

UNIVERSIDAD METROPOLITANA DEL ECUADOR



FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, HUMANIDADES Y EDUCACIÓN

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

SEDE QUITO

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
INGENIERO EN DISEÑO GRÁFICO**

TEMA:

**DISEÑO DE UN MATERIAL GRÁFICO LÚDICO CON ELEMENTOS
ETNOGRÁFICOS MEDIANTE EL EMPLEO DE LA INFORMACIÓN FORMATIVA
EN LAS MEDIDAS DE PREVENCIÓN DEL COVID-19, PARA LOS NIÑOS DE 7 A
8 AÑOS.**

AUTOR

PAUL ALEJANDRO ORTIZ MOZO

TUTOR

WILSON RODRIGO GUAMÁN ALBAZ

QUITO- 2022

Certificado del Asesor

Lic. Wilson Rodrigo Guzmán Aldaz MSie. en calidad de asesoría del trabajo de investigación designado por la cancillería de la UMET, certifico que Paul Alejandro Ortiz Mozo, titular de la cedula de ciudadanía No. 1725580748, ha culminado el trabajo de investigación, con el tema: Diseño de un material gráfico lúdico con elementos etnográficos mediante el empleo de la información formativa en las medidas de prevención del covid-19, para los niños de 7 a 8 años, quien ha cumplido con todos los requisitos legales exigidos por los que se aprueba la misma.

Esto es cuanto puedo decir en honor a la verdad, facultando al interesado hacer uso de la presente, así como también se autoriza la presentación para la evaluación por parte del jurado respectivo.

Atentamente,



Lcdo. Wilson Rodrigo. Guaman Aldaz MSie.

ASESOR

CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA DE TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Paul Alejandro Ortiz Mozo, estudiante de la Universidad Metropolitana del Ecuador “UMET”, Diseño Gráfico, declaro en forma libre y voluntaria que el presente trabajo de investigación que versa sobre: Diseño de un material gráfico lúdico con elementos etnográficos mediante el empleo de la información formativa en las medidas de prevención del covid-19, para los niños de 7 a 8 años y las expresiones vertidas en la misma, son autoría del compareciente, las cuales se han realizado en base a recopilación bibliográfica, consultas de internet y consultas de campo.

En consecuencia, asumo la responsabilidad de la originalidad de la misma y el cuidado al referirme a las fuentes bibliográficas respectivas para fundamentar el contenido expuesto.

Atentamente,

PAUL ALEJANDRO ORTIZ MOZO

C.I. 1725580748

AUTOR

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Yo, PAUL ALEJANDRO ORTIZ MOZO, en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación, Diseño de un material gráfico lúdico con elementos etnográficos mediante el empleo de la información formativa en las medidas de prevención del covid-19, para los niños de 7 a 8 años, modalidad Proyecto de Investigación, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN, cedo a favor de la Universidad Metropolitana del Ecuador una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservo a mi favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo a la Universidad Metropolitana del Ecuador para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El autor declara que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Paul Alejandro Ortiz Mozo

CI: 1725580748

DEDICATORIA

Este proyecto lo dedico a mis padres por haberme forjado como la persona que soy en la actualidad, las personas que han estado animándome a seguir adelante en mis logros y en los problemas que se presentaban enseñándome a encarar las adversidades sin perder nunca la dignidad ni decaer en los intentos.

A mis hermanos por su apoyo, consejos, amor, ayuda en los momentos difíciles y ayudarme en los recursos necesarios para la elaboración de este proyecto. Me han dado todo lo que soy como persona, mis valores y principios, mi carácter, mi empeño, mi perseverancia, mi coraje para conseguir mis metas.

AGRADECIMIENTO

Agradezco al docente Wilson Guamán por su guía y consejos en la elaboración del proyecto, por su gran sabiduría que me ha ayudado a llegar a este punto en concreto.

A mi madre por haberme formado como la persona que soy en la actualidad; mucho de mis logros profesionales la debo a ella entre los que se incluye este. Me formaron con reglas y con algunas libertades, pero al final de cuentas, me motivaron constantemente para alcanzar mis anhelos.

INDICE

INTRODUCCIÓN	1
Situación problemática	3
Formulación del problema	4
Objeto de estudio	4
Objetivo General	5
Objetivos específicos.....	5
Idea a defender	5
Población y la muestra seleccionada.....	5
Target Directo (Niños).....	6
Segmentación geográfica.....	6
Segmentación demográfica	6
Segmentación psicográfica.....	6
Target Indirecto (Docentes y Padres de familia)	6
Segmentación geográfica.....	6
Segmentación demográfica	7
Segmentación psicográfica.....	7
Métodos científicos.....	8
Enfoque de investigación: cualitativo y cuantitativo.....	9
Método Design Thinking (Guía de Viajes Universal)	9
1. Aporte práctico	13
CAPÍTULO I	14
MARCO TEÓRICO.....	14
1.1. Antecedentes	14
1.1.1. La información formativa en temas de prevención del COVID-19 en la comunicación visual.....	14
1.1.2. La información formativa en el contexto actual en temas de las medidas de prevención del COVID-19	15

1.1.3.	Síntomas del COVID-19	16
1.1.4.	Transmisión del COVID-19	17
1.1.5.	Medidas generales de prevención del COVID-19	17
1.1.6.	Higiene alimentaria	19
1.1.7.	Recomendación para hacer compras	19
1.1.8.	Medidas de prevención en el transporte publico	20
1.1.9.	Medidas al entrar a la casa luego de estar fuera del domicilio	20
1.1.10.	Medidas de prevención en eventos sociales o con amigos	21
1.1.11.	Constructivismo social como parte de la estrategia de aprendizaje mediante el empleo de material gráfico lúdico	22
1.1.12.	Pedagogía	22
1.1.13.	Pedagogía Infantil	22
1.1.14.	Metodología o estrategias de enseñanza.....	23
1.1.14.1.	Material didáctico	23
1.1.15.	La actividad lúdica	24
1.1.15.1.	Características del Juego.....	25
1.1.15.2.	Beneficios	25
1.1.16.	Aprendizaje lúdico.....	26
1.1.17.	Clasificación del juego	26
1.1.18.	Tipos de juegos	28
1.1.19.	El género según la dialéctica asimilación y acomodación	28
1.1.20.	Juegos en función de la estructura	29
1.1.20.1.	Géneros de juegos infantiles según la finalidad del usuario	29
1.1.21.	Clasificación de los juegos de mesa.	29
1.1.21.1.	Tipos de juegos de mesa	30
1.1.21.2.	Según sus mecánicas	30
1.1.22.	Video juegos	31
1.1.23.	Juego formativo	32
1.1.24.	El juego formativo mediante el empleo del material gráfico.....	33

1.2.	Diseño de un material gráfico.....	34
1.2.1.	Diseño centrado al usuario.....	34
1.2.2.	Elementos del diseño.....	34
1.2.2.1.	Forma.....	34
1.2.2.2.	Color.....	35
1.2.2.3.	Tipografía.....	35
1.2.2.4.	Imagen.....	35
1.2.2.5.	Composición y maquetación.....	36
1.2.3.	El estilo del material gráfico y el diseño de elementos etnográficos. 36	
1.2.4.	Amazonia.....	37
1.2.5.	Sierra.....	38
1.2.6.	Costa.....	39
1.2.7.	Diseño de personajes.....	40
1.2.8.	Ilustración.....	40
1.2.9.	Ilustración Infantil.....	41
1.2.9.1.	Ilustración editorial.....	41
1.2.10.	Estilos de Ilustración infantil.....	42
1.2.11.	Técnicas de ilustración.....	43
2.	CAPÍTULO II.....	46
	2. METODOLOGÍA.....	46
2.1.	Enfoque de investigación: cualitativo y cuantitativo.....	46
2.1.1.	Cualitativo.....	46
2.1.2.	Cuantitativo.....	46
2.1.3.	Tipo de investigación.....	46
2.1.3.1.	Investigación documental.....	46
2.1.4.	Estudios del caso.....	47
2.1.5.	Investigación Descriptiva.....	47
2.2.	Técnica de investigación.....	47

2.2.1. La interpretación y análisis de documentos	47
2.2.2. Entrevista.....	47
2.3. Entrevista	48
2.3.1. Entrevista a los profesores de 3er y 4to año de la Unidad Educativa 12 de Octubre.	48
2.3.1.1. Conclusión	50
2.3.2. Entrevista a los padres de familia de la Unidad Educativa 12 de Octubre. 51	
2.3.2.1. Conclusión General	53
2.3.3. Entrevista al médico especialista en el tema de las medidas de prevención del COVID-19.....	53
2.3.3.1. Conclusión General	55
2.3.4. Encuesta.....	56
2.4. Resultados de la investigación	56
2.4.1.1. Encuesta a los 38 estudiantes de 3er y 4to año de educación básica, para determinar el diseño de la temática del producto.	56
2.4.1. Conclusión General	58
2.4.1.1. Encuesta general sobre la propuesta de diseño del material gráfico lúdico a los 38 estudiantes de 3ro y 4to año de básica en la unidad educativa 12 de Octubre.	58
2.4.1. Conclusión general	64
2.5. Metodología de la investigación	65
2.5.1. Método Design Thinking (Guía de Viajes Universal)	65
2.5.1.1. Empatía	65
2.5.1.2. Definición	65
2.5.1.3. Idear	66
2.5.1.4. Prototipar	66
2.5.1.5. Evaluar.....	67
CAPÍTULO III	68
3. PROPUESTA SOLUCIÓN AL PROBLEMA	68
3.1. Planteamiento del proyecto en función del problema definido	68

3.1.1. Concepto	68
3.1.2. Análisis de Homólogos (Productos similares)	68
3.1.3. Preguntados de aventura.....	68
3.1.4. Juegos de mesa verdad o bulo	69
3.6. Proceso de ideas	70
3.6.1. Adivina la medida preventiva.	70
3.6.2. Contagio	71
3.6.3. Trivia preventiva	72
3.7. Idea final	72
3.7.1. Identidad.....	73
3.7.2. Juego de Aventura.....	73
3.7.2.1. Trivia.....	73
3.7.2.2. Retos	74
3.8. Proceso del diseño.....	74
3.9. Prototipo final	74
3.9.1. Logotipo.....	74
3.9.2. Cromática	75
3.9.3. Logotipo Final	75
3.9.4. Tipografía	76
3.9.5. Personajes del juego	76
3.9.6. Cromática	77
3.9.7. Constantes y variables.....	79
3.9.8. Objetos del juego	79
3.9.9. Tablero final	80
3.9.10. Tarjetas.....	81
3.9.11. Instructivo	82
3.9.12. Fichas	83
3.9.13. Empaque	83

3.9.14. Composición y maquetación	84
3.9.14.1. Tablero.....	84
3.9.14.2. Tarjetas.....	85
3.9.14.3. Folleto.....	86
3.9.14.4. Fichas	86
3.9.14.5. Empaque	87
3.10. Desarrollo de la aplicación móvil	89
3.10.1. Forma	89
3.10.1.1. Logotipo	90
3.10.1.2. Cromática	90
3.10.1.3. Tipográfica	90
3.10.2. Función.....	91
3.10.2.1. Folleto de instrucciones virtuales	91
3.10.2.2. Folleto de consulta de respuestas.....	91
3.10.2.3. Función de la aplicación.....	91
3.10.3. Tecnología	92
3.10.3.1. Imagen.....	92
3.10.3.2. Cromática	92
3.10.3.3. Sistema de distribución	93
3.10.3.4. Arquitectura de la información.....	95
3.10.3.5. Sistema de navegación.....	96
3.10.3.6. Gestos en la interfaz	96
3.10.3.7. Desarrollo de las pantallas	97
3.11. Validación	98
3.12. Presupuesto.....	99
CONCLUSIONES.....	102
RECOMENDACIONES	103
BIBLIOGRAFÍA	104

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Tema: Guía de viajes Fuente: (Bürdek, 2002)	10
Figura 2 Tema: Síntomas del COVID-19	16
Figura 3 Medidas de prevención del COVID-19.....	18
Figura 4 Tema: Higiene alimentaria	19
Figura 5 Tema: Higiene alimentaria (Mnisterio de Salud Publica del Ecuador , 2020)	19
Figura 6 Tema: Medidas de prevención en el transporte publico	20
Figura 7 Tema: Medidas de prevención al entrar de la casa y estar fuera del domicilio	21
Figura 8. Tema: Medidas de prevención al entrar de la casa y estar fuera del domicilio.....	21
Figura 9 Tema: Materiales didácticos	23
Figura 10. Tema: Clasificación del juego	27
Figura 11. Tema: Genero de juegos	28
Figura 12. Tema: Clases de juegos según la experiencia del usuario	29
Figura 13. Tema: Tipos de jugos de mesa.....	30
Figura 14 Tema: Tipos de mecánicas de Juego	30
Figura 15. Tema: Características de los video juegos	32
Figura 16. Tema: Elementos etnograficos de la cultura Shuar.....	37
Figura 17. Tema: Elementos etnograficos de la cultura Kichwa.....	38
Figura 18 Tema: Elementos etnograficos de la cultura Tsáchilas	39
Figura 19 Tema: Estilos de ilustración	42
Figura 20 Tema: Técnicas de ilustración	44
Figura 21 Tema: Juegos de aplicación	69
Figura 22 Tema: Juegos de aplicación	70
Figura 23 Tema: Boceto del juego “Adivina la medida preventiva”	70

Figura 24 Tema: Boceto del juego “contagio”	71
Figura 25 Tema: Boceto del juego “Trivia preventiva”	72
Figura 26 Tema: Idea del logotipo del producto	75
Figura 27 Tema: Cromática del logotipo	75
Figura 28 Tema: Logotipo.....	75
Figura 29 Tema: Tipografía de marca	76
Figura 30 Tema: Personajes del juego	77
Figura 31 Tema: Paleta de colores (Tsa’chila)	78
Figura 32 Tema: Paleta de colores (Kichuwa)	78
Figura 33 Tema: Paleta de colores (Shuar)	78
Figura 34 Tema: Elementos gráficos de juego.....	80
Figura 35 Tema: Mesa de juego	81
Figura 36 Tema: Tarjeta de trivia de prevención.....	81
Figura 37 Tema: Tarjeta de trivia de síntomas.....	82
Figura 38 Tema: Tarjeta de retos	82
Figura 39 Tema: Manual de instrucciones	83
Figura 40 Fichas del juego	83
Figura 41 Tema: Parte exterior de la caja	84
Figura 42 Tema: Composición del tablero de mesa.....	85
Figura 43 Tema: Composición y maquetación de la tarjeta	85
Figura 44 Tema: Composición y maquetación del manual de instrucciones .	86
Figura 45 Composición y maquetación de las fichas del juego	87
Figura 46 Distribución del espacio interno de la caja	88
Figura 47 Tema: Composición externa de la caja	89
Figura 48 Tipografía secundaria para la aplicación	90
Figura 49 Tema: Botones de la interfaz	92

Figura 50 Tema: Paleta de colores	93
Figura 51 Tema: Distribución de elementos	94
Figura 52 Arquitectura de navegación	95
Figura 53 Tema: Sistema de navegación	96
Figura 54 Tema: Getos de la interfaz	96
Figura 55 Tema: Pantalla de la Interfaz	97
Figura 56 Tema: Pantallas del manual de instrucciones	97
Figura 57 Tarjetas de preguntas.....	133
Figura 58 Pantallas de la interfaz	134
Figura 59 Formato del juego a B/N.....	137
Figura 60 Incorporación de nuevos botones.....	138
Figura 61 Incorporación de nuevo contenido en el folleto de instrucciones	140

INTRODUCCIÓN

El COVID-19 un patógeno de gran contagio que fue descubierto por el doctor ya fallecido por el virus Li Wenliang en China (Wuhan) el 1 de diciembre del 2019, ha llevado a que las entidades de salud se enfrente a una gran lucha. El coronavirus es una extensa familia, que puede afectar tanto a los humanos como animales, afecta principalmente las vías respiratorias, puede ir desde un resfriado común a complicaciones más graves como síndrome respiratorio (MERS) síndrome respiratorio de oriente medio y el síndrome respiratorio severo (SARS), no se sabe con exactitud que lo inicio pero lo más relacionado es con un animal silvestre de los mercados de Wuhan (Organización Mundial de la Salud, 2020).

La propagación del virus ha conseguido que los países alrededor del mundo adopten medidas para frenar la propagación, entre los más afectados por la epidemia del COVID-19, son los países del tercer mundo, la razón principal fue por la falta de restricciones y cumplimiento de las medidas de prevención ante su llegada, ocupando un porcentaje de casos de contagio por continente en América del 53,97%, Asia el 24,33%, Europa el 16,31% y Oceanía 6,39% según un artículo de noticia de la página web de la British Broadcasting Corporation (2020).

En América Latina ahora es considerada el nuevo epicentro de contagio, en declaración a la entrevista realizada al Dr. Marcos Espinal por Matt Rivers (2020), director de enfermedades transmisibles de la Organización Panamericana de la Salud, es el continente más golpeado por la pandemia, destacando países por el nivel de contagiados Brasil y México.

Con la expansión del virus en el mundo la información se divulgó con gran rapidez, con la que es posible encontrar cualquier tipo de información por los diferentes medios de comunicación como, por ejemplo: Redes sociales, radio, televisión, páginas de sitios web, etc. La mayoría resaltando en respetar las medidas de protección contra el COVID-19, con el único objetivo de informar a los usuarios.

La sociedad se está adaptando al nuevo estilo de vida, dejando atrás los viejos hábitos que año tras año nos íbamos manejando como, por ejemplo: El afecto, hábitos higiénicos, prácticas sociales, etc. Ahora en la actualidad es reemplazado por las medidas de prevención del COVID-19.

Los niños han pasado a estar aislados la mayor parte del tiempo en sus hogares, por los peligros que pueden correr por un posible contagio al exterior de su hogar con sus familiares. Constantemente son informados sobre temas relacionados con el COVID-19, información que no implica un interés en el niño, por diferentes motivos.

Una pequeña revisión ¿Quién nos asegura que cualquier niño cumpla adecuadamente las medidas preventivas del COVID-19? Acaso el inadecuado comportamiento y aptitudes en las medidas preventivas del COVID-19 ¿No se transforman en un peligro para el bienestar de la salud de los niños?

El propósito primordial de este proyecto, mediante la información formativa es salvaguardar la salud de los más pequeños en la elaboración de un material gráfico lúdico, que ayude en generar ciertos comportamientos y aptitudes en mejorar las medidas de prevención ante el COVID-19.

Este proyecto lleva por título “Diseño de Material gráfico lúdico con elementos etnográficos, mediante el empleo de información formativa para promover las medidas de prevención del COVID-19 en los niños de 7 a 8 años.” Y se integra en 3 capítulos.

En el capítulo uno se realiza una revisión documental y bibliográfica sobre autores que hablen del tema; se exploran y se escogen temas que pueden abarcar el sustento teórico, como a las medidas preventivas del COVID-19, los elementos etnográficos de las nacionalidades del Ecuador, el diseño de materiales gráficos y el aprendizaje a través de la actividad lúdica.

El segundo capítulo está abarcado a la investigación y recolección de datos mediante la utilización de la metodología cualitativa con el método de estudio del caso para conocer el entorno del aprendizaje del niño en las medidas de prevención del COVID-19 y la metodología cuantitativa para describir las preferencias en el diseño del material gráfico lúdico en los niños, para obtener ideas claras sobre el producto a desarrollar y que cubra sus necesidades.

Finalizando con el capítulo tres lo que se consolida a la realización y la validación del producto aplicado al mismo campo de estudio, tomando como muestra a los estudiantes de 3ero y 4to año de la unidad educativa 12 de Octubre.

Situación problemática

En el inicio del primer caso de contagio el día sábado 29 de febrero del 2020 que anunció la organización mundial de la Salud, las autoridades dispusieron medidas preventivas y restricciones para frenar la propagación del virus, los ciudadanos tuvieron que adaptarse a nuevos comportamientos, para salvaguardar la salud ante un posible contagio.

La sociedad se está adaptando a la nueva realidad dejando atrás los viejos hábitos. Debido a esto la información se divulgó con gran rapidez haciéndolo accesible a todo el público, pero con un lenguaje que no está muy a la par de los niños en que genere en ellos una apropiación de dicha información, en fortalecer las aptitudes y comportamientos respecto a las medidas de prevención del COVID-19.

Con la actividad lúdica es lograr captar la atención de los más pequeños y ayudar a que ellos puedan salvaguardar su salud ante el COVID-19, para que aprendan de una forma diferente. Según un artículo en la Revista para el Aula (2020), los beneficios los beneficios del juego menciona que es una herramienta idónea en el crecimiento infantil, mejorando o fortaleciendo las habilidades, cognitivas y sociales, un juego que proporcione algo interesante o estimulante, los lleva a actividades mentales complejas; en conclusión, los niños casi siempre aprenden de mejor manera cuando realizan algún juego colectivo que ayudan a mejorar los procesos de aprendizaje.

En España, Estados Unidos, México y Italia, desarrollaron diferentes materiales lúdicos como: tableros de mesa, tarjetas y folletos, enfocado a niños y adolescentes, su mecánica es el empleo de la información formativa en las medidas de prevención del COVID-19, con el fin de mejorar sus comportamientos y aptitudes.

Una mención de los materiales lúdico elaborados es en Italia, realizado por la profesora Paula Benevene (Italia, Ministerio de salud, 2020), un material gráfico que consiste en un juego de mesa llamado la oca, que su función principal es enseñar al niño a convivir con el virus, el juego consiste en un sencillo tablero donde deben avanzar las casillas con los dados hasta llegar a la meta en donde se describe “Ha derrotado el virus”, dispone de información formativa donde los jugadores tienen que realizar varias acciones para poder avanzar y se basa en los métodos preventivos del

COVID-19, los materiales necesarios para jugar son tablero, dado y fichas, que se puede descargar junto con el tablero.

El juego es simple y entretenido para los niños, cumple con la función principal en promover el cuidado de la salud sobre el COVID-19 y que lo pueden jugar entre amigos y familiares, este juego fue publicado como un recurso educativo en el ministerio de sanidad de Italia. Pero en ninguna de esas propuestas sobresale la identidad nacional de su población, como son los elementos etnográficos y que a partir de esa estrategia generar un empoderamiento de la información, en las medidas de prevención del COVID-19.

En Latinoamérica como en Ecuador no se están realizando esta clase de materiales gráficos con carácter lúdico que aporten a mejorar las medidas de prevención del COVID-19, tanto el ministerio de salud pública, como el ministerio de educación y las diferentes instituciones privadas como públicas sólo ha publicado datos con carácter informativo.

Con el material gráfico lúdico con elementos etnográficos mediante el empleo de la información formativa es generar condiciones para la apropiación de un mejor contenido sobre las medidas de prevención del COVID-19 y de esta forma mejorar los comportamientos o aptitudes en los niños de 7 a 8 años de edad y que pueda ser aplicado en instituciones educativas como campos fuera de él.

Formulación del problema

Con base a la problemática expuesta se plantea la siguiente interrogante de investigación.

¿Como la carencia de materiales gráficos lúdicos que empleen información formativa y elementos etnográficos no han permitido una adecuada prevención sobre el COVID-19, en niños escolares de 7 a 8 años en el Ecuador?

Objeto de estudio

Proceso de creación de materiales gráficos lúdicos que emplee información formativa y elementos etnográficos, sobre la prevención del COVID-19 en niños escolares de 7 a 8 años de edad en el Ecuador.

Campo de acción

El diseño de elementos gráficos lúdicos que emplee información formativa y elementos etnográficos para la prevención del COVID-19 en niños escolares de 7 a 8 años en el Ecuador.

Objetivo General

Diseño de un material gráfico lúdico con característica etnográfica, mediante el empleo de la información formativa para la prevención del COVID-19 en niños escolares de 7 a 8 años de la unidad educativa 12 de Octubre.

Objetivos específicos

Recopilar información referente al diseño gráfico en aspectos de la comunicación visual, elementos etnográficos de las nacionalidades del Ecuador y medidas de prevención del COVID-19, para determinar las temáticas principales que abordará el material gráfico lúdico.

Conocer a través de la metodología cualitativa la situación que presentan los niños en el aprendizaje de las medidas de prevención del COVID-19 y con la cuantitativa las preferencias en el diseño del material gráfico lúdico.

Diseñar un material gráfico lúdico formativo con elementos etnográficos, para promover las prácticas de prevención del COVID-19, en los niños de 7 a 8 años.

Idea a defender

¿Como el diseño de un material gráfico lúdico que empleen información formativa y elementos etnográficos, ayudará a concientizar las prácticas sobre las medidas de prevención del COVID-19, en los niños de 7 a 8 años?

Población y la muestra seleccionada

Población es el conjunto de personas u objetos de los que se desea conocer algo en una investigación “El universo o población puede estar constituido por personas, animales registros médicos, nacimientos, muestras de laboratorio, los accidentes viales entre otros” (Lopez, 2004).

La población debe cumplir características que puedan acoplarse a la investigación que se realiza, tener una segmentación del público objetivo al que se quiere adaptar el producto. Para definir a los involucrados se tomó en cuenta al target

directo que son los niños de 7 a 8 años y a los profesores como los padres de familia, ya que comparten la mayor parte del tiempo con los niños.

Target Directo (Niños)

Segmentación geográfica

País: Ecuador

Región: Sierra

Ciudad: Quito

Provincia: Pichincha

Zona: Unidad Educativa 12 de octubre

Segmentación demográfica

Edad: 7 a 8 años

Sexo: M – F

Estado civil: Solteros

Ocupación: Estudiantes

Educación: Básica

Segmentación psicográfica

Clase social: Media-Media alta

Estilo de vida: Acomodados

Personalidad: Curiosos, Competitivos, Aventureros y Extrovertidos

Target Indirecto (Docentes y Padres de familia)

Segmentación geográfica

País: Ecuador

Región: Sierra

Ciudad: Quito

Provincia: Pichincha

Segmentación demográfica

Sexo: M – F

Estado civil: Solteros, casados o divorciados

Ocupación: Docentes

Educación: Tercer nivel

Segmentación psicográfica

Clase social: Media-Media alta

Estilo de vida: Acomodados

Como eje de estudio se va tomar en cuenta a la población de la Unidad educativa 12 de Octubre, la segmentación se realizó para adaptar el producto final, de manera que estén dirigido directamente a los que están involucrados.

El universo, está constituido por 136 estudiantes y 4 profesores de 4to y 5to año lectivo, de la unidad educativa 12 de Octubre los cuales están distribuidos de la siguiente manera:

Tabla 1 Tema: Población de la Muestra Seleccionada

Items	Estratos	Población
1	Estudiantes de 3er año lectivo A y B	59
2	Estudiantes de 4to año lectivo A y B	65
	Total	124

Elaborado por: Paul Ortiz

A continuación, se saca una muestra de la población mediante una fórmula de selección simple, para poder realizar las encuestas a los estudiantes.

Universo: estudiantes de 4to y 5to

Población: 124 estudiantes

Muestreo estratificado

Técnica que divide a la población en diferentes grupos llamados estratos, que se agrupa en diferentes criterios de categorización para la formación de un entendimiento sobre las situaciones están pasando los niños en el aprendizaje de las medidas de prevención del COVID-19, los estratos son los estudiantes, padres de familia, los profesores y el médico especialista, de cada estrato se tomará una muestra aleatorio simple.

Muestreo aleatorio simple

La segmentación de la población equivale a 124 estudiantes de 3er y 4to años de la unidad educativa 12 de Octubre, se escogió de forma aleatoria el 35% del total, que equivale a 46 niños que serán seleccionados para ser encuestados y determinar mediante un análisis estadístico las preferencias en diseño del material gráfico lúdico con temática etnográfica. De los 4 docentes se tomó una muestra del 50%, uno del 3er año y 4to año lectivo, por que serán los encargados en la distribución y uso del producto en sus estudiantes. A los padres de familia que son un total de 97 se tomó una muestra del 5% que equivale a 4 padres de familia, ya que son los que adquirirán el producto y de cierta manera utilizarlo con su hijo.

Métodos científicos

Metodología de la investigación

Es el conjunto de conocimientos racionales y sistemáticos encaminados en hallar una solución a un problema, para finalmente verificar y demostrar la verdad, conocimientos que aplican técnicas e instrumentos para validar la información de fuentes confiables, de un procedimiento que va encaminado a una meta en específico. (Niño, 2011)

Conjunto de procedimientos y técnica que se aplican de manera ordenada en la realización al problema que se quiere resolver, en conocer aspectos en su entorno y cómo influye en el usuario, como también en saber sus requerimientos en el desarrollo del producto, con el empleo de los diferentes métodos de investigación, técnica e instrumentos, como los cuestionarios y entrevista, dándole una explicación sobre las cuestiones que se presenta con el fin de que sean útiles para la elaboración del material gráfico lúdico.

Enfoque de investigación: cualitativo y cuantitativo

Cualitativo

Nace de la curiosidad, en poder investigar algún acontecimiento o fenómeno que sea necesario para el problema a resolver, donde la observación es la principal herramienta de investigación en esta área, ya que se basará en datos no numéricos.

Estudios de indagación con énfasis a la interpretación, permite una visión del problema desde varios ángulos y proporciones de manera que se confronta la información con el problema, que busca entender cómo sienten o viven los participantes. (Niño, 2011)

Tiene como objetivo determinar las preferencias sobre la propuesta gráfica de los personajes en el contexto etnográfico y elementos del diseño, dentro del contenido del producto. Conocer las situaciones que están pasando en el entorno del niño en el aprendizaje de las medidas de prevención del COVID-19, por los profesores y padres de familia. Y comprender por el médico especialista qué tipo de información sobre las medidas de prevención del COVID-19 sería esencial tratar con los niños.

Cuantitativo

En sus técnicas se emplea lo que son las encuestas, obtenido este primer resultado porque los datos cuantitativos que permite la mediación y el cálculo, que busca medir estadísticas de acuerdo a los resultados para controlar y predecir la realidad, con una objetividad en los resultados y conclusiones. (Niño, 2011)

Con este método permitirá extraer datos numéricos mediante un análisis estadístico a los 46 niños escolares en describir de forma más precisa la situación que están viviendo en el aprendizaje de las medidas de prevención del COVID-19 y las preferencias visuales en el diseño del producto, como también medir el nivel de pertenencia cultural sobre las nacionalidades ancestrales del Ecuador en la unidad educativa 12 de Octubre, para tener una idea sobre qué tipo de material gráfico lúdico sería adecuado realizar.

Métodos de investigación

Método Design Thinking (Guía de Viajes Universal)

Don kobert y Bagnall publicaron su guía de viajes universal publicada en los años 70, un acompañante para aquellos que requieren resolver un problema y una

guía de sistemas flexibles para el proceso del diseño (Bürdek, 2002). Está trazada de una forma lineal y estupidamente ilustrada, se sitúa a la metodología clásica del diseño, de la cual proponen un modelo de 7 fases, que son los siguientes:

Figura 1 Tema: Guía de viajes



Elaborado por: Paúl Ortiz

Fuente: (Bürdek, 2002)

Este método permite tener una guía adecuada para el diseño del material gráfico lúdico mediante la investigación y recolección de datos, que ayudará a comprender los acontecimientos que están viviendo los estudiantes, profesores y padres de familia, en el aprendizaje del niño en las medidas de prevención del COVID-19 y tener una idea clara sobre qué tipo de producto sería el adecuado de realizar y que pueda cubrir sus necesidades.

Tipo de investigación

Investigación documental

El libro de Metodología de la investigación elaborado por Víctor Niño (2011) menciona: "En si la lectura y recolección de textos y documentos o bibliografías, es fuente de consulta o documentación, paso previo a la investigación". (pág.39)

La investigación teórica permite tener una fundamentación referencial al problema de investigación, con un análisis de la información obtenida y organizarlos de forma coherente para poder establecer la información necesaria según nuestra área de investigación en el diseño gráfico.

Investigación Descriptiva

Con la creación de preguntas que puntualiza en conocer ciertas características de la población que se está estudiando y proporciona una vista aproximada o general mediante la recolección objetiva de datos con un enfoque cuantitativo, permitirá centrar los resultados mediante métodos de análisis estadísticos como las preferencias visuales, vestimenta, peso, gustos y experiencias. (Niño, 2011)

Permitirá describir de forma más precisa la situación que están viviendo los niños escolares en el aprendizaje de las medidas de prevención del COVID-19 y describir sus gustos visuales en el diseño del producto, como también medir el nivel de discernimiento sobre las nacionalidades ancestrales del Ecuador en los 46 niños escolares de la unidad educativa 12 de Octubre, para identificar variables que aún no han sido medidas y comprobarlas mediante cifras.

