



UNIVERSIDAD
DEL AZUAY

FACULTAD DE
DISEÑO
ARQUITECTURA Y ARTE

Escuela de Diseño Gráfico

Diseño de un sistema gráfico para un juego didáctico de los tratamientos terapéuticos de niños con trastorno de déficit de atención e hiperactividad, TDAH.

Trabajo de Graduación previo a la obtención del título de:

Licenciada en Diseño Gráfico

Autora: María Emilia Chica Hernández

Director: Marcelo Espinoza Méndez. Mgt.

Cuenca, Ecuador 2024

MONSTRUOSA
MENTE

AUTORA:
María Emilia Chica

DIRECTOR:
Marcelo Espinoza. Mgt.

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN:
María Emilia Chica



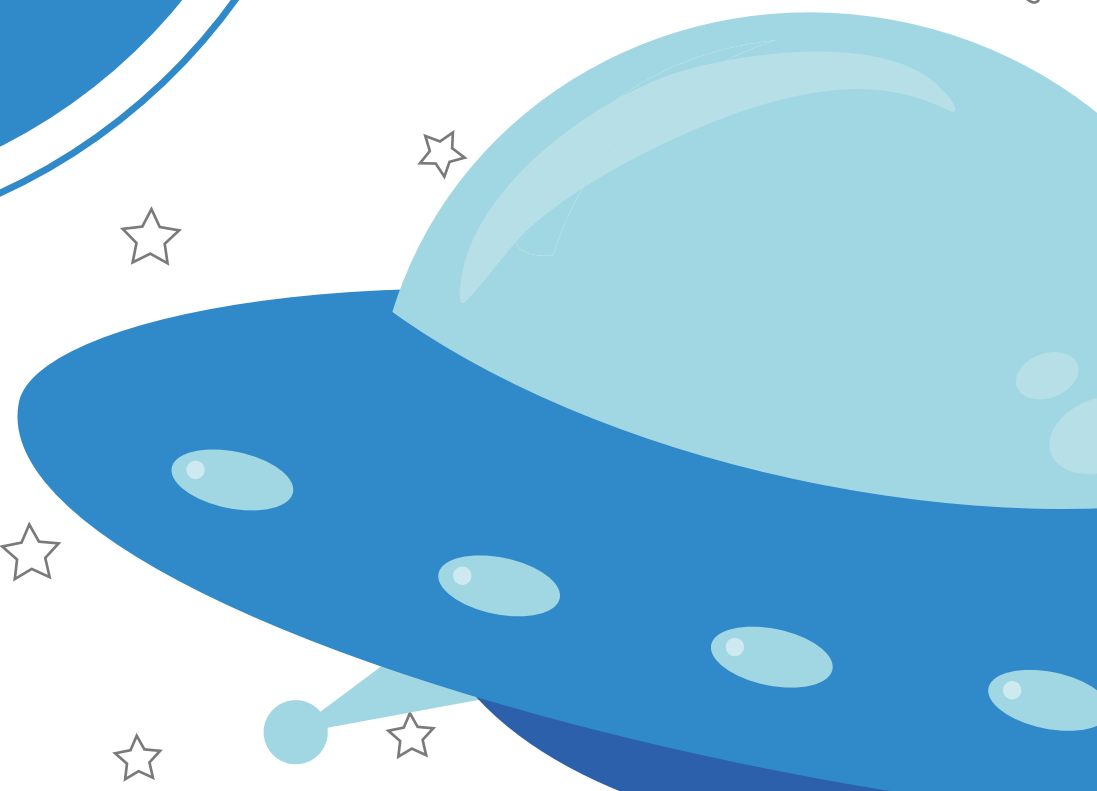
DEDICATORIA

A mis padres, Romy y Juan por ser una parte fundamental en mi vida, por darme siempre su apoyo y amor incondicional durante todos estos años de carrera, por siempre creer en mi y por saber guiarme en el camino hasta llegar a donde estoy hoy. A ellos les debo todo porque gracias a su sacrificio soy lo que soy hoy en día. Ellos son mi luz.

A mi pequeña hermana, Isi por ser otra parte fundamental en mi vida, su felicidad, sus palabras de aliento y su amor me impulsan cada día para salir adelante y ser el mejor ejemplo a seguir para ella.

A mi novio, Jose por acompañarme durante todo el camino y ser mi soporte, por todos sus consejos, palabras de aliento y su amor incondicional que me motivan siempre a luchar por mis sueños y a ser mejor.

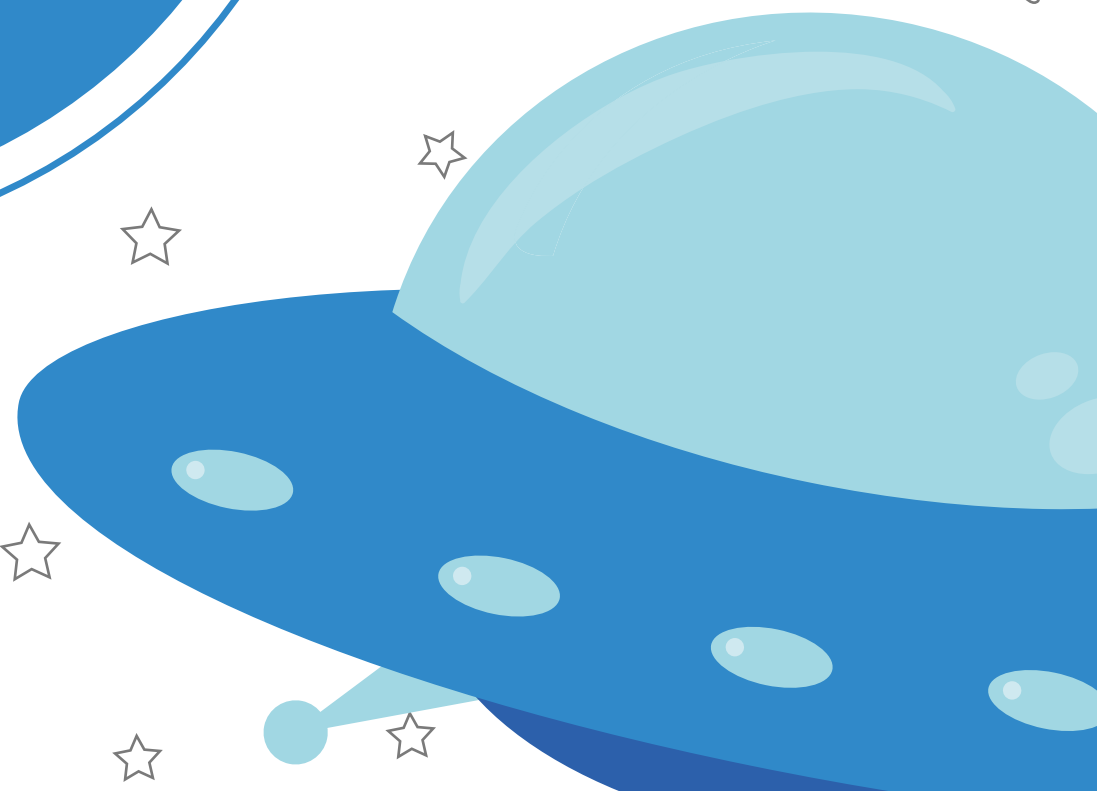
A mi abuelita, que desde el cielo seguramente estará guiando mi camino.



AGRADECIMIENTOS

Quiero expresar mi sincero agradecimiento a todos mis profesores por su dedicación y pasión, han sido esenciales para mi formación académica y personal. Cada lección y consejo me han ayudado a crecer como profesional.

Especialmente, agradezco a mi tutor, Marcelo, por su invaluable guía y apoyo durante mi proyecto de tesis. Su paciencia, orientación y motivación han sido fundamentales para el éxito de este trabajo. Gracias por creer en mí y por su constante apoyo.



MONSTRUOSA
MENTE



DEDICATORIA.....	4
AGRADECIMIENTOS.....	5
RESUMEN.....	12
ABSTRACT.....	13
OBJETIVOS.....	14
INTRODUCCIÓN.....	15

CAPÍTULO 1

1.1 INTRODUCCIÓN.....	17
1.2 ANTECEDENTES.....	18
1.3 ESTADOS DEL ARTE.....	20
1.3.1 Trastorno por déficit de atención e hiperactividad: una propuesta de intervención psicopedagógica en educación infantil.....	21
1.3.2 Juegos didácticos dentro del proceso de aprendizaje de los niños con TDAH, del 5to grado EGB.....	22
1.3.3 Propuesta metodológica basada en actividades lúdicas para mejorar el trastorno por déficit de atención e hiperactividad en niños de 8 a 9 años.....	23
1.3.4 Mystics of Salem (Board Game).....	24
1.3.5 Board game design. Space donuts.....	25
1.3.6 THOI TOI ROI / Board Game Packaging.....	26
1.4 MARCO TEÓRICO.....	27
1.4.1 TDAH.....	28
1.4.2 Terapia de juego.....	28
1.4.3 Juego didáctico.....	29
1.4.4 Desafíos cognitivos.....	29
1.4.5 Desarrollo cognitivo.....	29
1.4.6 Malla curricular.....	30
1.5 INVESTIGACIÓN DE CAMPO.....	31

ENTREVISTAS.....	32
ENTREVISTAS.....	33
OBSERVACIÓN.....	34
1.6 ANÁLISIS DE HOMÓLOGOS.....	35
Pirates memory game.....	36
Tangram Battle.....	37
Catch it!.....	38
1.7 CONCLUSIONES.....	30

CAPÍTULO 2

2.1 Análisis de usuarios.....	41
2.1.1 Investigación mediante la observación.....	42
2.1.2 Perfil de usuario/consumidor de segmentación demográfica.....	43
2.1.3 Persona design.....	46
2.1.4 Mapa de empatía.....	49
2.2 Brief del producto.....	52
2.2.1 Breve descripción del producto gráfico.....	53
2.2.2 Ventajas competitivas del producto.....	53
2.2.3 Ciclo de vida del producto en el mercado.....	53
2.2.4 Particularidades del sector.....	53
2.2.5 Tendencias del mercado.....	53
2.2.6 Competencia.....	53
2.2.7 Análisis del consumidor.....	54
2.2.8 Análisis del proceso de compra.....	54
2.2.9 Análisis del proceso de uso.....	55
2.3 Partidos de diseño.....	56
2.3.1 Análisis formal.....	57
2.3.2 Análisis funcional.....	57
2.3.3 Análisis tecnológico.....	58
2.3.4 Análisis conceptual.....	58
2.4 Definición de contenido.....	59
2.4.1 Cartas de juego.....	59
2.4.2 Manual de instrucciones.....	59
2.4.3 Packaging.....	59
2.4.4 Elementos de marca.....	59

2.5 Proceso de diseño	60
2.5.1 Definición de objetivos y contenidos	60
2.5.2 Diseño conceptual y prototipado	60
2.5.3 Desarrollo visual y gráfico	60
2.5.4 Pruebas y ajustes	60
2.6 Conclusiones	61

CAPÍTULO 3

3.1 Metodologías/estrategias para la etapa de ideación y bocetación	63
3.1.1 Sobre el juego	63
3.1.2 Ideas	63
3.2 Especificaciones del producto	64
3.2.1 Características objetivas	64
3.2.2 Características subjetivas	64
3.3 Conceptualizar	65
3.4 Búsqueda de referentes	67
3.4.1 Tangram	67
3.4.2 Características comunes	67
3.4.3 Estilo visual	67
3.4.4 Características diferenciales	68

CAPÍTULO 4

4.1 Bocetación	71
4.1.1 Logotipo	71
4.1.2 Cromática del logotipo	72
4.1.3 Ilustraciones	73
4.2 Diseño final	75
4.2.1 Logotipo	75

4.2.2 Ilustraciones.....	76
4.2.3 Textura.....	80
4.2.4 Cromática.....	80
4.2.5 Tipografías.....	81
4.2.6 Tarjetas y fichas.....	82
4.2.7 Tableros.....	84
4.2.8 Manual de instrucciones.....	85
4.2.9 Cartilla y libro de stickers.....	86
4.2.10 Libro de papercrafts.....	88
4.2.10 Packaging.....	93
4.3 PRODUCTO FINAL.....	94
4.3.1 Tarjetas.....	94
4.3.2 Libro de papercrafts.....	102
4.3.3 Libro de stickers.....	107
4.3.4 Cartilla para stickers.....	112
4.3.5 Manual de instrucciones.....	113
4.3.6 Tableros.....	114
4.3.7 Packaging.....	116
4.4 VALIDACIÓN.....	118
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	122
CONCLUSIÓN.....	123
RECOMENDACIÓN.....	124
BIBLIOGRAFÍA.....	127
ANEXOS.....	130

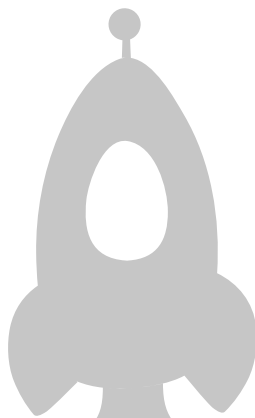
ÍNDICE DE IMÁGENES

img.1 Girl being distracted. Freepik.....	19
img.2 Kid thinking. Freepik.....	28
img.3 Child playing. Freepik.....	28
img.4 Girl making puzzle. Freepik.....	29
img.5 Drawing school, Freepik.....	30
img.6 Pirates. Ulina Las.....	36
img.7 Tangram battle.Vilac.....	37
img.8 Catch it!. Goula.....	38
img.9 Creative concept. Freepik.....	53
img.10 Elementos innovación. Freepik.....	53
img.11 Grafico negocios. Freepik.....	55
img.12 Niños armando rompecabezas. Pexels.....	58
img.13 Juego de memoria. Freepik.....	59
img.14 Arte creativo. Pexels.....	60
img.15 Tangram battle.Vilac.....	67
img.16 Monstruos espaciales. Emilia Chica.....	73
img.17 Elementos espaciales. Emilia Chica.....	74

RESUMEN

El Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) produce problemas de concentración, hiperactividad e impulsividad, afectando la cotidianidad de los niños. Este estudio se centró en diseñar un juego didáctico que aborde estas dificultades con un enfoque de diseño mediante un sistema gráfico innovador acorde a sus necesidades, utilizando ilustraciones y elementos que los cautiven sin abrumarlos, así como también se trabajó en una propuesta narrativa que despierte el interés en el mismo. La solución de diseño lograda fue un juego interactivo familiar, que sirve como herramienta terapéutica para tratar el TDAH, mediante una actividad divertida. Además, se fomenta la participación de los padres en el hogar en este proceso.

Palabras clave: Diseño gráfico, Concentración, Hiperactividad, Interacción familiar, Terapia de juego, Diseño didáctico, Inclusión social



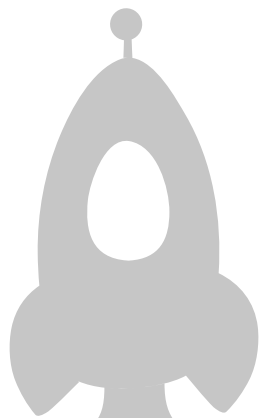
ÍNDICE

ABSTRACT

Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) produces concentration, hyperactivity and impulsivity problems, affecting children's daily life. This study is focused on designing an educational game that addresses these difficulties with a design approach through an innovative graphic system according to their needs, using illustrations and elements that captivate them without overwhelming them, as well as working on a narrative proposal that arouses interest in it. The design solution achieved was an interactive family game, which serves as a therapeutic tool to treat ADHD, through a fun activity. In addition, it encourages the participation of parents at home in this process.

Keywords: Graphic design, Concentration, Hyperactivity, Family interaction, Game therapy, Didactic design, Social inclusion.

ÍNDICE



OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Aportar a la mejora de la calidad de vida de niños con TDAH de 5 a 6 años, a través del desarrollo y acceso a juegos didácticos diseñados para abordar sus necesidades terapéuticas en el entorno familiar.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Investigar cuales son las actividades educativas pedagógicas adecuadas para niños de 5 y 6 años con TDAH.
- Diseñar el sistema gráfico para un juego, que favorezca la concentración, la memoria y la interacción de los niños con TDAH.



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

El Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) es una afección neuropsiquiátrica que afecta a muchos niños, caracterizándose por dificultades para mantener la concentración, comportamiento hiperactivo e impulsividad. Estos síntomas pueden impactar significativamente en el rendimiento académico, la autoestima y las relaciones interpersonales de los niños. Identificado comúnmente en la infancia, antes de los 12 años, el TDAH requiere una atención y tratamiento adecuados para mitigar sus efectos y ayudar a los niños a desarrollarse plenamente.

Esta tesis tiene como objetivo diseñar un sistema gráfico para un juego didáctico, específicamente orientado a niños de 5 a 6 años con TDAH. El proyecto busca crear un recurso terapéutico que favorezca la concentración, la memoria y la interacción, ofreciendo una herramienta lúdica que también sea educativa. El involucramiento de los padres es crucial para adaptar los enfoques educativos y apoyar a los niños en su desarrollo desde su hogar.

El proyecto se estructura en cuatro capítulos fundamentales. El primero es la contextualización, en la cual se lleva a cabo una investigación teórica sobre lo propuesto en el proyecto, se analiza a profundidad sobre el TDAH, la relevancia de los juegos didácticos como herramientas terapéuticas y se estudian referencias de proyectos similares. También se incluyen entrevistas a profesionales en el tema.

A continuación, el segundo capítulo se centra en la programación del proyecto. En esta fase se analiza y se estudia al target mediante algunas variables, persona design, mapa de empatía, brief de producto, partidos de diseño, definición de contenido y finalmente el proceso de diseño que se realizará.

El tercer capítulo, ideación, es donde se desarrollan y seleccionan las ideas creativas para el juego. Se conceptualizan los personajes, la narrativa, y los elementos gráficos que compondrán el juego. Para ello, se llevan a cabo sesiones de brainstorming y se realizan bocetos preliminares para dar forma a las ideas.

Finalmente, el cuarto capítulo se dedica al diseño, la última fase del proceso. Aquí se implementa el diseño final, elaborando maquetas y prototipos del juego, definiendo las tipografías, los colores y las ilustraciones, y desarrollando el packaging. Esta etapa incluye la validación y los ajustes necesarios para perfeccionar el producto final.

A través de estas etapas, el proyecto pretende no solo crear un juego atractivo y funcional, sino también proporcionar una herramienta que ayude a los niños con TDAH a mejorar sus habilidades cognitivas, conductuales y sociales, integrándose mejor en su entorno familiar y educativo.



01

CAPÍTULO

CONTEXTUALIZACIÓN

1.1 INTRODUCCIÓN

El Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) es una condición que impacta profundamente el desarrollo cognitivo y conductual de los niños, con implicaciones más allá del ámbito académico. En este contexto, el presente texto explora diversas dimensiones del TDAH, desde la infancia hasta enfoques terapéuticos, destacando la relevancia de los juegos didácticos como herramientas diseñadas para estimular habilidades cognitivas.

Es entonces importante reconocer el papel fundamental de los padres en el manejo y apoyo del TDAH para crear entornos inclusivos y potenciar las habilidades de estos niños, es crucial ser parte de los procesos de comprensión y capacitación en el hogar para que contribuyan significativamente al desarrollo integral de sus hijos.

En el desarrollo de la investigación, se incluirá un detallado estado del arte que examinará proyectos relacionados

con el TDAH y sus intervenciones pedagógicas. Se dará énfasis al papel de los juegos didácticos en el aprendizaje de niños con TDAH, explorando su capacidad para mejorar este trastorno. Además, se abordará la conceptualización y diseño de tableros de juegos y su packaging, destacando la importancia de hacerlos accesibles para los niños. La investigación se centrará en estrategias innovadoras que utilizan actividades lúdicas para abordar el TDAH.

Por otro lado, se abordará un detallado marco teórico que explorará diversas teorías vinculadas al TDAH, el proceso de aprendizaje en niños, juegos, desarrollo y diseño gráfico. Este enfoque teórico proporcionará una base sólida para la comprensión integral del tema en cuestión.

Finalmente, se llevará a cabo un análisis de campo que incluirá entrevistas a profesionales especializados en el ámbito del TDAH y la creación de juegos didácticos, así como la posibilidad de realizar

observaciones directas a niños en edad escolar, específicamente de 5-6 años. Estas entrevistas y observaciones directas proporcionarán perspectivas valiosas que enriquecerán la investigación.

1.2 ANTECEDENTES

El TDAH es una afección crónica que impacta significativamente a un considerable número de niños en su desarrollo cognitivo y conductual. Caracterizado por dificultades en la concentración, comportamiento hiperactivo e impulsividad, el TDAH no solo influye en el rendimiento académico, sino que también afecta la autoestima y las relaciones interpersonales de estos individuos (MayoClinic, 2021).

El TDAH se manifiesta comúnmente en la infancia, siendo detectado mayormente antes de los 12 años. Los síntomas pueden variar en su presentación y evolución a lo largo del tiempo, lo que subraya la importancia de un abordaje temprano y efectivo (Miller, 2024).

Se ha evidenciado que el tratamiento temprano y adecuado del TDAH puede marcar una diferencia significativa en la calidad de vida de los niños afectados. Algunos de estos tratamientos pueden ser: terapia conductual la cual enseña estrategias para manejar síntomas, mejorar la organización y habilidades sociales; educación y entrenamiento para padres, que ayuda a los padres a entender y manejar los comportamientos de sus hijos con TDAH; medicamentos estimulantes o no estimulantes

para mejorar la concentración y reducir hiperactividad e impulsividad; apoyo educativo en el que se realicen ajustes en el entorno educativo y planes individualizados para estudiantes con TDAH.

Así mismo también se puede realizar un entrenamiento en habilidades sociales para interactuar, resolver conflictos y mejorar relaciones; terapia cognitivo-conductual que mejora la autoestima, reduce ansiedad y desarrolla estrategias de control; apoyo psicológico para manejar desafíos asociados con el TDAH, sin embargo, uno de los enfoques terapéuticos prometedores es el uso de juegos didácticos como herramienta complementaria en la intervención terapéutica (Centers for Disease Control and Prevention, 2019).

