

**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

CARRERA DE GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA

TEMA:

**Diseño de juegos didácticos dirigido a niños con deficiencia intelectual,
de 5 a 7 años como material de apoyo para aprender a identificar las
emociones, de la Fundación Cielo Para Los Niños De Ecuador,
Guayaquil.**

AUTOR:

EDWIN MIGUEL, PALACIOS VERA

**Trabajo de titulación previo a la obtención del grado de
LICENCIADO EN GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA**

TUTOR:

LCDO. IVÁN ROGER, RONQUILLO PANCHANA, MS.

Guayaquil, Ecuador

13 de marzo del 2020



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA**

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación, fue realizado en su totalidad por **Palacios Vera Edwin Miguel**, como requerimiento para la obtención del Título de **Licenciado en Gestión Gráfica Publicitaria**.

TUTOR

f. _____
Lcdo. Iván Roger, Ronquillo Panchana, Ms.

DIRECTOR DE LA CARRERA

f. _____
Lcdo. Soto Chávez, Billy Gustavo, Ms.

Guayaquil, a los 13 días del mes de marzo del año 2020



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Edwin Miguel Palacios Vera**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Diseño de juegos didácticos dirigido a niños con deficiencia intelectual, de 5 a 7 años como material de apoyo para aprender a identificar las emociones, de la Fundación Cielo Para Los Niños De Ecuador, Guayaquil**, previo a la obtención del Título de **Licenciado en Gestión Gráfica Publicitaria**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los 13 días del mes de marzo del año 2020

EL AUTOR

f. _____
Palacios Vera Edwin Miguel



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA**

AUTORIZACIÓN

Yo, **Edwin Miguel Palacios Vera**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Diseño de juegos didácticos dirigido a niños con deficiencia intelectual, de 5 a 7 años como material de apoyo para aprender a identificar las emociones, de la Fundación Cielo Para Los Niños De Ecuador, Guayaquil**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 13 días del mes de marzo del año 2020

f. _____
Palacios Vera Edwin Miguel

REPORTE DE URKUND



Urkund Analysis Result

Analysed Document: Edwin-Palacios juegos didacticos.docx (D63617286)
Submitted: 2/8/2020 1:29:00 AM
Submitted By: \${Xml.Encode(Model.Document.Submitter.Email)}
Significance: 0 %

AGRADECIMIENTO

Un agradecimiento especial hacia mi hermano Jonnathan quien estuvo apoyándome en cada proyecto y las materias de la carrera. Gracias por el apoyo incondicional al elaborar el proyecto de titulación. También un agradeciendo a mis padres por el apoyo y el esfuerzo que me motivo a seguir adelante en cada paso de mi carrera y la obtención de mi título profesional.

Agradezco a mi tutor Roger Ronquillo, por sus ideas acertadas en la elaboración del proyecto, consideró que es el profesor indicado para la creación de los personajes ilustrados.

También quiero agradecer a mis amigos Diego Lema y Nilsse Sánchez por su apoyo durante la carrera, aunque se encuentre lejos siempre estuvieron pendientes del avance en mis estudios y durante el proceso de titulación.

DEDICATORIA

El proyecto es dirigido a los niños con deficiencia intelectual es dedicado a la Fundación Cielo Para Los Niños De Ecuador quien me abrió las puertas y brindo el apoyo para la elaboración del proyecto y el desarrollo de la investigación quienes con su experiencia y amor hacia la enseñanza de los niños.



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA**

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____

Lcdo. Soto Chávez, Billy Gustavo, Ms.

Delegado 1

f. _____

Lcda. Naranjo Rojas, Katherine María, Ms.

Delegado 2

f. _____

Lcdo. Jaramillo Valle, Félix Enrique, Ms.

Opositor



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA**

CALIFICACIÓN

Lcdo. Vergara Macías, Will Alberto, Ms.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	2
1.1 Planteamiento del Problema	3
1.2 Objetivos del proyecto	4
1.2.1 Objetivo General	4
1.2.2 Objetivos Específicos.....	4
2. Metodología de Investigación	5
2.1 Descripción del proceso seguido en la etapa de investigación	5
2.1.1 Recolección de Información sobre el cliente, producto, competencia, público.....	6
2.1.2 Análisis, interpretación y organización de la información.	8
2.2 Análisis de proyectos similares.....	18
2.2.1 Proyecto 1	18
2.2.2 Proyecto 2	19
2.2.3 Proyecto 3	20
3. Proyecto	22
3.1 Criterios de Diseño.....	22
3.1.1 Tipos de juegos	22
3.1.2 Ilustraciones	23
3.1.3 Cromática	27
3.1.4 Tipografía	28
3.1.5 Soporte	30
3.2 Desarrollo de bocetos o artes iniciales	32

3.3 Evaluación de Artes iniciales.....	34
3.4 Desarrollo de línea gráfica definitiva.....	39
3.4.1 Juegos didácticos	42
3.5 Implementación y verificación del material digital	52
4. Conclusiones y recomendaciones	56
4.1 Conclusiones.....	56
4.2 Recomendaciones.....	57
5. Bibliografía.....	58

INDICE DE FIGURAS

Figura 1. Juego de la tortuga inteligente	11
Figura 2. Juego de la tortuga inteligente 2	11
Figura 3. Juego lotería de la parte al todo	13
Figura 4. Juego lotería de la parte al todo 2	13
Figura 5. Juego Architec 25	14
Figura 6. Juego Architec 25 castillo	14
Figura 7. Juego lenguaje y señas	18
Figura 8. Juego lenguaje y señas 2	19
Figura 9. Juego didáctico Buenos modales	20
Figura 10. Identifica las emociones	21
Figura 11. Manzanas y gusanos	21
Figura 12. Bolitas de colores	21
Figura 13. Rompecabezas	22
Figura 14. Caja de formas	23
Figura 15. Cartas de memoria	23
Figura 16. Tabla de iconicidad	24
Figura 17. Agentes	26
Figura 18. Rostro	26
Figura 19. Cartoon	27
Figura 20. Colores	28
Figura 21. Candy Beans	29
Figura 22. Madera 6mm	31
Figura 23. PVC	31
Figura 24. Boceto miedo	32
Figura 25. Boceto enojo	33
Figura 26. Boceto alegría	33
Figura 27. Boceto disgusto	33
Figura 28. Boceto tristeza	34
Figura 29. Cromático boceto	34
Figura 30. Tipografía boceto	35
Figura 31. Arte disgusto bordes redondos	36
Figura 32. Arte miedo bordes redondos	36
Figura 33. Cambio de color alegría	37
Figura 34. Cambio de color enojo	37
Figura 35. Cambio de color tristeza	37
Figura 36. Cambio de color miedo	38
Figura 37. Cambio de color disgusto	38
Figura 38. Saturado alegría	39
Figura 39. Saturado miedo	40
Figura 40. Saturado tristeza	40
Figura 41. Saturado disgusto	41
Figura 42. Saturado enojo	41
Figura 43. Shock	42
Figura 44. Prototipo encajar formas 1	43
Figura 45. Prototipo encajar formas 2	43
Figura 46. Alegría forma	44
Figura 47. Miedo forma	45
Figura 48. Tristeza forma	45

Figura 49. Disgusto forma.....	46
Figura 50. Enojo forma	46
Figura 51. Rompecabeza emociones	47
Figura 52. corte rompecabezas	48
Figura 53. Formas de las emociones	48
Figura 54. corte cubo	49
Figura 55. Cartas de las emociones	50
Figura 56. corte cartas	50
Figura 57. Implementación rompecabezas	53
Figura 58. Implementación cartas	53
Figura 59. Implementación caja de formas	54
Figura 60. Implementación juego cooperativo.....	54
Figura 61. Mockup caja	55
Figura 62. Mockup rompecabeza.....	55
Figura 63. Mockup cartas	56

Resumen

El proyecto de juegos didácticos se realiza debido a la falta de material de aprendizaje de las emociones de los niños con deficiencia intelectual de 5 a 7 años de la Fundación Cielo Para Los Niños De Ecuador de la ciudad de Guayaquil. En el proyecto se implementó la investigación cualitativa para la recolección de información por medio de entrevistas, libros, proyectos similares y observación no participativa donde se identificó los métodos de enseñanzas en niños con deficiencia intelectual es por medio de colores y juegos. Se concluyó que para mejorar la conducta de los niños el proyecto debe de implementar las emociones básicas y aprender a desarrollar la empatía hacia sus compañeros de clases, para esto se desarrolla una línea gráfica con personajes “estilo cartoon” y posteriormente el desarrollo de los juegos didácticos que mejoren la identificación de las emociones. Para culminar el proyecto se implementa los juegos didácticos a los niños de la fundación para corroborar su aprendizaje en los gestos que demuestra cada personaje.

Palabras claves: cartoon, niños, deficiencia, didáctico, juegos

Abstract

The didactic games project is carried out due to the lack of material for learning the emotions of children with intellectual disabilities between 5 and 7 years of age from the Fundación Cielo Para Los Niños De Ecuador in the city of Guayaquil. The project implemented qualitative research for the collection of information through interviews, books, similar projector and non-participatory observation where teaching methods were identified in children with intellectual disability is through colors and games, it was concluded that to improve the behavior of children the project should implement the basic emotions and learn to develop empathy towards their classmates, for this we developed a graphic line with "cartoon-style" characters and then the development of educational games that improve the identification of emotions. In order to finish the project, the didactic games are implemented to the children of the foundation to corroborate their learning in the gestures that each character shows.

Keywords: cartoon, children, impairment, didactic, games

1. INTRODUCCIÓN

El presente proyecto de titulación tiene como objetivo el desarrollo de juegos didácticos para el aprendizaje las emociones en niños con deficiencia intelectual implementando como estrategia herramientas de diseño gráfico para su fácil interpretación y estimulación de aprendizaje en niños de 5 a 7 años de la Fundación Cielo Para Los Niños De Ecuador.

La Fundación Cielo Para Los Niños De Ecuador ubicado en la ciudad de Guayaquil, no cuentan con juegos didácticos para el aprendizaje correcto de los niños con deficiencia intelectual. Es por esta razón que es necesario la creación de material didáctico como apoyo para mejorar su educación.

Para la realización del proyecto, se utiliza la metodología cualitativa, entrevistando a los docentes y directora de la fundación, también se realiza una observación no participativa para corroborar el aprendizaje de las emociones por la metodología de juegos didácticos.

En el desarrollo de los juegos didácticos se realiza una línea gráfica basados en la investigación y entrevistas pedagógicas para la elaboración de los personajes que identifiquen cada emoción, utilizando también los criterios de diseño como color, tipografía, soporte y estilo gráfico y tipografía adecuada para su correcto aprendizaje.

En conclusión, por medio de una observación no participa se corrobora un mejor aprendizaje de las emociones en niños con deficiencia intelectual debido a que los niños les llama la atención los colores vivos y personajes “estilo cartoon”, de esta forma se establece que los niños puedan identificar las emociones con mayor facilidad.

1.1 Planteamiento del Problema

La deficiencia intelectual es un trastorno genético que se origina cuando la división celular anormal produce una copia adicional total o parcial del cromosoma 21. Este material genético adicional provoca los cambios en el desarrollo y en las características físicas. El síndrome de Down varía en gravedad de un individuo a otro, y provoca incapacidad intelectual y retrasos en el desarrollo de por vida. Es el trastorno cromosómico genético y la causa más frecuente de las discapacidades de aprendizaje en los niños. (Daniel K. Hall-Flavin, M.D, 2018)

En el país, el gobierno está tratando de contribuir con las personas que padecen deficiencia intelectual (DI) ya que no contaban o eran muy escasos los lugares que se encargaban de la educación especial. En 2011, "Moreno con su obra social arrancó muchos aplausos" La misión Manuela Espejo encontró a 107 mil personas con discapacidad físico-motora; se identificaron 83.969 casos de discapacidad intelectual que representan el 28,5% del total de las personas atendidas. El propósito que plantea Moreno es someter a la prueba del tamizaje a 260 mil niños que nacen cada año en el país para detectar con anterioridad las distintas enfermedades que generen algún tipo de discapacidad. (El Universo, 2011)

Según la Lcda. Carmen Figueroa Aguiar directora de la Fundación El Cielo Para Los Niños De Ecuador, ellos no cuentan con juegos didácticos especializados para niños con deficiencia. Tomando en cuenta que los juegos son un elemento primordial en el desarrollo del niño mejorando su capacidad de cooperación mediante el seguimiento de las instrucciones del juego, la negociación de las reglas y el respeto de los turnos, siendo así una herramienta poderosa para el desarrollo de habilidades y la interactividad con las demás personas. Según Fernández Díaz, Yaima & Martínez, MSc & Serra Larín, Silvia (2015). El juego es la actividad más importante para el desarrollo

de los niños. Mediante este relacionan los conocimientos que ya han adquirido con otros nuevos, formando así procesos de aprendizaje individual. En los primeros años de la vida, el juego, como medio educativo, es un elemento muy importante porque aporta mucho en el desarrollo cognitivo, social, emocional y en la formación de la personalidad. A través del juego los niños enriquecen su mente, estimulan su fantasía, crean situaciones y les dan solución.

