



UNIVERSIDAD DE COSTA RICA

Universidad de Costa Rica
Sede Interuniversitaria de Alajuela
Carrera de Diseño Gráfico

Tema:

Diseño de material gráfico didáctico basados en los estilos de aprendizaje visual, auditivo y kinestésico, con énfasis en la materia de Español impartida en segundo grado en la Escuela La Lía Curridabat, el periodo 2020 - 2022.

Estudiantes:

Vilma Auxiliadora Alfaro Martínez
Juan David Bardales Areiza
Heibilyn Patricia Molina González

Alajuela
2022



Diseño de material gráfico didáctico basados en los estilos de aprendizaje visual, auditivo y kinestésico, con énfasis en la materia de español impartida en segundo grado en la escuela La Lía Curridabat, del periodo 2020 - 2022, realizado por Vilma A. Alfaro Martínez, Heibilyn P. Molina González y Juan David Bardales Areiza se distribuye bajo una Licencia Creative Commons.

Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional
(CC BY-NC-SA 4.0)

Agradecimientos

Agradecimiento de Juan David

Primeramente, a Jehová Dios por ser mi guía en todo momento, a mis padres Alba y Edward, les dedico este gran logro, gracias por el apoyo incondicional, esfuerzo y el sacrificio que hicieron para poder finalizar esta etapa de mi vida. Un agradecimiento especial a mi familia, que siempre ha estado animándome a seguir adelante y perseguir mis sueños. Agradezco a los profesores y amigos de la sede interuniversitaria, que contribuyeron a mi crecimiento tanto personal como profesional e hicieron de esta experiencia algo increíble y memorable.

Agradecimiento de Heibilyn

A Dios por guiarme y permitirnos completar este proyecto, a mi familia, principalmente a mis padres y mi hermana que siempre han confiado en mí y me han apoyado de todas las formas posibles. A mis amigos, compañeros y profesores de universidad que aunque quisiera nombrarlos y agradecerles uno a uno cada momento, no me alcanzaría este espacio. Pero aun así gracias por cada consejo, cada sonrisa, cada crítica constructiva, que me han ayudado a crecer como persona y profesional. Y finalmente a mis dos compañeros de seminario que confiaron en mí para formar parte de este gran equipo y que a pesar de todo, nos hemos apoyado hasta el final.

Agradecimiento de Vilma

Le doy gracias a mis padres, hermanos y familia por todo el apoyo brindado durante este proceso, el apoyo durante toda mi carrera. Doy gracias a Dios por permitirme llegar hasta aquí y cumplir una de mis metas. A Juan y Heibilyn, que aunque tuvimos que pasar situaciones dolorosas, cansancio e incertidumbre, jamás se rindieron; con fuerza y siempre para adelante. A mis compañeros de trabajo por apoyarnos cuando teníamos dudas sobre el material correcto a implementar. A todos los que se quedaron acompañándome cada noche hasta que terminara. Agradezco a todos los profesores que estuvieron a lo largo de toda la carrera, que me guiaron, aconsejaron y me dieron las bases para llegar hasta este momento.

Agradecemos de forma especial a nuestra directora del seminario de graduación, María Fe Alpízar Durán, por su constante guía y acompañamiento, que sumado a la motivación ha sido un pilar importante durante todo el proceso.

A las lectoras, Verónica Cruz y Orietta Mora por su gran apoyo en este proyecto, por compartirnos sus conocimientos, tiempo y esfuerzo.

Además, queremos agradecer a las docentes pertenecientes a la Escuela la Lía que nos brindaron su apoyo durante todo el proceso del proyecto de graduación. A todos los docentes que hicieron parte de este proyecto con sus grandes aportes a la investigación. A las personas que entrevistamos por su tiempo, colaboración y compartir información que nos permitió salir adelante con este proyecto.

Agradecemos a todos los colaboradores de *Tailored Solutions Latam* por las recomendaciones brindadas sobre los materiales seleccionados y la producción de diversos elementos del juego ¡Uno, Dos, Tres, Monstruo!

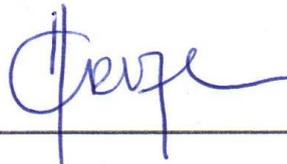
El presente Seminario de Graduación, requisito para optar por el grado de Licenciatura en Diseño Gráfico, en la Sede Interuniversitaria de Alajuela, Universidad de Costa Rica, se entrega realizadas las correcciones solicitadas por el tribunal examinador conformado por:



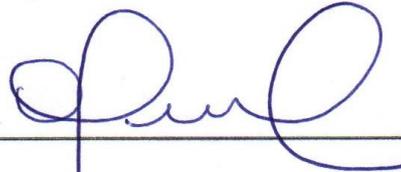
Presidente del Tribunal Examinador:
Mag. Fabiola Castro Dubón

MARIA FE ALPIZAR D.

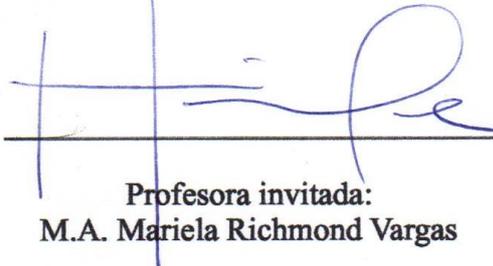
Directora Seminario de Graduación:
M.Sc. María Fe Alpizar Durán



Lectora:
Mag. Verónica Cruz Morales



Lectora:
MBA. Orietta Mora Campos



Profesora invitada:
M.A. Mariela Richmond Vargas

Este seminario de graduación fue aprobado con distinción de honor en la defensa pública realizada, a los veintiséis días del mes de Julio del año dos mil veintidós, a las 10:00 hrs.

TABLA DE CONTENIDOS

AGRADECIMIENTOS.....	II
HOJA DE APROBACIÓN.....	IV
ÍNDICE DE CUADROS.....	X
ÍNDICE DE FIGURAS.....	XI
GLOSARIO.....	XXI
INTRODUCCIÓN	1
1.1 Introducción	1
1.2 Justificación	3
1.3 Delimitación del tema	6
1.4 Objetivos del proyecto	8
1.4.1 Objetivo general	8
1.4.2 Objetivos específicos	8
1.5 Tipo de investigación.....	9
1.5.1 Fuentes de información	9
1.5.2 Instrumentos de recolección	10
1.5.2.1 Herramientas para recolección de datos cualitativos.....	10
1.5.2.2 Herramientas para recolección de datos cuantitativos.....	11
1.6 Metodología	12
2. MARCO TEÓRICO	19
2.1 Estado de la Cuestión.....	19
2.2 Elementos teóricos de conceptuales.....	28
2.2.1 Legislación para la educación primaria en Costa Rica	28
2.2.1.1 Educación inclusiva.....	30
2.2.1.2 Accesibilidad a la educación	31
2.2.2 Percepción infantil en la educación primaria	31
2.2.3 Estilo de aprendizaje	32
2.2.3.1 Estilo de aprendizaje visual	33
2.2.3.2 Estilo de aprendizaje auditivo.....	34

2.2.3.4 Estilo de aprendizaje kinestésico	34
2.2.4 Material didáctico	35
2.2.4.1 Didáctica	36
2.2.4.2 Características de los materiales didácticos.....	37
2.2.4.3 Clasificación de materiales didácticos.....	39
2.2.4.4 Función de los materiales didácticos	40
2.2.5 Métodos de educación.	40
2.2.6 Métodos de razonamiento	41
2.2.7 Teoría del conocimiento	43
2.2.7.1 Diferencia saber y conocer	43
2.2.8 Teoría interdisciplinaridad	44
2.3 Elementos teóricos y conceptos desde la disciplina del diseño	45
2.3.1 Diseño gráfico	45
2.3.1.1 Diseño gráfico para la educación.....	46
2.3.1.2 Diseño gráfico en los apoyos didácticos.....	46
2.3.1.3 Diseño de herramientas interactivas educativas	48
2.3.2 Comunicación	49
2.3.2.1 Comunicación asertiva en la educación.....	49
2.3.2.2 Comunicación visual	50
2.3.3 Diseño gráfico y la percepción visual	50
2.3.3.1 Leyes gestálticas de la forma.....	51
2.3.4 Semiótica del signo	51
2.3.5 Diseño de experiencia	52
2.3.6 Teoría UX/UI	53
2.3.6.1 Concepto UX (User Experience)	53
2.3.6.2 Concepto UI (User interface)	53
2.3.6.3 UX - UI.....	54
2.3.7 Diseño de juegos didácticos	54
2.3.7.1 Definición de juego didáctico.....	55
2.3.7.2 Características de los juegos didácticos.....	56
2.3.7.3 Estética del juego didáctico	56
2.3.7.4 Diseño sonoro en el juego	57
2.3.8 Ilustración infantil	58
2.3.9 Color	59
2.3.9.1 Teoría del color.....	59
2.3.9.2 Psicología del color	60
3. CAPÍTULO I	61
 ANÁLISIS DE LOS MATERIALES DE APOYO DIDÁCTICO UTILIZADOS EN LA ESCUELA LA LÍA EN CURRIDABAT.	61
3.1 Material de apoyo didáctico utilizado en clase	62

3.2 Guías de trabajo autónomo (GTA)	80
---	----

4. CAPÍTULO II:89

DISEÑO GRÁFICO PARA EL MATERIAL DE APOYO DIDÁCTICO CON BASE A LOS ESTILOS DE APRENDIZAJE PARA LA MATERIA DE ESPAÑOL IMPARTIDA EN SEGUNDO GRADO EN LA ESCUELA LA LÍA CURRIDABAT.89

4.1 Recursos aplicados para la creación de la propuesta	89
4.1.1 Insights	89
4.1.2 Temas para el material de apoyo didáctico	93
4.1.3 Perfil de usuario	93
4.1.3.1 Perfiles de estudiantes	95
4.1.3.2 Perfil de la docente	98
4.2 Propuesta específica del juego ¡Uno, Dos, Tres, Monstruo!	99
4.2.1 Conceptualización	99
4.3 Juego versión análoga.	99
4.4 Dinámica general del juego.	100
4.5 Diseño de marca.....	101
4.5.1 Identificador gráfico o logotipo	101
4.5.2 Tipografía	102
4.6 Diseño Gráfico para el juego	103
4.6.1 Diseño de los Personajes	103
4.6.1.1 Paleta de color de los personajes	104
4.6.2 Diseño del tablero	106
4.6.3 Fichas	113
4.6.4 Dados	114
4.6.4.1 Dado de colores	114
4.6.4.2 Dado Numérico.....	115
4.6.4.3 Dado de letras	115
4.6.5 Tarjetas	116
4.6.5.1 Diseño gráfico.....	116
4.6.5.2 Ilustración	117
4.6.5.3 Mecánicas de juego y actividades	117
4.6.5.4 Niveles de dificultad de las tarjetas	118
4.6.5.5 Empaque para las tarjetas	119
4.6.6 Diseño del empaque para el juego	120
4.6.7 Teatrino	121
4.6.7.1 Títeres	124
4.6.8 Elementos de apoyo	125

4.6.8.1 Reloj de arena	125
4.6.9 Diseño Gráfico para el medio audiovisual	125
4.6.9.1 Canal YouTube.....	125
4.6.9.2 Video explicativo: ¿Cómo jugar ¡Uno, Dos, Tres, Monstruo!?	126
4.6.10 Materiales para el uso de los y las estudiantes.....	128
4.6.10.1 Libretas	128
4.6.10.2 Lápices, marcadores para pizarra y sellos	130
4.6.10.3 Método para evaluar y motivar.....	131
4.6.11 Materiales promocionales.....	132
4.7 Documentación del proceso del diseño gráfico para el juego ¡Uno, Dos, Tres, Monstruo!	
.....	134
4.7.1 Bitácora para procesos creativos	134
4.7.1.1 Lluvia de ideas para el juego	134
4.7.1.1.1 Bocetos:.....	134
4.7.1.2 Propuesta para el juego.....	136
4.7.1.3 Proceso de diseño para el identificador	136
4.7.1.4 Logotipo.....	140
4.7.1.4.1 Diseño final: Logotipo	146
4.7.1.5 Proceso de diseño gráfico para el juego	147
4.7.1.5.1 Proceso para el diseño de personajes	147
4.7.1.5.1.2 Proceso de bocetos para el estilo de aprendizaje visual:.....	149
4.7.1.5.1.3 Proceso de bocetos para el estilo de aprendizaje auditivo	150
4.7.1.5.1.4 Proceso de bocetos para el estilo de aprendizaje kinestésico	150
4.7.1.5.2 Proceso del diseño e ilustración para los personajes:	151
4.7.1.5.3 Proceso de pruebas de color y texturas aplicados a los personajes	152
4.7.1.5.4 Personajes finales	155
4.7.1.5.5 Proceso para el diseño del tablero	156
4.7.1.5.5.1 Troquel.....	156
4.7.1.5.5.2 Recorrido.....	160
4.7.1.5.5.3 Paleta de color para el tablero	164
4.7.1.5.5.4 Paleta de color seleccionada	167
4.7.1.6 Paleta de color	168
4.7.1.6.1 Propuestas	168
4.7.1.6.2 Paleta de color seleccionada	169
4.7.1.7 Proceso para el diseño de fichas	170
4.7.1.7.1 Propuestas:	170
4.7.1.7.2 Diseño final: Fichas	173
4.7.1.8 Proceso para el diseño de los dados.....	174
4.7.1.9 Proceso para el diseño de las tarjetas.....	176
4.7.1.9.1 Selección final del diseño gráfico para las tarjetas para el tiro.....	178
4.7.1.9.2 Selección final del diseño gráfico para las tarjetas para el retiro.....	183
4.7.1.10 Empaque para las tarjetas	195
4.7.1.10.1 Diseño final: caja para las tarjetas	202

4.7.1.11 Proceso para el diseño del empaque del juego	203
4.7.1.11.1 Bocetos para el empaque	204
4.7.1.11.2 Diseño para el empaque	208
4.7.1.12 Proceso para el diseño del teatrino	214
4.7.1.12.1 Marco	214
4.7.1.12.2 Títeres	225
4.7.1.13 Proceso de diseño gráfico para el audiovisual.....	235
4.7.1.13.1 Aspectos sonoros	235
4.7.1.13.2 Sonidos compilados	236
4.7.1.13.3 Propuesta gráfica para los videos.....	236
4.7.1.13.4 Canal de YouTube	240
4.7.1.13.5 Proceso para el video de las instrucciones del juego	245
4.7.1.13.6 Instrucciones impresas	256
4.7.1.14 Proceso del diseño de los materiales para el uso de los y las estudiantes.	259
4.7.1.14.1 Libretas	259
4.7.1.14.2 Marcadores para pizarra.....	260
4.7.1.14.3 Lápices	261
4.7.1.14.4 Sellos.....	261
4.7.1.14.5 Proceso para el diseño del método para evaluar los y las estudiantes	262
4.7.1.15 Materiales promocionales o <i>merchandising</i>	269
5. CAPÍTULO III.....	272
EVALUACIÓN DEL MATERIAL DE APOYO DIDÁCTICO EN LA ESCUELA LA LÍA CURRIDABAT CON EL APOYO DE LA DOCENTE Y LOS Y LAS ESTUDIANTES.	272
5.1 Ubicación del juego en el espacio.....	273
5.2 Instrucciones	274
5.3 Recorrido del tablero.....	274
5.4 Verificación de la efectividad de las tarjetas:	275
5.4.1 Aplicación de los estilos de aprendizaje	276
5.4.2 Implementación del trabajo en equipo	277
5.4.3 Tamaño de los textos	278
5.5 Aprobación de los personajes	278
5.6 Funcionalidad del juego como material de apoyo didáctico.....	279
5.7 Tiempo del juego	279
5.8 Otros elementos	279

5.8.1 Fichas	279
5.8.2 Dados de letras	280
5.8.3 Dado de colores y dado de números	280
5.8.4 Libretas	280
5.8.5 Teatrino y títeres	281
5.8.6 Reloj de arena	281
5.8.7 Hoja de proceso	282
5.8.8 Canal de YouTube	284
5.9 Tablas de verificación	284
5.9.1 Tablas de verificación área pedagógica	284
5.9.2 Tablas de verificación área diseño gráfico	287
6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	291
6.1 Conclusiones	291
6.2 Recomendaciones	295
BIBLIOGRAFÍA	296
ANEXOS	301

ÍNDICE DE CUADROS

Tabla 1: Fuentes de información

Tabla 2: Instrumentos de recolección

Tablao 3: Material didáctico #1. Completar palabras

Tabla 4: Material didáctico #2. Formar palabras MA-ME-MI-MO

Tablao 5: Material didáctico #3. ¿Por qué sílaba empieza?

Tablao 6: Material didáctico #4. Sílabas directas e indirectas letra P

Tabla 7: Material didáctico #5. Sílabas

Tabla 8: Material didáctico #6. Lee lo que te señale

Tabla 9: Material didáctico #7. ¿A-E-I-O-U?

Tabla 10: Material didáctico #8. Delinea cada sílaba

Tabla 11: Material didáctico #9. Recortar las sílabas

Tabla 12: Material didáctico #10. Colorea la sílaba indicada

Tabla 13: Material didáctico #11. Colorea la sílaba correcta

Tabla 14: Material didáctico #12. Pizarra creativa

Tabla 15: Material didáctico #13. Completar la línea

Tabla 16: Material didáctico #14. Repasar y escribir

Tabla 17: Material didáctico #15. Elige la correcta

Tabla 18: Características de los materiales didácticos

Tabla 19: Objetivos de los materiales didácticos

Tabla 20: Métodos de enseñanza clasificaciones

Tabla 21: Características de los materiales didáctico

Tabla 21: Teoría del UX / UI

Tabla 22: Semiótica del Signo

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Pensamiento de Diseño

Figura 2: Ilustración de las etapas de la metodología del *Design Thinking*

Figura 3: Ilustración de la etapa empatizar de la metodología del *Design Thinking*

Figura 4: Etapa definir de la metodología del *Design Thinking*

Figura 5: Etapa idear de la metodología del *Design Thinking*

Figura 6: Etapa prototipar de la metodología del *Design Thinking*

Figura 7: Etapa testear de la metodología del *Design Thinking*

Figura 8: El diseño gráfico en los materiales didácticos

Figura 9: Guía de trabajo autónomo de español 24 marzo

Figura 10: Guía de trabajo autónomo de español del 27 al 01 de mayo

Figura 11: Guía de trabajo autónomo de español del 20 marzo.

Figura 12: Mapa de empatía del estudiante

Figura 13: Estilo de aprendizaje: Kinestésico

Figura 14: Estilo de aprendizaje: Visual

Figura 15: Estilo de aprendizaje: Auditivo

Figura 16: Perfil de la docente

Figura 17: Logotipo *full* color o una sola tinta

Figura 18: Logotipo sobre plasta de color y versión horizontal

Figura 19: Ejemplo de la construcción anatómica de la tipografía enseñada en segundo grado

Figura 20: Esquema de color Verver

Figura 21: Esquema de color Tivo

Figura 22: Esquema de color Neki

Figura 23: Diagrama del dobléz para el tablero
Figura 24: Diagrama de la retícula del tablero
Figura 25: Casillas en el tablero
Figura 26: Elementos en el tablero
Figura 27: Dimensiones del tablero abierto
Figura 28: Dimensiones del tablero cerrado
Figura 29: Paleta de color #1 para las casillas del tablero
Figura 30: Paleta de color #2 para el tablero
Figura 31: Retiro para el tablero
Figura 32: Metodología del juego opción a.
Figura 33: Metodología del juego opción b.
Figura 34: Fichas para el juego
Figura 35: Dados de colores
Figura 36: Dado de números
Figura 37: Dados de letras
Figura 38: Tarjeta para el juego
Figura 39: Ficha técnica para las tarjetas
Figura 40: Nivel de dificultad en las tarjetas
Figura 41: Renderizado del empaque para las tarjetas
Figura 42: Medidas del empaque
Figura 43: Mockup renderizado
Figura 44: Medidas para el teatrino
Figura 45: Imagen del teatrino
Figura 46: Medidas de los títeres
Figura 47: Ilustración de los títeres
Figura 48: Reloj de arena
Figura 49: Diagrama 1 de los videos en el canal de Youtube
Figura 50: Diagrama 2 de los videos en el canal de Youtube
Figura 51: Diagrama 1 del video instructivo para el canal de YouTube
Figura 52: Diagrama 2 del video instructivo para el canal de Youtube
Figura 53: Diagrama 3 del video instructivo para el canal de Youtube
Figura 54: Diagrama 4 del video instructivo para el canal de Youtube
Figura 55: Mockup de las libretas
Figura 56: Diseño para la portada y contraportada de las libretas

Figura 57: Lápices

Figura 58: Marcadores de pizarra

Figura 59: Mockup de los sellos

Figura 60: Hoja de progreso del estudiante

Figura 61: Mockup para bolsos de manta

Figura 62: Mockup para camisetas

Figura 63: Mockup para tazas

Figura 64: Boceto #1 y #2 para las propuestas para el juego

Figura 65: Boceto #3 para las propuestas para el juego

Figura 66: Boceto #4 para las propuestas para el juego

Figura 67: Lluvia de ideas 1 para el naming

Figura 68: Propuesta #1 para el logotipo

Figura 69: Propuesta #2 para el logotipo

Figura 70: Propuesta #3 para el logotipo

Figura 71: Propuesta #4 para el logotipo

Figura 72: Propuesta #5 para el logotipo

Figura 73: Lluvia de ideas #2 para el naming

Figura 74: Propuesta #6a para el logotipo

Figura 75: Propuesta #6b para el logotipo

Figura 76: Versión #1 para el logotipo

Figura 77: Versión #2 para el logotipo

Figura 78: Modificación de la letra R

Figura 79: Diagramación de la palabra monstruo, versión #3

Figura 80: Versión #4 para el logotipo

Figura 81: Versión #5 para el logotipo

Figura 82: Versión #6 para el logotipo

Figura 83: Versión #7 para el logotipo

Figura 84: Versión #8 para el logotipo

Figura 85: Versión #9 seleccionada y el logotipo versión sobre plasta de color y horizontal

Figura 86: Referentes para personajes Oscar Ospino

Figura 87: Referentes para personajes Nikolas Illic

Figura 88: Referentes para personajes Greg Abbott

Figura 89: Bocetos para el estilo de aprendizaje visual

Figura 90: Bocetos para el estilo de aprendizaje auditivo
Figura 91: Bocetos para el estilo de aprendizaje kinestésico
Figura 92: Bocetos elegidos para los respectivos personajes
Figura 93: Pruebas de color #1 para los personajes
Figura 94: Pruebas de color #2 para los personajes
Figura 95: Pruebas de color #3 para los personajes
Figura 96: Diseño para los personajes versión #1
Figura 97: Diseño para los personajes versión #2
Figura 98: Diagrama #1 para doblar y cerrar el tablero
Figura 99: Prototipo #1 para doblar y cerrar el tablero
Figura 100: Diagrama #2 para doblar y cerrar el tablero
Figura 101: Recorrido del tablero #1
Figura 102: Diagrama #3
Figura 103: Prototipo #3 papel bond
Figura 104: Diagrama del recorrido observado en el testeo del prototipo #3
Figura 105: Imagen del recorrido recomendado para el nuevo prototipo.
Figura 106: Prototipo 4a
Figura 107: Prototipo 4b
Figura 108: Prototipo 4b impreso en lona
Figura 109: Versión # 1.
Figura 110: Versión # 2.
Figura 111: Propuesta de color #1 para el tablero
Figura 112: Propuesta de color #2 para el tablero
Figura 113: Propuesta de color #3 para el tablero
Figura 114: Propuesta de color #4 para el tablero
Figura 115: Propuesta de color #5 para el tablero
Figura 116: Propuesta de color #6 para el tablero
Figura 117: Propuesta de color #7 para el tablero
Figura 118: Propuesta de color #8 para el tablero
Figura 119: Propuesta de color seleccionada para el tablero
Figura 120: Paleta de color final para el tablero.
Figura 121: Paleta de color propuesta # 1
Figura 122: Paleta de color propuesta # 2
Figura 123: Paleta de color propuesta # 3

Figura 124: Paleta de color seleccionada
Figura 125: Propuesta #1 para las fichas
Figura 126: Propuesta #2 para las fichas
Figura 127: Propuesta #3 para las fichas
Figura 128: Versión #1 para las fichas
Figura 129: Prototipo #1 para las fichas
Figura 130: Versión #2 para las fichas
Figura 131: Dado de color
Figura 132: Dado de números
Figura 133: Dado de letras
Figura 134: Diseño del tiro, proceso #1 para las tarjetas
Figura 135: Diseño del tiro, proceso #2 para las tarjetas
Figura 136: Diseño del tiro, proceso #3 para las tarjetas
Figura 137: Versión #1 del tiro para las tarjetas
Figura 138: Versión #2 del tiro para las tarjetas
Figura 139: Versión #3 del tiro y selección final
Figura 140: Diseño del retiro, proceso #1 para las tarjetas
Figura 141: Diseño del retiro, proceso #2 para las tarjetas
Figura 142: Diseño del retiro, proceso #3 para las tarjetas
Figura 143: Diseño del retiro, proceso #4 para las tarjetas
Figura 144: Diseño del retiro, proceso #5 para las tarjetas
Figura 145: Diseño del retiro, proceso #6a para las tarjetas
Figura 146: Diseño del retiro, proceso #6b para las tarjetas
Figura 147: Versión #1 del retiro para las tarjetas
Figura 148: Versión #2 del retiro y selección final
Figura 149: Tarjetas comodín
Figura 150: Tarjetas Verver #1
Figura 151: Tarjetas Verver #2
Figura 152: Tarjetas Verver #3
Figura 153: Tarjetas Tivo #1
Figura 154: Tarjetas Tivo #2
Figura 155: Tarjetas Tivo #3
Figura 156: Tarjetas Neki #1
Figura 157: Tarjetas Neki #2

Figura 158: Tarjetas Neki #3

Figura 159: Propuesta #1 para el empaque de las tarjetas

Figura 160: Propuesta #2 para el empaque de las tarjetas

Figura 161: Propuesta #3 para el empaque de las tarjetas

Figura 162: Propuesta #4 para el empaque de las tarjetas

Figura 163: Propuesta #5 para el empaque de las tarjetas

Figura 164: Propuesta #6 para el empaque de las tarjetas

Figura 165: Prototipo #1, propuesta #6 para el empaque de las tarjetas

Figura 166: Versión #1 para el empaque de las tarjetas

Figura 167: Versión #2 troquel para el empaque de las tarjetas

Figura 168: Prototipo #2, versión #2 para el empaque de las tarjetas

Figura 169: Versión #3 troquel para el empaque de las tarjetas

Figura 170: Prototipo #3, versión #3 para el empaque de las tarjetas

Figura 171: Diagrama de las pestañas en los separadores de niveles para el empaque de las tarjetas

Figura 172: Renderizado del empaque final para las tarjetas

Figura 173: Ejemplo de troquel para el primer nivel interno del empaque

Figura 174: Boceto #1 para el empaque

Figura 175: Boceto #2 para el empaque

Figura 176: Boceto #3 para el empaque

Figura 177: Boceto #4 para el empaque

Figura 178: Troquel del boceto #4 para el empaque

Figura 179: Prototipo del boceto #4 para el empaque

Figura 180: Boceto#1 para el diseño del empaque

Figura 181: Boceto#2 para el diseño del empaque

Figura 182: Boceto#3 para el diseño del empaque

Figura 183: Boceto#4 para el diseño del empaque

Figura 184: Boceto#5 para el diseño del empaque

Figura 185: Boceto#6 para el diseño del empaque

Figura 186: Ilustración para la tapa del empaque

Figura 187: Mockup renderizado para la tapa

Figura 188: Mockup renderizado para el lateral posterior

Figura 189: Mockup renderizado del lateral izquierdo

Figura 190: Mockup renderizado del lateral derecho

Figura 191: Licencia abierta Creative Commons

Figura 192: Troquel y diseño para el empaque

Figura 193: Fotografía de teatrino de Daly Quijano

Figura 194: Fotografías de los teatrinos de Karina Slobotzky

Figura 195: Fotografías de los teatrinos de Carmenza

Figura 196: Fotografías de los teatrinos de Teatrinos: Títeres de dedo y teatrinos

Figura 197: Fotografía del teatrino de María Clara Henao

Figura 198: Fotografía del teatrino de Tienda Teatral Fundación Mulato

Figura 199: Fotografía del teatrino de Didácticos Teranova

Figura 200: Propuesta #1 del teatrino

Figura 201: Fotografía del Teatro Nacional de Costa Rica

Figura 202: Fotografía del Teatro de la Ciudad Esperanza Iris

Figura 203: Propuesta #2 del teatrino

Figura 204: Versión #1a para el teatrino

Figura 205: Paleta de color de la versión #1a para el teatrino

Figura 206: Paleta de color de la versión #1b para el teatrino

Figura 207: Ilustración para el bambalín de la versión #1b para el teatrino

Figura 208: Ilustración para el bambalín de la versión #2a para el teatrino

Figura 209: Paleta de color de la versión #2a para el teatrino

Figura 210: Versión #2a para el teatrino

Figura 211: Versión final para el teatrino

Figura 212: Medidas para el teatrino

Figura 213: Títeres de medias

Figura 214: Títeres de dedos

Figura 215: Títeres de paleta

Figura 216: Títeres de mano

Figura 217: Marionetas

Figura 218: Propuesta #1 para los títeres

Figura 219: Propuesta #2 para los títeres

Figura 220: Propuesta #3 para los títeres

Figura 221: Medidas para los títeres

Figura 222: Ilustraciones para los títeres

Figura 223: Ilustraciones para los títeres

Figura 224: Ilustraciones para los títeres

Figura 225: Ilustraciones para los títeres

Figura 226: Juego Stop electrónico

Figura 227: Paleta de color de la versión #1 para los vídeos del canal de YouTube

Figura 228: Diagrama para la versión #1 para vídeos del canal de YouTube

Figura 229: Efecto para el texto realizado en After Effects

Figura 230: Diagrama 1 para la versión #2 para vídeos del canal de YouTube

Figura 231: Diagrama 2 para la versión #2 para vídeos del canal de YouTube

Figura 232: Licencia Creative Commons Atribución para el canal de YouTube

Figura 233: Ejemplo para las etiquetas o *hashtags* para la búsqueda de los videos en el canal de YouTube

Figura 234: Espacio visible del perfil en YouTube

Figura 235: Logotipo centrado en el espacio del perfil en YouTube

Figura 236: Color del fondo para la foto de perfil en YouTube

Figura 237: Imagen en el perfil del canal de YouTube

Figura 238: Versión #1 para el *header* del canal de YouTube

Figura 239: Edición para el *header* que aplica la plataforma de edición de YouTube, versión #1

Figura 240: Cortes del *header* de YouTube, versión #2

Figura 241: Versión #2 del *header* de YouTube

Figura 242: *Storyboard* #1

Figura 243: *Storyboard* #2

Figura 244: *Storyboardg* #3

Figura 245: *Storyboard* seleccionado

Figura 246: Diagrama 1 del video instructivo para el canal de YouTube

Figura 247: Diagrama 2 del video instructivo para el canal de YouTube

Figura 248: Diagrama 3 del video instructivo para el canal de Youtube

Figura 249: Diagrama 4 del video instructivo para el canal de Youtube

Figura 250: Diagramación para las instrucciones impresas

Figura 251: Instrucciones impresas

Figura 252: Mockup de las libretas

Figura 253: Diferentes opciones de los diseños para las libretas

Figura 254: Fotografía del marcador para pizarra

Figura 255: Fotografía de los lápices

Figura 256: Ilustración para los sellos

Figura 257: Fotografía de los sellos

Figura 258: Boceto #1 para la hoja de progreso del estudiante

Figura 259: Propuesta #1 para la hoja de progreso del estudiante

Figura 260: Propuesta #2 para la hoja de progreso del estudiante

Figura 261: Propuesta #3 para la hoja de progreso del estudiante

Figura 262: Versión #1 para la hoja de progreso del estudiante

Figura 263: Versión #2 para la hoja de progreso del estudiante

Figura 264: Versión #3 para la hoja de progreso del estudiante

Figura 265: Versión #4 para la hoja de progreso del estudiante

Figura 266: Versión #5 y final para la hoja de progreso del estudiante según su personaje

Figura 267: Mockup para los bolsos de manta

Figura 268: Mockup para las camisa

Figura 269: Mockup para las tazas

Figura 270: Mockup para los almohadones

Figura 271: Ubicación del tablero en el aula

Figura 272: Recorrido del tablero en el juego

Figura 273: Corrección del tablero según el testeo

Figura 274: Estudiantes leyendo una tarjeta, testeo

Figura 275: Estudiantes realizando una actividad visual de las tarjetas, testeo

Figura 276: Trabajo en equipo, testeo

Figura 277: Encuesta a estudiante, testeo

Figura 278: Fichas, testeo

Figura 279: Dados de letras, testeo

Figura 280: Libretas testeo

Figura 281: Estudiantes creando una historia con los tires, testeo

Figura 282: Cambio #1 para la hoja de proceso, según testeo

Figura 283: Cambio #2 para la hoja de proceso, según testeo

Figura 284: Cambio #3 y final para la hoja de proceso, según testeo

Glosario

Adecuación significativa: apoyos curriculares que modifican sustancialmente el método y se modifica para ser adaptado al nivel del estudiante.

Adecuación no significativa: apoyos curriculares que no modifican sustancialmente el método y son pequeñas modificaciones individuales adaptadas al estudiante.

Bambalinón: embocadura para producir el hueco del escenario, área superior del escenario.

CMYK: Modelo de color que se utiliza para impresión que significa Cian, Magenta, *Yellow* y *Black*.

Coroplast: cartón plástico, igual la forma y la textura del cartón, pero en su versión plástica.

Colores primarios: colores que no se pueden obtener por la mezcla de ningún otro color.

Colores secundarios: colores obtenidos de la mezcla de los colores primarios.

Colores fríos: colores que transmiten una sensación de frío.

Colores cálidos: colores que transmiten sensación de calor.

Estilización: simplificación de los elementos para representar sólo lo más característico.

Full color: artes o diseños que contiene una gran implementación de tintas.

Insight: problema evidenciado por el usuario.

Lamínate: acabado para mejorar la durabilidad en las impresiones.

Matiz: variación leve de tono según su grado de luminosidad.

MEP: Ministerio de Educación Pública.

Palo seco: tipografía que no tiene terminaciones o remates.

Pigmento: sustancia de color usada para teñir diferentes elementos, generalmente extraída de la naturaleza.

PVC: tipo de material plástico versátil, usado en diferentes aplicaciones.

Responsive: es la adaptación a los distintos dispositivos, celulares, tabletas, televisores entre otros.

Retícula: base de líneas guías o columnas para diseñar, donde se acomodan los elementos de

Retiro: lado posterior de la impresión de un diseño. Estas no son visibles en el diseño gráfico final.

