



UNIVERSIDAD DEL AZUAY  
**FACULTAD DE DISEÑO**  
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO



**DISEÑO DE UN MANUAL  
LÚDICO INTERACTIVO  
PARA INCREMENTAR EL CONTACTO  
DE LOS NIÑOS CON LA NATURALEZA**

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



AUTOR: ANDREA CAROLINA SANTOS AGUIRRE  
DIRECTOR: DISEÑADOR ESTEBAN TORRES DÍAZ

## **DEDICATORIA**

A mis padres y a mis hermanos por todo el apoyo y por compartir conmigo cada momento importante y especial en mi vida , a las personas que confían en mí y han estado a mi lado en cada paso que doy y a Dios por cada reto que ha puesto en mi camino y me ha guiado para superarlos de manera correcta y honesta.



## AGRADECIMIENTO

- Agradezco a mis padres y hermanos por la paciencia.
- A Franz Alba por toda la ayuda recibida y por la paciencia.
- A VisualByte por ser como mi segundo hogar.
- Agradezco al Esteban Torres, Diego Larriva, Juan Lazo por cada comentario, ayuda y guía que me ofrecieron durante este proceso.
- Agradezco a Rafael Estrella por sus indicaciones.
- A mis amigas por el apoyo incondicional que me ofrecieron.
- A mis compañeros de clase por los momentos vividos en el aula de clase.
- Agradezco a Melanie Ulloa, Gabriela Zamora y Fernanda Coello, por el tiempo brindado.

## ABSTRACT

**Topic:** Use of multimedia design as a tool to generate interest in the environment

**Title:** design of an interactive ludic handbook to increase the exposure of children to nature

### Abstract

When we observed children's lack of interest in nature, we sought for an attractive alternative, in accordance to their current life and the environment in which they develop. Therefore, we taught children the benefits and activities they can do, through an interactive ludic handbook, which added motivation to pursue them. As a result of its application, children learnt how to plant strawberries, an alternative option for their use, and to share with friends and family; while having a fun experience. This demonstrated that thanks to nature, we can do many interesting things

**Keywords:** Play, Learn, Strawberries, Plant, Character, Flash, Development, Benefits, Motivation, Experience



Andrea Santos Aguirre  
AUTHOR

  
Dis. Esteban Torres  
TUTOR

  
UNIVERSIDAD DEL  
AZUAY  
Dpto. Idiomas

  
Translated by:  
Lic. Lourdes Crespo

## RESUMEN

Al observar la falta de interés por la naturaleza por parte de los niños, se busco una alternativa llamativa, acorde a su vida actual y al medio en el que se desarrollan. Mediante un manual lúdico interactivo se les enseñó a los niños los beneficios y actividades que pueden realizar en la misma, motivando a que las realizaran. Teniendo como resultado el conocimiento en la siembra de frutillas y una alternativa para realizar con ellas, para compartir con sus amigos y familiares, teniendo así una experiencia divertida. Demostrando de esa manera que gracias a la naturaleza se pueden hacer muchas cosas interesantes.

# Índice

<b>DEDICATORIA</b>	<b>3</b>	<b>1.6 HOMÓLOGOS</b>	<b>28</b>
<b>AGRADECIMIENTO</b>	<b>5</b>	1.6.1 DIRECTOS	28
<b>ABSTRACT</b>	<b>6</b>	<b>1.7 CONCLUSIONES</b>	<b>32</b>
<b>RESUMEN</b>	<b>7</b>	<b>2.0 TARGET</b>	<b>34</b>
<b>PROBLEMÁTICA</b>	<b>12</b>	2.0.1 PERFIL DE USUARIO	34
<b>HIPÓTESIS</b>	<b>12</b>	2.0.2 PERSONAL DESIGN	35
<b>OBJETIVO GENERAL</b>	<b>13</b>	<b>2.1 PARTIDOS DE DISEÑO</b>	<b>36</b>
<b>OBJETIVO ESPECÍFICO</b>	<b>13</b>	2.1.1 FORMA	36
<b>1.1 DISEÑO Y MEDIO AMBIENTE</b>	<b>15</b>	2.1.2 FUNCIÓN	37
1.1.1 IMPORTANCIA DEL MEDIO AMBIENTE	15	2.1.3 TECNOLOGÍA	37
1.1.2 MANERAS DE CREAR INTERÉS AL USUARIO POR EL MEDIO AMBIENTE	16	<b>3.1 10 IDEAS</b>	<b>39</b>
<b>1.2 JUEGO LÚDICO</b>	<b>17</b>	3.1.1 CUENTO DIGITAL - NAVEGACIÓN	39
1.2.1 ¿QUÉ ES JUEGO?	17	3.1.2 CUENTO NARRADO - NAVEGACIÓN	40
1.2.2 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO	18	3.1.3 VIDEO JUEGO - NAVEGACIÓN	41
1.2.3 JUEGO LÚDICO EN EL APRENDIZAJE	18	3.1.4 MUSICAL - NAVEGACIÓN / TIPO	42
<b>1.3 DISEÑO Y EDUCACIÓN</b>	<b>20</b>	3.1.5 MANUAL + JUEGO - NAVEGACIÓN / TIPO	43
1.3.1 INFLUENCIA DE MEDIO TECNOLÓGICOS EN EL APRENDIZAJE	20	3.1.6 JUEGO - NAVEGACIÓN	44
1.3.2 DISEÑOS EDUCATIVOS EN EL MUNDO DIGITAL	22	3.1.7 PASO A PASO - NAVEGACIÓN	45
<b>1.4 DISEÑO MULTIMEDIA</b>	<b>23</b>	3.1.8 TIEMPO REAL - NAVEGACIÓN / TIPO	46
1.4.1 DEFINICIÓN DE MEDIOS INTERACTIVOS	23	3.1.9 ILUSTRACIÓN - REFERENCIA: MKT4	47
1.4.2 INTERACTIVIDAD CENTRADO EN EL USUARIO	23	3.1.10 ANIMACIÓN	48
1.4.3 USABILIDAD EN LOS SISTEMAS INTERACTIVOS	24	<b>3.2 3 IDEAS - FACTIBILIDAD</b>	<b>49</b>
1.4.4 ANIMACIÓN	25	3.2.1 MANUAL + JUEGO	49
<b>1.5 INVESTIGACIÓN DE CAMPO</b>	<b>26</b>	3.2.2 PASO A PASO	50
1.5.1 MÉTODO DE OBSERVACIÓN	26	3.2.3 ANIMACIÓN 2D	51
1.5.2 INVESTIGACIÓN A PROFESORAS	26	<b>3.3 IDEA FINAL</b>	<b>52</b>
1.5.3 ENTREVISTAS	27	3.2.1 MANUAL + JUEGO / PASO A PASO	52
		<b>3.4 PROCESO CREATIVO</b>	<b>53</b>
		3.4.1 MAPA MENTAL	53
		3.4.2 STORY BOARD	54
		3.4.3 BOCETOS	55
		3.4.4 CROMÁTICA	59
		3.4.5 TIPOGRAFÍA	60
		<b>3.5 DISEÑO FINAL</b>	<b>61</b>

3.5.1 DISEÑO	61
3.5.2 MULTIMEDIA	67
3.5.3 JUEGO	73
3.5.4 EXTRA	78
<b>3.6 VALIDACIÓN</b>	<b>83</b>
<b>3.7 CONCLUSIONES</b>	<b>87</b>
<b>CONCLUSIONES FINALES</b>	<b>88</b>
<b>RECOMENDACIONES</b>	<b>89</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>90</b>
<b>REFERENCIA DE IMÁGENES</b>	<b>90</b>



## Índice de Imágenes

1 NIÑA INTERACTUANDO CON UN MEDIO TECNOLÓGICO.	12
2 DESCRIPCIÓN GRÁFICA DE NIÑOS JUGANDO CON LA NATURALEZA.	16
3 CUADRO COMPARATIVO	17
4 DESCRIPCIÓN GRÁFICA DE LA CREATIVIDAD DE UN NIÑO.	18
5 DESCRIPCIÓN GRÁFICA DEL MANEJO DE UN MEDIO TECNOLÓGICO.	20
6 EQUILIBRIO ENTRE LA TECNOLOGÍA Y MEDIO ANALÓGICOS.	21
7 MEDIOS DIGITALES INTUITIVOS Y DE FÁCIL ACCESO.	22
8 INTERFAZ CENTRADO EN EL USUARIO Y DE MANERA INTUITIVA.	23
9 ILUSTRACIÓN REALIZADA PARA DEMOSTRAR EL MOVIMIENTO DEL PERSONAJE.	25
10 PARQUE DE LA MADRE - CUENCA.	26
11 PELÍCULA WALL-E, CON RELACIÓN A LA IMPORTANCIA DE LA NATURALEZA.	28
12 TREES PRO HD, CON RELACIÓN A LA MANERA DE MOSTRAR LA INFORMACIÓN.	29
13 SERIE ANIMADA DORA LA EXPLORADORA, EN LA RELACIÓN A LA GRÁFICA Y MODO DE INTERACCIÓN CON EL PÚBLICO.	30
14 VIDEO PLANETA TE QUIERO VERDE, EN RELACIÓN AL MENSAJE.	30
15 APLICACIÓN ANIMALES Y PLANTAS, EN RELACIÓN A LA INTERACTIVIDAD CON EL USUARIO.	31
16 VIDEO MUNDI, EN RELACIÓN AL MENSAJE SOBRE LA NATURALEZA.	31
18 DESCRIPCIÓN GRÁFICA DEL PERSONAL DESIGN.	35
19 CUADRO ESTADÍSTICO SOBRE PREFERENCIA DE COLORES DEL SEXO FEMENINO.	36
20 CUADRO ESTADÍSTICO SOBRE PREFERENCIA DE COLORES DEL SEXO MASCULINO.	36
21 REFERENCIA ILUSTRACIÓN 2D	48
22 REFERENCIA ILUSTRACIÓN 3D	48
23 REALIZADAS POR FRANZ ALBA.	86

## PROBLEMÁTICA

La tecnología es algo normal en nuestra vida diaria, ésta gran revolución está ligada a nuestra vida diaria sin conocerla por completa. Esto hace que estemos en constantes cambios y cada día nos volvamos más dependientes de la tecnología. (Ramírez, 2013)

En la actualidad las niñas y niños pasan la mayor parte de su tiempo frente a un televisor, una computadora, un celular o un video juego, etc., y se tornan más pasivos y poco a poco van olvidando lo que es estar en contacto con la naturaleza, lo que es sembrar un árbol, cosechar, el cuidado de los animales, etc., y esto se debe a que no conocen los beneficios que estas actividades tienen para ellos y para el medio ambiente. El contacto con la naturaleza es un factor necesario para un desarrollo saludable de un niño ya que lo mantiene en movimiento,

lo vuelve más responsable y le facilita socializar. (Milian, 2012)

Es muy importante que los niños estén en contacto con la naturaleza, porque aprenden a como cuidarla y protegerla, y de esa manera la interacción con el medio ambiente les va a ayudar a tener una vida más sana y activa. (García, 2007)

Si bien existen aplicaciones y juegos que tengan que ver con la naturaleza, se queda únicamente un aparato electrónico y no impulsan a realizar ninguna acción. Debemos ser muy cuidadosos de como se muestran las cosas a los niños, ya que ellos no tienen el mismo tipo de reacción que los adultos, la manera en la que ellos reciben, entienden y realizan las acciones puede influir en su desarrollo.



1 Niña interactuando con un medio tecnológico.

## HIPÓTESIS

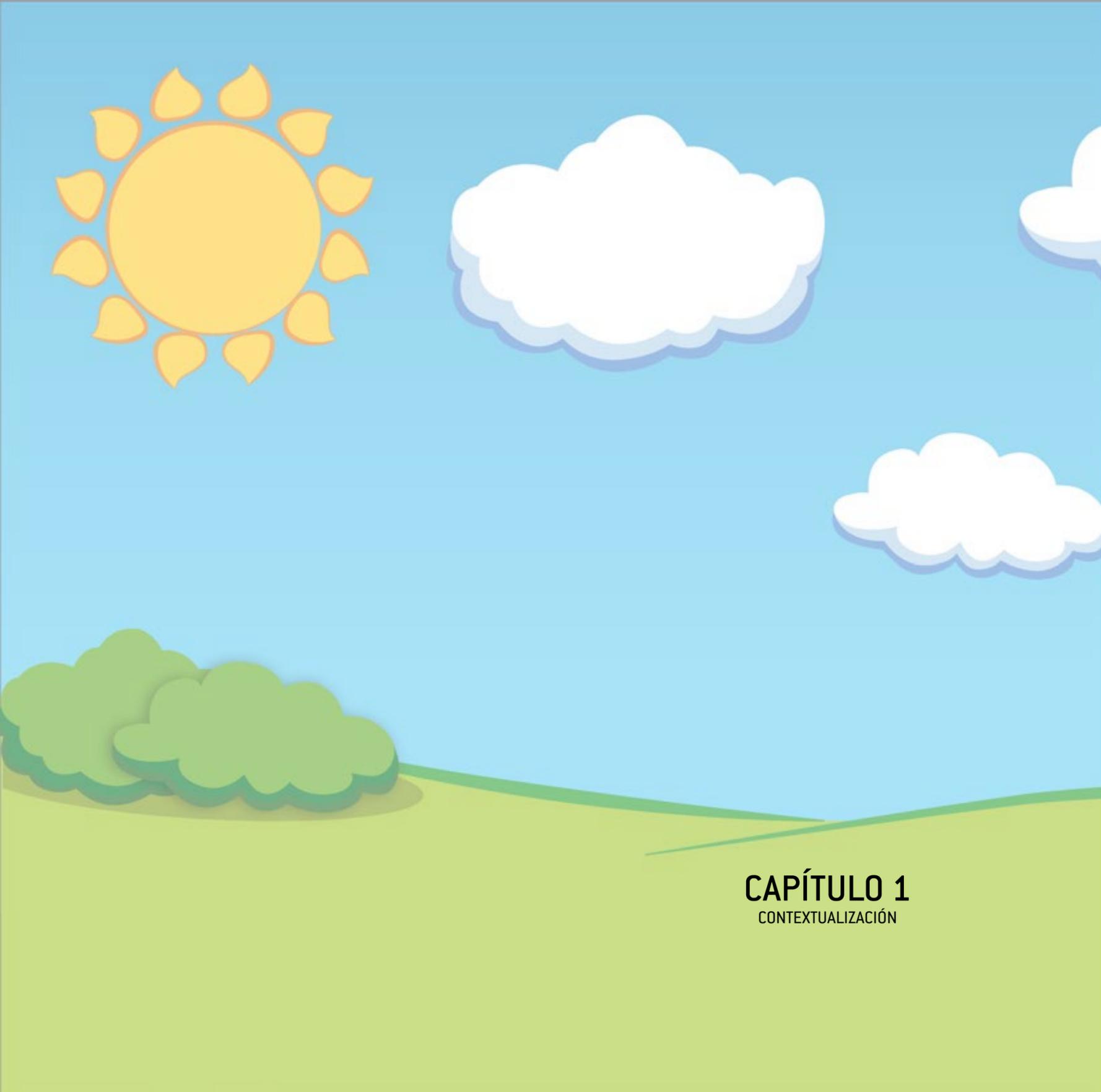
El manual lúdico interactivo servirá para que los niños conozcan y entiendan los factores y beneficios de estar en contacto con la naturaleza.

## OBJETIVO GENERAL

Fomentar el interés de los niños por el medio ambiente, a través de un material lúdico para lograr la interacción con la naturaleza.

## OBJETIVO ESPECÍFICO

Diseñar un manual lúdico interactivo mediante la aplicación de tecnología multimedia para ayudar a que los niños se interesen por interactuar con la naturaleza.



# CAPÍTULO 1

CONTEXTUALIZACIÓN

## 1.1 DISEÑO Y MEDIO AMBIENTE

### 1.1.1 IMPORTANCIA DEL MEDIO AMBIENTE

En estos días es muy difícil encontrar niños interesados en realizar actividades en la naturaleza, ya que tienen aparatos tecnológicos que están a la mano y no tienen que realizar mucho esfuerzo, además que de que los padres se los facilitan y ya no tienen el mismo interés por llevar, mostrar o enseñar a sus hijos los beneficios que tiene la naturaleza para ellos, hasta en la mayoría de los casos utilizan la tecnología en la crianza de su hijos, debido a que es mucho

más sencillo y principalmente logran evitar peleas y problemas.

El estar en contacto con la naturaleza hace que el niño se encuentre en constante movimiento y eso ayude a su salud física, pero además posee otras cualidades como el ayudar a los niños a socializar y compartir con otros niños.

En las entrevistas realizadas a estudiantes de psicología clínica encontré respuestas

muy interesantes. Entre ellas, Melanie Ulloa recalco un punto muy importante, los niños están tan involucrados con la tecnología que viven una realidad virtual, pero que para ellos es su realidad. Se acostumbraron a que los problemas de los juegos son sus problemas y que las soluciones que da el juego son las únicas que existen y eso causa que no busquen alternativas, o que siempre se les ayude a resolver algo.

“

**LA FALTA DE CONTACTO DIRECTO CON PERSONAS, ANIMALES, PLANTAS Y MINERALES, SE SUPLE CON UNA OFERTA CRECIENTE DE REALIDAD VIRTUAL, POR PARTE DE UN MERCADO QUE EMULA A LA NATURALEZA ”**

*Heike Freire*

“La naturaleza es importante para el desarrollo de los niños en cada uno de sus aspectos, principalmente –intelectual, emocional, social, espiritual y físico.” (Referenciado por Universidad del Estado de Carolina del Norte Facultad de Diseño). Un niño que está en contacto con la naturaleza tiene un capacidad mayor de concentración, ya que no esta sobre cargado de información de diversos temas, sino únicamente los necesarios para la actividad que realiza y logra desarrollar diferentes destrezas, a medida que esta en contacto y realiza diferentes

actividades. Y como a muchos de nosotros nos pasa, se aprende mejor cuando se realizamos las cosas y existe una mayor satisfacción al hacerlo. [División de Desarrollo Infantil y Educación Temprana de Carolina del Norte, 2012]

“Cuanto más nos alejamos, física y emocionalmente, de nuestra conexión con el resto de seres y elementos que pueblan la Tierra, más dificultades tenemos para relacionarnos con ellos y más nos encerramos en nuestra burbuja. Como resultado, nuestra cultura tiende

a volverse agorafóbica: hemos desarrollado un intenso temor a los espacios amplios y abiertos que nos esforzamos por acotar, vallar, rayar y limitar de mil maneras.” (Freire, 2011, pág 17).

A lo que nos referimos con el párrafo anterior, la mayoría de los niños que nunca han estado en contacto con la naturaleza prefiere aislarse del resto, se ha acostumbrado a ser solamente él mismo. Los seres humanos somos sociales por naturaleza y una vez que se rompe esa parte de nosotros, perdemos el equilibrio de lo que somos.

### 1.1.2 MANERAS DE CREAR INTERÉS AL USUARIO POR EL MEDIO AMBIENTE

“ES EVIDENTE QUE EL NIVEL DE LA PARTICIPACIÓN INFANTIL VARIARÁ DE ACUERDO CON LA EDAD Y LAS CAPACIDADES EN DESARROLLO DE LOS/AS PARTICIPANTES. NO OBSTANTE, LA CAPACIDAD DE NIÑOS Y NIÑAS PARA INTERVENIR HA SIDO DEMOSTRADA UNA Y OTRA VEZ EN LOS ÚLTIMOS AÑOS Y CADA VEZ CON MENOS EDAD. CUANDO CUENTAN CON LA INFORMACIÓN PERTINENTE, APOYO ADECUADO Y LIBERTAD PARA EXPRESARSE EN FORMAS EN LAS QUE SE SIENTEN CÓMODOS/AS, LOS NIÑOS Y NIÑAS (SEGÚN SU EDAD Y MADUREZ) PUEDEN DEMOSTRAR SU COMPETENCIA PARA INVOLUCRARSE. ADEMÁS, NIÑOS Y NIÑAS DEMUESTRAN UN ALTO SENTIDO DE RESPONSABILIDAD EN LA FORMA EN LA QUE UTILIZAN ESAS OPORTUNIDADES PORQUE REALMENTE ESTÁN INTERESADOS/AS EN LOGRAR UNA DIFERENCIA TENER PRESENTE QUE HACER QUE SE INTERESEN.” (ORTEGA, VELASCO, 2006)



2 Descripción gráfica de niños jugando con la naturaleza.

En las entrevistas hechas a tres estudiantes de psicología, que se encuentran realizando trabajos de apoyo en un centro dirigido por el Ministerio de Salud me ayudaron con pautas para poder llegar a un niño.

Como punto principal tomar en cuenta el usuario, especialmente porque la manera de llegar a un adulto que a un niño es diferente. A un niño es mucho más complicado hacer que se interese por algo, si no se logra llamar la atención en un tiempo corto, ya no habrá manera de que el niño se interese por las cosas.

Melanie Ulloa me recomendó que para llegar a un niño que todavía no sabe leer, la manera de llegar es utilizando animales como protagonistas de lo que se vaya a realizar, ya que es el elemento que más le llama la atención, otro punto muy importante fue el que lo que se vaya a crear para crear el interés en el medio ambiente logre estimular la parte cognitiva.

Gabriela Zamora por su lado se enfocó más en lo que debería contener la tecnología con lo que se quiere llegar a los niños, principalmente que sea algo entretenido, siguiendo con que no sea monótono y logre que el niño realice una actividad que se ayude a desarrollar el aspecto

físico y su parte mental.

La respuesta de Fernanda Coello, la tercera entrevistada es una visión un poco más amplia que el de sus compañeras, debido a que ella es madre de una niña pequeña, y vive día a día lo que es tratar a diario con un niño.

En conclusión de lo investigado y de la información sacada en las entrevistas, puedo decir que la manera en la que puedo hacer que mi usuario se sienta identificado con la naturaleza, es lograr que se sienta identificado, que sienta que es parte de algo, y utilizar elementos aptos y llamativos, para poder lograr un interés y que se involucren con el medio ambiente.

## 1.2 JUEGO LÚDICO

### 1.2.1 ¿QUÉ ES JUEGO?

El término lúdico es entendido como aprender jugando. A lo largo del tiempo la palabra juego ha sido una de las palabras más complicadas, ya que ningún sabio ha logrado definir esta palabra, ya que esta palabra no significa algo concreto, sino se refiere a una condición o a una realidad.

A esta palabra se la pueden entender de varias maneras, siempre dependiendo del contexto en el que se encuentre. Puede ser utilizada en sentido figurado, para referirse al buen uso de las normas, a un cargo superior, inclusive para señalar algún estado de riesgo.

