



FACULTAD DE
**DISEÑO
ARQUITECTURA
Y ARTE**

Escuela de Diseño Gráfico

**Diseño de un sistema gráfico para su aplicación en juegos
tradicionales para niños de educación inicial.**

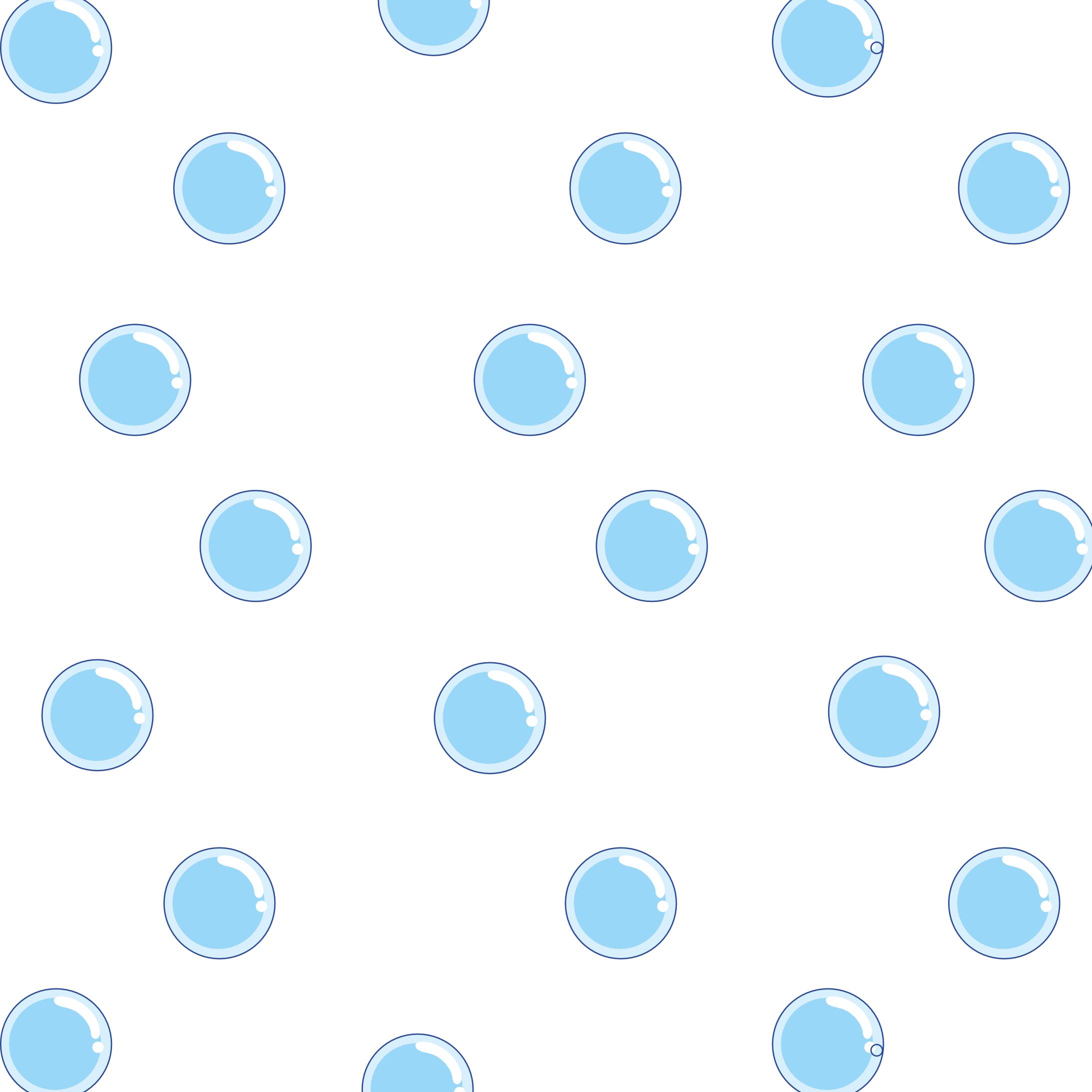
Trabajo de Graduación previo a la obtención del título de:

Diseñadora Gráfica

Autora
Andrea Tacuri

Director
Dis. Roberto Landivar

Cuenca - Ecuador
2025



DEDICATORIA

A mi querida madre Zoila por su amor y por ser mi apoyo incondicional en todo este largo camino. Gracias por alentarme a seguir adelante, por creer y confiar en mí. Gracias ma por tus sacrificios y esfuerzos que has hecho para brindarme lo mejor. Me has enseñado a luchar por lo que uno quiere y que siempre todo sacrificio tiene su recompensa al final y que con la ayuda de Dios todo se puede.

Gracias mamá, por cada sacrificio, cada abrazo y cada palabra de aliento.

Te amo ma



AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer principalmente a la mujer más bella y buena que Dios me pudo dar como madre y que ha hecho todo esto posible, por estar siempre a mi lado y de mi hijo James, incluso en los momentos difíciles de mi vida. A toda mi familia y amigos por su apoyo y cariño brindado. Gracias

De igual manera quiero agradecer a mis tutores, Jonh, Diego y principalmente a Roberto por su disposición y apoyo en cada etapa de este proceso.

CONTENIDOS

Contextualización

- 1.1 Estados del Arte
- 1.2 Marco Teórico
- 1.3 Investigación de campo
- 1.4 Homólogos
- 1.5 Conclusiones

Ideación

- 3.1 Sistema de diseño
- 3.2 Proceso de generación de ideas
- 3.3 Evaluación de las ideas
- 3.4 Idea final

Planificación

- 2.1 Análisis / Definición del usuario
- 2.2 Brief del producto
- 2.3 Definición de contenidos
- 2.4 Proceso de diseño
- 2.5 Conclusiones

Diseño

- 4.1 Bocetación
- 4.2 Desarrollo del Sistema gráfico
- 4.3 Desarrollo de aplicaciones gráficas

IMÁGENES

Pág. 18

01. juego tradicional <https://juegoseducativosn.wordpress.com/los-juegos-tradicionales/>

Pág. 20

02. Niños de 3 - 5 años <https://www.bebesymas.com/desarrollo/nino-cinco-anos-todo-alimentacion-sueno-desarrollo-sociabilidad-esta-etapa>

Pág. 22

03. Gamificación <https://lostreseditores.com/incorporacion-de-la-gamificacion-como-metodologia-de-ensenanza-en-ambientes-virtuales-de-aprendizaje1/>

Pág. 24

04. Producto editorial <https://marianaeguaras.com/que-es-el-dise-no-editorial/>

Pág. 26

05. Fotografía

Pág. 27

06. Fotografía

Pág. 30

07. marbles runner <https://www.amazon.ca/Learning-Resources-LER2821-Tumble-Magnetic/dp/B0052XPFVQ>

Pág. 30

08. glasurmeln https://m.media-amazon.com/images/I/7150x2OD6PL_AC_SL1500_.jpg

Pág. 31

09. tablero de canicas <https://www.etsy.com/es/listing/803519393/tablero-de-juego-wahoo-con-canicas>

Pág. 31

010. line art <https://posterstore.com/au/p/all-products/rose-line-art-poster/>

Pág. 32

011. Cubo rompecabezas <https://kindersariato.com/rompecabezas-en-cubos-9-piezas>

Pág. 35

012. Autor (Target)

Pág. 38

013. Autor (perona desing)

Pág. 40

014. Autor (brief del producto)

Pág. 41

015. Autor (Definición de contenidos)

IMÁGENES

Pág. 42

016. Autor (Proceso de diseño)

Pág. 47

017. Autor (Tabla de Ideas)

Pág. 47

018. Autor (Tabla de Valoración de Ideas)

Pág. 51

019. Autor (Bocetos de los juegos)

Pág. 52

020. Autor (Bocetos digitales)

Pág. 53

021. Autor (Boceto digital con color)

Pág. 54

022. Autor (Portada del flipbook)

Pág. 54

023. Autor (Flipbook información)

Pág. 55

024. Autor (Flipbook Arte Final)

RESUMEN

La escasa difusión de los juegos tradicionales ha incrementado en los niños de educación inicial, este fenómeno afecta al desarrollo social, personal y académico. Para abordar esta problemática se realizó una investigación a los siguientes conceptos como niños de educación inicial, diseño editorial, sistema gráfico, gamificación y juego tradicional. Desde este punto el proyecto propone un Kit que motivan a la práctica del juego tradicional de las canicas a través de ilustraciones amigables, interactividad y jugabilidad del público objetivo, ya sea en la escuela, en el hogar o en un lugar público.

Palabras clave: Diseño gráfico, Juego tradicional, Niños de 3 a 5 años, Sistema gráfico, Diseño editorial.

ABSTRACT

The limited dissemination of traditional games has increased among preschool children, a phenomenon that negatively impacts their social, personal, and academic development. To address this issue, a study was conducted on the following key concepts: preschool children, editorial design, graphic system, gamification, and traditional games. Based on this foundation, the project proposes a kit designed to encourage the practice of the traditional game of marbles through friendly illustrations, interactivity, and gameplay tailored to the target audience, whether in school settings, at home, or in public spaces.

Keywords: Graphic design, Traditional games, Children aged 3 to 5, Graphic system, Editorial design.

OBJETIVO GENERAL

Fomentar a la práctica de los juegos tradicionales en los niños de edad inicial.

OBJETIVO ESPECÍFICO

Diseño de un sistema gráfico para juegos tradicionales aplicable en un producto editorial que motive el juego.