RGB: Modelo de color que significa *Red, Green, Blue*, por el cual se logran representar diferentes colores de síntesis aditiva, usado mayormente para monitores.

San serif: tipografía que no tiene terminaciones, remates, gracias o serifas.

Spot color: en el programa de Ilustrador se define como tinta plana.

Storyboard: guion gráfico que contiene diferentes ilustraciones en secuencia para entender una historia.

Textura gráfica: representación de una textura por medios gráficos.

Tiro: lado de la hoja que va a ser impreso principalmente.

Tono: en el diseño gráfico se refiere al color puro, que no contiene ningún pigmento blanco o negro adicional.

VAK: visual, auditivo y kinestésico.

INTRODUCCIÓN

1.1 Introducción

En los últimos años ha existido un gran vacío en cuanto al diseño gráfico de materiales de apoyo didáctico para la enseñanza de los grados de educación primaria, en la materia de Español de segundo grado, teniendo en cuenta que el Ministerio de Educación Pública ha realizado esfuerzos para la creación de dichos materiales ante dicha problemática.

Sin embargo, estos esfuerzos no han sido suficientes, debido a la constante búsqueda de materiales de apoyo didáctico por parte de diferentes instituciones y educadores. Como lo menciona la docente Carolina Alvarado en la entrevista:

“Nos toca improvisar y ver cómo hacer para generar este material. En el aula de docencia especial si dan todo este tipo de materiales que ellos necesitan, pero ya esos son casos específicos de los estudiantes que no lo logran en el aula” (Alvarado, 2020).

Es importante considerar que en Costa Rica no se toma en cuenta dentro de la creación de dichos materiales, además, no existe documentación expedita sobre el tema, en fuentes primarias o secundarias, además según lo obtenido por medio de las herramientas de investigación tales como entrevistas y encuestas, se menciona y es resalta varias veces por los y las docentes y estudiantes la falta de este tipo de apoyos. Y si se suma un material didáctico basado en los estilos de aprendizaje y diseñado por un grupo multidisciplinario, la información definitivamente es mucho más escasa.

Es por esto que nace la propuesta de realizar este proyecto de graduación para la Escuela La Lía en Curridabat de la provincia de San José, Costa Rica, con los y las estudiantes de segundo grado de la materia de Español, con la participación de la directora Orietta Mora Campos y la docente Carolina Alvarado quiénes buscan una solución para subsanar el vacío de materiales de apoyo didáctico y mediante la elaboración de un juego que pueda reforzar la lectoescritura logre incluir los diferentes estilos de aprendizaje VAK (Visual, Auditivo y

Kinestésico) y se convierta en un apoyo para las personas educadoras que imparten esta materia.

Dichos estilos de aprendizaje VAK representan “los modos característicos por los que un individuo procesa la información, siente y se comporta en las situaciones de aprendizaje”, que dependerá de las experiencias y el contexto donde se relacione la persona (Kolb, 1984). Es decir, se propone una nueva experiencia de aprendizaje por medio de la elaboración de un apoyo didáctico diseñado, en este caso el juego, para que los y las estudiantes aprendan de una manera diferente, utilizando el o los estilos de aprendizaje como un refuerzo para estudiar, repasar o comprobar la materia vista.

Por ende en este documento se presentará el proceso realizado para el desarrollo y diseño del material de apoyo didáctico para la materia de Español para segundo grado, basado en los estilos de aprendizaje: visual, auditivo y kinestésico.

Cabe destacar que el diseño del material de apoyo didáctico se realizó durante la pandemia del COVID-19, por lo tanto se enfrentaron diferentes retos durante el desarrollo, que implicaron cambios importantes en la metodología en la educación en Costa Rica que debieron ser contemplados.

1.2 Justificación

En concordancia con las nuevas experiencias de aprendizaje y el aporte desde el diseño gráfico, se genera un valor diferencial en la creación del material didáctico. Leyva (2013) señala en su artículo *Los retos del diseño gráfico en la generación de recursos para apoyar los procesos de enseñanza-aprendizaje*, la importancia del papel del diseñador gráfico para generar una solución ante una determinada problemática, exponiendo:

Al trabajar el diseño de materiales educativos, ya sean digitales o impresos, el conocimiento del diseñador juega un papel sumamente importante que requiere de experiencia. Dentro de los equipos interdisciplinarios conformado por docentes y asesores pedagógicos, el diseñador es una pieza clave. Su interlocución es fundamental para traducir al lenguaje gráfico necesidades de aprendizaje en las distintas áreas del conocimiento.

Leyva expone que la interdisciplinariedad es clave para generar un material de apoyo con las necesidades de aprendizaje adecuadas, la docente de Español en una entrevista a profundidad expone que los materiales didácticos utilizados en la escuela durante las lecciones, son elaborados de forma artesanal y carecen de las características necesarias para reforzar el proceso de aprendizaje en la materia de Español de segundo grado, además no poseen contenido que incluya los estilos de aprendizaje visual, auditivo y kinestésico.

En la educación primaria de Costa Rica existe un gran vacío en la producción de materiales de apoyo didáctico, pues los que existen actualmente no poseen las características específicas: basado en los estilos de aprendizaje, visual, auditivo y kinestésico, enfocado en la materia de Español para segundo grado y diseñado por profesionales en el campo del Diseño Gráfico.

La pandemia, al caer como una especie de “meteorito” sobre el sistema, dejó al descubierto la magnitud de los rezagos y problemas no resueltos, muchos de los cuales se justificaban durante largo tiempo de una u otra manera. La pandemia evidenció los bajos niveles de logro educativo y habilidades de los estudiantes y retrató la banalidad de las excusas sobre estos; los problemas de calidad en la educación preescolar y primaria, que comprometen las bases de los aprendizajes, así como los de los ambientes de aprendizaje asociados a temas como infraestructura, conectividad y recursos educativos. (Programa Estado de la Nación, 2021, p.34)

Con base en la cita anterior se puede observar que todos los problemas ya existentes en la educación primaria en Costa Rica, se evidenciaron aún más debido a la pandemia, verificando la importancia de diseñar materiales de apoyo didácticos que resuelva las características anteriormente descritas.

Los estilos de aprendizaje son importantes en la educación primaria como métodos de aprendizaje para clasificar las diferentes formas de aprender y la importancia de estas se ponen en evidencia en la siguiente cita de Alma Alfaro que menciona que:

“Si cada uno tiene su propio estilo de aprendizaje, se puede buscar estrategias que permitan facilitar y mejorar el aprendizaje.” Existen múltiples teorías sobre los estilos de aprendizaje y la mayoría de autores coinciden en un mismo punto: cómo la mente procesa la información, cómo ésta es afectada por las percepciones de la persona, a fin de lograr aprender eficazmente. (Tocci, 2013, como se citó en Alfaro, 2015, p.15)

Alfaro, en su Tesis *PNL: el sistema representacional en los estilos de aprendizaje*, se puede observar cómo los estilos son de gran ayuda para que las personas reciban y procesen la información, logrando así mejores resultados en el proceso de aprendizaje.

Además, el Programa Estado de la Nación evidencia cómo favorece el uso y la disponibilidad de los materiales de apoyo didáctico en primaria, junto con las TICS en el ámbito del aprendizaje, debido a que la:

La disponibilidad de materiales y TICS favorece mayores logros en el aprendizaje: La disponibilidad de materiales educativos y el uso de TIC son factores que resultaron significativos para el logro de mejores aprendizajes de los alumnos de primaria en Costa Rica, según Terce. (Programa Estado de la Nación, 2017, p.151)

Con base en la cita anterior se constata la importancia de incluir herramientas TIC en este nivel educativo sumado al uso de materiales de apoyo didáctico para favorecer a los y las estudiantes, sumado al vacío de estos materiales diseñados por profesionales en el campo del diseño.

Este vacío en el Diseño Gráfico en el campo de desarrollo de material didáctico para la enseñanza primaria en Costa Rica, se mostró en la Escuela La Lía en Curridabat donde la docente Carolina Alvarado confirma, a través de la entrevista a profundidad que se realizó, que se deben adecuar los apoyos didácticos encontrados en internet, debido a que estos no incluyen los tres estilos de aprendizaje y además, no se adecuan al tema de lectoescritura en segundo grado; finalmente debe hacer atractivo para los y las estudiantes, detectando así la necesidad de que, por medio del Diseño Gráfico, el material didáctico cumpla con las características descritas anteriormente por la docente y que, a su vez, sea diseñado por profesionales con el objetivo de que sea funcional y se adapte a las necesidades específicas de aprendizaje de los y las estudiantes de segundo grado.

Por lo tanto, la importancia del Diseño Gráfico en el desarrollo de los materiales didácticos es clave en estos procesos y Leyva, confirma que:

Al público de materiales educativos se lo debe encarar de un modo particular. Se debe pensar en los llamados estilos de aprendizaje; conocer cómo aprenden las personas

según su edad y nivel cognitivo. El diseño gráfico puede ayudar a que, quienes se les facilite el aprendizaje visual, auditivo o kinestésico, encuentren alternativas de aprendizaje en los recursos multimediales. (Leyva, 2013)

Una vez más se justifica que la inclusión de los diseñadores gráficos en estos procesos de desarrollo de apoyos didácticos puede aportar al vacío que existe actualmente para potenciar cada estilo de aprendizaje, así capturar la atención y el interés de los y las estudiantes, facilitando el proceso de aprendizaje mediante los sentidos como: la vista, el tacto y el oído.

El Ministerio de Educación Pública ha realizado grandes esfuerzos en el diseño de materiales didácticos, pero no han sido suficientes, ya que los y las diseñadores gráficos no han sido parte de estos procesos y las personas docentes han tenido que asumir el rol de diseñadores gráficos, sin contar con todas las herramientas, conocimientos y conceptos fundamentales necesarios para diseñar como profesional en esta área. Muchas veces deben financiar la producción de los mismos con su dinero para utilizarlos en sus lecciones. Por este motivo nace la propuesta de este seminario de graduación, con el objetivo de solventar la falta de material didáctico que cumpla con las características necesarias descritas anteriormente.

1.3 Delimitación del tema

Este proyecto de graduación se realiza durante el periodo 2020-2022, en la Escuela La Lía en Curridabat y se centra en el diseño gráfico para el material didáctico para la materia de Español en segundo grado aplicando los estilos de aprendizaje visual, auditivo y kinestésico.

Busca proyectarse hacia dos perfiles de público meta: en primer lugar, el que corresponde a los y las estudiantes de primaria entre 7 y 8 años de edad que cursan el segundo grado en la Escuela la Lía en Curridabat y el segundo, la docente de la materia de Español de dicha escuela, ya que ella es la encargada de implementar el material didáctico durante las lecciones.

Además, se tomó en cuenta al realizar este proyecto de graduación, la implantación de solo tres estilos de aprendizaje: visual, auditivo y kinestésico y no todos los demás sub-estilos de aprendizaje que existen hoy; para facilitar la enseñanza de la materia de Español en segundo grado y en el tema de la lectoescritura, la investigación se centrara en todos los temas que se abordan en el programa de segundo grado.

Por último, es importante mencionar que este proyecto de graduación no abordará el tema de la adecuación significativa, adecuación no significativa o las discapacidades especiales debido a que se centra en los estilos de aprendizaje anteriormente mencionados y no con base en las necesidades especiales que requiera cada uno; temas que se confunden con frecuencia en este tipo de investigaciones.

Por último, se presentará al finalizar el material de apoyo didáctico para la materia de Español para segundo grado basado en los estilos de aprendizaje: visual, auditivo y kinestésico mediante el uso de herramientas tanto técnicas como conceptuales con el fin de solventar las necesidades del público meta mencionado anteriormente.

1.4 Objetivos del proyecto

1.4.1 Objetivo general

Diseñar material gráfico de apoyo didáctico basado en los estilos de aprendizaje visual, auditivo y kinestésico con énfasis en la materia de Español impartida en segundo grado para que contribuya al fortalecimiento de la metodología de enseñanza dentro de las aulas en la Escuela La Lía en Curridabat, durante el periodo 2020 - 2022.

1.4.2 Objetivos específicos

- Indagar las necesidades de apoyo didáctico que poseen los profesores y estudiantes de la materia de Español en segundo grado en la Escuela la Lía, Curridabat.
- Diseñar el material de apoyo didáctico con base a los estilos de aprendizaje para la materia de Español impartida en segundo grado en la Escuela La Lía Curridabat.
- Evaluar el apoyo didáctico de forma virtual a través de los estudiantes de segundo grado en la Escuela La Lía de Curridabat, mediante una prueba de usabilidad.

1.5 Tipo de investigación

Existen diferentes tipos de investigación, estos se definen de acuerdo con sus características y aspectos específicos. Para este proyecto de graduación se realizará una investigación de tipo mixto, ya que permite obtener datos cuantificables y cualitativos como las opiniones de los usuarios a lo largo de todo el proceso de la investigación.

Las investigaciones mixtas permiten utilizar una gran variedad de instrumentos y técnicas para la recolección de datos. Todos los tipos de investigaciones discrepan entre sí, sus instrumentos y técnicas para obtener los datos, el objetivo del investigador es lo que determina el tipo de investigación (Muñoz, 2015).

Se podría decir que las investigaciones mixtas tienen lo “mejor de los dos mundos”. Esta investigación es de tipo mixta, pues permite un estudio documental apoyado de una investigación de campo. En este proyecto de investigación se necesita ahondar en dos áreas: la académica, la cual se enfoca en el estado de la cuestión, benchmarking, marco teórico y el análisis de datos. Y la otra, en la investigación de campo con énfasis práctico donde los métodos y procesos se ejecutan de la mano con los y las personas usuarias para alcanzar los resultados óptimos.

1.5.1 Fuentes de información

En este proyecto de graduación se utilizarán fuentes primarias y secundarias. Las primeras son las producidas por autores, artículos o libros y las secundarias se basan en las primarias (Ulate y Vargas, 2016), se utilizarán estas fuentes puesto que **son las más confiables** y muchas de ellas son materiales generados por especialistas en el área.

Tabla 1*Fuentes de información*

Fuentes Primarias	Fuentes Secundarias
<ul style="list-style-type: none"> ● Entrevistas con expertos profesores, directores y estudiantes. ● Ley N° 40955-MEP “Establecimiento de la inclusión y la accesibilidad en el Sistema educativo costarricense” ● Libros ● Artículos de revistas científicas ● Guía de observación de la metodología indagatoria en las clases. ● Programa de estudios de español de MEP ● Material didáctico que posee el MEP ● Testeos de prototipos ● Encuestas ● Benchmarking 	<ul style="list-style-type: none"> ● Antologías ● Tesis ● Observaciones participativas y no participativas y entrevistas aplicadas a docentes de Español para este proyecto de graduación.

Nota: Los datos de este cuadro son fuentes de información para este proyecto de graduación. En anexos se encuentra el detalle de las diferentes fuentes consultadas.

1.5.2 Instrumentos de recolección

1.5.2.1 Herramientas para recolección de datos cualitativos

En cuanto a los métodos de recolección de información cualitativa, se aplicarán:

- a) Entrevistas a profundidad: Para comenzar se realizará una entrevista a profundidad, la cual es un instrumento que ayuda a conocer más de acerca un tema por medio de la elaboración de preguntas profundas. Normalmente es entre un grupo pequeño o se realiza de forma individual, logrando así observar la honestidad de la persona entrevistada al estar frente a frente. Existen diversos tipos: estructuradas, no estructuradas y semiestructuradas. Al estar en presencia de otra persona se deben tener cuidados como el respeto y la forma de

expresarse, además de mantenerse tranquilo y dirigirla hacia el objetivo final, asegurándose de obtener las respuestas deseadas.

- b) Pruebas de viabilidad: Por otra parte, se realizará observación participativa y no participativa por medio de pruebas de usabilidad, debido a que, por una parte se busca observar a los estudiantes cómo interactúan con el material sin intervención y otra para poder recolectar opiniones de estos al utilizar las herramientas.

- b1) Prueba de usabilidad con adultos: con docentes de la Institución, docentes y adultos externos a la institución, se busca obtener su experiencia y grado de dificultad que posee el juego para ellos y ellas y, por ende, valorar la dificultad para esta parte del público meta.

- b2) Prueba de usabilidad con estudiantes de segundo grado externos a la Institución, se busca obtener su experiencia y su retroalimentación con respecto al grado de dificultad que posee el juego.

Es necesario realizar las observaciones con personas externas a la Institución, ya que la Pandemia del COVID-19 es una limitante para efectuar las observaciones en la institución debido a los protocolos de salud y la virtualidad implementada en el centro educativo en el momento de aplicar estas herramientas.

En los métodos de recolección de información tenemos las cuantitativas, como la:

1.5.2.2 Herramientas para recolección de datos cuantitativos

Encuesta

Las encuestas, según Ambrose y Leonard, hacen parte de la investigación descriptiva, gracias a estas se recopilan datos e información por medio de preguntas elaboradas previamente. Estas pueden ser anónimas (vía telefónica), a su vez sirven para monitorear cifras y son de importancia para poder observar la competencia. La desventaja en estos casos es que

se puede llegar a perder la interacción humana (2013). En este proyecto se aplicará una encuesta tanto a las y los docentes como a los estudiantes sobre el uso de material didáctico, en cada una de las etapas, principalmente en las pruebas de los prototipos, con el fin de registrar los datos mediante estadísticas medibles. Por otra parte, se aplicarán test tanto de los materiales, como de los estilos de aprendizaje.

Tabla 2

Instrumentos de recolección

Cualitativos	Cuantitativos
<ul style="list-style-type: none"> ● Entrevista a profundidad ● Pruebas de Usabilidad ● Observación participativa y no participativa. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Encuesta ● Test de estilos de aprendizaje.

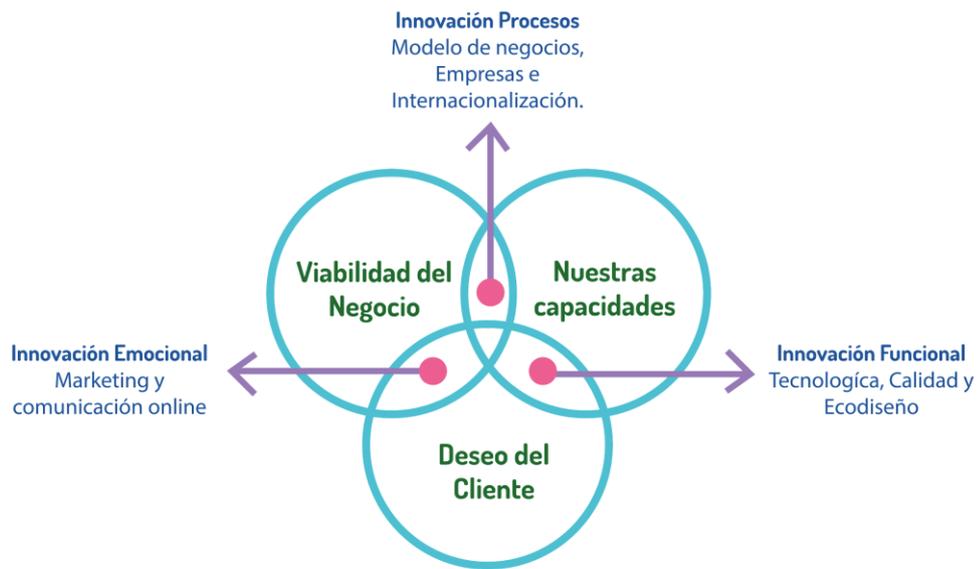
Nota: Los datos de este cuadro son fuentes de información para este proyecto de graduación.

1.6 Metodología

La metodología que utiliza este proyecto de graduación es el *Design Thinking*, que se enfoca en el diseño para el usuario. Serrano y Blázquez mencionan que “Empieza centrándose en las necesidades humanas y, a partir de ahí, observar, crear prototipos y los prueba; consigue conectar conocimientos de diversas disciplinas [...] para llegar a una solución humanamente deseable, técnicamente viable y económicamente rentable.” (2015, p.19). Los autores resaltan que el diseño no es un proceso que le compete a una sola disciplina, sino que en él pueden converger varias disciplinas, para obtener un producto más funcional y adaptado a las necesidades del usuario.

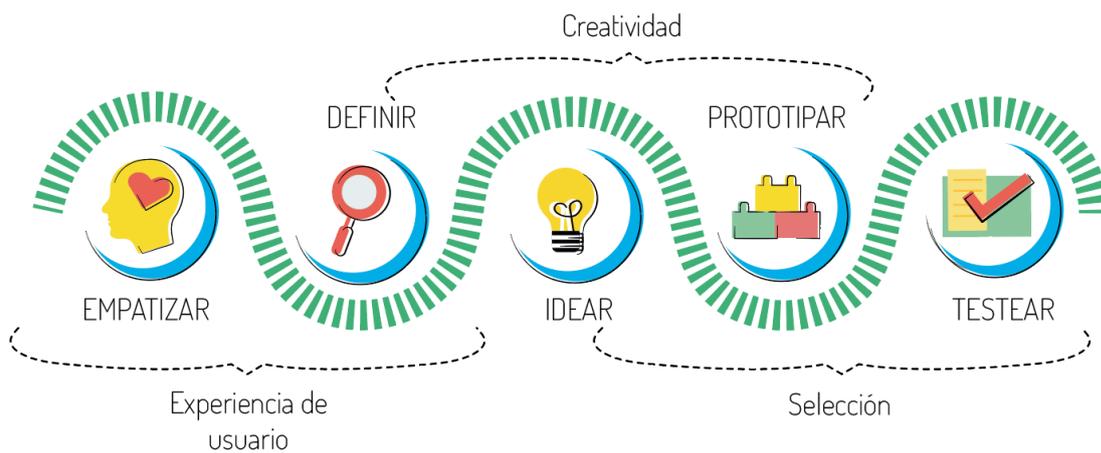
Además, los autores *supracitados* proponen que el *Design Thinking* se relaciona directamente con la innovación y se desarrolla alrededor de tres factores: viabilidad económica, facilidad tecnológica y el deseo de las personas (Serrano y Blázquez, 2015).

Figura # 1: Pensamiento de Diseño



Fuente: Serrano y Blázquez, 2015, p. 78.

Figura #2: Etapas de la metodología del *Design Thinking*.



Ilustrado propia para este proyecto de graduación.

El *Design Thinking* se compone de cinco etapas: *empatizar*, *definir*, *idear*, *prototipar* y *testear*, las cuales se darán a conocer en este apartado, con la finalidad de comprender cómo se desarrollará este proyecto de graduación.

Empatizar

La primera etapa es *empatizar*, busca entender verdaderamente las necesidades de los usuarios, es decir, identificarse y entender la situación del otro. Más claramente como lo exponen Tschimmel, Loyens, Soares y Oravita: “en esta fase del proceso, se aplican aquellas herramientas que permiten meterse en la piel de los estudiantes/colegas” (2017, p.22).

Figura #3: Etapa empatizar de la metodología del *Design Thinking*.



En esta etapa se pueden usar técnicas como la entrevista a profundidad, cuestionarios que ayuden a saber qué piensan y sienten tanto las y los docentes como los y las estudiantes en referencia a un tema en específico. El objetivo es indagar las necesidades específicas de las personas usuarias.

Para este trabajo de graduación es relevante tomar en cuenta para la entrevista a profundidad las siguientes interrogantes:

- ¿Quién es el cliente y el público objetivo? (tamaño, naturaleza, características)
- ¿Qué solución de diseño es el cliente en el que se está pensando? (impresión, web, vídeo)
- ¿Cuándo se necesitará el diseño y para ¿Cuánto tiempo? (escalas de tiempo del proyecto)
- ¿Dónde se utilizará el diseño? (medios de comunicación, ubicación, país)
- ¿Por qué el cliente piensa que un diseño requiere una solución?
- ¿Cómo se implementará la solución? (presupuesto, distribución, campaña)

Definir

Definir, busca encontrar las inferencias o los *Insights* dentro de toda la información que se recopila en el primer paso. Estos *Insights* son puntos relevantes que se dan a conocer tras llevar un proceso de observación durante la primera etapa de *empatizar*.

Figura #4: Etapa definir de la metodología del *Design Thinking*.



Para este proyecto de graduación, encontrar estos puntos nos ayudará a plantear posibles soluciones. Además, Serrano y Blázquez nos aportan que “es la etapa que lleva a considerar todas las alternativas posibles de solución al problema, desde las más obvias hasta las más aventuradas, sin dar ninguna por sentada Se trata de visualizar a futuro, lo que viene, no lo que ya hay” (2015, p.99).

Los autores alientan al diseñador a no quedarse con la primera solución al problema sino a buscar resultados más novedosos. En esta etapa se debe definir el problema y plantear los objetivos de este en relación con el usuario. Para *definir* se pueden utilizar herramientas tales como mapas conceptuales, *moodboard*, perfil de usuario, *mapas de empatía*, entre otros.

Idear

La siguiente etapa es *idear*, en la cual se propone cualquier tipo de solución creativa según los problemas encontrados en las etapas anteriores. Ya teniendo los *insights* se procede a realizar un *brainstorming* o lluvia de ideas con la finalidad de buscar formas creativas de

llegar a una posible solución

Figura #5: Etapa idear de la metodología del *Design Thinking*



En esta etapa la exploración creativa no tiene límites, por ello se usan diferentes herramientas que ayudan a recrear diferentes posibilidades de solución, para concluir esta etapa se deben de utilizar apoyos visuales como fotos, bocetos, diagramas, notas móviles (*post-it*) lo que permitirá aclarar ideas y conceptos (Serrano y Blázquez, 2015).

Diversos autores coinciden que en esta fase se deberían hacer las siguientes preguntas:

- ¿Cuáles son las soluciones más obvias?
- ¿Cómo evitar gastos excesivos?
- ¿Qué se puede modificar, cambiar o agregar?
- ¿Cuáles son las soluciones más absurdas?

Para este proyecto en esta etapa del *Design Thinking* se realizarán lluvias de ideas mediante el uso de notas móviles (*post it*) y de la aplicación *Jamboard* de Google.

Prototipar

Ya teniendo posibles soluciones, es momento de *prototipar*, etapa que ayuda a plasmar las ideas para verlas desde una perspectiva más real.

Figura #6: Etapa prototipar de la metodología del *Design Thinking*.



En este caso los prototipos que se elaboran son de bajo costo, ya que es lo que permite rehacer ideas sin preocuparse de los costos. Por esa razón Serrano y Blázquez expresan que “estos prototipos son sucios, baratos, incompletos, los utilizamos como una herramienta para pensar. La meta del prototipo no es crear un producto o servicio acabado, es dar forma a una idea para aprender sobre sus fortalezas y debilidades” (2015, p.101).

Se recomienda hacer las siguientes preguntas:

- ¿Cumple el diseño con las necesidades definidas del *brief*?
- ¿Resuena el diseño con el público objetivo?
- ¿Puede el diseño ser producido a tiempo y dentro del presupuesto?
- ¿Existen otros factores a tener en cuenta? (Ambrose y Harris, 2010, p.24)

Realizar un prototipo es beneficioso, ya que les da al equipo de diseño y a la y el usuario la capacidad de visualizar y manipular el producto, para tener una idea de su apariencia física y cualidades. Además, esta es la etapa en la cual quienes diseñan pueden retroceder uno o varios pasos para encontrar la solución ideal, ya que la metodología lo permite.

Testear

La última fase dentro del *Design Thinking* es la de *testear*, en esta etapa se les muestra a los y las estudiantes y docentes lo que ha sido elaborado. Además, se evalúan los pros y contras del material de apoyo didáctico.

Figura #7: Etapa testear de la metodología del *Design Thinking*.



Esta etapa es de suma importancia, ya que se recurre a las etapas anteriores para mostrar parte del recorrido que se realizó para llegar a las conclusiones expuestas en el prototipo final, se retoman frases o comentarios dichos por las personas usuarias, recordando el punto de empatía que inició el proceso de ideación.

Esta etapa abarca hasta *implementar* donde “[...] el diseñador pasa el diseño de la obra y el formato con especificaciones a los que suministrarán el producto final” (Ambrose y Harris, 2010, p.26). En esta etapa se recomienda realizar una lista de especificaciones, con todos los aspectos que debe cumplir el producto para ser producido, es decir, preparar el *arte final*.

2. Marco Teórico

2.1 Estado de la Cuestión

La educación primaria es la base para el futuro de los y las estudiantes en el ámbito académico como para su vida cotidiana, aquí se aprende y se forman a los y las estudiantes para en proceso educativo, se imparten los primeros recursos como lo son aprender a leer y escribir, además uno de los temas principales es la lectoescritura. Por otra parte el sistema educativo ha tenido grandes cambios por ejemplo las conocidas “aula abierta” cerraron sus puertas para integrar a todos los y las estudiantes en un aula común sin ningún tipo de exclusión.

Es importante considerar que en Costa Rica, la educación primaria está regulada por la Ley N° 40955-MEP, que menciona la nueva normalidad las escuelas, en donde se integran a las aulas estudiantes con adecuaciones significativas. Por otra parte, se debe dar a conocer que existen más leyes que buscan la igualdad de oportunidades como se menciona en la Constitución Política de Costa Rica, la que garantiza en el Título VII, el derecho a la educación de todas las personas que habitan el territorio nacional.

Desde 1949, al igual que la ley para la Educación Ley N° 2160, en el Artículo 1°, la cual reafirma el derecho a la educación de todo habitante de la República y particulariza que el Estado tiene la obligación de procurarla en la forma más amplia y adecuada desde 1957.

El Estado estipula que toda persona que viva en Costa Rica tiene el derecho de recibir educación de forma adecuada El Estado de la Nación menciona “disponibilidad de los materiales didácticos y las tecnologías de información y comunicación favorece mayores logros en el aprendizaje” (Estado de la Nación, 2018, p. 40). Por esta razón dentro de las escuelas se identifican los distintos tipos de aprendizaje para adecuarlos al sistema de enseñanza.

La educación pública en Costa Rica tiene parámetros para medir las metodologías aplicadas por las y los docentes, con la “*Guía de Observación de la Metodología Indagatoria en la Clase*”, en ella se valora la forma como el estudiante aprende y si logra o no completar los objetivos del programa, además evalúa si las y los docentes hace uso de distintos materiales de apoyo didáctico para impartir la clase y si toma en cuenta los distintos niveles cognitivos que poseen sus estudiantes, entre otros aspectos.

La *Guía de Observación de la Metodología indagatoria en las Clases de Español* (Ver Anexo 1) menciona: “Este instrumento es una guía para obtener información en relación con la aplicación de la metodología indagatoria en las clases de Español, que permitan determinar las necesidades y fortalezas del profesorado a fin de orientar los procesos de formación continua” (MEP, 2014). Al reafirmar la necesidad de que toda persona estudiante debe tener un buen desarrollo, se hace esencial poner en cuestionamiento constante las formas en la que los mecanismos responsables del aprendizaje crean y formulan nuevos materiales de apoyo didáctico en respuesta a los cambios de la sociedad.

Actualmente el sistema educativo en Costa Rica aparenta no poseer los niveles adecuados en el área de lectoescritura, ya que según el Estado de la Nación del 2018 “Costa Rica tiene un serio pero poco reconocido problema en la enseñanza primaria: este nivel no es el bastión del sistema educativo que el país cree tener” (p. 79). Esta falta de preparación por parte de las y los docentes más la falta de renovación de los métodos de enseñanza se presentan en una de las etapas más importantes para el o la estudiante, en la cual aprende todo lo relacionado con la lectura y los principios de redacción.

El documento también considera como fundamental la “[...]concreción requerirá esfuerzos extraordinarios, particularmente para modificar de manera rápida y decisiva la estructura territorial de prestación de servicios educativos, concebida para otra época histórica

del desarrollo nacional” (2018, p. 79). Lo cual refleja que los procesos de innovación y cambio en esta área se detuvieron, pero es necesario reactivar y crear nuevos materiales de apoyo didácticos para cambiar la metodología de la enseñanza primaria en las aulas.

Por otra parte, El Estado de la Nación recalca que al concluir la primaria los y las estudiantes sólo adquieren destrezas mínimas en comprensión lectora:

Esto significa que al terminar la primaria los estudiantes no han desarrollado habilidades como: relacionar información explícita, inferir información a partir de conexiones sugeridas en diversas partes del texto, interpretar figuras literarias y expresiones en lenguaje figurado, inferir el significado de palabras utilizadas con significados diversos dependiendo del contexto (2018, p. 87)

En relación con la cita anterior y tomando en cuenta que se debe comprender que los estudiantes aprenden de forma más efectiva cuando se les enseña de acuerdo con sus estilos predominantes de aprendizaje, se relaciona con lo dicho por González: “Dentro de cualquier sociedad siempre ha existido y existirá la diversidad. Esta se puede encontrar en aspectos mínimos de las personas, pero que les brinda esa dicha de ser diferentes y únicos” (2005, p. viii), por lo tanto, la diversidad está presente en el desarrollo individual de las personas, lo que genera distintos niveles de absorción y exposición del conocimiento.

Por consiguiente, se debe tener presente que las diversas metodologías pueden generar un desconcierto, debido a no obtener respuestas satisfactorias para un óptimo desarrollo y aprendizaje. Como González (2005) menciona que las sociedades al pasar del tiempo se han vuelto más diversas que nunca y buscan una respuesta de los entes principales de formación.

Por otro lado, Leyva en *El diseño gráfico de materiales educativos: Los retos del diseño gráfico en la generación de recursos para apoyar los procesos de enseñanza-aprendizaje*,

menciona que los estilos de aprendizaje son un complemento necesario para la elaboración de materiales didácticos:

Al público de materiales educativos se lo debe encarar de un modo particular. Se debe pensar en los llamados *estilos de aprendizaje*; conocer cómo aprenden las personas según su edad y nivel cognitivo. El diseño gráfico puede ayudar a que, quienes se les facilite el aprendizaje visual, auditivo o kinestésico, encuentren alternativas de aprendizaje en los recursos multimediales. (2014)

Teniendo en cuenta la diversidad de diferentes estilos de aprendizaje y lo mencionado por los autores anteriores, no es un secreto que son una herramienta muy útil para diseñar material de apoyo didáctico para los y las estudiantes. Aguilera y Ortiz en su artículo *Las investigaciones sobre los estilos de aprendizaje y sus modelos explicativos*, exponen:

Estilos de aprendizaje, así como de las tendencias más actuales de sus modelos explicativos, se enfatiza en la necesidad de enfocar estos estudios hacia una teoría psicopedagógica que explique la génesis de las diferencias individuales para aprender y donde se integren las mejores experiencias obtenidas en este campo de investigación; de tal manera que se convierta en un recurso de ayuda para el establecimiento de estrategias personalizadas de aprendizaje, tanto para los docentes como para los estudiantes. (2009, pág. 22)

Los autores *supracitados* hacen énfasis en estilos de aprendizaje desde el punto de vista psicoanalítico y se convierten en una característica de la personalidad del individuo en diferentes contextos. De igual forma la importancia de obtener información desde lo más básico para integrar las diferentes experiencias y aplicarlas en beneficio de las y los profesores y

estudiantes, para llegar a establecer estrategias de aprendizaje que promuevan el desarrollo en cada individuo.

