

**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

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

TEMA:

Implementación de juegos didácticos que favorezcan el desarrollo de destrezas de aprendizaje y estimulen la atención y concentración, en niños del subnivel inicial II (4 años) de la “Unidad Educativa Fiscomisional María Reina” de la ciudad de Guayaquil.

AUTOR:

Merino Mosquera Sandra Elizabeth

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

TUTOR:

Lcdo. Ronquillo Panchana Roger Iván, Ms.

Guayaquil, Ecuador

14 de marzo de 2017



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
CARRERA DE GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación, fue realizado en su totalidad por **Merino Mosquera Sandra Elizabeth**, como requerimiento para la obtención del Título de **Licenciada en Gestión Gráfica Publicitaria**.

TUTOR

Lcdo. Ronquillo Panchana Roger Iván, Ms.

DIRECTOR DE LA CARRERA

Lcdo. Soto Chávez Billy Gustavo, Ms.

Guayaquil, a los 14 días del mes de marzo del año 2017



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
CARRERA DE GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Merino Mosquera Sandra Elizabeth**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Implementación de juegos didácticos que favorezcan el desarrollo de destrezas de aprendizaje y estimulen la atención y concentración, en niños del subnivel inicial II (4 años) de la “Unidad Educativa Fiscomisional María Reina” de la ciudad de Guayaquil** previo a la obtención del Título de **Licenciada 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 14 días del mes de marzo del año 2017

LA AUTORA

MERINO MOSQUERA SANDRA ELIZABETH



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

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

AUTORIZACIÓN

Yo, **Merino Mosquera Sandra Elizabeth**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Implementación de juegos didácticos que favorezcan el desarrollo de destrezas de aprendizaje y estimulen la atención y concentración, en niños del subnivel inicial II (4 años) de la “Unidad Educativa Fiscomisional María Reina” de la ciudad de Guayaquil**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 14 días del mes de marzo del año 2017

LA AUTORA:

MERINO MOSQUERA SANDRA ELIZABETH

REPORTE URKUND

URKUND Will Alberto Vergara Macías (will.vergara)

Documento TI_merino_sandra_urkund.docx (D25982283)

Presentado 2017-02-23 17:50 (-05:00)

Recibido will.vergara.ucsg@analysis.urkund.com

Mensaje Fwd: Documento trabajo de titulación para análisis urkund [Mostrar el mensaje completo](#)

1% de esta approx. 18 páginas de documentos largos se componen de texto presente en 2 fuentes.

Lista de fuentes Bloques

Enlace/nombre de archivo
http://anghypangy.blogspot.com/p/paginas-word.html
Manual-estrategias-didacticas-para-implementar-el-ambiente-de-aprendizaje...
GUIA_I.MANOSALVAS.TAPIA.ANDREA.DISEO_Y_PLANIFICACION_CURRICULAR.I...
http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/119651/1/59149_1.pdf

Fuentes alternativas

manal_corregido_4-20-2016.docx
http://www.slideshare.net/Carol-DP/caracterizacin-de-los-mbitos-de-desarroll...

0 Advertencias. Reiniciar Exportar Compartir

1. INTRODUCCIÓN

En el ámbito de la educación, se busca constantemente métodos, estrategias y recursos que faciliten el desarrollo y el aprendizaje de las personas desde su inicio en la etapa escolar. Este trabajo tiene como objetivo diseñar juegos didácticos aplicando herramientas del diseño gráfico para favorecer el desarrollo de destrezas de aprendizaje y estimular la atención y concentración en niños de 4 años.

En el subnivel inicial de la Unidad Educativa FiscoMisional María Reina, los juegos didácticos con los que cuentan actualmente, no están en condiciones para desarrollar las destrezas del área lógico-matemático en los niños. Este ámbito incluye destrezas de agilidad mental, memoria, atención, concentración y resolución de problemas (Chacón, 2008), lo cual afecta su formación en cuanto a su aprendizaje y desenvolvimiento evolutivo.

Para lograr cumplir con los objetivos de este proyecto, se utiliza una metodología de investigación de carácter cualitativo, consultando la opinión experta de parvularias, pedagógicas y profesionales del diseño gráfico. Así mismo se considera información pertinente a las destrezas de aprendizaje correspondientes a niños del subnivel inicial II, y los ejercicios adecuados para su aplicación en juegos educativos.

Este proyecto de titulación, abarca el proceso de elaboración de una línea didáctica, desde la investigación en el ámbito pedagógico hasta los criterios de diseño adecuados y funcionales para su aplicación. Como resultado, se muestra un cuento ilustrado, cuyos personajes servirán de vínculo entre los juegos y los niños, al estar presentes en todo el material lúdico. Una guía de uso de los juegos para el docente, acompañan esta línea de juegos, para asegurar la correcta aplicación de los mismos, con el fin de lograr los objetivos de aprendizajes establecidos en cada uno.

AGRADECIMIENTO

A mis padres, Consuelo y Xavier, por ser mi apoyo a lo largo de la realización de este proyecto. Les agradezco su trabajo y sacrificio para contribuir en hacer posible la obtención de mi título profesional y por haberme formado comprometida con mis metas y alentarme a perseverar hasta conseguirlas.

A mis amigos: Iris Serrano, Lizandro Rodríguez y Josué Medina. Siempre conté con su ayuda y su apoyo. Fueron mi jurado personal en el transcurso de este trabajo, aportando con su opinión profesional al progreso de este proyecto.

A mi novio, Matthew, por su inmenso cariño y apoyo. Gracias por utilizar todos los recursos a tu alcance en beneficio de la realización de mi trabajo de titulación.

A mi tutor Roger Ronquillo, por exigirme siempre más. Los resultados de este proyecto no habrían sido los mismos sin su guía.

Al Msc. Will Vergara, por siempre haber tenido tiempo para orientarme en este trabajo.

A todas las docentes que colaboraron y me permitieron acceder a las aulas con el fin de obtener los recursos necesarios para la realización de este proyecto.

DEDICATORIA

El presente trabajo va dirigido con especial agradecimiento a mi madre, Consuelo Mosquera Martínez, quien no solo fue mi apoyo emocional durante este exigente trabajo, sino también fue mi guía y asesora, con su conocimiento en educación y su experiencia como docente contribuyó a encaminar este proyecto.



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
CARRERA DE GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA**

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

Lcda. Fernanda Anaís Sánchez Mosquera, Ms.
DELEGADO 1

Lcda. Katherine María Naranjo Rojas, Ms.
DELEGADO 2

Ing. Will Alberto Vergara Macías, Ms.
OPONENTE



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA

CALIFICACIÓN

Lcdo. Roger Iván Ronquillo Panchana, Ms.

ÍNDICE GENERAL

1	INTRODUCCIÓN.....	17
1.1	Planteamiento del problema.....	18
1.2	Objetivos del proyecto.....	19
2	Metodología de la investigación.....	20
2.1	Descripción del proceso seguido en la etapa de investigación.....	20
2.1.1	Análisis, interpretación y organización de la información.	24
2.1.2	Análisis e interpretación de documentación.	24
2.1.3	Análisis e interpretación de los resultados de las entrevistas.	25
2.1.4	Análisis e interpretación de los resultados de observación. ...	28
2.2	Recolección de información sobre el cliente, producto, competencia, público.....	29
2.3	Análisis de proyectos similares.....	33
3	PROYECTO.....	43
3.1	Criterios de diseño.....	45
3.2	Desarrollo de bocetos o artes iniciales.....	53
3.3	Evaluación de artes iniciales.....	56
3.4	Desarrollo de propuesta gráfica inicial.....	60
3.5	Desarrollo de línea gráfica definitiva.....	68
3.6	Arte final de las piezas gráficas.....	84
3.7	Producto final.....	116
3.8	Presupuesto.....	120
3.9	Conclusiones y recomendaciones.....	121

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Personajes del material didáctico	35
Figura 2. Tarjeta de juego 1	36
Figura 3. Tarjeta de juego 2.....	36
Figura 4. Tarjeta de juego 3.....	36
Figura 5. Portadas y contraportadas.....	38
Figura 6. Cartillas de trabajo.....	39
Figura 7. Rompecabezas.....	39
Figura 8. Propuesta de juego matemático	41
Figura 9. Juego sumatoria de figuras geométricas	41
Figura 10. Figuras y color	42
Figura 11. Conjunto de módulos que forman una historia	42
Figura 12. Colores primarios y secundarios.....	46
Figura 13. Personajes Kawaii	47
Figura 14. Obras de Jaime Álvarez	48
Figura 15. Tipografía del cuento	49
Figura 16. Tipografía de la guía de juegos didácticos	50
Figura 17. Diagramación cuento.....	51
Figura 18. Bocetos iniciales	53
Figura 19. Boceto inicial conejo	54
Figura 20. Boceto inicial mono.....	54
Figura 21. Boceto inicial tortuga	55
Figura 22. Boceto inicial conejo 2	55
Figura 23. Boceto inicial tortuga 2	55
Figura 24. Boceto inicial mono2.....	56
Figura 25. Pregunta 1 evaluación inicial	57
Figura 26. Propuesta elegida.....	57
Figura 27. Pregunta 2 evaluación inicial	58
Figura 28. Pregunta 3 de evaluación inicial	59
Figura 29. Proceso de ilustración del cuento	61
Figura 30. Portada de cuento	62
Figura 31. Cuento escena1.....	63

Figura 32. Cuento escena2.....	63
Figura 33. Cuento escena3.....	64
Figura 34. Cuento escena 4.....	64
Figura 35. Cuento escena 5.....	65
Figura 36. Cuento escena 6.....	65
Figura 37. Cuento escena 7.....	66
Figura 38. Cuento escena 8.....	66
Figura 39. Cuento escena9.....	67
Figura 40. Cuento escena 10.....	67
Figura 41. Cuento contraportada	68
Figura 42. Escena modificada 2	69
Figura 43. Escena modificada 4	69
Figura 44. Escena modificada 4	70
Figura 45. Escena modificada 6	70
Figura 46. Escena modificada 8	71
Figura 47. Escena modificada 9	71
Figura 48. Escena modificada 10	72
Figura 49. Boceto laberinto.....	73
Figura 50. Boceto juego de encaje	73
Figura 51. Boceto de rompecabezas	74
Figura 52. Boceto de juego de cosido	74
Figura 53. Boceto de juego de patrón.....	75
Figura 54. Boceto de tarjetas de asociación.....	75
Figura 55. Juego de laberinto	76
Figura 56. Juego de encaje	77
Figura 57. Juego de cosido.....	78
Figura 58. Rompecabezas.....	80
Figura 59. Naipes de asociación.....	81
Figura 60. Juego de observación.....	82
Figura 61. Juego de patrón.....	83
Figura 62. Proceso de fabricación de laberinto.....	85
Figura 63. Proceso fabricación juego de cosido	87
Figura 64. Laberinto final	87
Figura 65. Juego de cosido final	88

Figura 66. Rompecabezas final	89
Figura 67. Juego de patrón final	90
Figura 68. Juego de observación final	91
Figura 69. Naipes y tarjetas guías	93
Figura 70. Portada guía de juegos didácticos.....	94
Figura 71. Introducción guía de juegos didácticos.....	95
Figura 72. Índice	95
Figura 73. Laberinto diagramado.....	96
Figura 74. Laberinto instrucciones.....	96
Figura 75. Juego de patrón diagramado.....	97
Figura 76. Juego de patrón instrucciones.....	98
Figura 77. Juego de encaje diagramado	98
Figura 78. Juego de encaje instrucciones	99
Figura 79. Juego de encaje instrucciones 2.....	99
Figura 80. Rompecabezas diagramado.....	100
Figura 81. Rompecabezas instrucciones.....	100
Figura 82. Naipes de asociación diagramado.....	101
Figura 83. Naipes de asociación instrucciones.....	101
Figura 84. Juego de cosido diagramado.....	102
Figura 85. Juego de cosido instrucciones.....	102
Figura 86. Juego de observación diagramado.....	103
Figura 87. Juego de observación instrucciones.....	103
Figura 88. Frase John Dewey.....	104
Figura 89. Contraportada de guía de juegos didácticos	104
Figura 90. Narración del cuento a los niños.....	105
Figura 91. Implementación del laberinto.....	106
Figura 92. Implementación de juego de cosido	107
Figura 93. Implementación del juego de naipes de asociación.....	107
Figura 94. Implementación del juego de patrón.....	108
Figura 95. Implementación del rompecabezas	108
Figura 96. Implementación del juego de observación.....	109
Figura 97. Docentes evaluando juegos	112
Figura 98. Arte final laberinto.....	116
Figura 99. Arte final juego de patrón.....	117

Figura 100. Arte final juego de observación.....	117
Figura 101. Arte final juego cosido	118
Figura 102. Arte final rompecabezas	118
Figura 103. Arte final naipes de asociación y memoria	119
Figura 104. Arte final guía de juegos didácticos	119
Figura 105. Arte final cuento.....	120

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Evaluación artes finales	111
Tabla 2. Presupuesto línea didáctica	121

RESUMEN

El proyecto de “Implementación de juegos didácticos que favorezcan el desarrollo de destrezas de aprendizaje y estimulen la atención y concentración en niños del subnivel inicial II (4 años) de la “Unidad Educativa Fiscomisional María Reina” de la ciudad de Guayaquil, surge debido a la falta de material lúdico educativo, en condiciones requeridas para desarrollar las destrezas de aprendizaje correspondientes al nivel de los estudiantes. Para cumplir con este objetivo se desarrolló una línea didáctica conformada por un cuento ilustrado, juegos didácticos en base a los personajes de dicho cuento y una guía de uso de estos juegos para la correcta aplicación del material por parte del docente. En este trabajo se entrelazan las ramas de la pedagogía y el diseño gráfico para la construcción de recursos educativos novedosos y eficientes que contribuyan al desarrollo de destrezas del área lógico-matemático, a la vez que otras destrezas como parte de la enseñanza-aprendizaje en las aulas de niños en edad preescolar.

PALABRAS CLAVES

Juegos / Didácticos / Diseño Gráfico / Subnivel Inicial II / Educación / Cuento
/ Guía Docente / Ilustración / Acuarela

ABSTRACT

The project of "Implementation of didactic games that favor the development of learning skills and stimulate the attention and concentration in children of the initial sub-level II (4 years) of the "Educational Unit Maria Reina Fiscomisional" of the city of Guayaquil, arises due to lack of Educational material games, in conditions required to develop the learning skills corresponding to the level of students. To fulfill this objective, a didactic line was developed, consisting of an illustrated story, didactic games based on the characters of the story and a guide to use these games for the correct application of the material by the teacher. In this work the subjects of pedagogy and graphic design are intertwined for the construction of innovative and efficient educational resources that contribute to the development of skills in the area of mathematics and logic, as well as other skills as part of the teaching-learning program in Classrooms for preschool children.

KEY WORDS

Games / Didactics / Graphic Design / Initial Sub Level II / Education / Story /
Teaching Guide / Illustration / Watercolor

1 INTRODUCCIÓN

En el ámbito de la educación, se busca constantemente métodos, estrategias y recursos que faciliten el desarrollo y el aprendizaje de las personas desde su inicio en la etapa escolar. Este trabajo tiene como objetivo diseñar juegos didácticos aplicando herramientas del diseño gráfico para favorecer el desarrollo de destrezas de aprendizaje y estimular la atención y concentración en niños de 4 años.

En el subnivel inicial de la Unidad Educativa Fiscomisional María Reina, los juegos didácticos con los que cuentan actualmente, no están en condiciones para desarrollar las destrezas del área lógico-matemático en los niños. Este ámbito incluye destrezas de agilidad mental, memoria, atención, concentración y resolución de problemas (Chacón, 2008), lo cual afecta su formación en cuanto a su aprendizaje y desenvolvimiento evolutivo.

Para lograr cumplir con los objetivos de este proyecto, se utiliza una metodología de investigación de carácter cualitativo, consultando la opinión experta de parvularias, pedagogas y profesionales del diseño gráfico. Así mismo se considera información pertinente a las destrezas de aprendizaje correspondientes a niños del subnivel inicial II, y los ejercicios adecuados para su aplicación en juegos educativos.

Este proyecto de titulación, abarca el proceso de elaboración de una línea didáctica, desde la investigación en el ámbito pedagógico hasta los criterios de diseño adecuados y funcionales para su aplicación. Como resultado, se muestra un cuento ilustrado, cuyos personajes servirán de vínculo entre los juegos y los niños, al

estar presentes en todo el material lúdico. Una guía de uso de los juegos para el docente, acompañan esta línea de juegos, para asegurar la correcta aplicación de los mismos, con el fin de lograr los objetivos de aprendizajes establecidos en cada uno.

1.1 Planteamiento del problema

Dentro de las estrategias de estimulación para niños en edad escolar, el juego es un recurso muy utilizado por su efectividad en el desarrollo de las habilidades de los infantes. Vygotski (2006) señala que el juego contribuye al desarrollo intelectual y social. Afirma que este, estimula el desarrollo de las funciones psicológicas superiores, y es el generador de la imaginación y la creatividad.

El juego es el recurso educativo por excelencia para la infancia, señala (Crespillo, 2010), una idea apoyada por (Chacón, 2008) quien indica que este tipo de juegos, permiten que los niños desarrollen destrezas por áreas de desarrollo, las cuales son el área físico-biológica, el área cognitiva verbal y la dimensión académica.

De acuerdo a lo anteriormente mencionado, en el subnivel inicial II (niños de 4 años) de la Unidad Educativa Fiscomisional María Reina, se ha detectado que los juegos didácticos con los que cuentan actualmente, no son suficientes para que los niños desarrollen las destrezas del área cognitiva-verbal, que incluyen destrezas de agilidad mental, memoria, atención, concentración y resolución de problemas (Chacón, 2008), que afecta su aprendizaje y desenvolvimiento.

Debido a esta problemática, se pretende diseñar juegos didácticos funcionales con su respectiva guía de uso, que desarrollen destrezas de aprendizaje y estimulen la atención y concentración en los niños. Ramón, (2014) nos dice que la atención es un acto involuntario del cerebro, está activa todo el día y se inhibe cuando nos concentramos para que no causen distracción los estímulos del ambiente, lo que define la concentración como una atención focalizada.

La atención y concentración son habilidades valiosas para el buen rendimiento intelectual, siendo una condición necesaria para que se lleven a cabo los procesos de asimilación y razonamiento lógico, propios de la inteligencia (Lillo, 2012).

El diseño gráfico es una herramienta muy útil para la implementación de juegos didácticos, porque abarca conocimientos estéticos: forma, textura, color, composición, y de comunicación: legibilidad, imagen, soporte, proporción, los cuales son parámetros que rigen un diseño funcional (Moreno, 2009).

1.2 Objetivos del proyecto

1.1.1 Objetivo general

Diseñar juegos didácticos, aplicando herramientas del diseño gráfico para favorecer el desarrollo de destrezas de aprendizaje y estimular la atención y concentración en niños de 4 años.

1.1.2 Objetivos específicos

- Relacionar los fundamentos y herramientas del diseño gráfico con las técnicas pedagógicas de desarrollo de destrezas de aprendizaje, y estimulación de atención y concentración para la cohesión de las dos disciplinas en el diseño de los juegos didácticos.
- Establecer la vinculación de los niños con los juegos didácticos a través del uso de personajes introducidos en un cuento ilustrado.
- Determinar una efectiva aplicación de los juegos por parte del docente, a través de una guía de uso.

2 Metodología de la investigación

2.1 Descripción del proceso seguido en la etapa de investigación

El enfoque de la investigación que se selecciona para el desarrollo del trabajo de titulación, es de carácter cualitativo. Hernández, Fernández, & Baptista, (2010), mencionan que este enfoque abarca entrevistas a profundidad, analiza los datos obtenidos y se alcanzan conclusiones para comprender determinados temas. Los datos recolectados de este enfoque también incluyen descripciones detalladas de

situaciones, eventos, personas, interacciones, conductas observadas y sus manifestaciones (Hernández, et al., 2010).

Dentro de las técnicas de investigación cualitativa, se han escogido las siguientes:

La entrevista

Esta técnica es una interacción entre dos personas, planificada y que tiene como fin, recoger información sobre algún tema e interpretar esos datos. Esta técnica se emplea cuando se requiere información compleja o de profesionales en un determinado asunto. El entrevistador planifica una serie de preguntas, las cuales dependen de tres factores: la duración de la entrevista, la naturaleza de las preguntas y el contexto de la investigación (Campoy y Gómez, 2009).

Las personas entrevistadas son profesionales de la pedagogía y del diseño, ambas disciplinas entrelazadas en el desarrollo de este trabajo.

Se entrevista a las dos parvularias del subnivel inicial II de la Unidad Educativa Fiscomisional María Reina, para obtener información sobre el comportamiento, intereses y aprendizaje de los niños de 4 años.

La entrevista a estas docentes tuvo el propósito de conocer la metodología de enseñanza y el manejo de juegos didácticos como parte de la misma. Así mismo, se busca conocer qué destrezas debían desarrollarse en niños de este nivel, qué juegos didácticos eran necesarios para desarrollarlas y que características deben tener estos juegos para ser apropiados para niños de 4 años.

También se entrevista a una pedagoga docente del subnivel inicial II de la Unidad Educativa de la Asunción, para obtener información sobre las ventajas del juego didáctico como recurso educativo, cómo estimular la atención y concentración en los niños, qué tipo de juegos son los adecuados para desarrollar las destrezas correspondientes a esta edad y las características en cuanto a tamaño, color y forma que deben considerarse para el diseño de un material eficiente.