Estudio del caso

Es averiguar los acontecimientos, causas, hechos o fenómenos de un ser humano, entender cuáles son las causas que lo provocan y sus efectos, con el fin de estudiar una situación y poder diagnosticar, interpretar o analizar las necesidades de una persona o un grupo de personas en su entorno (Niño, 2011)

Permite tener una observación minuciosa de un sujeto o grupo mediante sus antecedentes y conocer cómo esto afectaría a los niños, para poder llegar a una conclusión de que manera el material gráfico lúdico podría tener un impacto en el entorno del niño en su aprendizaje sobre las medidas de prevención del COVID-19.

Técnica de investigación

La interpretación y análisis de documentos

Es una acción de tratamiento que posibilita una información concentrada de la original, con la finalidad de un análisis documental y convertirlo en secundario, para su clasificación y categorización, es el fundamento de toda la investigación que podrán brindar una mejor explicación del tema enfocado (Niño, 2011).

Con la información y los datos recolectados podremos clasificar y determinar las partes necesarias para el proyecto, buscando responder las incógnitas de los aspectos relevantes y poderlos validar mediante citas de fuentes confiables.

Entrevista

Donde el investigador pretende obtener información de una forma oral y personalizada, dando opiniones subjetivas de los acontecimientos vividos, respondiendo las preguntas relacionadas con el problema específico (Niño, 2011).

A través de la entrevista a los profesores y padres de familia, es conocer el entorno del aprendizaje del niño en el cuidado de la salud, como también al especialista en salud, para darnos su punto de vista para el desarrollo de esta clase de producto.

Encuesta

Permite la recolección de datos que proporcionan los individuos de una población, para identificar sus opciones, apreciaciones, puntos de vista, actitudes, intereses o experiencias, entre otros aspectos que pueda necesitar para abordar el problema y obtener cierta objetividad en los resultados. (Niño, 2011)

Con esta técnica conseguiremos tener datos que nos permitan identificar qué tipo de nacionalidades ancestrales del Ecuador está más presentes en los niños de 7 a 8 años de edad, también en saber sus gustos y preferencias al utilizar algún tipo de material gráfico lúdico, para poder seleccionar los elementos que abarcaran en el prototipo.

Instrumento

Guión

El investigador lleva a cabo un trabajo de planificación de la misma para elaborar un guión que determine aquella información que quiere obtener, para poder relacionar los temas y establecer dichas confecciones (Niño, 2011).

Permitirá realizar una entrevista guiada con anticipación y poder obtener respuestas coherentes mediante el diálogo entre el entrevistador y el entrevistado, en tratar temas enfocados al problema de investigación.

Cuestionarios

Conjunto de preguntas estructuradas y ordenadas, que pueden responder de forma escrita o verbal, con un contenido que cuyo objetivo es averiguar, hechos opciones, aptitudes, intereses, grados de conocimiento, entre otros aspectos que el investigador necesita recolectar (Niño, 2011).

Aporte práctico

Aportará en la disipación de un material gráfico lúdico para concientizar las prácticas sobre las medidas de prevención del COVID-19, en los niños de 7 a 8 años, recursos que no se han realizado en Latinoamérica y en el Ecuador. Para que a través de la información formativa, sea una ayuda en el aprendizaje de las medidas de prevención del COVID-19 dentro de las aulas y que a través de actividades lúdicas los padres de familia se involucren a las actividades educativas de su hijo en los hogares y que los niños dispongan de un producto que reúna una gráfica acorde a su edad con un buen uso de la información formativa, para que el contenido sea más acogido, aportando con un producto que cubre necesidades educativas y formativas.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes

Claudia Mendoza (2014) realizó un material gráfico lúdico sobre las adicciones psicosociales, dirigida a la juventud universitaria, para que ellos puedan identificarlas y prevenirlas. Su resultado fue el diseño de un rompecabezas, donde se describe cada tipo de adicciones mediante fotografías donde tendrán que armar, mediante la representación abstracta de un ser humano, contribuyendo a un recurso informativo para los universitarios, a fin que conozcan de mejor manera las adicciones y sus conductas.

Kevin Hsu, Alison Huynh, Natália Mazotte y Sedinam Worlanyo de la Universidad de Stanford (2020) realizaron un material gráfico lúdico en prevención a la desinformación del COVID-19 originada por los diferentes medios digitales, el juego recopila verdades y mentiras, recopilado en los últimos 5 meses del año 2020, la función principal es que el jugador pueda identificar las noticias falsas, es un juego enfocado a los mayores de 14 años, para 5 y 9 jugadores, con una duración de 30 minutos. Con el fin de recrearse en sus tiempos libres para divertirse y aprender a combatir la desinformación.

En un artículo publicado en TeleMadrid por Santiago Santana (2020), menciona que la enfermera Narwhal Tabarca realizó un juego lúdico en la prevención del COVID-19 mediante la higiene en el lavado de manos que es su función principal, el juego consiste en dibujar un virus en la palma y el dorso de las manos y lavarse hasta que se las borren, incentiva de forma formativa a los niños en el lavado de manos es un juego enfocado a los más pequeños del hogar, es simple y fácil de realizar, ya que los materiales que se necesitan es el folleto informativo sobre el juego, un marcador, agua y jabón.

1.1.1. La información formativa en temas de prevención del COVID-19 en la comunicación visual.

Con el fin de informar a través de las acciones y los comportamientos, en creación de hábitos convirtiéndose en la principal fuente de enseñanza, forzando a

ellos a un carácter reflexivo, crítico y constructivista, desarrollen habilidades cognitivas, analíticas y sintéticas del pensamiento productivo. (Almenara & Carmen , 2015)

Los temas de la prevención del COVID-19 contribuirá en el contenido del producto, en determinar temas que pueden ser necesarios en la elaboración del material gráfico, para generar mensajes adecuados para el usuario.

1.1.2. La información formativa en el contexto actual en temas de las medidas de prevención del COVID-19

La organización mundial de la salud como las diferentes instituciones públicas y privadas han facilitado toda la información disponible en las medidas de prevención del COVID-19, que están plasmadas en materiales audiovisuales y gráficos, que se las puede encontrar en los diferentes medios de comunicación, haciéndolo accesible para todo el público.

En la universidad de Stanford en EE.UU (2020) y en colegio de Sevilla en España (2020) realizaron un material gráfico lúdico con la incorporación de la información formativa, en tratar ciertos temas en las medidas de prevención del COVID-19, como la desinformación y la higiene en las manos, dichos juegos contribuyen en mejorar el contenido de la información, haciéndolo más interactivo, con el fin de mejorar los comportamientos y actitudes de los usuarios, pero dichos productos no profundizan más en el tema.

En Latinoamérica hay una carencia en la disposición de materiales gráficos lúdicos formativos, que ayuden a mejorar los comportamientos y actitudes de los niños, en las medidas de prevención del COVID-19, tanto el ministerio de salud pública del Ecuador como las diferentes instituciones públicas y privadas solo han facilitado materiales gráficos con carácter informativo, que no incentiva a la formación del individuo.

Dentro de la información pertinente que se está manejando en el ministerio de salud pública del Ecuador y la organización mundial de la salud, en las medidas de prevención del COVID-19 son las siguientes:

1.1.3. Síntomas del COVID-19

Entre la exposición y el desarrollo de los síntomas suele ser de alrededor de cinco a seis días, pero puede variar entre dos y 14 días. Los síntomas más habituales del COVID-19 son la fiebre, tos seca y el cansancio. Otros síntomas que se pueden relacionar, ya que en ciertas ocasiones puede variar, pero son menos frecuentes son los dolores y molestias que presentan los afectados, congestión nasal, dolor de cabeza, la conjuntivitis, el dolor de garganta, diarrea, pérdida del gusto del olfato y las erupciones cutáneas, los síntomas son leves y comienzan gradualmente (Organización Mundial de la Salud, 2020).

Figura 2 Tema: Síntomas del COVID-19



Elaborado por: Paul Ortiz

Fuente: (Organización Mundial de la Salud, 2020)

Estas son las principales señales que identifican a un usuario como portador del COVID-19 ya que el virus no es muy previsible con lo que pueda ocurrir, pero en general todo apunta a la tos seca y cansancio. La información de los síntomas del COVID-19 es esencial para el contenido del producto, ya que al poder identificar alguna de ellas podría salvaguardar la salud y prevenir un posible contagio.

1.1.4. Transmisión del COVID-19

Según los datos disponibles de la Organización Mundial de la Salud (2020), se produce por el contacto de individuo a individuo a través de las gotículas como la nariz, boca y los ojos, son los lugares más propensos al contagio por el virus a través de un portador. La transmisión a través de los núcleos goticulares como la saliva, sudor o estornudo, pueden permanecer en el aire entre 24 a 48 horas y superficies por un tiempo prolongado que van desde horas hasta días, dependiendo del entorno y el ambiente hasta llegar a personas que se encuentren cerca.

Con la información obtenida en la página oficial de la OMS se podrá constatar la facilidad que tiene un portador en contagiar a las demás personas, hay un riesgo muy alto de contagio si no se cumplen las medidas preventivas establecidas por el ministerio de salud pública del Ecuador y la organización mundial de la salud. Para evitar la propagación del virus es recomendable el uso de la mascarilla, lavado constante de manos y la distancia social es primordial para evitar la transmisión, por eso muy importante que esta información esté presente en el material lúdico, que se será un aporte para el contenido del producto, ya que al saber los lugares más expuestos al contagio el niño tendrá más cuidado en proteger estas áreas mediante las medidas de prevención.

1.1.5. Medidas generales de prevención del COVID-19

Es la información más primordial para el contenido del material gráfico, sin ella el producto final carecería de sentido, por eso es importante los protocolos de prevención adoptados por el Ministerio de salud pública del Ecuador, que son recomendaciones de la Organización Mundial de la Salud, que son los siguientes:

Figura 3 Medidas de prevención del COVID-19



Elaborado por: Paúl Ortiz

Tema: (Ecuador, Ministerio de Salud Publica, 2020)

1.1.6. Higiene alimentaria

Es uno de los puntos esenciales al momento de manipular o servirse los alimentos, porque si son manipulados o desinfectados incorrectamente se podrá tener el riesgo de un posible contagio del COVID-19.

Figura 4 Tema: Higiene alimentaria



Elaborado por: Paúl Ortiz

Fuente: (Organización Mundial de la Salud, 2020)

1.1.7. Recomendación para hacer compras

Al momento de entrar a un mercado o una tienda, se deberá tener las precauciones necesarias al momento de realizar alguna compra fuera de casa, para evitar una posible propagación o un contagio. Por eso es esencial tener en cuenta las siguientes disposiciones:

Figura 5 Tema: Higiene alimentaria



Elaborada por: Paúl Ortiz

Fuente: (Ecuador, Ministerio de Salud Publica, 2020)

1.1.8. Medidas de prevención en el transporte público

Para poder trasladarse de forma segura debemos tener en cuenta el espacio disponible, la mascarilla y el uso de gel, ya que al manipular superficies que han estado en contacto con varias personas o estar en una aglomeración, se tendría una posibilidad muy grande de poderse contagiar de COVID-19, por eso es importante tener en cuenta las siguientes recomendaciones:

Figura 6 Tema: Medidas de prevención en el transporte público



Elaborada por: Paúl Ortiz

Fuente: (Organización Mundial de la Salud, 2020)

1.1.9. Medidas al entrar a la casa luego de estar fuera del domicilio

Al estar expuesto afuera del hogar, en el mercado o en el trabajo, podrían quedar partículas en los diferentes objetos o prendas que usamos diariamente. Por eso es importante al momento de entrar al domicilio seguir las siguientes indicaciones:

Figura 7 Tema: Medidas de prevención al entrar de la casa y estar fuera del domicilio



Elaborada por: Paúl Ortiz

Fuente: (Organización Mundial de la Salud, 2020)

1.1.10. Medidas de prevención en eventos sociales o con amigos

En reuniones sociales o de trabajo se deberá restringir el número de invitados ya que al ver un gran número de personas en un lugar con muy poco espacio podría perjudicar la salud de todos en el sitio, ya que podría existir un foco de contagio, por eso se recomienda los siguientes puntos.

Figura 8. Tema: Medidas de prevención al entrar de la casa y estar fuera del domicilio



Elaborada por: Paúl Ortiz

Fuente: (Ecuador, Ministerio de Salud Pública, 2020)

1.1.11. Constructivismo social como parte de la estrategia de aprendizaje mediante el empleo de material gráfico lúdico

Consecuencia de las relaciones del individuo con el entorno y cómo interactúa, el proceso donde aprende algo nuevo y lo incorpora, donde forma su propia estructura de pensamiento y adquiere conocimiento (Chaparro, Lorenza, & Rodríguez, 2015).

Es un término amplio que abarca diferentes definiciones filosóficas de aprendizaje y enseñanza, a través de actividades tanto individuales como sociales, los aprendices se adaptan a la cultura mediante interacciones con otros individuos, el niño al poder interactuar con otras personas podrá adoptar nuevos comportamientos, que a través de dichos materiales gráficos lúdicos ayudará a facilitar este proceso.

1.1.12. Pedagogía

El aprendizaje de los aspectos de la formación del hombre como ser humano y el ente social, está relacionada con los diferentes tipos de estrategias que utilizan para aprender algo, donde se desarrolla ciertas actividades para que el niño sea educado adecuadamente (Chaparro, Lorenza, & Rodríguez, 2015).

La pedagogía es muy importante para poder conocer qué tipo de estrategias se pueden vincular con el material gráfico lúdico para que el aprendizaje en las medidas preventivas del COVID-19 sea el más apropiado para los niños en las aulas y que el profesor disponga de una herramienta adecuada para la educación.

1.1.13. Pedagogía Infantil

Es una ciencia o disciplina cuyo objetivo es el estudio de la educación y preparación de un niño para la vida adulta, que se realiza desde su primera infancia, con el propósito de crear en ellos conocimiento y nuevas habilidades a base de ciertas actividades (Chaparro, Lorenza, & Rodríguez, 2015).

Los niños mediante el aprendizaje forman sus experiencias para que se puedan adaptar a su entorno y vincularlo adecuadamente en la sociedad, que afectara de gran manera su futuro, los educadores al disponer de un material gráfico lúdico en la enseñanza de las medidas de prevención del COVID-19, ayudara a que los estudiantes puedan adquirir o mejorar sus conocimientos para que se puedan vincular de mejor manera en la sociedad.

1.1.14. Metodología o estrategias de enseñanza

Son procedimientos o recursos utilizados por el profesor, a fin de promover un aprendizaje significativo a su vez que pueden ser desarrollados a partir de los procesos contenidos en las estrategias cognitivas, partiendo de la idea fundamental que el docente en enseñar los contenidos de la especialidad, asume la necesidad de enseñar y aprender (Chaparro, Lorenza, & Rodríguez, 2015).

Para poner en práctica las estrategias de enseñanza se deben disponer de los materiales o recursos que serán utilizados para lograr un aprendizaje eficiente por parte de los profesores a sus estudiantes, el material gráfico lúdico será de ayuda en lograr vivencias enfocadas en el trabajo en equipo cooperativo y crear ambientes de aprendizaje propicios en las aulas.

1.1.14.1. Material didáctico

El producto final puede ser utilizado como material didáctico por parte de los profesores, ya que aquello ayuda a comunicar ideas para que sean las más claras posibles, para concienciar o proporcionar a los infantes, las herramientas para resolver las dificultades que se presenten, por eso es primordial tener en cuenta el desarrollo del producto final para entregar un mensaje visual más entendible posible, tales como: ideas conceptos, valores o aptitudes que queremos comunicar (Rivera, 2001).

Figura 9 Tema: Materiales didácticos

Ejemplos de materiales didácticos que se pueden utilizar son:



El material gráfico lúdico contribuirá de manera positiva a la actividad grupal, la interacción y socialización, facilitando la enseñanza en la prevención de la salud en los niños. Reforzar positivamente las medidas de prevención del COVID-19, en un medio conocido que tenga significado para ellos, en cambiar o mejorar comportamientos o aptitudes en los niños y niñas ante la nueva realidad.

1.1.15. La actividad lúdica

(Ortiz, 2003) La sociedad practica actividades a largo de su vida, denominadas lúdicas, que sirven de distracción, relajación, recreación, educación o entretenimiento, utilizadas en ciertas temáticas como por ejemplo temas de trabajo, estudio o temas a tratar (pág. 11.). Una manera de favorecer en la formación, el aprovechamiento del tiempo y de los recursos, mejorando ciertos comportamientos, desempeño y aptitudes.

La gente efectúa actividades lúdicas en su tiempo libre con el fin de descargar el estrés, despejar la imaginación y dejar de lado las preocupaciones, al realizar este tipo de acciones puede favorecer a la concentración y la rapidez mental entre otros, es primordial realizar actividades lúdicas en los niños ya que pueden expresarse libremente y poner en marcha su imaginación, con un desarrollo individual y social.

La actividad lúdica tiene manifestaciones directas en la vida infantil, una forma de efectos que tiene en el desarrollo los niños y niñas menores de 12 años. Consideremos como un factor de maduración motriz debido al que juego es una propuesta global de instrumento de desarrollo y de aprendizaje, casi al momento de nacer consigue el placer lúdico al momento de extender tus piernas y brazos, que al pasar de los años estos movimientos se harán ampliando, convirtiéndose a veces en juegos de habilidad motriz (Anderson & Bailey, 2017).

El juego es imprescindible para la motivación y atención, evitando la falsa dicotomía entre juego y trabajo, pero en si el juego no complementa en su totalidad la educación en las aulas, sino un momento placentero, donde podremos encaminar al niño a un mundo de conocimientos, enriquecer su desarrollo integral, como una materia esencial que nutre de felicidad.

1.1.15.1. Características del Juego

Es una forma de expresión, libre y espontaneo, conducta que produce placer, en el desarrollo físico, afectivo, cognitivo, etc. Es un modo de interactuar con la realidad, propio de la infancia (Anderson & Bailey, 2017).

El juego debe generar ciertos comportamientos favorables para una actividad recreativa eficiente y que el niño lo pueda disfrutar en el proceso, según la revista digital de Investigación y educación con el tema la importancia del juego (2017) define que debe cumplir las siguientes características:

- Actividad libre y espontanea
- Requiere la participación activa de los jugadores
- Fomenta la imaginación y comunicación
- Juego es una forma de expresión. Le permite expresar sus beneficios, motivaciones, conductas y actitudes.
- Actividad fuente de placer
- Debe ser jugado de forma autónoma
- Experiencia que proporciona libertad
- Permite la participación y acción
- Esfuerzo por parte del niño

El producto gráfico deberá cumplir estas características para que pueda identificarse como una actividad recreativa.

1.1.15.2. Beneficios

El juego es una de las actividades más esenciales de un niño, ya es un motor de comunicación y de socialización, que les ayuda a expresar sus habilidades, capacidades y límites, según Jona Anderson Y Sandra Bailey (2017) sus beneficios son:

- Maduración motriz
- Potenciador de actividad cognitiva
- Facilitador de desarrollo afectivo
- La socialización
- Estimula el razonamiento de los niños

- Propone retos y situaciones cuyo reto y resolución entraña dificultades que toca superar

Por suerte estos beneficios se dan en la mayoría de juegos, solo nos cabe confirmar su capacidad formativa, si son aprovechados debidamente, para que puedan convertirse en actividades de enseñanza y desde luego una motivación lúdica de aprender en los niños.

1.1.16. Aprendizaje lúdico

El aprendizaje lúdico es una actividad natural, libre y espontánea, método educativo cuyo objetivo es involucrar, motivar, desestresar y animar a los estudiantes en su formación educativa, e inspirar a los niños en un nuevo paradigma educativo. El juego puede ser una oportunidad utilizada como un instrumento para la evolución cognitiva, afectiva y social del niño y es necesario para un desarrollo integral (Chaparro, Lorenza, & Rodríguez, 2015).

El juego es solo una estrategia educativa que se utiliza para la enseñanza de los estudiantes en las aulas, que les facilita involucrar, motivar y animar a sus estudiantes en la enseñanza de las medidas preventivas del COVID-19, con la incorporación de materiales gráficos de apoyo en estas actividades.

1.1.17. Clasificación del juego

Nos permite tener una visión y nos hace alcanzar de mejor manera qué tipo de juegos ejecutan los pequeños, que nos ayudarán a realizar la propuesta del juego. Según en la revista digital de Investigación y educación con el tema la importancia del juego (Anderson & Bailey, 2017) se clasifican en:

Figura 10. Tema: Clasificación del juego



Elaborado: Paúl Ortiz

Fuente: (Anderson & Bailey, 2017)

1.1.18. Tipos de juegos

Existen dos puntos importantes para poder clasificarlos, estas son: 1) Delimitarlo por el universo de variedad de videojuegos 2) Querer que las diferentes categorías resultantes no opaquen el primer criterio. Estas se dividen según Eguía; Contreras & Solano, 2013 en:

1.1.19. El género según la dialéctica asimilación y acomodación

Son juegos imaginativos, fundamental para el área de la inteligencia y formación de un niño, en la cual podemos encontrar tres géneros de juegos:

Figura 11. Tema: Genero de juegos



Elaborado: Paúl Ortiz

Fuente: (Eguía, Contreras, & Solano, 2013)

1.1.20. Juegos en función de la estructura

Juego de estructura en donde el jugador tiene como elementos principales la improvisación ya que se trata de un juego desordenado y espontáneo.

Juego donde su principal característica son las reglas, presenta normas y otras veces no, enfocado a la perfección de las tareas.

1.1.20.1. Géneros de juegos infantiles según la finalidad del usuario

Cuyo objetivo es ofrecer una experiencia de entretenimiento, donde la finalidad va orientada a la comprensión y descubrimiento, según el objetivo del juego. En las cuales se clasifican de la siguiente manera:

Figura 12. Tema: Clases de juegos según la experiencia del usuario



Elaborado: Paúl Ortiz

Fuente: (Eguía, Contreras, & Solano, 2013)

1.1.21. Clasificación de los juegos de mesa.

Los juegos están caracterizados por sus mecánicas y materiales manejados, como por ejemplo las cartas, dados, piezas, miniaturas y tableros de juego. La clasificación que su único fin es poder diferenciarlos de los demás, a continuación, según Germán Palomar (2012), se enumeran según su tipo y sus mecánicas:

1.1.21.1. Tipos de juegos de mesa

Figura 13. Tema: Tipos de juegos de mesa



Elaborado: Paul Ortiz

Fuente: (Palomar Millán, 2012)

1.1.21.2. Según sus mecánicas

Figura 14 Tema: Tipos de mecánicas de Juego





Euro Game

Es un juego de tipo alemán, cuya característica que el factor al azar es muy reducido y en ocasiones casi nulo, suele decir que la temática no tiene que ver con la forma en la que se juega. La duración estimada de este tipo de juegos es de 2 horas. Son muy competitivos, sus referentes son Caylus, Puerto Rico, Race for the galaxy, Carcassonne o El Grande.

3



Ameritrash

Es contrario al Euro Game, ya que el factor al azar es muy alto, y predomina la temática frente a la mecánica del juego, con reglamento complejos y no apto para principiantes. Suelen ser juegos con un aspecto gráfico muy detallado y cuidado. La duración de estos juegos es bastante extensa que a veces pueden dividirse en sesiones. Sus juegos característicos son Arkham Horror, Twilight Imperium o Runebound.

4



Wargame

Recrean enfrentamiento de diferentes índoles y épocas, tácticos, operacionales y estratégicos. Unos ambientados en conflictos reales y otros en un mundo fantástico. Este tipo de juegos son muy complejos simulando las estrategias y armamento utilizado en combates reales. Algunos destacados son Paths of Glory, Advanced Third Reich o World in flames.

5



Cooperativos

En donde los jugadores contribuyen a alcanzar la victoria, ganan o pierden todos. Se juega en dos mandos en general, como por ejemplo donde uno de los jugadores toma el papel del enemigo, mientras los demás jugadores intentan derrotarlo. Su principal característica es la rapidez de la partida, entre 10 y 45 min. Los fillers muy conocidos es el uno, coloretto o Bohnanza.

6

Elaborado: Paul Ortiz

Fuente: (Palomar Millán, 2012)

1.1.22. Video juegos

Es un software de entretenimiento que son fuente de inspiración de historias usado en cualquier plataforma electrónica audio visual, en la actualidad los video juegos han formado parte de la experiencia lúdica de los niños, contribuyendo en su aprendizaje, desarrollo constructivo de habilidades y aptitudes, son capaces de contribuir sus propios conocimientos en el tema, una actividad que se rige por reglas de la fantasía o sin reglas, ya que cualquier norma puede ser abandonada o aceptada (Eguia, Contreras, & Solano, 2013).

Es ideal ya que el usuario se involucra activamente no solo con el contenido sino con otros jugadores, que repercute en el desarrollo de varias habilidades como, por ejemplo: La agudeza visual y la concentración. Que modifican de forma positiva el cerebro manteniéndolo siempre motivado, siempre que no sea una dificultad tan

grande que lo rete ni tan fácil de lograr, siempre pensando en el usuario que lo va a utilizar, en este caso son los niños, sus características principales según José Eguía, Ruth Contreras y Luis Solano (2013) son:

Figura 15. Tema: Características de los video juegos



Elaborado: Paul Ortiz

Fuente: (Eguía, Contreras, & Solano, 2013)

1.1.23. Juego formativo

El juego es una actividad seria en los niños, estimula las capacidades del pensamiento y la creatividad. Fomenta el desarrollo de las funciones psicomotrices, es decir, de la coordinación motriz y la estructuración perspectiva; es una forma de ejercitar las capacidades y habilidades que permitan al niño desarrollarse, con el único fin de entretenerse y divertirse, ayudará a los niños a comprender el mundo en el que viven (Gallardo , 2018).

El niño a través del juego estimula acciones que son positivas para su desarrollo socio emocional y psicomotrices, que ayudan a comprender de mejor manera el mundo que lo rodea, ayudará de un modo a interactuar con la realidad. El juego formativo contribuye a medir o evaluar el nivel de conocimiento que poseen los

niños en las medidas de prevención del COVID-19 de una forma competitiva, a través del empleo del producto lúdico.

1.1.24. El juego formativo mediante el empleo del material gráfico.

Diseño es un sustantivo y una forma verbal. Orienta a la creatividad y a la importancia de la estética, disciplina creativa genera forma al entorno objetual, resolviendo dificultades de comunicación y en descubrir que el diseño también es un comentario, una opinión, un punto de vista y una responsabilidad social. Diseñar es mucho más que simplemente ensamblar, ordenar e incluso editar: Es añadir valor y significado, iluminar, simplificar, aclarar, modificar, teatralizar, persuadir y, quizá, incluso entretener (Sánchez, 2012).

Generar una experiencia y facilidad de comprender las cosas mediante la observación, facilitar la comprensión de la información para poder llegar adecuadamente a los más pequeños, es importante mencionar que el diseño siempre debe estar centrado en el usuario, ya que ello implica que el material gráfico sea el adecuado para nuestro público objetivo. Los materiales gráficos lúdicos tienen la capacidad de mejorar o corregir ciertas actividades psicomotrices del ser humano, además generar conciencia social de los acontecimientos que estamos viviendo actualmente, para un cambio positivo en la sociedad.

Los principales puntos a observar pueden ser varios, entre los cuales se destaca:

1. Enseñar a los niños y niñas a abordar problemas reales.
2. Garantizar la adquisición de una experiencia en el labor cooperativo.
3. Contribuir a la asimilación de la información formativa en las medidas preventivas del COVID-19.
4. Preparar a los niños a generar comportamientos y aptitudes en la solución de problemas de la vida y la sociedad, ante el COVID-19.

Con el empleo de la información formativa en el material gráfico será una herramienta adecuada para el educador en medir o evaluar el nivel de conocimientos de sus estudiantes y puedan generar cambios en el aprendizaje en las medidas de prevención del COVID-19.

1.2. Diseño de un material gráfico.

Estimular al usuario por medio del diseño eleva la seguridad, el autocontrol y la imaginación de los niños, con el empleo del color, ilustración, tipografía etc. Que da cara al desarrollo del proceso formativo de la enseñanza.

1.2.1. Diseño centrado al usuario.

Centrada específicamente en el usuario y en sus necesidades, el público que se desea atraer se busca generar ciertos comportamientos y aptitudes en mejorar las medidas de prevención del COVID-19, de tal manera que el diseño se convierte en un producto gráfico que facilita un aprendizaje formativo y al mismo tiempo divierte al usuario (Trujillo , Neira, & Aguilar , 2016).

El diseño busca llegar a los niños y niñas enfocando los puntos necesarios para elaborar un material gráfico lúdico innovador que permita tener una experiencia única, es decir un producto ansiado, fácil de utilizar y entretenido, esto ocurre cuando un producto está bien hecho.

Por medio de esta técnica el diseñador tendrá todo más claro en la elaboración de la información, para comunicar de la manera más clara y concisa posible, para que se mantenga en la mente del niño, interiorizando la información formativa.

1.2.2. Elementos del diseño.

Una actividad creativa y necesaria para la elaboración de una ilustración visual, en ella comprenden diferentes elementos que son necesarios para su elaboración, para generar una comunicación visual adecuada con el receptor.

1.2.2.1. Forma

Presenta la información, variando el grosor, tamaño y forma, dependiendo de la finalidad y la armonía que caracteriza el producto para la comodidad del usuario. Esto dependerá del contexto de lo que se quiere formar, logrando percepciones básicas que supone un medio de comunicación eficiente para el diseñador (Samara, 2008).

Para diseñar un material gráfico lúdico, es importante tener en cuenta: que el formato posea un tamaño adecuado, cómodo para utilizar y se debe considerar además en qué espacio o en donde se lo podría utilizar.

1.2.2.2. Color

El color siempre es imprescindible, tiene un gran valor expresivo y conductor de emociones, porque el color y las emociones son un complemento, ya que favorece a significados dependiendo de cada cultura, despertando significados visuales en el usuario (Samara, 2008).

Con la aplicación correcta del color lograremos comunicar eficientemente las emociones adecuadas que podrán influir en la percepción visual y que pueda expresar un mensaje o emociones adecuadas para los niños, y que ellos puedan presentar un interés en el material gráfico lúdico.

1.2.2.3. Tipografía

La tipografía se encarga de la materialización visual del lenguaje verbal es decir de la escritura. Los elementos gráficos del texto escrito dan una importancia a la legibilidad, dando una armonía y una coherencia, pues la tipografía se encarga de entregar ideas y conceptos, que deben estar sincronizados con los demás elementos del diseño como la ilustración, color, etc. (Arelys, 2020)

La importancia de la tipografía en la comunicación visual permitirá expresar adecuadamente las sensaciones, estilos, personalidad, etc. Enfocándose a un público infantil y entender de mejor manera qué tipo de tipografías se puede relacionar adecuadamente a la personalidad de un niño. Un dato a considerar es la dimensión de la letra para el juego infantil, siempre buscando un disfrute literario y aportar algo al lector, para llegar a concretar una percepción visual simple y no sea tan complicada de entender.

1.2.2.4. Imagen

Una imagen es atracción y figuración, proporcionan un contrapunto visual al texto y ayudan a atraer al público, ofreciendo una conexión emocional o experiencias que ayudarán explicar de mejor manera una información muy compleja, abstracta o descriptiva. (Samara, 2008)

La imagen a través de la ilustración nos dará la facilidad de interpretar un significado visual en el tema a tratar, en entender su funcionalidad y que la información pueda transmitir adecuadamente el mensaje, para generar valores emocionales y estilos a un diseño. Con la finalidad de diseñar los diferentes elementos que componen el material gráfico lúdico y que sean los adecuados para transmitir eficientemente los conceptos, acciones o ideas a los niños y lo puedan entender.

1.2.2.5. Composición y maquetación

Cobra vida cuando todos los componentes se relacionan entre sí, en determinar la distribución del espacio, con la finalidad de ordenar los elementos gráficos, texto, etc. De tal manera que se pueda conseguir un equilibrio estético entre los demás elementos compuestos; con la finalidad de dar una lógica visual a toda la información. (Samara, 2008)

Logra una atención con el receptor en capturar la curiosidad visual a una lectura entretenida. Es importante tener en consideración emplear correctamente los textos e imágenes, en que tengan una jerarquización adecuada para dar mayor importancia en la información a tratar con los niños.