Muchos autores coinciden en que se debe crear una nueva perspectiva que motive la participación para un cambio en el desarrollo de los estándares de educación y con mejores recursos en materiales didácticos e infraestructuras. Por esta razón se expresa cómo los y las estudiantes con diferentes formas de aprendizaje deberían integrarse, cubriendo la necesidad de una sociedad globalizada, como lo expone Quijano:

El sistema educativo en los últimos años se ha visto en la necesidad de integrar en las aulas regulares de primaria, a estudiantes con necesidades educativas especiales asociadas a discapacidad intelectual; lo cual obedece en gran medida a los procesos de globalización, que conlleva a una mayor apertura y consecuentemente a cambios en muchas áreas (2008, pág. 139).

Al ser una necesidad social, se debe involucrar o generar participación en involucrados, es decir, integrar una comunidad en vías de mejora del sistema educativo actual, en el que se demuestre que está cumpliendo con las necesidades de la misma comunidad. “El proceso de inclusión educativa requiere del trabajo y del compromiso de todos sus actores, cuyo fin es la integración total a la comunidad educativa y a la sociedad [...]” (Quijano, 2008, pág. 141)

El Ministerio de Educación Pública (MEP) menciona que la educación no es un trabajo de una sola persona, sino de un grupo interdisciplinario que ayude a solucionar los problemas al impartir la lección tanto a estudiantes con adecuación no significativa como los y las que sí lo tienen.

Esto a su vez, implica pasar de un modelo individual y jerárquico, en el que el/la especialista da la solución a los problemas, a un modelo colaborativo y centrado en los apoyos, en el que toda la comunidad busca conjuntamente una respuesta educativa de calidad a todo el estudiantado, ofreciendo aportes desde perspectivas diferentes y complementarias, [...] (2017, pág.4)

Con base en lo anterior se puede distinguir cómo la educación se ha de integrar a diversas áreas, con el fin de generar soluciones que se adecuen a un nuevo sistema y modelo social en busca de apoyo, contrario al modelo individual que se mencionó anteriormente.

El Ministerio de Educación Pública (MEP) se ha preocupado por generar y buscar material de apoyo didáctico para las clases tales como Atube Catcher: “Una herramienta que permite descargar videos, descargar audios, convertir audios, grabar audios y hacer videos de su pantalla, esta función puede llegar a ser un gran aliado para realizar sus propios videos acorde con la necesidad de sus estudiantes” (Hernández, 2018), pero queda a disposición de el y la docente su uso. Otro tipo de herramientas son capacitaciones sobre el tema, pero al igual que el anterior queda a criterio de cada docente el uso de estas herramientas.

El propósito de inclusión educativa, es que los y las involucradas en el sistema educativo y partícipes de la sociedad estén compenetrados en apoyar y buscar soluciones para generar una respuesta positiva ante un cuestionamiento que afecta dicho entorno, como lo resaltan en muchos de los referentes citados en este proyecto de graduación, los cuales proponen llevar a cabo cambios en las metodologías aplicadas, con ayuda de la interdisciplinariedad para lograr superar las barreras que se generan dentro del aula.

En Costa Rica se han realizado pocos proyectos de graduación relacionados con este tema, aunque en la presente investigación se encontró la tesis elaborada por Alpízar Soto, Juan

et.al *Diseño gráfico de apoyo didáctico para los estudiantes de Terapia del lenguaje del centro de enseñanza especial Marta Saborío Fonseca del Llano de Alajuela, 2016*, quienes diseñaron material de apoyo didáctico para estudiantes con necesidades específicas y en su proyecto de graduación mencionan lo siguiente:

Para favorecer el desarrollo educativo y las habilidades en los estudiantes, así como el aprendizaje de nuevos conocimientos. El propósito del uso de los materiales didácticos es promover la estimulación de los sentidos y la imaginación, al dar paso al aprendizaje significativo [...] y que exista una mejor comprensión de contenidos sobre lo que se quiere enseñar. (Alpízar et. al, 2016, p.45)

En la cita anterior se verifica que el material de apoyo didáctico es de gran valor educativo tanto fuera y como dentro de las aulas, además de ser atractivo para el sistema cognitivo de todos los y las estudiantes, mediante el uso de ilustraciones diseñadas por profesionales en el diseño gráfico, con buena definición y la correcta utilización de tipografías con base en la construcción anatómica de las letras que se les enseña al estudiantado. Con base en esta tesis, se puede apreciar la importancia de los materiales de apoyo didáctico diseñados con características específicas hacía un público meta determinado y cómo se integra el diseño gráfico con otras áreas, específicamente la educación en primaria.

Posteriormente se investigó la tesis de Karol Madrigal Varela, *Diseño de material informativo interactivo para escolares: “el manejo adecuado de los envases de plaguicidas: Naranja, Campos Limpios año 2016”*, en el cual se desarrolla el material gráfico digital para enseñar a los y las estudiantes el proceso de reciclaje de residuos para su aprovechamiento. A partir de la investigación realizada por Madrigal, se valoró el material gráfico interactivo como apoyo didáctico utilizado para explicar un tema en específico y brindar información e instrucciones a las y los estudiantes.

Los niños absorben todo sin excepción, aunque no lo comprendan muy bien [...] porque para ellos la nueva experiencia en su vida no les genera dudas, les parece favorable, efectiva útil e inequívoca. Por eso, ofrecerles material gráfico a los niños sobre la temática del proyecto, será mucho más fácil y positivo. Su atención se dirija solamente hacia un cambio bueno de actitud, al presentarle los pasos positivos a seguir (Madrigal, 2016, p.102)

Una vez consultados los dos proyectos de graduación anteriormente mencionados, se conocieron otras propuestas realizadas en el mismo ámbito de este proyecto, para observar y comprender cómo resolvieron las necesidades gráficas de los estudiantes como público meta, tomando en cuenta el vacío de este tipo de materiales de apoyo en la educación en Costa Rica.

A nivel internacional, se han realizado varios estudios alrededor del tema, uno de ellos es *Elaboración de material didáctico (2012)* por Pablo Alberto Morales Muñoz, en México. Morales menciona que los materiales didácticos pueden ser percibidos por los diferentes sentidos, esto hace referencia a los estilos de aprendizaje en los cuales se basa este proyecto de graduación: el visual, auditivo y kinestésico (VAK).

Los materiales didácticos son tan diversos que pueden ser percibidos por los distintos sentidos (tacto, olfato, gusto, tacto y vista), lo cual es un gran apoyo para que los estudiantes puedan vincular la información de una manera más personal, y algunos casos se puede llegar a relacionar con experiencias y así lograr que los aprendizajes sean significativos.

Motivar a los estudiantes; esta es una de las funciones más importantes que tienen los materiales didácticos, en años pasados, la educación era tan tradicionalista que no despertaba el interés de los estudiantes, todo era muy monótono, pero con la inclusión

de los materiales didácticos a las aulas escolares, se ha ido despertando la curiosidad, creatividad, entre otras habilidades, que le permiten a los a los alumnos a prestar mayor atención en los contenidos que se abordan. (Morales, 2012, p.12)

Morales plantea dos puntos que se debe tener en cuenta para generar cualquier tipo de material de apoyo didáctico: los sentidos y la motivación, el primero hace referencia a la forma de aprender del ser humano desde pequeños por medio los sentidos y cómo se hace más personalizado el aprendizaje. El segundo, la motivación, hace referencia a cómo cuanto más atractivo sea el material de apoyo didáctico, más entusiasmo tiene la o el estudiante por aprender y esto facilita su aprendizaje.

Verona en España clasifica que los “recursos didácticos son todos aquellos medios y recursos que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje, dentro de un contexto educativo global y sistemático, y estimula la función de los sentidos para acceder más fácilmente a la información, adquisición de habilidades y destrezas, y a la formación de actitudes y valores” (2006, p.3). Tanto Morales como Verona coinciden que estimular los sentidos facilita el aprendizaje, pero la *supracitada* le atribuye una característica más que no habían valorado los autores anteriores, mencionar que el material didáctico proporciona habilidades y destreza y además forma actitudes. Este último punto es importante ya que es una introducción al estudiante para que pueda implantar este conocimiento en diferentes materias a lo largo de su formación.

También, la Secretaría del Estado de Educación de República Dominicana creó un documento en el que dicta diversos parámetros para generar material didáctico para los primeros niveles de escolaridad, dos de ellas son “Que reflejen claramente sus propiedades y cualidades, por ejemplo: colores vivos, formas agradables. Que sea resistente, para garantizar

su durabilidad.” (2009, p.14), estos parámetros son fundamentales pensar en soluciones gráficas para productos que van a ser utilizados por un público determinado.

2.2 Elementos teóricos de conceptuales

Los elementos teóricos que se encuentran en este apartado pertenecen al área de pedagogía y son fundamentales para el desarrollo de este proyecto de graduación, además porque el mismo se desarrolla en el área del Diseño Gráfico y el conocimiento en pedagogía no es muy amplio.

2.2.1 Legislación para la educación primaria en Costa Rica

La educación en Costa Rica juega un papel de suma importancia, por lo que se han creado leyes que la respaldan para beneficiar a los ciudadanos, en su formación académica. La Ley Fundamental de la Educación No.2160 “regula el derecho que posee todo habitante de la República a la educación y la obligación que tiene el Estado de procurar ofrecer en la forma más amplia y adecuada”. Además de contener dos etapas: primaria, que inicia desde los siete años, siendo de ámbito obligatorio en las instituciones públicas y secundaria a partir de los 12 años hasta completar el nivel académico.

Las lecciones deben ser impartidas por profesionales capacitados en el área de la educación que ayuden a las y los estudiantes a desarrollar las destrezas necesarias para la vida.

En el artículo 2° de la ley mencionada se exponen los fines de la educación costarricense que competen al proyecto de investigación como lo son:

b) Contribuir al desenvolvimiento pleno de la personalidad humana y c) Formar ciudadanos para una democracia en que se concilien los intereses del individuo con los de la comunidad (La Asamblea Legislativa de la República de Costa Rica, 2001)

Por ende, para lograr el cumplimiento de la ley según el artículo 3°, la escuela costarricense procurará:

- [...] b) El desarrollo intelectual del hombre y sus valores éticos, estéticos y religiosos;
- d) La transmisión de los conocimientos y técnicas, de acuerdo con el desarrollo psicobiológico de los educandos;
- e) Desarrollar aptitudes, atendiendo adecuadamente las diferencias individuales; y
- f) El desenvolvimiento de la capacidad productora y de la eficiencia social. (La Asamblea Legislativa de la República de Costa Rica, 2001, p.1)

Con base en lo estipulado por La Ley Fundamental de la Educación *N° 2160* es importante tener en cuenta las finalidades que posee la educación primaria a la hora de crear un material de apoyo didáctico y poder llegar a cumplir parte de estas. Por lo que el Artículo 13° expresa:

- a) Estimular y guiar el desenvolvimiento armonioso de la personalidad del niño;
- b) Proporcionar los conocimientos básicos y las actividades que favorezcan el desenvolvimiento de la inteligencia, las habilidades y las destrezas, y la creación de actitudes y hábitos necesarios para actuar con eficiencia en la sociedad; [...] (La Asamblea Legislativa de la República de Costa Rica, 2001, p.3)

Por lo que es necesario enfocar el proyecto en el punto *b* del Artículo 13° dando paso a la creación de nuevos materiales de apoyo que ayuden a los y las estudiantes en su proceso de aprendizaje y a su vez, generen actitudes durante la aplicación de los materiales creados.

2.2.1.1 Educación inclusiva

Para comprender qué es la educación inclusiva, se debe primero dar a conocer, ¿Qué es la inclusión?, la cual mencionan Montero y Fernández, es “La raíz semántica de inclusión, con lo que tiene su resonancia de adición, de suma, de enriquecimiento [...] apoyos que permitan al individuo no perder contacto con su entorno, sus grupos y comunidad de referencia” (2012, p.12), cabe añadir que todo esto gira en función de calidad de vida; por ende, son todos aquellos aspectos que brindan igualdad de oportunidades para todos en diversos ámbitos de la vida, generando un ambiente de igualdad y oportunidades, sin que las personas tengan que alejarse de lo que las rodea.

Además la UNESCO lo define como:

Es el proceso de abordar y responder a la diversidad de necesidades de todos los alumnos a través de prácticas inclusivas en el aprendizaje, las culturas y las comunidades y reducir la exclusión dentro de la educación. Implica cambios y modificaciones en el contenido, los enfoques, las estructuras y las estrategias, con una visión común que cubra a todos los niños del rango apropiado de edad y una convicción de que es responsabilidad del sistema ordinario educar a todos los niños (UNESCO , 2006)

Otro autor menciona que el aprendizaje debe involucrar la participación, la igualdad de acceso, pero esto solo se logra cuando los métodos de enseñanza son ajustados a él o la estudiante. (Cuevas, 2011)

2.2.1.2 Accesibilidad a la educación

Para este proyecto de graduación es importante introducir el tema de accesibilidad a la educación, ya que el material didáctico que se elabora debe ser accedido fácilmente por todos los y las estudiantes de la materia en cuestión.

Otro aspecto por conocer que forma parte de todos los elementos que componen la educación es la accesibilidad a esta, que según Moliner, la define como:

El grado en el que todas las personas pueden utilizar un objeto, visitar un lugar o acceder a un servicio, independientemente de sus capacidades técnicas, cognitivas o físicas. Es indispensable e imprescindible, ya que se trata de una condición necesaria para la participación de todas las personas, independientemente de las posibles limitaciones funcionales que puedan tener. (Moliner, 2013, p. 71)

Así las personas estudiantes pueden y tienen el derecho de acceder a la educación que garantiza el gobierno sin importar sus limitaciones o falta de recursos en la búsqueda de una formación académica.

2.2.2 Percepción infantil en la educación primaria

La percepción es la forma en que el ser humano “percibe” o recibe la idea o el concepto de algo, basándose en lo que menciona Neisser citado en la *revista internacional de filosofía Contrastes*, estos esquemas permiten al receptor privilegiar una información sobre otra (Martínez, 2003).

Siendo un proceso mediante el cual se va recolectando información y se guardan algunos aspectos, se va creando una percepción o idea en específico con respecto al entorno. Vargas menciona que “es la función cognitiva que permite al organismo, a través de los sentidos, recibir, procesar e interpretar la información que procede del medio ambiente” (2016,

p.85). Por lo que se puede inferir que la percepción está ligada a los estilos de aprendizaje, ya que se aprende por medio de diversos elementos como lo son los sentidos y la forma en que el cerebro lo procesa.

Sin embargo, es importante resaltar la idea de percepción como una globalidad que ayuda a los y las estudiantes, por lo que al hablar de percepción infantil, José Cabello (2011) menciona en su texto que:

El carácter global de la percepción infantil de la realidad condiciona su desarrollo. Las niñas y los niños no captan inicialmente las cosas por sus detalles y partes aisladas (que irán uniendo unas a otras hasta lograr obtener una imagen de un objeto) sino, por el contrario, por su globalidad. Posteriormente, una labor de análisis servirá para comprender y matizar esa totalidad, totalidad “interesante” y significativa. (p.190)

2.2.3 Estilo de aprendizaje

En este proyecto de graduación es fundamental contextualizar acerca de las estrategias que los y las estudiantes utilizan para adquirir nuevos conocimientos por medio de los diferentes estilos de aprendizaje. Se deben analizar los estilos de aprendizaje para lograr generar un material de apoyo didáctico basado en ellos, y además de indagar cómo mezclar los temas del programa de español en relación con los estilos de aprendizaje y su relación con el público meta.

Se define como el conjunto de estrategias que se utilizan a la hora de aprender, es decir cuando el ser humano observa su entorno, las neuronas crean conexiones que dan paso al aprendizaje, como lo muestra Garnett: “Tenemos aproximadamente, cien mil millones de células cerebrales llamadas neuronas. Cuando el cerebro participa en una experiencia

estimulante las neuronas se conectan entre sí. [...] esas conexiones entre neuronas forman el aprendizaje” (Garnett, 2014, pág. 17)

Además, se define como la manera en la que el ser humano aprende de forma más fácil o con más pregnancia, ya que se adecua a su percepción del conocimiento, Navarro expone en su libro *¿Cómo Diagnosticar y Mejorar los Estilos de Aprendizaje?* “Son los rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos que sirven como identificadores relativamente estables, de cómo los alumnos perciben la interacción y responden a sus ambientes de aprendizaje” (Navarro, 2008, pág. 13).

Existen diferentes estilos de aprendizaje, este proyecto de graduación se centra en el VAK (visual, auditivo y kinestésico):

2.2.3.1 Estilo de aprendizaje visual

Este estilo de aprendizaje vincula a los y las estudiantes con lo que ven en el mundo que lo rodea y cómo lo interpreta para adquirir el conocimiento. Se debe tomar en cuenta cada uno de los métodos que se aplican en este estilo para que el o la estudiante aprenda más rápido y efectivo.

“Este tipo de aprendizaje necesita ver el lenguaje corporal y expresión facial del docente para entender totalmente el contenido de la lección. [...] Puede pensar en imágenes y aprender mejor a partir de ilustraciones visuales, como diagramas, libros de texto ilustrados, videos, portafolios, folletos.” (Garnett, 2014, pág. 28). El estilo de aprendizaje visual está totalmente relacionado con el sentido de la vista y la pregnancia que tienen las imágenes que están ingresando a la memoria y siendo registradas.

2.2.3.2 Estilo de aprendizaje auditivo

Es uno de los estilos de aprendizaje que se utiliza más en la actualidad, ya que se relaciona directamente con el sentido auditivo, es decir, todas las explicaciones en clase son auditivas y muchos de los materiales de apoyo didáctico tienen ejercicios en lo que solicitan *repita en voz alta las siguientes palabras*.

Salas define el aprendizaje auditivo como: “La manera como un estudiante oye palabras; procesando palabras habladas. Es el estudiante que aprende oyendo palabras habladas” (2008, p.68) Para los y las estudiantes con este estilo se les facilita recibir las explicaciones de forma oral, por lo que el material apoyo didáctico debe incluir elementos que refuercen el sentido del oído.

Es por ello que “Para los aprendices auditivos la variación del tono, el tempo, el volumen, el timbre, mejoran su participación en el aprendizaje. Suelen aprender mejor a través de conversaciones, hablando, escuchando.” (Garnett, 2014, pág. 29) A las personas que poseen aprendizaje auditivo les es más fácil aprender o retener la materia cuando la escuchan, son dependientes del sonido y sus variaciones. Muchas veces, se les dificulta seguir instrucciones que son escritas o comprender lo que leen, lo que no sucede al entablar una conversación e interactuar con todos los que estén en ella, suelen distraerse con facilidad con los sonidos.

2.2.3.4 Estilo de aprendizaje kinestésico

Muchas veces se critica o se les llama la atención a los y las estudiantes que son inquietos y se mueven de forma constante, mientras el docente está explicando. Pero lo que no saben es que este tipo de perfil de estudiante procesan la información de la materia de forma más rápida y efectiva en el mismo momento que se mueven o desplazan

“La manipulación de la presión, la temperatura, la textura, el peso y las respuestas emocionales. Suelen aprender mejor mediante un enfoque de manipulación, examinando exhaustivamente el mundo físico que los rodea” (Garnett, 2014, pág. 30). Se puede percibir que una persona kinestésica necesita estar en movimiento y tocando todo lo que se encuentra a su alrededor. Para interactuar con estas personas es bueno usar muchos gestos y movimientos expresivos, se mantienen concentrados mientras se mueven de un lado a otro, les agrada mucho aprender por medio de dinámicas que impliquen moverse o tocar, es decir ellos aprenden observando y tocado todo a su alrededor.

Los y las estudiantes con este estilo de aprendizaje son inquietos, por esta razón el material apoyo didáctico debe de contar con actividades donde activen sus sentidos y los incentive a moverse.

2.2.4 Material didáctico

Los materiales didácticos son fundamentales en el proceso de aprendizaje, en primaria donde se está formando al estudiantado para el futuro y su vida educativa. Además de ser un recurso de apoyo para el docente, se convierte en una herramienta de uso frecuente para notivar a los estudiantes durante la clase.

Marqués en su revista *Los Medios Didácticos* define los materiales didácticos como “recursos para facilitar procesos de enseñanza y aprendizaje” (Marqués, 2000) donde a su vez expone que no todos los materiales que son utilizados en la educación han sido elaborados con una intencionalidad didáctica.

Ahora bien, en la educación costarricense, según el MEP, los materiales didácticos facilitan a los docentes y estudiantes el proceso de aprendizaje, por lo que se debe tener claro lo que menciona referente a las herramientas utilizadas en las lecciones:

En el ámbito educativo los apoyos son todos los recursos y estrategias tendientes para facilitar el proceso de aprendizaje de los/las estudiantes, los cuales se gestionan, organizan y disponen en el centro educativo con el fin de responder a la diversidad y minimizar las barreras para el aprendizaje y la participación que experimentan, en función de los fines y objetivos establecidos en la educación (MEP, 2017, pág.6).

Como se mencionó anteriormente los materiales apoyo didácticos son un recurso imprescindible en los centros educativos, para este proyecto de graduación ya que se quiere que el material de apoyo didáctico sea de uso constante y se convierta en una herramienta de estudio.

2.2.4.1 Didáctica

Este concepto es esencial ya que la base de la enseñanza, en la didáctica enseña los procesos del aprendizaje y la búsqueda de la comunicación asertiva dentro de las aulas.

Hernández define la didáctica como:

Una disciplina que se inserta en el ámbito pedagógico [...] la Didáctica es la Ciencia de la Enseñanza y del Aprendizaje. La enseñanza, en sentido pedagógico, es la acción de transmitir conocimientos y de estimular al alumno para que los adquiera. (Hernández, 2011, p.2)

La cita anteriormente mencionada reafirma que la didáctica no solamente es recibir la información, la forma en que se transmite para que las y los estudiantes lleguen a adquirir determinado tipo de conocimiento. Por otra parte, para este proyecto de graduación el concepto es vital porque busca transferir conocimiento a partir del material de apoyo didáctico.

2.2.4.2 Características de los materiales didácticos

Los materiales de apoyo didácticos deben de cumplir con diversas características para ser considerados aptos para estudiar, repasar y evaluar.

Según Guerrero las características de los materiales didácticos son las siguientes:

- **Facilidad de uso.** Si es controlable o no por los profesores y alumnos, si necesita personal especializado [...]
- **Uso individual o colectivo.** Si se puede utilizar a nivel individual, pequeño grupo, gran grupo;
- **Versatilidad.** Adaptación a diversos contextos: entornos, estrategias didácticas, alumnos;
- **Abiertos,** permitiendo la modificación de los contenidos a tratar;
- **Que promuevan el uso de otros materiales** (fichas, diccionarios...) y la realización de actividades complementarias (individuales y en grupo cooperativo);
- **Proporcionar información.** Prácticamente todos los medios didácticos proporcionan explícitamente información: libros, vídeos, programas informáticos...;
- **Capacidad de motivación.** Para motivar al alumno/a, los materiales deben despertar y mantener la curiosidad y el interés hacia su utilización, sin provocar ansiedad y evitando que los elementos lúdicos interfieran negativamente en los aprendizajes;
- **Adecuación al ritmo de trabajo de los/as alumnos/as.** Los buenos materiales tienen en cuenta las características psicoevolutivas de los/as alumnos/as a los que

van dirigidos (desarrollo cognitivo, capacidades, intereses, necesidades...) y los progresos que vayan realizando;

- **Estimularán el desarrollo de habilidades metacognitivas y estrategias de aprendizaje en los alumnos**, que les permitirán planificar, regular y evaluar su propia actividad de aprendizaje, provocando la reflexión sobre su conocimiento y sobre los métodos que utilizan al pensar. Ya que aprender significativamente supone modificar los propios esquemas de conocimiento, reestructurar, revisar, ampliar y enriquecer las estructura cognitivas;
- **Esfuerzo cognitivo.** Los materiales de clase deben facilitar aprendizajes significativos y transferibles a otras situaciones mediante una continua actividad mental en consonancia con la naturaleza de los aprendizajes que se pretenden;
- **Disponibilidad.** Deben estar disponibles en el momento en que se los necesita;
- **Guiar los aprendizajes de los/as alumnos/as**, instruir, como lo hace una antología o un libro de texto por ejemplo. (Guerrero, 2009, p. 2-3)

Las características descritas anteriormente pueden aplicarse como la base para el material de apoyo didáctico a diseñar, en la cual el juego es el medio para captar la atención de los y las niñas, además es parte de la experiencia de aprendizaje. Puede dotar al proceso de motivación, reto, retroalimentación, vinculación, estrategia. Y de esta forma poder transmitir el conocimiento con base en lo descrito por Sarlé, que expone: “se establece una red de relaciones entre los participantes de la actividad (niños y docentes considerados en forma individual como grupo-clase), los instrumentos o artefactos mediadores (objetos o juguetes), los roles y las reglas de acción, y el objeto de conocimiento (contenidos de enseñanza). Esta nueva red, particulariza y dinamiza las prácticas de enseñanza” (Sarlé, 2006, p.197)

El aporte de ambos autores sobre el material de apoyo didáctico como un medio para aprender de forma dinámica y divertida, es un cambio de las clases magistrales.

2.2.4.3 Clasificación de materiales didácticos

Guerrero considera que la clasificación más adecuada es:

- **Materiales impresos:** libros, de texto, de lectura, de consulta (diccionarios, enciclopedias), atlas, monografías, folletos, revistas, boletines, guías,.;
- **Materiales de áreas:** mapas de pared, materiales de laboratorio, juegos, aros, pelotas, potros, plintos, juegos de simulación, maquetas, acuario, terrario, herbario bloques lógicos, murales...;
- **Materiales de trabajo:** cuadernos de trabajo, carpetas, fichas, lápiz, colores, bolígrafos,...;
- **Materiales del docente:** Leyes, Disposiciones oficiales, Resoluciones, PEC, PCC, guías didácticas, (2009, p.2)

De esta forma Guerrero expone una idea más clara de todo lo que puede ser un material didáctico y la gran variedad que existen. Y al tomar en cuenta los juegos como medio para el aprendizaje, denota su función educativa y la relevancia que tiene para la educación y el aprendizaje, a lo que Calero plantea una clasificación de los juegos, tomando en cuenta que:

Estos juegos se realizan mediante la experimentación y la curiosidad infantil que tienden al desarrollo de la inteligencia [...] desarrollando juegos que usen diversos objetos que educan la mano, oído, la vista, etc. (Calero, 2003)

Lo que se muestra en las diversas categorías de clasificación para el material de apoyo didáctico que se propone puede ajustarse y los que aportan diferentes beneficios para los estudiantes el usos de diversas plataformas.

2.2.4.4 Función de los materiales didácticos

Según Nérici (1973) considera que su finalidad y el aporte al proceso educativo, los diferentes materiales didácticos pueden estar enfocados a motivar las dinámicas de clase, facilitar la explicación y comprensión de hechos y conceptos, ejemplificar visualmente la exposición verbal, ayudar a formar imágenes y a tenerlas y facilitar la comunicación y la relación con la realidad del usuario.

Con lo anterior se puede apreciar la importancia de utilizar materiales didácticos en el aprendizaje de los y las estudiantes con el fin de facilitar su proceso de formación y asimilación de la información.

2.2.5 Métodos de educación.

La palabra método proviene del término griego *methodos*, que significa camino o vía, es decir algo para llegar a un fin. Se entiende por dicha palabra que es un camino para alcanzar diferentes objetivos aplicados a un área en específica. En este caso sería el conjunto de procedimientos que se van a utilizar para la realización de algo.

Según Caro “el método nos orienta, nos dice cómo proceder, qué hacer en cada paso” (2014, p.97) Por lo cual es necesario para este proyecto de investigación en el que se procederá de forma ordenada en referencia a la creación de material didáctico en el tema de la educación.

Al hablar de métodos de educación “se relaciona con el pensamiento y las acciones de las personas, además de ser la manera eficaz de llegar a un punto determinado sin desperdiciar tiempo y esfuerzo, a la vez que utiliza procedimientos didácticos para maximizar el rendimiento del alumno” (López Molina, 2004) mostrando que por medio de la aplicación de los métodos de educación es posible optimizar la forma como el educando comprende las enseñanzas.

2.2.6 Métodos de razonamiento

En este proyecto de graduación, es primordial conocer los diferentes métodos de razonamiento y tomarlos en cuenta a la hora de diseñar el material didáctico para las y los estudiantes, por lo que López menciona tres tipos de métodos generales que son usados a fin de incentivar la búsqueda de nuevos conocimientos a la vez de clasificarlos siendo el primero:

Generar conocimiento que pueda ayudar a enriquecer el patrimonio cultural, en segunda instancia se encuentran los métodos de organización, los cuales concentran su esfuerzo en una manera de ordenar y disciplinar, en la búsqueda de generar una eficiencia para que se de un óptimo aprovechamiento de los recursos. Y finalmente se mencionan los métodos de transmisión, por los cuales se entiende que también se le denomina método de enseñanza, por su labor de transmitir el conocimiento, siendo el usado por las y los docentes. (2004, pág 8)

Según López los métodos de enseñanza se pueden clasificar en diferentes aspectos que ayuden a mejorar el proceso educativo, por lo cual, en su tesis de *Métodos y Técnicas de Enseñanza utilizadas con estudiantes de tercero básico de la jornada nocturna del sector privado en el Municipio de Coatepeque*, presenta la siguiente clasificación:

a. Método en cuanto a la forma de razonamiento:

a1. Método Deductivo: En este método las y los estudiantes van desde lo general a lo particular, usando la lógica como herramienta de aprendizaje para generar confianza a partir de leyes o principios otorgados por el docente.

a2.Método Inductivo: En este caso se usa la lógica para llegar a un razonamiento lógico, partiendo de observaciones de los hechos que permitan al alumno mejorar su aprendizaje.

b. Método en cuanto a la coordinación de la materia.

b.1 Método Lógico: Se exponen hechos de forma ordenada y estructurada por medio de antecedentes que vayan desde lo menos complejo hasta lo más complejo.

b.2. Método Psicológico: Se dirige más a los intereses personales del alumnado en base a sus necesidades y experiencias, en vez de seguir un orden lógico y rígido.

c. Métodos en cuanto a las actividades de los alumnos.

c1. Método Pasivo: Muestra una actitud activa del profesor, generando una actitud pasiva entre los alumnos, el dictado y el uso de herramientas memorísticas para luego ser verificadas en algún tipo de prueba.

c2. Método Activo: Se tiene en cuenta la participación del alumnado, lo que lo vuelve un recurso para incentivar al aprendizaje de una forma más auténtica.

d. Método en cuanto al trabajo de los alumnos.

d1. Método de trabajo individual: Busca exponer las diferencias entre cada estudiante, buscando elevar y adecuar cada estudiante según su desarrollo personal haciendo a un lado las actividades grupales.

d2. Método de trabajo colectivo: Se otorga el trabajo a el grupo donde cada estudiante posee una responsabilidad y entre todos se genere una respuesta total.

d3. Método mixto de trabajo: Se plantean desarrollar actividades individuales y grupales, siendo el más aconsejable dentro de los métodos (2004, p.9).

2.2.7 Teoría del conocimiento

El ser humano siempre ha estado en la constante búsqueda de respuestas para generar nuevos descubrimientos. Martínez y Ríos hablan de cómo el conocer puede manifestarse desde diferentes puntos y poseer varios ángulos o formas que generan un mayor entendimiento sobre el concepto, de tal forma que lo definen como:

Un proceso a través del cual un individuo se hace consciente de su realidad y en éste se presenta un conjunto de representaciones sobre las cuales no existe duda de su veracidad. Además, el conocimiento puede ser entendido de diversas formas: como una contemplación porque conocer es ver; como una asimilación porque es nutrirse y como una creación porque conocer es engendrar (2006, p 112)

Es decir, según los autores el conocimiento puede usarse desde varias perspectivas a la hora de comprender la relación entre el sujeto y el objeto, para dar paso a la comprensión del mismo y así aumentar el entendimiento que antes no poseía.

El aporte de este concepto a este proyecto de graduación evidencia la perspectiva de la forma en que las personas procesan el conocimiento, lo cual es importante para el diseño del material de apoyo didáctico.

2.2.7.1 Diferencia saber y conocer

A nivel de educación se considera importante que las y los estudiantes recopilen la mayor cantidad de información, que a su vez se relaciona con el conocimiento que pueden llegar a adquirir. Ahora bien, es importante que este conocimiento se aplique o se dé un uso práctico para el completo entendimiento de la información recopilada. La diferencia entre saber y conocer radica en el uso que se le da a la palabra, es decir la distinción es semántica, en la que conocer implica el saber en determinadas circunstancias, las cuales según Villoloro

ejemplifica una manera de diferenciar ambos términos “Conozco la carretera de Guadalajara, pero sé que la carretera de Guadalajara está en mal estado” (2008, p.197) refiriéndose a una diferencia notable en el conocer algo a saber acerca de este. Esto da una idea de cómo el saber, refiérase a un entendimiento más profundo de las materias ayuda a los y las estudiantes en el desarrollo y comprensión integral de las asignaturas.

2.2.8 Teoría interdisciplinaridad

Este concepto es de vital importancia dentro de este proyecto de graduación ya que genera relaciones entre el área del Diseño Gráfico y la Pedagogía, para diseñar un material de apoyo didáctico efectivo para el público meta, en el cual se pueda evidenciar el aporte de ambas disciplinas dentro para un sólo material.

La interdisciplinariedad “entonces no surgió por azar o casualidad, sino que respondía a unas necesidades por buscar una forma de conocer que fuera mucho más amplia e integral” (López, 2012, p.370). La importancia del significado de interdisciplinaridad se basa en poder implementar relaciones que puedan existir entre dos o más disciplinas para generar nuevos conocimientos y pueda darse la unión entre estas. En lo que refiere a la educación, es necesario el uso de diferentes métodos que se aplican, con la finalidad de llegar a transmitir el conocimiento a los y las estudiantes de una manera práctica.

El tema de la interdisciplinaridad aborda la búsqueda por llegar a una meta en conjunto con diferentes disciplinas para lograr expandir el conocimiento entre estas, aportando algo nuevo y diferente para el beneficio de la sociedad, según Van der Linde “envuelve diferentes factores de unión, aporte y la interacción en un proceso en el cual se exprese una colaboración de las disciplinas para llegar a una meta u objetivo final” (2007, p.11).