“EL JUEGO ES ALGO PRIMORDIALMENTE VITAL EN EL SER HUMANO: EL HOMO LUDENS (HOMBRE CAPAZ DE JUGAR) SUPONE CASI LA MITAD DE LA VIDA HUMANA EN VIGILA”

*José María Cagigal*

Prestigiosos teóricos han sabido aportar con sus definiciones sobre esta palabra, aunque no han logrado aclarar la universalidad del concepto. La diferencia es que ellos pueden proporcionar una visión más acertada. Yo seleccione dos teóricos para hacer la comparación sobre sus definiciones, la razón por la que los he escogido es porque las definiciones tienen la misma esencia, pero al mismo tiempo cada uno mantiene su postura. Estas definiciones son una visión más cercana a lo que yo quiero llegar con la investigación, ya que otros teóricos dan sus definiciones pero dirigidos a diversos temas.

Los teóricos que he elegido son Johan Huizinga (1938) y José María Cagigal (1957), los dos coincidían con que el juego era una acción libre, que si alguien obligaba a realizar alguna acción, dejaba la esencia de lo que significa el juego para ellos. A pesar de que su característica principal para definir coincide en ambos casos, cada uno tenía su manera de expresar la

particularidad del juego. Huizinga, creía que el juego era una actividad que se realizaba fuera de lo normal y que podía absorber a la persona por completo, en cambio Cagigal creía que el juego siempre tenía su parte libre y desinteresada y que sale de la vida habitual. En el cuadro que se puede observar en la parte inferior, podemos encontrar una comparación más amplia sobre las ideas de cada uno.

En conclusión del cuadro, la definición de ambos teóricos es muy similar, pero por la diferencia de tiempo en las que fueron realizadas la manera de expresarse varía, pero la esencia de la definición y características son las mismas, ya que siempre se vinculan entre sí.

Huizinga, 1938	Cagigal, 1957
Acción libre	Acción libre y espontánea
Fuera de la vida corriente	Desinteresada e intrascendente
Puede absorber por completo al jugador	Que se sale de la vida habitual
Sin interés ni provecho material	Limitación temporal y espacial
Tiempo y espacios determinados	Conforma a determinadas reglas establecidas o imprevistas
Orden sometido a reglas	Su elemento informativo es la tensión.
Origina asociaciones	

3 Cuadro comparativo

### 1.2.2 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

Las características de los juegos al igual que su definición han sido muy complicados de definir, pero varios pensadores al analizar las definiciones que tenían lograron definir las características con verbos:

- **Evadir:**  
El punto principal del juego es enfocarnos en una sola actividad, poder tener la capacidad de olvidarnos de los problemas y crear roles que en la vida cotidiana uno no se atrevería a ser.
- **Educar:**  
La mejor manera de aprender algo, es haciendo uno mismo, jugando. Ya que esto tiene un mayor grado de pregnancia para las personas. Se logra adaptar mejor al ambiente que lo rodea y de esta manera puede conocer, experimentar y descubrir por uno mismo.
- **Motivar:**  
Cuando uno juega lo hace por gusto, porque le divierte, por decisión propia, pero en algunos casos las personas se llegan a concentrar, a motivar tanto en el juego que uno se desprende de lo que es la realidad y eso suele suceder cuando el juego llega a ser tan interesante para el usuario.
- **Divertir:**  
Si una actividad es lo suficientemente divertida para el usuario, lo más común es que este repita la actividad y la información que el juego le proporciona, simplemente porque la inteligencia del ser humano no permite que una información de interés sean desperdiciada.
- **Respetar:**  
Se sabe que el ser humano es social por naturaleza y por consecuencia debe respetar ciertas reglas y condiciones para que las cosas funciones de manera satisfactoria, y de igual manera es en el juego, si no se sigue un orden la actividad realizada no va a tener coherencia.



4 Descripción gráfica de la creatividad de un niño.

### 1.2.3 JUEGO LÚDICO EN EL APRENDIZAJE

**“LA EDUCACIÓN ES MUCHO MÁS QUE EL JUEGO, PERO MUY POCO SIN ÉL.”**  
*José Palacios Aguilar*

La enseñanza tradicional actualmente ya no obtiene los mismo resultados que antes se conseguían y eso se debe a que a los niños ya no les llama la atención. La tecnología esta tan presente en sus vidas que ellos ya no tienen la necesidad de prestar atención.

La tecnología ha conseguido que los niños logren a hacer más de una cosa a la vez, pueden estar escuchando música, mientras juegan y aún así escuchan todo, pero no a todo le hacen caso, han desarrollado la capacidad de poder elegir solamente las cosas que le interesen y descartar las cosas que ellos no creen importante.

**“LA LÚDICA ES MÁS BIEN UNA ACTITUD, UNA PREDISPOSICIÓN DEL SER FRENTE A LA VIDA, FRENTE A LA COTIDIANIDAD.”**

*Esp. Jaime Hernán Echeverri, Esp. José Gabriel Gómez*

Lo lúdico puede aportar y encontrar maneras más efectivas para conseguir respuestas satisfactorias al mundo moderno, al mundo de la tecnología que esta en cambios veloces y sobre todo constantes, y si no se encuentra soluciones rápidas no se va a lograr conseguir que los niños brinden las atención requerida.

La educación tradicional es instructiva, se centra solamente que el niño se llene de información, que se aprenda solamente de memoria, lo que

propone lo lúdico es que el niño aprenda a pensar y actuar frente a diversas situaciones que se pueden presentar en su vida diaria. “El valor para la enseñanza que tiene la lúdica es precisamente el hecho de que se combinan diferentes aspectos óptimos de la organización de la enseñanza: participación, colectividad, entretenimiento, creatividad, competición y obtención de resultados en situaciones difíciles.” (Echeverri & Gómez, 2009)

Como anteriormente se dijo, el ser humano es un ser social y lo lúdico ayuda a esa necesidad de comunicarse, expresarse, sentir y compartir con el resto de una manera en la que se logra convertir en una herramienta para el desarrollo psicológico.

Lo lúdico se debería empezar a utilizar desde los primeros años de vida del niño, ya que incrementara su capacidad de socializar, su creatividad y su motricidad.

**“LA PERSONA QUE UTILICE LA LÚDICA COMO HERRAMIENTA EN LA ENSEÑANZA OBTENDRÁ UNA MEJOR RESPUESTA ACADÉMICAMENTE QUE MEJORARA LA PERCEPCIÓN Y COMPRENSIÓN DEL ALUMNO”**

*Esp. Jaime Hernán Echeverri, Esp. José Gabriel Gómez*

En sí lo lúdico no fue pensado para un proceso de aprendizaje, sin para el desarrollo de actividades, pero están relacionadas de una manera directa, que cuando se unen logran un resultado satisfactorio para el desarrollo del niño.

## 1.3 DISEÑO Y EDUCACIÓN

### 1.3.1 INFLUENCIA DE MEDIO TECNOLÓGICOS EN EL APRENDIZAJE

En la actualidad se ha determinado que la sociedad debe adaptarse a los cambios constantes que trae la tecnología a nuestra época.

Muchas veces se ha dicho que por medio de la tecnología tenemos un ingreso de información demasiado amplio, por lo que se nos conoce como la sociedad del conocimiento, porque a pesar de que no sepamos algún dato, lo podemos encontrar sin mucho esfuerzo. El cambio constante en las sociedades obtiene como resultado que las actividades culturales vayan evolucionando, aquí podemos hablar del diseño, de productos, desarrollo de software, etc. En pocas palabras podemos decir que la comunicación esta involucrada en todo el desarrollo tecnológico y mediante este medio se van creando grupos multimediáticos.

Esta tendencia de la tecnología se expandió, de tal manera que se logro fusionar con las industrias de televisión, prensa gráfica, servicios de internet, etc., éstas se encargarían de ir acorde con los cambios de perfil de consumidor.

Al momento que las industrias se fusionan y se actualizan a las nuevas tecnologías, los procesos de aprendizajes se ven afectadas, porque la sociedad ya no los observan como camino para el conocimiento.

“En el centro de estos cambios se ubica el fenómeno de la convergencia digital que caracteriza esta época, y cuya dinámica aún está en plena expansión.” (Dussel & Quevedo, 2010, p. 17) . Anteriormente mencionamos las fusiones industriales, estas al fusionarse entran al campo de TICs y se convierten en

empresas poderosas que empiezan a tener en control, como ejemplo podemos hablar de las empresas de venta de celulares, debido a que ya no se dedican exclusivamente a la venta de estos dispositivos, además poseen medios y producción de servicios audiovisuales. Esto tiene un solo objetivo, poder apropiarse del usuario por completo, hasta de su tiempo libre.

Muchos todavía seguimos utilizando las palabras “tiempo libre” sin darnos cuenta que ya de libre no hay nada, siempre estamos esclavizados por la tecnología, de tal manera que ha logrado convertir la intimidad de los hogares en espacios completamente públicos, porque ahora lo que conocemos como intimidad suele estar a la vista de todos y muchas veces es culpa de uno, pero porque no esta consiente del alcance que posee la tecnología.



5 Descripción gráfica del manejo de un medio tecnológico.

“Ha crecido el acceso de la población a Internet: en América Latina se ha registrado un incremento muy significativo en la última década y el promedio de acceso (con variaciones importantes entre los países) es de 28,8% de la población.” (Dussel & Quevedo, 2010, p. 18).

La aparición de internet en los hogares, lugares de estudio, trabajo, ha marcado un comportamiento en la sociedad muy diferente al que se acostumbraba a ver, ahora se puede observar un proceso de expansión en el uso de la web, que principalmente representa a los blogs. A este tipo de personas se las denomina bloggers, y son los creadores de las tan famosas redes sociales, que poco a poco fue alcanzando una gran cantidad de usuarios. Las redes sociales también han ido evolucionando teniendo cada vez propuestas más llamativas y logrando que la manera de socializar se vuelva accesible.

Al momento en que la manera de socializar cambia, genera una necesidad de conseguir equipos de navegación que les permitan estar constantemente conectados con amigos en línea. Esto ha causado que muchos se pregunten cuales pueden ser con inconvenientes como los medios digitales y la escuela, debido a que la tecnología se una de una manera tan intensa, que se llevo a convertir que paso a ser lo más importante, por lo tanto como este aparato no es abandonado al entrar a una aula de clase, rompe completamente con el orden de trabajo al que los maestros estaban acostumbrados.

Muchas escuelas en Latinoamérica, han optado por prohibir el uso de aparatos electrónicos dentro de las instituciones, ya que tanto los alumnos como profesores le dan un mal uso dentro del aula, además que los maestros están preocupados porque por medio de estos

aparatos se han realizado un sin número de copia en exámenes afectando así el rendimiento de los alumnos.

Las nuevas tecnologías poseen diferentes modos de apropiación, depende mucho del usuario evitar que la tecnología “vieja”, por así decirlo desaparezca. Con tecnología vieja nos referimos a la televisión, teléfono fijo, etc.

Hay muchas teorías de que los libros pueden ser desplazados por las computadoras, y como este ejemplo existen millones, pero se debe de hablar de una ecología de medios para poder combinar ambas tecnologías y poder dar usos diferentes sin tener que desplazar a la otra. Tanto la una como la otra poseen ventajas y desventajas pero si se trabaja siempre a la par, se podrá conseguir resultados satisfactorios para los usuarios.



6 Equilibrio entre la tecnología y medio analógicos.

### 1.3.2 DISEÑOS EDUCATIVOS EN EL MUNDO DIGITAL

Los diseños educativos que se deben utilizar para este medio digital no solo involucra nuevas relaciones de conocimiento, sino que deben ser capaces de proponer usos diferentes e interactivos, que se puedan adaptar a los cambios tan acelerados y seguir siendo útiles para las escuelas.

“Para la escuela, se plantea una pregunta inevitable: ¿cuales son las posibilidades creativas y cognitivas que tienen entonces los nuevos medios? Andrew Burn, un docente de educación en un medio inglés, señala que la posibilidad de ser autores de medios ha cambiado porque las nuevas tecnologías permiten a una

escala mucho mayor.” (Dussel & Quevedo, 2010, p. 23). Las ventajas que poseen ahora es que pueden realizar trabajos mucho más creativos, con el solo hecho de poder agregar un imagen, sonido, un video a un trabajo. Lo convierte en un trabajo que combina varios medios y que aparte puede ser difundido en varios medios

de comunicación, esto puede hacer que se esfuercen y logren mejores cosas por el simple hecho de tener en cuenta que puede ser visto por millones de personas. Ayudar en cierta manera que el alumno quiera superarse constantemente a él mismo.”

Listado de operaciones con el conocimiento que los medios digitales permiten realizar:

- Juego: permite experimentar diversos caminos para resolver problemas.
- Desempeño: posibilita adoptar identidades alternativas, improvisar y descubrir.
- Simulación: permite interpretar y construir modelos dinámicos de procesos del mundo real.
- Apropriación: se logra mezclar contenidos de los medios.
- Multitarea: se puede “escanear” el ambiente y cambiar el foco según se necesita.
- Cognición distribuida: se puede sumar conocimiento y comparar con el de otros.
- Juicio: permite evaluar la confiabilidad de distintos tipos de información.
- Navegación transmediática: se sigue el flujo de historias e información entre múltiples modalidades.
- Redes: se puede buscar, sintetizar y diseminar información.
- Negociación: es posible viajar entre comunidades diversas, captar y seguir normas distintas, discernir perspectivas múltiples.” (Jenkins, H, 2008)

En conclusión los diseños educativos en el mundo digital deben ser completamente interactivos, porque de una u otra manera debe lograr llamar la atención del usuario, deben tener en cuenta que al estar en el internet poseen una competencia mundial, por lo tanto el trabajo que se realice tener contar con creatividad e innovación, además de tener la capacidad de actualizarse tantas veces como sea necesario para estar acorde a esta época.



7 Medios digitales intuitivos y de fácil acceso.

### 1.4 DISEÑO MULTIMEDIA

#### 1.4.1 DEFINICIÓN DE MEDIOS INTERACTIVOS

Los medios interactivos son aquellos medios que permiten una interacción directa con el usuario y al mismo tiempo brinda la oportunidad

de interactuar con diferentes usuarios alrededor del mundo. Puede tener múltiples propósitos como simplemente divertir, como fuente de

información o como material didáctico para la educación.

#### 1.4.2 INTERACTIVIDAD CENTRADO EN EL USUARIO

Las actividades humanas varían por la cantidad de usuarios diversos que hay, y sobre todo por como ha cambiado es sistema de dispositivos móviles y la capacidad de conseguir uno.

Además hay que tomar en cuenta que usuario normal no conoce casi nada y en muchos casos nada de toda la programación que posee un aparato tecnológico. Para ellos entender y

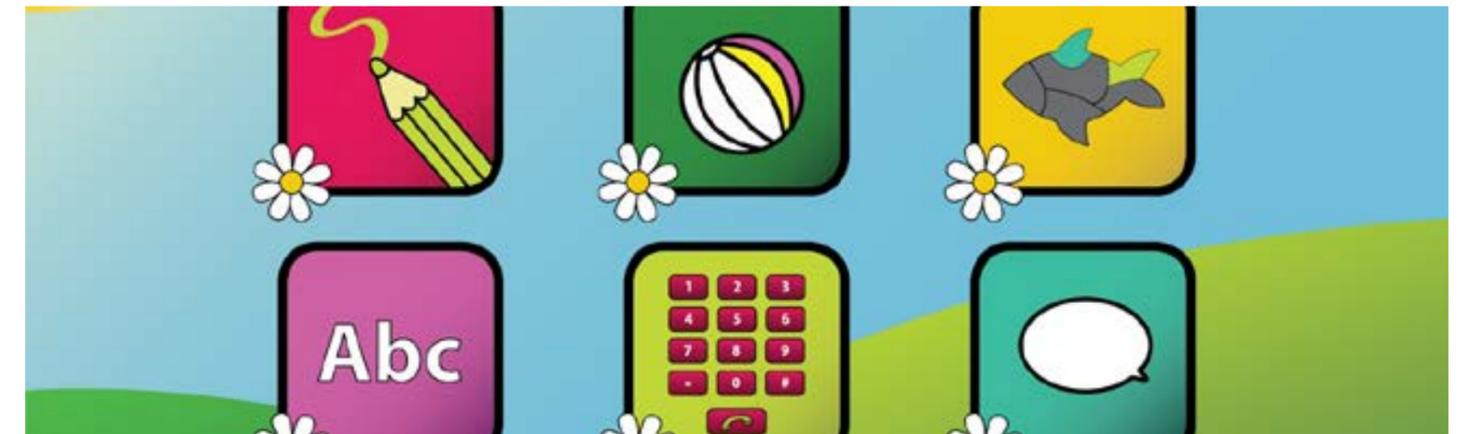
conocer se basa en la parte estética, funcional. Así que por ese lado hay que saber llegar a los usuarios.

“**EN POCAS PALABRAS, EN EL MUNDO REAL, PARA EL USUARIO LA INTERFAZ ES EL “SISTEMA.”**”  
*[Granollers i Saltiveri, Lorés Vidal, & Cañas Delgado, 2005]*

La interfaz se refiere directamente a la parte física, a lo que usuario puede percibir, y esta debe poseer dos cualidades importantes, la primera debe poseer visibilidad, ya que si el

usuario no puede observar, no generará ninguna acción, y segundo debe contar con comprensión intuitiva, para que pueda realizar la acción sin la necesidad de tener que decírselo o recordárselo.

En el caso de un sistema interactivo, la interfaz debe poseer además de lo antes mencionado, nivel cognitivo, para que el usuario pueda realizar la acciones adecuadamente.



8 Interfaz centrado en el usuario y de manera intuitiva.

### 1.4.3 USABILIDAD EN LOS SISTEMAS INTERACTIVOS

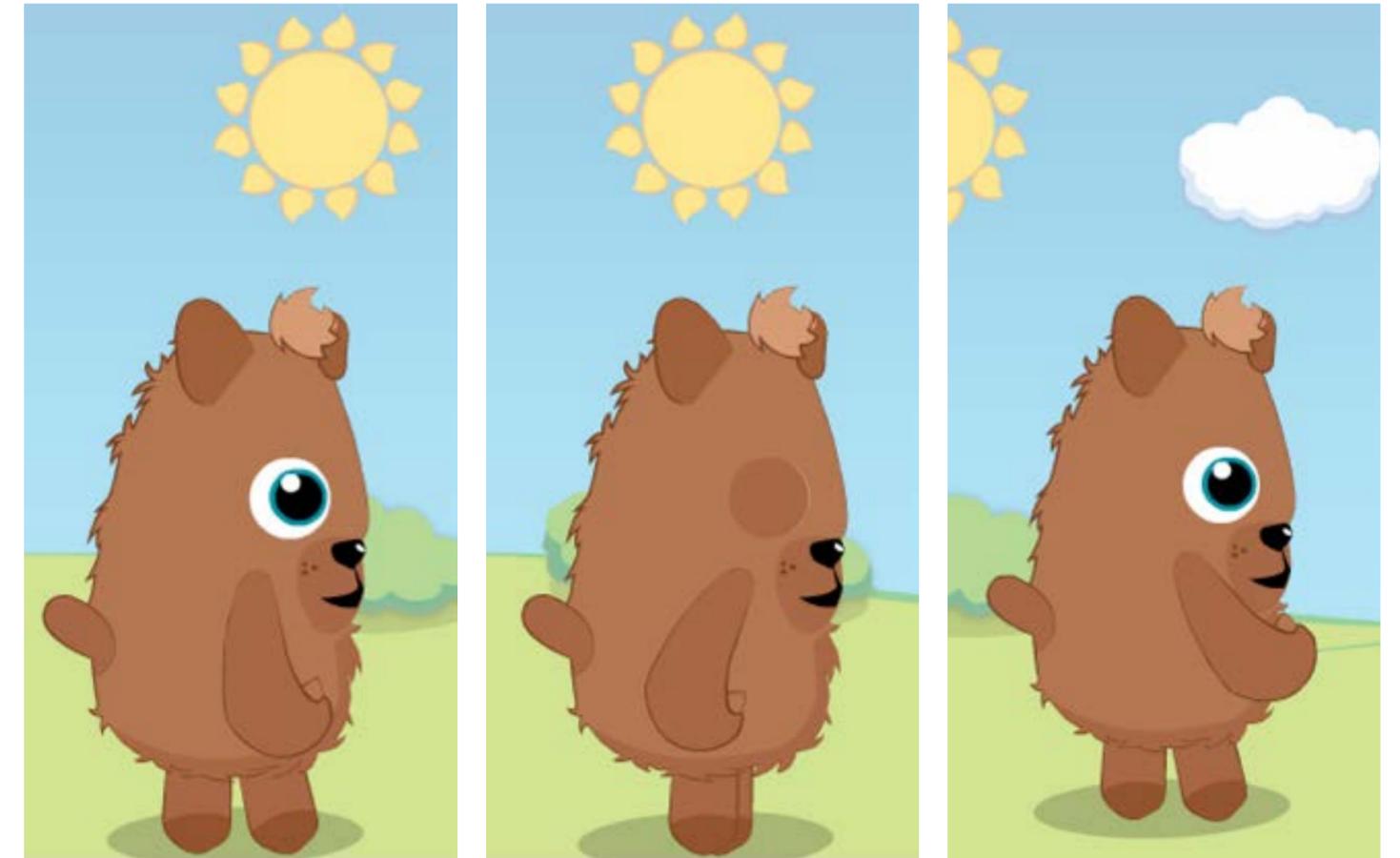
**“USABILIDAD ES LA EFICACIA, EFICIENCIA Y SATISFACCIÓN CON LA QUE UN PRODUCTO PERMITE ALCANZAR OBJETIVOS ESPECÍFICOS A USUARIOS ESPECÍFICOS EN UN CONTEXTO DE USO ESPECÍFICO”.**”  
*[Referenciado en BSP, 2014]*

A lo largo del tiempo, el usuario ha empezado a poner más atención a los sistemas interactivos, y eso se debe a al desarrollo de nuevo software. Antes los programas eran solamente para profesionales y no era necesario encargarse de que tan fácil era la aplicación, pero en la actualidad se puede encontrar una variedad de aplicaciones ya con públicos definidos y instalación sencilla en sus dispositivos móviles. Por esta razón las empresas tuvieron que empezar a tomar responsabilidad sobre la manera en la que las aplicaciones eran realizadas.

**“NOS ENCONTRAMOS, POR TANTO, CON USUARIOS FINALES CADA VEZ MÁS DIVERSOS Y MENOS TÉCNICOS, A LOS CUALES NO LES IMPORTA EL FUNCIONAMIENTO INTERNO DEL SOFTWARE SINO QUE TAN SÓLO LES PREOCUPA CÓMO UTILIZARLO.”**  
*[Granollers i Saltiveri, Lorés Vidal, & Cañas Delgado]*

De tal manera que las empresas tenían con una prioridad evaluar la usabilidad de cada software que se producía y tener en cuenta esta característica como punto fundamental y necesario. La usabilidad es directamente el funcionamiento que posee, este debe contener rapidez y facilidad del uso para el usuario. La usabilidad esta para que es usuario no realice ningún esfuerzo extra y para que minimice el tiempo, esto logrará que el usuario mantenga el interés por el software.