Los juegos didácticos, especialmente diseñados para estimular habilidades cognitivas y promover la concentración, como por ejemplo juegos de memoria, rompecabezas, juegos de ensartar y apilar, juegos de clasificación, Simón dice, juegos de construcción, juegos de asociación, juegos de atención, etc. ofrecen una vía efectiva para abordar los desafíos que enfrentan los niños

con TDAH. Estos juegos no solo apuntan al desarrollo de habilidades específicas, como el razonamiento lógico, el pensamiento analítico y la toma de decisiones, sino que también contribuyen a la reducción de la impulsividad y al fortalecimiento de la concentración (Sainz, 2019).

La inclusión de estos juegos mencionados anteriormente en el entorno familiar es fundamental, ya que involucra activamente a los padres en el proceso terapéutico y educativo de sus hijos. Además, estos juegos podrían mejorar la comunicación y el vínculo emocional entre padres e hijos, lo que potencialmente se traduce en un mayor apoyo emocional y educativo para los niños con TDAH (Latorre, Liesa, Vázquez, 2018 como se citó en Subero, 2020).

Como menciona Guadalupe Suárez (2022) la falta de juegos didácticos específicamente adaptados para las necesidades de los niños con TDAH, especialmente para aquellos en las etapas iniciales de la manifestación de los síntomas (alrededor de los 5-6 años), constituye una brecha importante en su uso limitado por la falta de familiaridad entre los padres y profesores.

CAPÍTULO 1 CONTEXTUALIZACIÓN

Sin embargo, la falta de comprensión y formación, tanto por parte de padres como de maestros, dentro y fuera del aula, impide la implementación de enfoques adecuados para mejorar su comportamiento. Esta carencia de recursos y orientación incide directamente en la vida integral del niño con TDAH, impactando su desarrollo académico, emocional y social tanto en la escuela como en el hogar.

Es esencial promover una mayor comprensión y capacitación en la comunidad educativa y en los hogares para brindar un apoyo efectivo a estos niños. Los padres desempeñan un papel fundamental en el manejo y apoyo del TDAH en el hogar. La comprensión de las estrategias y la implementación de prácticas que respalden el comportamiento y el aprendizaje del niño con TDAH son vitales para su progreso. Esto permitirá crear entornos inclusivos en el hogar, potenciando las habilidades de estos niños y brindándoles la oportunidad de alcanzar todo su potencial en todos los aspectos de sus vidas con el apoyo de su familia.



img.1 Girl being distracted. Freepik

1.3 ESTADOS DEL ARTE

El estado del arte examina a profundidad el TDAH en niños, así como el diseño de juegos didácticos como herramientas terapéuticas. Se revisan estudios previos sobre el TDAH, estrategias de intervención y programas educativos. Además, se explora el diseño de juegos didácticos, incluyendo aspectos como el packaging, sistemas gráficos y elementos interactivos. Este análisis proporciona una base sólida para el desarrollo del proyecto. La comprensión de las investigaciones previas y las necesidades específicas de los niños con TDAH informa el desarrollo de un juego relevante y beneficioso para este grupo demográfico. Por lo que se puede decir que el estado del arte contribuye al avance del conocimiento en el diseño terapéutico y educativo para niños con TDAH.

CAPÍTULO 1 CONTEXTUALIZACIÓN

1.3.1 Trastorno por déficit de atención e hiperactividad: una propuesta de intervención psicopedagógica en educación infantil

El trabajo de fin de grado de Raquel Medina quien presentó una propuesta de intervención dirigida a maestros del segundo nivel de Educación Infantil para mejorar algunos aspectos de la sintomatología del niño con TDAH. Se realizó una exhaustiva revisión de estudios recientes en el marco teórico conceptual para adquirir un conocimiento profundo sobre el TDAH. Esta revisión permitió comprender la etiología, criterios diagnósticos, manifestaciones y tratamientos del TDAH, con el objetivo de intervenir de manera idónea en el último curso de Educación Infantil. (Medina, 2017)

La propuesta se centró en reconocer las características que evidencian el TDAH en los niños, conocer los métodos y estrategias para una intervención adecuada, así como los instrumentos que se aplican para la identificación y diagnóstico del trastorno. Además, se buscó fomentar un valor ético-docente que sirviera para la comprensión del trastorno y se propuso un programa de intervención educativo que favoreciera el desarrollo integral de los niños con TDAH. (Medina, 2017)

Para llevar a cabo esta revisión, se consultaron diversas fuentes bibliográficas y se analizaron investigaciones relevan-

tes en el campo del TDAH. Se recopilaron datos sobre la historia de la terminología del trastorno, su etiología, las controversias que lo rodean, así como las diferentes visiones que existen sobre el TDAH. Además, se examinaron los métodos y estrategias de intervención que han demostrado ser efectivos en el ámbito educativo. Todo esto se hizo con el propósito de proporcionar una propuesta de intervención psicopedagógica en Educación Infantil que contribuyera a mejorar la calidad de vida de los niños con TDAH en su entorno.

El alcance de esta investigación práctica fue significativo, ya que permitió establecer una base sólida de conocimientos sobre el TDAH y sus implicaciones en el ámbito educativo. Asimismo, proporcionó las herramientas necesarias para proponer un programa de intervención educativo que abordara de manera integral las necesidades de los niños con TDAH, con el fin de favorecer su desarrollo académico, social y emocional. Además, al reconocer las limitaciones y desafíos encontrados, se generó un impulso para seguir investigando y desarrollando estrategias efectivas para la atención de este trastorno en el contexto escolar.

Finalmente, se puede decir que a lo largo de la investigación, se encontraron enfoques diversos y a veces opuestos sobre el TDAH. Esto refleja la falta de un consenso firme universal sobre este trastorno, que es de gran relevancia por su carácter crónico, elevada prevalencia y consecuencias negativas en muchos ámbitos de la vida del niño.

Por ello, se destaca la importancia de realizar un diagnóstico adecuado a través de una observación directa del niño en todos los ámbitos de su vida y durante un periodo de tiempo largo. En cuanto a los tratamientos, se posiciona a favor del tratamiento psicopedagógico. También se sugiere la posibilidad de realizar algunos cambios en el sistema educativo para mejorar la calidad de vida de los niños con TDAH.

CAPÍTULO 1 CONTEXTUALIZACIÓN

1.3.2 Juegos didácticos dentro del proceso de aprendizaje de los niños con TDAH, del 5to grado EGB

En este trabajo de grado, la autora María Guadalupe Suárez Ávila se propuso investigar la importancia de la aplicación de los juegos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños con TDAH en el quinto grado de educación básica. Para ello, se delimitó el campo de estudio a la educación, el nivel de educación básica y la Unidad Educativa “Carrera Sánchez Bruno” en Ballenita, Santa Elena, Ecuador. La población de estudio estuvo compuesta por el docente y los estudiantes del quinto año de educación básica. (Suarez,2022)

La investigación se guió a través de un estudio exploratorio y descriptivo, utilizando una metodología cualitativa y cuantitativa. Se aplicaron distintas estrategias para recolectar información pertinente, tales como la técnica de la entrevista, la encuesta y la guía de observación. Estos instrumentos permitieron conocer la perspectiva de la docente acerca de la utilización de los juegos didácticos como ayuda para los niños con TDAH, el nivel de conocimiento de los estudiantes sobre los juegos didácticos y la relación docente-alumno que existe en dicho entorno.

El objetivo principal de la investigación fue identificar qué juegos didácticos son esenciales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje en niños con TDAH. Los resultados obtenidos permitieron concluir que los juegos didácticos son una herramienta efectiva para mejorar el rendimiento académico de los niños con TDAH, y que es importante adaptarlos a diferentes niveles de habilidad y necesidades individuales.

El alcance de la investigación se limitó a la Unidad Educativa “Carrera Sánchez Bruno” en Ballenita, Santa Elena, Ecuador, por lo que los resultados obtenidos pueden no ser generalizables a otras poblaciones. Sin embargo, los resultados obtenidos pueden ser de utilidad para otros educadores que deseen implementar juegos didácticos en su enseñanza para niños con TDAH.

Finalmente, se concluyó que los juegos didácticos son recursos esenciales en la educación de estudiantes con TDAH, fomentando su desarrollo cognitivo y social. En la Unidad Educativa “Carrera Sánchez Bruno”, se usaron juegos tradicionales y herramientas tecnológicas interactivas para mantener la atención de los alumnos. Estos juegos ayudaron a calmarlos, centrar su enfoque en clase y crear un ambiente propicio para el estudio.

CAPÍTULO 1 CONTEXTUALIZACIÓN

1.3.3 Propuesta metodológica basada en actividades lúdicas para mejorar el trastorno por déficit de atención e hiperactividad en niños de 8 a 9 años

La propuesta metodológica desarrollada por Celia Luzmila Muñoz Parapi se centra en el diseño de actividades lúdicas destinadas a mejorar el TDAH en niños de 8 a 9 años. Para llevar a cabo esta investigación, se realizó un estudio en la Escuela de Educación General Básica “Luis Cordero Crespo” en la ciudad de Cuenca, Ecuador, durante el primer quimestre del año lectivo 2015-2016. La autora utilizó diversas técnicas, como fichas de observación, encuestas a docentes y entrevistas a la madre del niño con TDAH, con el fin de recopilar información relevante para fundamentar la propuesta. (Muñoz, 2016)

Se empezó con la observación del comportamiento del alumno con TDAH durante dos semanas en el aula, seguido por entrevistas con la maestra y la madre para comprender mejor la realidad del niño con este trastorno. También se encuestó a 10 maestros para evaluar su conocimiento sobre el TDAH.

El propósito fundamental de esta propuesta metodológica fue abordar las dificultades que enfrentan los niños con TDAH en el entorno educativo, brindando estrategias basadas en actividades lúdicas para mejorar su atención, concentración, disminuir la impulsividad y desarrollar su inteligencia emocional. La

importancia de esta investigación radica en su contribución al ámbito educativo, al proporcionar herramientas prácticas para abordar el TDAH y mejorar el proceso de aprendizaje de los niños afectados por este trastorno. Además, la autora reconoce la necesidad de formar a padres y maestros para que puedan implementar estrategias adecuadas que beneficien el desarrollo integral de los niños con este trastorno.

El alcance de esta propuesta metodológica se centra en la elaboración de estrategias específicas para la mejora del TDAH en el contexto escolar, con un enfoque particular en la Escuela “Luis Cordero Crespo”. A través de la aplicación de actividades lúdicas, se busca impactar positivamente en el comportamiento, el proceso de aprendizaje y las relaciones interpersonales de los niños con TDAH en el aula. Asimismo, se espera que esta propuesta pueda servir como base para futuras investigaciones y como guía para la implementación de estrategias similares en otras instituciones educativas que enfrenten desafíos relacionados con el TDAH en niños de edades similares.

Finalmente, los resultados de implementar actividades lúdicas y estrategias metodológicas fueron notables. Diez actividades diferentes se aplicaron para evaluar su impacto en el alumno, mostrando mejoras significativas en el control de síntomas del TDAH y el aprendizaje de los niños. Se destacó una mejoría en el autocontrol, atención, concentración, motivación y autoestima del alumno, disminuyeron sus inquietudes motrices, lo que resultó en una mayor capacidad de atención y en la reducción de ciertos comportamientos o actitudes negativas ante diversas situaciones.

CAPÍTULO 1 CONTEXTUALIZACIÓN

1.3.4 Mystics of Salem (Board Game)

El proyecto realizado por Raghid Awada representa una fusión ingeniosa entre el juego de cartas y el diseño gráfico, donde se exploran y desarrollan diferentes aspectos fundamentales. Se destacan elementos como la tipografía y la ilustración de diversos personajes, ofreciendo un detallado recorrido por su proceso creativo. La atención se centra en aspectos esenciales, como el uso estratégico del color, añadiendo capas emocionales a cada carta. Además, se aborda el diseño del packaging, reconociendo su papel crucial en la amplificación de la experiencia del jugador. Estos elementos se integran de forma fluida y coherente con las reglas del juego, las cuales aportan estructura y emoción a esta forma de entretenimiento. (Awada,2020)

El proceso de desarrollo se podría haber llevado a cabo dedicando especial atención a cada faceta del juego de cartas, invirtiendo tiempo y habilidades en el refinamiento de la tipografía, la creación de ilustraciones que engloban una amplia gama de personajes y la cuidadosa selección del color, buscando profundizar la conexión emocional con los jugadores. El diseño del packaging se conceptualizó estratégicamente para enriquecer la experiencia global del usuario, convirtiéndolo en un elemento significativo de la presentación final del juego.

El propósito fundamental de este proyecto fue fusionar el mundo lúdico de un juego de cartas con las disciplinas del diseño gráfico, con el fin de crear una experiencia de entretenimiento completa y atractiva para los jugadores. Además, se procuró establecer un enlace sólido entre las diferentes áreas, haciendo hincapié en la importancia de la coherencia entre el diseño visual, las reglas del juego y la presentación general del producto.

El alcance de este proyecto fue multifacético. Por un lado, se centró en la excelencia creativa al explorar e integrar la tipografía, la ilustración y el uso del color. Por otro lado, se desarrolló un conjunto claro e interesante de reglas de juego. Además, se abordó la importancia del packaging como un componente clave que complementa y enriquece la experiencia del jugador. Este enfoque integral se centró en la accesibilidad, la participación y la claridad de las reglas, reconociendo la necesidad de adaptarse a las especificidades del público objetivo, brindando así una valiosa lección sobre diseño de juegos de mesa atractivos y funcionales para este grupo.

CAPÍTULO 1 CONTEXTUALIZACIÓN

1.3.5 Board game design. Space donuts

El proyecto de Lena Koval se centró en la creación de un juego de mesa divertido y educativo que estimulara el desarrollo de habilidades matemáticas y el pensamiento lógico en niños, centrándose específicamente en aquellos de 5 años de edad. Se abordaron diferentes áreas del diseño, desde la tipografía hasta la ilustración de personajes, prestando especial atención al uso del color y al diseño del empaque. Estos elementos fueron cuidadosamente considerados y aplicados con el objetivo de crear una experiencia de juego atractiva y enriquecedora para el público infantil. (Koval,2023)

El proceso de creación pudo haberse llevado a cabo a través de la selección de tipografías legibles y atractivas, así como a la creación de ilustraciones que no solo fueran visualmente atractivas, sino que también estuvieran diseñadas para captar la atención y el interés de los niños. El uso del color se consideró estratégicamente para estimular emociones positivas y mejorar la comprensión del juego, mientras que el diseño del empaque se ideó para ser atractivo y amigable para los pequeños.

El propósito fundamental de este proyecto fue diseñar un juego de mesa que no solo fuera entretenido, sino que también sirviera como una herramienta efectiva para el desarrollo cognitivo y la educación de niños de 5 años. Creando una experiencia de juego que fuera di-

vertida y atractiva, al mismo tiempo que fomentara el aprendizaje y el desarrollo de habilidades clave.

El alcance de este proyecto abarcó diferentes aspectos del diseño de juegos, desde la estética visual hasta la función educativa. Se trabajó en la aplicación efectiva de la tipografía, la ilustración, el uso del color y el diseño del empaque para crear un juego que resultara especialmente atractivo y comprensible para niños de 5 años.

CAPÍTULO 1 CONTEXTUALIZACIÓN

1.3.6 THOI TOI ROI / Board Game Packaging

Este proyecto de Khai Nguyen Van se centró en la recreación de la experiencia del juego “Monopoly”, adaptándola a la cultura y los puntos de referencia específicos de Vietnam. La creación de un juego de mesa único, “THE TIME IS COMING”, tuvo como objetivo ofrecer a los jugadores la oportunidad de construir propiedades dentro de un contexto local, utilizando puntos emblemáticos del país como base para el diseño del mapa. (Nguyen,2022)

El proceso creativo involucró la cuidadosa selección y representación de lugares reconocibles en Vietnam para integrarlos en el tablero del juego, permitiendo a los participantes sumergirse y explorar diferentes ciudades del país a medida que avanzaban en el juego. La atención al detalle en la creación de personajes fue otro aspecto clave, ya que cada uno fue diseñado de manera única, contribuyendo así a la riqueza y la autenticidad cultural del juego.

El uso estratégico de colores y formas fue una prioridad en el diseño visual del juego. Estos elementos no solo busca-

ban estimular visualmente a los jugadores, sino también transmitir la esencia y la diversidad cultural de Vietnam, enriqueciendo así la experiencia de juego.

El propósito fundamental de “THE TIME IS COMING” fue proporcionar a los jugadores una experiencia lúdica que no solo fuera entretenida, sino que también incorporara elementos culturales distintivos de Vietnam. El juego se desarrolló con la intención de ofrecer una perspectiva única y enriquecedora sobre el país a través de la recreación de su entorno urbano y sus características emblemáticas.

El alcance de este proyecto abarcó la integración de elementos culturales vietnamitas en un juego de mesa inspirado en el clásico “Monopoly”. Desde el diseño del mapa basado en puntos de referencia locales hasta la creación de personajes únicos, pasando por el uso intencional de colores y formas para transmitir la identidad visual de Vietnam, el objetivo fue fusionar la diversión del juego con una representación auténtica y atractiva

de la cultura del país, ofreciendo así una experiencia de juego memorable y educativa para los participantes.

1.4 MARCO TEÓRICO

El marco teórico de la investigación aborda al TDAH y un enfoque en el desarrollo infantil. La relevancia de estos conceptos radica en su capacidad para orientar el diseño de un juego didáctico efectivo y adecuado para niños con TDAH. Integrar conocimientos sobre el trastorno y el desarrollo de los niños permitirá crear un juego accesible y beneficioso para el público objetivo.

CAPÍTULO 1 CONTEXTUALIZACIÓN

1.4.1 TDAH

El trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH) es uno de los trastornos del neurodesarrollo más frecuentes de la niñez. Habitualmente su diagnóstico se realiza en la niñez y a menudo dura hasta la adultez. Los niños con TDAH pueden tener problemas para prestar atención, controlar conductas impulsivas (pueden actuar sin pensar cuál será el resultado) o ser excesivamente activos. (Centers for Disease Control and Prevention, 2019)

Entonces, se entiende que el TDAH es un trastorno que afecta la concentración y el control de la conducta. Los niños con TDAH pueden tener dificultades para mantener la atención, controlar impulsos y a menudo muestran una energía excesiva. Esto puede ser desafiante ya que impide que se enfoquen o se comprometan en actividades por períodos prolongados.

1.4.2 Terapia de juego

La terapia de juego, utilizada en Psicología para abordar problemas en pacientes, especialmente niños o aquellos con trastornos del neurodesarrollo o discapacidad intelectual severa, se centra en el juego como medio de comunicación. Este método facilita que el paciente exprese sus emociones y experiencias de manera simbólica. Más que simplemente un canal de expresión, el juego posibilita que el individuo procese la información, aborde conscientemente sus desafíos y aprenda estrategias para enfrentarlos.

Esta terapia se implementa de manera regular, como sesiones semanales en la consulta, la escuela o incluso en el hogar del paciente, generalmente de forma individual. La intervención terapéutica puede ser dirigida, con el terapeuta liderando los juegos, o no dirigida, permitiendo el juego libre del paciente. (Castillero, 2017)

Entonces, se entiende que la terapia de juego es una forma de aprender y comunicarse utilizando el juego como herramienta principal. Esta terapia permite explorar y abordar aspectos emocionales, sociales o psicológicos que pueden ser difíciles de expresar verbalmente, especialmente para niños. El juego se convierte en un lenguaje a través del cual se pueden identificar y trabajar problemas, emociones o situaciones complicadas. Al jugar, se puede entender y procesar mejor lo que está sucediendo, ofreciendo una vía segura y natural para aprender y crecer emocionalmente de manera más amena y menos intimidante que el simple diálogo.



img.2 Kid thinking. Freepik



img.3 Child playing. Freepik

CAPÍTULO 1 CONTEXTUALIZACIÓN

1.4.3 Juego didáctico

El juego didáctico es un método educativo que busca promover el aprendizaje de manera divertida y educativa. Su objetivo principal es el desarrollo de las habilidades cognitivas y sociales en los niños. Existen diversos juguetes educativos, como juegos de mesa, puzzles, juegos de memoria y recreativos, que refuerzan el conocimiento.

Esta técnica de aprendizaje es considerada tradicional y altamente efectiva, ya que se ha demostrado que los niños aprenden de manera óptima cuando experimentan curiosidad y disfrute en su entorno. El juego no solo aumenta la motivación, sino que también fortalece diversas capacidades, como la atención, autoestima, memoria, desarrollo social y creatividad, entre otros valores y aptitudes. (Forma infancia,2017)

Entonces, se entiende que los juegos didácticos combinan el aprendizaje con la diversión, ofrecen una forma interactiva y entretenida de adquirir conocimientos nuevos o reforzar lo que ya se sabe.

1.4.4 Desafíos cognitivos

Son ejercicios prácticos que desarrollan la capacidad cognoscitiva en los seres humanos desde diferentes modelos de lecturas y actividades que deben ser resueltas poniendo en juego la mente, el pensamiento, la comprensión y creatividad. (Subero, 2020)

Entonces, se entiende que los desafíos cognitivos son actividades que estimulan la mente, desafiando la forma en que pensamos y comprendemos las cosas. Estos ejercicios exigen el uso de habilidades cognitivas como el pensamiento crítico, la comprensión y la creatividad para resolver problemas desde perspectivas novedosas. Son oportunidades para ampliar nuestra capacidad mental al enfrentarnos a situaciones que requieren enfoques distintos, promoviendo así el desarrollo de habilidades y la flexibilidad mental.