1.2.3. El estilo del material gráfico y el diseño de elementos etnográficos.

Los elementos etnográficos se relacionan con el aspecto físico, el hábito de vestir y las lenguas de los diferentes pueblos indígenas, en especial su estructura social, su arquitectura, historia y todo lo que abarque sobre su cultura. Se eligió como temática las nacionalidades ancestrales del Ecuador ya que los pueblos comparten similitudes como su simbología, textura y cromática. Para contextualizar y representar las nacionalidades oriundas de cada región del Ecuador, como un piloto enfocado específicamente a esos sectores más representativos y que los niños logren identificarlos más fácilmente, con la finalidad de implementarlo como una temática mediante sus elementos etnográficos más característicos y plasmarlos en las ilustraciones gráficas.

El proyecto de la facultad latinoamericana de ciencias sociales sede Ecuador sobre la etnohistoria de los pueblos y nacionalidades originarias del Ecuador (Laboratorio de interculturalidad de Flacso Ecuador - Care Ecuador), se definen como

colectivos originarios conformados por centros con identidades culturales que los distinguen de los demás sectores de la sociedad ecuatoriana regidos por sus propios sistemas sociales, económicos, político y legal.

Para poder seleccionar las nacionalidades del Ecuador se realizó una encuesta aplicada en los niños de la unidad educativa 12 de Octubre, para conocer qué nacionalidades predominan más en el conocimiento de los niños, en la cual se seleccionaron: De la Amazónica el Shuar, en la Costa el Tsa'chila y de la Sierra el kichwa. Se identificaron las características visuales de cada nacionalidad en donde se destacan la fauna, vestimenta, adornos, vivienda, y entorno, para seleccionar los elementos que abarcara el personaje.

1.2.4. Amazonia

Son una comunidad que están inmersos en los bosques de las amazonas, personas que cuidan, respetan y aprenden a convivir en paz con los animales y naturaleza; ellos son los indígenas shuar nativos del Ecuador, que sin importar el pasar de los años cuidan, respetan y valoran sus tradiciones.

Figura 16. Tema: Elementos etnograficos de la cultura Shuar



1.2.5. Sierra

También llamada región interandina, se caracteriza por su vinculación con las grandes montañas, volcanes y nevados que corresponde a la cordillera de los andes, donde su fauna y flores, son muy variadas como su clima frío y templado.

Figura 17. Tema: Elementos etnograficos de la cultura Kichwa

Cromática



Título: Comunidad Kichwa (Sierra)

Vestimenta

Sombrero

Camisa blanca con mangas largas

Pantalon ancho

Alpargatas

Sombrero

Arefes

Collar de coral rojo

Fachalina

Falda

Alpargatas



Simbología




























Elaborado: Paul Ortiz

Fuente: (Laboratorio de interculturalidad de Flacso Ecuador - Care Ecuador)

1.2.6. Costa

Los Tsáchilas son una comunidad ubicada en Santo Domingo también conocida como los colorados, debido a la costumbre de pintarse el cabello de rojo con achoite, como también en el cuerpo, rodeado de un escenario impresionante de sus bosques tropicales.

Figura 18 Tema: Elementos etnográficos de la cultura Tsáchilas

Cromática



Simbología















Título: Tsa'chila

Vivienda:



- Techo de paja toquilla
- Muros y estructura de caña guadúa

Vestimenta



- Cabello pintado con achoite
- Collares de semillas
- Cinturon de tela
- Falda con frangas horizontales
- Collares de semillas
- blusa puede varias sus colores
- Falda de arcoíris con frangas horizontales

Fuente: (Laboratorio de interculturalidad de Flacso Ecuador - Care Ecuador)

Elaborado: Paul Ortiz

1.2.7. Diseño de personajes

Todo se plantea desde el tipo de persona que quieres crear, no solo requiere tener en cuenta sus aspectos físicos en el diseño, también en poseer elementos sólidos que pueden embarrar una personalidad y características que lo distinguen de los demás, estos elementos son etnográficos de las nacionalidades originarias del Ecuador que son el kichwa, Tsáchila y Shuar, ya que los aspectos externos del juego se tienen que justificar para lograr dar un estilo, que determinará las características del personaje en torno a su cultura y que el jugador pueda relacionarse de una manera más emotiva y por lo tanto lo disfruten, por eso es importante tomar en cuenta el diseño del personaje para que puedan identificar y relacionar su aspecto. En otras palabras, el personaje debe responder a una realidad creada, basado en los elementos etnográficos de las comunidades originarias del Ecuador, tomando en cuenta los componentes fundamentales del personaje según (Colombia, Servicio Nacional de aprendizaje, 2017) son:

- 1) Su físico
- 2) Sus elementos (Vestimenta, armas, joyas, entorno, etc.)
- 3) Su personalidad

Mientras el personaje vaya adquiriendo estas características y el resultado no pueda ser el adecuado, se deberá criticar e identificar aspectos que podrían ser inadecuados, para probar diferentes soluciones visuales, hasta alcanzar un personaje que cumpla con las expectativas. Así se obtendría un personaje sólido, que sea fácil de identificar.

1.2.8. Ilustración

Expresión visual, que se enfoca en sus características que un texto no puede comunicar, disciplina visual que muchas veces es confundida con otras disciplinas artísticas como el diseño, arte o el dibujo. La ilustración es la representación de formas y figuras en un lienzo mediante el uso de técnicas, la cual es la base de la obra, que cuyo objetivo es la comunicación visual, que se encarga de decorar, clarificar, iluminar o representar visualmente un texto escrito (Menza, 2016).

Esta disciplina es fundamental para que los niños puedan entender de mejor manera las prácticas preventivas contra el COVID-19, ya que la información expuesta

puede ser agobiante o aburrida para ellos y que mediante la ilustración es poder ordenar o simplificar dicha información que se pretende dar al usuario, y lograr que el producto comunique lo necesario cumpliendo con el objetivo de promover el cuidado de la salud, para que resulte más sencillo de entender.

1.2.9. Ilustración Infantil

Desde los 2 años, los niños pueden relacionar algunos objetos y colores, por lo que necesitan el desarrollo de ilustraciones simples y de alto contraste, mientras los niños van creciendo se permite que las ilustraciones sean un poco más complejas. Pero la diferencia más principal en la ilustración infantil y la de adultos es que la infantil cuenta historias mientras en los adultos presenta conceptos (Rojas, 2010).

Las ilustraciones se deben enfocar más en la perspectiva del niño en dibujos simple y fáciles de entender, ya que aprenden de mejor manera mientras están mirando, donde el diseño de los personajes se deberá enfocar directamente en contar una historia y alimentar la imaginación, donde encontrar una estrategia visual será fundamental para que las ilustraciones serán fáciles de entender y atractivo visualmente.

1.2.9.1. Ilustración editorial

La ilustración editorial permite componer información entregando una armonía entre texto, imagen, maquetación, diseño y diagramación, dotando de personalidad al momento de comunicar un mensaje. Es la manera adecuada de comunicar al lector un contenido visual mediante un diseño, con herramientas que permiten publicar diferentes informaciones, con la idea principal de comunicar y transmitir una idea o narración mediante el orden y la presentación de imágenes con texto (Zanón, 2006).

La función principal es entregar información de una manera llamativa, ordenada y con personalidad, permitirá retener y atraer la atención de los más pequeños, de tal forma que pueda entender el mensaje del tema, dando un valor estético a la información del material gráfico lúdico.

Según en el libro la introducción al diseño editorial (2006) la aplicación correcta de cualquier formato y tamaño viene determinada en diferentes factores:

1. El público que va dirigido
2. Tipo de publicación
3. Elementos gráficos, imágenes, infografías, etc.

Nos servirá para identificar correctamente qué tipo de información y elementos son los adecuados para el público infantil de 7 a 8 años de edad, para la elaboración del producto, tendremos en cuenta la forma, tipografía, el tamaño, ilustraciones, color y composición.

1.2.10. Estilos de Ilustración infantil

Dependiendo de las diferentes referencias artísticas que existen, el ilustrador elige el más adecuado para sus trabajos según al público que se dirige, normalmente es una mezcla de estilos que va marcado con el tiempo un propio estilo y que pueda identificarlo con otros ilustradores.

Con el fin de representar la realidad y de alguna forma que atraiga visualmente la atención de los pequeños. Colectivamente los estilos infantiles van de la mano con los elementos de diseño y les da forma a diferentes estilos, para lograr algo único, es imprescindible realizar un planteamiento claro del diseño antes de seleccionarlo, entre los que mayor se destacan según Domestika (2019) son:

Figura 19 Tema: Estilos de ilustración





Fuente: (Domestika, 2019)

Realizada: Paul Ortiz

1.2.11. Técnicas de ilustración

La ilustración se ha adaptado a las nuevas necesidades y nuevas técnicas, hay diferentes modalidades, pero el punto sin embargo es comunicar y no sólo significa expresar ideas sino en comunicar adecuadamente conceptos, hasta soluciones terminadas en una forma clara, concisa y entendible. Según Pontón Cujilema (2017) las más utilizadas se divide en:

Figura 20 Tema: Técnicas de ilustración

1



Lápices de color

Los dibujos normalmente son realizados en lápiz sobre un boceto de forma manual, el lápiz es la forma general de realizar cualquier ilustración.

3



Técnica de tinta

Una técnica húmeda que se trabaja con una herramienta primordial que es el pincel, donde las curvas, rectas, espirales, puntos o sus combinaciones. Son primordiales para la creación de un dibujo

2



Técnica húmeda

Técnica pictórica en la que la materia colorida se obtiene de la mezcla de diferentes colores. Esta mezcla sirve para unir los distintos pigmentos entre ellos y estos con el soporte (por ejemplo, la tela, hoja, cartulina, etc).

4



Técnica collage

Técnica artística que consiste en pegar distintas imágenes sobre un lienzo o papel. Es una modelo que abarca todas las técnicas imaginables. Es muy creativa donde se puede sentirse libre de emplear, diferentes colores, texturas y tamaños de imágenes.

5



Técnica tiza pastel

Se trata de barritas de color, que permiten obtener mejores resultados en efectos de mezcla. Tienen una coloración extensa, el pastel es lo mas cercano al color puro.

6



Técnica digital

Es crear una imagen mediante un software gráfico, donde la principal herramienta es el ordenador, tableta gráfica o pantalla tátil, permite al diseñador generar, retocar o complementar imágenes y archivos digitales.

Fuente: (Potón Cujilema, 2017)

Realizada: Paul Ortiz

Esta técnica ofrecerá una ventaja en la selección de la temática según los gustos visuales de nuestro público objetivo y conocer sus preferencias, con la finalidad que el material gráfico lúdico establezca connotaciones emocionales caricaturescas y valores añadidos en las ilustraciones para lograr un producto que se pueda diferenciar del resto, con colores planos, dibujos sencillos y que no recargue mucho en la ilustración, para ofrecer una experiencia visual agradable al usuario.

CAPÍTULO II

2. METODOLOGÍA

Para la presente investigación señala el enfoque, alcance y tipos de investigación que se aplicó en el estudio para la recolección de los datos que sirvieron para alcanzar los objetivos planteados, sobre el desarrollo del proyecto.

2.1. Enfoque de investigación: cualitativo y cuantitativo

2.1.1. Cualitativo

Metodología que recolecta datos no numéricos para comprender los acontecimientos que pasan los niños en su formación educativa en el cuidado de la salud sobre el COVID-19, por parte de los profesores y padres de familia. Como también entender por el médico especialista, qué tipo de información sobre las medidas de prevención del COVID-19 sería fundamental en tomar en cuenta dentro del contenido del material gráfico lúdico.

2.1.2. Cuantitativo

Con este método permitirá extraer datos numéricos mediante un análisis estadístico a los 46 niños escolares en describir de forma más precisa la situación que están viviendo en el aprendizaje de las medidas de prevención del COVID-19 y las preferencias visuales en el diseño del producto, como también medir el nivel de conocimiento sobre las nacionalidades ancestrales del Ecuador en la unidad educativa 12 de Octubre, para tener una idea sobre qué tipo de material gráfico lúdico los niños de 7 a 8 años sería adecuado realizar.

2.1.3. Tipo de investigación

2.1.3.1. Investigación documental

La función principal es la recopilación de información de fuentes primarias y secundarias, que se relaciona con el problema de estudio y tener un conocimiento amplio del tema mediante un orden lógico, que abarca el capítulo uno de la fundamentación teórica referente al diseño gráfico en aspectos como la comunicación visual, elementos etnográficos de las nacionalidades del Ecuador y medidas de prevención del COVID-19, para que respalde la metodología de la investigación

descriptiva y estudio del caso para la recolección de datos del target directo e indirecto.

2.1.4. Estudios del caso

Permite analizar las situaciones que están pasando los niños en el aprendizaje sobre las medidas de prevención del COVID-19 en los hogares y en clases. Como también conocer la experiencia del especialista en el cuidado de la salud, para la elección de la información del contenido, como también sus puntos de vista para las actividades lúdicas.

2.1.5. Investigación Descriptiva

Se aplicó esta investigación ya que se describe de forma más precisa las características sobre la variable de estudio referente al diseño gráfico como el aprendizaje de las medidas de prevención del COVID-19, el conocimientos de los elementos etnográficos de las nacionalidades ancestrales del Ecuador y las preferencias en el diseño del producto, para analizar mediante estadísticas sus gustos o las opiniones de los estudiantes según la propuesta planteada, para desarrollar un producto óptimo acorde a sus requerimientos.

2.2. Técnica de investigación

2.2.1. La interpretación y análisis de documentos

Los documentos recolectados se clasificaron y se simplificó el contenido para elegir la información esencial que sean relevantes a nuestra investigación, donde se verifica la procedencia del documento según autor de la obra, para la interpretación de dicho documento expuesto.

2.2.2. Entrevista

La entrevista se realizó a los padres, profesores y especialista en salud, esto para conocer el entorno del aprendizaje del niño en el cuidado de la salud y obtener datos u opiniones referentes a la propuesta del material gráfico lúdico. Esta entrevista se realizó de manera online, mediante la aplicación de ZOOM.

2.3. Entrevista

2.3.1. Entrevista a los profesores de 3er y 4to año de la Unidad Educativa 12 de Octubre.

Objetivo:

- Conocer la situación de la educación de los niños, sobre las medidas de prevención del COVID-19.
- Deducir qué aspectos influye la propuesta del producto en la educación.
- Justificar el desarrollo del material gráfico lúdico.

1) **¿Qué importancia le dan al aprendizaje en clases a las medidas de prevención del COVID-19?**

Respuesta: Anexo 1

Conclusión: Cada día dedican al aprendizaje de las medidas de prevención del COVID-19, razón por la cual el producto podrá ser de apoyo a la enseñanza.

2) **¿Qué temas han tratado con los estudiantes, en relación a las medidas de prevención del COVID-19?**

Respuesta: Anexo 1

Conclusión: Se enseña de manera general respecto a las medidas de prevención del COVID-19, por lo cual el producto podría reforzar o profundizar en el aprendizaje de las medidas de prevención del COVID-19 de una forma más gráfica e interactiva.

3) **Las medidas de prevención del COVID-19 lo enfocan en alguna asignatura.**

Respuesta: Anexo 1

Conclusiones: No lo enfocan a ninguna asignatura, el producto podrá aplicarse dependiendo del contenido sobre las medidas de la prevención del COVID-19 y que el profesor determine a qué materia cree conveniente usar.

4) ¿Cuánto tiempo dedican en sus clases el aprendizaje de las medidas preventivas del COVID-19?

Respuesta: Anexo 1

Conclusión: Entre 15 a 20 minutos. El juego debe ser dinámico y sencillo, para este tipo de actividad y se pueda adaptar al tiempo que dedican los profesores.

5) ¿Qué estrategias educativas aplica en el aprendizaje de los estudiantes en las medias prevención del COVID-19?

Respuesta: Anexo 1

Conclusión: Si aplica actividades lúdicas en sus estudiantes, así que el material gráfico puede contribuir o incentivar el aprendizaje mediante el juego.

6) ¿Qué tipo de inconvenientes se enfrenta al momento de otorgar conocimientos a los estudiantes en las medidas de prevención del COVID-19?

Respuesta: Anexo 1

Conclusión: Los padres de familia no se involucran a las actividades educativas de su hijo en las medidas de prevención del COVID-19, el producto gráfico será un medio canalizador en generar una actividad lúdica cooperativa para que los padres se puedan involucrar y refuercen sus conocimientos sobre las medidas de prevención del COVID-19 y se los transmitan a su hijo.

7) ¿Dispone de algún tipo de material didáctico en apoyo al aprendizaje de los estudiantes en las medidas de prevención del COVID-19?

Respuesta: Anexo 1

Conclusión: Si, pero ninguno de ellos con un plus a la actividad lúdica, los profesores podrían necesitar de algún tipo de material gráfico en apoyo a las actividades lúdicas.

8) Conoce de algún tipo de material gráfico lúdico en apoyo al aprendizaje de los estudiantes sobre las medidas de prevención del COVID-19.

Respuesta: Anexo 1

Conclusiones: No conocen de ninguno, el producto podría ser un apoyo en el aprendizaje de los estudiantes en las medidas de prevención del COVID-19.

9) Un material gráfico digital o uno físico cual le ellos le serían de ayuda en el aprendizaje de los estudiantes sobre las medidas de prevención del COVID-19.

Respuesta: Anexo 1

Conclusión: El formato de aplicación será el más adecuado de emplear para la distribución del material gráfico lúdico, mediante los dispositivos móviles

10) Según su criterio que ventajas tendría un material gráfico lúdico para el aprendizaje de las medidas preventivas del COVID-19 en los estudiantes.

Respuesta: Anexo 1

Conclusiones: La actividad lúdica ayudará a los estudiantes a interesarse o involucrarse más en el aprendizaje de las medidas de prevención del COVID-19 y que contribuirá o fortalecerá las actividades lúdicas en clases y hogares. Como también la información formativa en evaluar los conocimientos de los estudiantes en las medidas de prevención del COVID-19.

11) Usted considera adecuado que se realice un material gráfico lúdico formativo en las medidas de prevención del COVID-19, para los niños

Respuesta: Anexo 1

Conclusiones: Hay una aceptación favorable, ya que indisponen de esta clase de materiales gráficos lúdicos en apoyo al aprendizaje de las medidas de prevención del COVID-19.

2.3.1.1. Conclusión

Si educan a sus estudiantes en las medidas de prevención del COVID-19, pero de una forma muy monótona, en la que es necesario realizar algún tipo de recurso que permita un aprendizaje mucho más interactivo, para captar la atención de los niños escolares y que a través de la actividad lúdica los padres puedan ser partícipes a las actividades educativas de su hijo. Razón por la cual al diseñar un producto que reúna una gráfica acorde a la edad de los niños escolares con un buen uso de la

información formativa, para que el contenido se pueda entender, ya que cubre necesidades educativas y formativas.

2.3.2. Entrevista a los padres de familia de la Unidad Educativa 12 de Octubre.

Objetivo:

- Conocer la realidad de la educación de los niños sobre las medidas de prevención del COVID-19.
- Deducir qué aspectos influye la propuesta del producto en el hogar.
- Justificar el desarrollo del material gráfico lúdico.

1) Qué importancia le dan a mejorar los conocimientos de su hijo en las medidas de prevención del COVID-19.

Respuesta: Anexo 2

Conclusiones: Si, pero de una forma muy monótona. Razón por la cual el producto podrá ser de apoyo a una educación más interactiva mediante la actividad lúdica, en apoyo a mejorar los conocimientos de las medidas de prevención del COVID-19.

2) Que información sobre las medidas preventivas del COVID-19 han tratado con su hijo en clases y en el hogar.

Respuesta: Anexo 2

Conclusión: Se enseña de manera general respecto a las medidas de prevención del COVID-19. Por lo tanto, el producto podría reforzar o profundizar en el aprendizaje de las medidas de prevención del COVID-19 de una forma más gráfica e interactiva.

3) Qué conoce usted sobre la calidad de enseñanza del docente en la enseñanza de las medidas de prevención del COVID-19 en su hijo.

Respuesta: Anexo 2

Conclusiones: Disponen de materiales didácticos, pero ninguno incentiva la actividad lúdica. Razón por la cual el material gráfico lúdico será de ayuda en salir de la rutina diaria con actividades más interactivas mediante la actividad lúdica en mejorar la calidad de enseñanza del docente en las medidas de prevención del COVID-19.

- 4) **Comparte con su hijo alguna actividad lúdica en el hogar en apoyo a mejorar sus conocimientos en las medidas de prevención del COVID-19.**

Respuesta: Anexo 2

Conclusión: No lo realizan. Razón por la cual el producto contribuirá en un entorno de interacción familiar mediante la actividad lúdica, en mejorar sus conocimientos en las medidas de prevención del COVID-19

- 5) **Dispone de algún material gráfico lúdico para su hijo en el hogar relacionado a las medidas de prevención del COVID-19.**

Respuesta: Anexo 2

Conclusión: No dispone de ninguno. Razón por la cual el producto podría ser de apoyo para su hijo en mejorar sus conocimientos en las medidas de prevención del COVID-19, de una forma más recreativa.

- 6) **Conoce de algún juego para su hijo en apoyo a mejorar su conocimiento en las medidas de prevención del COVID-19.**

Respuesta: Anexo 2

Conclusiones: No conocen de ningún producto de ese estilo. Razón por la cual el material gráfico tendría una oportunidad en el mercado en cubrir las mismas necesidades que podrían presentar los padres de familia, en que fomenta una interacción familiar para mejorar los conocimientos de los niños en las medidas de prevención del COVID-19.

- 7) **¿Qué tipo de inconvenientes usted presenta con su hijo al momento de otorgar conocimientos en las medidas de prevención del COVID-19?**

Respuesta: Anexo 2

Conclusión: La carencia de juegos o materiales en apoyo al aprendizaje en las medidas de prevención del COVID-19. En relación a lo expuesto el material gráfico será de apoyo para mejorar la interacción entre padre e hijo mediante la actividad lúdica y facilitar el aprendizaje en las medidas de prevención del COVID-19.

- 8) **Usted cree eficiente que se implemente un material gráfico lúdico en promover las medidas de prevención del COVID-19 y que permita mejorar el conocimiento de los niños en el tema.**

Respuesta: Anexo 2

Conclusión: Si están de acuerdo, ya que carecen de esta clase de materiales gráficos. Por lo tanto, el material gráfico para que los padres dispongan de un producto en el que puedan ser partícipes en las actividades lúdicas con su hijo y refuercen sus conocimientos sobre las medidas de prevención del COVID-19.

9) **A qué precio usted adquiriría un material gráfico, para que su hijo juegue y mejore sus conocimientos en las medidas de prevención del COVID-19.**

Respuesta: Anexo 2

Conclusión: Si el producto contribuye al desarrollo del niño, el precio no importaría en lo más mínimo. Esto influirá en el precio del producto y elaboración del mismo.

2.3.2.1. Conclusión General

Tienen importancia en el aprendizaje de su hijo, pero tratan temas generales en las medidas de prevención del COVID-19 y que la indisponibilidad de materiales gráficos lúdicos, hace que los padres no tengan una interacción con su hijo. En la que es necesario diseñar un producto más interactivo en que puedan profundizar en los temas de las medidas de prevención del COVID-19 y con una actividad lúdica cooperativa para que el padre pueda ser partícipe en el aprendizaje de su hijo, con un diseño acorde a los niños escolares.

2.3.3. Entrevista al médico especialista en el tema de las medidas de prevención del COVID-19

Se realizó una serie de preguntas a manera de entrevista para poder obtener las recomendaciones del especialista sobre la información de las medidas de prevención del COVID-19, las actividades lúdicas adecuadas en aplicar en los niños para el cuidado de su salud y conocer qué tan primordial es el desarrollo de este producto.

Objetivo:

- Determinar la información del contenido sobre las medidas de prevención del COVID-19, según las recomendaciones del especialista.

- Deducir qué aspectos influye la propuesta del producto en el cuidado de la salud sobre el COVID-19.
- Justificar el desarrollo del material gráfico lúdico.

Cristina Orquera

Medicina familiar y comunitaria del Hospital del IESS de Sangolquí

1) Qué aspectos considera importantes que los niños sepan sobre las medidas de prevención del COVID-19.

Respuesta: Anexo 3

Conclusiones: Toda la información en las medidas de prevención del COVID-19 es esencial. Se tomarán en cuenta toda la información disponible en el ministerio de salud pública del Ecuador y la Organización mundial de la salud en las medidas de prevención del COVID-19 para el contenido de la información del producto.

2) Qué tipo de comportamientos se debe cambiar en la prevención del COVID-19.

Respuesta: Anexo 3

Conclusiones: El lenguaje no verbal y la comunicación escrita son las recomendaciones que se deberían aplicar en el contenido y uso del material gráfico lúdico.

3) Es adecuado de que un niño pueda realizar actividades lúdicas con otros usuarios

Conclusiones: Se las puede realizar sin ningún inconveniente mientras se respete un distanciamiento seguro, el uso de la mascarilla y gel antibacterial. Por lo tanto, el material gráfico lúdico integrará indicaciones que deberán cumplir al momento de realizar actividades lúdicas con otros usuarios.

4) Qué tipo de acciones preventivas ante el COVID-19 debo aplicar en una actividad lúdica

Respuesta: Anexo 3

Conclusiones: Mientras no incentive en compartir objetos y el contacto físico entre los jugadores se las puede realizar, esto influirá en idear una actividad lúdica adecuada para material gráfico.

5) Que tan primordial es que los niños aprendan sobre las medidas preventivas del COVID-19.

Repuesta: Anexo 3

Conclusiones: Es muy importante para que se puedan adaptar a la nueva realidad. En relación a lo expuesto el producto ayudará a contribuir en mejorar los comportamientos y aptitudes del niño en las medidas de prevención del COVID-19.

6) Ha conocido algún tipo de material gráfico lúdico en favorecer el aprendizaje de las medidas de prevención del COVID-19.

Repuesta: Anexo 3

Conclusiones: No saben de ninguno. Razón por la cual la indisposición de esta clase de materiales gráficos lúdicos tendría una oportunidad en el mercado en resolver las mismas necesidades de nuestro target, en mejorar los comportamientos y aptitudes del niño en las medidas de prevención del COVID-19, para que se puedan adaptar a la nueva realidad.

7) Usted cree conveniente que se realice un material gráfico lúdico formativo que promueva las medidas de prevención del COVID-19.

Repuesta: Anexo 3

Conclusiones: Hay una aceptación favorable, ya que desconocen esta clase de materiales gráficos lúdicos en ayudar a los niños en mejorar sus comportamientos y aptitudes en las medidas de prevención del COVID-19.

2.3.3.1. Conclusión General

Considera que toda la información de las medidas de prevención del COVID-19 es primordial para el contenido del material gráfico y que las actividades lúdicas no fomenten el contacto físico. Por tal motivo es necesario diseñar un producto que reúna un buen uso de la información formativa en las medidas de prevención del COVID-19 en mejorar los comportamientos y aptitudes de los niños escolares, para que a través de la actividad lúdica puedan comprender de mejor manera la información del tema.

2.3.4. Encuesta

Permiten la recolección de datos y describir de manera más precisa el nivel de conocimiento de los niños sobre nacionalidades ancestrales del Ecuador, que trataran en la selección de la temática del juego. Como también conocer las necesidades que ellos poseen en su entorno educativo y sus preferencias en el diseño del material gráfico lúdico, para medir y concluir qué tipo de producto sería ideal de desarrollar. Esta encuesta se realizó de forma online mediante la ayuda de Google Drive, permitirá tener cuadros de las respuestas de manera instantánea, facilitando la recolección de datos.

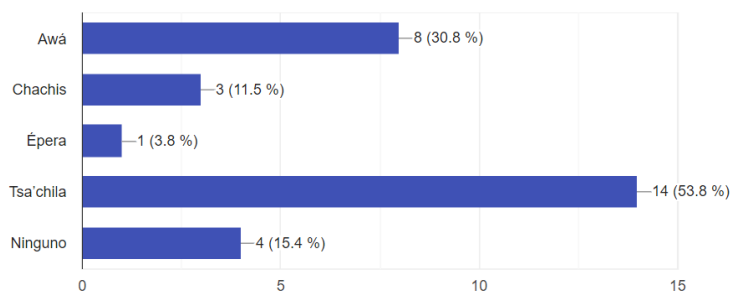
2.4. Resultados de la investigación

2.4.1.1. Encuesta a los 38 estudiantes de 3er y 4to año de educación básica, para determinar el diseño de la temática del producto.

Objetivo: Analizar el nivel de pertenencia cultural de los niños acerca de las nacionalidades ancestrales del Ecuador, para identificar las nacionalidades más representativas de las regiones del país costa, sierra y oriente.

1). Selecciona la nacionalidad ancestral de la costa que más conozcas.

Tabla 2 Tema: Nacionalidades mas conocidas de la Costa



Elaborado: Paul Ortiz

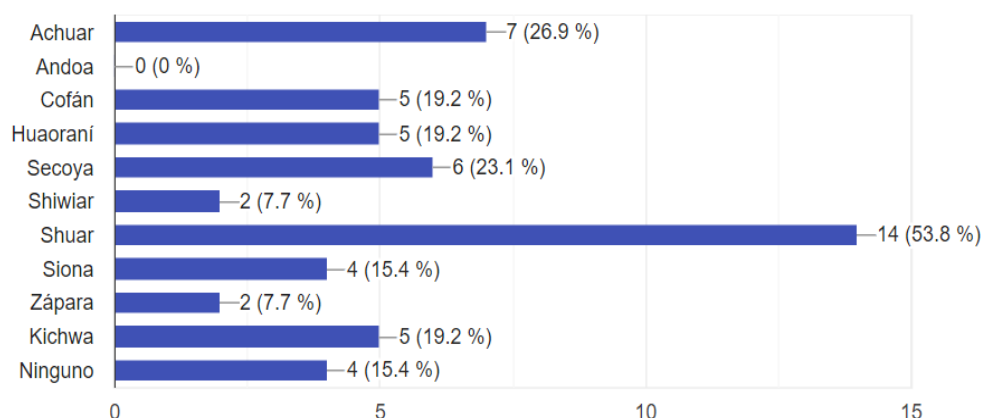
En la región Costa un 53,8% de los niños reconocen a la etnia Tsa'chila, mientras que 30,8% identificaron a la etnia Awá, seguido de un 15% que no reconoció ninguna etnia, 11,5% identificó a Chachis y un 3,8% reconoció a Épera.

Se seleccionó el Tsa'chila ya que será la nacionalidad que más fácil será de identificar por la gran mayoría de los estudiantes, el Awa quedó descartado por motivos de que su identidad cultural está influenciada por la sociedad, donde

identificar sus elementos etnográficos a simple vista en la actualidad sea difícil de realizar, si no se lo teoriza a fondo.

2). **Selecciona la nacionalidad ancestral de la amazonia que más conozcas.**

Tabla 3 Tema: Nacionalidades más conocidas de la Amazonia

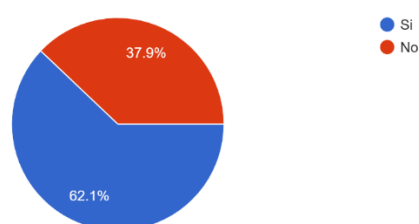


Elaborado: Paul Ortiz

Se identificó las nacionalidades Shuar y Achuar, son las que reconocen con más facilidad. Se seleccionó el Shuar, ya que el Achuar comparte las mismas similitudes en su cromática, vestimenta, entorno y simbología, su caracterización visual es la misma, esto para representar de forma general estas dos culturas que más predomina en el conocimiento de los estudiantes.

3). **¿Conoces la nacionalidad Kichwa?**

Tabla 4 Tema: Si reconocen Nacionalidad kichwa



Elaborado: Paul Ortiz

En la región Andina la única nacionalidad presente es el Kichua donde se realizó una pregunta para conocer si los niños lo identifican, dando un 62.01% que si lo conocen y un 37.9% que no la reconocen, haciendo factible la incorporación de los

elementos etnográficos de esta comunidad al material, ya que la mayoría de los niños les será posible distinguirlos.