A pesar de que se dicta temas de educación básica, según la Lcda. Karen Soledispa, los niños tienden actuar poco sociables con sus compañeros de curso, ella considera que un material especializado ayudará al aprendizaje y la integración para los niños con DI, de esta forma se propone crear y diseñar juegos didácticos que ayuden a desarrollar su inteligencia emocional y su “empatía”, esta es la capacidad que más necesitan entrenar los afectados por DI. Es importante para ellos que empiecen a familiarizarse con las emociones de las personas y mejorar no solo sus habilidades sociales sino también desarrollar su concentración.

1.2 Objetivos del proyecto

1.2.1 Objetivo General

Diseñar juegos didácticos que ayuden al reconocimiento de las emociones, dirigido a niños con deficiencia intelectual de 5 a 7 años, para la fundación cielo para los niños de la ciudad de Guayaquil.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Identificar métodos de enseñanza y aprendizaje sobre la inteligencia emocional en niños con deficiencia intelectual de 5 a 7 años.

- Analizar procesos de creación de juegos didácticos para el uso adecuado de materiales dirigido a niños con DI de 5 a 7 años.
- Crear personajes ilustrados que representen las 5 emociones a través de elementos gráficos.
- Crear juegos físicos para el desarrollo de la inteligencia emocional.

2. Metodología de Investigación

2.1 Descripción del proceso seguido en la etapa de investigación

Según Restrepo L. (2019) Como lo dice su nombre la investigación documental es el método investigativo basado en la revisión de textos, artículos, bibliografías, videos, películas entre otros ya existentes sobre un tema y que pueden ser utilizadas para dar inicio o traer a flote un tema ya tratado. Por lo tanto, se recopila datos que sirvan a la elaboración de juegos didácticos y la obtención de criterios que sustente el trabajo y análisis de los factores que interviene en el aprendizaje a los niños que padecen déficit intelectual. Esto ayudara a obtener datos como informes de fuentes de revistas, páginas web sobre la implementación de métodos de enseñanzas a niños con deficiencia intelectual como materiales interactivos y proyectos similares, cursos pedagógicos para niños ecuatorianos y estudio en el nivel básico, diseños, ilustración, entre otros.

Como parte de la primera etapa de investigación para el presente proyecto se toma en cuenta usar la metodología cualitativa que según José Ruiz (1996) en su libro "Metodología de la investigación cualitativa" indica lo siguiente: La tecnología cualitativa implica un estilo de investigación social en el que se da una insistencia especial en la recogida esmerada de datos y observaciones lentas, prolongadas y sistemáticas a base de notas, baremos, records, ejemplos, grabaciones, (p.17). Esto permite obtener información que ayuda a identificar diferentes tipos de enseñanza que se debe de aplicar a niños con DI, a través de entrevistas que se aplica a diferentes profesionales dentro de

la Fundación Cielo Para Los Niños de Ecuador como la directora, profesor y psicólogos encargados.

También se entrevista a un diseñador gráfico para la elaboración de criterios de diseño que contribuya con puntos importantes como la composición y características que ayuden a crear un buen personaje ilustrado para la creación de bocetos previo la evaluación de artes iniciales. Según Arntson (2011) indica que la ilustración de un buen personaje es efectiva al presentar contenidos emocionales e incluso fantasiosa.

Para la segunda etapa del proyecto se aplica la investigación de observación no participativa que, según Cuesta, Font, & Ganuza (2008), refieren el siguiente concepto: En el campo de la investigación de la observación no participativa alude a un procedimiento mediante el cual los sujetos brindan directamente información al investigador. Para llevar a cabo la investigación no participativa se hace visitas a la fundación en la ciudad de Guayaquil que por medio de una clase demostrativa previamente organizada se puede analizar el comportamiento y la interacción entre profesor y el alumno junto con los juegos didácticos, todo esto se plantea con el fin de poder evaluar correctamente los juegos interactivos a realizar.

2.1.1 Recolección de Información sobre el cliente, producto, competencia, público.

Historia

La Fundación Cielo Para Los Niños De Ecuador, organización no gubernamental sin fines de lucro, fue fundada en 1967 por Zorayda Figueroa. Los niños menos afortunados de Ecuador no reciben la atención médica que necesitan, ya que los recursos médicos adecuados no están disponibles en las áreas en las que viven. Además, la falta de bienestar social

hace que sea imposible que los niños pobres tengan operaciones que necesitan para poder simplemente caminar, ver o escuchar. Por ejemplo, cada año en Ecuador nace un gran número de niños con deformidades, enfermedades del corazón, paladar hendido, pie equinovaro, y otras enfermedades congénitas.

Producto: Diseño de juego didáctico como material de apoyo para el aprendizaje de las emociones en los niños con DI, aplicando los materiales de diseño gráfico para mejorar el aprendizaje. Los juegos son didáctico basados en las tres fases evolutivas del pensamiento: juego de ejerció, juego simbólico y juego reglado para que los niños aprendan a identificar las emociones de una manera fácil y entretenida, el material didáctico contribuirá como una herramienta para el desarrollo en el aprendizaje de los niños.

Competencia: como competencia podemos hablar de varias empresas que se dedican a la creación de juegos didácticos para niños con diferentes trastornos. Que promueven la integración de los niños esto promueve la socialización. Lo que diferencia de este proyecto es elaboración de material didácticos totalmente interactivo físico, por esta razón lo hace más divertido para los niños con deficiencia intelectual.

Público: Niños y niñas con deficiencia intelectual de 5 a 7 años de la Fundación Cielo Para Los Niños De Ecuador.

2.1.2 Análisis, interpretación y organización de la información.

2.1.2.1 Entrevista en la fundación cielo para los niños de Ecuador

Entrevista #1

La entrevista realizada a la docente Karen Soledispa indica que los niños con deficiencia intelectual no cuentan con material especializado. Por esta razón tienen problemas para identificar las emociones de sus compañeros, la captación de la información es muy buena y depende de los materiales y dedicación para enseñarles y poder desarrollar su empatía y su concentración.

Los niños con deficiencia intelectual son muy observadores, ellos primero analizan y después interactúan con el juego, por otro punto interactúan rápidamente con el juego si tienen colores llamativos como el verde y el naranja.

También indica que el método de enseñanza que usan son actividades de rompecabezas elaborados de madera, juegos de encajar las formas y pelotas de hule. El proceso de aprendizaje para los niños es por dinámicas se inicia por la identificación de los colores y luego por las figuras.

Entrevista #2

En la segunda entrevista realizada a la directora de la fundación Carmen Figueroa Aguiar señala que mejorar sus habilidades con herramientas como rompecabezas, pinturas y otros tipos de juegos de lógica como clasificar los colores y formas.

Por otro lado, las actividades de los niños se realizan de manera rápida, entretenida de manera satisfactoria, al concluir con la actividad al mismo

tiempo indica que los juegos que se utiliza en niños sin discapacidad, pero en un rango de menor edad.

2.1.2.2 Investigación documental

Según el Ministerio De Educación en el artículo 47 de la Ley Orgánica De Educación Intercultural, 2010 menciona que la Constitución de la República establece que el Estado garantizará políticas de prevención de las discapacidades de manera conjunta con la sociedad, oportunidades para las personas con discapacidad y su integración social.

En el numeral 7 y 8 indica que los establecimientos educativos están obligados a recibir a todas las personas con discapacidad a crear apoyo y adaptaciones físicas y curriculares.

Teniendo en cuenta el artículo 47 mencionando, los gráficos o materiales didácticos desarrollados no son exclusivos para niños con deficiencia intelectual, pero si son necesarios ya que se adaptan a sus capacidades o lento aprendizaje que puedan presentar.

Conceptos del juego

Los niños con trisomía 21 tienen características mentales y físicas, lo cual entorpece su desarrollo sensorio motriz, haciendo que sus movimientos sean más lentos, esta pérdida de ritmo hace que tenga una mayor dificultad en la coordinación en todo su cuerpo.

En 1996, Pugmire-Stoy establece que el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque simula la realidad en las diferentes etapas evolutivas de la persona. Piaget establece el juego con tres fases evolutivas en el

pensamiento humano: el juego simple ejercicio, el juego simbólico (abstracto ficticio y el juego reglado resultados de un acuerdo grupal (p. 235) (1996).

Tipos y etapas de juego

La elaboración de los juegos didácticos que incentiven al aprendizaje y el desarrollo emocional se establece bajo los juegos de ejercicio, juego simbólico y juego reglado. Aquino (1996) menciona los tipos de juegos.

El juego de ejercicio

La inteligencia Sensorio motriz que se desarrolla desde el nacimiento hasta los 2 años de vida, se recibe simultáneamente al desarrollo del juego, cuya característica principal es el “placer funcional”.

Los juegos sensorio-motrices permiten el ejercicio de la coordinación, el niño busca repetirlos, esta adaptación de los esquemas elementales a un objeto se da, sobre todo, con el propio cuerpo.

“La búsqueda de nuevos descubrimientos lleva al niño a interesarse, poco a poco, por los objetos de su entorno y a incluirlos en sus juegos, mismos que asimila a esquemas de representación-interiorización cada vez más complejos, para finalmente llegar a las combinaciones o construcciones, que son el tránsito del juego-ejercicio al juego simbólico”. (Aquino,1996, p.116)

Hoptoys es una empresa francesa que ha desarrollado distintos tipos de juegos didácticos para ayudar a los niños con síndromes y discapacidades, los cuales tiene como fin mejorar la concentración y destreza de los niños, por ejemplo, en su juego de tortuga de dedos inteligentes en el cual se intenta colocar las fichas en el lugar del color correspondiente (ver figura 1, 2). Para ello necesitas agilidad en tus dedos. Desarrolla tu capacidad de concentración y el control de la motricidad. Una versión junior del juego Tricky Finger accesible para los más pequeños de 10 meses.



Figura 1. Juego de la tortuga inteligente

Fuente: Hoptoys.es



Figura 2. Juego de la tortuga inteligente 2

Fuente: Hoptoys.es

Por otro punto a la hora de definir que materiales utilizar para crear los juegos didácticos como la madera que pretende facilitar la enseñanza y el aprendizaje a los niños, los más utilizados son los tableros, los cuales contienen diversos componentes estructurales tales como símbolos, contenido de material, entorno de comunicación, crean conocimiento y desarrollan habilidades.

El juego simbólico

La relación entre significante y significado (el "significado" se refiere a la idea que se nos viene a la cabeza cuando decimos una palabra por otra parte, el "significante" es la palabra en sí misma, es decir, ese conjunto de signos lingüísticos (fonemas y morfemas) que usamos para poder comunicarnos con el resto de las personas). Es un punto importante en la adquisición de la lengua, aparece en el juego en tanto pueda asignarse un mismo objeto como distintos significados. Entre los 3 y 4 años, el desarrollo del juego simbólico comienza a insinuarse con la realidad, siendo muy importante para el niño el rol que juega.

“El juego se hace más realista, con más detalles, símbolos comienzan a compartirse con los compañeros de juego, y al mismo tiempo, otros detalles son tratados libremente se hacen relatos de personajes ausentes o no participantes en ficción inmediata del juego, y se improvisa fluidamente”. (Aquino, 1996, p.117)

Kindersariato® es una empresa motivada por la necesidad de encontrar nuevos métodos de enseñanza para los niños. El juego “lotería de la parte al todo”, es un juego donde se implementan símbolos de objetos cotidianos en dibujos simplificados en la cual el niño tendrá que identificar por colores y formas para encontrar la carta pareja con su respectivo objeto.