1.4.5 Desarrollo cognitivo

La teoría de Piaget sostiene que los niños atraviesan etapas específicas en su desarrollo intelectual y en su capacidad para comprender relaciones más complejas (Piaget & Arbor, s.f). Estas etapas se presentan en un orden determinado en todos los niños y en diferentes países, aunque la edad en que ocurren puede variar ligeramente entre individuos. Piaget llevó a cabo varios estudios sobre el desarrollo infantil, identificando y clasificando estas etapas como "estadios". Esta teoría postula que el desarrollo cognitivo de un niño se divide en diferentes fases durante su crecimiento. (Piaget & Arbor, s.f)

Piaget postuló cuatro etapas del desarrollo en niños: el período sensorio-motor (0-2 años), el período preoperacional (2-7 años), el período de operaciones concretas (7-11 años) y el período de operaciones formales (desde aproximadamente los 11 años hasta la adolescencia, alrededor de los 19 años). Cada etapa se caracteriza por cambios específicos en la forma en que los niños piensan, comprenden y perciben el mundo que los rodea. (Piaget & Arbor, s.f)



img.4 Girl making puzzle. Freepik

CAPÍTULO 1 CONTEXTUALIZACIÓN

1.4.6 Malla curricular

La malla curricular, en el contexto de un plan de estudios, se refiere al conjunto de asignaturas que los estudiantes deben cursar para completar su formación académica en una determinada área. Esta malla específica los contenidos mínimos que deben abordarse en cada curso, estableciendo así una estructura educativa coherente y progresiva. Además, define el orden en el que las asignaturas deben ser estudiadas para garantizar una adquisición efectiva de conocimientos y habilidades. La malla curricular es esencial para asegurar la calidad y el rigor de la educación, ya que guía el proceso de enseñanza y permite la identificación de las competencias que se espera que los estudiantes desarrollen a lo largo de su formación. (Trámites básicos, 2023)

En este caso, para los estudiantes de preparatoria que corresponden al primer grado de educación general básica se implementa un plan de estudios integrador que se organiza en torno a diferentes áreas de desarrollo y aprendizaje como por ejemplo: Currículo Integrador por ámbitos de aprendizaje que incluye matemáticas, lengua y literatura, entorno natural y social, identidad y autonomía, convivencia; Educación cultural y artística, Educación física.

Durante las 25 horas pedagógicas, se llevarán a cabo diversas actividades a lo largo del día escolar, como actividades iniciales, finales, lectura dirigida, rutinas y otras más. Estas actividades se organizan en experiencias de aprendizaje que buscan estimular de manera integral las habilidades con criterios específicos en los siete ámbitos de desarrollo y aprendizaje. Este plan de estudios integral está alineado con el enfoque y la metodología del currículo del nivel inicial. Además, se han establecido habilidades con criterios específicos para iniciar el proceso de aprendizaje en el área de Lengua Extranjera - Inglés. (Ministerio de Educación, s.f)

img.5 Drawing school, Freepik



1.5 INVESTIGACIÓN DE CAMPO

La investigación de campo se basará en dos entrevistas, una con una psicóloga educativa y otra con una experta en desarrollo de juegos didácticos para niños, así como también la observación directa de niños de 5-6 años en una escuela. Estas actividades permitirán obtener perspectivas especializadas sobre las necesidades cognitivas, emocionales y educativas de los niños con TDAH. Además, son fundamentales para informar y enriquecer el diseño del juego propuesto, asegurando que sea efectivo, relevante y beneficioso para su público objetivo.

CAPÍTULO 1 CONTEXTUALIZACIÓN

ENTREVISTAS



“Es enriquecedora la experiencia porque te permite conocer más sobre las características de estos niños y a su vez te motiva para buscar estrategias que beneficien para que puedan lograr un aprendizaje significativo.”

María Romyna Hernández. Psicóloga educativa de la Unidad Educativa Pasos

En la entrevista realizada a la psicóloga Romyna, ella destaca la experiencia enriquecedora de trabajar con niños de 5 y 6 años que tienen TDAH, resaltando la motivación para buscar estrategias que favorezcan un aprendizaje significativo. Entre las características comunes observadas en estos niños, menciona la falta de concentración, tiempos cortos de atención y la necesidad de segmentar las instrucciones. Para captar la atención en el aula, enfatiza la importancia de identificar el estilo de aprendizaje individual ya sea visual, auditivo, kinestésico y verbal.

En cuanto a estrategias efectivas, destaca el uso de juegos con material concreto, como juegos de memoria y clasificación. La entrevistada resalta la importancia del trabajo conjunto con

los padres, proponiendo recomendaciones como establecer rutinas, crear ambientes propicios para el estudio y realizar actividades recreativas en familia. Señala desafíos comunes como la falta de conocimiento docente, escasez de recursos y resistencia de los padres, proponiendo soluciones como capacitación para docentes, uso de material lúdico y apoyo del departamento DECE.

Finalmente, la adaptación del plan de enseñanza se basa en la identificación de características individuales, la aplicación de pruebas para evaluar fortalezas y debilidades, y la generación de clases o proyectos vivenciales que permitan el aprendizaje activo según las necesidades específicas de cada niño con TDAH.

CAPÍTULO 1 CONTEXTUALIZACIÓN

ENTREVISTAS



“En Petizos, priorizamos la seguridad y la calidad en la fabricación de nuestros juegos. Utilizamos una variedad de materiales cuidadosamente seleccionados para garantizar una experiencia de juego segura y duradera para los niños.”

Sandra Padilla. Creadora de Petizos Juegos

En la entrevista realizada a Sandra, ella destaca la prioridad en la seguridad y calidad de los juegos para niños. En la fabricación, utilizan una variedad de materiales seleccionados cuidadosamente, como plásticos no tóxicos de alta calidad, madera certificada, cartulina plastificada y cartón. Estos materiales cumplen con rigurosos estándares para asegurar una experiencia de juego segura y duradera.

El proceso de selección de materiales incluye pruebas exhaustivas, como evaluaciones de resistencia, pruebas de toxicidad y análisis de durabilidad. Los estándares de seguridad de Petizos abarcan la ausencia de sustancias nocivas, bordes redondeados para prevenir lesiones y pruebas de resistencia estructural.

La entrevistada destaca la importancia del cuidado del medio ambiente, explorando constantemente opciones de materiales ecológicos y reciclados.

En cuanto a la respuesta de los padres y cuidadores, la empresa ha recibido comentarios muy positivos. Los padres aprecian la calidad de los juegos de Petizos y cómo contribuyen al desarrollo creativo y educativo de sus hijos. Se alienta la retroalimentación constructiva, que ayuda a perfeccionar los productos y mantener la satisfacción de los clientes.

CAPÍTULO 1 CONTEXTUALIZACIÓN

OBSERVACIÓN



Unidad Educativa Pasos

Primero de básica, niños de 5-6 años

Durante la observación en la Unidad Educativa Pasos, que se centró en niños de primero de básica, se implementó un enfoque dinámico que promovió su desarrollo y entretenimiento a través del juego con material concreto.

Una actividad notable fue el juego de memoria, en el cual la maestra dividió a los niños en grupos más reducidos, brindándoles la oportunidad de participar a cada uno de manera más interactiva. Durante la observación, se pudo apreciar la emoción de la participación de los niños, con risas, algunos gritos y expresiones de concentración en los diferentes grupos alrededor del aula.

En cuanto a la comprensión de las reglas del juego, muchos niños demostraron una capacidad muy buena para assimilarlas rápidamente. Las instruc-

ciones proporcionadas por la maestra fueron recibidas con atención, y la mayoría de los grupos lograron entender las reglas y el propósito del juego sin dificultad aparente, mientras que algunos pocos niños no las entendieron a la primera, sin embargo después lograron assimilarlas y pudieron jugar.

Los niños se mostraron concentrados mientras daban vuelta las tarjetas, y se observó que muchos pudieron ubicar los pares con facilidad, destacando no solo su aguda memoria sino también su capacidad para aplicar las reglas del juego de manera efectiva. Por lo que unos grupos terminaron mucho más rápido el juego que otros.

El material concreto se percibió como accesible y amigable para los niños, quienes desarrollaron sin dificultad la

dinámica del juego. Sin embargo, algunos niños enfrentaron desafíos al tratar de recordar la ubicación de pares específicos, resaltando las variaciones individuales en las habilidades de cada niño. A pesar de estos pequeños obstáculos, la actividad en general fue un éxito, proporcionando valiosas percepciones sobre el aprendizaje y la interacción de los niños en este contexto educativo, además de que fue muy bueno para la interacción entre compañeros ya que juntos se reían y se apoyaban.

1.6 ANÁLISIS DE HOMÓLOGOS

Los homólogos de la investigación se basan en juegos didácticos diseñados específicamente para niños, incluyendo juegos de cartas, bloques, fichas y dados. Estos juegos han demostrado ser efectivos en el desarrollo de habilidades cognitivas como la atención, memoria y agilidad mental, áreas de enfoque crucial para niños con TDAH. Además, estos juegos están diseñados para fortalecer habilidades educativas establecidas para su grupo de edad, proporcionando una plataforma lúdica para el aprendizaje y el desarrollo. La comprensión de la efectividad y los enfoques utilizados en estos homólogos servirá como referencia valiosa en la elaboración del juego didáctico propuesto, permitiendo la integración de elementos y estrategias probadas para abordar las necesidades específicas de los niños con TDAH y mejorar su experiencia educativa y terapéutica.

CAPÍTULO 1 CONTEXTUALIZACIÓN

1. Pirates memory game

Uliana Las Kaliningrad-Rusia

Conceptual

El juego Memo "Piratas" se centra en el desarrollo de la memoria y la atención en niños, utilizando un enfoque temático relacionado con piratas. La conceptualización del juego se basa en la idea de recoger el máximo número de cartas emparejadas para ayudar a los piratas a encontrar el tesoro. Este enfoque contribuye significativamente a la experiencia del jugador, ya que combina la diversión asociada con la temática pirata con los beneficios educativos de mejorar la memoria y la atención.

Formal

Tipografía: En el packaging se usa una tipografía sans serif, la cual carece de adornos en los extremos de las letras, apariencia limpia y moderna, lo que hace que sea legible y fácil de comprender.

Cromática: En las ilustraciones y packaging se hace uso de colores cálidos como el rojo, naranja y amarillo y también colores fríos como azul, verde y púrpura.

Ilustraciones: Piratas y sus implementos.

Formato: Cartas rectangulares con una medida de 9 x 13 cm y su peso de 194 g.

Funcional

Edades: Desde 3 años en adelante

Usabilidad: Se enfoca en el desarrollo de la memoria y la atención en niños a través de una temática pirata. La idea es recolectar cartas emparejadas para ayudar a los piratas a encontrar el tesoro. Las reglas son fáciles de entender y el juego es intuitivo.

Experiencia: Satisfactoria, ya que la temática de piratas llama mucho la atención.

Utilidad

La utilidad de "Pirates memory game" en esta tesis proporciona una valiosa oportunidad para abordar las necesidades específicas de niños de 5 a 6 años que experimentan los primeros síntomas de TDAH. Diseñado para adaptarse a cualquier entorno, este juego didáctico funciona como una herramienta educativa esencial para respaldar el desarrollo cognitivo en niños con TDAH. La combinación de elementos visuales atractivos y actividades educativas busca brindar una experiencia de aprendizaje interactiva y entretenida y también fomenta la participación activa de los padres en la educación y el apoyo terapéutico en el hogar.

Tecnológico

Materiales: Para mayor durabilidad están hechas de cartulina recubierta o plastificada y el packaging de cartón.



img.6 Pirates. Uliana Las

CAPÍTULO 1 CONTEXTUALIZACIÓN

Tangram Battle

Vilac-Francia

Conceptual

El Juego de Batalla Tangram ofrece dos modos de juego: competir en pareja para completar rápidamente el tangram o jugar en solitario siguiendo patrones de tarjetas. No solo divierte, sino que también educa, ayudando a los niños a desarrollar habilidades geométricas, mejorar la percepción espacial y enriquecer su vocabulario.

Formal

Tipografía: No cuenta con tipografía.

Cromática: En las figuras de madera se hace uso de colores cálidos como el rojo, naranja y amarillo y también colores fríos como azul, verde y púrpura y en las tarjetas las figuras referenciales son de color negro y fondo blanco con bordes de colores cálidos y fríos.

Ilustraciones: Figuras abstractas y también figuras sencillas.

Formato: El kit tiene medidas de 25x20x3 cm

Funcional

Edades: Desde 5 años en adelante

Usabilidad: Se enfoca en potenciar la resolución de problemas y la agilidad mental a través de completar la figura y seguir patrones.

Experiencia: Satisfactoria, ya que es entretenido pensar en formar las figuras de las tarjetas con las formas de madera.

Utilidad

La utilidad de El Juego de Batalla Tangram en esta tesis radica en su versatilidad, con modos de juego en pareja y en solitario, pues sugiere una adaptabilidad beneficiosa. La estructura competitiva y la integración de elementos geométricos ofrecen un enfoque activo y entretenido, relevante para niños con TDAH. La elección de material de madera añade una dimensión táctil y además ayuda a potenciar la resolución de problemas y la agilidad mental.

Tecnológico

Materiales: Madera para las figuras y para las tarjetas cartulina plastificada.



img.7 Tangram battle.Vilac

CAPÍTULO 1 CONTEXTUALIZACIÓN

Catch it!

Goula-Francia

Conceptual

Catch It! es un juego de rapidez visual para niños que implica lanzar tres dados con colores, animales y formas. Los jugadores deben ser rápidos en identificar y recolectar la ficha correspondiente a la combinación de dados. El que acumule más tarjetas gana. Este juego no solo entretiene sino que también desarrolla habilidades cognitivas en un ambiente lúdico.

Formal

Tipografía: En su packaging cuenta con una tipografía handwriting que imita la apariencia de la escritura a mano, pero de manera más casual y libre.

Cromática: Uso de colores primarios, además de los colores de cada animal (marrón, gris y verde).

Ilustraciones: Dibujos simples de perro, gato y tortuga, además de 3 patrones: lunares, rayas y cuadrados.

Formato: Dimensiones del packaging 21x17x7,5 cm, tarjetas redondas y 3 dados con dimensión estándar de 16 mm.

Funcional

Edades: Desde 3 años a 7 años

Usabilidad: Se enfoca en potenciar la agudeza visual, fomenta la concentración, trabaja la memoria, razonamiento lógico y el lenguaje a través de su rapidez visual.

Experiencia: Satisfactoria, ya que lo interesante es que los niños tienen que ser rápidos en sus reacciones y encontrar la tarjeta correcta a través de lo que se vea en los dados.

Utilidad

La utilidad de Catch It! en esta tesis radica en que la dinámica de rapidez visual y agudeza para identificar colores, animales y formas podría adaptarse para mejorar la atención en niños con TDAH. La competencia amigable y educativa ofrece una forma atractiva de estimular cognitivamente a estos niños.

Tecnológico

Materiales: Madera para los dados, cartulina recubierta o plastificada para las tarjetas y cartón para su packaging.



img.8 Catch it!. Goula

1.7 CONCLUSIONES

En el desarrollo de esta primera fase de antecedentes y contextualización, se ha destacado la importancia de comprender el TDAH en la infancia, así como la necesidad de abordar sus implicaciones en el ámbito educativo. Se ha resaltao la relevancia de los juegos didácticos como herramienta terapéutica y educativa para los niños con TDAH, enfatizando su potencial para mejorar la concentración, reducir la impulsividad y fortalecer el vínculo emocional entre padres e hijos.

Además, también se ha señalado que es crucial proporcionar un enfoque educativo que atienda las necesidades académicas, sociales y emocionales de los niños con TDAH. Esto es especialmente importante porque no hay un acuerdo común a nivel mundial sobre este trastorno. Así mismo, se destaca la necesidad de un diagnóstico preciso y de tratamientos educativos y psicológicos adecuados.

La psicóloga educativa Romyna Hernández subraya la importancia de implementar estrategias basadas en juegos para mejorar la atención, concentración, reducir la impulsividad y fomentar el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños afectados por este trastorno. Esta propuesta ha demostrado resultados positivos en la mejora del comportamiento, el proceso de aprendizaje y las relaciones interpersonales de estos niños en el aula y en su vida cotidiana, ya que aprenden de una manera entretenida.

Por otro lado, también se destaca la importancia de la materialidad en los juegos, puesto que la elección cuidadosa de materiales para la fabricación de juegos infantiles es un aspecto esencial para garantizar tanto la seguridad como la durabilidad de estos productos.

Finalmente, al combinar estos conceptos y descubrimientos, se puede afirmar que la propuesta de diseño para un juego didáctico dirigido a niños de 5-6 años con TDAH debería incorporar las evidencias sobre la eficacia de las actividades lúdicas en el tratamiento de este trastorno. Además, debe considerar el impacto positivo de estas actividades en el desarrollo académico, social y emocional de los niños. Es crucial implementar materiales adecuados, teniendo en cuenta la edad específica de los niños afectados, para garantizar la accesibilidad y la efectividad del juego como herramienta educativa y terapéutica.



02

CAPÍTULO

PROGRAMACIÓN

2.1 ANÁLISIS DE USUARIOS

Este análisis involucrará la participación de dos niños de 5 a 6 años diagnosticados con TDAH y de un padre de cada niño. La inclusión de los padres será fundamental para obtener una visión más completa de las necesidades y preferencias de los niños, así como para entender el entorno familiar y su influencia en la interacción con el juego. Además, se realizará una investigación complementaria mediante observación en una escuela. Se observará un aula que incluya niños con TDAH para identificar patrones de comportamiento, niveles de atención y estrategias utilizadas por los maestros para mantener el interés y la participación de estos niños.

CAPÍTULO 2 PROGRAMACIÓN

2.1.1 Investigación mediante la observación

La investigación mediante observación en un colegio proporcionará una comprensión detallada de cómo los niños con TDAH se desenvuelven en el entorno escolar. A través de esta observación, se examinará cómo los niños con TDAH participan en actividades en clase, cómo responden a las instrucciones y cómo interactúan con sus compañeros y maestros. Se prestará especial atención a su capacidad para mantener la atención, seguir las instrucciones y gestionar su comportamiento en un entorno estructurado. Además, se analizará cómo se relacionan socialmente, si muestran dificultades en la interacción con sus compañeros o si presentan patrones de comportamiento distintivos.

Se llevó a cabo una investigación encubierta en la escuela "Pasos", enfocada en el comportamiento y desempeño de niños de 5-6 años de edad en el aula, específicamente en el primer grado de educación básica. El objetivo principal fue analizar el comportamiento de los niños diagnosticados con TDAH durante sus clases, en comparación con el resto de sus compañeros.

Desde el inicio de la observación, fue evidente que los niños con TDAH presentaban ciertas dificultades para mantener la atención durante las clases. Mientras que la mayoría de los niños podían enfocarse en las actividades durante periodos prolongados, los niños con TDAH mostraban

una tendencia a distraerse fácilmente, lo que resultaba en una menor participación en las lecciones y actividades.

En cuanto a la interacción social, los niños con TDAH mostraron una notable diferencia en comparación con sus compañeros. Mientras que algunos niños parecían integrarse fácilmente en grupos y jugar cooperativamente, los niños con TDAH tienen dificultades para mantener relaciones sociales estables. A menudo, su comportamiento impulsivo y su incapacidad para regular sus emociones dificultan su interacción con los demás, lo que a veces resultaba en conflictos o rechazo por parte de sus compañeros.

En cuanto a la asimilación de normas y reglas, los niños con TDAH mostraron un progreso más lento en comparación con sus compañeros. Aunque eran capaces de comprender las reglas establecidas por la maestra, tenían dificultades para internalizarlas y seguirlas de manera consistente. Esto requería una atención y refuerzo adicionales por parte de la maestra.

En lo que respecta al aprendizaje, se observó que los niños con TDAH enfrentan desafíos adicionales. A menudo, tienen dificultades para mantener la concentración durante las explicaciones y activida-

des en el aula, lo que afectaba su capacidad para absorber nueva información. Sin embargo, cuando se empleaban métodos de enseñanza adaptados a sus necesidades específicas, como lecciones más dinámicas y participativas, se observaba una mejora significativa en su compromiso y comprensión.

En cuanto a la intervención de la maestra, se evidenció un esfuerzo por parte de ella para adaptar su enseñanza a las necesidades individuales de los niños con TDAH. Se implementaron estrategias específicas, como el uso de actividades prácticas, el uso de materiales visuales y el establecimiento de rutinas estructuradas, para ayudar a estos niños a mantenerse enfocados y comprometidos durante las clases.

CAPÍTULO 2 PROGRAMACIÓN

2.1.2 Perfil de usuario/consumidor de segmentación demográfica

El perfil de usuario/consumidor de segmentación demográfica se centra en dos niños con TDAH, un niño y una niña, junto con sus respectivos padres. Esta segmentación demográfica busca comprender las características específicas de estos usuarios para adaptar mejor las intervenciones y productos diseñados para satisfacer sus necesidades. Este análisis detallado del perfil de usuario permitirá una personalización efectiva de las estrategias y recursos destinados a apoyar el bienestar y el desarrollo de estos niños, así como el involucramiento positivo de sus padres en el proceso de intervención.



Variables socio-demográficas:

- Edad: 5 años
- Sexo: Masculino
- Nivel social: Clase media- alta

Variables geográficas:

- Ubicación geográfica: Cuenca, Ecuador
- Ámbito local-global: Principalmente local, con actividades centradas en su hogar.
- Delimitación por zonas: Colegio "Pasos" sector San Joaquín y su hogar.

Variables psicográficas:

- Personalidad: Energético, creativo, impulsivo y alegre.
- Estilo de vida: Activo, enfocado en la diversión y el aprendizaje
- Gustos personales: Intereses en juegos de mesa, música, actividades al aire libre y animales.

Variables de conducta:

- Beneficio buscado: Diversión, aprendizaje, inclusión social.
- Conveniencia: Preferencia por actividades y productos que sean fáciles de acceder y usar.
- Decisión de compra: Los padres son los que adquieren los productos, se ven influenciados por la calidad y durabilidad del producto y su accesibilidad.
- Riesgo percibido: Los padres se preocupan por la capacidad de concentración y el rendimiento académico debido al TDAH, además de materiales seguros y duraderos.
- Expectativas: Padres buscan experiencias y productos que se adapten a las necesidades de sus hijos y les ayuden a superar los desafíos asociados con su condición, dentro de su núcleo familiar.



Variables socio-demográficas:

- Edad: 5 años
- Sexo: Femenino
- Nivel social: Clase media- alta

Variables geográficas:

- Ubicación geográfica: Cuenca, Ecuador
- Ámbito local-global: Principalmente local, con actividades centradas en su hogar y comunidad.
- Delimitación por zonas: Colegio "Pasos", sector San Joaquín y su hogar.

Variables psicográficas:

- Personalidad: Creativa, ingeniosa, imaginativa.
- Estilo de vida: Activo, centrado en la diversión y el aprendizaje
- Gustos personales: Interés en el arte, la creatividad, la música y el baile.