2.4.1. Conclusión General

El Shuar, Tsáchilas y Quichua, los estudiantes lo identifican como los más representativos y denominadores de las regiones del país costa, sierra y oriente, para que el diseño de los elementos etnográficos en el material gráfico lúdico sea más fácil de identificar, sin tomar en cuenta las diferentes nacionalidades que abarca el país, enfocándolo como un piloto en representar estas nacionalidades.

2.4.1.1. Encuesta general sobre la propuesta de diseño del material gráfico lúdico a los 38 estudiantes de 3ro y 4to año de básica en la unidad educativa 12 de Octubre.

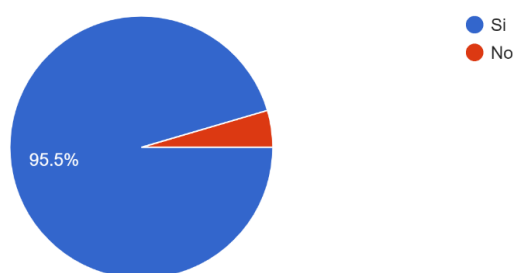
Cuyo objetivo es describir las situaciones en el aprendizaje de las medidas de prevención del COVID-19 y los requerimientos o preferencias para el diseño del producto. Para analizar los datos y tener ideas para la realización de un material gráfico lúdico innovador.

Objetivo:

- Analizar el entorno del aprendizaje en las medidas de prevención del COVID-19
- Describir los requerimientos o preferencias, para el diseño del producto.
- Justificar el desarrollo del material gráfico lúdico.

1). ¿En clases has aprendido sobre las medidas de prevención del COVID-19?

Tabla 5 Tema: Nivel de importancia de las medidas de prevención



Elaborado: Paul Ortiz

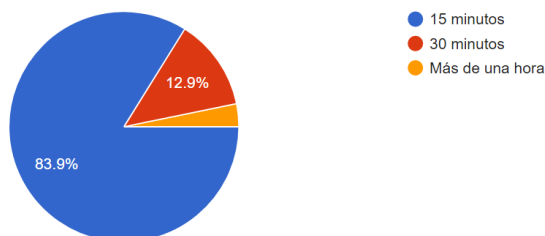
El 95.5% de los niños de la escuela manifiestan que, si aprenden sobre las medidas de prevención en las horas de clases, mientras el 4.5% restante reconoce que no han aprendido sobre este tema.

Conclusiones: Si dan importancia al aprendizaje de estos temas, el material gráfico lúdico podría ser de apoyo en la enseñanza en las medidas de prevención del COVID-19 en clases.

2). ¿Cuánto tiempo dedican al aprendizaje de las medidas de prevención del COVID-19 en clases?

Tabla 6 Tema: Importancia de las medidas de prevención en la educación

62 respuestas



Elaborado: Paul Ortiz

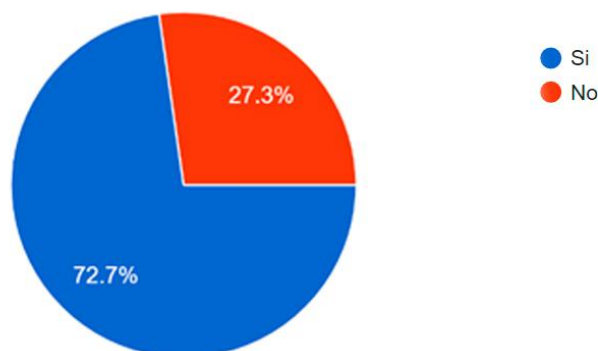
El tiempo que dedican al aprendizaje de las medidas de prevención con 83.9% es de 15 minutos, mientras el 12.9 % son de 30 minutos y el 3.2% son más de una hora, el tiempo que más predomina al aprendizaje de las medidas de prevención del COVID-19 son de 15 minutos.

Conclusiones: Dedican al aprendizaje de sus estudiantes unos 15 minutos en las medidas de prevención del COVID-19. Por lo tanto, el juego deberá ser simple y dinámico, para que se pueda acoplar al tiempo que le dedican.

3). ¿En las horas de clases realizan alguna actividad lúdica que refuerce los conocimientos de las medidas de prevención del COVID-19?

Tabla 7 Tema: Actividades relacionada a mejorar conocimientos en las medidas de prevención.

62 respuestas



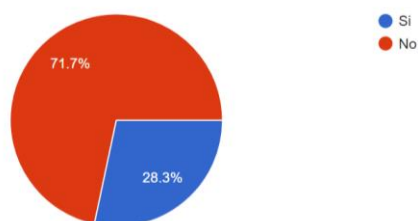
Elaborado: Paul Ortiz

Esta clase de estrategias educativas mediante la actividad lúdica lo realizan un 72.7%, mientras el 27.3% no realizan ninguna actividad lúdica.

Conclusiones: Esta clase de actividades son aceptadas por los profesores con un 72.7%, así que el producto sería una herramienta ideal para fortalecer o incentivar esta clase de estrategias educativas en clases.

4). ¿Has realizado alguna actividad lúdica con tus padres como apoyo al aprendizaje de las medidas de prevención del COVID-19?

Tabla 8 Tema: Actividades lúdicas



Elaborado: Paul Ortiz

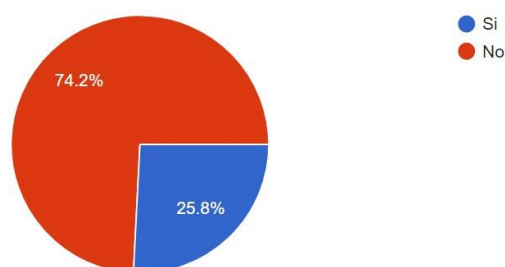
Los niños aseguran con 71.7% que no han realizado ninguna actividad lúdica en mejorar sus conocimientos en las medidas de prevención del COVID-19, mientras el 28.3% asegura que sí lo han realizado.

Conclusiones: Podría existir un desinterés por parte del padre en compartir actividades lúdicas con su hijo para mejorar los conocimientos de su hijo en las medidas de prevención del COVID-19. Razón por la cual el material gráfico lúdico

podría ser un apoyo para la participación del padre en mejorar los conocimientos de su hijo en las medidas de prevención del COVID-19.

5). ¿Has jugado con algún material grafio en apoyo al aprendizaje en las medidas de prevención del COVID-19?

Tabla 9 Tema: Aprendizaje de las medidas de prevención mediante la actividad lúdica



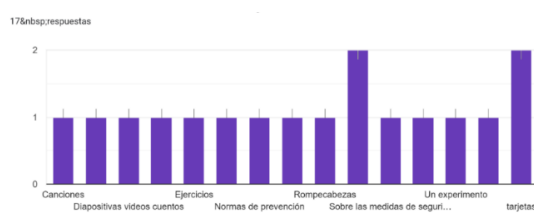
Elaborado: Paul Ortiz

Con un 74.2% los profesores no han utilizado algún tipo de material gráfico en apoyo a las actividades lúdicas en el aprendizaje de las medidas de prevención, mientras el 25.8% aseguran que sí lo han utilizado.

Conclusiones: La mayor parte no han utilizado esta clase de productos. Los niños podrían requerir de algún tipo de material gráfico lúdico en apoyo al aprendizaje de las medidas de prevención del COVID-19.

Si es así, que tipo de materiales disponen:

Tabla 10 Tema: Tipo de materiales lúdicos.



Elaborado: Paul Ortiz

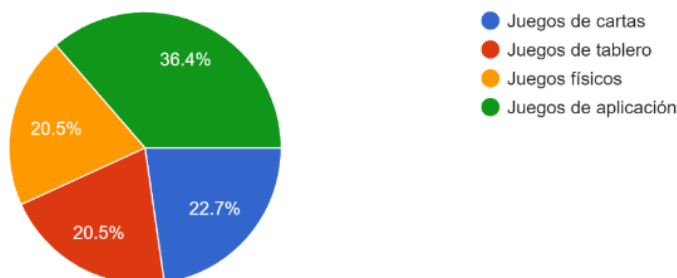
Los estudiantes que respondieron que Si, entre los materiales gráficos lúdicos los que más se pueden asemejar son la utilización de tarjetas, videos y rompecabezas, ya que las canciones, experimentos, diapositivas informativas no se comparan con un material gráfico lúdico. Existe una necesidad en los estudiantes dispongan de algún tipo material gráfico lúdico, para mejorar sus conocimientos en las medidas de prevención del COVID-19, ya que la carencia de material gráfico

puede influir a la calidad de enseñanza por parte de los profesores en las actividades lúdicas que aplican en sus clases.

6). ¿Qué tipo de juegos te llama más la atención?

Tabla 11 Tema: Juegos llamativos

44 respuestas



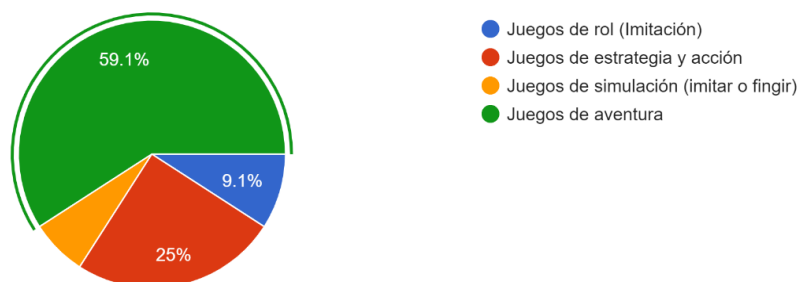
Elaborado: Paul Ortiz

Los juegos que más les llama la atención son los juegos de aplicación ocupando un 36.4% de aceptación por los niños, mientras el 22.7% prefieren juegos de cartas, el 20.5% juego de tableros y el 20.5% juegos físicos.

Conclusiones: Los juegos de aplicación es el formato que más quieren utilizar, para que se puedan interesar más en el producto por la experiencia de uso y facilitara la distribución del material gráfico lúdico de forma online.

7). ¿Qué tipo de experiencia quieres vivir en un juego?

Tabla 12 Tema: Experiencia de los juegos



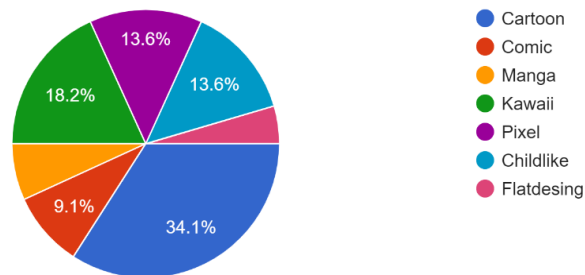
Elaborado: Paul Ortiz

Los juegos de aventura con un 59.1 % de interés que tienen los niños por esta temática de juego, los juegos de estrategia y acción ocupan el segundo lugar con un 25%, le sigue los juegos de Rol con un 9.2% y por último los juegos de simulación con 6.8% que no ha sido tan aceptado por los niños.

Conclusiones: El juego de aventura es el más valorado, este tipo actividad lúdica resultará divertido e inmersivo para la mayoría de los niños.

8). ¿Cuál de los siguientes estilos de ilustraciones graficas son los que atraen más visualmente?

Tabla 13 Tema: Estilo gráficos



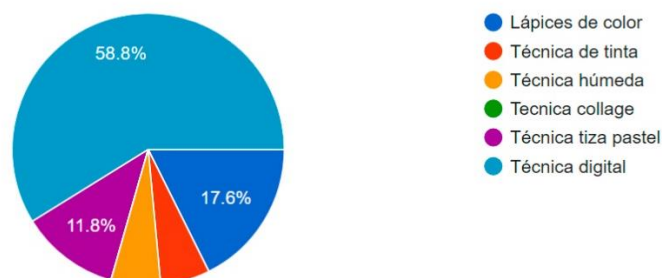
Elaborado: Paul Ortiz

El estilo que más atrae a los niños es el Cartoon con un 34.1%, seguido por Kawaii con un 18.2%, el Píxel con un 13.6%, el Childlike con un 13.6%, comic con un 9.1%, el manga con un 6.8% y el Flatdesing con un 4.5%.

Conclusiones: El estilo cartoon es el que llama más la atención visual en los niños, hará que el producto tenga una estética visual agradable y que pueda influir en adquirir o utilizar el producto.

8). ¿Cuál de las siguientes técnicas de ilustraciones graficas son los que atraen más visualmente?

Tabla 14 Tema: Técnicas de ilustración



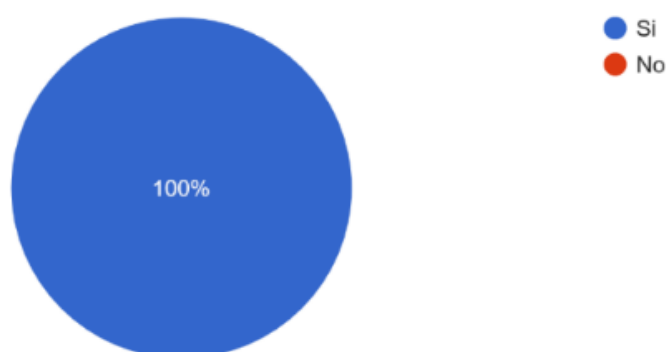
Elaborado: Paul Ortiz

La técnica que más atrae a los niños es la técnica digital con un 58.8%, seguido por los lápices de color con un 17.6%, la tiza pastel 11.8%, la técnica húmeda con un 5.9%, técnica de tinta con un 6.9 % y el collage no obtuvo ninguna aceptación.

Conclusiones: La técnica digital es lo que llama más la atención visual en los niños escolares, ayudará a poder potenciar los mensajes visuales y llamar la atención de nuestro público objetivo.

9). ¿Jugarías con un material gráfico que te enseñe sobre las medidas de prevención del COVID-19?

Tabla 15 Tema: Opinión sobre la elaboración del material gráfico lúdico de las medidas de prevención del COVID-19.



Elaborado: Paul Ortiz

Conclusiones: Todos están dispuestos a jugar con este tipo de material gráfico, así que la realización de este producto los niños tendrán mucho provecho en el aprendizaje en las medidas de prevención del COVID-19.

2.4.1. Conclusión general

Si son educados por sus profesores en las medidas de prevención del COVID-19, en la que es necesario realizar algún tipo de recurso educativo en apoyo al aprendizaje y que a través de la actividad lúdica los padres puedan ser partícipes en el aprendizaje en las medidas de prevención del COVID-19 y puedan otorgar conocimientos a sus hijos. Con un producto que reúna una gráfica de acuerdo a los requerimientos de los niños y plasmarla en una aplicación móvil, para que el producto tenga una experiencia mucho más agradable al momento de utilizar, ya que cubre necesidades educativas, visuales y lúdicas.

2.5. Metodología de la investigación

2.5.1. Método Design Thinking (Guía de Viajes Universal)

Metodología que contribuye al diseñador en generar ideas innovadoras, que se centra en entender y coincidir las necesidades para dar una solución factible, para entregar un producto que pueda cubrir todas sus necesidades. El proceso de Design Thinking se divide en 5 fases según (Bürdek, 2002), son las siguientes:

2.5.1.1. Empatía

Para lograr empatizar y entender las necesidades que podrían presentar los usuarios se desarrolló una investigación, como resultado se encontró que la información constante sobre las medidas de prevención del COVID-19 en los diferentes medios de comunicación, hace que la información pueda fomentar un desinterés en los niños, ya que sus únicas iniciativas es informar sobre el cuidado de la salud. Como consecuencia la información expuesta carece de propuestas en promover el cuidado de la salud a través de materiales gráficos lúdicos, las instituciones públicas y privadas en Latinoamérica como en Ecuador no han impulsado ningún proyecto de este tipo.

En las entrevistas y encuestas realizadas a los usuarios, se pudo conocer que los profesores y padres de familia si toman en cuenta el aprendizaje de las medidas de prevención del COVID-19, pero carecen de materiales gráficos en apoyo a las actividades lúdicas y que los niños requieren de un juego que cubra sus requerimientos. Estos puntos serán clave para realizar un producto que pueda cubrir los problemas presentados en la unidad educativa 12 de Octubre.

2.5.1.2. Definición

Sabemos que el usuario presenta diferentes problemas y el reto es encontrar la mejor solución, para evitar errores es importante asegurar que la información recopilada con anterioridad sea lo suficiente, para poder identificar el problema del usuario y así poder ofrecer una solución factible a los mismos.

Al definir el foco de acción a partir de las conclusiones extraídas de nuestro target directo e indirecto, se comprendió que la disposición del material gráfico puede ser de apoyo para el profesor en incentivar o contribuir en el aprendizaje mediante actividades lúdicas dentro clases y que el juego al ser cooperativo ayudará en la

participación del padre de familia en ser un apoyo para el aprendizaje de su hijo, en las medidas de prevención del COVID-19, cumpliendo con los requisitos de nuestro target, que reúna una gráfica acorde a la edad de los niños escolares con un buen uso de la información formativa en las medidas de prevención del COVID-19 para que el contenido sea acogido, con la fin de mejorar sus comportamientos y aptitudes.

2.5.1.3. Idear

Una vez definido las causas del problema se idea una versión del prototipo, esto nos permite crear varias opciones para el producto final, descartando varias ideas o combinándolas, para plasmarlas en un boceto y conocer cuál sería el más adecuado, según los requerimientos del usuario.

El producto tendrá un estilo cartoon en los elementos etnográficos de la nacionalidad del Ecuador y plasmarlo digitalmente en una aplicación móvil, donde el jugador representará a un personaje de la comunidad Shuar, Tsáchila y kichwa, se enfocará en la aventura y la competición, que a través de la información formativa el jugador deberá contestar preguntas sobre las medidas de prevención del COVID-19, el que conteste correctamente las preguntas tendrá más posibilidades de ganar el juego. Entre ellas se consideró 3 ideas:

- 1) Adivina la medida preventiva
- 2) Contagio
- 3) Trivia preventiva

2.5.1.4. Prototipar

Al seleccionar la idea es necesario mentalizarse de cómo estaría constituido y como se trata de un juego lo ideal es establecer las mecánicas en su jugabilidad, la función que cumplirá los elementos gráficos y el uso de la interfaz de la aplicación, esto facilitará el proceso de diseño, como la producción del prototipo final.

Ya realizado la mecánica del juego y los bocetos según las ideas establecidas, se pensará en los materiales a utilizar entre ellos está el: software para la creación de la aplicación, computadora e internet. En el material físico el cartón plegable, vinil adhesivo laminado, acrílico y el papel cuche, donde se procederá a realizar su composición y maquetación, para ordenar los elementos y que puedan cumplir con su función.

2.5.1.5. Evaluar

Al tener el prototipo realizado se solicita que los usuarios lo prueben, para que el target directo e indirecto puedan dar sus opiniones y comentarios al respecto, esto ayudará a identificar errores, como la redacción, la mecánica del juego, el diseño o la información, con la finalidad de tener un producto óptimo para su uso.

CAPÍTULO III

3. PROPUESTA SOLUCIÓN AL PROBLEMA

3.1. Planteamiento del proyecto en función del problema definido

Con el resultado de las investigaciones, se considera que el proyecto tiene que tener ciertos temas que deben ser tomados en consideración para la elaboración del producto. Para el adecuado desarrollo del del material gráfico se tomó en cuenta los resultados obtenidos de la entrevista a los expertos en el tema, la encuesta al usuario que va dirigido, para poder entender con más claridad qué tipo de producto será el más adecuado de realizar según la problemática que presentan los niños, padres de familia y profesores, que cumpla con la función en mejorar los conocimientos en las medidas de prevención del COVID-19. A continuación, se describe las herramientas que se manejaron para la creación del material gráfico lúdico.

3.1.1. Concepto

Se define como un juego que concientiza las prácticas en el cuidado de la salud ante el COVID-19, va dirigido a los niños de 7 a 8 años, que lo podrá disfrutar con la compañía de un amigo o familiar, demostrando que al saber del tema podrá prevenir un posible contagio.

3.1.2. Análisis de Homólogos (Productos similares)

Con la idea establecida según los resultados obtenidos, se tomará en cuenta los productos que sean similares, en las que se enfoca en un juego formativo y aplicarlo en una app como en su forma física, para que lo puedan adaptar en clases online y en un futuro adaptarlo presencialmente, se debe valorar de acuerdo a los tres parámetros del diseño: forma, función y tecnología.

3.1.3. Preguntados de aventura

Es un juego de aplicación cuya finalidad es fortalecer y evaluar los conocimientos del usuario con todas las áreas que dispone el juego. Ofrece una interfaz amigable, con diferentes áreas generando un apego hacia el usuario y el producto.

Figura 21 Tema: Juegos de aplicación



Fuete: (Google Play, 2021)

Forma: Aborda un estilo cartoon, fomenta el interés en el usuario por sus llamativas ilustraciones, que fomenta una interacción amigable con la interfaz, la paleta de colores utilizada predomina los colores fríos con una tipografía sans serif para que la información pueda leerse con la mayor claridad posible. La información que se presenta es muy reducida, debido a que la aplicación se enfoca a la interacción de sus elementos, la cantidad de texto es muy breve y concisa, para que el usuario comprenda la información con gran rapidez y el juego pueda avanzar lo más rápido posible.

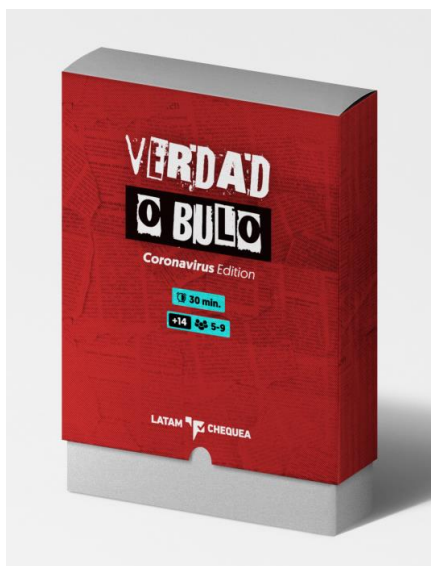
Función: El juego se enfoca a la trivia en la cual dos usuarios compiten entre sí para ganar el juego.

Tecnología: El juego se presenta como una aplicación móvil gratuita, los principales componentes son el diseño lúdico, este factor resulta importante en la aplicación.

3.1.4. Juegos de mesa verdad o bulo

Es un juego de un target juvenil entre 10 a 12 años, que podrá disfrutar con toda la familia que le permite jugar hasta con 5 a 9 jugadores, su función es que los jugadores puedan identificar la información que circula sobre el COVID-19 e identificar si es verdadera o falsa.

Figura 22 Tema: Juegos de aplicación



Fuente: (Maldita.es, 2020)

Forma: Presenta un estilo de ilustración más formal, que fomenta la interacción entre los usuarios y la mecánica del juego está dividido en diferentes roles. La paleta de colores que más predomina es el color rojo y azul, la información del contenido es moderada solo entregando información necesaria para que los jugadores lo puedan utilizar correctamente.

Función: El juego se enfoca a lo competitivo donde el jugador tiene que superar las trivias de su contrincante por el factor de azar, hasta que alguno de ellos consiga los puntos necesarios para ganar.

Tecnología: El juego se presenta como un material digital descargable, que los principales componentes son el diseño lúdico y con un estilo enfocado hacia los más jóvenes.

3.6. Proceso de ideas

Para la selección se deberá analizar las necesidades y requerimientos del target directo e indirecto, en la que se ideó crear varios juegos y plasmarlos en un formato de aplicación como uno físico.

3.6.1. Adivina la medida preventiva. El juego consiste en adivinar la mímica, para poder avanzar las casillas, mientras se aventura en las 3 regiones del Ecuador, sus principales materiales son las tarjetas, mesa de juego, fichas y el dado.

Figura 23 Tema: Boceto del juego “Adivina la medida preventiva”

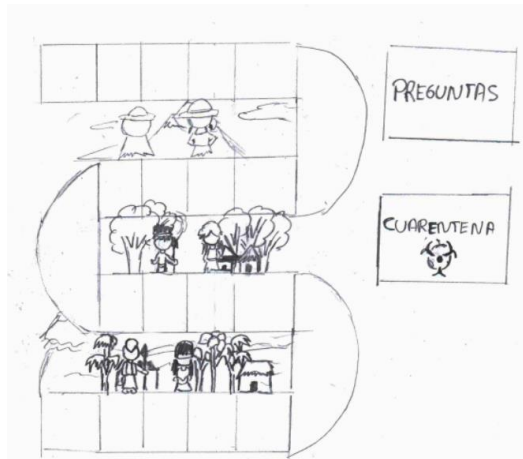


Elaborado: Paul Ortiz

3.6.2. Contagio

Consiste en que el niño se aventure en una historia donde el protagonista son los usuarios del juego, donde su principal función es que avancen de casillas y recorran las tres regiones del Ecuador, recordando las medidas de prevención, para evitar contagiarse y tener la oportunidad de salvar la vida de su personaje, sus principales materiales son las tarjetas, mesa de juego, fichas y el dado.

Figura 24 Tema: Boceto del juego "contagio"

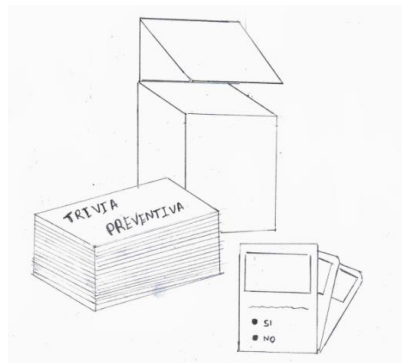


Elaborado: Paul Ortiz

3.6.3. Trivia preventiva

Cada jugador elige 5 cartas, donde su función principal es contestar preguntas sobre las medidas de prevención en un tiempo determinado, si las contestas bien podrán sumar puntos y el que sume más de 100 puntos será el ganador del juego, sus principales materiales son las tarjetas.

Figura 25 Tema: Boceto del juego “Trivia preventiva”



Elaborado: Paul Ortiz

3.7. Idea final

La idea seleccionada es “contagio”, este juego cumple con los requerimientos y necesidades que presenta los usuarios, en ayudar a incentivar o fortalecer las actividades lúdicas dentro de clases, mejorar el conocimientos en las medidas de

prevención del COVID-19 y que la experiencia de juego sea agradable para el usuario, también facilitará que los elementos etnográficos puedan cumplir funciones esenciales en el juego como por ejemplo, el usuario al escoger una ficha representara a un personaje de alguna comunidad de la región del Ecuador.

Lo podrán jugar un máximo 6 personas, conforme va avanzando de casillas también encontrarán iconos representativos de cada comunidad que servirán como comodines, donde podrán ganar un turno según a la región que pertenezcan y que el juego pueda avanzar mucho más rápido, para que se adapte al tiempo que disponen los profesores en clases. Está especialmente diseñado para niños de 7 a 8 años, el juego promoverá en mejorar los comportamientos o aptitudes, sobre las medidas de prevención del COVID-19, mediante los restos y trivias que presentará el juego, será una herramienta de apoyo para los profesores en la enseñanza de sus estudiantes y que los padres puedan involucrarse en las actividades de su hijo con el fin de mejorar sus comportamientos y aptitudes. El juego estará pensado en un formato digital como físico, para que en un futuro también lo puedan aplicar presencialmente.

3.7.1. Identidad

El proyecto fomenta el cuidado de la salud mediante las medidas de prevención del COVID-19, realizando actividades lúdicas en apoyo a la formación de individuo.

3.7.2. Juego de Aventura.

El usuario al escoger una ficha escoge a un personaje que interpreta a una comunidad originaria del Ecuador, donde su objetivo es regresar a su hogar, donde tendrá que aventurarse en las diferentes regiones costa, sierra y amazonia superando las trivias y los restos sobre las medidas de prevención que se le presentan al avanzar de casillas, para llegar a su hogar sano y salvo.

3.7.2.1. Trivia

Las trivias permiten la participación del usuario en conocer sus niveles de conocimientos sobre las medidas de prevención del COVID-19, se dividen en dos categorías: una enfocada cuidado preventivo y la segunda en la identificación de los síntomas, donde el jugador tendrá que responder correctamente para poder avanzar de casillas y si no la responde correctamente perderá un turno.

3.7.2.2. Retos

Los retos consisten en que el usuario tendrá que seguir al pie de la letra las indicaciones de cada tarjeta, en donde podrá beneficiarse o perjudicarse en el transcurso del juego.

3.8. Proceso del diseño

Al ser un juego de aplicación se enfocará en el diseño, interacción, la información y el contenido de los materiales del juego, en la cual se pensaría el formato sencillo, interactivo y llamativo para su uso.

En el formato físico los materiales deberán justificar su funcionalidad con el fin de que los profesores lo puedan implementar adecuadamente en un futuro, cuando se reanuden las clases presenciales en la unidad educativa 12 de Octubre. Para su creación se pensará en el diseño del tablero en el empaque, maquetación, forma, color y distribución, para que su utilización sea la más eficiente posible.

3.9. Prototipo final

Para la elección del prototipo final se hizo un proceso de selección mediante las ideas gráficas establecidas a partir de todo el análisis y la investigación realizada anteriormente

3.9.1. Logotipo

Se realizó una lluvia de ideas para identificar un nombre adecuado que pueda representar el juego y después de analizar varias propuestas una de ellas se eligió por nombre CONTAGIO, ya que el juego se enfoca en salvaguardar la salud del individuo y prevenir un contagio, es corto y fácil de pronunciar, con colores que harán referencia a un entorno aventurero y la seriedad los acontecimientos que estamos viviendo ante la pandemia.

El bocetaje del logotipo se eligió la tipografía fantasía, el que permite realizar cualquier modificación gráfica en la tipografía, que permite la incorporación del estilo cartoon, como resultado el logotipo consta de picos redondeados que está influenciada por la partícula del virus del COVID-19. La tipografía y el nombre Contagio puede representar adecuadamente lo que consiste el juego en evitar contagios por medio de las medidas de prevención.

Figura 26 Tema: Idea del logotipo del producto

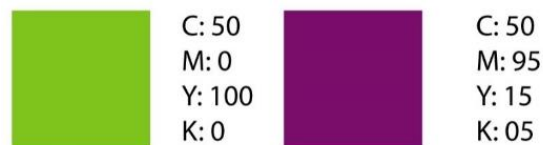


Elaborado: Paul Ortiz

3.9.2. Cromática

El color del logo es una combinación complementaria de un amarillo verdoso con rojo violeta, se escogió el amarillo verdoso porque va orientada a la seriedad del asunto y la asociación con la naturaleza, ya que este virus se originó en ella, y el color púrpura a la reflexión sobre del tema.

Figura 27 Tema: Cromática del logotipo



Elaborado: Paul Ortiz

3.9.3. Logotipo Final

El logotipo consiste con una tipografía de fantasía, que permite la incorporación de diferentes elementos entre ellos el estilo cartoon y con una referencia al COVID-19 en sus puntas redondeadas que cubren a cada letra, como las puntas redondeadas que cubren al virus.

Figura 28 Tema: Logotipo



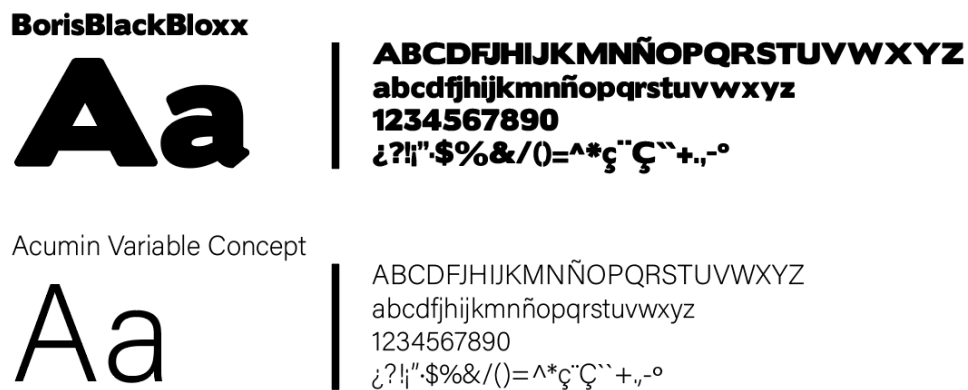
Elaborado: Paul Ortiz

3.9.4. Tipografía

La tipografía será un gran complemento para el contenido de la información del juego, así que se pensó que los títulos de gran importancia tengan un estilo semejante al cartoon donde se eligió la familia tipográfica Sans Serif del estilo BorisBlackBloxx son tipografías que transmiten alegría, ayudará armonizar con el estilo gráfico.