Para comprender de manera más amplia, es necesario entender lo que ocurre desde las diferentes disciplinas que forman parte de un proyecto. El área de creación de videojuegos o cualquier otro tipo de juego es un gran ejemplo de interdisciplinariedad, Brian Sutton-Smith “es uno de los autores más prolíficos en el campo de los estudios sobre el juego como elemento cultural y ha abordado el juego durante toda su carrera académica desde un punto de vista multidisciplinar (psicología, educación, folclore, etc.)”, es importante tomar en cuenta la intervención de otras áreas porque muchos de sus aportes mejoran la interacción del usuario con el juego. (Sánchez, 2012, p.73)

2.3 Elementos teóricos y conceptos desde la disciplina del diseño

2.3.1 Diseño gráfico

El objetivo de este proyecto de graduación es resolver un problema a nivel gráfico, la finalidad del diseño gráfico es definir y resolver problemas determinados para transmitir un mensaje a un público determinado.

Según Wucius Wong:

El diseño no es solo un adorno [...] es un proceso de creación visual con un propósito. A diferencia de la pintura y de la escultura, que son la realización de las visiones personales y de los sueños de un artista, el diseño cubre exigencias prácticas. Una unidad de diseño gráfico debe ser colocada frente a los ojos del público y transportar un mensaje prefijado (1997, p.44).

Según lo mencionado por Wong se puede inferir que el diseño gráfico es una disciplina cuyo objetivo es transmitir un mensaje específico y para esto debe de analizar, estudiar, observar, entre otros su problema y buscar la forma más adecuada para ser resuelto.

Con respecto a la propuesta para este proyecto de graduación, este concepto es fundamental por ser una de las áreas en las que se va a trabajar.

Ahora bien, teniendo presente el concepto del diseño gráfico como base fundamental se ahondará sobre el papel que posee en la educación y específicamente en el diseño de apoyos didácticos.

2.3.1.1 Diseño gráfico para la educación

Es de suma importancia tener presente como objeto de estudio el papel que juega el Diseño Gráfico para la educación, debido a que este es un pilar fundamental en el desarrollo de este proyecto, por lo que se toma como referencia a Jorge Frascara y su libro *El diseño de comunicación*, en el cual menciona que:

El diseño para la educación, si bien participa del diseño de información y de persuasión, tiene también elementos originales que merecen atención especial. La educación no es reducible a la transmisión de información. Esto es evidente si uno distingue educar de enseñar. [...] En la educación la participación activa del usuario del diseño es indispensable. (Frascara, 2006, p.139)

En la cita anterior Frascara afirma el alcance que tiene el diseño en la educación al ser este una herramienta para abordar elementos de importancia al educar. En este proyecto de graduación se evidencia que el concepto de Frascara es totalmente acertado, menciona que el acompañamiento y la participación del Diseño Gráfico en la educación cumple un papel vital en el proceso de aprendizaje.

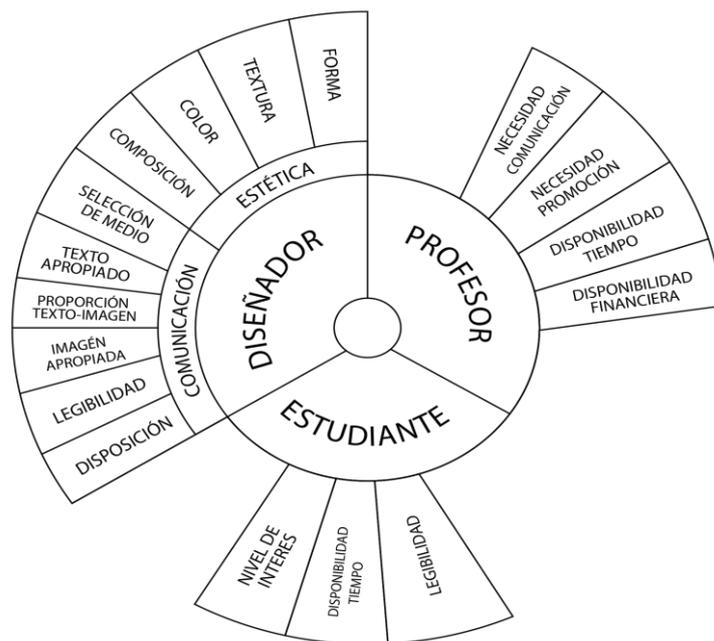
2.3.1.2 Diseño gráfico en los apoyos didácticos

Como se expone en la figura 42. página 78 del libro *El diseño gráfico en materiales didácticos*, de Carlos Moreno, en el cual se da la interacción entre el diseño gráfico, profesores

y estudiantes para la creación y el desarrollo de estos, establece un vínculo entre diseñador, profesores y estudiantes muestra cómo estos tres actores, pueden cooperar en desarrollar diferentes tipos de habilidades que se relacionan con la intuición y la creatividad al trabajar en conjunto, exponiendo factores y necesidades específicas de cada parte. Además de poder adentrarse a una experiencia en la que puedan disfrutar de una participación más crítica e incentivarlos en su desarrollo.

Por lo tanto, según lo anterior se puede considerar que el Diseño Gráfico en la educación juega un papel importante ya que interviene en la elaboración de proyectos educativos, en lo que se refiere a apoyos didácticos y el uso que se les vaya a dar, debido a que se contemplan aspectos desde la gráfica hasta la empatía con el usuario, tomando en cuenta a los tres actores mencionados anteriormente, que se involucran durante el proceso.

Figura #8: El diseño gráfico en materiales didácticos.



Fuente: Carlos Moreno, p. 78

El esquema refleja el papel del diseñador como comunicador visual en la educación, se observan cada uno de los elementos que debe de resolver y analizar cuando se diseña el material de apoyo didáctico. Y se confirma la importancia de incluir esta disciplina para lograr transmitir la información en el material de apoyo didáctico de forma acertada, valorando cada uno de los elementos con respecto al público meta final.

2.3.1.3 Diseño de herramientas interactivas educativas

Como lo expresa el portal de Universia, “Las nuevas aplicaciones ofrecen a los estudiantes un entorno atractivo en el que aprender las materias de un modo sencillo. Están surgiendo nuevas aplicaciones que mejoran la interactividad entre estudiante y profesor.” (2018).

Según lo mencionado anteriormente se indica que es necesario vincular el diseño gráfico dentro de las diferentes aplicaciones educativas, para que se pueda enseñar de forma más sencilla y además tener un entorno visualmente atractivo y con la eficacia de llegar fácilmente a los y las estudiantes.

Sumado a esto, la globalización impulsa un factor de cambio hacia los sistemas educativos, es decir, una transformación donde se pueda apoyar el desarrollo de habilidades y capacidades de las y los estudiantes por medio de las herramientas interactivas educativas. Por lo que Bolaños (2017) en la Revista DIM (didáctica, innovación y multimedia) expone: “se requiere de docentes, capaces de proporcionar mejores y más eficaces recursos de aprendizaje desde la educación inicial a través de la implementación adecuada de herramientas tecnológicas” y las y los profesores deberían contar con la ayuda de los diseñadores gráficos para poder enfocar de la manera correcta cualquier recurso creado para el beneficio de los y las estudiantes.

2.3.2 Comunicación

Herrera expone “la comunicación implica una reciprocidad que va más allá del sentido unidireccional que muchas veces encontramos, implícita o explícitamente, en la práctica de la comunicación como campo de estudio” (2010, p.198). Según Herrera en términos generales la comunicación se remite a lo más antiguo de la sociedad, donde se necesitaba transmitir algo por medio de algún código y, por ende, en la educación, es uno de los pilares más importantes para la comprensión total y el desarrollo formal de los y las estudiantes sumado la necesidad de transmitir conocimientos que se logren entender de una forma que todo el recinto de educandos pueda comprenderlos.

Además, según Barrero (2015) en su artículo *Reflexiones sobre el papel del comunicador social y competencias del comunicador de las organizaciones*, el comunicador debe saber interpretar el entorno y tener capacidades de crear ejes estratégicos que determinen el rumbo a la solución de los objetivos del curso. Además que el rol del comunicador debe poseer ciertas capacidades que le permitan tomar un rol como líder y poder intervenir cuando se necesite (p.205).

2.3.2.1 Comunicación asertiva en la educación

En cuanto a la comunicación asertiva en la educación Miranda menciona que “Cuando hace esto, facilita que los otros se expresen libremente y lo hace utilizando la forma más adecuada posible los componentes conductuales de la comunicación”. (2015, p.14)

La autora expresa que aplicando de manera correcta la comunicación y todos sus componentes, se propicia un ambiente óptimo en el que ambas partes se ven beneficiadas al interactuar, logrando así transmitir la información facilitada por el aprendizaje. Por esta razón se busca que el material de apoyo didáctico que se proponga cumpla con este concepto y envíe un mensaje directo y que los y las estudiantes lo puedan entender y comprender..

2.3.2.2 Comunicación visual

La comunicación visual, según Munari es:

Prácticamente es todo lo que ven nuestros ojos; una nube, una flor, un dibujo técnico, un zapato, un cartel, una bandera. Imágenes que, como todas las demás, tienen un valor distinto según el contexto en el que están insertas, dando informaciones diferentes. (Munari, 2016)

Por ende, el autor expresa que todo aquello que se observa, va a comunicar, ya sea, de manera intrínseca y además el mensaje va a depender del ambiente o todos aquellos factores que lo rodean.

2.3.3 Diseño gráfico y la percepción visual

La percepción visual es la forma en que el cerebro interpreta lo que vemos y percibimos, es la capacidad de convertir el sentido de la vista en información. Una de las teorías que estudia este concepto es la Gestalt.

¿Qué es Gestalt?, según Köhler:

No percibimos conjuntos de elementos, sino unidades de sentido estructuradas, formas [...] se emplea con dos acepciones. Denota la figura o la forma como una propiedad de las cosas; otras, denota una entidad concreta individual y característica, existente como algo separado y que posee figura o forma como uno de sus atributos (Agüera, 2004, p.27).

Es decir, es la forma como el cerebro interpreta los símbolos, signos, figuras o formas y les da un significado con base en el conocimiento previamente adquirido.

2.3.3.1 Leyes gestálticas de la forma

En la Gestalt existen varias leyes en cuanto al diseño, entre las cuales se encuentra la forma y para Wong (2009) una vez que exista el punto, la línea o el plano, ya estos son una forma y estos a su vez pueden ser tratados de diversas maneras, las cuales trae consigo otros conceptos a ser tomados en cuenta a la hora de diseñar como por ejemplo las formas positivas y negativas, entre otros, cabe mencionar que en este punto no se profundizará en las leyes mencionadas, ya serán tratadas a lo largo del documento, cuando se realice la parte del proceso del diseño.

Otra de las leyes en cuanto a forma es la repetición, mediante esta lo que se busca es reproducir varias veces un elemento o forma, mediante lo que se conoce como módulos. Los cuales deben ser diseñados bajo una estructura, puede presentar conceptos de similitud, de gradación y de radiación de esta misma forma.

2.3.4 Semiótica del signo

La semiótica viene a ser “la ciencia que estudia las diferentes clases de signos, así como las reglas que gobiernan su generación y producción, transmisión e intercambio, recepción e interpretación” (Serrano, 2001).

Es de importancia ya que se deben comprender los signos para poder generarlos y transmitirlos, debido a que como menciona el mismo autor “está vinculada a la comunicación y significación” (Serrano, 2001) logrando que estos puedan ser interpretados por quien los recibe, pero también que se dé una interacción.

Es importante este concepto ya que los y las estudiantes deben decodificar imágenes a partir de ilustraciones, estas deben ser aptadas a su cotidianidad, para su mejor comprensión.

2.3.5 Diseño de experiencia

En este proyecto de graduación se debe contextualizar el diseño de experiencia, ya que los diseñadores gráficos crean a partir de experiencias y más si se trata del diseño de un material de apoyo didáctico, ya que este debe brindar una experiencia emocional, positiva y de aprendizaje al usuario meta, quiénes son las personas a las que se dirige el material, en este caso los y las estudiantes de la Institución.

El diseño de experiencia, según la especialista Villalobos, se define como la disciplina donde:

Se conceptualizan estrategias de negocio para conectar al usuario con un producto y/o servicio a nivel emocional. Es un trabajo de equipo que junta los objetivos de negocio, las necesidades del usuario y las limitaciones tecnológicas para crear experiencias satisfactorias — deseables, viables y realizables — para los usuarios. Así ellos querrán usar el producto o servicio de manera recurrente. Los usuarios interactúan con productos y servicios constantemente y el nivel de satisfacción o realización que obtienen dependerá de la experiencia que el usuario tiene en esas interacciones. Por ello, es muy importante conocer a tu público objetivo, escucharlos, para luego, crear productos a su medida. (2018)

Por lo anterior, se considera el diseño de experiencia como el uso de estrategias, para que el usuario interactúe con un producto o servicio, con el fin de generar un resultado positivo, en este, caso utilizar un apoyo didáctico que involucra los estilos de aprendizaje al impartir la lección, con el fin de obtener un resultado positivo en el aprendizaje de los y las estudiantes.

2.3.6 Teoría UX/UI

2.3.6.1 Concepto UX (User Experience)

El término User Experience (UX) significa experiencia de usuario y “se enfoca directamente en las emociones que experimenta el usuario al interactuar con los productos de software” (Corrales Pérez, León y Góngora Coronado, 2017). Es decir, toma las emociones evocadas durante la interacción, sumado al estado anímico y los sentimientos preexistentes y así logran formar lo que se conoce como experiencia de usuario.

Laura Sánchez en su tesis doctoral menciona que “El diseñador de juego no diseña directamente la experiencia de juego. Él diseña la estructura y el contexto en el que los usuarios crean su experiencia. Dan forma de modo indirecto a esta experiencia del jugador.” (2012, p.86). El apoyo didáctico debe ser adecuado para proporcionar una experiencia satisfactoria con los y las estudiantes.

Además, hacer énfasis en lo planteado por Nielsen Norman Group (2003) el cual determina que la UX es un integrador entre los aspectos de interacción del usuario y la compañía, se suman los servicios y productos. Es decir que la interacción debe estar en función de la participación de múltiples disciplinas que generan la interdisciplinariedad.

2.3.6.2 Concepto UI (User interface)

El término interfaz de usuario (UI) radica en la importancia a nivel visual que permite al usuario interactuar de forma óptima en un sistema. Por esta razón Cantú expone que la UI “se encarga de crear visualmente la interfaz del producto para que vaya acorde a la experiencia del usuario. Además, crea elementos interactivos y se preocupa de que se vean bien en todas las plataformas (móvil, tableta, web)” (2016).

Asimismo “La estética de juego no tiene que ver con el apartado visual o gráfico del juego, sino con juegos que proporcionan una experiencia de juego interesante.” (Sánchez, 2012, p.135). La estética tiene un valor muy importante a nivel de diseño, con ella se puede definir el público al que se le dirigirá el mensaje, sus gustos, sus preferencias, el rango de edad al cual va dirigido, el estilo gráfico por utilizar y las interfaces o medios a implementar y de acuerdo con ello brindar una experiencia de juego adecuada.

2.3.6.3 UX - UI

Como menciona Cantú, “solamente el UI no es una solución” (2016), es decir, la parte visual por sí sola, por más que posea elementos de última tecnología y agradables en estética para el público, sin un conocimiento e investigación previa para el desarrollo de dicha experiencia no garantiza el éxito de la misma.

Así por una buena estética o la mejor banda sonora, no es la que determina la calidad de un juego, sino su facilidad de interacción para poder llegar a usarlo y comprenderlo de forma adecuada, logrando satisfacer a los jugadores en los diferentes ámbitos para que puedan sentir lo que determina una experiencia de usuario en el juego.

Como conclusión de lo anterior, ambos conceptos son importantes para el desarrollo de una óptima experiencia para el usuario, debido a que por un lado va a determinar las características de reacción e interacción del usuario con el producto y, por otro lado, se va a diseñar una interfaz atractiva para el usuario.

2.3.7 Diseño de juegos didácticos

Diseñar el juego didáctico implica muchos aspectos que se debe de cumplir o valor durante su desarrollo, como por ejemplo, el público meta al que se dirige, la estética y la experiencia de usuario, entre otros.

2.3.7.1 Definición de juego didáctico

Un juego didáctico debe ser una herramienta imprescindible para todos los centros educativos, ya que con ellos los y las estudiantes amplían, repasan y estudian contenidos de una manera distinta a la cotidiana, por lo que los impulsa a ver el estudio de una forma divertida y no aburrida.

Se puede entender el juego según Zimmerman y Salen como lo que:

“Implica interactividad: jugar con un juego, con un juguete, con una persona, con una idea es interactuar con ellos. Más específicamente jugar a un juego significa tomar decisiones dentro del sistema de juego diseñado para soportar acciones y consecuencias de modo significativo” (2004, p. 58).

Para los autores jugar implica adquirir conocimiento, resolver problemas y tomar decisiones, asimismo lo relacionan a un elemento o persona las cuales se convierten en un elemento de apoyo durante el juego.

Además, él autor Venegas menciona que “...amplía la capacidad para pensar y resolver problemas, además de potenciar el desarrollo social y de la personalidad al observar, defender el punto de vista y enseñar; también estimula sentidos y sentimientos.” (2012, p.21) Por lo tanto según lo anterior se establece la importancia del juego ya que permite interactividad, adquirir conocimiento y el estímulo de los sentidos, entre otros; para desarrollar un sin fin de actitudes y capacidades para los y las estudiantes, aporte a su formación tanto a nivel educativo como social.

2.3.7.2 Características de los juegos didácticos

Al ser un juego que se va a enfocar en el área de la educación, una de las principales características que se utiliza como objeto de estudio es que sea una “forma recurrente para explorar y experimentar el mundo que lo rodea, para procesar y afianzar los conocimientos nuevos que incorpora de ese mundo y para expresar sus emociones internas.” (Ventura, 2012).

Es por ello que se pretende que la característica primordial del juego diseñado, sea un medio para que los y las estudiantes puedan activar su capacidad cognitiva y desarrollen el lenguaje, la percepción, la memoria, incluso se desenvuelva en el ámbito social, así este “le permite al niño explorar situaciones, personajes y características de modo agradable y placentero y destaca también, el potencial simbólico del mismo, lo que permite abordar cuestiones a tratar con el niño en forma indirecta o metafórica” (Ventura, 2012, p. 67)

La propuesta final de este proyecto de graduación deberá enfocarse en crear una experiencia sensorial, que evocen las relaciones interpersonales y emociones que incrementen al utilizar el material de apoyo didáctico como el apoyo de UX/UI, la estética, el color entre otros.

2.3.7.3 Estética del juego didáctico

La estética es uno de los elementos de las actividades gamificadas, entre los cuales también se encuentran mecánicas y dinámicas. La gamificación es intensificar las emociones para incentivar la participación y desempeño, por medio de la sana competencia, reconocimiento y autovaloración. (Cruz, 2021)

La estética usualmente está relacionada con belleza, pulcritud, atractivo, pero en el caso de los juegos y los juegos didácticos cambia. Hayward (2005) menciona que la estética del juego es una aventura a través de los sentidos ya que los jugadores pueden enfrentarse a ellos.

Con el fin de profundizar en la estética del juego, Garneau (2001) expone diferentes categorías que ayudan a determinar puntos importantes a la hora de generar una definición de la estética de los juegos, sin embargo, es de importancia resaltar aquellas en las que se enfatizan el desarrollo de los sentidos mencionados anteriormente:

1. Belleza: audiovisual, complace los sentidos.
2. Resolución de problemas intelectuales: resolución de problemas por medio del pensamiento.
3. Interacción Social: colaborar, competir, ayudar, etc.
4. Actividad física: actividades para moverse.
5. Creación: generará unas ideas.
6. Aplicación de una habilidad: capacidades y destrezas para resolver problemas.

En conclusión, la estética de los juegos didácticos va más allá de la parte visual, toma en cuenta diversos aspectos como: la resolución, las habilidades a aplicar por parte del usuario, la interacción entre los jugadores que hace parte importante en el trabajo de equipo, que más allá de competir, se define como el poder resolver entre varios participantes algo que solamente uno no había podido hacerlo, entre otros mencionados por el autor anteriormente.

2.3.7.4 Diseño sonoro en el juego

El diseño sonoro según Chalkho es aquel que “[.]reúne a todos aquellos productos y sistemas de circulación en los que el sonido (incluida la música) aportan primordialmente una función y esta función es de tipo comunicacional y produce necesariamente significados (2008, p.41).

Según Chalkho el diseño sonoro juega un papel valioso en la comunicación, debido a que tiene la capacidad de poner en contexto una situación o acentuarla, debido a que aporta funciones comunicacionales, generando significados.

En cuanto al diseño, la parte sonora la mayoría de las veces interviene en la creación de un producto como películas, juegos, series, etc; ya que “Diseño sonoro es aquello que participa ergonometricamente en la utilización práctica de un producto: los video games por ejemplo, muchos no podrían jugarse sin sonido ya que las decisiones por tomar en el juego dependen de información sonora...” (Chalkho, 2008, p.45), es un claro ejemplo de que el sonido en el diseño debe ser aplicado a la experiencia de usuario, y en algunos casos es fundamental para la comprensión y ejecución del juego.

2.3.8 Ilustración infantil

La ilustración infantil es muy importante en el proceso educativo en los primeros años, porque en ellas aprenden a reconocer la continuidad y su realidad, es uno de los primeros acercamientos de los niños y niñas a los libros y al mundo educativo, por ejemplo cuando los padres le leen libros de cuentos a sus hijos ante de dormir.

“La ilustración es la esencia o síntesis de una idea materializada a través de la forma visual o sea, llevar los conceptos abstractos e ideas al plano tangible o visualizable” (Iglesias, 2007, p.32), es decir que la ilustración utiliza los conocimientos que adquieren los seres humanos con el tiempo para realizar la estilización de un objeto. Al dirigirse a un público infantil la definición de la forma debe de ser sencilla y fácil de comprender por el niño (a), por lo tanto al definir formas, colores y estilos de acuerdo a la edad, se les facilitará comprender la ilustración que se les presenta.

2.3.9 Color

¿Qué es el color?, según Laura Perryman “En el sentido más básico, vemos diferentes colores porque distintos objetos absorben o reflejan diferentes longitudes de onda dependiendo de su fisicalidad o materia. Cuando las longitudes de onda que reflejan llegan a nuestros ojos, los receptores de la luz transmiten mensajes al cerebro a través del nervio óptico. Entonces el cerebro interpreta estos mensajes como colores” (2021, p.8).

El color es un aspecto fundamental al momento de generar un material de apoyo didáctico ya que por medio de estos podemos crear experiencias y sensaciones, además de ser unos de los elemento para llamar la atención de los y las estudiantes y el docente.

2.3.9.1 Teoría del color

Existen muchos sistemas de color propuestos por distintos autores, pero

Goethe dice «que para la producción del color se requieren luz y tinieblas, claro y oscuro o, si se quiere usar una fórmula más general, luz y no luz. Ante todo nos surge de la luz un color al que llamamos amarillo, y otro de las tinieblas al que designamos con la palabra azul. Cuando los dos se mezclan, en su estado más puro, de tal forma que mantienen plenamente su equilibrio, producen un tercero al que llamamos verde (Pawlik, 1996, p.29).

La teoría del color propone el círculo cromático, en el cual se encuentran los colores primarios, secundarios, terciarios y complementarios. Para la propuesta tener conocimiento sobre la teoría de color es primordial para ser implementando en el material de apoyo didactico y así buscar equilibrio visual, que sea llamativo y con caracter utilizando colores relacionados al publuco meta y su entorno.

2.3.9.2 Psicología del color

El cuerpo humano reacciona a estímulos que pueden cambiar cómo se siente. Por ejemplo la música, puede llevar de estar tristes a levantar el ánimo tan solo por escuchar una canción, lo mismo sucede con los colores, el cerebro reacciona de distintas formas según el color.

El cuerpo, al igual que nuestros pensamientos, emociones y demás características vitales, están hechos de luz. Nuestros átomos respiran luz y color, energía electromagnética en diferentes frecuencias o longitudes de onda. Dichas frecuencias afectan también a lo que denominamos vida psicológica del individuo, puesto que las radiaciones electromagnéticas intervienen en el metabolismo energético de todas las fases de nuestra expresión humana.

Los colores tienen un efecto físico sobre nuestro cuerpo, puesto que afectan a nuestros átomos y células, estimulando o deprimiendo las correspondientes reacciones químicas que constituyen nuestra vida atómico química. También nuestra psique (pensamientos, emociones, vitalidad) se ve afectada por la luz y el color, donde tanto en función de reacciones hormonales como energéticas, experimentamos cambios en nuestros estados de conciencia a partir del color (Fundación Universidad de Bogotá, 2003, p.38).

La psicología del color con relación a la propuesta es un apoyo visual que está lleno de emociones y sensaciones según los colores de la paleta, al igual que en la teoría del color estos deben de estar basados en el usuario.

3. CAPÍTULO I

Análisis de los materiales de apoyo didáctico utilizados en la Escuela La Lía en Curridabat.

En este primer capítulo se realiza el análisis de los materiales utilizados como apoyos didácticos que actualmente utiliza la docente Carolina Alvarado, en la lección de la materia de Español, en segundo grado; para identificar las debilidades y los aciertos a nivel de diseño gráfico como lo son: la forma, el tamaño, la tipografía, el color, la calidad de la imagen, legibilidad, entre otros; Se destaca así su importancia y necesidad que presentan las y los estudiantes de la Escuela La Lia en Curridabat, en relación con el contenido de la lecto-escritura, dificultad identificada durante la entrevista realizada. El material gráfico de apoyo didáctico puede ser una solución al problema que presenta la Escuela La Lía, dichos materiales pueden “aproximar o facilitar los contenidos, mediar en las experiencias de aprendizaje, desarrollar habilidades cognitivas, apoyar estrategias metodológicas y facilitar o enriquecer la evaluación” (Verona, 2006, p.3).

La Escuela La Lía en Curridabat cuenta con diversas herramientas tanto análogas como digitales para que los y las docentes las utilicen como apoyo al impartir las lecciones. Asimismo la Institución cuenta con un laboratorio móvil de computación, donde los y las docentes utilizan las herramientas digitales como juegos, videos y cuentos que les provee el Ministerio de Educación Pública (MEP).

La mayoría del material de apoyo didáctico es diseñado por los y las docentes Carolina Alvarado, quienes utilizan sitios webs como Pinterest o YouTube como referentes, por otra parte imprimen láminas que encuentran en blogs y en Google o también, material diseñado por otros docentes.

Es importante analizar todos los materiales didácticos que tiene la Escuela La Lía ya que son el punto de partida para el diseño de un nuevo material de apoyo didáctico. En el se examinarán los pros y contras de cada uno de los materiales proporcionados por la docente, y se evalúa desde una preceptiva de diseño en la que se contempla la calidad el material, el tipo de ilustraciones, el lenguaje utilizado, su clasificación (físico o digitales), el método de aplicación entre otros. La importancia de este análisis es marcar los aciertos y errores del material actual para no repetir errores y de igual forma para adaptar puntos buenos en beneficios del material de apoyo didáctico nuevo.

3.1 Material de apoyo didáctico utilizado en clase

Para el análisis de los materiales didácticos utilizados en clase por la docente, se plantean una serie de categorías que consideran características como tamaño, forma, material, calidad, tonalidad (color de la imagen), tipografía, indicaciones expresadas en el mismo y aplicadas en una tabla para cada uno de los materiales aportados.

Tabla 3

MATERIAL DIDÁCTICO #1 Completar palabras

DESCRIPCIÓN	NECESIDAD QUE RESUELVE
Lámina con una serie de imágenes, cada una de ellas con el nombre y además una lista de palabras incompletas.	Reconocimiento de imágenes y unión de sílabas para construir palabras.
CARACTERÍSTICAS	DESCRIPCIÓN
Tamaño	8.5 x 11 pulgadas
Forma	Rectangular
Material	Palabras en blanco y negro. Impresas en papel bond 20 grs
Imagen	A color
Calidad	Regular La representación gráfica de los objetos o cosas (los dibujos) pueden confundirse con otros, lo que puede distorsionar el mensaje, las ilustraciones son pequeñas y además no poseen buena resolución, algunas de ellas se ven pixeladas. La lámina no tiene instrucciones de uso, además el formato carece de diagramación, la lámina es muy pequeña para la cantidad de información que contiene.
Tipografía	Adecuada. Ya que la construcción tipografía palo seco la construcción básica que se enseña en primaria.

INDICACIONES

Primero el o la docente y los y las estudiantes leen las palabras en voz alta y luego deben completar las palabras relacionándolas con las sílabas y las imágenes.

LÁMINA 1

<p>palo cola dedo vaso uña uno cama silla polo dado leche taza olla boca oso nube ojo moto lago</p>		<p>la____ si____ po____ pa____ u____ o____ o____ ca____ le____ da____ nu____ de____ u____ ta____ o____ va____ co____ mo____ bo____</p>
---	--	--

Autor: pictogramas: Sergio Palao Procedencia: ARASAAC <http://web3.unizar.es/~arasaac/> Licencia: CC BY-NC-SA

Tabla 4

MATERIAL DIDÁCTICO #2 Formar palabras MA-ME-MI-MO

DESCRIPCIÓN	NECESIDAD QUE RESUELVE
Lámina con una imagen de cuatro flores de diferentes colores en su centro tiene las sílabas MA-ME-MI-MO.	Escritura y construcción de palabras que contengan las sílabas MA-ME-MI-MO.
CARACTERÍSTICAS	DESCRIPCIÓN
Tamaño	8.5 x 11 pulgadas
Forma	Rectangular
Material	Palabras a color. Impresas en papel bond 20 g.
Imagen	Palabras a color
Calidad	Bueno Pero la lámina no tiene instrucciones de uso, por lo que se puede dificultar si no está el o la docente presente.
Tipografía	Adecuada. Ya que la tipografía es palo seco, geométrica y legible. Construcción básica que se enseña en primaria.

INDICACIONES

Los y las estudiantes deben escribir palabras que comienzan con MA-ME-MI-MO una palabra por cada pétalo.

LÁMINA 1

ELBLOGDESAMI.ORG- FORMAR PALABRAS MA, ME, MI, MO.

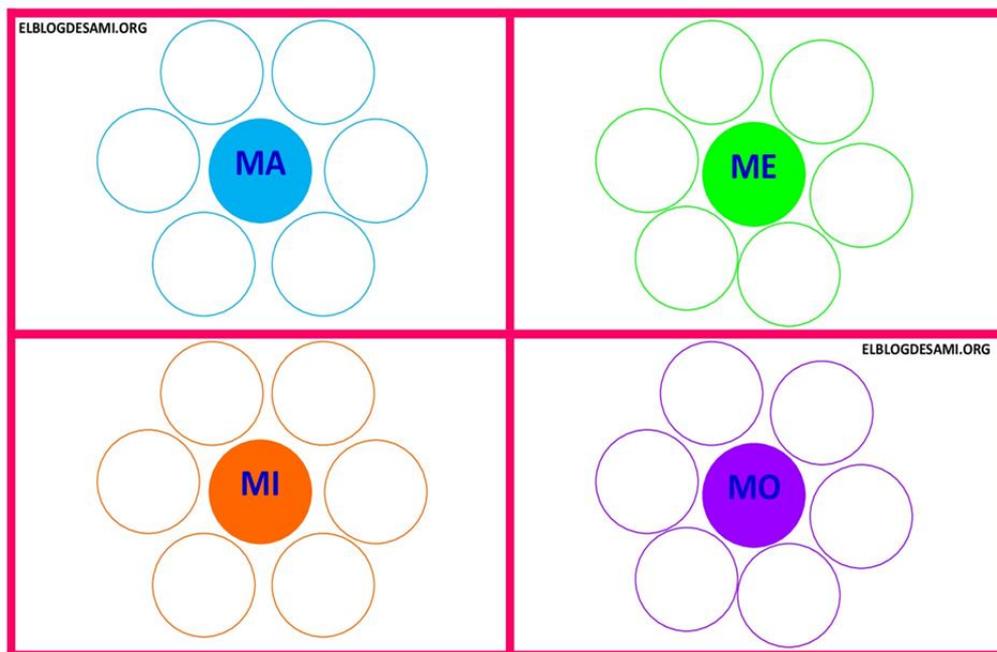


Tabla 5*MATERIAL DIDÁCTICO #3 ¿Por qué sílaba empieza?*

DESCRIPCIÓN	NECESIDAD QUE RESUELVE
Son dos láminas que tratan el tema de la familia silábica de la letra <i>M</i> , la primera tiene diferentes figuras que inician con la letra <i>M</i> y un cuadro en blanco, para que las y los estudiantes escriban la sílaba con la que empieza cada imagen. La segunda lámina tiene una tabla con cuatro columnas, en la primera se encuentran las sílabas MA-ME-MI-MO-MU y en las siguientes una serie de imágenes, algunas de ellas inician con una de estas sílabas. El objetivo de este ejercicio es que los y las estudiantes encierren en un círculo las imágenes que comienzan con la misma sílaba.	Identificar la familia silábica de la letra <i>M</i> y construcción de palabras que contengan las sílabas MA-ME-MI-MO-MU.
CARACTERÍSTICAS	DESCRIPCIÓN
Tamaño	8.5 x 11 pulgadas
Forma	Rectangular
Material	Palabras a color. Impresas en papel bond 20 g.
Imagen	Palabras e imágenes a color
Calidad	Regular Porque las láminas tienen un gran marco que causa ruido visual lo que distrae y complica su legibilidad, además las ilustraciones pueden confundir al estudiante ya que en Costa Rica se les conoce con otro nombre, por ejemplo en imagen del celular solicitan el nombre <i>MOVIL</i> .
Tipografía	Inadecuada. Debido a que contiene tanto escritura cursiva e imprenta, además está en gris claro lo que dificulta la lectura.
INDICACIONES	
Primero el o la docente y los y las estudiantes leen las palabras en voz alta y luego deben completar las palabras relacionándolas con las sílabas y las imágenes.	
LÁMINA 3	

¿Por qué sílaba empieza?

Escribe la sílaba adecuada en cada recuadro

*Autor pictogramas: Sergio Páez. Procedencia: ARASAAC (<http://arasaac.org>). Licencia: CC (BY-NC-SA). Propiedad: Gobierno de Aragón.

EMPIEZA POR.....

Rodea el dibujo que empieza por la sílaba indicada

ma			
me			
mi			
mo			
mu			

*Autor pictogramas: Sergio Páez. Procedencia: ARASAAC (<http://arasaac.org>). Licencia: CC (BY-NC-SA). Propiedad: Gobierno de Aragón.

Tabla 6

MATERIAL DIDÁCTICO #4 Sílabas directas e indirectas letra P

DESCRIPCIÓN	NECESIDAD QUE RESUELVE
Lámina con dos ejercicios diferentes, el primero tiene un cuadro con las sílabas de la letra <i>P</i> , los y las estudiantes deben señalar cuál es la sílaba que escuchan nombrar al docente. El segundo ejercicio contiene el mismo cuadro pero ahora tienen que leer lo que el docente les señale.	Reconocimiento de sílabas directas e indirectas de la familia de la letra <i>P</i> .
CARACTERÍSTICAS	DESCRIPCIÓN
Tamaño	8.5 x 11 pulgadas
Forma	Rectangular
Material	Sílabas en blanco y negro. Impresas en papel bond 20 g.
Imagen	Palabras en blanco y negro
Calidad	Bueno Porque la diagramación es bastante limpia, las palabras tienen un tamaño bastante legible, está mejor estructurado que las anteriores.
Tipografía	Adecuada. Es legible y la construcción es correcta, tipografía palo seco.