Variables de conducta:

- Beneficio buscado: Diversión, estimulación cognitiva, interacción social.
- Conveniencia: Preferencia por actividades y productos que sean fáciles de acceder y usar, especialmente aquellos que se integran bien con sus rutinas escolares y familiares.
- Decisión de compra: Los padres buscan opciones que puedan ayudar a su hija a desarrollar sus habilidades cognitivas y sociales de manera divertida y segura.
- Riesgo percibido: Los padres se preocupan por la capacidad de concentración y el desarrollo académico de Emma debido al TDAH.
- Expectativas: Los padres buscan productos que se adapten a las necesidades de Emma y la ayuden a sobrellevar los desafíos asociados con su condición, promoviendo su desarrollo integral y su bienestar emocional dentro del entorno familiar.



Variables socio-demográficas:

- Edad: 42 años
- Sexo: Masculino
- Nivel social: Clase media- alta

Variables geográficas:

- Ubicación geográfica: Cuenca, Ecuador
- Ámbito local-global: Principalmente local
- Delimitación por zonas: Está interesado en productos disponibles en tiendas locales o en línea de otros países.

Variables psicográficas:

- Personalidad: Comprensivo, paciente, comprometido y trabajador.
- Estilo de vida: Activo, y ocupado, equilibrando las demandas de su carrera profesional con su papel como padre.
- Gustos personales: Disfruta pasar tiempo de calidad con su familia, viajar, participar en actividades al aire libre.

Variables de conducta:

- Beneficio buscado: Busca un juego de mesa didáctico que sea entretenido y educativo para su hijo que pueda ayudar a mejorar su atención, concentración y habilidades cognitivas, mientras disfrutan de momentos en familia.
- Conveniencia: Valora la accesibilidad y la facilidad de uso del juego, buscando opciones que se adapten a su horario ocupado y que puedan integrarse fácilmente en su rutina familiar.
- Decisión de compra: Se basa en la calidad, la efectividad, la reputación de la marca y las recomendaciones de otros padres en situaciones similares.
- Riesgo percibido: Efectividad del juego para ayudar a su hijo.
- Expectativas: Espera que el juego no solo proporcione entretenimiento para su familia, sino también beneficios tangibles para el desarrollo de su hijo, así como un alto nivel de satisfacción y apoyo al cliente.



Variables socio-demográficas:

- Edad: 38 años
- Sexo: Femenino
- Nivel social: Clase media- alta

Variables geográficas:

- Ubicación geográfica: Cuenca, Ecuador
- Ámbito local-global: Principalmente local
- Delimitación por zonas: Está interesada en productos disponibles en tiendas locales o en línea de otros países.

Variables psicográficas:

- Personalidad: Empática, dedicada y paciente.
- Estilo de vida: Activo, y ocupado, enfocado en el cuidado de su familia y hogar y el desarrollo de sus hijos.
- Gustos personales: Ir al gimnasio, reunirse con sus amigas y pasar tiempo de calidad con sus hijos. Además, le gusta ser la presidenta de la clase de sus hijos para estar más cerca y pendiente de ellos.

Variables de conducta:

- Beneficio buscado: Busca un juego de mesa didáctico que sea entretenido y educativo para su hija que pueda ayudar a mejorar su atención, concentración y habilidades cognitivas, mientras ella puede pasar tiempo de calidad con sus hijos.
- Conveniencia: Valora la accesibilidad y la facilidad de uso del juego.
- Decisión de compra: Se basa en la calidad, la reputación de la marca y las recomendaciones de otros padres en situaciones similares.
- Riesgo percibido: Efectividad del juego para ayudar a su hija.
- Expectativas: Espera que el juego cumpla con sus promesas y brinde beneficios tangibles para el desarrollo de su hija, así como un alto nivel de satisfacción y apoyo al cliente por parte de la empresa

CAPÍTULO 2 PROGRAMACIÓN

2.1.3 Persona design

El proceso de persona design se enfocará en los niños con TDAH y en sus padres, proporcionando una representación detallada de sus características, necesidades y comportamientos. Para los niños, se examinarán elementos como gustos e intereses, personalidad, comportamiento, dificultades y métodos de aprendizaje, mientras que en los padres se analizará su personalidad, organización y planificación y la interacción en casa.



Mateo Landy

Edad: 5 años

Diagnóstico: Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH)

Descripción física: Mateo es un niño enérgico y vivaz, tiene el cabello negro lacio y una estatura promedio para su edad.

Gustos e intereses:

Juegos de mesa, tanto en el ámbito familiar como con sus compañeros. Se entretiene participando activamente en sesiones lúdicas, además de que le encanta las actividades al aire libre y la música.

Personalidad:

Dinámico y enérgico pero su impulsividad y dificultades para mantener la atención son evidentes, aunque su creatividad e imaginación son destacables. Sin embargo, su inquietud y falta de control pueden causar tensiones en su entorno. A través de estrategias especializadas, Mateo aprende a canalizar su energía de manera constructiva.

Comportamiento:

Dinámico y enérgico pero su impulsividad y dificultades para mantener la atención son evidentes, aunque su creatividad e imaginación son destacables. Sin embargo, su inquietud y falta de control pueden causar tensiones en su entorno. A través de estrategias especializadas, Mateo aprende a canalizar su energía de manera constructiva.

Dificultades:

Mantener la atención durante las lecciones largas y tiende a distraerse fácilmente con estímulos externos. Su inquietud lo lleva a levantarse del asiento y moverse por el aula, lo que dificulta su participación en actividades dirigidas por la maestra. Además, le cuesta seguir instrucciones detalladas y completar tareas que requieren concentración prolongada.

Métodos de aprendizaje:

Aprende mejor con actividades prácticas y experiencias sensoriales, especialmente usando materiales visuales y táctiles. Lecciones cortas y dinámicas que le permiten moverse mientras aprende. La retroalimentación positiva y el refuerzo constante son clave para mantener su motivación.



Emma Durán

Edad: 5 años

Diagnóstico: Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH)

Descripción física: Emma es una niña que tiene ojos marrones, cabello castaño ondulado y tiene una estatura promedio para su edad.

Gustos e intereses:

El arte y la creatividad. Le encanta dibujar, pintar y hacer manualidades. También disfruta mucho de la música y la danza.

Personalidad:

Llena de energía, que se manifiesta en su constante búsqueda de nuevas experiencias y desafíos. Su naturaleza impulsiva y su imaginación a menudo la llevan a estar en movimiento y explorar su entorno de manera activa. Aunque su energía puede resultar abrumadora en ocasiones, Emma es muy creativa e ingeniosa.

Comportamiento:

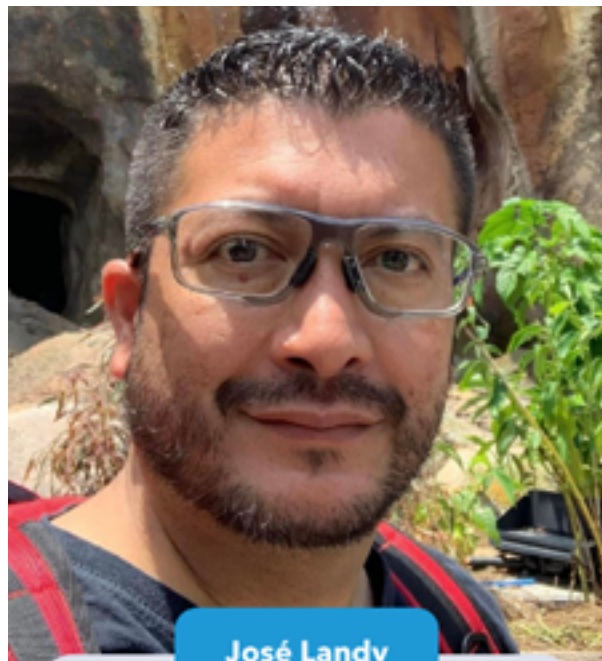
Es una niña tranquila y reflexiva, que encuentra placer en actividades que estimulan su mente y su imaginación. Aunque tiene demasiada energía, tiende a buscar momentos de calma y tranquilidad en su entorno familiar. A pesar de las dificultades que pueda enfrentar debido a su TDAH, su hogar es un refugio seguro donde se siente amada y comprendida. Sus padres fomentan su creatividad y le brindan el apoyo necesario para enfrentar los desafíos diarios.

Dificultades:

A menudo tiene dificultades para concentrarse durante las actividades dirigidas por la maestra y tiende a distraerse fácilmente con cualquier cosa. Puede ser impulsiva en sus acciones y tener dificultades para seguir las instrucciones detalladas.

Métodos de aprendizaje:

Aprende mejor a través de actividades prácticas y experienciales que involucran sus sentidos. Se beneficia de lecciones interactivas y dinámicas que le permiten moverse y explorar mientras aprende. Además, responde bien a la retroalimentación positiva y al refuerzo constante, lo que la motiva a seguir esforzándose.



José Landy

Edad: 42 años

Ocupación: Representante de ventas

Descripción física: Cabello negro, ojos marrones y barba, contextura delgada.

Personalidad:

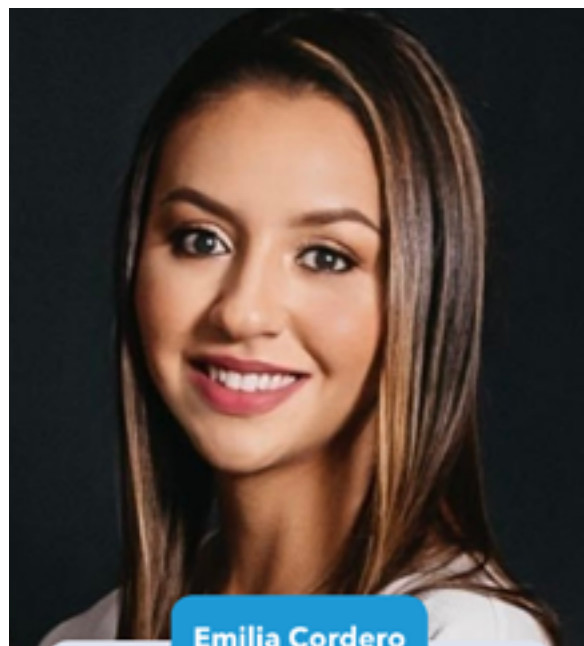
Padre cariñoso, comprensivo y comprometido. Le gusta aprender y adaptarse a cualquier situación. Es paciente y comprensivo, capaz de manejar situaciones desafiantes con calma y compasión.

Organización y planificación:

Persona organizada y metódica, habilidades que aplica tanto en su trabajo como en su vida familiar. Tiene la capacidad de anticipar las necesidades de su hijo Mateo y planificar actividades y estrategias para ayudarlo a tener éxito. Utiliza herramientas como calendarios y listas de tareas para mantenerse al tanto de las citas médicas, reuniones escolares y otras responsabilidades relacionadas con el cuidado de Mateo. Su planificación ordenada y estructurada le permite manejar eficientemente las demandas de su trabajo y su rol como padre de un niño con TDAH.

Interacción en casa:

Se esfuerza por crear un ambiente en el hogar muy estructurado y tranquilo para beneficio de su hijo. Implementa rutinas consistentes y establece límites claros para ayudar a Mateo a sentirse seguro y organizado. Utiliza métodos de crianza positiva y refuerzo positivo para motivar a Mateo y ayudarlo a desarrollar habilidades de autorregulación. Se involucra activamente en las actividades escolares y terapéuticas de Mateo, colaborando con maestros y terapeutas para brindarle el apoyo necesario. Busca constantemente nuevas formas de enriquecer el tiempo que pasa con Mateo, ya sea a través de juegos interactivos, actividades al aire libre o proyectos creativos.



Emilia Cordero

Edad: 38 años

Ocupación: Ama de casa

Descripción física: Cabello largo castaño, ojos marrones, contextura delgada y estatura promedio.

Personalidad:

Madre amorosa, dedicada y comprensiva. Tiene una naturaleza paciente y empática, es creativa y adaptable a cualquier situación. Muy sociable y amigable.

Organización y planificación:

Es una persona organizada y eficiente en la gestión del hogar. Utiliza calendarios y listas de tareas para planificar las actividades diarias y asegurarse de que Emma esté atendida en todas sus necesidades, especialmente las relacionadas con su TDAH. Está al tanto de las citas médicas, terapias y reuniones escolares de Emma, y se asegura de que esté preparada y puntual para cada una de ellas.

Interacción en casa:

Emilia busca que Emma se sienta segura y apoyada en el hogar. Implementa rutinas y estructuras consistentes para ayudar a Emma a manejar su TDAH y sentirse más organizada. Elogia los logros de Emma para fomentar su autoestima y motivación. Dedicar tiempo a actividades interactivas y educativas con Emma, adaptadas a sus necesidades y habilidades, como por ejemplo Emma hace los deberes con su madre. Se comunica abierta y regularmente con los maestros y terapeutas de Emma para mantenerse al tanto de su progreso y colaborar en su desarrollo.

CAPÍTULO 2 PROGRAMACIÓN

2.1.4 Mapa de empatía

Los mapas de empatía ofrecen una comprensión integral de los pensamientos, sentimientos, acciones y experiencias tanto del niño con TDAH como de su padre. Este análisis proporciona una visión detallada de sus percepciones, preocupaciones, interacciones sociales, esfuerzos y resultados. Al comprender las necesidades y perspectivas de ambos, se facilita el desarrollo de intervenciones personalizadas y centradas en el usuario.

¿ QUÉ PIENSA Y SIENTE ?

- Se siente confundido y frustrado cuando no puede concentrarse en clase como los otros niños.
- Busca ser capaz de hacer las mismas cosas que sus amigos y sentirse bien cuando lo logra.
- Se siente feliz cuando juega con sus amigos y se divierte, pero también se siente triste cuando no puede unirse a ellos.
- Se siente confundido cuando los adultos le dicen que se calme y se concentre.
- Disfruta de la emoción y la aventura en su vida diaria.
- Se siente amado y apoyado por su familia.
- Tiene curiosidad por aprender cosas nuevas y explorar su entorno

¿ QUÉ OYE ?

- Mensajes de aliento y apoyo de sus amigos y familiares.
- Consejos útiles y orientación de personas de confianza en su vida.
- Oye a sus padres y maestros elogiarlo cuando logra concentrarse y hacer las cosas bien, lo que le hace sentirse feliz y orgulloso.
- A veces, escucha a otros niños burlarse de él cuando se distrae en clase, lo que le hace sentirse triste y avergonzado.
- Escucha a algunos adultos expresar preocupaciones o frustraciones sobre su comportamiento.
- Oye a su maestra dándole instrucciones y orientación durante las clases, lo que puede ayudarlo a sentirse más seguro y enfocado cuando se siente abrumado.

MATEO LANDY

estudiante de
primero de básica
colegio Pasos

¿ QUÉ VE ?

- Una variedad de juegos y actividades que le brindan oportunidades para aprender y divertirse.
- Ve a sus amigos participando activamente en las actividades y siguiendo las instrucciones de la maestra sin problemas aparentes, lo que a veces lo hace sentirse fuera de lugar.
- Observa a otros niños disfrutando de juegos y juguetes durante el recreo, y se siente atraído por su diversión, deseando poder unirse a ellos sin sentirse excluido.
- Ve a sus padres y maestros sonriendo cuando hace algo bien, lo que le hace querer esforzarse más.
- Un hogar cálido y acogedor donde se siente seguro y amado.

¿ QUÉ DICE Y HACE ?

- Expresa gratitud y aprecio por el apoyo y el aliento de su familia.
- Intenta seguir las reglas y comportarse bien en clase, pero a veces se distrae fácilmente, lo lleva a levantarse de su asiento o hablar fuera de turno sin darse cuenta.
- Hace su mejor esfuerzo para prestar atención en clase, pero a veces se le olvida lo que debe hacer porque su mente está en otra parte.
- Dice que se le dificulta controlar su energía y su impaciencia, lo que puede llevarlo a comportarse de manera impulsiva o desordenada sin darse cuenta

ESFUERZOS

- Se siente frustrado cuando no puede concentrarse en clase, pero sigue intentándolo porque quiere aprender.
- Trabaja duro para seguir las rutinas y estructuras establecidas por sus padres y maestros, lo que le ayuda a sentirse más seguro y organizado en su día a día.
- Mateo practica regularmente ejercicios que le ayudan a reducir su nivel de estrés y aumentar su capacidad para concentrarse en las actividades

RESULTADOS

- Desea poder concentrarse mejor en clase y participar activamente en las actividades escolares, lo que le permitiría sentirse más integrado y aceptado por sus compañeros.
- Se siente satisfecho y orgulloso cuando logra completar una tarea difícil o superar un desafío, lo que aumenta su confianza en sí mismo y su motivación para seguir esforzándose.
- Aunque enfrenta obstáculos y dificultades debido a su TDAH, sigue trabajando duro para alcanzar sus metas y encontrar formas de prosperar en la escuela y en la vida cotidiana.

¿ QUÉ PIENSA Y SIENTE ?

- Se preocupa por el bienestar y desarrollo de Emma, queriendo ayudarla a superar los desafíos que enfrenta su hija debido al TDAH.
- A menudo se siente desafiada por la complejidad del trastorno de su hija, pero también experimenta una profunda conexión emocional con ella.
- Se siente motivada por el deseo de encontrar soluciones efectivas y recursos que ayuden a Emma a superar los obstáculos asociados.
- Se siente amorosa y comprometida con el bienestar de su familia.
- Se siente esperanzada y optimista sobre el futuro de Emma y su capacidad para superar los desafíos del TDAH.

¿ QUÉ OYE ?

- Mensajes de apoyo y admiración de amigos y familiares por su dedicación y compromiso como madre.
- Escucha los comentarios y preocupaciones de Emma, demostrando empatía y comprensión mientras la ayuda a gestionar sus emociones y desafíos.
- Oye las sugerencias y consejos de profesionales de la salud y educadores sobre cómo apoyar mejor a Emma con el TDAH.
- Escucha las experiencias y consejos de otros padres de niños con TDAH, buscando inspiración y apoyo en su propia jornada como madre.

EMILIA CORDERO

Ama de casa y madre
de familia

¿ QUÉ VE ?

- En su hogar, observa las señales de necesidades y emociones de Emma, adaptando su enfoque y apoyo según sea necesario para satisfacerlas.
- Ve la importancia de mantener una atmósfera de amor y comprensión en el hogar, proporcionando a Emma un ambiente seguro y estimulante donde pueda crecer y aprender.
- Observa el impacto positivo de las rutinas y estructuras consistentes en la vida de Emma, lo que le brinda un sentido de estabilidad y seguridad en medio de sus desafíos.
- Una escuela inclusiva y comprensiva que brinda apoyo adicional a los niños con necesidades especiales.

¿ QUÉ DICE Y HACE ?

- Emilia elogia y celebra los logros de Emma, reconociendo su valentía y esfuerzo para enfrentar los desafíos del TDAH.
- Se comunica abierta y regularmente con los maestros y terapeutas de Emma, compartiendo información y colaborando en estrategias para apoyar su desarrollo.
- Implementa actividades interactivas y educativas adaptadas a las necesidades de Emma, proporcionándole oportunidades para crecer y aprender en un entorno seguro y afectuoso.
- Dedica tiempo a planificar y organizar las actividades diarias de Emma, asegurándose de que esté preparada y apoyada en todas sus actividades escolares y terapéuticas.

ESFUERZOS

- Se esfuerza por educarse y comprender mejor el TDAH, dedicando tiempo a investigar y aprender sobre el trastorno para poder apoyar de manera efectiva a su hija.
- Busca activamente recursos y servicios que puedan beneficiar a Emma.
- Se esfuerza por mantener una comunicación abierta y constante con los maestros y terapeutas de Emma, colaborando en la implementación de estrategias y técnicas para ayudarla a sobrellevar su TDAH en el entorno escolar y en casa.

RESULTADOS

- Busca observar una mejora gradual en la capacidad de Emma para manejar su TDAH.
- Quiere que Emma tenga un aumento en su autoestima y confianza a medida que adquiere habilidades y estrategias, lo que le permite desenvolverse de manera más segura y exitosa en diferentes aspectos de su vida.
- Busca fortalecer su vínculo emocional con Emma y proporcionarle apoyo vital.

2.2 BRIEF DEL PRODUCTO

En este apartado se detallarán las características principales del juego, incluyendo su propósito educativo y terapéutico, así como las ventajas competitivas que lo diferencian en el mercado. Se analizará el ciclo de vida del producto y las particularidades del sector de juegos y entretenimiento infantil, así como las tendencias del mercado y la competencia existente. Además, se presentará un análisis del perfil del consumidor, tanto de los padres de niños con TDAH como de los propios niños, incluyendo sus preferencias, actitudes y comportamientos hacia el producto. Se examinará el proceso de compra y uso del juego, desde la investigación inicial hasta la evaluación posterior a la experiencia de juego.

CAPÍTULO 2 PROGRAMACIÓN

2.2.1 Breve descripción del producto gráfico

El producto es un juego de mesa diseñado para niños con TDAH, destinado a ser utilizado en el entorno del hogar, diseñado para estimular la concentración, la coordinación y el desarrollo cognitivo de los niños con TDAH. El juego de mesa contará con una gráfica acorde al target, con un tono comunicacional que evoque diversión y aprendizaje.

2.2.2 Ventajas competitivas del producto

- Diseño adaptado a las necesidades de niños con TDAH, con actividades que fomenten la concentración, la coordinación y el desarrollo cognitivo.
- Materiales seguros y duraderos, con especial atención en evitar que piezas puedan representar un riesgo.
- Estética atractiva y amigable que diferencie al producto en el mercado y sea atractiva para niños y padres.

2.2.3 Ciclo de vida del producto en el mercado

Se trata de un producto nuevo diseñado para satisfacer una necesidad específica en el mercado de juegos infantiles, por lo que se encuentra en la etapa de introducción, con potencial para un crecimiento rápido dada la demanda existente.

2.2.4 Particularidades del sector

El sector de juegos y entretenimiento infantil está en constante evolución, con una creciente demanda de productos que promuevan la inclusión y la diversidad. Los juegos diseñados para niños con necesidades especiales, como el TDAH, representan una oportunidad única de satisfacer estas demandas emergentes.

2.2.5 Tendencias del mercado

- Global: Mayor conciencia sobre la importancia del juego en el desarrollo infantil y la necesidad de productos inclusivos que atiendan a diferentes habilidades y necesidades.
- Nacional y local: Mayor interés en juegos educativos que fomenten el aprendizaje interactivo y la socialización, especialmente en el contexto familiar.

2.2.6 Competencia

- Directa: La competencia directa está compuesta por otros juegos de mesa diseñados específicamente para niños con TDAH.
- Indirecta: La competencia indirecta proviene de otros juegos de mesa para niños en general, que pueden no estar adaptados específicamente para las necesidades de los niños con TDAH, pero que aún así representan una opción de entretenimiento para las familias.