### 1.4.4 ANIMACIÓN



9 Ilustración realizada para demostrar el movimiento del personaje.

Mediante la creación de una serie de imágenes producidas una a una, podemos simular movimiento, a esto se le denomina animación. Es una técnica compleja e intensa, este es un trabajo largo e intervienen varias técnicas y al mismo tiempo el estilo.

Podemos mencionar dos tipos de animación, estos tipos se los conoce como los tradicionales y los más utilizados por el usuario por la capacidad intuitiva que poseen.

- Dibujos animados: conocido como la tradicional, se dibuja y se pinta cuadro a cuadro.
- Stop Motion: movimiento realizado a objetos, muñecos, etc., se realiza cuadro a cuadro para poder crear una animación constante.

## 1.5 INVESTIGACIÓN DE CAMPO

### 1.5.1 MÉTODO DE OBSERVACIÓN

El punto de realizar este método era observar que tan seguido acudían los niños a un parque y ver que actividades realizan en ella, pero obtuve un resultado inesperado.

Este método fue realizado durante una semana, en horas de la tarde, en el sector del Parque de la Madre y el Parque Miraflores.

Para comenzar me di cuenta que en los parques ya no hay muchos niños que vayan a jugar, pero los que van si realizan actividades como correr, pasar en los juegos que están ubicados ahí. Lo interesante fue que al preguntar si les gustaba más el parque o pasar en algo tecnológico, la respuesta fue que si ellos nos llevaban sus tablets, videojuegos, etc., era por el peligro que existía a que se les perdiera o se los robaran.

También se llegó a la conclusión que muchos niños no acuden a los parques porque ahora es peligroso que los niños anden solos por las calles y los padres prefieren que ellos se mantengan en sus casas realizando actividades que para ellos son seguras.



10 Parque de la Madre - Cuenca.

### 1.5.2 INVESTIGACIÓN A PROFESORAS

Se realizó una investigación con profesoras de PreKinder y Kinder de diferentes instituciones y en conclusión me dijeron que la mayoría de estos lugares recibe los niños hasta el medio día y que en las tardes muchos padres de familia los dejan con las personas que se encargan de la limpieza, algunos tienen niñeras y también con familiares, por ejemplo los abuelos. Además hay los casos en que las madres trabajan solamente

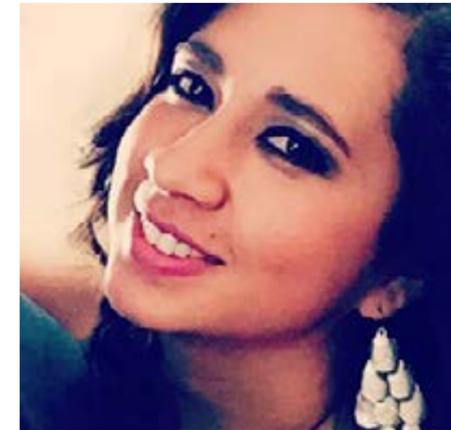
en las mañanas y las tardes se hacen cargo de los hijos, pero a pesar de pasar en el mismo espacio, no realizan varias actividades juntos ya que la madre se encarga de otras actividades.

Las profesoras también me hablaban que para niños de corta edad es más complicado poder llegar a la tecnología por si solos, pero que fuera una buena idea si se les podría compartir

a ellas para poder lograr un mejor alcance para ellos y para que lo puedan realizar en con sus compañeros, de igual manera ellos se lo podrían llevar e instalar en sus hogares, con el fin que cuando ellos se encuentren con sus padres puedan pedir que se los lleve a hacer actividad al aire libre.

### 1.5.3 ENTREVISTAS

Las personas a las que fueron realizadas las entrevistas son tres chicas, que actualmente están realizando las pasantías en un centro del Ministerio de Salud. Ellas se encuentran en el área de psicología infantil y comparten con niños que se encuentran en situaciones diferentes. La ventaja que ellas poseen es que pueden analizar al niño y conjuntamente pueden observar como es la actitud de los padres y determinar de que manera influye en el comportamiento de los niños.



**MELANIE ULLOA**

**“EL MARKETING HA HECHO QUE LA TECNOLOGÍA TENGA UN PAPEL PRINCIPAL, PARA ENCAJAR EN LA SOCIEDAD.”**

En resumen de la entrevista realizada, la tecnología lo que ha conseguido en los niños es que se vuelvan solitarios, a pesar de que estén rodeados de otros niños, simplemente porque así estén en un mismo lugar, cada uno está concentrado en su video juego, en su tablet, etc., cada uno está en una realidad distinta, cada uno está cegado por lo que puede encontrar en un medio tecnológico.



**GABRIELA ZAMORA**

**“LOS CELULARES HAN DESPLAZADOS A UN JUEGO DEPORTIVO O A LOS PARQUES.”**

En resumen de la entrevista realizada, los padres actualmente por diferentes motivos no saben enseñar como es el uso adecuado de la tecnología, lo que causa que los niños no sepan aprovechar los recursos que tienen.

**FERNANDA COELLO**

“COMO PADRES MUCHAS VECES POR TENER UN POCO MÁS DE TIEMPO PARA NUESTRAS COSAS, LES PERMITIMOS ESTAR MÁS TIEMPO EN LA TELEVISIÓN DE LO QUE DEBERÍAN.”

Fernanda Coello nos habla como futura psicóloga y en especial como madre de una niña. En resumen ella nos habla que en las tablets, computadoras, etc., ahora todo tiene acceso al internet, los niños se pueden encontrar con demasiada información, sin importar si es apto para su edad o no y que muchas veces los padres no se dan ni cuenta de las cosas que ven sus hijos y como consecuencia se da un mal uso de la tecnología.

Al final de las entrevistas, con las chicas se converso un poco y pudieron acotar que muchas veces se cree que un niño puede poseer déficit de atención, pero que no se dan cuenta es que no es que posean dicho déficit, sino que ya no se sabe cual es la manera adecuada de llegar a un niño, ellos están totalmente cegados por la tecnología y se deben aprender nuevas técnicas para poder lograr una mejor comunicación con ellos.



## 1.6 HOMÓLOGOS

### 1.6.1 DIRECTOS

**WALL-E**

Wall-e es una película que muestra a la Tierra totalmente deshabitada, llena de basura, sin ningún área verde y a las personas viviendo en el espacio rodeados completamente de tecnología, nos muestra que las personas ya no hacen nada por si solos, ya ni realizan ninguna actividad y las muestra con sobrepeso y que ya no tienen interacción con otras personas. Ellos no conocen las actividades que se realizaban en la Tierra, para ellos todo es desconocido

porque se les mostró y enseñó solamente cosas tecnológicas.

Este homologo me ayuda en la parte de función, debido a que nos muestra de una manera drástica como podría terminar la Tierra si no cuidamos el medio ambiente que nos rodea. Y nos explica la importancia que tiene el enseñar las cosas básicas como sembrar un árbol y los beneficios futuros que tiene esta actividad.

Este tipo de animaciones son llamativas para que los niños se sientan atraídos.



11 Película WALL-E, con relación a la importancia de la naturaleza.

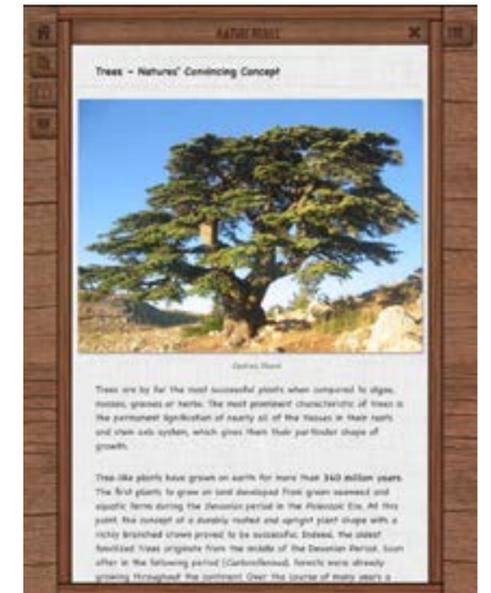
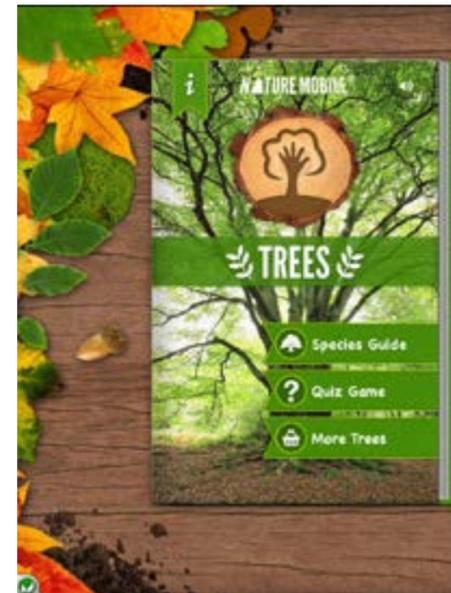


**APLICACIÓN: TREES PRO HD**

Esta aplicación esta diseñada para enseñar los tipos de arboles que existen, tiene la capacidad de crear notas y que cada uno pueda tener un registro propio. Tiene una sección que reproduce mediante un video los diferentes arboles que se han podido fotografiar y por ultimo tiene una gran variedad de especies en la que se puede escoger y aparecerá en la pantalla un texto explicativo sobre la especie. Cuenta con una opción de búsqueda en orden alfabético.

Finalmente encontraremos un pequeño juego de preguntas basados en los visto y aprendido anteriormente.

Este homologo me ayuda en la parte de tecnología, debido a que la manera de interactuar con el usuario es intuitiva y muestra lo necesario para la aplicación.



12 Trees Pro HD, con relación a la manera de mostrar la información.

**DORA LA EXPLORADORA**

Este programa de televisión esta dirigido a niños, nos muestra al personaje principal en varias aventuras que siempre poseen un objetivo específico. Siempre esta acompañada de su mejor amigo que es un mono y siempre tiene a su disposición cosas que le ayudaran a superar desafíos y llegar de manera satisfactoria a su objetivo.

Este homologo me ayuda en la parte de función, esta realizado con colores llamativos que son adecuados para un publico infantil, el contenido que posee, logra que el espectador realice las mismas acciones y que siempre este interactuando con el programa. Además de los gráficos que posee hace que los niños se sientan identificados.

En una de las entrevistas realizadas, un punto muy importante fue que los niños se sentían identificados con los animales y en este homologo eso queda comprobado.



13 Serie animada Dora la Exploradora, en la relación a la gráfica y modo de interacción con el público.

**PLANETA TE QUIERO VERDE: PLANTAS**

- **Realizado por:** Tu discovery kids

- **Forma:** este video se encuentra subido a red, en una página que esta dedicada a materiales didácticos. Posee una gráfica adecuada para el público al que desea llegar. El recurso que se emplea va de acuerdo con el mundo actual, debido a que vivimos rodeados de tecnología.

- **Función:** Este homologo es un video corto,

donde se puede observar maneras en la que se puede ayudar a concientizar a los niños para cuidar el medio ambiente. Posee diferentes tomas de niños regando plantas, con el fin que los niños en casa puede imitar esta actividad.

- **Tecnología:** Este video posee una animación como introducción, y el cuerpo del video es realizado mediante grabaciones.

- Este homologo me sirve para poder observar la manera en la que muestran a los niños, ya que es la manera en la que llaman la atención y logran que el mensaje llegue de manera adecuada.



14 Video Planeta te quiero verde, en relación al mensaje.

**PELAYO Y SU PANDILLA: ANIMALES Y PLANTAS**

- **Realizado por:** Educastur

- **Forma:** Podemos observar un video juego subido a red, contiene una gráfica muy simple, sin muchos elementos. La tipografía utilizada no se emplea de manera adecuada en algunos casos, debido a que se vuelve ilegible y se pierde con el fondo donde se encuentra. La cromática utilizada no tiene mucha coherencia. La aplicación no es muy llamativa para los niños de hoy, pero como es creada como material

didáctico, el enfoque principal es el contenido que posee.

- **Función:** La función que posee es enseñar el uso del ratón mediante animales y plantas, el niño puede elegir la opción con la que mejor se acomode y siempre lograra el resultado esperado.

- **Tecnología:** Este homólogo me sirve no tanto por el contenido que posee, pero si por la

tecnología que utiliza. Es un juego que posee gráficos sencillos, pero suficiente para el objetivo al que desea llegar, lo que me interesa del este juego es la manera en la que utilizan la interactividad con el usuario y la manera que organiza cada opción que posee.

- Este homologo me sirve para poder analizar la parte tecnológica del juego, la parte de armar un juego y que sea de fácil entendimiento para el usuario.



15 Aplicación Animales y plantas, en relación a la interactividad con el usuario.

**MUNDI: EL PLANETA TIERRA**

- **Realizado por:** Tu discovery kids

- **Forma:** este video esta subido a la red, como material didáctico, esta realizado de una manera en la que el usuario pueda entender el contenido de una manera sencilla. Se emplea una gráfica y cromática llamativa para el público meta. No posee textos, ya que posee audio que va de acuerdo a las animaciones.

- **Función:** este video muestra como es la Tierra y la describe como nuestro hogar.

- **Tecnología:** es video es realizado mediante animaciones muy fluidas, que van de acuerdo con los niños de ahora, porque el objetivo es lograr que el niño se interese por la información que se plantea.

- Este homologo me sirve para analizar la manera de mostrar a los niños la naturaleza y tratar de que se sientan identificados y lo sientan como suyo, algo en lo que ellos puedan aportar. Además podre observar la manera en como están realizadas las animaciones y analizarlas para poder crear animaciones llamativas para el usuario.



16 Video Mundi, en relación al mensaje sobre la naturaleza.

## 1.7 CONCLUSIONES

Cuando recién empecé con el tema tenía una idea del problema que hay actualmente, pero con la teoría investigada, las entrevistas y los homólogos tengo una visión más amplia y real de cómo se encuentra mi problemática, permitiéndome buscar la manera adecuada de llegar al usuario y que reciba la información de manera satisfactoria.

Si bien la manera de llegar a un niño es la tecnología, hay que lograr que la vea como una herramienta para poder desarrollar y lograr nuevas cosas, que la use como guía, como una herramienta. Porque la tecnología en sí, hace que un niño se pierda en una realidad virtual pero lo que se debe hacer es que el niño logre vincular la tecnología con el mundo real.

A un niño mientras más pronto se le enseñe las cosas, va a ser más sencillo poder explicarle y enseñarle cosas. Los niños a los que quiero llegar son niños y niñas de 4 a 6 años, ya que ellos ya poseen interacción con los medios tecnológicos, además de que ya son capaces de realizar actividades ya sea en grupo o por sí solos.

Como conclusión puedo decir que la tecnología sí ha desplazado al medio ambiente, pero también es un medio para poder lograr que los niños estén de nuevo en contacto con ella. Actualmente vivimos en un mundo en que todo es tecnología, imposible escapar de ella, el punto es aprender a utilizarla de manera correcta para que puedan aprovechar todo lo que tienen a su alcance. Se debe mostrar y enseñar las actividades que se pueden realizar en la naturaleza, de igual manera enseñar los beneficios que el medio ambiente brinda para ellos.

Debido a que ellos todavía no poseen un celular, una computadora o una tablet, se pretende compartir esto con profesores de PreKinder y Kinder, debido a que se encontró que es la mejor manera de lograr que esta información llegue a los niños, pero que también lo puedan utilizar en sus hogares y lograr que ellos sientan interés por realizar las actividades que se muestran y que ellos tengan la iniciativa de pedir a los padres de que los lleven a la naturaleza.



## 2.0 TARGET

### 2.0.1 PERFIL DE USUARIO

#### •Geográficas:

Zona: urbana  
País: Ecuador

#### •Demográficos:

Sexo: femenino y masculino.  
Edad: 4 a 6 años.  
Nivel socioeconómico: depende de los padres, que tengan un nivel medio, medio-alto.  
Nacionalidad: Ecuatoriano.

#### •Psicográficas:

Personalidad: extrovertido, les gusta socializar, les gusta jugar, preguntan con frecuencia, son divertidos, cariñosos, les gusta estar probando cosas nuevas.

Estilo de vida: niños que asistan a PreKinder y Kinder, comparten con sus padres o representantes en las tardes, noches y fines de semana, tratan de hacer las cosas por sí solos.

Interés: juegos, cuentos, películas, video juegos, tecnología, investigar, dibujos animados, mascotas.

Actitud: Positivo

#### •Conductuales:

Expectativas: estar en constante aprendizaje de manera divertida.

Valores: amistad, responsabilidad, respeto, compromiso, honestidad, perseverancia.

Nivel cultural: son niños que por su edad tienen poco nivel cultural, están en proceso de aprendizaje.



### 2.0.2 PERSONAL DESIGN

#### JUANA MALO / DAVID PROAÑO

Estos dos niños están entre los 4 y 6 años de edad. Tienen mucho en común, ellos ya asisten al Prekinder y Kinder respectivamente. Sus mamás trabajan en las mañanas y pasan las tardes en casa, pero no pueden pasar con ellos mucho tiempo porque ella está encargada en cosas del hogar.

A ellos les gusta pasar mucho tiempo frente a la televisión y si su madre les presta su celular mucho mejor, les gusta estar buscando y jugando en el celular. Sus madres dicen que lo manejan muy bien. Los fines de semana pasan con sus papás, les gusta realizar cosas en familia.

Tienen varias cosas que les llama la atención y les encanta como las películas, los videojuegos, los cuentos, los dibujos animados, etc., y son muy apegados a sus mascotas, ya que los pueden bañar, dar comer, jugar y sobre todo es su mejor amigo.

El mayor interés que ellos tienen es el de aprender pero de manera divertida, con algo que no se llegue a volver aburrido.

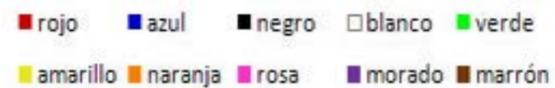
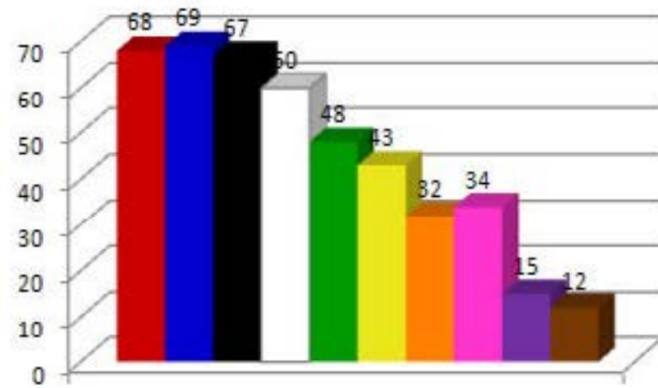


18 Descripción gráfica del personal design.

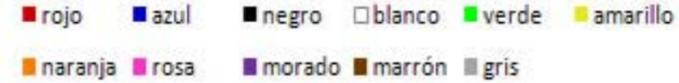
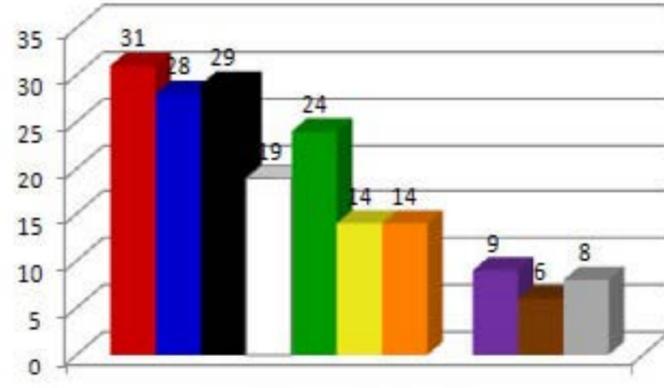
## 2.1 PARTIDOS DE DISEÑO

### 2.1.1 FORMA

- **Estilo:** Animado
- **Tipografía:** La tipografía debe ser San Serif, tener un estilo suelto y continuo, para permitir la legibilidad, tomando en cuenta que a esta edad los niños recién están empezando su proceso de aprendizaje. [La tipografía deberá estar solamente como una guía].
- **Imágenes:** ilustración infantil (vectorizada).
- **Cromática:** La cromática que se va a utilizar, una vez analizada los cuadros estadísticos y los homólogos encontrados, son colores saturados para que llamen la atención a los niños, pero de la misma manera se deben utilizar de manera en que ambos sexos se sientan identificados. Podemos lograrlo utilizando los colores que tengan en común, según el cuadro, para lograr una paleta de colores adecuada.