INDICACIONES

Primero el o la docente dice las palabras que debe señalar y los y las estudiantes marcan la sílaba.

LÁMINA 1

3. Reconocer sílabas directas e indirectas nombradas a la grafía.

El niño señala la sílaba que le decimos.

"señala lo que oigas"

PA	PE	PI	PO	PU
----	----	----	----	----

AP	EP	IP	OP	UP
----	----	----	----	----

4. Lectura de la sílaba directas e indirectas que le señalamos.

Señala cada sílaba y el niño/a la lee.

"lee lo que te señale"

PA	PE	PI	PO	PU
----	----	----	----	----

AP	EP	IP	OP	UP
----	----	----	----	----

Tabla 7

MATERIAL DIDÁCTICO #5 Sílabas

DESCRIPCIÓN	NECESIDAD QUE RESUELVE
Son dos láminas, la primera tiene la familia silábica de la letra <i>L</i> y la segunda la familia silábica de la letra <i>G</i> , junto con una imagen de un león para la letra <i>L</i> y un gato para la <i>G</i> . Al final de la lámina tiene una lista de palabras que se construyen con las sílabas de las letras <i>L</i> y <i>G</i> .	Reconocimiento de sílabas directas y palabras que se pueden construir con las sílabas de la familia de la letra <i>L</i> y <i>G</i> .
CARACTERÍSTICAS	DESCRIPCIÓN
Tamaño	8.5 x 11 pulgadas
Forma	Rectangular
Material	Palabras en blanco y negro. Impresas en papel bond 20 g.
Imagen	Palabras e imágenes en blanco y negro
Calidad	Regular El borde o marco de la lámina puede distraer a los estudiantes. Uno de los puntos a destacar es que tiene un espacio para colocar la fecha y el nombre del estudiante.
Tipografía	Adecuada. Porque en la escuela también se les enseña la escritura en letra cursiva.

INDICACIONES

Los y las estudiantes deben escribir todas las sílabas de la letra *L* y *G* siguiendo los puntos, luego tienen que leer acompañados del docente las sílabas y las palabras.

LÁMINA 1

educaplanet ACTIVIDAD: SÍLABAS

Nombre: _____
Fecha: _____

Revisa y escribe:

- e → le
- a → la
- i → li
- o → lo
- u → lu

la lo li lu le
lo lu le la li

Lola Lali lila
ala lio lee Lulú

educaplanet.com

educaplanet ACTIVIDAD: SÍLABAS

Nombre: _____
Fecha: _____

Revisa y escribe:

- a → ga
- o → go
- u → gu

ga go gu
gu ga go

gato gota guapo
mago amigo agua

educaplanet.com

Tabla 8*MATERIAL DIDÁCTICO #6 Lee lo que te señale*

DESCRIPCIÓN	NECESIDAD QUE RESUELVE
Consiste en una hoja de papel sobre lectura de sílabas directas e indirectas, de la familia de la letra <i>P</i> , el o la docente señala una sílaba y él o la estudiante debe leerla, además contiene imágenes relacionadas con cada sílaba.	Identificar y pronunciar las sílabas.
CARACTERÍSTICAS	DESCRIPCIÓN
Tamaño	8.5 x 11 pulgadas
Forma	Rectangular
Material	Palabras en blanco y negro. Impresas en papel bond 20 g.
Imagen	Palabras e imágenes en blanco y negro
Calidad	Malo Las ilustraciones utilizadas tienen mala resolución para ser impresas y esta observación se comprueba en lámina misma. Por lo tanto él o la estudiante no podrían identificar la sílaba en relación con la imagen correctamente.
Tipografía	Adecuada. Ya que es palo seco y además es legible. Construcción básica que se enseña en primaria.
INDICACIONES	
Los y las estudiantes deben encerrar en un círculo la sílaba inicial que corresponde a la ilustración.	
LÁMINA 1	

1. 	2. 	3. 
pe po	pi po	pu pa
4. 	5. 	6. 
pi pa	pu pe	pi pu
7. 	8. 	9. 
pa pe	pi po	pe pa
10. 	11. 	12. 
pi po	pa pu	pu po

100 Preparando: Mene el abecedario. Sigue para empezar... para Mene
de arriba que está debajo del punto y así abajo todo el mundo que se
con el primer de parte. Los hijos se están preparando de sus vidas
dignos el procedimiento con los otros personas. 11 de 11
Derechos por los derechos.

Tabla 9

MATERIAL DIDÁCTICO #7 ¿A-E-I-O-U?

DESCRIPCIÓN	NECESIDAD QUE RESUELVE
Lámina con palabras incompletas para que él o la estudiante escriba las vocales correspondientes, según la imagen y la palabra.	Identificar vocales según cada palabra y cómo pronunciarlas.
CARACTERÍSTICAS	DESCRIPCIÓN
Tamaño	21,6 cm x 27,94 cm
Forma	Rectangular
Material	Palabras en blanco y negro. Impresas en papel bond 20 g.
Imagen	Palabras e imágenes en blanco y negro
Calidad	Regular Muchas palabras no corresponden al dialecto costarricense, por ende, él estudiante se puede confundir o no entender.
Tipografía	Adecuada. Es legible, porque es de buen tamaño pero se encuentran todas en mayúsculas, tipografía palo seco.

INDICACIONES

Escribir las vocales que faltan en cada espacio en blanco según la ilustración, luego leer en voz alta cada palabra y colorear los dibujos.

LÁMINA 1

¿A - E - I - O - U?
 • ESCRIBE LAS VOCALES QUE FALTAN EN CADA PALABRA.
 • LEE EN VOZ ALTA CADA PALABRA.
 • COLOREA LOS DIBUJOS.

	M _ R _ P _ S _		G _ S _ N _
	M _ N Z _ N _		P _ C _ R _
	_ L _ F _ N T _		M _ M _ D _ R _
	_ R _ Ñ _		L _ P _ Z _
	B _ L L _ N _		L _ M _ N _
	C _ R _ C _ L _		_ B _ J _
	G _ T _		FR _ T _ LL _
	P _ L _ T _		T _ N _ D _ R _

Tabla 10

MATERIAL DIDÁCTICO #8 Delinea cada sílaba

DESCRIPCIÓN	NECESIDAD QUE RESUELVE
Lámina con tres familias de sílabas. Las sílabas están formadas por líneas punteadas y él o la estudiante debe seguir ese trazo para formar cada sílaba; cada una de ellas se debe relacionar con una imagen.	Aprender a escribir las sílabas y relacionarlas con una palabra mediante una imagen.
CARACTERÍSTICAS	DESCRIPCIÓN
Tamaño	21,6 cm x 27,94 cm
Forma	Rectangular
Material	Palabras en blanco y negro. Impresas en papel bond 20 g.
Imagen	Palabras e imágenes en blanco y negro
Calidad	Regular Las imágenes se entienden tienen un buen tamaño pero algunas no corresponden al dialecto costarricense.
Tipografía	Adecuada. Tipografía palo seco y legible. Se encuentran todas en mayúsculas.

INDICACIONES

Delinear con color cada sílaba y colorear las imágenes, luego unir con una línea cada dibujo con su sílaba inicial.

LÁMINA 1

- DELINEA CON COLOR CADA SÍLABA Y COLOREA LAS IMÁGENES.
- LUEGO UNE CON UNA LÍNEA CADA DIBUJO CON SU SÍLABA INICIAL.
- ¿SE TE OCURREN OTRAS PALABRAS QUE COMIENCEN CON ESTAS SÍLABAS?



Tabla 11

MATERIAL DIDÁCTICO #9 Recortar las sílabas

DESCRIPCIÓN	NECESIDAD QUE RESUELVE
Lámina con palabras incompletas, donde él o la estudiante tienen que recortar las sílabas de la familia T, que vienen debajo para colocarlas en el lugar que corresponde, cada palabra incompleta está acompañada con una imagen.	Identificar las sílabas según la palabra o imagen correcta.
CARACTERÍSTICAS	DESCRIPCIÓN
Tamaño	11 cm x 8 cm
Forma	Rectangular
Material	Palabras en blanco y negro. Impresas en papel bond 20 g.
Imagen	Palabras en blanco y negro
Calidad	Regular Se entienden las ilustraciones, pero no tienen una misma línea gráfica o estilo y aunque sí una buena diagramación.
Tipografía	Adecuada. Legible, tamaño bueno y palo seco. Construcción básica que se enseña en primaria, por lo cual es adecuada la anatomía de la tipografía utilizada.

INDICACIONES

Recortar y pegar cada sílaba dentro del cuadro según la ilustración que corresponda para completar la palabra.

LÁMINA 1

Nombre _____ Fecha _____ 13

Recorta las sílabas.
Pégalas al comienzo de la palabra.

<input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/> soro	<input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/> blea
<input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/> burón	<input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/> ro
<input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/> lipán	<input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/> rita
<input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/> ladro	<input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/> atro

ta	ta	te	te	ti	ti	to	tu
----	----	----	----	----	----	----	----

Mrs. G. Dual Language

Tabla 12

MATERIAL DIDÁCTICO #10 Colorea la sílaba indicada

DESCRIPCIÓN	NECESIDAD QUE RESUELVE
Lámina con las sílabas de la familia T, donde él o la estudiante tiene que colorear los dibujos que corresponden a una sílaba, según cada columna.	Asociar las sílabas según la imagen correcta
CARACTERÍSTICAS	DESCRIPCIÓN
Tamaño	13 cm x 8 cm
Forma	Rectangular
Material	Palabras en blanco y negro. Impresas en papel bond 20 g.
Imagen	Palabras e imágenes en blanco y negro
Calidad	Mala Ilustraciones de mala calidad y algunas no se entienden y no pertenecen a una misma línea o estilo gráfico. Todas las imágenes están pixeladas.
Tipografía	Adecuada. Legible, de buen tamaño y palo seco. Ya que la construcción tipográfica que enseñan en primaria.
INDICACIONES	
Coloree los dibujos que comienzan con la sílaba indicada.	
LÁMINA 1	

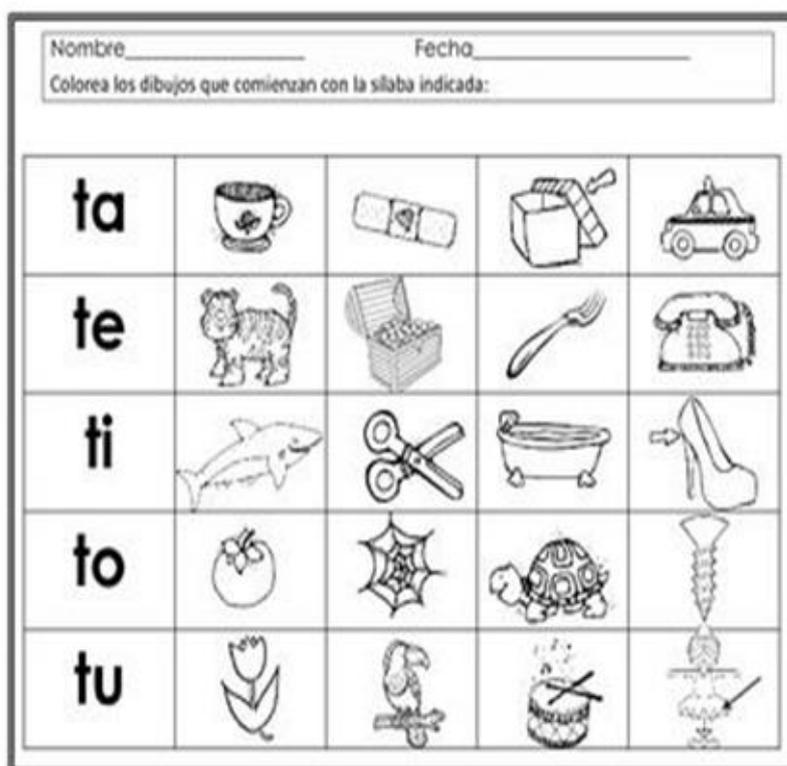


Tabla 13

MATERIAL DIDÁCTICO #11 Colorea la sílaba correcta

DESCRIPCIÓN	NECESIDAD QUE RESUELVE
Hoja con las sílabas de la familia B, donde él o la estudiante tiene que colorear la sílaba inicial correcta según la imagen.	Asociar las sílabas según la imagen correcta.
CARACTERÍSTICAS	DESCRIPCIÓN
Tamaño	23 cm x 27 cm
Forma	Rectangular
Material	Palabras en blanco y negro. Impresas en papel bond 20 g.
Imagen	Palabras en blanco y negro e ilustraciones a color.
Calidad	Regular Ilustraciones con buena calidad, todas pertenecen a una misma línea gráfica.
Tipografía	Adecuado. Legible y de buen tamaño, ya que la construcción tipográfica que enseñan en primaria. Tipografía palo seco.

INDICACIONES

Colorea la sílaba correcta según cada ilustración.

LÁMINA 1

Nombre: _____ Fecha: _____

Colorea la sílaba correcta



ba
bi
be



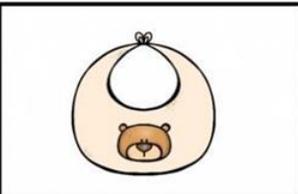
bo
bu
bi



bo
bi
be



be
bi
bo



bu
bi
ba



ba
be
blo

Tabla 14

MATERIAL DIDÁCTICO #12 Pizarra creativa

DESCRIPCIÓN	NECESIDAD QUE RESUELVE
Lámina dividida en tres actividades, en la primera el estudiante debe completar y escribir una palabra utilizando las sílabas que se encuentran en el interior de los círculos. En la segunda el estudiante debe escribir su nombre y en la tercera el estudiante debe colorear la ilustración de un dinosaurio según las opciones que se muestran en la parte inferior.	Relacionar las sílabas para crear nuevas palabras.
CARACTERÍSTICAS	DESCRIPCIÓN
Tamaño	11 cm x 8 cm
Forma	Rectangular
Material	Palabras en blanco y negro. Impresas en papel bond 20 g.
Imagen	Ilustración y palabras en blanco negro y círculos a color.
Calidad	Regular Imagen pixelada, por ser una imagen descargada del internet en mala calidad algunas áreas de la hoja tienen mala calidad al imprimirse.
Tipografía	Inadecuada. Mala por resolución en general y poco legible.

INDICACIONES

Encontrar las palabras para rellenar el espacio, escribir el nombre y colorear según las sílabas y su respectivo color.

LÁMINA 1



Tabla 15

MATERIAL DIDÁCTICO #13 Completar la línea

DESCRIPCIÓN	NECESIDAD QUE RESUELVE
Lámina que contiene diferentes líneas punteadas en cuatro filas donde el estudiante debe completar las formas.	Mostrar la utilidad de los renglones a la hora de escribir palabras.
CARACTERÍSTICAS	DESCRIPCIÓN
Tamaño	11 cm x 8 cm
Forma	Rectangular
Material	Trazos a blanco y negro en papel bond 20 grs
Imagen	Blanco y negro
Calidad	Regular Marco saturado, dificultan la lectura de la lámina y distraen al estudiante.
Tipografía	No aplica.
INDICACIONES	
Completar las figuras de las líneas punteadas.	
LÁMINA 1	

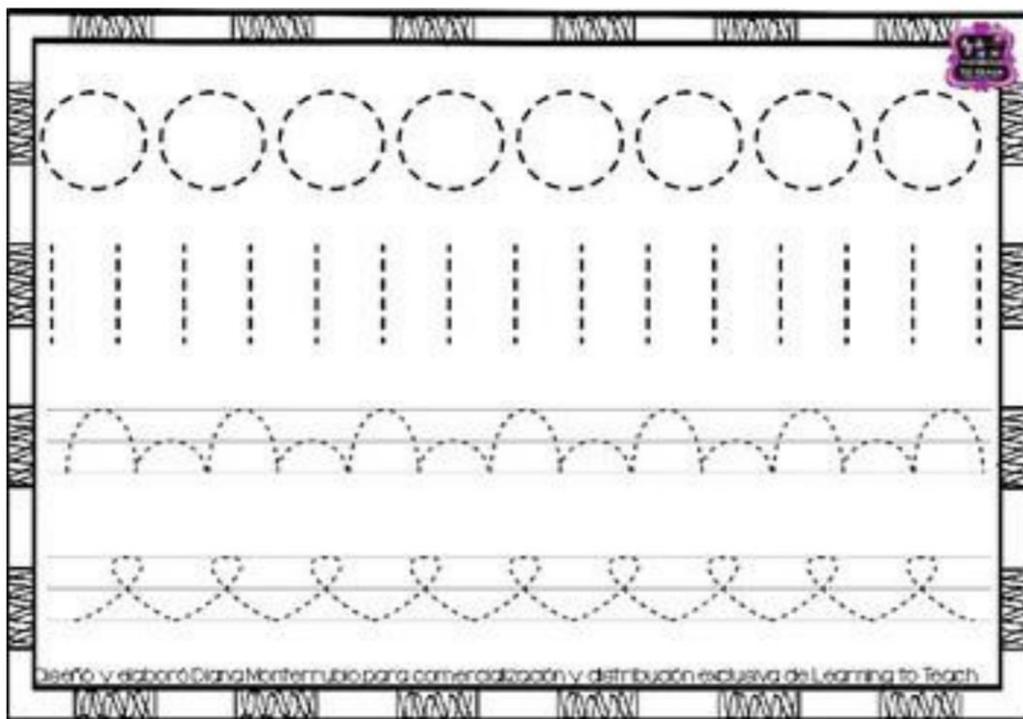


Tabla 16

MATERIAL DIDÁCTICO #14 Repasar y escribir

DESCRIPCIÓN	NECESIDAD QUE RESUELVE
Lámina con el abecedario en líneas punteadas y oraciones con énfasis en la letra M.	Reforzar el conocimiento del abecedario y la formación de oraciones cortas.
CARACTERÍSTICAS	DESCRIPCIÓN
Tamaño	21,6 cm x 27,9 cm
Forma	Rectangular
Material	Palabras en blanco y negro. Impresión en papel bond 20 grs
Imagen	Palabras blanco y negro.
Calidad	Bueno El marco genera distracción.
Tipografía	Adecuado. La anatomía de la tipográfica es la que enseñan en primaria, construida a partir de bolitas y palitos. Tipografía palo seco.

INDICACIONES

Repasar el abecedario, las oraciones y escribirlas de nuevo.

LÁMINA 1

educaplanet
GRIN

ACTIVIDAD: **ABECEDARIO**

Nombre: _____
Fecha: _____

Repasa y vuelve escribir:

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

educaplanet.com

Mm

Mi mamá me ama.

Amo a mi mamá.

Mamá me mima.

Mm Mm Mm Mm

Tabla 17

MATERIAL DIDÁCTICO #15 Elige la correcta

DESCRIPCIÓN	NECESIDAD QUE RESUELVE
Lámina con diferentes opciones de sílabas para escribir la palabra correcta según su ilustración.	Reconocimiento de las sílabas al escribir una palabra completa.
CARACTERÍSTICAS	DESCRIPCIÓN
Tamaño	21,6 cm x 27,9 cm
Forma	Rectangular
Material	Palabras en blanco y negro en papel bond 20 grs
Imagen	Ilustración y palabras blanco y negro.
Calidad	Regular No posee indicaciones y faltan las palabras de las tres ilustraciones de la parte inferior.
Tipografía	Adecuado. La anatomía de la tipografía cursiva es igual a la que se enseña en la escuela.
INDICACIONES	
Elegir la sílaba correcta y completar la palabra en el renglón de abajo.	
LÁMINA 1	

- t T - _____

 te ti ta ___burón	 te ti ta ___nedor	 tu ti to ___bogán
 tu ti to	 to tu ta	 to tu ta

© 2003 Santillana Educación, S. L.

Se concluye que el material didáctico proporcionado por la docente tiene muchas falencias a nivel visual, por ejemplo, las ilustraciones en su mayoría están pixeladas y esto perjudica la legibilidad de las imágenes, el lenguaje que utilizan no es adecuado para el público meta porque puede confundir al estudiante ya que proviene de diferentes países. Otro punto importante es la tipografía la cual no es consistente cambian de una familia tipográfica a otra entre láminas y no usan la tipografía adecuada para el nivel académico a evaluar.

3.2 Guías de trabajo autónomo (GTA)

Las guías de trabajo autónomo (GTA), implantadas por el MEP durante el período virtual causado por la pandemia del COVID-19, los y las docentes utilizaron estas guías como material de apoyo didáctico y tareas para el hogar.

Les permite a los y las estudiantes realizar tareas por ellos mismos, sin necesidad de que los y las docentes estén presentes. Son documentos digitales y cuenta con las siguientes secciones: introducción, materiales por utilizar, indicaciones, ejercicios y una autoevaluación.

Para el análisis de las GTA, se plantea una serie de categorías que consideran características como tamaño, forma, material, calidad, tonalidad (color de la imagen), tipografía, actividades, materiales solicitados, indicaciones expresadas en él y este análisis por la cantidad de información e imágenes no se colocara en tablas como los anteriores.

Guía de trabajo autónomo 1

Descripción: documento digital con instrucciones y actividades que debe realizar él o la estudiante, deben copiar el texto, producir oraciones según las sílabas simples, formar palabras según la ilustración y producir palabras según las sílabas brindadas.

Necesidad que resuelve: Reconocimiento y producción de palabras y oraciones.

Características físicas:

-Tamaño: 21,6 cm x 27,94 cm

-Forma: Rectangular

-Material: Digital

Tratamiento de la imagen: Pictogramas a color y blanco y negro.

Calidad del material: Bueno

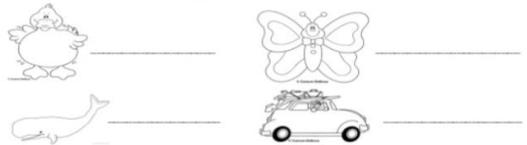
Imagen:

Figura #9. Guía de trabajo autónomo de español 24 marzo.

Lea en compañía de su cuidador la siguiente leyenda y conteste lo que se le indica.

gato: _____
pala: _____

2. Escriba el nombre de cada dibujo.



3. Con cada grupo de sílabas forme una palabra.



El Cadejos

El cadejo sale en las noches oscuras en zonas alejadas. Algunas personas dicen que el cadejo es un animal parecido al perro, sus ojos son como rayos ardientes. Hay un cadejo blanco que defiende a las mujeres y el cadejo negro defiende a los hombres.

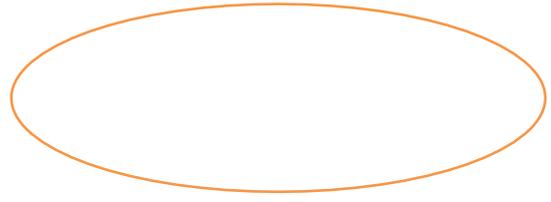


1. ¿Cual es el título de la leyenda? _____



2. Mencione de que trata la leyenda? _____

3. Realice un dibujo del personaje que menciona la leyenda:



Guía de trabajo autónomo 2

Nombre: Guía de trabajo autónomo de Español del 27 al 01 de mayo

Descripción: documento de *Word* que cuenta con dos ejercicios de comprensión de lectura, cada texto está acompañado por imágenes y preguntas.

Indicaciones: las y los estudiantes deben de leer un texto corto y contestar preguntas, además tienen que realizar un dibujo por cada uno de los textos.

Necesidad que resuelve: se enfoca en la unidad de lectoescritura.

Características:

-Tamaño: 8,5 x 11 pulgadas

-Forma: rectangular

-Material: digital

Calidad del material: mala, los textos y las imágenes tienen baja resolución lo que dificulta la lectura.

Tipografía: adecuada, usa la familia tipográfica Century Gothic que es sans serif, geométrica y legible.

Imagen:

Figura #10. Guía de trabajo autónomo de español del 27 al 01 de mayo.



Guía de trabajo autónomo (plantilla)

El trabajo autónomo es la capacidad de realizar tareas por nosotros mismos, sin necesidad de que nuestros/as docentes estén presentes.

Semana del 27 de abril al 01 de mayo 2020

Centro Educativo: La Uja
Educador/a: Ua. Carolina Alvarado González
Nivel: Segundo
Asignatura: Español

1. Me preparo para hacer la guía
Pautas que debo verificar antes de iniciar mi trabajo.

Materiales o recursos que voy a necesitar	<ul style="list-style-type: none"> Cuaderno, lápiz y borrador Imagen adjunta, Página 4 Lápices de color, tizas, caja de cereal vacía.
Condiciones que debe tener el lugar donde voy a trabajar	<ul style="list-style-type: none"> Mesa y silla para sentarse Ambiente sin ruido y sin distractores
Tiempo en que se espera que realice la guía	<ul style="list-style-type: none"> Una hora.

2. Voy a recordar lo aprendido en clase.

Indicaciones	<ul style="list-style-type: none"> Esta guía se realiza en forma independiente, si lo requiere y tiene dudas puede consultar a su familia o al adulto que le acompaña, no requiere salir de su casa. Primero, debe leer en su totalidad esta guía de trabajo. Realice las actividades que siguen en su cuaderno de estudios. Recuerde hacer una pausa para que el niño no se cansé de 15 a 20 minutos.
Actividad I Parte Preguntas para reflexionar y responder	<ol style="list-style-type: none"> Escribe el nombre y la fecha en el cuaderno. Texto en el cuaderno de español. Copie las preguntas y responda. Realice un dibujo de cada texto.



3. Pongo en práctica lo aprendido en clase

Indicaciones o pasos a seguir.	<ul style="list-style-type: none"> Primeramente se solicita personas adultas que me acompañen que me apoyen en la supervisión y guía del mismo.
Indicaciones o preguntas para auto regularse y evaluarse	<p>Este trabajo debe ser dirigido por tu cuidador puede hacerlo en partes.</p> <p>Si tienes dudas llama a tu prof. al 8424 6801 para que te guíe.</p> <p>Primeramente Dios Bendito pronto nos volveremos a ver. ❤️</p>

Ejemplo de matriz de autorregulación y evaluación que puede incluir en la guía de trabajo autónomo:



Con el trabajo autónomo voy a aprender a aprender
Reviso las acciones realizadas durante la construcción de trabajo.

Marco una X encima de cada símbolo al responder las siguientes preguntas:

¿Leí las indicaciones con detenimiento?	👍
¿Subrayé las palabras que no conocía?	👍
¿Busqué en el diccionario o consulté con un familiar el significado de las palabras que no conocía?	👍
¿Me devolví a leer las indicaciones cuando no comprendí qué hacer?	👍

Con el trabajo autónomo voy a aprender a aprender
Valoro lo realizado al **terminar** por completo el trabajo.

Marco una X encima de cada símbolo al responder las siguientes preguntas:

¿Leí mi trabajo para saber si es comprensible lo escrito o realizado?	👍
¿Revisé mi trabajo para asegurarme si todo lo solicitado fue realizado?	👍
¿Me siento satisfecho con el trabajo que realicé?	👍

Fecha: _____
Nombre: _____

El lobito feroz.

Este lobito feroz se esconde detrás de un gran árbol de manzanas, el lobito se llama Damían y espera a que sus amigos lo encuentren. Ellos juegan a las escondidas y el lobito se escondió muy bien que sus amigos no logran encontrarlo por ningún lado. El lobito espera sentando comiendo una rica manzana roja.



Contesta.

1. ¿Cómo se llama el lobito?	3. ¿A que juegan el lobito y sus amigos?
2. ¿Dónde se esconde el lobito?	4. ¿Qué come el lobito feroz?



La bañera.

Juan se baña en su bañera azul. La llena con mucha agua fría, porque él tiene mucho calor. Pone mucha espuma en su bañera y mete sus patito de color amarillo y su barquito que flota y flota meneándose por toda la bañera. A Juanito le gusta bañarse todos los días, es un niño muy aseado.

Contesta.

1. ¿Cómo se lava el niño?	3. ¿Qué juguetes mete a la bañera?
2. ¿De qué color es su bañera?	4. ¿Qué le pone a su bañera?

Guía de trabajo autónomo 3

Nombre: Guía de trabajo autónomo de español 20 de marzo del 2020

Descripción: documento digital que contiene indicaciones de las actividades que debe realizar cada estudiante, se requiere el acompañamiento de un adulto que supervise el trabajo. Se debe completar el abecedario y realizar actividades en torno a su aprendizaje, como elaboración de banderines y repaso del alfabeto en caja alta y baja.

Necesidad que resuelve: reconocimiento del abecedario.

Características:

-Tamaño: 21,6 cm x 27,94 cm

-Forma: rectángulo vertical.

-Material: digital

Tratamiento de la imagen: ilustraciones a color y blanco y negro.

Calidad del material: Regular

Tipografía: San Serif con buena legibilidad.

Imagen:

Figura #11. Guía de trabajo autónomo de español del 20 marzo.



😊

1. Observa la imagen y realiza los banderines del abecedario.



4- Repinta el alfabeto con lápiz

abecedario

Nombre: _____

Fecha: _____

Repasa y vuelve escribir:

a b c d e

f g h i j

k l m n ñ

o p q r s

t u v w x

y z

educaplanet.com

abecedario

Nombre: _____

Fecha: _____

Repasa y vuelve escribir:

A B C D E

F G H I J

K L M N Ñ

O P Q R S

T U V W X

Y Z

educaplanet.com



Começa com que letra?
Escreva a letra inicial.

							
<input type="text"/>	<input type="text"/>						
							
<input type="text"/>	<input type="text"/>						
							<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>						

Se divide en tres apartados, cada uno posee una descripción específica de lo que se debe realizar para completar la Guía de Trabajo Autónomo (GTA).

En el apartado 1 **“Me preparo para hacer la guía”** se muestran las indicaciones que él o la estudiante debe analizar momentos antes de realizar el trabajo. Se recomienda tener a su alcance materiales como un cuaderno, lápiz, borrador, entre otros, que se usarán para el desarrollo de esta. Además se recomienda evitar distractores y poseer condiciones adecuadas para la elaboración de la GTA. Seguidamente se indica el tiempo aproximado que el estudiante deberá invertir para completar la guía de forma satisfactoria.

El apartado 2 **“Voy a recordar lo aprendido en clase”** se divide en dos partes, la primera hace énfasis en las indicaciones que debe seguir él o la estudiante, las lecturas a realizar, actividades por desarrollar, el receso que debe tomar antes de continuar la GTA y en la segunda parte se muestran las indicaciones de la actividad por realizar, conforme con se debe realizar la GTA.

En el apartado 3 **“Pongo en práctica lo aprendido en clase”** se muestra las indicaciones para él o la estudiante que deben tener al desarrollar la GTA, como la supervisión de un adulto que pueda guiarlo en caso de necesitarlo, además de preguntas para que él o la estudiante se autoevalúe y en caso de alguna duda se encuentra adjunto el contacto del profesor encargado.

Seguidamente se muestran los recuadros con la información para proceder a la autoevaluación, que se marcan con una X en los apartados según el desarrollo de el o la estudiante.

Actividad 1

Consiste en observar y realizar los banderines del abecedario, en esta se muestra una imagen de un salón de clase, donde se exponen banderines como ejemplo para que él o la estudiante pueda hacerlos con las letras del abecedario.

En esta actividad, se insta a desarrollar no solo el conocimiento del abecedario, sino también la destreza manual de los estudiantes, al realizar banderines y mostrar en la imagen que poseen diferentes colores ayuda a que el estudiante sienta satisfacción al completar la GTA.

La imagen al ser de procedencia de una base de datos de la internet, no posee una buena resolución, ni muestra las características específicas de la elaboración de los banderines, como los colores, forma, tamaño para guiar de manera más específica a los estudiantes.

Actividad 2

Se muestran círculos de diferentes colores, algunos círculos se encuentran vacíos y otros tienen letras, el estudiante debe completar el abecedario en los espacios vacíos.

Completar el abecedario con el recurso de círculos de colores y el uso de la ilustración puede ser estimulante para él o la estudiante en su desarrollo. Sin embargo la imagen de la actividad se encuentra pixelada y no hace parte de ninguna línea gráfica en particular.

La tipografía usada es sanserif, lo que ayuda a una fácil lectura y reconocimiento para el y la estudiante.

Actividad 3

Lámina con ilustraciones y 23 espacios en blanco, se debe completar con la letra inicial de la imagen representada en la parte superior del espacio en blanco.

Actividad con un grado superior de complejidad en relación con las anteriores, ya que es necesario primeramente identificar el animal u objeto para luego proceder a llenar el espacio. Esta lámina posee varias falencias, primeramente, solo hay 23 casillas a diferencia de un abecedario de 27 letras en forma completa.. El idioma de la lámina es el portugués, lo que dificulta seriamente la comprensión del estudiante para el desarrollo de la actividad.

Actividad 4

Abecedario con línea punteada intermitente, para que el estudiante *repinte* cada letra. Método de recordación a los estudiantes para diferenciar las letras del abecedario, mostrando a su vez los espacios entre renglones donde deben ir expuestas. La imagen de la izquierda se encuentra borrosa, lo que dificulta ver los renglones y genera falta de información.

Actividad 5

Leer el abecedario con ayuda de un adulto y ponerlo en la habitación, promoviendo que el estudiante esté en constante contacto con él, estimulando su aprendizaje dentro de su entorno habitual. De igual forma, la imagen está pixelada y posiblemente fue tomada de internet.

4. CAPÍTULO II:

Diseño gráfico para el material de apoyo didáctico con base a los estilos de aprendizaje para la materia de Español impartida en segundo grado en la Escuela La Lía Curridabat.

En este capítulo se desarrolla la propuesta del diseño gráfico del material de apoyo didáctico para la materia de Español de segundo grado, con base en la metodología del *Design Thinking*, la cual se enfoca en el usuario.

Al preparar material educativo es indispensable considerar que el aprendizaje es mejor y más duradero cuando se adquiere en forma activa. En función de implementar este principio, el diseñador, más que diseñar material didáctico, diseña situaciones didácticas, en las cuales maestros y alumnos completan el plan de material propuesto. (Frascara, 2006, p.40)

Se abordan diversos elementos gráficos como: el color, la tipografía, el estilo gráfico, el formato o tamaño y los elementos del diseño gráfico que conforman la solución para obtener materiales de apoyo didáctico para fortalecer la falta de este tipo de recursos que tiene la Escuela La Lia en Curridabat, elegida para nuestro proyecto de graduación debido a que esta institución cuenta solo con un grupo por cada nivel, además la directora y las docentes estaban anuentes a colaborar en el proyecto. Y finalmente se elige también por formar parte de la educación pública de esta forma poder generar un aporte social como diseñadores gráficos en el área de la educación.

