



# UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE  
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

DISEÑO GRÁFICO DE UN PRODUCTO LÚDICO PARA  
APOYAR EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LA LECTOESCRITURA  
EN NIÑOS DE 6 A 7 AÑOS.

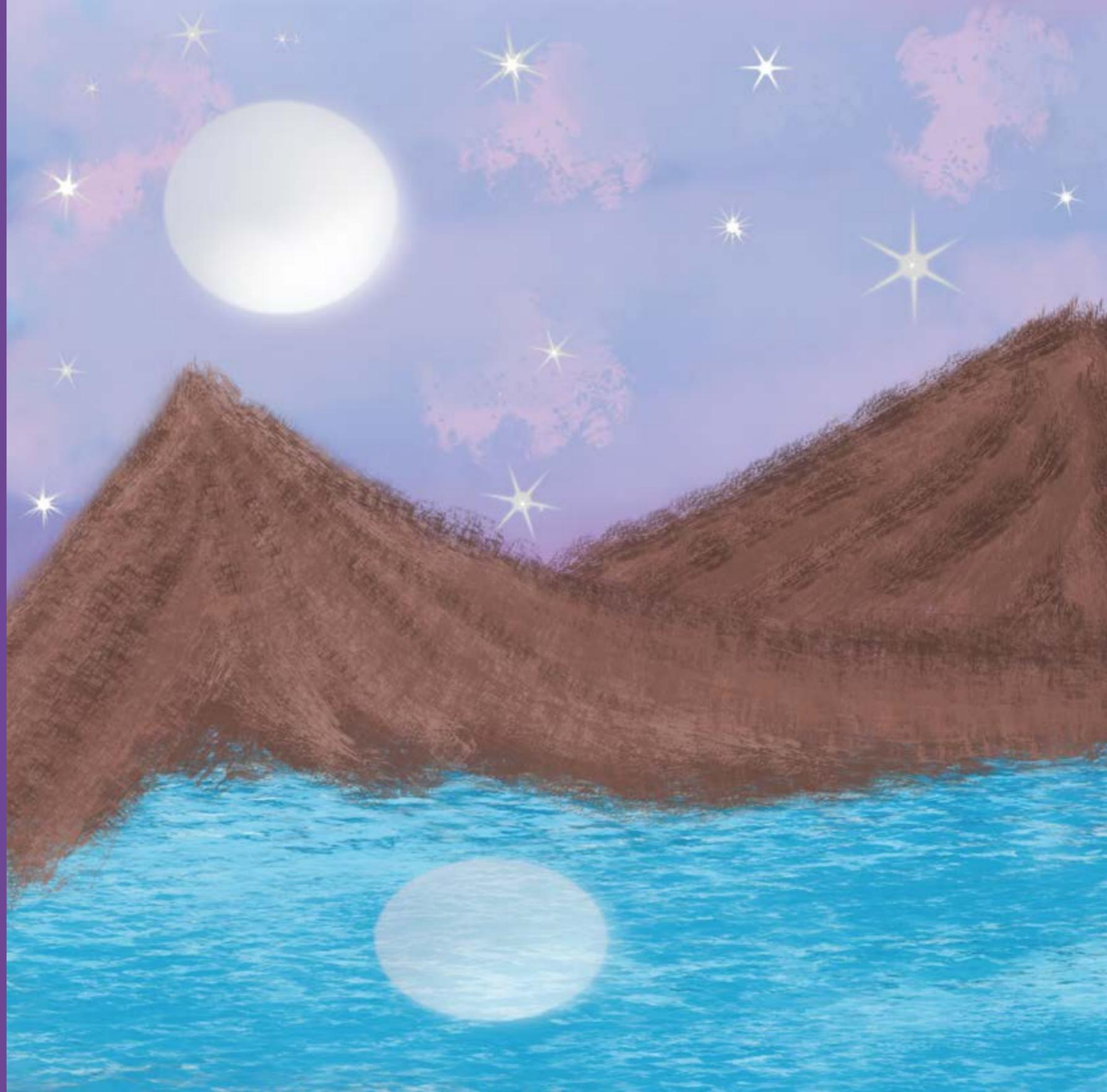
PROYECTO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA  
OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:  
DISEÑADORA GRÁFICA

AUTORA  
GABRIELA ORELLANA L.

DIRECTORA  
MTR. TOA TRIPALDI P.

CUENCA - ECUADOR  
2021





**AUTORA**  
Gabriela Orellana

**DIRECTORA**  
Mtr. Toa Tripaldi P.

**FOTOGRAFÍA E ILUSTRACIÓN**

Todas las imágenes e ilustraciones fueron realizadas por la autora excepto aquellas que cuentan con su respectiva cita.

**DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN**  
Autora

**CUENCA - ECUADOR**  
2021



**DISEÑO GRÁFICO DE UN PRODUCTO  
LÚDICO PARA APOYAR EL PROCESO DE  
APRENDIZAJE DE LA LECTOESCRITURA EN  
NIÑOS DE 6 A 7 AÑOS.**



# Dedicatoria

A mis padres, Bolívar y Mariana, por haberme apoyado en el trascurso de mi carrera, por el amor y cariño que me dan para continuar cada día.

A mis hermanas, Verónica, Cristina y Mariela por formar parte de mi vida, acompañarme y ayudarme a ser mejor.

A todos quienes fueron partícipes de este camino y crecimiento durante cuatro años.



# Agradecimientos

A mis padres por brindarme su apoyo, amor y educación, formándome siempre para demostrar lo mejor de mí.

A mis hermanas por ser mi compañía, mi fortaleza y apoyo continuo.

A la Dis. Isabel Maldonado F., quien me brindó su apoyo, amistad, conocimientos y consejos para poder culminar con mi proyecto.

A mi directora Mst. Toa Tripaldi P., por su compromiso en el rol de la docencia y por siempre estar dispuesta a ayudarme y guiarme durante el desarrollo de mi proyecto. A mis profesores Dis. Catalina Serrano C.,

Dis. Jhon Alarcón M y Dis. Paúl Carrión M., por aportar con sus conocimientos fundamentales para mi formación profesional.

A las docentes: Mgst. Marcia Parra, Lic. Martha Crespo y Mtr. Cristina Orellana por brindarme su apertura, apoyo y conocimiento, imprescindible para el desarrollo y ejecución de este proyecto vinculado al ámbito de la enseñanza y el aprendizaje de niños y niñas de 6 a 7 años.

De igual manera agradezco a quienes formaron parte de este camino que me permitió crecer de manera personal y profesional.



# Índice de contenidos

Dedicatoria .....	9	<b>CAPÍTULO 4</b> .....	119
Agradecimientos .....	11	14. Proceso creativo .....	120
Índice de contenidos .....	13	14.1 Bocetación .....	123
Índice de imágenes .....	15	14.2 Sistema de ilustración .....	132
Resumen .....	17	14.3 Digitalización .....	133
Abstract .....	19	14.4 Tipografía .....	134
Introducción .....	21	14.5 Cromática .....	135
Objetivos .....	23	14.6 Marca .....	138
<b>CAPÍTULO 1</b> .....	27	14.7 Crucigrama .....	140
Investigación Bibliográfica .....	29	14.8 Twister adaptado a la lectoescritura .....	150
1.Lectoescritura .....	31	14.9 Laberinto .....	154
2.Teorías del aprendizaje .....	35	14.10 Premios .....	160
3. Gamificación y el aprendizaje .....	41	15. Producto final .....	161
4. Diseño Gráfico .....	50	16. Validación .....	182
5. Investigación de campo .....	57	17. Aplicaciones .....	185
6. Análisis de homólogos .....	65	Conclusiones.....	195
Conclusiones.....	75	Bibliografía .....	199
<b>CAPÍTULO 2</b> .....	79	Anexos .....	213
8.Segmentación del target .....	80		
9. Personas designs .....	82		
10. Partidos de diseño.....	87		
11. Mix de marketing .....	96		
<b>CAPÍTULO 3</b> .....	101		
13. Ideación .....	102		
13.3 Idea final .....	117		



# Índice de imágenes

## Contenido

Figura 1 Lectoescritura .....	31
Figura 2 Sintético .....	33
Figura 3 Analíticos .....	34
Figura 4 Aprendizaje .....	35
Figura 5 Piaget.....	36
Figura 6 Vigotsky .....	37
Figura 7 Ausubel.....	38
Figura 8 Bronfenbrenner.....	39
Figura 9 Gardner .....	40
Figura 10 Gamificación y aprendizaje .....	41
Figura 11 Creatividad .....	42
Figura 12 Imaginación.....	43
Figura 13 Material didáctico .....	44
Figura 14 Aprendizaje lúdico .....	45
Figura 15 Interactividad .....	46
Figura 16 Importancia del juego.....	47
Figura 17 Aprendizaje en familia.....	48
Figura 18 Afectividad .....	49
Figura 19 Diseño Gráfico .....	50
Figura 20 Diseño Educativo .....	51
Figura 21 Diseño Lúdico .....	52
Figura 22 Diseño emocional .....	53
Figura 23 Círculo de Geneva .....	54
Figura 24 Tipografía .....	55
Figura 25 Panel de Lectoescritura .....	66
Figura 27 CVC Word Building Mat.....	66
Figura 26 Montessori Letter Word Matching Game.....	66
Figura 28 Learning Through Play: Sight Word Twister .....	68
Figura 29 Recopilación de juegos para enseñar lectoescritura de una manera divertida y lúdica.....	68
Figura 30 Un poco de Twister.....	68
Figura 31 CVC Word Game.....	70
Figura 32 Rhyming bingo games.....	70
Figura 33 FREE Rhyme Time Game Boards.....	70
Figura 34 Hand drawn pack of cards with lovely animals .....	72
Figura 35 Suzy Ultman – Land of Nod A-Z Flashcards .....	72
Figura 36 Trio Card Game.....	72
Figura 37 Cambios en el comportamiento en niños de 7 años	83
Figura 38 Sesiones de estudio.....	84
Figura 39 Ecología para niños: enséñale a respetar el planeta	85
Figura 40 Archivo: Sanna Marín.png .....	86
Figura 41 Avant gard.....	88
Figura 42: Suzy Ultman – Land of Nod A-Z Flashcards .....	89
Figura 43 Hand drawn pack of cards with lovely animals Free Vector.....	89
Figura 45 Cromática.....	91
Figura 44 Emociones cromáticas .....	91
Figura 46 Archivo: Ilustrador CC .....	94
Figura 47 Autodesk SketchBook Pro 7 .....	94



La adquisición de la lectoescritura es un proceso imprescindible para el adecuado desarrollo cognitivo y socioemocional en niños de 6 a 7 años, el mismo debe ser reforzado en el hogar con sus padres. El diseño gráfico es un elemento fundamental ya que, mediante teorías como diseño gráfico educativo, diseño lúdico, material didáctico, junto con la lectoescritura y la importancia de la participación del padre de familia

en la formación del niño/a, puede desarrollar elementos que median este proceso de aprendizaje. Es así que en este proyecto se desarrolla un set de juegos lúdicos que aportan de manera significativa y constructiva el aprendizaje de la lectoescritura en casa.

**Palabras clave:** Gamificación, teorías del aprendizaje, diseño emocional, interactividad, imaginación, creatividad, sintéticos, analíticos, eclécticos



# Abstract

The acquisition of literacy is an essential process for adequate cognitive and socio-emotional development in children aged 6 to 7 years, it must be reinforced at home with their parents. Graphic design is a fundamental element since through theories such as educational graphic design, playful design, didactic material, together with literacy and the importance of the participation of the parent in the

child's formation. It can develop elements that mediate this learning process. Thus, this project developed a set of playful games that contribute significantly and constructively to the learning of literacy at home.

**Keywords:** Gamification, learning theories, emotional design, interactivity, affectivity, imagination, creativity, synthetic, analytical, eclectic.



La lectoescritura empieza en edades tempranas, siendo este un proceso imprescindible para el aprendizaje de niños y niñas de 6 a 7 años, el mismo puede ser adquirido en la escuela y reforzado en el hogar. Este proceso puede ser interiorizado de mejor manera cuando se permite la interacción de niños y niñas con materiales impresos de cierta complejidad.

En la educación infantil es de gran relevancia que la familia participe en fortalecer los aprendizajes de sus hijos e hijas en especial en este proceso de adquisición de lectura y escritura, el cual les sirve para su futuro como medio de interacción con la sociedad. La Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) en el art. 13, especifica que es necesario generar material de apoyo para que los padres de familia puedan guiar a sus representados en su formación académica.

Desde el punto de vista del diseño gráfico busca siempre aportar a otras áreas y en este caso específico al sistema educativo, teniendo como beneficiarios directos a niños y niñas en un rango de edad de seis a siete años, quienes se encuentran en el proceso de adquisición de la lectoescritura, por este motivo se genera el diseño de un set de juegos lúdicos que permitan fortalecer en el hogar los conocimientos que son proporcionados en la escuela. La siguiente tesis consta de cuatro capítulos que se dividen de la siguiente manera: contextualización, la cual aborda varias temáticas que nos ayudan a guiar la investigación, entre ellas mencionamos: teorías del aprendizaje, diseño emocional, métodos para la adquisición del aprendizaje, imaginación, creatividad, entre otros. Además, se realiza la investigación de campo la misma que nos sirve para entender como aprende el niño.

Dentro del capítulo dos se aborda la planificación en la cual se presenta la segmentación del target; es decir, definir al público para quien se crea el producto. Se genera los partidos de diseño que se basan en forma, función y tecnología del producto, continuando con el plan de negocios con el cual se finaliza este capítulo.

En el siguiente capítulo se desarrolla la ideación, este consta de 10 ideas, luego se realiza el análisis de estas ideas para quedarnos únicamente con tres de las cuales se establecen las ventajas y desventajas, obteniendo de esta manera una sola idea innovadora. Para el cuarto capítulo se desarrolla el diseño de los juegos, la validación y retroalimentación con las docentes partícipes de este proyecto.



## Objetivo General

Apoyar el proceso de la lecto-escritura en niños y niñas de 6 a 7 años, mediante el diseño gráfico de juegos didácticos, que propongan actividades en familia y que de una manera lúdica y significativa mejore dicho proceso.

## Objetivo Específico

Diseñar juegos didácticos para la lectoescritura con actividades en familia de niños y niñas de 6 a 7 años.





# CAPÍTULO 1

## Contextualización



# Investigación bibliográfica



# 1. Lectoescritura

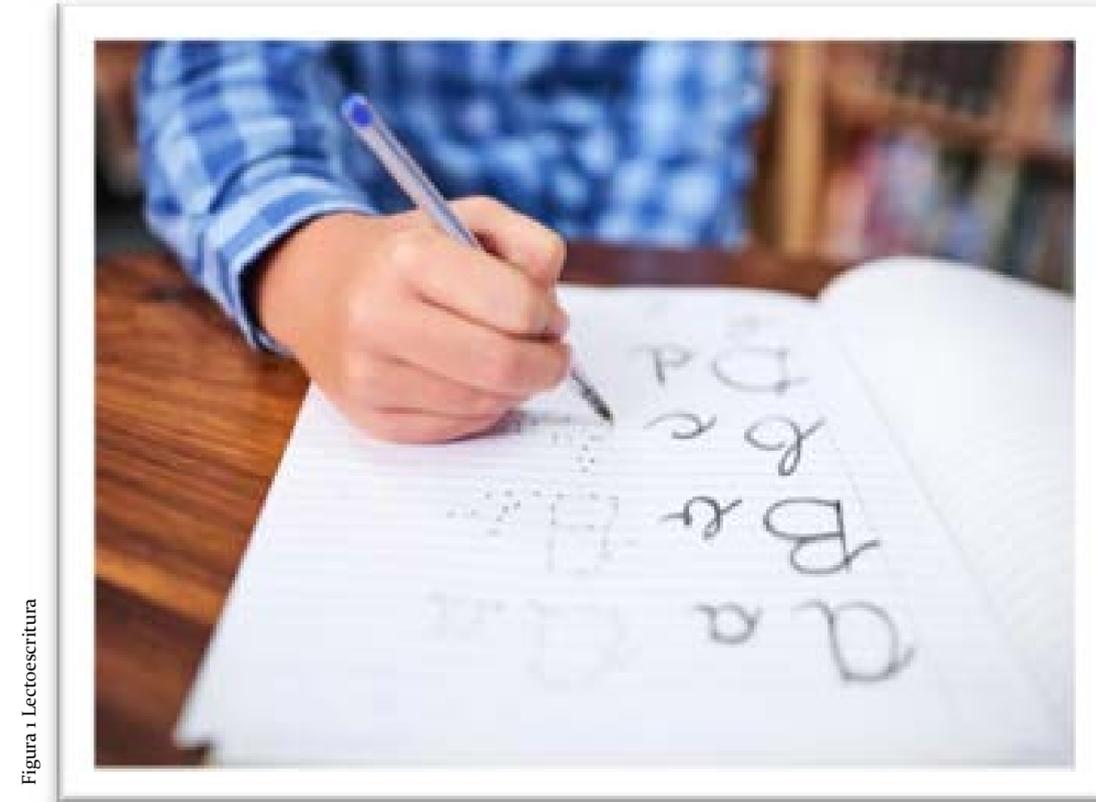


Figura 1. Lectoescritura

"El hombre en su formación como ser social es resultado de la asimilación o apropiación consciente y activa de la experiencia histórico-social creada por la humanidad" (Díaz et al., 2017, p.93). Al hablar de lectoescritura nos referimos a cultura y sociedad, debido a que es el medio de comunicación que utiliza un individuo para interactuar con otro ser humano y consigo mis-

mo. Según Camacho (2015) la lectura y escritura es la base que permitirá la adecuada adquisición de los procesos de enseñanza y aprendizaje, en los cuales se proponen diferentes actividades intelectuales que requieren de la ejecución de las funciones del pensamiento en mayor o menor complejidad. La lectura se vincula estrechamente con la escritura, ya que si analiza-

mos, el ser humano mediante el texto escrito genera un significado en base a la interacción con el texto leído, para lo cual es imprescindible contar con una serie de destrezas: cognitivas, lingüísticas, sociales, motrices, afectivas. Dentro del ámbito educativo se han diseñado diferentes métodos que ayudan en el proceso de la enseñanza y el aprendizaje de la lectoescritura.

## 1.1 Métodos para la adquisición del proceso lecto escritor.

En el proceso de adquisición del lectoescritor se consideran tres métodos de enseñanza-aprendizaje que son: sintético el cual vincula sonido-letra-sílaba, el analítico que engloba palabras - oraciones - textos y ecléctico mezcla los dos métodos anteriores. Los mismos se detallan a continuación de manera más detallada.



### 1.1.1 Métodos sintéticos.

Figura 2 Sintético



El método sintético de lectoescritura aborda tres modelos que son: alfabético, silábico y fonético. Los cuales se especifican a continuación:

El modelo alfabético, se basa en la memorización de las letras del alfabeto. Se empieza por la repetición de las vocales, seguido de la adquisición de las consonantes. Posteriormente a este se mezcla consonantes con vocales para empezar a formar las sílabas y palabras (Ávila et al., 2017).

Como menciona Linuesa (2009) el modelo silábico, se enfoca en ir de lo específico a lo global, esto se refiere a que se aprende primero la letra pasando a la sílaba y llegando finalmente a la palabra.

El tercer modelo, fonético, considera el grafema (letra) y el fonema (sonido). Al derivarse del lenguaje oral, este modelo, se basa en el proceso de asociación del fonema con su grafía; es decir, el acento está relacionado con el reconocimiento auditivo para que de esta manera se pueda asociar los sonidos con la representación gráfica de las letras (Linuesa, 2009).

### 1.1.2 Métodos analíticos.

Figura 3 Analíticos



Este método tiene por objetivo, que el niño pueda aprender a leer y a escribir mediante oraciones o palabras sin tener la necesidad de reconocer elementos mínimos.

Siendo así que al final el educando pueda identificar las letras, sílabas y palabras (Ávila et al., 2017).

También se lo conoce con el nombre de método global, se considera que es contrario al sintético debido a que en este no se incluye la percepción auditiva al igual que el aprendizaje de letra, sílaba y palabra.

### 1.1.3 Métodos eclécticos.

El método ecléctico también es conocido como mixto debido a que une lo más significativo de los métodos silábicos y analíticos. Lo que se busca es poder aprovechar la unión de ambos métodos median-

te las ventajas que cada uno de estos tiene para un mejor aprendizaje en los niños. Utilizando letra, sílaba, palabra y fonemas. Obteniendo así el perfeccionismo en este proceso.



## 2. Teorías del aprendizaje

Figura 4 Aprendizaje



A lo largo del tiempo la educación ha ido avanzando y se han establecido diferentes teorías de aprendizaje, que

buscan explicar el cómo y cuándo los niños y niñas adquieren los distintos tipos de aprendizajes.

A continuación, se especifican varias teorías importantes.

## 2.1 Teoría del Desarrollo Cognitivo de Jean Piaget.

Según Piaget (1976) citado por Velandía y Romero (2011) se indica que el conocimiento es un proceso de fortalecimiento y preparación del ser humano hacia el mundo que se inscribe en el tiempo.

El conocimiento tiene un tiempo que se divide en la duración que toma el desarrollo y fortalecimiento de ciertas capacidades y la posterior adquisición de nuevas destrezas; es decir, es un tiempo que marca una secuencia de logros que siguen una secuencia lógica, según la edad cronológica de niños y niñas.

Piaget con su teoría se dirige al individualismo del ser humano en donde las estructuras cognitivas se van desarrollando con el tiempo.

Piaget (2001) trabaja con el concepto de error; es decir, que a través del análisis ontogénico realizado a los niños notó que las respuestas erróneas eran consistentes puesto que menciona que el procesamiento cognitivo de los niños es diferente al de los adultos (Raynaudo y Peralta, 2017).

El cognitivismo engloba a un ser pensante que convierte tanto el pensamiento como el entorno interno y externo en el que el vive.

Lo que busca esta teoría de aprendizaje (Lugo et al., 2019) es que el individuo pueda aprender y resolver problemas, desarrollar habilidades intelectuales y estratégicas, proceso sociocultural y metas

Figura 5 Piaget



## 2.2 Teoría del Constructivismo de Lev Vigotsky.

En el constructivismo, el niño es el protagonista de su aprendizaje; es decir, el niño construye su conocimiento, siendo en este sentido los maestros o padres, guías y mediadores en este proceso (Lugo et al., 2019).

El constructivismo busca que el niño aprenda mediante la interacción con otras personas, de esta manera se da el desarrollo de manera interna para integrar la estructura cognitiva (Berhheim, 2011).

Vigotsky (2007) especifica que su teoría es de carácter social debido a que para desarrollar las funciones psicológicas superiores se requiere de la interacción con otros, formando parte de este aprendizaje, lo cultural y social (Raynaudo y Peralta, 2017).

Figura 6 Vigotsky



## 2.3 Teoría del Aprendizaje Significativo de Ausubel

Figura 7 Ausubel



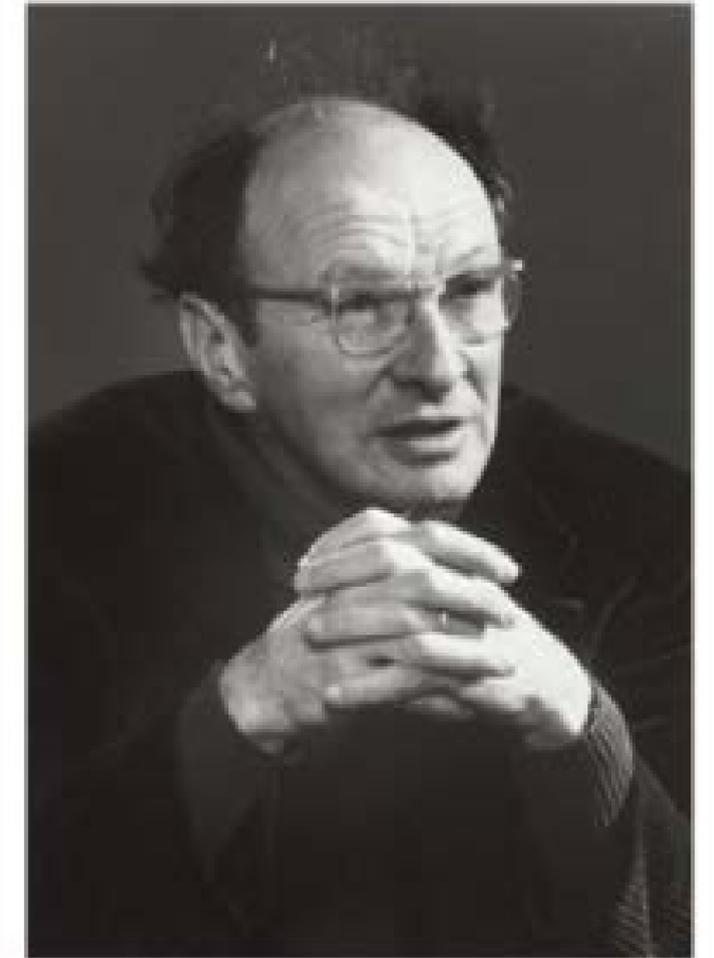
La Teoría del Aprendizaje Significativo de Ausubel, plantea que los estudiantes adquieren nuevos conocimientos los cuales se incorporan a su bagaje de conocimientos pre-existentes, incorporándose los mismos a su estructura cognitiva.

Existen tres tipos de aprendizaje significativo, los mismos son: representacional en el que se asigna significado a palabras y se identifican signos; el aprendizaje de conceptos se representan por símbolos particulares o categorías; el aprendizaje proposicional se basa en aprender el concepto como un todo; es decir, el significado de ideas mencionadas en una proposición. Lo que busca el autor es que el contenido sea significativo para el estudiante (Torres T., 2003).

La teoría del aprendizaje significativo hace énfasis en la manera que los niños estudian, el aula, la naturaleza de ese aprendizaje., factores, elementos (Palmero, 2011).

## 2.4 Teoría del Aprendizaje contextual de Bronfenbrenner

Figura 8 Bronfenbrenner



Bronfenbrenner (1977) citado en Pascual (2004) habla sobre la teoría del aprendizaje contextual o también conocida como teoría ecológica en la que se habla de la importancia de los ambientes en el que el niño se desarrolla, tomando en cuenta como distingue el ambiente y como se comporta dentro del mismo. En esta teoría, se considera que el ambiente es bidireccional debido a la interacción de la persona-entorno, generándose reciprocidad. Tanto Pascual (2004) como García (2001) concuerdan en que Bronfenbrenner dentro de la teoría ecológica indica que el modelo cuenta con cuatro sistemas que son:

- **Microsistema:** El educando participa de manera activa en un entorno determinado (aula, familia, amigos).
- **Mesosistema:** Dos o más entornos con los que se relaciona un niño (relación en el hogar-escuela- grupo de pares).
- **Exosistema:** El niño intervi-

ne de manera indirecta en este sistema, pero se encuentra afectado por el mismo (leyes de entidades por entes públicas o privadas).

- **Macrosistema:** La cultura o ideologías diferentes influyen en el crecimiento del niño.

## 2.5 Teoría de las Inteligencias múltiples de Howard Gardner.

La teoría de las inteligencias múltiples de Gardner, afirma que la inteligencia es una red de conjuntos autónomos que se interrelacionan entre sí.

El autor, establece que el ser humano posee al menos ocho inteligencias que son: lingüística, lógico-matemática, cinético - corporal, musical, espacial, naturalista, interpersonal e intrapersonal.

Según Macías (2002) indica que cada una de estas inteligencias cuentan con sus reglas y procedimientos ya que cada una tiene sus bases biológicas, ya que desde el nacimiento contamos con diferentes características, fortalezas y especificidades que vienen establecidas por genética las mismas que con el tiempo, el entorno, la educación y cada una de las experiencias por las que pasa el ser humano se van desarrollando (Luca, 2004).

Tanto García y López (2014) como Luca (2004) hablan sobre estas inteligencias múltiples:

- **Inteligencia lingüística:** Capacidad para el uso del lenguaje, y su dominio para poder comunicarse de manera oral, gestual o escrita, entre ellos: escritores, poetas, re-

dactores, editores entre otros.

- **Inteligencia lógico - matemática:** Capacidad para pensar de manera racional, analítica, presenta un gran potencial en la resolución de problemas.

- **Inteligencia espacial:** Capacidad para trabajar con imágenes y dibujos de dos o tres dimensiones. Presentándose además un gran potencial de imaginación y visualización.

- **Inteligencia musical:** Capacidad para interpretar los sonidos y formas musicales.

- **Inteligencia corporal y kinestésica:** Habilidad para ejecutar diferentes movimientos corporales, presencia de gran destreza motriz, fuerza, flexibilidad, coordinación óculo - manual y equilibrio.

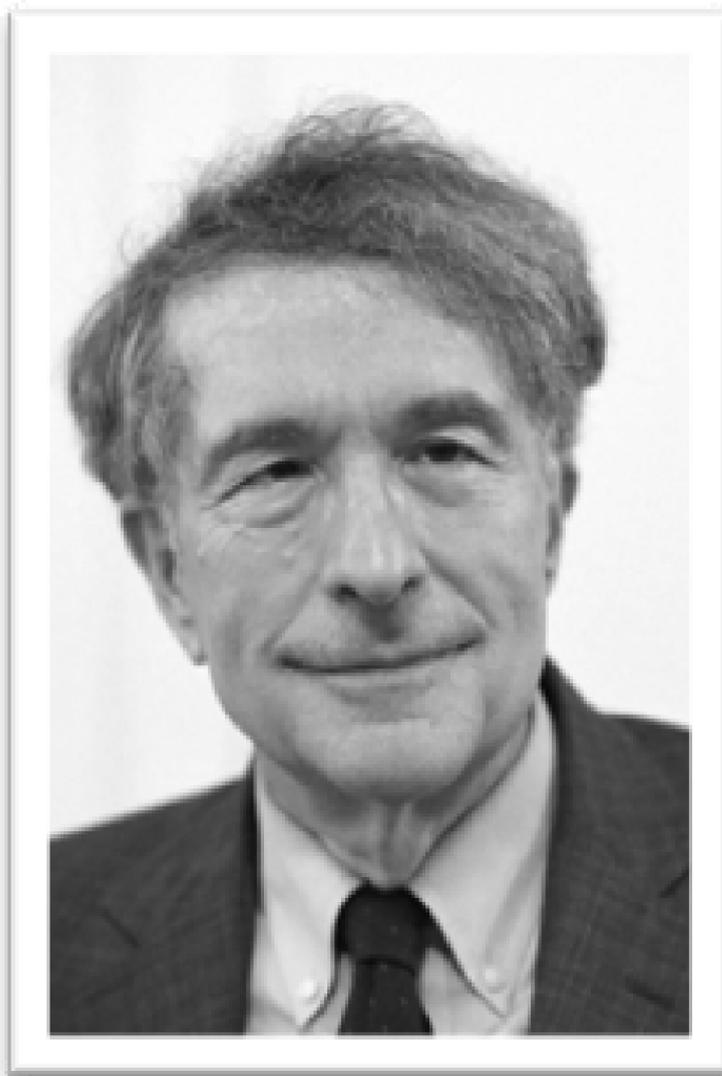
- **Inteligencia interpersonal:** Habilidad de empatía, capacidad de conocer, comprender e interactuar con su medio circundante.

- **Inteligencia intrapersonal:** Capacidad de conocerse a sí mismo, mediante la habilidad de realizar un análisis introspectivo para determinar sus puntos fuertes y debilidades.

- **Inteligencia naturalista:** Ha-

bilidad para conocer el medio natural y los distintos fenómenos que suceden en este, aprender de plantas y temas de la naturaleza.

Figura 9 Gardner



## 3. Gamificación y el aprendizaje

La gamificación ha sido un gran aporte en el aprendizaje de diferentes asignaturas dentro del ámbito educativo ya que el uso de distintos tipos de juegos permite hacer más interesante y lúdico el proceso de enseñanza-aprendizaje (Contreras, 2020). El objetivo de la gamificación es mantener el interés del niño, evitando que la adquisición del conocimiento se torne aburrido y que de esta manera el individuo pueda adquirir de mejor manera los aprendizajes impartidos por su docente o mentor, evitando el castigo y fomentando la motivación. La

gamificación permite fallar, retroalimentar y generar un progreso promoviendo el interés por aprender en el niño (Colón et al., 2018). La gamificación permite que el jugador se enfrente a varios retos o problemas a los cuales deberá buscar una solución. Es por tanto, el desafío que presenta el juego lo que genera la interacción y las vivencias a partir del mismo. (Sánchez, 2015). La base que presenta la gamificación es que mediante el proceso o estructura dinámica se origina el desenvolvimiento del juego, a través de puntos, dificultades, avances,

ganancias, entre otros, permitiendo que este sea aplicable a cualquier asignatura generando el aprendizaje e interiorización del mismo en el niño/a. (Quintana y Prieto, 2020). Hamari y Koivisto (2013) citado por Díaz y Troyano (2014) nos dice que la gamificación influye en el comportamiento y pensamiento de las personas permitiendo que estas disfruten de las experiencias y sentimientos a través de las técnicas del juego, promoviendo la motivación de los jugadores.

Figura 10 Gamificación y aprendizaje



### 3.1 Creatividad.

La etapa de la niñez es considerada, la más oportuna e ideal para el desarrollo de la creatividad debido a que no se encuentra ligado a esquemas permitiendo una solución creativa ante el problema que se le presente. Al dejar al niño que pueda tomar sus decisiones se conserva el potencial creativo siendo así que los educadores buscan una metodología que permita el aprendizaje estimulando su creatividad. El constructivismo permite que el niño construya su propio aprendizaje el mismo que cuenta con la guía de su docente quien apoya y orienta la búsqueda y adquisición de conocimientos. (Ramírez I., 2008). Según García (2005) citado en (Cuevas, 2013) defi-

ne a la creatividad como una cualidad que se encuentra en todos los seres humanos que va cambiando y que con el tiempo se va reforzando. Los diferentes autores Esquivel (1995), Craft (2005) y West y Richards (1999) citado en (Ríos et al., 2019) nos hablan sobre la creatividad desde su punto de vista, siendo así que Esquivel define a la creatividad como un transcurso en donde se presenta la intervención y difusión de ideas novedosas e innovadoras que se utilizan para la elaboración de un proyecto, grupo de personas o procesos. Para Craft, la creatividad permite ver más allá; es decir, pensar en aquellas posibilidades que otras personas no han visto, así tam-

bién como generar una innovación y plasmarla al realizar un trabajo. West y Richards hablan sobre aquella innovación que permitirá generar ideas de valor, aquellas ideas que permitirán generar un producto o trabajo funcional. La creatividad se encuentra presente en todas las personas; sin embargo, esta necesita ser fomentada ya que por el contrario no se verá reflejada sino inhibida. Además, Rubín (2001) nos habla sobre la intervención que tiene el hemisferio derecho del cerebro ya que es aquel que permite desarrollar la intuición, imaginación, orientación espacial, percepción, etc.

Figura 11 Creatividad



### 3.2 Imaginación.

Según Ucha (2009) citado en (Almeida et al., 2018) específica que la imaginación nos permite a través de la mente mostrar ciertas imágenes de cosas reales como ideales en donde se da soluciones o se permite imaginar necesidades de cosas que el ser humano desea. Se busca una educación en donde el niño pueda desarrollar su creatividad e imaginación para que pueda ser capaz de vivir su vida. (Palacio, 2007). El cerebro se considera que es un órgano que guarda y repro-

duce experiencias ya sucedidas; sin embargo, también es un órgano capaz de combinar, crear nuevos elementos a partir de experiencias, es por eso que los seres humanos crean en base al futuro, esta capacidad de crear es la capacidad que tiene el cerebro para combinar, es por esto que la psicología lo denomina imaginación o fantasía. La imaginación es todo proceso de crear y esto se evidencia en aquellos aspectos de la vida como la creación artística, científica

y técnica, de esta manera todo aquello que es y fue realizado por el hombre es producido por la imaginación. (Vygotsky, 2003). Según Bruner (2000) citado en (Oviedo et al., 2013) habla sobre como la imaginación es el proceso mediante el cual se genera las ideas a partir del pensamiento permitiendo analizar, cuestionar, entender los diferentes aspectos que presenta el mundo es decir la realidad en la que vive.

Figura 12 Imaginación



### 3.3 Material didáctico.

Para Montessori (2007) el material didáctico no es solo un pasatiempo sino que tiene el objetivo de enseñar de una manera lúdica captando la atención del niño, generando curiosidad por aprender. (Fajardo et al., 2018). El material didáctico permite tener una interacción directa con el niño permitiéndole aprender lo que el quiere de una manera lúdica, interiorizando los conocimientos y disfrutando del aprendizaje (Orozco y Henao, 2012). Cuando se habla de material didáctico, se entiende como aquellos medios o materiales que actúan y que de manera sencilla ayudan en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Para realizar estos materiales es necesario saber a quién se dirige, cuál va a ser el contenido, la me-

todología, las actividades que se van a realizar, etc. (Muñoz, 2012). Existen diferentes tipos de materiales didácticos que ayudan en el aprendizaje vinculados a distintas categorías: impresos, ejecución (pintura, redacción), audiovisual, tridimensional (propia realidad, ejercicios). De esta manera el material didáctico es aquel que permite comunicar de mejor manera una idea, además que logra estimular los sentidos del ser humano; sin embargo, es necesario hacer un buen uso del material didáctico ya que solo así se permitirá captar la información, dejando volar la imaginación haciendo más sencillo y lúdico el aprendizaje. (Quintero, 2013). El docente de manera profesional genera este material en base a la edad cognos-

citiva de los niños, teniendo en cuenta tres áreas: creativo – expresivo (permite calmar la agresividad y expresar emociones como por ejemplo: los instrumentos musicales), cognoscitivo (percepción, asociación, comparación por ejemplo: abacos, rompecabezas, etc) , motor (equilibrio, noción espacio y tiempo; ejemplos: laberintos, cuerdas, etc.). Los beneficios de utilizar los diferentes tipos de materiales didácticos en el proceso de enseñanza son: interacción del niño de manera lúdica, desarrollo de habilidades, desarrollo de la creatividad y de la imaginación, interacción del niño con el entorno que le rodea, mejora el habla, entre otros. (Franco y Saltos, 2013).