19 Cuadro estadístico sobre preferencia de colores del sexo femenino.



20 Cuadro estadístico sobre preferencia de colores del sexo masculino.

### 2.1.2 FUNCIÓN

- **Uso /usabilidad:** Herramienta para el niño para que aprenda a realizar actividades en la naturaleza.
- **Funcionamiento:** Principalmente se puede decir que este tendrá audio, y que el texto que posee es solo guía, al iniciar aparecerá un avatar que indicara el funcionamiento de cada elemento y podrá repetirlo en caso de ser necesario, luego un mapa aparece en que tiene que elegir la actividad que desee y aquí podrá encontrar la información sobre la importancia de la actividad, una animación de cómo se realiza y mini juegos. Esta aplicación debe captar la atención del usuario.
- **Arquitectura de la información:** Se maneja un concepto simple para que el niño no se sienta perdido en ningún momento, contara con un mapa que le servirá de guía, así cubrirá las necesidades que este usuario requiere y mostrará todos los elementos que posee la aplicación.
- **Diseño adaptativo:** una vez hecha la investigación, se encontró la necesidad de que la aplicación tenga la capacidad de poder regresar en cualquier momento y de repetir las veces que sea necesario.
- **Interacción / interactividad:** Intuitivo

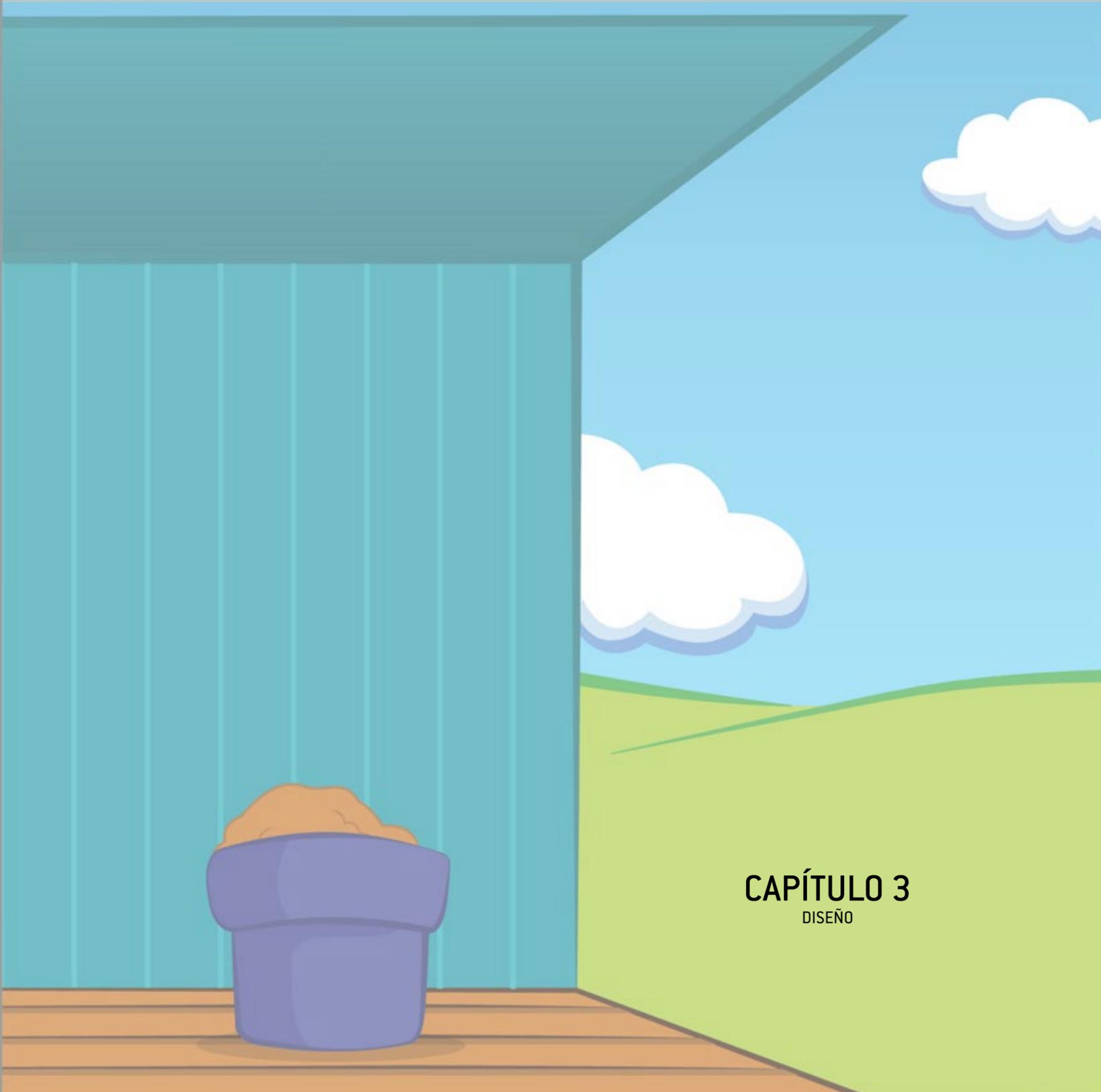
### 2.1.3 TECNOLOGÍA

- **Programación:**  
**Ilustraciones:** Adobe Illustrator CC  
**Animaciones:** Adobe Flash CS6  
**Audio:** Adobe Audition CC



- Tamaño de imagen en pixeles:** 1024x768
- Formato:** SWF / 24FPS.
- Plataformas:** con computadoras con sistema operativo Mac y Windows.





## CAPÍTULO 3 DISEÑO

### ● Capítulo 3 / Ideación

## 3.1 10 IDEAS

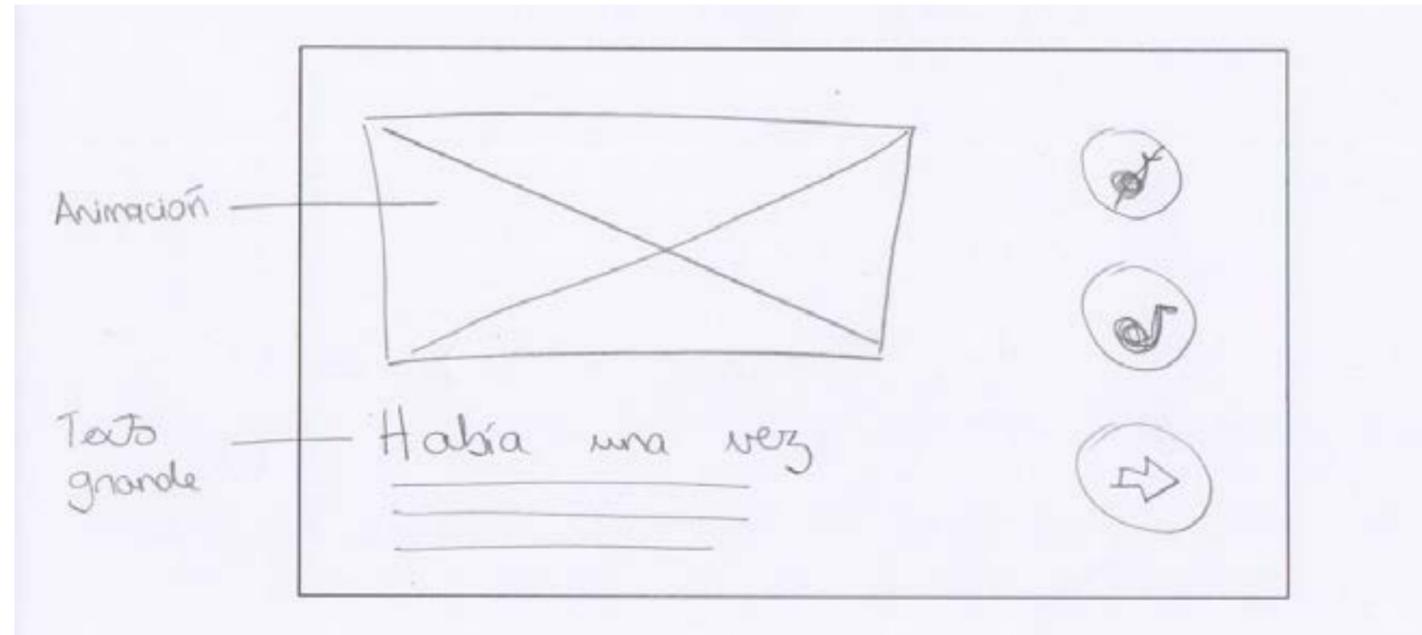
### 3.1.1 CUENTO DIGITAL - NAVEGACIÓN



- La idea del cuento digital se basa en animaciones acompañadas de texto que vaya acorde con la animación.
- Tiene una animación lineal, la cual no permite recorrer el cuento de manera que el niño necesite.
- El uso de melodía que acompañe a lo largo del cuento.

Esta idea apareció tomando en cuenta que a la edad de 4 a 6 años los cuentos les llaman mucho la atención. La ayuda de los padres es muy importante, debido a que a esta edad están aprendiendo a leer. Aunque la animación le podrá indicar de que se trata, no lo comprenderá del todo si no recibe ayuda.

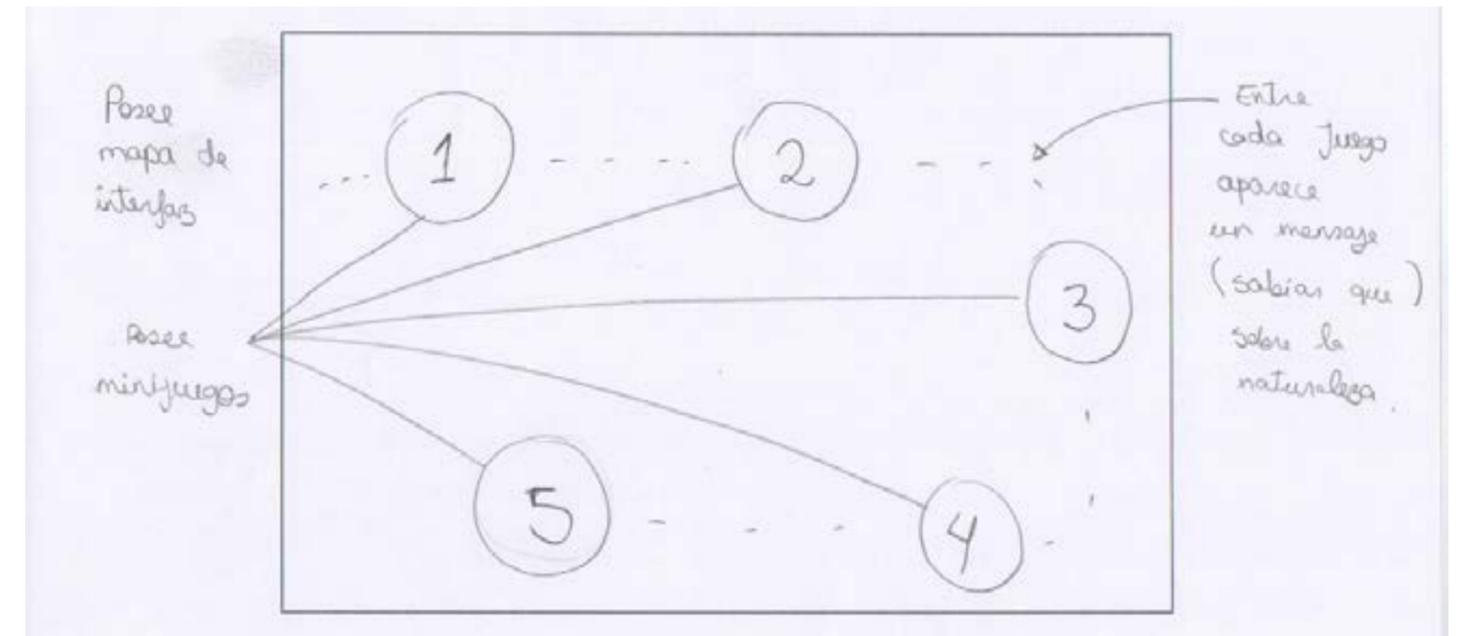
### 3.1.2 CUENTO NARRADO - NAVEGACIÓN



- El cuento narrado, contiene audio lo que ayudará a que el niño pueda entender de que se trata.
- Posee animaciones de acuerdo con la historia.
- Es uso de texto grande, solo como una guía para el niño.
- Animación lineal.

Con esta idea se pretendía que los padres ya no sean necesarios, que los niños pudieran ser capaces de utilizarlo y entender el contenido por sí solos, pero al ser una animación lineal, no podrían tener la capacidad de regresar, solamente podrán continuar a la siguiente hoja del cuento.

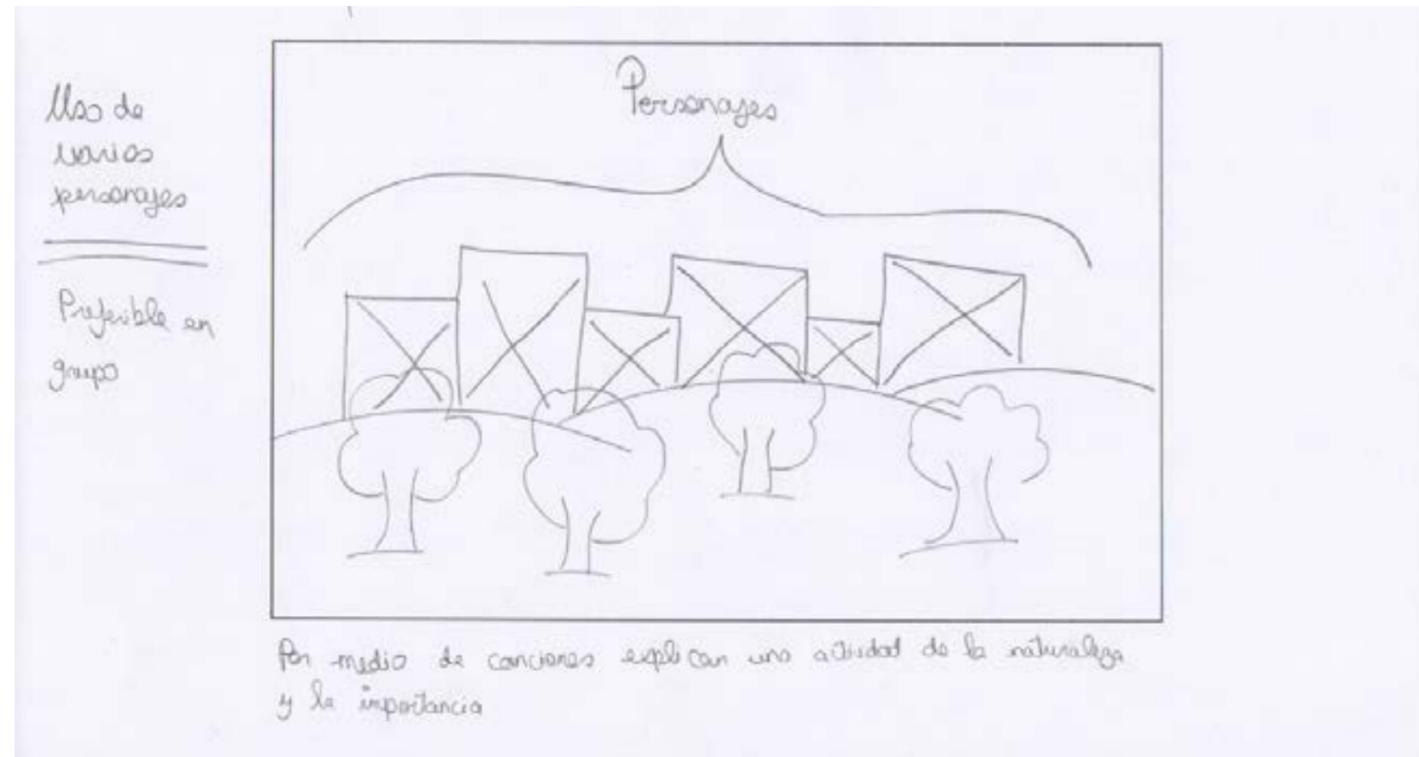
### 3.1.3 VIDEO JUEGO - NAVEGACIÓN



- Posee un mapa como interfaz, para que los niños puedan navegar y se puedan ubicar de mejor manera.
- Posee serie de actividades, que van de acuerdo al tema. Cada una cumple con un objetivo y el momento que se cumple, podrá continuar.
- Entre cada actividad aparecerá un mensaje. El mensaje constará de información sobre beneficios de la naturaleza, pero siempre se mostrará el mensaje tomando en cuenta el juego previo.

Si observamos el mundo actual, la idea del juego digital va acorde a las actividades que los niños realizan a diario, pero no cumple el deseo de que los niños aprendan a hacer cosas en la naturaleza, si bien cubre una necesidad, no lo hace por completo.

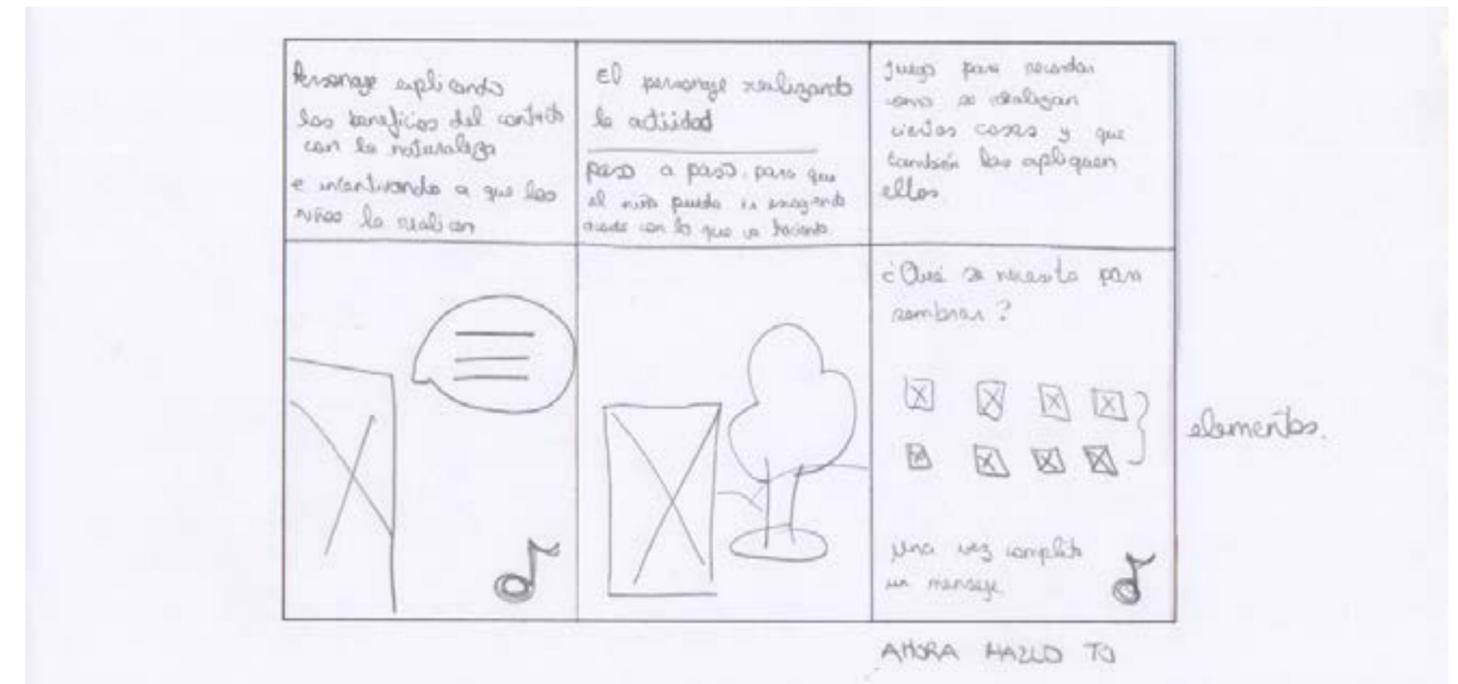
3.1.4 MUSICAL - NAVEGACIÓN / TIPO



- Uso de canciones que los niños deberán aprenderse.
- Preferible realizarlo en grupo.
- Animación lineal

Esta actividad se realiza en grupo, la manera en que los niños interactúan con la aplicación es al aprenderse las canciones y cantan con el personaje, si bien les enseña a hacer alguna actividad, no les da la oportunidad de repetir en el momento que ellos deseen, tendrán siempre que empezar desde el principio.

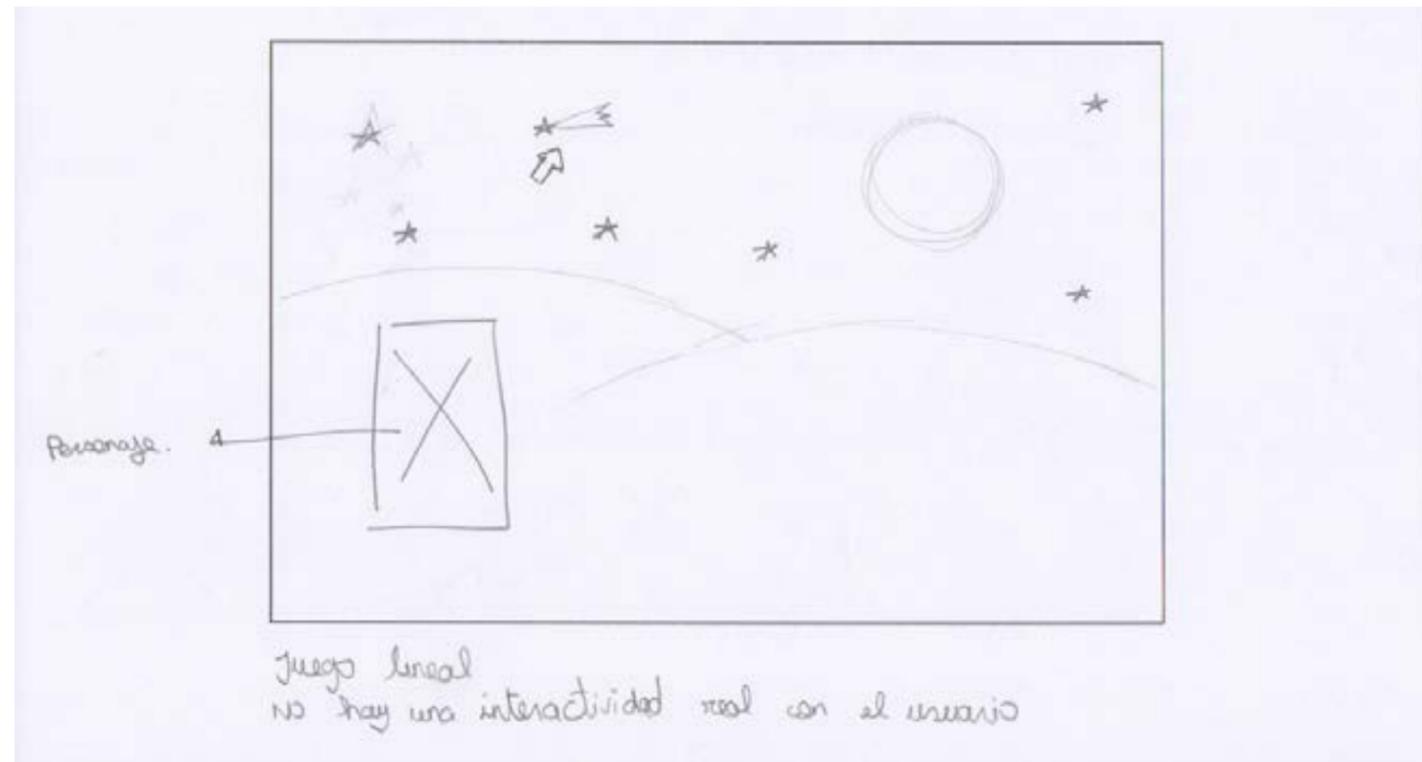
3.1.5 MANUAL + JUEGO - NAVEGACIÓN / TIPO



- Enseña paso a paso como se realiza la actividad en la naturaleza. Pero en forma de una animación larga, no tiene pausas entre cada paso.
- Refuerza los pasos de la actividad mediante mini juegos.
- Cuenta con un personaje durante toda la animación.

Este tipo de aplicación ayuda a la memoria del niño, porque una vez que acaba la animación inmediatamente empiezan las preguntas sobre lo que observó anteriormente, lo que quiere decir, si el niño no estuvo atento a la animación no podrá responder de manera adecuada. La parte negativa de esa aplicación, es que no tiene la posibilidad de repetición y si no responde bien las preguntas, obligatoriamente tendrá que empezar desde el inicio.