Figura 3. Juego lotería de la parte al todo

Fuente: Kindersariato.com



Figura 4. Juego lotería de la parte al todo 2

Fuente: Kindersariato.com

El juego reglado

Las reglas sistemáticas dan sentido y razón al juego, encuadrándolo en el contexto de cooperación y reciprocidad que son elementos importantes en el proceso de socialización. La posibilidad de descentrarse le permite al niño ponerse en lugares del otro y aceptar las reglas, acepta momentáneamente dejar de lado sus intereses propios, que solo pueden darse cuando el niño está capacitado para tomar conciencia de las consecuencias de su propia acción, esto comienza a partir de los 4 años.

Architect 25 es un juego de madera creado por la empresa Fun4us que ayudará al niño a mejorar su creatividad y colaboración. Este juguete ayuda a estimular el pensamiento espacial y estructural en los niños (ver figura 5, 6). Las reglas del juego es la colocación de las piezas en orden, la profesora pone ejemplos de las diferentes formas del castillo para que los niños realicen el ensamblado en parejas o individual.



Figura 5. Juego Architect 25

Fuente: Fun4us.es



Figura 6. Juego Architect 25 castillo

Fuente: Fun4us.es

Una vez hecho la investigación de los diferentes tipos de juegos se define que son apropiados para el aprendizaje inicial en los niños con deficiencia intelectual, esto se debe a sus diferentes tipos de mecánicas de juegos que ayuda a fortalecer las diferentes características del niño que van desde:

- Los juegos de ejercicio tienen como característica principal es el desarrollo sensorio-motrices permiten el ejercicio de la coordinación y concentración, el niño busca repetirlos los juegos. Esto nos favorece para que los niños puedan asimilar y memorizar las características del juego de encajar las formas de cada emoción.
- El juego simbólico tiene como punto importante la adquisición de asignarse un objeto el significado y establecer un rol en el juego para que el niño pueda memorizar cada emoción. El juego de rompecabezas es ideal para el desarrollo de este tipo de juego ubicando la forma y características de cada personaje en el lugar correspondiente.
- El juego reglado desarrolla en los niños con deficiencia intelectual la cooperación para el proceso de socialización con sus compañeros En el juego de las cartas se establece reglas y el niño tiene que aceptar y respetar su turno.

Emociones básicas

Mariano Chóliz del departamento de psicología básica de la Universidad de Valencia en su libro "Psicología de la emoción" indica que una de las cuestiones teóricas actuales más relevantes y controvertidas, en el estudio de la emoción es la existencia, o no, de emociones básicas.

Chóliz menciona que según Izard (1991), los requisitos que debe cumplir cualquier emoción para ser considerada como básica son los siguientes:

- Tener un sustrato neural específico y distintivo.
- Tener una expresión o configuración facial específica y distintiva.
- Poseer sentimientos específicos y distintivos.
- Derivar de procesos biológicos evolutivos.
- Manifestar propiedades motivacionales y organizativas de funciones adaptativas.

Si bien algunas de las principales discusiones teóricas giran en torno a si existen emociones básicas suelen mostrar una serie de características comunes en todos los seres humanos. Se trata de las emociones de:

- **Alegría**

La felicidad está formada por grandes y pequeños instantes de ira, miedo, tristeza y asco, es una emoción que algunos niños les cuesta expresar.

- **Tristeza**

Sin la tristeza no podría existir la alegría. Son complementarias. La tristeza a menudo nos hace reflexionar.

- **Ira**

La ira es la “menos lista” de las emociones. Pero es necesaria, sí. A veces la ira desemboca la tristeza que da paso a la alegría. De la ira también se aprende.

- **Miedo**

El miedo es necesario ciertos momentos, tiene que hacer acto de presencia. Si el niño no tuviera miedo de nada, pondría arriesgar su vida constantemente.

- **Asco**

El asco ayuda a elegir, a aprender a decir No. Ayuda al niño a desarrollar su personalidad: quiero esto porque esto otro no me gusta.

Podemos defender incluso que se caracterizan por una serie de reacciones fisiológicas o motoras propias, así como por la facilitación de determinadas conductas que pueden llegar a ser adaptativas. (Chóliz, 2005)

2.2 Análisis de proyectos similares.

2.2.1 Proyecto 1

Tesis “Material didáctico para enseñanza del lenguaje de señas en educación inicial II.”

El juego es un material didáctico creado como proyecto de tesis Mónica Elizabeth Cunalata Miranda está dirigido a la enseñanza del lenguaje de señas para los niños, en el que consiste la identificación de gráficos y deletrear su significado (ver figura 7).

El diseño del material didácticos destaca la cromática y formas que contribuye para atraer la atención, la autora menciona que los niños son sensibles a colores llamativos y agradables que son amarillo, rojo, verde y azul porque carecen de sentido de la armonía, otro punto a destacar es el uso de aglomerado elaborado de fibras de aglutinadas con resina, mediante una compresión y calor (madera MDF), los diseños impresos sobre PVC plastificado para asegurar su durabilidad y su resistencia al agua y al medio ambiente. De modo que esta creado para que el niño pueda maniobrar el juego de forma intuitiva (ver figura 8).



Figura 7. Juego lenguaje y señas

Fuente: Tesis Mónica Cunalata



Figura 8. Juego lenguaje y señas 2

Fuente: Tesis Mónica Cunalata

2.2.2 Proyecto 2

Juego didáctico Buenos modales: El medio ambiente

El juego desarrollado por Akros es una asociación de parejas que consiste en relacionarlas según su comportamiento. Una vez realizada la asociación las fichas que conforman la pareja llevan un sistema auto corrector en el reverso que consiste en un número común y un símbolo que identifica la conducta correcta (una cara alegre) y la incorrecta (una cara triste).

Este proyecto detalla el tamaño de las cartillas que es de 9x9cm para que sean totalmente legibles y fácil de interpretar, otro punto a destacar son las ilustraciones básicas caracterizado por personajes humanos sin necesidad de texto para detallar las emociones (ver figura 9, 10).



Figura 9. Juego didáctico Buenos modales

Fuente: Akroseducational.es

2.2.3 Proyecto 3

"MATERIAL DIDÁCTICO Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO".

Trabajo de grado de licenciatura de educación inicial y preprimaria realizado por Analí Fernanda Juárez Ocampo donde propone materiales didácticos de aprendizaje que consiste en la capacitación de los docentes a través de métodos innovadores como: círculos numerales, cuenta cuentos, títeres de dedos, entre otros (ver figura 12).

En este trabajo se toma en cuenta el grado de iconicidad para representar las emociones como material educativo para los niños de 4 a 6 años. En el trabajo especifica que los niños de 5 años identifican con mayor claridad las figuras humanas (ver figura 10). Por otro punto a resaltar es el uso de materiales que los niños ya pueden utilizar como juguetes plásticos y su criterio para clasificar colores tamaños, formas y texturas (ver figura 11).



Figura 10. Identifica las emociones

Fuente: Juarez-Anali.pdf

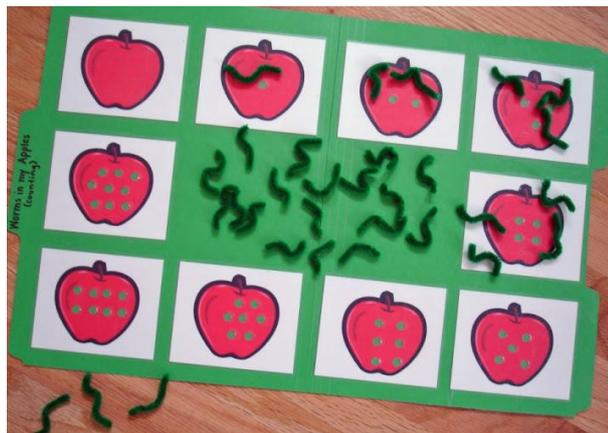


Figura 11. Manzanas y gusanos

Fuente: Juarez-Anali.pdf



Figura 12. Bolitas de colores

Fuente: Juarez-Anali.pdf

3. Proyecto

3.1 Criterios de Diseño

3.1.1 Tipos de juegos

En un estudio realizado UNICEF en el 2018 establece que los juegos es una actividad muy importante en el desarrollo de los niños. Por esta razón se realiza juegos didácticos como material de apoyo para mejorar su interacción social, esto permite que los niños comuniquen sus ideas y entiendan a las demás personas.

Como resultado de la investigación documental los tipos de juego para el desarrollo evolutivo del pensamiento humano son: juegos ejercicio, juegos simbólicos y juegos reglados, se estable los siguientes juegos que favorecen su desarrollo social y cognitivo:

- Rompecabezas (ver figura 13).
- Juegos de encajar formas (ver figura 14).
- Identificación de rostros por cartillas (ver figura 15).

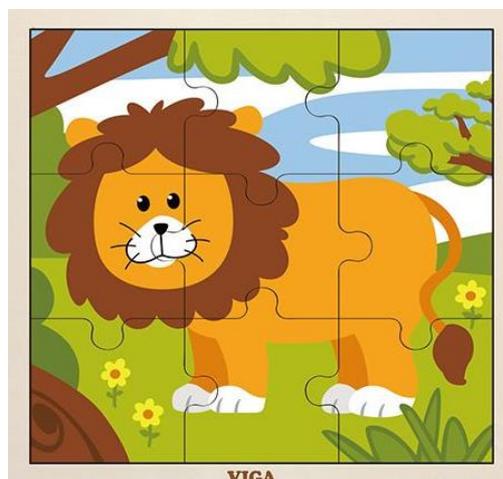


Figura 13. Rompecabezas

Fuente: juguetesatreyu.com



Figura 14. Caja de formas

Fuente: jugarijugar.com



Figura 15. Cartas de memoria

Fuente: blog.eurekakids.es

3.1.2 Ilustraciones

En el juego didáctico se toma en cuenta el uso de las emociones representadas en ilustraciones, donde la identificación por parte de los niños es la utilización de referentes visuales básicos como los dibujos “cartoons”, las imágenes se establecen desde un nivel de codificación bajo como lo indico la docente Karen Soledispa en la entrevista (ver anexo 1), el nivel de iconicidad debe ser dibujos icónicos como un carro o un rostro poco elaborado.

El autor Justo Villafañe propone una escala para la imagen fija-aislada, la estructura de esta va de acuerdo con criterios de iconicidad parecidos a los establecidos por Moles, la diferencia es que se refiere solo a imágenes plasmadas sobre superficies planas o bidimensionales. El autor plantea que informar de todas las características del objeto deja de ser necesario, lo que significa que el contenido de las imágenes es diferente en cada caso y este se elaborará en relación con la función para la que la imagen sea creada. (Villafañe, 1985)

En la creación de las ilustraciones se propone el grado de iconicidad bidimensional con colores planos que, según Villafañe, en su tabla de iconicidad el nivel 4 donde establece un pictograma con las características sensibles, excepto la forma está abstraída por ejemplo los monigotes o siluetas (ver figura 16).

11	Imagen natural	
10	Modelo tridimensional	
9	Holograma	
8	Fotografía en color	
7	Fotografía en blanco y negro	
6	Pintura realista	
5	Representación figurativa realista	
4	Pictogramas	
3	Esquema motivados	
2	Esquema arbitrarios	
1	Representación no figurativa	

Figura 16. Tabla de iconicidad

Fuente: Elaboración propia

3.1.3 Estilo gráfico

Haciendo referencia al artículo 47 de la Ley Educación Intercultural (ver página 23) menciona que todo niño tiene derecho a ocupar la misma oportunidad. No sé de excluir en el desarrollo de los gráficos acorde a su edad teniendo en cuenta que no existe ilustradores para niños con deficiencia intelectual nos basamos en niños el desarrollo del estilo grafico aplicado a niños sin discapacidad.