CAPÍTULO 2 PROGRAMACIÓN

2.2.7 Análisis del consumidor

Padres de niños con TDAH:

- ¿Quién es? Son adultos responsables de cuidar y apoyar a niños con TDAH. Suelen estar informados sobre las necesidades especiales de sus hijos y buscan activamente productos y recursos que puedan beneficiar su desarrollo.
- Qué le gusta: Valorizan los productos diseñados específicamente para las necesidades de sus hijos, que ofrecen soluciones prácticas y efectivas para abordar los desafíos asociados con el TDAH. Buscan productos que combinen entretenimiento con aprendizaje y que promuevan la inclusión y la autoestima de sus hijos, además de compartir tiempo en familia.
- Actitud ante mi producto: Tienen una actitud positiva y receptiva hacia el juego de mesa diseñado para niños con TDAH. Ven el producto como una oportunidad para brindar a sus hijos una experiencia divertida y educativa en un ambiente familiar. Están dispuestos a obtener productos que ofrezcan beneficios tangibles para el desarrollo de sus hijos, que les permita mejorar su sintomatología y disfrutar de momentos de calidad juntos.

Niños con TDAH (5-6 años):

- ¿Quién es? Son niños en edad preescolar con TDAH. Tienen dificultades para mantener la atención, controlar su impulsividad, relacionarse con los demás, etc. pero también poseen intereses y habilidades únicas que necesitan ser estimuladas de manera adecuada.
- Qué le gusta: Disfrutan de actividades lúdicas que les permitan moverse y explorar, pero que también desafíen su capacidad de concentración y resolución de problemas. Prefieren juegos que sean visualmente atractivos y que ofrezcan oportunidades para la interacción social y la competencia amistosa, además que no tomen mucho tiempo de atención, ya que se cansan rápido.
- Actitud ante mi producto: Tienen una actitud positiva y entusiasta hacia el juego de mesa diseñado específicamente para ellos. Ven el juego como una oportunidad para divertirse y aprender de manera simultánea, desarrollando habilidades importantes como la atención, la memoria y el autocontrol. Están emocionados de participar en actividades familiares que les brinden un sentido de logro y pertenencia.

2.2.8 Análisis del proceso de compra

- Investigación: Los consumidores buscan información sobre productos adaptados para niños con TDAH y comparan diferentes opciones disponibles en el mercado.
- Decisión de compra: Consideran factores como la calidad, la seguridad, el precio y la adaptación a las necesidades de sus hijos.
- Postventa: Evalúan la experiencia de uso del producto y comparten sus opiniones y recomendaciones con otros padres y cuidadores.

CAPÍTULO 2 PROGRAMACIÓN

2.2.9 Análisis del proceso de uso

- Preparación: Los padres y cuidadores preparan el juego siguiendo las instrucciones proporcionadas en el manual.
- Juego: Los niños participan en la actividad lúdica, siguiendo las reglas del juego y disfrutando de la interacción con otros jugadores.
- Evaluación: Al finalizar la partida, se realiza una evaluación de la experiencia, identificando aspectos positivos y posibles áreas de mejora para futuras partidas.



2.3 PARTIDOS DE DISEÑO

Este apartado se enfocará en el análisis formal, funcional, tecnológico y conceptual del producto. Sirve para comprender en profundidad cómo el diseño del juego se alinea con las necesidades y características específicas de los niños con TDAH y sus familias. Además, permite evaluar la efectividad del diseño en estimular la atención, concentración y habilidades sociales de los niños, así como su facilidad de uso y accesibilidad. Este análisis proporciona información crucial para mejorar el diseño del juego, asegurando que sea efectivo, atractivo y beneficioso para su público objetivo. Además, ayuda a identificar áreas de mejora y a tomar decisiones informadas durante el proceso de desarrollo del juego.

CAPÍTULO 2 PROGRAMACIÓN

2.3.1 Análisis formal

- **Formato:** Tendrá un formato compacto y manejable, con piezas y componentes de tamaño adecuado para las manos de niños de 5-6 años. Las tarjetas y/o fichas serán lo suficientemente grandes para evitar la frustración de los niños con TDAH al manipularlas.
- **Cromática:** Se emplearán colores brillantes y contrastantes para captar la atención de los niños y facilitar la diferenciación entre elementos del juego. Se hará uso de colores tanto cálidos como fríos.
- **Estilo y/o tendencia:** Se basará en un estilo infantil y lúdico, con ilustraciones amigables y expresivas que reflejen la diversión y la aventura. Se evitarán elementos demasiado detallados o complejos que puedan distraer a los niños.
- **Jerarquía de información:** Las instrucciones y reglas del juego estarán claramente identificadas y destacadas, utilizando tamaños de texto y colores contrastantes para resaltar la información más importante. Se emplearán iconos y símbolos intuitivos para facilitar la comprensión de los niños.
- **Sistema gráfico:** Se establecerán reglas claras para el diseño de todas las piezas del juego, manteniendo una coherencia visual en toda la experiencia de juego. Los elementos

gráficos serán simples y fácilmente reconocibles, con un equilibrio entre consistencia y variedad para mantener el interés de los niños.

- **Elementos gráficos:** Se incluirán ilustraciones atractivas que representen escenas y personajes relacionados con la temática del juego, estimulando la imaginación y la creatividad de los niños. Las imágenes serán claras y sin mucho detalle, ayudando a los niños a entender y recordar las reglas del juego.
- **Tipografía:** Se utilizarán fuentes de texto legibles para los niños, con tamaños adecuados y espaciado suficiente para una fácil lectura. Se evitarán las tipografías demasiado ornamentadas o estilizadas que puedan dificultar la comprensión.

2.3.2 Análisis funcional

- **Función general:** El juego de mesa tiene como propósito principal proporcionar una experiencia de juego divertida y educativa para niños de 5-6 años con TDAH, estimulando su atención, concentración y habilidades sociales.
- **Funciones específicas:** Incluir actividades que requieran concentración y control de impulsos, así como la interacción con otros jugadores para fomentar habilidades sociales y emocionales.
- **Consideraciones de uso:** El juego será diseñado para ser utilizado en el entorno del hogar, proporcionando una actividad entretenida y educativa para niños y sus familias en momentos de ocio, además de que se fomentará la unión familiar.
- **Ergonomía visual:** El diseño del juego se enfocará en la accesibilidad visual para los niños con TDAH, con elementos estratégicamente colocados y evitando la sobrecarga visual. Se priorizará tamaños de texto grandes y fuentes claras para facilitar la lectura, junto con colores contrastantes para mejorar la visibilidad de los elementos del juego.
- **Interactividad:** Se promoverá la participación activa de los niños en el juego, ofreciendo oportunidades para tomar decisiones, resolver problemas y colaborar con otros jugadores en un ambiente de juego inclusivo y divertido.

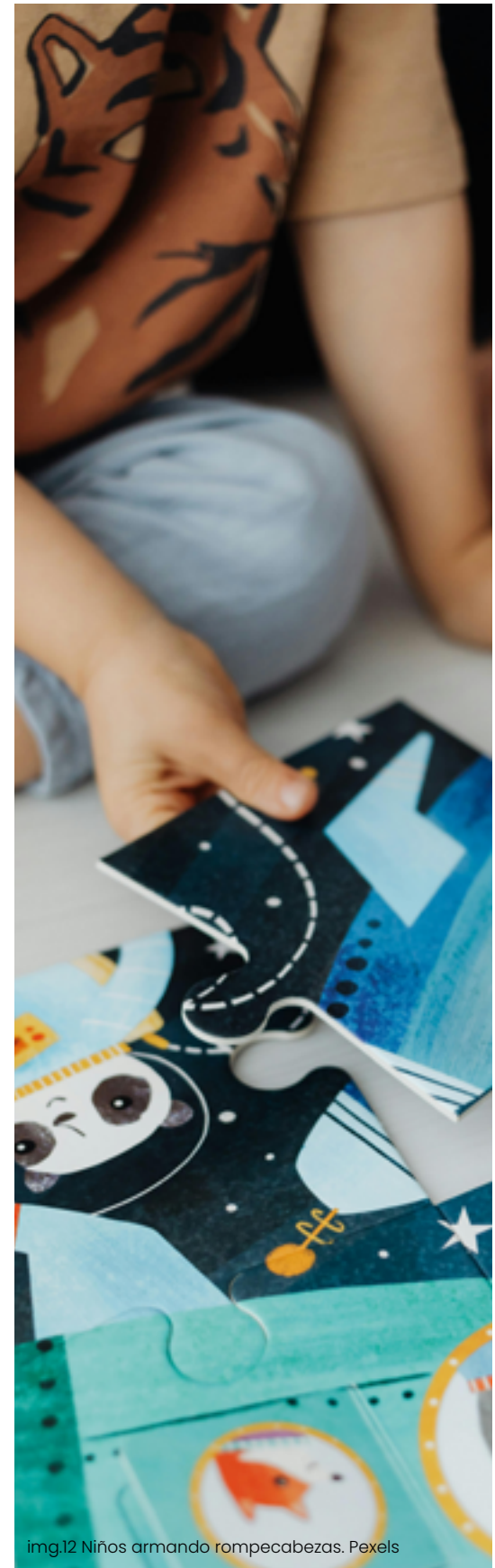
CAPÍTULO 2 PROGRAMACIÓN

2.3.3 Análisis tecnológico

- Sustratos de impresión: Se utilizarán materiales duraderos y de alta calidad para la producción del juego de mesa, garantizando su resistencia y seguridad para su uso repetido por parte de los niños.
- Tecnologías de impresión: Se emplearán tecnologías de impresión digital u offset para la producción de las piezas del juego, asegurando una reproducción fiel y precisa de los elementos gráficos y visuales.
- Software: Se requerirá software de diseño gráfico para la creación de los elementos visuales del juego.

2.3.4 Análisis conceptual

- Narrativa / Storytelling: La narrativa se centrará en la idea de superación y trabajo en equipo, promoviendo valores positivos y el desarrollo personal de los niños.



img.12 Niños armando rompecabezas. Pexels

2.4 DEFINICIÓN DE CONTENIDO

2.4.1 Cartas de juego

- Contenido de las cartas con ilustraciones o actividades relacionadas con el tema del juego.
- Ilustraciones o imágenes que acompañen el contenido de las cartas.

2.4.3 Packaging

- Diseño del empaque exterior que contenga y proteja todos los componentes del juego.
- Gráficos y texto que destaquen las características y beneficios del juego.

2.4.2 Manual de instrucciones

- Formato impreso con instrucciones detalladas sobre cómo jugar.
- Ejemplos de juego y posibles escenarios para ayudar a los jugadores a entender las reglas.

2.4.4 Elementos de marca

- Logo y marca del juego.
- Gráficos y elementos visuales que reflejen la identidad del producto y su temática.



img.13 Juego de memoria. Freepik

2.5 PROCESO DE DISEÑO

2.5.1 Definición de objetivos y contenidos

- Establecer los objetivos educativos y de entretenimiento del juego, centrándose en el desarrollo cognitivo y emocional de los niños con TDAH.
- Determinar los contenidos específicos del juego, como preguntas, desafíos y actividades, que promuevan la concentración, la atención y el control de impulsos.

2.5.2 Diseño conceptual y prototipado

- Realizar bocetos y esquemas preliminares del diseño del juego, incluyendo la disposición de las tarjetas, fichas o elementos.
- Crear prototipos físicos o digitales del juego para probar su jugabilidad y evaluar la efectividad de las mecánicas y reglas propuestas.

2.5.3 Desarrollo visual y gráfico

- Diseñar y crear la marca producto del juego, incluyendo el logo y los elementos visuales que representen la identidad y temática del producto.
- Elaborar el sistema gráfico para las diferentes piezas del juego: tarjetas, fichas, etc.
- Definir la paleta de colores, tipografías y estilos visuales que se utilizarán en el juego para mantener una coherencia visual y atractiva.

2.5.4 Pruebas y ajustes

- Realizar pruebas de juego con niños de la edad objetivo y sus familias para evaluar la jugabilidad e interactividad del juego.
- Obtener retroalimentación sobre el diseño y la experiencia de juego para realizar ajustes y mejoras necesarias antes de la producción final.



2.6 CONCLUSIONES

En conclusión, este capítulo ha sido fundamental para comprender a fondo las necesidades, características y preferencias de los niños con TDAH y sus padres, así como para diseñar un juego de mesa adaptado a sus requerimientos. A través de una variedad de análisis, desde la observación en el entorno escolar hasta el estudio detallado del perfil de los usuarios, se ha obtenido una visión clara y profunda del contexto en el que se desarrollará el producto.

Este análisis ha servido como guía para el diseño y desarrollo del juego, asegurando que se alinee con las necesidades específicas de los niños con TDAH y sus familias. Además, ha permitido identificar áreas de mejora y tomar decisiones informadas durante todo el proceso de creación del juego.

Por lo que este capítulo permite garantizar que el juego sea efectivo, atractivo y beneficioso para su público objetivo, y para facilitar la creación de intervenciones personalizadas y centradas en el usuario.



03

CAPÍTULO

IDEACIÓN

3.1 METODOLOGÍAS/ESTRATEGIAS PARA LA ETAPA DE IDEACIÓN Y BOCETACIÓN

3.1.1 Sobre el juego

- Ser corto y rápido
 - Que obtenga recompensas
 - Órdenes claras y concisas
 - Tenga elogios y aplausos más no abucheos
 - Super activo
 - Se juega con varios jugadores
- recompensa. El juego termina cuando se han pescado todos los peces.
3. Duelo de Memoria Rápida: Se coloca las tarjetas boca abajo. Por turnos, los jugadores tiran el dado y deben voltear dos tarjetas, intentando hacer un par. Si aciertan, se quedan con las tarjetas y siguen jugando. Si no, vuelven a colocar las tarjetas boca abajo. El jugador con más pares al final del tiempo recibe una recompensa.

3.1.2 Ideas

1. Carrera de Animales: Cada jugador elige un animal. Tiran el dado por turnos y avanzan en el tablero según el número que les haya salido. Al llegar a una casilla especial tienen que hacer una acción. El primer jugador en llegar a la meta recibe una recompensa.
2. Pesca de Colores: Se esparcen las cartas con colores y los peces. Los jugadores tienen que pescar un pez que coincida con el color de la carta que sacan. Si lo logran, reciben una
4. Juego de dados y animales, texturas, patrones y colores: Los jugadores lanzan dados con diferentes patrones, texturas y colores. Luego, deben identificar en el grupo de cartas expuestas en la mesa cual es el animal que tiene todas las características que se muestran en los dados.
5. Juego de cartas y el elemento en común: Las cartas tienen múltiples elementos y los niños deben buscar y emparejar el elemento común en la carta expuesta en la mesa comparando la carta que tienen en la mano.
6. Tarjetas de Simon dice: Los jugadores siguen las instrucciones de un
7. Juego de Memoria Multisensorial: Tarjetas con diferentes texturas (suave, áspero, rugoso) y colores. Los niños deben emparejar las tarjetas por textura y color, estimulando tanto la memoria como el tacto.
8. Juego de Categorías: Se preparan las tarjetas con diferentes categorías (animales, frutas, colores, etc.) y tarjetas con elementos que pertenecen a esas categorías. Los niños deben emparejar las tarjetas de elementos con las categorías correctas en el tablero, fomentando el pensamiento lógico y la clasificación.

3.2 ESPECIFICACIONES DEL PRODUCTO

3.2.1 Características objetivas

- Paleta cromática: Uso de colores primarios: rojo, amarillo y azul y secundarios: naranja, verde y violeta.
- Formas y Tamaños Diversos: Los componentes del juego deberían variar en formas y tamaños para promover la exploración táctil y la coordinación mano-ojo.
- Material Duradero: Los materiales utilizados en el juego deben ser duraderos y resistentes para soportar el uso activo y enérgico de los niños con TDAH.
- Componentes Interactivos: Incluir elementos interactivos que requieran movimiento físico para mantener al niño activo y comprometido en el juego.

3.2.2 Características subjetivas

- Divertido y Emocionante: El juego debe transmitir una sensación de diversión y emoción para captar el interés del niño y mantenerlo comprometido durante el corto tiempo de juego.
- Inclusivo: El diseño del juego debería promover un ambiente inclusivo, donde todos los niños y padres podrán jugar, aparte de los niños con TDAH.
- Motivador: El juego debe hacer que los niños se sientan capaces al proporcionarles oportunidades para el éxito y el logro. Generando elogios y celebrando sus logros.

3.3 CONCEPTUALIZAR

Los elementos que contendrá el juego serán:

- Un manual de instrucciones
- 20 cartas en total del nivel sencillo: 5 de color morado, 5 de color verde, 5 de color azul, 5 de color naranja
- 20 cartas en total del nivel difícil: 5 de color morado, 5 de color verde, 5 de color azul, 5 de color naranja
- 80 fichas cuadradas en total: 20 de color morado, 20 de color verde, 20 de color azul y 20 de color naranja
- Cartillas para pegar stickers
- Stickers
- Reloj de arena
- Libro de papercrafts
- Tablero para cada jugador

Al principio de la ronda deciden todos los jugadores que nivel de dificultad van a jugar. Nivel 1: Fácil, Nivel 2: Difícil. Para el nivel fácil se tendrá que replicar la figura de la tarjeta con un máximo de 10 fichas y para el nivel difícil se necesitarán 20 fichas.

Se separan las cartas por colores y se ponen los montones boca abajo en el centro de la mesa frente a cada jugador, cada jugador escogerá el color de las cartas con las cuales desea jugar: verde, naranja, morado y azul.

Con la ayuda de un adulto, sacar todas las piezas de la plancha, con cuidado de que no se dañe su forma original.

Se repartirá también a cada jugador el tablero y la cartilla para los stickers. Las piezas se ponen igualmente en el centro de la mesa con la parte de color hacia arriba.

El jugador que empieza dice en voz alta “Monstruosa Mente” y da la vuelta al reloj de arena para que empiece a correr el tiempo y todos al mismo tiempo dan la vuelta a sus tarjetas. Los jugadores podrán visualizar la figura que se muestra en la carta que escogieron, memorizando cuantas fichas necesita y como están ubicadas cada una. Cuando se

termina el tiempo del reloj los jugadores automáticamente dan la vuelta a su carta y en el menor tiempo posible tratarán de replicar en su tablero la figura que vieron en la carta.

El jugador que arme primero la figura dice el nombre de su personaje escogido (este está dado por cada color: Cosmillos es morado, Cometaurio es azul, Galaxito es verde y Orbito es naranja) y cuando el jugador dice el nombre los demás jugadores deberán detenerse, después el adulto revisará si se replicó la figura correctamente y si es que si lo hizo el adulto le otorgará un sticker cualquiera que el jugador escoja y lo pondrá en la cartilla que se le otorgó al inicio de la partida y en caso de que no lo haya replicado bien los demás jugadores tendrán la oportunidad de seguir armando su figura hasta que el siguiente termine.

Ahora es el turno de decir “Monstruosa Mente” del siguiente jugador de la derecha y se continua de la misma forma hasta acabar las tarjetas.

Quien tenga más stickers en su cartilla gana, por lo que se le otorgará un papercraft a su elección para que lo pueda recortar y armar como forma de premio.

CAPÍTULO 3 IDEACIÓN

El juego está diseñado para entretener y educar a niños de 5 a 6 años con TDAH en su entorno familiar por lo que sus padres también pueden jugarlo. El juego busca fomentar su concentración, memoria y habilidades cognitivas y sociales de una manera divertida y estimulante. Con capacidad para 2 a 4 jugadores, cada partida promueve la cooperación y la interacción entre los participantes. Las cartas tendrán un tamaño apropiado para los niños, con ilustraciones coloridas y figuras simples que desafían su creatividad y destreza.

El objetivo del juego es replicar figuras complejas utilizando formas simples asignadas a cada jugador, fomentando la resolución de problemas y la percepción espacial. El producto final se presenta en una caja atractiva y resistente, con cartas de tamaño adecuado y materiales duraderos, garantizando la diversión y aprendizaje para los pequeños jugadores.

3.4 BÚSQUEDA DE REFERENTES

3.4.1 Tangram

El Tangram es un juego de rompecabezas chino tradicional que consiste en formar figuras utilizando siete piezas geométricas diferentes, llamadas "tans", que son: cinco triángulos de diferentes tamaños, un cuadrado y un paralelogramo. Estas piezas se pueden organizar de múltiples maneras para crear una amplia variedad de formas y figuras.

El objetivo del Tangram es utilizar todas las siete piezas para formar una figura específica, utilizando únicamente todas las piezas y sin superponerlas. Las figuras pueden ser simples, como un cuadrado o un triángulo, o más complejas, como animales, personas, objetos, entre otros.



3.4.2 Características comunes

- **Objetivo Educativo:** Tanto el Tangram como en el juego propuesto buscan fomentar habilidades cognitivas y espaciales en los niños, como la resolución de problemas, la percepción espacial y la creatividad.
- **Componentes del Juego:** Ambos juegos contienen un conjunto de cartas que representan diferentes desafíos a resolver por los jugadores.
- **Variación de Niveles:** Tanto el Tangram como en el juego propuesto ofrecen niveles de dificultad diferentes para adaptarse a las habilidades y edades de los jugadores.

3.4.3 Estilo visual

Dado que el producto está específicamente diseñado para niños con TDAH, es esencial que su estilo visual sea cuidadosamente considerado. Se recomienda optar por un diseño sencillo, utilizando personajes con características físicas simples y detalles reducidos. Esta simplificación ayuda a minimizar las distracciones durante el juego, permitiendo que los niños se concentren mejor en la actividad.