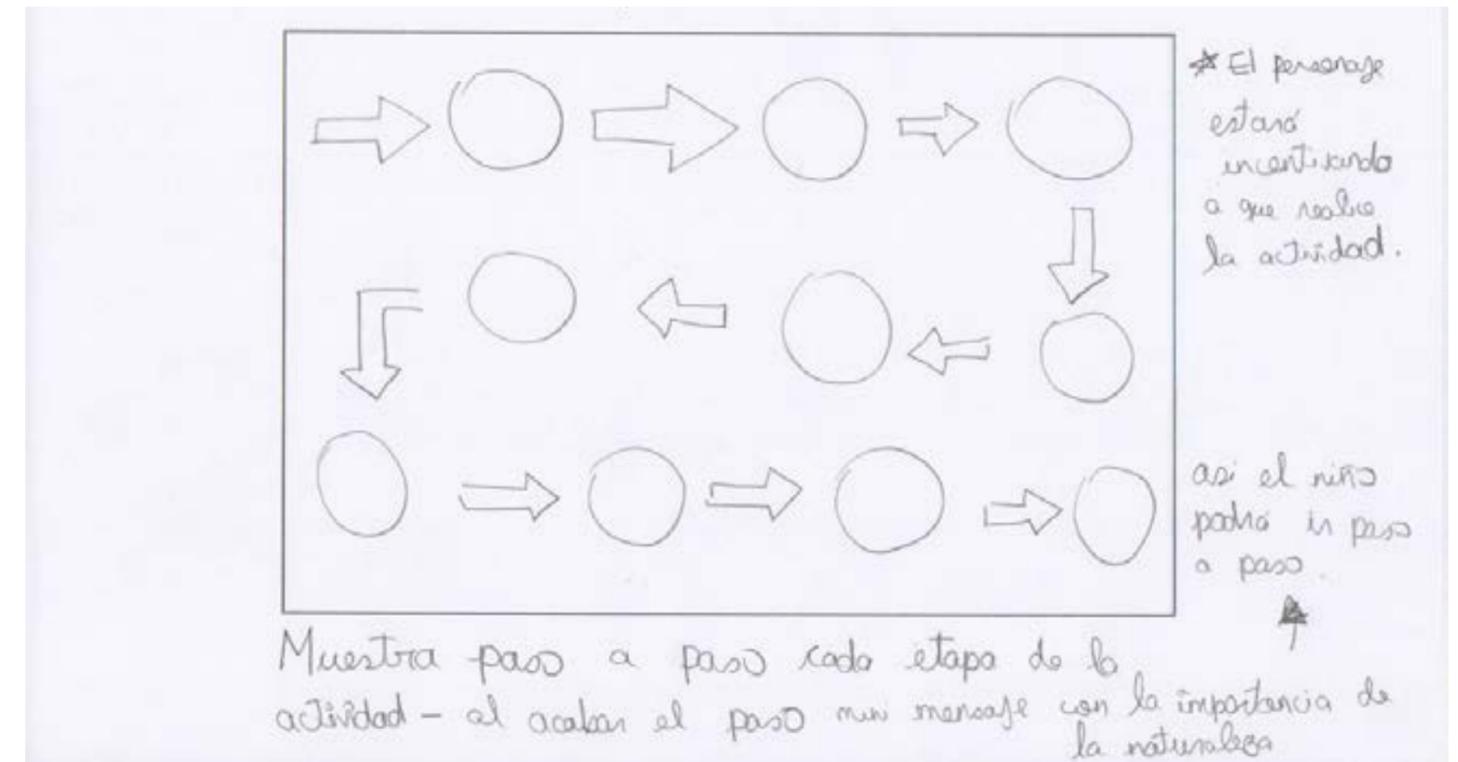
### 3.1.6 JUEGO - NAVEGACIÓN



- Cuenta con un personaje durante todo el juego.
- El objetivo del juego es ir buscando los objetos que el personaje menciona y al encontrar el objeto correcto el personaje dirá información sobre el tema relacionado.

Este juego es muy interactivo para los niños, y les hace estar muy atentos al personaje y a los objetos. Posee una animación lineal, lo que no permite repetir en caso de que el usuario lo requiera.

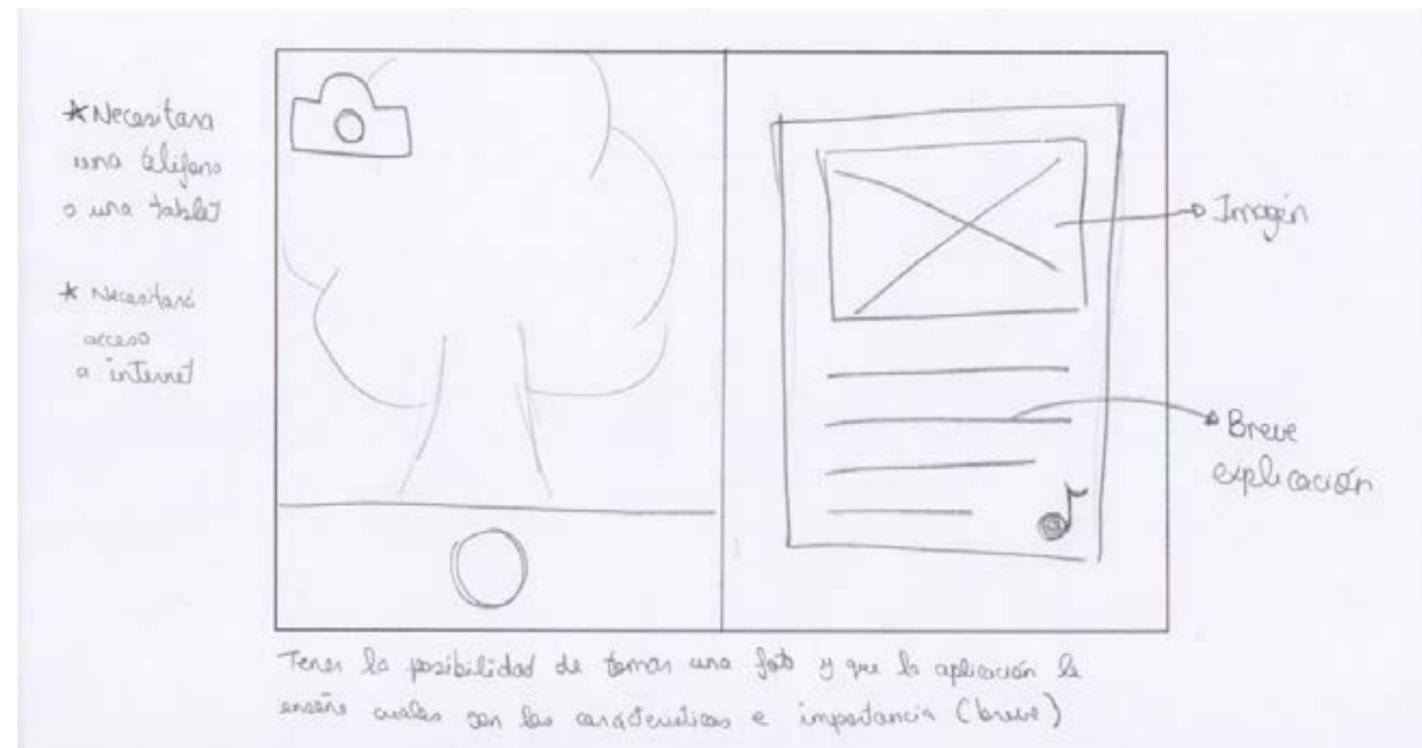
### 3.1.7 PASO A PASO - NAVEGACIÓN



- Posee una interfaz, donde puede encontrar cada paso por separado sobre una actividad específica.
- Tiene la capacidad de repetición.
- Posee mensajes con información sobre la naturaleza.

Este tipo de aplicación permite que el usuario tenga la capacidad de repetición, pero al tener solamente los pasos no tiene la seguridad que el niño sienta interés por la actividad si no tiene conocimiento previo.

### 3.1.8 TIEMPO REAL - NAVEGACIÓN / TIPO



Esta actividad tiene la posibilidad de tomar fotos sobre diferentes plantas, y automáticamente aparecerá en la pantalla las características e información sobre la misma. La desventaja que posee esta aplicación es que deberá mantenerse conectada a internet siempre que se la quiera utilizar para que pueda aparecer la información, además de que el niño deberá contar con un dispositivo móvil para poder moverse por diferentes lugares de la naturaleza.

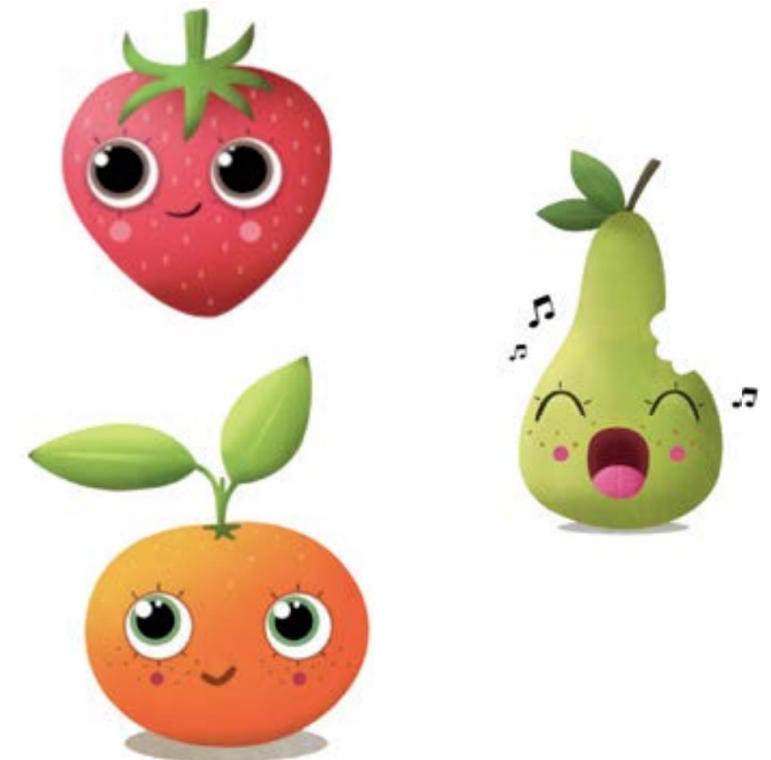
### 3.1.9 ILUSTRACIÓN - REFERENCIA: MKT4

#### FUNCIÓN

Este tipo de ilustración funciona porque mi target se siente identificado con este tipo de ilustración, debido a que los dibujos animados actuales mantienen gráfica similar.

#### ESTÉTICA

Este tipo de ilustración contiene una cromática adecuada para mi target y la ilustración es adecuada y muy expresiva.



3.1.10 ANIMACIÓN

**ILUSTRACIÓN 2D**

**FUNCIÓN**

Este tipo de animación funciona bien para mi target y al no tener mucho detalle, el usuario se concentrará en el mensaje que se quiere dar.

**ESTÉTICA**

Estética es adecuada, sencilla pero llamativa.



21 Referencia ilustración 2D

**ILUSTRACIÓN 3D**

**FUNCIÓN**

Este tipo de animación toma más tiempo, hace que el usuario preste más atención a los detalles y dejan de lado el mensaje.

**ESTÉTICA**

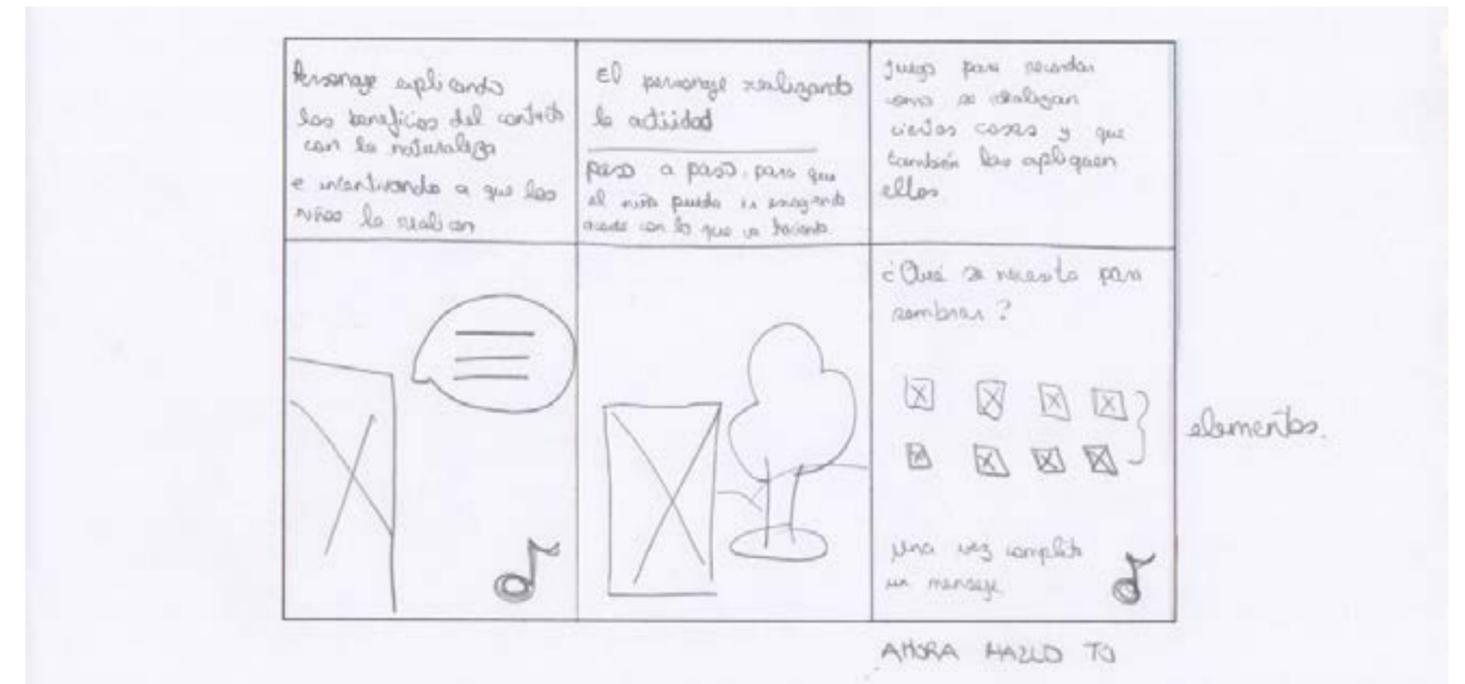
La estética se ve más real.



22 Referencia ilustración 3D

**3.2 3 IDEAS - FACTIBILIDAD**

3.2.1 MANUAL + JUEGO



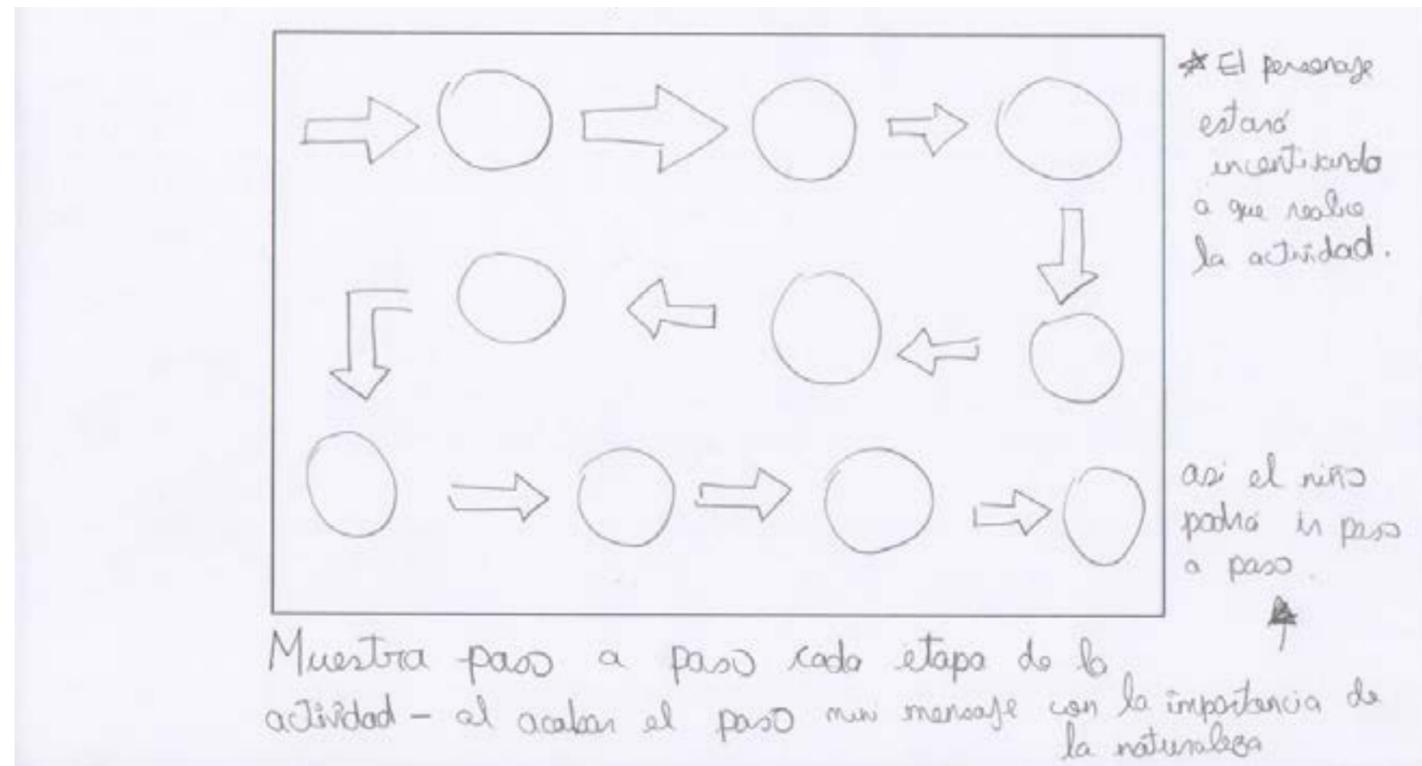
**FUNCIÓN**

Esta idea ayuda a que el niño pueda saber cuales son los beneficios de la naturaleza, y contará con un personaje que le apoyará en todo su recorrido. Ayuda a la memoria del niño y los minijuegos le dan interactividad con el usuario. Tiene audio lo que permite que el niño pueda utilizarlo sin mucha ayuda.

**ESTÉTICA**

Es sencilla, para que el mensaje sea entendido con facilidad. El personaje tiene que ser el punto de atención, debido a que él es el que enseña a hacer las cosas.

### 3.2.2 PASO A PASO



#### FUNCIÓN

Esta idea le da la oportunidad al niño de ir interactuando de acuerdo como él vaya realizando las actividades, con la capacidad de repetir algún paso en caso de que sea necesario. El personaje va incentivando al niño a realizar la actividad.

#### ESTÉTICA

Al momento de tener un mapa, lo vuelve más llamativo para el niño porque le da a entender que tiene que ir superando cosas. Le permite moverse por donde sea necesario. Le da seguridad de poder regresar.

### 3.2.3 ANIMACIÓN 2D



#### FUNCIÓN

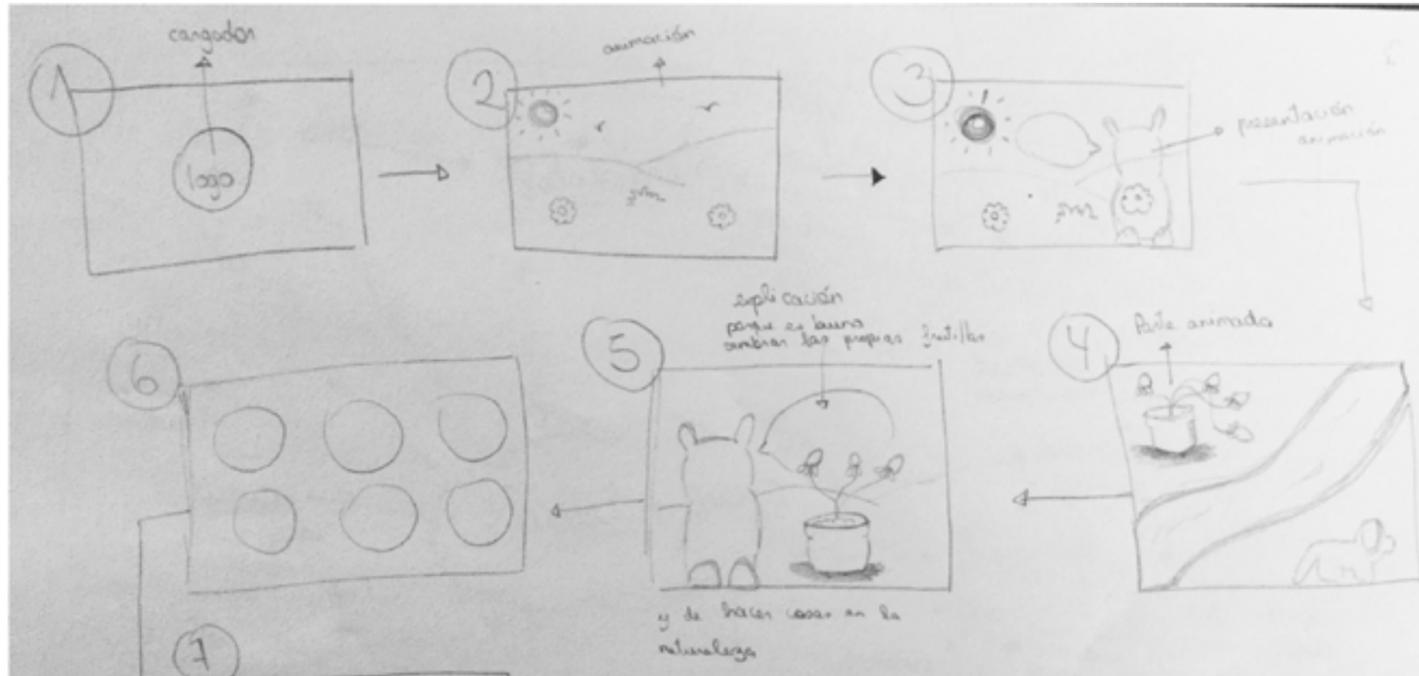
Debido a que es más sencilla, por el tiempo que tenemos es más factible realizarla, para hacerlo con calidad.

#### ESTÉTICA

Con el uso de cromática, se le puede dar efecto de volumen, sin necesidad de complicarse.