Figura 13 Material didáctico



### 3.4 Aprendizaje lúdico

El aprendizaje lúdico se considera una metodología que puede ser usada en vez de una enseñanza tradicional. Permite fomentar el aprendizaje y el desarrollo de las habilidades, de esta manera al ser lúdico promueve que el ser humano pueda aprender sin tensión o estrés, generando emociones como placer, alegría, competencia, e interacción con otros niños. (Murrillo, et al., 2019). La lúdica no es una ciencia, práctica o disciplina, sino es un proceso del desenvolvimiento del ser humano en la dimensión social, psíquico, cultural y biológica.

Lo lúdico abarca la experiencia que aborda la felicidad y tranquilidad en el proceso, atrae al ser humano y permite la experimentación, la curiosidad, potenciando la enseñanza lúdica generando una oferta didáctica. Al realizar actividades lúdicas se permite captar la atención, concentración e interiorización de ciertos contenidos apoyando el proceso de enseñanza-aprendizaje de nuevos conocimientos. (González R. 2014). El ambiente de un aprendizaje lúdico se presenta debido a la importancia que recibe el entorno en donde el niño aprende, en donde

el juego toma un lugar importante en el desenvolvimiento del área social. (Díaz A. , 2013). El aprendizaje lúdico se refiere a cada una de las actividades que se incorporan como juegos, canciones, gestos, dramatizar, etc., permitiendo que el niño explore, investigue, conozca su entorno y se sienta motivado por aprender (Alcedo y Chacón, 2011). Este aprendizaje lúdico busca potencializar lo físico, mental, afectivo y creativo del niño a través de la imaginación (Escobar, 1999).

Figura 14 Aprendizaje lúdico



### 3.5 Interactividad

Según Roberto Aparici y Marco Silva (2012) citado en (Baquiro, 2018) dice que la interactividad permite el mejoramiento de la comunicación en la educación. Los conceptos de interactividad implican la interacción del individuo con el objeto, transformación del espectador en actor dentro de los principios participación-intervención, bidireccionalidad-hibridación y permutabilidad-potencialidad (Aparici y Silva, 2012). Para Santaella (2007) citado en Aparici y Silva (2012) nos habla sobre tres principios básicos de interactividad que son:

- **Participación e intervención:** Busca formar parte del contenido o información.
- **Bidireccionalidad-hibridación:** Comunicación entre emisor y receptor en donde se crea una red que conecte a estos polos y permita una correcta codificación y decodificación.
- **Permutabilidad-potencialidad:** Varias redes de conexión que permite obtener diferentes significados.

Dentro de la planificación de un sistema interactivo dirigido a lo niños es necesario hacerlo interesante e innovador permitiendo motivar al niño en

su proceso de adquisición de aprendizaje. Para esto se requiere trabajar con un equipo que tenga el conocimiento necesario para identificar los diferentes aspectos de diseño que se necesitan utilizar para obtener una interacción entre el usuario y el sistema. (Cano et al., 2016). De esta manera se puede mencionar sobre los

recursos didácticos que son un grupo de elementos visuales, auditivos, gráficos que influyen en los sentidos de los niños permitiendo despertar su iniciativa por un aprendizaje significativo, ya que además permite fortalecer aquellos conocimientos adquiridos en su entorno escolar. (Chisag et al., 2017).

Figura 15 Interactividad



### 3.6 Importancia del juego en el aprendizaje

El juego dentro del aprendizaje permite el desarrollo de habilidades físicas, intelectuales, emocionales, el mismo deja conocer qué es lo que busca el niño; es decir, cuál es el objetivo que quiere conseguir, a dónde quiere llegar, por qué se quiere esforzar, lo que potencia la adquisición de capacidades y habilidades (Jover y Rico, 2013; Torres, 2002; López y Vázquez, 2018). El juego permite estimular ciertas habilidades como el dominio, la seguridad, la iniciativa, imaginación, creatividad, razonamiento, solución de problemas, tolerancia, respeto, etc., por tanto, se puede mirar al juego desde el rol de herramienta educativa, el cual potencia el adecuado desarrollo infantil. Dentro del medio educativo se considera de gran importancia el juego ya que aporta en el proceso de enseñanza-aprendizaje mejorando su sistema cognitivo como la concentración, razonamiento, entre otros. Mediante la interacción con el juego se permite también desarrollar la creatividad y la imaginación. Se tiene en consideración que va más allá de un juego que desgaste las energías de los niños, el juego debe ser considerado como un método que tenga objetivos claros que permita mejorar el aprendizaje. La importancia del juego en el aprendizaje permite que el niño pueda conocer y desenvolverse en un ámbito

social ya que descubre que existen reglas, entiende como funciona las cosas, permite adaptarse con otros niños, al ser un juego libre hace que tenga un significado importante para el niño que forme parte del juego. (Mora et al., 2016). Piaget (1962) citado en Herrera (2017) nos habla sobre las etapas del juego en el desarrollo infantil que son:

- Etapa sensoriomotriz o de ejercicio de 0 a 2 años, el juego no se encuentra de forma presente debido a como capta el niño; es decir, en los primeros meses jugará con un juguete pero no lo recordará a partir de los tres meses, comenzando posteriormente la búsqueda del mismo.
- Etapa preoperatoria o del juego simbólico de 2 a 7 años, en estas edades el niño capta imágenes, codifica las sensa-

ciones permitiendo el desarrollo de habilidades del sistema cognitivo.

- Etapa de operaciones concretas de 7 a 12 años, en esta etapa los niños van creciendo por ende la complejidad de los juegos o actividades que realizan también lo harán.
- Etapa de operaciones formales de 12 años en adelante, los niños se encuentran en la capacidad de razonar y por dicha razón el juego adquiere dicha complejidad en donde ya puede verter opiniones en base según pide el juego.

La importancia del juego en el aprendizaje en el desarrollo del niño se debe a que el juego es provechoso, divertido, interactivo, socialmente interactivo, participa de manera activa. (Unicef, 2018)

Figura 16 Importancia del juego



### 3.7 Aprendizaje en familia

El aprendizaje en familia se refiere a como el padre y la madre de familia se involucran en las actividades escolares del niño/a, permitiéndose así ser partícipes de la orientación de las necesidades cognitivas y biológicas que se presentan en el desarrollo evolutivo de sus hijos/as. Esto permite tener una íntima relación entre padre, madre e hijo ya que la familia es un espacio de interacción vivencial en donde se permite que el niño se muestre tal y como es expresando sus emociones, aprendiendo a hablar, tocar, reír, etc. Esto genera una buena comunicación, un vínculo afectivo sólido y el disfrute de las actividades generando

procesos de aprendizaje de manera lúdica (Ramírez et al., 2007; López, 2001; Rojas, 2002). La familia es el primer punto de conexión con el niño/a, quienes al estimular el desarrollo de ciertas emociones permiten también que conozca sobre reglas o pautas que guíen su comportamiento siendo así la familia el primer grupo en donde el niño socializa. Se busca que exista una comunicación entre familia y escuela ya que esto permitirá un trabajo conjunto en pro del aprendizaje del niño/a. El rol que deben cumplir los representantes de los estudiantes debe vincularse a: supervisión en el cumplimiento de normas, seguimiento del pro-

greso en la institución educativa en cuanto al rendimiento académico, comportamental y la relación con sus compañeros de clase, supervisión de limpieza e higiene personal de sus hijos para ámbitos educativos como no educativos. (Mosquera, 2018). Según la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2015), en su artículo 13, literal f se especifica que se debe, "Propiciar un ambiente de aprendizaje adecuado en su hogar, organizando espacios dedicados a las obligaciones escolares y a la recreación y esparcimiento, en el marco de un uso adecuado del tiempo".

Figura 17 Aprendizaje en familia



### 3.8 Afectividad

La afectividad, hace referencia a la forma en la que se establece las relaciones entre personas, siendo un conjunto de sentimientos que se demuestran mediante acciones, teniendo en cuenta que sin la emoción los seres humanos seríamos máquinas y seres insensibles. Dentro del ámbito educativo se fomenta el desarrollo de la personalidad, estableciéndose un vínculo estrecho entre el sistema cognitivo y el desarrollo emocional. (González, 2002; González y González, 2000). Maiorana (2010) citado en Zuñiga y Rojas (2016) habla sobre el ámbito educativo especificando

que los mismos son lugares en donde se desarrolla la afectividad. Las emociones son parte fundamental de la vida de los seres vivos, siendo así que una buena relación afectiva apoyará el aprendizaje. No se aprende ni se enseña sin este ya que es importante dentro del sistema cognitivo. Los docentes utilizan una oratoria expositiva, en la que se aplica un tono de voz cálido que permite a los estudiantes sentirse y desarrollarse en el campo educativo de mejor manera. Cuando no se presta interés al sistema afectivo pueden existir consecuencias como indisciplina, desinterés

por las tareas escolares, bajo rendimiento escolar, entre otras. Estas consecuencias se dan debido a la baja autoestima que posee el estudiante. Dentro de la afectividad se describe cinco modelos pedagógicos modernos que son: tradicional, experiencial, conductista, constructivista y crítico social. La afectividad favorece y ayuda a mejorar el desarrollo autónomo, el desarrollo de las emociones y el entendimiento del ánimo, desarrollo de la empatía, desarrollo y fortalecimiento del propósito de vida. (Trujillo, 2008)

Figura 18 Afectividad



## 4. Diseño Gráfico

Se define como "Diseñar, del italiano "disegnare", y el latín "designare"; de signare, significa seña o signo. De tal modo, signo se define como la unidad mínima de comunicación en todos los lenguajes" (Bustos, 2012, p.12). Como lo indica la misma autora el diseño es una actividad que se ejecuta en base a una acción establecida; es decir, que algunas de las actividades que se realizan se relacionan con el diseño permitiendo cumplir una finalidad. El diseño gráfico es una actividad creativa que tiene por objetivo crear productos funcionales y estéticos en donde la creatividad juega un papel fundamental.

Sin embargo, el proceso de diseño sigue una lógica estructural que se evidencia en el trabajo final. (Pontis, 2009). El diseño gráfico dentro del entorno educativo ha sido un gran apoyo para el sistema cognitivo mediante los productos generados (Fainholc y Aroyo, s/f). Para Joan Costa (2008) citado (Palermo) habla sobre el diseño y como se lo puede hacer comprensible para poder ayudar a la sociedad a mejorar su estilo de vida. Para el mismo autor el diseño gráfico busca generar y transmitir la comunicación en donde se establece la relación entre el emisor y receptor. El diseñador sigue un

proceso para crear el objetivo o producto en un mensaje, sabiendo que no trabaja solo pues requiere un equipo de profesionales entre ellos: fotógrafos, ilustradores, tipógrafos e incluso personal de marketing. Dentro del diseño gráfico se puede encontrar varias áreas en las que el diseñador interviene como: Diseño editorial, publicitario, identidad, packaging, audiovisual, señalética, etc. (Yoldi, 2015), sabiendo que dentro del acto de crear existe cuatro áreas de responsabilidad: profesional., ética., social y cultural. (Frascara, 1997).

Figura 19 Diseño Gráfico



## 4.1 Diseño Educativo

En la teoría del diseño educativo se generan métodos y situaciones que aporten a la enseñanza y el aprendizaje, en el mismo se consideran tres niveles que proporcionan una orientación que son métodos que permiten un mejor aprendizaje y desarrollo del individuo en diversas situaciones. Herramientas que permitan un aprendizaje y que permite orientar al estudiante, así también como métodos de enseñanza y finalmente, elaborar las mejores herramientas que permitan un aprendizaje de calidad (Chan, 2004). El diseño gráfico educativo permite que el estudiante pueda aprender de una mejor manera a través del material que se haya desarrollado, ya que se le permite interactuar con ciertas actividades o productos que facilitan el aprendizaje, dentro del entorno en que el niño se encuentre (Núñez, 2004). El diseño educativo, diseño para todos, tiene en cuenta la inclusión y la igualdad, esto produce un reto creativo y ético para los diferentes profesionales para construir este entorno. (González y Porrero, 2015).

Figura 20 Diseño Educativo



## 4.2 Diseño lúdico.

El ser humano busca formar parte de una experiencia en la que pueda desenvolverse de manera espontánea; es decir, una experiencia de felicidad, tranquilidad durante la interacción con el juego, que atrae, seduce y convence, permitiendo al individuo experimentar, dialogar y sobre todo generar una propuesta didáctica que nos lleve a una pedagogía lúdica (González, 2014). El diseño lúdico afecta a los sentidos del niño; es decir, este se vincula con sus emociones, por medio de materiales que apoyen el

aprendizaje, promoviendo la interacción con el niño, facilitándole así experimentar con diferentes formas, colores, tamaños, permitiéndole gozar de manera lúdica de dicha actividad (Escobar, 1999). Se desarrolla los objetos lúdico - didácticos para el proceso de aprendizaje siendo fundamental para el niño ya que se relaciona y establece un vínculo, así es como nace la importancia del diseño lúdico porque funciona como mediador para el desarrollo del niño, proporcionándole diferentes sensaciones y esce-

narios de aprendizaje de una manera lúdica. Al momento de desarrollar o diseñar objetos lúdicos se puede pensar en tres elementos que el diseñador debe tomar en cuenta que son: qué es lo que se aprende, quién lo aprende y cómo la aprende. A partir de esto el diseñador realiza un proceso para organizar y poder incluir al producto, todos los contenidos que se necesitan para el aprendizaje, obteniendo un resultado objetual con elementos expresivos, funcionales, tecnológicos y el costo. (Beltrán, 2011)

Figura 21 Diseño Lúdico



## 4.3 Diseño emocional

A través de la relación que se produce entre la emoción que se produce en el ser humano al interactuar con producto, se genera una estrategia de diseño sostenible (Soler, 2017). Es así como entendemos al diseño emocional como la relación que se genera entre el objeto y las emociones, generando una respuesta emotiva en el individuo. A través de la interacción sensorial se produce una experiencia más plan-

cetera creando un vínculo íntimo que trascienda la noción de un simple objeto. Dentro de estas emociones que pueden ser positivas o negativas se encuentran: la inspiración, sorpresa, deseo, desprecio, insatisfacción, etc (Casella, 2020). En el juego utilizado como medio para la educación se muestra el enfoque del diseño emocional relacionado con: las dinámicas, las reglas y los premios. (Rincón et al., 2020). Al generar diseño emocional se busca provocar emociones al usuario mismas que pueden ser creadas por

el pensamiento o los sentidos. En cada actividad que realiza el ser humano se encuentra el involucramiento de las emociones. En todo aprendizaje es necesario el diseño emocional ya que las emociones son vitales para el ser humano y su desarrollo debido a que el aprendizaje requiere una experiencia afectiva permitiendo un mejor desenvolvimiento en diferentes actividades y ambientes. (Pereda, 2020)

Figura 22 Diseño emocional



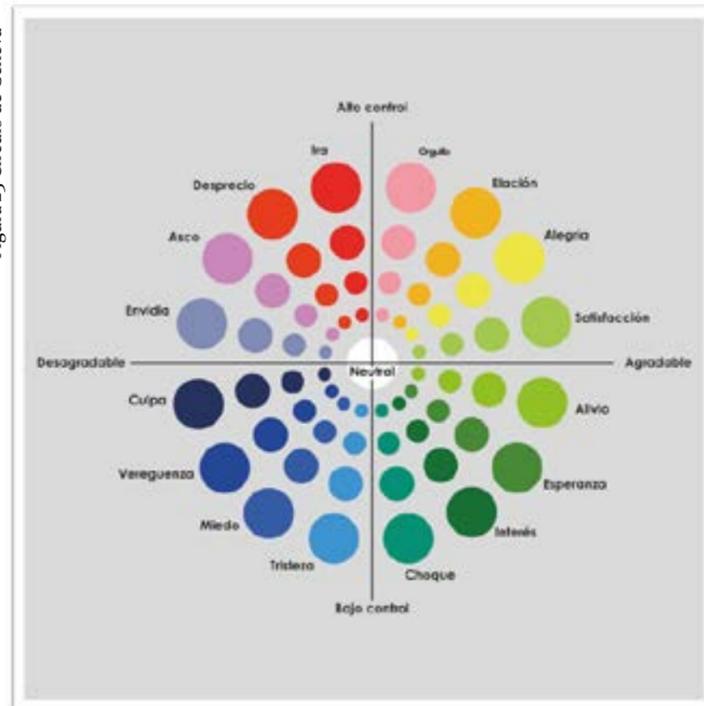
## 4.4 Cromática

El color se puede clasificar por su intensidad, caridad o calidez, dentro de la psicología del color se habla de las sensaciones que llegan a causar en cada ser humano, además se considera que el color se usa como un medio de comunicación ya que este produce un impacto en el receptor. El círculo de Geneva es un instrumento generado a partir de la teoría del color el mismo que presenta las reacciones emocionales (González Y Sueiro, 2017; Becerra et al., 2015; Ramos y González, 2016). Según Baeza (2010) "las variaciones de los primarios aditivos (rojo, azul y verde) constituyen el esquema básico de la gama cromática de los niños", esto quiere decir

que cuando se combinan colores se obtiene una paleta más sofisticada y esta se complejiza cada vez más a medida que el niño va adquiriendo más habilidades durante su crecimiento. Dentro de la semiótica del color existen tres clasificaciones funcionales que son: el realista (natural, exaltado, expresionista), fantástico (imaginario, arbitrario), sígnico (esquemático, señalético, emblemático). De esta manera se habla sobre la psicología del color que fue estudiada de manera importante y significativa por Goethe quien habla sobre el impacto que causa en el ser humano. Obteniendo de esta manera al blanco y negro en los lados extremos de la gama de

grises, en donde el blanco representa la paz, pureza, igualdad, vacío y aislamiento, por el contrario, el negro muestra silencio, seriedad, elegancia, nobleza. El gris representa inseguridad, tristeza, neutral, respeto, humildad. Así también el color amarillo es un color cálido que representa alegría, optimismo, energía, vitalidad. El naranja se encuentra en el intermedio del amarillo y rojo dentro de la psicología del color simboliza confianza, calidez, entusiasmo. El rojo significa amor, odio, fuerza, deseo, agresividad. Azul da la sensación de profundidad, frío, calma, responsabilidad. Violeta representa lucidez y reflexión. Verde esperanza, equilibrio, fresca (Costa, 2003).

Figura 23 Círculo de Geneva



## 4.5 Tipografía

La tipografía es la gráfica de un lenguaje verbal ya que mediante el sistema visual se permite la transmisión del mensaje. Al permitir la tipografía comunicar información es necesario que esta sea legible para el lector. La tipografía tiene varias clasificaciones: geometría, rasgos y terminales, entre otros elementos que ayudan en la comunicación y el aprendizaje (Alberich et al., s.f). Las familias tipográficas se refieren a todas las variaciones de un tipo de letra o fuente; es decir, grosor, ancho y cursiva, por ejemplo: Univers, Times New Roman, entre otras suelen recibir este nombre por la persona que creo por pri-

mera vez la tipografía. Dentro de la educación para niños se considera que la tipografía que aporta en el aprendizaje es la familia Sans Serif., según Harris (2009) se denominan de esta manera debido a que son fuentes que no cuentan con remate o gracia, son modernas y presentan menos variaciones en sus rasgos, tienen además una menor inclinación en los trazos redondeados. Existen categorías de fuentes como las decorativas, collage, caligráficas, digitales, entre otras, es necesario e importante que cada tipografía sea utilizada según lo que se busca comunicar al usuario, en este caso al dirigirse a ni-

ños que se encuentran en una etapa de aprender a leer y escribir como es el proceso de la lectoescritura es fundamental que la tipografía sea Sans Serif, ya que como expone Castillo (2013) entre las fuentes legibles para niños se encuentran: Arial, Arial Narrow, Century Gothic, Chicago, Helvetica, Futura, Geneva, Impact, Avant garde, etc. Los autores McCannon, Thorton y Williams (2009) nos hablan sobre otra tipografía, fabula, que se utiliza para que los niños que se encuentran en el proceso de empezar a leer y escribir lo puedan hacer sin ninguna complicación.

Figura 24 Tipografía



# Investigación de campo



# 5. ENTREVISTAS

Se realizó la investigación de campo a diferentes profesionales del campo educativo entre ellas: Mgst. Marcia Parra; Lic. Martha Crespo; Mtr. Cristina Orellana.



## 5.1 Mgst. Marcia Parra

### Licenciada en Ciencias de la Educación

Mención en Educación Inicial, Estimulación Temprana e Intervención Precoz por la Universidad del Azuay.



**Función:** Planificación curricular, ejecución de clases, cuidado de los niños.

• Nov del 2014-Julio del 2017  
Unidad Educativa Particular  
"La Asunción"

**Cargo:** Docente Auxiliar del Primer Año de Educación General Básica.

**Función:** Planificación curricular y ejecución de clases grupales, seguimiento e intervención individualizada de los casos pedagógicos y conductuales, reemplazo de docentes de Años de Educación Básica superiores en ocasiones específicas.

• Julio del 2017-Fecha actual  
Unidad Educativa Particular  
"La Asunción"

**Cargo:** Docente titular del Primer Año de Educación General Básica.

**Función:** Planificación curricular, ejecución de clases grupales, evaluación de aprendizajes, seguimiento e intervención individualizada de los casos pedagógicos y conductuales.

con Síndrome de Down (reemplazo).

**Cargo:** Estimuladora temprana.

**Función:** Planificación curricular, ejecución de clases, cuidado de los niños.

• Enero del 2012 Centro de Desarrollo Infantil "Pulgarcito" (reemplazo)

**Cargo:** Maestra de Pre-básica.

• 2007-2009 Bachiller en Ciencias, especialización Químico Biológicas.

**Unidad Educativa**  
"La Asunción"

• 1996-2003 Certificado de primaria.

**Unidad Educativa**  
"La Asunción"

**Campo laboral**

• Nov 2011 Centro de Educación Integral para personas

#### Formación Académica

• 2018-2020 Maestría en Educación Básica Inclusiva (egresada)

**Unidad Educativa**  
"La Asunción"

• 2009-2014 Licenciada en Ciencias de la Educación mención en Educación Inicial, Estimulación Temprana e Intervención Precoz.

**Unidad Educativa**  
"La Asunción"

## 5.2 Lic. Martha Crespo

Licenciada en ciencias de la Educación.

"Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación"



la Educación.  
"Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación"

BÁSICA  
1 AÑO  
2do AÑO DE EDUCACIÓN  
BÁSICA  
2 AÑOS

**Especialización:**

Educadores de Párvulos

**Campo laboral**

Unidad Educativa

**"Centro Integral Moderno de Aprendizaje"**

INICIAL 1 Y 2  
3 años  
Teléfono: 042- 013654

Escuela Particular

**"Jericó" 2DO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA**

1 año  
Teléfono: 042- 855342

Unidad Educativa

**"Nuestra Señora de Lourdes" 2DO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA**

2 años  
Teléfono :042- 853551 ext. 107

Unidad Educativa

**"San Francisco de Asis" 1er AÑO DE EDUCACIÓN**

**Estudios realizados.**

Colegio. Fiscal  
"Dolores Sucre"

**Primaria:**

Esc. Fiscal Mixta "Magdalena Cabezas de Durán Arcentales"

**Secundaria:**

**Título:** Bachiller en Ciencias Sociales y Comunicación

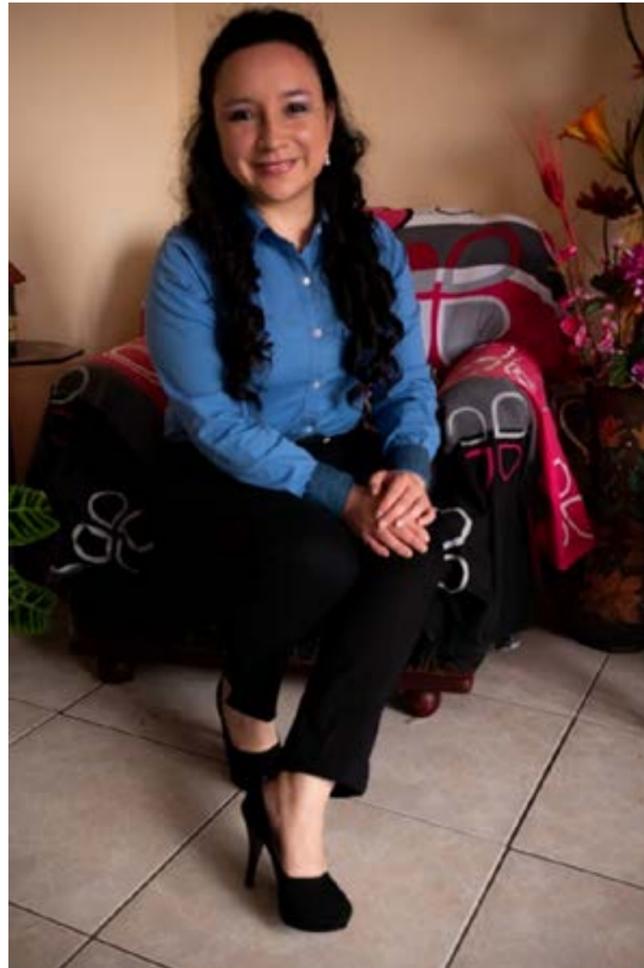
**Nivel Superior:**

Licenciada en ciencias de



## 5.3 Mtr. Cristina Orellana.

Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Educación Inicial, Estimulación e Intervención Precoz por la Universidad del Azuay  
Master Universitario en Liderazgo y Dirección de Centros Educativos por la Universidad Internacional de la Rioja



### Trabajo actual

Docente en Escuela de Educación Básica "Héctor Semprétegui García" a partir del 01 de septiembre de 2017.

Docente en Escuela de Educación Básica "Héctor Semprétegui García" a partir del 07 de diciembre de 2020 al 15 de mayo de 2021.

### Títulos obtenidos

Máster Universitario en Liderazgo y Dirección de Centros Educativos por la Universidad Internacional de La Rioja  
Obtenido el 15 de abril de 2020.

Certificado de asistencia y aprovechamiento sobre "GESTIÓN PARA DIRECTORES DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS (ECUADOR)". Otorga PROFUTURO, en modalidad virtual, efectuado desde 07/12/2020 al 15/05/2021, con una duración de 30 horas.

Licenciada en Ciencias de la Educación mención en Educación Inicial, Estimulación e Intervención Precoz  
Obtenido el 1 de diciembre de 2015

Certificado de asistencia y aprovechamiento sobre "GESTIÓN PARA DIRECTORES DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS (ECUADOR)". Otorga PROFUTURO, en modalidad virtual, efectuado desde 07/12/2020 al 15/05/2021, con una duración de 30 horas.

Título de Bachiller en Ciencias, Especialización Químico – Biológicas  
Obtenido el 10 de julio de 2010

Certificado de asistencia y aprovechamiento sobre "APRENDIZAJE COOPERATIVO (ECUADOR)". Otorga PROFUTURO, en modalidad virtual, efectuado desde 07/12/2020 al 01/04/2021, con una duración de 14 horas.

### Certificados

Certificado de asistencia y aprovechamiento sobre "INTRODUCCIÓN A LA GAMIFICACIÓN PARA DOCENTES (ECUADOR)" Otorga PROFUTURO, en modalidad virtual, efectuado desde 07/12/2020 al 15/05/2021, con una duración de 40 horas.

Certificado de asistencia y aprovechamiento sobre "APRENDIZAJE COOPERATIVO (ECUADOR)". Otorga PROFUTURO, en modalidad virtual, efectuado desde 07/12/2020 al 01/04/2021, con una duración de 14 horas.

### Estudios Realizados

**Primaria:** Colegio "La Asunción".

Escuela "Sor Teresa Valsé". **Superior:**

**Secundaria:** Universidad del Azuay.

## 5.6 Preguntas

### Para estas entrevistas se realizaron las siguientes preguntas.

- 1.-¿Qué es la lectoescritura?
- 2.-¿Qué metodología de enseñanza aprendizaje utiliza en su rol como docente?
- 3.-¿Cuán imprescindible considera la adquisición del proceso de lectoescritura?
- 4.-¿Qué consecuencias se pueden presentar ante una inadecuada adquisición del proceso lectoescritor?
- 5.-¿Qué dificultades ha podido detectar en su práctica docente durante el proceso de enseñanza de la lectoescritura?
- 6.-¿Para usted cuál es el rol que debe desempeñar la familia en este proceso de aprendizaje?
- 7.-¿Considera importante el fortalecimiento de la lectoescritura en el hogar? ¿Por qué?
- 8.- ¿Cree que una metodología activa, lúdica vinculada al juego aportaría a la adquisición de la lectoescritura?
- 9.- ¿Qué juegos considera que aportarían a la lectoescritura?
- 10.- Durante el tiempo de pandemia ¿Cómo ha llevado a cabo la enseñanza de la lectoescritura?
- 11.- Desde su perspectiva, para la adquisición de la lectoescritura es preferible un escenario virtual o presencial.
12. ¿Qué consejo les daría a los profesores durante este tiempo de pandemia?



## 5.7 Resultados de entrevistas

**Se considera que estas entrevistas ayudarán a entender acerca de la problemática presentada y también comprender los diferentes factores que existen en el aprendizaje de los niños/as. Obteniendo la siguiente conclusión:**

La lectoescritura es el proceso de enseñanza – aprendizaje, mediante el cual el niño adquiere la habilidad de leer y escribir. Este proceso se condiciona por variables: genéticas, biológicas, medio ambientales, sociemocionales, metodológicas que inhiben o potencian este proceso. Es necesario conocer que existen diferentes métodos que ayudan en la educación de niños/as, siendo además importante conocer la edad cronológica o de desarrollo para saber en qué nivel se encuentra el estudiante en cuanto a la adquisición de la lectoescritura, lo cual permitirá:

- Utilizarla como herramienta de comunicación.
- Desarrollo de expresión oral y escrita.
- Adquisición de vocabulario.
- Fortalecimiento en la adquisición de conocimientos en áreas fundamentales como: lenguaje y comunicación, matemáticas, ciencias sociales, ciencias naturales.
- Incremento de imaginación y la creatividad.

El proceso de aprendizaje es de vital importancia ya que al no adquirirlo de manera correcta este puede traer consecuencias negativas como: dislexia del desarrollo, dificultad de asociación grafema – fonema, dificultad en comprender textos, en cuanto al proceso de lectura (titubeos, salto de línea) , en el proceso de escritura (omisiones, adiciones, rotaciones), afectando de manera emocional al niño por no sentirse capaz de realizar una actividad. Dentro de las preguntas que se realizaron se habla de la importancia del apoyo del padre y madre de familia ya que forman parte de la tríada educativa: familia-docentes-estudiantes, permitiendo reforzar, promover la adquisición y reconocimiento de vocabulario en las actividades de la vida diaria. En el hogar cuando los padres deciden implementar juegos se considera que los mismos ayudan al niño/a a desenvolverse de mejor manera ya que le permiten sentirse cómodo, logrando interiorizar el proceso y generando un vínculo afectivo con la familia.

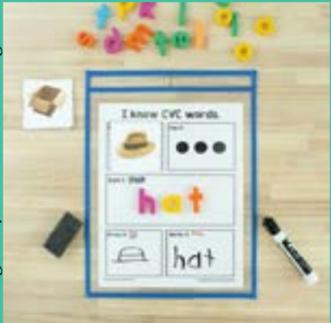


Se realizó el análisis de doce homólogos los cuales fueron agrupados en tres grupos según la relación del mismo. Para este se tomo en cuenta homólogos que puedan ser aplicables para juegos que se dirigen a niños de 6 a 7 años. Además se toma en cuenta de cada uno su forma, función y tecnología que permita generar un producto de calidad.



## 6. Análisis de homólogos

# 6. Homólogos

Forma	Función	Tecnología	Imagen
<ul style="list-style-type: none"> <li>• La forma en la que se presenta es rectangular, en su interior se encuentra dividido por varios rectángulos y cuadrados que encuadra los dibujos y palabras.</li> <li>• La tipografía utilizada es palo seco y legible.</li> <li>• En cuanto al color se puede mencionar que la ilustración cuenta con una cromática adecuada al igual que el color rojo en la tipografía, para captar la atención del niño.</li> </ul>	<p>Busca que el niño pueda jerarquizar la palabra desde lo global, la segmentación por sílabas y la separación por letra. Trabajando su conciencia fonológica y la construcción de palabras.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Impresión de imagen en impresora de inyección.</li> <li>• Letras pato color rojo en corte láser.</li> <li>• Cartulina formato A3</li> </ul>	<p>Figura 25 Panel de Lectoescritura</p> 
<ul style="list-style-type: none"> <li>• La forma que se presenta es rectangular, en su interior se encuentra dividido por varias secciones.</li> <li>• La tipografía utilizada es legible.</li> <li>• Utiliza imágenes y colores adecuados para captar la atención del niño.</li> </ul>	<p>Busca que el niño arme la palabra letra por letra en base a una imagen modelo. Trabaja su conciencia fonológica y construcción de palabra.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Impresión de imagen en impresora de inyección. Formato A5</li> <li>• Utiliza grabado en láser para la tipografía, caja y cubos hecho con sierra y terminado con lija.</li> </ul>	<p>Figura 26 Montessori Letter Word Matching Game</p> 
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Su forma es rectangular, se encuentra dividido en varias secciones para que el niño pueda realizar las actividades.</li> <li>• Utiliza tipografía legible para el niño.</li> <li>• Las imágenes utilizadas son llamativas.</li> </ul>	<p>Busca que el niño escriba la palabra y dibuje la imagen presentada, trabaja su conciencia fonológica, noción numérica, grafomotricidad (dibujo), percepción visual y memoria.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipografía en corte láser.</li> <li>• Impresión del dibujo en impresora de inyección, formato A4.</li> <li>• Funda de plástico borrable.</li> </ul>	<p>Figura 27 CVC Word Building Mat</p> 

Al analizar los homólogos, se puede decir que:

• **Forma:**

Se toma la forma de la segunda fotografía debido a que se encuentra dividido en varias secciones, además que utiliza ilustraciones coloridas y grandes, la tipografía que utiliza es legible para el niño.

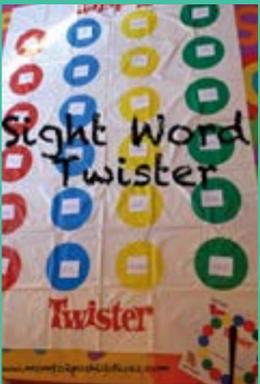
• **Función:**

En las tres fotografías presentadas, se puede apreciar que se trabaja la conciencia fonológica; sin embargo, se toma una parte de la primera fotografía en la que el niño separa las sílabas y la tercera imagen en donde permite trabajar tanto su conciencia fonológica como noción numérica, grafomotricidad (dibujo), percepción visual y memoria.

• **Tecnología:**

Se toma la fotografía dos en donde se observa una caja de madera y las separaciones que tiene, tarjetas en tamaño a5 que permite una mejor interacción con el usuario.



Forma	Función	Tecnología	Imagen
<ul style="list-style-type: none"> <li>• La forma en la que se presenta es rectangular, en su interior se encuentra dividido en cuatro filas conformada cada una por seis columnas.</li> <li>• Tipografía decorativa hecha a mano legible.</li> <li>• Los círculos utilizan colores que hacen interesantes para el niño (rojo, celeste, amarillo y verde)</li> <li>• Ruleta en forma circular, con tipografía legible, utiliza los colores (azul, amarilla, verde, violeta, rojo)</li> </ul>	<p>Busca que el niño relacione imagen-palabra, mediante discriminación visual.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plotter de impresión en lona.</li> <li>• Ruleta impresa en flexografía.</li> </ul>	<p>Figura 28 Learning Through Play: Sight Word Twister</p> 
<ul style="list-style-type: none"> <li>• La forma que se presenta es rectangular, en su interior se encuentra dividido por varias círculos de colores.</li> <li>• La tipografía decorativa hecha a mano legible.</li> <li>• Utiliza imágenes y colores adecuadas para captar la atención del niño.</li> </ul>	<p>Busca que el niño trabaje el reconocimiento de grafemas que forman parte del abecedario.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plotter de impresión en lona.</li> <li>• Ruleta impresa en flexografía.</li> </ul>	<p>Figura 29 Recopilación de juegos para enseñar lectoescritura de una manera divertida y lúdica.</p> 
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Su forma es rectangular, se encuentra dividido en varias secciones por letras de colores ( amarillo, azul, verde, rojo)</li> <li>• Utiliza tipografía decorativa hecha a mano legible para el niño.</li> <li>• Cubo con letras de color.</li> </ul>	<p>Busca que el niño trabaje el reconocimiento de las vocales</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Este juego didáctico está realizado a mano.</li> <li>• El cubo está diseñado con cartón, letras dibujadas y pintadas.</li> <li>• Letras dibujadas y pintadas en cartulina sobre lona.</li> </ul>	<p>Figura 30 Un poco de Twister</p> 

Al analizar los homólogos, se puede decir que:

• **Forma:**

Tanto en la primera como en la segunda fotografía se observa una forma igual, con colores que captan la atención del niño, también cuenta con una ruleta.

• **Función:**

En la fotografía tres se trabaja el reconocimiento de las vocales, misma que permite reforzar su aprendizaje.

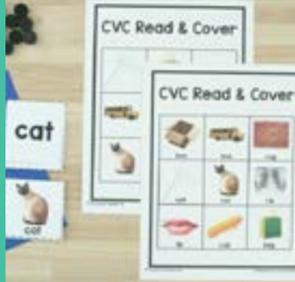
• **Tecnología:**

Se toma la fotografía uno y dos ya que se considera que cuenta con un mejor armado.