En el estilo gráfico se considera tomar como referencia a las ilustraciones del profesor de ilustración en “Instituto Europeo de Diseño” IED (Turín) Ale Giorgini dueño de la agencia publicitaria “Magnifico Illustrators” (ver figura 17,18). Las ilustraciones están caracterizadas por:

- El uso de líneas gruesas
- Rostros de formas geométricas
- La nariz y la boca están unidas
- El cabello utiliza pocos detalles

Conviene subrayar que la técnica facilita la interpretación de los rostros según su forma. Bret Blevins en el libro “aprende a dibujar comic” establece que las formas facilitan entender la personalidad e influyen en las emociones del personaje como un rostro cuadrado sugiere fuerza y vigor, mientras que el rostro terminado en punta como un triángulo sugiere inestabilidad o peligro. (Blevins, 2008, p.31)



Figura 17. Agentes

Fuente: alegiorgini.com

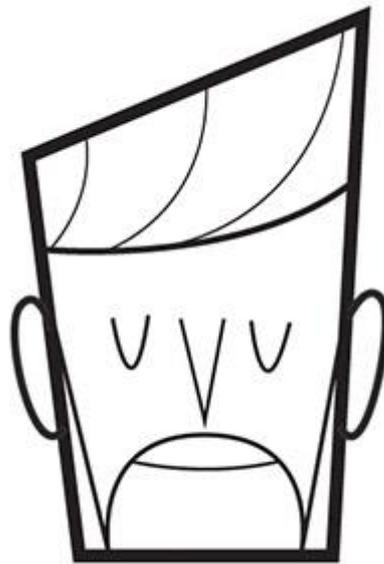


Figura 18. Rostro

Fuente: alegiorgini.com

Por otra parte, se hace el uso de ojos y diseño de gestos de “cartoon” para enfatizar las emociones y facilitar la interpretación como lo indica el ilustrador Brian Ahern en el libro “Aprende a dibujar comic”, con frecuencia las características “cartoon” son curvas sencillas y con poco detalle, los ojos y boca son más grandes para enfatizan las emociones del personaje como se muestra en su ilustración (ver figura 19). (Ahern, 2008, p.27)

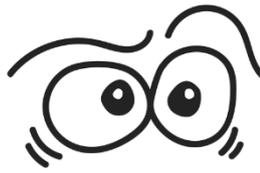


Figura 19. Cartoon

Fuente: vexels.com

3.1.4 Cromática

El Doctor en ciencias psicológica Franklin Mendoza Especialista en Neurociencias y Educación de la primera infancia indica que “los niños poseen un sentido del color más libre y espontaneo que los adultos” (Mendoza, 2019). Esto quiere decir que algunos colores para los niños se aplican diferente que a los adultos. El correcto uso de los colores actúa en las personas con diferentes sensaciones, estos efectos pueden ser físicos y psicológicos.

Rojo: se asocia con la impulsividad y de una manera negativa da lugar a una actitud agresiva.

Azul: perteneciente a los colores fríos transmiten miedo y fatiga en tonos más oscuros como el color morado.

Verde: simboliza esperanza y tranquilidad es un color que disminuye el ritmo cardiaco y representa el disgusto.

Violeta: Este color expresa estados de ánimos como tristeza, melancolía y depresión en niños.

Amarillo: Se asocia con la creatividad y a rapidez mental y desde el punto positivo expresa alegría.

En la ponencia de Dr. Franklin Martínez Mendoza en la Universidad de la Habana indica que parte de los criterios de los colores y sus efectos en los juegos infantiles puede ser muy amplia y a la vez selectiva ya que los niños interpretan el color con la actividad que les incentiva a realizar. Por esto la paleta de sustractivos primarios y secundarios que expresan sensaciones según la representación de cada emoción (ver figura 20) y se implementa la misma cromática para la creación de cada personaje saturando el color de su piel y cabello para mantener la cromática establecida con cada emoción.

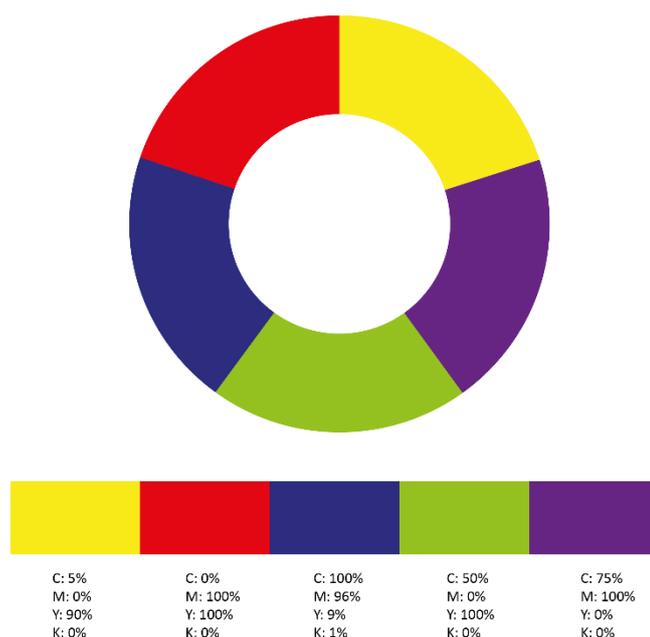


Figura 20. Colores

Fuente: Elaboración propia

3.1.5 Tipografía

Haciendo referencia al artículo 47 de la Ley Educación Intercultural (ver página 23) menciona que todo niño tiene derecho a ocupar la misma oportunidad. No sé de excluir en el desarrollo del aprendizaje acorde a su edad teniendo en cuenta que no existe un tipógrafo para niños con deficiencia intelectual nos basamos en niños el desarrollo aplicado a niños sin discapacidad.

La tipografía no solamente hace que los mensajes sean legibles, (Cheng, 2006). En otras palabras, el uso de una tipografía es importante en el diseño se podría decir que el uso visual está alineado y corregido por la lectura, es por esta razón que deben ser agradables, comprensible y legible al mismo tiempo.

Por lo mencionado anteriormente, la información tiene que ser legible y que vaya acorde a las ilustraciones para la comunicación a niños con deficiencia intelectual tiene que ser clara y con poca información como lo indica la docente Karen Soledispa (ver anexo 1). Se elige la tipografía “Candy Beans”, la cual es una fuente con anatomía sencilla y de palo seco que aporta estilo limpio y sobrio que contrasta con un diseño colorido y de tonalidad infantil (ver figura 21). Las tipografías san serif son más usadas por los niños, debido a que se asemeja a la forma que aprenden a escribir y leer. (Raymarie, 2019)

**ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
0123456789!?!#**

Figura 21. Candy Beans

Fuente: chequered.ink

3.1.6 Soporte

El uso de madera para la elaboración de los juguetes es beneficioso, son ideales para estimular la creatividad de los niños, los muñecos y objetos de madera motivan a los niños a crear historias.

Los juguetes de madera ofrecen una gran resistencia y son más fuertes que otros elementos como por ejemplo el plástico. Es por esta razón que se hace el uso de los juguetes de madera ya que podrán permanecer más años en perfecto estado.

Por otra parte, mejoran la motricidad de los niños. Los juguetes de plástico suelen ser muy ligeros y fáciles de manejar por las diminutas manos de los niños. Los de madera, en cambio, son más pesados y por ello es necesario que los niños sujeten con firmeza, lo que se traduce en una mejora de la motricidad. (Boada 2018)

Como resultado se utilizará madera de MDF de 6mm barnizado como soporte para el rompecabeza con un tamaño de 26x24 cm y para la elaboración del juego de encajar formas se utiliza el tamaño de 26x22 cm en madera de MDF de 6mm de grosor (ver figura 22), las piezas que encajan son de 8x4 cm con un grosor de 4,2 cm que proporcione el peso adecuado para su manipulación de los niños para mejorar su motricidad, además se hará el uso de material impreso sobre la madera para identificar las distintas emociones diferenciadas por colores.



Figura 22. Madera 6mm

Fuente: google.com

Para la elaboración de las cartillas de las emociones se toma en consideración el segundo proyecto similar de Buenos Modales desarrollado por la empresa Akros donde se considera un tamaño de 9x9 cm por cartilla en PVC laminado con vinil adhesivo (ver figura 23).



Figura 23. PVC

Fuente: Google.com

3.2 Desarrollo de bocetos o artes iniciales

Con la información recopilada de ilustraciones se inicia el proceso de los primeros bocetos que ayudarán a identificar las emociones con diferentes características como gestos y formas de cada personaje.

Las ilustraciones son personajes elaborados con las características de los dibujos de Ale Giorgini por la utilización de personajes que asemejen a una persona con estructuras lineal y simple.

La docente menciona que esto facilita la interpretación de los niños con DI (ver figura 24, 25, 26, 27, 28), en la caracterización de cada personaje se usa distinta cromática, formas, tipos de peinados y formas de ojos donde el ilustrador Bret Blevins indica que las formas caracterizan al personaje y el ilustrador Brian Ahern estableció que los ojos enfatizan las emociones y le dan vida al personaje. (Ahern, Blevins, 2008, p.26, 27, 28)

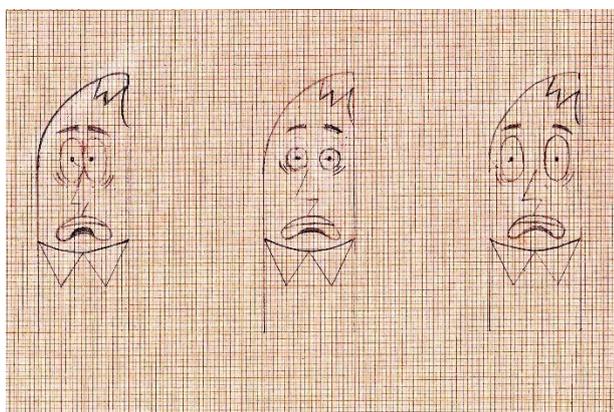


Figura 24. Boceto miedo

Fuente: Elaboración propia

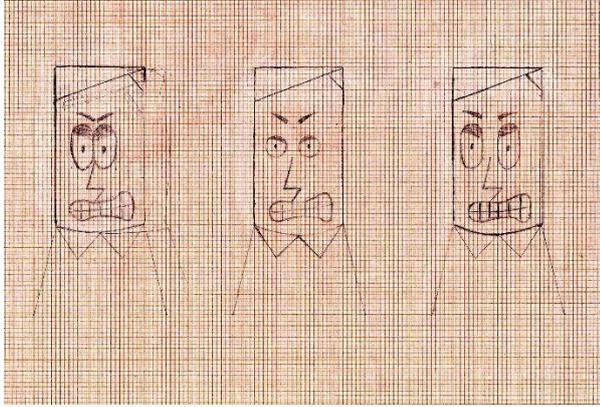


Figura 25. Boceto enojo

Fuente: Elaboración propia

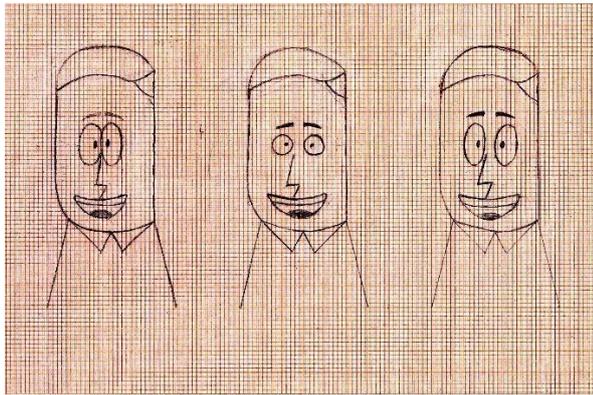


Figura 26. Boceto alegría

Fuente: Elaboración propia

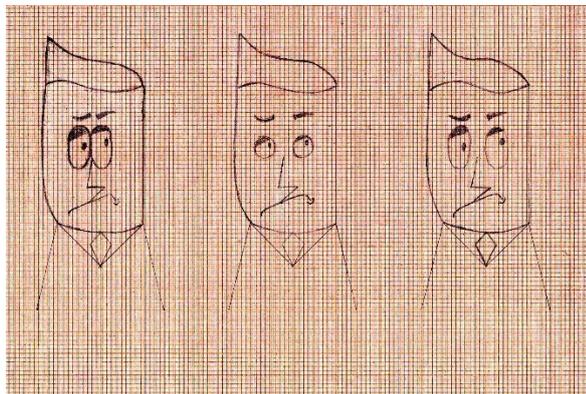


Figura 27. Boceto disgusto

Fuente: Elaboración propia

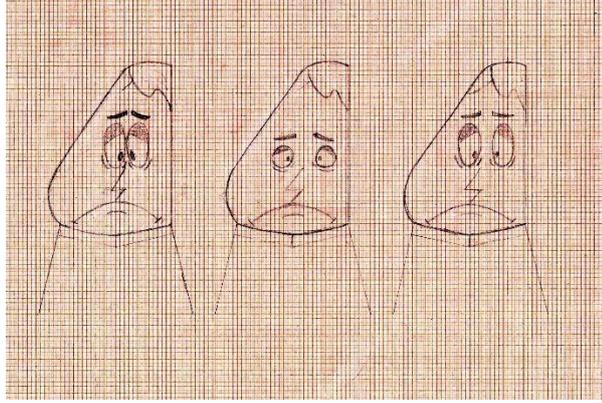


Figura 28. Boceto tristeza

Fuente: Elaboración propia

3.3 Evaluación de Artes iniciales.

En la evaluación a la Lcda. Carmen Figueroa y la Lcda. Karen Soledispa (ver anexo3), las cuales trabajan directamente con los niños que tienen deficiencia intelectual, se mostró los tipos de ilustraciones para identificar las diferentes emociones, también se explicó como serían los tipos de juegos, sus ventajas e interactividad al implementarlos en sus clases y sus comentarios por parte de las ilustraciones fueron las siguientes:

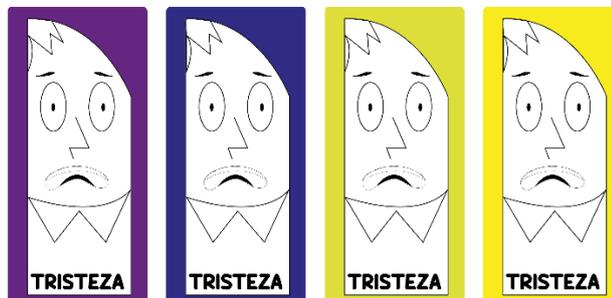


Figura 29. Cromático boceto

Fuente: Elaboración propia

- Deberían de mantener los ojos juntos, esto ayuda a tener un estilo más “cartoon”.