Finalmente, se entrevista a un profesional del diseño gráfico cuya experiencia en el proyecto gubernamental de juegos didácticos para concientizar sobre el patrimonio cultural en niños de la región de la costa, es de utilidad para recolectar información sobre la metodología de diseño y las consideraciones necesarias para diseñar juegos que sean atractivos y funcionales para niños.

Observación

Kawulich (2005) sugiere que la observación participante puede usarse como una ayuda al investigador a tener una mejor comprensión del contexto y el fenómeno en estudio. En esta técnica, el investigador determina qué es lo que debe observar y cómo va a registrar esas observaciones (Galan, 2013).

Es necesario definir objetivos claros de observación. En este caso, nos planteamos conocer el método de enseñanza en el aula, la participación de los alumnos, y el uso de recursos educativos por parte de las docentes.

Los aspectos que se toman en cuenta para la observación, fue la metodología de enseñanza, los juegos didácticos con los que cuentan, el estado de conservación de

los mismos, los juegos más llamativos para los niños y si contaban con guías de uso para las docentes.

Se seleccionan estos ámbitos para poder obtener información sobre las estrategias de enseñanza que se aplican en el aula, los tipos de juegos didácticos que poseen, y los intereses de los niños, para de acuerdo a esta información diseñar juegos que sean atractivos para ellos y que les permitan desarrollarse al mismo tiempo que se diviertan.

El tipo de investigación para el desarrollo de este proyecto es de clase:

Documental

Esta investigación comprende la consulta de documentos (libros, revistas, periódicos, registros, etc.) (Grajales, 2000).

Para el desarrollo de este trabajo se han consultado diversas fuentes de documentados escritos y audiovisuales relacionados a los fundamentos de la enseñanza con juegos didácticos, las habilidades que desarrollan y los aspectos del diseño gráfico que participan en el funcionamiento de los mismos.

Se recolecta información acerca de los objetivos de aprendizaje y destrezas a desarrollar en los niños de 4 a 5 años, establecidos en el Currículo de Educación Inicial 2014 (la última edición) del Ministerio de Educación del Ecuador, para conocer qué habilidades deben enfocarse en desarrollar los juegos didácticos que se propongan.

También se recolecta información sobre la aplicación del diseño gráfico en materiales didácticos, para establecer el proceso que defina la elaboración de las piezas lúdicas, los elementos y principios del diseño, las funciones de las imágenes y la aplicación de criterios de diseño de acuerdo al público establecido.

Se analizan documentos online referentes a la importancia del uso de juegos didácticos en la enseñanza en niños de edad preescolar, los tipos de juegos que desarrollan atención y concentración y métodos de diseño para proyectos de diseño gráfico.

2.1.1 Análisis, interpretación y organización de la información.

2.1.2 Análisis e interpretación de documentación.

Al analizar los objetivos de aprendizaje y los ámbitos de desarrollo establecidos por el Ministerio de Educación del Ecuador, puedo concluir en la etapa de 4 a 5 años, es importante conseguir que el niño sea más independiente, sociable en su entorno, curioso de los fenómenos naturales y culturales, capaz de resolver problemas sencillos, creativo en manifestaciones artísticas y mejor coordinado en sus movimientos.

En cuanto a las orientaciones metodológicas, el Currículo de Educación Inicial (2014) establece que para lograr la enseñanza-aprendizaje en los niños, se debe posibilitar: “una educación integral basada en el juego, la exploración, la experimentación y la creación” (p.41). Es por ello que en este nivel se recomienda

utilizar como método al juego trabajo, otorgándoles un espacio para que jueguen, interactúen entre sí y con los materiales.

Esto convierte en un factor necesario conocer a los niños y sus intereses. El juego, como principal estrategia de enseñanza, es una actividad innata de los niños. Jugando, los niños se involucran con cuerpo, mente y espíritu interactúan con sus pares, con los adultos y con su entorno.

Cuando juegan, los niños experimentan y aprenden de forma segura acerca de su medio, tantean conductas, resuelven problemas y se adaptan a nuevas situaciones. (Currículo de Educación Inicial, 2014, p. 41).

Metodología Juego Trabajo

Consiste en organizar diferentes espacios de aprendizaje, a los que se denomina rincones, donde los niños se disponen a jugar realizando distintas actividades. Es una metodología que permite atender la diversidad del aula y desarrollar las capacidades e intereses individuales. Los rincones de juego trabajo son ideales para que los niños aprendan de forma espontánea y según sus propias necesidades. Lo esencial del juego trabajo en rincones es que genera un auténtico aprendizaje mediante el juego. Esta metodología, reconoce al juego como la actividad más importante en la infancia preescolar (Currículo de Educación Inicial, 2014, p. 41).

2.1.3 Análisis e interpretación de los resultados de las entrevistas.

En la entrevista con las docentes del subnivel inicial II, se obtiene información sobre los métodos de enseñanza-aprendizaje en los niños de 4 años, la influencia de

los juegos didácticos en su formación y las características que deben cumplir para ser funcionales en el desarrollo de destrezas.

De acuerdo a la información obtenida en las entrevistas con las docentes parvularias, los niños de 4 años se comportan activos, exploradores, participativos y expresan sus emociones con facilidad. Los objetivos de aprendizaje en esta etapa se centran en las formas, colores y nociones de tiempo y espacio. Los intereses de los niños a esta edad se encuentran en su entorno, la fantasía de los cuentos y los juegos.

La metodología de enseñanza que utilizan en esta etapa es el juego, ya que la estrategia lúdica desarrolla las destrezas y habilidades de los niños con eficiencia, y captan su atención para el aprendizaje.

Según las entrevistadas, los juegos didácticos con los que cuentan, no son suficientes para desarrollar las destrezas y están desactualizados. Los juegos que requieren son útiles para estimular la atención y concentración, a la vez que pueden desarrollar destrezas motrices y de pensamiento lógico, y deben ser de dimensiones grandes, colores de alta saturación y contrastantes, resistentes y seguros para la manipulación de los niños.

En la entrevista con la pedagoga, se obtiene información sobre los intereses de los niños de 4 años, cómo funciona la metodología juego-trabajo, los juegos didácticos que desarrollan destrezas del pensamiento lógico y las características que deben tener para ser juegos de aprendizaje útiles para niños de esta edad.

De esta entrevista, puedo concluir que los niños de 4 años se sienten muy atraídos por lo que sucede en su entorno, por la naturaleza y los animales, además de que utilizan sus sentidos para explorar y conocer. En esta etapa los objetivos de aprendizaje abarcan la autonomía del niño, solución de problemas, relaciones lógicas, desarrollo de motricidad.

De acuerdo a esta información, el ámbito de aprendizaje que se enfoca más en las destrezas del desarrollo del pensamiento es la de lógica-matemática; los juegos de aprendizaje que promueven estas destrezas son: laberintos, juegos de observación, de relación, de clasificación.

Las características que deben tener estos juegos son colores primarios y secundarios de correctas combinaciones, dimensiones grandes, gráficos simples de entender y con características de fantasía. Los materiales más funciones son las telas como la pañolencia, la madera y la pancacoa.

La pedagoga explicó que la metodología juego-trabajo consisten en la aplicación de rincones de juego, que son espacios creados para que los niños desarrollen diferentes destrezas a través de materiales y juegos didácticos. Cada nivel selecciona qué tipo de rincones implementar de acuerdo a las necesidades de aprendizaje del grupo de estudiantes y el currículo de educación que maneje la institución.

En la entrevista con el profesional del diseño, se obtiene información sobre los tipos de juegos didácticos que deben emplearse para niños de 4 años, criterios de diseño y metodología.

De acuerdo a la entrevista con el diseñador, los juegos didácticos físicos y manipulables son ideales para el desarrollo de destrezas en niños de 4 años. El uso de formas básicas y colores contrastantes comunican más al niño que formas con elementos numerosos. Las formas redondeadas también son ideales para el público infantil.

2.1.4 Análisis e interpretación de los resultados de observación.

Se analizaron diversos aspectos a través de la observación, como el método de enseñanza, rincones de juego-trabajo, juegos didácticos con los que cuentan, los soportes en los que se presentan, su estado de conservación y el uso de guías para las docentes.

Se puede concluir que el método de juego trabajo es la estrategia utilizada para la enseñanza de los niños, siendo este el proceso de aprendizaje recomendado por el Currículo del Ministerio de Educación. Este método es aplicado con juegos didácticos de material concreto y con actividades realizadas al aire libre. Cuentan con tres rincones de juego, los cuales son: arte, construcción y lectura. Estos rincones, cuentan con poco material y juegos didácticos, los cuales no están en condiciones óptimas, ni están elaborados en soportes resistentes para su manipulación. También se observó que las docentes no utilizan guías de uso de los juegos para aplicarlos con los niños.

2.2 Recolección de información sobre el cliente, producto, competencia, público.

La Unidad Educativa Fiscomisional María Reina, es una institución que forma parte de “Fe y Alegría: Movimiento de Educación Popular y Promoción Social”, una red presente en 75 centros educativos en 14 provincias en zonas rurales y urbano-marginales del Ecuador. La Unidad se encuentra ubicada en el sector de Mapasingue Oeste Av. 3era y Calle 4ta.

La metodología de enseñanza que utilizan se basa en el Currículo del Ministerio de Educación del Ecuador. La rectora de la Unidad Educativa Fiscomisional es la Dra. Gladys Paredes, y dirige la institución con 633 estudiantes desde el nivel inicial hasta bachillerato.

Al ser una Unidad Educativa Fiscomisional, las pensiones son subvencionadas por la red “Fe y Alegría” y un porcentaje menor corre por cuenta de los padres.

No cuentan con una inversión significativa con respecto al material de apoyo en las aulas, por lo tanto, este es insuficiente y no cumple con las condiciones óptimas para su eficiencia como recurso de enseñanza-aprendizaje.

De acuerdo al Currículo de Educación Inicial, del Ministerio de Educación del Ecuador, los objetivos de aprendizaje y destrezas por ámbito para los niños de 4 años son los siguientes:

- Lograr niveles crecientes de identidad y autonomía, alcanzando grados de independencia que le posibiliten ejecutar acciones con seguridad y confianza, garantizando un proceso adecuado de aceptación y valoración de sí mismo.
- Descubrir y relacionarse adecuadamente con el medio social para desarrollar actitudes que le permitan tener una convivencia armónica con las personas de su entorno.
- Explorar y descubrir las características de los elementos y fenómenos mediante procesos indagatorios que estimulen su curiosidad fomentando el respeto a la diversidad natural y cultural.
- Potenciar las nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitan establecer relaciones con el medio para la resolución de problemas sencillos, constituyéndose en la base para la comprensión de conceptos matemáticos posteriores.
- Desarrollar el lenguaje verbal y no verbal para la expresión adecuada de sus ideas, sentimientos, experiencias, pensamientos y emociones como medio de comunicación e interacción positiva con su entorno inmediato, reconociendo la diversidad lingüística.
- Disfrutar de su participación en diferentes manifestaciones artísticas y culturales a través del desarrollo de habilidades que le permitan expresarse libremente y potenciar su creatividad.
- Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensorio-perceptivos que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos. (Currículo Educación Inicial, 2014, p.31)

El subnivel inicial II se divide en ámbitos de desarrollo y aprendizaje, los cuales se definen de la siguiente manera:

- **Identidad y autonomía.-** En este ámbito se encuentran aspectos relacionados con el proceso de construcción de la imagen personal y valoración cultural que tiene el niño de sí mismo, su autoconocimiento y la generación de acciones y actitudes que le permitan ejecutar actividades que requiera paulatinamente de la menor dependencia y ayuda del adulto. Todo esto con la finalidad de desarrollar su progresiva independencia, seguridad, autoestima, confianza y respeto hacia sí mismo y hacia los demás. En este ámbito se promueve el desarrollo de la identidad en los niños con un sentido de pertenencia, reconociéndose como individuo con posibilidades y limitaciones y como parte de su hogar, su familia, su centro educativo y su comunidad.
- **Convivencia.-** En este ámbito se consideran aspectos relacionados con las diferentes interrelaciones sociales que tiene el niño en su interacción con los otros, partiendo de su núcleo familiar a espacios y relaciones cada vez más amplias como los centros educativos. Para esto es necesario incorporar el aprendizaje de ciertas pautas que faciliten su sana convivencia, a partir de entender la necesidad y utilidad de las normas de organización social, de promover el desarrollo de actitudes de respeto, empatía, el goce de sus derechos y la puesta en práctica de sus obligaciones.
- **Relaciones con el medio natural y cultural.-** Este ámbito considera la interacción del niño con el medio natural en el que se desenvuelve para que,

mediante el descubrimiento de sus características, desarrolle actitudes de curiosidad por sus fenómenos, comprensión, cuidado, protección y respeto a la naturaleza, que apoyará al mantenimiento del equilibrio ecológico. También tiene que ver con la relación armónica que mantiene el niño con el medio cultural en el que se desenvuelve, para garantizar una interacción positiva con la cual los niños aprenderán el valor, reconocimiento y respeto a la diversidad.

- Relaciones lógico/matemáticas.- Comprende el desarrollo de los procesos cognitivos con los que el niño explora y comprende su entorno y actúa sobre él para potenciar los diferentes aspectos del pensamiento. Este ámbito debe permitir que los niños adquieran nociones básicas de tiempo, cantidad, espacio, textura, forma, tamaño y color, por medio de la interacción con los elementos del entorno y de experiencias que le permitan la construcción de nociones y relaciones para utilizarlas en la resolución de problemas y en la búsqueda permanente de nuevos aprendizajes.

- Comprensión y expresión del lenguaje.- En este ámbito se potencia el desarrollo del lenguaje de los niños como elemento fundamental de la comunicación que le permite exteriorizar sus pensamientos, ideas, deseos, emociones, vivencias y sentimientos, mediante símbolos verbales y no verbales y como medio de relación con los otros, empleando las manifestaciones de diversos lenguajes y lenguas. Tiene gran importancia el tratamiento de las conciencias lingüísticas que pretenden cimentar las bases para procesos futuros de lectura y escritura, así como para un adecuado desarrollo de la pronunciación en el habla de los niños.

El lenguaje también apoya a la construcción de los procesos cognitivos que facilitan el conocimiento y la representación del mundo, la creatividad y la imaginación. En este sentido, el lenguaje es una herramienta fundamental para el desarrollo y el aprendizaje integral infantil.

- Expresión artística.- Se pretende orientar el desarrollo de la expresión de sus sentimientos, emociones y vivencias por medio de diferentes manifestaciones artísticas como la plástica visual, la música y el teatro. En este ámbito se propone desarrollar la creatividad mediante un proceso de sensibilización, apreciación y expresión, a partir de su percepción de la realidad y de su gusto particular, por medio de la manipulación de diferentes materiales, recursos y tiempos para la creación.

- Expresión corporal y motricidad.- Este ámbito propone desarrollar las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del conocimiento del propio cuerpo, sus funciones y posibilidades de movimiento, considerándolo como medio de expresión, que permite integrar sus interacciones a nivel de pensamiento, lenguaje y emociones. En este ámbito se realizarán procesos para lograr la coordinación dinámica global, disociación de movimientos, el equilibrio dinámico y estático, relajación, respiración, esquema corporal, lateralidad y orientación en el espacio. (Currículo Educación Inicial, 2014, p.31-32)

2.3 Análisis de proyectos similares

“Diseño de recursos didácticos para el aprendizaje de la lectoescritura en los niños de segundo año de educación básica en la Escuela Cristóbal Colón de Salcedo”. (Ecuador)

En este proyecto realizado por Robalino, (2014) de la Universidad Técnica de Ambato, la metodología utilizada es de carácter mixto (cualitativo y cuantitativo), usando tipos de investigación descriptiva, bibliográfica, documental, de campo y experimental.

Robalino, (2014) plantea que su trabajo de investigación pretende identificar las herramientas adecuadas para favorecer el proceso de enseñanza - aprendizaje reforzando la lectoescritura en edades tempranas (niños de segundo año de educación básica) y la forma más atractiva y moderna de impartir dichos conocimientos usando diseño y la comunicación visual como herramientas.

Sus objetivos específicos establecen:

- Investigar conceptos de diseño y educación para elaborar una solución complementaria al proceso de la lectoescritura del niño.
- Diagnosticar los problemas gráficos y de participación en el proceso de enseñanza de lectoescritura de los niños.
- Desarrollar recursos didácticos funcionales para la viabilidad de la enseñanza de la lectoescritura en los niños de segundo año de educación básica.
- Validar los recursos diseñados para complementar la enseñanza de lectoescritura con la evaluación de maestros y pedagogos.

La información extraída de utilidad para este proyecto, son los criterios a considerar para el diseño de material didáctico:

- Coherencia con el proyecto curricular
- Diversidad de materiales
- Adecuación al contexto
- Coherencia con las intenciones educativas y con las bases psicopedagógicas
- Rigor científico
- Visión global de los materiales
- Aspectos Formales (criterios de diseño adaptados a las técnicas pedagógicas)

Dentro de las propuestas realizadas se encuentran un corto animado, infografías (carteles) de apoyo para la clase, tarjetas de juego, un cubo-dado y una guía didáctica para uso del docente.

Resultados:



Figura 1. Personajes del material didáctico

Fuente: Robalino, P. (2014)



Figura 2. Tarjeta de juego 1

Fuente: Robalino, P. (2014)



Figura 3. Tarjeta de juego 2

Fuente: Robalino, P. (2014)



Figura 4. Tarjeta de juego 3

Fuente: Robalino, P. (2014)

“Diseño de material didáctico y juego educativo en apoyo al centro de educación y recuperación nutricional del Club de Leones en San Juan Sacatepéquez”. (Guatemala)

El trabajo realizado por Morales (2008) de la Universidad de San Carlos, se centra en el diseño de material didáctico para las áreas de: números, naturaleza y juegos; para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje a niños entre 4 y 6 años. La metodología empleada fue mixta, usando técnicas de investigación documental y encuestas.

Sus objetivos específicos establecen:

- Diseñar 3 folletos educativos enfocados a uso docente para reproducción ocasional.
- Diseñar 2 cartillas de trabajo para alumnos con ejercicios para reforzar lo visto en clase que sean de reproducción continúa.
- Diseñar material didáctico y juego educativo para los ámbitos numérico y natural.

Para llevar a cabo el proyecto se recopila información de conceptos del área educativa y conceptos de diseño. De este trabajo voy a emplear el método de diseño, el cual se establece en cuatro etapas: etapa racional, etapa creativa, etapa constructiva y etapa evaluativa.

La etapa racional, abarca el proceso de recopilación de información; la etapa creativa, consiste en interpretar la información y desarrollar alternativas de solución a partir de esta; la etapa constructiva, presenta el arte final para su aprobación; la etapa evaluativa, se enfoca en verificar si la solución responde al objetivo (Tórtola, citado por Morales Castillo, 2002, p.77).

Resultados:



Figura 5. Portadas y contraportadas

Fuente: Morales, M. (2008)

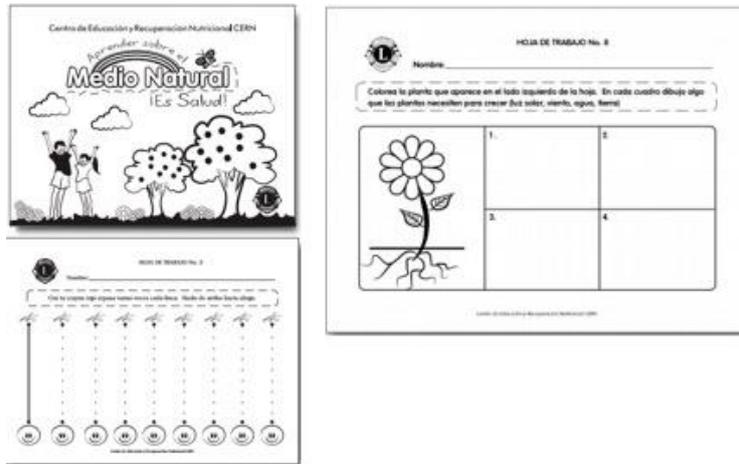


Figura 6. Cartillas de trabajo

Fuente: Morales, M. (2008)



Figura 7. Rompecabezas

Fuente: Morales, M. (2008)

**“Diseño de material didáctico para niños con problemas de aprendizaje”.
(Ecuador)**

En el trabajo de Ordóñez, (2013) de la Universidad del Azuay, la metodología de la investigación se basó en el enfoque cualitativo, utilizando como técnicas la entrevista y la investigación documental.

Sus objetivos específicos establecen:

- Diseñar material didáctico seguro y amigable para el aprendizaje del niño.
- Buscar materiales y formas pertinentes al rango de edad de los niños.

- Implementar experiencias positivas y educativas que los niños puedan recordar y procesar a largo plazo.
- Definir el tipo de problema de aprendizaje al que el material estará dirigido a desarrollar.

El material didáctico se enfoca en el aprendizaje de niños con trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH). De este trabajo pude obtener información sobre los beneficios de los juegos de construcción, los cuales son adecuados para el desarrollo motriz, intelectual, cognoscitivo y emocional de los niños.

Las normas establecidas por María Montessori, reconocida pedagoga y referente en el ámbito de la educación, también es información de utilidad para este proyecto, la cual señala que los materiales que manipulan los niños requieren ser seguros, adaptables, confortables, prácticos y sólidos.

Al mismo tiempo, voy a considerar el análisis de materiales más apropiados para el diseño de juegos educativos que se realiza en esta investigación. Se revisaron criterios de nivel de toxicidad, tipo de uso en la industria, tecnología para su uso y formatos, destacando el plywood, Mdf, madera de pino y lacas de agua como materiales seguros y resistentes para emplearse.