# 6. Homólogos



# 6. Homólogos

Forma	Función	Tecnología	Imagen
<ul style="list-style-type: none"> <li>• La forma en la que se presenta es rectangular en su interior se encuentra dividido en cuadrados.</li> <li>• Tipografía palo seco legible para el niño.</li> <li>• Ilustraciones grandes con colores que permiten atraer la atención del niño.</li> </ul>	<p>Desarrollo de la conciencia fonológica, memoria, percepción, visual y auditiva mediante la relación de la imagen con la palabra.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Impresión de imagen en impresora de inyección.</li> <li>• Formato A5.</li> </ul>	<p>Figura 31 CVC Word Game</p> 
<ul style="list-style-type: none"> <li>• La forma en la que se presenta es rectangular en su interior se encuentra dividido en cuadrados.</li> <li>• Ilustraciones grandes con colores que permiten atraer la atención del niño.</li> </ul>	<p>Desarrollo de la conciencia fonológica, memoria, percepción, visual y auditiva mediante la relación de la imagen con la palabra.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Impresión de imagen en impresora de inyección.</li> <li>• Formato A5.</li> </ul>	<p>Figura 32 Rhyming bingo games</p> 
<ul style="list-style-type: none"> <li>• La forma en la que se presenta es rectangular en su interior se encuentra dividido en cuadrados.</li> <li>• Tipografía palo seco legible para el niño.</li> <li>• Ilustraciones grandes con colores llamativos que permiten atraer la atención del niño.</li> <li>• Diseño textura al borde atrae al niño.</li> </ul>	<p>Desarrollo de la conciencia fonológica, memoria, percepción, visual y auditiva mediante la relación de la imagen con la palabra.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Impresión de imagen en impresora de inyección.</li> <li>• Formato A5.</li> </ul>	<p>Figura 33 FREE Rhyme Time Game Boards</p> 

Al analizar los homólogos, se puede decir que:

• **Forma:**

Las tres fotografías cuentan con ilustraciones y tipografía legible mismas que ayudan a captar la atención del niño; sin embargo, la fotografía número uno cuenta con el adicional de las tarjetas cuadradas en donde se encuentra palabra e imagen. Así como también la fotografía número tres cuenta con una textura que la hace aún más interesante para el niño.

• **Función:**

Las tres fotografías nos muestran como se trabaja con la conciencia fonológica, visual y auditiva mediante la relación de la imagen con la palabra.

• **Tecnología:**

Los tres trabajan con una impresión de impresora de inyección.



Forma	Función	Tecnología	Imagen
<ul style="list-style-type: none"> <li>•La forma en la que se presenta es rectangular.</li> <li>•Tipografía palo seco legible para el niño.</li> <li>•Ilustraciones vectoriales grandes con colores cálidos siguen una misma tipología que permiten atraer la atención del niño.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Relación entre imagen y texto escrito, en diferentes materiales impresos.</li> <li>•En base a la lectura global (lectura total de las palabras, no silábica) y discriminación visual (figuras, fondos, colores y tamaños), predice el contenido en base a material impreso y texto escrito.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Plotter de impresión.</li> <li>•Formato A7 marfil.</li> </ul>	<p>Figura 34 Hand drawn pack of cards with lovely animals</p> 
<ul style="list-style-type: none"> <li>•La forma en la que se presenta es rectangular.</li> <li>•Ilustraciones vectoriales y grandes con colores pasteles que permiten atraer la atención del niño.</li> <li>•Tipografía palo seco permite que sea legible para el niño al momento de leer.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Fortalece la conciencia lingüística y fonológica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plotter de impresión .</li> <li>•Formato A7. cartón maqueta</li> </ul>	<p>Figura 35 Suzy Ultman – Land of Nod A-Z Flashcards</p> 
<ul style="list-style-type: none"> <li>•La forma en la que se presenta es rectangular.</li> <li>•Tipografía palo seco legible para el niño, implementada para la explicación del juego.</li> <li>•Ilustración vectorial grande permite atraer la atención del niño.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Relaciona el numeral con el texto escrito, fortaleciendo la conciencia lingüística y el pensamiento lógico - matemático</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plotter de impresión</li> <li>•Formato A7 marfil 200 gramos.</li> </ul>	<p>Figura 36 Trio Card Game</p> 

Al analizar los homólogos, se puede decir que:

• **Forma:**

La fotografía uno cuenta con ilustraciones vectoriales y cálidas mismas que llaman la atención del niño; sin embargo, la fotografía dos cuenta con tipografía que permite al niño leer de manera legible.

• **Función:**

Las tres fotografías brindan un beneficio como es conciencia fonológica y lingüística, relacionar número texto, lectura global y discriminación visual.

• **Tecnología:**

Los tres trabajan con plotter de impresión

# 6. Homólogos



## 6. Conclusión de homólogos

Al analizar los homólogos, se puede decir que:

- **Forma:**

En cuanto a la forma se toma en cuenta las ilustraciones vectoriales con colores cálidos, una tipografía palo seco que permita la legibilidad en el momento de interacción con el niño de esta manera se busca captar la atención del mismo.

- **Función:**

Se toma en cuenta cada uno de los beneficios que cada uno de los juegos trae consigo para el niño entre estos: conciencia fonológica, construcción de palabras, noción numérica, grafomotricidad, percepción visual como auditiva, memoria. Teniendo como finalidad ayudar al niño en su proceso de adquisición de una manera lúdica y sencilla.

- **Tecnología:**

Utiliza la mejor tecnología para el producto y de esta manera brindar un mejor aprendizaje lúdico para el niño.



# Conclusiones



# 7. Conclusión capítulo 1



Los temas que se trataron en el marco teórico ayudarán para el entendimiento de la tesis, debido a que es importante conocer cómo aprenden los niños, bajo qué métodos y sobre todo cuál es la mejor forma para que ellos lo hagan. Durante este primer capítulo, se ha logrado determinar que la presencia y aplicación del diseño gráfico es imprescindible ya que mediante la aplicación de diversas herramientas y teorías se aporta potencialmente a la adquisición del proceso de aprendizaje de la lectoescritura. En relación a la investigación de campo presen-

tada mediante entrevistas a tres profesionales del área de educación primaria, se considera que la información recopilada es de gran relevancia ya que permitirá entender al niño/a, su forma de aprendizaje, el entorno en el que se encuentra y como este influye en su formación. Finalmente, tras el análisis de los homólogos es importante decir que ayudará en el trascurso de la tesis ya que mediante este se podrá desarrollar un producto funcional que apoye el proceso de adquisición de la lectoescritura en los niños y niñas de 6 a 7 años.

# CAPÍTULO 2

## Planificación



## 8. Segmentación del target

Para elegir el público meta a quien se va a dirigir nuestro producto se tomo la decisión de dividirlos en dos usuarios que forman parte de esta segmentación que son:

### • Usuario Directo:

Dirigido a los niños/as de 6 a 7 años quienes son los principales consumidores del producto y a quienes se busca llegar de manera directa, para que puedan adquirir y reforzar de una manera lúdica los conocimientos.

### • Usuario Comprador:

Se dirige de manera secundaria, a los padres de familia y/o representantes legales, debido a que es el comprador y guía del niño en el proceso de aprendizaje.

Después de determinar la segmentación se realizó el análisis de los usuarios en base a su:

- Variable socio-demográfica.
- Variable psicográfica.
- Variable de conducta.
- Variable geográficas.



## 8.1 Usuario directo



### Variable socio-demográfica

**Edad:** 6 a 7 años  
**Género:** Masculino y femenino.  
**Ocupación:** Estudiante.  
**Idioma:** Español.  
**Nacionalidad:** Ecuatoriana.  
**Ingresos:** 0%



### Variable psicográfica

**Clase social:** Estrato social medio y media alta.  
**Estilo de vida:** Niños y niñas que se encuentran en el proceso de adquisición de lectoescritura y les gusta aprender de manera divertida.



### Variable de conducta:

Niños y niñas a quienes les gusta aprender y jugar de manera lúdica, lo que les permite adquirir y reforzar el proceso de lectoescritura mediante actividades novedosas y dinámicas.



### Variable geográfica:

**País:** Ecuador  
**Ciudad:** Cuenca  
**Zona:** Urbana  
**Región:** Sierra

## 8.1 Usuario comprador



### Variable socio-demográfica

**Edad:** 21 a 45 años  
**Género:** Masculino y femenino.  
**Ocupación:** Padre de familia  
**Idioma:** Español.  
**Nacionalidad:** Ecuatoriana.  
**Ingresos:** 100%



### Variable psicográfica

**Clase social:** Estrato social medio y media alta.  
**Estilo de vida:** Hombres y mujeres que sean padres o madres de familia, comprendidos con el proceso de enseñanza – aprendizaje de sus hijos/as, buscando siempre brindarles una educación de calidad.



### Variable de conducta:

Los padres de familia siempre buscan dar la mejor educación a sus hijos/as, para que así pueda aprender de manera sencilla y divertida, involucrándose y manteniendo ese vínculo afectivo con el niño o niña.



### Variable geográfica:

**País:** Ecuador  
**Ciudad:** Cuenca  
**Zona:** Urbana  
**Región:** Sierra

# 9. Personas designs



En base a la segmentación realizada se procede a realizar la persona design, dirigida a los usuarios directos que son los niños de 6 a 7 años de edad, como también el usuario comprador que se dirige a los padres de familia quienes se encuentran en las posibilidades de adquirir el producto para apoyar y reforzar el estudio de sus hijos/as.

## 9.1 Michael López.

Usuario directo

Figura 37 Cambios en el comportamiento en niños de 7 años



**Edad:** 7 años  
**Profesión:** Estudiante  
**País:** Ecuador  
**Ciudad:** Cuenca  
**Personalidad:** Extrovertida

Michael es un niño divertido, sociable, travieso, alegre. Sus colores favoritos son: celeste, morado y verde. Tiene dos hermanos. Se encuentra en segundo de básica. Por lo general las actividades que él realiza entre semana son las siguientes: de lunes a viernes tiene clases de su escuela, al terminar las mismas él suele tomar un descanso de aproximadamente una hora, al pasar este tiempo sus padres acompañan y guían a su hijo

en la realización de sus tareas, haciendo de este un momento agradable, generando un ambiente de confianza para su desarrollo. Al culminar sus tareas se pone a jugar con sus carritos o con un juego que sus padres le compraron para que de manera indirecta refuerce su aprendizaje, el cual consiste en dibujar y armar palabras, este juego le encanta porque tiene colores cálidos y vivos. El fin de semana se le permite ver sus series

favoritas con un tiempo establecido y con la supervisión de sus padres entre las que se encuentran: Grizzy y los Lemmings, Patrulla canina, shaun el cordero.



## 9.2 Alejandro Gómez

Usuario directo

Figura 38 Sesiones de estudio



**Edad:** 6 años  
**Profesión:** Estudiante  
**País:** Ecuador  
**Ciudad:** Cuenca  
**Personalidad:** Extrovertido

Alejandro es un niño alegre, tranquilo. Sus colores favoritos son el azul y amarillo. Es el segundo de dos hermanos. Se encuentra cursando el segundo de básica, asistir a clases le es muy divertido; sin embargo, le cuesta levantarse temprano. Él es muy activo, le gusta jugar y pasar entretenido. Práctica natación y posterior a eso, al llegar a casa él hace las tareas junto a su mamá. Cuando su papá llega del trabajo juegan juntos, a veces a

las escondidas, le enseña a montar en bicicleta, sus padres quieren que refuerce su aprendizaje por lo que ellos compraron un juego lleno de imágenes, de colores con diferentes animales u objetos sin mucho texto para que el repase su lectoescritura. Por lo general él mira sus series en televisión o en youtube los fines de semana con un horario permitido, rara vez lo puede ver entre la semana. Las series favoritas que Alejandra ve

son: Daniel Tiger's Neighborhood, beat bugs y la Guardia del León.



## 9.3 Liliana Andrade

Usuario directo

Figura 39 Ecología para niños: enseñe a respetar el planeta



**Edad:** 6 años  
**Profesión:** Estudiante  
**País:** Ecuador  
**Ciudad:** Cuenca  
**Personalidad:** Extrovertida

Liliana es una niña alegre, carismática, divertida, tranquila. Se encuentra en segundo de básica. Sus colores favoritos son: rosado, morado y verde, le encanta bailar cuando sus papás ponen música. Tiene un hermano mayor de 12 años. A ella le gusta ver libros con imágenes grandes y coloridas. De lunes a viernes ella asiste a sus clases, al terminarla toma un descanso, en el cual le agrada realizar diferentes actividades como: ju-

gar al avioncito dibujado con tiza en el piso en donde ella se divierte. En la semana casi no se le permite el uso de tecnologías; sin embargo, al terminar pronto sus tareas su mamá y ella se ponen a ver sus series favoritas. Los fines de semana ella tiene más tiempo para observar sus series entre ellas: Hilda, somos osos, bob esponja, pocoyo, storyBots, doctora juguetes, con la condición de haber cumplido con sus obligaciones.

## 9.4 Mía Ortega

Usuario comprador



**Edad:** 30 años  
**Profesión:** Licenciada en Administración y Auditoría  
**País:** Ecuador  
**Ciudad:** Cuenca  
**Personalidad:** Extrovertida

Figura 40 Archivo: Sanna Marin.png



Mía es contadora, tiene dos hijos el primero tiene 10 años y el segundo 6 años. Al terminar la jornada laboral va a casa y junto a su esposo dedican parte de su tiempo a jugar con sus hijos y así involucrarse en su desarrollo y aprendizaje, buscando siempre darles lo mejor, controlando la exposición digital en cuanto a temporalidad y contenido. Ella considera de gran importancia el aprendizaje de cada uno de sus hijos es por eso que

siempre han buscado invertir en su escuela y en materiales que ellos necesiten. Mía busca siempre reforzar la adquisición de conocimientos en casa es por eso que compró un producto que más allá de aprender le permita jugar; es decir que le permita aprender de una manera divertida. Ella junto a su esposo consideran que, al momento de invertir en un material educativo, el mismo debe ser un producto de calidad, En cuanto a los

gastos que realizan es alto y lo realizan en base a sus alcances económicos. Sin duda para Mía formar parte del crecimiento y proceso de aprendizaje es fundamental ya que permitirá que su hijo pueda tener una mayor confianza en sí mismo y un adecuado desenvolvimiento escolar.

## 10. Partidos de diseño



## Tipografía

Se utilizará una tipografía legible para el niño ya que de esta manera favoreceremos la adquisición de la lectoescritura. La tipografía deberá ser sin Serifas debido a que la misma no cuenta con remate o gracia. El tamaño de fuente que se utilizará es grande debido a que permitirá captar la atención del niño. Además, se considera que no se utilizará demasiado texto ya que es un proceso en el que el niño aprende a leer y a escribir, permitiendo su fortalecimiento en su adquisición. Ejemplo:

Figura 41 Avant gard



## Ilustración

Se utilizarán ilustraciones que sigan una línea simple y sugestiva. Esta ilustración será realizada de manera digital y deberá ser grande, permitiendo atraer la atención del niño mientras juega.

Figura 42: Suzy Ultman – Land of Nod A-Z Flashcards



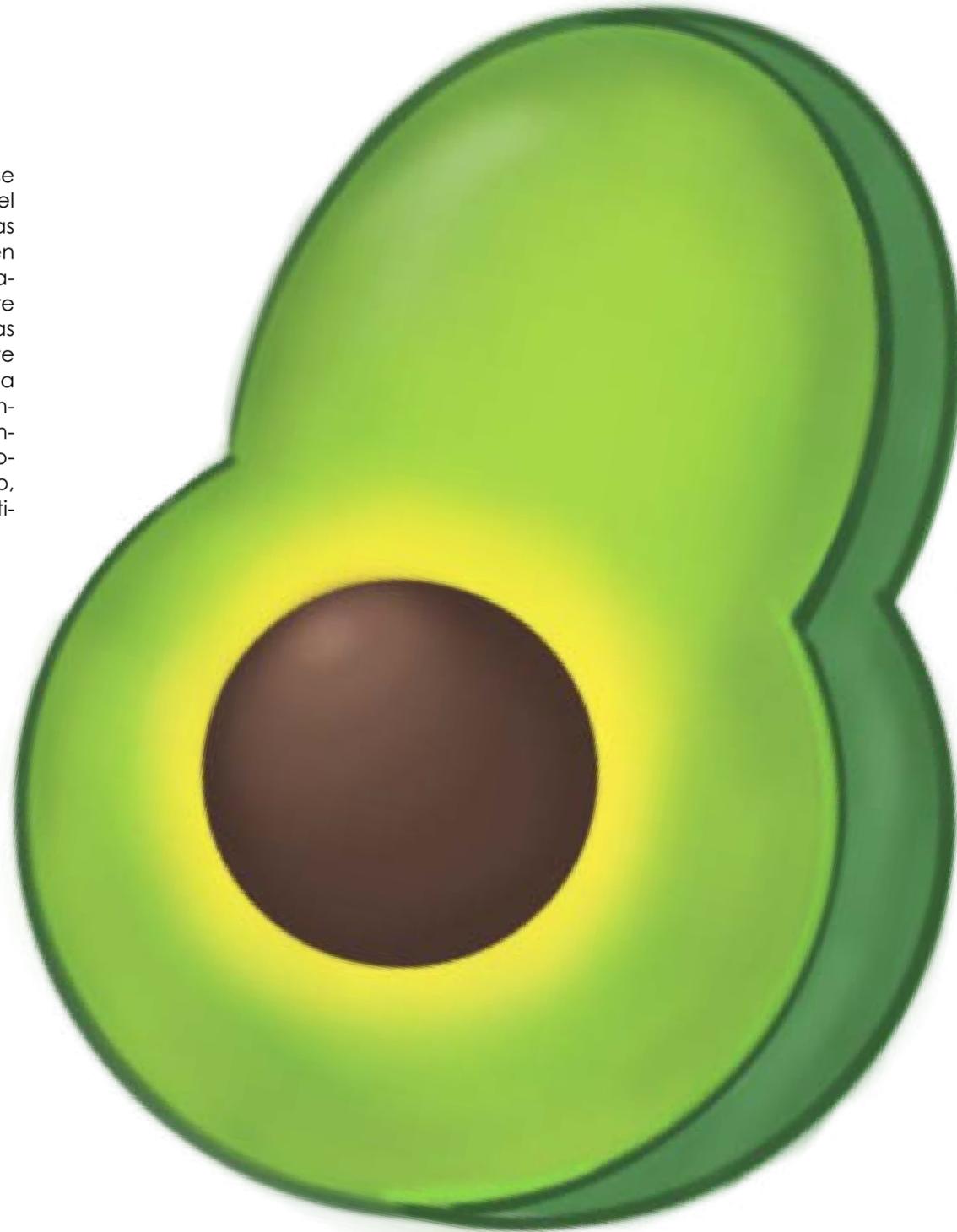
Figura 43 Hand drawn pack of cards with lovely animals Free Vector



## 10.1 Forma

### Composición

En cuanto a la composición se mostrará una tipología en el diseño e ilustraciones, mismas que deberán tener un orden dentro del formato, se buscará que el texto se encuentre en la parte superior mientras que la ilustración en la parte inferior. Se promoverá que la atención se dirija directamente hacia el objetivo de aprender, vinculando su percepción visual al dibujo y texto, generando un diseño llamativo para él/la estudiante.



## 10.1 Forma

### Cromática

En cuanto a la composición se mostrará una tipología en el Las variaciones de los primarios aditivos (rojo, azul y verde) constituyen el esquema básico de la gama cromática de los niños, interactuando con el educando de manera eficaz. Cada uno de estos colores formarán parte de las ilustraciones y diseño del formato que se realice.

Figura 44 Emociones cromáticas

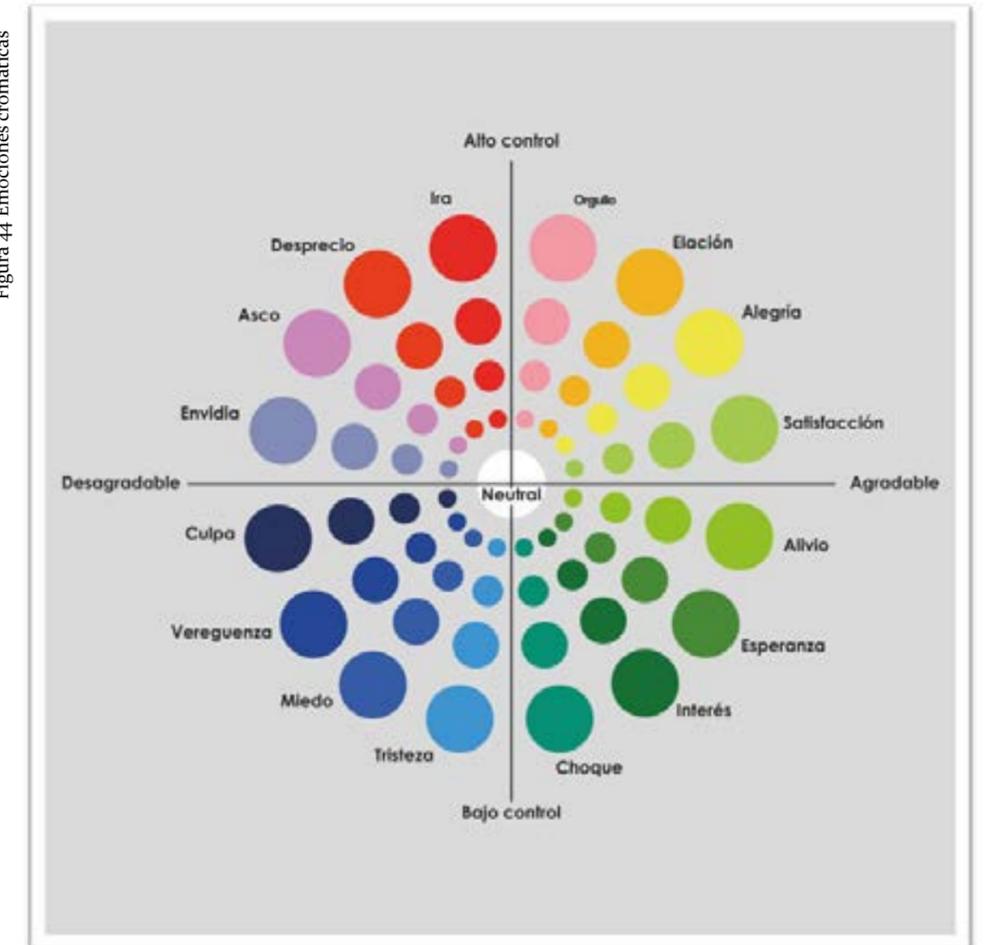


Figura 45 Cromática



Nota: Elaborado por la autora

### Función general

Se busca que al desarrollar este producto se pueda apoyar al padre y madre de familia para que guíe a su hijo/a en el proceso de la lectoescritura. El mismo que será dirigido a niños y niñas de 6 a 7 años, de una manera divertida y sencilla.



### Función específica

Dentro de las funciones específicas, el juego le permite a los niños y niñas desarrollar su proceso de adquisición de lectoescritura de manera lúdica y sencilla, fortaleciendo las siguientes habilidades: conciencia fonológica, noción numérica, percepción visual, percepción auditiva, grafomotricidad, memoria, atención, razonamiento, fortalecimiento psico-afectivo. El set tendrá juegos, el cual dispondrá de las siguientes actividades: crucigrama en el que se deberá descifrar palabras, las cuales se escribirán

en el tablero y en el caso de no adivinar se establecerá una penitencia. Otra actividad se realizará a partir de un tablero en el que conste preguntas acerca de temas correspondientes a las áreas de lenguaje y matemática, se incorporará en el mismo además, retos de baile, actuación, según el avance del juego. Otra de las opciones como actividad dentro de este set, es un twister adaptado para el aprendizaje de vocales, consonantes, adiciones y sustracciones de una sola cifra sin reagrupación. Los juegos

de este set le permitirán a los estudiantes aprender mediante el ensayo-error, convirtiendo la equivocación en un motivo de aprendizaje, dejando a un lado el miedo a fallar,

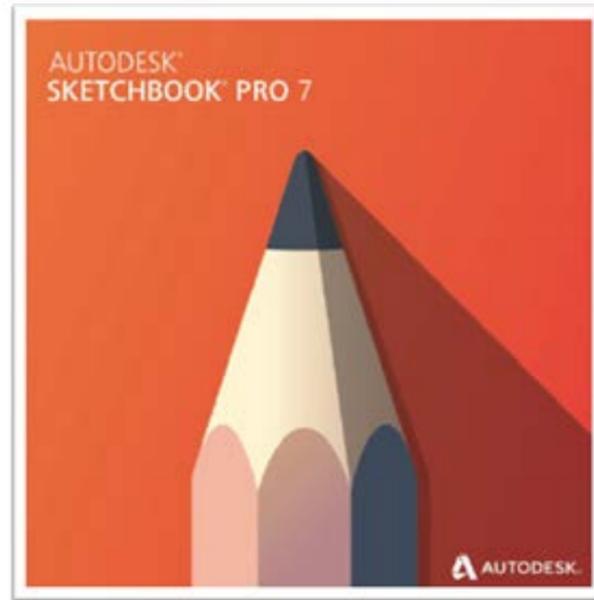
fortaleciendo la confianza en sí mismo y en su medio circundante. Estos juegos contarán con ilustraciones grandes, coloridas con un texto grande.



### Programas

Los programas que se utilizarán son ilustrador para generar el juego y sketchbook para realizar las ilustraciones.

Figura 47 Autodesk SketchBook Pro 7



### Impresión

Los posibles métodos a utilizar son: Offset, Plotter, Flexografía.

Figura 46 Archivo: Ilustrador CC



### Materiales

Se utilizará materiales resistentes que permitan cuidar el producto, perpetuando el tiempo de vida útil para el aprendizaje de niños y niñas, se considerará el uso de un papel con mayor gramaje, plástico o protector, entre otros materiales que se irán colocando a manera que avance el desarrollo del mismo.



## 11. Mix de marketing

### Producto

Set de juegos lúdicos que apoyen el proceso de adquisición de la lectoescritura en niños de 6 a 7 años. El mismo que contará con una marca y un packaging para que de esta manera se pueda realizar la distribución en el mercado y así pueda posicionarse en el mismo.

### Precio

El producto que se presenta se dirige a los niños; sin embargo, son los representantes quienes invierten en la educación de sus hijos y buscan darles el mejor material que se encuentre a su disposición y sobre todo que esté al alcance de su presupuesto. Como estrategia de fijación de precio se tiene en cuenta productos de la competencia. Se toma en consideración que el precio final se obtendrá con mayor exactitud a medida que se avance con el prototipo del producto.

## 11. Mix de marketing

### Plaza

La distribución del producto se hará de manera selectiva dirigiéndonos al educador de las escuelas pertenecientes a nuestro target previamente establecido. De igual forma se hará de manera indirecta a través de los diferentes supermercados en la sección de juegos para que los padres que se encuentren interesados puedan obtener el producto sin ningún inconveniente.

### Promoción

Se realizará la promoción por redes sociales ya que nos permitirá llegar de manera directa al consumidor. Así también se llevará a cabo ventas personales en diferentes escuelas para dar a conocer al cliente los beneficios del material didáctico y de esta manera crear un ambiente de confianza.





# CAPÍTULO 3

## Diseño

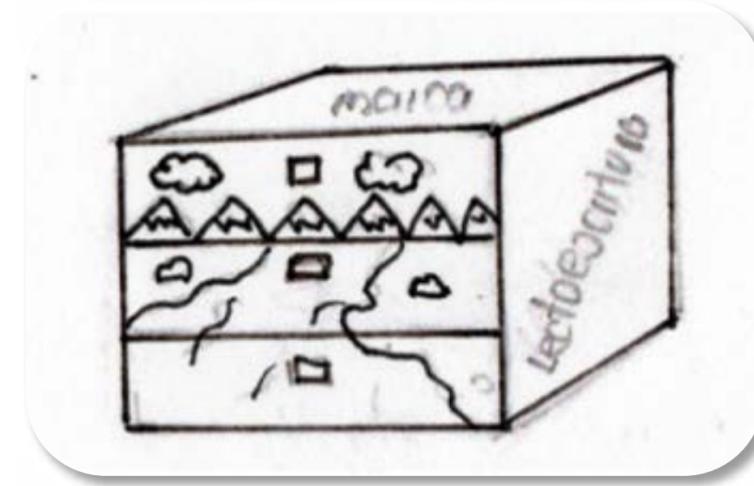


# 13. Ideación



Dentro del proceso de ideación se desarrolla 10 ideas dirigidas al packaging del juego, posterior a esto se realiza un análisis para quedarnos con tres ideas factibles, posterior a esto se genera ventajas y desventajas para quedarnos con una sola idea innovadora.

## 13.1 Generación de 10 ideas

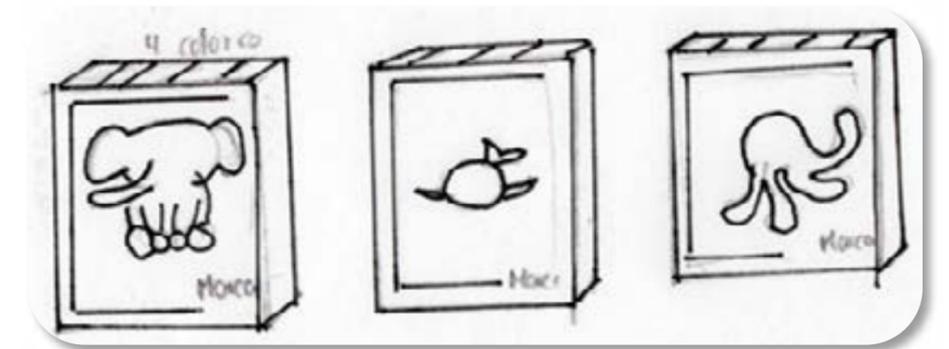


### 1. Cómoda

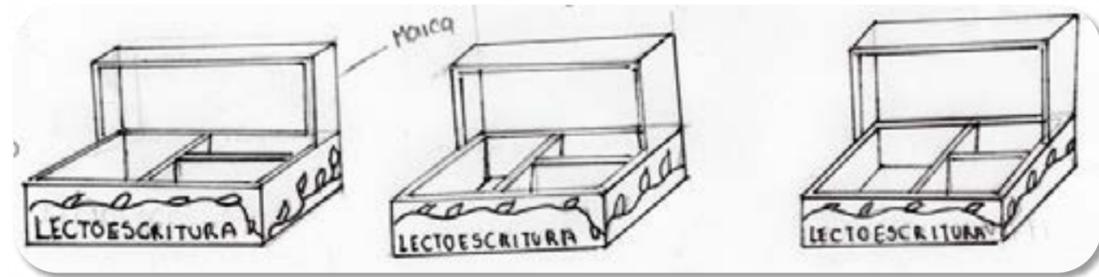
Estilo cómoda con tres separaciones para cada uno de los juegos.

### 2. Cereal

Estilo de caja de cereal tres juegos en diferentes cajas para venta individual.



### 13.1 Generación de 10 ideas

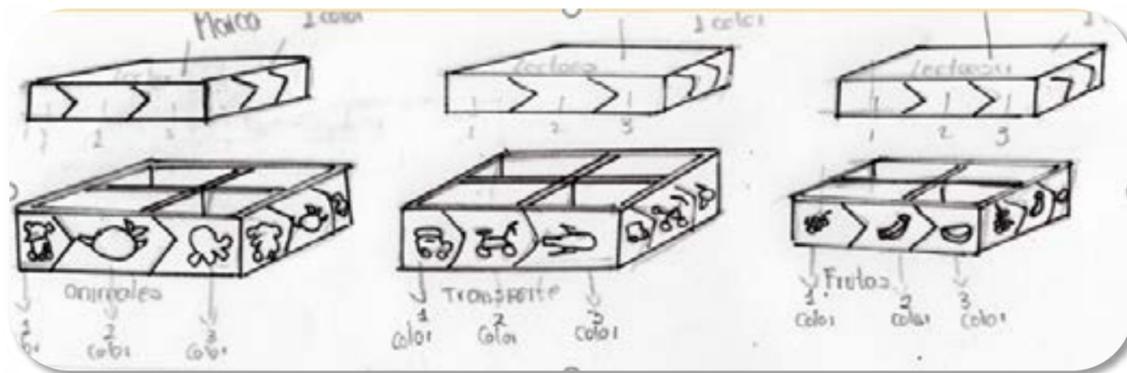


#### 3. Estilo caja de zapatos

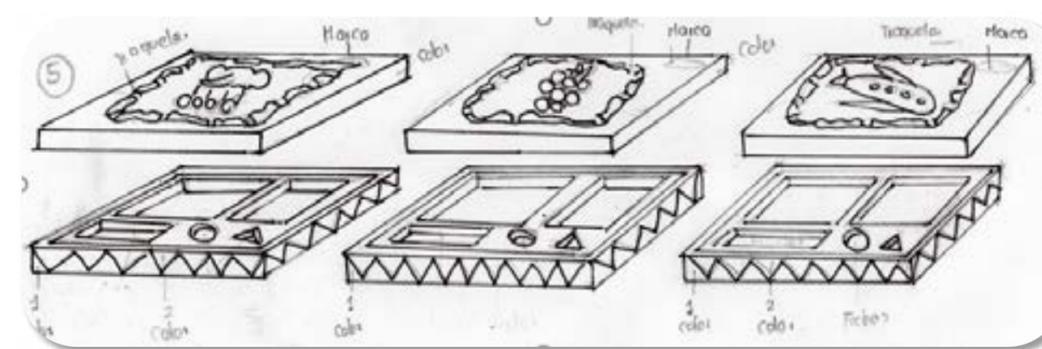
Tres cajas diferentes con estilo de caja de zapatos, separaciones internas para los elementos del juego.

#### 4. Empaque con distribución

Separaciones internas para los elementos del juego, tres cajas por separado.



### 13.1 Generación de 10 ideas

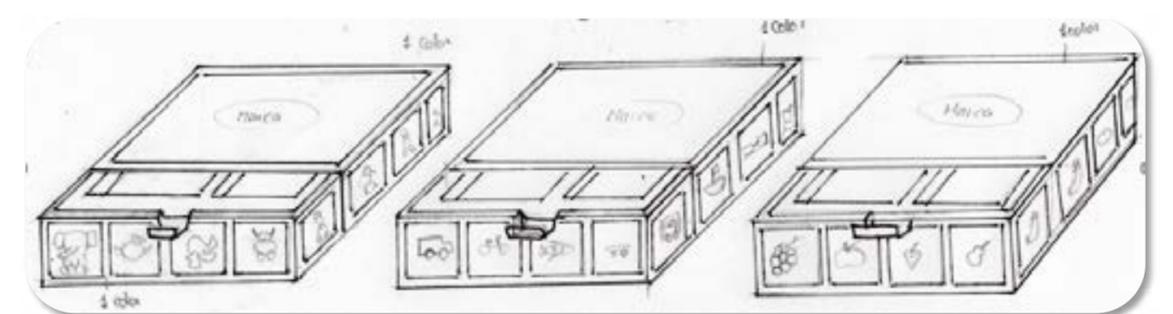


#### 5. Troquelada

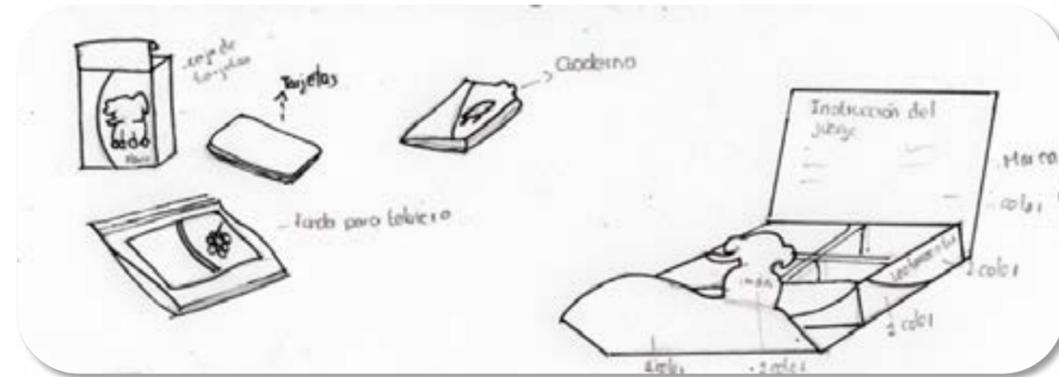
Tres cajas diferentes con tapa troquelada y separaciones con diferentes formas internas para elementos del juego.

#### 6. Caja de fósforo

Tres cajas con forma de fósforo, para abrir se jala de la abertura frontal que se encuentra en la parte interna, la misma contiene separaciones.



## 13.1 Generación de 10 ideas

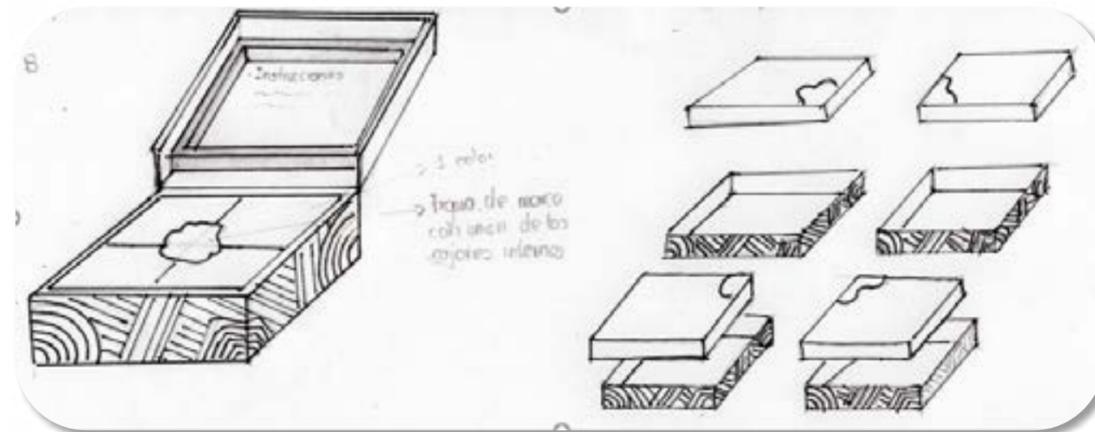


### 7. Caja sorpresa

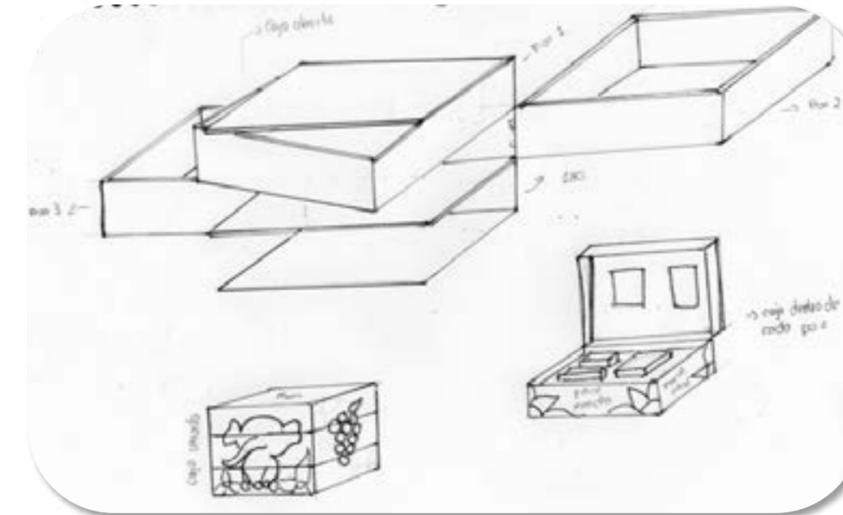
Tres cajas diferentes con separaciones internas tapa para cubrir el juego, tapa frontal con troquelado, los elementos del juego cuentan con sus respectivas fundas o cajas para cubrir al producto con el objetivo de una mayor perdurabilidad del mismo.