- Los colores deben de identificar cada emoción según la psicología cromática.
- El texto debe ir en la parte superior en un recuadro para llamar la atención del niño.
- Debe de mejorar las terminaciones de las ilustraciones en puntas redondeadas.
- Cada emoción debe ir por separado en el juego de rompecabezas, esto mejora su retentiva e identificar cada emoción.

En el desarrollo inicial se considera distintos tipos de ubicación y formas de ojos que expresen las emociones con más énfasis, también se cambia la ubicación del texto en la parte superior.

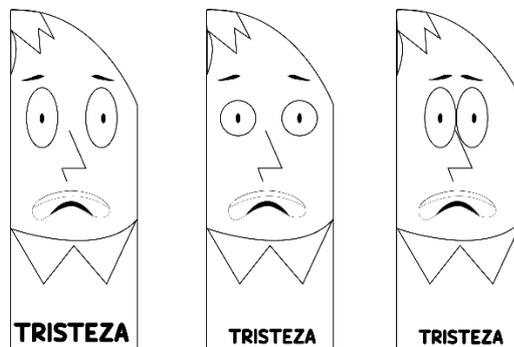


Figura 30. Tipografía boceto

Fuente: Elaboración propia

Como segunda parte se realiza cambio en los personajes con terminaciones en puntas que pueden afectara al desarrollo de las piezas de los juegos para evitar accidentes (ver figura 31, 32).



Figura 31. Arte disgusto bordes redondos

Fuente: Elaboración propia

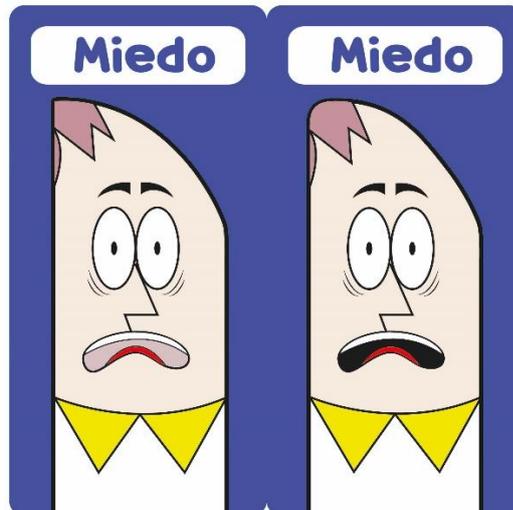


Figura 32. Arte miedo bordes redondos

Fuente: Elaboración propia

Para finalizar se toma como consideración los criterios de cromática para mejorar la identificación de cada personaje con su color respectivo de emoción, se utiliza los colores con unas variantes como el aumento de saturación en el cabello y para el color de piel se aumenta el brillo con la misma tonalidad (ver figura 33, 34, 35, 36, 37).

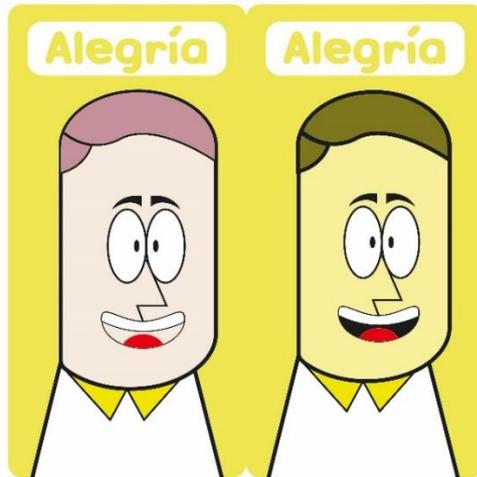


Figura 33. Cambio de color alegría

Fuente: Elaboración propia

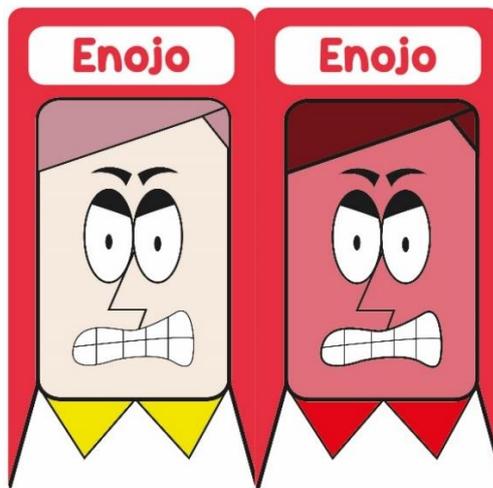


Figura 34. Cambio de color enojo

Fuente: Elaboración propia

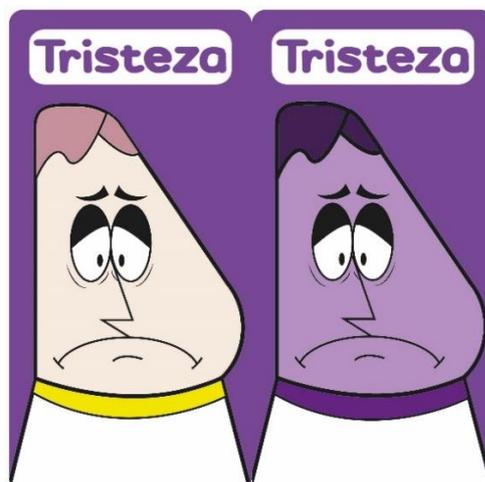


Figura 35. Cambio de color tristeza

Fuente: Elaboración propia



Figura 36. Cambio de color miedo

Fuente: Elaboración propia

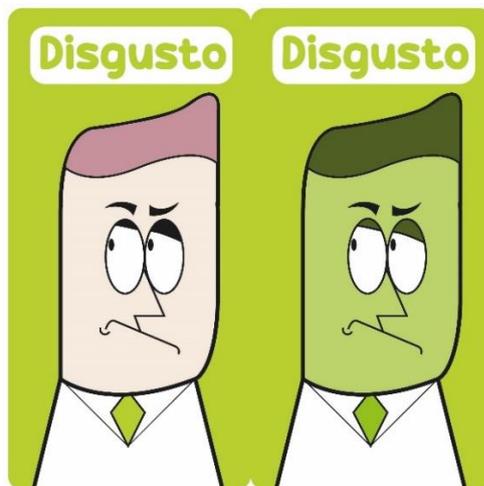


Figura 37. Cambio de color disgusto

Fuente: Elaboración propia

3.4 Desarrollo de línea gráfica definitiva.

Establecido la línea gráfica para el desarrollo de los personajes de cada emoción, se analiza los personajes finalizados y se toma en consideración las expresiones faciales con su respectivo color que ayude a identificar cada emoción y que la lectura sea más legible, el texto se perdía con el fondo al imprimirlo sobre papel o vinil adhesivo. Debido a esto se realiza cambios con colores más saturados y brillantes para que sea legible (ver figura 38, 39, 40, 41, 42).

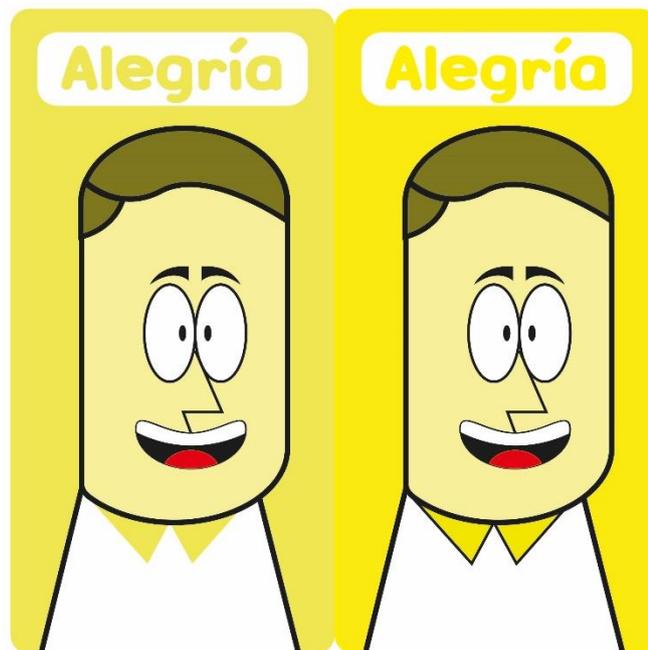


Figura 38. Saturado alegría

Fuente: Elaboración propia

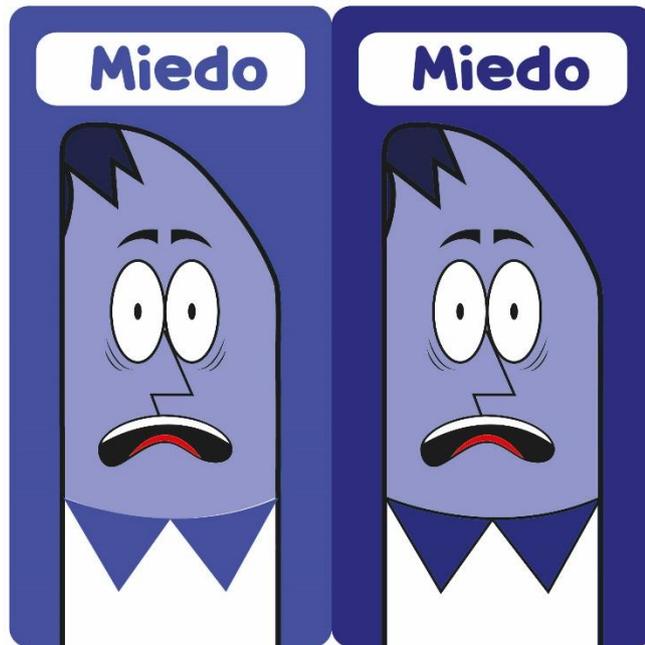


Figura 39. Saturado miedo

Fuente: Elaboración propia



Figura 40. Saturado tristeza

Fuente: Elaboración propia



Figura 41. Saturado disgusto

Fuente: Elaboración propia

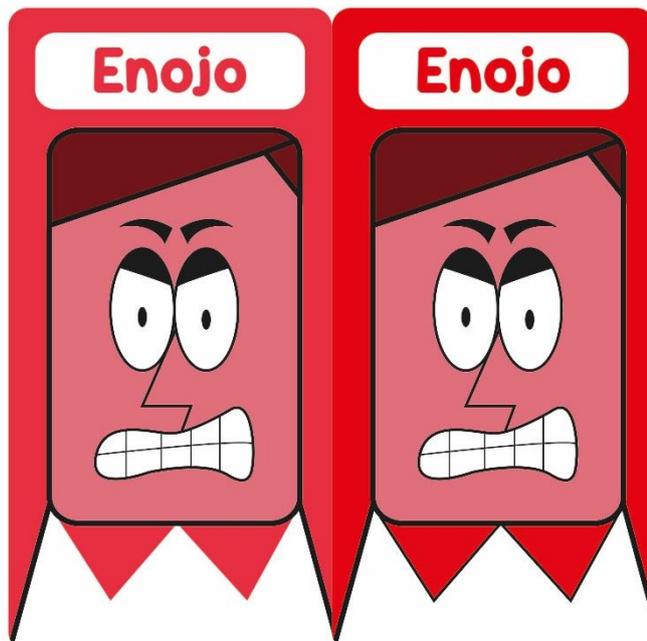


Figura 42. Saturado enojo

Fuente: Elaboración propia

Naming: para la creación del nombre se toma en consideración la palabra base que son las “emoción” en el idioma ingles “shock” con consecuencia de una posible expansión de estos juegos para seguir aprendiendo más emociones manteniendo la cromática establecido por cada personaje y también se toma en consideración un nombre fácil de pronunciar según la directora de la fundación Lcda. Carmen Figueroa Aguiar (ver figura 43).