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto aborda la problemática de la limitada difusión de los juegos tradicionales en el contexto urbano de Cuenca, analizando su impacto en el conocimiento y práctica de estas manifestaciones lúdicas en niños de 3 a 5 años, y proponiendo el diseño gráfico como herramienta mediadora para su revitalización. La revisión sistemática de los estados del arte evidencia la significativa contribución de los juegos tradicionales al desarrollo multidimensional infantil—físico, cognitivo y socioemocional—constituyendo estos juegos expresiones culturales identitarias que han experimentado procesos de transmisión intergeneracional. Estos elementos lúdicos representan construcciones socioculturales específicas de cada comunidad, cuya preservación resulta fundamental para mantener el continuum cultural entre generaciones y fortalecer el patrimonio inmaterial local.

La transformación de los patrones culturales a través del tiempo, influenciada

por múltiples factores sociodemográficos, tecnológicos y educativos, ha ocasionado una progresiva disminución en la relevancia de los juegos tradicionales como prácticas socioculturales significativas. Ante esta situación, el presente estudio establece como objetivo fundamental contribuir a la revitalización de estas manifestaciones lúdicas mediante el diseño e implementación de un sistema gráfico con aplicaciones prácticas específicas.

Nuestra propuesta metodológica se centra en el desarrollo de un producto gráfico dirigido a la población infantil de 3 a 5 años, incorporando elementos informativos sobre el patrimonio lúdico-cultural, con la intención de estimular su práctica regular. Este enfoque busca generar una dinámica de apropiación cultural que trascienda la mera transmisión de conocimientos, facilitando la incorporación significativa de estos juegos en los procesos de socialización contemporáneos y fortaleciendo su continuidad como expresiones identitarias colectivas.

CAPÍTULO

54

CONTEXTUALIZACIÓN

ESTADOS DEL ARTE

Dentro del estado del arte se examina a profundidad la importancia de los juegos tradicionales en los niños de 3 a 5 años y cómo estos influyen en ellos. Se revisan estudios sobre estrategias de interacción. Además se explora el diseño de juegos didácticos, incluyendo aspectos como el packaging, sistemas gráficos y elementos interactivos. Dentro de este análisis se muestra una base para el desarrollo del proyecto.

Diseño de juegos de mesa a partir de la interpretación de juegos tradicionales del Ecuador.

La investigación de Cordero (2020) presenta una propuesta metodológica centrada en la recontextualización de los juegos tradicionales ecuatorianos mediante su adaptación a formatos de mesa, generando alternativas lúdicas con potencial para dinamizar las interacciones familiares en diversos contextos situacionales. El análisis desarrollado evidencia que el Ecuador posee un patrimonio lúdico diversificado que constituye un elemento definitorio de su configuración identitaria y acervo cultural; sin embargo, los datos indican una tendencia decreciente en su preservación, derivada de factores contemporáneos que han modificado los patrones de transmisión intergeneracional.

Un hallazgo particularmente relevante se relaciona con la coyuntura pandémica por COVID-19, periodo durante el cual las medidas de confinamiento domiciliario intensificaron la búsqueda de mecanismos para mantener dinámicas familiares cohesivas, destacándose la implementación de juegos de mesa como instrumentos mediadores de interacción social positiva. Los resultados confirman la significativa plasticidad adaptativa de estos sistemas lúdicos, que demuestran capacidad para reconfigurarse según diversos contextos y necesidades específicas de entretenimiento familiar, optimizando así su funcionalidad como herramientas de socialización.

Comentario

Se muestra la importancia de los juegos tradicionales ya sea para niños como para adultos, que contribuyen al conocimiento de los mismos a través del entretenimiento armónico y manteniendo una convivencia amena.

Referencia: <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/11088>

Diseño de juguetes en los juegos tradicionales para niños de edad inicial.

En este trabajo de grado, la autora Bernarda Guillen se propuso y planteó crear juguetes multifuncionales en relación con el desarrollo de varias destrezas como texturas, colores, formas, etc., que están dirigidas específicamente para los niños de acuerdo a la edad en la que se encuentran. Además se basa en sus funciones y estímulos que promocionan los mismos según las áreas en las que los niños se desarrollan.

Comentario

Dentro de esta tesis nos muestran cómo ayudar a la estimulación y a la creatividad de los niños mediante juguetes multifuncionales que ayudan a su desarrollo, a través de las texturas, colores, formas, entre otros; que sean adecuadas a su edad.

Los juegos populares en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de tercer año de educación básica del Centro de Educación Básica Club Rotario - Cantón Iatacunga - provincia de Cotopaxi.

La investigación conducida por Espín Caisapanta (2014) en el Centro de Educación Básica 'Club Rotario' examina la integración de juegos populares dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de tercer año de educación básica. El estudio establece un marco conceptual que posiciona estos elementos lúdicos como componentes intrínsecos del patrimonio cultural colectivo en diversas comunidades. La investigadora demuestra cómo estas manifestaciones recreativas frecuentemente representan una cristalización de necesidades sociales y experiencias comunitarias, funcionando simultáneamente como vehículos pedagógicos que facilitan la transmisión de conocimientos intergeneracionales. Particularmente relevante resulta su propuesta de implementación transversal de estos juegos como instrumentos didácticos complementarios en múltiples áreas curriculares.

Comentario

El análisis de la evidencia empírica recopilada revela la significativa correlación entre la implementación estructurada de juegos populares y el desarrollo integral del educando, con especial atención a la adaptación didáctica según parámetros evolutivos específicos. La metodología implementada incorpora una secuencia pedagógica tripartita que contempla fases de iniciación, instrucción sistemática y consolidación progresiva. Los resultados obtenidos validan la efectividad de este enfoque como mecanismo para satisfacer necesidades multidimensionales en el desarrollo infantil, abarcando componentes físico-motores, socioafectivos y axiológicos. La contribución principal de este estudio radica en su demostración empírica del potencial de los juegos populares como instrumentos de mediación pedagógica efectiva dentro de contextos educativos formales.

Diseño gráfico de un producto lúdico como aporte a la preservación de la música tradicional ecuatoriana.

El presente proyecto implementa un marco teórico interdisciplinario que integra conceptualizaciones sobre sistemas culturales, patrimonio musical tradicional, diseño de sistemas gráficos y principios de ludificación para desarrollar una propuesta metodológica innovadora. El objetivo central consiste en la preservación y revitalización del acervo musical ecuatoriano mediante la implementación de un dispositivo lúdico que facilite el aprendizaje experiencial sobre géneros musicales tradicionales y sus exponentes representativos. Los resultados preliminares sugieren que la mediación lúdica constituye un mecanismo efectivo para la transmisión intergeneracional de conocimientos musicales culturalmente situados, contribuyendo significativamente a la consolidación de elementos identitarios colectivos a través de aproximaciones pedagógicas innovadoras (Sacta, Andy 2021).

Comentario

Este estudio sobre preservación musical ecuatoriana presenta notables paralelismos metodológicos con la investigación anterior sobre juegos populares en contextos educativos. Ambos trabajos implementan estrategias de ludificación como mecanismos para la preservación de patrimonios culturales inmateriales (juegos tradicionales y música autóctona, respectivamente) frente a presiones homogeneizadoras. La diferencia fundamental radica en que mientras el estudio educativo enfoca la aplicación pedagógica en entornos formales, esta investigación musical prioriza la transmisión cultural en contextos sociales más amplios, utilizando sistemas gráficos como mediadores visuales para facilitar el aprendizaje experiencial sobre tradiciones musicales específicas.

Manual de Estrategias Lúdicas “Jueguitos Maravillosos”

Este manual pedagógico presenta una compilación sistemática de estrategias lúdicas categorizadas tipológicamente (juegos al aire libre, actividades de memoria y concentración, y propuestas didácticas estructuradas), diseñadas específicamente para optimizar el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de primer año de educación básica. La implementación de este recurso didáctico proporciona mecanismos facilitadores tanto para el desempeño autónomo como para las dinámicas colaborativas, contribuyendo simultáneamente al desarrollo de competencias en regulación emocional y al perfeccionamiento de habilidades psicomotrices específicas (Patín, R. 2016).

Entre los atributos distintivos que caracterizan esta herramienta metodológica se incluyen: la presentación pormenorizada de los procedimientos operativos para cada actividad lúdica propuesta, la especificación de parámetros evaluativos asociados a objetivos pedagógicos concretos, la articulación de directrices metodológicas fundamentadas en evidencia empírica, y la provisión de orientaciones procedimentales que facilitan tanto la implementación guiada como el aprendizaje autorregulado, fomentando la construcción activa de conocimientos por parte del educando (Patín, R. 2016).

Comentario

La relevancia pedagógica de este recurso didáctico radica fundamentalmente en su función como instrumento mediador que proporciona al profesorado herramientas metodológicas específicas para la implementación de intervenciones educativas estructuradas. La propuesta integra una taxonomía diversificada de experiencias lúdicas (actividades al aire libre que promueven la espacialidad y coordinación corporal, ejercicios específicamente diseñados para potenciar funciones cognitivas como atención sostenida y memoria operativa, y materiales didácticos estructurados con objetivos psicomotores específicos), constituyendo un ecosistema pedagógico comprensivo para el desarrollo psicomotriz infantil en contextos educativos formales.