### 8. Rompecabezas

Tres cajas independientes que en su interior contienen cajas internas que forman un rompecabezas con elementos relacionados al juego.



## 13.1 Generación de 10 ideas

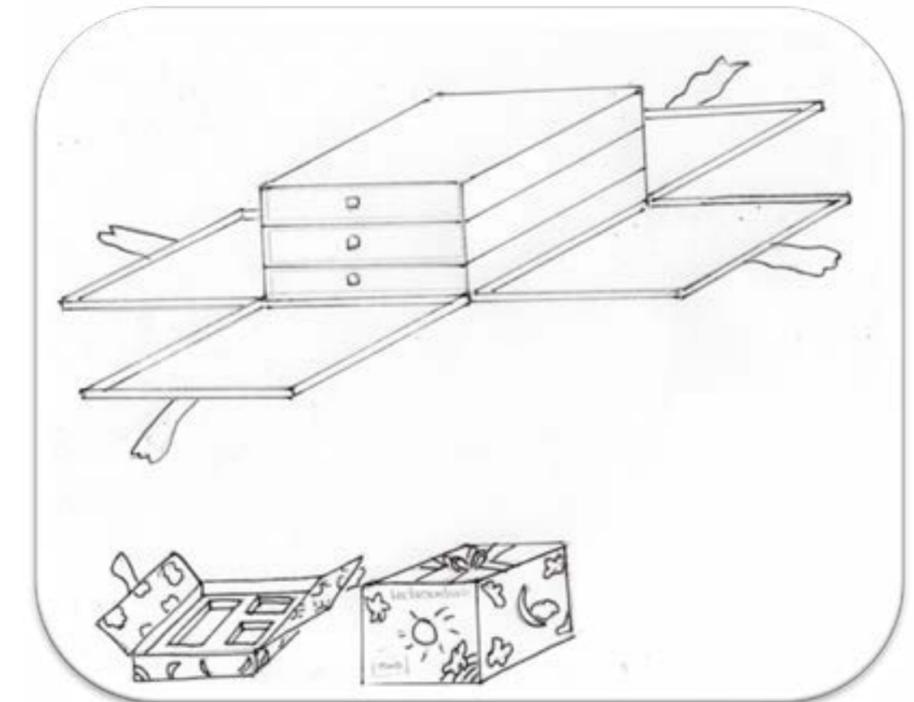


### 9. Rotatoria

Una caja con divisiones para los tres juegos, cada espacio rota hasta 180 grados, cada una de estas contiene su caja interna con el juego.

### 10. Regalo

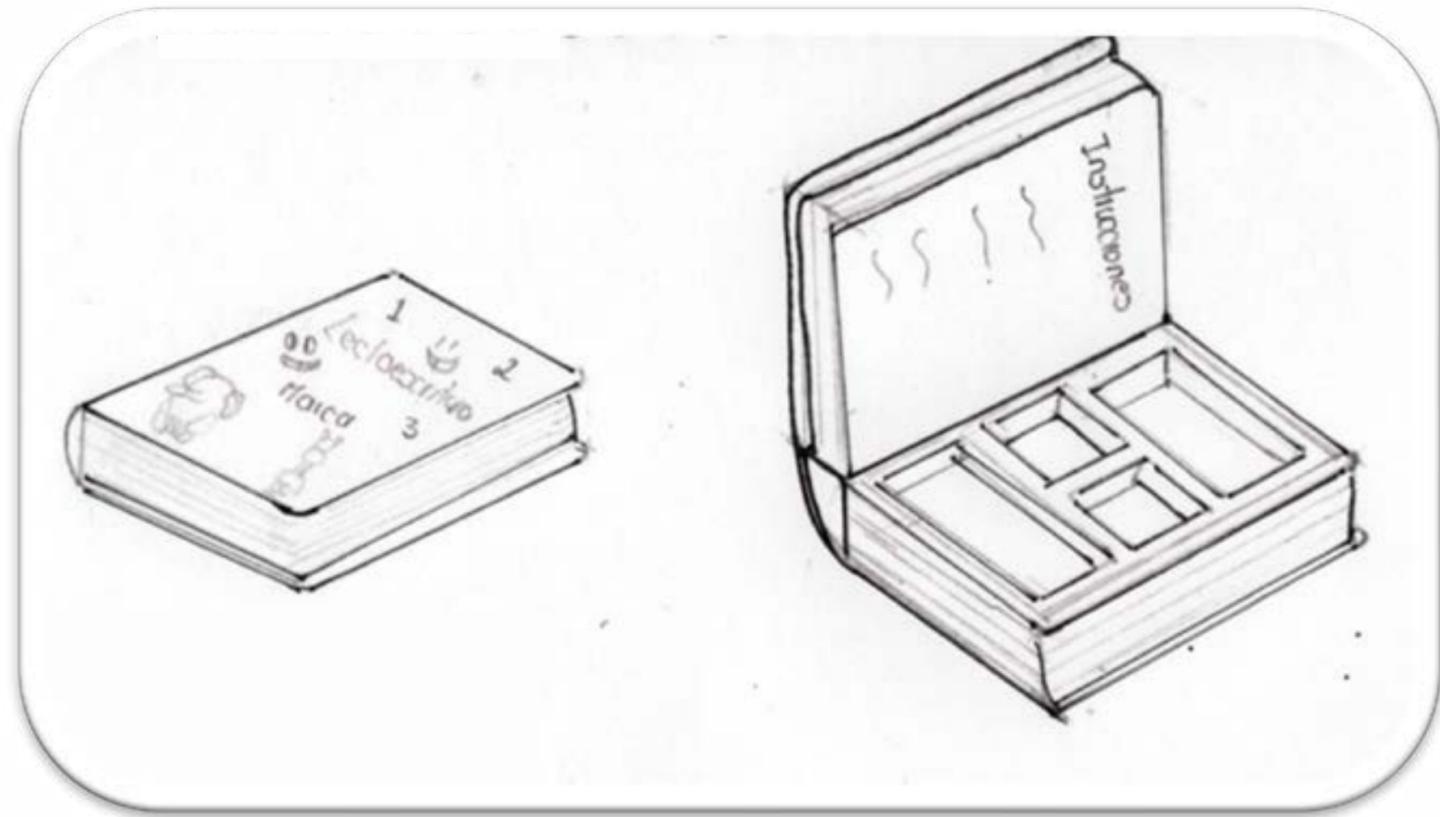
Una caja grande con tres cajones para cada uno de los juegos, tapas que al cerrar forman el estilo de un regalo.



## 13.1 Generación de 10 ideas

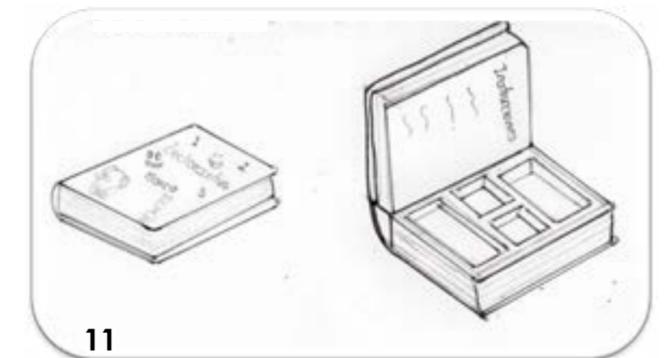
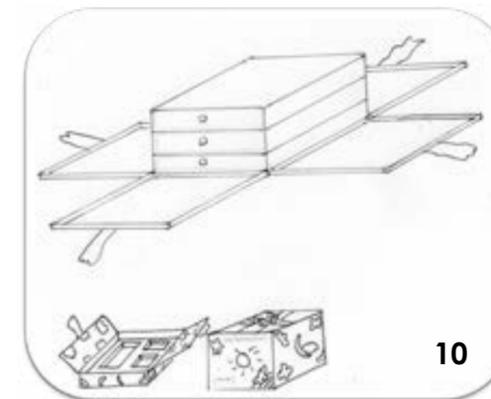
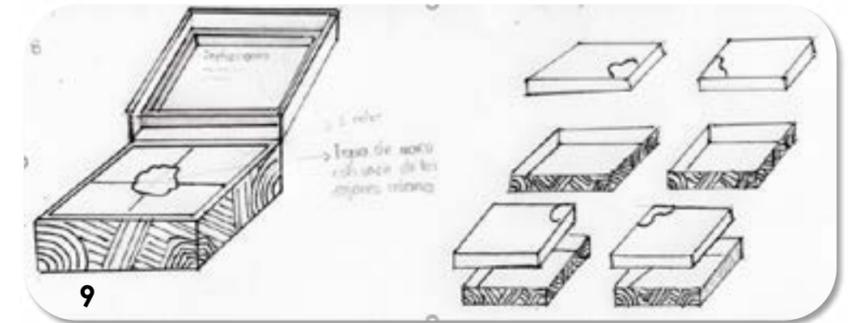
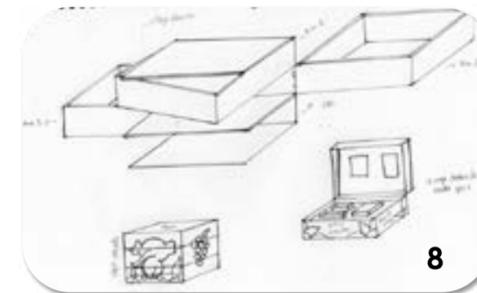
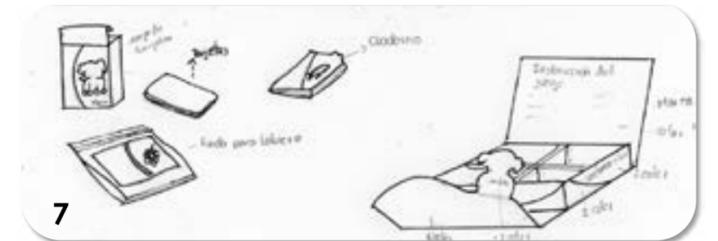
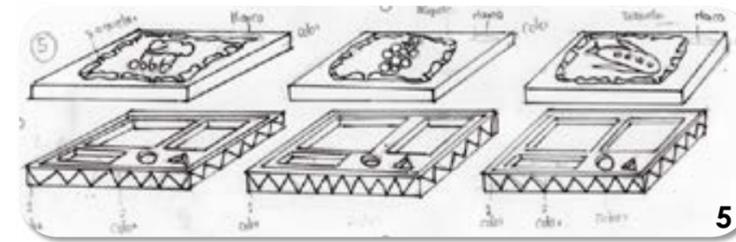
### 11. Libro

Tres cajas estilo libro con separaciones internas para los diferentes elementos que componen el juego.



## 13.2 Elección de tres ideas

Para escoger las tres ideas se realizó la unión de varias propuestas que son: 5-7-8-9-10 y 11. Obteniendo de esta manera una nueva propuesta, con el objetivo de generar un diseño mejor elaborado, factible e innovador.

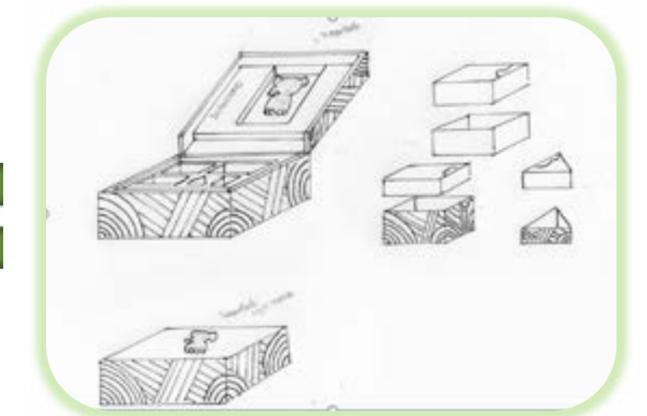
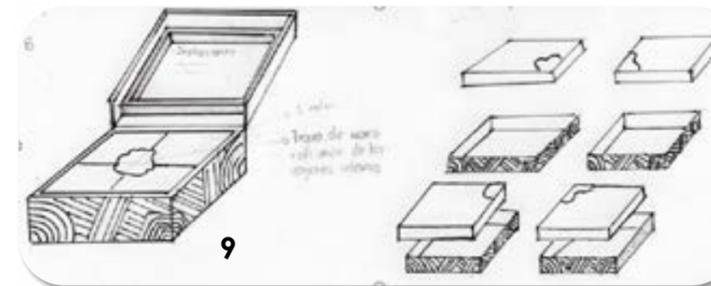
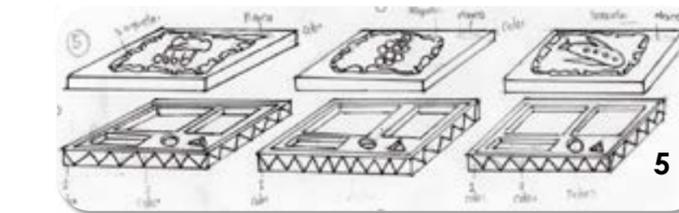


## 13.2 Elección de tres ideas

A continuación, se presenta como se unieron las diferentes propuestas y cual fue el resultado que se obtuvo de la combinación entre las diferentes ideas.

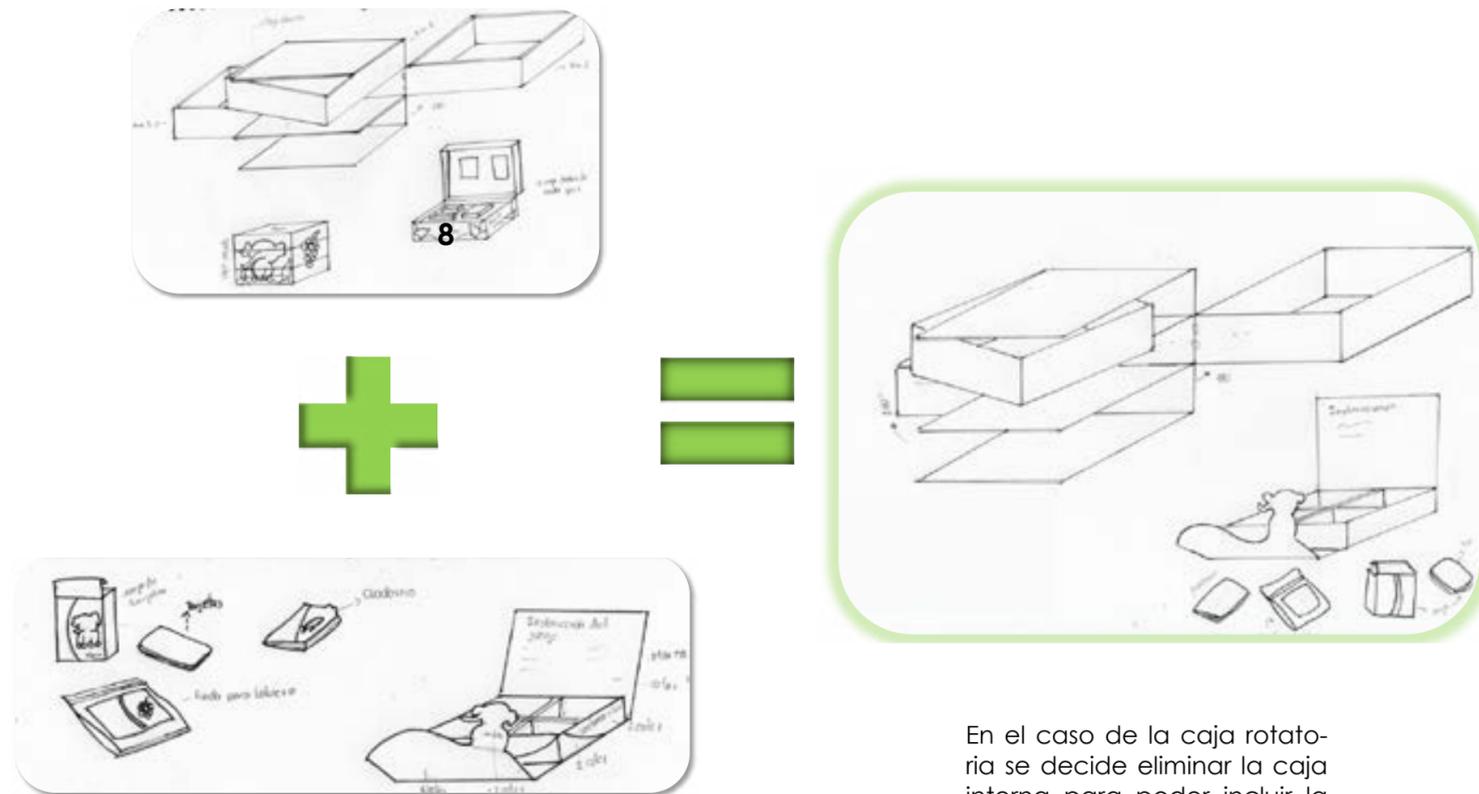


## 13.2 Elección de tres ideas



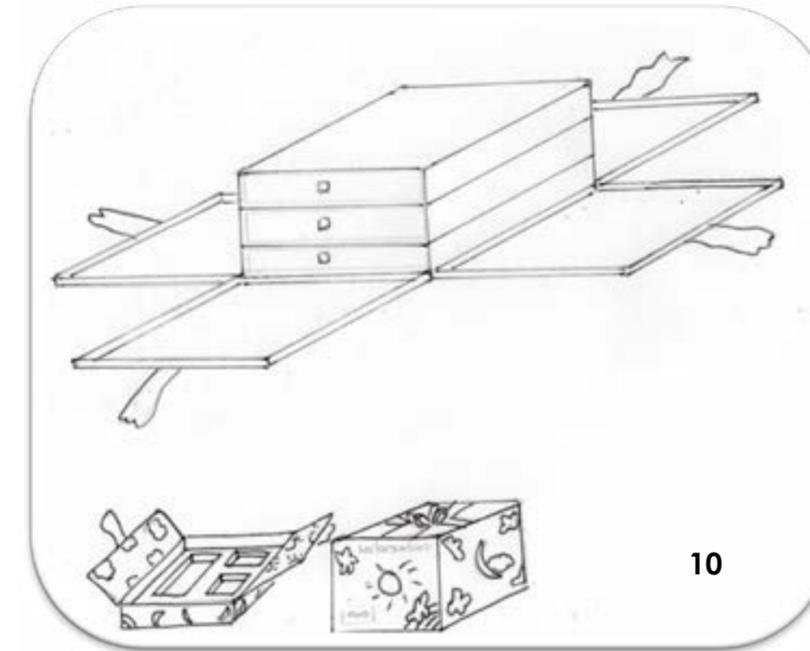
Se une la caja rompezabezas más el estilo del troquelado.

## 13.2 Elección de tres ideas



En el caso de la caja rotatoria se decide eliminar la caja interna para poder incluir la caja sorpresa y obtener un mejor estilo.

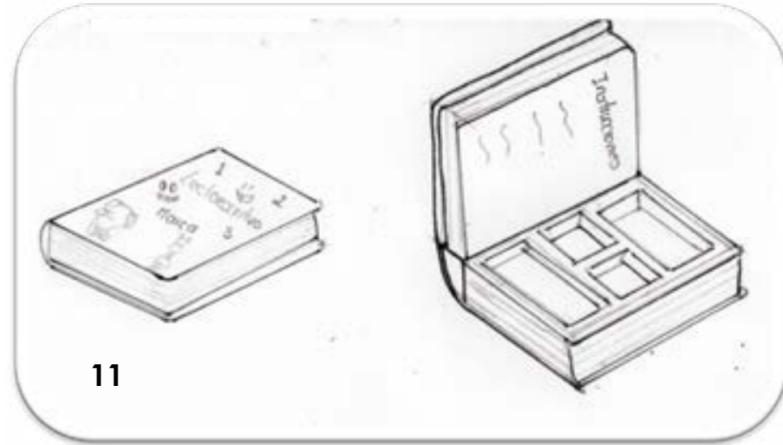
## 13.2 Elección de tres ideas



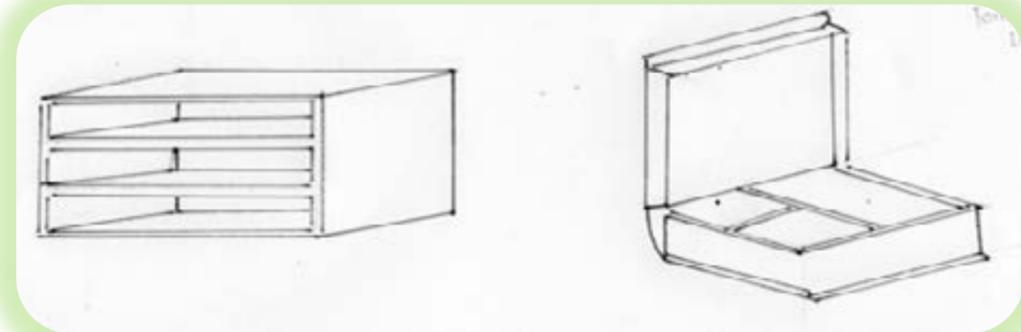
En lo que respecta a la caja número diez, se decidió mantenerla sin realizar ningún cambio.



## 13.2 Elección de tres ideas



En la caja número 11 con estilo de libro se decidió aumentar la forma de un estante de libro con tres espacios para que sea una sola caja.



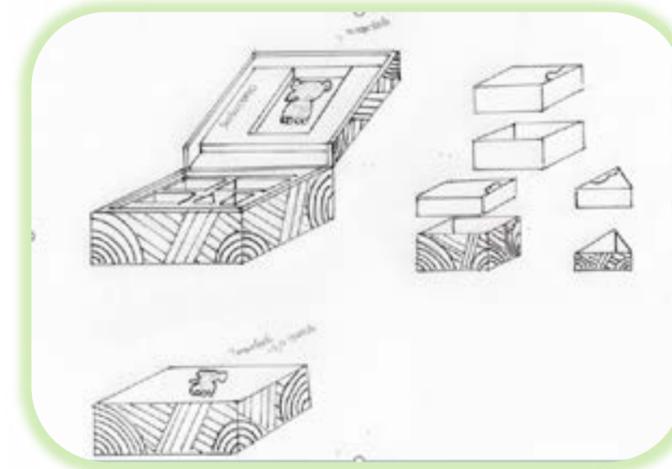
## 13.2 Elección de tres ideas

Finalmente para obtener estas tres ideas se tomó en consideración aspectos como: aprendizaje, espacio y peso. Para lo cual se hizo el análisis de adquirir una caja individual y una caja con los tres juegos, obteniendo lo siguiente:

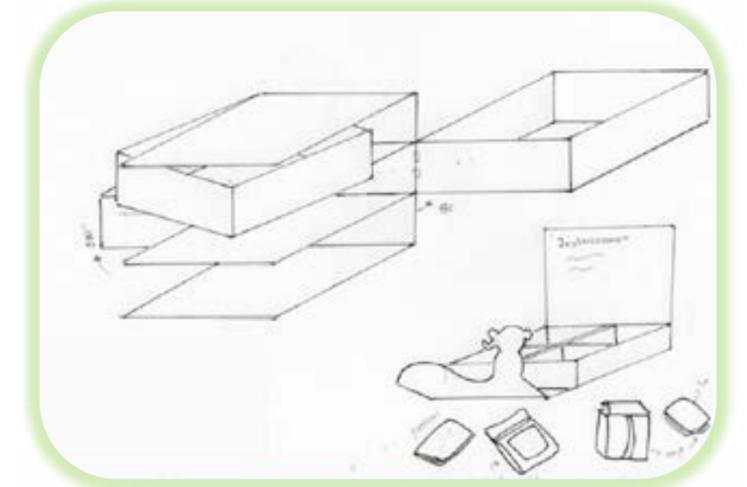
**Caja individual:** Menos peso, menor precio, se considera que si el padre de familia va en busca de la siguiente caja disponible generando un problema en el aprendizaje del niño.

**Caja para tres juegos:** Más peso, mayor precio, sin embargo, permite cumplir con el proceso de aprendizaje de la lectoescritura sin ninguna interrupción, permitiendo cumplir con el objetivo de este proyecto.

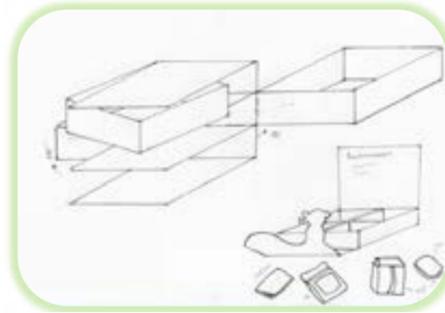
Ejemplo de caja individual



Ejemplo de caja para tres juegos



## 13.2 Elección de tres ideas



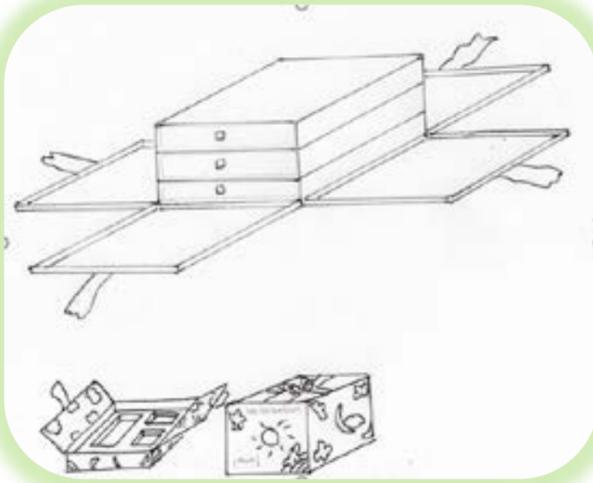
### Rotatoria

#### Ventajas

- Tres juegos en uno.
- Rotativo mayor interacción con el niño.
- Elementos del juego con su protección.

#### Desventajas

- Mayor peso.
- Desgaste de la caja por rotación.
- Ocupa más espacio.



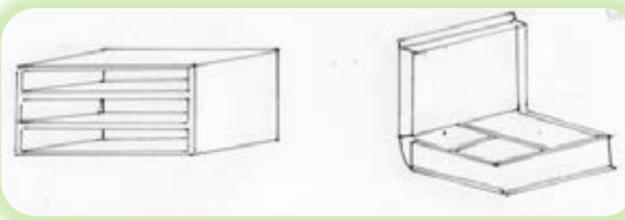
### Regalo

#### Ventajas

- Tres juegos en uno.
- Tapas que se abren.
- Cajas internas.

#### Desventajas

- Mayor peso.
- Ocupa más espacio.
- Mayor precio debido a la elaboración de las cuatro tapas que se abren.



### Libro

#### Ventajas

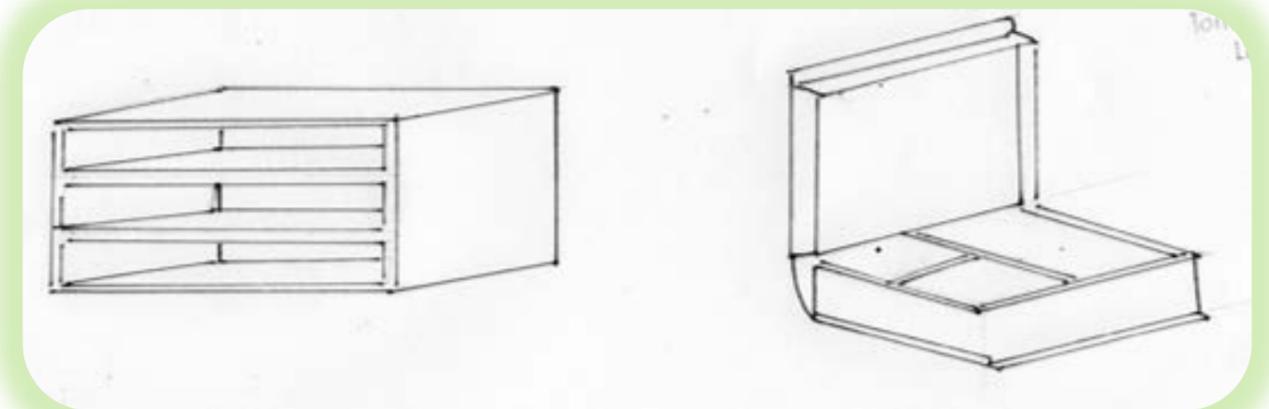
- Tres juegos en uno.
- Menor espacio.
- Más económico.
- Separaciones internas.

#### Desventajas

- No cuenta con protección para todos los elementos del juego.

### Libro

Permite cumplir con el objetivo de enseñar, además no ocupa gran espacio, su uso es fácil y permite una excelente interacción con el usuario.



# CAPÍTULO 4

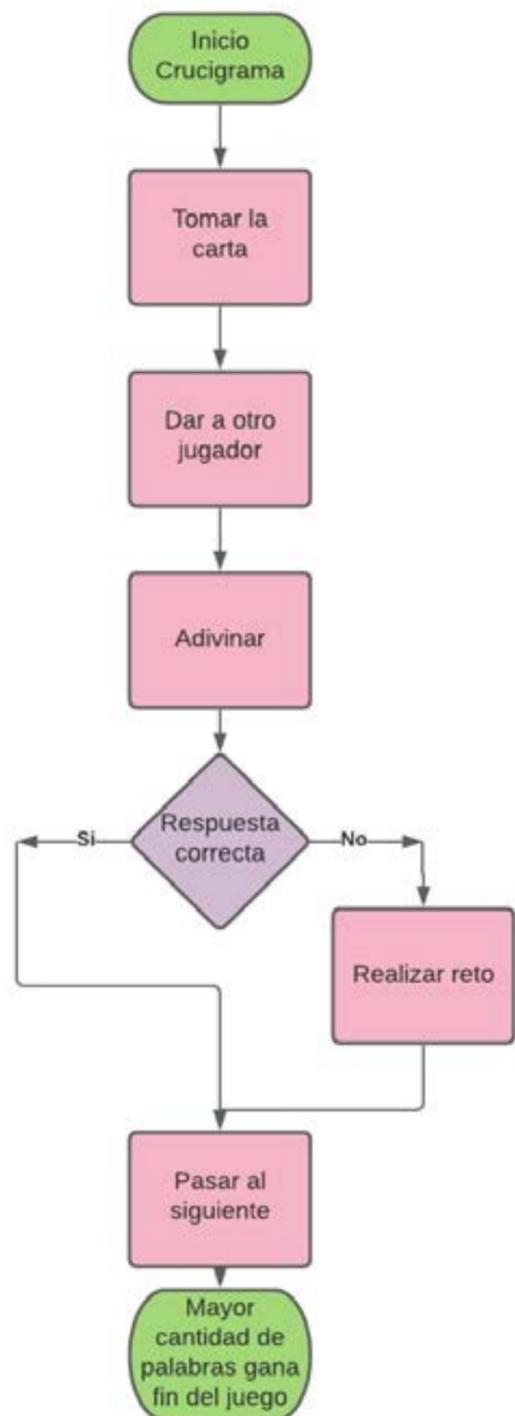
## Diseño



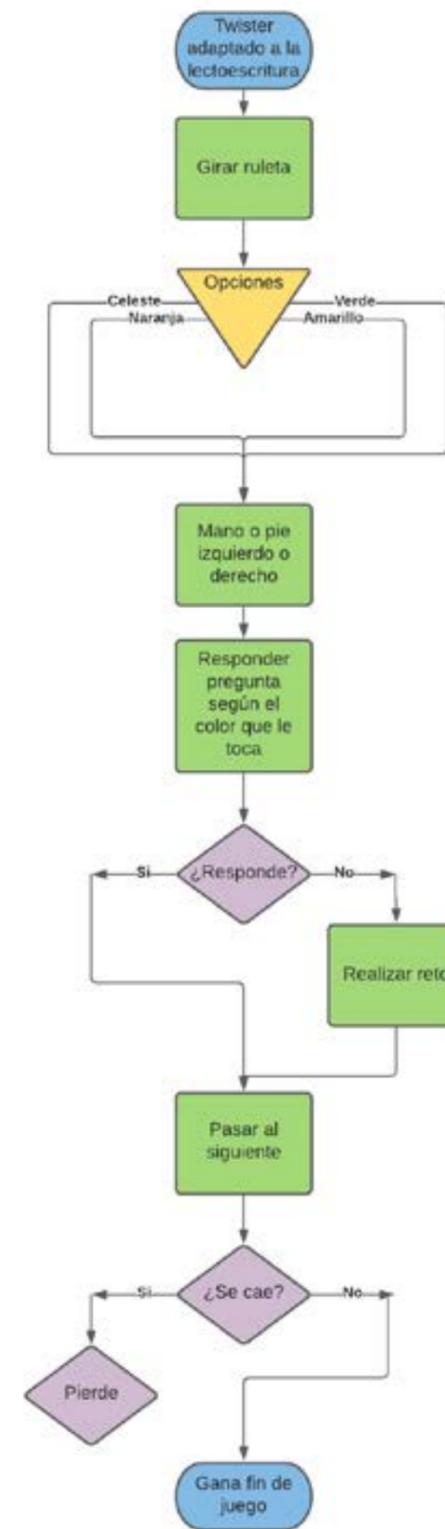
# 14. Proceso creativo



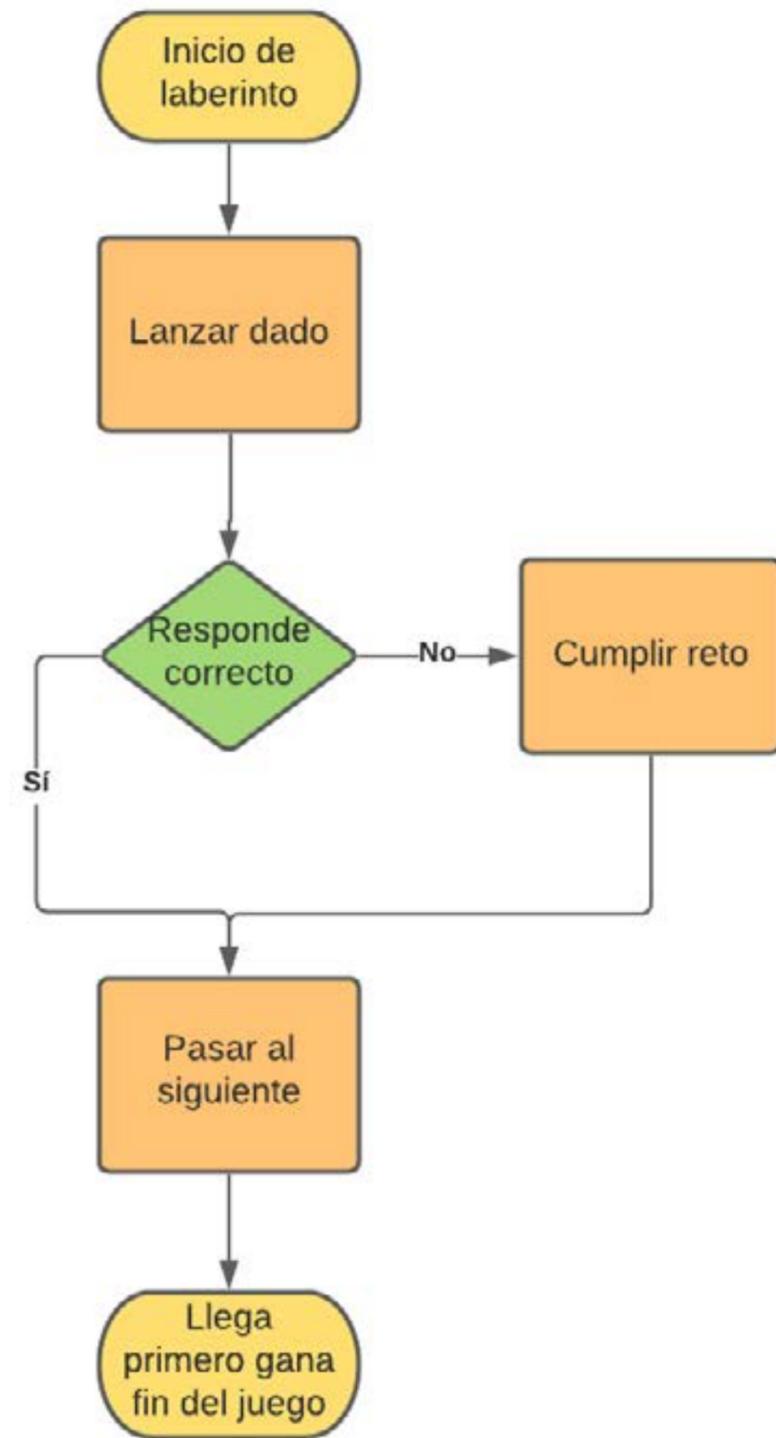
Para realizar el proceso de diseño, es necesario, concretar que es lo que se va a realizar. En este caso se llevó a cabo una serie de ideas de juegos que permitieravn aportar en la lectoescritura, en base a eso se eligió 3 juegos en los que se realizó el diagrama de flujo para saber su estructura, mismos que se observan a continuación