Figura 43. Shock

Fuente: Elaboración propia

3.4.1 Juegos didácticos

En el desarrollo de los juegos didácticos para los niños se desarrolla en un plan estratégico que consiste en desarrollar su retentiva y mejorar sus habilidades de aprendizaje con la caracterización de cada personaje en los diferentes tipos de juegos: ejercicio, simbólico y reglado que son rompecabezas, juego de encajar formas y la identificación de rostros por cartillas.

Personajes

En la elaboración del juego de “encajar formas” de los personajes se realizó un corte de la silueta de cada emoción para que los niños puedan ubicar cada pieza en el lugar que le corresponda, pero las piezas encajaban en lugares que no era indicado (ver figura 44, 45), por esta razón se realizó cambios en las formas de los personajes con un base de cuello y cabeza del mismo ancho.

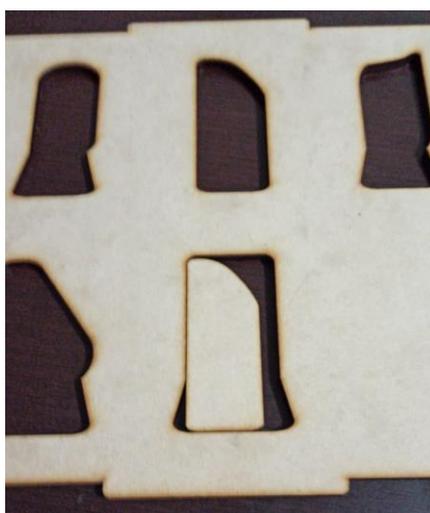


Figura 44. Prototipo encajar formas 1

Fuente: Elaboración propia



Figura 45. Prototipo encajar formas 2

Fuente: Elaboración propia

Formas de los personajes

Para el cambio de los personajes se toma como referencia el ancho de la cabeza y cuello del personaje “alegría”. esto ayudará a que los personajes solo puedan caber en el lugar que le corresponda (ver figura 46, 47, 48, 49, 50).

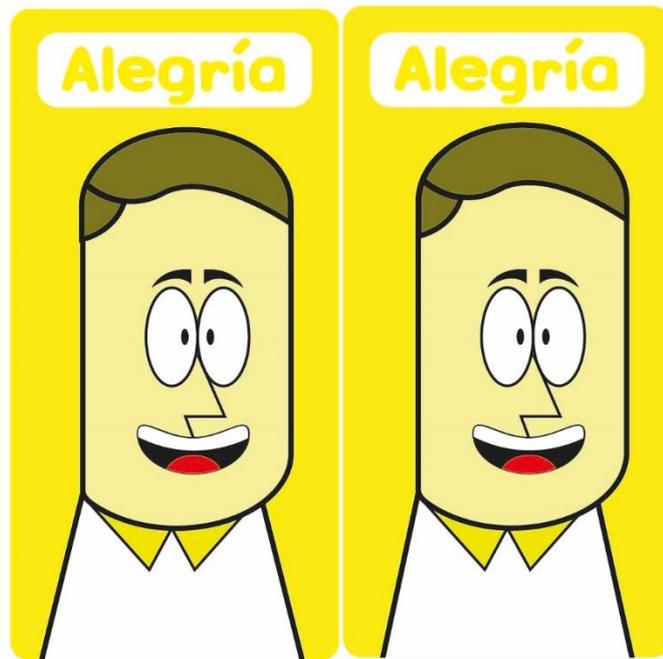


Figura 46. Alegría forma

Fuente: Elaboración propia



Figura 47. Miedo forma

Fuente: Elaboración propia



Figura 48. Tristeza forma

Fuente: Elaboración propia



Figura 49. Disgusto forma

Fuente: Elaboración propia

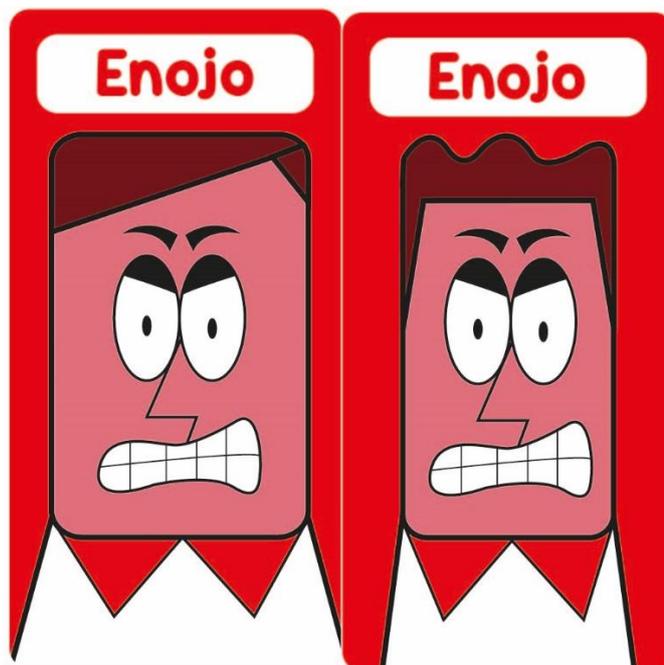


Figura 50. Enojo forma

Fuente: Elaboración propia

Rompecabeza

Se hicieron cambios en el desarrollo del juego de rompecabeza en la que constaba la unificación de los personajes sin la palabra ni silueta de las emociones (ver figura 51), como consecuencia podría causar confusión en los niños en el aprendizaje de cada emoción, pero en el análisis del prototipo del juego se consideró que era necesario las siluetas de fondo de cada personaje en el rompecabezas.



Figura 51. Rompecabeza emociones

Fuente: Elaboración propia

El juego de rompecabezas es elaborado en 2 planchas de 26x22 cm con un grosor 3 mm y cortado con láser, la plancha superior se recorta la figura del rompecabezas y la inferior queda como soporte (ver figura 52).

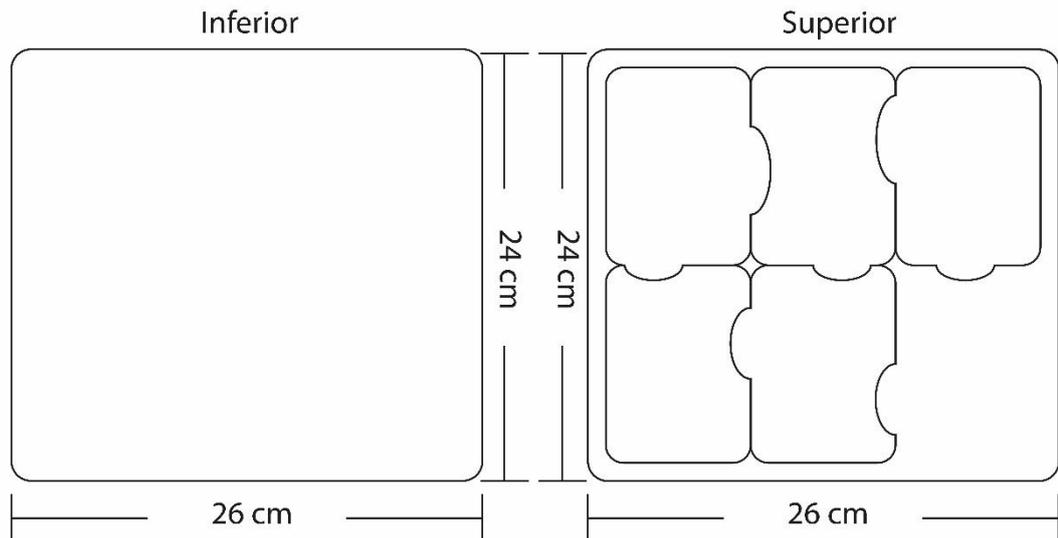


Figura 52. corte rompecabezas

Fuente: Elaboración propia

Juego de encajar formas

Se hicieron cambios en la utilización de una dinámica similar para reforzar en aprendizaje para las piezas y la identificación de formas y color de cada personaje, también se realiza un cambio en el grosor de la madera de 4,2cm de grosor por la razón que los niños podrían utilizar las piezas de los otros personajes y ubicarlos de manera incorrecta (ver figura 53).



Figura 53. Formas de las emociones

Fuente: Elaboración propia

Para la elaboración del juego de encajar las formas se utiliza una caja con una medida de 9x26 cm en la parte frontal y posterior y 9x22 cm en los laterales del cubo y como tapa superior e inferior con medidas de 26x22 cm (ver figura 54).

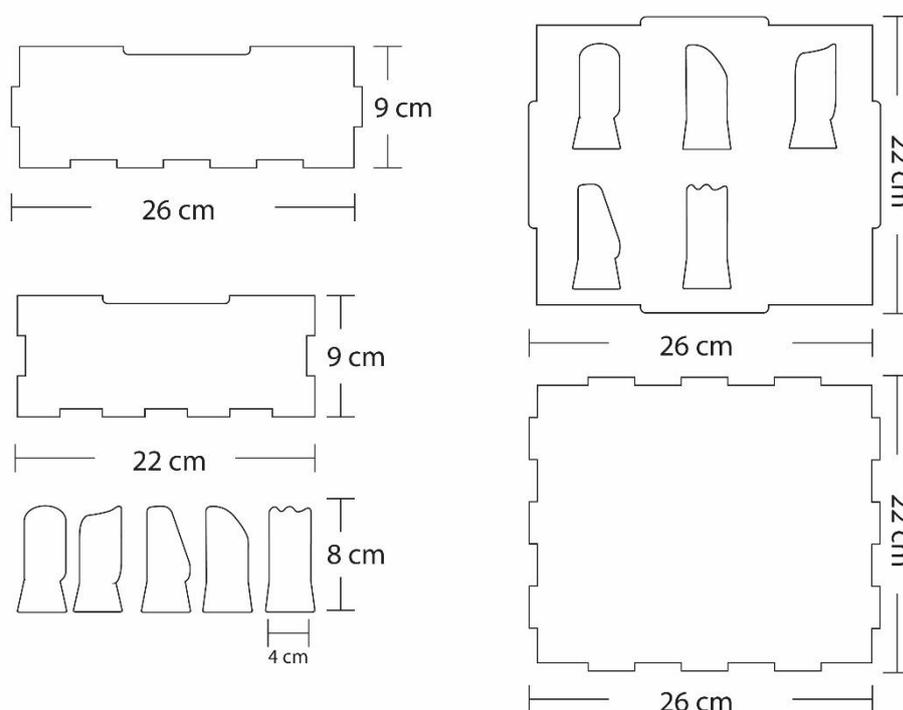


Figura 54. corte cubo

Fuente: Elaboración propia

Juego cartas

En el juego de buscar la pareja el cual trata de identificar cada personaje por su color y su forma para que los niños puedan aprender cada emoción se hicieron cambios como lo indica la Lcda. Karen Soledispa que era mejor la identificación de los personajes por su forma en tonalidad gris y con la palabra de cada emoción para que aprendan las palabras y su expresión facial (ver figura 55).



Figura 55. Cartas de las emociones

Fuente: Elaboración propia

Para la elaboración del juego de cartas se usa una medida de 9x9 cm, en material de PVC con vinil impreso y laminado para asegurar su durabilidad (ver figura 56).

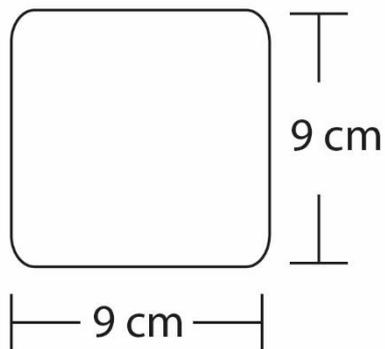


Figura 56. corte cartas

Fuente: Elaboración propia

Reglas de los juegos

Rompecabezas

Para armar el rompecabezas debe prestar atención al juego, concentrarse.