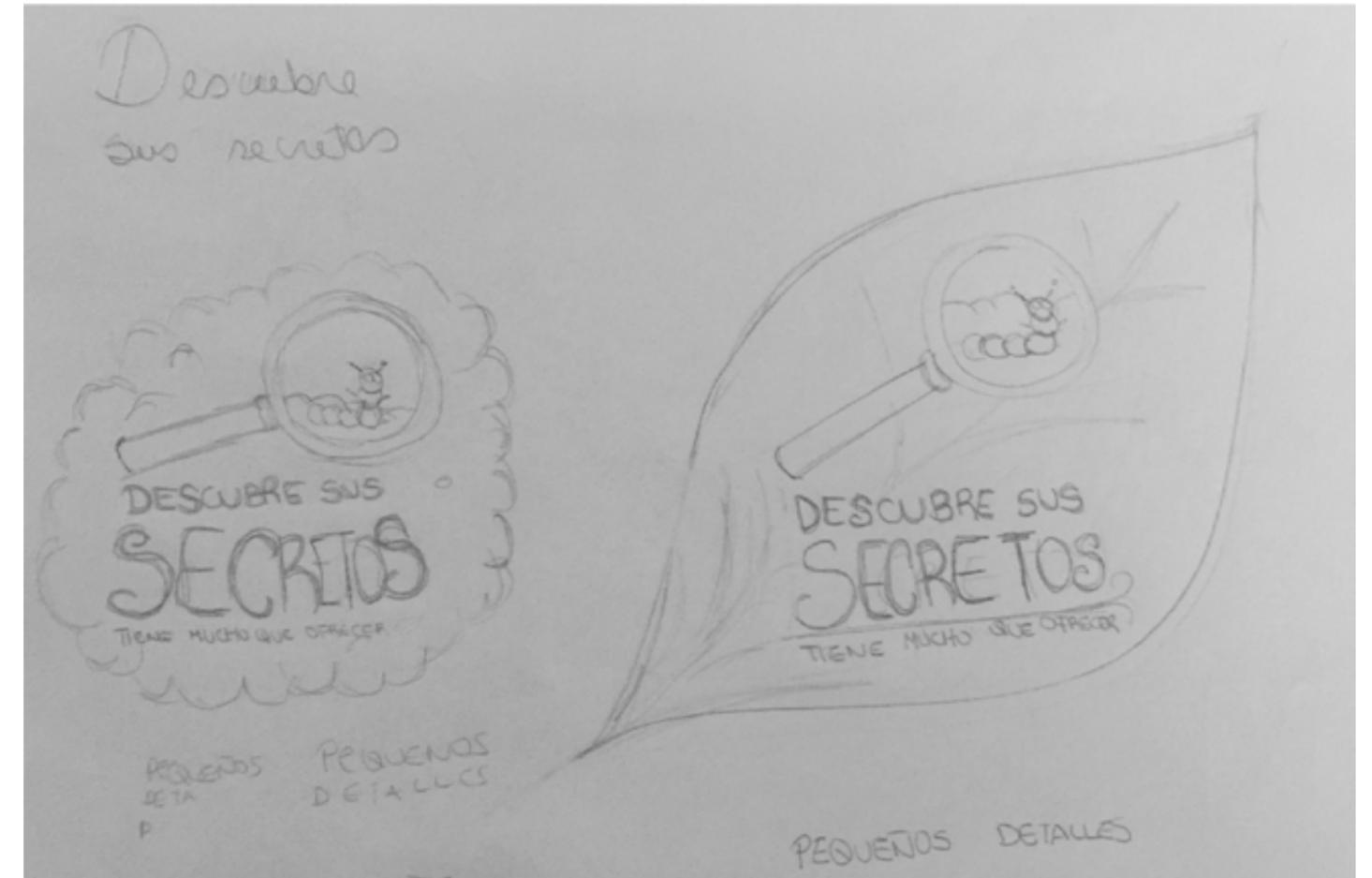
### 3.4.2 STORY BOARD



El story board ayudó al momento de crear la animación. Mantiene un orden y coherencia al momento de crear cada escenario y de crear los audios para cada pantalla.

### 3.4.3 BOCETOS

#### LOGO



El concepto del logo:

El nombre es pequeños DETALLES: GRANDES RESULTADOS y el logo demuestra que en algo pequeño, se pueden encontrar pequeños detalles que uno muchas veces ignora, pero que pueden generar un gran cambio

PERSONAJE



El concepto de este personaje nace de la investigación previa. En la investigación de campo se explica que los niños se sienten identificados con los animales, principalmente con los perros, ya que son los animales con los que tienen más contacto. De esa manera nace la idea de Cookie el personaje que acompañara al usuario durante toda la aplicación.

Boceto realizado por Estefanía Alvarez

PERSONAJE



ESCENARIO



3.4.4 CROMÁTICA



La cromática planteada, es elegida basandose en el target. No posee colores que se vayan a algo muy femenino o muy masculino.

### 3.4.5 TIPOGRAFÍA

DOCTOR  
GARCIA

ABCDEFGHIJKLMN-  
ÑOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmn-  
ñopqrstuvwxyz

La tipografía doctor garcía, es una tipografía true type. Es legible y al ser una tipografía ancha llama la atención del usuario, por esta razón va a ser utilizada en títulos, y botones.

kiddySans

ABCDEFGHIJKLMN-  
ÑOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmn-  
ñopqrstuvwxyz

La tipografía kiddy sans, open type, esta tipografía es legible y va a ser utilizada en textos complementarios, y en textos cortos.

## 3.5 DISEÑO FINAL

### 3.5.1 DISEÑO

LOGO

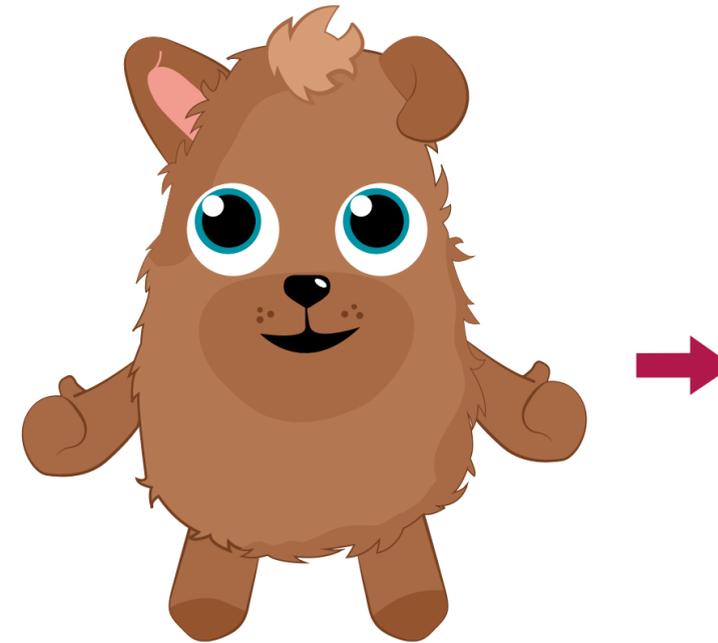


PERSONAJE - PERFILES

## Cookie



VOZ DE COOKIE

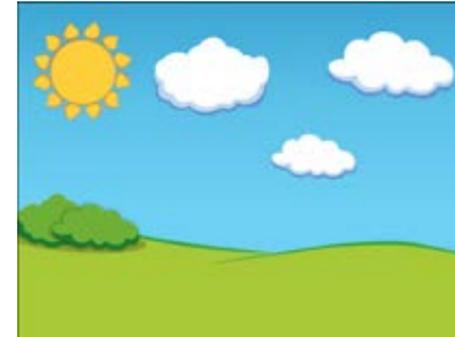


José María Mardonez

ESCENARIOS



ESCENARIOS



Las diferentes maneras en la que puede estar el escenario, permitirá que se puedan hacer recorridos de cámara simulando un movimiento continuo del mismo.



El escenario esta distribuido de una manera muy simple, debido a que poco a poco, los objetos que necesitará irán apareciendo a medida que la animación avance.

El recorrido que hace el personaje en el escenario lo irá explicando a medida que sea necesario.



### ESCENARIOS



➔ 1024 x 768



➔ 1400 x 768

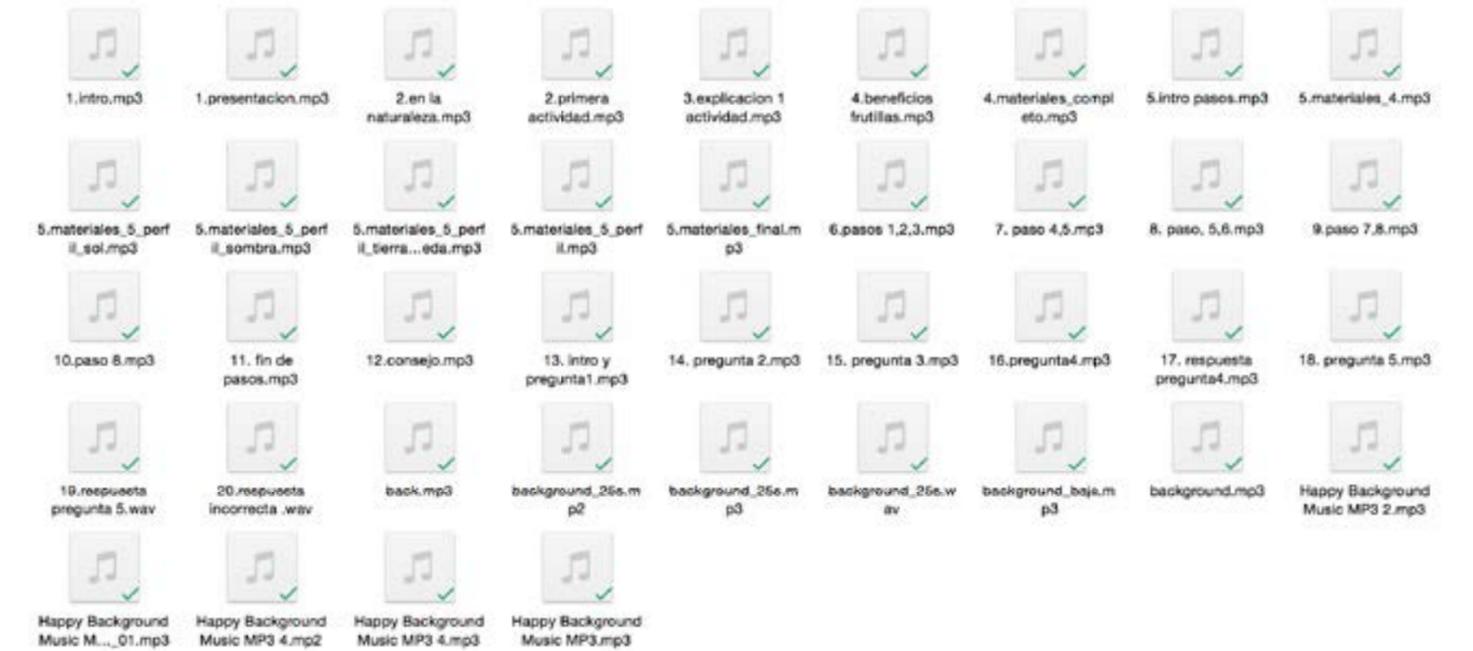
El tamaño de pantalla es de 1024 x 768 px, pero las pantallas son realizadas de 1400 x 768 px debido a que el momento de ejecutar el archivo se amplía la pantalla y al tener un escenario de mayor tamaño evitamos que queden bordes blancos.

La disposición de este escenario nos muestra las diferentes actividades que se pueden realizar en la naturaleza, vendrá acompañada de una animación del personaje describiendo la actividad.

A pesar de la cantidad de elementos que posee esta pantalla, define de manera muy clara 3 actividades que se puede apreciar fácilmente.

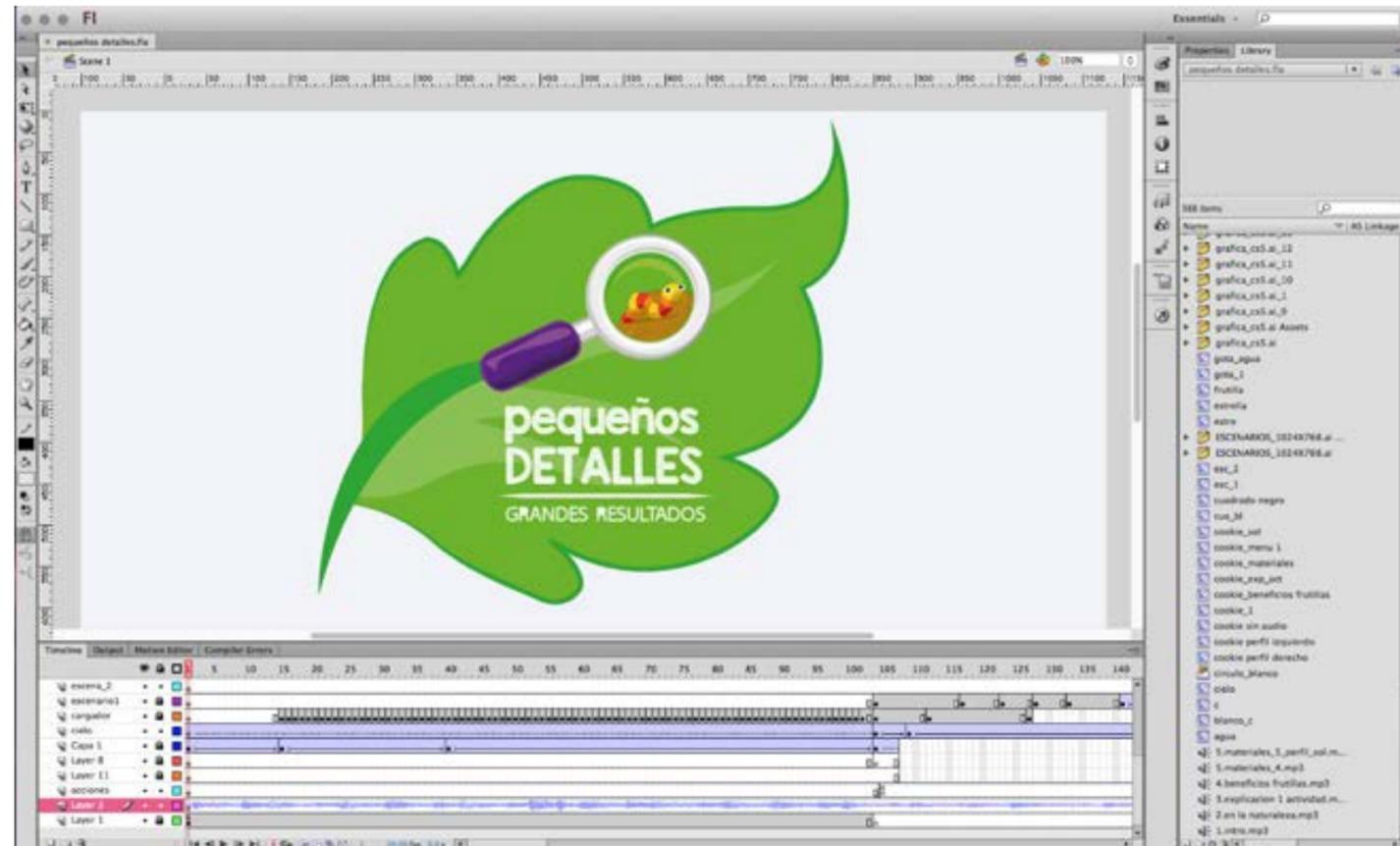
### 3.5.2 MULTIMEDIA

#### AUDIOS



Podemos observar los audios de toda la aplicación separados por pantallas, de esta manera es más sencillo asignar el audio correcto a la animación correspondiente. Estos audios ya están previamente editados de ruido y en algunos casos tienen cortes en audios mal grabados, y en otros casos se jugó con el volumen, de esta manera logramos tener un audio adecuado para la aplicación.

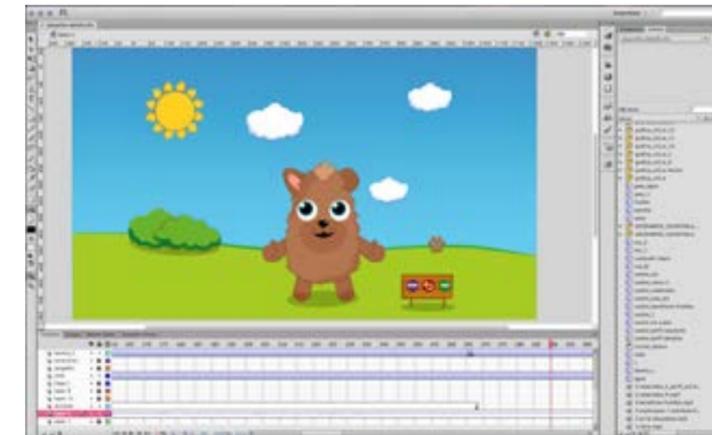
## PROGRAMACIÓN



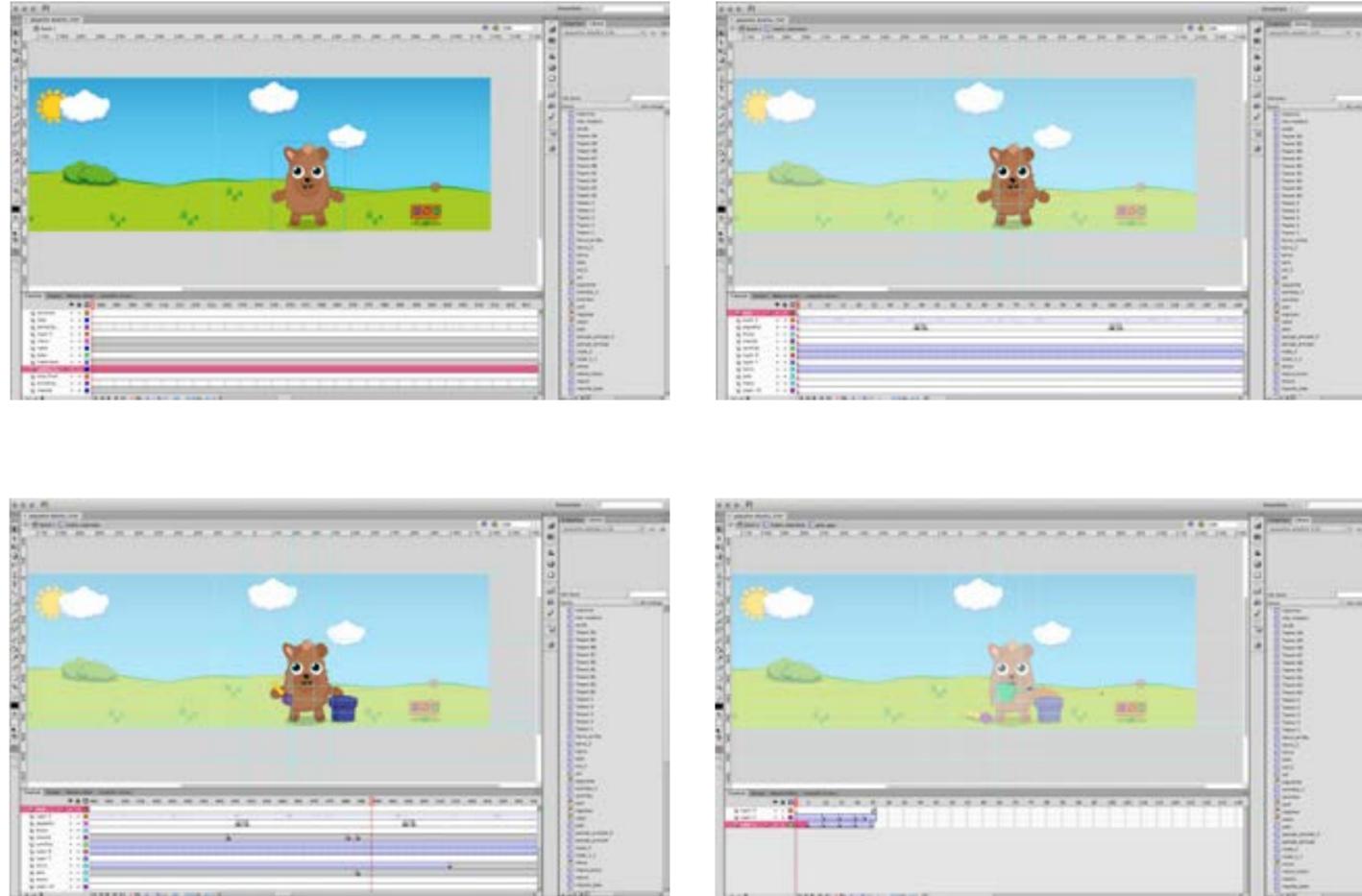
La programación fue realizada en Adobe Flash CS6, Action Script 2.0. El tamaño del documento es de 1024 x 768 px y esta realizado a 24 FPS (fotogramas por segundo).

Como podemos observar en la imagen anterior, podemos observar que para el intro de la aplicación se utilizaron varias capas, en las cuales vamos haciendo paso a paso el movimiento que va poseer la animación. Además podemos observar que en una de las capas agregamos el audio que acompañará a toda la aplicación.

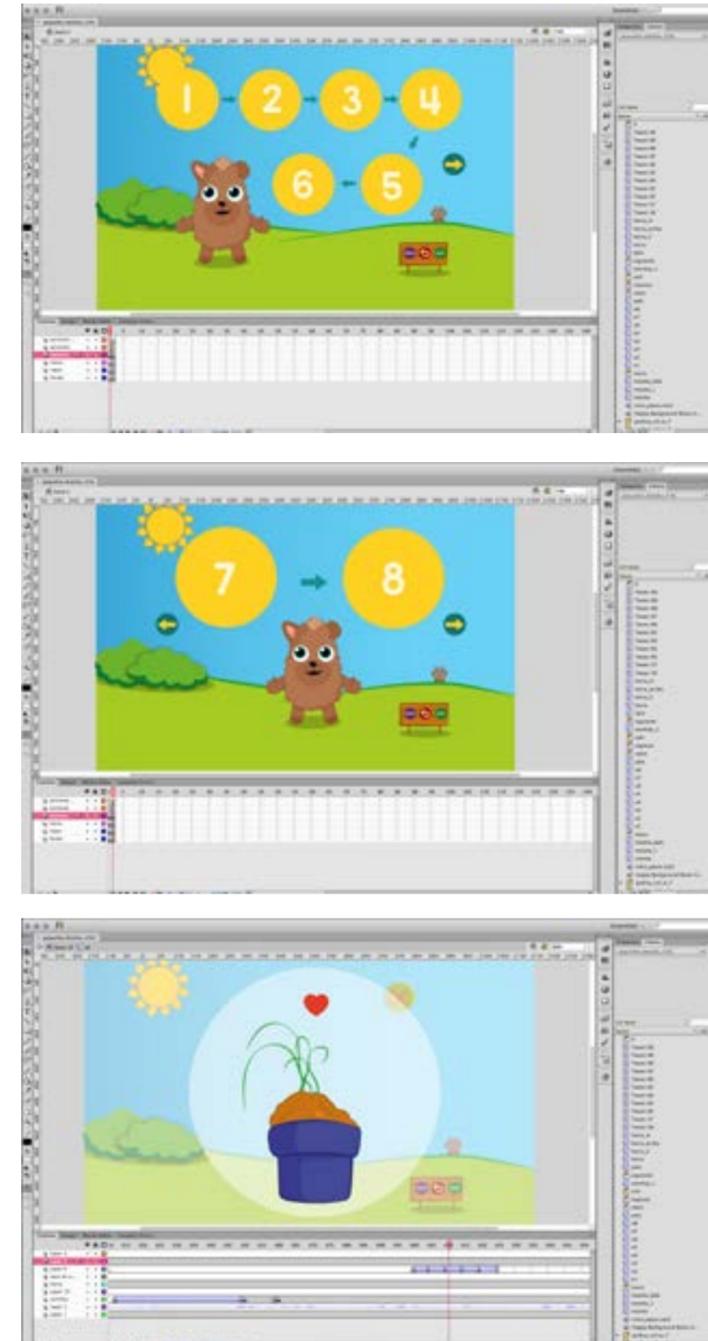
Al lado izquierdo encontramos la biblioteca, donde se encuentran todos los elementos que fueron utilizados para realizar el movimiento.