**Nombre:** Crucigrama  
**Opción:** Cuatro tableros



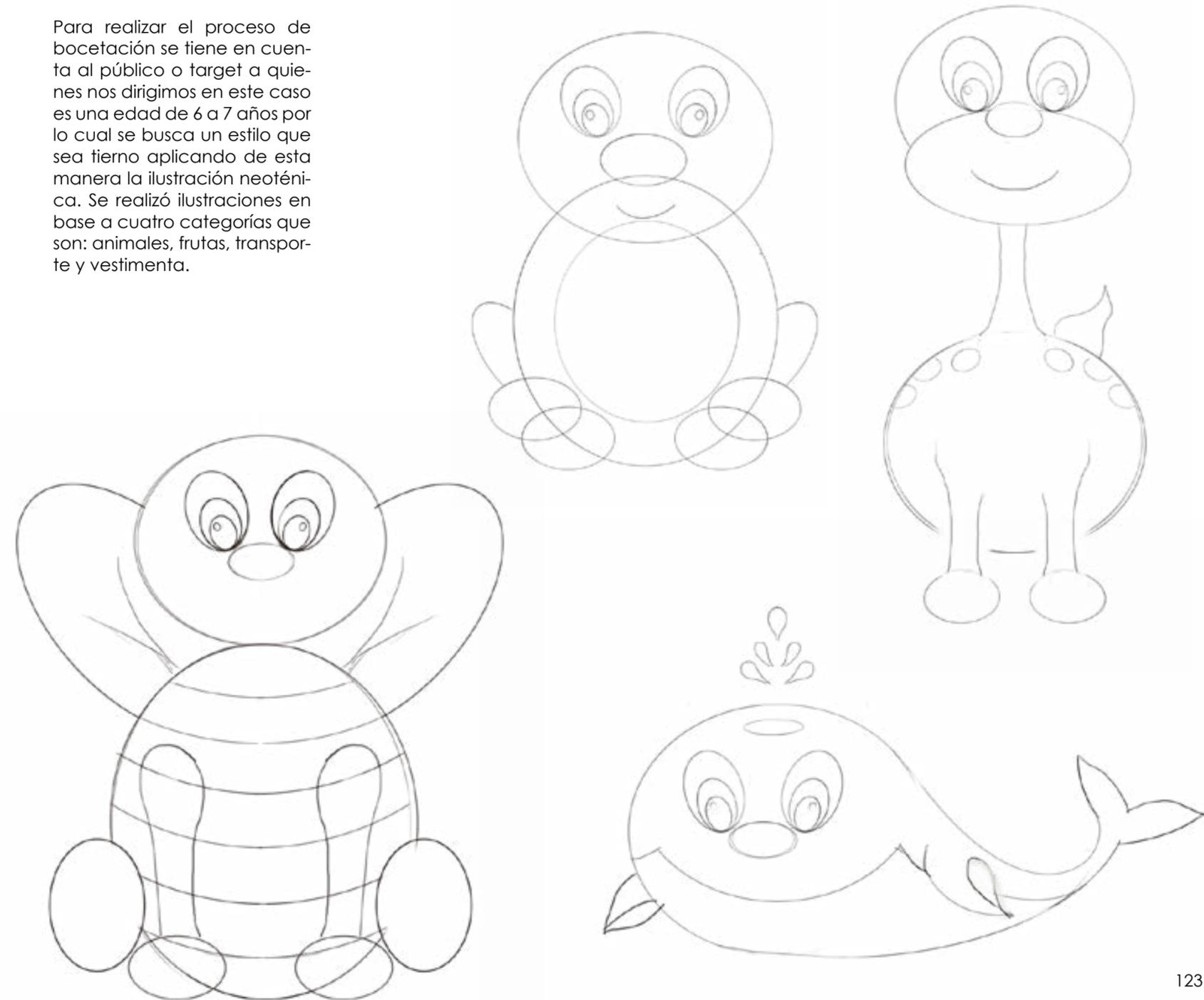
**Nombre:** Twister adaptado a la lectoescritura



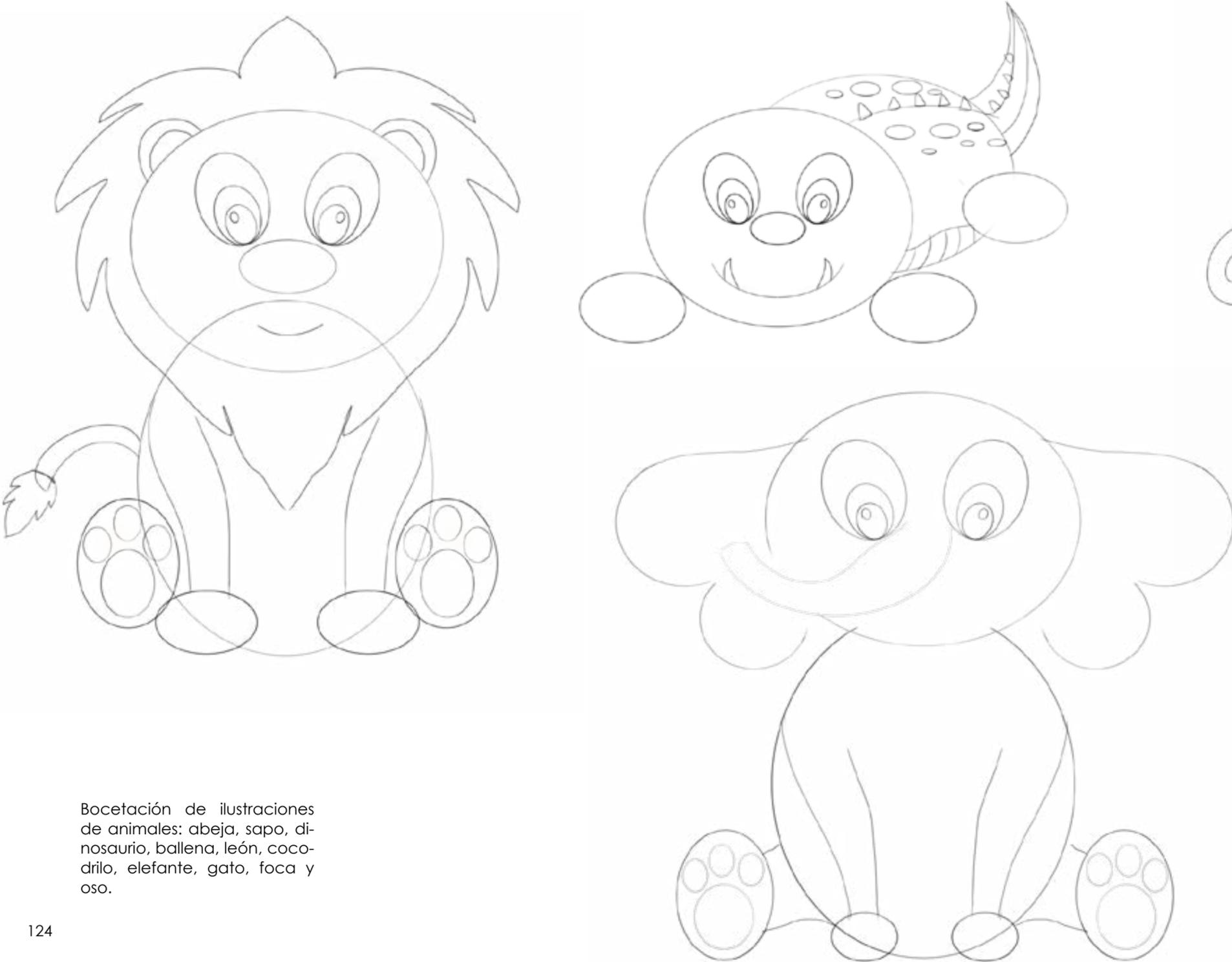
Nombre: Laberinto

## 14.1 Bocetación

Para realizar el proceso de bocetación se tiene en cuenta al público o target a quienes nos dirigimos en este caso es una edad de 6 a 7 años por lo cual se busca un estilo que sea tierno aplicando de esta manera la ilustración neoténica. Se realizó ilustraciones en base a cuatro categorías que son: animales, frutas, transporte y vestimenta.

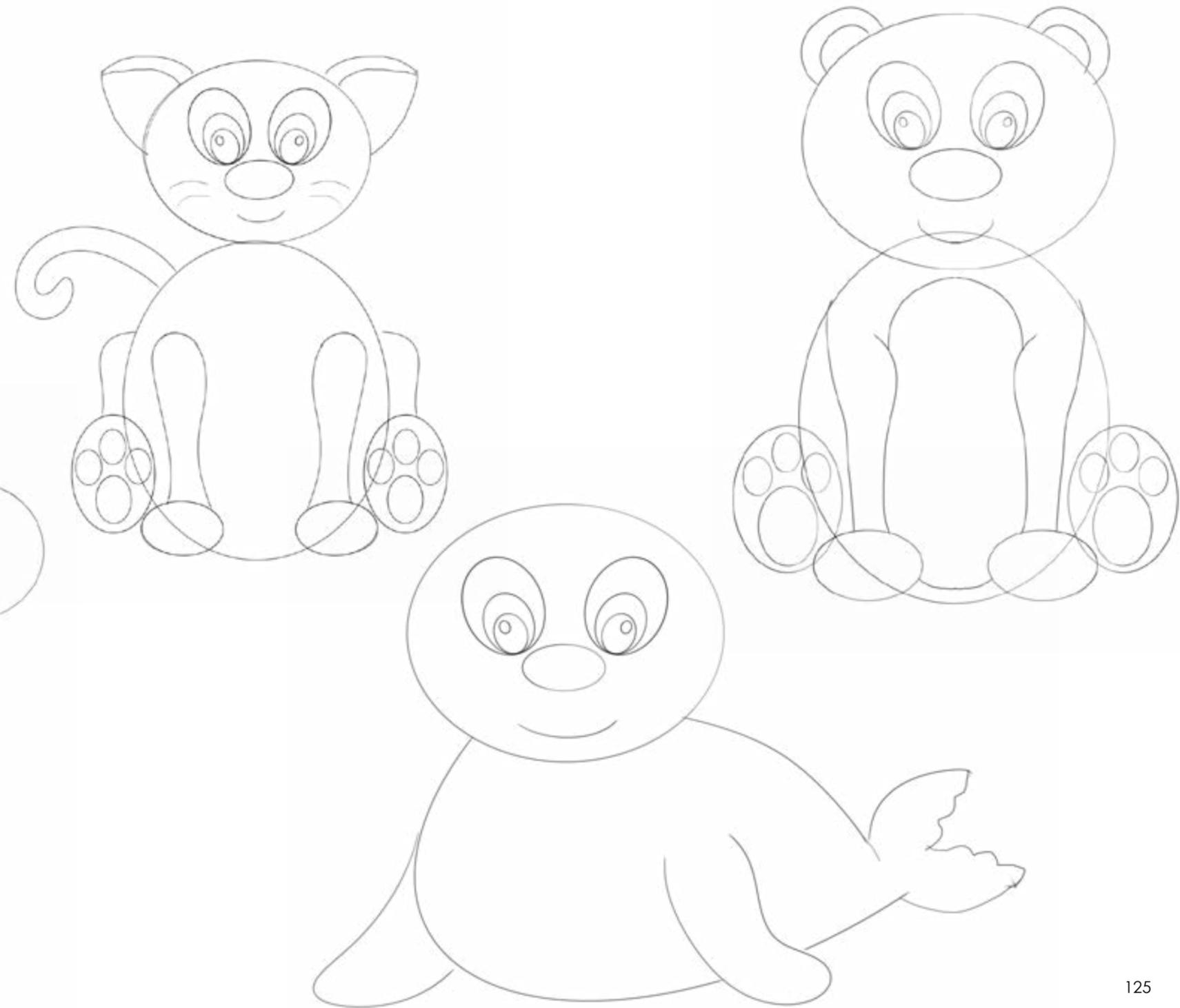


## 14.1 Bocetación



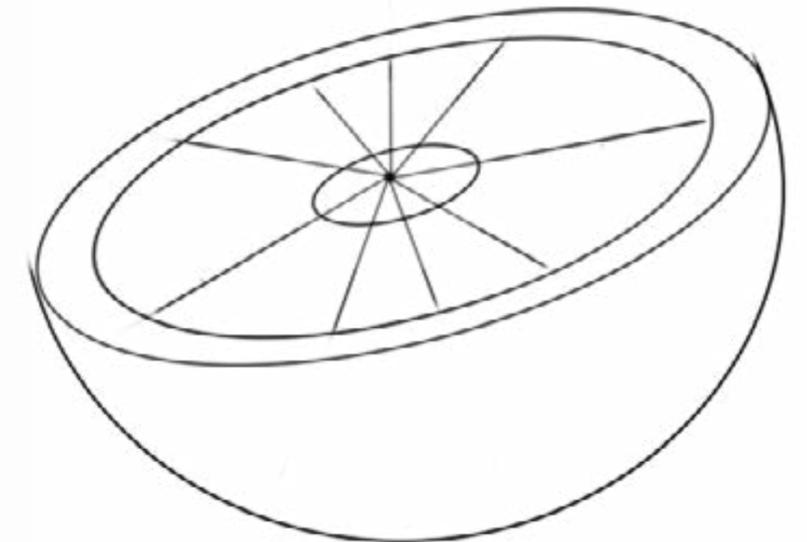
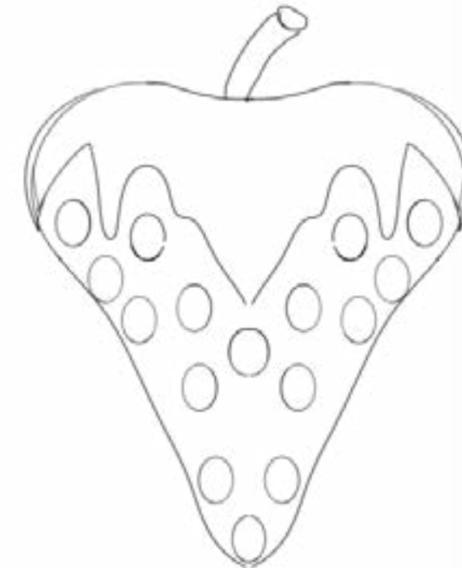
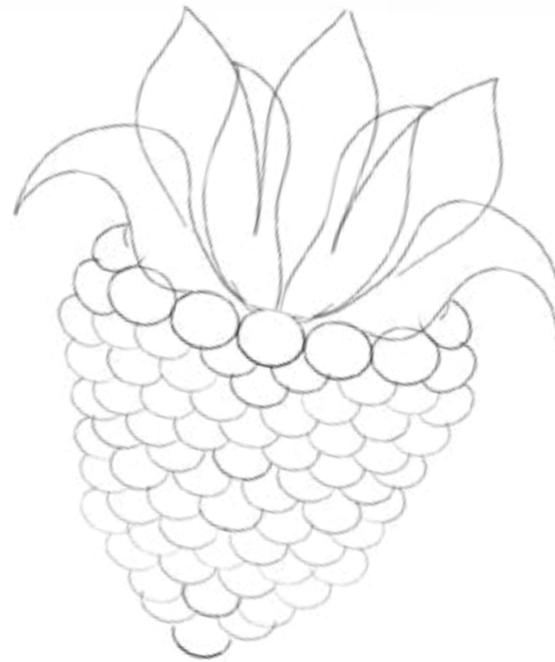
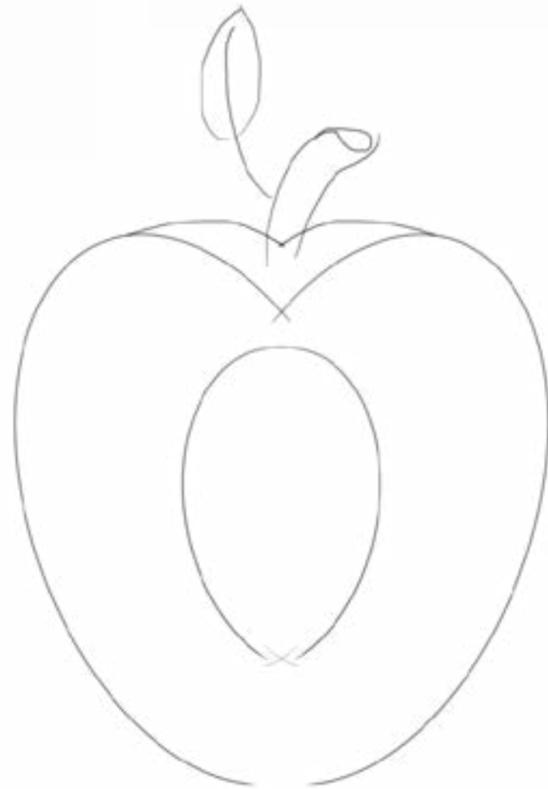
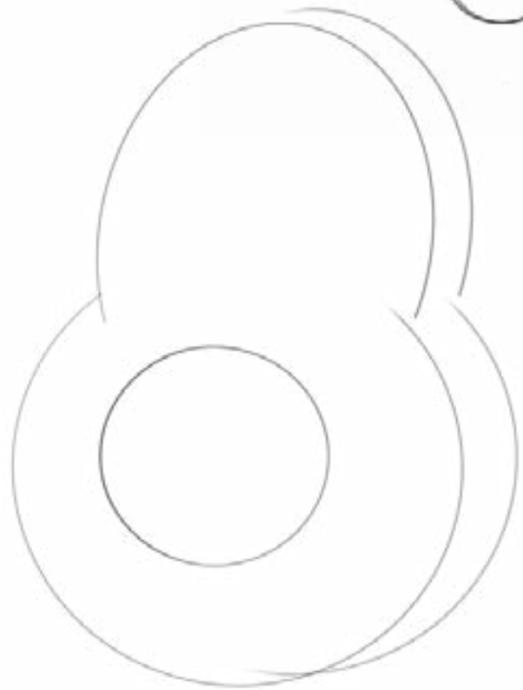
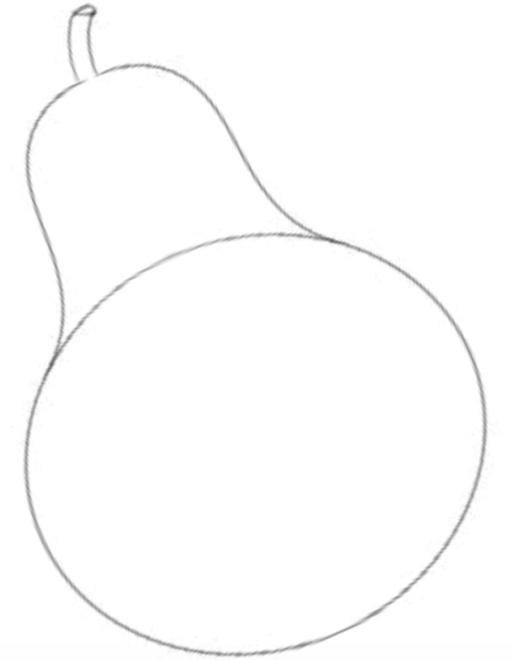
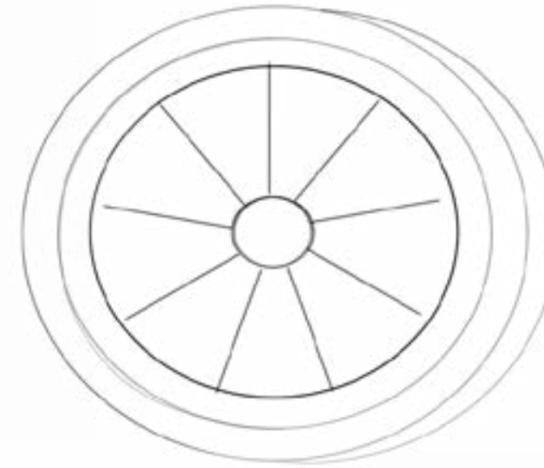
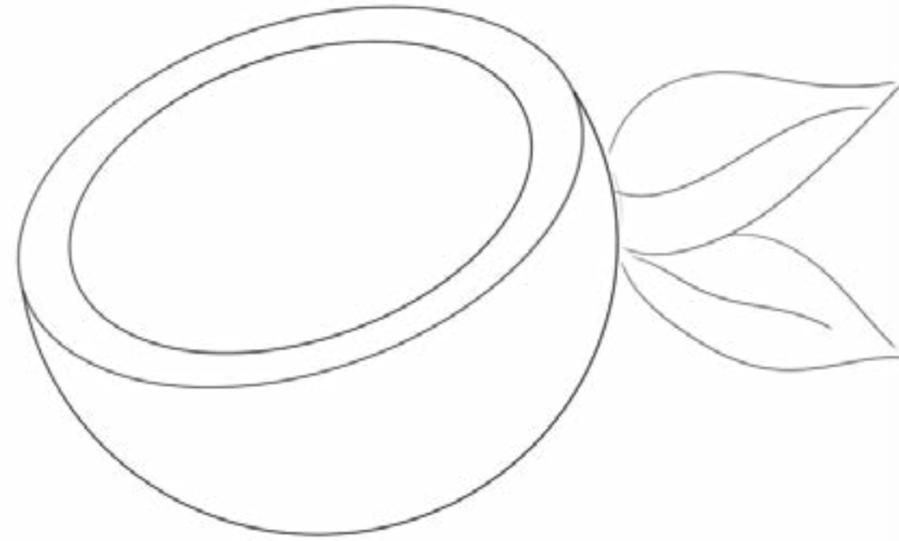
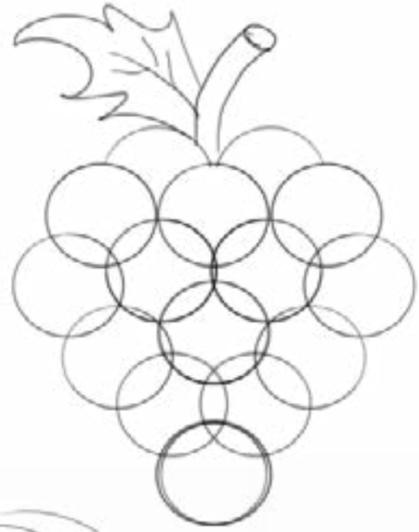
Bocetación de ilustraciones de animales: abeja, sapo, dinosaurio, ballena, león, cocodrilo, elefante, gato, foca y oso.

## 14.1 Bocetación

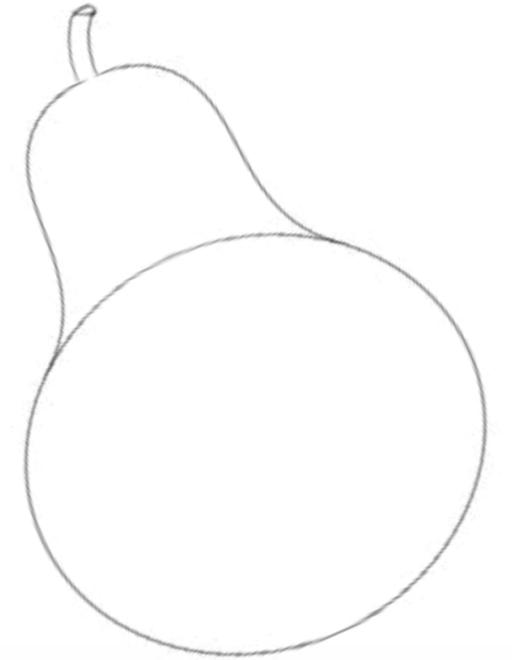
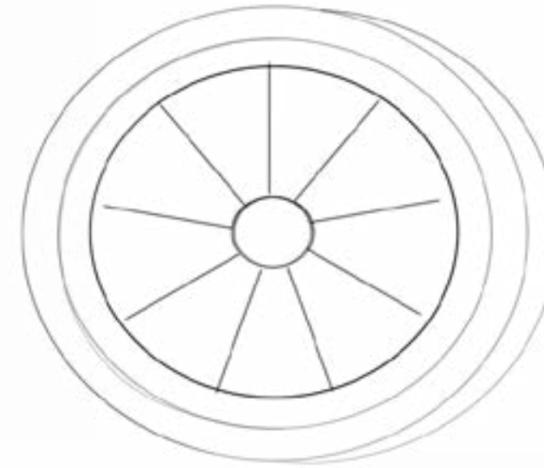


## 14.1 Bocetación

Bocetación de ilustraciones de frutas: uva, coco, banana, naranja, pera, aguacate, durazno, mora, fresa, limón.

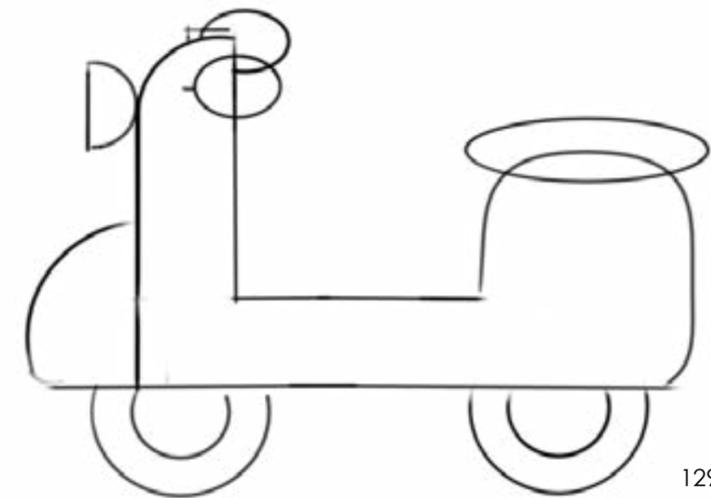
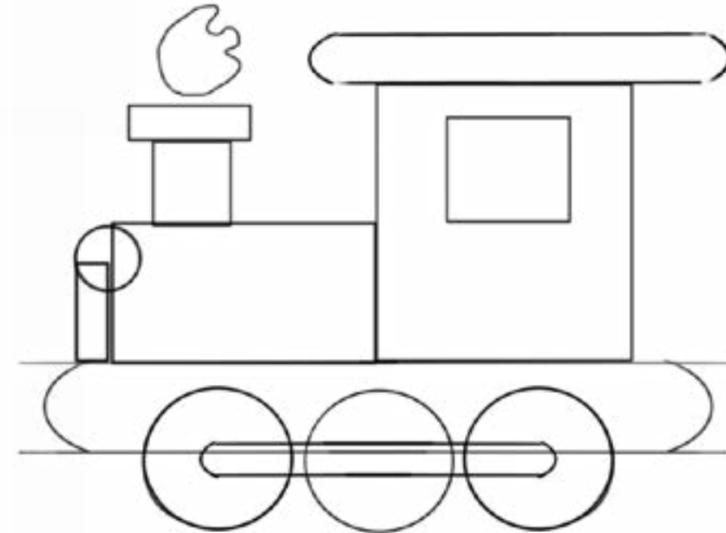
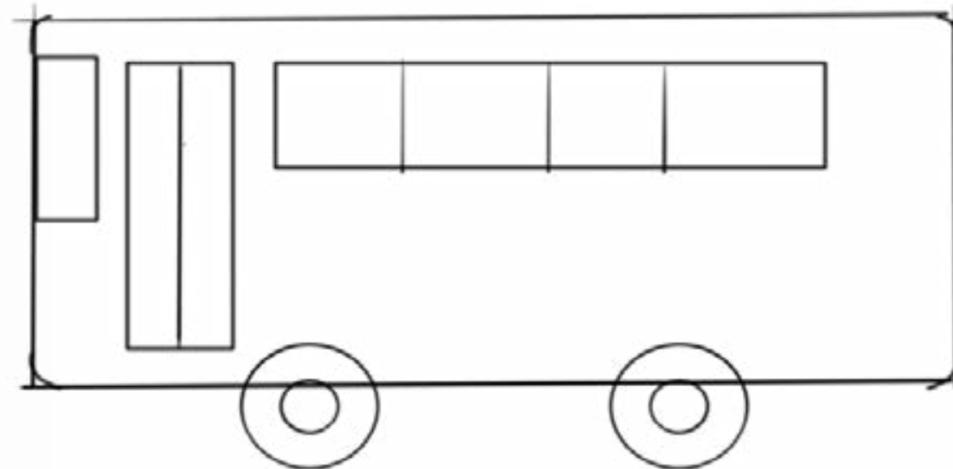
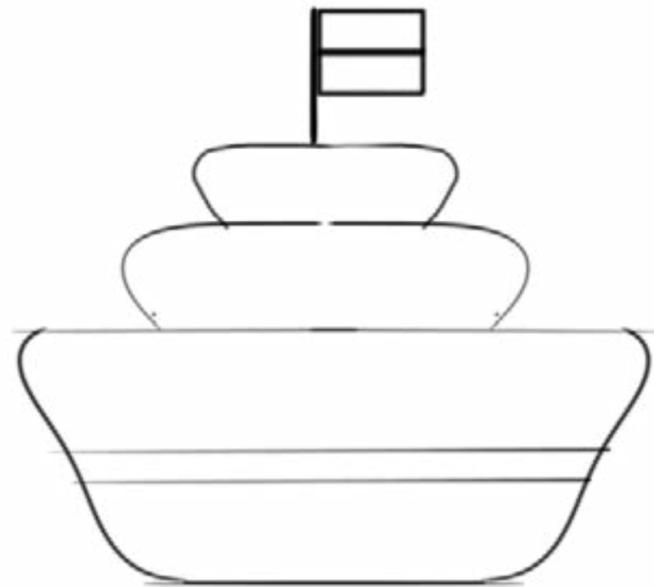
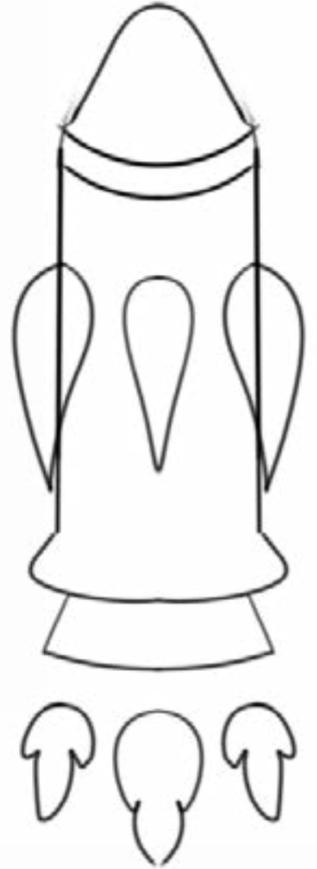
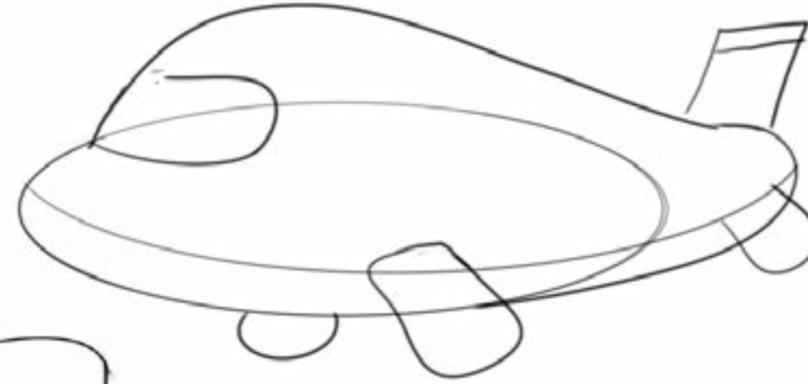
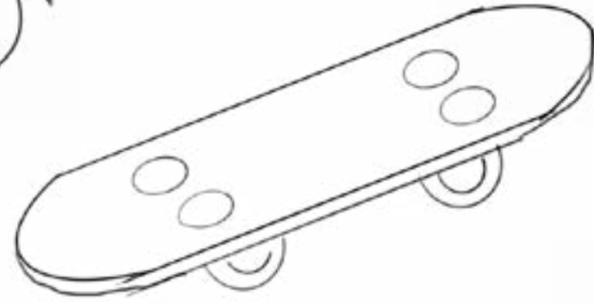
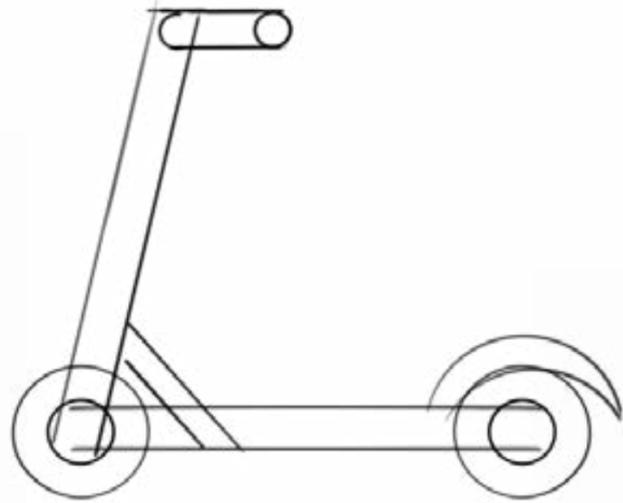
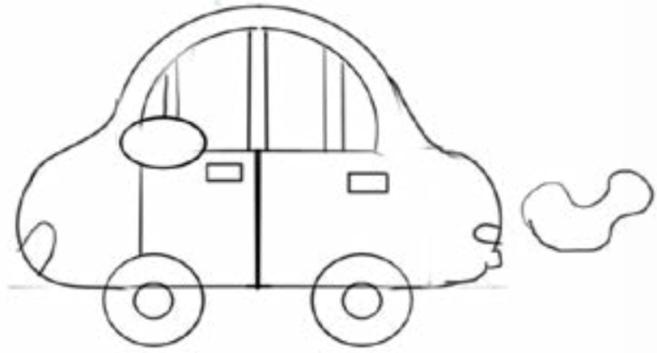


## 14.1 Bocetación



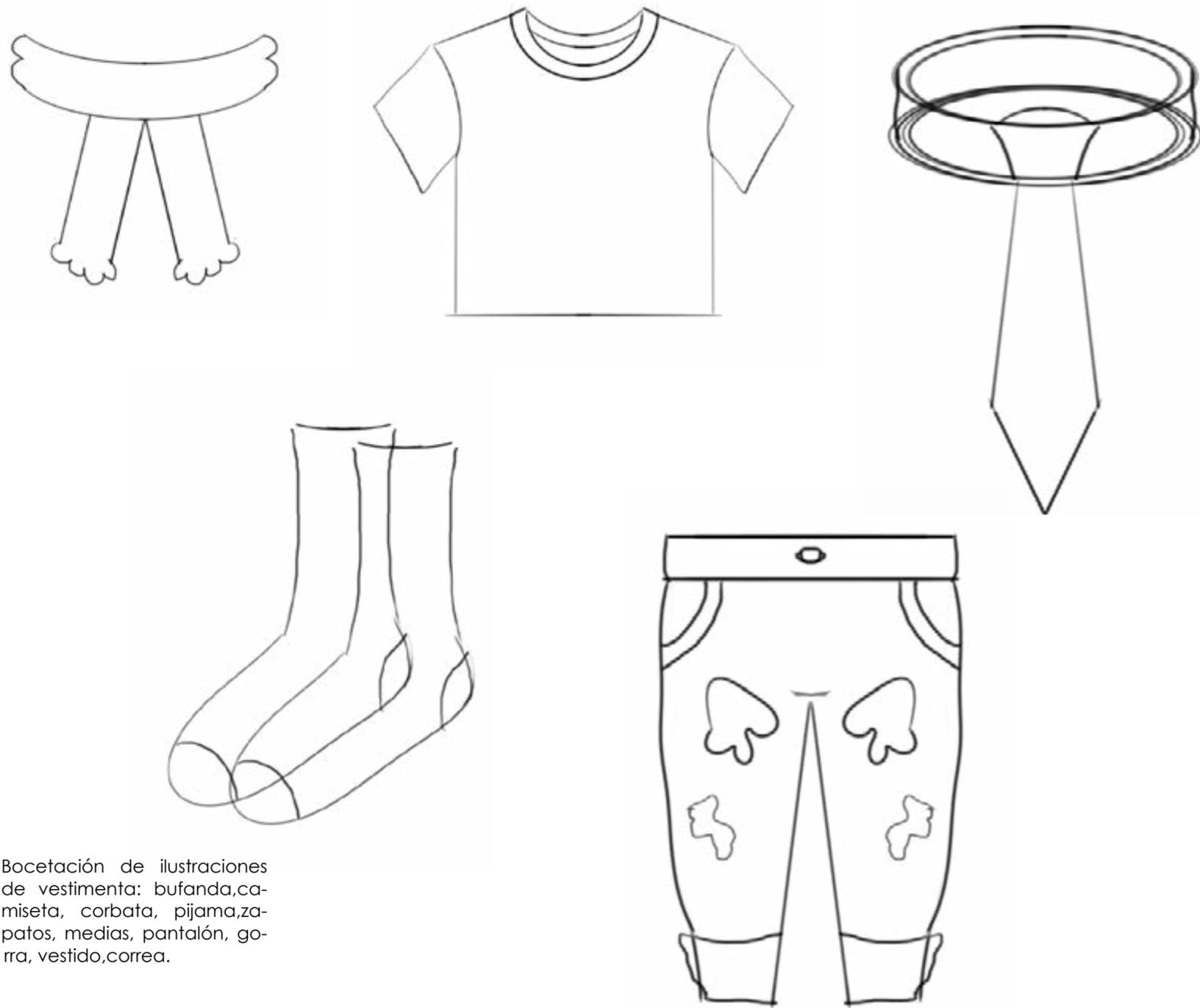
## 14.1 Bocetación

Bocetación de ilustraciones de transporte: carro, monopatín, patineta, avión, globo, cohete, barco, bus, tren y moto.