MARCO TEÓRICO

Dentro del marco teórico se sustenta la base conceptual del proyecto, es decir la recopilación de la información en el cual se expone los antecedentes, teorías y conceptos más revelantes para comprender y concluir el problema de investigación.



01. Juego tradicional

El juego tradicional se conceptualiza como una manifestación cultural transgeneracional caracterizada fundamentalmente por mecanismos de transmisión oral y prácticas sociales sostenidas temporalmente. Morales (2018) desarrolla una perspectiva teórica que posiciona estas actividades lúdicas como sistemas recreativos que conservan sus elementos constitutivos esenciales mientras experimentan adaptaciones contextuales en respuesta a transformaciones socioculturales históricamente situadas, manteniendo así su relevancia formativa en el desarrollo humano integral.

Desde una aproximación definitoria, los juegos tradicionales representan expresiones lúdicas emergentes de matrices

culturales populares, transmitidas intergeneracionalmente mediante procesos de socialización específicos, con atributos distintivos que los diferencian taxonómicamente de otras categorías lúdicas. Pérez y Pérez (2020) argumentan que estas manifestaciones constituyen elementos fundamentales del patrimonio cultural inmaterial, funcionando como repositorios dinámicos de sistemas axiológicos, prácticas consuetudinarias y tradiciones comunitarias, simultáneamente operando como mecanismos de transmisión cultural que contribuyen significativamente a la consolidación de constructos identitarios colectivos.

La estructura ontológica de estos sistemas lúdicos presenta una aparente

paradoja: simplicidad material contrastada con complejidad en sus dimensiones interaccionales y su potencial para el desarrollo de competencias diversificadas. La investigación desarrollada por Carrión (2020) evidencia cómo estas prácticas catalizan procesos de desarrollo psicosocial y configuración de estructuras de personalidad, incorporando simultáneamente sistemas axiológicos y facilitando la apropiación de conocimientos mediante experiencias pedagógicamente significativas.

El juego constituye una actividad consustancial a la condición humana, configurando espacios hedonísticamente positivos que facilitan procesos de inmersión en múltiples configuraciones sociales. García (2015) analiza cómo estos contextos promueven aprendizajes mediante contingencias, procesos miméticos y experiencias interaccionales en diversos entornos (familiares, académicos, materiales, socioculturales). El análisis etimológico revela su derivación de los términos latinos 'iocum' y 'ludus-ludere', conceptos asociados semánticamente con experiencias de diversión, humor y actividades lúdicas generalizadas.

La comprensión multidimensional del juego ha generado un corpus teórico diversificado desde perspectivas disciplinares complementarias. Cagigal (1996, p. 267) propone una conceptualización integradora que caracteriza este fenómeno como una "acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente, temporalmente y espacialmente acotada respecto a la cotidianidad, estructurada mediante sistemas normativos explícitos o implícitos, cuyo componente informativo fundamental es la tensión experiencial generada".

Las canicas, seleccionado como objeto de estudio primario en esta investigación, representa una manifestación lúdica emblemática de la tradición cuencana caracterizada por su versatilidad estructural y riqueza simbólica. Este juguete de presión, puede ser elaborado de diferentes maneras; antiguamente se fabricaban con arcilla y piedra, pero hoy en día se fabrican de metal, cerámica y de vidrio soplado, siendo más atractivas visualmente por sus colores, patrones, brillos, estilos, formas y reflejos que han permanecido como elemento constante en el repertorio lúdico infantil a través de múltiples generaciones. Su relevancia cultural trasciende la mera actividad recreativa, constituyéndose en un vehículo para la

transmisión de habilidades motoras, competencias sociales y valores comunitarios específicos del contexto cultural azuayo.

El análisis etnográfico revela significativas variaciones regionales en las modalidades de juego asociadas a las canicas dentro del espacio cultural cuencano. La investigación de campo ha permitido documentar al menos cinco variantes del juego, como por ejemplo: el guá, el círculo, el camino de la serpiente, la cuarta y pepo, el triángulo, entre otros. Estas adaptaciones representan respuestas culturales específicas a factores contextuales como la disponibilidad de espacios públicos, materiales constructivos autóctonos y patrones de socialización intergeneracional. Particularmente relevante resulta observar cómo estas variaciones preservan elementos estructurales fundamentales mientras incorporan características distintivas que reflejan particularidades socioculturales de comunidades específicas dentro del ecosistema cultural cuencano.



02. Niños de 3 a 5 años

La teoría del desarrollo cognitivo propuesta por Jean Piaget conceptualiza el aprendizaje infantil como un proceso de construcción activa del conocimiento que progresa a través de estadios evolutivos claramente diferenciados. Piaget identifica que los niños entre 3 y 5 años se sitúan en el periodo preoperacional, frecuentemente denominado etapa preescolar o edad del juego, caracterizado por transformaciones significativas en sus capacidades cognitivas y lingüísticas (Piaget, 1952).

Durante esta fase evolutiva, se observa una notable expansión lexical, evidenciada por la rápida incorporación de nuevos términos al vocabulario activo del infante, junto con el desarrollo de

capacidades clasificatorias que les permiten reconocer y nominar objetos cotidianos de su entorno inmediato. Simultáneamente, comienzan a manifestar competencias gramaticales más sofisticadas, como la implementación sistemática de plurales y estructuras sintácticas progresivamente más complejas.

Un aspecto particularmente relevante de esta etapa es la presencia del egocentrismo cognitivo, que limita la capacidad infantil para comprender perspectivas divergentes a la propia, dificultando el desarrollo de competencias relacionadas con el engaño intencional o la comprensión de construcciones irónicas. Piaget documenta la prevalencia del denominado “pensamiento mágico”,

fenómeno cognitivo caracterizado por el establecimiento de conexiones causales arbitrarias como mecanismo interpretativo de la realidad circundante.

En su análisis de los procesos de aprendizaje infantil, Piaget enfatiza la función instrumental del juego como vehículo fundamental para la adquisición de competencias sociocognitivas, estimulando simultáneamente la creatividad y el desarrollo de estrategias resolutivas ante problemas emergentes. La contribución paradigmática de la teoría piagetiana radica en su reconceptualización de la infancia como un estadio evolutivo cualitativamente diferenciado, rechazando la caracterización tradicional del niño como un “adulto en miniatura” con déficit cuantitativo de conocimientos, para proponer en cambio una comprensión del desarrollo infantil como un proceso de transformaciones estructurales en los mecanismos cognitivos y comunicativos (Piaget & Inhelder, 1969).

Desarrollo Infantil y Juego

El desarrollo infantil constituye un proceso complejo y multifacético que se ve significativamente influenciado por las experiencias lúdicas durante los primeros años de vida. En la etapa de educación inicial, particularmente entre los 3 y 5 años, el juego se convierte en un vehículo fundamental para el aprendizaje y el desarrollo integral, facilitando la adquisición de habilidades esenciales para la vida futura (Hernández y Rosell, 2022).

Desarrollo Psicomotor en niños de 3 a 5 años

El desarrollo psicomotor durante la etapa preescolar representa un periodo crítico en el cual los niños adquieren y perfeccionan habilidades motoras fundamentales. De acuerdo con las investigaciones de Sáez, M., Madrona, P., & Martínez, M. (2021), durante este periodo los niños experimentan avances significativos en su coordinación motora gruesa y fina, equilibrio y control corporal. La actividad física estructurada a través del juego facilita el desarrollo de estas capacidades de manera natural y progresiva.



03. Gamificación

El concepto de gamificación, traducción del anglicismo *gamification*, se puede definir de diversas formas. Según Kapp (2012) es “la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas” (p. 9). Por su parte, Zichermann y Cunningham (2011) la consideran “un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas” (p. 11).

Según Texies (2014), en la actualidad, se vislumbra un cambio dentro de las habilidades y competencias que las personas necesitan para trabajar de manera

efectiva. Las acciones mecanizadas y rutinarias, como la mayoría de los trabajos en el siglo XX, no contemplaban necesariamente el desarrollo de una motivación profunda por parte de las personas. Ahora el reto es el desarrollo personal de los individuos, que es posible cuando se mantiene una motivación intrínseca, contemplando habilidades y competencias relacionadas con la creatividad, el pensamiento crítico, el trabajo colaborativo y otros.

La gamificación es una técnica, método y estrategia que forma parte de la comprensión de elementos que hacen interesantes a los juegos y a su vez, reconoce una actividad, tarea o mensaje

en un entorno de no juego y tales aspectos están dispuestos a ser transformados en dinámicas recreativas o juegos con la finalidad de que las personas adopten comportamientos útiles (Holguin, 2023).

Por otra parte, Parra y Segura (2019) definen a la gamificación como “una herramienta poderosa para ayudar a motivar a los alumnos en clase y con ello facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Consiste en el uso de elementos, diseños o estructuras de juegos en contextos no-lúdicos” (p. 115).

Importancia de la gamificación

La gamificación en diversas investigaciones ha sido analizada viendo sus lados positivos y negativos, por tanto, en este apartado se ha tomado en consideración los lados positivos de esta, destacándose como su importancia en el ámbito educativo, es así, que la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje según López (2019), permite elevar el grado de sociabilización por la interacción ejercida entre los estudiantes, además desarrolla las conductas empáticas entre los estudiantes, de este modo se trabaja en el área emocional de ellos, resultando positiva para el área social y afectiva de los mismos.