4.1 Recursos aplicados para la creación de la propuesta

4.1.1 Insights

Los *insights* son “un concepto creado por la escuela Gestalt, que se adaptó en las actividades mercadológicas como una especie de: “verdad humana”, un “conocimiento interno” de la audiencia” (Paredro, 2013). Los *insights* son el primer paso para buscar el

problema y comenzar a determinar posibles soluciones a las cuales se enfrenta el público meta durante las clases, siendo para este proyecto de graduación los y las estudiantes y docentes de la materia de Español de segundo grado de la Escuela La Lía en Curridabat.

Los resultados obtenidos a partir de la entrevista a profundidad realizada a la directora de la Escuela, Orietta Mora y a la docente de Español de segundo grado, Carolina Alvarado, aportaron *insights* relevantes para este proyecto de graduación, los cuales se subdividen en diferentes áreas de interés para el proyecto. A continuación se especifican.

a. Estilos de aprendizaje

- Los docentes conocen el estilo de aprendizaje de cada uno de los estudiantes, porque realizan un perfil estos al inicio de cada año.
- El material didáctico incluye los estilos de aprendizaje que el o la docente ha diseñado para ser aplicado, y se confirma que no tienen un material didáctico que aplique los estilos de aprendizaje visual, auditivo y kinestésico.
- Los estilos de aprendizaje son muy importantes para conocer y ser aplicados en el proceso de la enseñanza de Español de segundo grado, porque facilitan el proceso de aprendizaje y comprensión de la materia para los y las estudiantes según su estilo de aprendizaje.
- El estilo de aprendizaje auditivo utiliza la grabadora como un medio para ser implementado mediante la escucha de canciones y sonidos que se obtienen con objetos o aplausos, además se leen en voz alta cuentos o rimas, entre otros.
- El estilo de aprendizaje kinestésico se implementa mediante la creación de collage y títeres o utilizando semillas, piedras, macarrones y lana para formar letras o palabras.
- El estilo de aprendizaje visual se implementa mediante la observación de videos, imágenes y objetos.

b. Contenidos

- El contenido más importante en segundo grado es la producción textual que consiste en cuentos, rimas, normas gramaticales, hábitos de lectura y todo se unifica en la *lectoescritura*.
- A los y las estudiantes se les dificulta el reconocimiento de textos, si no se culmina este proceso de lectoescritura, su desarrollo académico no se completa adecuadamente. Además la docente y la directora concluyen que esto afecta de forma directa los siguientes años escolares.

c. Apoyo didáctico

- La docente considera que el material de apoyo didáctico es de vital importancia, ya que facilita las lecciones.
- Las herramientas digitales son necesarias y forman parte de los insumos de las personas docentes. Además la docente Carolina Alvarado menciona que debe trabajar mínimo una hora utilizando materiales digital y herramientas digitales en las lecciones.
- El material digital “ideal” podría ser análogo o una aplicación debido a que la Escuela La Lía Curridabat cuenta con los recursos tecnológicos.
- El material análogo “ideal” se puede diseñar con materiales en tela de peluche como títeres para los cuentos y dados de plástico, metal, letras magnéticas, palabras en foami para formar oraciones entre otros.
- Cuando la docente no cuenta con los recursos debe recurrir a los padres de familia para que ellos aporten los materiales o insumos a utilizar.
- La docente diseña el material con base por recursos que encuentra en internet o de otros docentes para impartir las lecciones y lo adapta según las necesidades del tema y de las y los estudiantes.

- Los juegos deben ser dinámicos para generar interés en los estudiantes que adquieren diferentes habilidades para interactuar socialmente.
- El diseño de personajes y sus colores captan la atención de los y las estudiantes y se convierten en formas atractivas que contribuyen a su aprendizaje.
- Los programas de Español actuales requieren incluir actividades prácticas.
- No hay preferencia entre un material analógico o digital.
- Se debe tener especial cuidado en el uso de la tipografía. El programa de Español sugiere utilizar los estilos imprenta y cursiva.
- Es importante contar con instrucciones claras sobre su utilización, por ejemplo un video tutorial.

d. COVID-19

- Debido a la pandemia del COVID-19 las escuelas e instituciones se vieron gravemente afectadas por esta situación y el MEP tuvo la necesidad de intervenir y generar soluciones viables para todos los inconvenientes presentados.
- Muchos de los materiales de apoyo didáctico que facilita el Ministerio de Educación no son de calidad ni están actualizados.
- Se utiliza la “Guía de Trabajo Autónomo (GTA)” con el propósito de que los y las estudiantes reciban las lecciones en su casa, pero no es igual debido a que no cuentan con la guía de la docente en el momento de ejecutarlas.
- Actualmente es difícil mantener la comunicación con los estudiantes, por medio de Whatsapp y Teams, debido a que muchos de ellos no cuentan con los medios tecnológicos necesarios para acceder a las clases virtuales.
- Las plataformas del MEP no están preparadas al 100% para ser un entorno virtual eficiente.

4.1.2 Temas para el material de apoyo didáctico

Según los *insights* recolectados en la entrevista, uno de los temas más importantes y con un nivel alto de dificultad para algunos estudiantes es la *lectoescritura*.

El informe del Programa Estado de la Nación 2019 menciona la importancia en la selección del contenido para la lectoescritura, ya que “El 84,1% de los profesionales encuestados manifestaron que perciben un aumento en las solicitudes de apoyo relacionadas con el desarrollo de competencias lectoras y comunicativas [...] Además, el 78,2% señaló que estas solicitudes provienen del segundo año” (p.31, 2019).

La docente Carolina Alvarado expresa que uno de los propósitos de la lectura es distinguir los sonidos del lenguaje (conciencia fonológica), comprender la lectura de textos básicos e interesarse por leer para descubrir y disfrutar. La escritura debe ser legible en los textos básicos para comunicar sus ideas, opiniones y sentimientos y utilizar las nociones gramaticales necesarias para la comprensión y expresión oral y escrita.

Con respecto al proyecto se refuerza la importancia de crear materiales gráficos de apoyo didáctico que se ajusten a las necesidades de los y las estudiantes para incentivar los buenos hábitos para la lectoescritura mientras se divierten y aprenden con un material lúdico y educativo.

4.1.3 Perfil de usuario

Para implementar los estilos de aprendizaje se deben valorar las características de cada uno de los perfiles de usuario. Además se debe analizar la habilidad de cada estudiante para implementar el estilo de aprendizaje que le facilita una mayor comprensión para aprender la materia de Español.

Para el perfil de usuario se busca describir al cliente ideal mediante un mapa de empatía, se relaciona con los sentimientos del ser humano.

A continuación se colocan las preguntas y respuestas de realizadas y en la figura #12 el planteamiento final.

Según lo que piensa:

- ¿Cuáles son sus necesidades?, No lo dice pero le importa ¿Qué lo motiva?
- ¿Qué preocupaciones tiene?
- Son imaginativos, piensan en recreo, jugar, tocar, leer, aprender, feliz por los deberes, le da pena preguntar, se frustra cuando la explicación es verbal, creativo.

Según lo que ve:

- ¿Cómo es su entorno? ¿Cómo son sus amigos? ¿Cuál es la oferta que le ofrece el mercado? ¿Qué tipo de problemas enfrenta? ¿Ante que está expuesto?
- Casa, escuela, televisión, youtube, videojuegos, amigos, docente, caricaturas, distrae.
- Imágenes, videos, colores, pictogramas, patrones.

Según lo que escucha:

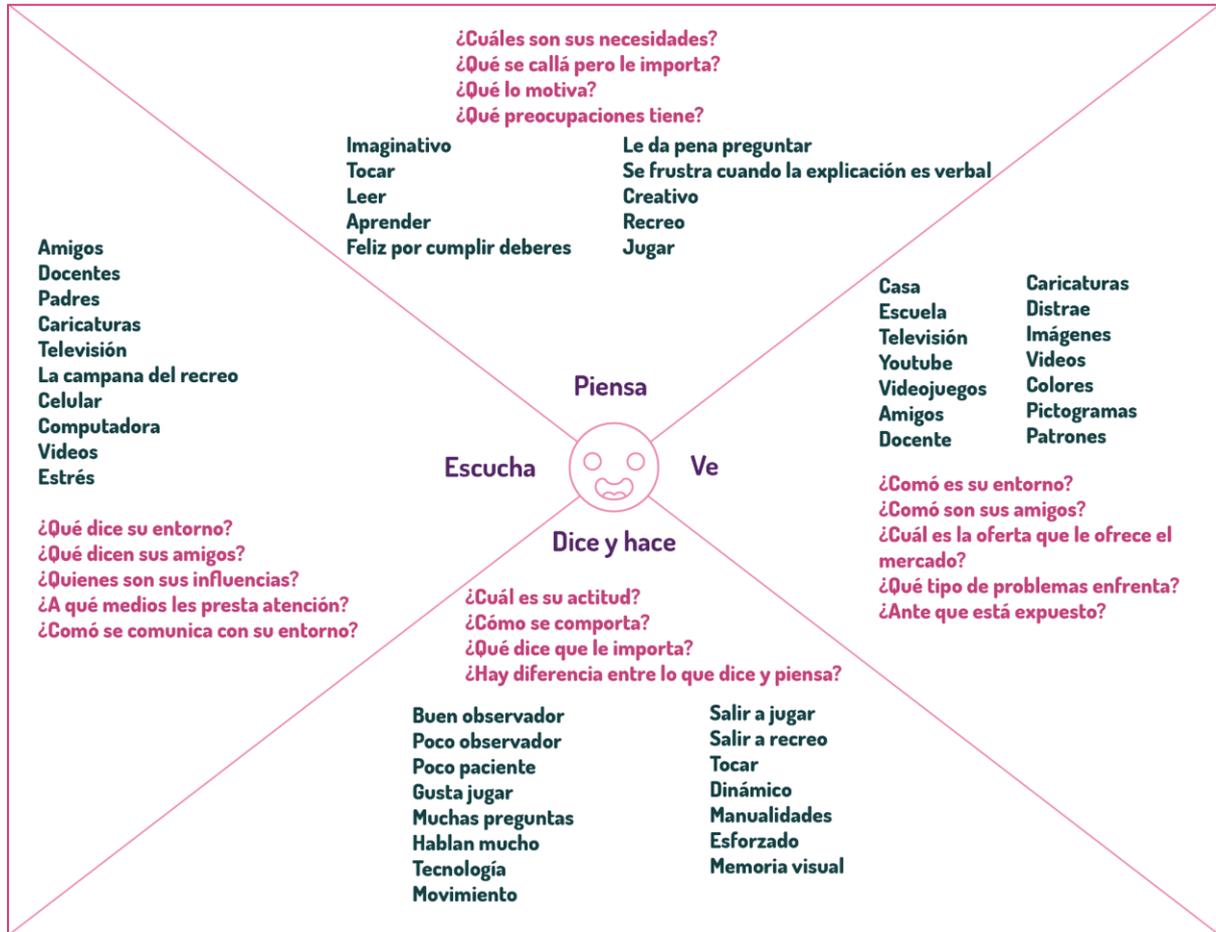
- ¿Qué dice su entorno? ¿Qué dicen sus amigos? ¿Cuáles son sus influencias? ¿A qué medios les presta atención? ¿Cómo se comunica con su entorno?
- amigos, docente, padres, caricaturas, televisión, la campana del recreo, celular, computadora, videos, estrés.

Según lo que dice y hace:

- ¿Cuál es su actitud? ¿Cómo se comporta? ¿Qué dice que le importa? ¿Hay diferencia entre lo que dice y piensa?
- Buen observador, salir a jugar, poco paciente, salir a recreo, gusta jugar, tocar, muchas preguntas, dinámico, hablan mucho, manualidades, tecnología, esforzado, movimiento y memoria visual.

De esta forma se definen las características de cada estilo de aprendizaje según la forma en que aprende cada uno de los y las estudiantes de primaria.

Figura #12: Mapa de empatía del estudiante.



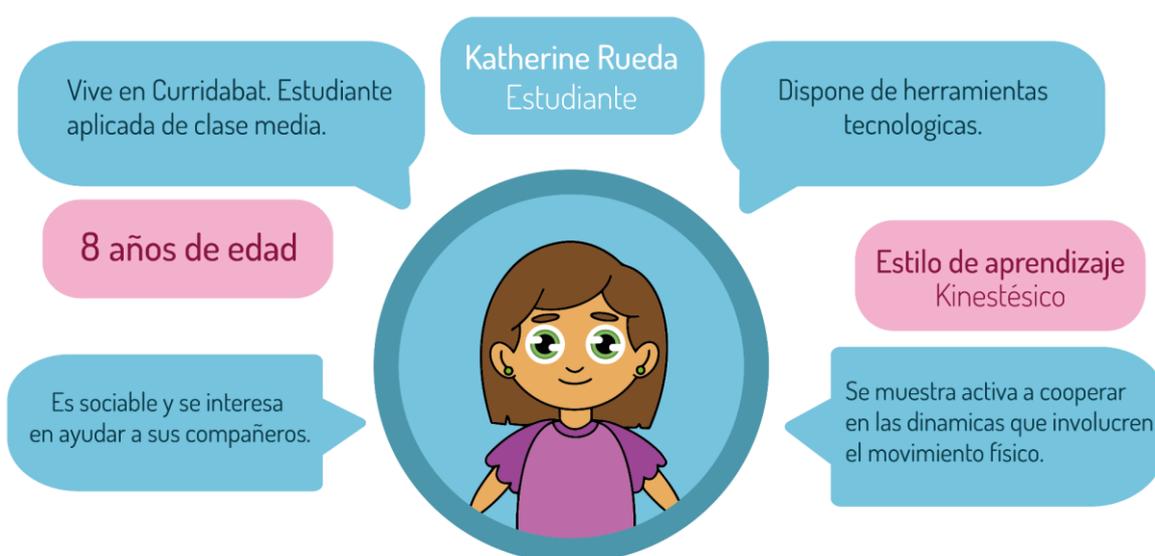
A continuación se analizan los diferentes estilos de aprendizajes según el estudiante y se realizan dos tipos de perfiles, uno para el estudiantado que son el público directo y uno para la docente que es el público indirecto, estos perfiles se definieron a partir del análisis de las encuestas y entrevistas realizadas a docentes de la Escuela La Lía en Curridabat, docentes externos y psicopedagogos, adaptando los estilos de aprendizaje dentro de sus perfiles para el desarrollo del proyecto de graduación:

4.1.3.1 Perfiles de estudiantes

Los estilos de aprendizaje según el público meta se definieron de la siguiente manera:

- **Perfil Kinestésico:** Katherine Rueda, 8 años de edad. Vive en Curridabat y por eso siempre llega antes o puntualmente a la escuela. Estudiante aplicada, pertenece a la clase media, por lo que dispone la mayoría de las veces de herramientas tecnológicas en su hogar. Es bastante sociable y se muestra interesada en ayudar a sus compañeros en la mayoría de las situaciones. Se muestra activa a cooperar en las dinámicas que involucren el movimiento físico, por lo que su estilo de aprendizaje es kinestésico.

Figura #13. Estilo de aprendizaje: Kinestésico.



- **Perfil Visual :** Simón Valverde, 9 años de edad. Vive en Curridabat, cerca de la Escuela, sin embargo llega por lo general unos minutos tarde. Estudiante promedio, de escasos recursos. No dispone de acceso regular a la tecnología, por lo que los recursos manuales le facilitan la interacción eficaz con estos. Es tranquilo y observador, por lo que siempre se encuentra atento a las indicaciones impartidas por la docente, se facilita la comprensión cuando los textos incluyen imágenes, por lo que el estilo de aprendizaje

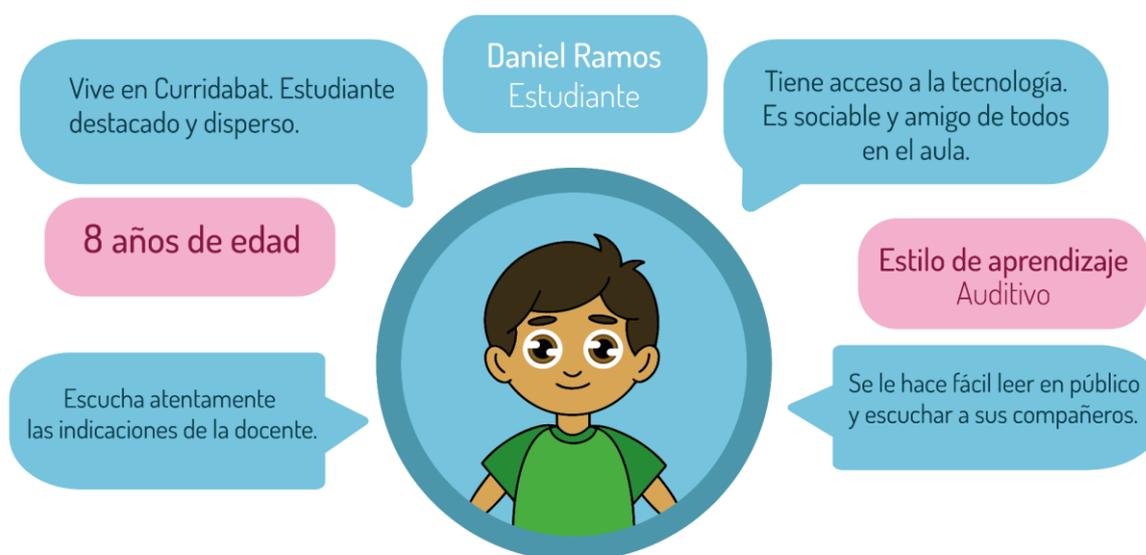
visual es el que más utiliza en su proceso de aprendizaje.

Figura #14: Estilo de aprendizaje: Visual.



- **Perfil Auditivo:** Daniel Ramos, 8 años de edad. Vive en Curridabat, por lo que llega puntualmente a la Escuela. Estudiante destacado y disperso. De clase media, por lo que tiene acceso a la tecnología. Sociable, es amigo de casi todos en su aula. A la hora de recibir las lecciones se le hace necesario escuchar una sola vez las indicaciones de la docente y le llama mucho la atención cuando las dinámica incluye leer en público y escuchar a sus compañeros, por lo que el estilo auditivo es el que más utiliza en su proceso de aprendizaje.

Figura #15: Estilo de aprendizaje: Auditivo.



4.1.3.2 Perfil de la docente

Se valora el perfil del docente porque es el público meta indirecto ya que va adquirir e implementar el juego con los y las estudiantes.

- **Docente:** Miriam Vélez, 30 años. Vive en San Pedro, llega en automóvil a la Escuela. De clase media y tiene acceso a la tecnología. Por las noches dedica tiempo para preparar las clases y actividades para sus estudiantes. La docente busca actividades para que todos sus estudiantes entiendan y comprendan la materia sin excluir a ninguno. Se adapta al estilo de aprendizaje kinestésico.

Figura #16: Perfil de la docente.



Al diseñar los diferentes perfiles de usuario, nos acerca más a nuestro público meta, ya que nos permite entender y comprender a profundidad, además de diseñar el material gráfico de apoyo didáctico que cumpla con sus necesidades.

4.2 Propuesta específica del juego ¡Uno, Dos, Tres, Monstruo!

4.2.1 Conceptualización

Para poder llegar al concepto general del juego se hizo un análisis con base a toda la información recopilada mencionada anteriormente, la cual nos orientó a tomar decisiones en cuanto al diseño gráfico, materiales y la metodología del juego. Se realiza la propuesta de un juego que brinde una experiencia entre aprendizaje y la lúdica, conteniendo los estilos de aprendizaje visual, auditivo y kinestésico que se representan por medio de tres personajes con características morfológicas de monstruos.

4.3 Juego versión análoga.

Con base con la información obtenida en los *insight* en las entrevistas a profundidad a la docente Carolina Alvarado y a la directora Orietta Mora, se sugiere que es mejor realizarlo

de forma análoga, ya que la Escuela no cuenta con suficientes computadoras, ni acceso a internet de alta velocidad. Por lo tanto, dos de tres estudiantes deben compartir una computadora de forma simultánea y el tiempo de las lecciones se afecta. Por lo que se confirma que los materiales análogos son una opción de acceso inmediato para él o la docente.

Otro punto importante que influyó en la decisión de realizar el juego de forma análoga es la importancia que tiene la relación interpersonal en el juego. En este caso en particular en este juego de mesa los y las estudiantes deben resolver las actividades en equipo y al mismo tiempo se incentiva a tener una sana competencia desde pequeños. Según Merino (2016) los juegos de mesa poseen diversos beneficios tanto en procesos cognitivos como en la formación personal, tales como respetar las reglas del juego, divertirse, aprender y analizar cada una de las actividades, trabajo en equipo, aprender que no siempre se gana, razonar, memorizar y tomar decisiones.

Es importante aclarar que la mayor parte del juego se realiza de forma análoga, aunque también se apoya en las TICs, (Tecnología de la Información y de la Comunicación) porque algunas de las actividades propuestas se ejecutan tanto de forma análoga como digital; por ejemplo, algunos de los ejercicios para el estilo de aprendizaje auditivo utiliza un canal de Youtube creado especialmente para este juego, el cual contiene sonidos onomatopéyicos, ilustraciones, palabras y también las instrucciones que se pueden encontrar en video o impresas en la caja del juego.

4.4 Dinámica general del juego.

¡Uno, Dos, Tres, Monstruo! es un juego de apoyo didáctico en donde se conforman equipos de estudiantes de segundo grado en la materia de Español, donde se mezcla el aprendizaje con la diversión. En este se realizan diferentes actividades relacionadas con los tres estilos de aprendizaje: visual, auditivo y kinestésico donde los jugadores deberán realizar

diferentes actividades que implican escribir, completar, adivinar, dibujar entre otras, para poder completar el juego.

4.5 Diseño de marca

4.5.1 Identificador gráfico o logotipo

El logotipo es un elemento importante para el juego como identificador gráfico. Se debe incluir en todos los elementos que este contiene, tales como: el empaque, las cajas para las tarjetas, la tarjeta del comodín, el tablero, libretas, lápices, entre otros. Para así posicionar y divulgar la marca ¡Uno, Dos, Tres, Monstruo!

El logotipo tiene dos versiones de uso:

A) *Full color o a una sola tinta:*

Figura #17: Logotipo *full color o una sola tinta*



B) Cuando se utiliza sobre plastas de color y en formato horizontal:

Figura #18: Logotipo sobre placa de color y versión horizontal



¡uno dos tres monstruo®!

4.5.2 Tipografía

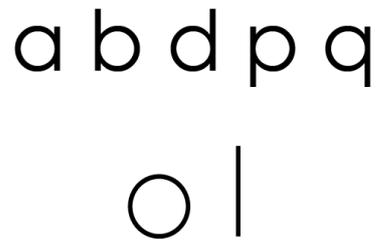
Tipografía *Century Gothic* es la que se elige con base en las entrevistas a profundidad realizadas a la directora Orietta Mora Campos y a la docente Carolina Alvarado, de la Escuela La Lía Curridabat. Mencionan que los y las docentes al diseñar o utilizar material didáctico, buscan tipografías con formas simples como el círculo y la línea, la cual denominan “círculo y palito” como la metodología que aprenden los y las estudiantes, conocida en diseño como palo seco.

Tomando en consideración que las letras *a*, *la g*, *c*, *e*, *y*, *u* y *la w*, cambian su estructura según la tipografía utilizada y los y las estudiantes aprenden a construirlas de la forma anteriormente mencionada, selecciona la tipografía *Century Gothic* como fuente principal para este proyecto de graduación.

Ejemplo de la construcción de la tipografía y de la forma con base al círculo y palito:

Figura #19. Ejemplo de la construcción anatómica de la tipografía enseñada en segundo grado.

Ilustrado para este proyecto de graduación.



4.6 Diseño Gráfico para el juego

Para el diseño del juego se toma en cuenta la metodología utilizada en este proyecto de graduación: tamaño, materiales y elementos necesarios, entre otros aspectos que se detallarán en este apartado.

4.6.1 Diseño de los Personajes

- **Visual**

El estilo de aprendizaje visual está representado por el personaje Verver, se exagera el tamaño del ojo para reforzar el estilo de aprendizaje visual que facilita aprender mediante el sentido de la vista.

- **Auditivo**

Tivo representa este estilo de aprendizaje, tiene las orejas prominentes, porque a este estilo se le facilita aprender mediante la escucha y el sentido del oído.

- **Kinestésico**

Neki es su personaje, se exagera el tamaño de sus brazos e incluye cuatro brazos para representar el estilo kinestésico, ya que aprende mediante el tacto, las texturas y realizando actividades que impliquen movimientos.

4.6.1.1 Paleta de color de los personajes

El criterio de selección de la paleta de color para el juego ¡Uno, Dos, Tres, Monstruo! Se desarrolla mediante la información obtenida de la entrevista a profundidad a la docente que hizo énfasis en tomar como referencia los libros infantiles ilustrados, caricaturas y juguetes que contienen colores llamativos para los y las estudiantes.

Se utiliza el color *spot* o tinta plana al 100% para el color principal de cada personaje. Para las luces, sombras y variaciones de tono se modifica este porcentaje como se muestra en las siguientes imágenes:

Figura #20. Esquema de color Verver.

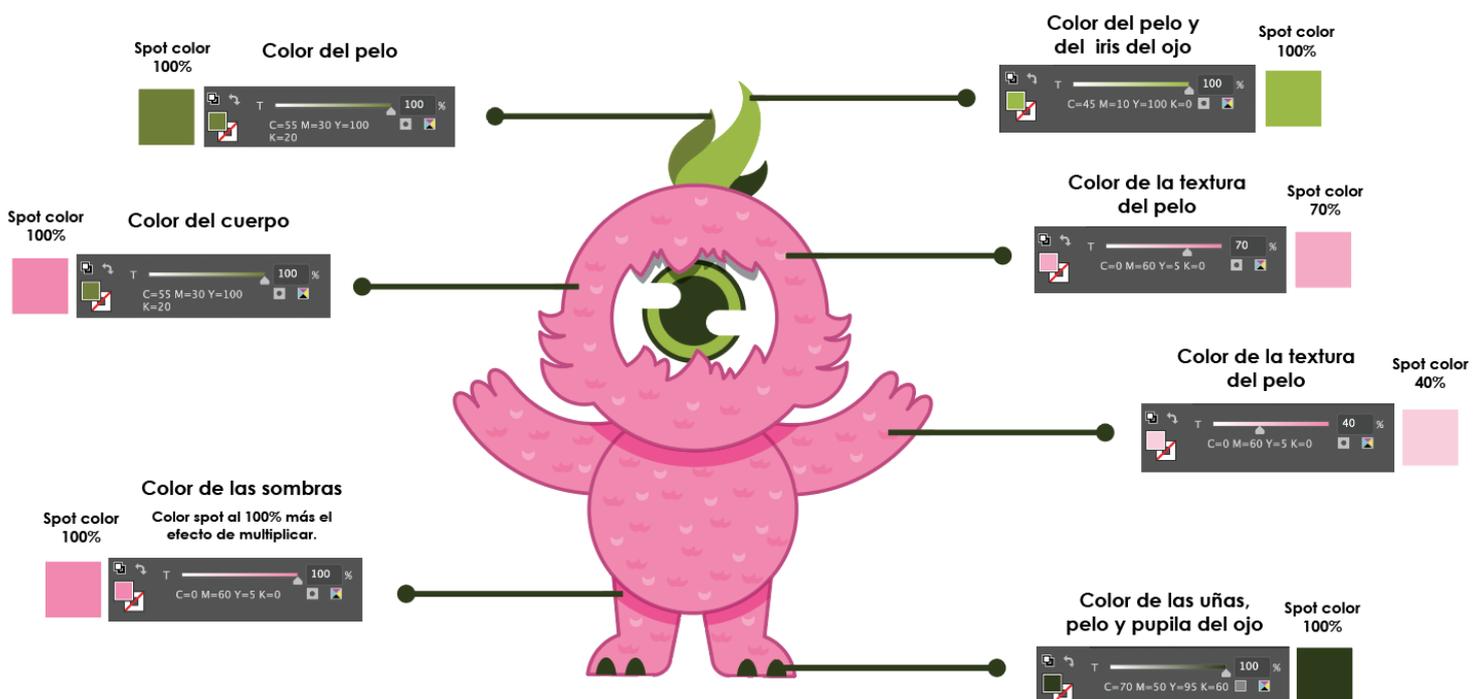


Figura #21. Esquema de color Tivo.

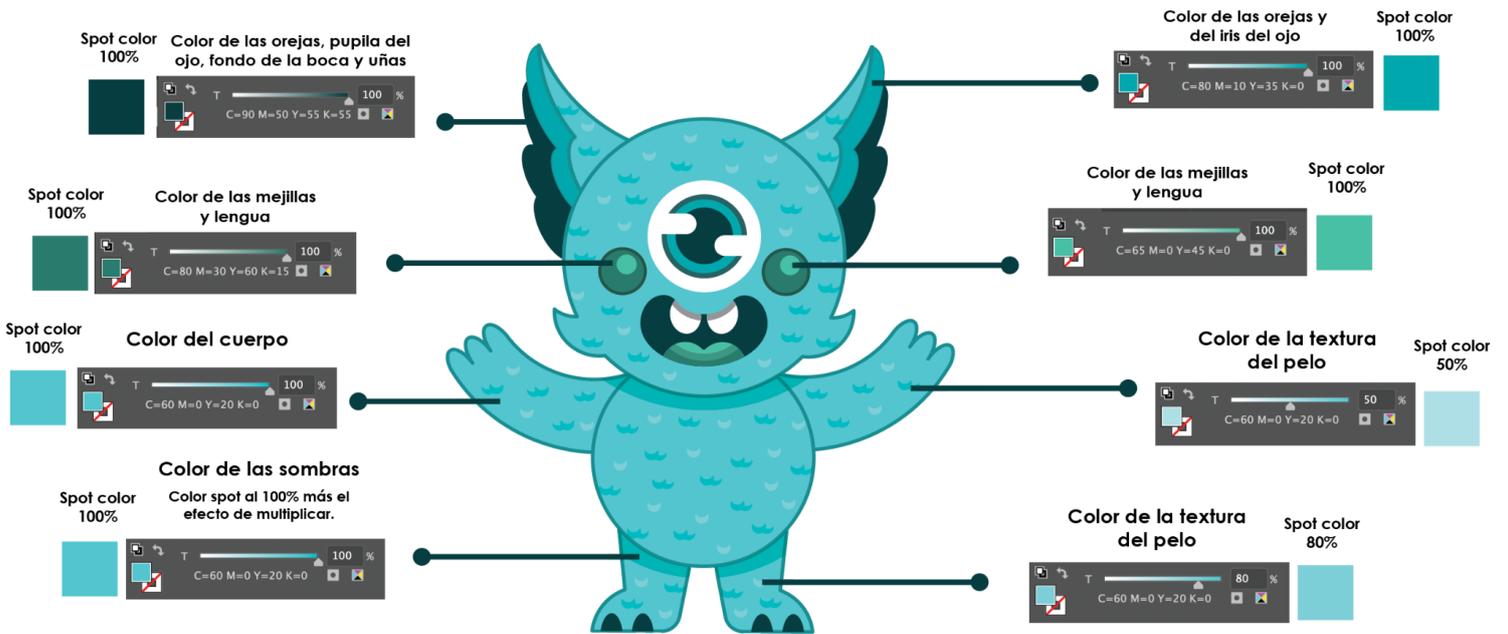
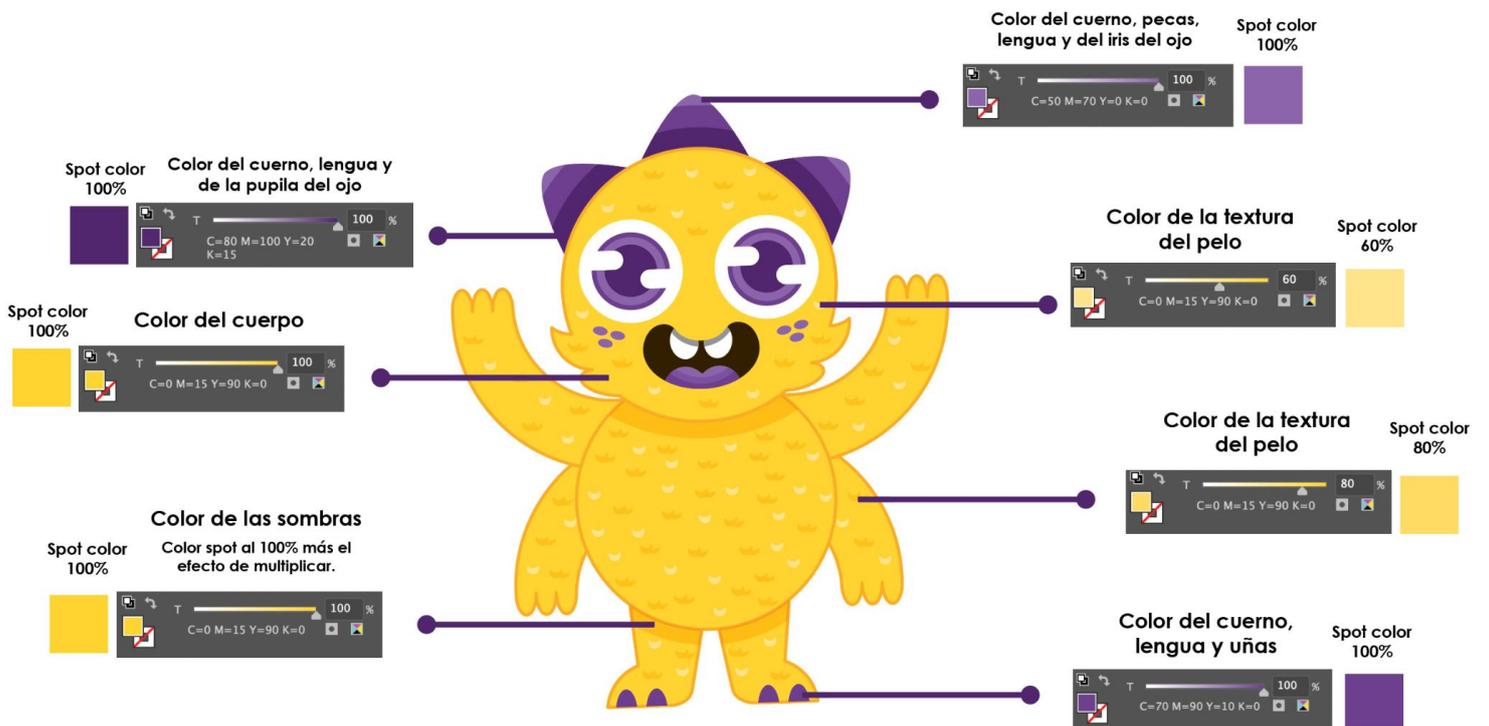


Figura #22. Esquema de color Neki.