Para el contenido de la información para una lectura adecuada se eligió la familia tipográfica Sans Serif el estilo Acumin Variable Concept con su carácter regular, esta tipografía es ideal para textos cortos para que la información del contenido sea la más fácil de leer, combinara con el estilo del título principal.

Figura 29 Tema: Tipografía de marca



Elaborado: Paul Ortiz

3.9.5. Personajes del juego

Los personajes tienen un estilo cartoon que permite la facilidad de exagerar sus expresiones y partes corporales, con la finalidad de resaltar sus características más importantes en los personajes como: su vestimenta, color de piel y sus adornos corporales, para lograr que sea fácil de identificar a las comunidades que pertenecen, con la investigación realizada anteriormente se lograra determinar la característica de los personajes.

Figura 30 Tema: Personajes del juego



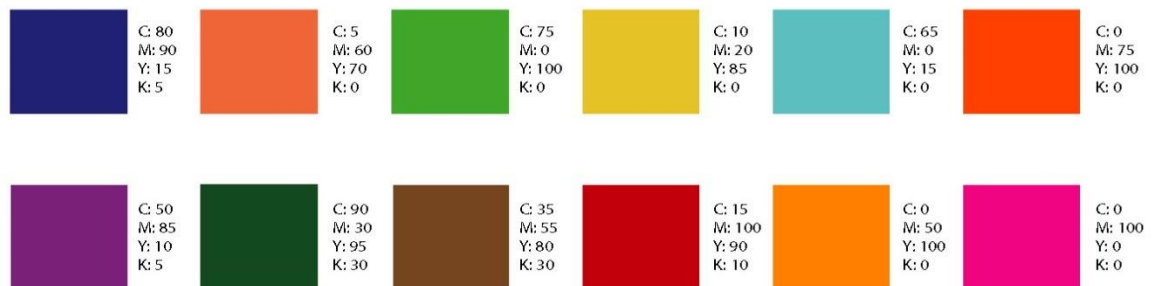
Elaborado por: Paul Ortiz

3.9.6. Cromática

La paleta de colores seleccionada es de la vestimenta, aspecto físico y sus adornos corporales, colores que se implementaron en las ilustraciones gráficas y que pueda facilitar identificar y diferenciar a cada personaje.

1). Costa

Figura 31 Tema: Paleta de colores (Tsa'chila)

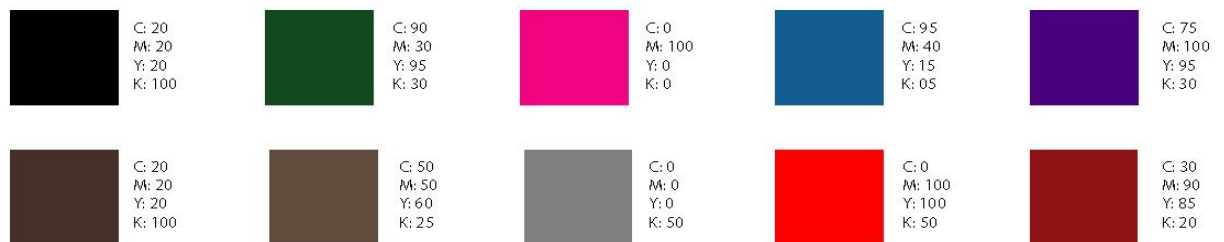


Elaborado por: Paul Ortiz

3). Sierra

Comunidad Kichuwa

Figura 32 Tema: Paleta de colores (Kichuwa)



Elaborado por: Paul Ortiz

4). Amazonia

Comunidad Shuar

Figura 33 Tema: Paleta de colores (Shuar)



Elaborado por: Paul Ortiz

3.9.7. Constantes y variables

1) Constantes

- El cuerpo de los personajes la cabeza ocupa un aproximado de 40%, las piernas y el cuerpo ocupan un aproximado de 30% del cuerpo total de los personajes.
- Los ojos ocupan el mínimo de espacio en el rostro del personaje para que la ropa y sus diferentes artículos tengan un mayor impacto visual en el personaje.

2) Variables

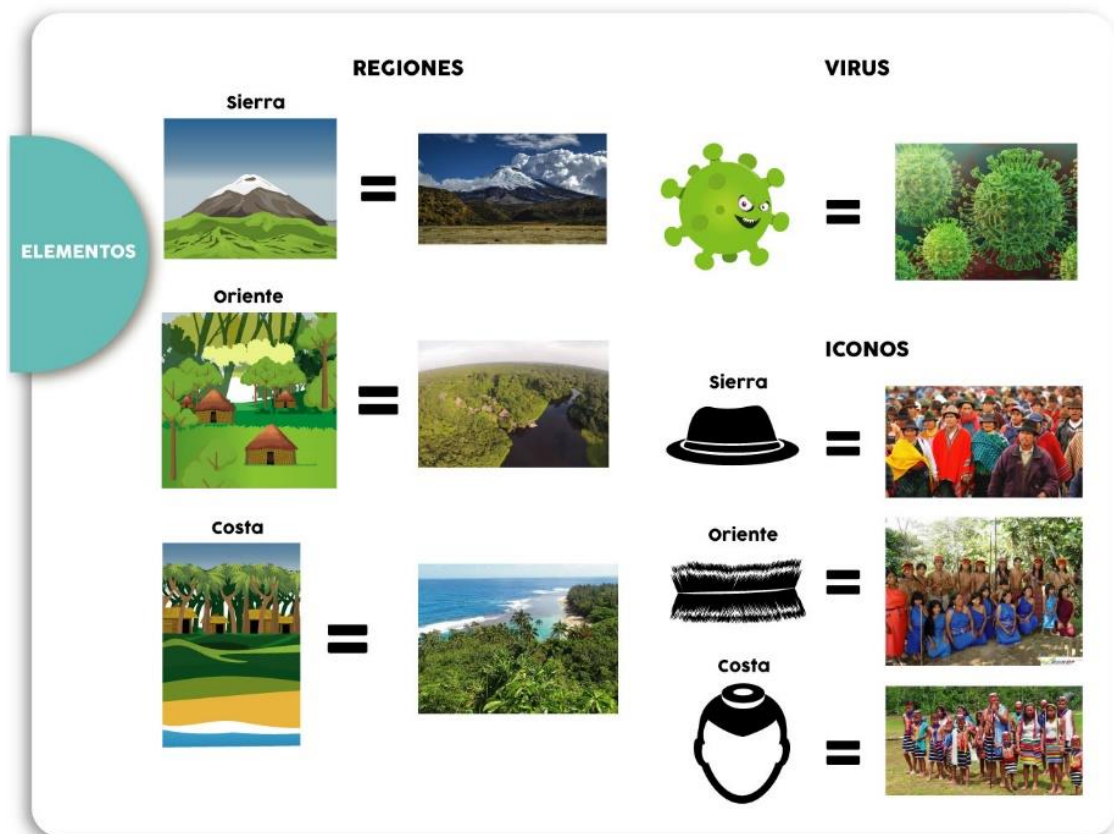
- Cada personaje tiene sus características visuales definidas propias de su comunidad.

3.9.8. Objetos del juego

Existe diferentes objetos que abarcan en el contenido del juego, entre estos está el entorno que les rodea a cada comunidad, como son: el clima, la vivienda o sus artículos más característicos, estos elementos son necesarios para poder identificar en que entorno convive el personaje.

Para la elección de los iconos que representarán los comodines del juego, serán los elementos etnográficos más diferenciadores de cada comunidad entre ellas, el kichuwa el sombrero, el shuar es la corona de plumas que utilizan los hombres y en los Tsáchilas el cabello pintado de rojo, con el fin de crear iconos que podrán identificar con el personaje.

Figura 34 Tema: Elementos gráficos de juego



Elaborado por: Paul Ortiz

3.9.9. Tablero final

Está constituido de 38 casillas donde está incorporado iconos para poder identificar las preguntas, retos y comodines del juego, en el interior del tablero podrán colocar las tarjetas de las preguntas y retos esto para que le juego pueda ser más inversivo, el color de las casillas representa el clima característico de la región, en la sierra el clima es frio, en la costa un clima tropical y en el oriente un clima húmedo, donde también estarán situados los miembros de las nacionalidades originarias del sitio como sus animales más característicos, esto para reflejar el lugar en donde están ubicados en las regiones del Ecuador.

Figura 35 Tema: Mesa de juego



Elaborado por: Paul Ortiz

3.9.10. Tarjetas

Los retos como las trivias irán identificadas con un nombre en específico color y su icono diferenciador, para que las medidas de prevención, los síntomas y advertencias no se puedan mezclar ni confundir.

Para la incorporación de la información en las tarjetas, se seleccionó la misma familia tipográfica, esto para respetar la línea gráfica del logotipo de la marca, se seleccionó el estilo Sans Serif Acumin Variable Concept black para que el jugador pueda entender con más claridad la pregunta de la tarjeta y en los títulos de la parte frontal de la tarjeta se eligió el estilo BorisBLackboxx, esto para títulos de gran importancia.

La tarjeta de prevención su color diferenciador es el verde que expresa la calma y el optimismo, ante el cuidado de la salud, con un icono que representa a la mascarilla, uno de los objetos más utilizados como medida preventiva contra el COVID-19.

Figura 36 Tema: Tarjeta de trivia de prevención



Elaborado por: Paul Ortiz

La tarjeta de síntomas su color diferenciador es el rojo que expresa peligro, el peligro al estar cerca de una persona con síntomas, con un icono que representa al COVID-19, que se identifica directamente con los síntomas que el virus provoca.

Figura 37 Tema: Tarjeta de trivia de síntomas



Elaborado por: Paul Ortiz

La tarjeta de advertencia su color diferenciador es el morado que expresa la penitencia, acción del reto que el usuario tiene que cumplir en el juego, con un icono que representa netamente a un símbolo de advertencia, uno de los símbolos más utilizados en afiches o tablero informativos para advertir de alguna situación.

Figura 38 Tema: Tarjeta de retos



Elaborado por: Paul Ortiz

3.9.11. Instructivo

En todo juego debe tener una lista de instrucciones, para que los docentes, los niños y los padres de familia, lo puedan jugar correctamente, su contenido estará constituido de como armar el juego, como jugarlo, en que consiste y las respuestas de las preguntas. El diseño del folleto seguirá la misma línea gráfica planteada.

Figura 39 Tema: Manual de instrucciones



Elaborado por: Paul Ortiz

3.9.12. Fichas

Para el diseño se seleccionaron todos los personajes que están vinculados con el juego con un total de 6 fichas, cada una de ellas representará a la comunidad que pertenecen.

Figura 40 Fichas del juego



Elaborado por: Paul Ortiz

3.9.13. Empaque

Tendrá el mismo estilo gráfico que el resto de elementos, se incluyó información esencial del juego como: el número de jugadores, el tiempo estimado de juego, una introducción y se señaló que es un juego formativo de preguntas y retos.

Figura 41 Tema: Parte exterior de la caja



Elaborado por: Paul Ortiz

3.9.14. Composición y maquetación

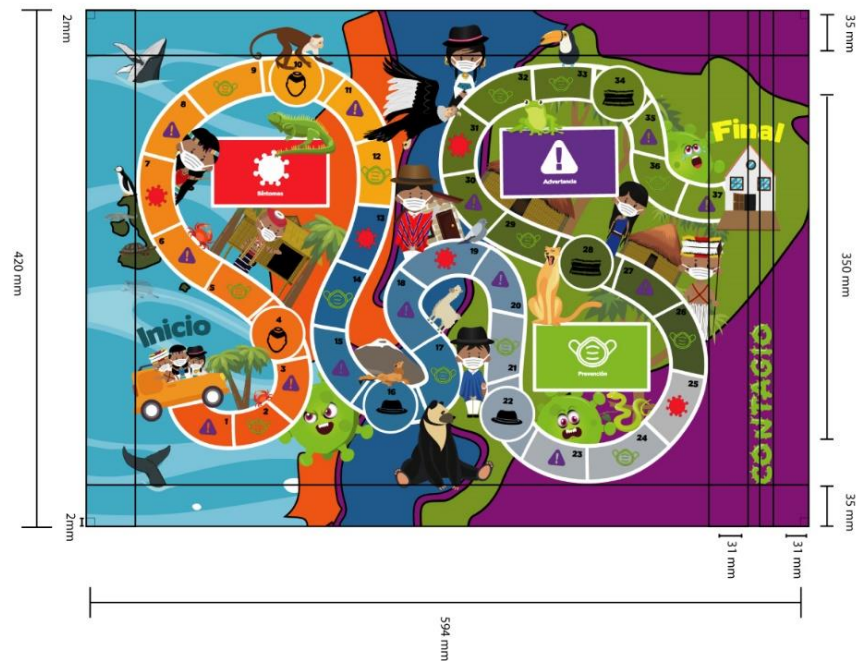
Las retículas permiten acoplar el texto y las imágenes adecuadamente, para que puedan formar una armonía visual y poder jerarquizar el contenido de cada uno de ellos, con la finalidad de comunicar un mensaje adecuado al usuario.

3.9.14.1. Tablero

Se propuso un tamaño A4 para el contenido descargable, para que se la pueda imprimir en cualquier impresora tradicional y el A2 para el producto físico, para mayor comodidad en su uso, su maquetación tiene un margen inferior y superior de 2 mm, en los lados un margen de 35 mm, como un límite de espacio de trabajo, donde la incorporación del balance fue el principal elemento en la composición, ya que cada región del Ecuador comparten un mismo espacio, esto para generar una igualdad en jerarquización entre cada comunidad y sus elementos.

El material físico estará compuesto de vinil y laminado, para mayor duración, que estará adherido en un cartón plegable de 2 mm para mayor resistencia, será plegable en dos partes, es decir que se dobla en dos.

Figura 42 Tema: Composición del tablero de mesa



Elaborado por: Paul Ortiz

3.9.14.2. Tarjetas

Las tarjetas tienen un margen de trabajo de 2 mm, su principal composición es la simetría, ya que los elementos gráficos están situados simétricamente en el centro de la tarjeta. Su tamaño es de 9 cm x 5 cm este es un formato general para cualquier tarjeta en Latinoamérica, este tamaño será ideal para aprovechar todo el espacio y facilitar la impresión en el hogar. Mientras que el material físico será el mismo para que lo puedan reproducir en cualquier servicio de imprenta.

Figura 43 Tema: Composición y maquetación de la tarjeta



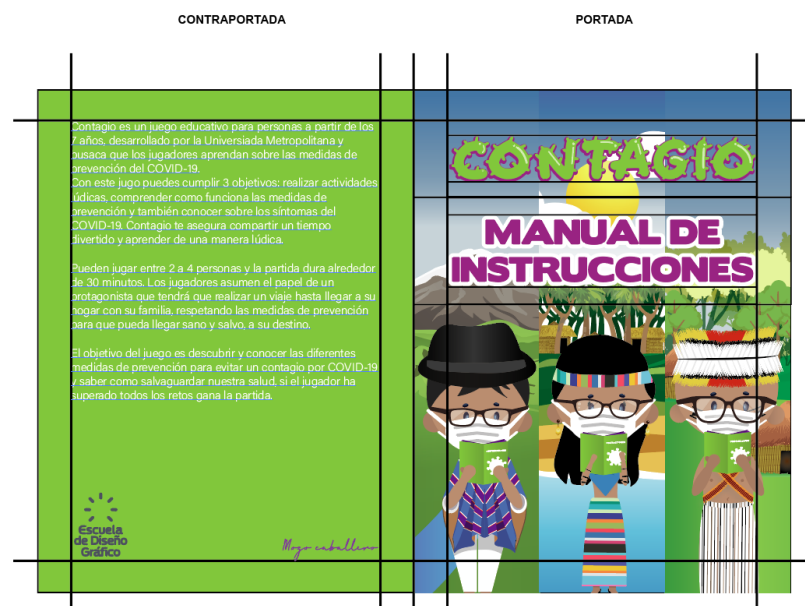
Elaborado por: Paul Ortiz

3.9.14.3. Folleto

El diseño de las hojas tiene un margen de 1 cm de cada lado, que se compone de una sola columna de rejilla para la distribución del texto, a excepción de la portada su composición es el balance, se divide en 3 columnas de imágenes compartiendo una misma jerarquización entre cada comunidad y entre los títulos un balance visual a simple vista.

Su tamaño es de 18 cm x 13.5 cm, esto para que puedan caber 2 páginas en una hoja y se pueda reducir el coste de la impresión, el formato comercial estará elaborado de papel cuche brillante, para que sea fácil su manipulación y utilización, ocupará el mismo tamaño para que abarque adecuadamente en el contenido interno de la caja, ya que un tamaño más grande no encajaría.

Figura 44 Tema: Composición y maquetación del manual de instrucciones



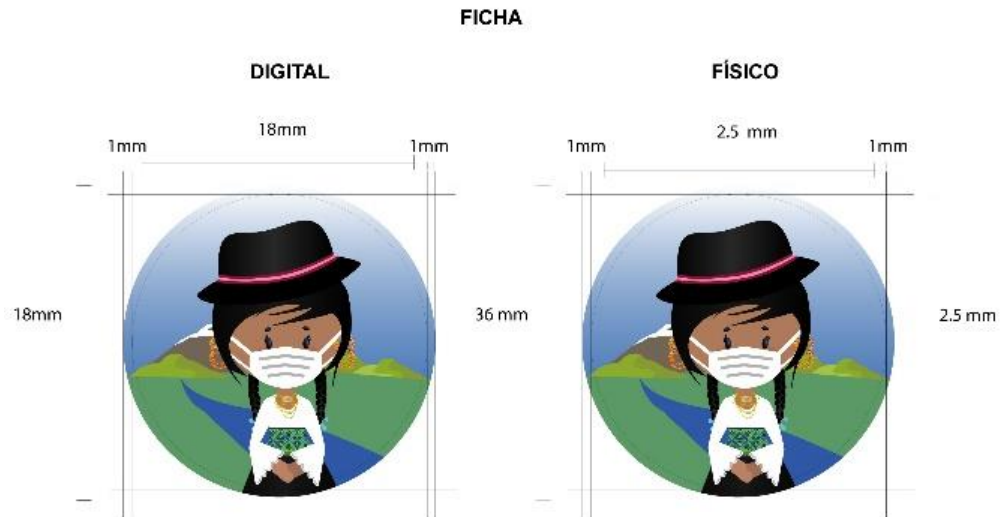
Elaborado por: Paul Ortiz

3.9.14.4. Fichas

La composición del personaje está centrada con un equilibrio simétrico, su tamaño es de 18 mm para el material digital descargable y 2.5 mm para el material físico, este tamaño fue asignado para que las fichas no sobresalgan de las casillas

del tablero. Los materiales que estarían elaborados en el formato físico constaría de vinil laminado y adheridos en acrílico transparente de 3 mm.

Figura 45 Composición y maquetación de las fichas del juego

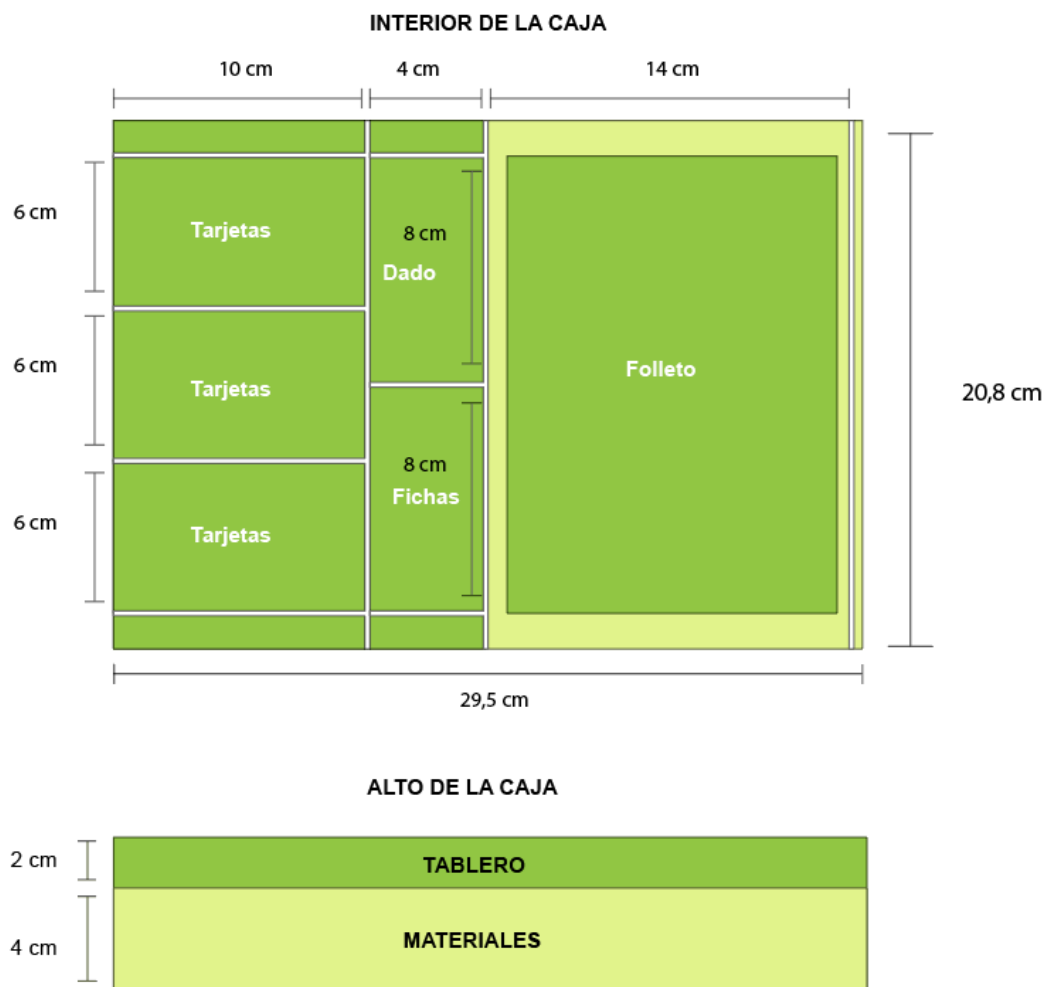


Elaborado por: Paul Ortiz

3.9.14.5. Empaque

El tamaño es el equivalente a un tamaño A4, con 1 cm adicional a cada lado, la tapa es de 29.9 cm x 21.2 cm y el fondo de 29.5 cm x 20.8 cm, está hecho de cartón plegable con un adhesivo laminado para mayor resistencia. Para la distribución interna del espacio, cada elemento fue asignado 1 cm² adicional a su tamaño original, esto para tener un espacio suficiente para los materiales del juego, separado por un cartón plegable de 4 cm de alto y tener un soporte para el tablero, el tamaño del empaque se ideó para que sea lo más compacto posible y que los materiales puedan caber sin ningún inconveniente en el espacio que disponen cada uno.

Figura 46 Distribución del espacio interno de la caja



Elaborado por: Paul Ortiz

La composición visual está diseñada con una retícula en proporción áurea, compuesta por texto e ilustración, con un peso visual al lado derecho, equilibrando un vínculo entre los personajes y el texto.

Figura 47 Tema: Composición externa de la caja



Elaborado por: Paul Ortiz

3.10. Desarrollo de la aplicación móvil

La aplicación es una herramienta necesaria para la distribución digital de juego y se pueda acoplar a clases virtuales de los niños, de lo cual se diseñó varias ideas según los lineamientos de los resultados obtenidos en la investigación a los usuarios.

Para la aplicación móvil se plantearon diversas propuestas, pero entre ellas cumplían un significado en común informar al usuario sobre lo que consiste el juego entre las propuestas que se generaron fueron 3 en la cual se seleccionó una que se caracterizaba por un balance estético y funcional, sin complicar la experiencia del usuario en la navegación de la interfaz.

3.10.1. Forma

Es la apariencia externa de la aplicación, visible de las cosas y objetos, la apariencia que define sus rasgos más característicos que tendrá la aplicación en su cromática, tipografía e imágenes.

3.10.1.1. Logotipo

El concepto visual del juego, es la imagen que transmite la percepción visual de los usuarios. Las ideas fueron planteadas y seleccionadas anteriormente donde la marca que representara la aplicación del juego es Contagio.

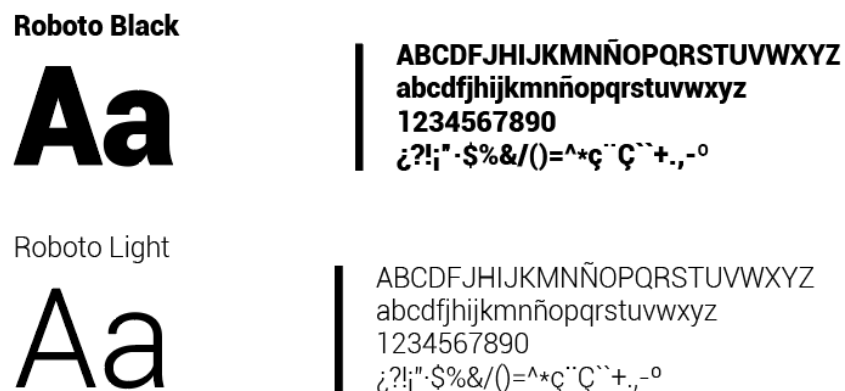
3.10.1.2. Cromática

La cromática será del mismo seleccionado anteriormente para que haga una concordancia y respetar la línea gráfica entre el logotipo, empaque y tablero, para que puedan identificar los colores con el juego.

3.10.1.3. Tipográfica

La tipografía dependerá de la compatibilidad del software o aplicación a utilizar para el desarrollo de la app, si la tipografía seleccionada anteriormente no es compatible para algún software, se las reemplazará por tipografías que sean semejantes a las anteriores seleccionadas a la familia tipográfica Sans Serif, que son las siguientes tipográficas.

Figura 48 Tipografía secundaria para la aplicación



Elaborado por: Paul Ortiz

Esta familia tipográfica Sans Serif del estilo Roboto son tipografías que son compatibles con la mayoría de softwares y aplicaciones, ya que esta app está destinada para aplicaciones Android. La roboto Black se eligió para títulos de gran importancia y la tipografía secundaria roboto light permitirá que el texto sea fácil de leer.

3.10.2. Función

La función se debe expresar mediante una forma adecuada, como uno de los rasgos más importantes en el producto pues la forma dependerá de la función del juego.

3.10.2.1. Folleto de instrucciones virtuales

Los folletos son una fuente de consulta donde los usuarios podrán entender lo que consiste el juego y no presenten ningún inconveniente al momento de utilizarlo. La elaboración de los folletos virtuales se realizó para que los usuarios tengan la decisión de economizar materiales en la impresión y ahorrar más tiempo en su armado, como también para que el material se pueda adaptar a las clases virtuales y facilitar el uso a los profesores como estudiantes en los hogares.

El folleto de instrucción se compone de 8 pantallas abarcara toda la información que concierne el juego como sus mecánicas, funciones y los materiales, donde se detalla cada una de ellas y como lo tienen que usar. Será una guía esencial para que el usuario lo pueda jugar adecuadamente y sin inconvenientes.

3.10.2.2. Folleto de consulta de respuestas

El folleto se compone de 6 pantallas, su función es ayudar a identificar si las respuestas del jugador son las correctas, cada hoja de respuestas estará diferenciadas por su nombre, color, icono y su enumeración, esto para que las puedan identificar fácilmente.

3.10.2.3. Función de la aplicación

El juego le ofrece al usuario la oportunidad de interactuar con otros jugadores y a si dar una especie de socialización, donde van a compartir experiencias y conocimientos, con la finalidad de que puedan cuidar de su salud ante el COVID-19, de esta manera sabrán qué medidas preventivas deben aplicar dentro y fuera de sus hogares.

Las funciones que dispone son la opción de preguntas de verificación y restos sobre las medidas de prevención, que se llevan a cabo en el transcurso del juego. Esto resulta importante para que el padre como el profesor tenga una herramienta

que sea fácil de aplicar y que sea de apoyo para la formación del niño en las medidas de prevención del COVID-19.

3.10.3. Tecnología

El producto se presentará como una aplicación móvil desarrollado por el software Adobe XD, será un prototipo funcional para la validación del mismo. Para su elaboración se necesitó de 3 etapas:

1. Proceso de imagen
2. Arquitectura de la aplicación (Composición y maquetación)
3. Sistema de navegación

3.10.3.1. Imagen

Se tomará el mismo estilo gráfico que se está llevando en el material físico, en esta sección se tomará más presente el diseño de los botones, cabe recalcar que la importancia de los botones ondulados ayudará que la interfaz se vuelva más amigable y transmitan movimiento, para dar una fluidez en la navegación de la APP.

Figura 49 Tema: Botones de la interfaz



Elaborado por: Paul Ortiz

3.10.3.2. Cromática

La selección de la cromática partirá del logotipo característico del juego, el color amarillo verdoso y rojo violáceo, una combinación complementaria que serán las bases para la selección cromática de la aplicación.

Figura 50 Tema: Paleta de colores



Elaborado por: Paul Ortiz

3.10.3.3. Sistema de distribución

Se presenta el sistema de distribución de elementos de la aplicación en el desarrollo de la interfaz, se organizó los elementos en las pantallas por columnas, para jerarquizar dentro de la misma los diferentes botones e imágenes, para lograr de esa manera un balance visual entre cada uno de ellos y a sí facilitar la visualización e interacción del usuario con las pantallas.