Resultados:

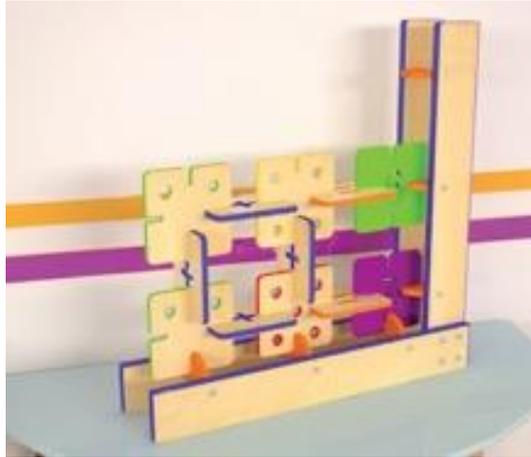


Figura 8. Propuesta de juego matemático

Fuente: Ordóñez, J. (2013)

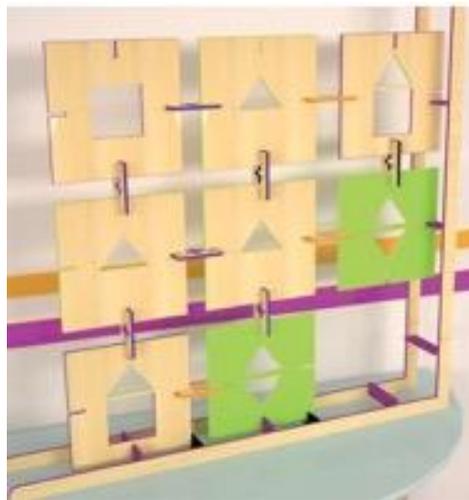


Figura 9. Juego sumatoria de figuras geométricas

Fuente: Ordóñez, J. (2013)

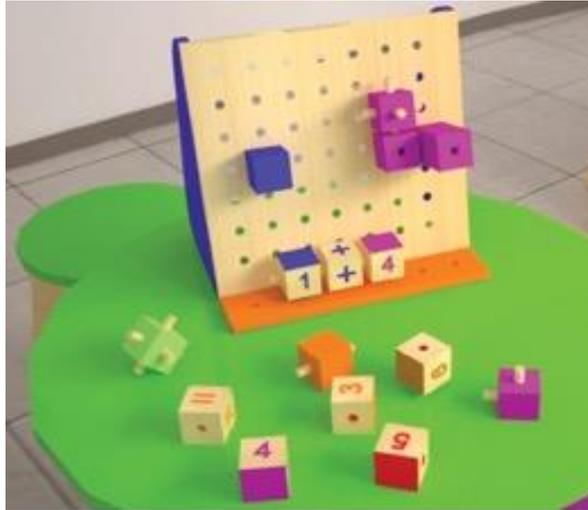


Figura 10. Figuras y color

Fuente: Ordóñez, J. (2013)



Figura 11. Conjunto de módulos que forman una historia

Fuente: Ordóñez, J. (2013)

3 PROYECTO

Al analizar la metodología juego-trabajo y su aplicación en rincones o espacios de juego para la enseñanza-aprendizaje, de los niños en la infancia temprana, se concluye que en el Subnivel Inicial II de la Unidad Educativa Fiscomisional María Reina, se puede implementar otro rincón de juego que cuente con materiales lúdicos funcionales, que permitan desarrollar las destrezas de los niños en los ámbitos que no se están atendiendo adecuadamente.

De acuerdo a la información obtenida en la entrevista con la Pedagoga Consuelo Mosquera, los rincones de juego trabajo se aplican según las necesidades e intereses del grupo de estudiantes. Por lo tanto, no hay un límite de rincones existentes ni funciones determinadas para los mismos, sino que se crean a partir de las destrezas que el grupo de alumnos requiera desarrollar y se los puede denominar de acuerdo al objetivo de dicho rincón.

El Subnivel Inicial II de la Unidad Educativa Fiscomisional María Reina, cuenta actualmente con tres rincones de juego-trabajo: arte, construcción y lectura. Luego de detectar las necesidades de materiales y las destrezas que requieren ser desarrolladas en los niños de 4 años se plantea lo siguiente:

Implementar el “Rincón del Pensamiento”, para desarrollar las destrezas del ámbito lógico-matemático en los niños del Subnivel Inicial II.

Este rincón, cuenta con una línea de juegos didácticos que estimulan las destrezas de estructuración de secuencias lógicas, nociones básicas espaciales, nociones básicas de medida en los objetos, discriminación de formas y colores y

nociones básicas de cantidad, objetivos de aprendizaje que facilitan el desarrollo del pensamiento para la comprensión del entorno, la resolución de problemas sencillos y mejorar su atención y concentración. De acuerdo a Rodrigo (2004), "...la atención llega a coordinarse con otros procesos cognitivos como la memoria, el razonamiento y la resolución de problemas, con lo cual contribuye decisivamente a optimizar el procesamiento de la información" (p. 212).

Los juegos didácticos que conformarán el "Rincón del Pensamiento" son:

- cuento ilustrado
- laberinto
- juego de encaje
- rompecabezas
- juego de observación
- Naipes de asociación y memoria
- Juegos de cosido
- Juego de patrón

Para el diseño de estos juegos didácticos se plantea realizar una misma línea de personajes a partir de un cuento proporcionado por la pedagoga, para estimular la imaginación y generar mayor atención y vinculación entre los niños y los juegos.

3.1 Criterios de diseño

Imagen y Forma

Cuando se trata de diseñar juegos de aprendizajes dirigidos a un público infantil, las formas deben ser simplificadas y con pocos elementos, puesto que la recepción visual de un niño es menor que la de los adultos. La atención y concentración a esta edad no está completamente desarrollada, por lo que no debe haber distracciones en las imágenes y formas que contemplan. (García, 2013).

Las formas deben ser curvas, redondas (García, 2013), por lo tanto para el diseño de las ilustraciones y de los juegos se tendrá en cuenta manejar formas simplificadas, con trazos redondos y líneas curvas para expresar movimiento y dinamismo, pero manteniendo el uso de formas geométricas básicas.

La función de las ilustraciones es captar la atención de los niños y complementar la narración, facilitando la comprensión de la misma.

Color

La elección de la paleta de colores depende de la cultura visual del niño de acuerdo a su edad. En este caso, los niños de 4 años inclinan su atención por tonos más brillantes y saturados (García, 2013). De acuerdo al Currículo de Educación Inicial (2014), los niños en esta etapa deben reconocer colores primarios y

secundarios en objetos e imágenes de su entorno, por lo tanto, la cromática que se utilizará se basa en esta paleta.



Figura 12. Colores primarios y secundarios

Fuente: Wordpress

Estilo de ilustración

La tendencia de ilustración que se referencia para el diseño de los personajes, es el estilo Kawaii. Este movimiento denominado Kawaii, que se traduce como “lindo” o “tierno” en japonés, tiene sus orígenes en el período Edo (1603-1868), una era de armonía y prosperidad en la historia japonesa donde las artes y culturas experimentaron un alto desarrollo. En ese tiempo surgieron obras de xilografía que muestran a animales con rasgos antropomórficos. El año decisivo para oficializar esta estética fue 1914, cuando el ilustrador Yumeji Takehisa diseñó artículos especializados con ilustraciones que representaban lo “dulce y tierno”. No fue hasta los 80, que esta tendencia se convirtió en parte de la cultura pop de Japón, con el lanzamiento de íconos como Hello Kitty (Díaz, 2016).

Características de la tendencia Kawaii en el diseño gráfico:

- El Kawaii plasmado en el arte tiene como finalidad transmitir relajación y simpatía.
- Comprende ilustraciones de personas, comida, animales que expresan ternura y humor.
- Su estética se caracteriza por utilizar líneas curvas, formas redondas y simplificadas, colores de alta saturación o pasteles a manera de flat design o diseño plano, que en conjunto comunican un concepto infantil, inocente y alegre (Rubio, 2014).



Figura 13. Personajes Kawaii

Fuente: tusimagenesde.com

Uno de los diseñadores más representativos en Latinoamérica de esta tendencia es Jaime Álvarez, quien es conocido por su seudónimo Mr. Kat. Álvarez, ha adaptado el estilo Kawaii combinándolo con elementos precolombinos de la cultura peruana. Este artista explica que los diseños Kawaii “tienen un gran poder de comunicación, pues son expresiones sintetizadas y universales” acompañadas de una ternura extrema que transportan a niños y adultos”. Estas características convierten el Kawaii en la tendencia de diseño ideal para ser adaptada a

ilustraciones dirigidas a un público infantil y aplicarlas en juegos educativos en Ecuador, siguiendo los lineamientos del Currículo de Educación Inicial. Este artista se basa en formas minimalistas, simples, pero con rostros expresivos (Abon, 2015).

A continuación, algunos de los trabajos de Álvarez:



Figura 14. Obras de Jaime Álvarez

Fuente: technopatas.com

Se selecciona este estilo de diseño para las ilustraciones del cuento, debido a que sus características de trazos, formas y colores, responden a la cultura visual del público infantil al que va dirigido este proyecto. El concepto de esta tendencia se ajusta a los intereses de los niños de 4 años, así como a los criterios pedagógicos y

de diseño que establecen la funcionalidad de las ilustraciones para los más pequeños.

Tipografía

Para la elección de una tipografía adecuada, hay que considerar el público a quien van dirigidos los juegos didácticos, en este caso niños en edad preescolar. Las tipografías con muchos elementos decorativos o que figuran otras formas no son apropiadas (García, 2013). Las tipografías redondas son más amigables mientras que las tipografías más angulares son consideradas agresivas para un público infantil.

La tipografía que se implementará en el cuento ilustrado será sans serif, de líneas curvas y de grosor semibold para captar la atención de los niños, quienes se sienten más atraídos visualmente por objetos e imágenes de gran dimensión, de acuerdo al análisis de resultados de la investigación realizada.

La fuente tipográfica seleccionada para el cuento es Linotte:

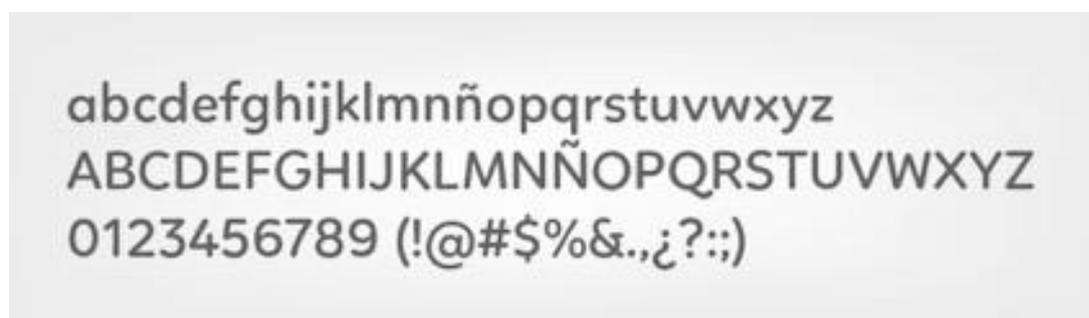


Figura 15. Tipografía del cuento

Fuente: fontsqirrel.com

Se elige esta tipografía debido a que es una fuente palo seco, con trazos simples y puntas redondeadas que transmiten calidez, sencillez y expresan un concepto amistoso y juguetón, apropiado para un público infantil.

Para el texto contenido en la guía de juegos didácticos, se elige la tipografía Miso, la cual es una fuente palo seco muy liviana para la vista, que aporta a la guía un estilo limpio y sobrio que contrasta con un diseño colorido y de matiz infantil. Esta tipografía es funcional debido a que la guía es un instructivo de mayor contenido gráfico que textual, y una tipografía san serif es ideal para textos cortos (Martínez, 2009).

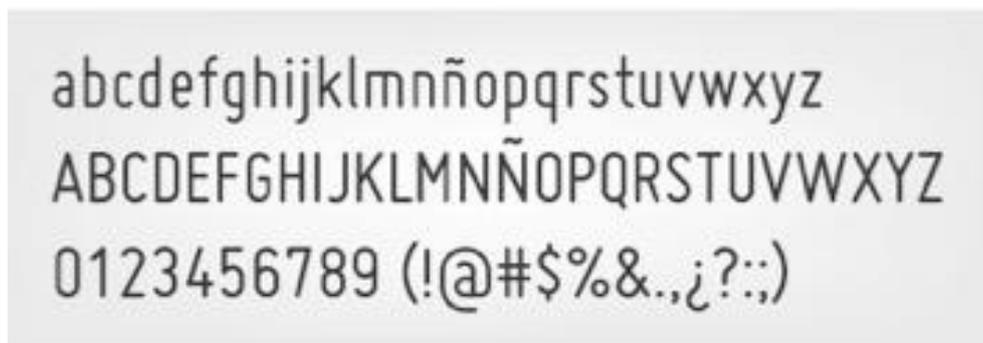


Figura 16. Tipografía de la guía de juegos didácticos

Fuente: fontsqurrel.com

Diagramación

Al ser un proyecto dirigido a niños de 4 años, la diagramación no puede ser muy compleja, y debe permitir que los niños comprendan la secuencia de la narrativa. En este caso, las ilustraciones son las protagonistas del cuento, y el texto es breve y de importancia secundaria, puesto que los estudiantes en esta etapa aún no desarrollan

capacidades de lectura, por lo cual será un docente quien narre la historia. Es por esto que el impacto y el estímulo recae en las imágenes.

La diagramación en formato vertical da la sensación de ser cálido la narración es más fluida y se facilita su comprensión (Soto y Zuñiga, 94).

García, Gómez, Loera, et al., (2014) señalan que en la diagramación de libros infantiles la ilustración es predominante. Se utilizan cuerpos de texto grandes y legibles, con buen espaciado y diferenciación entre los caracteres.

El cuento ilustrado cuenta con un total de 21 páginas y está diagramado de la siguiente forma:

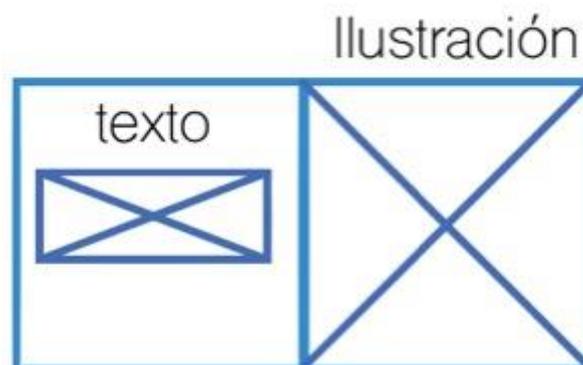


Figura 17. Diagramación cuento

Fuente: Elaboración propia

El tipo de retícula aplicado es de una sola columna, con el fin de dar jerarquía a la imagen, ya que la obra va dirigida a un público que lee con imágenes y no con texto (García, Gómez, Loera, 2014). La primera página de cada escena empieza con el texto. De esta manera primero se narra el hecho y luego los niños se recrean con las imágenes que irán complementando la narración.

Las medidas para el cuento, están establecidas en un formato no muy reducido de 18x27 cm, para que las imágenes puedan observarse mejor por el público infantil. La tipografía elegida es amplia en altura y espaciado, por lo tanto el texto establecido en 14 puntos, es ideal para una mejor legibilidad por parte del docente.

Para la diagramación de la guía de juegos didácticos para docentes, se utiliza una medida A4 y retícula de módulos, que es ideal para organizar información compleja ya que el contenido incluye diversos textos y gráficos. Se utilizan columnas verticales y horizontales que distribuyen la información de manera espaciada (García et. al., 2014).

Tanto el contenido interior del cuento como la guía de juegos didácticos está impresa en formato de papel couche de alto gramaje para mayor durabilidad, y las portadas y contraportadas se imprimen en pasta dura para protección del material.

Medidas y soportes

De acuerdo a la información obtenida, las dimensiones de los juegos didácticos deben ser de grandes proporciones, para facilitar la manipulación de los niños y también para captar su atención.

Los soportes que se van a emplear para la aplicación de los juegos didácticos es madera mdf, pvc, pinturas y lacas de agua, ya que de acuerdo a lo investigado son materiales resistentes y no tóxicos para los niños, por lo tanto, son útiles para desarrollar los juegos de aprendizaje de manera funcional.

3.2 Desarrollo de bocetos o artes iniciales

Para el desarrollo de los bocetos iniciales, se considera toda la información recopilada en las entrevistas a profundidad realizada a los profesionales pertinentes, en conjunto con la investigación del Currículo de Educación Inicial y los criterios de diseño establecidos.

De acuerdo a la propuesta de proyecto, los juegos didácticos están diseñados en base a los personajes de un cuento, el cuál es de autoría de la pedagoga Consuelo Mosquera. Se desarrollaron 6 bocetos iniciales de los personajes de la narración, a partir de los cuales se elaboraron dos propuestas.



Figura 18. Bocetos iniciales

Fuente: Elaboración propia

En el proceso inicial de bocetos, se consideran las formas redondeadas y simplificadas. La primera propuesta de diseño es la siguiente:

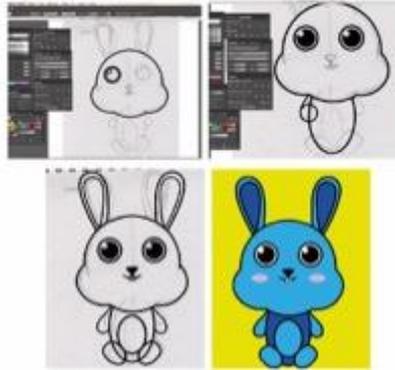


Figura 19. Boceto inicial conejo

Fuente: Elaboración propia

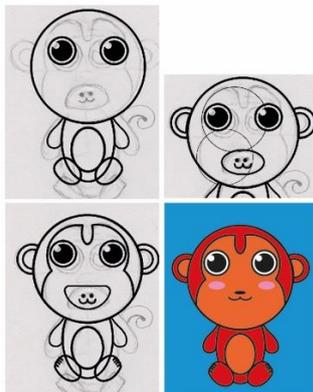


Figura 20. Boceto inicial mono

Fuente: Elaboración propia

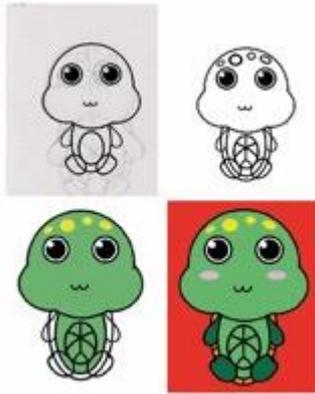


Figura 21. Boceto inicial tortuga

Fuente: Elaboración propia

La segunda propuesta de personajes establece variaciones en la anatomía de los mismos, manteniendo los trazos redondeados y simples, pero con características en ojos y extremidades que la acercan más al estilo gráfico Kawaii:



Figura 22. Boceto inicial conejo 2

Fuente: Elaboración propia



Figura 23. Boceto inicial tortuga 2

Fuente: Elaboración propia



Figura 24. Boceto inicial mono2

Fuente: Elaboración propia

3.3 Evaluación de artes iniciales

Para la evaluación de artes iniciales se consulta la opinión de una docente del área de diseño gráfico, 2 parvularias, 1 pedagoga, 3 estudiantes y 4 diseñadores gráficos profesionales.

1. **¿Cuál de las dos propuestas de personajes, considera usted funcionaría mejor para captar la atención de los niños y ser utilizados en una línea de juegos didácticos?**

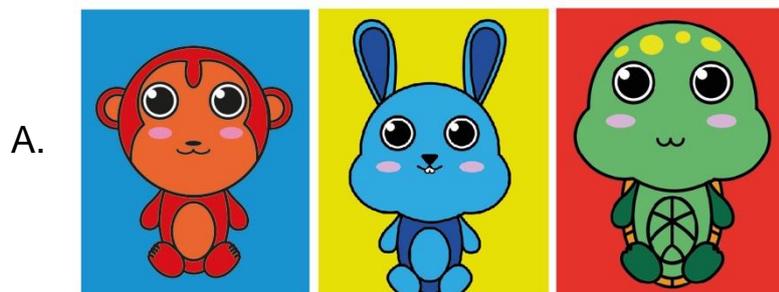


Figura 25. Pregunta 1 evaluación inicial

Fuente: Elaboración propia

Luego del análisis de las dos propuestas por las docentes y profesionales de diseño, se establece que la segunda propuesta responde mejor a las necesidades del público infantil, debido a su estructura simple, con menos trazos rectos en comparación a la primera y con una comunicación más amigable para los niños.

A partir de los resultados de la primera parte de la evaluación se procede a completar el grupo de personajes con las características elegidas en la consulta.



Figura 26. Propuesta elegida

Fuente: Elaboración propia

En la segunda parte de la evaluación de artes iniciales, se consulta al mismo grupo evaluador sobre el tipo de trazado de los personajes, para definir el estilo de los mismos.

2. ¿Considera usted que la paleta de colores seleccionada para los personajes del cuento, es adecuada para captar la atención de niños de 4 años?



Figura 27. Pregunta 2 evaluación inicial

Fuente: elaboración propia

Sí__

No__

3. ¿Considera usted que la forma y estilo de ilustración de los personajes, son de fácil comprensión para un público infantil?

Sí__

No__

4. ¿Cuál de estas variaciones considera más adecuada para estimular y captar la atención de un público infantil?

Opción
#1



Opción
#2



Opción
#3



Figura 28. Pregunta 3 de evaluación inicial

Fuente: Elaboración propia

1. Opción #1 ____
2. Opción #2 ____
3. Opción #3 ____

Conclusión de la evaluación inicial

De acuerdo a los resultados obtenidos en las evaluaciones, la paleta de colores empleada y el estilo del diseño de los personajes, son adecuados para llegar a un público infantil. Los artes con trazado negro fueron los elegidos, debido a que distinguen mejor cada parte de la anatomía de los personajes.