4.6.2 Diseño del tablero

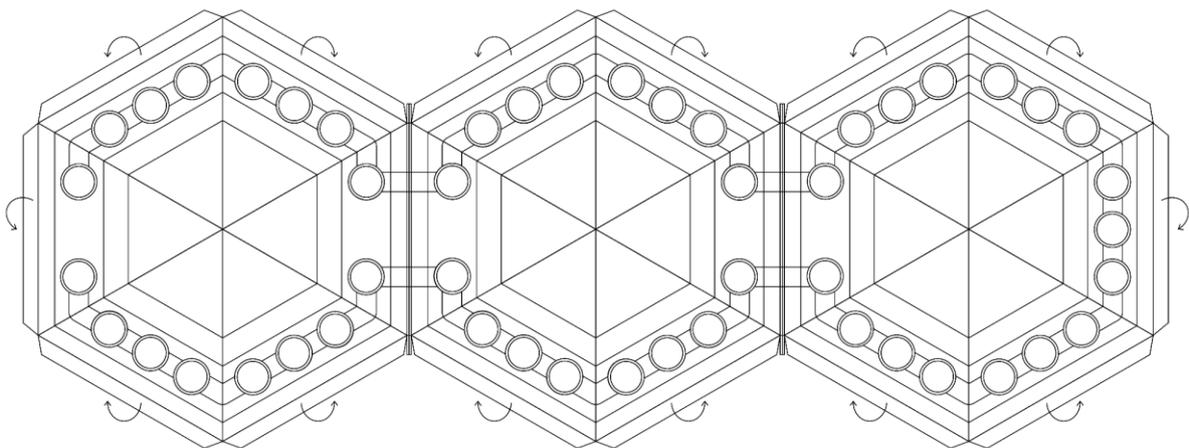
Es la superficie que se utiliza en algunos juegos de mesa para marcar las posiciones de las fichas e indicar los posibles movimientos.

4.6.2.1 Estructura

El diseño de la estructura se basa principalmente en una forma hexagonal, que al dividir internamente forma seis triángulos. Para las casillas se utilizan círculos formando un recorrido que posee un inicio y una llegada.

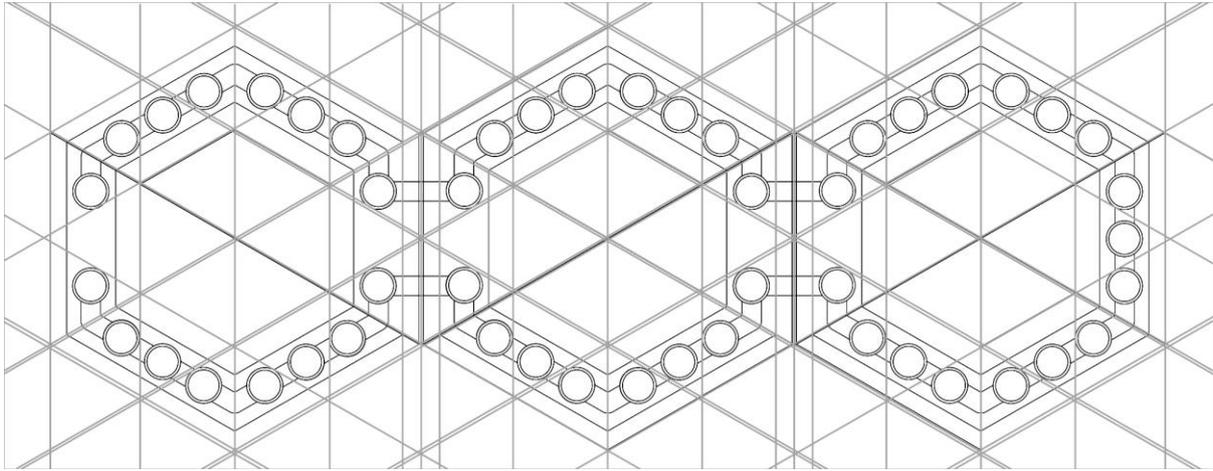
4.6.2.2 Doble

Figura #23. Diagrama del doblez para el tablero.



4.6.2.3 Retícula

Figura #24. Diagrama de la retícula del tablero.



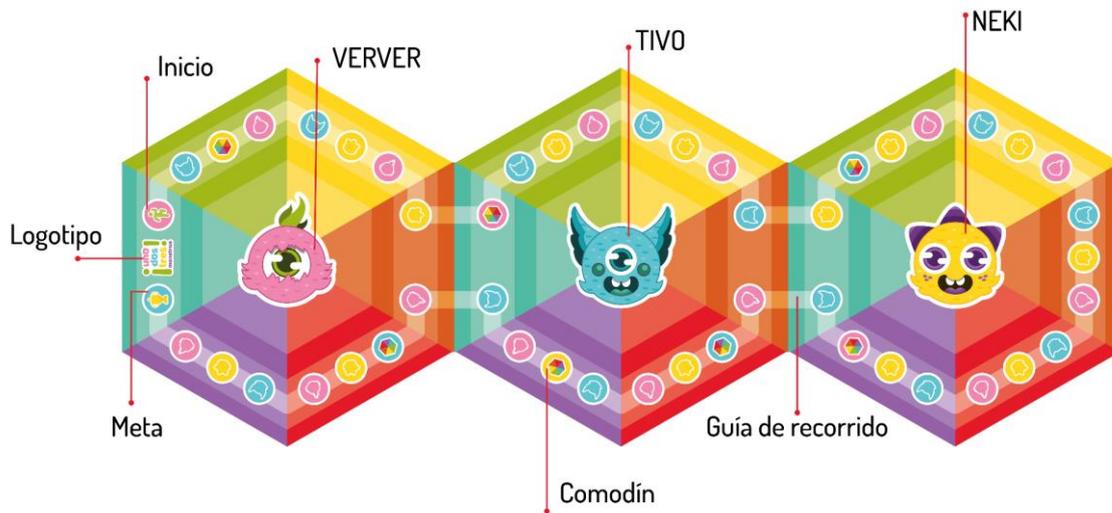
4.6.2.4 Casillas

En la siguiente imagen se muestran las diferentes casillas que hay en el tablero del juego:

Figura #25. Casillas en el tablero.



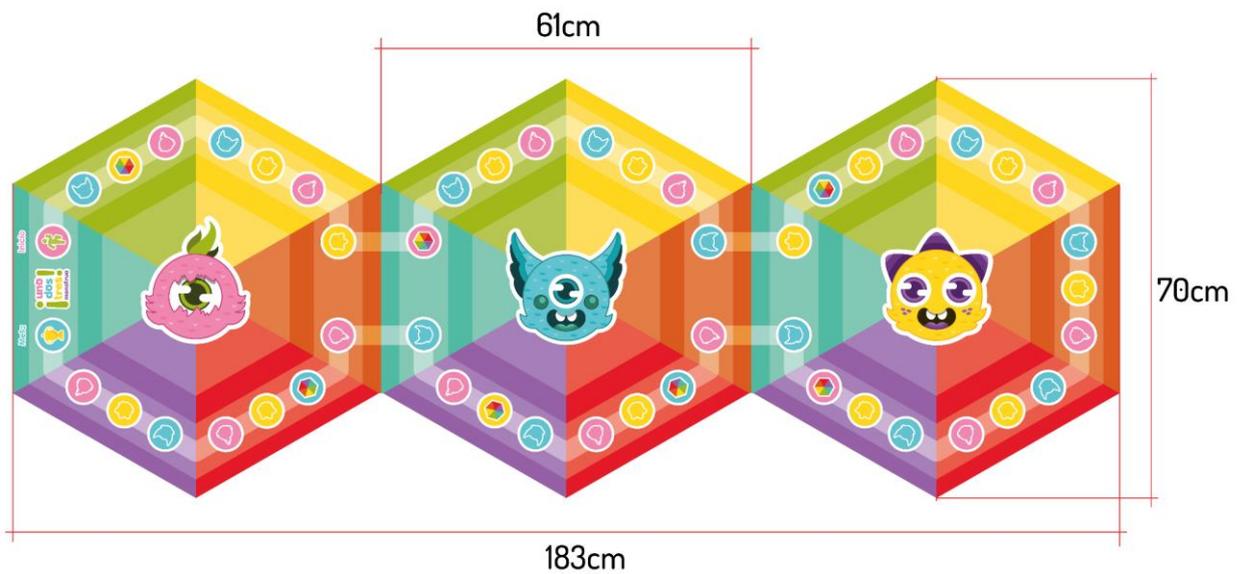
Figura #26. Elementos en el tablero.



4.6.2.5 Dimensiones extendido:

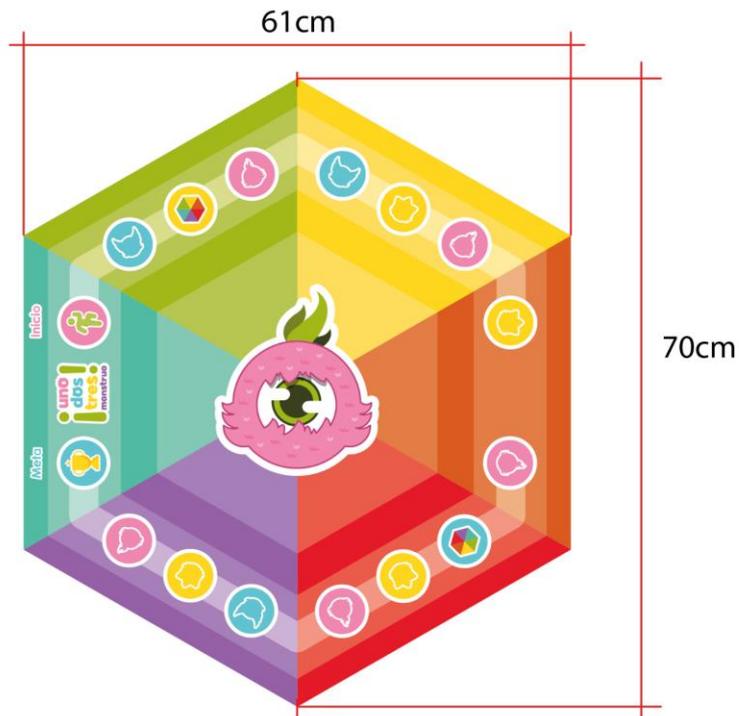
Se diseñó de 183 cm de largo por 70 cm de alto, estas dimensiones permiten que puedan jugar un promedio de 30 estudiantes. El juego cuando está cerrado varía sus dimensiones siendo estas, 61 cm de ancho y 70 cm de alto.

Figura #27. Dimensiones del tablero abierto.



4.6.2.6 Dimensiones cerrado

Figura #28. Dimensiones del tablero cerrado.



4.6.2.7 Paleta de color para el tablero

La paleta de color que se utiliza para el tablero se genera a partir de un proceso de investigación teniendo en cuenta el público meta y por medio de información obtenida de la docente Carolina Alvarado. Se determina que el público meta se ve atraído por una gama de colores vibrantes o llamativos, utilizando una paleta de color que contara con diferentes tonos cálidos como: amarillo, naranja, rojo y tonos fríos como: morado, turquesa y verde.

En los tonos elegidos, se usa el color *Spot* al 100% y para crear los demás colores de la paleta se obtienen de una variación con el 80% de cada tono, lo que agrega dinamismo y llama más la atención para el público meta. En el caso de las casillas del tablero, se utiliza la paleta de color de los personajes del juego y del tablero mismo.

Figura #29. Paleta de color #1 para las casillas del tablero.

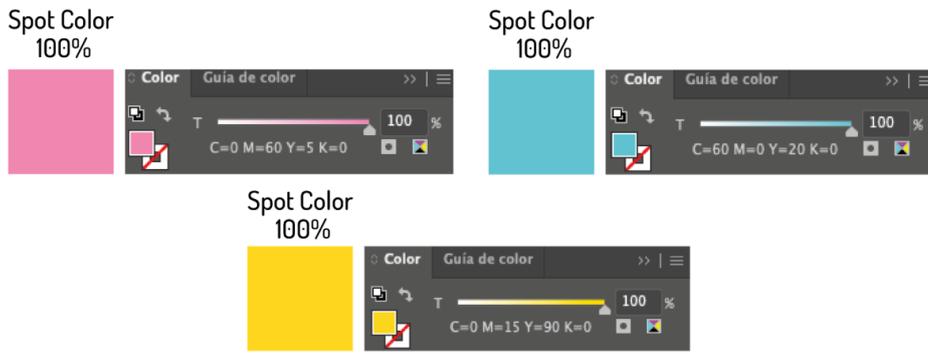


Figura # 30. Paleta de color #2 para el tablero.



4.6.2.8 Retiro o parte de atrás del tablero

En cada uno de los hexágonos incluye la ilustración de los personajes: Verver, Tivo y Neki respectivamente y el logotipo del juego se localiza en la parte superior del hexágono central.

Figura # 31. Retiro para el tablero.



4.6.2.9 Material

PVC de 2 milímetros forrado con vinil adhesivo y laminado con gráfica de piso, resistente al agua y al paso del tiempo.

4.6.2.10 Metodología del juego

Puede utilizar dos opciones:

Opción A

Tres caras: utiliza los tres hexágonos que conforman el tablero y tiene 47 casillas.

Figura # 32. Metodología del juego opción a.



Opción B

Una cara: utiliza sólo uno de los tres hexágonos que conforman el tablero y tiene 15 casillas.

Figura # 33. Metodología del juego opción b.



4.6.3 Fichas

Los personajes Verver, Tivo y Neki, son las fichas para este juego; estas indican en qué casilla se encuentra cada equipo dentro del tablero de ¡Uno, Dos, Tres, Monstruo! y se utilizan para realizar el recorrido.

Incluye seis fichas. Tres fichas de cada uno de los personajes y tres fichas de los personajes, más accesorios diferentes para cada uno de ellos por ejemplo: Verver tiene anteojos, Tivo tiene audífonos y Neki tiene una cuerda para saltar. Cada uno de éstos accesorios refuerzan las características propias de cada estilo de aprendizaje. De esta forma el o la docente puede realizar de 2 hasta 6 grupos según la cantidad de estudiantes que tiene el grupo.

Figura # 34. Fichas para el juego.



- **Material**

Acrílico de 3 mm troquelado con la forma del personaje, incluye la impresión a *full color* sobre vinil adhesivo. Cada ficha tiene una base circular de 3 mm en acrílico transparente para que puedan visualizar la casilla en la que se ubica.

- **Dimensiones**

8.5 cm de alto por 6.5 cm de ancho y 3 mm de grosor.

4.6.4 Dados

Indican la cantidad de casillas que debe avanzar cada jugador participante en el tablero o para realizar las actividades de las tarjetas. Para poder jugar se utiliza el dado de colores, numérico o de letras; la docente decide qué tipo de dado utilizar según las siguientes características:

- Tamaño:** dados de colores y números de 2 x 2 pulgadas y dados de letras 1 x 1 pulgada.
- Material:** madera con impresión a *full color* en vinil adhesivo y laqueados con pintura blanca para la base.
-

4.6.4.1 Dado de colores

Tiene tres colores: rosado, amarillo y celeste, incluye los mismos colores de las casillas del tablero. Se avanza a la casilla más cercana del color que indica el dado.

Figura #35: Dados de colores.



4.6.4.2 Dado Numérico

Con este dado se avanza mucho más rápido en el recorrido del juego con base en la opción A o en la opción B, ya que incluye desde el número 1 al número 6 y se avanza el número de casillas que indica cuando es lanzado.

Figura #36: Dado de números.



4.6.4.3 Dado de letras

El juego ¡Uno, Dos, Tres, Monstruo!, incluye siete dados de letras, estos se utilizan solo si se indica en la tarjeta de actividades. Por ejemplo **Actividad:** “*tira los dados hasta formar una palabra antes de que se acabe el tiempo del reloj de arena.*”

Figura #37: Dados de letras



4.6.5 Tarjetas

4.6.5.1 Diseño gráfico

El diseño gráfico utiliza la misma paleta de color del juego ¡Uno, Dos, Tres, Monstruo! Además, en cada tarjeta se incluye una burbuja de diálogo con fondo blanco o vaciado en donde se ubica el texto que contiene la actividad para que sea legible. Se utiliza la tipografía *Century Gothic* para el texto.

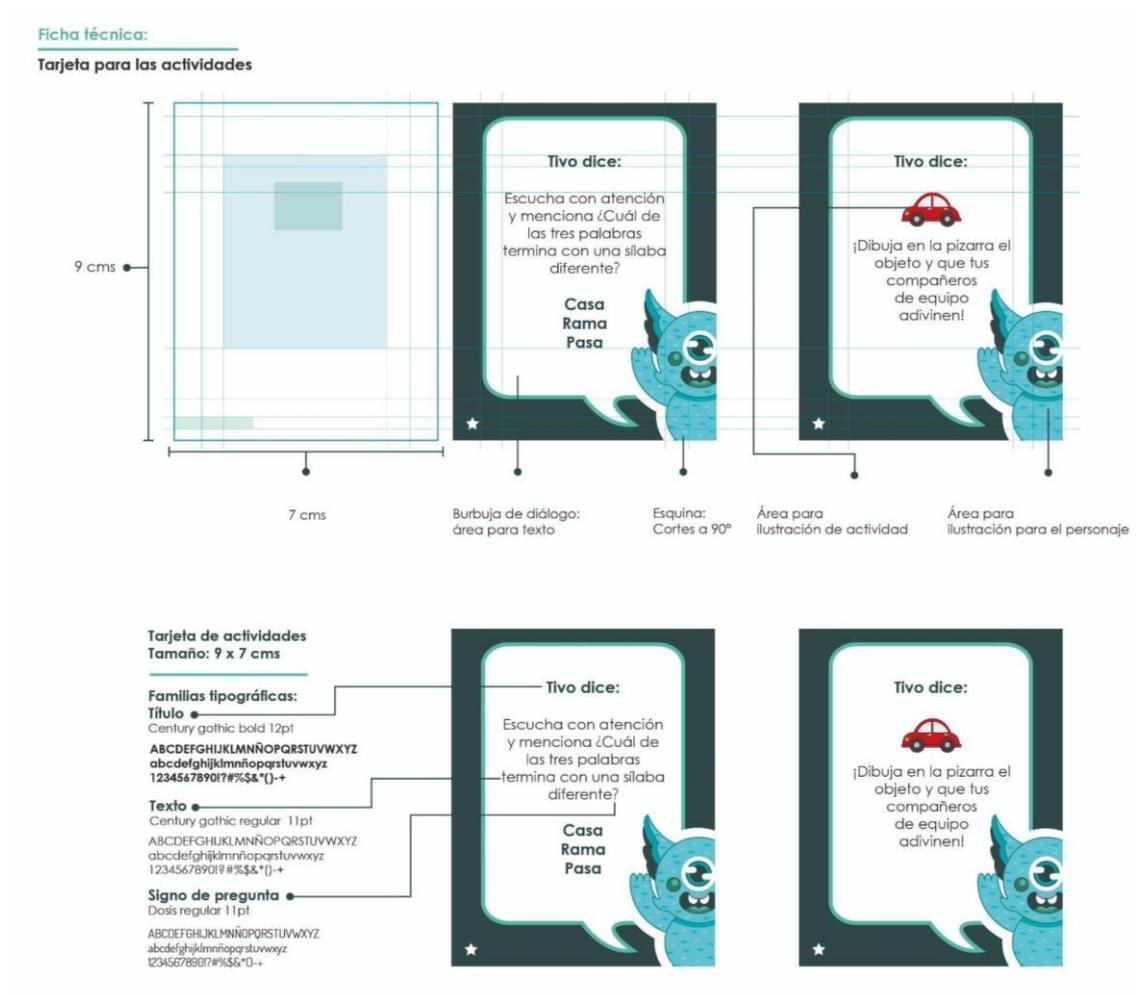
Figura # 38. Tarjeta para el juego.



4.6.5.2 Ilustración

Para las ilustraciones se utiliza una paleta de color más variada de la que se emplea en la línea gráfica del juego, porque se incluyen diferentes imágenes tales como: animales, objetos, paisajes, personas, entre otros; por esta razón la paleta de color se ajusta más a la realidad de las imágenes ilustradas.

Figura #39. Ficha técnica para las tarjetas.



4.6.5.3 Mecánicas de juego y actividades

Cada tarjeta contiene una actividad con base en los estilos de aprendizaje: visual, auditivo y kinestésico, para que los y las estudiantes puedan jugar ¡Uno, Dos, Tres Monstruo!

Para jugar ¡Uno, Dos, Tres Monstruo! se utiliza el tablero, donde cada equipo puede lanzar un dado numérico, que indica la cantidad de casillas que puede avanzar o el dado de color que indica a cuál color debe avanzar. Al avanzar, el color de la casilla indica la tarjeta que debe tomar la cual indica una actividad por realizar. Si resuelve la actividad correctamente puede lanzar el dado una vez más. Los equipos no pueden avanzar más de dos veces consecutivas aunque resuelvan correctamente la actividad, y si no la resuelven correctamente se mantiene en la misma casilla.

Los contenidos en los que se basaron las actividades de cada estilo de aprendizaje se obtuvieron del libro *Áreas de corrección para niños con problemas de aprendizaje y su control* de la Universidad Estatal a Distancia (2006) y de investigación en internet sobre actividades de Español en segundo grado para lectoescritura, estas fueron clasificadas y aprobadas por la docente.

4.6.5.4 Niveles de dificultad de las tarjetas

La docente Heisel Chavarría de la Escuela La Lía clasificó el respectivo nivel de dificultad de las actividades por medio de las tarjetas en: básico, intermedio y avanzado. De esta forma pueden ser utilizadas según el nivel de dificultad durante el ciclo lectivo. Estos niveles se diferencian por medio de un ícono en forma de estrella ubicada en la parte inferior izquierda de la tarjeta; una estrella equivale a nivel básico, dos estrellas al nivel intermedio y tres estrellas al nivel avanzado.

Figura #40. Nivel de dificultad en las tarjetas.



- **Material**

Las tarjetas de actividades están impresas en couché de 250 gramos, *full color*, con laminante mate de 1.5 gramos y, algunas tarjetas de actividades de Verver forradas en la cara superior con plástico adhesivo, para que se puedan rayar y borrar.

4.6.5.5 Empaque para las tarjetas

Las tarjetas se almacenan en un empaque según su estilo de aprendizaje y está dividida por niveles: básico, intermedio y avanzado, además contiene tres separadores que indican dónde se ubica cada tarjeta según cada nivel. De esta forma es más fácil ordenarlas a la hora de jugar y de guardarlas.

- **Material:** C12 con impresión *full color*
- **Tamaño:** 7.4 cm de ancho x 7 cm de alto, con 4.2 cm de profundidad y la tapa 7.8 cm de ancho x 4 cm de alto, con 4.6 cm de profundidad.

Figura #41. Renderizado del empaque para las tarjetas



4.6.6 Diseño del empaque para el juego

El empaque es uno de los activos más importantes para este juego, porque el impacto visual incentiva la compra, además se implementó la línea gráfica del juego y, a su vez, protege a todos los elementos que incluye.

- **Tamaño:** 20 cm de alto x 65 cm de ancho x 75 cm de profundidad.
- **Material:** cartón de 3 mm con impresión *full color* en vinil adhesivo y laminado mate.
- **Ilustración:** Se ubican los personajes Verver, Tivo y Neki en un fondo con características de un aula de clases, posicionando el logotipo del juego en la parte superior central.

Figura #42: Medidas del empaque



Figura #43: Mockup renderizado



4.6.7 Teatrino

El objetivo principal es que los y las estudiantes puedan crear historias y narraciones creativas; la redacción imaginaria es la actividad que más se les dificulta, según comentan las docentes. Se crean diferentes narraciones por medio de imágenes (títeres) y fomenta que los y las estudiantes estimulen los sentidos y el desarrollo de la creatividad. En esta actividad intervienen todos los estilos de aprendizaje propuestos en este proyecto de graduación:

- **Kinestésico:** el movimiento del estudiante con el títere y otros elementos que incluye el teatrino, como animales, edificios, paisajes, entre otros.

- **Auditivo:** el o la estudiante crea o escucha una historia en voz alta y se pueden incluir variaciones en la impostación de la voz aguda o grave según la acción del personaje.
- **Visual:** el teatrino está compuesto por muchos elementos visuales tales como los títeres y sus complementos, además del movimiento y gestualidad de los titiriteros.

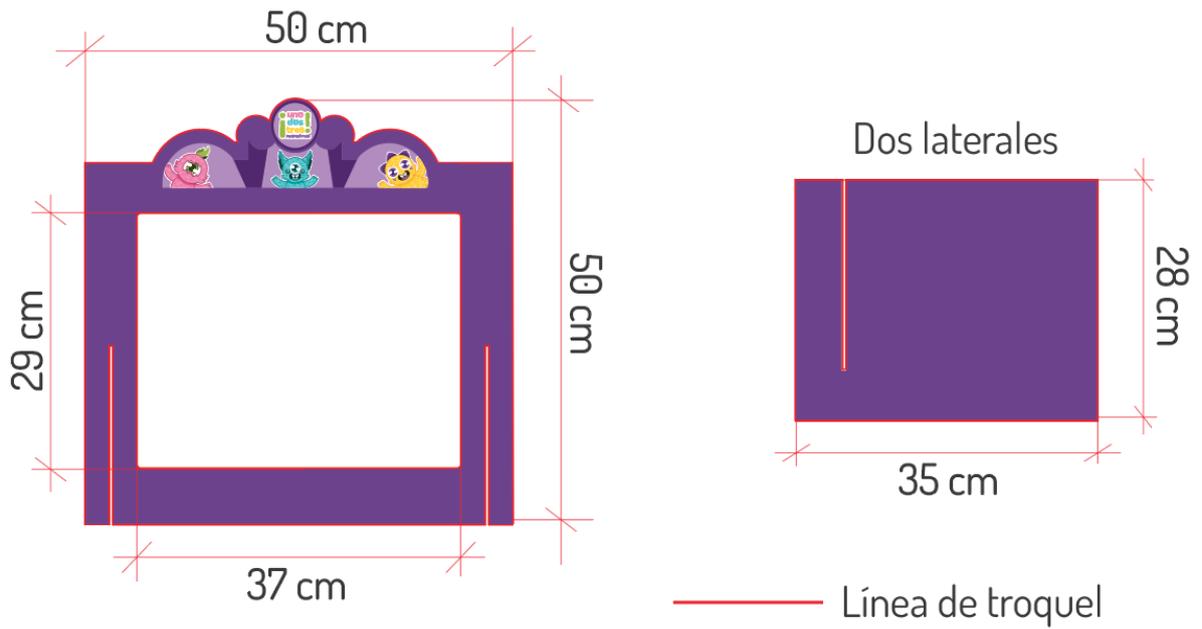
El teatrino es una herramienta que la o el estudiante utiliza para resolver las actividades que se incluyen en algunas tarjetas para generar interacción entre los diferentes estilos de aprendizaje. Además es un recurso que el docente puede utilizar sin necesidad de jugar con el tablero del juego ¡Uno, Dos, Tres, Monstruo!

El diseño gráfico del teatrino se implementa a partir de la línea gráfica del juego ¡Uno, Dos, Tres, Monstruo!

- **El marco:** Se utiliza para que el o la estudiante pueda interpretar o contar historias.
- **Tamaño:** 50 cm de alto por 50 cm de ancho, contiene dos laterales, cada uno de 28 cm de alto por 20 cm de ancho. El espacio que corresponde a la ventana del marco mide 29 cm de alto por 37 cm de ancho. A través de esta ventana los y las estudiantes realizan la actividad.

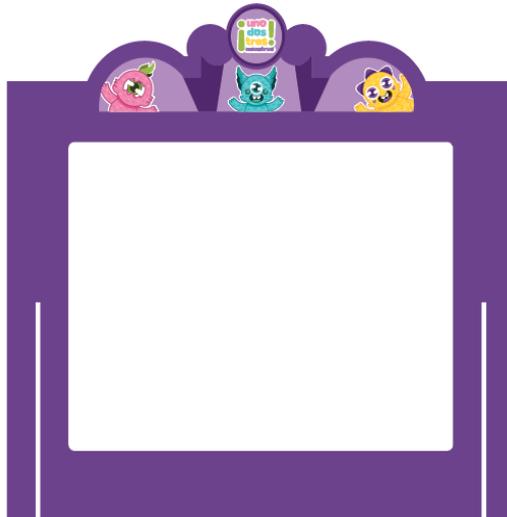
El marco cuenta con una línea de troquel.

Figura #44. Medidas para el teatrino.



- **Material:** Coroplast de 4 mm con impresión *full color* en vinil adhesivo y laminante mate.

Figura #45. Imagen del teatrino.



4.6.7.1 Títeres

Elementos utilizados para dramatizar según las actividades que se incluyen en las tarjetas para el teatrino.

- **Tamaño:** del cuerpo del títere 13 cm de alto por 10 cm de ancho, además se pega una paleta de 15 cm de alto y 2 cm de ancho, por lo tanto las medidas totales son 20 cm de alto y 10 cm de ancho.
- **Material:** opalina de 225 gramos impresa a *full color* y encapsulado, se pegan sobre una paleta de madera como soporte y troquelados.

Figura #46. Medidas para los títeres.

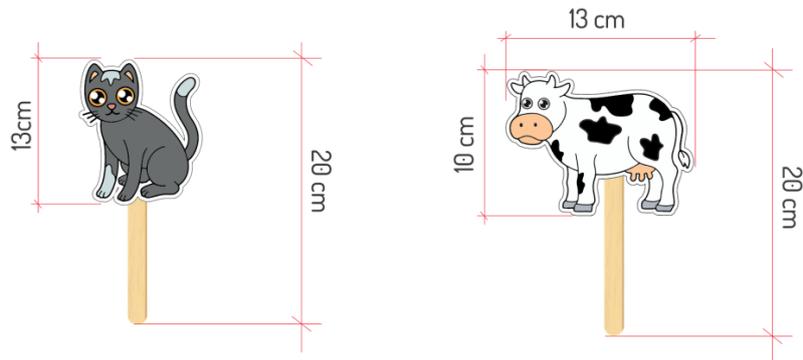
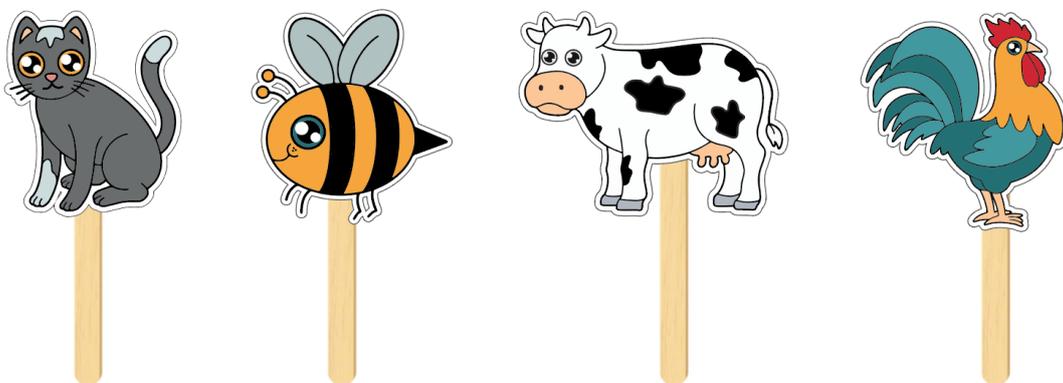


Figura #47. Ilustraciones para los títeres.



4.6.8 Elementos de apoyo

4.6.8.1 Reloj de arena

Reloj de arena que funciona como temporizador de un minuto, hecho de un material de vidrio en la parte interna, recubierto con un material plástico en su parte exterior. Las tapas tienen un diseño de forma hexagonal, color morado y son de material plástico firme, marcadas con el logotipo del juego.

- **Tamaño:** 12,6 cm de alto x 6 cm de ancho.

Figura #48: Reloj de arena.



4.6.9 Diseño Gráfico para el medio audiovisual

4.6.9.1 Canal YouTube

Para realizar algunas de las actividades auditivas se cuenta con un canal en YouTube llamado 123 Monstruo, donde se encuentran sonidos onomatopéyicos que les ayudarán a resolver la actividad, además del audio los videos se acompañan con una ilustración alusiva a la onomatopeya, al final finalizar aparecerá la palabra que intentan adivinar y en todos los videos del canal se muestra el logo del juego.

- **Tamaño:** 1920 x 1080 píxeles.
- **Duración:** mínima de 30 segundos y máxima 45 segundos.

- **Diagramación:**

Figura #49. Diagrama 1 de los videos para el canal de YouTube.



Figura #50. Diagrama 2 de los videos para el canal de YouTube.



Link del canal: https://www.youtube.com/channel/UCsijVe3UE41D_zWa_LIyDiw

4.6.9.2 Video explicativo: ¿Cómo jugar ¡Uno, Dos, Tres, Monstruo!?

Además, las instrucciones del juego se incluyen en su empaque, se brinda un vídeo explicativo de como jugar ¡Uno, Dos, Tres, Monstruo! a través del canal de YouTube del juego. Es de gran ayuda para los y las docentes porque pueden explicar las instrucciones del juego a

sus estudiantes por medio de esta plataforma. Verver, Tivo y Neki guían a los y las estudiantes en el video.

- **Tamaño:** 1920 x 1080 píxeles
- **Diagramación:**
-

Figura #51: Diagrama 1 del video instructivo para el canal de YouTube.



Figura #52: Diagrama 2 del video instructivo para el canal de YouTube.



Figura #53: Diagrama 3 del video instructivo para el canal de YouTube.

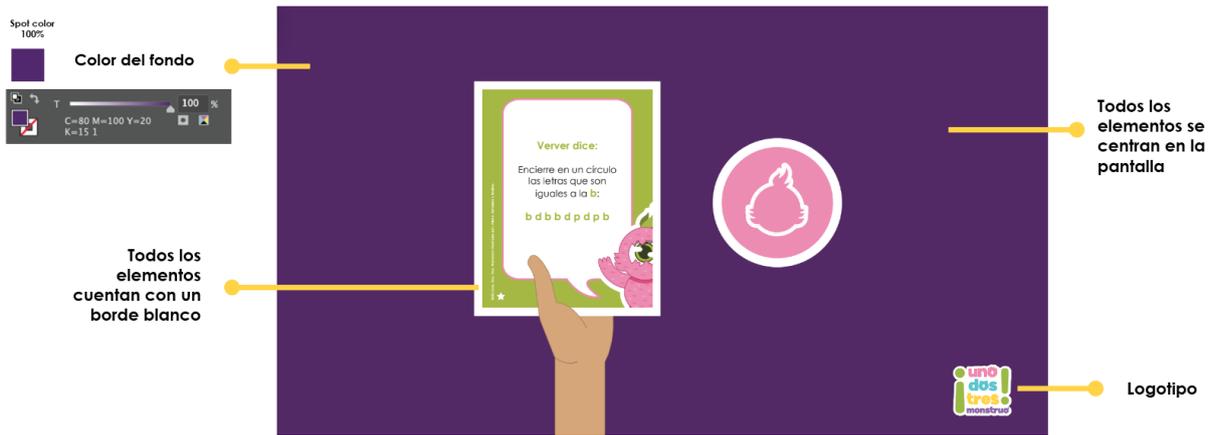


Figura #54: Diagrama 4 del video instructivo para el canal de YouTube.