Figura 51 Tema: Distribución de elementos



Elaborado por: Paul Ortiz

3.10.3.4. Arquitectura de la información

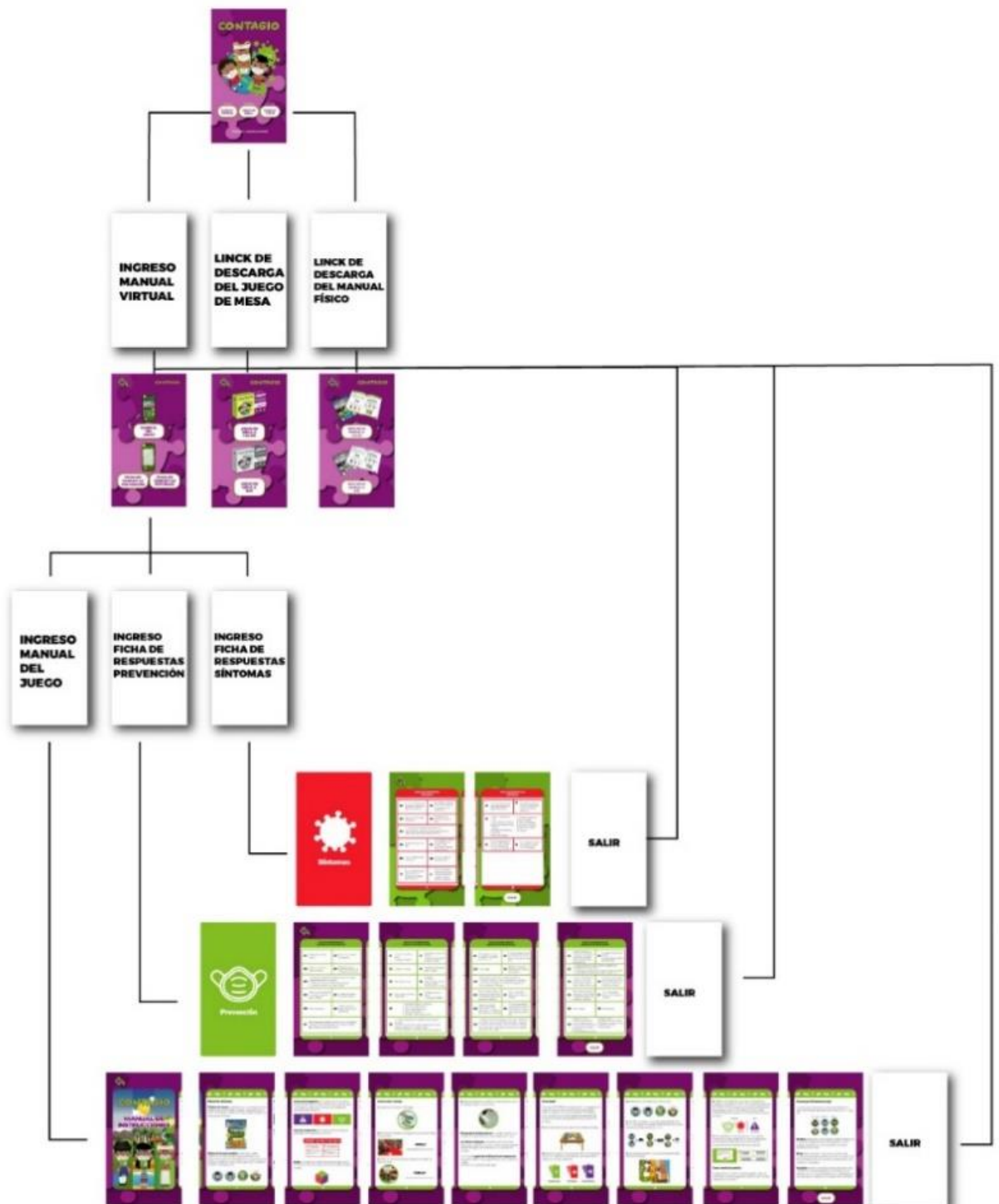
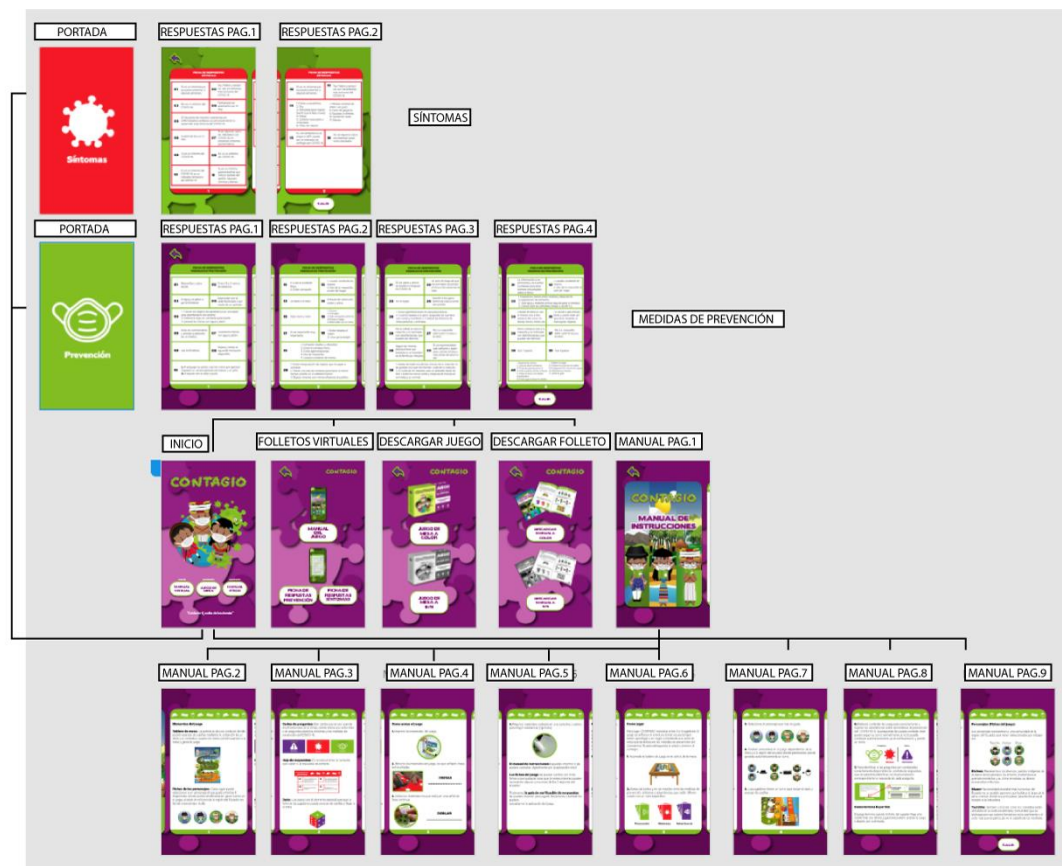


Figura 52 Arquitectura de navegación

Elaborado por: Paul Ortiz

3.10.3.5. Sistema de navegación

Figura 53 Tema: Sistema de navegación

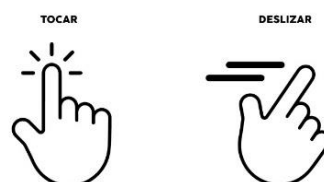


Elaborado por: Paul Ortiz

3.10.3.6. Gestos en la interfaz

Son los gestos que deberá emplear el usuario para poder navegar en la aplicación e interactuar con el contenido, se optó por la utilización de dos gestos básicos para la navegación, que son: tocar y deslizar. Uno de los gestos más utilizados para la navegación de cualquier interfaz de aplicación, hará que el manejo sea lo más simple para el uso del usuario.

Figura 54 Tema: Gestos de la interfaz



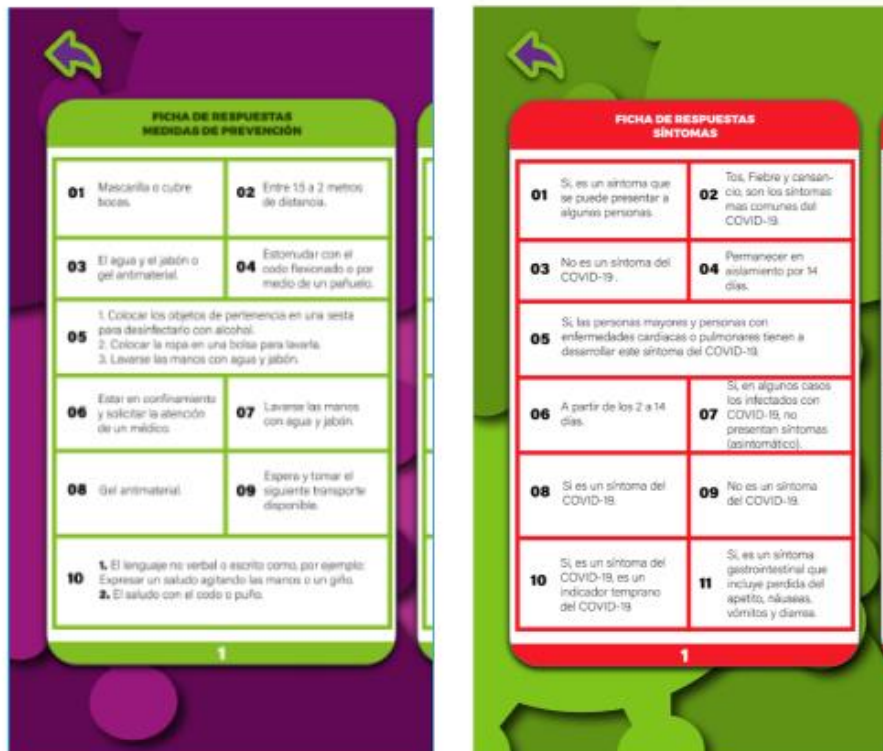
Elaborado por: Paul Ortiz

3.10.3.7. Desarrollo de las pantallas

Figura 55 Tema: Pantalla de la Interfaz



PANTALLA DE RESPUESTAS



Elaborado por: Paul Ortiz

Figura 56 Tema: Pantallas del manual de instrucciones

PANTALLA DE MANUAL DE INSTRUCCIONES



Elaborado por: Paul Ortiz

3.11. Validación

Esta sección cumple con la validación del prototipo en ver las opiniones del material gráfico lúdico en apoyo al aprendizaje en las medidas de prevención del COVID-19 que fue aplicado en clases como en el hogar. Para la validación se tomaron aspectos como: la perspectiva visual del material gráfico, las actividades lúdicas, los elementos etnógrafos y la información del juego, para ir evaluando el desarrollo del mismo y rectificando errores que se puedan presentar. La validación del producto está adjunta en el Anexo 9.

3.12. Presupuesto

CONTAGIO			
Costo de elaboración del prototipo Físico			
Empaque			
QTY	Descripción	Valor unitario	Total
1	Plancha de carton plegable	\$ 1.54	\$ 1.54
1	Adhesivos	\$ 7.04	\$ 7.04
1	Terminados	\$ 4.40	\$ 4.40
Tablero			
QTY	Descripción	Valor unitario	Total
1	Carton prensado	\$ 1.32	\$ 1.32
1	Adhesivos	\$ 4.40	\$ 4.40
1	Terminados	\$ 4.40	\$ 4.40
Folleto			
QTY	Descripción	Valor unitario	Total
4	Impresiones en papel cuche 300gr A4	\$ 1.76	\$ 7.04
1	Terminados	\$ 2.20	\$ 2.20
Tarjetas			
QTY	Descripción	Valor unitario	Total
8	Impresión Cartulina cuche 300 gr	\$ 1.76	\$ 14.08
1	Terminados	\$ 4.40	\$ 4.40
Dado			
QTY	Descripción	Valor unitario	Total
1	Dado	\$ 0.88	\$ 0.88
Dado			
QTY	Descripción	Valor unitario	Total
1	Adhesivos	\$ 1.76	\$ 1.76
1	Acrílico 20 x 3 cm	\$ 1.76	\$ 1.76
4	Corte láser x Minuto	¢ 0.30	\$ 1.20
		Subtotal	\$ 56.42
		IVA 12%	\$ 6.77
		TOTAL	\$ 63.19

CONTAGIO			
Costo de elaboración de la APP			
Desarrollo de contenido			
QTY	Descripción	Precio	Total
20	Diseño Gráfico: 20 pantallas	\$ 7.00	\$ 140
20	Conceptualización y maquetación de 20 pantallas, compatible con smartphones y tablets iOS/Android	\$ 8.00	\$ 160
Desarrollo técnico			
QTY	Descripción	Precio	Total
20	Desarrollo de la aplicación iOS y Android: Compilación de ficheros IPA (Apple) y APK (Android)	\$ 9.00	\$ 180
1	Publicación de la App	\$ 40	\$ 40
		Subtotal	\$ 520
		IVA 12%	\$ 62.40
		TOTAL	\$ 582.40

CONTAGIO	
Costo de elaboración del prototipo Físico	
Presupuesto creativo	
Descripción	Total
Total de horas laborables estimada	380 h
Valor hora	\$ 3.95
Valor bruto	\$ 1501
Presupuesto operativo	
Descripción	Total
Total de horas laborables estimada	295 h
Valor hora	\$ 2.97
Valor bruto	\$ 876.15
Valor bruto por diseño creativo + operativo	\$ 2377.15
Resumen de presupuesto	
Valor bruto por horarios profesionales	\$ 2377.15
Producción de prototipo físico (Mesa de juego)	\$ 63.19
Equipos	\$ 75
Servicios básicos	\$ 155
Materiales e insumos de oficina	\$ 25
Subtotal	\$ 2695.34
Imprevistos 8%	\$ 223.62
TOTAL	\$ 3018.95

CONTAGIO	
Costo de elaboración del prototipo Digital	
Presupuesto creativo	
Descripción	Total
Total de horas laborables estimada	440 h
Valor hora	\$ 3.95
Valor bruto	\$ 1738
Presupuesto operativo	
Descripción	Total
Total de horas laborables estimada	295 h
Valor hora	\$ 2.97
Valor bruto	\$ 876.15
Valor bruto por diseño creativo + operativo	\$ 2614.15
Resumen de presupuesto	
Valor bruto por horarios profesionales	\$ 2614.15
Desarrollo de prototipo digital (App)	\$ 582.40
Equipos	\$ 75
Servicios básicos	\$ 155
Materiales e insumos de oficina	\$ 15
Subtotal	\$ 3441.55
Imprevistos 8%	\$ 275.32
TOTAL	\$ 3716.87

CONTAGIO					
Costo y Ganancia					
Valor de ganancia					
QTY	Descripción	Precio de costo	Ganancia utilidad	Precio	Precio de venta + IVA
1	Costo total del App	\$ 4.50	\$ 4.50	\$ 4.50	\$ 5.04

CONTAGIO					
Costo y Ganancia					
Monetización por descargas de usuarios (Free to play)					
QTY	Descripción	Precio de costo	Ganancia utilidad x descargas	Precio	Precio de venta + IVA
1	Costo total del App	Free	\$ 0.02	Free	Free

CONTAGIO	
Punto de equilibrio	
Descripción	Valor
Costos fijos	\$ 3716.87
Costos variables	\$ 4.50
Precio de venta	\$ 5.04
Ventas por unidad	6884 Descargas

Para llegar al punto de equilibrio se tendrán que vender 6884 unidades.

CONTAGIO	
Punto de equilibrio	
Descripción	Valor
Costos fijos	\$ 3716.87
Costos variables	free
Monetización por descargas	\$ 0.02
Ventas por unidad	185844 descargas

Para llegar al punto de equilibrio se tendrán que llegar a 185844 descargas con usuarios activos.

CONTAGIO**Costo de elaboración del prototipo Físico**

Empaque			
QTY	Descripción	Valor unitario	Total
500	Tablero	\$ 10.12	\$ 5060
500	Fichas	\$ 4.72	\$ 2360
500	Empaque (caja)	\$ 12.98	\$ 6490
500	Folleto	\$ 9.24	\$ 4620
500	Tarjetas	\$ 18.48	\$ 9240
Materiales extra			
QTY	Descripción	Valor unitario	Total
500	Dado de plástico	\$ 0.88	\$ 440
500	Subtotal	\$ 6.77	\$ 28210.00
500	IVA 12%	\$ 56.42	\$ 3385.00
	Descuento 10%	\$ 31595.00	\$ 3159.50
	TOTAL		\$ 28435.50

CONTAGIO**Costo y Ganancia**

Valor de ganancia del 15 %					
QTY	Descripción	Precio de costo	Ganancia utilidad	Precio	Precio de venta + IVA
1	Costo total del tablero	\$ 56.87	\$ 8.53	\$ 65.40	\$ 73.24
500	TOTAL		\$ 28435.50	\$ 4265	\$ 32700

En producción se tomó en cuenta un tiraje de 500 unidades, que es el minio de ejemplares en producción offset, tomando en cuenta que existe un rango de error.

CONTAGIO**Punto de equilibrio**

Descripción	Valor
Costos fijos	\$ 28435.50
Costos variables	\$ 56.87
Precio de venta	\$ 65.40
Ventas por unidad	3334 unidades

Para llegar al punto de equilibrio se tendran que vender 3334 unidades.

CONCLUSIONES

1) Al conocer la información se pudo concluir que el diseño gráfico es una herramienta muy importante en el aprendizaje de los niños, jóvenes y adultos, tanto a nivel personal como en alguna institución superior y que además contribuye en la revalorización cultural, por medio del desarrollo de materiales gráficos lúdicos.

2) Se concluye que el producto puede intervenir en el factor educativo ya que hace falta de herramientas de refuerzo que se adapten a las necesidades de los usuarios y que también puede involucrar a los padres de familia en ser un apoyo para su hijo en mejorar sus conocimientos en las medidas de prevención del COVID-19, mediante la actividad lúdica en el hogar.

3) Después del desarrollo del producto según la problemática que presentaban los usuarios, se midió el nivel de conformidad del prototipo, pudiendo identificar errores en el producto como la redacción de contenidos y la navegación en la interfaz, donde se realizó los cambios respectivos, para evidenciar una validación positiva del producto por parte de los profesores, padres de familia y niños escolares. A si se obtuvo un producto que cubrió todos los requerimientos y necesidades.

RECOMENDACIONES

1) Se considera que se implemente en futuros productos gráficos, los elementos etnográficos de las nacionalidades, comunidades o pueblos originarios del Ecuador para poder promover la pertenencia cultural en los niños, jóvenes y adultos, no necesariamente en el aprendizaje lúdico, si no en otros ámbitos.

3) Se aconseja que la actividad lúdica se implemente en futuros materiales gráficos, la cual ayudará a incentivar a los padres de familia en ser partícipes en el aprendizaje de su hijo en el hogar, en apoyo a mejorar sus conocimientos en diferentes temas.

2) Se recomienda ampliar el mercado de materiales lúdicos que fomenten el cuidado de la salud, y que puedan dar un seguimiento a una línea de juegos para niños, jóvenes y adultos, que podrían presentar las mismas necesidades.

BIBLIOGRAFÍA

- Almenara, J., & Carmen, M. (2015). Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). *Lasallista*, 12(188), 186-193. Recuperado el 14 de 02 de 2021, de <https://www.redalyc.org/pdf/695/69542291019.pdf>
- Anderson, J., & Bailey, S. (2017). *La Importancia del juego en el desarrollo de la primera infancia*. Recuperado el 14 de 2 de 2021, de Montana State University: <https://maguared.gov.co/wp-content/uploads/2017/06/La-importancia-del-juego.pdf>
- Arelys, L. (2020). *Aplicación de la tipografía y la importancia en la efectividad del mensaje*. Recuperado el 14 de 03 de 2021, de <http://ojs.formacion.edu.ec/index.php/rei/article/view/210/269>
- British Broadcasting Corporation. (13 de 09 de 2020). *Coronavirus: los gráficos que muestran cuáles son los focos de la pandemia en todo el mundo a 6 meses de su declaración*. Recuperado el 16 de 02 de 2021, de <https://www.bbc.com/mundo/noticias-internacional-54135007>
- Bürdek, B. E. (2002). *Diseño historia, teoría y practica del diseño*. Barcelona: Gustavo Gilí. Recuperado el 14 de 02 de 2021, de <https://tecnologia3bunlp.files.wordpress.com/2015/03/bernhard-e-bc3bcrdek-disec3b1o.pdf>
- Chaparro, A., Lorenza, M., & Rodríguez, L. (2015). *La lúdica como estrategia pedagógica para el mejoramiento de la convivencia escolar*. Recuperado el 15 de 02 de 2021, de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/428/ChaparroRincónAlexandra.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Colombia, Servicio Nacional de aprendizaje. (18 de 02 de 2017). *Diseño de personajes*. Recuperado el 29 de 01 de 2021, de https://issuu.com/luzdeicygarcesmontano/docs/dise_o_de_personajes
- Domestika. (17 de 01 de 2019). *Los 7 estilos de ilustración más importantes*. Recuperado el 29 de 03 de 2021, de <https://www.youtube.com/watch?v=3l4C0n2x2Ck>
- Ecuador, Ministerio de Salud Publica. (2020). *Medidas de protección básicas contra el nuevo coronavirus*. Recuperado el 14 de 02 de 2021, de

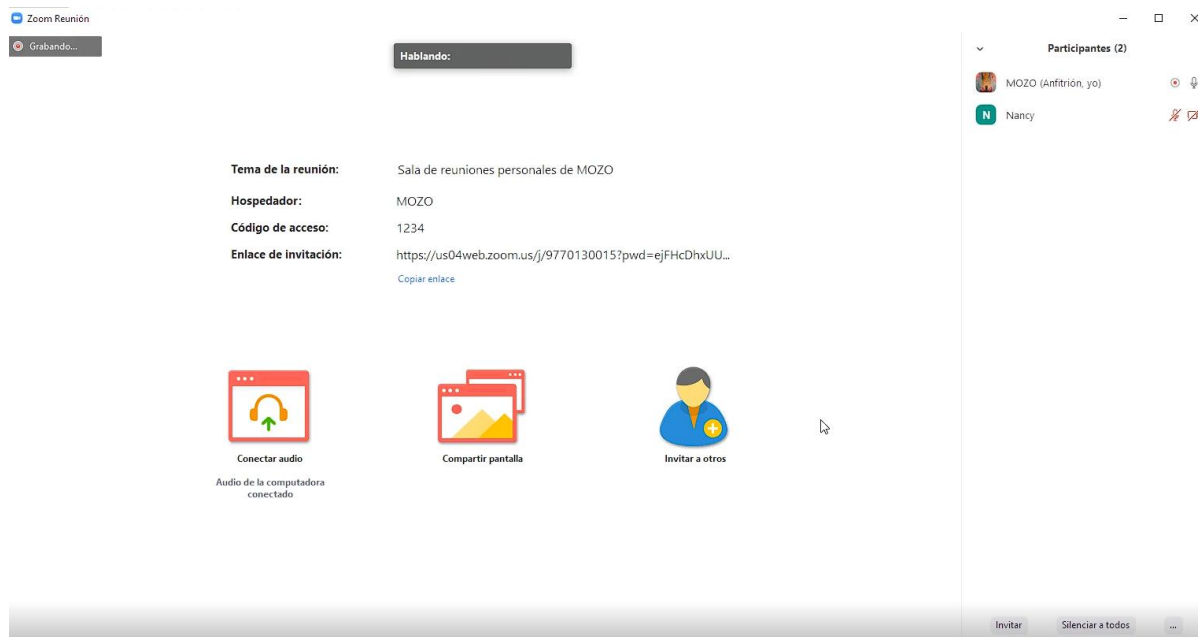
- <https://www.salud.gob.ec/medidas-de-proteccion-basicas-contra-el-nuevo-coronavirus/>
- Ecuador, Ministerio de Salud Pública. (10 de 04 de 2020). *Protocolo para la higiene de alimentos en establecimientos de expendio*. Recuperado el 15 de 02 de 2021, de <https://www.produccion.gob.ec/wp-content/uploads/2020/04/PROTOCOLO-PARA-LA-HIGIENE-DE-ALIMENTOS-EN-ESTABLECIMIENTOS-DE-EXPENDIO.pdf.pdf>
- Eguía, J., Contreras, R., & Solano, L. (28 de 03 de 2013). Video juegos como herramienta para la educación. *3Ciencias / TIC*. Recuperado el 18 de 12 de 2020, de <https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/04/videojuegos.pdf>
- Gallardo, J. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo. *Revista Educativa Hekademos*, 43. Recuperado el 20 de 02 de 2021, de <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Google Play. (25 de 01 de 2021). *Preguntados de Aventura*. Recuperado el 12 de 10 de 2021, de https://play.google.com/store/apps/details?id=com.etermax.trivialadder&hl=es_EC&gl=US
- Italia, Ministerio de salud. (27 de 04 de 2020). *Covid-19, "El ganso en cuarentena" un juego para niños*. Recuperado el 13 de 12 de 2020, de http://www.salute.gov.it/portale/news/p3_2_1_1_1.jsp?lingua=italiano&menu=notizie&p=dalministero&id=4619
- Laboratorio de interculturalidad de Flacso Ecuador - Care Ecuador. (s.f.). *Guía de módulos de capacitación. Módulo 2. Etnohistoria de los pueblos y nacionalidades originarias del Ecuador*. Recuperado el 3 de diciembre de 2021, de <https://www.care.org.ec/wp-content/uploads/2016/02/Modulo-2.pdf>
- Lopez, P. (2004). Población muestra y muestreo . *Punto Cero*, 9(8). Recuperado el 15 de 02 de 2021, de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-02762004000100012
- Maldita.es. (29 de 04 de 2020). *Maldita Educa presenta el juego '¿Verdad o bulo?: Coronavirus Edition' para aprender a identificar los bulos de la COVID-19*.

- Recuperado el 6 de 2 de 2021, de <https://maldita.es/nosotros/20200429/juego-verdad-o-bulo-coronavirus-aprender-covid/>
- Mendoza , C. (2014). *Diseño de un material gráfico lúdico e informativo sobre las adicciones psicosociales*. Recuperado el 02 de 12 de 2019, de <http://132.248.9.195/ptd2014/marzo/0709802/0709802.pdf>
- Menza , Á. (2016). *La ilustración: dilucidación y proceso creativo*. Bogotá. Recuperado el 15 de 03 de 2021, de http://vip.ucaldas.edu.co/kepes/downloads/Revista13_12.pdf
- Moreano, D. (09 de 04 de 2020). *Los beneficios del juego para el desarrollo en los niños*. Recuperado el 18 de 02 de 2021, de https://www.usfq.edu.ec/sites/default/files/2020-07/pea_019_0007_0.pdf
- Niño, V. (2011). *Metodología de la investigación*. Bogotá: Ediciones de la U. Recuperado el 14 de 2 de 2021, de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/36805674/l-Variables.pdf?1425133203=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3Dvariables_de_Daniel_Cauas.pdf&Expires=1602627398&Signature=GMEv9p19XrYJe1CAr55kqCPCUjmwjfHDRkgh2lcw7QRniEP71pC3VVzrw4bTR3t2e2VknSz
- Organización Mundial de la Salud. (14 de 10 de 2020). *Brote de enfermedad por coronavirus (COVID-19): orientaciones para el público*. Recuperado el 04 de 10 de 2020, de <https://www.who.int/es/emergencias/diseases/novel-coronavirus-2019/advice-for-public>
- Organización Mundial de la Salud. (29 de 03 de 2020). *Preguntas y respuestas sobre la enfermedad por coronavirus (COVID-19)*. Recuperado el 14 de 02 de 2021, de <https://www.who.int/es/emergencias/diseases/novel-coronavirus-2019/advice-for-public/q-a-coronaviruses>
- Ortiz, J. (2003). *Juego, Luego soy*. Sevilla: Wanceulen. Recuperado el 14 de 02 de 2021, de <https://pdfcoffee.com/juego-luego-soy-pdf-free.html>
- Palomar Millán, G. (09 de 2012). *Los juegos de mesa, creación y producción*. Recuperado el 15 de 02 de 2021, de Universidad de Granada: https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/29363/German_Palomar.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Potón Cujilema, D. C. (2017). *Análisis del estilo de los cuentos infantiles y propuesta de diseño ilustrado "Primera Constituyente" de la ciudad de Riobamba*.

- Recuperado el 14 de 03 de 2021, de Escuela Superior Politécnica Chimborazo:
<http://dspace.esPOCH.edu.ec/handle/123456789/7865>
- Rivera, T. (2001). *Guía para elaborar material didáctico en educación en nutrición y alimentación*. Mexico: Universidad iberoamericana. Recuperado el 14 de 02 de 2021, de <https://books.google.com.ec/books?id=uVZFg92eSrKC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>
- Rivers, M. (01 de 06 de 2020). *Latinoamérica, el nuevo epicentro de covid-19, podría ser el peor hasta ahora*. Recuperado el 18 de 02 de 2021, de <https://cnnespanol.cnn.com/2020/06/01/latinoamerica-el-nuevo-epicentro-de-covid-19-podria-ser-el-peor-hasta-ahora/>
- Rojas, N. (2010). La ilustración infantil: abriendo una ventana hacia nuevas lecturas. 9(1), 43,44, 45, 46. Recuperado el 09 de 12 de 2020, de <https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/infancias/article/view/4481/6222>
- Samara, T. (2008). *Los elementos del diseño*. Recuperado el 18 de 01 de 2021, de https://issuu.com/rosalythr/docs/los_elementos_del_diseno_-_timothy_
- Sánchez, E. (2012). El concepto diseño en el taller de diseño. *Insigne Visual*. Recuperado el 15 de 02 de 2021, de <http://www.apps.buap.mx/ojs3/index.php/insigne/article/view/1408>
- Santana, S. (23 de 03 de 2020). *El juego del coronavirus*. Recuperado el 28 de 06 de 2020, de <https://narwhaltabarca.com/2020/03/06/prueba-post-3/>
- Trujillo , M., Neira, C., & Aguilar , J. (12 de 2016). Los métodos más característicos del diseño centrado en el usuario. *Iconofacto*, 12(19). Recuperado el 18 de 03 de 2021, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6302030>
- Zanón, D. (2006). *Introducción al diseño editorial*. Recuperado el 21 de 12 de 2020, de <https://pdfcoffee.com/01-intro-al-diseno-editorial-pdf-free.html>

ANEXOS

Anexo 1: Entrevistas a los profesores de 3er y 4to año, de la unidad educativa
12 de Octubre



Lic. Nancy Pillajo

Profesora de 3er año del paralelo B de la unidad educativa 12 de Octubre

1. ¿Qué importancia le dan al aprendizaje en clases en las medidas de prevención del COVID-19?

R: Antes de cada inicio de clases, es importante que los estudiantes se cuiden y sepan protegerse en las diferentes actividades que ellos realizan a dentro y fuera de casa.

2. ¿Qué temas han tratado con los estudiantes, en relación a las medidas de prevención del COVID-19?

R: El uso correcto de las mascarillas, como deben lavarse las manos, que hacer al momento de que un familiar ingrese a la casa y el distanciamiento social.

3. Las medidas de prevención del COVID-19 lo enfocan en alguna asignatura

R: No lo enfoco en ninguna asignatura, al momento de iniciar las clases o al finalizar, realizamos un repaso sobre las medidas de prevención del COVID-19.

4. ¿Cuánto tiempo dedican en sus clases el aprendizaje de las medidas preventivas?

R: El tiempo que dedicamos al aprendizaje de las medidas son entre 10 minutos a 15 minutos.

5. ¿Qué estrategias académicas aplica en el aprendizaje de los estudiantes en las medias prevención del COVID-19?

R: Realizamos ejercicios, juegos, dibujos y canciones, enfocado a las medidas de prevención como el lavado de manos, y el uso de la mascarilla.

6. ¿Qué tipo de inconvenientes presenta en el aprendizaje del estudiante en las medidas de prevención del COVID-19?

R: La disposición de materiales didácticos y que algunos padres están ausentes en la educación de su hijo.

7. ¿Dispone de algún tipo de material didáctico en apoyo al aprendizaje de los estudiantes en las medidas de prevención del COVID-19?

R: Disponemos de power point donde repartimos todas las clases, videos, afiches y carteles, que ayuden reforzar el aprendizaje de los estudiantes en las medidas de prevención.

8. Conoce de algún tipo de material gráfico en apoyo al aprendizaje de los estudiantes sobre las medidas de prevención.

R: Por lo general todo el material que saco es por el internet como: afiches, carteles, videos, fotografías y canciones.

9. Un juego de aplicación o uno físico cual le ellos le serían de ayuda en el aprendizaje de los estudiantes sobre las medidas de prevención del COVID-19.

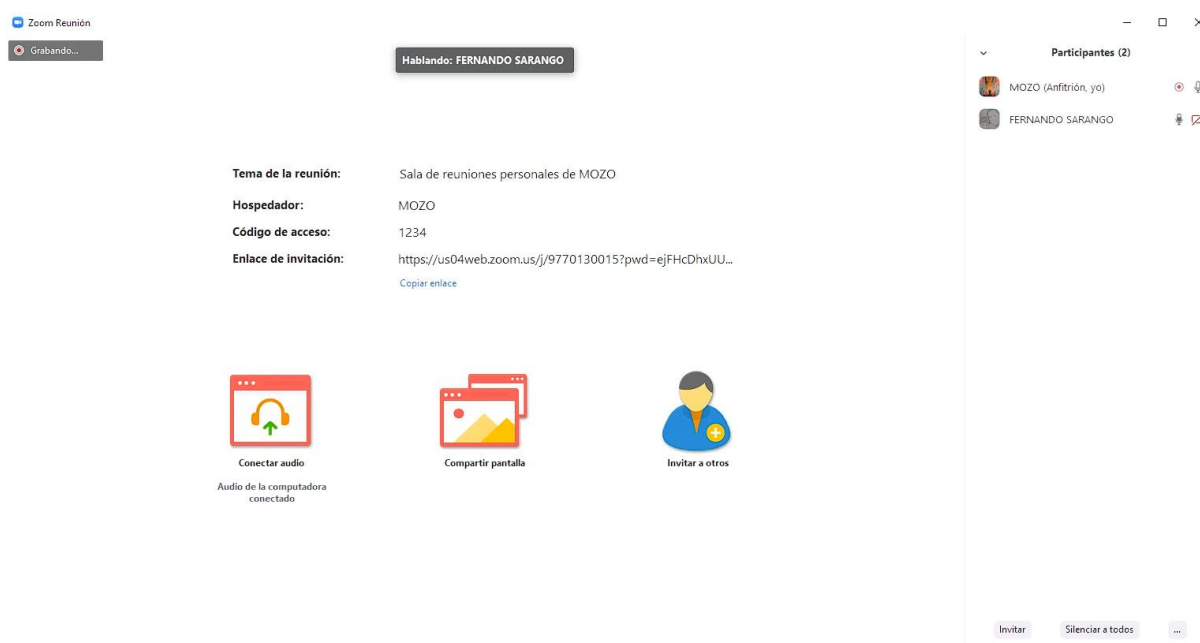
R: Creo que las dos pueden funcionar los estudiantes son más visuales ya que un gráfico está más presente en la mente de los estudiantes que las palabras. Las actividades en clases las aplicamos en grupos con materiales que cada estudiante debe poseer para realizar alguna actividad.

10. Según su criterio que ventajas tendría un material lúdico para el aprendizaje de las medidas preventivas del COVID-19 en los estudiantes.