Además, en cuanto a la paleta de colores, se aconseja utilizar colores primarios y secundarios. Estos colores suelen ser especialmente atractivos para los niños con TDAH, pero al mismo tiempo, no los sobreestiman. La elección de una combinación de colores adecuada puede contribuir significativamente a crear un entorno visual agradable y estimulante sin resultar abrumador para los usuarios objetivo.



img.15 Tangram battle.Vilac

CAPÍTULO 3 IDEACIÓN

3.4.4 Características diferenciales

- **Mecánica de Replicación:** En el Tangram, los jugadores deben replicar figuras utilizando las siete piezas disponibles, mientras que en el juego propuesto los jugadores deben replicar figuras utilizando formas asignadas específicamente a cada jugador, lo que requiere una estrategia diferente y una adaptación a las limitaciones de cada conjunto de formas.
- **Elementos de Premiación:** Mientras que el Tangram no incluye un sistema de premiación, el juego propuesto premia a los jugadores con stickers como reconocimiento visual de su éxito en el juego.
- **Público Objetivo:** Aunque ambos juegos están dirigidos a niños de 5 a 6 años con TDAH, el juego propuesto también involucra la participación de los padres, lo que lo convierte en una actividad familiar.
- **Finalidad del Producto:** Mientras que el Tangram es un juego clásico con una larga historia cultural, el juego propuesto es una creación original diseñada específicamente para abordar las necesidades y características de los niños con TDAH, lo que le confiere una relevancia y utilidad específicas en el contexto de desarrollo infantil y la educación.

MONSTRUOSA
MENTE



3 **04**

CAPÍTULO

DISEÑO

4.1 BOCETACIÓN

4.1.1 Logotipo

Para seleccionar la marca que representará el juego, se realizó una lluvia de ideas con posibles nombres y luego de analizar cada uno de ellos, se eligió el nombre "Monstruosa Mente", ya que los personajes del juego son monstruos espaciales y este está diseñado para estimular la mente.

La propuesta inicial se basó en poner las letras del logotipo más juntas, buscando crear una sensación de unidad y cohesión entre los elementos del diseño. Sin embargo, al experimentar con diferentes configuraciones y al hacer pruebas, se decidió optar por una disposición más suelta. Esta nueva disposición permite que cada letra tenga su propio espacio y destaque individualmente para que sea más legible.

La propuesta final del logotipo se basa en una tipografía hecha a mano. Las letras se presentan de diferentes tamaños para representar a los monstruos, reflejando que ellos no se parecen entre sí y vienen en una variedad de tamaños y colores. Además, las letras en los extremos tienen una especie de cuernos para simbolizar a los monstruos.



Propuesta inicial



Propuesta final

CAPÍTULO 4 DISEÑO

4.1.2 Cromática del logotipo

El color del logotipo se basará en el uso de colores como el azul oscuro y el blanco, ya que estos colores resaltan entre los fondos de los diferentes elementos del juego y además no son distractores ni molestos para los niños con TDAH, ya que se busca que ellos mantengan la concentración durante el juego y se sientan tranquilos y cómodos mientras juegan, sin tantas distracciones. Este enfoque en la elección de los colores contribuirá a crear un ambiente visualmente atractivo y equilibrado, favoreciendo una experiencia de juego más placentera y productiva.



MONSTRUOSA
MENTE



MONSTRUOSA
MENTE



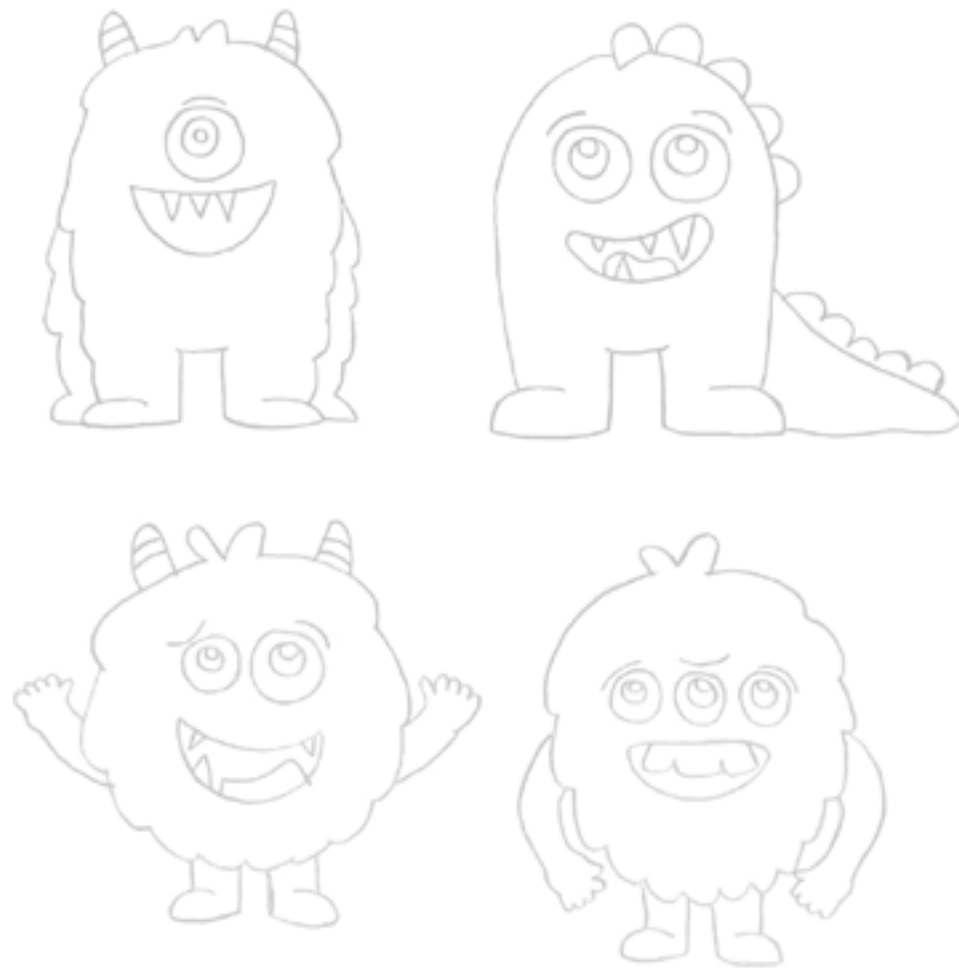
MONSTRUOSA
MENTE

CAPÍTULO 4 DISEÑO

4.1.3 Ilustraciones

Las ilustraciones en los juegos para niños son cruciales porque capturan su atención y estimulan su imaginación. Los elementos visuales atractivos y bien diseñados pueden hacer que los juegos sean más interesantes y agradables para los niños, ayudándoles a sumergirse en la historia y las actividades del juego. Además, las ilustraciones pueden ayudar a transmitir conceptos y reglas de manera más efectiva, facilitando el aprendizaje y la comprensión. En el caso de los niños con TDAH, ilustraciones bien pensadas y adecuadamente simplificadas pueden contribuir a mantener su enfoque y reducir la posibilidad de distracción, creando una experiencia de juego más satisfactoria y enriquecedora.

Es por esto que, las ilustraciones del juego se basan en cuatro monstruos, diseñados de manera amigable ya que están dirigidos específicamente a los niños. Estas ilustraciones son intencionalmente sencillas, con pocos elementos y detalles, ya que ilustraciones más complejas y recargadas pueden distraer a los niños con TDAH. El objetivo es evitar distracciones y mantener la atención de los niños en el juego, proporcionando una experiencia visual clara y fácil de seguir.



img.16 Monstruos espaciales. Emilia Chica

CAPÍTULO 4 DISEÑO

Para continuar con la narrativa de la historia, también se hicieron ilustraciones de elementos del espacio. Estos incluyen varios planetas, naves espaciales, estrellas y otros elementos cósmicos, diseñados de la misma manera que los monstruos: con dibujos sencillos pero llamativos para los niños. Al mantener la coherencia en el estilo de las ilustraciones, el juego no solo es visualmente atractivo, sino que también ayuda a los niños a seguir la historia sin sentirse abrumados por detalles excesivos. Esta estrategia garantiza que los elementos visuales complementen la experiencia del juego, manteniendo a los niños comprometidos y enfocados en las actividades.

img.17 Elementos espaciales. Emilia Chica



4.2 DISEÑO FINAL

4.2.1 Logotipo

**MONSTRUOSA
MENTE**

#ffffff

#142030

Slogan

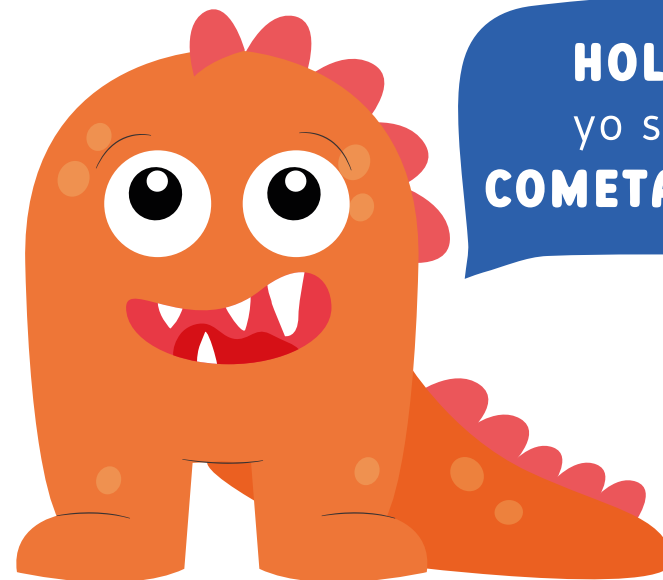
**“AVENTURAS ESPACIALES
PARA GRANDES MENTES”**

CAPÍTULO 4 DISEÑO

4.2.2 Ilustraciones



HOLA!
yo soy
COSMILLOS



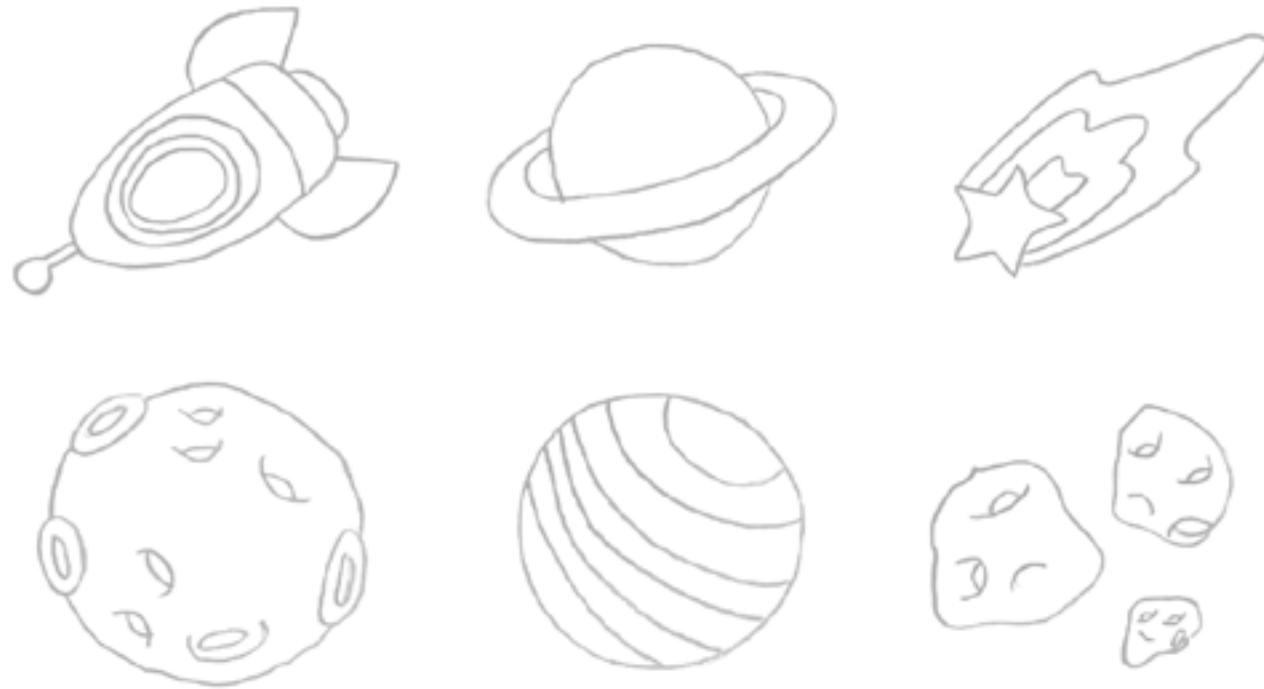
HOLA!
yo soy
COMETAURIO

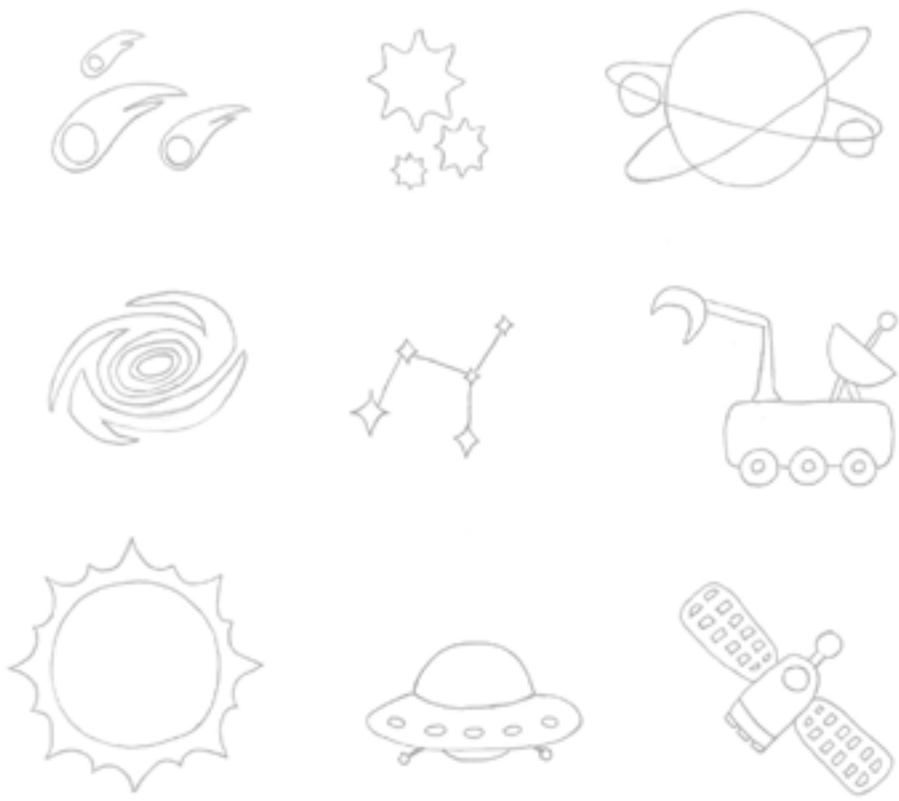


HOLA!
yo soy
GALAXITO



HOLA!
yo soy
ORBITO





CAPÍTULO 4 DISEÑO

4.2.3 Textura

La textura elaborada para el juego está compuesta por estrellas y rectángulos con bordes redondeados. Esta textura es intencionalmente simple, diseñada para evitar que los niños se distraigan o se sientan aturdidos por una cantidad excesiva de elementos visuales. El uso de formas básicas y repetitivas crea un fondo atractivo pero no intrusivo, permitiendo que los elementos principales del juego, como los personajes y los objetos interactivos, se destaquen claramente. Esta simplicidad en la textura contribuye a una experiencia de juego más enfocada y agradable, especialmente para los niños con TDAH, quienes pueden beneficiarse de un entorno visual menos complejo y más fácil de procesar.



4.2.4 Cromática

La cromática escogida se basa en el uso de colores primarios y secundarios, ya que se ha demostrado que estos colores son llamativos para los niños con TDAH sin ser distractores ni molestos. Algunos de estos colores tienen propiedades relajantes, lo cual es crucial, ya que se busca que los niños mantengan la concentración durante el juego sin tantas distracciones.

Además, estos colores transmiten emociones positivas en los niños, pues les infunde un sentido de diversión y entusiasmo al interactuar con el juego.

#142030

#7B3B88

#F7D147

#4987C4

#Ca3227

#a9c554

#395Fa6

#e38C39

CAPÍTULO 4 DISEÑO

4.2.5 Tipografías

Para garantizar una experiencia de lectura óptima para los niños, se recomienda el uso de tipografías sans serif debido a su fácil legibilidad. Por este motivo, se han seleccionado las tipografías “Sofía Pro” e “Imprima Regular” para el contenido principal del juego. Ambas presentan una apariencia moderna y limpia, con trazos suaves que facilitan la lectura gracias a su diseño simplificado.

Para los títulos y elementos destacados, se ha elegido la tipografía “New Hopes”. Esta tipografía se caracteriza por su estilo llamativo y divertido, con letras dinámicas que capturan la atención del lector. Su diseño único agrega un toque de personalidad y energía a los encabezados, ayudando a diferenciarlos y resaltarlos dentro del juego.

La combinación de las tipografías aseguran una experiencia de lectura agradable y efectiva para los niños, al tiempo que mantiene una estética cohesiva y atractiva en todo el juego.

A B

Imprima regular

A B

Sofia Pro

A B

NEW HOPES

A B C D E F G H I J
K L M N O P Q R S
T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j
k l m n o p q r s
t u v w x y z

**A B C D E F G H I J
K L M N O P Q R S
T U V W X Y Z**

**a b c d e f g h i j
k l m n o p q r s
t u v w x y z**

**A B C D E F G H I J
K L M N O P Q R S
T U V W X Y Z**

**a b c d e f g h i j
K L M N O P Q R S
T U V W X Y Z**

CAPÍTULO 4 DISEÑO

4.2.6 Tarjetas y fichas

Para las tarjetas del juego, se ha diseñado un sistema de tiro y retiro que sigue la cromática explicada anteriormente. En el tiro, cada tarjeta presentará la marca del producto, la textura seleccionada y un personaje asociado a cada color. Es importante destacar que cada color está representado por un personaje específico. Además, en la parte superior de cada tarjeta se especificará el nivel de dificultad correspondiente.

Por otro lado, en el retiro, se incluirá la figura que los jugadores deberán replicar. Estas figuras estarán identificadas por un color y estarán ubicadas en una cuadrícula para guiar al jugador durante el juego. En el caso de las tarjetas del nivel fácil se incluirán diferentes figuras que podrán ser replicadas hasta con 10 fichas, mientras que en el nivel difícil estarán las mismas figuras de las tarjetas de nivel fácil solo que ahora estas tendrán que ser replicadas hasta con 20 fichas. Es importante mencionar que todas las cartas de todos los jugadores tendrán las mismas figuras para que el juego sea justo. También se incluirá el personaje asociado al color correspondiente, así como algún elemento del espacio que complementa la temática del juego.

Este diseño permite una experiencia de juego dinámica y visualmente atractiva, facilitando la comprensión de las instrucciones guiando a los jugadores.

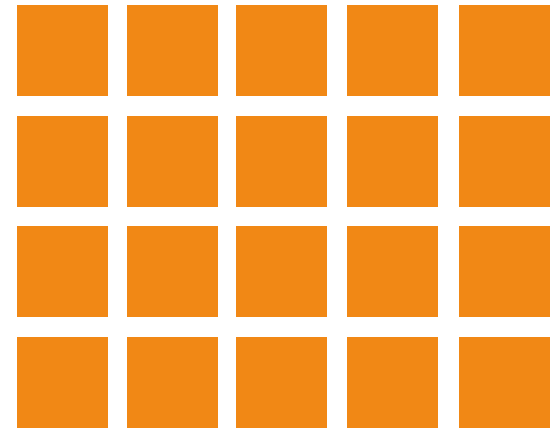
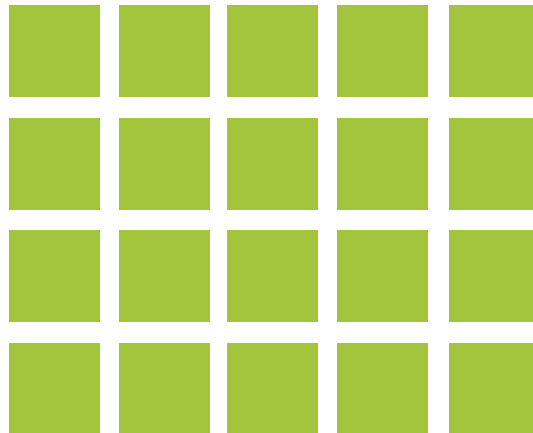
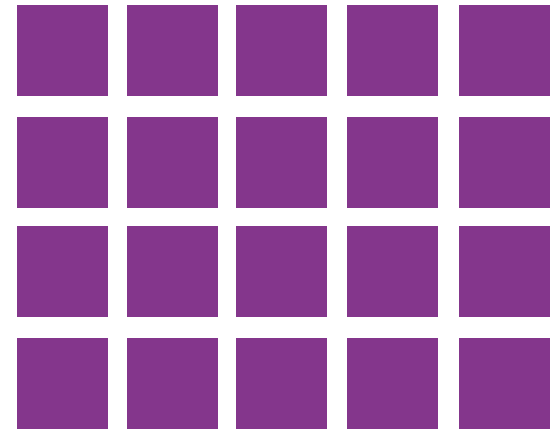
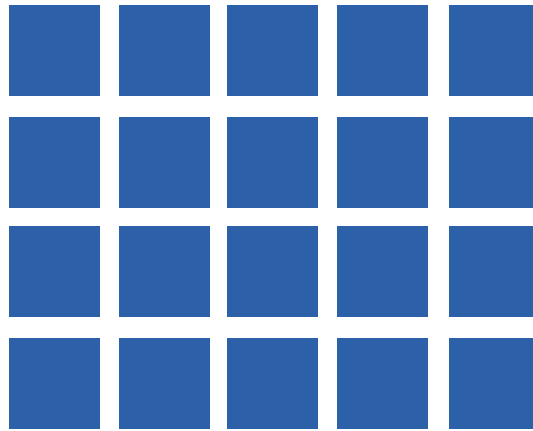
Las dimensiones que tendrán las tarjetas serán de 9x7 cm.



CAPÍTULO 4 DISEÑO

Por el contrario, las fichas del juego serán cuadradas y tendrán un color específico que corresponderá al color de la carta que hayan escogido. Este diseño coherente ayuda a mantener una clara asociación visual entre las tarjetas y las fichas, facilitando el proceso de juego y asegurando que los jugadores puedan identificar y organizar fácilmente los componentes del juego.

Las dimensiones que tendrán las fichas serán de 2x2 cm.