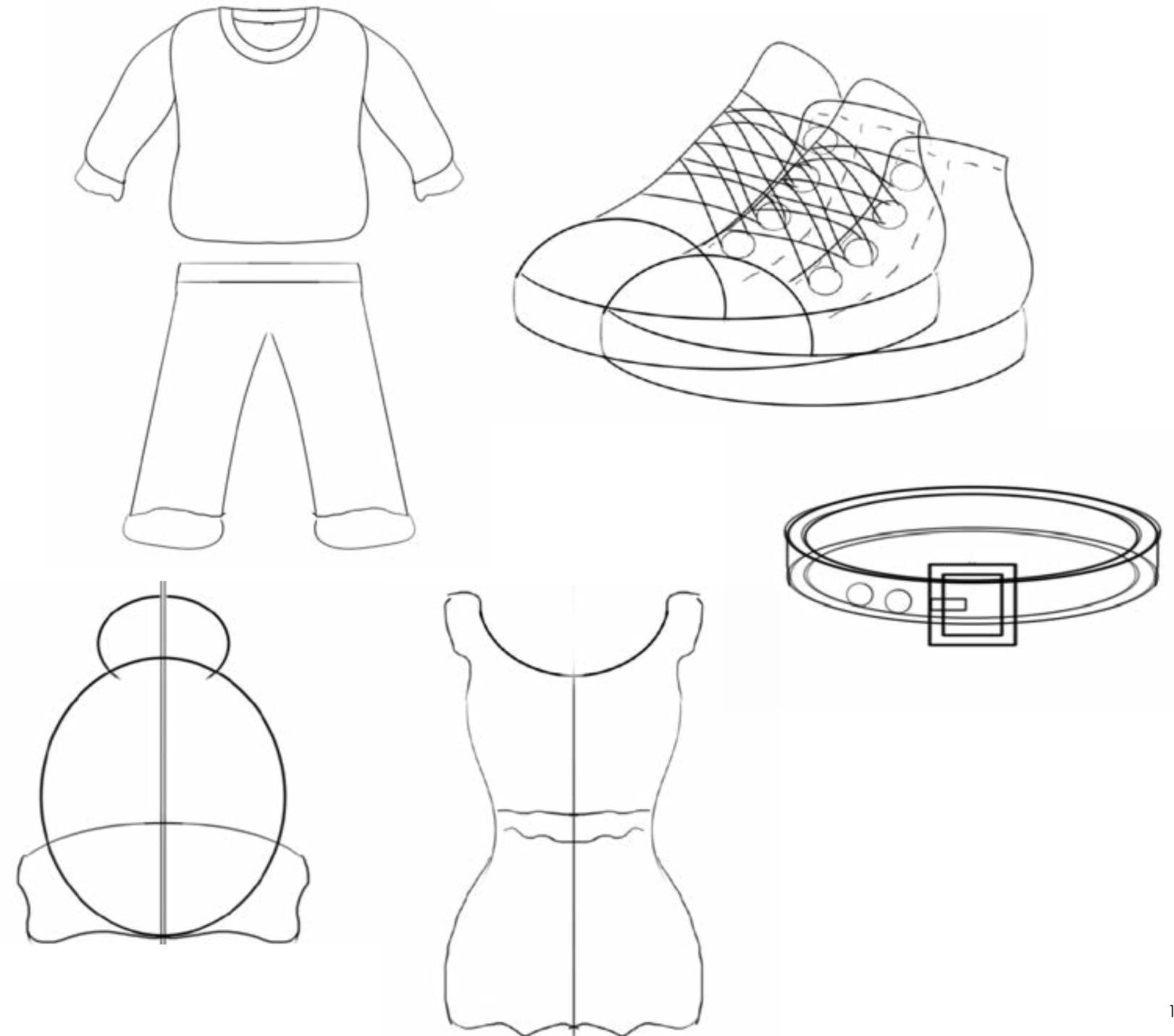
## 14.1 Bocetación

## 14.1 Bocetación



Bocetación de ilustraciones de vestimenta: bufanda, camiseta, corbata, pijama, zapatos, medias, pantalón, gorra, vestido, correa.

## 14.1 Bocetación



## 14.2 Sistema de ilustración



Después de haber establecido el estilo de ilustración se establece una serie de constantes y variables que definen el sistema de ilustración.

### Constantes

- Ojos
- Nariz
- Boca
- Aplicación de texturas
- Aplicación de luces y sombras.
- Construcción de elementos a partir de figuras geométricas

### Variables

- Distribución en el espacio.
- Cromática
- Escala
- Detalles
- Forma

## 14.3 Digitalización



Se realizó la digitalización en el programa sketchbook de 40 ilustraciones mismas que se dividen en categorías como se mencionó anteriormente animales, frutas, transporte y vestimenta. Esto nos permite obtener un mejor acabado al momento de aplicar varias herramientas que ofrece el mismo, así como aplicarlos en varios soportes.

## 14.4 Tipografía



Al dirigirnos a niños de 6 a 7 años es necesario buscar una tipografía Sans Serif por lo cual y en base a las investigaciones realizadas se aplica dos estilos de tipografía que son:

### **Fredoka One**

**ABCDEFGHIJKLMNO P  
RSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrst  
uvwxyz  
0123456789**

### *AvantGarde Bk BT book*

ABCDEFGHIJKLMNO PQR  
STUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrst  
uvwxyz  
0123456789

### *AvantGarde Bk BT demi*

**ABCDEFGHIJKLMNO P  
RSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrs  
tuvwxyz  
0123456789**

### *AvantGarde Bk BT demi oblique*

**ABCDEFGHIJKLMNO P  
RSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrs  
tuvwxyz  
0123456789**

## 14.5 Cromática



La paleta cromática que se aplica en las ilustraciones varía en cada una de ellas, además cada una cuenta con sombras y luces para dar un efecto de volumen y profundidad.

## 14.5 Cromática

Abeja



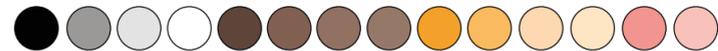
Ballena



Elefante



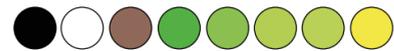
León



Oso



Dinosaurio



Foca



Cocodrilo



Gato



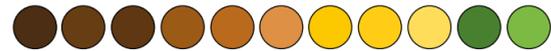
Sapo



Aguacate



Durazno



Banana



Coco



Uva



Naranja



Fresa



Pera



Limón



Mora



## 14.5 Cromática

Tren



Carro



Globo



Bus



Cohete



Avión



Moto



Monopatín



Patineta



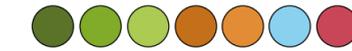
Barco



Zapatos



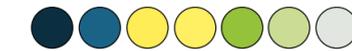
Bufanda



Camiseta



Pijama



Vestido



Pantalón



Gorra



Corbata



Medias



Correa



## 14.6 Marca

Para la creación de la marca del set de juegos lúdicos se tomó la ilustración del león y se vectorizó, luego de esto se hizo una lluvia de ideas para poder obtener el nombre. En cuanto a los colores que se emplean en el nombre van en relación con los juegos, así también el fondo que tiene el círculo se relaciona al utilizar herramientas de Sketchbook que se utilizaron para los demás elementos.



Ilustración



Vector

## 14.6 Marca

**Leo:** León- leer- lectoescritura  
**Lúdico:** diversión



Cromática



## 14.7 Crucigrama

### Crucigrama

**Fortalece**  
Percepción visoespacial, razonamiento, vocabulario, refuerzo positivo, interiorización de grafemas, cognición, concentración, atención, afianza vínculo afectivo, agilidad mental, resolución de problemas, memoria, respeto de turnos.

**Contiene**  
Cuatro tableros de diferentes categorías que son: animales, vestimenta, frutas y transporte con el objetivo de profundizar conocimientos adquiridos en la escuela.  
Este juego consta de: dos dados que sirven para respetar cada uno de los turnos, tarjetas en las que se debe adivinar que se esconde detrás de ella y tarjetas de retos cuando exista equivocaciones.

**¿Cómo jugar?**  
Los jugadores lanzan el dado, el que mayor número tenga empleza, quien gana tendrá que tomar una tarjeta de adivinanza la misma que deberá pasar al oponente para que la lea en voz alta, quien no tiene tarjeta debe responder y colocar las letras en el crucigrama, si no adivina deberá tomar una tarjeta de retos y cumplirla. ¡Tranquilo/a, no te asustes son muy divertidos! A continuación, realicen los mismos pasos con el siguiente concursante.  
El que logró obtener la mayor cantidad de cuadros llenos gana. Puedes encontrar varias opciones en la hoja de premios, en la misma te explico como obtenerlos.

Se realizó el diseño de cuatro tableros en representación a las categorías, con la finalidad de que los niños puedan adquirir el vocabulario de mejor manera. Este consta con tarjetas de adivinanzas, tableros, tarjetas de retos.

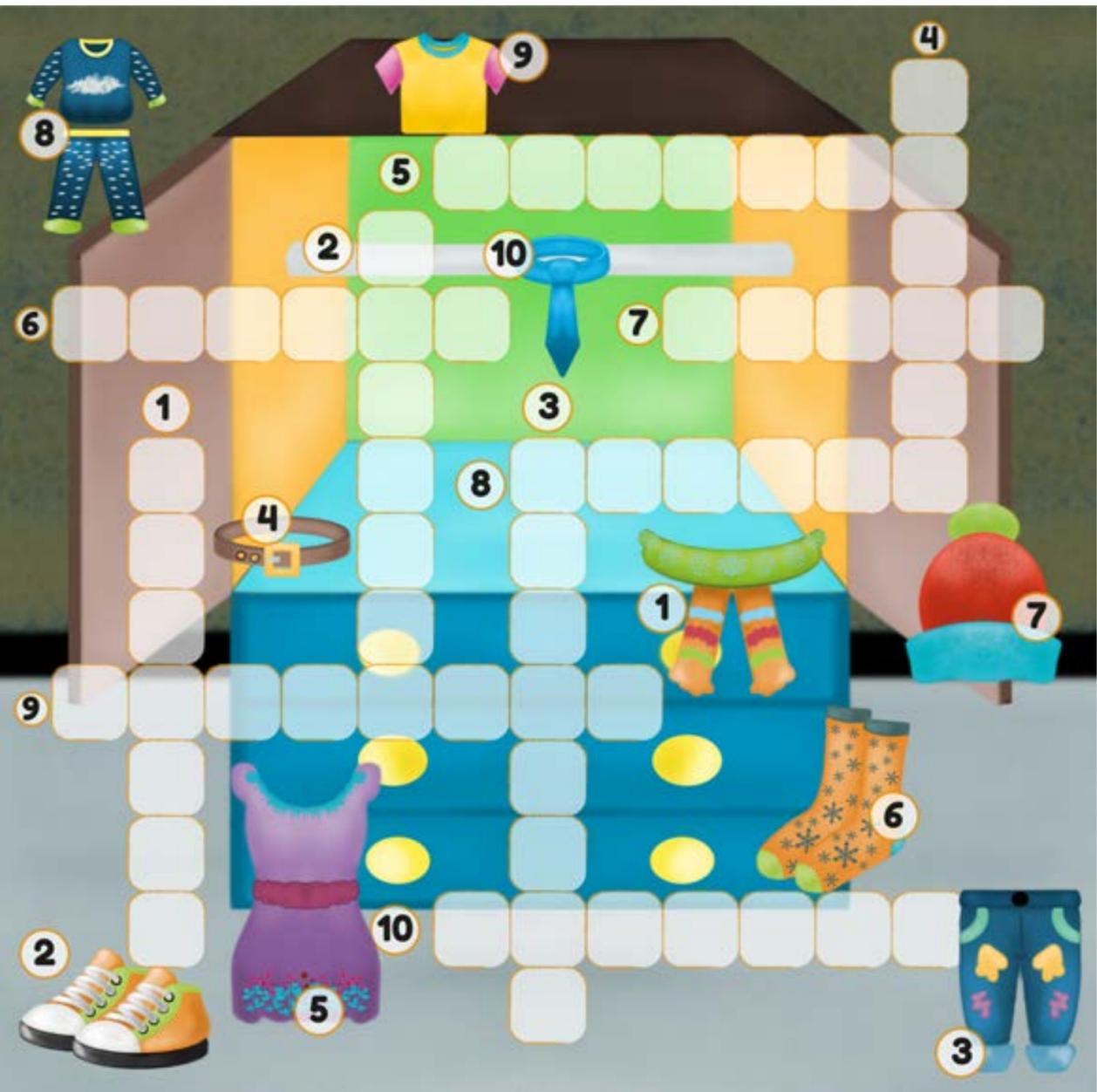
Para el diseño del instructivo se coloca de fondo las ilustraciones realizadas, en cuanto respecta a la información se colocó los diferentes puntos que se fortalece mediante el juego, los materiales y cómo jugar

## 14.7 Crucigrama

Tablero de animales. Fondo ilustrado en el programa Sketchbook.

Tamaño del tablero 72 x 72 cm

# 14.7 Crucigrama



Tablero de vestimenta. Fondo ilustrado en el programa Sketchbook.

Tamaño del tablero 72 x 72 cm

# 14.7 Crucigrama



Tablero de frutas. Fondo ilustrado en el programa Sketchbook.

Tamaño del tablero 72 x 72 cm

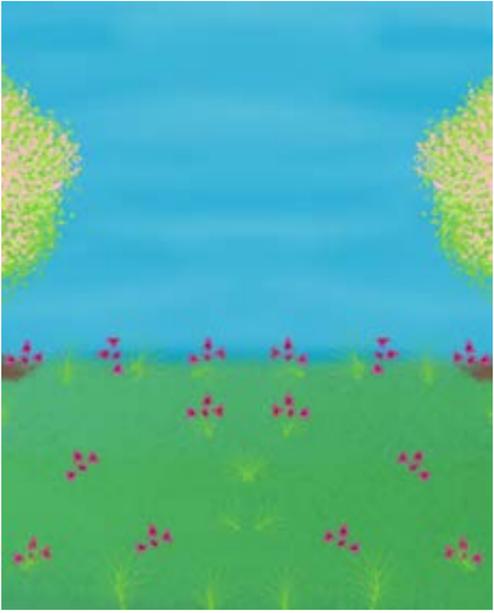
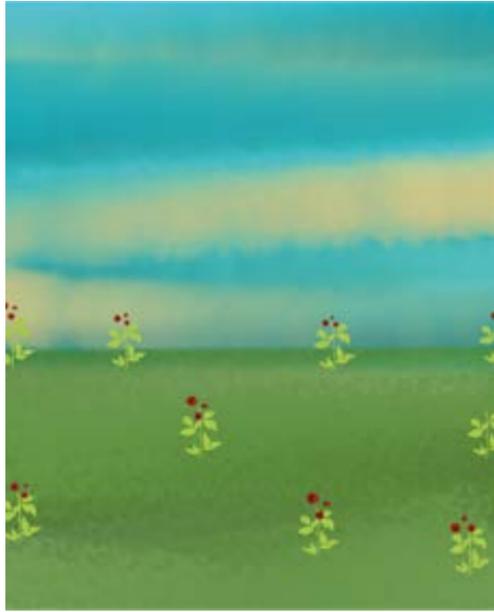
# 14.7 Crucigrama



Tablero de transporte. Fondo ilustrado en el programa Sketchbook.

Tamaño del tablero 72 x 72 cm

# 14.7 Crucigrama



El diseño de las tarjetas de adivinanzas fueron realizados en un formato de 10 x 8 cm. En la parte frontal cuenta con el título, la ilustración y la adivinanza, mientras que en la parte posterior cuenta con la ilustración de fondo realizada por cada categoría.

## 14.7 Crucigrama

**Barco**



Soy un transporte, mi nombre tiene 5 letras. Navegando por las olas del mar. A los piratas los tesoros les ayudo a encontrar.



**Zapatos**



Paso a paso, tus pies calzamos, y sin cansarnos por el camino te acompañamos.



**Foca**



Me gusta la costa y el mar tengo aletas pero no soy pez me gusta sentarme en las rocas y nadar con rapidez. Soy una .....

**Sapo**



Traje verde, ojos saltones vive en el agua y sabe coar ¿Quién soy?

**Abeja**



Amarillo y negro, mi traje a rayas, trabajadora me llaman, yo pongo la miel que a todos encanta.

**Cocodrilo**



Verde y escamoso, grandes colmillos, le encanta los pantanos para estar escondido.

**Medias**



Venimos en pares, calentamos tus piecitos, y debes colocarte antes de ponerte los zapatos.

**Gorra**



Soy de lana cuando hace frío, Soy de tela cuando hay calor, Pero siempre en la cabeza me encuentro yo. ¿Qué soy?

**Correa**



Me colocas alrededor de tu cintura, si no me llevas contigo, se puede caer tu pantalón.

**Mora**



Soy muy jugosa, al nacer soy verde al crecer roja y al madurar morada oscura, si cambias el orden a la palabra ramo encontrarás mi nombre.

## 14.7 Crucigrama

**Ballena**



En el mar vive, los marineros dicen que nunca le vacía porque siempre ba llena ¿Quién es?

**Oso**



Peludo es le gusta el pez tierno y feroz es.

**Dinosaurio**



Miles de años han pasado y sigo siendo leyenda 4 sílabas forman mi nombre di-no-sau-rio si lo descubres eres un genio

**Gato**



Me gusta decir miau me encantan los tejados, si me mimas siempre estare a tu lado.

**Monopatin**



Rueda y rueda sobre dos ruedas. Una delante... una atrás, no es una bicicleta tampoco una moto si unes mono y patín. Encontrarás el medio de transporte que buscas.

**Zapatos**



Paso a paso, tus pies calzamos, y sin cansarnos por el camino te acompañamos.

**Bufanda**



Alrededor del cuello, me llevan los niños para ir a la escuela y calentamos del frío.

**Pantalón**



Soy de varios colores y tamaños, tengo dos piernas, pero no puedo caminar, y me muevo con mi dueño a donde me quiera llevar.

**Moto**



Brum, brum, brum, suena al viajar. Tiene dos llantas y solo a dos personas puede llevar.

**Tren**



Chu chu, suena al viajar, Tiene muchos vagones, y por los rieles va pintando el cielo con su humo.

**Camiseta**



Suelo ser de algodón, en las extremidades superiores me llevan, de mañana, tarde o noche, te mantengo caliente.

**Corbata**



Alrededor del cuello, papá las usa de diferentes colores, cuando se las pone, se ve muy elegante.

**Pijama**



Calientito, muy calientito, soy tu ropa favorita para dormir. ¿Quién soy?

**Avión**



Tengo capitán, pero no soy barco. Tengo ruedas y no soy carro. Voy por el aire, pero no soy pájaro. Tengo alas, pero no soy abeja.

**Aguacate**



Cascaza rugosa y verde oscurita, pupita suave y verde clara, una sola pepita grande es su corazón.

**Fresa**



Fresca y bella soy una princesa, vestida de roja con su corona verde modela provocativa para la gente. ¿Qué fruta soy?

**Pera**



Verde por fuera, blanca por dentro forma de campana, todo tiempo espera ¿Qué fruta soy?

**Naranja**



¡Naranja como el sol, es siempre mi color, radiante y llena de vida, mi jugo endulza fuerza!

**Banana**



Ban va, ana viene, llenas que pelarme para comerme Soy la.....

**Limón**



Cascaza verde, pepitas chiquitas sabor muy agrio, si quieres tomarme exprímeme debes.

## 14.7 Crucigrama



El diseño de las tarjetas de retos fueron realizados en un formato de 10 x 8 cm. En la parte frontal cuenta con el reto, mientras que en la parte posterior cuenta con la marca del juego. Es necesario mencionar que se trabaja retos por motivación permitiendo que el niño no tenga miedo al error o a equivocarse, es decir no se utiliza la metodología tradicional.

## 14.7 Crucigrama



## 14.8 Twister adaptado a la lectoescritura

### Twister adaptado a la lectoescritura

**Fortalece**

Lateralidad izquierda - derecha, motricidad gruesa, percepción auditiva y visual, noción, adición, sustracción, colores, motricidad global, sociabilidad, vínculo afectivo, equilibrio, coordinación óculo-podal, esquema corporal, atención, concentración, resistencia, conciencia fonológica, noción de espacio, respeto de los turnos, respeto de consignas, flexibilidad, relación lógica matemática.

**Contiene**

Tapete y una ruleta.

**¿Cómo jugar?**

Te explico como jugarlo, lo que tienes que hacer es colocar el tapete con círculos en una base firme de preferencia en el piso y en un lugar que tengan espacio para moverse. ¡Llegaste hasta aquí! Muy bien continuemos ahora para empezar alguien debe girar la ruleta, esta podrá caer en cualquiera de los cuatro colores o comodines. Solo un participante puede ocupar un círculo, no se permite dos jugadores en el mismo espacio. Es importante que sepas que tienes que hacer cuando caiga en las diferentes opciones, es por eso que se especifica de manera más clara a continuación:

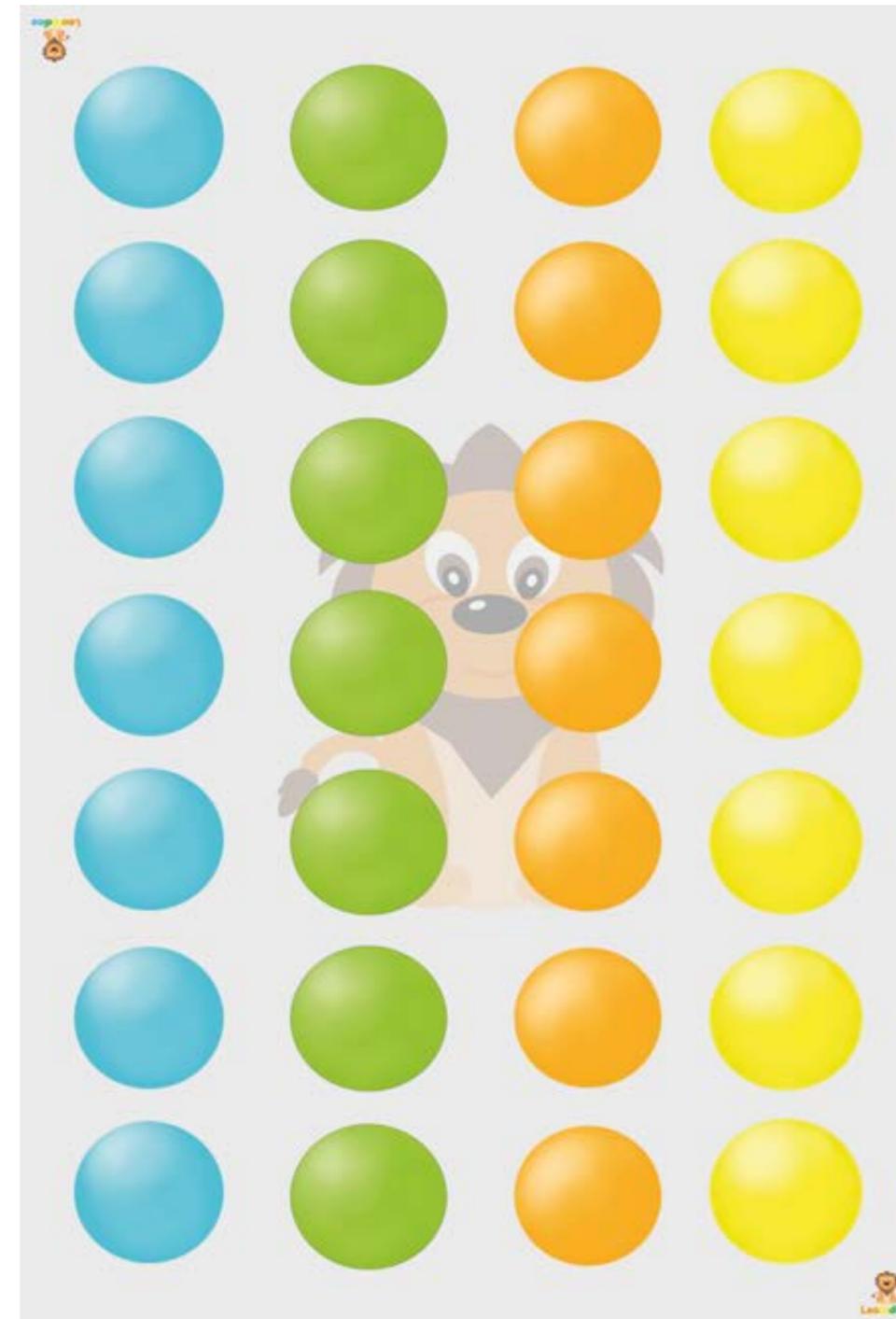
Color naranja: animales con consonante más sonido.  
Color amarillo: objetos que empiecen con vocal  
Color verde: frutas que empiecen con cualquier letra del abecedario más descripción.  
Color celeste: suma o resta de una cifra.  
Oso: decide el juez  
Dinosaurio: poner alguna parte del cuerpo en el aire o colocarla en otro círculo que esté vacío.

Los retos se encuentran detrás de la ruleta, sin embargo, de igual manera tú podrás poner los retos que tú desees. Finalmente, el ganador podrá obtener su premio.  
Te recordamos que tenemos una hoja con las diferentes opciones.

Se realiza el diseño de un twister adaptado a la lectoescritura, en donde los niños puedan moverse y divertirse, de esta manera se aprovecha el aprendizaje. Se diseña el tapete y ruleta.

Para el diseño del instructivo se coloca de fondo las ilustraciones realizadas, en cuanto respecta a la información se colocó los diferentes puntos que se fortalece mediante el juego, los materiales y cómo jugar

## 14.8 Twister adaptado a la lectoescritura



Tapete de twister diseñado en un tamaño de 117 cm x 173 cm. Mismo que consta de 4 filas y 7 columnas. Los colores utilizados van en relación a los colores utilizados en la marca.





## 14.9 Laberinto

Di una palabra que empiece con la letra a



Tarjetas de preguntas en un formato de 10 x 8 cm. Consta de preguntas de matemática, lenguaje y sistema afectivo. A continuación, se puede observar la parte frontal donde consta la pregunta y en la parte posterior un paisaje en relación con su tablero

## 14.9 Laberinto

Di una palabra que empiece con la letra a	Verdadero o falso elefante comienza con la vocal a	Deletrea la palabra mamá	Si uno la sílaba ma con la sílaba pa se forma la palabra _____
Es un animal que hace croac croac y salta sin parar es un _____	Sale por las noches y es blanca, es la _____	Si uno los sonidos m o n o que palabra se forma	Si tengo 3 patos y me regalan 2 patos más ¿Cuántos patos tengo en total?
Antes del número 20 está el _____	Si Juan tiene 20 panes y se come 3 ¿cuántos le quedan?	El animal que hace miao es el _____	María tiene 32 ovejas, Juan tiene 43 ovejas ¿Cuántas ovejas hay en total?
¿Cuánto es $(2+2) = \underline{\quad}$ ahora resta 2 cuánto queda?	Animal que empieza con la sílaba pa y termina en la sílaba to, es un _____	Completa la serie: Verde amarillo rojo Verde amarillo _____	Escribe una palabra que empiece con la sílaba la _____
¿Cuántas letras tiene la palabra elefante?	Escribe el nombre uno de tus familiares.	Sigue la serie: □ ● □ ● _____	

## 14.9 Laberinto



El diseño de las tarjetas de retos fueron realizados en un formato de 10 x 8 cm. En la parte frontal cuenta con el reto, mientras que en la parte posterior cuenta con la marca del juego.

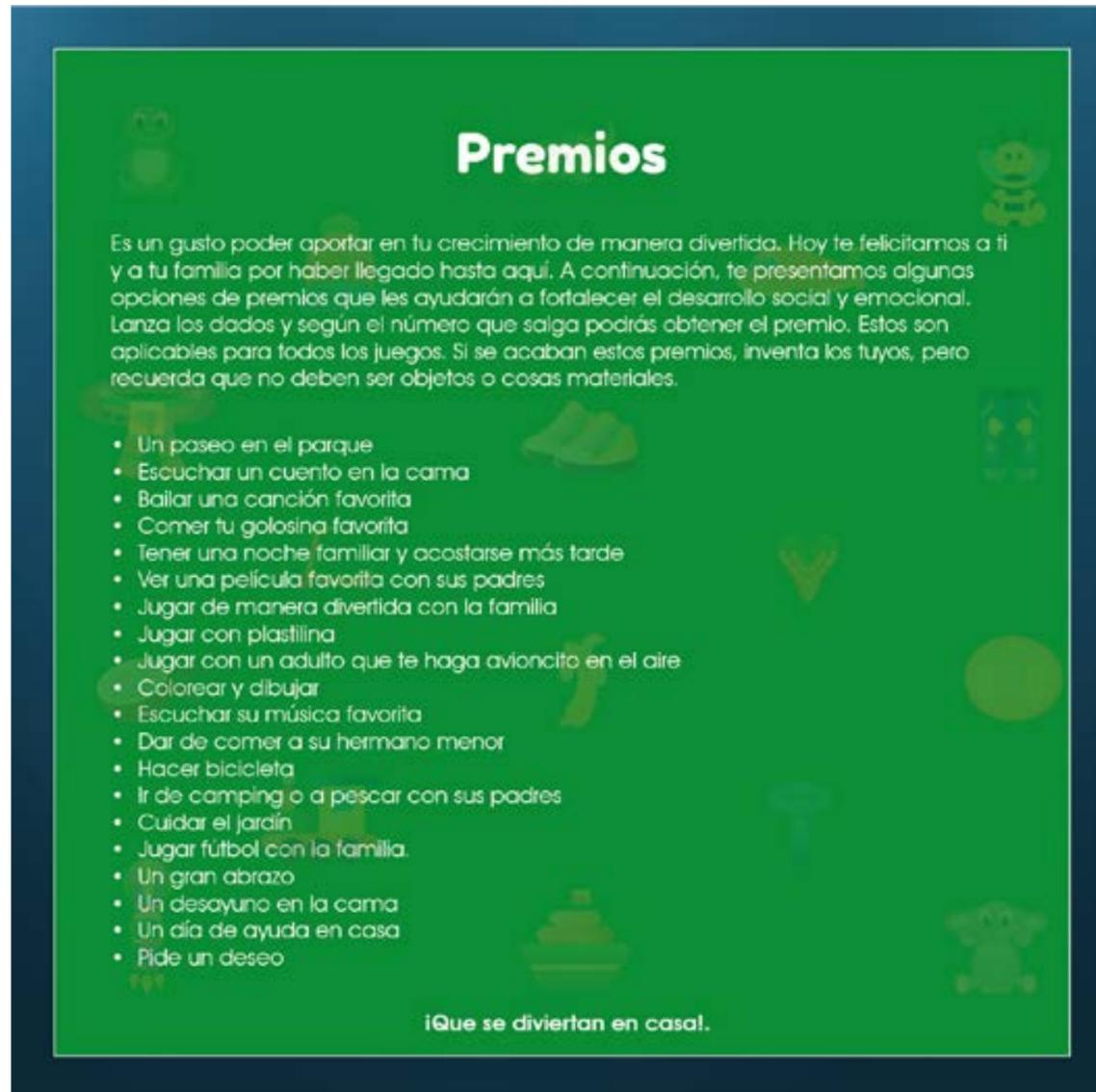


## 14.9 Laberinto



## 14.10 Premios

Se llevó a cabo el diseño de la hoja de premios en un tamaño de 24 x 24 cm. Cabe mencionar que estos son aplicables para los tres juegos debido a que estamos trabajando el desarrollo socio - emocional, es decir; los premios no pueden ser cosas materiales. En caso de que estos se lleguen a terminar pueden generar los de ellos pero siempre recordando lo antes mencionado.



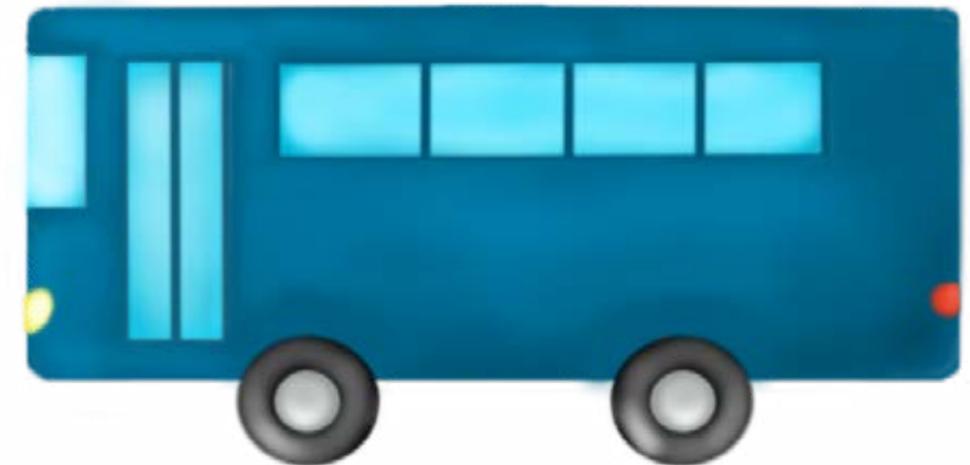
**Premios**

Es un gusto poder aportar en tu crecimiento de manera divertida. Hoy te felicitamos a ti y a tu familia por haber llegado hasta aquí. A continuación, te presentamos algunas opciones de premios que les ayudarán a fortalecer el desarrollo social y emocional. Lanza los dados y según el número que salga podrás obtener el premio. Estos son aplicables para todos los juegos. Si se acaban estos premios, inventa los tuyos, pero recuerda que no deben ser objetos o cosas materiales.

- Un paseo en el parque
- Escuchar un cuento en la cama
- Bailar una canción favorita
- Comer tu golosina favorita
- Tener una noche familiar y acostarse más tarde
- Ver una película favorita con sus padres
- Jugar de manera divertida con la familia
- Jugar con plastilina
- Jugar con un adulto que te haga avioncito en el aire
- Colorear y dibujar
- Escuchar su música favorita
- Dar de comer a su hermano menor
- Hacer bicicleta
- Ir de camping o a pescar con sus padres
- Cuidar el jardín
- Jugar fútbol con la familia.
- Un gran abrazo
- Un desayuno en la cama
- Un día de ayuda en casa
- Pide un deseo

**¡Que se diviertan en casa!**

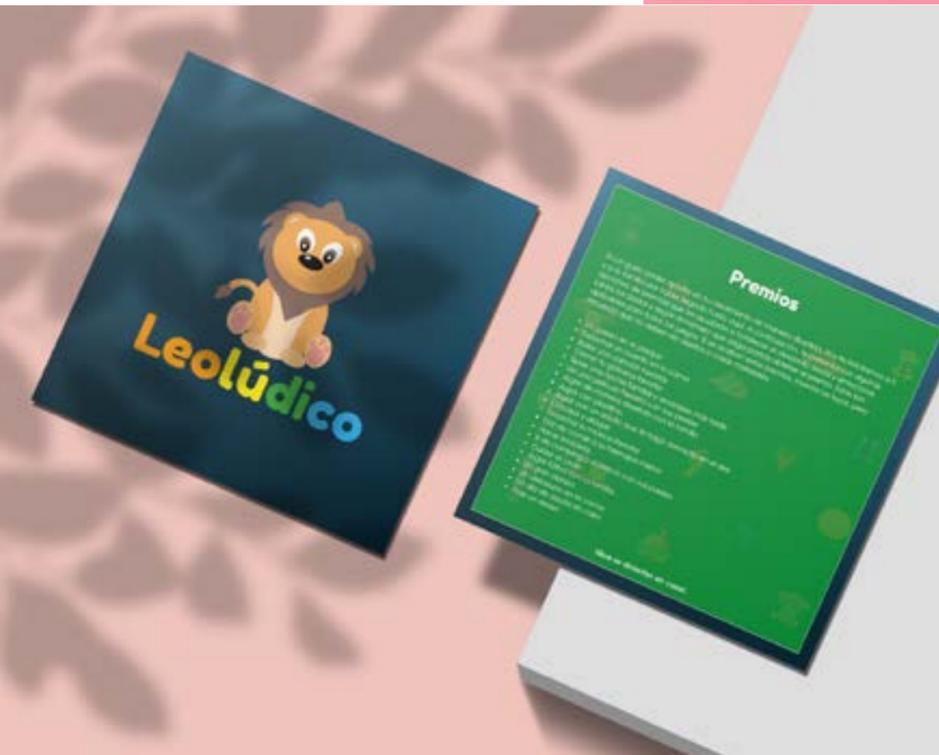
## 15. Producto final



## 15. Producto final



## 15. Producto final



A continuación se presenta el producto final realizado en base a la investigación y desarrollo del diseño gráfico

Las imágenes que se presentan son los diferentes instructivos para cada uno de los tres juegos, adicional a este se presenta la hoja de premios, basada en apoyar el desarrollo socio - emocional en la familia. Además, se recuerda que estos juegos deben ser acompañados por un familiar adulto, con el objetivo de apoyar al niño/a cuando lo necesite.

## 15. Producto final



Se presenta el tablero de frutas perteneciente al juego de crucigrama con un tamaño de 72 x 72 cm.

## 15. Producto final



Se presenta el tablero de animales perteneciente al juego de crucigrama con un tamaño de 72 x 72 cm.