R: Los materiales visuales repercuten mucho en el aprendizaje de los estudiantes y mucho más en actividades lúdicas, por lo general una actividad puede tener mayor impacto que las palabras y puedan aprender con mayor facilidad, ya que los estudiantes son como esponjas que absorben todo lo de su alrededor.

Lic. Fernando Sarango

Profesora de 4to año del paralelo A de la unidad educativa 12 de Octubre



1. ¿Qué importancia le dan al aprendizaje en clases en las medidas de prevención del COVID-19?

R: Cada día en las clases virtuales se les recuerda a los estudiantes sobre las medidas de prevención y que los estudiantes sepan cuidarse en casa o afuera de ella.

2. ¿Qué temas han tratado con los estudiantes, en relación a las medidas de prevención del COVID-19?

R: Los temas que hemos tratado es sobre que es el coronavirus, las medidas de protección al salir del hogar, y de ahí las que se conocen las medidas generales

de prevención del COVID-19, como: el lavado de manos, uso de la mascarilla, el distanciamiento social y el uso de desinfectante.

3. Las medidas de prevención del COVID-19 lo enfocan en alguna asignatura.

R: No lo enfoco a ninguna asignatura, el tema sobre las medidas de prevención se les da como un recordatorio al final de las clases, recordarles que seguimos en pandemia y toca cuidarse.

4. ¿Cuánto tiempo dedican en sus clases el aprendizaje de las medidas preventivas?

R: Por la disposición del tiempo solo nos tomamos 15 minutos en cada día de clases.

5. ¿Qué estrategias académicas aplica en el aprendizaje de los estudiantes en las medidas prevención del COVID-19?

R: Se realiza una retroalimentación de los datos disponibles en el ministerio de salud del Ecuador, también que puedan participar en el debate que se realiza en clases a lo que acontece a la pandemia y también conocer como están, si sus familiares están bien en sus hogares. También en la realización de manualidades como una mascarilla, sopa de letras, gafetes, tarjetas informativas, disponemos de material didáctico como videos informativos.

6. ¿Qué tipo de inconvenientes presenta en el aprendizaje del estudiante en las medidas de prevención del COVID-19?

R: Que no tienen una buena señal de internet, porque si se quiere aplicar algún material didáctico digital, al momento de compartir no todos lo observan como los videos, fotografías, diapositivas y folletos. Otra limitación es la falta de acompañamiento de los padres, que dejan a sus niños completamente solos en sus actividades educativas y no resuelven sus preguntas, por ese motivo evitan preguntas sobre la prevención del coronavirus, porque los niños están un poco desinformados.

¿Dispone de algún tipo de material didáctico en apoyo al aprendizaje de los estudiantes en las medidas de prevención del COVID-19?

R: Realizo dispositivas en Power Point y Prezzi con información, videos o fotografías acerca del COVID-19. También unas hojas interactivas por internet, que también son mediante juegos y evaluaciones.

7. Conoce de algún tipo de material gráfico en apoyo al aprendizaje de los estudiantes sobre las medidas de prevención del COVID-19.

R: No actualmente, no he conocido de ningún material lúdico enfocado a las medidas de prevención.

8. Un juego de aplicación o uno físico cual le sería de ayuda en el aprendizaje de los estudiantes sobre las medidas de prevención del COVID-19.

R: El juego de aplicación si serviría de ayuda para que los estudiantes tengan a su disposición un material de apoyo, pero que no ocupe mucho espacio en la memoria del celular, por motivos que la aplicación como teams que usamos en la unidad educativa ocupa mucho espacio en el celular y hubo mucha resistencia de los padres, porque no tienen mucho espacio en el celular.

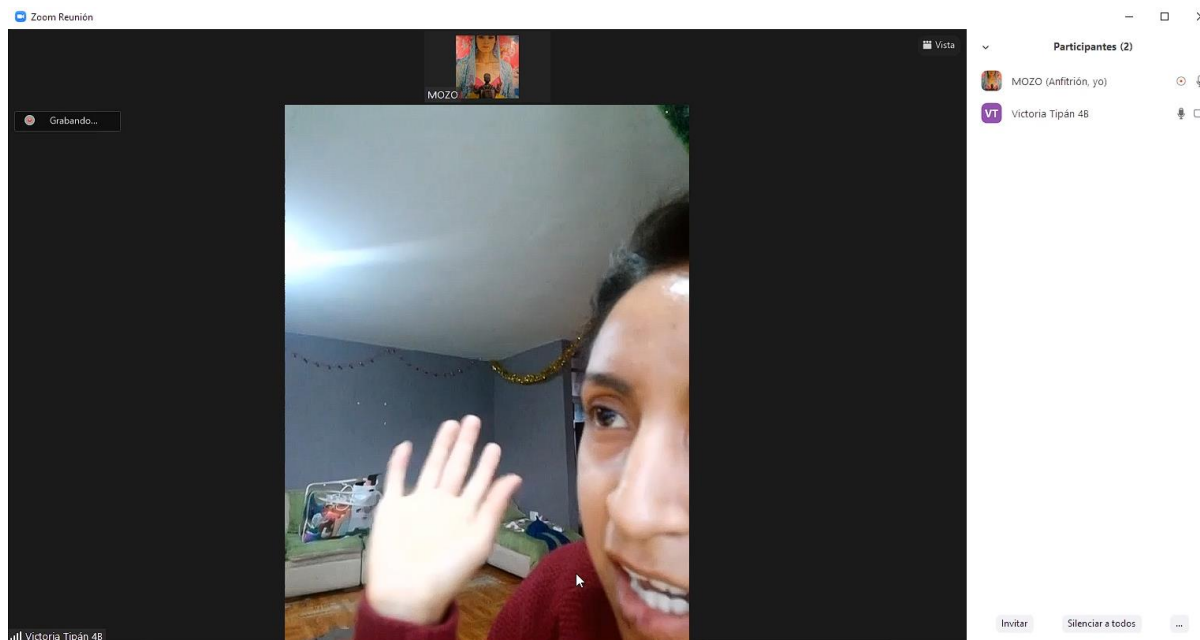
9. Según su criterio que ventajas tendría un material gráfico lúdico para el aprendizaje de las medidas preventivas del COVID-19 en los estudiantes.

R: Sería de una gran ventaja, ya que los niños aprenden de mejor manera mediante la vista, los niños al estar en un proceso de formación, mientras más observan más aprenden, si este producto se enfoca a lo visual sería de una herramienta muy importante, ya que algunos niños no comprenden la realidad que se está viviendo. Y que también ayudaría a que los padres puedan involucrar mas en las actividades educativas de su hijo, ya que la mayoría de ellos no están al tanto en la formación de su hijo.

Anexo 2: Entrevista a los padres de familia de la unidad educativa 12 de Octubre

Victoria Tipán

Madre de familia



1. Qué importancia le dan al aprendizaje de las de medidas de prevención del COVID-19, en las clases y en el hogar de su hijo.

R: En casa si realizamos actividades preventivas como al salir del hogar en lavarse las manos y el uso de la mascarilla, siempre con el gel antimaterial en la mano. Desde que inicio la pandemia los profesores les compartieron información a sus estudiantes sobre el COVID-19, pero de ahí no sé qué más ha realizado el profesor en el aprendizaje de mi hijo.

2. Que temas han tratado con su hijo sobre las medidas preventivas del COVID-19 en clases y en el hogar.

R: Las medidas de prevención como: lavado de manos y el uso de mascarilla. Las normas generales de las medidas de prevención.

3. Qué conoce usted sobre la calidad de enseñanza del docente en su hijo en las medidas de prevención del COVID-19.

R: Creo que bueno ellos aplican diferentes métodos de aprendizaje para que los niños puedan aprender de mejor manera las medidas de prevención como: canciones, folletos y diapositivas.

4. **Su hijo realiza alguna actividad lúdica en el hogar en beneficio a su formación en el aprendizaje de las medidas de prevención del COVID-19.**

R: Si realizan actividades lúdicas pero que promueve el cuidado de la salud no. Las únicas actividades de ese tipo creo que lo realizan en sus clases.

5. **Comparte con su hijo alguna actividad lúdica en el hogar en aprender sobre las medidas de prevención del COVID-19.**

R: Algunas veces con su padre o mi persona jugamos algunos juegos que disponemos como crucigramas, rompecabezas y sopa de letras, las actividades la realizamos en la terraza y compartimos un tiempo en familia, siempre al finalizar nos desinfectamos las manos y la ropa. Pero que incentivé a la práctica de las medias de prevención del COVID-19, no realizamos esa clase de actividades.

6. **Dispone de algún material gráfico lúdico para su hijo en el hogar relacionado a las medidas de prevención del COVID-19.**

R: No en el hogar no disponemos de ningún material gráfico lúdico en la prevención del COVID-19, solo juegos que nos dieron a disposición los profesores, por nuestra parte solo disponemos de juegos variados que no tienen que ver con el COVID-19.

7. **Conoce de algún juego para su hijo en apoyo a mejorar su conocimiento en las medidas de prevención del COVID-19.**

R: Lo que conozco es que realizan diapositivas con información acerca del COVID-19, también la utilización de videos y fotos.

8. **¿Qué tipo de inconvenientes usted presenta con su hijo al momento de otorgar conocimientos en las medidas de prevención del COVID-19?**

R: Creo que la disposición de algún material que me ayude a ser participe en el aprendizaje de mi hijo sobre las medidas de prevención.

9. **Usted cree eficiente que se implemente un material gráfico lúdico en promover las medidas de prevención del COVID-19 y que permita mejorar el conocimiento de los niños en el tema.**

R: Si, me parece muy interesante que exista otro material gráfico en apoyo al aprendizaje de las medidas de prevención y que los niños disfruten del juego y

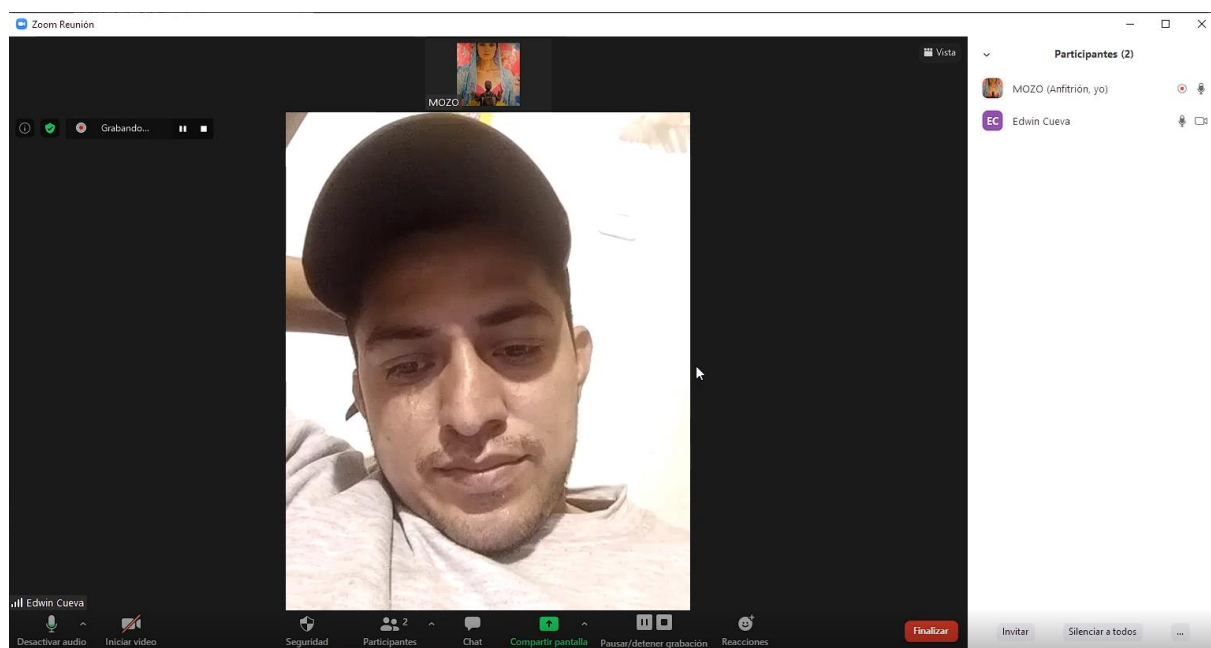
también puedan aprender de ello y tener una herramienta de apoyo para poder involucrarme más en sus actividades en la escuela y ser de ayuda para mi hijo.

10. A qué precio usted adquiriría un material gráfico, para que su hijo juegue y mejore sus conocimientos en las medidas de prevención del COVID-19.

R: No tengo un precio establecido, pero que no supere de los 40 dólares para mi estaría factible.

Edwin Cueva

Padre de familia



1. Qué importancia le dan al aprendizaje de las de medidas de prevención del COVID-19, en las clases y en el hogar de su hijo.

R: Por el tema de la pandemia los profesores han entregado toda la información disponible a los estudiantes, sobre las medidas de prevención, en no salir del hogar, el cuidado higiénico y el lavado de manos. Pero de ahí no he sabido más sobre las actividades escolares de mi hija, ya que la mayor parte del tiempo estoy en el trabajo.

2. Que temas han tratado con su hijo sobre las medidas preventivas del COVID-19 en clases y en el hogar.

R: Las normas generales de las medidas de prevención como: el uso de la mascarilla, el lavado de manos, distancia social y la higiene personal al salir del hogar, creo que esos son los temas que han tratado con mi hijo.

3. Qué conoce usted sobre la calidad de enseñanza del docente en su hijo, en las medidas de prevención del COVID-19

R: Lo básico solo más medidas de prevención adoptado por el COE, ellos realizan diapositivas, folletos y diferentes tipos de materiales didácticos para que los niños puedan aprender de la mejor manera sobre el tema, para mí la calidad de enseñanza por parte del profesor es buena.

4. Su hijo realiza alguna actividad lúdica en el hogar en beneficio a su formación en el aprendizaje de las medidas de prevención del COVID-19.

R: Prácticamente tenemos protocolos de prevención del COVID-19, de cómo debería un niño realizar actividades lúdicas. Pero un juego que se enfoque a promover las medidas de prevención del COVID-19 no las realizan.

5. Comparte con su hijo alguna actividad lúdica en el hogar en aprender sobre las medidas de prevención del COVID-19.

R: No en realidad no realizó ninguna actividad lúdica en el hogar.

6. Dispone de algún material gráfico lúdico para su hijo en el hogar relacionado a las medidas de prevención del COVID-19.

R: No, solo los materiales didácticos realizados por mi hijo en clases como, manualidades, dibujos y rompecabezas.

7. Conoce de algún material gráfico lúdico en apoyo al conocimiento en la prevención del COVID-19 en las clases de su hijo.

R: No he conocido de ningún material gráfico lúdico en apoyo al aprendizaje de las medidas de prevención. Sería bueno que ellos también aplicarían este tipo de material didáctico.

8. ¿Qué tipo de inconvenientes usted presenta con su hijo al momento de otorgar conocimientos en las medidas de prevención del COVID-19?

R: Creo que la disposición de alguna herramienta para que me pueda facilitar en ayudar a mejorar los conocimientos de mi hijo.

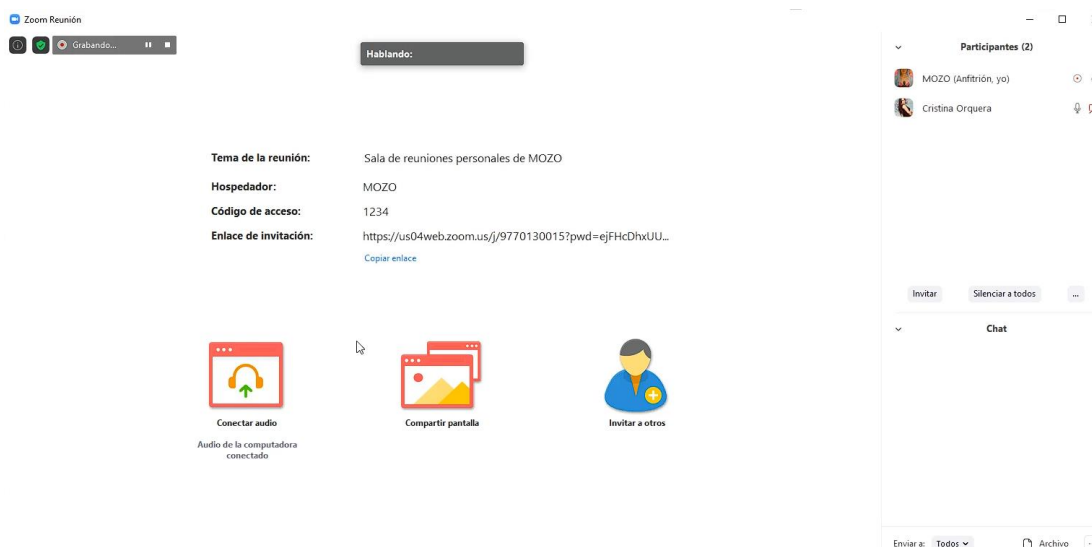
9. **Usted cree eficiente que se implemente un material gráfico lúdico en promover las medidas de prevención del COVID-19 y que permita mejorar el conocimiento de los niños en el tema.**

R: Claro además de un juego donde aprenden, también un juego donde se pueden desestresar, sería un material muy bueno que jueguen mis hijas y también compartir tiempo con ellas.

10. **A qué precio usted adquiriría un material gráfico, para que su hijo juegue y mejore sus conocimientos en las medidas de prevención del COVID-19.**

R: Para mí comprar algo para mis niñas no tiene valor porque, si es un material para el desarrollo de mi hija y que sea de provecho educativo o de salud, para mí no tendría precio.

Anexo 3: Entrevista a la médica especialista en medicina familiar y comunitaria del Hospital IESS de Sangolquí



Cristina Orquera

Medicina familiar y comunitaria del Hospital del IESS de Sangolquí

1. **Qué aspectos considera importantes que los niños sepan sobre las medidas de prevención del COVID-19.**

R: Todo lo que conlleve al cuidado de la salud, en consideración a la población infantil las medidas preventivas del COVID-19, son aplicadas de las medidas de prevención de los adultos, que serían: el lavado de manos cumpliendo los 11 pasos de la OMS, a si podemos asegurar una higiene completa de las manos y considerarlas seguras, es importante educar el lavado de manos en jabón y a base de gel que cuenta con 8 pasos, es también es brindar educación a la población infantil mediante infografías que son aquellas que el infante comprenda cuales son los peligros que tiene en un contacto con una persona que este asistemático respiratorio y como debería actuar si identificara este factor de riesgo en su entorno. También es importantísimo el uso de la mascarilla y sobre todo cuando usarlas y cuando no, la última indicación del ministerio de salud del Ecuador el uso de la mascarilla durante el ejercicio está contraindicado por efectos aversos en la ventilación pulmonar, ya que los niños están más habitualmente a estar en espacios libres en donde su actividad física es mayor, ya que el retiro de la mascarilla en esas actividades es importante. También educación a los padres que sepan identificar los síntomas en sus hijos y puedan acudir al médico ante algún síntoma relacionado al COVID-19.

2. Qué tipo de comportamientos se debe cambiar en la prevención del COVID-19

R: En este momento lo que se está pautando para poder comunicarse entre cualquier población infantil y adulta es el lenguaje no verbal es decir todo lo que el cuerpo puede expresar respecto a la parte social como: realizar una seña con el ojo para expresar un saludo. La parte del saludo con manos está contraindicada pero el saludo con el codo se mantiene, es difícil que los niños puedan acoplarse a estos nuevos comportamientos, pero no imposible. También se pueden expresar de forma escrita, mediante las palabras como un hola en un papel o agitando la mano de un lugar a otro para saludar.

3. Qué tipo de acciones preventivas ante el COVID-19 debo aplicar en una actividad lúdica

R: Como punto principal es el espacio donde se lo va a realizar, mínimo de 1.5 metros es primordial, también la ubicación de los escritorios. Si se van a utilizar materiales o instrumentos, se tiene que tener medias de asepsia y antisepsia que es justo el uso del alcohol, el uso de guantes está contraindicado no es necesario

utilizarla, más bien crea una falsa seguridad no ayuda en la prevención y organizar desechos cisque la actividad lúdica demanda de esto, depende mucho de la actividad lúdica que se realice, pero estos son los puntos más importantes a ser tomados en cuenta.

4. Es adecuado de que un niño pueda realizar actividades lúdicas con un niño positivo de COVID-19.

R: Considero si el paciente esta sintomático como en los adultos no deberían estar cercanos porque hay mayor contagio, pero si el paciente paso sus días epidemiológicos y si ya tiene anticuerpo es decir esta positivo para infección pasada pueden estar contacto no hay ninguna contraindicación que no lo permita. Por eso toca averiguarlo bien para ver si pueden trabajar o jugar juntos, ya que el niño deberá integrarse nuevamente a su entorno escolar y no se le puede prohibir ese derecho que tiene de relacionarse con sus pares.

5. Ha conocido algún tipo de material gráfico lúdico en promover las medidas de prevención del COVID-19

R: No de ninguno, no he conocido de ningún material gráfico sobre las medidas de prevención del COVID-19, mediante un juego.

6. Que tan primordial es que los niños aprendan sobre las medidas preventivas del COVID-19.

R: Es primordial debemos culturizarnos desde pequeños para adoptar estos nuevos comportamientos en este estilo de vida que no emos de cambiar en mucho tiempo, sobre todo el uso de las mascarillas. Es importante que los niños puedan aprender de estos nuevos comportamientos y puedan adaptarse de la mejor manera posible.

7. Usted cree conveniente que se desarrolle un material gráfico que promueva las prácticas preventivas del COVID-19 a través del juego en los niños.

R: Claro sin lugar a duda, este tipo de proyectos gráficos que impulsen al cuidado de la salud ante el COVID-19 será de gran ayuda para los pequeños puedan cambiar sus comportamientos y puedan entender la nueva realidad. Mientras que se

respeten las recomendaciones que le comenté anteriormente para que el producto no fomente el contagio.

Anexo 4: Encuestas a los estudiantes de 3er y 4to año de la unidad educativa 12 de Octubre.



Encuesta

Por favor lea y conteste las siguientes preguntas de la manera más sincera y concisa posible.

- 1) **Encuestas a los estudiantes de la Unidad educativa 12 de Octubre**
 - 1) ¿En clases han aprendido sobre las medidas de prevención del COVID-19?
 - Si
 - No
 - 2) Cuanto tiempo dedican al aprendizaje de las medidas de prevención del COVID-19 en clases
 - 15 min
 - 30 min
 - Mas de 1 hora
 - 3) En las horas de clases realizan alguna actividad ludia que refuerce los conocimientos de las medidas de prevención del COVID-19.
 - Si
 - No
 - 4) ¿Has realizado alguna actividad lúdica con tus padres sobre las medidas de prevención del COVID-19?

Si

No

5) Han utilizado algún material grafico de apoyo a las actividades lúdicas en la prevención del COVID-19 en clases.

- Si
- No

Si respondiste que Si cuales son:

6) ¿Qué tipo de juegos te llama más la atención?

- Juegos de cartas
- Juegos de tablero
- Juegos físicos
- Juegos de aplicación

7) ¿Qué tipo de experiencia quieres vivir en un juego?

- Juegos de rol (Imitación)
- Juegos de estrategia y acción
- Juegos de simulación
- Juegos de aventura

8) ¿Cuál de los siguientes estilos de ilustraciones graficas son los que te atraen más visualmente?

- Cartoon
- Comic
- Manga
- Kwaii
- Pixel
- Childlike
- Flatdesing

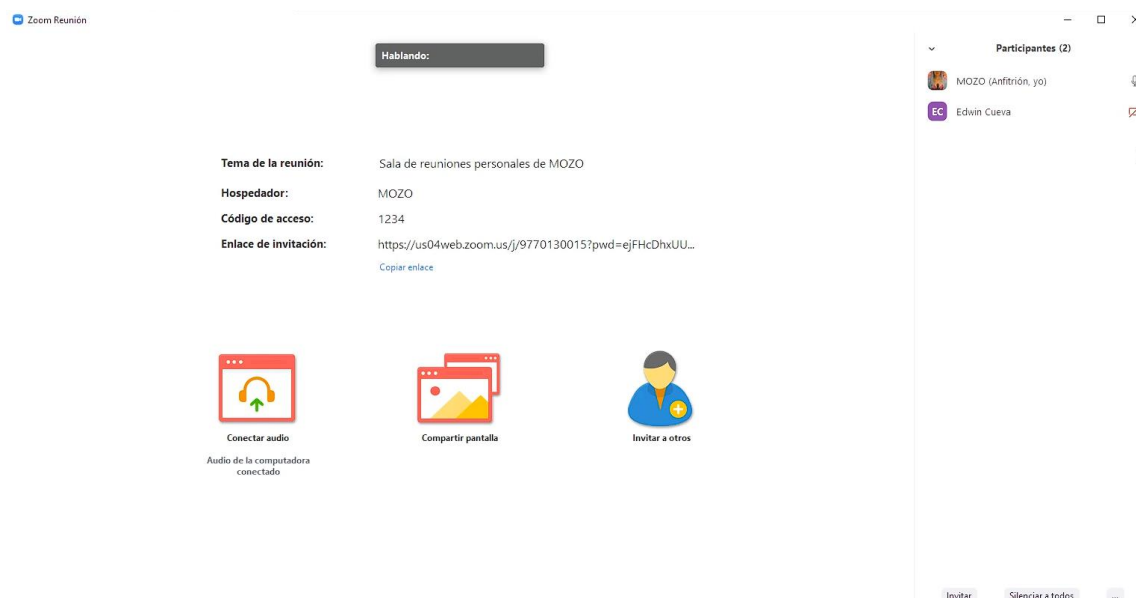
9) Jugarías con un material grafico que te enseñe sobre las medidas de prevención del COVID-19.

- Si
- No

Anexo 5: Validación del prototipó a los padres de familia

Edwin Cueva

Padre de familia



¿Qué tal le pareció la experiencia de juego?

Muy divertido compartí una agradable experiencia con mi hijo, atendidos bien lo que se trata el juego los materiales y el tamaño fueron los más adecuados para poderlos guardar en cualquier sitio como en un cuaderno o una carpeta, su tamaño es muy compacto, todo el juego me llamo mucho la atención como los personajes del juego.

¿Qué tal le pareció el diseño del producto?

Como le dije me llamó mucho la atención, los personajes me parecieron tiernos y adorables, el me pareció llamativo, serio y a la vez jovial. Me gusto el diseño en general del todo el prototipo.

¿Qué tal te pareció la mecánica del juego?

Se entendió el juego es simple de usar, mi hijo se pudo desenvolver por si solo, eso gracias al instructivo que viene en la caja, al solo necesitar. No se presentó ningún inconveniente en la mecánica del juego.

¿Tuvo algún inconveniente con el juego, cambiara algo?

Opino que se debe aplicar un nuevo formato en el tablero y los materiales, ya que no se puede distinguir bien algunos iconos y texto, como también economizar el gasto en la elaboración del material, como es la tinta de mi impresora, consume mucha tinta de mi impresora, me gustaría economizar la tinta, si dispongo de dos opciones según mis preferencias o presupuesto, se me haría mucho más sencillo si dispongo de dos opciones.

Validación del formato B/N del juego

¿Qué le pareció el nuevo formato?

Estoy conforme con el nuevo formato, se puede distinguir con más facilidad, el texto y los iconos en el juego, además al modificar el color en los materiales me ayudó mucho en economizar la tinta de la impresora, quede más que satisfecho.

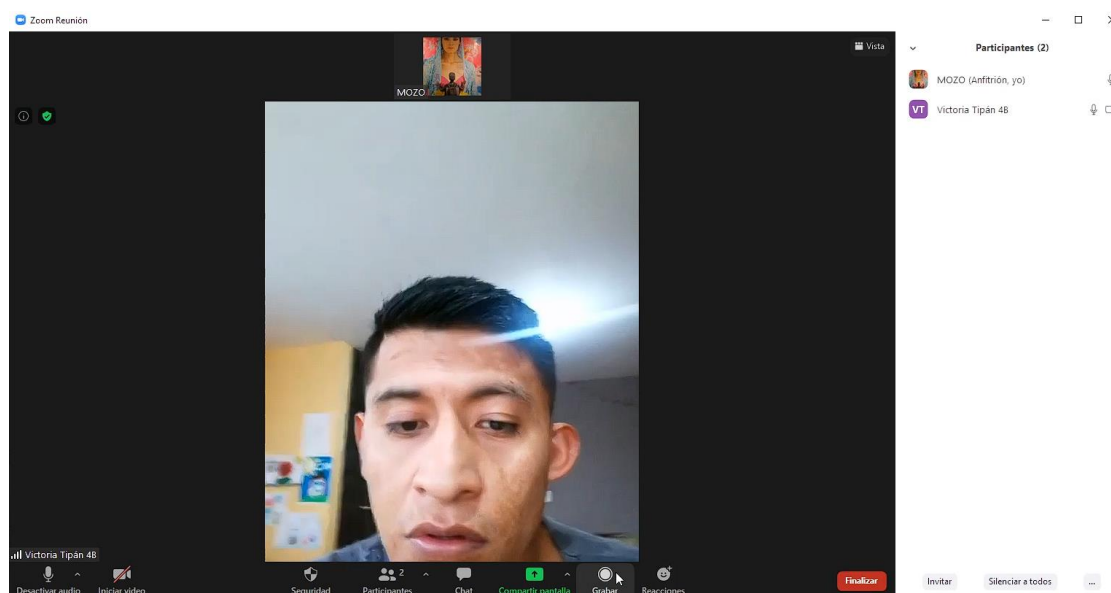
Validación del prototipo digital y físico

El formato digital me parece más conveniente, ya que los materiales se pueden renovar cuando yo quiera y seleccionar el tipo de formato lo realizaría, según mi presupuesto.

El formato físico me gusta, su tamaño y los materiales que vienen incluidos y el diseño, pero no tanto como el material digital, si tendría que elegir por alguno de ellos, elegiría la aplicación móvil.

Jorge Tipán

Padre de familia



¿Qué tal le pareció a experiencia del juego?

Muy entretenido, su mecánica de juego fue fácil de utilizar con mi hijo, pudimos engancharnos con el juego y compartir un tiempo agradable, mi hijo por si solo pudo entender lo que consistía el juego, la única dificultad que pude observar es que no podían imprimir sus materiales así que tuve que ayudarlo un poco, pero al momento de ararlo se pudieron desenvolver solos, con todo lo demás lo calificaría un 10 de 10.

¿Qué tal le pareció el diseño del producto?

Muy agradable a la vista, los personajes me parecieron muy tiernos y adorables a mi hijo le encanto, sus colores fueron muy llamativos y atendí cada uno de los elementos que lo componen, pero en el diseño del empaque lo percibí un poco serio en la portada del empaque, pero con información clara y precisa, lo que consiste el juego.

¿Qué tal te pareció la mecánica del juego?

Agradable y atendible supe qué tipo de acciones tengo que realizar para jugar sin ningún inconveniente, mi hijo lo atendió igual eso gracias a las instrucciones que vienen incluidas. El tiempo que me llevo jugarlo con mi hijo fue de 19 min, fue adecuado ya que entre días no dispongo de suficiente tiempo para estar con mi hijo, este juego me perite realizar una actividad con él.

¿Tuvo algún inconveniente con el juego, cambiara algo?

Creo que el único inconveniente que tuve fue al imprimir el juego en B/N, el tablero no se distinguían bien los iconos de cada casillero, pero de ahí todo lo demás me pareció más que adecuado.

Validación del prototipo digital y físico

Me pareció conveniente el formato físico para poderlos tener por mucho más tiempo y no estar lidiando en armar el juego, lo tendría en mi hogar para poderlo jugar con mi hija en cada momento que esté disponible. El digital es el más accesible por el precio, pero yo tengo que elaborar los materiales eso es lo único que no me agrado mucho, pero yo sé que mi hijo le gusta esa clase de manualidades.