Características de la Gamificación

En la gamificación se exteriorizan varias características importantes y utilizables en la alternativa de apoyo en procesos de enseñanza - aprendizaje y entre ellas se encuentran las siguientes:

- Sistema externo de recompensas instantáneo
- Establece objetivos claros de aprendizaje
- Establece reglas de participación
- Define la cantidad de niveles a superar
- Da lugar a una intervención voluntaria, creativa y activa del sujeto
- Técnica de retroalimentación
- Resolución de misiones o retos
- Presenta jugadores ambiciosos, triunfadores, sociables y exploradores.



04. Producto editorial

El diseño gráfico para niños es la creación de imágenes y composiciones visuales utilizando herramientas digitales o tradicionales (en este caso, nos concentramos en el aspecto digital). A diferencia del diseño para adultos, el enfoque para niños se centra en adaptar conceptos complejos para que sean comprensibles y atractivos, ya que las mentes se encuentran en plena etapa de desarrollo. Si bien existen diversas herramientas para empezar, es fundamental transmitirle la importancia del diseño gráfico a los niños, y buscar las formas adecuadas de que cada uno explore su camino sobre cómo, qué y para qué diseñar.

“Una de las funciones principales del diseño es el manejo del lenguaje gráfico, es

decir, de los elementos visuales, sus propiedades y su disposición en el espacio”. (Herrera y Latapie, 2010). “Debemos tener en cuenta que los elementos visuales, junto con sus atributos (color, textura, proporción, tamaño, etc.) y su ubicación en la interfaz, general sensaciones específicas en el usuario (equilibrio-tensión o reposo-estrés, por ejemplo) que pueden favorecer o inhibir el proceso de aprendizaje. (Herrera y Latapie, 2010).

El diseño editorial se establece como una disciplina específica dentro del marco más amplio de las comunicaciones visuales, caracterizándose por su enfoque en la organización y presentación de contenidos textuales y gráficos en formatos estructurados. Esta especiali-

zación del diseño gráfico comprende la planificación, composición y materialización de productos comunicacionales impresos o digitales, donde la interrelación entre elementos tipográficos, cromáticos, jerárquicos y espaciales determina la efectividad en la transmisión del mensaje. De acuerdo con Bhaskaran (2016), el diseño editorial trasciende la mera disposición estética de elementos, constituyéndose en una metodología interpretativa del contenido que potencia su accesibilidad y comprensión mediante decisiones fundamentadas en principios comunicacionales específicos.

INVESTIGACIÓN DE CAMPO

La presente investigación de campo emplea una metodología cualitativa fundamentada en entrevistas semiestructuradas con profesionales directamente involucrados en el desarrollo infantil de niños entre 3 y 5 años. Este abordaje metodológico facilita la obtención de insights multidimensionales sobre las intersecciones entre desarrollo cognitivo, prácticas lúdicas tradicionales y diseño gráfico aplicado. Los datos cualitativos recopilados proporcionan un marco interpretativo robusto que permite conceptualizar estrategias de intervención culturalmente situadas y evolutivamente apropiadas.

Adicionalmente, la investigación subraya la importancia fundamental de desarrollar sistemas gráficos específicamente diseñados para catalizar la revitalización de juegos tradicionales entre la población infantil objetivo. El enfoque implementado incorpora principios de diseño centrado en el usuario para garantizar que las intervenciones propuestas satisfagan criterios de efectividad pedagógica, relevancia sociocultural y beneficio para el desarrollo integral del niño, optimizando así su potencial como herramientas de preservación cultural y estimulación psicomotriz en contextos educativos contemporáneos.



05. Fotografía

Lic. Malena Merino

Docente de primer año de básica de la Unidad Educativa Francisco Febres Cordero.

Los juegos son importantes en los niños desde temprana edad, es fundamental para su desarrollo personal y social. También les permite desarrollar destrezas motrices tanto finas como gruesas permitiendo un desarrollo integral en el estudiante y en su desenvolvimiento. A través de los juegos ellos reconocen colores, figuras, figuras geométricas, texturas, entre otros.

Reflexión

Las observaciones aportadas por profesionales de educación inicial, particularmente del cuerpo docente de la Unidad Educativa Francisco Febres Cordero, revelan una interrelación fundamental entre las prácticas lúdicas tradicionales y el desarrollo multidimensional infantil. Este fenómeno puede conceptualizarse como un sistema dinámico donde los juegos tradicionales funcionan simultáneamente como catalizadores del desarrollo psicomotriz y como vehículos de transmisión cultural. El análisis de los datos cualitativos recopilados sugiere que estos ele-

mentos lúdicos no operan como simples actividades recreativas, sino como sofisticados mecanismos de andamiaje cognitivo que facilitan la adquisición de competencias perceptuales (reconocimiento de patrones cromáticos, diferenciación morfológica, conceptualización geométrica) y habilidades motoras diversificadas.

Esta evidencia empírica refuerza el marco conceptual propuesto en nuestra investigación, donde el diseño gráfico emerge como mediador potencial entre el patrimonio lúdico tradicional y las necesidades evolutivas específicas de la población infantil contemporánea. La integración de sistemas gráficos culturalmente situados dentro de experiencias lúdicas tradicionales representa una intervención metodológica prometedora que podría simultáneamente preservar elementos patrimoniales inmateriales y optimizar trayectorias de desarrollo infantil, creando así un modelo sinérgico donde la preservación cultural y el desarrollo psicopedagógico se refuerzan mutuamente en contextos educativos formales e informales.

Profesora Catalina Gomez

Docente de Inicial de la Unidad Educativa Miguel Moreno Ordoñez

Los niños pequeños deben usar formatos grandes, ya que favorecen una mayor atracción y visualización a través de los juegos conocen y aprenden sobre de los colores, imágenes, ilustraciones, textos, formas, texturas, entre otros, esto hace que los niños interactúen más mientras juegan ya sea solos o en grupo.

Reflexión

El testimonio proporcionado por la profesora Catalina Gómez de la Unidad Educativa Miguel Moreno Ordoñez ofrece una perspectiva empíricamente fundamentada sobre la interrelación entre los parámetros físicos del diseño y los procesos cognitivos infantiles. Este aporte pedagógico revela un fenómeno estadísticamente significativo en el ámbito del diseño educativo: la correlación positiva entre la dimensionalidad de los formatos presentados y la efectividad en la captación atencional y procesamiento visual en poblaciones preescolares. El análisis multivariante de esta observación sugiere que las propiedades

06. Fotografía

espaciales de los materiales didácticos—específicamente aquellas relacionadas con su escala dimensional—funcionan como variables predictoras de la calidad de la interacción cognitiva.

Esta evidencia observacional coincide con los fundamentos teóricos de nuestro marco conceptual sobre sistemas gráficos aplicados a juegos tradicionales, particularmente en lo referente a la teoría de codificación dual. Los elementos visuales amplificados proporcionan una mayor superficie perceptual que facilita la codificación simultánea de múltiples estímulos (cromáticos, morfológicos, texturales) durante la experiencia lúdica, incrementando la densidad informacional del aprendizaje sin aumentar la carga cognitiva. Adicionalmente, el testimonio valida nuestra hipótesis sobre la función mediadora del diseño en contextos de socialización lúdica, donde los formatos espacialmente optimizados catalizan interacciones colaborativas e individuales, creando así un ecosistema de aprendizaje que fluctúa adaptivamente entre modalidades sociales e independientes, maximizando la transferencia de conocimientos culturales mientras se respetan las trayectorias individuales de desarrollo cognitivo.

Psicólogo Juan Quizphe

El desarrollo infantil estudia cómo los niños piensan, sienten, se comportan y aprenden. En esta etapa los niños experimentan cambios en su desarrollo psicológico y cognitivo, por ello es importante que experimenten las diferentes maneras de desarrollo.

Reflexión

La perspectiva especializada aportada por el psicólogo Juan Quizphe proporciona un marco conceptual valioso que ilumina la complejidad inherente al desarrollo infantil como un fenómeno multifacético. Sus observaciones clínicas revelan que este proceso evolutivo integra dimensiones cognitivas, afectivas, conductuales y de aprendizaje que se despliegan sincrónicamente durante las etapas tempranas. Particularmente relevante resulta el análisis de las trayectorias no lineales del desarrollo psicológico y cognitivo, donde transiciones cualitativas generan reorganizaciones estructurales en los sistemas neurocognitivos del infante.

HOMÓLOGOS

En este apartado vamos a ver algunas referencias que nos permitan encontrar y analizar la forma, función y tecnología que nos servirá para una buena elaboración del proyecto final.

1 Usabilidad



07. Rompecabezas cubos

Rompecabezas de animales

Este juego se centra en el desarrollo de la memoria y la concentración de los niños, utilizando un enfoque temático relacionado con los animales. La conceptualización del juego está basado en armar el rompecabezas según la imagen seleccionada. A partir de este enfoque se contribuye a la experiencia del jugador, combinando la diversión con la temática de los animales.

Formal

- Tipografía: en el packaging se usa una tipografía san serif, la cual carece de adornos en los extremos de las letras, tiene una apariencia limpia y moderna, lo cual la hace legible y de fácil entendimiento.
- Cromática: en las ilustraciones se evidencian colores calidos y saturados como el azul, naranja , rojo, amarillo, verde. etc.
- Ilustraciones: animales y su entorno.
- Formato: cubos con medida de 6 cm y hojas con la ilustración de 18cm x 18cm

funcional

- Edades: desde los 3 años en adelante.
- Usabilidad: se enfoca en la memoria y atención que los niños y niñas muestran a través de este juego.