3.4 Desarrollo de propuesta gráfica inicial

Una vez definidos los personajes, se procede a elaborar las escenas del cuento. El estilo de las ilustraciones de los personajes Kawaii, están en contraste con un estilo de acuarela empleado en los escenarios en donde se desenvuelve la narración.

Debido a las ventajas de la acuarela, ha sido el material predominante para ilustraciones de estudios botánicos, decoraciones orientales, documentos geográficos, imágenes satíricas, papeles decorativos, entre otras numerosas aplicaciones (Gil, 2005).

Sin embargo, en literatura infantil la acuarela es considerada la técnica principal de ilustración. En los libros para niños, la ilustración no adorna al texto sino que

construye la historia paralelamente, puesto que los pequeños leen escuchando y mirando (Hidalgo, 2001).

Gil, (2005) afirma que la acuarela es muy favorable como medio de ilustración infantil, debido a que: “sus colores transparentes aportan atractivos juegos de luz, intensidad y brillo, su rapidez en el secado permite pintar en poco tiempo y obtener efectos inmediatos...y su reducido coste se adapta a las distintas economías”.

Reconocidos ilustradores infantiles como Maurice Sendak y Beatrix Potter se valen de las acuarelas para crear escenas fantásticas que superan convencionalismos y emocionan no solo a un público infantil sino a personas de cualquier edad (Gil, 2005).

El proceso seguido para la elaboración de las escenas, inicia con el arte manual utilizando el dibujo a lápiz coloreado con acuarelas, para después ser editado digitalmente en Photoshop, e incluyendo los personajes vectorizados.

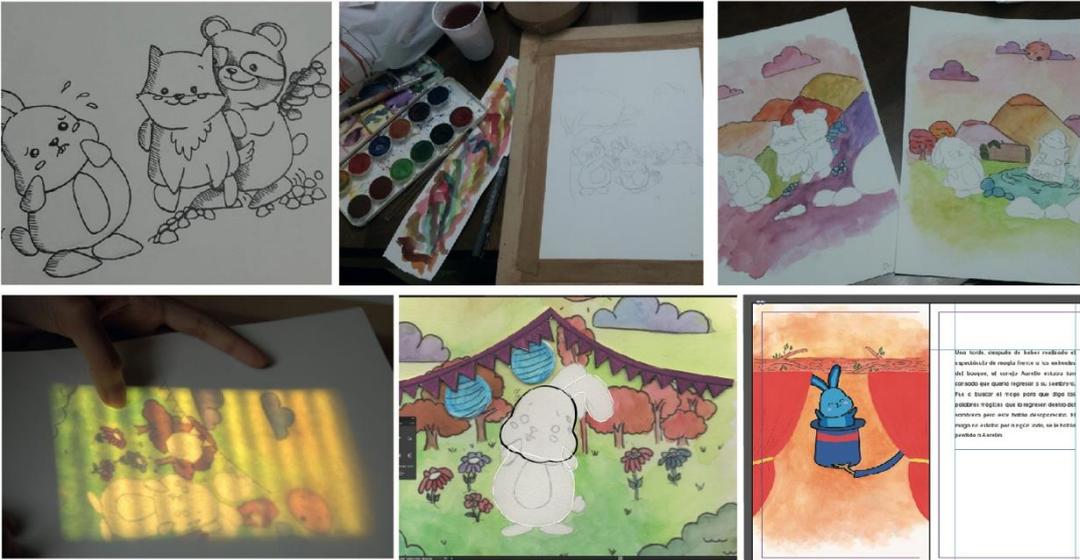


Figura 29.
Proceso de ilustración del cuento

Fuente: Elaboración propia

Cuento “El conejo que perdió a su mago” diagramado:

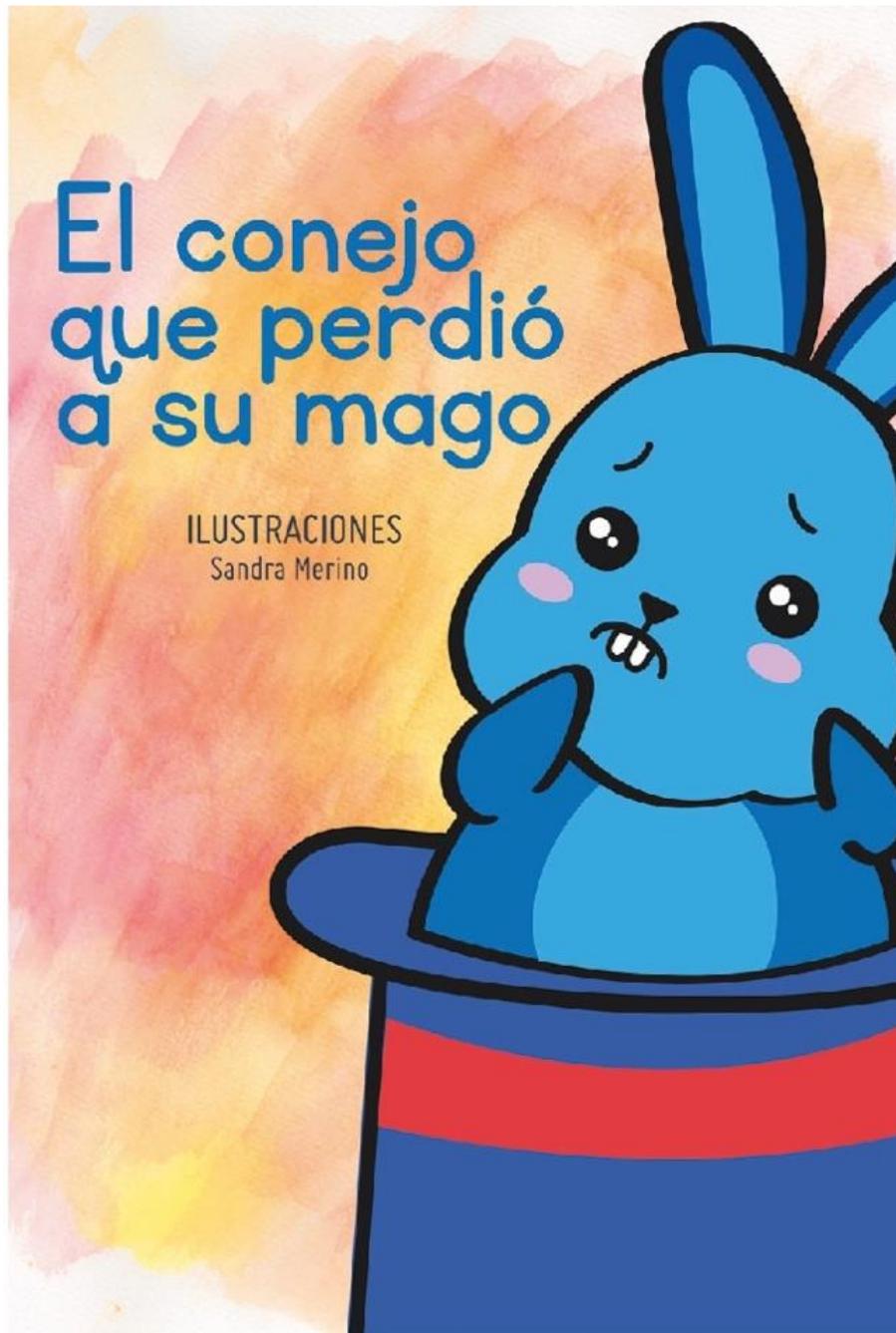


Figura 30. Portada de cuento

Fuente: Elaboración propia

Aurelio era un conejo que vivía en un sombrero. El sombrero pertenecía a su amigo el mago. Juntos eran expertos en hacer trucos de magia, pero el que más les gustaba a todos era cuando el mago hacía aparecer o desaparecer a Aurelio del sombrero.



Figura 31. Cuento escena1

Fuente: Elaboración propia

Una tarde, después de haber realizado el espectáculo de magia frente a los animales del bosque, el conejo Aurelio estaba tan cansado que quería regresar a su sombrero. Fue a buscar al mago para que diga las palabras mágicas que lo regresen dentro del sombrero, pero su amigo había desaparecido, no estaba por ningún lado, se le había perdido a Aurelio.



Figura 32. Cuento escena2

Fuente: Elaboración propia

Aurelio decidió ir al bosque a buscarlo. Buscó dentro de un hormiguero, pero no estaba. Buscó dentro de una madriguera, pero tampoco estaba.

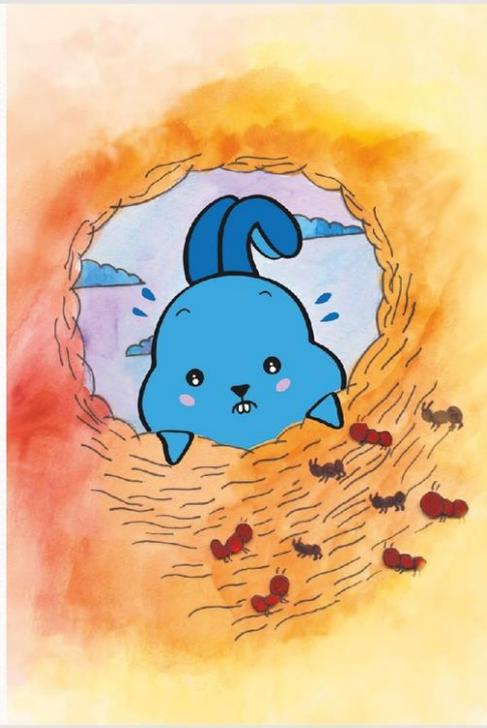


Figura 33. Cuento escena3

Fuente: Elaboración propia

De repente, escuchó un ruido que venía de una cueva, asomó su cabeza dentro, pero no era el mago, era Rufino, el oso de anteojos, que estaba a punto de irse a dormir.
—Hola Rufino —dijo Aurelio— ¿has visto a mi mago?
Rufino respondió: “no, ¿cómo es tu mago?”
Aurelio explicó: “bueno, mi mago es más alto que yo y tiene ojos muy grandes”.
—¡Ah! —dijo Rufino, el oso de anteojos— ¡ya sé, ya sé! Ya creo que lo he visto. Vente, vente conmigo —y se fueron corriendo.

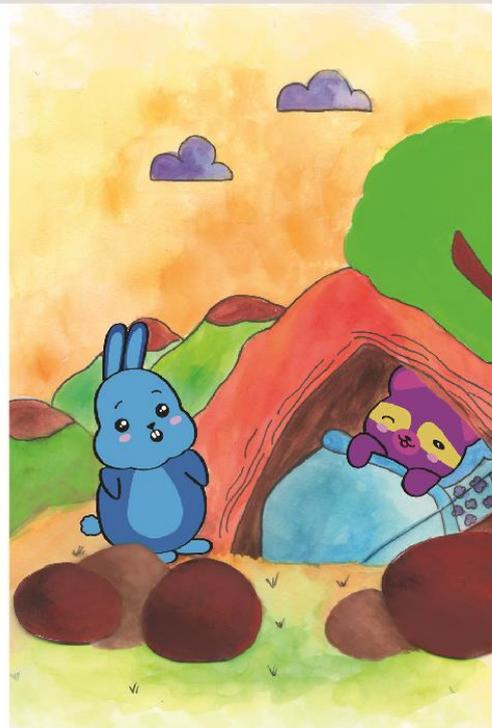


Figura 34. Cuento escena 4

Fuente: Elaboración propia

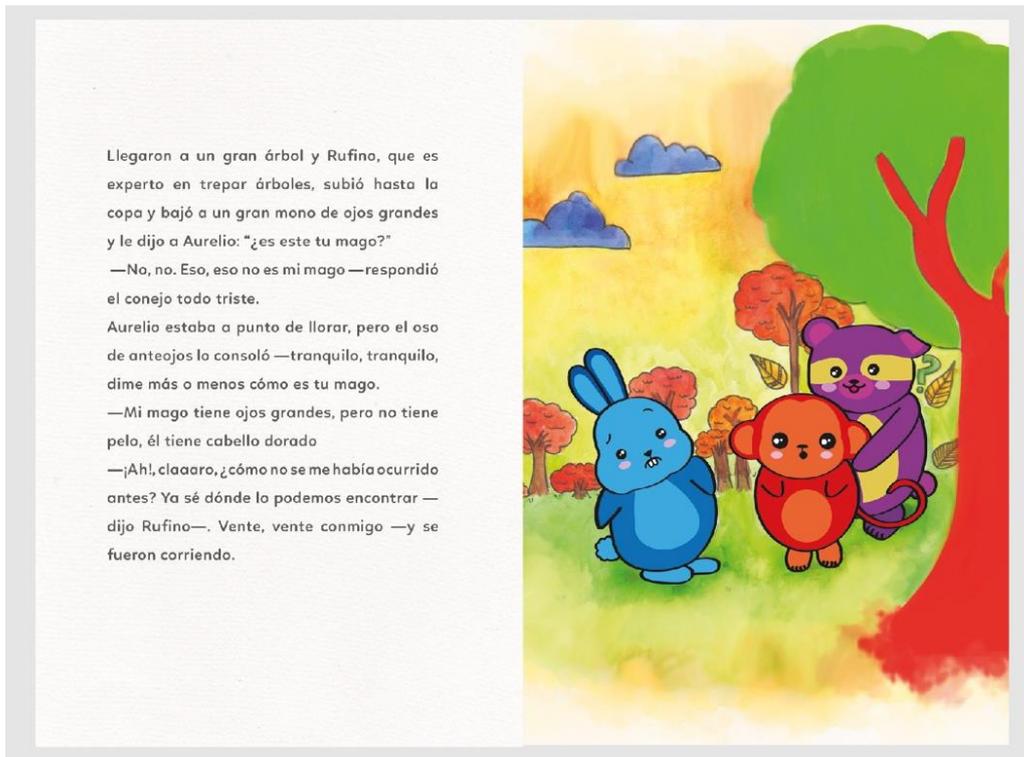


Figura 35. Cuento escena 5

Fuente: Elaboración propia



Figura 36. Cuento escena 6

Fuente: Elaboración propia

Llegaron a un río y Rufino, que es un experto nadador, nadó hasta el centro y regresó con una tortuga de ojos grandes y patas pequeñas. Le dijo a Aurelio: "¿es este tu mago?"

—No, no. Eso, eso no es mi mago —respondió el conejo sollozando.

—Bueno, bueno, explícame bien cómo es tu mago —dijo Rufino.

—Mi mago tiene unos ojos grandes, cabello dorado, unos pies pequeños y utiliza un sombrero.



Figura 37. Cuento escena 7

Fuente: Elaboración propia

Figur

a 38.

Cuent

o

escen

a 8

Fuent

e:

Elabor

ación

propia

El oso de anteojos empezó a pensar y pensar. Pensaba por aquí y pensaba por allá. Hasta que dijo: "¡Claro!, ¿cómo no se nos ha ocurrido antes? Mira, ¿ves ese tronco rodeado de muchas hojas? Veamos si está allí tu mago".



Cuando llegaron ahí Rufino le indicó a Aurelio:
"mira, mira allí".
El conejo abrió sus ojos y encontró a su mago.
—¡Siiii!, este es mi mago —gritó el conejo
Aurelio.
El grito de Aurelio despertó al mago. Este
le explicó a su amigo que se había quedado
dormido cansado de hacer tantos trucos de
magia.



Figura 39. Cuento escena9

Fuente: Elaboración propia

Aurelio le agradeció a Rufino por haberlo
ayudado a buscar a su camarada. En
agradecimiento el mago dijo las palabras
mágicas: "tipitín tipitán ¡que unas manzanas
aparezcan ya!". Y juntos comieron manzanas
para celebrar.

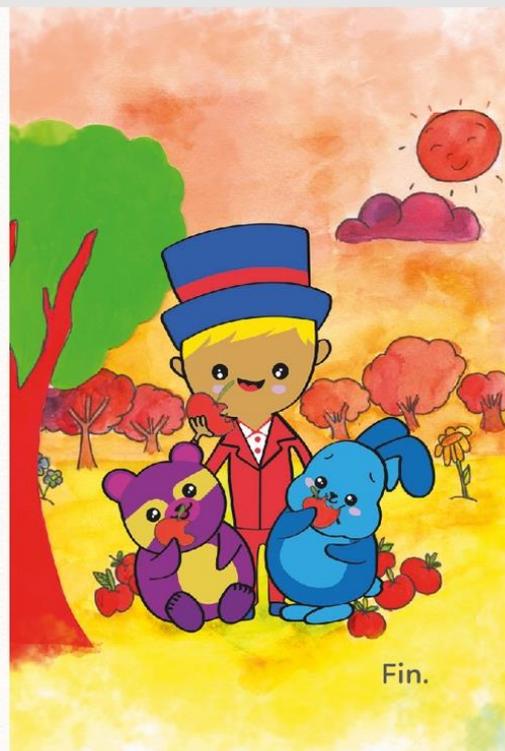


Figura 40. Cuento escena 10

Fuente: Elaboración propia



Figura 41. Cuento contraportada

Fuente: Elaboración propia

3.5 Desarrollo de línea gráfica definitiva

Una vez establecido el estilo gráfico de los personajes y de las escenas del cuento, se analizan las artes finalizadas y se resuelve que en algunas escenas, los personajes perdían protagonismo al mezclarse con un fondo muy saturado que puede dificultar al niño el reconocimiento de los protagonistas. Debido a esta observación, se procedió a modificar las escenas con el fin de que los personajes adquieran mayor relevancia visualmente.

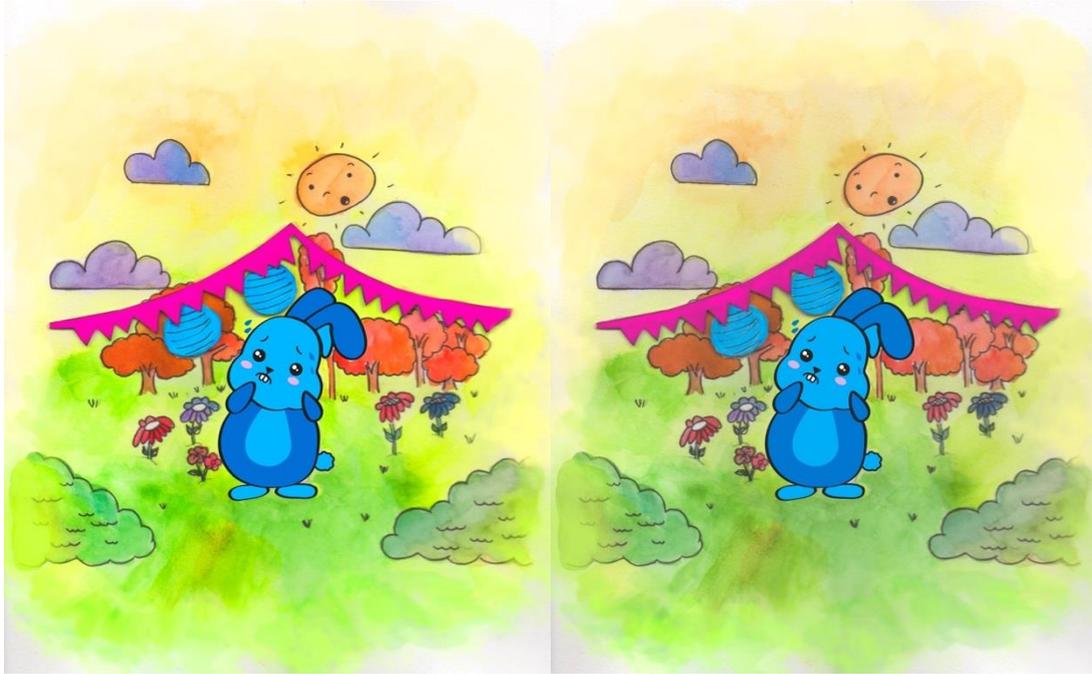


Figura 42. Escena modificada 2

Fuente: Elaboración propia

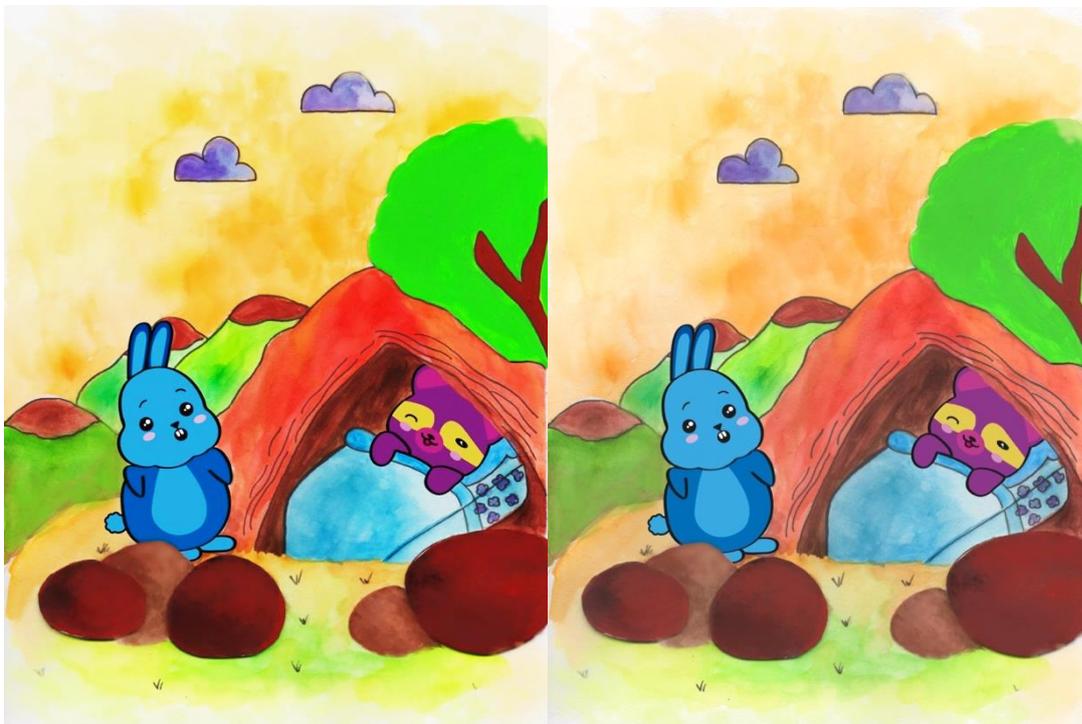


Figura 43. Escena modificada 4

Fuente: Elaboración propia



Figura 44. Escena modificada 4

Fuente: Elaboración propia



Figura 45. Escena modificada 6

Fuente: Elaboración propia



Figura 46. Escena modificada 8

Fuente: Elaboración propia



Figura 47. Escena modificada 9

Fuente: Elaboración propia



Figura 48. Escena modificada 10

Fuente: Elaboración propia

JUEGOS DIDÁCTICOS

Para el desarrollo de los juegos didácticos, se consideró que estén enfocados en desarrollar las destrezas del área lógico-matemática, que sean novedosos para los niños en su estructura, cromática y funcionamiento y que puedan perdurar para un uso constante en buen estado material.