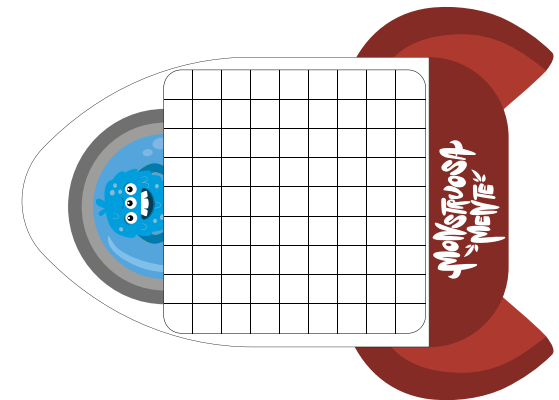
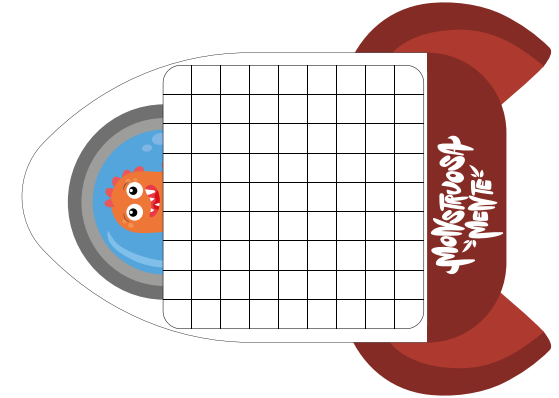
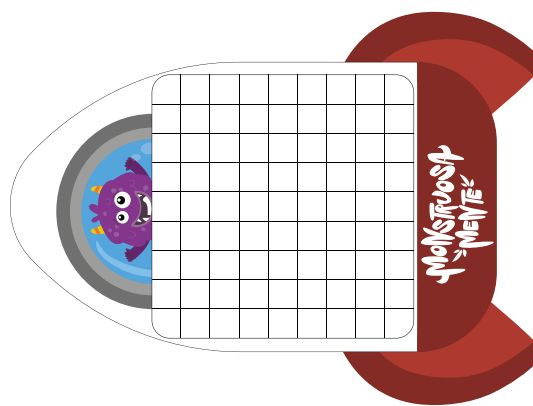
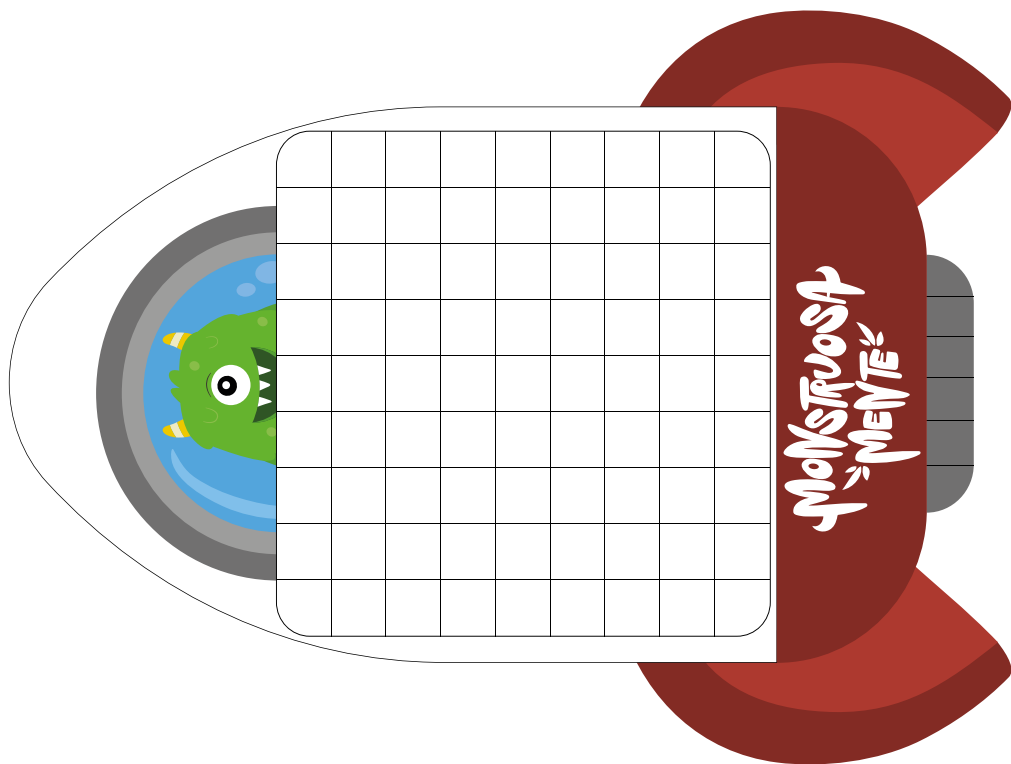


CAPÍTULO 4 DISEÑO

4.2.7 Tableros

Para el tablero se diseñó una nave espacial que sigue la narrativa del juego. Cada nave tiene una ventana a través de la cual se puede ver un monstruo, y dependiendo del color de cartas que los jugadores hayan escogido, se les otorgará un tablero correspondiente al personaje asociado a ese color.

El tablero empleará una cuadrícula de 18x18 cm en total, con cuadrados de 2x2 cm, de manera que las fichas, que son del mismo tamaño, encajen perfectamente. Este diseño no solo mantiene la coherencia temática del juego, sino que también facilita el manejo de las fichas y mejora la experiencia de juego al asegurar una interacción suave y precisa entre los componentes.



Las dimensiones de los tableros serán de 36x27 cm.

CAPÍTULO 4 DISEÑO

4.2.8 Manual de instrucciones

Para el manual de instrucciones se incluyó una portada y contraportada que reflejan la temática del juego incluyendo a los diferentes personajes. En el interior, se detallaron varios aspectos importantes, como el objetivo del juego, la preparación, el material, el fin del juego y las variantes disponibles. Para las páginas interiores del manual, se utilizaron diversos colores de la paleta cromática propuesta, haciendo el manual más llamativo y atractivo para los niños.



Portada



Contraportada

Las dimensiones del manual serán de 12x9 cm.

CAPÍTULO 4 DISEÑO

4.2.9 Cartilla y libro de stickers

Para el libro de stickers se incluyó una portada y contraportada que reflejan la temática del juego. En el interior del libro, se encuentran varios stickers con ilustraciones de los monstruos y elementos del espacio. Estos stickers servirán para ser pegados en la cartilla de stickers que cada jugador recibirá. Los jugadores obtendrán un sticker cada vez que ganen una partida, incentivando la participación y el progreso en el juego. Este sistema de recompensas visuales no solo aumenta la motivación de los niños, sino que también añade una dimensión extra de diversión y coleccionismo al juego.

Las dimensiones del libro de stickers serán de 12x9 cm.

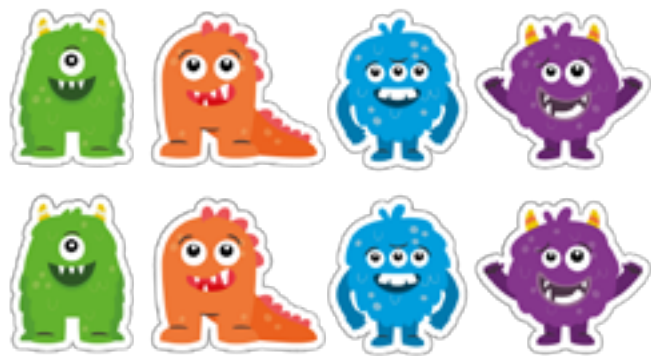
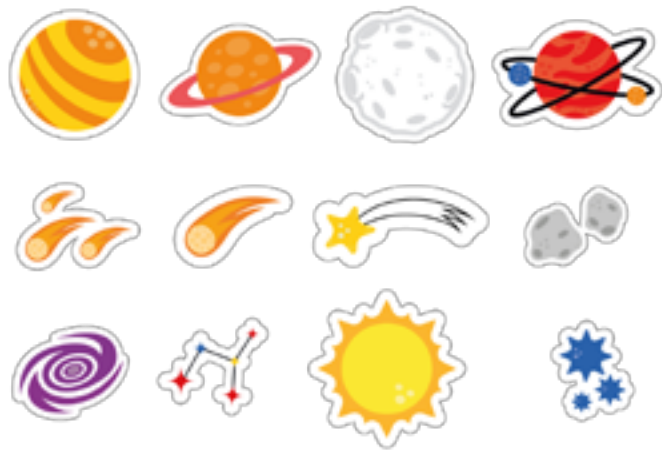


Portada



Contraportada

CAPÍTULO 4 DISEÑO



Las dimensiones de la cartilla de stickers serán de 15x11 cm.

CAPÍTULO 4 DISEÑO

4.2.10 Libro de papercrafts

Dentro del juego se incluirá un libro de papercrafts que servirá como recompensa para el ganador del juego. Los papercrafts representarán a los personajes del juego.

Este libro contará con una portada y contraportada que reflejan la temática del juego, y en su interior tendrá hojas con las plantillas para armar los papercrafts. También incluirá una leyenda y simbología para que los jugadores puedan entender más fácilmente por dónde recortar y pegar.

Antes de cada plantilla, habrá una página que presenta al personaje correspondiente, y en cada página de la plantilla habrá una pequeña figura que muestra cómo se verá el papercraft terminado. Las partes del papercraft que deben ser armadas en esa página estarán en color, mientras que las partes que no corresponden a esa página estarán en blanco y negro. De este modo, el papercraft estará dividido en secciones que representan diferentes partes del cuerpo del monstruo, facilitando el proceso de armado y asegurando que los jugadores puedan seguir las instrucciones de manera clara y sencilla.

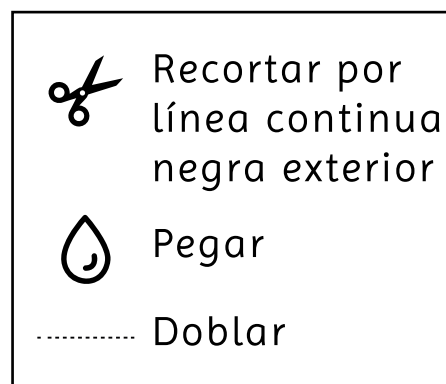
Las dimensiones del libro de papercrafts serán de 29,7x21 cm equivalente a un tamaño A4.



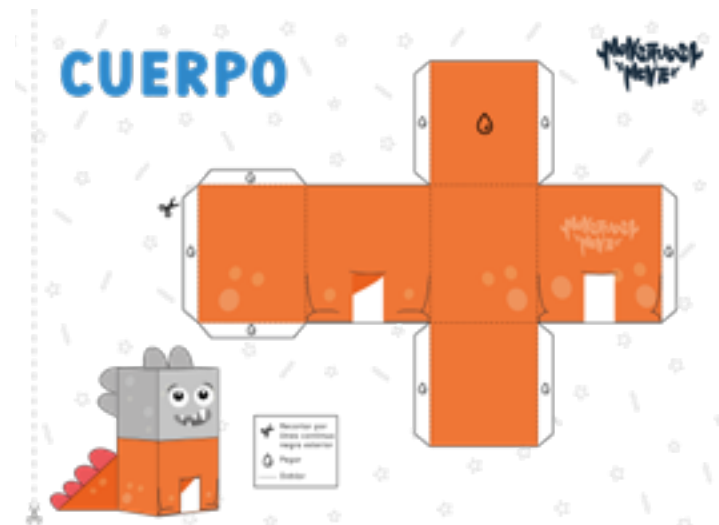
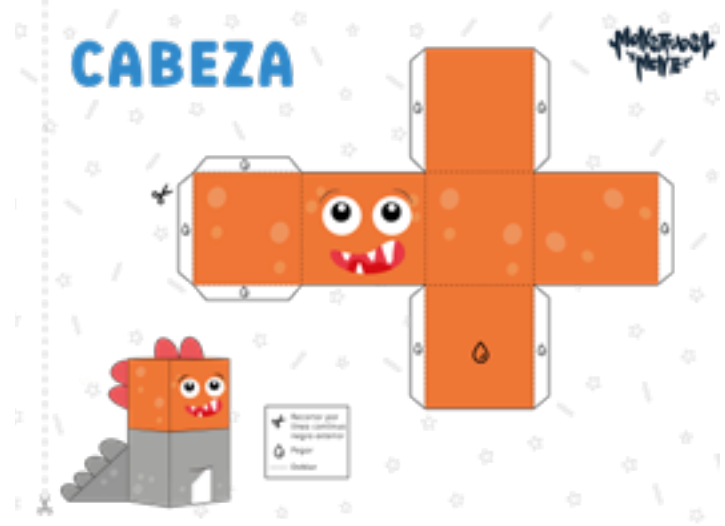
Portada

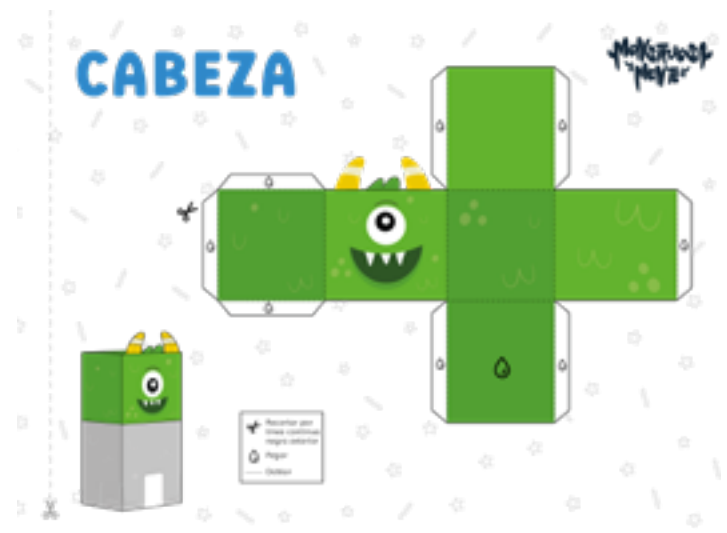


Contraportada

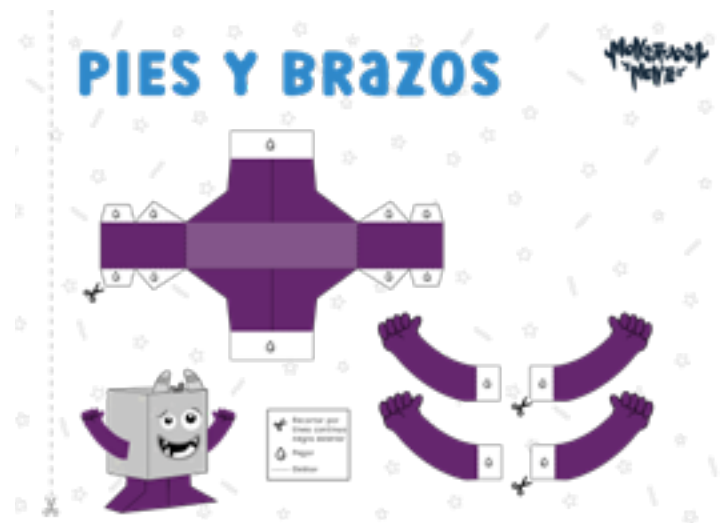


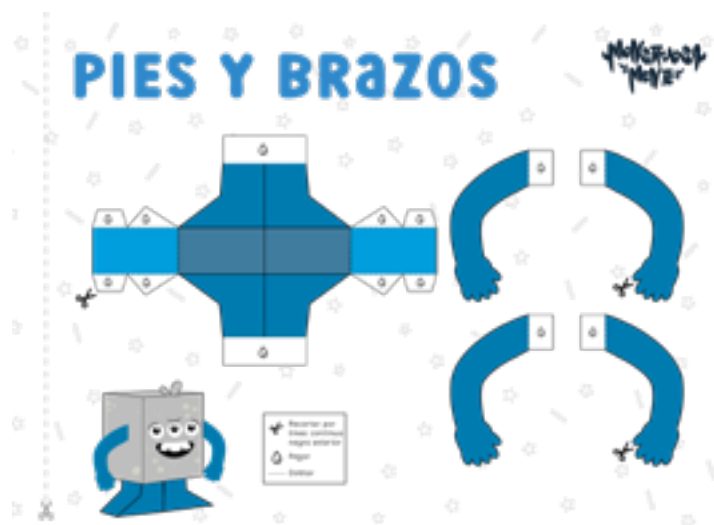
Leyenda





CAPÍTULO 4 DISEÑO





CAPÍTULO 4 DISEÑO

4.2.10 Packaging

El packaging del juego está diseñado para reflejar toda la narrativa del juego, mostrando elementos espaciales y los monstruos que forman parte de la historia. En la parte frontal, se pueden ver coloridas ilustraciones de los monstruos y elementos espaciales, capturando la esencia lúdica y aventurera del juego.

En el lateral y la parte trasera del packaging se incluye información detallada sobre los elementos que vienen en el juego. También se destaca cómo este juego puede ayudar a los niños con TDAH, subrayando sus beneficios. Se explica que el juego está diseñado para ser divertido y al mismo tiempo educativo, con diferentes niveles que ayudan a mejorar la concentración y la memoria de los niños mientras se divierten.

Además, se incluye información esencial como el número de jugadores (2-4 jugadores), la edad recomendada (5 años en adelante), un código de barras y el copyright. Todo esto está presentado de manera clara y organizada para que los padres puedan entender rápidamente el valor educativo y de entretenimiento que ofrece el juego.

El diseño del packaging no solo atrae visualmente a los niños con sus colores y personajes, sino que también proporciona a los padres la confianza de que el juego es una herramienta útil para el desarrollo cognitivo de sus hijos.