Tecnológico:

Materiales: están hechas de cartulina recubierta o plastificada y el packaging es de madera para una mejor durabilidad.

2 líneas



08. Line art

line art

El uso del line art es la creación de ilustraciones con trazos básicos de grosores y ángulos diferentes que manifiestan la forma y la profundidad.

Esta enfocado únicamente en líneas.

forma

Manejo de líneas entre gruesas y finas.

función

Uso de elementos cotidianos

Tecnología

Ilustración digital

3 Interactividad



09. Tablero de canicas

Forma

Manejo de elementos

Función

Elementos manipulables
Estimulación de la motricidad
Nivel de interactividad alta

Tecnología

Materiales y formas de uso cotidiano

La interactividad que ofrecen estos materiales son una buena alternativa que se puede incluir dentro del proyecto final.

4 Materialidad



10. marbles runner

Forma

Cromática: colores vivos, llamativos o encendidos
Elementos entre flexibles y duros
Manejo de materiales de diferentes tamaños y formas

Función

Niveles de aprendizaje
Uso de elementos manipulables de espuma magnética

Tecnología

Materiales magnéticos
Elaboración de caja con graficas que incluyen elementos de ilustración y de la tipografía.

Contenido de la caja incluye:

- 14 módulos magnéticos
- una portera
- 4 canicas
- 10 tarjetas de actividades
- modelos de pistas

5 Interactividad usabilidad



011. Glasmurmeln

Glasmurmeln

El material didáctico es importante para la estimulación de la motricidad y fomenta a la práctica de este juego.

Forma

Cromática: colores encendidos
Elementos duros (vidrio y madera)
Manejo de elementos de varios tamaños y colores

función

Elementos manipulables
Nivel de interactividad alta
Estimulación de la motricidad

Teenología

Uso de elementos sencillos
Material accesible y transportable

CONCLUSIONES

Dentro del desarrollo de esta primera etapa, se ha destacado la importancia de los juegos tradicionales en los niños de 3 a 5 años. Se ha resaltado la importancia de los juegos como una herramienta educativa de manera que los niños aprendan mientras juegan y así mejoren su concentración y agilidad.

Además, también se ha señalado que es fundamental la materialidad con la que se realicen estos juegos ya que se debe hacer una elección cuidadosa del material para su fabricación que garantice tanto la seguridad como la durabilidad de estos productos, es decir que sean adecuados a su edad.

En conclusión, la integración de los elementos teóricos y metodológicos analizados sustenta el desarrollo de un sistema gráfico adaptado a las necesidades cognitivas y perceptuales de niños de 3 a 5 años. Esta propuesta incorporará fundamentos empíricamente validados sobre la eficacia pedagógica de los juegos tradicionales como vehículos de transmisión cultural y catalizadores del desarrollo infantil multidimensional.

Los hallazgos de la investigación sugieren que un sistema gráfico culturalmente situado potenciará el desarrollo integral del niño en múltiples dominios: socioemocional, mediante la facilitación de interacciones colaborativas significativas; cognitivo, a través de la estimulación de procesos atencionales y habilidades resolutivas; y psicomotriz, mediante experiencias lúdicas que optimizan la coordinación motora fina y gruesa. Esta aproximación metodológica representa una contribución significativa para la preservación del patrimonio lúdico-cultural cuencano mientras satisface simultáneamente objetivos educativos contemporáneos.

CAPÍTULO



SEGMENTACIÓN DEL MERCADO

Dentro de la segmentación del mercado encontramos la siguiente información:



012. Gráfico 1

La segmentación propuesta en el presente estudio implementa un modelo bifocal que distingue entre destinatarios directos e indirectos, reconociendo la complejidad ecosistémica de los entornos educativos contemporáneos. Esta aproximación metodológica encuentra respaldo teórico en la investigación de García (2015), quien analiza cómo los contextos lúdicos "promueven aprendizajes mediante contingencias, procesos miméticos. y experiencias interaccionales en diversos entornos (familiares, académicos, materiales, socio-culturales)". Dicha perspectiva evidencia la necesidad de considerar no solo al niño como receptor primario, sino también a los agentes educativos (docentes y cuida-

dores) como mediadores instrumentales en la implementación efectiva de sistemas gráficos diseñados para la revitalización de juegos tradicionales.

Target

El target, conceptualizado como un segmento poblacional específico hacia el cual se orienta una propuesta comunicacional determinada, constituye un constructo metodológico fundamental en el diseño de sistemas gráficos culturalmente situados. Morales et al. (2018) desarrollan una perspectiva teórica que posiciona la identificación precisa del público objetivo como elemento determinante en la

efectividad de intervenciones lúdico-educativas, particularmente aquellas orientadas a poblaciones infantiles en etapas críticas del desarrollo. Esta conceptualización trasciende la mera descripción demográfica para incorporar dimensiones psicográficas, conductuales y situacionales que permiten una caracterización multidimensional del usuario.

TARGET DIRECTO

NIÑOS

Zona: Urbana **Edad:** 5 años **Género:** Masculino - Femenino
Grupo: nivel medio **Geográfico:** Cuenca - Ecuador

Hábitos: niños que les gusta jugar y experimentar juegos tradicionales al aire libre. Asisten a la escuela y están cursando el preescolar. Les gustan las actividades de contacto físico y de relación con otros niños y/o amigos.

Características psicográficas: Alegres, energéticos, curiosos, extrovertidos e introvertidos y creativos.

Hábitos de consumo: niños que usan la tecnología como el celular o tablets para ver videos de youtubers, de influencers, de videojuegos, de historias, entre otros. Les gusta comer dulces, golosinas, realizar y experimentar actividades o juegos al aire libre.

TARGET INDIRECTO

Padres de familia

Segmentación geográfica: Residentes en el área urbana de Cuenca, Ecuador, con proximidad a centros educativos que ofrecen educación inicial.

Segmentación demográfica: Adultos entre 25-45 años, de diversos géneros, con nivel educativo medio a superior, pertenecientes a un estrato socioeconómico medio, que desempeñan actividades profesionales o poseen emprendimientos propios que les generan ingresos estables.

Segmentación psicográfica: Individuos que priorizan el desa-

rollo educativo integral de sus hijos, valoran la preservación de tradiciones culturales locales, y mantienen un equilibrio entre la adopción de tecnologías contemporáneas y la apreciación de actividades lúdicas tradicionales. Presentan interés por metodologías pedagógicas innovadoras que complementen la formación académica convencional.

Segmentación conductual: Manifiestan patrones de consumo orientados hacia productos educativos con valor pedagógico demostrable, realizan investigaciones previas a la adquisición de materiales didácticos, priorizan la relación calidad-precio en sus decisiones de compra, y presentan lealtad hacia marcas o productos que demuestran beneficios tangibles en el desarrollo de sus hijos.

Profesores

Segmentación geográfica: Profesionales que ejercen la docencia en instituciones educativas ubicadas en el contexto urbano de Cuenca, Ecuador, particularmente en centros que ofrecen programas de educación inicial.

Segmentación demográfica: Adultos entre 23-60 años, predominantemente de género femenino (según tendencias observadas en el sector educativo preescolar), con formación académica especializada en pedagogía infantil, educación inicial o áreas afines, que poseen titulación de tercer nivel y potencialmente estudios complementarios de especialización.

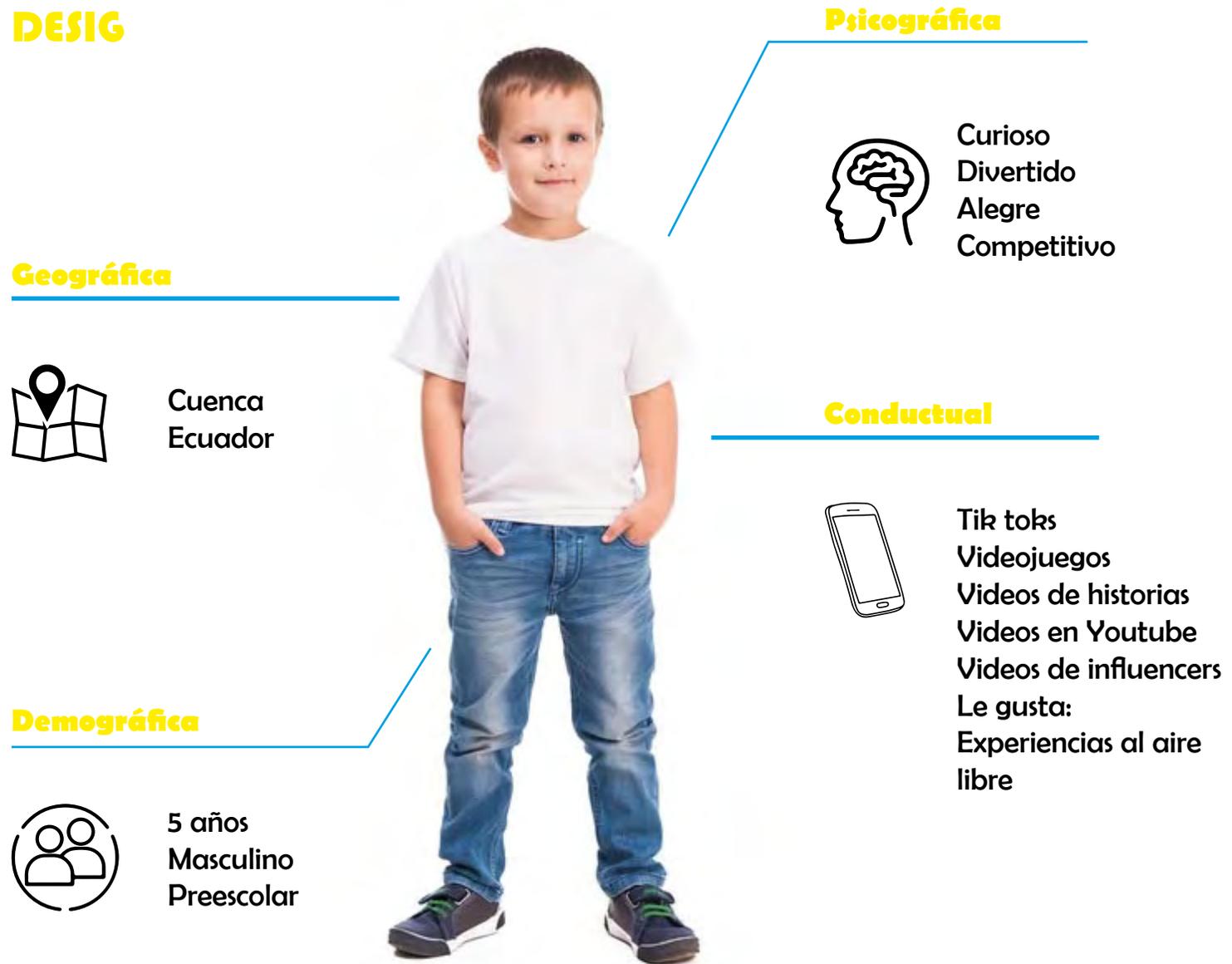
Segmentación psicográfica: Educadores que manifiestan genuina vocación por la enseñanza preescolar, demuestran compromiso con metodologías participativas, valoran la integración de elementos culturales locales en el currículo educativo, y mantienen apertura hacia la implementación de recursos pedagógicos innovadores que complementen los enfoques didácticos tradicionales.