A continuación, los bocetos iniciales de los juegos didácticos para el “Rincón del Pensamiento”:

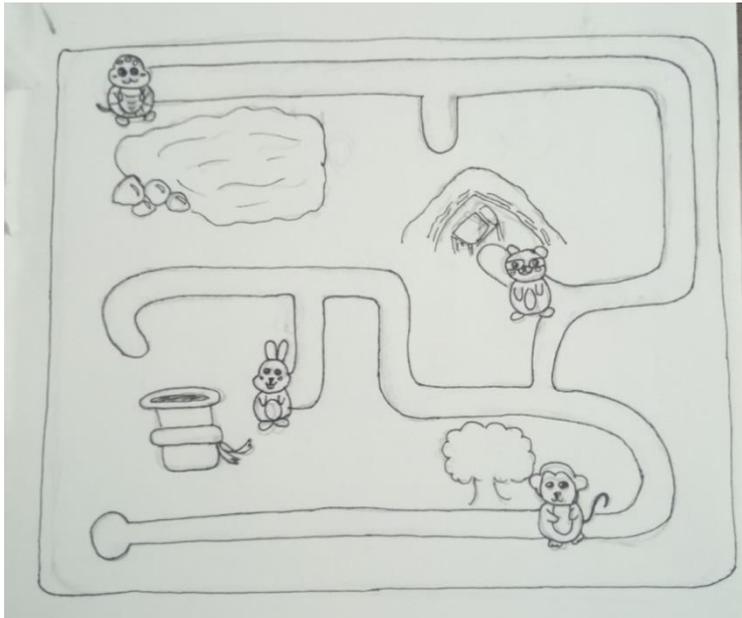


Figura 49. Boceto laberinto

Fuente: Elaboración propia

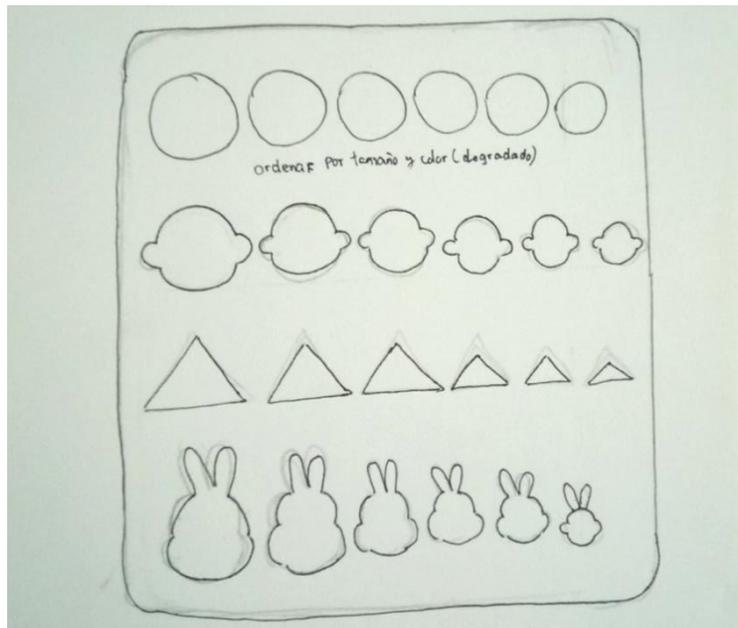


Figura 50. Boceto juego de encaje

Fuente: Elaboración propia

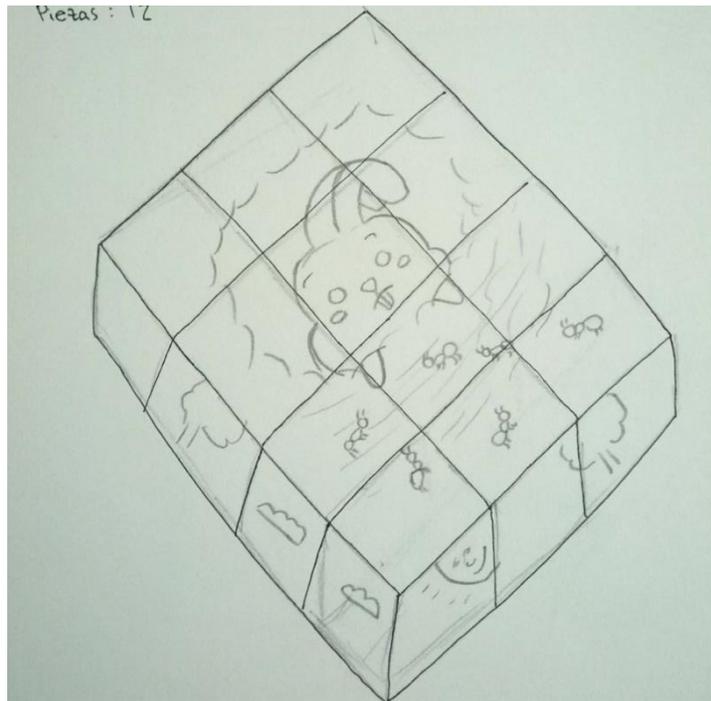


Figura 51. Boceto de rompecabezas

Fuente: Elaboración propia

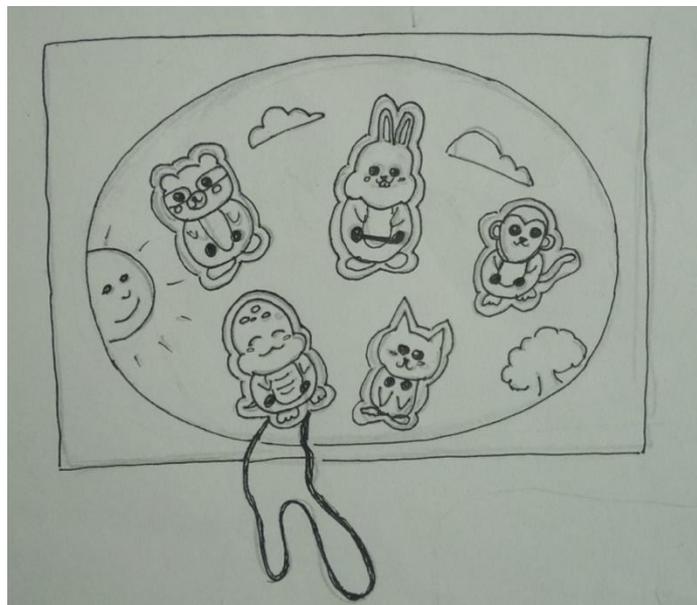


Figura 52. Boceto de juego de cosido

Fuente: Elaboración propia

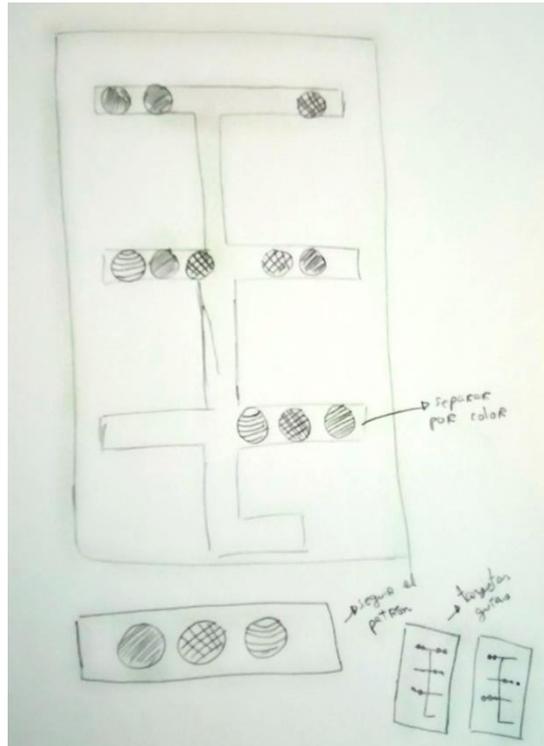


Figura 53. Boceto de juego de patrón

Fuente: Elaboración propia

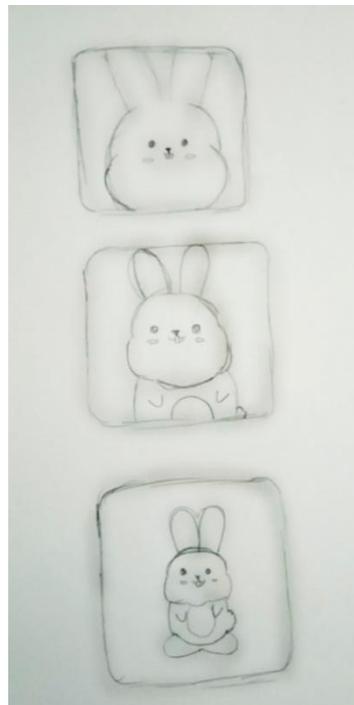


Figura 54. Boceto de tarjetas de asociación

Fuente: Elaboración propia

En su totalidad, el “Rincón del pensamiento” está conformado por 7 juegos didácticos, además del cuento y la guía de uso para docentes. Cada uno de los juegos desarrolla varias destrezas de aprendizaje, e incluso en algunos hay más de una forma de uso. A continuación, se muestran las piezas digitalizadas:

LABERINTO



Figura 55. Juego de laberinto

Fuente: Elaboración propia

El juego de laberinto, es ideal para trabajar la concentración en los niños. Al experimentar la prueba-error hasta dar con el camino acertado los incita a esforzarse, ser perseverantes y concentrarse en el material. También favorece su orientación espacial y desarrolla su capacidad de resolución de problemas (Torrent, 2017).

La cromática utilizada es la establecida en los criterios de diseño. Los colores primarios y secundarios predominan en el diseño de los juegos. El amarillo de fondo fue utilizado para contrastar con las ilustraciones y las piezas de los personajes para una mejor visualización del juego.

Este laberinto está realizado en madera, y se juega con la dinámica de ser un recorrido por el cual el niño puede mover las piezas encajadas en el camino para llevar a cada personaje a su hogar de acuerdo al cuento, con el fin de ser novedoso y reutilizable por los estudiantes.

JUEGO DE ENCAJE

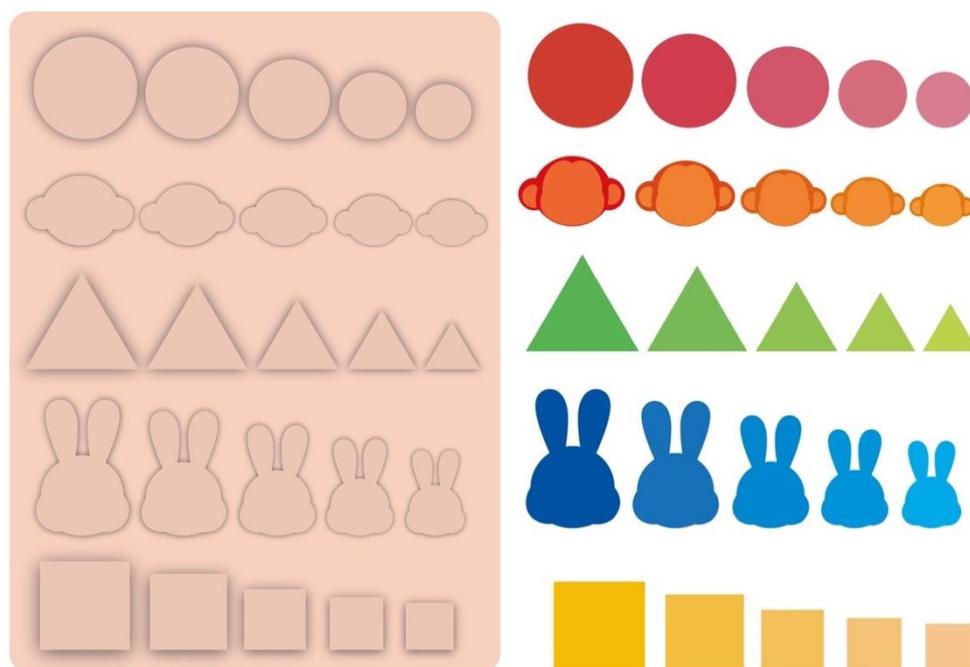


Figura 56. Juego de encaje

Fuente: Elaboración propia

(Benadava, 2012), define los juegos de encaje como beneficiosos para mejorar la capacidad de observación y concentración de los niños. A la vez desarrolla su motricidad fina, su inteligencia espacial y su capacidad de resolución de problemas.

Se mantiene la cromática de colores primarios y secundarios en las piezas y las formas se definieron como figuras geométricas y las siluetas de algunos personajes. De esta forma se presentan piezas de formas regulares e irregulares que el niño debe reconocer.

A su vez estas piezas se estructuran de acuerdo a su tamaño y color. De esta forma el niño puede ordenarlas de mayor a menor o viceversa así como por color, desde el más saturado al más claro. El material de este juego es madera, para mayor conservación del mismo y la pintura de las piezas sería acrílico no tóxico.

JUEGO DE COSIDO



Figura 57. Juego de cosido

Fuente: Elaboración propia

De acuerdo a la pedagoga Consuelo Mosquera, el juego de cosido es ideal para desarrollar la motricidad fina, pues al coser ejercita la coordinación visomotriz de ojo-mano cuando utiliza la pinza digital (pulgares e índices) para manipular las piezas y el

cordón para ajustarlos al soporte. Además, desarrolla la concentración y la paciencia.

Este juego está diseñado en madera y las ilustraciones de las piezas y el soporte están colocadas en papel adhesivo.



JU
EG
O
DE
RO
MP
EC
AB
EZ
AS

6 EN 1

Figura 58. Rompecabezas

Fuente: Elaboración propia

Benadava (2012), señala que los rompecabezas son ejercicios muy favorables para reforzar la observación en los niños así como su concentración. Este juego demanda en el estudiante lógica y paciencia. Desarrolla su memoria visual y su inteligencia espacial.

Este rompecabezas no está diseñado como un juego de encaje, sino que se presenta en piezas cúbicas, con varias imágenes de las escenas del cuento en cada una de sus caras. El niño tendrá a su disposición tarjetas de las imágenes para que pueda observar la escena completa e ir uniendo los cubos de los lados que corresponda. De esta manera los niños deberán concentrarse y observar atentamente para armar cada imagen. Los cubos son de material pvc para mayor durabilidad y resistencia a la manipulación de los niños.

NAIPES

DE

ASOCIACIÓN



Figura 59. Naipes de asociación

Fuente: Elaboración propia

Estas tarjetas de asociación, son ejercicios que ayudan a los niños a desarrollar su inteligencia espacial, ya que deben ordenar las imágenes según la posición, ya sea de cerca a lejos o viceversa. Así mismo estimulan su concentración, para reconocer la posición de cada imagen y poder ordenarlas en una secuencia lógica.

Las tarjetas, a su vez pueden usarse como juego de memoria, el cual es otro ejercicio que estimula la concentración en los niños, desarrolla su memoria visual y su capacidad de observación (Roeducación, 2013).

Con el fin de que las tarjetas sean funcionales, se diseñan con puntas curvas para evitar lesiones en los niños cuando las manipulen. Estarán laminadas para que sean resistentes y no se afecte su calidad por la humedad.

JUEGO DE OBSERVACIÓN



Figura 60. Juego de observación

Fuente: Elaboración propia

El propósito del juego de observación es desarrollar en los niños su capacidad de concentración y de atención, las cuales se trabajan en el ejercicio de encontrar figuras indicadas, en una imagen.

La novedad de este juego, es su soporte plastificado, porque permite al niño encerrar las figuras que encuentre con un marcador de pizarra y después borrar los trazos, dejando el material listo para el uso de otro estudiante.

JUEGO DE PATRÓN

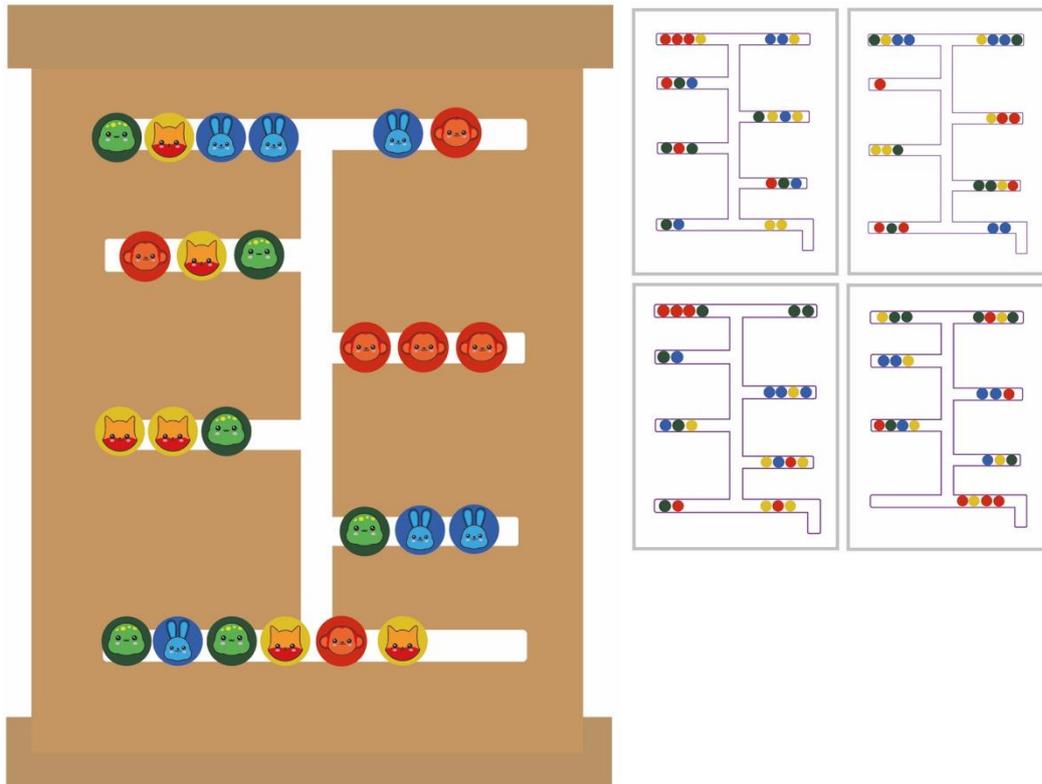


Figura 61. Juego de patrón

Fuente: Elaboración propia

El juego de patrón es ideal para desarrollar la concentración a través de la observación. Los niños aprenden a seguir las secuencias establecidas en tarjetas guías y ordenar las piezas de acuerdo al color, cantidad y posición en el tablero. Trabajan la coordinación visomotriz, la observación, la capacidad de clasificación y orden de secuencias.

El juego se estructura con 12 tarjetas guías que contienen diferentes patrones para que el niño los reproduzca en el tablero con las piezas. El juego está realizado en madera para una mayor durabilidad.