4.3 PRODUCTO FINAL

4.3.1 Tarjetas

















CAPÍTULO 4 DISEÑO

4.3.2 Libro de papercrafts











CAPÍTULO 4 DISEÑO

4.3.3 Libro de stickers











CAPÍTULO 4 DISEÑO

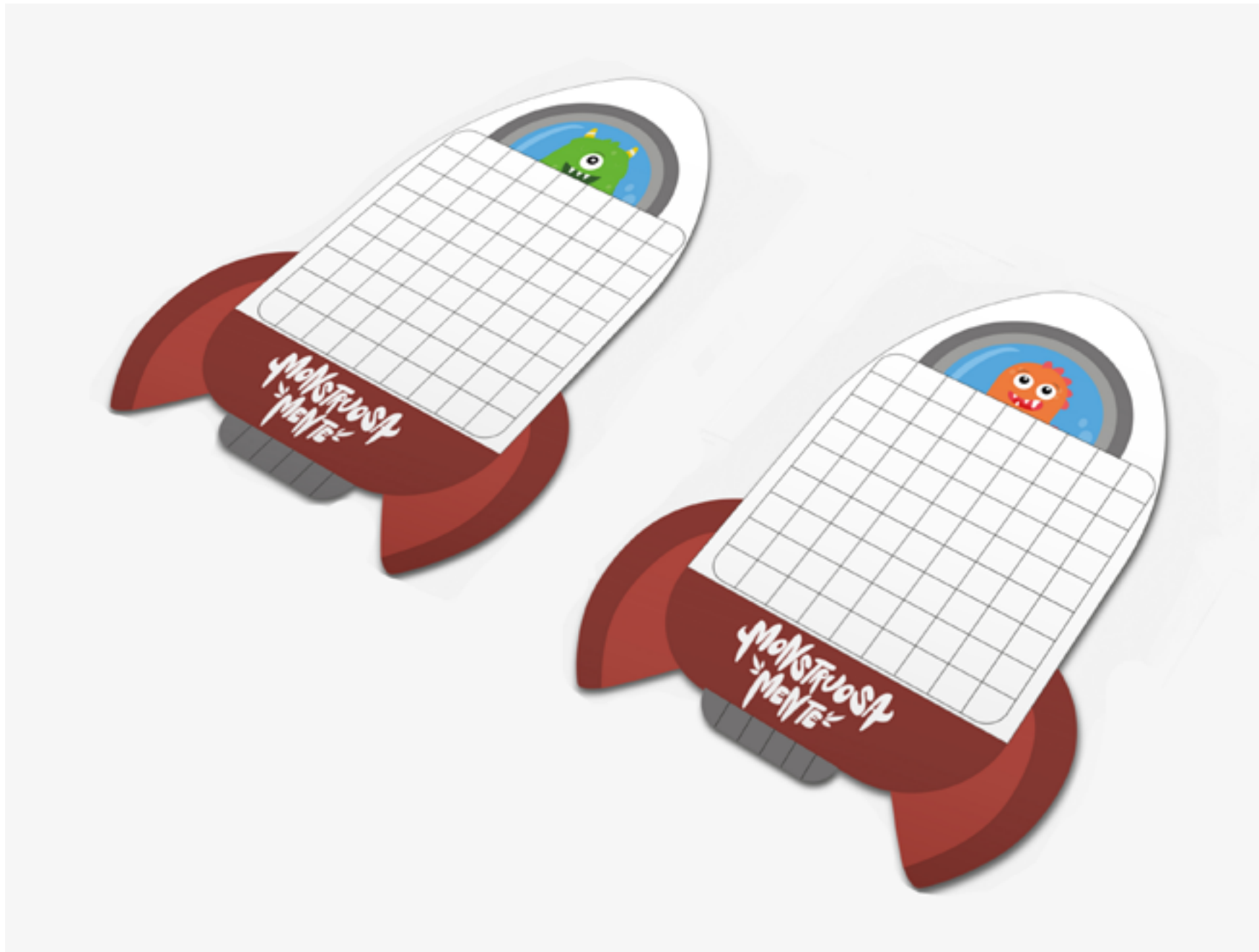
4.3.4 Cartilla para stickers

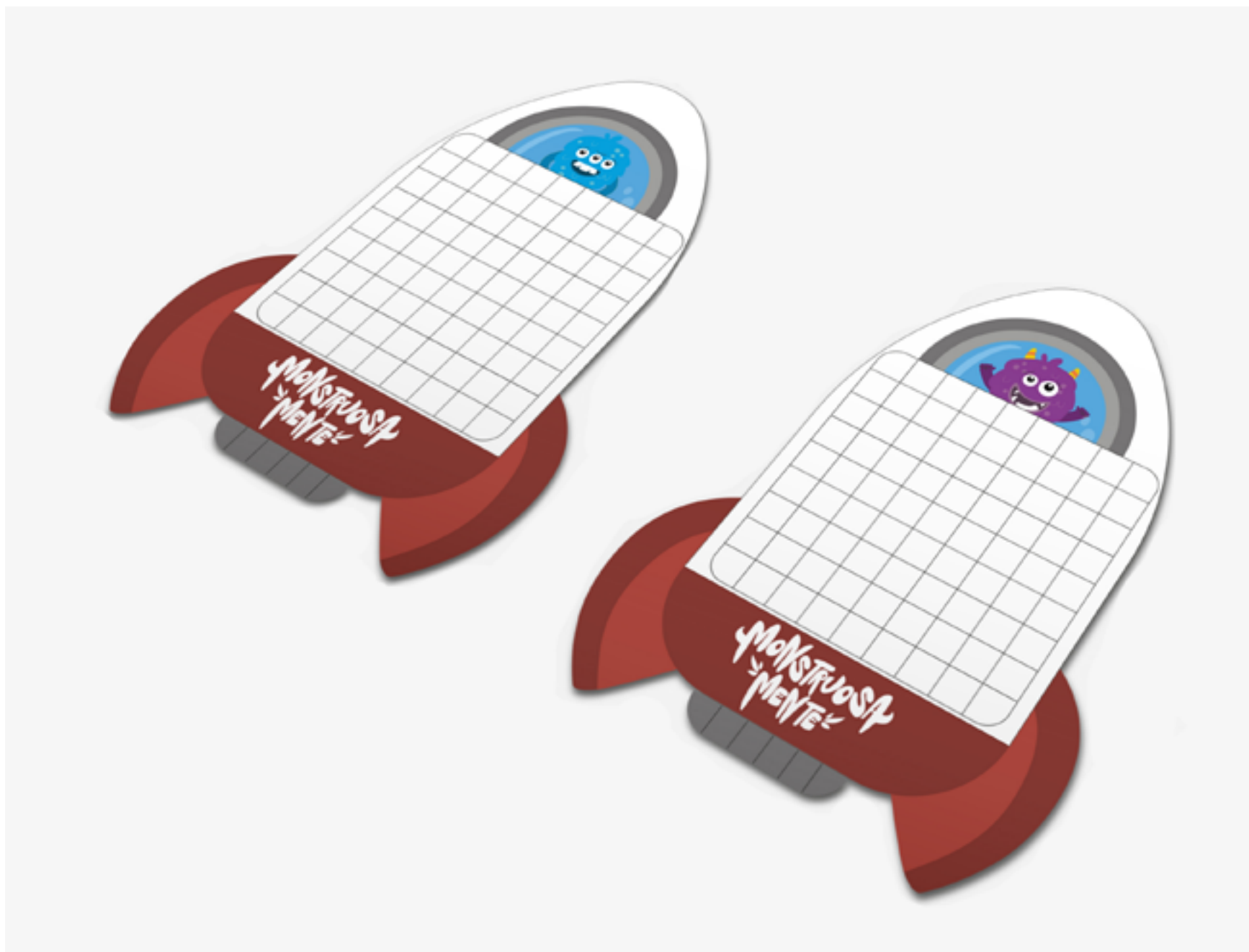


CAPÍTULO 4 DISEÑO

4.3.5 Manual de instrucciones







CAPÍTULO 4 DISEÑO

4.3.7 Packaging





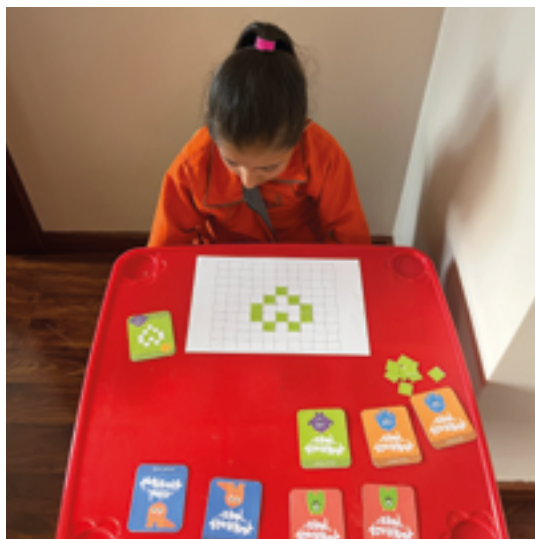
4.4 VALIDACIÓN

Durante la fase de ideación y desarrollo del juego didáctico, se llevaron a cabo pruebas preliminares con una niña de 6 años diagnosticada con TDAH. El objetivo de estas pruebas era evaluar la efectividad del diseño de las cartas, así como de los tamaños de las cartas, fichas y el tablero, asegurando que todos los elementos del juego fueran adecuados para las necesidades específicas de los niños con TDAH.

Las pruebas iniciales se centraron en observar la interacción de la niña con las cartas del juego. Se evaluaron aspectos como la claridad de las imágenes, la legibilidad del texto y la capacidad de las cartas para mantener su interés y atención. A través de estas observaciones, se recopilaban valiosos comentarios que indicaron la necesidad de realizar ajustes en el diseño y en el contenido visual de las cartas para mejorar su atractivo y funcionalidad.

Todos los elementos fueron evaluados en términos de manejabilidad, facilidad de uso y comodidad para la niña. Las pruebas revelaron que ciertos tamaños facilitaban una mejor manipulación y uso de las cartas y fichas, lo que es crucial para mantener la atención y la participación activa de los niños con TDAH.

Los resultados obtenidos de estas pruebas proporcionaron una guía clara para realizar mejoras en el diseño del producto final. Se hicieron ajustes en las cartas y fichas para asegurar que fueran manejables y atractivas para los niños. Asimismo, se mejoró el diseño para que fuera más claro y estimulante, facilitando así una mejor interacción y participación.



CAPÍTULO 4 DISEÑO

En la fase final de validación, se presentó un prototipo del juego a una familia con un niño diagnosticado con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH). Esta etapa fue crucial para probar todos los elementos del juego, ya ajustados conforme a los comentarios y observaciones obtenidos en las pruebas anteriores.

Durante esta fase, se evaluaron tanto la jugabilidad como la adecuación del diseño para las necesidades específicas de los niños con TDAH. El juego se probó en su totalidad, incluyendo cartas, fichas y el tablero, para asegurar que cada componente cumpliera con los objetivos terapéuticos y educativos establecidos. La interacción de la familia con el juego permitió observar su efectividad en un entorno real y familiar.

Los resultados de la validación final fueron altamente positivos. El juego no solo resultó divertido y atractivo para los ju-

gadores, sino que también demostró ser eficaz en la mejora de ciertas habilidades cognitivas y comportamentales en el niño con TDAH. Los participantes destacaron que el diseño del juego era adecuado para la condición del niño, evitando causar aturdimiento o desconcierto. El equilibrio entre estímulos visuales y la mecánica de juego facilitó una experiencia agradable y envolvente.

Además, el juego contribuyó a fortalecer los lazos familiares, proporcionando una actividad conjunta que promovía la cooperación y el disfrute mutuo. La familia reportó que el juego no solo era una herramienta educativa valiosa, sino también una manera divertida y agradable de pasar tiempo juntos.



CAPÍTULO 4 DISEÑO



MONSTRUOSA
MENTE



CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES



CONCLUSIONES

El desarrollo del juego didáctico diseñado en esta tesis representa una investigación significativo en el abordaje terapéutico y educativo de niños con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) de 5 a 6 años. A través de un enfoque centrado en las necesidades específicas de esta población, se ha logrado crear una herramienta lúdica que contribuye de manera efectiva a mejorar su calidad de vida.

El diseño gráfico del juego ha sido cuidadosamente elaborado para favorecer la concentración, la memoria y la interacción de los niños con TDAH. Cada elemento visual y cada dinámica de juego han sido seleccionados y estructurados para mantener el interés y la atención de los niños, permitiéndoles participar de manera activa y sostenida. Además, el juego promueve la interacción familiar, facilitando un entorno

de apoyo y colaboración que es crucial para el desarrollo de los niños con TDAH.

Las pruebas y evaluaciones realizadas han mostrado que el juego no solo es atractivo y accesible para los niños, sino que también cumple con los objetivos terapéuticos planteados. Los resultados indican mejoras en la capacidad de concentración y memoria de los niños participantes, así como una mayor disposición a participar en actividades educativas dentro del entorno familiar.

En conclusión, el juego didáctico desarrollado en esta tesis demuestra que es posible crear herramientas educativas eficaces y atractivas para niños con TDAH. Este juego no solo ayuda a mejorar habilidades cognitivas esenciales, sino que también fortalece los vínculos familiares y crea un entorno más favorable para el desarrollo integral de los niños.

RECOMENDACIONES

Se recomienda que futuras investigaciones continúen explorando la intersección entre diseño gráfico y terapias educativas para niños con TDAH. Sería beneficioso realizar estudios para evaluar el impacto a largo plazo de los juegos didácticos diseñados específicamente para esta población. Además, se sugiere la colaboración continua con expertos en psicología infantil y educación especial para seguir refinando y adaptando los diseños a las necesidades cambiantes de los niños con TDAH.

Es igualmente importante considerar la diversidad de síntomas y niveles de severidad dentro del espectro del TDAH, desarrollando variantes del juego que puedan atender a un rango más amplio de habilidades y desafíos. Por último, promover la accesibilidad de estos recursos a familias de diferentes contextos socioeconómicos garantizará que más niños puedan beneficiarse de estas herramientas, contribuyendo así a una educación más inclusiva y equitativa.

MONSTRUOSA
MENTE



BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA

Awada, R. (2020, 7 abril). Mystics of Salem (Board Game). [https://www.behance.net/gallery/93442413/Mystics-of-Salem-\(Board-Game\)](https://www.behance.net/gallery/93442413/Mystics-of-Salem-(Board-Game))

Castillero, O. (2017, agosto 7). Terapia de juego: principios teóricos, usos y aplicación. Portal Psicología y Mente. <https://psicologiymente.com/clinica/terapia-de-juego>

Domenech, C. (s. f.). <https://sied.ead.unlp.edu.ar/assets/files/sist%20graf%20.pdf>

El TDAH en niños - Síntomas y causas - Mayo Clinic. (2021, 11 noviembre). <https://www.mayoclinic.org/es/diseases-conditions/adhd/symptoms-causes/syc-20350889>

Forma Infancia. (2019, 28 octubre). Juego didáctico: Cómo aprender jugando. Formainfancia. https://formainfancia.com/juego-didactico-beneficios-ejemplos/#%C2%BFQue_es_un_juego_didactico

Goula. (s.f.). Catch it!. [Imágen]. Amazon. <https://www.amazon.es/Goula-53446-Goula-Catch-it/dp/B07PC79BYN>

Guadalupe, S. Á. M. (2022). JUEGOS DIDÁCTICOS DENTRO DEL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS CON TDAH, DEL 5TO GRADO EGB. Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Información básica sobre el TDAH. (2019, 15 agosto). Centers For Disease Control And Prevention. <https://www.cdc.gov/ncbddd/spanish/adhd/facts.html>

Koval, L. (2023, 23 octubre). Board game design. Space donuts. <https://www.behance.net/gallery/182476073/Board-game-design-Space-donuts>

Las, U. (2023). Pirates - board game for memory development. [Imágen]. Behance. <https://www.behance.net/gallery/174857201/Pirates-board-game-for-memory-development>

Malla curricular – Ministerio de Educación. (s. f.). <https://educacion.gob.ec/malla-curricular-2/>

Medina, R. (2017, 9 junio). TRASTORNO POR DÉFICIT DE ATENCIÓN E HIPERACTIVIDAD: UNA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN PSICOPEDAGÓGICA EN EDUCACIÓN INFANTIL. UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

Miller, C. (2024, 24 enero). Niños en edad preescolar y TDAH. Child Mind Institute. <https://childmind.org/es/articulo/ninos-edad-preescolar-tdah/>

Muñoz, C. (2016). PROPUESTA METODOLÓGICA BASADA EN ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR EL TRASTORNO POR DÉFICIT DE ATENCIÓN E HIPERACTIVIDAD EN NIÑOS DE 8 A 9 AÑOS. Universidad Politécnica Salesiana

Nguyen, K. (2022, 11 mayo). THOI TOI ROI / Board Game Packaging. <https://www.behance.net/gallery/143487801/THI-TI-RI-Board-Game-Packaging>

Piaget, J., & Arbor, A. (s/f). Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget. Terapia-cognitiva.

BIBLIOGRAFÍA

mx. Recuperado el 9 de enero de 2024, de <https://terapia-cognitiva.mx/wp-content/uploads/2015/11/Teoria-Del-Desarrollo-Cognitivo-de-Piaget.pdf>

Sainz, S. (2019). Juegos, juguetes y TDAH. <https://www.fundacioncadah.org/web/articulo/juegos-juguetes-y-tdah.html#:~:text=Juegos%20de%20%20mesa%20Los%20juegos,l%C3%B3gico%20y%20el%20pensamiento%20anal%C3%ADtico>.

Subero, S. (2020). Sentido y significado de los desafíos cognitivos como estrategia didáctica para el fortalecimiento de habilidades comunicativas en el Colegio Diocesano San José en el Distrito de Santa Marta. <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/22207/2020silvanasubero.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=En general, los desafíos cognitivos,pensamiento, la comprensión y creatividad>.

Vilac. (s.f.). Tangram battle. [Imagen]. Amazon. <https://www.amazon.es/s?k=Vilac>

BIBLIOGRAFÍA

Imagen 1: https://www.freepik.es/foto-gratis/chica-tiro-medio-distraida-escritorio_25191956.htm#fromView=search&page=1&position=4&uid=1866970b-f47c-4340-b652-201fec9c724c

Imagen 2: https://www.freepik.es/foto-gratis/lindo-nino-sentado-pensando_2498989.htm#fromView=search&page=1&position=32&uid=a8612b4f-ae8-42ec-8313-fe14d0465bd0

Imagen 3: https://www.freepik.es/foto-gratis/nino-su-mama-jugando-acertijo_29303872.htm#fromView=search&page=1&position=27&uid=bf33f87f-6ddf-49c0-aadf-0c726c499531

Imagen 4: https://www.freepik.es/foto-gratis/chica-alto-angulo-haciendo-rompecabezas-interior_29803945.htm#fromView=search&page=1&position=12&uid=35e68c5a-9ea7-438a-9566-7bb4f08d2eab

Imagen 5: https://www.freepik.es/foto-gratis/dibujo-escuela_5399649.htm#fromView=search&page=1&position=0&uid=3399e1aa-5d1e-46ae-93c0-880a94f87da4

Imagen 6: <https://www.behance.net/gallery/174857201/Pirates-board-game-for-memory-development>

Imagen 7: <https://colorsquare.net/products/vilac-tangram-battle>

Imagen 8: <https://www.amazon.es/Goula-53446-Goula-Catch-it/dp/B07PC79BYN?th=1>

Imagen 9: https://www.freepik.es/foto-gratis/concepto-creativo-diagrama-ideas-bombilla_4413599.htm#fromView=search&page=1&position=51&uid=aee65427-7765-4542-a412-f3ed2e703c98

Imagen 10: https://www.freepik.es/foto-gratis/composicion-plana-elementos-innovacion_13295958.htm#fromView=search&page=1&position=11&uid=ac3e12c1-2e71-4526-a951-945fda83bbfb

Imagen 11: https://www.freepik.es/foto-gratis/grafico-negocios-primer-plano-planes_7816212.htm#fromView=search&page=2&position=11&uid=2d9bb595-f446-43c7-af4f-a8b10ae48724

Imagen 12: <https://www.pexels.com/es-es/buscar/niños-armando-rompecabezas/>

Imagen 13: https://www.freepik.es/foto-gratis/vista-superior-nino-jugando-juego-memoria_40287378.htm#fromView=search&page=1&position=25&uid=d436117a-6936-4d28-87bb-bd34be4be3ef

Imagen 14: <https://www.pexels.com/es-es/foto/escrito-a-mano-mujer-arte-creativo-4348401/>

Imagen 15: <https://colorsquare.net/products/vilac-tangram-battle>

Imagen 16: Elaborado por la autora: Emilia Chica, 2024

Imagen 17: Elaborado por la autora: Emilia Chica, 2024



ANEXOS

Entrevista a María Romyra Hernández psicóloga educativa de la Unidad Educativa Pasos

- 1. ¿Cómo ha sido su experiencia al trabajar con niños de 5 y 6 años que presentan TDAH a lo largo de su carrera docente?**
 - Es enriquecedora la experiencia porque te permite conocer más sobre las características de estos niños y a su vez te motiva para buscar estrategias que beneficien para que puedan lograr un aprendizaje significativo estos niños, partiendo del conocimiento de sus necesidades individuales.
- 2. ¿Cuáles son algunas características comunes que ha observado en niños de esta edad con TDAH?**
 - Falta de concentración, tiempos de atención cortos, dificultad para concentrarse en una actividad concreta, es necesario segmentar las instrucciones de trabajo, necesitan acompañamiento continuo para el cumplimiento de sus actividades.
- 3. ¿Qué estrategias ha encontrado efectivas para captar la atención de los niños con TDAH en el aula?**
 - Lo principal con estos niños es identificar la manera de aprendizaje con la cual logran un mejor desempeño, en este sentido se puede identificar estrategias para un aprendizaje visual, auditivo, kinestésico, verbal, ya que para lograr un aprendizaje significativo los niños deben ser estimulados en el ámbito en el cual mejor se desenvuelven en donde tienen habilidades potenciales que favorecen este proceso.
- 4. ¿Qué tipos de juegos ha aplicado usted para el aprendizaje de los niños y que tan efectivos han sido?**
 - Juegos con material concreto, con los cuales ellos podrían experimentar un nuevo aprendizaje por períodos cortos como por ejemplo: juegos de memoria, juegos de atención, juegos de clasificación, juegos de asociación, etc. La implementación de estas actividades han sido efectivas ya que ayudan a que los niños tengan el mismo nivel de aprendizaje partiendo de sus características individuales, estimulando las áreas en las cuales presentan dificultad y potenciando aquellas que tienen mayor habilidad.
- 5. ¿Cómo involucra a los padres en el apoyo a niños con TDAH? ¿Qué recomendaciones les proporciona para ayudar en casa?**
 - El trabajo conjunto con los padres de familia es fundamental, ya que en casa se pueden aplicar estrategias que brinden apoyo para lograr un desarrollo integral en el niño, desde establecer rutinas diarias, generar ambientes con poca distracción cuando el niño haga sus tareas, estimular la comprensión lectora mediante cuentos en la noche, crear espacios recreativos para juegos en familia, involucrando juegos de roles, juegos de mesa y mediante actividades diarias reforzar los procesos de aprendizaje obtenidos en la escuela.
- 6. ¿Cuáles considera que son los desafíos más comunes al trabajar con niños de 5 y 6 años con TDAH, y cómo los aborda?**
 - Falta de conocimiento de los docentes de cómo trabajar con estos casos, falta de recursos materiales, espacios físicos inadecuados, la falta de aceptación de los padres de familia en torno a la realidad de su representado. Y para solventar esto es creando talleres de capacitación para los docentes, implementar en las instituciones material lúdico de fácil manejo que fomente la creatividad, el desarrollo de pensamiento y las habilidades manuales. En cuanto a los espacios físicos se podría crear espacios de trabajo en los cuales no existan muchos distractores visuales ni auditivos de manera que el niño pueda obtener la información básica dentro de su proceso de aprendizaje y finalmente es fundamental que los padres de familia reciban apoyo del departamento del DECE de la institución, así como también que reciban información, talleres que brinden mayor información y estrategias que puedan ser aplicadas en casa con los niños.
- 7. ¿Cómo adapta su plan de enseñanza para atender las necesidades individuales de los niños con TDAH en su clase?**

ANEXOS

- Primero se debe identificar las características individuales de cada niño, aplicación de test para conocer las áreas que representan como fortalezas y las áreas que son una debilidad, realizar adaptaciones en el currículum de acuerdo a las necesidades específicas de cada caso, generar clases o proyectos vivenciales que permitan el aprendizaje activo en el cual el niño sea él quien desde la experimentación genere los nuevos aprendizajes partiendo de sus particularidades.

Entrevista a Sandra Padilla creadora de Petizos

- 1. ¿Qué tipo de materiales prefieren utilizar en la fabricación de los juegos para niños?**
 - En Petizos, priorizamos la seguridad y la calidad en la fabricación de nuestros juegos. Utilizamos una variedad de materiales cuidadosamente seleccionados para garantizar una experiencia de juego segura y duradera para los niños. Además de plásticos no tóxicos de alta calidad y madera certificada, también empleamos materiales como cartulina plastificada y cartón. Estos materiales se eligen con la misma atención a la seguridad y durabilidad, cumpliendo con rigurosos estándares para ofrecer productos que fomenten la diversión y el aprendizaje de manera segura.
- 2. ¿Cómo seleccionan los materiales para asegurar la seguridad y durabilidad de los juegos?**
 - **La selección de materiales es un proceso riguroso** que se inicia con la colaboración de nuestros proveedores que comparten nuestro compromiso con la seguridad infantil. Realizamos pruebas exhaustivas que incluyen evaluaciones de resistencia, pruebas de toxicidad y análisis de durabilidad.
- 3. ¿Cuáles considera que serían los estándares de seguridad que los juegos de Petizos deben tener?**
 - Nuestros estándares de seguridad son integrales y abarcan diversos aspectos importantes para garantizar la protección y bienestar de los niños durante el uso de nuestros juegos. Esto incluye la ausencia de sustancias nocivas en todos los materiales utilizados, así como la implementación de bordes redondeados diseñados específicamente para prevenir cualquier riesgo de lesiones. Además, nos comprometemos a realizar pruebas de resistencia estructural, asegurándonos de que cada componente de nuestros juegos sea capaz de soportar el juego activo y enérgico de los niños.
- 4. ¿Han considerado materiales ecológicos o reciclados en la fabricación de sus juegos?**
 - Sí, pues el cuidado del medio ambiente es una prioridad para nosotros. Estamos constantemente explorando opciones de materiales ecológicos y reciclados. Queremos contribuir de manera positiva al medio ambiente y aunque actualmente utilizamos plásticos seguros, estamos investigando constantemente alternativas más ecológicas para futuras líneas de productos.
- 5. ¿Han recibido comentarios específicos de los padres o cuidadores sobre los juegos de Petizos?**
 - Sí, hemos recibido comentarios muy positivos. Los padres aprecian la calidad de nuestros juegos en todo sentido y cómo contribuyen al desarrollo creativo y educativo de sus hijos. Nos alienta recibir sugerencias y comentarios constructivos, lo que nos ayuda a perfeccionar nuestros productos y mantener la satisfacción de nuestros clientes.

MONSTRUOSA
MENTE



**MONSTRUOSA
MENTE**