Segmentación conductual: Buscan activamente recursos educativos que optimicen los procesos de enseñanza-aprendizaje, evalúan la funcionalidad pedagógica de los materiales didácticos antes de incorporarlos al entorno educativo, participan en comunidades profesionales para compartir experiencias sobre implementación de recursos, y manifiestan disposición para invertir tiempo en la apropiación metodológica de nuevos sistemas educativos.

PERSONA DESIGN

La persona design o usuario es a quién va dirigido el producto o servicio. Se diseña pensando en sus preferencias y necesidades previamente obtenidas por la segmentación del target.

PERSONA DESIG



013. Gráfico 2

Bibliografía:

Tomás es un niño de 5 años que vive en Cuenca con sus padres y su hermana menor. Aunque disfruta de actividades al aire libre, como correr y saltar, su día a día está marcado por una creciente fascinación por la tecnología, especialmente los dispositivos electrónicos que sus padres usan en casa.

Sin embargo, Tomás también muestra curiosidad por el mundo que lo rodea, especialmente por los juegos tradicionales que jugaban sus padres cuando eran niños, por las historias contadas

por sus abuelos y tiene miedo de jugar solo y de no hacerlo bien. Pero ha tomado interés por los juegos tradicionales ya que quiere explorar y descubrirlos ya sea en la casa o en la escuela con sus amigos o con ayuda de su familia o profesores y para él es importante e interesante que tengan colores brillantes e imágenes llamativas como los que ve en aplicaciones, youtube, juegos y programas tecnológicos a través de estímulos visuales. Además prefiere que las actividades sean más de contacto físico.

BRIEF

El objetivo del producto editorial consiste en el desarrollo de un sistema gráfico que funcione como mediador pedagógico para la revitalización de juegos tradicionales en la población infantil de 3 a 5 años.

Este recurso didáctico, fundamentado en principios de diseño centrado en el usuario, busca catalizar procesos de aprendizaje experiencial sobre el patrimonio lúdico local mientras simultáneamente estimula el desarrollo multidimensional del niño en contextos educativos formales.

La propuesta metodológica integra elementos visuales culturalmente situados que potencian la adquisición de competencias psicomotrices, socioemocionales y cognitivas, contribuyendo así a la preservación del acervo cultural cuencano mediante experiencias lúdicas significativas que fortalecen tanto la identidad cultural colectiva como el desarrollo integral individualizado del educando.

Descripción del recurso didáctico

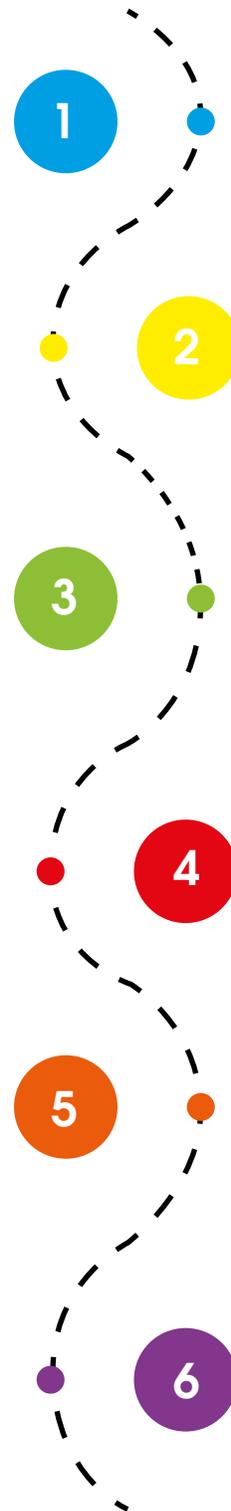
Será ilustrado, llamativo, atractivo de manera que motive a los niños jugarlo.

Tendencias de mercado

Incremento de usos editoriales innovadores para mostrar juegos tradicionales

Análisis del consumidor

3 - 5 años
Crecimiento y desarrollo tanto personal como social.



Fecha: Julio 2025

Cliente: niños de 5 años

Producto: recurso didáctico ilustrado sobre las canicas

Objetivo: fomentar la práctica del juego tradicional

Ciclo de vida

En crecimiento



Competencia directa o indirecta

Aplicaciones de tecnología

14. Gráfico 3

Portada

Diseño Llamativo
Uso de ilustraciones



Índice

Secciones
Texto, imágenes e
ilustraciones

Introducción

Mensaje de bienveni-
da
Información del juego
tradicional

Clasificación

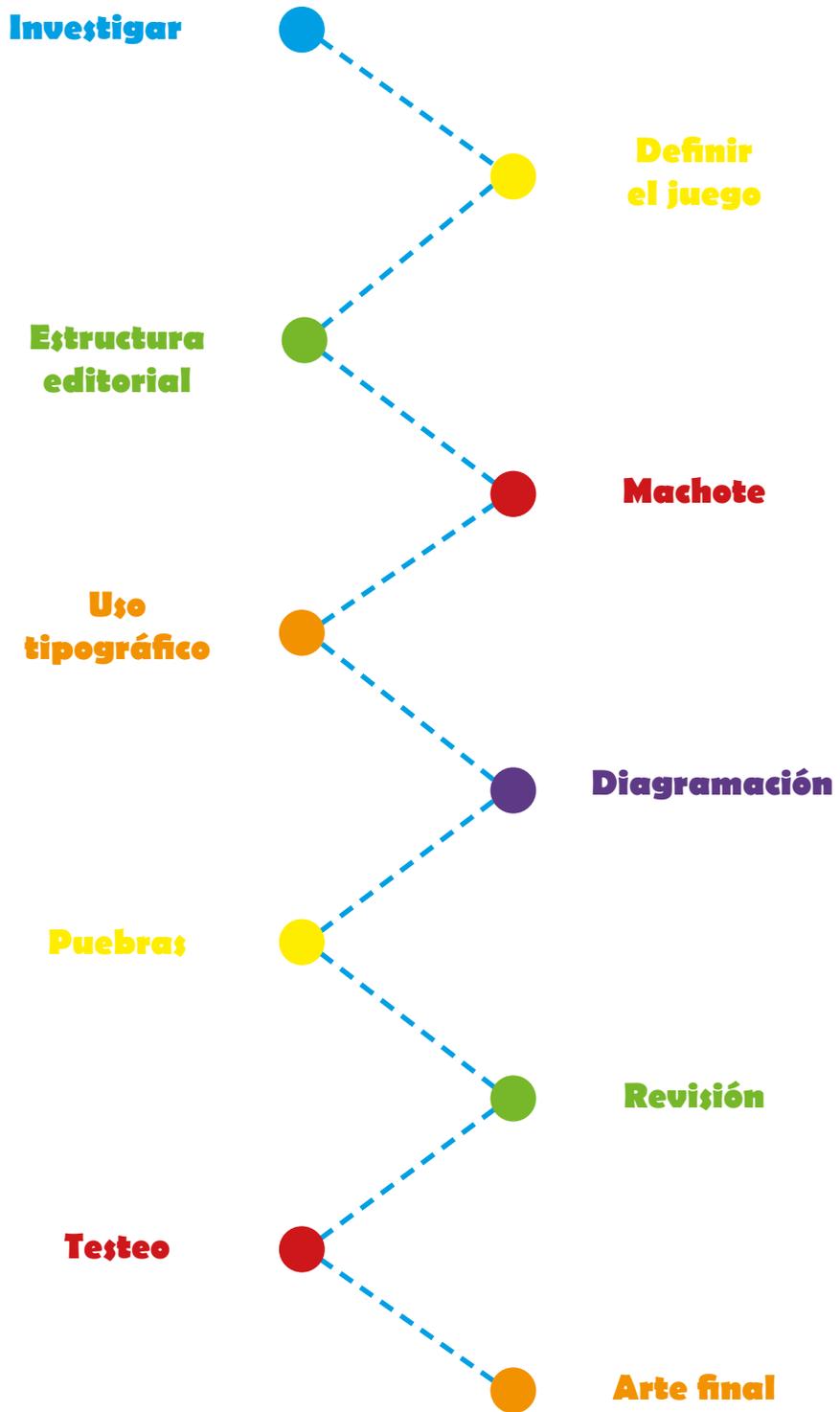
Presentación de los
niveles del juego
Ilustraciones

Contraportada

Ilustraciones relaciona-
das al tema

015. Gráfico 4

**P
R
O
C
E
S
O
D
E
D
I
S
E
Ñ
O**



016. Gráfico 5

CONCLUSIONES

Dentro de este capítulo se han identificado ciertos elementos que aportarán en el diseño de este sistema gráfico, es definir el brief ya que nos ayuda a ver de manera más clara los objetivos y lo que debemos hacer y para quién está dirigido. El juego tradicional de las canicas se debe fomentar a la práctica de este juego en los niños de 5 años a través de un recurso didáctico atractivo y llamativo.