3.6 Arte final de las piezas gráficas

Luego de establecer el diseño de los juegos didácticos tanto en funcionalidad como en su presentación física, se procede a la fabricación de los mismos. Para la elaboración de las piezas fue necesario contar con herramientas adecuadas para trabajar en madera. Se emplean tres instrumentos principales para la elaboración de los juegos en mdf: una caladora, un taladro y una pulidora. A continuación, imágenes del proceso de fabricación:



Figura 62. Proceso de fabricación de laberinto

Fuente: Elaboración propia

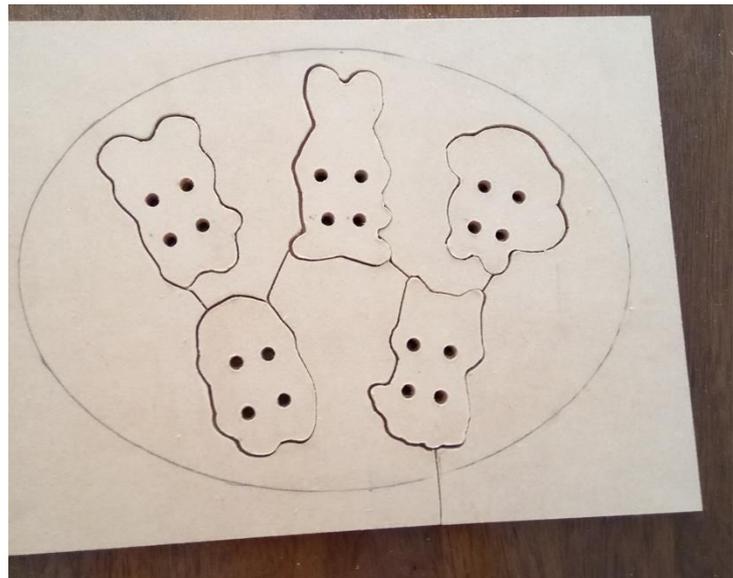
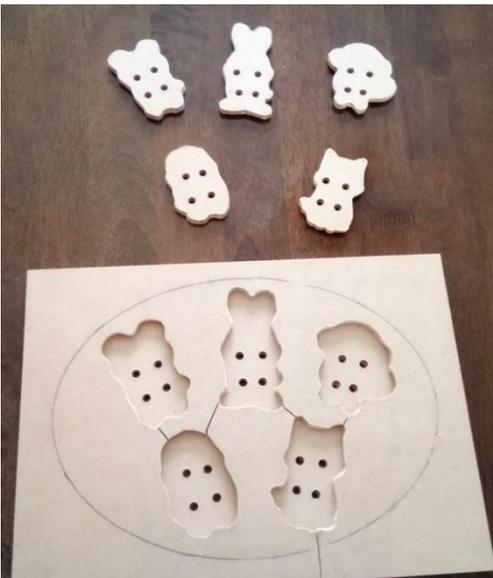
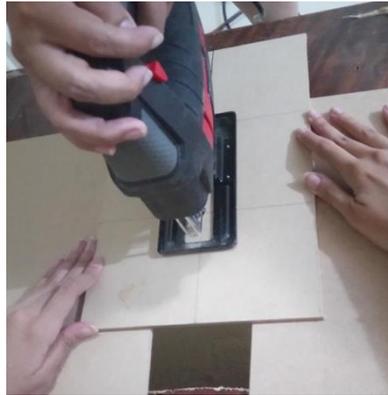
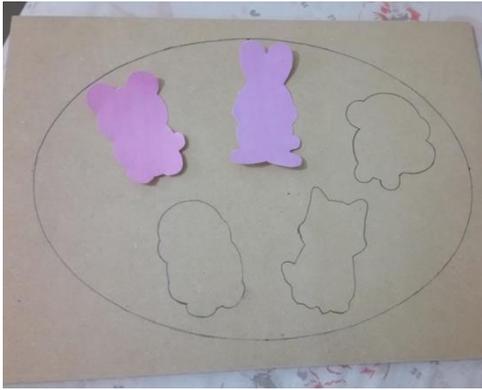


Figura 63. Proceso fabricación juego de cosido

Fuente: Elaboración propia

El juego de laberinto y el juego de cosido son realizados manualmente con el uso de herramientas especializadas. El juego de patrón es fabricado a pedido, y los juegos de naipes de asociación, de observación y rompecabezas son artes únicamente impresas sin ningún proceso especial de elaboración manual. En las siguientes imágenes se muestran las artes finales de los juegos:

JUEGO DE LABERINTO

Material: madera

Medidas: 30x22 cm



Figura 64. Laberinto final

Fuente: Elaboración propia

JUEGO DE COSIDO

Material: madera

Medidas: 30x22 cm



Figura 65. Juego de cosido final

Fuente: Elaboración propia

ROMPECABEZAS 6 EN 1

Material: pvc

Medidas: 20x20 cm

Piezas: 9



Figura 66. Rompecabezas final

Fuente: Elaboración propia

JUEGO DE PATRÓN

Material: madera

Medidas: 30x31,5 cm

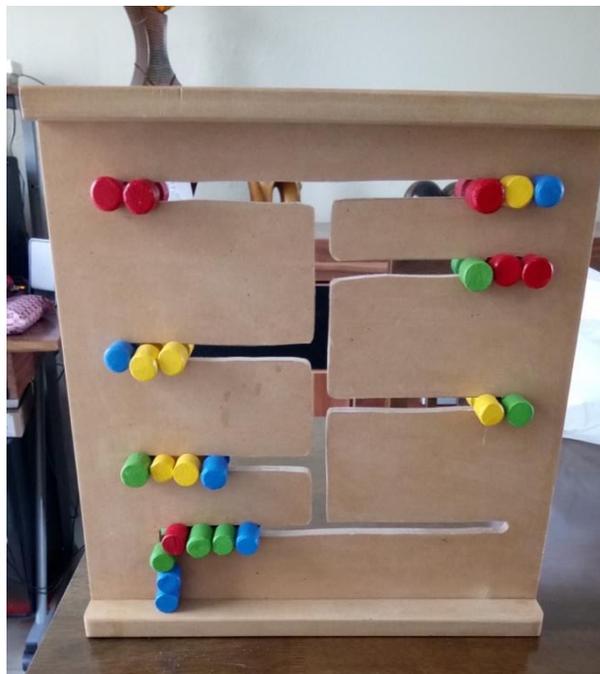


Figura 67. Juego de patrón final

Fuente: Elaboración propia

JUEGO DE OBSERVACIÓN

Material: laminado de plástico

Medidas: 30x22 cm



Figura 68. Juego de observación final

Fuente: Elaboración propia

NAIPES DE ASOCIACIÓN

Material: couché laminado en plástico

Medidas: 13,5x13,5 cm

TARJETAS GUÍAS DE JUEGO DE PATRÓN

Material: couché laminado en plástico

Medidas: 15,8x12,2 cm

TARJETAS GUÍAS DE ROMPECABEZAS

Material: couché

plástico

Medidas: 12x12

laminado en

cm



Figura 69. Naipes y tarjetas guías

Fuente: Elaboración propia

GUÍA DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA EL DOCENTE

La guía didáctica es un instrumento para que el docente sepa cómo impartir las enseñanzas utilizando determinados recursos (Valenciano, 2012). Es necesario incluir una guía de instrucciones en la implementación de los juegos didácticos, para establecer la correcta aplicación del material por parte de las docentes. De esta manera, los juegos pueden cumplir con sus objetivos de aprendizaje con mayor eficiencia.

Para el diseño de la guía docente se considera la línea gráfica utilizada en el cuento y en los juegos didácticos, por lo que se incluyeron elementos de acuarela, la cromática establecida, los personajes y la tipografía previamente seleccionada. Esto con el fin de mantener una misma línea de diseño en todas las artes del proyecto.

En cuanto a la diagramación, se aplicará la retícula modular establecida en los criterios de diseño, por ser adecuada para distribuir información compleja de texto y gráficos para una mayor comprensión.

El contenido de la guía, abarca los gráficos de cada juego didáctico, la descripción del mismo, las destrezas que desarrolla, instrucciones de uso tanto textual como gráficamente, preguntas de ayuda al momento de trabajar el material con el niño y consejos sobre cómo manejar la interacción con el estudiante y los juegos.

A continuación, se muestra la diagramación de la guía de juegos didácticos:



Figura 70. Portada guía de juegos didácticos

Fuente: Elaboración propia

La siguiente guía, está diseñada para la comprensión y correcta aplicación de la línea de juegos didácticos del Rincón del Pensamiento, en estudiantes de nivel Inicial II (4 años).

Cada juego busca desarrollar diferentes destrezas correspondientes al nivel de aprendizaje de los alumnos a quienes está dirigido. Para cumplir con estos objetivos de aprendizaje es primordial conocer cómo implementar cada juego didáctico y qué destrezas trabaja en su aplicación.



Figura 71. Introducción guía de juegos didácticos

Fuente: Elaboración propia



Índice

01	03	05	08
LABERINTO	JUEGO DE PATRÓN	JUEGO DE ENCAJE	ROMPECABEZAS
10	12	14	
NAIPES DE ASOCIACIÓN	JUEGO DE COSIDO	JUEGO DE OBSERVACIÓN	

Figura 72. Índice

Fuente: Elaboración propia

LABERINTO



DESTREZAS QUE DESARROLLA

- motricidad fina
- concentración
- reconocer ubicación de objetos
- discriminar formas
- establecer relaciones
- clasificar objetos



DESCRIPCIÓN

Laberinto diseñado en madera, con tintes no tóxicos. Cada personaje encuentra su vivienda de acuerdo al cuento "El conejo que perdió a su mago".

Figura 73. Laberinto diagramado

Fuente: Elaboración propia



El niño/a debe correr cada personaje hacia la vivienda a la que corresponde.



El docente debe estar pendiente de motivar al niño a no perder la paciencia en caso de dificultad, para desarrollar sus capacidades de concentración y perseverancia.

PREGUNTAS DE AYUDA:

- ¿Dónde vive el osito Rufino?
- ¿Puedes ayudar a Rufino a llegar a su casa?
- ¿Dónde vive la tortuga?
- ¿Puedes mover la tortuga hasta su casa?

Figura 74. Laberinto instrucciones

Fuente: Elaboración propia

JUEGO DE PATRÓN

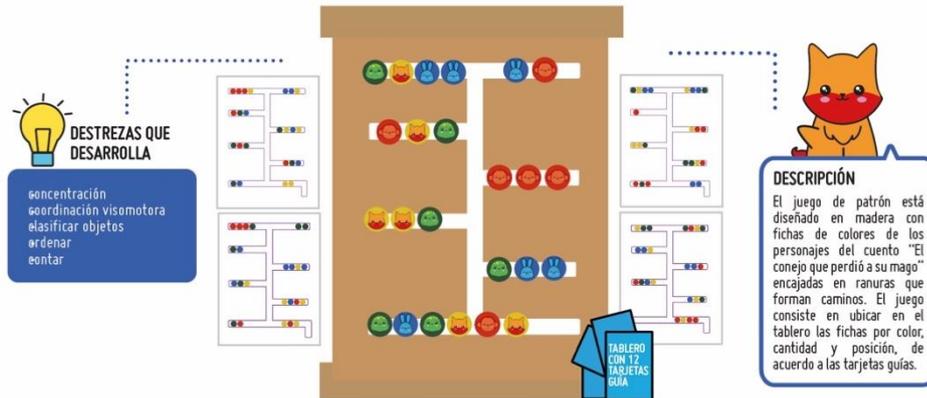
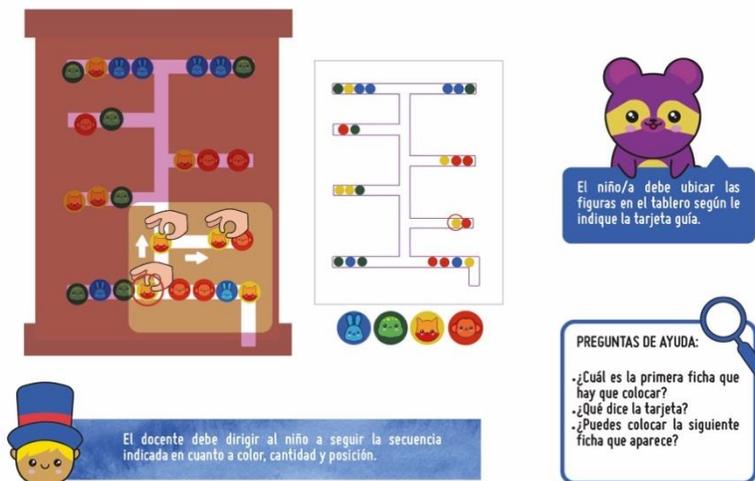


Figura 75. Juego de patrón diagramado



Fuente: Elaboración propia

Figura 76. Juego de patrón instrucciones

Fuente: Elaboración propia

JUEGO DE ENCAJE

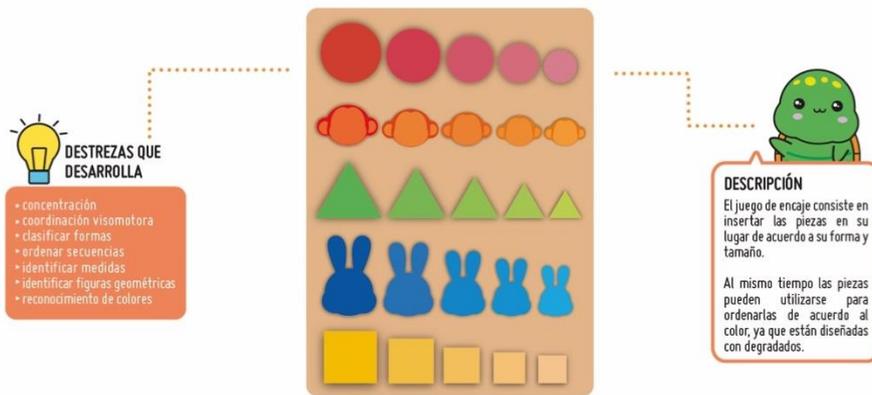


Figura 77. Juego de encaje diagramado

Fuente: Elaboración propia

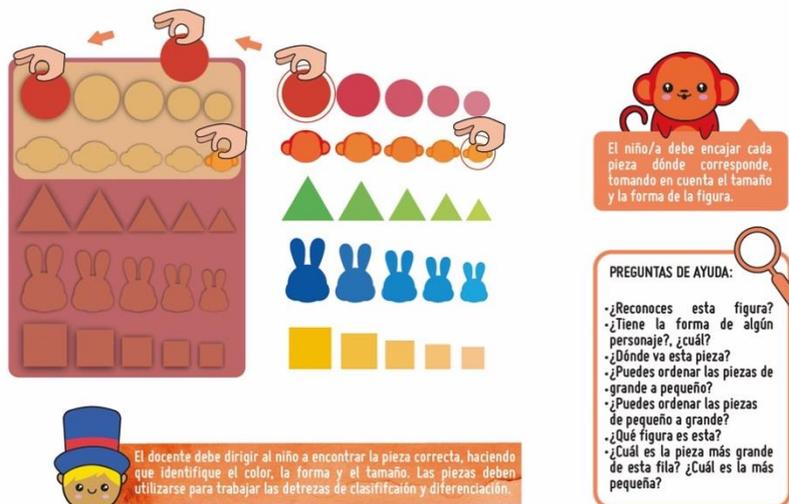


Figura 78. Juego de encaje instrucciones

Fuente: Elaboración propia



Figura 79. Juego de encaje instrucciones 2

Fuente: Elaboración propia

Fuente: Elaboración propia

ROMPECABEZAS



Figura 80. Rompecabezas diagramado

Fuente: Elaboración propia

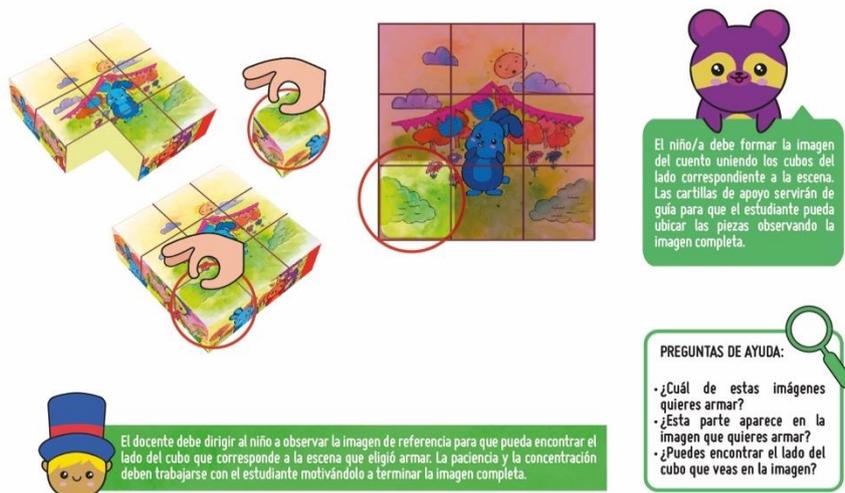


Figura 81. Rompecabezas instrucciones

Fuente: Elaboración propia

NAIPES DE ASOCIACIÓN

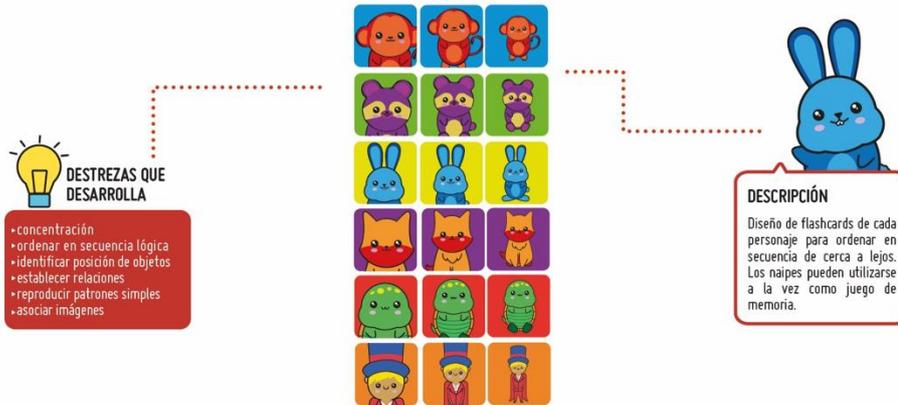


Figura 82. Naipes de asociación diagramado

Fuente: Elaboración propia



Figura 83. Naipes de asociación instruccional

Elaboración propia

JUEGO DE COSIDO



Figura 84. Juego de cosido diagramado

Fuente: Elaboración propia

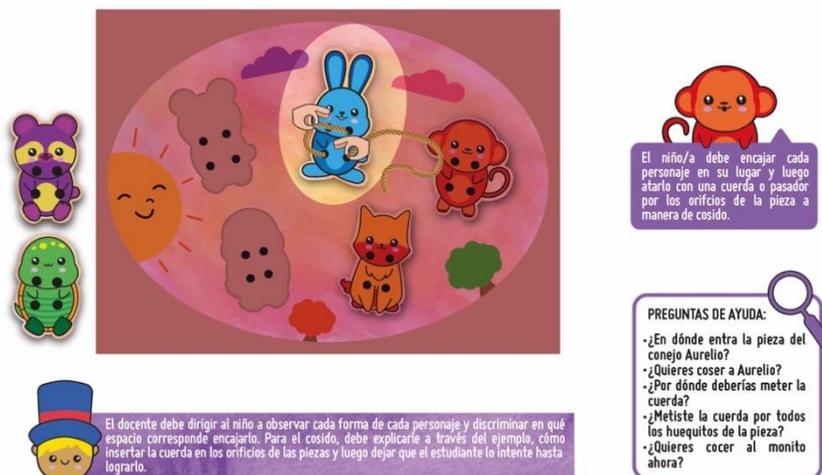


Figura 85. Juego de cosido instrucciones

Fuente: Elaboración propia

OBSERVACIÓN



Figura 86. Juego de observación diagramado

Fuente: Elaboración propia

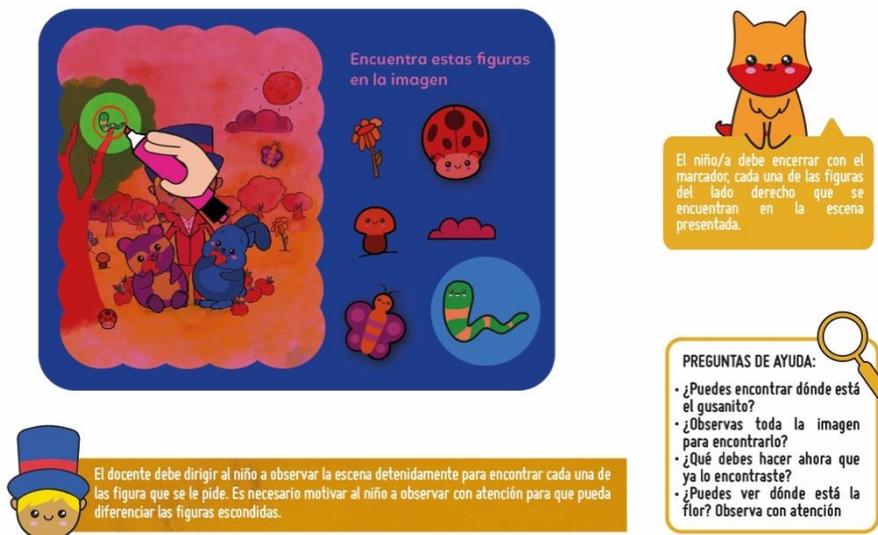


Figura 87. Juego de observación instruccional

S

Fuente: Elaboración propia

“El ideal
no es que un niño
acumule conocimientos,
sino que desarrolle
capacidad.”

–John Dewey

Figura
88.
Fras

e John Dewey

Fuente: John Dewey



Figura
89.
Contenido
rapo
rtada
de
guía

de juegos didácticos

Fuente: Elaboración propia

3.5 Implementación y verificación de las piezas gráficas

Una vez finalizados los juegos didácticos en físico, el cuento y la guía de uso para el docente, se procede con su implementación en el Subnivel Inicial II, de la Unidad Educativa Fiscomisional María Reina.

Las pruebas se realizan en el paralelo “B”, con un total de 33 estudiantes. Se verifica la funcionalidad de los juegos con los niños y se evalúan las piezas con las docentes.

La implementación inicia con la docente narrando el cuento a los niños, de manera entretenida para a continuación presentar los juegos al grupo y ubicarlos para sus pruebas.