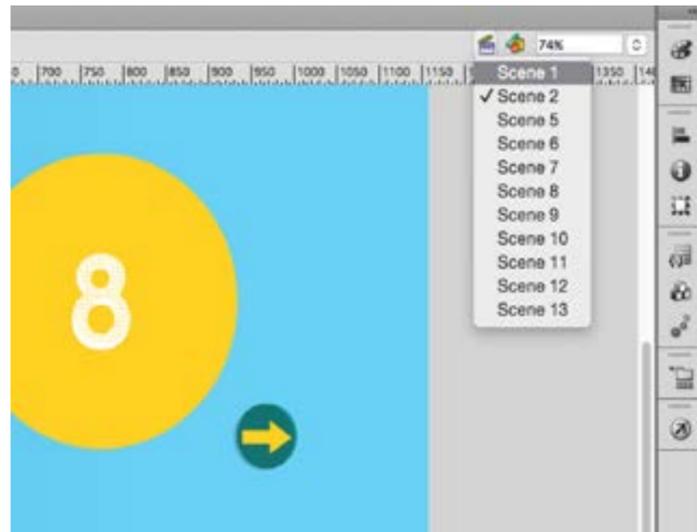
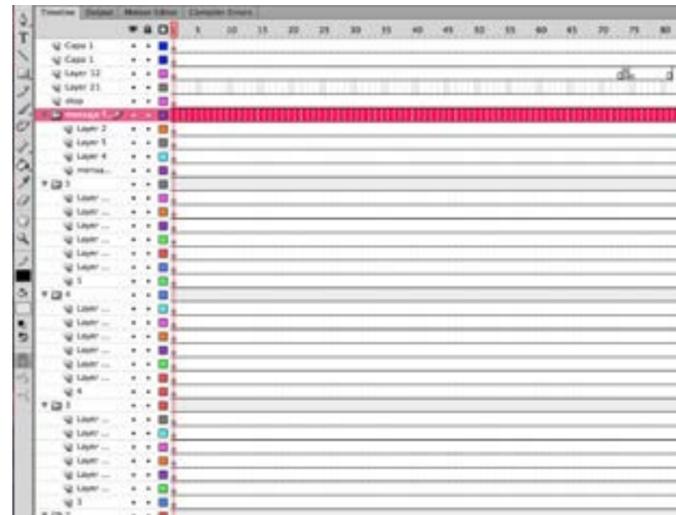
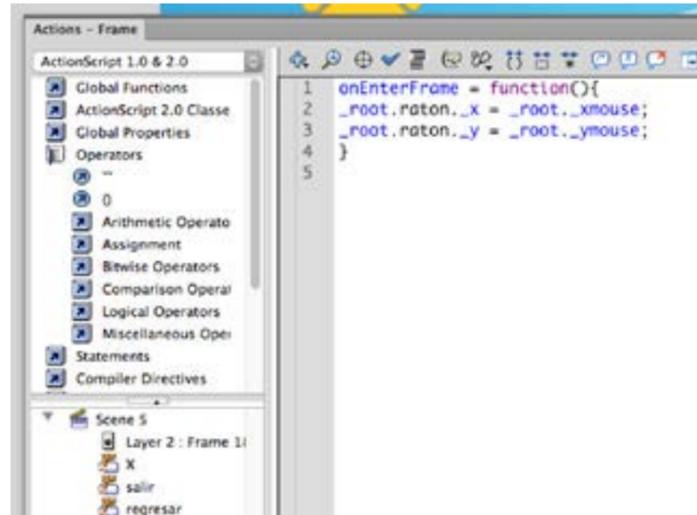
Para realizar el movimiento del personaje en los diferentes personajes, utilizamos tres clips de película diferentes. Cada uno posee los movimientos y audios correspondientes a la escena. El movimiento del personaje puesto de perfil, se puede utilizar en varias ocasiones, a diferencia del movimiento del personaje de frente. A pesar de ser la misma posición, si se utiliza el mismo clip de película al momento de realizar los cambios, se cambiarían en todas las copias. Lo que se hizo fue duplicar al personaje y darle el nombre correspondiente a la escena y de esa manera tener organizado cada momento en el que el personaje se mueve.



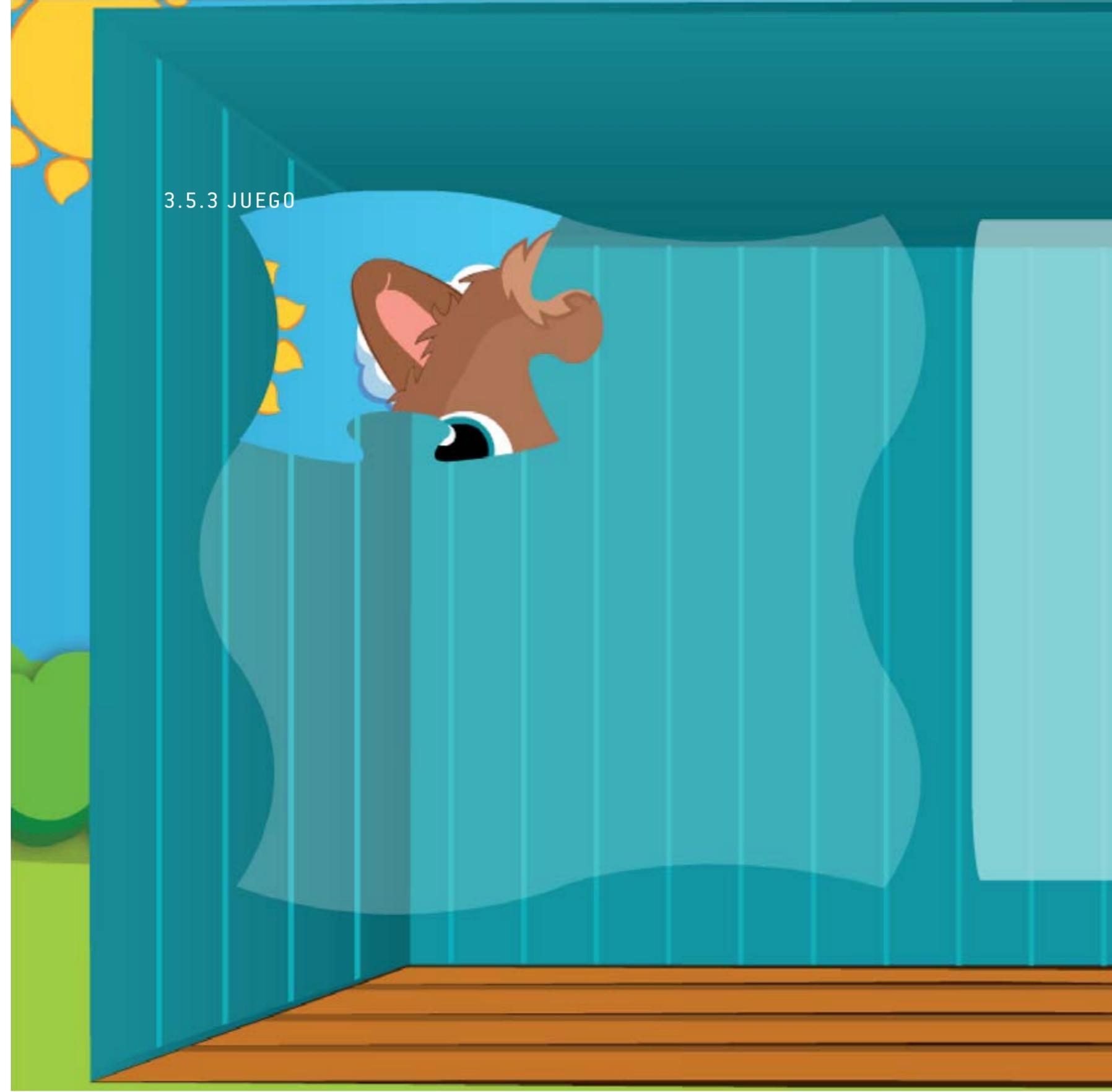
Para realizar los diferentes movimientos del personaje y elementos, al personaje lo hacemos clip de película, de ahí se hace doble click y empezamos a agregar capas, ahí realizamos los diferentes movimientos, ya sea de la boca o la aparición de elementos. El audio también se agrega en una de las capas que se antes se crearon. Dentro del clip de película principal, podemos seguir creando clips de películas para generar otro tipo de movimiento, eso es lo que hemos realizado con las gotas de agua. Cuando revisamos como va quedando la animación no se pueden apreciar los movimientos que estan dentro de otros, solamente se pueden apreciar el momento que se prueba la película.



En un archivo nuevo, creamos botones, en la primera imagen podemos observar 6 botones que serán los 6 primeros pasos que deberán realizar los niños antes de obtener las frutillas. En la siguiente imagen podemos observar dos botones que son los paso finales. En las pantallas podemos observar las flechas que nos permiten navegar entre las pantalla. En la última imagen podemos observar la pantalla de uno de los pasos, se pueden observar los fotogramas que se utilizaron para el movimiento, al igual que el audio. esta pantalla posee un botón con una x, al hacer click este nos llevará a la primera pantalla donde se encuentran los botones de los pasos.

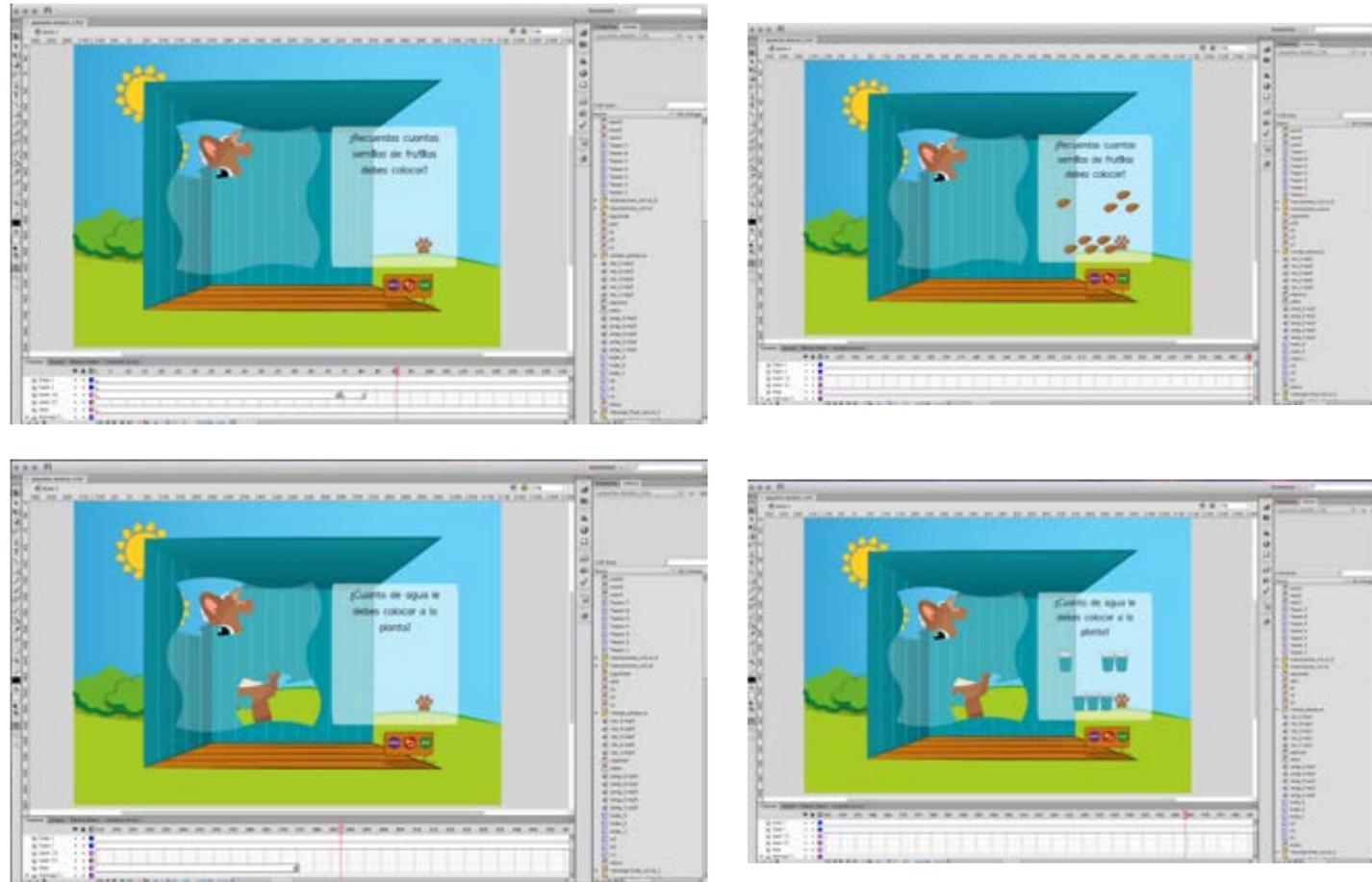


En la primera imagen podemos observar el cuadro de acciones, ahí se escriben las órdenes para los diferentes botones que posee la aplicación. Cada botón tiene su propia orden. En las otras dos imágenes podemos observar las diferentes maneras de organizarnos dentro de los documentos. En algunos casos hemos utilizado las carpetas, como en la imagen superior, pero más hemos utilizado el uso de escenas, esto nos permite desplazarnos de un lado a otro de manera ordenada.



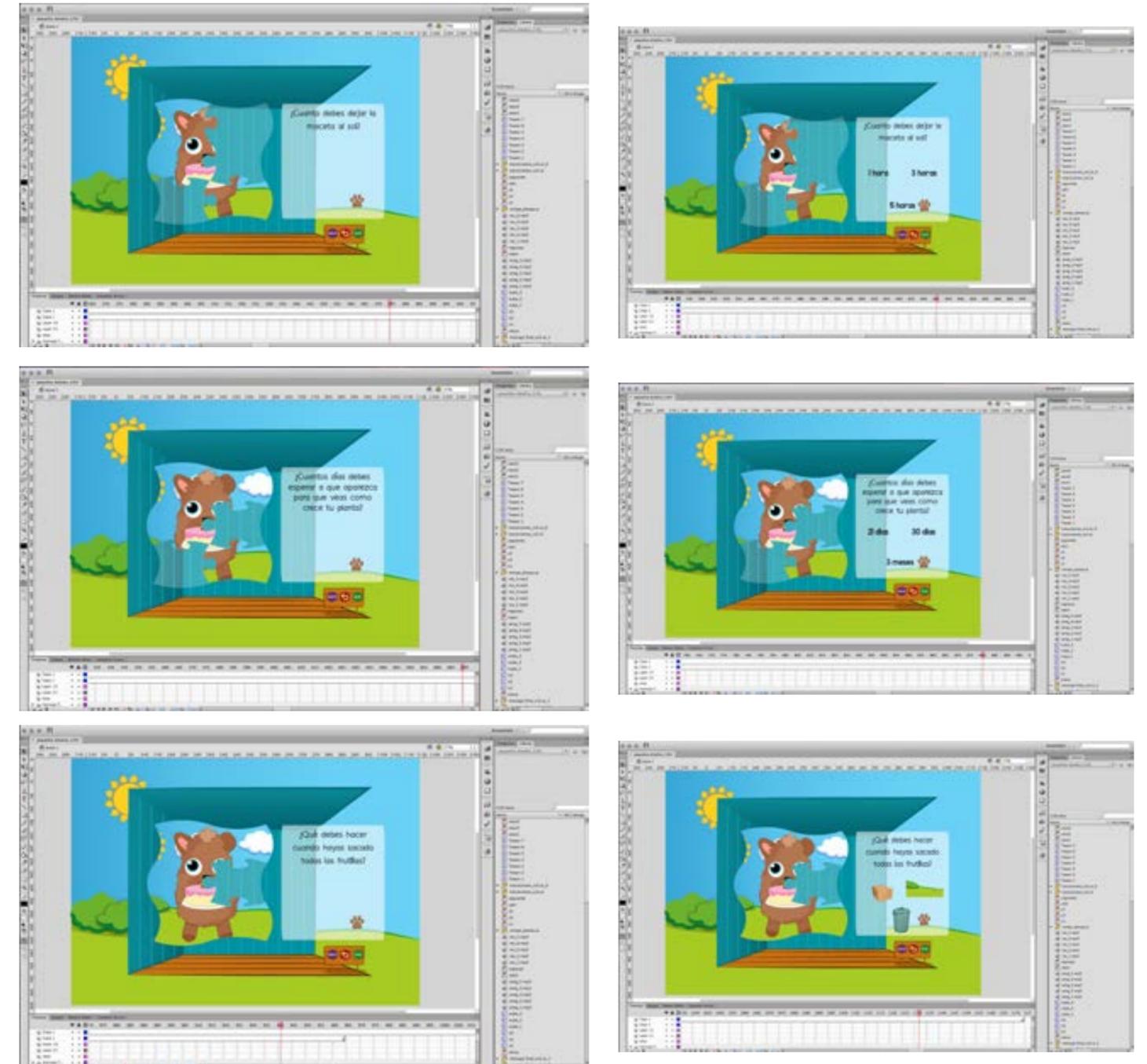
### 3.5.3 JUEGO

### JUEGO DE PREGUNTAS + ROMPECABEZAS



El juego que se realizó para la aplicación fue el juego de preguntas, cuando se responde de manera correcta a la pregunta aparece una pieza de rompecabezas. En las imágenes anteriores podemos observar cada pregunta como sus opciones. Esta parte además de poseer audio posee el texto. De esa manera podemos lograr que los niños vayan asociando cada palabra. El juego también requiere que los niños hagan memoria de lo que observaron e hicieron anteriormente.

Si responde correcto, aparecerá una nueva pantalla donde el personaje explique porque esta bien esa respuesta, y en el caso de que responda de manera incorrecta también se irá a otra pantalla donde el personaje da una nueva oportunidad.





Como se explicó anteriormente podemos observar la imagen superior, esa pantalla aparece el momento en el que la respuesta correcta fue escogida. En el círculo verde aparece el elemento que se esta describiendo. En la imagen inferior, podemos observar la pantalla que aparece al momento de elegir una respuesta incorrecta, el personaje ofrece la oportunidad de repetir la pregunta para responder de forma adecuada.



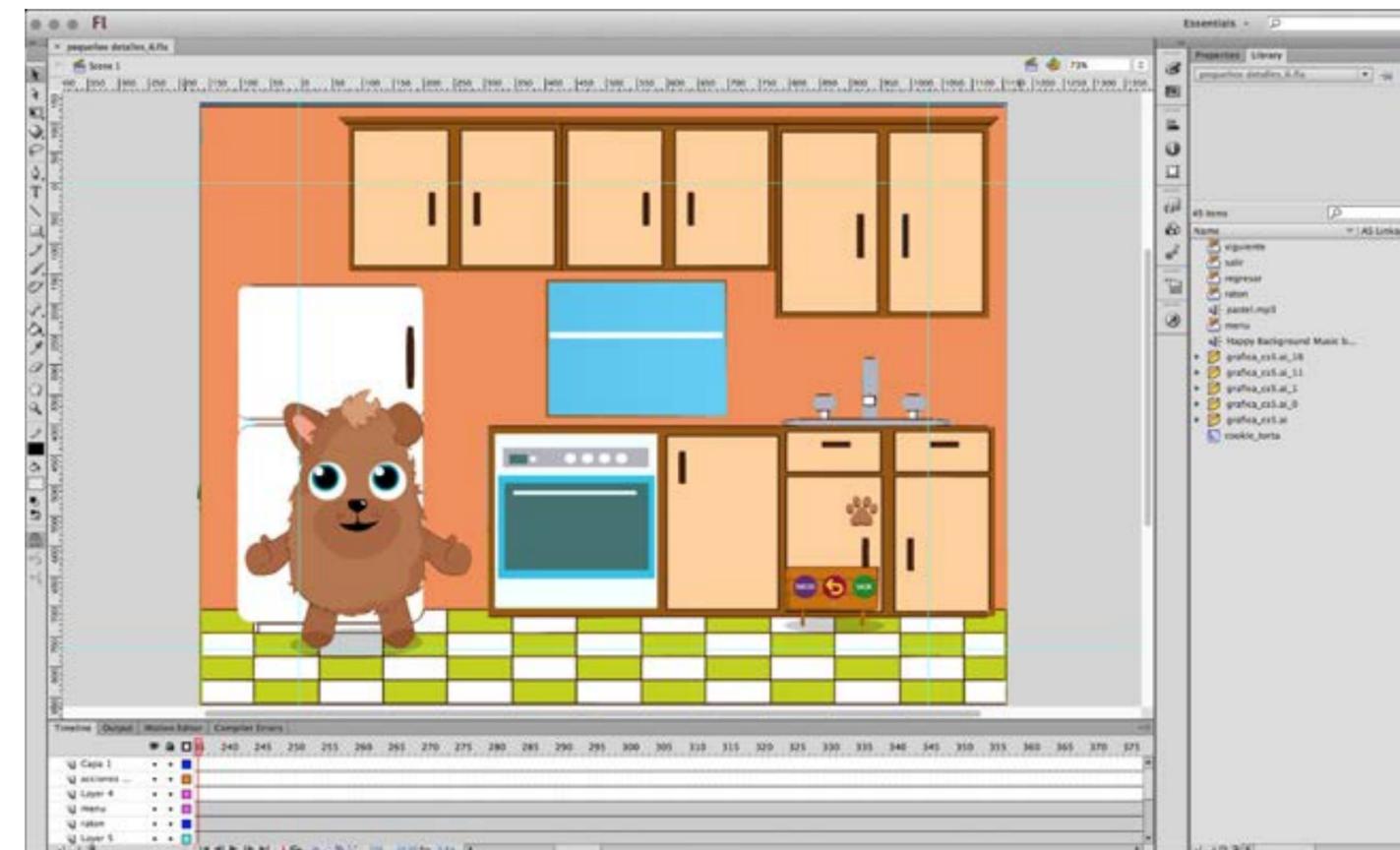
Finalmente al responder todas las preguntas de manera correcta, aparece el personaje explicando la imagen que se armo durante el juego. Podemos describir la imagen como “Cookie con un pastel”, esto nos dio la posibilidad de crear un extra en la aplicación que sería un consejo sobre que se puede hacer con las semillas sembradas anteriormente, esto fue pensado para impulsar el deseo del niño de terminar todo el proceso con el fin de tener un beneficio extra al final, que permita compartir las frutillas con la familia o amigos.