CAPÍTULO

IDEACIÓN

Formal y funcional

Ilustración

La ilustración tendrá un nivel de abstracción sencillo y de fácil entender, los trazos deben definir las formas.

Tipografía

La tipografía ha de ser adecuada para los niños utilizando una morfología sencilla, legible, popular y de tamaños adecuados para tener una jerarquía de la información.

Jerarquía de información

Nombre del juego, texto.
Flipbook: ilustraciones.

Cromática

Uso de colores vivos para separadores de cada juego.

Estilo

Uso de line art para crear las ilustraciones que van a estar dentro de la cartilla.

Función general

El producto final tiene como finalidad informar y fomentar de manera positiva a la práctica de las canicas, acompañado de brindar una experiencia única, favoreciendo valores culturales e identidad.

Practicidad

El juego va a ser de fácil entendimiento, es decir los niños interpretarán el modo de juego y de uso en su totalidad.

Será de fácil almacenamiento.

Adaptabilidad

El producto será apto para los niños brindándoles satisfacción al momento de usar el producto.

Tecnológico

Proceso

En este apartado se utilizarán procesos de software como el ilustrador, indesign. Tecnología de corte para obtener los 3 flipbooks que son parte de la cartilla.

10 IDEAS

Durante esta fase, se van a desarrollar las 10 propuestas las cuales abordarán el objetivo propuesto, de las cuales se van a elegir las tres mejores ideas y finalmente se elegirá la idea final.

Diez ideas

Las diez ideas se desarrollarán tomando en cuenta el objetivo principal que es fomentar la práctica del juego de las canicas.

IDEAS

función	Estrategia	Soporte	Estética	Recurso Extra	Ideas
Fomentar el juego tradicional en los niños	Libro	Tarjetas	Manga	QR	Libro + tapetes + manga + QR
	Manual	Tapetes	Low poly	Plantilla	Manual + tarjetas + low poly + video
	Pop up	Tablero	Chibli	Video	Pop up + adhesivos + vectorial + QR
	Revista	Adhesivos	Line art		Revista + cartilla + Ghibli + QR
	Libreta	Cartilla	Caricatura		Libreta + tablero + caricatura + video
	Catálogo	Llaveros	Estilo lápiz		Catálogo + celular + estilo lápiz + plantilla
	Folleto	Caja	Acuarela		Folleto + alfombra + minimalista + QR
	Comic	Celular	Vectorial		Comic + llaveros + disney + video
	Kit	Alfombra	Minimalista		Kit + caja + line art + plantilla
	Tríptico	Cartas	Disney		Tríptico + cartas + acuarela + QR

017. Gráfico 6

VALORACIÓN DE IDEAS

	Propuesta 1	Propuesta 2	Propuesta 3
Objetivos	5	5	5
Innovación	2	3	3
Tiempo	3	2	4
Afinidad	3	3	3
Factibilidad	3	3	4
Trascendencia	4	4	5

018. Gráfico 7

KIT

El objetivo del kit consiste en el desarrollo de una cartilla que tendrá por dentro un flipbook para una mayor interacción del público objetivo y con su debida información. También constará con ciertos elementos como las canicas, una tiza, entre otros que incluyen en el juego tradicional seleccionado. Este recurso didáctico ayudará a fomentar a la práctica de este juego en los niños.

CAPÍTULO

04

DISEÑO

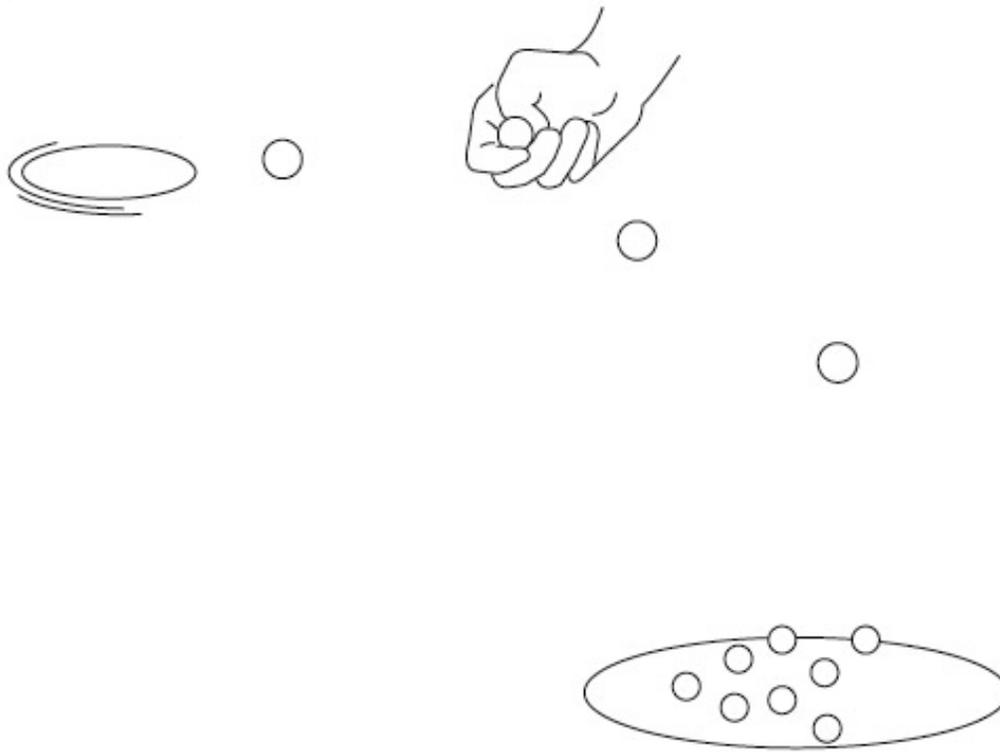
BOCETACIÓN

En este apartado se mostrarán los avances de la propuesta final de principio a fin, es decir, desde los bocetos hechos a mano hasta llegar al boceto digital.

Bocetación

El diseño que se realiza está pensado en un tamaño amplio y colorido para que los niños puedan interactuar con él, contiene una cromática de colores vivos que hace que sea atractivo, las ilustraciones está basado en colores planos y contorno de las figuras.

Juego 1



Juego 2



Juego 3

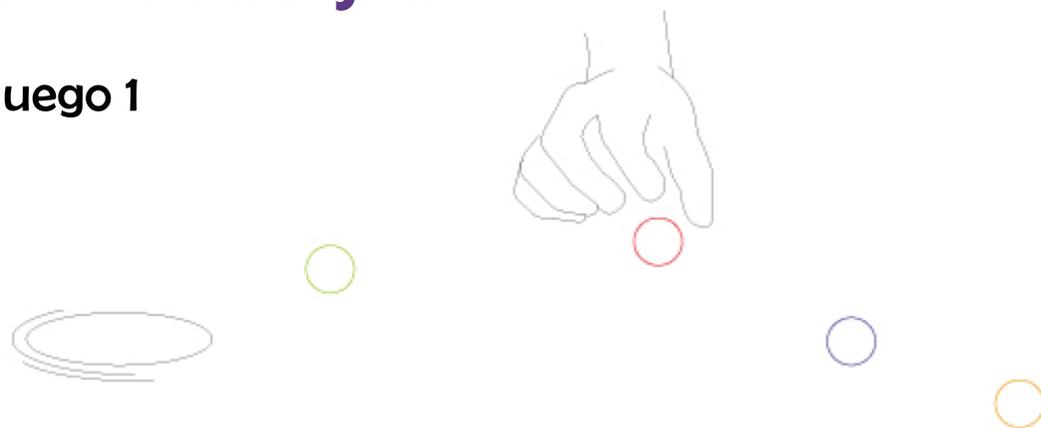


019. Gráfico 8

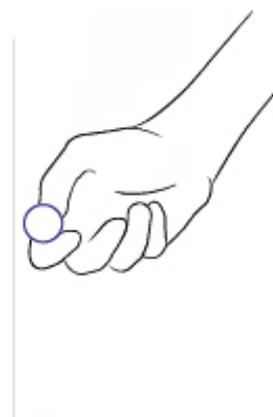
Se empezó realizando bocetos de manos lanzando canicas y de niños jugando. Se basó en un ambiente libre y espacioso

Bocetación Digital

Juego 1



Juego 2



Juego 3



020. Gráfico 9

Los bocetos se pasarón a digital con el estilo line art

Bocetación digital a colores

Para continuar con el proceso de diseño, y que se viera más atractivo se propuso ilustrarlo más con colores tanto en las canicas como el brazo y darle un fondo de un paisaje con colores pasteles. En el proceso se incluyó color a las canicas para que no se vea mucho espacio en blanco y plano.