Figura 90. Narración del cuento a los niños

Fuente: Elaboración propia



Figura 91. Implementación del laberinto

Fuente: Elaboración propia



Figura 92. Implementación de juego de cosido

Fuente: Elaboración propia



Figura 93. Implementación del juego de naipes de asociación

Fuente: Elaboración propia



Figura 94. Implementación del juego de patrón

Fuente: Elaboración propia



Figura 95. Implementación del rompecabezas

Fuente: Elaboración propia



Figura 96. Implementación del juego de observación

Fuente: Elaboración propia

Observando a los niños con los juegos, se puede establecer que estos les parecían muy novedosos y llamaban su atención. Los estudiantes recordaban la narración y el nombre de los personajes, lo que aportó a que su experiencia con el material sea más divertida, llamativa y los motivó a concentrarse en la resolución de cada uno de los recursos presentados.

El juego didáctico que más llama la atención de los niños, es el de observación. Este juego que requiere la concentración de los estudiantes para hallar las figuras requeridas en una escena del cuento, les pareció novedoso debido al material de su presentación ya que podían rayar y borrar sobre él para que otro lo utilice.

Por otro lado, el juego que más cumplía con el desarrollo de la concentración de acuerdo al criterio de las maestras, es el de cosido. Durante la resolución del juego, los niños se sentaron en silencio y se enfocaron en ajustar cada pieza al tablero con el cordón, sin prestar atención a distracciones externas.

A las docentes les fue entregado la guía de uso de los juegos didácticos, para evaluar la comprensión del mismo, a la vez que se les pidió analizar los juegos didácticos presentados. La evaluación se realizó mediante 5 preguntas a las docentes de la “Unidad Educativa Fiscomisional María Reina”, pero también cinco

docentes del subnivel inicial II de la “Unidad Educativa de la Asunción” analizaron y evaluaron el material. En total, 7 docentes evaluaron la línea didáctica.

EVALUACIÓN DE ARTES FINALES

1. ¿Los juegos didácticos presentados favorecen el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje de este nivel?

Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente

2. ¿Este material permite el desarrollo de destrezas para niños de 4 años?

Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente

3. ¿El nivel de dificultad del material está acorde al desarrollo evolutivo de los niños de 4 años?

Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente

4. ¿El diseño del cuento y de los juegos didácticos es llamativo y estimulante para los niños?

Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente

5. ¿Cómo califica la comprensión de la aplicación del material, de acuerdo a la guía de uso de juegos didácticos para el docente?

Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente

Tabla 1. Evaluación artes finales

Fuente: Elaboración propia



Figura 97. Docentes evaluando juegos

Fuente: Elaboración propia

RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DE ARTES FINALES

1. ¿Los juegos didácticos presentados favorecen el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje de este nivel?

Excelente: 6

Muy bueno: 1

Bueno: 0

Regular: 0

Deficiente: 0

Las docentes evaluadoras consideran que los juegos didácticos presentados sí favorecen al cumplimiento de objetivos de aprendizaje para niños del subnivel inicial II.

2. ¿Este material permite el desarrollo de destrezas para niños de 4 años?

Excelente: 5

Muy bueno: 2

Bueno: 0

Regular: 0

Deficiente: 0

Las docentes consideran que el material va a contribuir a desarrollar las destrezas de los niños en este nivel de aprendizaje.

3. ¿El nivel de dificultad del material está acorde al desarrollo evolutivo de los niños de 4 años?

Excelente: 5

Muy bueno: 2

Bueno: 0

Regular: 0

Deficiente: 0

Las docentes aprueban el material para su aplicación en niños de 4 años por el nivel de dificultad que presentan los mismos.

4. ¿El diseño del cuento y de los juegos didácticos es llamativo y estimulante para los niños?

Excelente: 7

Muy bueno: 0

Bueno: 0

Regular: 0

Deficiente: 0

Las docentes consideran que el diseño de los personajes, la cromática empleada y la estructura de los juegos son novedosos y llamativos para los niños de esta edad.

5. ¿Cómo califica la comprensión de la aplicación del material, de acuerdo a la guía de uso de juegos didácticos para el docente?

Excelente: 6

Muy bueno: 1

Bueno: 0

Regular: 0

Deficiente: 0

Las docentes consideran que la guía de uso de los juegos didácticos es de fácil comprensión para la aplicación de los juegos didácticos con los niños.

En conclusión, el material presentado cumple en su gran mayoría con sus objetivos en cuanto al aporte del desarrollo de destrezas en los niños, especialmente para trabajar la concentración; a la vinculación de los estudiantes con los personajes del cuento, con el fin de motivarlos a jugar con gran nivel de interés, y a una comprensión clara de las aplicaciones de los juegos por parte de las docentes.



3.7 Producto final

Figura 98. Arte final laberinto

Fuente: Elaboración propia

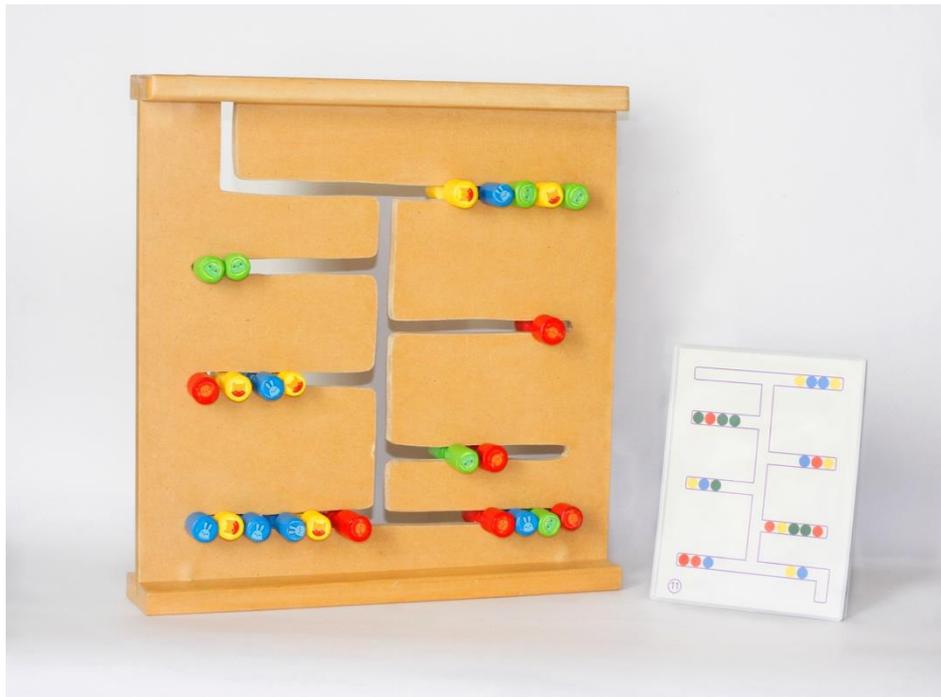


Figura 99. Arte final juego de patrón

Fuente: Elaboración propia



Figura 100. Arte final juego de observación

Fuente: Elaboración propia



Figura 101. Arte final juego o cosido Fuente:

Elaboración propia



Figura 102. Arte final rompecabezas Fuente:

e: Elaboración propia



Figura 103. Arte final naipes de asociación y memoria

Fuente: Elaboración propia

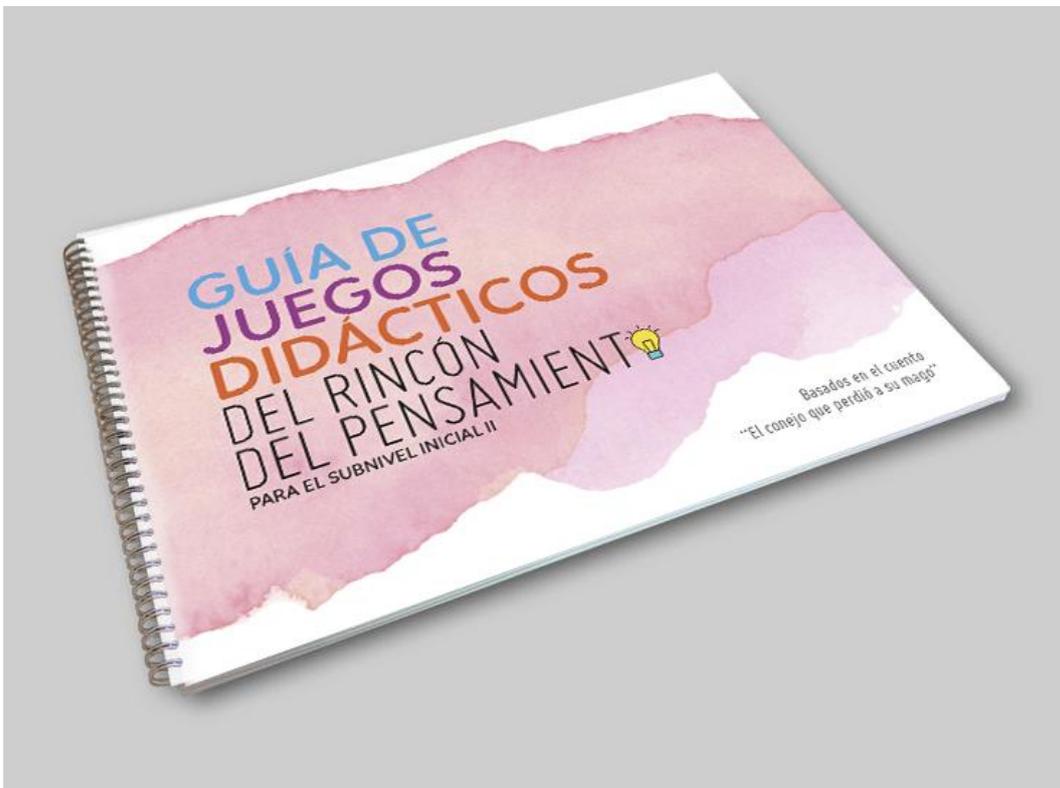


Figura 104. Arte final guía de juegos didácticos

Fuente: Elaboración propia



Figura 105. Arte final cuento

Fuente: Elaboración propia

3.8 Presupuesto

El presupuesto planteado, está considerado para la realización de una sola línea didáctica, que incluye un cuento ilustrado, 7 juegos didácticos y una guía de uso de juegos para el docente.

Material de construcción		Costo
Plancha madera mdf 5 mm		\$33,80
Sierra caladora		\$55,00
Pulidora rotativa		\$45,00
Set pintura acrílica		\$18,00
Acuarelas		\$28,00
Material impreso	Precio Unit.	Costo total
Adhesivos A4	\$1,32	\$11,64
couché -13,5x13,5 -15,8x12,2 -12x12 laminado A3	\$0.88 \$2.46	\$15,44 \$19.63
Libro pasta dura engomado - interior 11 páginas couche full color		\$65,00
Libro anillado pasta dura - interior 11 páginas couche full color		\$55,00
TOTAL		\$346,51

Tabla 2. Presupuesto línea didáctica

Fuente: Elaboración propia

3.9 Conclusiones y recomendaciones

A lo largo de este proyecto, pude evidenciar la importancia del diseño gráfico en el área de la educación. La enseñanza está constantemente buscando métodos y estrategias para instruir de la forma más efectiva. La educación ahora busca ser dinámica, innovadora, pretende despertar el interés por el conocimiento y crear los caminos para que los podamos alcanzar.

El diseño gráfico es una excelente herramienta para crear esos caminos al desarrollo. Los materiales educativos juegan un papel importante en el crecimiento integral de los seres humanos. Para los más pequeños, es posible aprender y desarrollarse a través del juego. Los nuevos métodos de enseñanza que se están implementando en el Ecuador, apuestan por la educación a través de la experiencia. La implementación de la lúdica en los llamados rincones de juego, permiten a los niños desarrollar destrezas de aprendizaje experimentando la enseñanza a través de materiales novedosos, estimulantes y funcionales.

El diseño gráfico es un gran aporte a la educación en general, pero analizando la enseñanza en niños, contribuye no solo al desarrollo de sus destrezas, sino también a su formación integral. Los colores, las formas, las imágenes que cuentan historias, la fantasía expresada visualmente, fomentan su imaginación, su creatividad y su interés en su entorno.

Se recomienda a las docentes seguir utilizando los personajes en la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes. Considero que sería muy beneficioso, tanto para los niños como para el docente, utilizar estos personajes que ya han sembrado una conexión con los niños que se puede aprovechar para tratar los distintos temas competentes a la formación de los estudiantes.

Este proyecto puede seguir creciendo, y sería una gran oportunidad el valerse de esta línea didáctica, para seguir creando materiales y demás artes dirigidos al crecimiento y formación de niños y niñas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aprender jugando en familia. (2012). El juego según María Montessori. 20 de octubre de 2016. aprenderjugandoenfamilia.com. Recuperado de http://www.aprenderjugandoenfamilia.com/2012/09/normal-0-21-false-false-false-es-x-none_25.html

Benguría, S., Gómez. L., Martín, B., Pastellides, P., Valdéz, M. (2010) Método de investigación en educación especial. Recuperado de https://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/InvestigacionEE/Presentaciones/Curso_10/Observacion_trabajo.pdf

Campoy, T., & Gómes, E. (2009). Técnicas e instrumentos cualitativos de recogida de datos. 24 de octubre de 2016. Recuperado de http://www2.unifap.br/gtea/wp-content/uploads/2011/10/T_cnicas-e-instrumentos-cualitativos-de-recogida-de-datos1.pdf

Chacón, P. (2008). Grupo didáctico 2001. Recuperado de <http://www.grupodidactico2001.com/PaulaChacon.pdf>

Crespillo, E. (2010, agosto-octubre). El juego como actividad de enseñanza-aprendizaje. Revista gibralfaro.uma.es, 68, p.14. Recuperado de http://www.gibralfaro.uma.es/educacion/pag_1663.htm

Educacionmilenio's blog. (2010). La importancia de los materiales didácticos dentro del aula. Educacionmilenio. Wordpress. Recuperado de <https://educacionmilenio.wordpress.com/2010/06/15/la-importancia-de-los-materiales-didacticos/>

Educar Chile. (2007). La importancia del juego en la educación temprana. 23 de octubre de 2016. Educarchile.cl. Recuperado de <http://www.educarchile.cl/ech/pro/app/detalle?ID=133769>

Eguaras, M. (2014). Qué tipografía usar para libros impresos y digitales. 7 de enero de 2017. Marianaeguaras.com. Recuperado de <http://marianaeguaras.com/que-tipografia-usar-para-libros-impresos-y-digitales/>

Galan, M. (2013). La observación como método de investigación. 24 de octubre de 2016. manuelgalan.blogspot.com. Recuperado de http://manuelgalan.blogspot.com/2013/02/la-observacion-como-metodo-de_21.html

Galvan, M. (2013). La retícula: elemento necesario para el diseño. 12 de enero de 2017. Catedracosgaya.com. Recuperado de <http://www.catedracosgaya.com.ar/tipoblog/2013/la-reticula-elemento-necesario-para-el-diseno/>

García, A. (2009). Cuadernos de educación y desarrollo. 23 de octubre de 2016. Recuperado de <http://www.eumed.net/rev/ced/10/amgg.htm>

García, M., Gómez, G., Loera, R. (2014). Manual de diseño editorial profesional. Aguascalientes: Imprenta Acuario Evolución.

Gil, R. (2005). Dos hermanas menores: acuarela y literatura infantil. 3 de diciembre de 2016. Revistababar.com. Recuperado de <http://revistababar.com/wp/dos-hermanas-menores-acuarela-y-literatura-infantil/>

Grajales, T. (2000) Tipos de investigación. 24 de octubre de 2016. Recuperado de <http://tgrajales.net/investipos.pdf>

Grajales, T. (2000). Tipos de investigación. 16 de octubre de 2016. Recuperado de <http://tgrajales.net/investipos.pdf>

Guioteca. (2012). Rompecabezas, entretenimiento muy beneficiosa para niños. 14 de noviembre de 2016. Guioteca.com. Recuperado de <https://www.guioteca.com/entretencion-para-ninos/rompecabezas-entretencion-muy-beneficiosa-para-ninos/>

Jimenez, E. (2006, agosto). La importancia del juego. Revista Digital Investigación y Educación, 3, pp.2-17. Recuperado de http://blocs.xtec.cat/sememes/files/2012/01/La_importancia_del_juego_en_la_educacion1.pdf

Juegos Didácticos. (2012). 20 de octubre de 2016. Juegoseducativos.blogspot.com. Recuperado de <http://juegoseducativos.blogspot.com/>

Kawulich, B. (2005). La observación participante como método de recolección de datos. 24 de octubre de 2016. Recuperado de <http://diverrisa.es/uploads/documentos/LA-OBSERVACION-PARTICIPANTE.pdf>

Lillo, M. (2012). Psicología de la atención y concentración. 23 de octubre de 2016. psicomaterias.blogspot.com. Recuperado de <http://psicomaterias.blogspot.com/2012/11/atencion-y-concentracion.html>

Monge, M., Meneses, M. . (2001, septiembre). El juego en los niños: enfoque teórico Educación. *Revista Educación*, 25, pp.114-118. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

Morales, M. (2008). Diseño de material didáctico y juego educativo en apoyo al centro de educación y recuperación nutricional “CERN” del Club de Leones en San Juan Sacatepéquez (tesis de pregrado). Universidad de San Carlos, Guatemala.

Morales, O. (2003) Fundamentos de la Investigación Documental y la Monografía. 24 de octubre de 2016. Recuperado de http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/16490/1/fundamentos_investigacion.pdf

Moreno, C. (2009). El diseño gráfico en materiales didácticos. 23 de octubre de 2016. Recuperado de http://www.carlosmoreno.info/publicaciones/dg_materiales.pdf

Morin, A. (2014). Entender las dificultades de su hijo con la concentración. 23 de octubre de 2016. Understood. Recuperado de <https://www.understood.org/es-mx/learning-attention-issues/child-learning-disabilities/distractibility-inattention/understanding-your-childs-trouble-with-focus>

Ordóñez, P. (2013). Diseño de material didáctico para niños con problemas de aprendizaje (tesis de pregrado). Universidad del Azuay, Ecuador.

Portillo, K., Velís, C. (2011). Principios básicos del diseño editorial. El Salvador.

Ramón, J. [José Manuel Jambrina]. (16 de mayo de 2014) Conferencia Jose Ramon Gamo [Archivo de video] Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=fNzjKGRIJt0>

Roaeducación. (2013). Desarrollo y mejora de la memoria. importancia de la atención-concentración (5-6 años). 14 de noviembre de 2016. Recuperado de <https://roaeducacion.wordpress.com/2013/09/10/desarrollo-y-mejora-de-la-memoria-importancia-de-la-atencion-concentracion-5-6-anos/>

Robalino, P. (2014). Diseño de recursos didácticos para el aprendizaje de la lectoescritura en los niños de segundo año de Educación Básica en la escuela

Cristóbal Colón de Salcedo (tesis de pregrado). Universidad Técnica de Ambato, Ecuador.

Tello, M. (2016). Desarrolla la agilidad mental con los juegos de memoria. 15 de noviembre de 2016. Panorama.com. Recuperado de <http://www.panorama.com.ve/pitoquito/Desarrolla-la-agilidad-mental-con-los-juegos-de-memoria-20160412-0049.html>

Torrent, L. (2017). Introduciendo los laberintos en infantil para aumentar la concentración. 12 de enero de 2016. Aprendiendomatematicas.com. Recuperado de <https://aprendiendomatematicas.com/laberintos-en-infantil-concentracion/>

Valenciano, A. (2012). Elaboración de guías didácticas. 12 de enero de 2017. Recuperado de <https://progclass.files.wordpress.com/2012/08/elaborar-guc3adas-didc3a1cticas.pdf>

Ventura, A. (2003). Las técnicas en la ilustración infantil. Centro virtual Cervantes. 6 de diciembre de 2016. Recuperado de <http://cvc.cervantes.es/actcult/ilustracion/tecnicas.htm>

ANEXOS

Anexos 1

FICHA TÉCNICA DE ENTREVISTA

Tema: Implementación de juegos didácticos que favorezcan el desarrollo de destrezas de aprendizaje y estimulen la atención y concentración en niños del subnivel inicial II (4 años) de la “Unidad Educativa Fiscomisional María Reina”

Ciudad: Guayaquil, Ecuador

Entrevistada: Evelyn León Bajaña

Cargo: docente subnivel inicial II paralelo A

Fecha: 5 noviembre de 2016

1. ¿A qué nivel de educación inicial usted es docente?

“Soy docente del Subnivel Inicial II, es decir, soy maestra de niños de 4 años desde 4 años.

2. ¿Cuántos estudiantes tiene en el aula?

“38 estudiantes.”

3. ¿Qué características tiene un niño de 4 años en cuanto a comportamiento, intereses, aprendizaje? ¿Cuáles son sus intereses? ¿Qué destrezas debe desarrollar un niño a esta edad?

“Suelen ser bastante despiertos, colaboradores, participativos. Lo que más les interesa es jugar y esa es la metodología que nosotras usamos. Nosotras vamos viendo lo que necesitan aprender según sus intereses. Un niño de 4 años debe saber lo que son colores, formas geométricas y las nociones de tiempo y espacio.

Lo que les fascina a ellos son los cuentos, que tengan mucho color y así puedo captar la atención de todos, hasta de los más inquietos.”

4. ¿Cuál es la metodología de enseñanza que utiliza?

“Usamos el método de juego-trabajo, hacemos rondas, canciones, hacemos actividades al aire libre”.

5. Usa como metodología de enseñanza el juego. ¿Cuál es su aplicación? ¿ha tenido buenos resultados?

“Nos ha servido mucho este método de enseñanza, el niño se siente libre. Hemos tenido buenos resultados ya que es una enseñanza activa, a diferencia de cómo se enseñaba antes, dando la cátedra tradicional, ahora aprenden experimentando y jugando.”

6. ¿Qué juegos didácticos emplea actualmente para el proceso de enseñanza?