- Analizar en dónde va cada pieza según la imagen de la emoción que corresponda.
- Tomar la decisión de ponerla aquí o allá.
- Luego, dejará la pieza en su sitio o la cambiará por la correcta. En primer lugar, debemos identificar cuáles son las emociones antes de ponernos a jugar, les podemos enseñar el nombre de cada una de ellas.

Juego de encajar formas

- Enseñar al niño cada emoción por medio de gestos.
e identificarlos con el color de cada emoción.
- Identificar las formas para que los niños asocien la palabra con la emoción y forma correspondiente.
- Colocar la pieza en el lugar indicado y de forma horizontal en el lugar correspondiente.

Juego de cartas

- Se revuelven las cartas y se colocan boca abajo sobre la mesa las 10 cartas (cuadrado de 2x5 cartas).
- Al inicio el jugador voltea 2 cartas de la mesa.

- Si las 2 cartas corresponden a la silueta y palabra de la emoción, las toma y las deja en su montón de captura. El jugador obtiene un nuevo turno y destapa otras 2 cartas.
- Si las 2 cartas no coinciden en número o en color, entonces voltea las 2 cartas en su lugar.
- Cuando el jugador falla una pareja termina su turno.

3.5 Implementación y verificación del material digital

Implementación

Se realizó la evaluación no participativa en la Fundación Cielo Para Los Niños De Ecuador bajo la tutoría de la Lcda. Karen Soledispa en el curso matutino (ver anexo 5), en la interacción con los juegos se observó que los juegos son totalmente intuitivos y de fácil manipulación para los niños.

En la implementación juego de buscar la pareja es intuitivo, porque la carta opuesta tiene la silueta y la palabra de cada emoción. Es por esta razón que los juegos mantienen la misma temática con diferente ejercicio de memoria como son el juego de formas y rompecabezas.

En la implementación del juego de encajar las formas de los personajes según las emociones los niños pudieron colocar las piezas sin ningún problema, cumpliendo con las actividades de ejercicios para identificar las emociones y mejorar su coordinación.

El juego de rompecabezas es adecuado para mostrar la unificación de los colores de cada personaje al ensamblarlo en una sola pieza lo cual llama mucho la atención de los niños.

En la observación se demostró que los niños pudieron aprender los gestos y el significado de las 5 emociones básicas (ver figura 57, 58, 59, 60).



Figura 57. Implementación rompecabezas

Fuente: Elaboración propia



Figura 58. Implementación cartas

Fuente: Elaboración propia



Figura 59. Implementación caja de formas

Fuente: Elaboración propia



Figura 60. Implementación juego cooperativo

Fuente: Elaboración propia

3.5.1 Mockup

El proyecto final se muestra con el diseño de los 3 juegos básicos para aprender a identificar las emociones, mejorar su concentración y habilidades de motricidad de movimientos al estar elaborado de madera (ver figura 61, 62, 63).



Figura 61. Mockup caja

Fuente: Elaboración propia



Figura 62. Mockup rompecabeza

Fuente: Elaboración propia



Figura 63. Mockup cartas

Fuente: Elaboración propia

4. Conclusiones y recomendaciones

4.1 Conclusiones

El proyecto es la implementación de un material de apoyo para reforzar la enseñanza de las emociones de manera gráfica a los niños con deficiencia intelectual, en base a las investigaciones realizada para elaborar los juegos se llegó a la conclusión.

- En el desarrollo de los juegos se establecieron los 3 juegos básicos que cumplan con el objetivo del proyecto de aprender a identificar las emociones de manera educativo y entretenido.
- La implementación de los juegos didácticos permitió una mejor interacción de los estudiantes, se observó que los niños pudieron jugar en equipo y aprender mutuamente
- El uso de la línea gráfica de los personajes “estilo cartoon” son llamativos y entretenidos para el correcto aprendizaje de los niños con déficit intelectual.

4.2 Recomendaciones

- Crear las demás emociones como material de apoyo para los niños con déficit intelectual para seguir mejorando su conducta y el desarrollo de la empatía.
- Seguir implementando en las escuelas y fundaciones como material didáctico.
- En la implementación de los juegos para niños con deficiencia intelectual es la utilización de material resistente como madera.
- Tener los juegos en lugares secos, para asegurar su durabilidad.

5. Bibliografía

- Acevedo Flores, Raymarie. (2019) Erase una vez, Manual tipográfico para cuentos de niños. Issuu. Recuperado el 14 de noviembre de 2019, de <https://issuu.com/lolette/docs/eraseunavez-manualtesina>
- Aquino, C. F. (1996). Para no aburrir al niño: formas jugadas y juegos para a etapa preparatoria. México: Ed. Trillas.
- Arntson, A. (2011). Graphic design basics. (6a. ed.) Estados Unidos: Cengage Learning.
- Boada, R. (2018, 13 agosto). 11 beneficios de los juguetes de madera. Recuperado el 12 de noviembre de 2019, de <https://ticumiku.com/blogs/news/11-beneficios-de-los-juguetes-de-madera>
- Buenos modales (s.f.). (2019). Buenos modales. Recuperado el 2 de noviembre de 2019, de <https://akroseducational.es/p/los-buenos-modales-el-medio-ambiente/>
- Chóliz, M. (2005). Psicología de la emoción. Documento presentado en El proceso emocional, Valencia, España. Recuperado de www.uv.es/=choliz
- Cuesta, M., Font, J., & Ganuza, E. (2008, p. 63). Encuesta deliberativa. Madrid, España: CIS - Centro de Investigaciones Sociológicas.
- El Universo. (2011). Moreno con su obra social arrancó muchos aplausos. Recuperado el 18 de octubre de 2019, de <https://www.eluniverso.com/2011/08/11/1/1355/moreno-obra-social-arranco-muchos-aplausos.html>
- Elia T. (2017). Diferencia entre significado y significante. Recuperado el 8 de noviembre de 2019, de <https://educacion.uncomo.com/articulo/diferencia-entre-significado-y-significante-41993.html>

- Franklin M (2019). La utilización del color en el centro infantil Recuperado el 5 de noviembre de 2019, de <http://www.waece.org/biblioweb07/pdfs/d025.pdf>
- García, V. & Planas, T. (2008). Aprende a dibujar comic. Palma de Mallorca: Dolmen.
- Hall-Flavin, D. K. (2018). Síndrome de Down - Síntomas y causas - Mayo Clinic. Recuperado el 18 de octubre de 2019, de <https://www.mayoclinic.org/es-es/diseases-conditions/down-syndrome/symptoms-causes/syc-20355977>
- Juárez A. (2015). Material didáctico y aprendizaje significativo. Tesis de licenciatura. Universidad Rafael Landívar
- Juegos Didácticos. (s.f.). Juegos Didácticos. Recuperado el 18 de octubre de 2019, de http://disenoparatodos.com/proyectos/juegos_didacticos.htm
- Karen, C. (2006). Designing Type. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, SL
- Ley Orgánica Educación Intercultural, Artículo 47, (2010)
- Lotería de la parte al todo. (S.F.). (2019). Lotería de la parte al todo. Recuperado el 28 de octubre de 2019, de <https://www.kindersariato.com/es/tienda/juguetes-didacticos-razonamiento/436/loteria-de-la-parte-al-todo-detalles>
- Mónica C. (2019). Material didáctico para enseñanza del lenguaje de señas en educación inicial II. Pontificia Universidad Católica del Ecuador
- Moore, T. (2014). Como dibujar: 5 lecciones para un auténtico artista. Barcelona: Norma.
- Olabuénaga, J. I. R. (1996). Metodología de la investigación cualitativa (3ª ed.). España, Madrid: Universidad de Deusto.
- Pugmire-Stoy, M. C. (1996). El juego espontáneo: Vehículo de aprendizaje y comunicación. Madrid, España: Narcea.

Restrepo L. (2019). Aprende en línea. Recuperado el 19 de octubre de 2019, de http://aprendeonline.udea.edu.co/lms/moodle/file.php/658/Glosario_Invest_Documental_final_-_Lina_Rpo.pdf

Set de Construcción Ecológico: Architect 25. (s.f.). (2019) Juguetes para niños con problemas de Creatividad, juguete adaptado para niños con problemas de Creatividad. Recuperado el 24 octubre de 2019, de <https://www.fun4us.es/ficha-articulo.php?lg=es&cat=1&fam=21&sub=57&art=3064>

Tortuga dedos inteligentes. (s.f.). (2019). Tortuga dedos inteligentes - HOPTOYS. HOPTOYS. Recuperado el 24 de octubre de 2019, de <https://www.hoptoys.es/vuelta-al-cole-2017/tortuga-dedos-inteligentes-p-12935.html>

Unicef. (2018) Aprendizaje a través del juego. Recuperado el 26 de noviembre de 2019, de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Villafañe, J. (1985). Introducción a la teoría de la imagen, Madrid, Piramide

ANEXOS

Anexo 1.

Entrevista #1

Transcripción del audio de las entrevistas sobre niños con déficit intelectual

Lcda. Karen Soledispa

Docente de la Fundación Cielo Para Los Niños De Ecuador

1. ¿Qué temáticas sociales abordan en la construcción de los talleres?

Cada actividad que se trabaja con el niño se trata de relacionarlo con los otros, nosotros trabajamos con la mamá y le enseñamos las actividades y la mamá es la que trabaja directamente con el niño, nosotros somos una especie de una guía.

2. ¿Cuál es el comportamiento de los niños en clases según las actividades que realiza en grupo?

Son actividades de garabateo, pintar, armar rompecabezas, cada niño tiene su propia personalidad, al inicio ellos lo toman como algo novedoso, ellos observan y no interactúan enseguida o si ven que es algo llamativo se acercan al niño y le quitan lo que tienen en su mano hasta que poco a poco vayan conociendo y vayan aceptan que lo que tenemos lo compartan, es un proceso con estos niños.

3. ¿Mencione las posibles causas que dificulte el aprendizaje?

En el caso de síndrome de Down son muy inteligente estos niños, pero aquí conlleva la importancia y la dedicación que los padres le den. Para estos niños hay que tener mucha paciencia y poder llegar a ellos, hay

que buscar la estrategia y la manera. podemos indicarlo con los niños con síndrome de Down, incluso los niños que no tienen ningún síndrome igualmente tenemos que buscar la estrategia para poder llegar al niño. No es que el niño realiza la acción inmediata, si no que él pueda aceptar la actividad que se le está dando, recordemos que los niños con síndrome de Down la atención de ellos no es de media hora, ni quince minutos, ellos son segundos que captan realizan y se terminó.

4. ¿Qué tipo de juegos didácticos utilizan los niños para su aprendizaje?

En lo que respecta a juegos didácticos aquí no se etiqueta a los niños con síndrome de Down y niños normales, el mismo juego que se utiliza en niño de 2 años puede utilizarlo el niño con síndrome de Down. No tenemos material didáctico que se direcciones a ellos, pero se utiliza juguetes de menos edad como un niño de 4 o 3 años si no uno de 2 o 3 años, siempre se le baja un rango, no con el rango que corresponde, no voy a pretender que un niño de la misma edad realice la misma actividad que el otro niño.

5. ¿Los juegos didácticos implementado en clases ayudan al desarrollo conductual de los niños? ¿Y por qué?

Los juegos didácticos los tranquiliza, según el juego que tiene no todos, si es algo que no ha visto por ejemplo los sonidos, los colores lo que realiza en el juego didáctico, lo entretiene por segundos.

6. ¿Cuál es el material con el que está elaborado los juegos didácticos?

En lo personal nosotros trabajamos con materiales de reciclaje, pero los juegos didácticos son de madera, hule incluso hasta de esponja según la edad del niño.

7. ¿Qué tipo de juego didácticos son los más recomendados para reforzar la concentración en los niños?

De juegos didácticos podrían ser jugar con carritos y formas básicas, introducir una bolita en una botellita, también podemos jugar rompecabezas pero no rompecabezas así de formas, si no de piezas que son separadas con figuras básicas, que ellos puedan entender como un dibujo básico como un oso o conejo, le llama mucho la atención es el juego de hula hula, los túneles le llaman mucho la atención, pelotitas de colores pero que cumplan alguna acción es decir que la introduzca en un tubo y que tenga como fin que salga al final del otro extremo ellos poco a poco lo comienzan analizar.