### 3.5.4 EXTRA

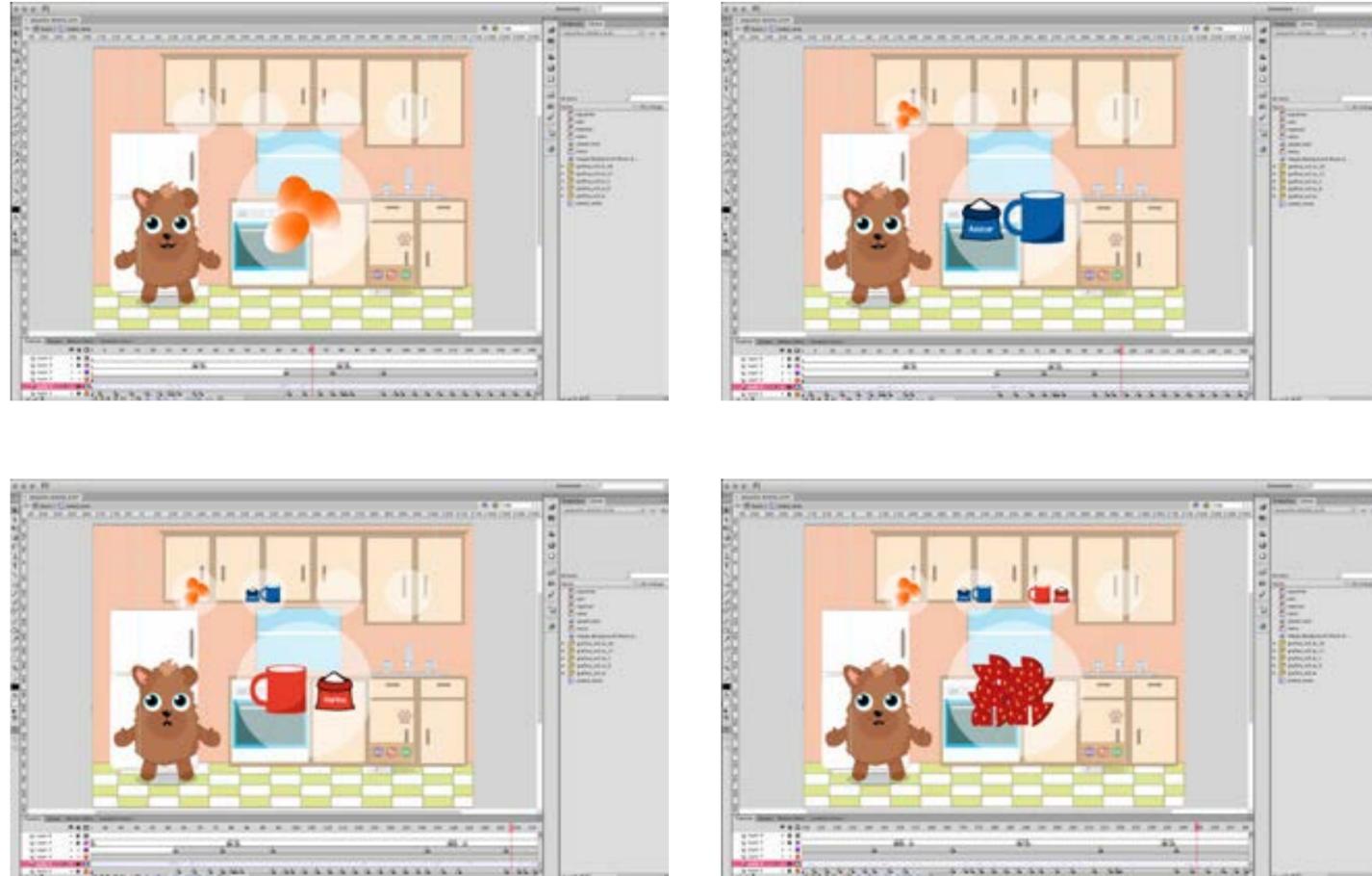


● Capítulo 3 / Diseño final

#### CONSEJO - RECETA DE COCINA

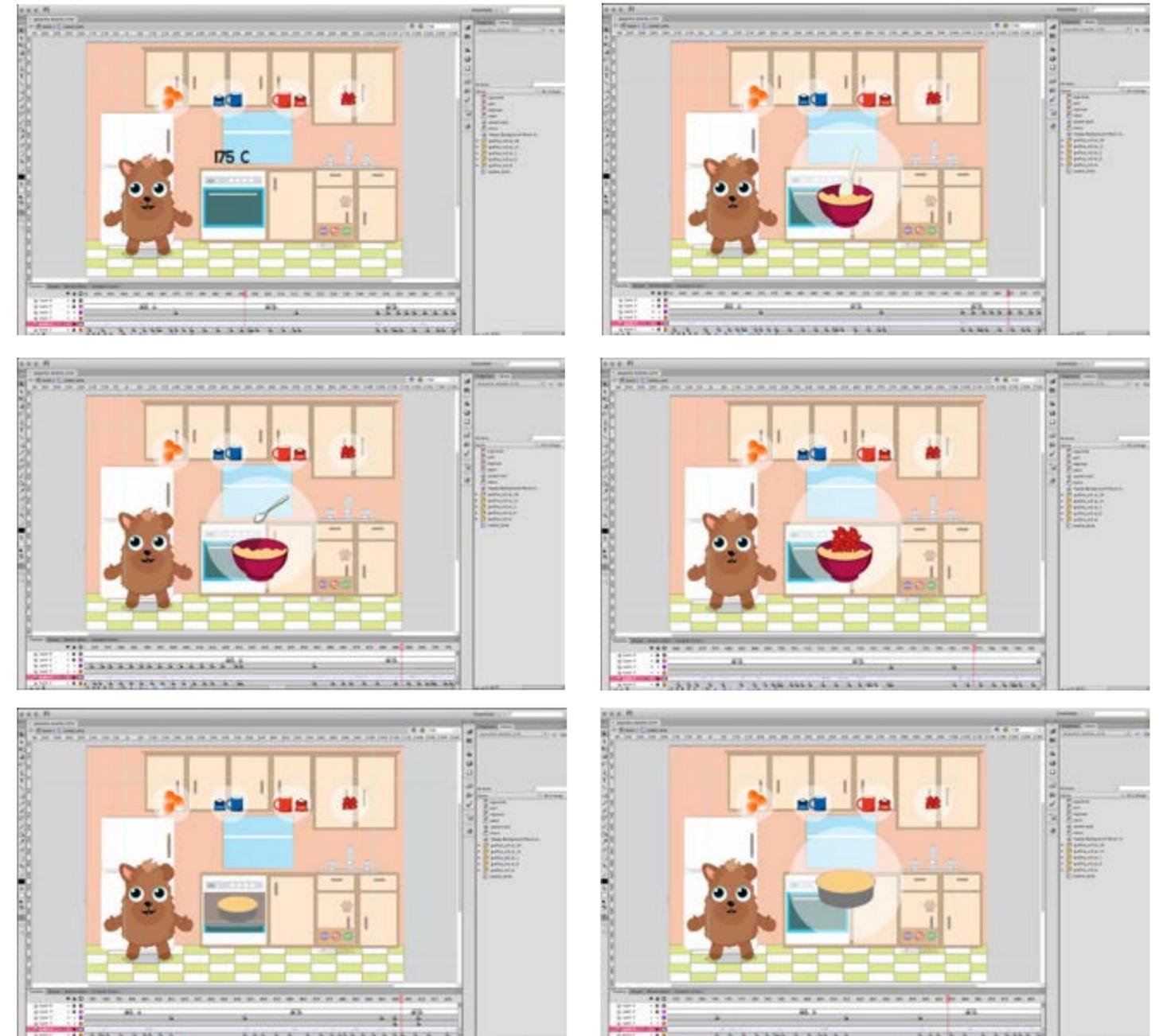


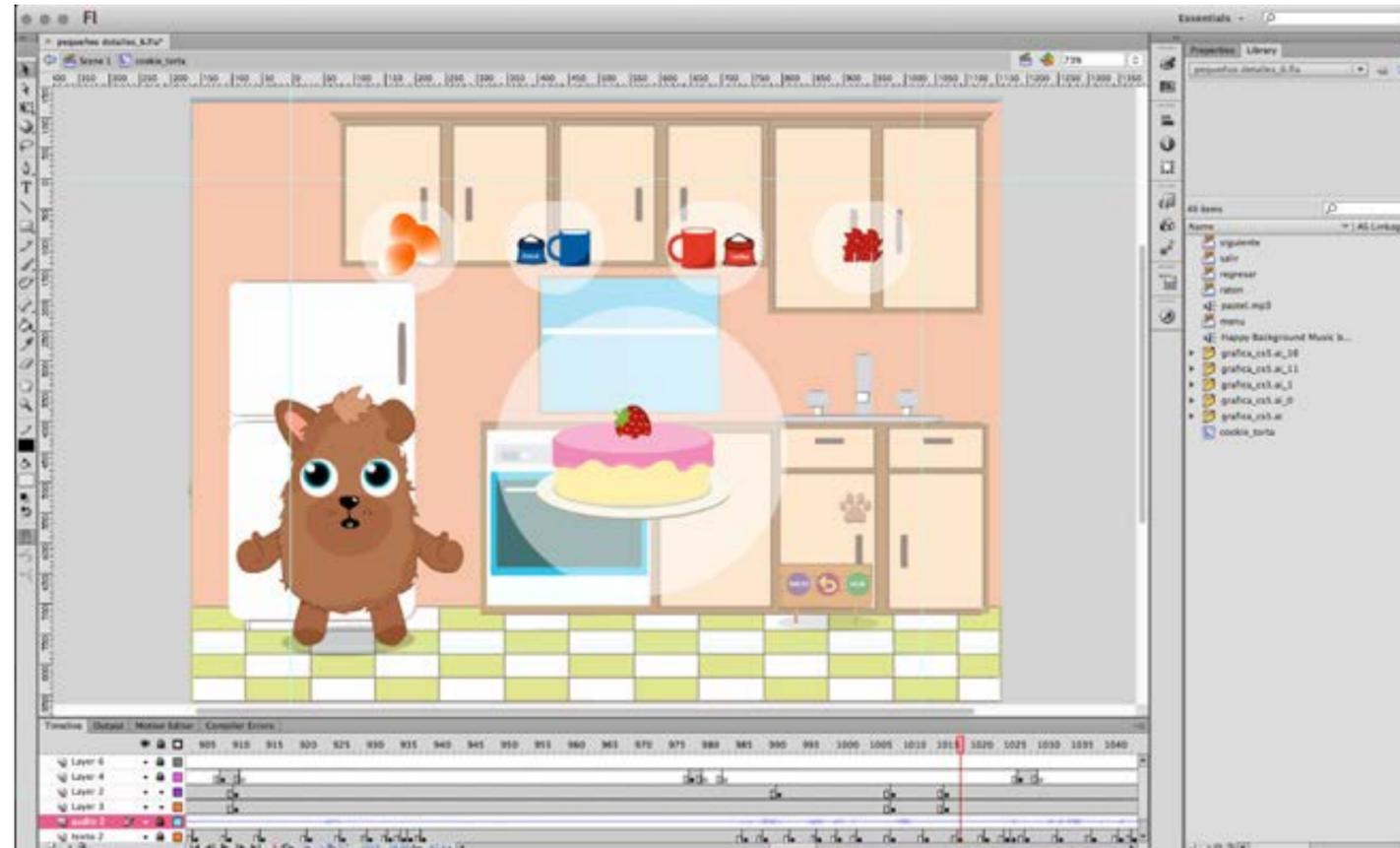
Esta parte de la aplicación fue pensada para que al momento en que las frutillas esten listas, no se quede solamente en sembrarlas y ya. Les da la oportunidad de crear nuevas cosas con ellas y al mismo tiempo compartir tiempo con su familia y al final del proceso puede compartir con sus amigos también. Este tipo de consejos le enseña al niño que la naturaleza nos brinda la oportunidad de crear cosas nuevas, que no solo se debe quedar en la naturaleza, si bien no todo se puede cocinar existen muchas más cosas que se pueden realizar con ellas.



En las pantallas podemos observar como se va mostrando cada elemento que se va a utilizar, si bien en las imágenes no se muestra la cantidad que se necesita, el personaje si lo dice.

En las imágenes a continuación, podemos observar paso a paso la preparación del pastel, los ingredientes que se encuentran en la parte superior no desaparecen durante la animación, por si acaso el niño necesite recordar los ingredientes. Las animaciones en esta parte no tienen mucho movimiento, pero cubre con toda la información necesaria.





Al finalizar la preparación aparecerá este delicioso pastel ya terminado y el personaje explicará que esto y mucho más se puede hacer gracias a la naturaleza. Finalmente cuando la animación termine aparecerá una flecha que nos llevará de vuelta al menú. Al ser un demo solamente nos permitirá elegir la opción que ya hemos realizado anteriormente que es la de sembrar frutillas.

### 3.6 VALIDACIÓN

Para la validación se contó con la presencia de 4 niñas entre las edades de 4 a 6 años. Esta Alejandra de 5 años, Ana Paula de 4 años, Paula de 6 años y Camila de 4 años. Sus padres estuvieron presentes durante la presentación de la aplicación.

Algo muy importante que mencionaron fue que al momento de ver que las están grabando iban a estar más tímidas de lo que estaban, por eso motivo se presentará fotografías de lo que se realizó.

Se les invitó a un espacio en donde encontrarían los materiales que se iban a utilizar durante todo el proceso y a continuación se les puso la animación. Ellas observaron detenidamente todo los procesos, al momento en el que debían hacer paso a paso con el personaje se sentaron en el suelo y con los materiales listos pudieron realizar con Cookie los pasos que les indicaba.

Elas estaban muy animadas al tener el contacto con la tierra, ya que fue una experiencia muy diferente a la que tienen normalmente. Los padres apoyaban a sus hijas a que realizarán las actividades.

Al momento de finalizar los pasos, empezó el juego. Ellas tenían un ratón inalámbrico situado en la mitad de todas. Cuando una supiera y quisiera responder podía hacerlo haciendo uso del mismo. La mayoría de respuestas fue respondida por una niña, y eso se debía a la timidez de las demás.

Finalmente cuando finalizó el juego y observaron el consejo que se les daba, ellas estaban muy entusiasmadas por que sus frutillas crecieron y poder realizar la deliciosa torta que Cookie les enseñó.





Como conclusión puedo decir que la gráfica utilizada fue acertada, ya que ellas siempre querían ver más de lo que hacía el personaje. Un punto muy importante, fue el entender que trabajar con niños de estas edades es muy complicado, esta aplicación es destinada para hacerla en casa y en ese espacio ellos van a manejar de mejor manera la aplicación. Las niñas durante todo el poco estuvieron tímidas y al momento en el que sus padres les hacían preguntas del juego o de la aplicación en general ellas respondían con más confianza.





23 Realizadas por Franz Alba.

A pesar de la timidez de la niñas se cumplió con el objetivo de incrementar el contacto de los niños con la naturaleza, si bien no están en un parque o en un bosque, el hecho de sembrar ya están compartiendo tiempo con la naturaleza, esta parte es muy importante debido a que muchos niños no tienen la facilidad de ir a un bosque o un parque y esta es una buena alternativa de hacerlo.

### 3.7 CONCLUSIONES

Como conclusión de este capítulo, me doy cuenta que para realizar desde los bocetos hasta el diseño final, como diseñadora hay que entender por completo al target. Al inicio de este capítulo aparecieron muchas ideas de como resolver la problemática, pero al ir conociendo al target más de cerca se pudo concretar una idea y la parte gráfica fue más sencilla desarrollarla de una manera que fuera atractiva para ellos. Cuando uno ya tiene su idea pensada, cree que va a ser sencilla realizarla, pero no se toma en cuenta muchos factores, por ejemplo en mi caso lo que era obtener el audio, el tiempo que iban a tomar las animaciones. Cuando uno logra entender todo lo que implica el diseño, puede encontrar la manera de resolver la problemática de una manera satisfactoria.

## CONCLUSIONES FINALES

Al querer solucionar un problema como es los efectos de la globalización en los niños, las ideas aparecen, lo que debemos hacer como diseñadores es investigar y conocer al público al que queremos ayudar, de esa manera lograremos el resultado esperado.

La idea de querer lograr que los niños estén más en contacto con la naturaleza, fue una idea que a muchos les encanto, pero que a otros no les terminaba de agradar y eso se debió a que a muchos de ellos no tenían las posibilidad de estar todos los días en contacto con la naturaleza. Se pensó como unir estas dos cosas que son opuestas y se llegó a la conclusión de que se podía solucionar esta problemática con algo multimedia, al principio parecía una idea loca, pero al momento en el que entendimos que no les podemos quitar algo que va a estar con ellos toda su vida. Se tuvo que buscar la manera de utilizar este medio solamente como una herramienta para nuestro objetivo.

Un proyecto multimedia, donde se buscó la manera de crear algo adecuado para el público, para eso se conoció a profundidad al target y las situaciones diarias y se llegó a la conclusión de que enseñar a realizar algo en casa y al final del proceso ir a un lugar más grande era la idea más adecuada. Con la validación que se realizó pudimos verificar que la solución escogida, fue la mejor solución y de esa manera logramos el resultado esperado y de forma satisfactoria.

## RECOMENDACIONES

- Recomiendo que se hagan más trabajos de este tipo, porque ayuda a que los niños no se vuelvan sedentarios y a compartir con el medio ambiente.
- El trabajar con niños puede resultar complicado, hay que aprender de ellos y de esa manera se los conoce mejor, tener una buena relación nos ayuda a tener un mejor resultado.
- La programación que se utilice con el target debe ser sencilla pero muy llamativa, de ese modo llamará la atención del público.
- Pensar en actividades para realizar en la naturaleza deben ser fáciles de realizar y debe estar paso a paso de como hacerlo.
- El audio es muy importante para una aplicación como esta, debe ser un audio limpio y claro para que se pueda entender de manera correcta.
- Al momento de hacer la programación se debe tomar en cuenta el uso del trackpad y no del ratón, ya que los niños en la actualidad se sienten más identificados con este elemento.

## BIBLIOGRAFÍA

- Freire, H. (2011). Educar en verde. España: GRAO.
- División de Desarrollo Infantil y Educación Temprana de Carolina del Norte. (Enero de 2012). Beneficios de Conectar a los Niños con la Naturaleza. Natural Learning Initiative .
- Echeverri, J. H., & Gómez, J. G. (2009). Lo Ludico Como Componente De Lo Pedagogico, La Cultura, El Juego Y La Dimension Humana. Recuperado el 2 de Enero de 2015, de <http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>
- Ortega Ruiz, N., & Velasco Vergara, E. (2006). Manual de Educación Ambiental. México: Fundación de Apoyo Infantil, A.C .
- Palacios Aguilar, J. [s.f.]. Técnicas lúdicas. Recuperado el 29 de Diciembre de 2014, de Junta de Castilla y León: [http://iesordonosegundo.centros.educa.jcyl.es/sitio/upload/Microsoft\\_Word\\_Tema\\_.pdf](http://iesordonosegundo.centros.educa.jcyl.es/sitio/upload/Microsoft_Word_Tema_.pdf)
- Dussel, I., & Quevedo, L. A. (2010). Educación y nuevas tecnologías: los desafíos pedagógicos ante el mundo digital. Buenos Aires, Argentina: Fundación Santillana.
- Granollers i Saltiveri, T., Lorés Vidal, J., & Cañas Delgado, J. J. (2005). Diseño de sistemas interactivos centrado en el usuario. Barcelona, España: UOC.
- Vera, G. (2014). Diseño centrado en el usuario. BSP , 28, 29.
- Burn, A. (2009). Making New Media. Creative Production and Digital Literacies. Nueva York: Peter Lang.
- Jenkins, H. (2008). Convergence culture: La cultura de la convergencia de los medios. Barcelona, España: Paidós.
- Fraga, P. (2007). Definición, técnicas y estilos de animación. Enero 12, 2015, de diseño y animación Sitio web: <http://disayn.blogspot.com/2007/12/definicion-tcnicas-y-estilos-de-animacin.html>

## REFERENCIA DE IMÁGENES

1. [http://style.shockvisual.net/wp-content/uploads/2015/02/ninos\\_internet.jpg](http://style.shockvisual.net/wp-content/uploads/2015/02/ninos_internet.jpg)
2. <http://www.huertalayanna.com/wp-content/uploads/2014/01/cumpleanos.jpg>
3. Echeverri, J. H., & Gómez, J. G. (2009). Lo Ludico Como Componente De Lo Pedagogico, La Cultura, El Juego Y La Dimension Humana. Recuperado el 2 de Enero de 2015, de <http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>
4. <http://kh7.es/wp-content/uploads/juegos-creatividad-imaginacion.jpg>
5. <https://investigacionencompetenciadigital.files.wordpress.com/2008/10/202.jpg>
6. [http://comink.com.mx/wp-content/uploads/2015/01/shutterstock\\_129449258.jpg](http://comink.com.mx/wp-content/uploads/2015/01/shutterstock_129449258.jpg)
7. <http://www.mundodigital.net/wp-content/uploads/Kidizoom-Smart-Watch-VTECH-.jpg>
8. <https://lh3.ggpht.com/viUqul357Kv1IUCvgoUpKDFGFNZo9hmRxQyMlquirtvHAIkE4HcitD213bIddqDGPA=h900>
9. Gráfica de la aplicación
10. <http://lamotora.com.ec/cuenca/sites/default/files/parque-de-la-madre.jpg>
19. [https://lh3.googleusercontent.com/-ZqevAUNoxc0/TWvrxZMmxuI/AAAAAAAAAew/t70acK2rgM8/s1600/preferencias\\_femenino\\_totales.jpg](https://lh3.googleusercontent.com/-ZqevAUNoxc0/TWvrxZMmxuI/AAAAAAAAAew/t70acK2rgM8/s1600/preferencias_femenino_totales.jpg)
20. [https://lh4.googleusercontent.com/-7ijZEE0M-oY/TWvrxqhaXJI/AAAAAAAAAe0/qpY5sGDgdV8/s1600/preferencias\\_masculino\\_totales.jpg](https://lh4.googleusercontent.com/-7ijZEE0M-oY/TWvrxqhaXJI/AAAAAAAAAe0/qpY5sGDgdV8/s1600/preferencias_masculino_totales.jpg)
21. [http://www.svcmscentral.com/SVsitefiles/movidagr/producto/med/bd9ecb\\_1.jpg](http://www.svcmscentral.com/SVsitefiles/movidagr/producto/med/bd9ecb_1.jpg)
22. <http://2.bp.blogspot.com/-22vtZEH9ANo/Te4Y2tPnmvI/AAAAAAAAACE/IWQl2GLQ-KU/s640/06cervantes.jpg>