“Tenemos loterías de animales, de objetos. Utilizamos juegos de encaje de formas, números, cuentan elementos, tenemos pictogramas. A esta edad ellos no leen, pero sí leen imágenes. Usamos cartillas y láminas.”

7. ¿En qué estado se encuentran los juegos didácticos que utilizan?

“Los juegos de encaje si están desgastados, se despegan.”

8. ¿Los juegos didácticos con los que cuentan son suficientes para desarrollar las destrezas de cada ámbito?

“Trabajamos con el material que tenemos al alcance. Lo que tenemos aquí es muy poco y le sacamos el máximo provecho. “

9. ¿Qué juegos didácticos considera que hacen falta actualmente en el aula?
¿Qué destrezas favorecerían?

“Sería bueno tener más juegos de laberintos, ya que son buenos para niños con dificultades de aprendizaje. También tarjetas personalizadas.”

10. ¿Qué características deben tener estos juegos didácticos en cuanto a colores, formas, tamaño, gráficos, ilustraciones, material?

“Deben ser de tamaño grande, por seguridad, colores brillantes. El material más resistente es el de madera.”

11. ¿Considera que la implementación de estos juegos didácticos favorecerían el desarrollo de las destrezas mencionadas?

“Es de gran ayuda para el docente y para desarrollar las destrezas en los niños, estos juegos hacen la diferencia en la enseñanza y son muy favorables.”

12. ¿En qué ámbito es necesario incluir este tipo de juegos para reforzar el aprendizaje? (matemáticas, entorno natural, lengua...)

“En el ámbito lógico-matemático, ya que son juegos que desarrollan destrezas lógicas.”

Anexos 2

FICHA TÉCNICA DE ENTREVISTA

Tema: Implementación de juegos didácticos que favorezcan el desarrollo de destrezas de aprendizaje y estimulen la atención y concentración en niños del subnivel inicial II (4 años) de la “Unidad Educativa Fiscomisional María Reina”

Ciudad: Guayaquil, Ecuador

Entrevistada: Yesenia Coto

Cargo: docente subnivel inicial II paralelo B

Fecha: 5 noviembre de 2016

1. ¿A qué nivel de educación inicial usted es docente?

subnivel inicial II

2. ¿Cuántos estudiantes tiene en el aula?

17 en mi aula, en total son 38

3. ¿Qué características tiene un niño de 4 años en cuanto a comportamiento, intereses, aprendizaje? ¿Cuáles son sus intereses? ¿Qué destrezas debe desarrollar un niño a esta edad?

“El niño de 4 años es un poco más independiente, ya puede expresar sus sentimientos, puede diferenciar su sexo. En cuanto al aprendizaje hace preguntas sobre lo que le inquieta o le llama la atención. Explora lo que desconoce. Le llaman la atención las plantas, la naturaleza, el entorno que lo rodea”

4. ¿Cuál es la metodología de enseñanza que utiliza?

“Se desarrollan las inteligencias múltiples a través de la lúdica”.

5. Usa como metodología de enseñanza el juego. ¿Cuál es su aplicación? ¿ha tenido buenos resultados?

“Sí, porque a través de la lúdica el niño adquiere los conocimientos de una manera natural para él, no es una enseñanza que se impone, ya que el docente se vuelve parte del juego.”

6. ¿Qué juegos didácticos emplea actualmente para el proceso de enseñanza?

“Tenemos loterías de vocales, colores, formas, tenemos el rincón de arte dónde juegan con plastilina y desarrollan motricidad fina. También tenemos logos en el rincón de construcción”

7. ¿En qué estado se encuentran los juegos didácticos que utilizan?

“El estado es regular”

8. ¿Los juegos didácticos con los que cuentan son suficientes para desarrollar las destrezas de cada ámbito?

“No, porque deberían haber más juegos para desarrollar su atención, la parte cognitiva, la motricidad.”

9. ¿Qué juegos didácticos considera que hacen falta actualmente en el aula?
¿Qué destrezas favorecerían?

“Los juegos de encaje, laberintos, loterías, de parejas, bloques apilables, que permiten favorecer las destrezas de los niños y su pensamiento lógico.”

10. ¿Qué características deben tener estos juegos didácticos en cuanto a colores, formas, tamaño, gráficos, ilustraciones, material?

“Deben ser de colores llamativos para que capten la atención de los niños, que sean de proporciones grandes y de material resistente”

11. ¿Considera que la implementación de estos juegos didácticos favorecerían el desarrollo de las destrezas mencionadas?

“Definitivamente, porque el docente debe contar con todas las herramientas necesarias para desarrollar las destrezas de esta etapa de aprendizaje.”

12. ¿En qué ámbito es necesario incluir este tipo de juegos para reforzar el aprendizaje? (matemáticas, entorno natural, lengua...)

“En el ámbito lógico-matemático, ya que son juegos que desarrollan el pensamiento lógico.”

Anexos 3

FICHA TÉCNICA DE ENTREVISTA

Tema: Implementación de juegos didácticos que favorezcan el desarrollo de destrezas de aprendizaje y estimulen la atención y concentración en niños del subnivel inicial II (4 años) de la “Unidad Educativa de la Asunción”

Ciudad: Guayaquil, Ecuador

Entrevistada: Consuelo Mosquera

Cargo: Docente subnivel inicial II

Fecha: 8 noviembre de 2016

1. ¿En qué nivel de educación inicial usted es docente?

“Subnivel inicial II.”

2. ¿Qué características tiene un niño de 4 años en cuanto a comportamiento, intereses, aprendizaje?

“Tienen un comportamiento muy investigativo, buscan experimentar, les gusta tocar, oler, captan todo a través de sus sentidos. Con respecto a sus intereses, les llama la atención los aspectos que suceden en su vida cotidiana, les interesa todo lo que tengan que ver con los animales, salvajes y de la granja. Los fenómenos físicos también les interesan, es una etapa de muchas preguntas sobre su entorno. Su forma de aprendizaje es muy activa, necesitan mucho material concreto que les permita desarrollar el pensamiento.”

3. ¿Qué objetivos de aprendizaje corresponde alcanzar en los niños de esta edad?

“Principalmente lograr en ellos una autonomía, que se reconozcan perteneciendo a un grupo familiar, a un grupo escolar. Es importante el desarrollo del pensamiento a través de la solución de problemas. También se debe desarrollar la parte de motricidad.”

4. ¿Qué metodologías de enseñanza deben utilizarse para el aprendizaje en niños de 4 años?

“En esta etapa los niños tienen mucha imaginación y les gusta la fantasía, el mejor método es el juego-trabajo, que propone a los niños diversas actividades lúdicas que los motiva a participar y al mismo tiempo a desarrollar destrezas. El método de rincones hace que el niño experimente con diversos materiales y esto lo hace pensar, sentir, tomar decisiones.”

5. ¿Cuál es la importancia del juego didáctico como recurso educativo para la enseñanza-aprendizaje de niños en edad preescolar?

“Es muy importante para el niño, ya que es una etapa en la que aprende jugando, y estos juegos permiten que ellos experimenten diversas situaciones. Estos juegos ayudan a los niños que tienen dificultades de aprendizaje.”

6. ¿Qué tipo de juegos didácticos son ideales para complementar el desarrollo de las destrezas mencionadas?

“Los rompecabezas, los laberintos, que hagan colecciones de objetos, los cosidos, juegos de relación o asociación, es decir, juegos que desarrollen su pensamiento.”

7. ¿Cómo los juegos didácticos pueden estimular la atención y la concentración en los niños?

“A través de la temática que tenga el juego y de su estructura, osea de cómo está elaborado, pues si no tiene los colores adecuados y no está adaptado para niños de 4 años no les va a llamar la atención.”

8. Para desarrollar destrezas estimulando la atención y concentración, ¿en qué ámbito de aprendizaje deberían enfocarse los juegos didácticos?

“Este tipo de juegos se ubican en el ámbito de relación lógica-matemática, porque este ámbito desarrolla el pensamiento, y lo que es la atención y concentración tiene mucho que ver con la memoria.”

9. ¿Qué características deben tener estos juegos didácticos en cuanto a colores, formas, tamaño, gráficos, ilustraciones, material?

“Deben ser de colores muy llamativos, vivos, bien combinados, como el verde, el amarillo y rojo. Deben ser de un tamaño algo grande, gráficos claros y aplicando la fantasía, no es conveniente utilizar imágenes de animales verdaderos o de personas reales, su fantasía es tan grande que ellos le dan vida a ese animalito, sería bueno que los gráficos sean muy infantiles. El material adecuado sería pañolencia, tela gruesa, madera, pancacoa que es muy resistente.”

10. ¿Es necesario que los docentes tengan una guía de uso de estos juegos didácticos?

“Sí, es muy importante porque el docente debe saber el objetivo de ese juego. Sino no va a poder desarrollar lo que se espera en el niño. El docente debe explicar al niño cómo es el juego, cómo se ejecuta y qué reglas tiene para que pueda ponerlo en práctica y aplicarlo con otros compañeritos.”

11. ¿Considera que este proyecto de implementación de juegos didácticos diseñados funcionalmente favorecerían el desarrollo de las destrezas en los niños y estimularían su atención y concentración?

“Claro que sí, porque desarrollan destrezas y estimulan la atención y concentración que se va a lograr en un buen nivel cuando sean más grandes. Uno ahorita puede favorecer ese desarrollo, con juegos didácticos.”

Anexos 4

FICHA TÉCNICA DE ENTREVISTA

Tema: Implementación de juegos didácticos que favorezcan el desarrollo de destrezas de aprendizaje y estimulen la atención y concentración en niños del subnivel inicial II (4 años) de la “Unidad Educativa Fiscomisional María Reina”

Ciudad: Guayaquil, Ecuador

Entrevistado: Lic. Jairo Romero

Cargo: CEO de agencia Caleidoscopio

Fecha: 7 noviembre de 2016

1. ¿Cuál es su título profesional?

“Lic. en diseño gráfico y producción audiovisual”

2. ¿Qué cargo desempeña actualmente?

“Lidero proyectos independientes de diseño.”

3. ¿Qué opina sobre la influencia de los juegos didácticos como recurso educativo para la enseñanza-aprendizaje de los niños en edad preescolar?

“Considero que crean un gran impacto dentro del desarrollo y de las percepciones y comunicación de los niños. Me parece que son herramientas esenciales para fomentar su desarrollo. Obviamente dependiendo de la edad del niño va variando su complejidad en reconocimiento de formas y colores. Los niños aprenden jugando, por lo tanto son una herramienta excelente.”

4. ¿Qué experiencia posee usted en relación al diseño de juegos didácticos?

“Yo participé en un proyecto que se llamaba Patrimonito para el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural. Este proyecto se dedicó a fomentar las regiones del litoral a los niños. Realicé todas las ilustraciones de los juegos multimedia . La psicopedagoga nos impartió todo el conocimiento necesario para poder desarrollar las gráficas.”

5. ¿Qué criterios de diseño son esenciales considerar al momento de diseñar juegos de aprendizaje para niños?

“Todo parte de lo básico. La estructura para mí fueron las formas básicas, lo que me permitió crear todo ese ambiente y las formas que los niños podían reconocer fácilmente.”

6. Según su experiencia ¿qué características deben tener las ilustraciones a utilizarse en los juegos didácticos?

“El contraste de colores es muy importante para público infantil. No podía hacer algo muy elaborado o demasiado estético, ya que en el diseño tenemos luz, sombra, perspectiva, pero acá tenemos que ir a lo más básico, hacer que los niños reconozcan las formas con facilidad.”

7. ¿Qué metodología de diseño implementó para elaborar juegos didácticos para niños?

“La investigación previa con la psicopedagoga fue lo primero, presentar las propuestas gráficas a partir de eso, luego implementar esos juegos para finalmente hacer una evaluación de los mismos y si cumplían el objetivo.”

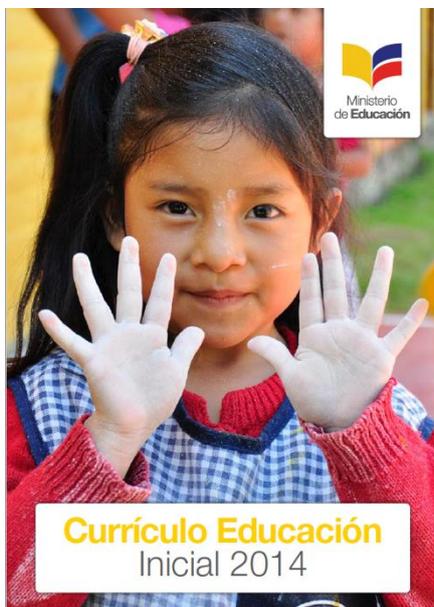
8. ¿Qué materiales de soporte utilizó para el diseño de estos juegos?

“Por cuestiones económicas, eran materiales de cartón y cartulina, no muy resistente, pero eso estaba fuera de mi área. Lo recomendable es usar madera que es más duradera.”

9. ¿Considera entonces que el diseño gráfico es una herramienta valiosa en el ámbito de la educación?

“Claro que sí, porque el diseño resuelve problemas gráficos, y las gráficas existen en todo lo que nos rodea, eso incluye la educación.”

Anexos 5



Ámbito Relaciones lógico-matemáticas

Objetivo del subnivel: potenciar las nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitirán establecer relaciones con el medio para la resolución de problemas sencillos, constituyéndose en la base para la comprensión de conceptos matemáticos posteriores.

Objetivos de aprendizaje	Destrezas de 3 a 4 años	Destrezas de 4 a 5 años
Identificar las nociones temporales básicas para su ubicación en el tiempo y la estructuración de las secuencias lógicas que facilitan el desarrollo del pensamiento.	Ordenar en secuencias lógicas sucesos de hasta tres eventos, en actividades de la rutina diaria y en escenas de cuentos.	Ordenar en secuencias lógicas sucesos de hasta cinco eventos en representaciones gráficas de sus actividades de la rutina diaria y en escenas de cuentos.
	Identificar características del día y la noche.	Identificar características de mañana, tarde y noche.
	Identificar las nociones de tiempo en acciones que suceden antes y ahora.	Identificar las nociones de tiempo en acciones que suceden antes, ahora y después.
Manejar las nociones básicas espaciales para la adecuada ubicación de objetos y su interacción con los mismos.	Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo según las nociones espaciales de: arriba/abajo, al lado, dentro/fuera, cerca/lejos.	Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de: entre, adelante/atrás, junto a, cerca/lejos.
Identificar las nociones básicas de medida en los objetos estableciendo comparaciones entre ellos.	Identificar en los objetos las nociones de medida: alto/bajo, pesada/liviano.	Identificar en los objetos las nociones de medida: largo/corto, grueso/delgado.
Discriminar formas y colores desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno.	Identificar objetos de formas similares en el entorno.	Asociar las formas de los objetos del entorno con figuras geométricas bidimensionales.
	Descubrir formas básicas circulares, triangulares, rectangulares y cuadrangulares en objetos del entorno.	Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas.
	Reconocer los colores primarios, el blanco y el negro en objetos e imágenes del entorno.	Experimentar la mezcla de dos colores primarios para formar colores secundarios.
		Reconocer los colores secundarios en objetos e imágenes del entorno.
Comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.	Contar oralmente del 1 al 10 con secuencia numérica, en la mayoría de veces.	Contar oralmente del 1 al 15 con secuencia numérica.
		Establecer la relación de correspondencia entre los elementos de colecciones de objetos.
	Comprender la relación de número-cantidad hasta el 5.	Comprender la relación de número-cantidad hasta el 10.
		Comprender la relación del numeral (representación simbólica del número) con la cantidad hasta el 5.
	Clasificar objetos con un atributo (tamaño, color o forma).	Clasificar objetos con dos atributos (tamaño, color o forma).
	Diferenciar entre colecciones de más y menos objetos.	Comparar y armar colecciones de más, igual y menos objetos.
		Identificar semejanzas y diferencias en objetos del entorno con criterios de forma, color y tamaño.
	Reconocer y comparar objetos de acuerdo a su tamaño (grande/pequeño)	Comparar y ordenar secuencialmente un conjunto pequeño de objetos de acuerdo a su tamaño.
	Imitar patrones simples con elementos de su entorno.	Continuar y reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas.

6.3. SUBNIVEL INICIAL 2

Objetivos del subnivel

- Lograr niveles crecientes de identidad y autonomía, alcanzando grados de independencia que le permitan ejecutar acciones con seguridad y confianza, garantizando un proceso adecuado de aceptación y valoración de sí mismo.
- Descubrir y relacionarse adecuadamente con el medio social para desarrollar actitudes que le permitan tener una convivencia armónica con las personas de su entorno.
- Explorar y descubrir las características de los elementos y fenómenos mediante procesos indagatorios que estimulen su curiosidad fomentando el respeto a la diversidad natural y cultural.
- Potenciar las nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitan establecer relaciones con el medio para la resolución de problemas sencillos, constituyéndose en la base para la comprensión de conceptos matemáticos posteriores.
- Desarrollar el lenguaje verbal y no verbal para la expresión adecuada de sus ideas, sentimientos, experiencias, pensamientos y emociones como medio de comunicación e interacción positiva con su entorno inmediato, reconociendo la diversidad lingüística.
- Disfrutar de su participación en diferentes manifestaciones artísticas y culturales a través del desarrollo de habilidades que le permitan expresarse libremente y potenciar su creatividad.
- Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensorio-perceptivos que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos.

Caracterización de los ámbitos de desarrollo y aprendizaje para niños del subnivel Inicial 2

- **Identidad y autonomía.**- En este ámbito se encuentran aspectos relacionados con el proceso de construcción de la imagen personal y valoración cultural que tiene el niño de sí mismo, su autoconocimiento y la generación de acciones y actitudes que le permitan ejecutar actividades que requiera paulatinamente de la menor dependencia y ayuda del adulto. Todo esto con la finalidad de desarrollar su progresiva independencia, seguridad, autoestima, confianza y respeto hacia sí mismo y hacia los demás. En este ámbito se promueve el desarrollo de la identidad en los niños con un sentido de pertenencia, reconociéndose como individuo con posibilidades y limitaciones y como parte de su hogar, su familia, su centro educativo y su comunidad.
- **Convivencia.**- En este ámbito se consideran aspectos relacionados con las diferentes interrelaciones sociales que tiene el niño en su interacción con los otros, partiendo de su núcleo familiar a espacios y relaciones cada vez más amplias como los centros educativos. Para esto es necesario incorporar el aprendizaje de ciertas pautas que faciliten su sana convivencia, a partir de entender la necesidad y utilidad de las normas de organización social, de promover el desarrollo de actitudes de respeto, empatía, el goce de sus derechos y la puesta en práctica de sus obligaciones.
- **Relaciones con el medio natural y cultural.**- Este ámbito considera la interacción del niño con el medio natural en el que se desenvuelve para que, mediante el descubrimiento de sus características, desarrolle actitudes de curiosidad por sus fenómenos, comprensión, cuidado, protección y respeto a la naturaleza, que apoyará al mantenimiento del equilibrio ecológico. También tiene que ver con la relación armónica que mantiene el niño con el medio cultural en el

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Merino Mosquera Sandra Elizabeth** con C.C: # **0951114735** autor/a del trabajo de titulación: **Implementación de juegos didácticos que favorezcan el desarrollo de destrezas de aprendizaje y estimulen la atención y concentración, en niños del subnivel inicial II (4 años) de la “Unidad Educativa Fiscomisional María Reina” de la ciudad de Guayaquil**, previo a la obtención del título de **Licenciada 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, **14 de marzo de 2017**

Merino Mosquera Sandra Elizabeth

C.C: 0951114735

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TÍTULO Y SUBTÍTULO:	Implementación de juegos didácticos que favorezcan el desarrollo de destrezas de aprendizaje y estimulen la atención y concentración, en niños del subnivel inicial II (4 años) de la “Unidad Educativa Fiscomisional María Reina” de la ciudad de Guayaquil.		
AUTOR(ES)	Sandra Elizabeth Merino Mosquera		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	Lcdo. Roger Iván Ronquillo Panchana, Ms.		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Arquitectura y Diseño		
CARRERA:	Gestión Gráfica Publicitaria		
TÍTULO OBTENIDO:	Licenciada en Gestión Gráfica Publicitaria		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	14 de marzo de 2017	No. DE PÁGINAS:	140
ÁREAS TEMÁTICAS:	Juegos didácticos / Diseño Gráfico / Diseño Editorial		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	Juegos / Didácticos / Diseño Gráfico / Subnivel Inicial II / Educación / Cuento / Guía Docente		
RESUMEN/ABSTRACT (150-250 palabras):			
<p>El proyecto de “Implementación de juegos didácticos que favorezcan el desarrollo de destrezas de aprendizaje y estimulen la atención y concentración, en niños del subnivel inicial II (4 años) de la “Unidad Educativa Fiscomisional María Reina” de la ciudad de Guayaquil, surge debido a la falta de material lúdico educativo, en condiciones requeridas para desarrollar las destrezas de aprendizaje correspondientes al nivel de los estudiantes. Para cumplir con este objetivo se desarrolló una línea didáctica conformada por un cuento ilustrado, juegos didácticos en base a los personajes de dicho cuento y una guía de uso de estos juegos para la correcta aplicación del material por parte del docente. En este trabajo se entrelazan las ramas de la pedagogía y el diseño gráfico para la construcción de recursos educativos novedosos y eficientes que contribuyan al desarrollo de destrezas del área lógico-matemático, a la vez que otras destrezas como parte de la enseñanza-aprendizaje en las aulas de niños en edad preescolar.</p>			
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: +593-989473017	E-mail: samm.921@hotmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE)::	Lcdo. Washington David Quintana Morales, Ms.		
	Teléfono: 2200864		
	E-mail: washington.quintana@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):			