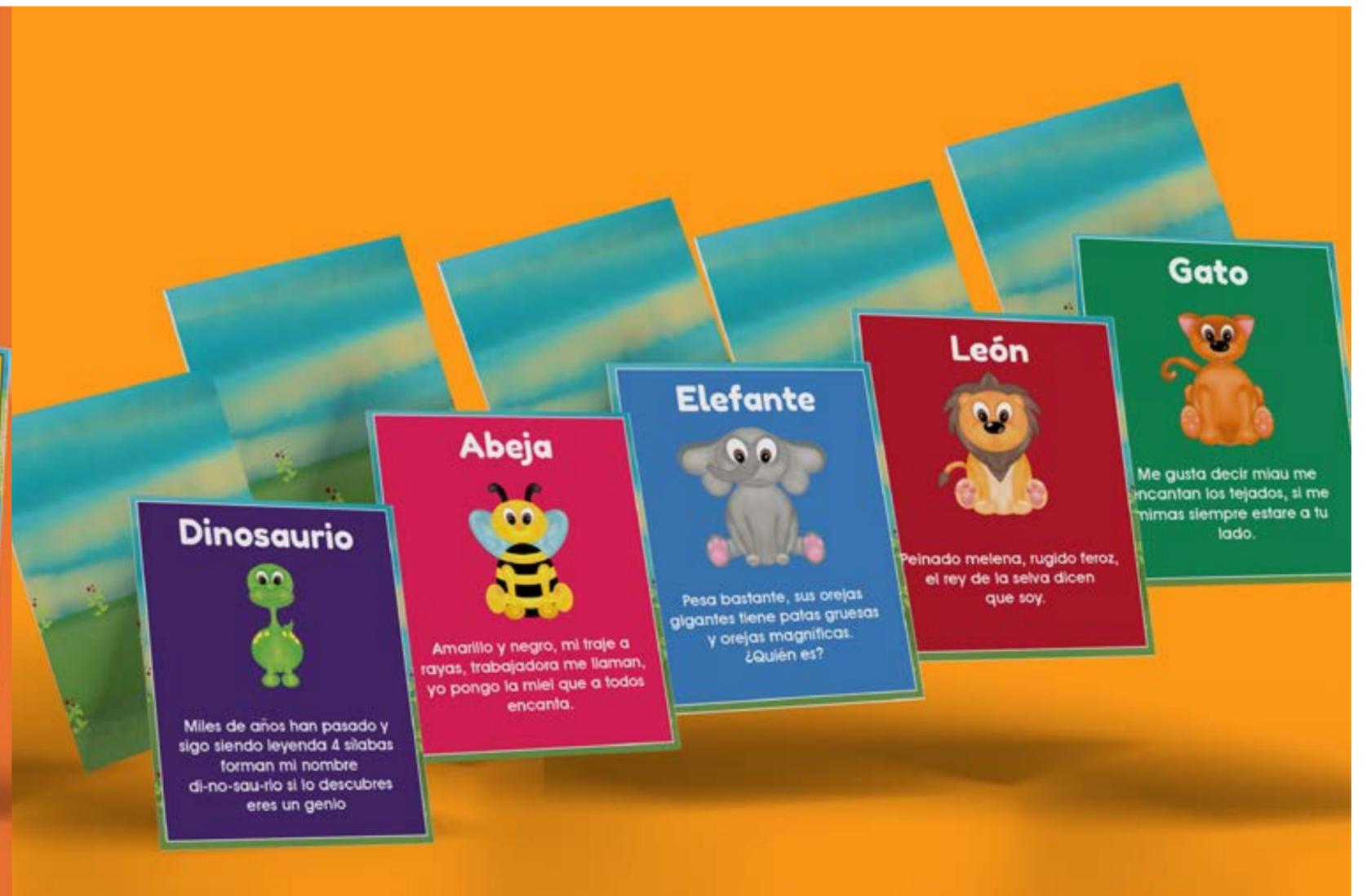


## 15. Producto final



Para el juego del crucigrama se desarrolla las tarjetas de adivinanzas por categorías en este caso frutas, las mismas que deberán ser respondidas por el oponente. Las tarjetas tienen un tamaño de 8 x 10 cm.

## 15. Producto final



Para el juego del crucigrama se desarrolla las tarjetas de adivinanzas por categorías, en este caso animales, las mismas que deberán ser respondidas por el oponente. Las tarjetas tienen un tamaño de 8 x 10 cm.

## 15. Producto final



Para el juego de crucigrama se desarrolla las tarjetas de adivinanzas por categorías, en este caso transporte, las mismas que deberán ser respondidas por el oponente. Las tarjetas tienen un tamaño de 8 x 10 cm.

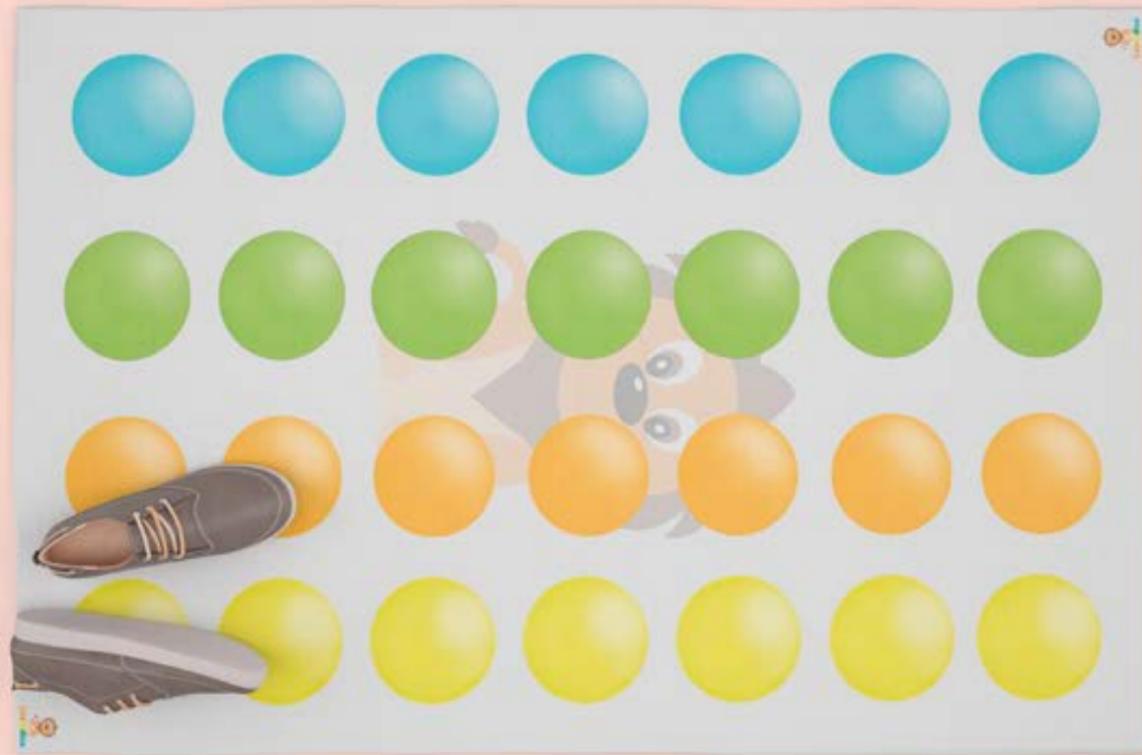
## 15. Producto final



Para el juego del crucigrama se desarrolla las tarjetas de adivinanzas por categorías, en este caso vestimenta, las mismas que deberán ser respondidas por el oponente. Las tarjetas tienen un tamaño de 8 x 10 cm.



## 15. Producto final



Tapete de twister diseñado en un formato de 117 cm x 173 cm, aplicando en los círculos los colores de la marca.

## 15. Producto final



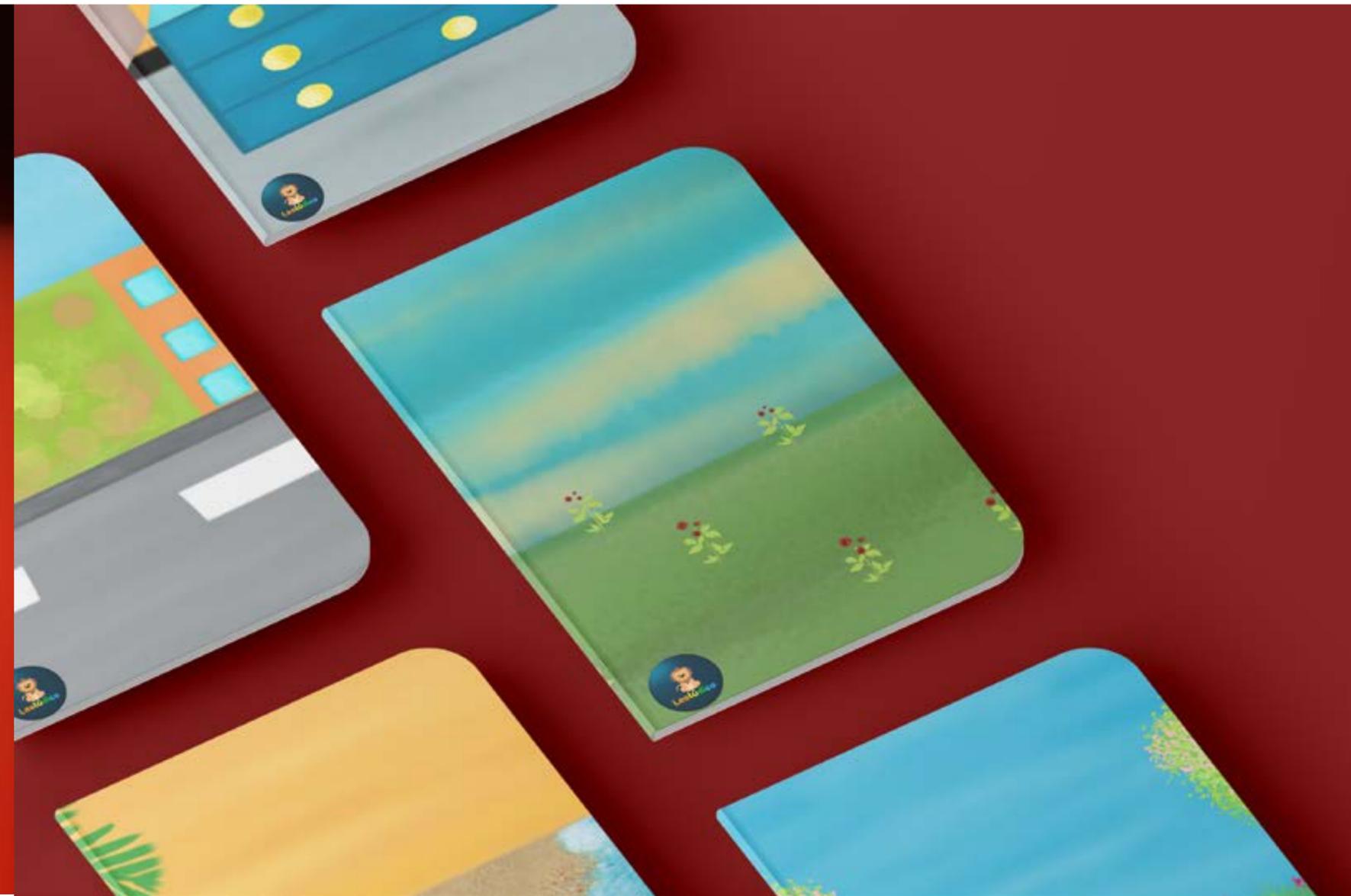
Al girar la ruleta se colocarán según el color o categoría que haya marcado.

## 15. Producto final



Tarjetas de retos aplicables para los juegos en base a la motivación, evitando una metodología tradicional. Diseñado en formato de 8 x 10 cm.

## 15. Producto final



Se diseñó cuadernos para que se pueda desarrollar alguna actividad que se considere necesaria durante el juego.

## 15. Producto final



Tablero laberinto para el juego número tres, formato de 72 x 72 cm. De igual manera debe ser acompañado por un adulto ya que trabajamos con niños de 6 a 7 años.

## 15. Producto final



Formato horizontal 10 x 8 cm, tarjetas de preguntas en relación a su aprendizaje adquirido en este año de educación básica.

## 15. Producto final

## 15. Producto final



En las siguientes imágenes se observa el diseño de packaging en base al proceso de ideación, el mismo que tiene forma de un librero.

# 16. Validación

Se realiza la validación a docentes, con el objetivo de que el producto sea funcional y pueda apoyar el proceso de adquisición de la lectoescritura.



## 16. Validación

Para realizar la validación se lleva a cabo una serie de preguntas que nos permita obtener resultados efectivos y funcionales

1. ¿Cree usted que es legible la letra utilizada en los juegos?
2. ¿Existe claridad en las preguntas de los diferentes juegos?
3. ¿Cree que las imágenes usadas aportan para que el aprendizaje sea divertido? ¿Por qué?
4. ¿Considera usted que usar el refuerzo positivo a diferencia del castigo potencia el aprendizaje? ¿Por qué?
5. ¿Cree usted que se encuentran establecidas claramente las instrucciones de cada juego?
6. ¿Cree usted que la familia con estos juegos, se involucra con mayor facilidad en el aprendizaje de sus hijos/as?
7. ¿Considera que el tamaño de los tableros son los indicados?
8. ¿Considera usted que los colores son adecuados?
9. ¿Considera usted que se está trabajando el desarrollo social – emocional?
10. ¿Cree usted que los retos se encuentran bien aplicados? ¿Por qué?
11. ¿Considera usted que los niños podrán manipular e interactuar con los juegos sin dificultad?
12. ¿Considera usted que estos tres juegos lúdicos aportan al crecimiento y proceso de lectoescritura en los niños de 6 a 7 años? ¿Por qué?

## 16. Validación

La validación se realizó con la presentación de la gráfica de los tres juegos a las docentes que han formado parte de este proyecto vinculado al área educativa y dirigido a niños de 6 a 7 años en proceso de adquisición de la lectoescritura. El día 17 de junio en la ciudad de Cuenca se procedió a realizar la entrevista a la Lic. Marcia Parra docente de la Unidad Educativa "La Asunción", en base a la cual se obtuvieron resultados positivos, mencionando entre estos: uso del color, tamaño de tipografía, ilustraciones, instrucciones, tamaño de tableros y tarjetas, menciona la docente que son correctas para el aprendizaje del niño. Además, nos dice que los juegos aportan a la vinculación de la familia en el proceso de enseñanza - aprendizaje a través del desarrollo socio - emocional.

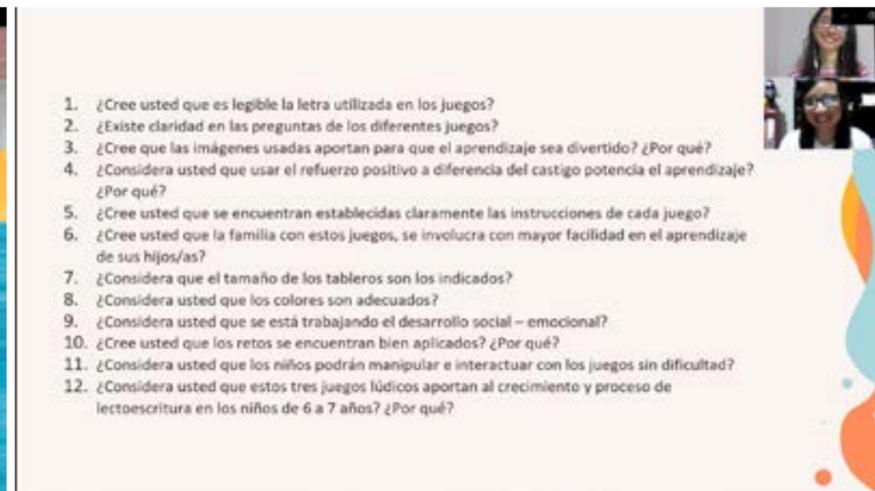
La docente comenta que los juegos se encuentran bien aplicados debido a que se agrega diversión, se puede considerar a los mismos como diferentes y novedosos, generando motivación en los niños, permitiendo sacar a flote muchas habilidades que son necesarias para el proceso de la lectoescritura. La segunda entrevista se aplica el día 26 de junio de igual manera en la ciudad de Cuenca a la Mtr. Cristina Orellana docente de la Unidad Educativa "Héctor Sempértegui García" a quien se le aplicó el mismo procedimiento obteniendo como resultados la aprobación de los juegos mediante los siguientes puntos: Se considera que las preguntas e instrucciones son claras, las ilustraciones son llamativas, además se habla del refuerzo positivo el cual genera aprendizajes evitando

el castigo, trascendiendo una educación tradicional ya que se aplica en este proyecto la motivación permitiéndoles a niños y niñas aprender de manera lúdica; es decir, no se enfatiza en la memorización sino que a través del juego se potencian las diferentes inteligencias que tiene el estudiante. Además, se toma en cuenta que mediante estos juegos se permite el involucramiento de los familiares mejorando los aprendizajes. En cuanto respecta a tamaño de los diferentes tableros opina que es óptimo debido a que cuando se trabaja con edades iniciales se utiliza tamaños grandes para que ellos puedan aprender. En otro de los puntos se habla acerca del desarrollo socio - emocional ya que el desarrollo de estos juegos permite el desenvolvimiento y vínculo con la familia, siguiendo

do con las preguntas se toca el tema de aplicación de retos, los cuales ella considera correcto ya que se trabaja por motivación y no por castigo permitiendo al niño desenvolverse y que este no tenga miedo a equivocarse. Finalmente considera que es un gran proyecto debido a que puede ser un producto que diferentes escuelas y familias puedan adquirir, además es un proyecto que tiene un proceso de investigación vinculado al ámbito educativo teniendo en cuenta autores, metodología, edades y gustos de niños y niñas, promoviendo el desarrollo socio-emocional, por tanto, puede ser una gran herramienta, un material didáctico excelente para aplicar en el hogar o en las instituciones educativas.



Validación.  
Lic. Marcia Parra



Validación.  
Mtr. Cristina Orellana

## 17. Aplicaciones



## 17. Aplicaciones



Después de haber culminado con el proyecto se genera las aplicaciones en diferentes productos en base a la gráfica desarrollada para la lectoescritura.

## 17. Aplicaciones



Abeja y marca aplicados en platos.



## 17. Aplicaciones



Tazas con la aplicación de las ilustraciones por categoría

## 17. Aplicaciones



Ilustraciones aplicadas en camisetas

17. Aplicaciones



Ilustraciones aplicadas en camisetas



17. Aplicaciones



Ilustraciones aplicadas en almohadas y cuadernos.



# Conclusiones

## Recomendaciones



## 16. Conclusión

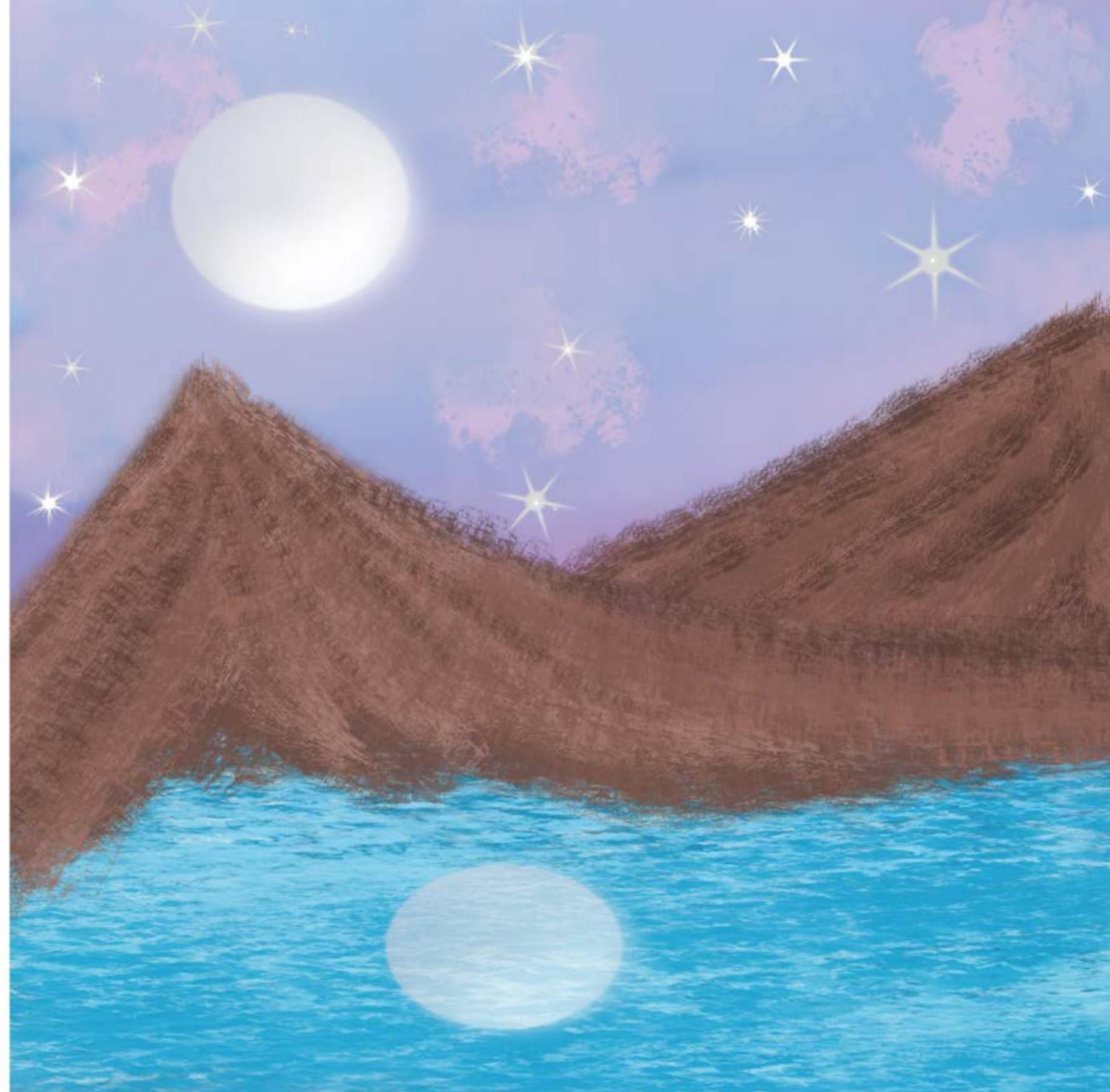
La lectoescritura es un hermoso proceso que todo ser humano atraviesa cronológicamente en el rango de edad entre los 6 a 7 años. La adquisición de la lectoescritura nos permite desenvolvernos en nuestro entorno al momento de comunicarnos ante la sociedad, es importante entonces que los conocimientos adquiridos en esta etapa sean realizados de una manera lúdica y responsable.

Al finalizar este proyecto, se pudo evidenciar que el set de juegos lúdicos que se llevaron a cabo nos permite fortalecer el proceso de aprendizaje de la lectoescritura en niños de 6 a 7 años, esto fue posible mediante el diseño gráfico e investigación, lo cual permitió la obtención, el desarrollo y la funcionalidad del producto.

Si bien es cierto que este producto fue elaborado con el objetivo de adquisición de conocimientos también busca que los familiares se involucren y participen junto a sus hijos/as de una manera divertida, permitiendo así el desarrollo socio – emocional potenciando la vinculación afectiva, el respeto y la convivencia armónica entre los integrantes de la familia. Como recomendación puedo mencionar que desde el

ámbito del diseño se puede apoyar al proceso de enseñanza-aprendizaje de niños y niñas, generando herramientas didácticas por medio de la investigación, aplicando diversidad de elementos, generando productos de calidad para el público al que nos dirigimos.

Finalmente, puedo decir que este proyecto, es un producto que en base a la aplicación de los conocimientos adquiridos en la carrera del diseño gráfico se vincula exitosamente con el ámbito educativo, aportando de manera significativa al aprendizaje y adquisición de la lectoescritura de niñas y niños de segundo de básica, apoya a los padres de familia durante este proceso, refuerza los contenidos adquiridos en las Instituciones Educativas y fortalece el vínculo afectivo familiar.





A, S. (2017). Diseño emocional, una contribución a la sostenibilidad. *Economía Creativa*(8), 55-83. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6184078>

Actividades infantil. (2012). Obtenido de <https://actividadesinfantil.com/archives/3368>

Alberich, J., Fontanills, D., & Franquesa, A. (s.f.). Conceptos básicos de diseño gráfico . Universitat Oberta de Catalunya.

Alcedo, Y., & Chacón, C. (2011). El Enfoque Lúdico como Estrategia Metodológica para Promover el Aprendizaje del Inglés en Niños de Educación Primaria. *SABER. Revista Multidisciplinaria del Consejo de Investigación de la Universidad de Oriente*, 23(1), 69-76. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=427739445011>

Almeida, M., Roha, L., & Baquerizo, I. (2018). La importancia de la imaginación como instrumento en el aprendizaje. *Revista Tecnológica Ciencia y Educación Edwards Deming*, 2(1), 37-53. Obtenido de <file:///C:/Users/Dell/Downloads/8-39-4-PB.pdf>

Amazon. (2020). Obtenido de [https://www.amazon.com/Autodesk-Sketch-Book-Pro-7-Download/dp/B00LI95DNG/ref=sr\\_1\\_1?ie=UTF8&qid=1414683523&s-r=8-1&keywords=sketchbook%2Bpro&th=1](https://www.amazon.com/Autodesk-Sketch-Book-Pro-7-Download/dp/B00LI95DNG/ref=sr_1_1?ie=UTF8&qid=1414683523&s-r=8-1&keywords=sketchbook%2Bpro&th=1)

Aparici, R., & Silva, M. (2012). Pedagogía de la interactividad. *Revista Científica de Educomunicación*(38), 51-58. doi:<http://dx.doi.org/10.3916/C38-2012-02-05>  
APTUS. (2020). Obtenido de <https://aptus.com.ar/dia-de-la-familia-como-educar-y-aprender-en-cuarentena/>

Ávila, L., Martínez, C., & C, E. (2017). La enseñanza de la lectoescritura en la educación primaria: reflexión desde las dificultades de aprendizaje. *redalyc*, 1(37), 1-9. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=478055147009>  
Aydiné. (2018). Obtenido de [https://www.aidyne.com.ar/tienda/85161/neuro-cognicion\\_y\\_aprendizaje\\_de\\_los\\_sistemas\\_de\\_numeracion.php](https://www.aidyne.com.ar/tienda/85161/neuro-cognicion_y_aprendizaje_de_los_sistemas_de_numeracion.php)

Baeza, C. (2010). Sensación, Significado y Aplicación del Color. LFNT.

Baquirol, J. (2018). Educación interactiva a través de narrativas transmedia: posibilidades en la escuela. *Revista Internacional de Investigación en Educación*, 10(21), 77-94. doi:10.11144/Javeriana.m10-21.eint

Becerra, S., Gómez, P., & Becerra, M. (2015). Emociones cromáticas: análisis de la percepción de color basado en emociones y su relación con el consumo de la moda. *Anagramas*, 14(28), 83-96. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/anqr/v14n28/v14n28a05.pdf>

Beltrán, P. (2011). Criterios transdisciplinarios para el diseño de objetos lúdico-didácticos. *Cuaderno del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*(38), 83-164. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5331052>  
Berhheim, C. (2011). El constructivismo y el aprendizaje de los estudiantes. *UDUAL*(48), 21-32. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=37319199005>

Bustos, G. (2012). Teorías del diseño gráfico (Primera edición ed.). México: Red Tercer Milenio. Obtenido de <http://up-rid2.up.ac.pa:8080/xmlui/handle/123456789/1978>

Camacho, R. (2015). Relación entre TIC y la adquisición de las habilidades de lectoescritura en alumnos de primer grado de básica primaria. *Investigación & Desarrollo*, 23(2), 338-368. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=26843173005>

Cano, S., Cubillos, L., Giraldo, P., Collazos, C., & Fardun, H. (2016). Sistema Interactivo para la Enseñanza de la Lectoescritura para niños con Implante Coclear. *Revista Iberoamericana de Informática Educativa*, 24(24), 21-29. Obtenido de <http://iecom.adie.es/index.php/IECom/article/view/278>

Casella, V. (2020). Cómo diseñar. España: Arte Casellas. Obtenido de <https://artecasellas.es/profesora/>

Castillo, F. (2013). Material didáctico impreso para niños con trastornos del habla de 3 a 5 años del centro de terapia del Licenciado Edgar Carvajal. *Universidad Tecnológica Israel*, 1-67. Obtenido de <http://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/296>

Chan, M. (2004). Modelo mediacional para el diseño educativo en entornos digitales. México: Coordinación General del Sistema para la Innovación del Aprendizaje. Obtenido de <http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/handle/123456789/1844>

Chisag, J., Lagla, G., Alvarez, G., Moreano, J., Pico, O., & Chicaiza, E. (2017). Utilización de recursos didácticos interactivos a través de las Tic's en el proceso de enseñanza en el área de matemática. *Boletín Redipe*, 6(4), 112-134. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6119349>

Colón, A., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44, 1-18. doi:10.1590/S1678-4634201844173773

Concepto Definición. (2011). Obtenido de <https://conceptdefinicion.de/dise-no-grafico/>

Contreras, J. (2020). Gamificación en contextos educativos: análisis de aplicación en un programa de contaduría pública a distancia. *Universidad & Empresa*, 22(38), 8-39. doi:<https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/empresa/a.6939>

Crespo, M. (2020). Entrevista 2.

Cuevas, R. (2013). Creatividad en educación, su desarrollo desde una perspectiva pedagógica. *Journal of Sport and Health Research*, 5(2), 221-228. Obtenido de [http://www.journalshr.com/papers/Vol%205\\_N%202/V05\\_2\\_9.pdf](http://www.journalshr.com/papers/Vol%205_N%202/V05_2_9.pdf)

Díaz, A. (2013). El ambiente de aprendizaje lúdico: una experiencia en niños de tercer año de preescolar. Universidad de Montemorelos, México. Obtenido de <http://dspace.biblioteca.um.edu.mx/xmlui/bitstream/handle/20.500.11972/805/Bal%C3%A1n%20Tamay.pdf?sequence=1>

Díaz, J., & Troyano, Y. (2014). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. *Universidad de Sevilla*, 3, 1-9. Obtenido de <http://hdl.handle.net/11441/59067>

Díaz, O., Palma, M., & Hernández, E. (2017). El método fónico-analítico sintético: una vía para la enseñanza de la lectoescritura. *Luz*, 20(1), 92-101. Obtenido de <http://luz.uho.edu.cu>

Dieline. (2014). Obtenido de <https://thedieline.com/authors/932>

Diseño, pasión y un punto de locura. (2015). Obtenido de <https://yogurdefresa.es/aprendizaje-interactivo-para-ninos-digitales/>

Divas. (2011). Obtenido de <http://www.momto2poshildivas.com/2011/11/learning-through-play-sight-word.html>

Edubotikx. (2019). Obtenido de <https://edubotikx.org.mx/la-importancia-de-la-imaginacion/>

Eres mamá. (2020). Obtenido de <https://eresmama.com/10-ventajas-de-aprender-ingles-desde-ninos/>

Escobar, G. (1999). Ludomática: Diseño Gráfico para ambientes educativos lúdicos, Creativos, Colaborativos e Interactivos. Programa para la Investigación Científica y Tecnológica III Etapa, 1-41.

ESNECA. (2021). Obtenido de <https://www.esneca.com/formacion/curso-dise-no-grafico-online/>

Evans, S. (2021). Fantastic dun and learning . Obtenido de <https://www.fantasticfunandlearning.com/cvc-word-game.html>

Fainholc, B., & Aroyo, C. (s.f.). El Diseño Gráfico en la Educación y el Afiche Educativo. CEDIPROE, 1-8. Obtenido de <http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL000354.pdf>

Fajardo, Z., Garcés, N., Santana, V., & E, G. (2018). La importancia del uso del material didáctico para la construcción de aprendizajes significativos en la educación inicial. *INNOVA Research Journal*, 3(6), 168-176. doi:<https://doi.org/10.33890/innova.v3.n6.2018.897>

Franco, F., & Saltos, M. (2013). Materiales didácticos innovadores. *Revista Ciencia UNEMI*, 6(10), 2-34. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5210301>

Frascara, J. (1997). Diseño gráfico para la gente. Buenos Aires: Ediciones Infinito, Buenos Aires .

Freepick. (2017). Obtenido de [https://www.freepik.com/free-vector/hand-drawn-pack-cards-with-lovely-animals\\_1233913.htm](https://www.freepik.com/free-vector/hand-drawn-pack-cards-with-lovely-animals_1233913.htm)

García, F. (2001). Modelo Ecológico / Modelo Integral de Intervención. *Real Patronato sobre Discapacidad*, Madrid, 1-12. Obtenido de [http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/rehabilitacion-temprana/modelo\\_ecologico\\_y\\_modelo\\_integral\\_de\\_intervencion.pdf](http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/rehabilitacion-temprana/modelo_ecologico_y_modelo_integral_de_intervencion.pdf)

García, M., & López, A. (2014). La teoría de las inteligencias múltiples en la enseñanza de las lenguas. *Contextos Educativos*(17), 79-89. doi:<https://doi.org/10.18172/con.2594>

Gómez, M. (2014). El material didáctico expuesto en clase como instrumento de Educación para la paz. *Revista de Paz y Conflictos*(7), 155-174. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=205031399001>

González, D., & Sueiro, E. (2017). Uso del color en la infancia. *Revista de Estudios y Educación*(4), 1-4. doi:<https://doi.org/10.17979/reipe.2017.0.04.2596>

González, E. (2002). Educaren la afectividad. Universidad Complutense de Madrid, 2, 1-16. Obtenido de [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/47492265/12\\_EDUCAR\\_EN\\_LA\\_AFECTIVIDAD.pdf?1469427037=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DEDUCAR\\_EN\\_LA\\_AFECTIVIDAD.pdf&Expires=1609372541&Signature=AWJtVXssatqOZfN05GCvXHxz~B-fUCaciztmqTVP7DGYihITWgd3hK-](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/47492265/12_EDUCAR_EN_LA_AFECTIVIDAD.pdf?1469427037=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DEDUCAR_EN_LA_AFECTIVIDAD.pdf&Expires=1609372541&Signature=AWJtVXssatqOZfN05GCvXHxz~B-fUCaciztmqTVP7DGYihITWgd3hK-)

González, M., & González, A. (2000). La afectividad en el aula de clase. *Colombia Médica*, 31(1), 55-57. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=28331111>

González, R. (2014). La lúdica como estrategia didáctica. Colombia: Instituto de Investigación en Educación. Obtenido de <https://repositorio.unal.edu.co/>

handle/unal/47668

González, R. (2014). La lúdica como estrategia didáctica. Trabajo final presentado como requisito parcial para optar al título de: Magister en Educación con Énfasis en Ciencias de la Salud. Universidad Nacional de Colombia, Colombia. Obtenido de <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/47668>

González, S., & Porrero, C. (2015). Diseño para todos en educación. *Ceapat(7)*, 1-120. Obtenido de [http://www.ceapat.es/InterPresent2/groups/imserso/documents/binario/reto\\_educ.pdf](http://www.ceapat.es/InterPresent2/groups/imserso/documents/binario/reto_educ.pdf)

Guía del niño. (2004). Obtenido de <https://www.guiadelnino.com/educacion/el-nino-de-6-a-10-anos/ecologia-para-ninos-ensenale-a-respetar-el-planeta>  
Harris, A. (2009). Fundamentos de la tipografía. Parramón.

Herrera, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una revisión de la Literatura. *Revista " Pensamiento Matemático"*, 7(1), 75-92. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6000065>

Imagina. (2016). Obtenido de <https://barbaraomil.wordpress.com/2016/08/09/sesiones-de-estudio-porque-si/>

Imborrable. (2021). Obtenido de <https://imborrable.com/blog/tipografias-que-son/>

Ipucha, M. (2021). Himalaya Media. Obtenido de [https://www.google.com/search?q=jean%20piaget&tbm=isch&tbs=isz:l&rlz=1C1CHBD\\_esEC839EC839&hl=es&sa=X&ved=0CAEQpwVqFwoTCMj87Pr\\_4u4CF-QAAAAAdAAAAABAT&biw=1519&bih=722#imgrc=qvDVuQgeqkncHM&imgdi=i=KzPzJwoCHHtDM](https://www.google.com/search?q=jean%20piaget&tbm=isch&tbs=isz:l&rlz=1C1CHBD_esEC839EC839&hl=es&sa=X&ved=0CAEQpwVqFwoTCMj87Pr_4u4CF-QAAAAAdAAAAABAT&biw=1519&bih=722#imgrc=qvDVuQgeqkncHM&imgdi=i=KzPzJwoCHHtDM)

Jover, G., & Rico, A. (2013). Juego, educación y aprendizaje. *Revista de Pedagogía*, 65(1), 1-180. Obtenido de [https://www.ucm.es/data/cont/docs/953-2017-08-24-65\\_1\(final\).pdf#page=15](https://www.ucm.es/data/cont/docs/953-2017-08-24-65_1(final).pdf#page=15)

Lago, N. (2016). CEAC. Obtenido de [https://www.google.com/search?q=Gamificaci%C3%B3n+en+ni%C3%B1os&rlz=1C1CHBD\\_esEC839EC839&source=Inms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKewi3nNHQjePuAhWKylkKHWSgCTwQ\\_AUoAXoECBYQAw&biw=1536&bih=722#imgrc=l6l5qtrw6NVpJM](https://www.google.com/search?q=Gamificaci%C3%B3n+en+ni%C3%B1os&rlz=1C1CHBD_esEC839EC839&source=Inms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKewi3nNHQjePuAhWKylkKHWSgCTwQ_AUoAXoECBYQAw&biw=1536&bih=722#imgrc=l6l5qtrw6NVpJM)

Lillas Rogers Studio . (2016). Obtenido de <https://lillarogers.com/suzy-ultman-land-of-nod-a-z-flashcards/>

Linuesa, M. (2009). El aprendizaje de la lectoescritura. Aspectos de su problemática y algunas perspectivas actuales. *USAL*, 2, 247-256. doi:10.14201

López, J., & Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como

recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, 24, 41-51. Obtenido de <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6786/hekademos%2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

López, S. (2001). Familia, Escuela y Sociedad. *Aula Abierta*, 83, 35-52. Obtenido de <https://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/handle/10651/26953/AulaAbierta.2004.83.35-52.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Luca, S. (2004). El docente y las inteligencias múltiples. *Revista Iberoamericana de Educación*, 34(1), 1-12. doi:<https://doi.org/10.35362/rie3412884>

Lugo, N., Jiménez, R., Jiménez, I., Vega, B., & Matínez, J. (2019). Teorías del aprendizaje. *XIKUA*, 7(14), 51-53. doi:<https://doi.org/10.29057/xikua.v7i14.4359>

Macías, M. (2002). Las Múltiples Inteligencias. *Psicología desde el Caribe*, 27-38. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=21301003>

Maestra de Inicial . (2021). Obtenido de <https://maestradeinicial.com/orientaciones-basicas-para-realizar-una-correcta-educacion-grafomotora/>

Measured mom. (2014). Obtenido de <https://www.themeasuredmom.com/free-rhyming-game-classroom-set-rhyming-bingo/>

Ministerio de Educación. (2015). Ley Orgánica de Educación Intercultural. Ecuador : Suplemento del Registro Oficial . Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Ley-Organica-Educacion-Intercultural-Codificado.pdf>

Mora, C., Plazas, F., Ortiz, A., & Camargo, G. (2016). El juego como método de aprendizaje. *Nodos y Nudos*, 4(40), 137-144. Obtenido de <https://doi.org/10.17227/01224328.5244>

Mosquera, L. (2018). El papel de la familia en el proceso de aprendizaje de los estudiantes una comprensión particular en la institución educativa líderes del futuro Buenaventura, Valle. Universidad Católica de Manizales, 1-128. Obtenido de <http://repositorio.ucm.edu.co:8080/jspui/bitstream/handle/10839/2344/Lizz%20Marleny%20Mosquera.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Mr Broc . (2019). Obtenido de <https://mrbroc.com/blog/las-inteligencias-multiples-de-howard-gardner/>

Muñoz, P. (2012). Elaboración de material didáctico. *Red Tercer Milenio*, 1-140. Obtenido de [http://190.57.147.202:90/jspui/bitstream/123456789/721/1/Elaboracion\\_material\\_didactico.pdf](http://190.57.147.202:90/jspui/bitstream/123456789/721/1/Elaboracion_material_didactico.pdf)

Murillo, C., Rodríguez, M., Sevilla, M., & Grau, P. (2019). Aprendizaje Lúdico: Promoviendo Prácticas de Calidad en Educación Infantil. *aidipe*, 3, 1-489.