8. ¿En el desarrollo de talleres dirigido a niños con DI se tiene en cuenta el uso de alguna gama de color específica para ellos?

Los colores que utilizan son colores primarios en algunos juguetes es el verde o el naranja lo colores llamativos, pero más nos relacionamos con los primarios.

Anexo 2

Entrevista #2

Transcripción del audio de las entrevistas sobre niños con déficit intelectual

Lcda. Carmen Figueroa Aguiar

Directora de la Fundación Cielo Para Los Niños De Ecuador

¿Qué temáticas sociales abordan en la construcción de los talleres?

Los niños trabajan junto a los padres de familia y hacen que interactúen con en la enseñanza con sus padres o con los otros niños, se trata de elaborar en una estrategia de trabajo en equipo en los talleres de mejorar su habilidad con herramientas como rompecabezas, pintura y otros juegos de cooperación como clasificar objetos por colores.

¿Cuál es la metodología implementada en el aula de clases para el aprendizaje de los niños?

Para los niños especiales siempre se utiliza el método del juego y de cooperación, los niños se distraen con mucha facilidad por eso cada actividad que se realiza tiene que ser rápida y entretenida también se le enseña a jugar con los otros niños, aunque no siempre se puede porque ellos tienden a interactuar un poco independiente.

¿Qué tipo de actividades desarrollan los niños en clases?

En cuanto a las actividades se realiza la práctica de pintura y la clasificación de los colores, garabateo y contar los objetos físicos ellos siempre utilizan los objetos físicos para realiza las actividades nosotros somos una guía para ellos que deben de hacer a momento de desarrollar las actividades, ellos son muy inteligentes, pero se distraen con mucha facilidad cuando se les indica algo, es por esta razón que las actividades deben tener una facilidad satisfactoria para ellos.

¿Qué tipo de juegos didácticos utilizan los niños para su aprendizaje?

La utilización de los juegos didácticos para los niños con síndrome de Down se utiliza juegos de rompecabezas y material de pintura y dibujos básicos, son los mismos juegos que se utiliza en niños normales, pero en un rango de menor edad por ejemplo a los niños de 6 años se utiliza los juegos de niños de 3 o 4 años. Actualmente no tenemos juegos didácticos especializados para ellos

¿Cuál es el material con el que está elaborado los juegos didácticos?

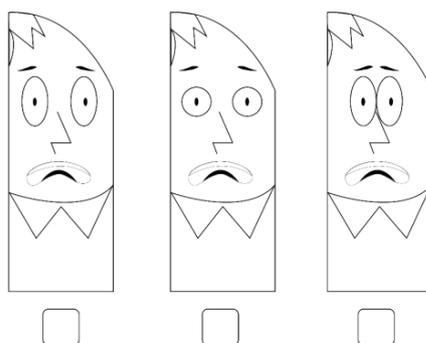
Los juegos son elaborados en clases con material de reciclaje o materiales simple como pelotas de colores muchas veces todos los juegos son materiales que los padres poseen y se lo utiliza como material para las clases, esto también es un punto que ayuda al desarrollo del niño por que los padres pueden ver el tipo de actividad y ellos lo pueden replicar en casa.

Anexo 3

Evaluación por la Lcda. Carmen Figueroa

Estilo gráfico

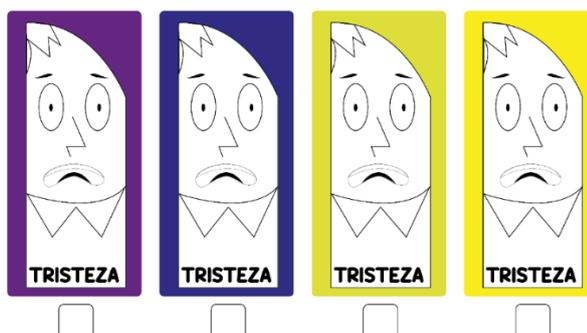
¿Qué tipo de estilo grafico del personaje considera adecuado para la elaboración de las emociones y el desarrollo de los juegos para niños?



Observación: Considero que los ojos pegados se ven mejor y más natural por la forma del dibujo, también quiero agregar que se podría utilizar colores llamativos para que los niños puedan identificar cada personaje, porque e indica que son varios.

Cromática

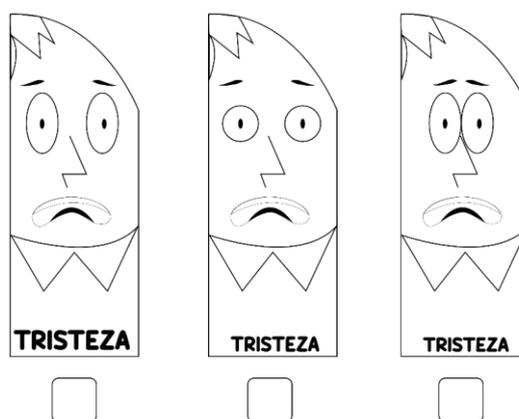
¿Considera que la utilización de los colores del personaje es adecuada para identificar las emociones?



Observación: Los colores son muy opacos y no demuestran nada del sentimiento, me agrada el marco de color de cada personaje, eso pude ayudar al niño a identificar de una manera más rápida cada personaje, considero que los colores adecuados deben ser brillantes y para niños como son el color rojo, el verde, azul y amarillo.

Tipografía

¿Cuál tamaño de la tipografía es la más adecuada para una correcta lectura del niño?



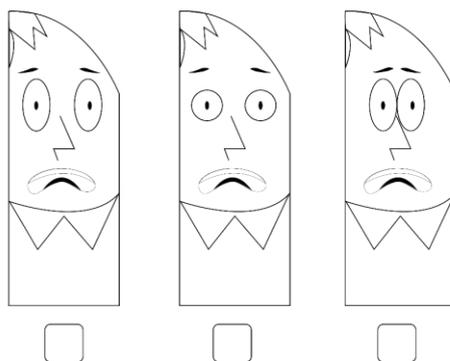
Observación: La tipografía me agrada bastante elegí la primera porque es más grande y se aprecia mejor, recuerde que son niños que están aprendiendo a leer y por esa razón la palabra debe de ser lo más visible.

Anexo 4

Evaluación por la Lcda. Karen Soledispa

Estilo gráfico

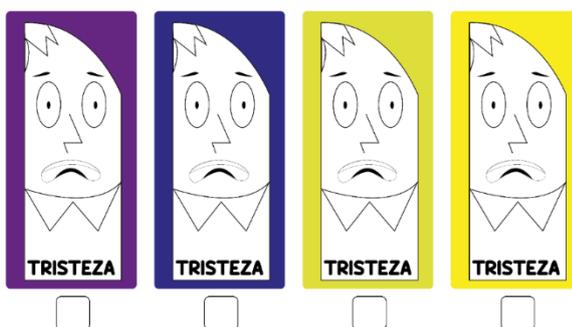
¿Qué tipo de estilo grafico del personaje considera adecuado para la elaboración de las emociones y el desarrollo de los juegos para niños?



Observación: Los niños les llama más la atención cuando se asemejan a las caricaturas que ven en televisión, considero que los ojos grandes serían los más adecuados, los rostros humanizados están adecuados para que los niños puedan identificar de manera clara las emociones.

Cromática

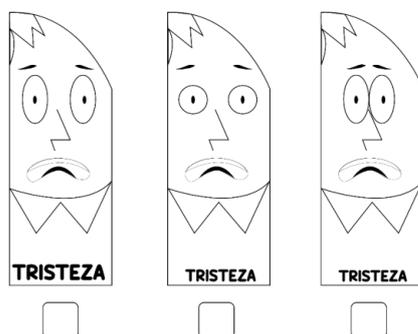
¿Considera que la utilización de los colores del personaje es adecuada para identificar las emociones?



Observación: considero que el color azul es el más adecuado según la psicología del color y para la adecuación de los demás personajes deberían tener los colores que identifiquen cada emoción, los cuadros del color me gustan, llaman mucho la atención y enfocan al personaje lo que lo hace más visible.

Tipografía

¿Cuál tamaño de la tipografía es la más adecuada para una correcta lectura del niño?



Observación: La tipografía si es la correcta, me gusta que asemeje mucho a las letras que se usan para el aprendizaje de lectura y escritura, la tipografía de trazos suaves y la mejor opción sería la letra más grande para que los niños puedan leerlo con más facilidad.

Anexo 5

Ficha de observación no participativa

Tema: Diseño de juegos didácticos dirigidos a niños con deficiencia intelectual de 5 a 7 años como material de apoyo para aprender a identificar las emociones, de la Fundación Cielo para los niños de Ecuador, Guayaquil.

Investigación: Cualitativa

Metodología: Observación no participativa

Objetivos:

- Observar el funcionamiento adecuado de los juegos.
- Corroborara el aprendizaje de las emociones.

Procedimiento

Culminando el desarrollo de los juegos didácticos se implementa en las clases normales para que los niños con deficiencia intelectual se pueda confirmar el aprendizaje de las emociones.

Observación:

Se implementa los juegos de las emociones a 2 niños de la fundación cielo para los niños en el patio de la escuela para verificar su correcto funcionamiento, se observa que los niños pueden desarrollar los juegos de manera intuitiva identificando las emociones por las palabras y gestos que la ilustración posee.

En el juego de colocar las formas de los personajes en su lugar correspondiente ellos pudieron culminar la actividad sin problemas, el niño

pudo resolver el juego con rapidez, también se observó que los niños pudieron jugar en equipo para terminar el juego más rápido y aprender mutuamente, ellos se hacían gestos y caras de las emociones que debían insertar en el lugar que le corresponde.



DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Palacios Vera Edwin Miguel** con C.C: # **0941684169** autor del trabajo de titulación: **Diseño de juegos didácticos dirigido a niños con deficiencia intelectual, de 5 a 7 años como material de apoyo para aprender a identificar las emociones, de la Fundación Cielo Para Los Niños De Ecuador, Guayaquil.** previo a la obtención del título de **Licenciado en Gestión Gráfica Publicitaria** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, **13 de marzo del 2020**

f. _____

Nombre: **Palacios Vera Edwin Miguel**
C.C: **0941684169**



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TÍTULO Y SUBTÍTULO:	Diseño de juegos didácticos dirigido a niños con deficiencia intelectual, de 5 a 7 años como material de apoyo para aprender a identificar las emociones, de la Fundación Cielo Para Los Niños De Ecuador, Guayaquil.		
AUTOR(ES)	Palacios Vera, Edwin Miguel		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	Lcdo. Iván Roger, Ronquillo Panchana, Ms.		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Facultad de Arquitectura y Diseño		
CARRERA:	Gestión Gráfica Publicitaria		
TITULO OBTENIDO:	Licenciatura Gestión Gráfica Publicitaria		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	13 de marzo del 2020	No. DE PÁGINAS:	87
ÁREAS TEMÁTICAS:	Diseño Gráfico – Juegos didácticos – Aprender las emociones		
PALABRAS CLAVES/KEYWORDS:	Cartoon, niños, deficiencia, didáctico, juegos		
RESUMEN/ABSTRACT			
<p>El proyecto de juegos didácticos se realiza debido a la falta de material de aprendizaje de las emociones de los niños con deficiencia intelectual de 5 a 7 años de la Fundación Cielo Para Los Niños De Ecuador de la ciudad de Guayaquil. En el proyecto se implementó la investigación cualitativa para la recolección de información por medio de entrevistas, libros, proyectos similares y observación no participativa donde se identificó los métodos de enseñanzas en niños con deficiencia intelectual es por medio de colores y juegos. Se concluyó que para mejorar la conducta de los niños el proyecto debe de implementar las emociones básicas y aprender a desarrollar la empatía hacia sus compañeros de clases, para esto se desarrolla una línea gráfica con personajes “estilo cartoon” y posteriormente el desarrollo de los juegos didácticos que mejoren la identificación de las emociones. Para culminar el proyecto se implementa los juegos didácticos a los niños de la fundación para corroborar su aprendizaje en los gestos que demuestra cada personaje.</p>			
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: +593-5-(8904462)	E-mail: mguelito_1993@hotmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE):	Nombre: Lcdo. Vergara Macías, Will Alberto, Ms.		
	Teléfono: +593-9-9504428		
	E-mail: will.vergara@cu.ucsg.edu.ec		
SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA			
Nº. DE REGISTRO (en base a datos):			
Nº. DE CLASIFICACIÓN:			
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):			