Validación del formato B/N del juego

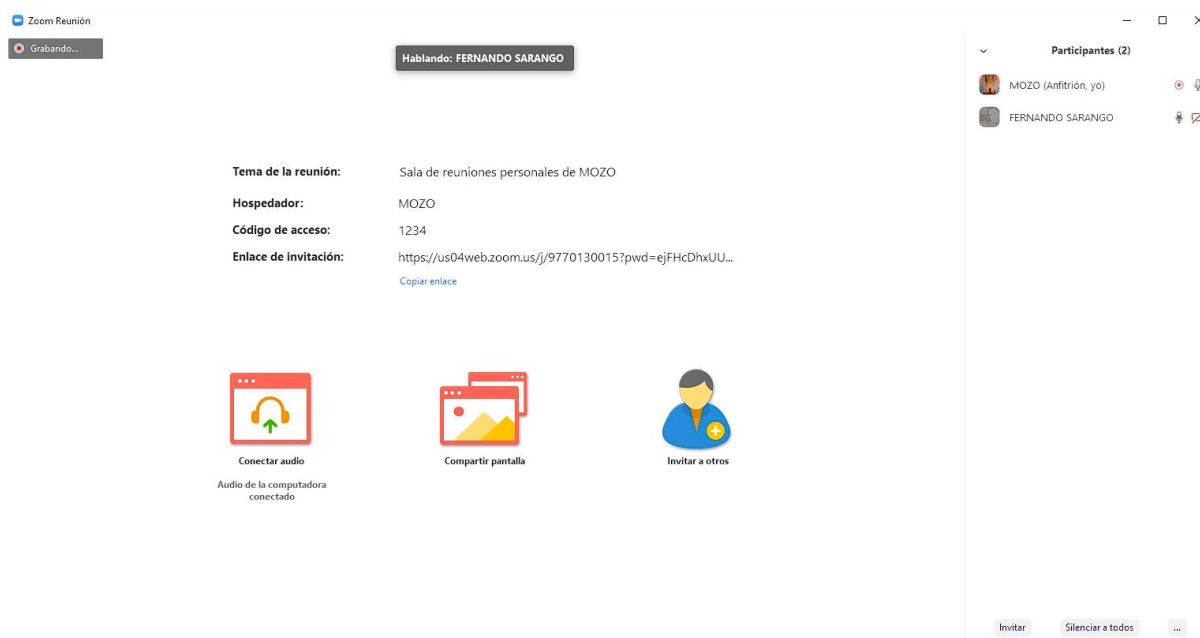
¿Qué le pareció el nuevo formato?

Mucho mejor se puede entender con más claridad los iconos de cada casillero, yo y mi hijo no tuvimos el inconveniente de acercarnos al tablero para poder observar que tipo de icono es, se hizo mucho as agradable la experiencia de juego, me gustó mucho.

Anexo 6: Validación del prototipó a los profesores de la unidad educativa 12 de Octubre.

Lic. Fernando Sarango

Profesor de 3er año de la unidad educativa 12 de Octubre.



¿Qué tal le parece el material gráfico lúdico, el diseño y los materiales que lo componen?

Muy agradable en mi computadora como en mi celular se puedo ver bien las letras y los dibujos, me gustó mucho la parte visual, muy lúdico y fácil de entender. Los materiales son los más adecuados y compactos, ideales para que los niños lo puedan armar, según mi opinión el juego como tal, es la más adecuada para un niño.

¿Qué tal fue la experiencia del producto?

Fue muy cómodo y versátil, al ser una aplicación móvil me facilito entregar el material a mis estudiantes y al poderlo jugar con algunos de ellos, fue una experiencia muy divertida como didáctica.

¿Qué tal le pareció la experiencia de uso de la aplicación móvil?

Fue fácil de utilizar, la navegación resulto muy amigable y atendible como el contenido. La imagen de igual manera atractivo a la vista ideal para los más pequeños del hogar, que se lo podrá utilizar en clases y en el hogar, facilitará de gran manera las clases virtuales y distribución de prototipo a los estudiantes.

¿La mecánica del juego fue la adecuada para compartir tiempo con su hijo?

Si, al ser de una jugabilidad simple, el juego no ocupo demasiado tiempo en las actividades escolares no uvo problemas, el único inconveniente que presencie fue la redacción de las preguntas ya que como por ejemplo la pregunta 40 y 16 son difíciles de responder, son las preguntas se les realizo una retroalimentación al finalizar y comenzar clases, que al aplicarlo la mecánica resulto adecuada.

¿Aplicaría el juego en alguna asignatura y como lo aria?

Es una excelente pregunta, lo aplicaría en una asignatura ya que se puede relacionar con las partes del cuerpo como las manos y el rostro, la asignatura es de ciencia naturales, ya que esos temas lo estamos viendo con los estudiantes.

¿Como el material gráfico puede repercutir en la formación educativa de los estudiantes antes y después de aplicarlo?

Como por ejemplo los estudiantes al presentarles contenidos educativos que no contengan gráficos se les dificultaría de gran manera el aprendizaje, el texto se lo debe relacionar o identificar con gráficos, ilustraciones o dibujos, la imagen visual en el contenido de los textos es esencial. Los niños a su edad deben ser educarlos de diferente manera con los diferentes metodología o estrategias de enseñanza que ayudara de gran manera al aprendizaje sobre cualquier tema.

El material gráfico que su principal mecánica es el juego, sería de gran aporte para aplicarlo en una estrategia de enseñanza mediante la actividad lúdica, esto ayudara en mejorar sus comportamientos y conocimientos en las medidas de prevención en el estudiante.

¿El material gráfico lúdico puede ser de ayuda en la evaluación formativa del estudiante?

Claro que sí, ayudaría mucho en la medición de los conocimientos de cada estudiante ya que al disponer de tarjetas de preguntas parte de los materiales del juego poder determinar y seleccionar temas que los niños no han tenido dificultades de aprender, para ayudarles a reforzar o establecer otras estrategias de aprendizaje.

¿Este producto puede promover algo adicional, que el aprendizaje en las medidas de prevención?

Claro, ya que el niño tendrá que realizar ciertas acciones en el juego que ayudaran de gran forma a sus habilidades sociales en las interacciones con los jugadores y cognitivas en el contenido de la información de como tendrá que desenvolverse.

¿Este juego puede promover al apoyo o unión familiar en el hogar, en el aprendizaje del estudiante?

Claro que sí, este producto y su mecánica es ideal para compartir un tiempo lúdico con algún familiar, ya que algunos padres no están pendientes en el aprendizaje de su hijo en clases, esto ayudara que el padre se pueda involucrar más a las actividades escolares de sus hijos.

¿Usted que mejoraría en el juego?

Una recomendación es sobre la redacción de las preguntas que sean más sencillas, para que el niño las pueda responder con mayor facilidad, ya que no disponen de un vocabulario muy alto que nosotros, las preguntas que tuvieron mayor dificultad en responder los niños son la numero 40 de las medidas de prevención y 14 de los síntomas.

También algo que resaltar es que los niños al navegar por la aplicación los niños tuvieron pequeñas dificultades en su uso, pero se explicó cómo se debía utilizar y al final lo utilizaron sin ningún inconveniente, no sé qué se podría hacer al respecto.

¿Cuál de los dos tipos de productos elegirías?

Por la actual necesidad que estamos pasando, elegiría el producto digital, ya que la aplicación me permitirá distribuir el material a todos mis estudiantes, para que todos los dispongan y realizar la actividad escolar sin problemas.

Pero preferiría el material físico ya que me permitiría emplearlo en las aulas, ya que los niños aprenden mejor socializando con sus amigos, para un futuro que los estudiantes al regresar a las aulas, puedan disponer de este producto y desenvolverse de mejor manera, ya que el formato de la aplicación no sería el más adecuado, esto ayudaría que la institución dentro de su establecimiento disponga de un producto que promueva el aprendizaje en el cuidado de la salud en los estudiantes, sin duda recomendaría este producto a varios profesores.

Validación de los cambios establecidos

Validación de las tarjetas de preguntas del juego

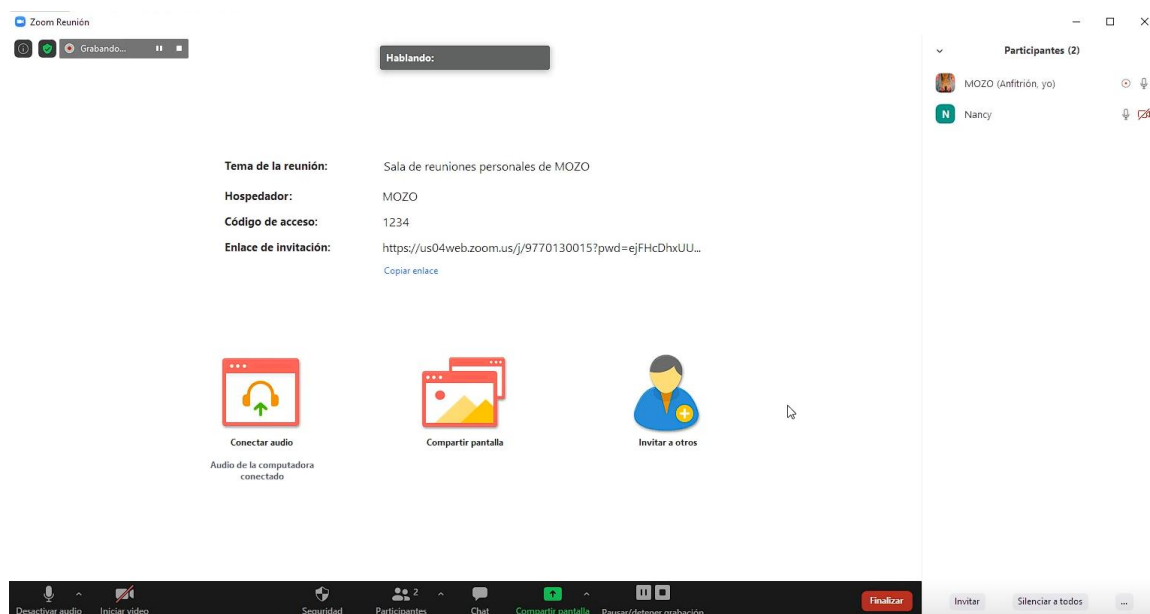
La redacción de las preguntas mejoro mucho, hizo que el juego pueda avanzar más rápido, los niños no tuvieron tantos problemas en responder a las preguntas mejoro mucho a experiencia del juego, quede muy conforme.

Anexo7: Validación de la nueva interfaz de la aplicación

La colocación de texto en los botones, hizo que la navegación sea mucho más fácil para el niño, donde el solo se puedo desenvolver en la ampliación, quede muy satisfecho con los resultados.

Lic. Nancy Pillajo

Profesora de 4to año de la unidad educativa 12 de Octubre



¿Qué tal le parece el material gráfico lúdico, el diseño y los materiales que lo componen?

Me gustó mucho el diseño de los dibujos, fue fácil de entender que función tiene cada material, el material será el más óptimo para mis estudiantes en sus actividades lúdicas en clases.

¿Qué tal fue la experiencia del producto?

Muy divertido, la mecánica del juego es fácil de comprender y utilizar, al ser una app me facilito entregar el material para probarlo con algunos de mis estudiantes, la experiencia fue muy didáctica y donde se aprendió mucho sobre el cuidado de la salud. Algo a destacar como sugerencia al momento de utilizar la aplicación en los niños tuvieron un poco de dificultad, pero que al final se le explico su funcionalidad y lo utilizaron sin ninguna novedad.

¿Qué tal le pareció la experiencia de uso de la aplicación móvil?

Una navegación sencilla de utilizar, los niños no tuvieron ninguna dificultad en navegar por el sitio, me facilito también en repartir los materiales a los alumnos para que todos lo dispongan, al no necesitar conectividad el niño podrá descargar sus materiales y lo podrá usar en el hogar, me pareció muy adecuado el tipo de juego que se desarrolló ya que se pudo acoplar a las actividades escolares virtuales.

¿Qué opinión usted tendría a la elaboración del prototipo físico?

Un tamaño adecuado y con materiales resistentes, el material físico me pareció muy adecuado para poderlo implementar dentro de las aulas, cuando los estudiantes regresen a las clases provinciales, ya que material me facilitaría mucho a las actividades escolares.

¿La mecánica del juego fue la adecuada para sus clases?

Todo me pareció lo más adecuado a excepción de las preguntas tuvieron un poco de problemas en contestar los estudiantes ya que algunos eran un poco difíciles, pero de ahí todo lo demás fue más que agradable y entretenido. El tiempo que llevo fue de 35 min tiempo aceptable para poderlo agregar en mis horas de clase.

¿Aplicaría el juego en alguna asignatura y como lo haría?

Pues el material al tener una temática cultural y del cuidado de la salud, lo podría agregar en ciencias naturales o estudios sociales, ya que tocamos temas que son similares y podían ser un aporte a esa asignatura, ayudaran en la higiene del cuerpo o cultural como las 3 regiones del Ecuador y su cultura.

¿Como el material gráfico lúdico puede repercutir en la formación educativa de los estudiantes antes y después de aplicarlo?

Al aplicar el material a los estudiantes ellos desde un principio exponen sus conocimientos en las medidas de prevención para poder avanzar de casillas, esto motiva al niño a sumergirse más en el tema, el juego es la principal fuente de apoyo para un niño en obtener conocimientos y competencias esenciales.

¿El material gráfico lúdico puede ser de ayuda en la evaluación formativa del estudiante?

Sin lugar a duda, el material a través de las tarjetas me permite identificar qué tipo de temas los estudiantes tienen mayor dificultad de responder, y de esta manera podre saber que temas tengo que tratar con mis estudiantes para reforzar sus conocimientos en el cuidado de la salud.

¿Este producto puede promover algo adicional que el aprendizaje de las medidas de prevención?

Si, el niño puede experimentar un sistema de prueba y error, donde no tendrá miedo al fracaso, se enfoca más a la socialización en entender unos a otros, también un motivo de superación personal.

¿Este juego puede promover al apoyo o unión familiar en el hogar, en el aprendizaje del estudiante?

Claro que sí, el niño al disponer del material lo podrá compartir con sus familiares, para que ellos puedan incorporase a las actividades escolares del niño y contribuyan como un apoyo a mejorar sus conocimientos en el tema.

¿Usted que mejoraría en el juego?

Por mi parte solo la redacción del contenido de las preguntas, algunas de ellas los niños se les dificulta responder, que las preguntas deben ser más sencillas de responder para que también el juego pueda avanzar mucho más rápido.

Validación de los cambios establecidos

¿Qué tal le pareció la nueva redacción de las preguntas?

Adecuado las preguntas mejoraron mucho la experiencia de uso al tener preguntas más sencillas los niños pudieron contestar más rápido las preguntas y el juego puedo avanzar mucho más rápido, quede satisfecho con el resultado.

¿Qué tal le pareció la incorporación de los nuevos botones?

Observé que los niños pudieron desenvolverse por sí solos, ya no tuve la necesidad de explicarlo, me pareció más que adecuado la incorporación de estos nuevos indicadores.

Anexo 8: Validación del prototipó a los niños de 7 a 8 años.



¿Qué tal te pareció la aplicación móvil?

Muy fácil de usar en el celular, muy cómodo y entendible.

¿Qué tal te pareció la experiencia de juego?

Muy divertida, las preguntas y retos me gustaron mucho, tuve la oportunidad de poder jugar con mis compañeros y con mis padres, lo jugaría también con otros amigos y familiares.

¿Qué tal te pareció la mecánica del juego?

Comentaron que había muchas preguntas difíciles, pero los demás no tuvieron ningún problema.

¿El estilo grafico te gusto?

Les gusto mucho el diseño de los materiales, como la interfaz del juego pudieron ver una similitud entre cada uno de ellos, mostraron bastante interés.

¿Qué tal te pareció de diseño de los personajes?

Les gusto mucho el diseño de los personajes, se pudieron identificar con ellos, porque comentaron que si soy de la sierra sería un kichwa. Mostraron bastante emoción al interactuar con los personajes en el juego.

¿Comprendes la información del contenido?

Si, comprendieron la información del juego, a excepción de las preguntas del juego les resultó difícil en poder contestarlas.

Validación del prototipo físico y de aplicación

El prototipo que más les gusto fueron los dos formatos, que no se complicaron con los materiales sino en como poder jugar con ellos y que tan divertido es.

Validación de las tarjetas de preguntas

¿Comprendes adecuadamente las preguntas de juego?

Si, los niños pudieron responder con más facilidad, avanzaron más rápido en las casillas y pudieron terminar más rápido. Les resulto una experiencia más agradable, mostraron bastante emoción y concentración.

Anexo 9: Validación del prototipo

Validación del prototipo con el profesor

Lic. Fernando Sarango

Profesora de 4to año del paralelo A de la unidad educativa 12 de Octubre

Los diferentes elementos que componen el prototipo como: el folleto, tarjeta, manual de instrucciones y de respuestas, le pareció muy interesante a la vista y que los gráficos son fáciles de entender, usar y armar. Pero lo que recomendó, es la redacción del contenido de las preguntas ya que algunas de ellas los niños no las podrán entender con claridad, las preguntas tienen que ser sencillas para que los niños no tengan ningún inconveniente a la hora de jugar, las preguntas que tienen más inconvenientes eran el número 14 de los síntomas y 40 de las medidas de prevención, donde se procedió a realizar los cambios.



Figura 57 Tarjetas de preguntas.

Elaborado: Paúl Ortiz

Se rectificaron las preguntas, donde el jugador tendrá dos opciones de responder, además se incorporó la misma familia tipográfica Sans Serif Acumin Variable Concept, pero con el estilo regular para las preguntas y Black para las respuestas, esto para generar una jerarquización entre preguntas y respuestas, se resaltó las respuestas con mayúsculas y un color diferenciador, para que el jugador pueda elegir con más facilidad y claridad la respuesta que crea correcta, para que al momento de jugar les resulte un poco más sencillo. También se incorporaron los iconos, donde su utilidad principal es la colocación de los números de identificación de cada pregunta, se lo realizó para que tengan una familiaridad entre tiro y retiro.

Al profesor le pareció muy adecuado y conforme con esta nueva forma de realizar las preguntas ya que el niño ya no tuvo tanta dificultad en responderlas y el juego puedo avanzar mucho más rápido, de ahí resalto nuevamente las ilustraciones y el diseño del material ya que le pareció muy llamativo y entretenido.

Validación de la aplicación

Le pareció más que adecuado la navegación de la aplicación, fue simple de usar, los profesores no tuvieron ningún problema en su aplicación, la información que incorpora le pareció clara y directa, pero como comentario indicó que: los iconos, los niños tuvieron pequeños inconvenientes en la navegación de la aplicación, pero que al final con una pequeña explicación, lo pudieron usar con facilidad.

Figura 58 Pantallas de la interfaz



Elaborado: Paúl Ortiz

Se incorporaron nombres a los botones en cada icono, esto para que la navegación les resulte más sencilla y que los niños puedan identificar qué función cumple cada botón dentro de la aplicación y puedan saber con más claridad qué acción están realizando. El profesor al usar nuevamente la aplicación en sus estudiantes, comentó que al observar que ellos podían desenvolverse por sí solos, gracias a la incorporación de los nombres de los botones indicando su funcionalidad, le resultó más sencillo de usar en las clases sin la necesidad de explicarlo.

El material digital el profesor lo utilizaría de forma Online para que todos los estudiantes dispongan del juego, ya que actualmente las clases se mantienen

virtualmente. La mecánica del juego le pareció apropiado para aplicarlo en sus horas de clase, no tuvieron ningún inconveniente y le pareció muy original como divertido.

Validación del material físico

Su forma y tamaño comentó que serían los más óptimos, ya que en las aulas disponen de espacios un poco reducidos para los juegos o materiales de los niños, el diseño en general le apreció muy atractivo visualmente y le llamó mucho la atención de sus ilustraciones. Al ser práctico y simple, el profesor lo aplicaría sin problemas a sus actividades educativas dentro de las aulas. Mencionó que le ayudaría de gran manera a la socialización de los niños y que sin duda recomendaría este producto a profesores que estén dando clases presencialmente.

Además, recalcó que le parecía muy adecuado para aplicar de forma presencial el juego físico, para un futuro que los estudiantes al regresar a las aulas, puedan disponer de este producto y desenvolverse de mejor manera, ya que el formato de la aplicación no sería el más adecuado según su punto de vista, esto ayudaría que la institución dentro de su establecimiento disponga de un producto que promueva el

Validación del prototipo en el aprendizaje de los estudiantes en las medidas de prevención del COVID-19.

El prototipo al profesor le ayudó de gran manera en la aplicación de actividades lúdicas en sus estudiantes como una estrategia pedagógica, les resultó muy práctico y útil, el material fue lo más adecuado para mejorar los conocimientos en el tema, como también en poder evaluarlos. Las tarjetas de preguntas, les facilitó identificar qué tipo de medidas preventivas tendrían que reforzar en sus estudiantes, el impacto fue muy positivo. Además, el profesor indicó que podría incorporarlo en una materia de la asignatura en el área de ciencias naturales sobre las partes del cuerpo humano son temas que los estudiantes ven en sus clases y que se podrían complementar con temas de prevención del COVID-19, como por ejemplo el lavado de manos y partes del cuerpo con mayor peligro de contagio de COVID-19.

También mencionó que el juego será de gran apoyo para los padres en poder integrarse a los espacios de aprendizaje de los niños, para que se sientan apoyados por ellos con el fin de mejorar su entorno educativo dentro y fuera de clases.

Recalca la importancia de este producto en el aprendizaje de los niños, ya que ayudará al retorno progresivo a las actividades escolares presenciales de los estudiantes como también en su forma de vida, para que los niños puedan entender de mejor manera que comportamientos o aptitudes ellos tendrían que mejorar para cuidar de su salud y el de los demás, sin duda el juego Contagio fue de gran ayuda.

Validación del prototipo con los padres de familia.

Victoria Tipán y Edwin Cueva

Los padres de familia de los estudiantes de la unidad educativa 12 de Octubre

Los padres opinaron que el material gráfico lúdico, fue fácil de jugar con sus hijos, la mecánica y su uso hace que el producto sea funcional. Las instrucciones, las tarjetas y la demás información le pareció muy claras y en perfectas condiciones para su uso, fomento la participación y motivación de los padres en el juego, consideraron además que, si promueve la unión familiar entre padre e hijo, sintieron que fueron de ayuda para sus pequeños en aprender sobre las medidas de prevención del COVID-19, el hijo disfruto la participación con su padre en el juego.

Validación de la aplicación

La imagen visual y todos sus elementos fueron de mucho agrado para ellos y que a sus hijos les podría fascinar, les fue fácil de navegar en su interfaz y entendieron la función de cada botón. El único inconveniente que presentaron algunos padres fue al imprimir los materiales ya que querían economizar la tinta de su impresora, ya que les gastaba mucha tinta y que al imprimir a B/N el tablero no se podía distinguir bien los iconos de las casillas.

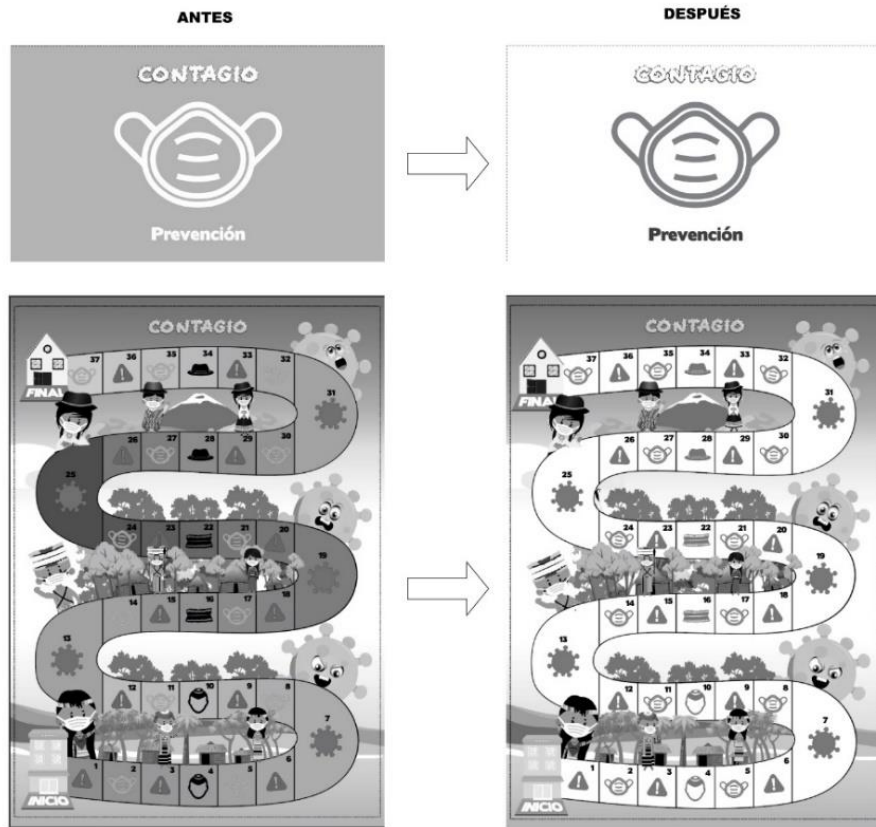


Figura 59 Formato del juego a B/N

Elaborado por: Paúl Ortiz

Para ello se rediseño un nuevo formato con escala de grises, donde se economiza el uso de la tinta negra, en las tarjetas, en el tablero y el folleto. Se incorporó también una pantalla adicional en la aplicación donde tendrán dos opciones de descargar, uno con el formato B/N y el otro a color, para que el padre como el niño tengan la elección de elegir según sus preferencias que tipo de materiales decidirán descargar para imprimir. Al presentarlo nuevamente con los padres de familia quedaron muy a gustos con el cambio realizado, pudieron entender con más claridad que iconos están en cada casillero, además recalcaron que les ayudaría a economizar la tinta de su impresora, dando una aceptación favorable para el producto.



Figura 60 Incorporación de nuevos botones.

Elaborado por: Paúl Ortiz

Validación del material físico

Se les comentó de como estaría elaborado el material, el tamaño les pareció compacto y que lo podrían guardar en cualquier lugar, y que los materiales que serán elaborados les pareció resistentes, para que al momento de manipularlo no se pueda romper con facilidad y lo tengan por mucho más tiempo, la imagen visual les gusto mucho, en general se sintieron satisfechos con el producto físico y que en un futuro si estarían pensados en adquirirlo, ya que les pareció el más adecuado que el formato de aplicación.

Validación del prototipo a los niños.

Josselin Tipán, Angel Cueva y Mateo Orquera

Estudiantes de la unidad educativa 12 de Octubre

La validación se las realizó a varios estudiantes de 7 a 8 años de edad, donde se procedió a explicarles lo que consiste el juego, al momento de usar el producto, les pareció muy cómodo y fácil de manipular, lo podían llevar al cualquier lado, al ver los materiales no tuvieron inconvenientes en saber cuál es su función, ya que al mover las fichas en cada casillero sabían qué tipo de tarjeta es la que tenían que elegir, lo que significa que existe un espacio suficiente entre cada casilla y que los iconos son fáciles de identificar, como los demás materiales son los más óptimos para utilizar.

El estilo gráfico fue el más apropiado para el juego ya que les llamó mucho la atención, el diseño de los personajes les pareció muy adorables, tuvieron una experiencia agradable con el juego, ya que veía cada uno de los detalles con mucho agrado, se pudieron enganchar con el juego y despertaron su curiosidad.

La experiencia del juego le pareció agradable y divertida, pero con la única inquietud de que el juego tenía preguntas muy difíciles, este inconveniente también lo mencionó los profesores al aplicar el juego en sus alumnos donde se aplicó las correcciones anteriores mencionadas, como resultado las preguntas fueron mucho más fáciles de contestar dando una mejor experiencia en el juego, comentaron que lo jugarían con sus amigos y familiares, dando una aceptación favorable.

Validación de la aplicación

La interfaz les pareció un poco complicada de navegar, se le explicó con una pequeña introducción sobre la manera de uso y ellos al volverlo a usar no tuvieron ningún inconveniente, pero para que no haigas más dificultades en su uso se agregaron textos a los iconos donde indica en qué consiste la función de cada botón, esas correcciones se las aplicó anteriormente, dando como resultado en que los niños pudieron navegar en la interfaz y desenvolverse por sí solos.

El diseño general de la aplicación les pareció muy atractivo a la vista, donde los contenidos generaron un interés en los niños y saber más de lo que se trataba, ya que algunos de ellos navegaron por toda la aplicación y sintieron mucha más curiosidad sobre lo que podría ofrecer, dando una aceptación favorable en el diseño visual de la aplicación.

Al descargar los materiales tuvieron una dificultad en imprimir las tarjetas y folletos de doble lado. Para ello se agregó en el instructivo un método para que lo puedan imprimir apropiadamente y que no tengan ninguna complicación en el armado de los materiales.

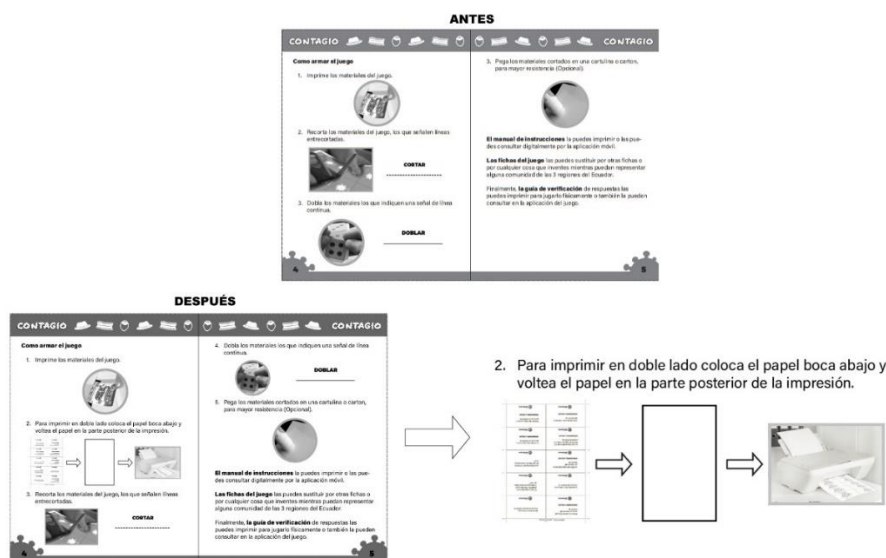


Figura 61 Incorporación de nuevo contenido en el folleto de instrucciones
Elaborado por: Paúl Ortiz

Como resultado los niños no tuvieron tantos inconvenientes a la hora de imprimir sus materiales, al leer las instrucciones los niños sabían de qué manera ellos tendrían que colocar las hojas para poder imprimirlas de doble lado. Con las guías y recomendaciones del instructivo, facilitó a los niños como a los padres en imprimir los materiales adecuadamente.

Con la última validación realizada, no tuvieron más inconvenientes adicionales en el juego, les pareció muy divertida y fácil de usar, se logró captar la atención del niño en el producto. Al finalizar los niños querían jugarlo de nuevo y también comentaron que lo jugarían con sus amigos y familiares.

Validación del prototipo físico

Se procedió a darles una pequeña charla de lo que consiste el juego físico, el tamaño y los materiales, ya que la jugabilidad es la misma. Con la finalidad de conocer si el juego lo preferirían en formato físico o digital, ellos comentaron que en los dos formatos ellos lo jugarían sin complicaciones, pero en preferencia eligieron el juego digital que el físico, por la experiencia de uso.

Anexo 9: Certificado de aprobación del producto, de la unidad educativa 12 de Octubre.



ESCUELA DE E.G.B. "12 DE OCTUBRE"

"Punto a la Excelencia"

QUITO - ECUADOR

Quito, D.M. 26 de mayo de 2021

A petición del interesado:

CERTIFICADO DE PROYECTO

Quien suscribe, MSc. Fabián Gonzalo Suárez Roche, con C.I. 1708968399, Director de Escuela de Educación Básica "12 de Octubre" por medio de la presente tengo a bien CERTIFICAR lo siguiente:

El señor:

ORTIZ MOZO PAUL ALEJANDRO

Con C.I. 1725580748

Estudiante egresado de la Universidad Metropolitana realizó en nuestra institución la investigación y evaluación del prototipo "CONTAGIO" que consiste en un juego de aplicación de preguntas y retos sobre las medidas de prevención del COVID-19 el cual fue aplicado a los estudiantes del 3ro y 4to de básica en el presente año lectivo. Al final el producto fue satisfactorio para el aprendizaje de los estudiantes en las medidas de prevención del COVID-19.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad y el interesado puede darle el uso que estime conveniente.

Atentamente,

MSc. Fabián Suárez
DIRECTOR
Cédula: 1708968399
Celular: 0984929609



Teléfono: 3260-291

Las Algas N50-19 y De las Fucsias, San Isidro del Inca
Quito - Ecuador