Obtenido de [https://www.researchgate.net/profile/Laura-Pons-Segui/publication/333917762\\_La\\_formacion\\_del\\_juicio\\_evaluativo\\_como\\_elemento\\_basico\\_de\\_la\\_competencia\\_de\\_aprender\\_a\\_aprender\\_El\\_impacto\\_de\\_los\\_criterios\\_de\\_evaluacion/links/5d0c9c8592851cf4403e5a32/La-formac](https://www.researchgate.net/profile/Laura-Pons-Segui/publication/333917762_La_formacion_del_juicio_evaluativo_como_elemento_basico_de_la_competencia_de_aprender_a_aprender_El_impacto_de_los_criterios_de_evaluacion/links/5d0c9c8592851cf4403e5a32/La-formac)

Núñez, M. (2004). Tendencias en el Diseño Educativo para Entornos de Aprendizaje Digitales. *Revista Digital Universitaria*, 5(10), 1-26. Obtenido de <http://www.revista.unam.mx/vol.5/num10/art67/int67.htm>

Oleiros, A. (2018). IFFE. Obtenido de <https://www.iffe.es/dirigir-es-gestionar-emociones-iffe-real-experience/>

Orellana, C. (2020). Entrevista 3.

Orellana, G. (febrero de 2020). Cromática para niños.

Orellana, G. (Febrero de 2020). Tipografía Avant Gard.

Orozco, A., & Henao, A. (2012). El material didáctico para la construcción de aprendizajes significativos. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 4(1), 101-108. doi:<https://doi.org/10.21501/issn.2216-1201>

Ortiz, A., & Salcedo, M. (2020). Magisterio. Obtenido de <https://www.magisterio.com.co/articulo/la-afectividad-como-base-para-la-estimulacion-y-potenciacion-del-desarrollo-del-pensamiento>

Oviedo, M., Bonilla, N., Joya, F., & Lampresa, W. (2013). Estrategia de enseñanza-aprendizaje basada en la lúdica en tercero de primaria. *Revista Infancias Imágenes*, 12(1), 89-98. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4817227>

Palacio, M. (2007). Imaginación y educación. *Magistro*, 1(2), 281-290. doi:<https://doi.org/10.15332/S2011-8643.2007.0002.07>

Palermo. (s.f.). Diseño gráfico e Identidad visual . Diseño gráfico e Identidad visual . Palermo.

Palmero, L. (2011). La teoría del aprendizaje significativo. *Revista Electrónica de Investigación*, 3(1), 29-50. Obtenido de <file:///C:/Users/Dell/Downloads/Dialnet-LaTeoriaDelAprendizajeSignificativo-3634413.pdf>

Parra, M. (2020). Entrevista 1.

Pascual, A. (2004). La herencia de la teoría ecológica de Bronfenbrenner. *Innovación Educativa*, 14(14), 51-61. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10347/5016>

Pastrana, D. (2021). Timeline. Obtenido de <https://www.timetoast.com/timeli->

[nes/pedagogia-y-teorias-del-aprendizaje](#)

Pereda, D. (2020). Diseño y Sentidos: Una perspectiva humana para pensar y proyectar el diseño. *Artificio*(1), 4-16. Obtenido de <https://revistas.uaa.mx/index.php/artificio/article/view/2524>

Planeta Mamá. (2020). Planeta Mamá. Obtenido de <https://www.planetama.com.ar/nota/como-ensenarles-estudiar-los-chicos>

Pontis, S. (2009). Diseño gráfico: un novel objeto de investigación Caso de estudio, el proceso de diseño. *ICONOFACTO*, 5(6), 9-18. Obtenido de [file:///C:/Users/Dell/Downloads/Dialnet-DisenoGrafico-5204254%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/Dell/Downloads/Dialnet-DisenoGrafico-5204254%20(2).pdf)

Portinos Agencia Creativa Digital. (2004). Obtenido de <https://blog.portinos.com/la-mateada/entrevistas/edutainment-la-magia-de-aprender-jugando>

Profesora especial Nuria. (2011). Obtenido de <https://profesoraespecialnuria.wordpress.com/2011/02/14/un-poco-de-twister/>

Psypuc. (2015). Obtenido de <https://psypuc.wordpress.com/2015/08/16/50-juegos-para-ensenar-lectoescritura/>  
Quintana, J., & Prieto, E. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria. *Perfiles educativos*, 42(168), 107-123. doi:<https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2020.168.59173>

Quintero, J. (2013). Material didáctico para desarrollar la motricidad fina escritural en niños de 3 a 5 años. (Proyecto de grado para acceder al título de diseñador industrial). Universidad Católica De Pereira, Pereira. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10785/1686>

Raffino, M. (2016). Concepto de. Obtenido de <https://concepto.de/pensamiento-creativo/>

Ramírez, A., Hernández, B., & Figueras, S. (2007). Relación estructural entre apoyo familiar, nivel educativo de los padres, características del maestro y desempeño en lengua escrita. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 12(33), 701-729. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=14003312>

Ramírez, I. (2008). Desarrollo de la creatividad en Educación Infantil. *Revista Creatividad y Sociedad*(12), 7-20. Obtenido de [www.creatividadysociedad.net](http://www.creatividadysociedad.net)

Ramos, M., & González, D. (2016). La significación del color y su importancia para la divulgación de la ciencia. Un enfoque cualitativo. *Opción*(13), 540-559. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31048483027>

Raynaudo, G., & Peralta, O. (2017). Cambio conceptual: una mirada desde las teorías de Piaget y Vygotsky. *Liberabit*, 23(1), 137-148. doi:10.24265

Reyes, E. (2014). Blogger. Obtenido de <http://desarr0ll0human0.blogspot.com/2014/05/vigotsky.html>

Rincón, A., Quecano, L., & Gil, C. (2020). Nuevas realidades de las ciencias sociales, económicas y administrativas. Bogotá: Corporación Universitaria de Asturias. Obtenido de [https://www.researchgate.net/profile/Vicky-Ahumada/publication/346038959\\_La\\_ensenanza\\_para\\_la\\_comprension\\_un\\_enfoque\\_pedagogico\\_basado\\_en\\_competencias\\_Capitulo\\_de\\_libro\\_de\\_investigacion/links/5fb7ece4299bf104cf64478e/La-ensenanza-para-la-comprension-un-en](https://www.researchgate.net/profile/Vicky-Ahumada/publication/346038959_La_ensenanza_para_la_comprension_un_enfoque_pedagogico_basado_en_competencias_Capitulo_de_libro_de_investigacion/links/5fb7ece4299bf104cf64478e/La-ensenanza-para-la-comprension-un-en)

Ríos, M., García, M., González, M., Abilleira, M., Agraso, L., & Cortizas, M. (2019). Creatividad e Innovación en Educación Superior: Propuesta de un Modelo de Predicción. *aidipe*, 3, 1-488. Obtenido de [https://www.researchgate.net/profile/Laura-Pons-Segui/publication/333917762\\_La\\_formacion\\_del\\_juicio\\_evaluativo\\_como\\_elemento\\_basico\\_de\\_la\\_competencia\\_de\\_aprender\\_a\\_aprender\\_El\\_impacto\\_de\\_los\\_criterios\\_de\\_evaluacion/links/5d0c9c8592851cf4403e5a32/La-formac](https://www.researchgate.net/profile/Laura-Pons-Segui/publication/333917762_La_formacion_del_juicio_evaluativo_como_elemento_basico_de_la_competencia_de_aprender_a_aprender_El_impacto_de_los_criterios_de_evaluacion/links/5d0c9c8592851cf4403e5a32/La-formac)

Rojas, M. (2002). Aprendizaje Transdormacional en la Familia y en la Educación. *Revista Venezolana de Análisis de Coyuntura*, III(1), 189-200. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36480110>

Ron, N. (2020). Zona Kids. Obtenido de <https://www.pinterest.com/pin/316729786296982680/>

Rubín, C. (2001). La creatividad y la inspiración intuitiva. Génesis y evolución de la investigación científica de los hemisferios cerebrales. *Arte, Individuo y Sociedad*(13), 107-122. Obtenido de <https://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/view/ARIS0101110107A>

Sánchez, F. (2015). Gamificación. *Universidad de Salamanca*, 16(2), 13-15. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=535554758002>

Slatin, T. (2016). Tomslatin. Obtenido de <https://www.tomslatin.com/urie-bronfenbrenner-quote/>

THISREADINGMAMA. (2016). Obtenido de <https://thisreadingmama.com/free-rhyme-time-game-boards/>

Torres, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289-296. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35601907>

Torres, T. (2003). El aprendizaje verbal significativo de Ausubel. Algunas consideraciones desde el enfoque histórico. *UDUAL*(26), 37-43. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=37302605>

Trujillo, S. (2008). Pedagogía de la Afectividad: La afectividad en la educación

que le apuesta a la formación integral, ir al núcleo del sujeto. *Tesis Psicológica*(3), 12-23. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=139012667004>

Unicef. (2018). Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia Aprendizaje a través del juego. Unicef, 1-36. Obtenido de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Velandia, N., & Romero, R. (2011). Aporte de la obra de Piaget a la comprensión de problemas educativos: su posible explicación del aprendizaje. *Revista Colombiana de Educación*(60), 93-105. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=413635253006>

VIX. (2005). Obtenido de <https://www.vix.com/es/imj/familia/4711/cambios-en-el-comportamiento-en-ninos-de-7-anos>

Vygotsky, L. (2003). Imaginación y creación en la edad infantil (Vol. 100). *Nuestra América*. Obtenido de [https://proletarios.org/books/Vigotsky-Imaginacion\\_y\\_Creatividad\\_En\\_La\\_Infancia.pdf](https://proletarios.org/books/Vigotsky-Imaginacion_y_Creatividad_En_La_Infancia.pdf)

Waits, K. (2018). Geniolandia. Obtenido de <https://www.geniolandia.com/13109929/como-elaborar-un-libro-del-alfabeto-con-ninos-de-edad-pre-escolar>

Wikipedia. (2018). Obtenido de [https://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Ilustrator\\_CC\\_icon.png](https://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Ilustrator_CC_icon.png)  
Wikipedia. (2019). Obtenido de [https://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Sanna\\_Marin.png](https://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Sanna_Marin.png)

Yoldi, M. (2015). Diseño gráfico y arte hacia una historia integrada. *Universidad Ramon Llull*, 1-301. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/dctes?codigo=83032>

Zuñiga, M., & Rojas, B. (2016). Análisis comparativo sobre la afectividad como motivadora del proceso enseñanza-aprendizaje – casos: Argentina, Colombia y Ecuador. *Sophia*, 12(2), 217-231. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.18634/sophiaj.12v.2i.227>



# Anexos

## Entrevista Mgst. Marcia Parra

### 1.- ¿Qué es la lecto – escritura?

Yo pensaría que la lectoescritura es un proceso de enseñanza-aprendizaje en el que el niño adquiere esa habilidad, como su nombre lo dice leer y escribir y el proceso culmina cuando el niño ya ha adquirido eficazmente esas habilidades.

### 2.- ¿Qué metodología de enseñanza – aprendizaje utiliza en su rol como docente?

Bueno ahorita en la escuela que yo trabajo utilizamos el método silábico que se basa justamente en el reconocimiento de las sílabas para la formación de palabras y una vez que se han formado palabras pues se componen las oraciones es básicamente lo que el método dicta y como lo manejamos y como lo manejo yo.

### 3.- ¿Cuán imprescindible considera la adquisición del proceso de lecto – escritura?

Super imprescindible, es la base para todos los posteriores aprendizajes es necesario en todas las áreas básicas, lenguaje, matemáticas sociales, es importante que los niños lo adquieran de manera adecuada.

### 4.- ¿Qué consecuencias se pueden presentar ante una inadecuada adquisición del proceso lecto –escritor?

Problemas del aprendizaje creo como dije anteriormente si no se ha consolidado el proceso lecto escritor, será difícil el acceso a conocimientos y a los contenidos en otras materias o en otras áreas entonces principalmente se puede hablar de dificultades de aprendizaje y también a nivel emocional del niño sería un impacto al sentirse no capaz de adquirir el proceso de aprendizaje

### 5.- ¿Qué dificultades ha podido detectar en su práctica docente durante el proceso de enseñanza de la lecto – escritura?

La principal es la modalidad virtual es complicado dar seguimiento a los niños de la adquisición que estén teniendo en el proceso de la lectoescritura y también los resultados que se observan puede no ser tan reales porque detrás de los guaguas están todo el tiempo los papas, es difícil porque no sabemos realmente si los niños nos muestran realmente lo que pueden o es lo que los papas les están diciendo les están ayudando.

Hablando ya de los niños lo que se les hace bastante complicado es el hecho mismo de identificar los sonidos ya dentro de las palabras mucho más cuando se juntan bastantes sílabas ya han conocido bastantes letras se les dificulta el reconocimiento de cada una de ellas desemboca frustración para ellos se sienten ansiosos y esos nervios les bloquea del no poder.

### 6.- ¿Para usted cuál es el rol que debe desempeñar la familia en este proceso de aprendizaje?

Un rol de seguimiento de apoyo en esta modalidad es super importante el apoyo de los papas, el seguimiento de ellos a las guaguas, pero diferenciando el ayudar al niño y el dar haciendo al niño. Es vital el apoyo de los papas, se maneja tareas de forma asincrónica en donde los papas tienen en sus manos una gran responsabilidad.

### 7.- ¿Considera importante el fortalecimiento de la lecto escritura en el hogar? ¿Por qué?

## Entrevista Mgst. Marcia Parra

Sí, porque los hábitos lectores son muy importantes dentro de la familia, la lectura es un hábito que se adquiere desde la casa que se refuerza mucho en la escuela, y como alguna vez escuché es un hábito que tiene un vínculo emocional muy fuerte entonces quienes más que los papas para establecer ese vínculo con los niños y más en esta edad que los niños están aprendiendo que sienten esa curiosidad por leer, por saber o poner en práctica lo que están aprendiendo, reforzar esos hábitos lectores dentro de la casa en los papas o en la persona adulta que esté a cargo del niño es muy importante para consolidar el proceso de lectoescritura

### 8.- ¿Cree que una metodología activa, lúdica vinculada al juego aportaría a la adquisición de la lecto escritura?

Sí definitivamente, es la mejor manera de llegar a los guaguas aún más cuando este método que llega a ser un poco monótono que llega a ser repetitivo para los niños poner siempre algo nuevo lúdico y dinámico es un aporte indiscutiblemente valioso

### 9.- ¿Qué juegos considera que aportarían a la lecto escritura?

El juego implica la participación del niño en donde el sea el protagonista en donde se debe plantear un reto en donde el niño se sienta que pueda lograr. Juegos que he utilizado son bingos de palabras o de sílabas, juegos de mesa como laberintos, dinámicas corporales que implica el movimiento separar una palabra en sílabas que ellos lo separen en saltos, con aplausos eso les llama la atención, cuando hay elementos llamativos eso les gusta a los niños.

### 10.- Durante el tiempo de pandemia ¿Cómo ha llevado a cabo la enseñanza de la lecto escritura?

Nos apoyamos en diapositivas estas son como cuentos a manera de historias que se vinculan con las letras que están aprendiendo para captar la atención de los niños se ha manejado fichas de apoyo alrededor de la letra que se esté trabajando con juegos de mesa, bingos, el dictado se busca darle un toque diferente para evitar que sea tedioso para el niño, el apoyo de los papas con las tareas que realizan después de la clase virtual para consolidar este aprendizaje, las técnicas grafo plásticas para trabajar el trazo mismo de la letra.

### 11.- Desde su perspectiva, para la adquisición de la lecto escritura es preferible un escenario virtual o presencial.

Presencial totalmente, para el docente es mucho más fácil el seguimiento y la verificación del aprendizaje de manera presencial.

### 12. ¿Qué consejo les daría a los profesores durante este tiempo de pandemia?

En relación a la lectoescritura es fundamental tener paciencia con los chiquitos con los peques cuando ellos sienten esa confianza cuando sienten ese ambiente de que si me equivoco no pasa nada es mucho más sencillo llevarlo a cabo, la paciencia y confianza es super importante para los guaguas en este modo virtual también comprometer a los padres que en este momento son nuestro más grande apoyo. Buscar cosas nuevas para enriquecer el proceso lectoescritura y sacar a los niños de la monotonía que a veces lo llega a ver tedioso.

## Entrevista Lic. Martha Crespo

### 1.- ¿Qué es la lecto – escritura?

La lectoescritura es la capacidad y habilidad de leer y escribir correctamente pero también la lectoescritura constituye un proceso de aprendizaje en los estudiantes, es importante que cada educador tenga claro este concepto para poder inducir a los niños en este camino de la lectoescritura, poniendo en énfasis las diversas metodologías que existen y todo lo demás que nos rodea como docentes.

### 2.- ¿Qué metodología de enseñanza – aprendizaje utiliza en su rol como docente?

Hay muchas metodologías es importante que cada una de ellas este complementada con un método a seguir y uno de los métodos que llamamos es la cooperativa, de competencias, inductivas, pero ahora en este ámbito virtual que estamos que hoy en día nos encierra es importante, una de las metodologías es el ABP y el ABR y las comunidades educativas que las usamos que nos sirven mucho en este ámbito virtual que estamos ahora.

### 3.- ¿Cuán imprescindible considera la adquisición del proceso de lecto – escritura?

Es muy importante primero considerar la edad de cada uno de los estudiantes, según el nivel que los estudiantes estén se desarrolla en el niño proceso de la lectoescritura, desde temprana edad ellos ya tienen un proceso adecuado según su edad vuelvo y lo recalco y su nivel de aprendizaje ellos deben aprender lo que el lenguaje escrito y este tiene un debido proceso una vez que concretan su adquisición es cuando ellos entienden su conciencia fonológica, sintáctica y semántica

### 4.- ¿Qué consecuencias se pueden presentar ante una inadecuada adquisición del proceso lecto – escritor?

Las consecuencias son muchas de acuerdo al caso de cada uno de los estudiantes dentro de mi experiencia considero que la que más cuando uno no lleva un debido proceso lecto-escritor la que más está evidenciado es la viacrucis en este caso es en donde el niño lleva muchos vacíos y lo dejamos pasar hoy en día lo conocemos como refuerzo académico es en donde nosotros podemos aprovechar al niño y que no queden vacíos en él entonces es ahí donde puede ser mediante la familia, escuela puede ser por medio del docente que estén a cargo del estudiante pero es ahí donde hay un problema en el niño esto se conoce como dislexia del desarrollo.

### 5.- ¿Qué dificultades ha podido detectar en su práctica docente durante el proceso de enseñanza de la lecto – escritura?

Las dificultades que más he conocido es la de la dislexia puesto a que soy docente de segundo de básica y he trabajado también con inicial y preparatoria pero es en segundo de básica es decir en las primeras edades donde más uno se puede dar cuenta las diferentes problemáticas o dificultades que tienen los estudiantes, no quiero decir que en los otros niveles que el vaya a estar no vaya a tener dificultades pero en la mayoría de los casos es ahí donde se evidencia la dificultad del estudiante la mayoría de estos es en el de la dislexia que es en cuanto al problema que ellos tienen para su lectura y su escritura.

### 6.- ¿Para usted cuál es el rol que debe desempeñar la familia en este proceso de aprendizaje?

## Entrevista Lic. Martha Crespo

El rol de la familia es importantísimo ahora que estamos en nuestra comunidad educativa si no trabajamos con la familia – docentes - estudiantes el triángulo educativo no tenemos nada porque la familia cumple un rol ahora muy importante ellos son los que nos dan la mano en todo es el eje principal de la educación.

### 7.- ¿Considera importante el fortalecimiento de la lecto escritura en el hogar? ¿Por qué?

Ellos pasan con nosotros en la institución que es como su primer hogar pero sabemos que por el sistema educativo que nosotros tenemos que ellos reciben diversas asignaturas pero es casa donde ellos tienen su espacio su recreación más que en la escuela no quiero decir que la escuela no haya pero es en casa donde ellos deben reforzar el conocimiento que tienen en la escuela no abundantes tareas si no la calidad y el tiempo de tareas que ellos tienen , entonces mediante la lúdica, todo esto que nosotros podemos enseñar a los padres que son las metodologías, las didácticas todo eso que ellos pueden llevar a casa y hacerlo un refuerzo más placentero dentro de la familia.

### 8.- ¿Cree que una metodología activa, lúdica vinculada al juego aportaría a la adquisición de la lecto escritura?

Sí, el juego hoy en día es todo, el juego en todas las asignaturas es para que nosotros logremos el objetivo que queremos lograr, un aprendizaje sin juego no hay aprendizaje, no hay ese sentir del estudiante el motivarlo a que aprende de una manera mucho mejor es la didáctica el material concreto todo lo que ellos experimentan eso es lo principal en todo aprendizaje del niño, considero que el juego es todo lo que podamos hacer en base a juegos el estudiante va aprender al cien por ciento.

### 9.- ¿Qué juegos considera que aportarían a la lecto escritura?

La lectoescritura tiene cantidad y calidades de juegos muy importantes, están las sopas de letras, crucigramas, juegos de loterías, bingos hay cantidad de metodologías que ahora usamos. Todos esos juegos que al niño le llame la atención, la curiosidad, la imaginación todo eso aporta al niño de una manera increíble todos esos juegos van de la mano de la lectoescritura. Ya no llevamos una educación tradicional como el dictado de palabras, el que copien una hoja entera, el que abran un texto, sino que de diferentes maneras a medida del juego podemos utilizar todas estas estrategias para el niño le llame la atención en lo que es la lectoescritura.

### 10.- Durante el tiempo de pandemia ¿Cómo ha llevado a cabo la enseñanza de la lecto escritura?

Prácticamente todo es tecnología, en lo que es herramientas virtuales hay un montón de juegos que nos ha tocado como docentes primero aprender porque es un reto para nosotros este año peor hay un montón de metodologías mediante las redes virtuales que les podemos enseñar a los niños el mismo classroom que tiene variedad de instrumentos para nosotros enseñar.

### 11.- Desde su perspectiva, para la adquisición de la lecto escritura es preferible un escenario virtual o presencial.

Sabemos que lo virtual nos ha llevado a un nuevo reto y que para nosotros es muy positivo para los niños también para la familia de igual manera a todos nos ha tocado aprender, ahora al finalizar casi el año lectivo nos damos cuenta que ha sido algo muy positivo para nosotros pero a su

## Entrevista Lic. Martha Crespo

vez la esencia que tiene el docente en lo presencial esa esencia que el docente tiene para jugar la paciencia que el tiene para relacionarse con el estudiante es muy importante sabemos que lo tecnológico nos ha ayudado mucho pero nada puede cambiar a una máquina, una tecnología a la presencia del docente en el acompañamiento del aprendizaje entonces considero que van a la par pero no hay nada mejor que lo presencial en donde el docente guía al estudiante y le tiene la paciencia el amor y el cariño y todo lo que le pueda dar en lo presencial porque ahí podemos extraer más del estudiante

### 12. ¿Qué consejo les daría a los profesores durante este tiempo de pandemia?

Mi consejo es en primer lugar capacitarnos siempre, estamos en un mundo de retos y nos hemos dado cuenta ahora que estamos en tiempo de pandemia anteriormente nos capacitábamos pero nos limitábamos mucho pero ahora nos damos cuenta que podemos mucho más, lo digo con experiencia personal y también mi consejo es no solo trabajar en lo que compete a nosotros sino que cada estudiante detrás de esa pantalla vive un mundo diferente ponernos en los zapatos de ellos y de cada una de sus familias saber cómo están, como viven, como se encuentran ellos y sus familias eso nos va a llevar a entender a cada uno de ellos y que utilicemos de mejor manera estas herramientas tecnológicas todos estos juegos todo esto que podemos extraer a nuestros niños que ahora son unas esponjitas más ahora en los primeros niveles que pasa un niño.

## Entrevista Mtr. Cristina Orellana

### 1.- ¿Qué es la lectoescritura?

La lectoescritura es un proceso, mediante el cual niños y niñas adquieren la lectura y la escritura de manera satisfactoria. Este proceso se condiciona por distintas variables: genéticas, biológicas, medio ambientales, socioemocionales, metodológicas que potencian o inhiben la adquisición de la lectoescritura. La lectoescritura, es un proceso que comienza en edades tempranas con la estimulación temprana de habilidades psicolingüísticas (conciencia fonológica) y cognitivas (percepción, memoria, metacognición), lo cual se vincula directamente con la expresión escrita mediante el gesto, el garabateo y la representación simbólica, las cuales son etapas previas e indispensables para poder establecer una base sólida para la posterior interiorización del lenguaje escrito y oral.

### 2.- ¿Qué metodología de enseñanza – aprendizaje utiliza en su rol como docente?

Para la enseñanza de la lecto – escritura existen algunos métodos, los que he podido utilizar en mi práctica docente son los métodos sintéticos, entre ellos:

#### - Método fonético:

- Conciencia del sonido del grafema, se trabaja con tarjetas que contengan la imagen y la palabra escrita.

- Enseñanza del sonido de las vocales.
- Enseñanza del sonido de las vocales combinadas.
- Enseñanza del sonido de las consonantes en combinación con las vocales.
- Combinación de sílabas para formar palabras.
- Combinación de palabras para formar oraciones.
- Sílabas inversas.
- Sílabas trabadas.

#### - Método silábico:

- Se enseñan las vocales.
- Combinación de los grafemas (consonantes) con las vocales.
- Formación de palabras con las sílabas aprendidas.
- Formación de palabras diversas con la combinación de sílabas.
- Formación de frases con las palabras, en base a las sílabas aprendidas.
- Adquisición de vocales con grafemas (sílabas inversas)
- Formación de palabras con sílabas trabadas.

En la práctica docente he utilizado estos métodos en combinación para poder lograr la conciencia fonológica y la interiorización de los grafemas en sus diferentes combinaciones, para así lograr el aprendizaje de la lecto escritura.

Un método adicional es el analítico, mediante la lectura global, el cual permite la interiorización de la palabra total, sin embargo, no lo he utilizado constantemente.

### 3.- ¿Cuán imprescindible considera la adquisición del proceso de lectoescritura?

La adquisición adecuada del proceso de lectoescritura es sumamente imprescindible, en la forma-

## Entrevista Mtr. Cristina Orellana

ción de niños y niñas, les permitirá:

- Utilizarlo como herramienta de comunicación.
- El desarrollo del pensamiento y la adquisición correcta de sus aprendizajes.
- Favorecerá su expresión oral y escrita.
- Adquisición de vocabulario.
- Fomentará la comprensión, el análisis y la reflexión.
- Incremento de la imaginación y la creatividad.
- Incremento de la fluidez verbal y escrita.

### 4.- ¿Qué consecuencias se pueden presentar ante una inadecuada adquisición del proceso lecto – escritor?

Considero que las consecuencias que se pueden presentar son:

- Dificultades en la asociación de fonema – grafema.
- La no discriminación de las letras y formación de palabras al dictado.
- Dificultad en la comprensión de textos.
- Falta de velocidad lectora.
- Retraso en la adquisición de aprendizajes.
- Dificultad en el proceso de lectura (titubeo, adiciones, saltos de líneas)
- Dificultad en el proceso de escritura (omisiones, adiciones, sustituciones, rotaciones, fragmentaciones)

### 5.- ¿Qué dificultades ha podido detectar en su práctica docente durante el proceso de enseñanza de la lectoescritura?

Las dificultades que he podido detectar en mi práctica docente dependen del factor que las genera. Puedo mencionar algunos:

- **Factores cognitivos:** Se presentan dificultades referentes a las funciones mentales superiores (percepción, memoria, atención, pensamiento, razonamiento, aprendizaje)
- **Factores psicomotrices:** Dificultades en la adquisición de habilidades en el desarrollo psicomotriz referentes a: esquema corporal, coordinación viso motriz, organización espacio temporal, los cuales se vinculan directamente con la lectoescritura.
- **Factores perceptivos:** la audición y visión juegan un papel fundamental para que los estudiantes puedan adquirir e interiorizar la lectoescritura.
- **Factor socio familiar:** la falta de apoyo e interés por parte de las familias en este proceso que es crucial en la etapa de la niñez.
- **Factor emocional:** autoestima y emociones.
- **Factor orgánico:** debido a causas del organismo del individuo, que causan dificultades en el habla.
- **Factor metodológico:** el método para la enseñanza de la lectoescritura no es el propicio para las individualidades de cada estudiante.

Son algunos factores que a criterio personal pueden causar dificultades durante el proceso de enseñanza de lectoescritura, esto no significa que sea imposible su enseñanza ya que mediante una intervención adecuada se pueden lograr grandes resultados.

## Entrevista Mtr. Cristina Orellana

### 6.- ¿Para usted cuál es el rol que debe desempeñar la familia en el proceso de aprendizaje de la lectoescritura?

Considero que el rol que cumple la familia, en la adquisición del proceso de lectoescritura, es protagónico conjuntamente con el rol de los docentes. Si bien los docentes dentro del aula se encargan de impartir los conocimientos, guiar y acompañar a los estudiantes durante todo el proceso, es imprescindible la figura de la familia en el hogar, quienes deben reforzar los conocimientos adquiridos mediante el apoyo a las actividades enviadas por los docentes, así como también promover la adquisición y reconocimiento de vocabulario en las actividades de la vida diaria.

### 7.- ¿Considera importante el fortalecimiento de la lectoescritura en el hogar? ¿Por qué?

Es importante el fortalecimiento de la lectoescritura en el hogar, porque mediante el vínculo afectivo y el uso del juego, los niños y niñas además de sentirse cómodos en su ambiente de hogar, logran interiorizar el proceso de lectoescritura.

### 8.- ¿Cree que una metodología activa, lúdica vinculada al juego aportaría a la adquisición de la lectoescritura?

Como docente, defendiendo la postura de que los estudiantes aprenden jugando, al usar estrategias lúdicas se potencia la creatividad, la imaginación y la motivación, lo cual posibilita la adquisición de los aprendizajes.

Una metodología activa y lúdica aportaría sin duda a la adquisición de la lectoescritura ya que es necesario llamar la atención de los estudiantes, hacerles sentir que aprender a leer y escribir es divertido; es decir, no se aprende por obligación o por miedo, se aprende por amor y diversión. El juego por ende se convierte en la herramienta para generar un vínculo entre el docente, el estudiante y los contenidos.

### 9.- ¿Qué juegos considera que aportarían a la lectoescritura?

Menciono algunos juegos que podrían ser aplicados para el aprendizaje de la lectoescritura:

- Busca la letra en el mar.
- Crucigramas.
- Bingos.
- Completa el rompecabezas.
- Cajas sensoriales de letras.
- Fuga de las vocales.
- Fuga de las letras.
- Dado con imágenes.
- Dado con palabras.
- Forma la palabra con las sílabas.
- Mira la tarjeta y arma la palabra con fichas.

### 10.- Durante el tiempo de pandemia ¿Cómo ha llevado a cabo la enseñanza de la lectoescritura?

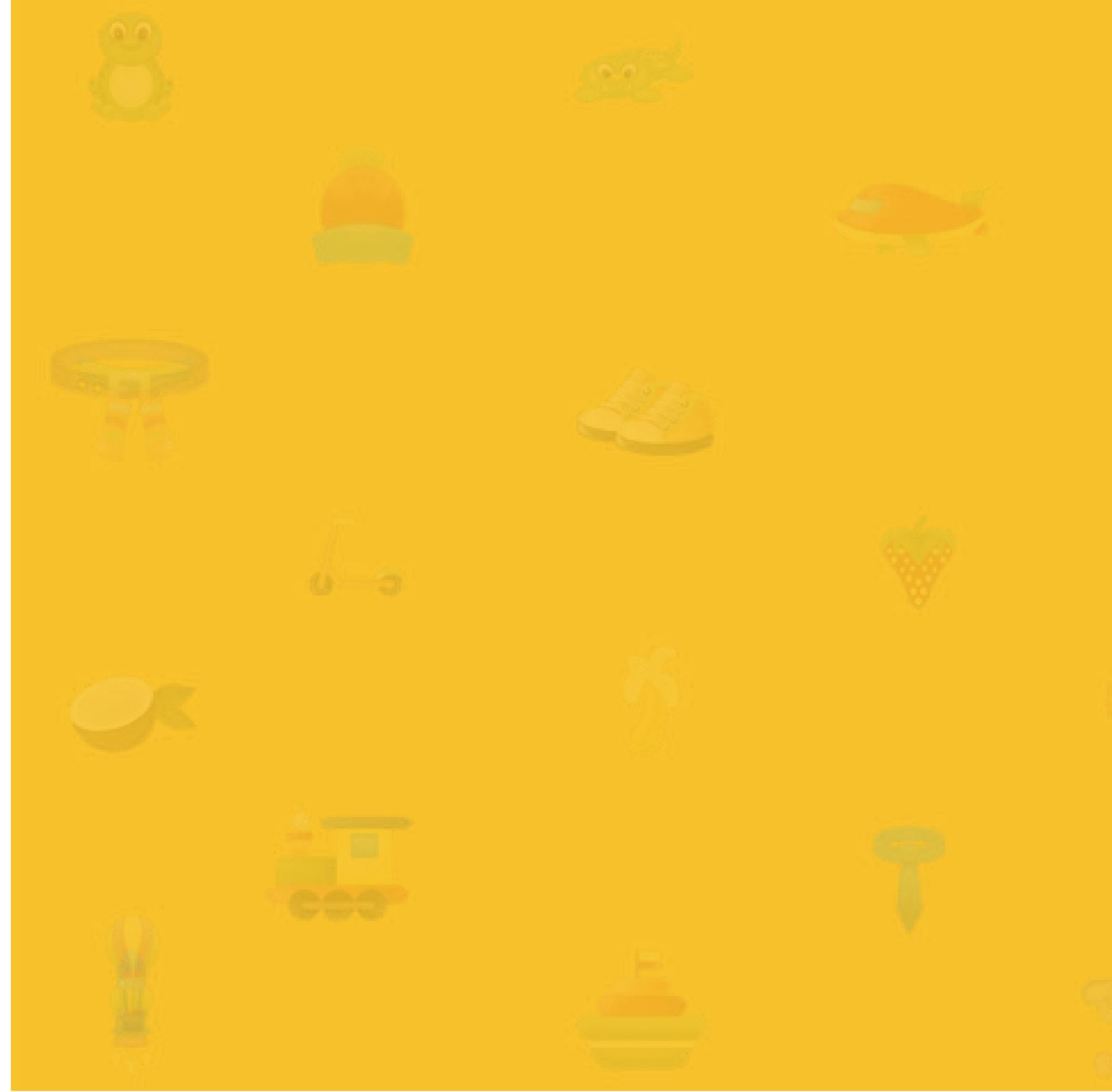
El confinamiento ha sido un cambio brusco, de lo presencial al ámbito virtual, debiendo adaptar los contenidos curriculares para poder dar atención a las necesidades de los estudiantes. En mi caso como docente he utilizado la gamificación, logrando que niños y niñas se sientan motivados por

## Entrevista Mtr. Cristina Orellana

aprender por medio del juego, la música, los videos, tarjetas, lo cual se ha vinculado directamente con actividades vivenciales enviadas a los padres de familia para que puedan trabajar conjuntamente con sus representados, las cuales buscan que toda la familia disfrute estos momentos de aprendizaje. Todo este material generado, debe ser claro tanto para los padres de familia como para los estudiantes.

### **11.- Desde su perspectiva, para la adquisición de la lectoescritura es preferible un escenario virtual o presencial.**

Si bien el escenario de la virtualidad, es una herramienta fundamental para poder favorecer la continuidad de los estudiantes en el proceso de enseñanza – aprendizaje y un medio de cuidado para precautelar la salud de estudiantes, padres de familia y docentes, desde mi rol como profesora considero que la educación sin duda requiere la modalidad presencial, la cual posibilita que como docentes podamos brindar atención y refuerzo uno a uno a nuestros estudiantes. En el proceso de adquisición de la lectoescritura no es diferente, si bien como docentes buscamos enviar actividades a casa y reforzar con clases virtuales, esto no es suficiente, ya que no conocemos exactamente el avance en lectura y escritura que tienen cada niño/a, no podemos controlar que el trazo o la caligrafía se encuentre de manera adecuada, tampoco que la pronunciación sea correcta y no podemos conocer si es el mismo estudiante quien realiza sus tareas; es decir se dificulta el conocimiento del avance individual de los educandos. Por tanto, a pesar de todo el trabajo realizado como docente en el ámbito virtual, considero que el escenario presencial en el aprendizaje es imprescindible.





Leolúdico