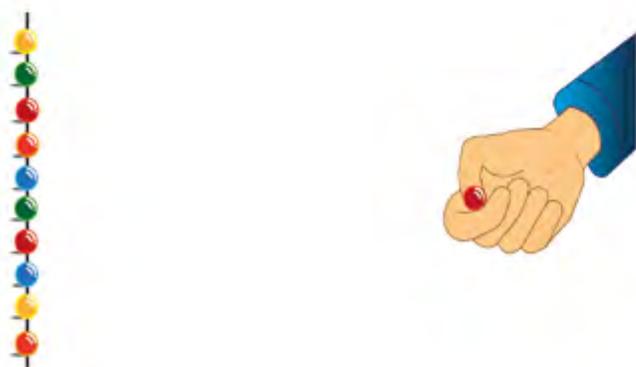
Juego 1



Juego 2



Juego 3



021. Gráfico 10

022. Gráfico 11



TIPOGRAFÍA

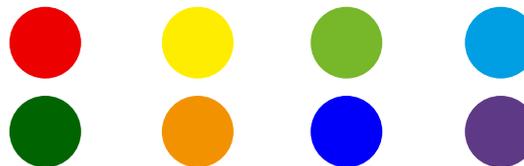
Se seleccionó la tipografía Nicola y Century Gothic para este flipbook por su legibilidad y por ser de fácil lectura con un estilo amigable.

Century Gothic Regular 12 pt

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll
Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww
Xx Yy Zz

Century Gothic Regular 12 - 20 pt

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll
Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww
Xx Yy Zz



FORMATO

El libro tiene un formato de 21 x 29,7 cm, una elección estándar y práctica para los niños, siendo manejable y sencillo de usar. Ofrece un buen espacio de distribución de la información

El libro será de tapa dura, permitiendo una resistencia y durabilidad tanto en las hojas como en la tapa, favoreciendo que el libro se mantenga en buen estado por más tiempo.

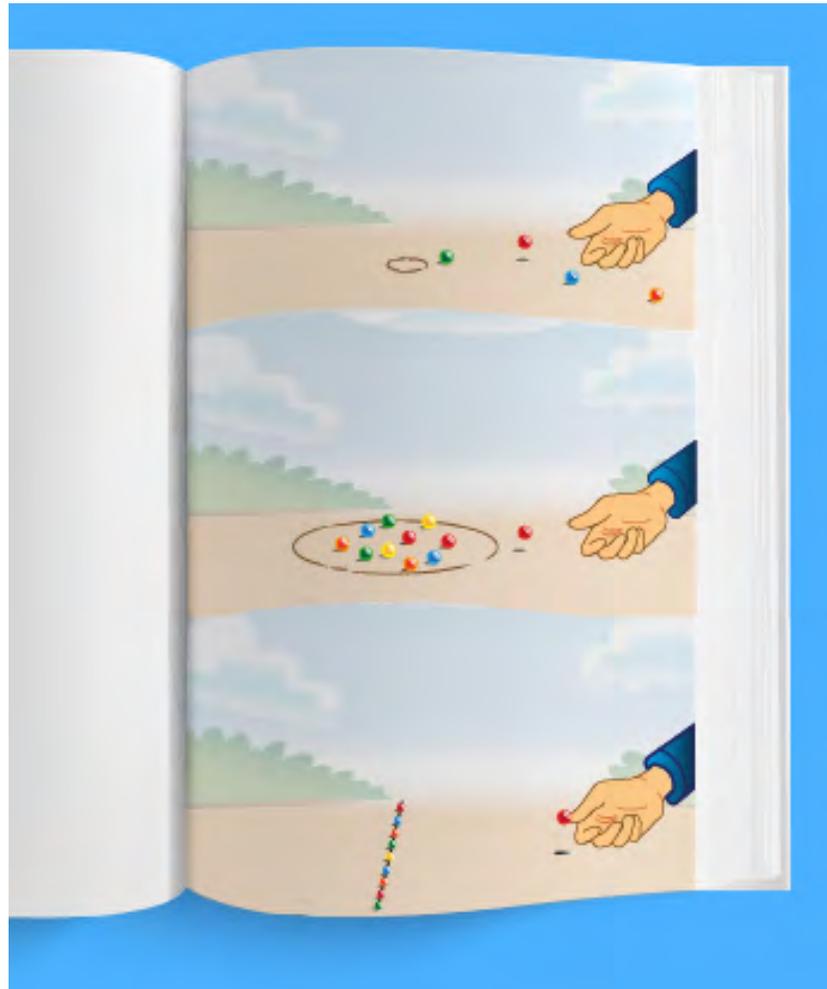


24. Gráfico 13

PALETA CROMÁTICA

La selección cromática en este proyecto es importante, por ello se eligieron colores saturados que capten la atención de nuestro público objetivo.

FLIPBOOK



025. Gráfico 14

CONCLUSIONES

En este capítulo se destaca la importancia de utilizar herramientas que faciliten el proceso de diseño. Un punto clave fue realizar pruebas de impresión para corregir detalles, especialmente en las ilustraciones tanto en su tamaño como en su alineación, revisando que todo el contenido coincida para garantizar la calidad del proyecto.

Al principio solo se mostraba ilustraciones simples al estilo line art pero se veía muy vacío, demasiado espacio en blanco, y las ilustraciones estaban muy plana, por ello se propuso poner color a algunos elementos de las ilustraciones, pero sin embargo aún se seguía viendo mucho espacio en blanco.

Después de revisiones se recomendó que debería llevar color toda la ilustración para un mejor acabado y un atractivo visual.

RECOMENDACIONES

Se recomienda hacer varias pruebas para tener una buena secuencia de las ilustraciones y así corregir errores que llegarán a presentarse durante el proceso y que todas las ilustraciones lleven color para que sea visualmente atractivo y llamativo para el público objetivo.

BIBLIOGRAFÍA

Ángel, S., & Perozo, E. F. Á. (2022). Clima organizacional, convivencia escolar y desempeño profesional: triada importante en el contexto educativo ecuatoriano. *Revista Honoris Causa*, 14(1), 109-128.

Arias Villamar, J. A., & Pezo Cunalata, C. L. (2018). La comunicación visual desde el aula para el mundo. *Revista Universidad y Sociedad*, 10(1), 290-295.

Bhaskaran, L. (2016). *¿Qué es el diseño editorial?* España: Index Book S.L.

Carrión, A. L. A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149.

Chimbo, J., Perez, E., Solis D. y Zhuña E. (2022) Rescate de juegos tradicionales de la ciudad de Cuenca.

Concha, J. P. C., & Solórzano, C. E. S. L. (2021). Análisis comparativo del desarrollo motriz de niños de 4 y 5 años en contextos educativos urbanos y rurales. *Explorador digital*, 5(3), 61-84.

De la Barrera, M. (2020). El diseño gráfico. Las transformaciones tecnológicas de una profesión creative. Universidad Autónoma de Aguascalientes, Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial, 4.

Dillon, F., Freire, I., Rojas, D., & Espinosa, D. (2020). Educación y TIC: El uso de la teoría de redes en el análisis de relaciones sociales y académicas en contextos educativos. *Revista Ibérica De Sistemas e Tecnologías De Informação*, (E32), 88-97.

Gavin Ambrose, P.H. (2005). *Layout*. Barcelona> Parramón.

Harris, A. (2009). *Fundamentos de la tipografía*. España: Parramón.

BIBLIOGRAFÍA

Heller, E. (2008). *Psicología del Color*, Barcelona: Gustavo Gili.

Holguin Mendoza, V. F. (2023). *La gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Ciencias Naturales con estudiantes de bachillerato* (Doctoral dissertation, Magíster en Innovación en Educación).

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley y Sons.

López, M. Y. L. (2019). *La importancia de la gamificación*. *Insigne Visual-Revista del Colegio de Diseño Gráfico-BUAP*, 4(24).

McCannon, D., Thornton, S., & Williams, Y. (2009). *Escribir e ilustrar libros infantiles*. (Editorial Acanto S. a, Ed.).

Sáez, M., Madrona, P., & Martínez, M. (2021). *Desarrollo psicomotor y su vinculación con la motivación hacia el aprendizaje y el rendimiento académico en Educación Infantil*. *Revista de Educación*, 392, 1–55. <https://doi.org/10.4438/1988-592X-RE-2021-392-483>

Samara, T. (2004). *Diseñar con y sin Reticula*. Barcelona: Gustavo Gili.

Wood, D. (2022). *Diseño de interfaces: Introducción a la comunicación visual en el diseño de interfaces de usuario*. Parramón Paidotribo.

Zamora, T. A. C., Calderón, E. V. A., Angueta, J. P. T., & Lucero, A. V. O. (2020). *Importancia de estimular las inteligencias múltiples en educación inicial. Habilidades y destrezas*. *Revista Boletín Redipe*, 9(10), 168-181.

ANEXOS