[Link para el canal: https://www.youtube.com/channel/UCsijVe3UE41D_zWa_LlyDiw](https://www.youtube.com/channel/UCsijVe3UE41D_zWa_LlyDiw)

4.6.10 Materiales para el uso de los y las estudiantes

4.6.10.1 Libretas

Se incluyen seis libretas para que el o la estudiante dibuje o escriba, según lo que se indique en la tarjeta, las libretas sirven de apoyo para los estilos de aprendizaje visual y kinestésico.

- **Tamaño:** 21,59 cm de alto x 13,97 cm de ancho.

- **Material:** Opalina de 150 gramos impresa a *full color* para la portada y 60 hojas blancas en papel bond de 20 gramos para las páginas internas y empastado con resorte.

Figura #55. Mockup para las libretas.



Portada

Contraportada

Figura #56: Diseño para la portada y contraportada



4.6.10.2 Lápices, marcadores para pizarra y sellos

Se incluyen lápices de grafito y dos marcadores de pizarra para que el o la estudiante realice dibujos o escriba si la actividad de la tarjeta lo indica y también se incluye un reloj de arena de un minuto para tomar el tiempo.

Otro elemento importante para el juego son los sellos que se utilizarán para premiar a el o la estudiante según su aprovechamiento durante el ciclo lectivo, cada vez que juegan ¡Uno, Dos, Tres, Monstruo!, o cuando la o el docente califica las tareas también puede utilizar los sellos y de esta forma posicionar a los personajes.

Figura #57: Lápices



Figura #58: Marcadores para pizarra



4.6.10.3 Método para evaluar y motivar

4.6.7.10.1 Hoja de progreso

La hoja de evaluación para el proceso se utiliza para que los y las docentes y estudiantes evalúen su progreso cada vez que utilizan el juego. La ilustración en la hoja se divide en tres niveles: básico, intermedio y avanzado.

El o la estudiante obtiene un sello, cada vez que su equipo gane una partida al jugar ¡Uno, Dos, Tres, Monstruo!, así se incentiva la sana competencia. Son tres sellos, cada uno con el rostro de cada uno de los personajes, respectivamente. Además, la ilustración los y las estudiantes la pueden colorear.

- **Tamaño:** 21,59 cm de alto x 27,94 cm de ancho.
- **Material:** papel bond de 20 gramos con impresión en blanco y negro.

Figura #60: Hoja de progreso para el estudiante.



Figura #59: Mockup de los sellos



4.6.11 Materiales promocionales

Se diseñan materiales promocionales tales como camisetas, bolsa de manta y los personajes como muñecos de trapo.

Figura #61: Mockup para bolsos de manta.



Figura #62: Mockup para camisetas



Figura #63: Mockup tazas.



4.7 Documentación del proceso del diseño gráfico para el juego ¡Uno, Dos, Tres, Monstruo!

4.7.1 Bitácora para procesos creativos

4.7.1.1 Lluvia de ideas para el juego

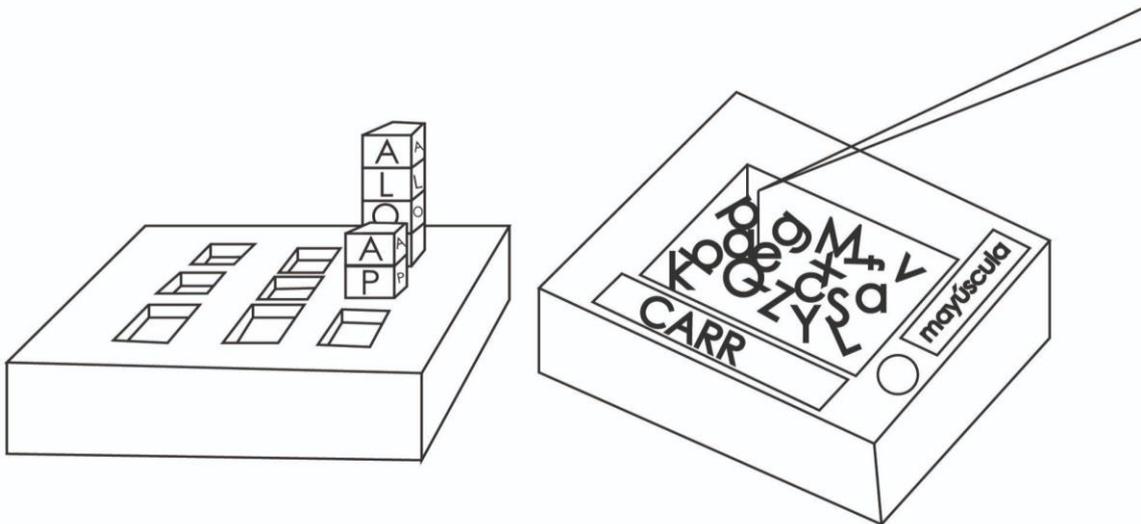
4.7.1.1.1 Bocetos:

Se proponen cuatro diferentes ideas para el juego, entre los cuales están:

Boceto 1: Caja con letras y cañas de pescar para que los y las estudiantes pesque letras y así pueden formar oraciones o palabras

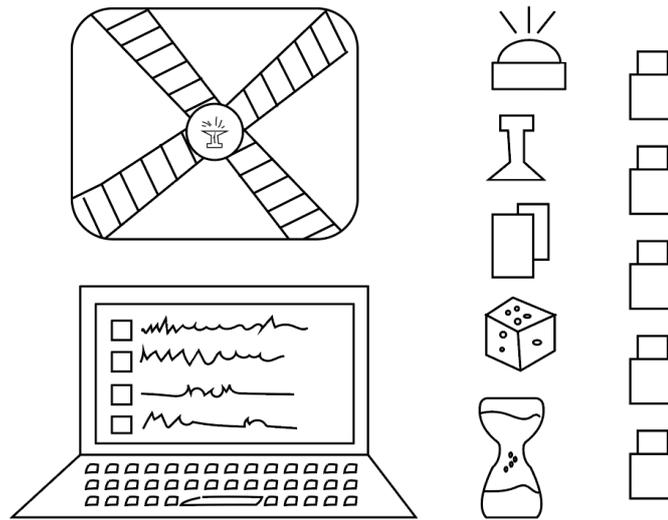
Boceto 2: Dados con letras, en este caso para que forme palabras de forma vertical, colocando dado sobre dado.

Figura #64: Boceto #1 y #2 para las propuestas para el juego.



Boceto 3: Tablero, un reloj, dados, botón para accionar el sonido, cartas, papeles y lápices. El tablero se diseña con varios recorridos que se que se dirigen hacia la meta. Se acompaña de una página web para los sonidos.

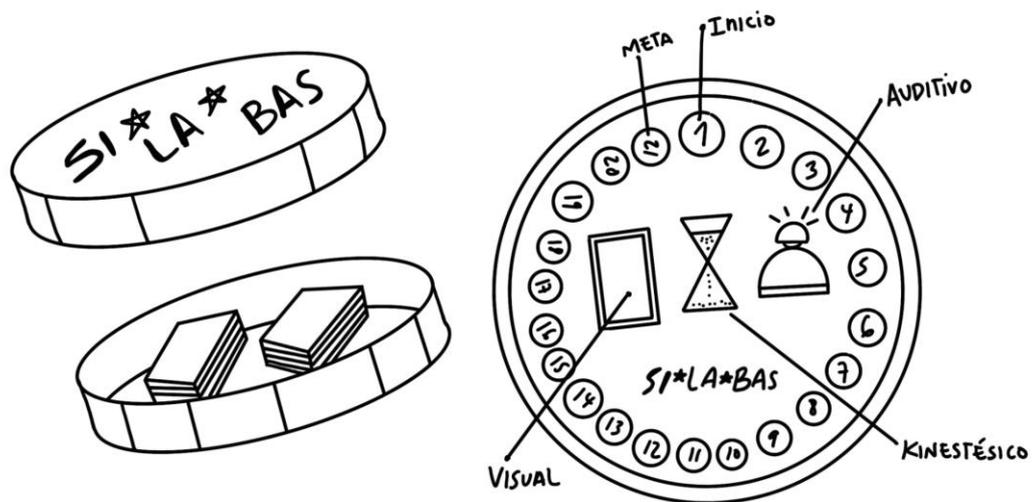
Figura #65: Boceto #3 para las propuestas para el juego.



Boceto 4: Tablero circular, un reloj para medir el tiempo, tarjetas y un botón para accionar el sonido.

Los estudiantes deben realizar las actividades que contienen las tarjetas en un tiempo estimado. Entre las actividades están: dibujar, completar y formar sílabas. Tiene tarjetas ilustradas, reloj de tiempo y dispositivo de audio con sonidos de animales.

Figura #66: Boceto #4 para las propuestas para el juego.



4.7.1.2 Propuesta para el juego

En las propuestas anteriores se creó y diseñó el juego ¡Uno, Dos, Tres, Monstruo! Con el objetivo de ser un apoyo didáctico para las actividades de la materia de Español en segundo grado basadas en los estilos de aprendizaje.

El factor común para todas las propuestas es el tablero en el cual se realiza la mayoría de las actividades. Otro de los elementos en común que se incluye en cada actividad es la medición del tiempo para resolverla y además cada actividad se incluye en la tarjeta.

Con base a lo anterior se diseña una propuesta final que contiene:

- **Tablero:** su diseño gráfico contiene tres hexágonos.
- **Tarjetas:** diseñadas para las actividades que se basan en los tres estilos de aprendizaje: visual, auditivo y kinestésico, las cuales deben ser resueltas de forma grupal.
- **Dados:** el numérico para avanzar en el recorrido del juego por medio del tablero y otros dados diferentes para resolver algunas otras de las actividades.
- **Libreta:** para dibujar o escribir y resolver algunas de las actividades.
- **Teatrino:** se utiliza para dramatizar algunas de las actividades.
- **Videos:** apoyo auditivo para algunas de las actividades y video explicativo para las instrucciones.
- **Otros elementos:** reloj de arena, lápices y hoja de progreso.

4.7.1.3 Proceso de diseño para el identificador

4.7.1.3.1 Naming o nombre del juego

Se realiza una lluvia de ideas, utilizando las palabras: auditivo, kinestésico y visual, jugamos con las sílabas que componen estas palabras y se mezclan; también se utiliza la palabra *juego* en otros idiomas.

Figura #67: Lluvia de ideas 1 para el naming



Se elige mediante votación la palabra Aukivi y se realizan propuestas para el logotipo.

Propuesta 1

Trazo expresivo, brinda la sensación de que se escribe a mano alzada y se implementa una textura sobre las letras.

Figura #68: Propuesta #1 para el logotipo.



Propuesta 2

Trazo libre a mano alzada y se utiliza partes del cuerpo de los personajes del juego y se integra con las letras.

Figura #69: Propuesta #2 para el logotipo



Propuesta 3

Se realiza un imagotipo y se incluye como isotipo la forma del tablero que es el hexágono y se utiliza la familia tipográfica *dosis* para escribir su nombre.

Figura #70: Propuesta #3 para el logotipo



Propuesta 4:

Se hace una propuesta para la opción del naming VAK, con un slogan que dice, “aprender Español es divertido”, utilizando tipografía como recurso principal.

Figura #71: Propuesta #4 para el logotipo



Propuesta 5:

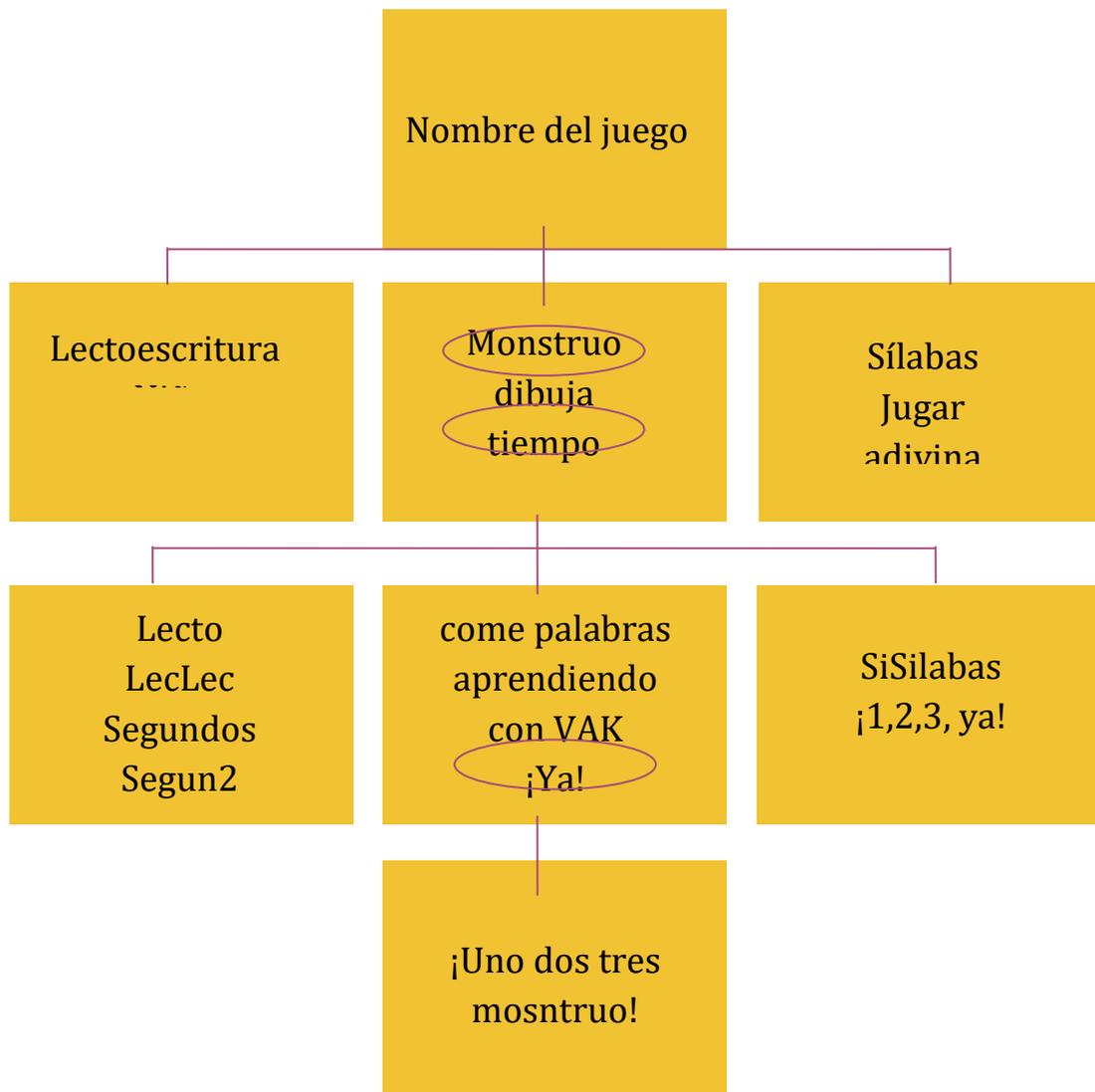
Se realiza una propuesta con el naming de La Lía aprende, y a continuación se realizan diferentes variaciones, de las cuales se modifica la anatomía de la letra A dando forma a una estructura.

Figura #72: Propuesta #5 para el logotipo



Se realiza otra lluvia de ideas para generar más propuestas para el nombre.

Figura #73: Lluvia de ideas #2 para el *naming*



4.7.1.4 Logotipo

Propuesta 6

Se elige el nombre ¡Uno, Dos, Tres, Monstruo! que hace referencia al juego infantil *1,2,3 quesito stop*.

Propuesta 6a

Se utiliza la familia tipográfica *dosis* y se incluye los colores de los personajes para el nombre. Se experimenta con la palabra monstruo en mayúscula y minúscula.

Figura #74: Propuesta #6a para el logotipo



Propuesta 6b

Se experimenta incluir números en sustitución de palabras, además se incluyen los ojos de los monstruos para sustituir la letra “o” en la palabra monstruo.

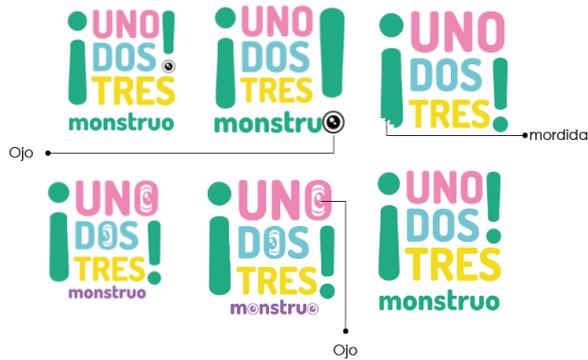
Figura #75: Propuesta #6b para el logotipo



Versión 1

Se decide utilizar letras y no los números, ya que es un juego para la lectoescritura y la materia de Español. Se realizan variaciones, se incluyen otros elementos como los ojos de los monstruos para sustituir algunas letras y se aplica una textura a otras letras que simula mordiscos.

Figura #76: Versión #1 para el logotipo



Versión 2

Se modifica el tamaño y la ubicación de los signos de exclamación y se incluyen los ojos de los respectivos personajes en diferentes ubicaciones.

Figura #77: Versión #2 para el logotipo



La anatomía de letra “R” es diferente a la letra “O”, por lo tanto se generan problemas al adaptar el ojo del monstruo, el impacto visual es muy diferente a los ojos que se adaptan a la letra “O”, por esto se experimenta modificar la estructura de la letra “R”.

Figura #78: Modificación de la letra R



Versión 3

Se realizan los siguientes cambios:

- Se modifica la anatomía de la letra R para poder incluir el ojo del mismo tamaño que en la letra O.
- Se realizan dos variaciones para la diagramación de la palabra monstruo; en la primera opción, la palabra monstruo está centrada a todo lo ancho en base a uno, dos tres y en la segunda opción la palabra monstruo se justifica a la derecha y el signo de exclamación se hace más grande.
- Borde blanco para separarlo de cualquier superficie en la que se coloque.

Figura #79: Diagramación de la palabra monstruo, versión #3.



Al modificar la anatomía de la letra R no se aprecia proporcionalmente con relación a las otras letras que se incluyen en el logotipo, por este inconveniente se realizan nuevas pruebas y se utilizan otras opciones tipográficas.

Versión 4

Pruebas con la familia tipográfica *Aquino demo* para: Uno, dos y tres y se incluyen los ojos de los personajes, también.

Figura #80: Versión #4 para el logotipo



Versión 5

Se implementa la familia tipográfica *Aquino demo*, para el nombre uno, dos tres, monstruo en letras mayúsculas y se incluyen elementos de los monstruos, tales como los ojos, cuernos y el mechón del pelo.

Figura #81: Versión #5 para el logotipo



Versión 6

Se aplica la familia tipográfica *Aquino demo* y se utiliza para las letras minúsculas de uno, dos y tres, para la palabra monstruo. Además se incluyen elementos adicionales como los cuernos en las palabras.

Figura #82: Versión #6 para el logotipo



Versión 7

Se usa la familia tipográfica *Dosis* en todas las palabras y se utilizan los colores: rosado y verde (Verver) en la palabra *Uno*; azul y turquesa (Tivo) en la palabra *Dos* y amarillo con morado (Neki) en la palabra *Tres*. Se utilizan cuernos como elementos adicionales: un cuerno en la palabra *Uno*, dos cuernos en la palabra *Dos* y tres cuernos en la palabra *Tres*.

Figura #83: Versión #7 para el logotipo



Versión 8

Se elige la familia tipográfica *Aquino Demo* en todas las palabras y se incluyen elementos adicionales como los cuernos. Se realizan pruebas de espaciado entre las letras y pruebas de tamaño del logotipo.

Figura #84: Versión #8 para el logotipo



4.7.1.4.1 Diseño final: Logotipo

Versión 9

Se modifican los espacios entre las letras de cada palabra y se centra el texto para evitar el espacio negativo que se genera al lado derecho del logotipo entre las palabras y el signo de exclamación al estar alineado a la izquierda.

Figura #85: Versión #9 seleccionada y el logotipo versión sobre plasta de color y horizontal



¡unö dös tres! monstruo®!

4.7.1.5 Proceso de diseño gráfico para el juego

4.7.1.5.1 Proceso para el diseño de personajes

4.7.1.5.1.1 Referentes

Los monstruos son personajes que se utilizan con frecuencia para la realización de materiales en el campo infantil, asociados a arquetipos y universos narrativos, y en este proyecto de graduación se utiliza este recurso para el diseño de sus personajes para los materiales didácticos diseñados.

El diseño de los personajes en este proyecto de graduación se inspira en diferentes ilustradores que se especializan en esta temática, entre ellos:

Oscar Ospina ilustra de forma simple e infantil a sus diferentes personajes de monstruos. La paleta de color que utiliza en sus ilustraciones es, en algunos casos, de tonos pasteles y por plastas de color.

Las características de sus personajes son amigables, sus formas redondeadas y la paleta de color utilizadas y los mismos los hace ser adecuados para los y las niñas.

Oscar Ospina utiliza el tratamiento gráfico en sus ilustraciones a partir de personajes amigables como se puede apreciar en su página de *Facebook*.

(<https://www.facebook.com/oscar.o.guerrero>)

Figura #86: Ilustraciones por Oscar Ospino.



Nikolas Illic, es otro referente que se utiliza como inspiración, ya que modifica las proporciones por tamaño del personaje para darle más importancia al gesto o reforzar características particulares de sus ilustraciones.

(<https://www.instagram.com/nikolas.ilic/?hl=es-la>)

Figura #87 :Ilustración por Nikolas Illic.



Como último referente se toma al ilustrador Greg Abbott, quien implementa texturas en sus personajes para brindar características particulares a los mismos sin ser un elemento distractor o de sobrecarga la ilustración en sí misma, como se puede observar en su portafolio en *Tumblr* (<https://gregabbott.tumblr.com/>)

Figura #88: Ilustraciones por Greg Abbott.



4.7.1.5.1.2 Proceso de bocetos para el estilo de aprendizaje visual:

Se exageran los rasgos de los personajes según cada estilo de aprendizaje, por ejemplo en este estilo se exageran los ojos por tamaño, cantidad o por rasgos que refuerzan el estilo de aprendizaje.

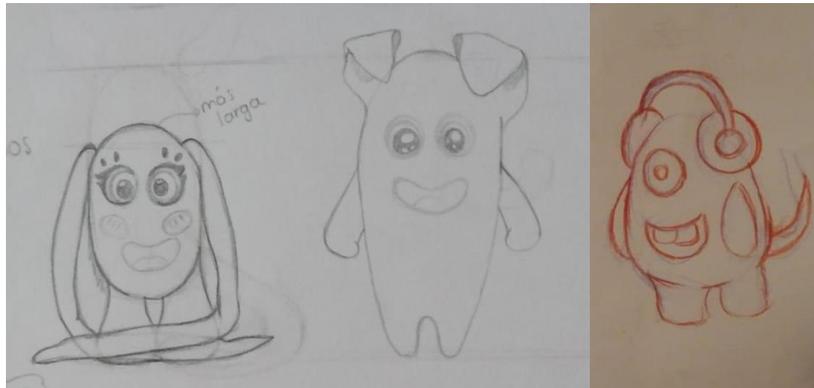
Figura #89: Bocetos para el estilo de aprendizaje visual



4.7.1.5.1.3 Proceso de bocetos para el estilo de aprendizaje auditivo

Se exageran los rasgos de las orejas por tamaño.

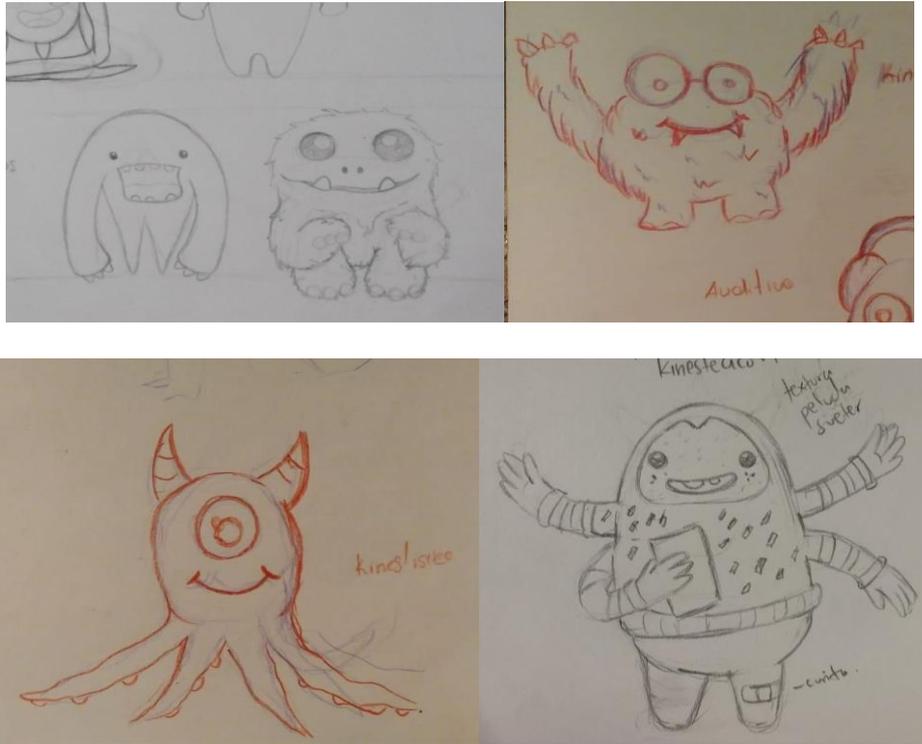
Figura #90: Bocetos para el estilo de aprendizaje auditivo



4.7.1.5.1.4 Proceso de bocetos para el estilo de aprendizaje kinestésico

Se exageran los brazos por tamaño y cantidad.

Figura #91: Bocetos para el estilo de aprendizaje kinestésico



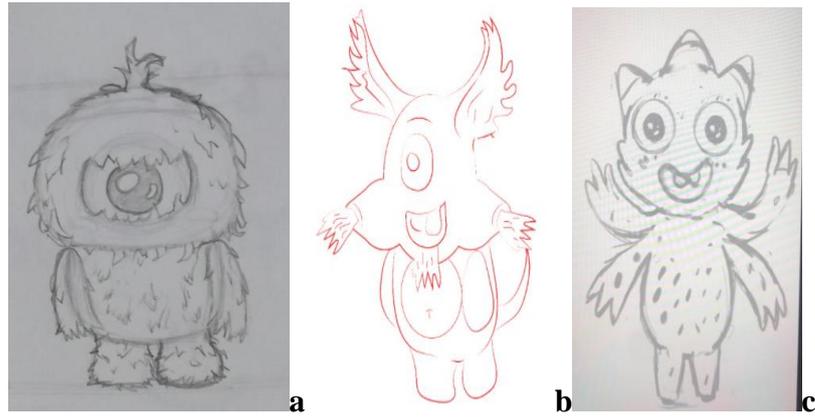
4.7.1.5.2 Proceso del diseño e ilustración para los personajes:

Se elige el personaje final, con base en los que se realizaron durante el proceso de bocetaje según cada estilo de aprendizaje VAK.

Se crea una línea de unidad gráfica entre ellos y se incluyen tres opciones realizadas que aportan características importantes para tomar en cuenta en la selección final de los personajes, entre ellos: la forma del cuerpo se realiza con base en la figura geométrica del óvalo y los rasgos predominantes de cada personaje exagera sus brazos, orejas y ojos, respectivamente y no por objetos de apoyo.

A continuación se incluyen los bocetos de los personajes elegidos, según las características antes mencionadas:

Figura #92: Bocetos elegidos para los respectivos personajes.



a: estilo de aprendizaje visual. **b:** estilo de aprendizaje auditivo.

c: estilo de aprendizaje kinestésico.

4.7.1.5.3 Proceso de pruebas de color y texturas aplicados a los personajes

Figura # 93: Pruebas de color #1 para los personajes



Figura # 94: Pruebas de color #2 para los personajes



Una vez realizadas las pruebas de color y texturas se implementan cambios en los personajes para lograr unidad de comunicación gráfica. Y para determinar los colores definitivos se investiga según la teoría y psicología del color, los cuales poseen características que representen a cada estilo, cada color se asocia a características de la personalidad de cada personaje, como se explicará más adelante.

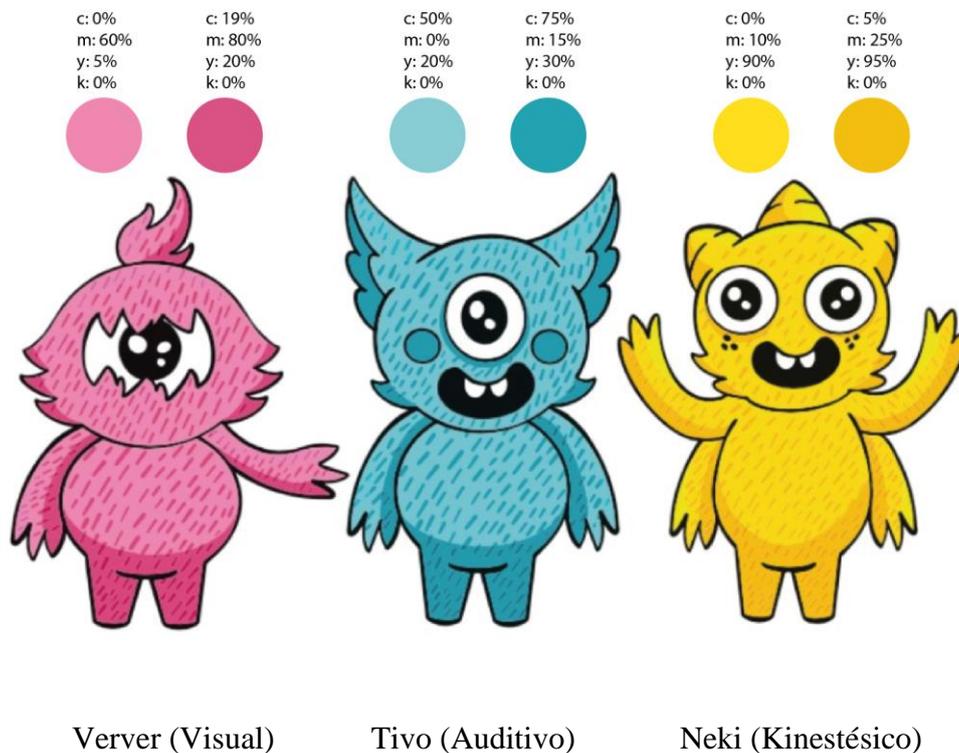
Verver representa el estilo de aprendizaje visual, utiliza el color rosado, el cual es atractivo para las edades de los y las niñas que cursan el segundo grado, además cita Casas que se utiliza para aquellos “[...] que quieren favorecer la amistad” (2011, p.140) buscando así fomentar el trabajo en equipo, el cual es uno de los objetivos del juego ¡Uno, Dos, Tres, Monstruo!

Tivo representa el estilo de aprendizaje auditivo, se caracteriza porque los y las estudiantes aprenden escuchando o incluso repitiendo en voz alta, se elige el color celeste, su color base o de origen es el azul, color que brinda calma y concentración que contribuye a “mejorar la comprensión de lectura o en el aprendizaje de una nueva lengua” (Acuña, 2017).

Neki representa el estilo kinestésico. El o la estudiante utilizará principalmente el área motriz para resolver la actividad, por ejemplo para el nivel básico dibujar y el nivel avanzado actuar junto con su equipo para dramatizar un cuento corto.

El estilo de aprendizaje kinestésico se caracteriza porque las personas deben estar en constante movimiento, además aprenden mediante texturas y juegos, por ello se elige el amarillo, “color joven, vivo y extrovertido” (Añaños, pag.47).

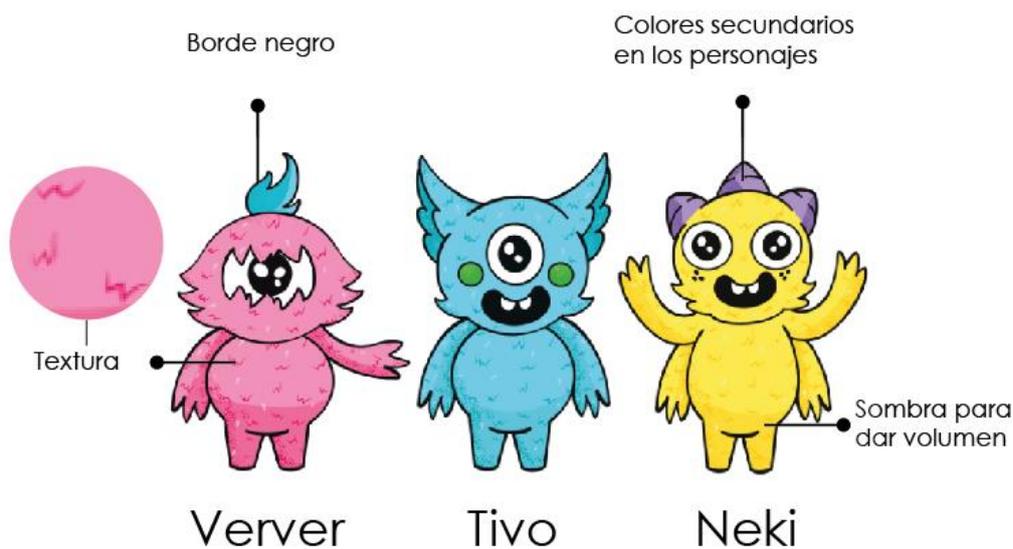
Figura 95: Pruebas de color #3 para los personajes



Con base en las observaciones en el proceso de la construcción de los personajes, se decide trabajar con una textura que genere menos ruido visual (para que no distraiga la atención de los y las estudiantes) por medio de los personajes. Además se agregan otros colores para generar contraste en cada personaje.

También se modifica el valor tonal de cada uno de los personajes, para acentuar las sombras y su respectivo volumen. Como se puede observar en la siguiente imagen:

Figura #96: Diseño para los personajes versión #1



4.7.1.5.4 Personajes finales

Se decide cambiar el pelo de Verver con color verde para generar mayor contraste y se agrega variaciones del color morado para los cuernos de Neki. Además se decide cambiar la línea de contorno negro por el color principal de cada personaje en diferentes tonalidades. Finalmente se redibujan los pies de los personajes y se les agregaron pezuñas. En la boca de Tivo y Neki se agrega una lengua, para generar profundidad y además, se ejecuta el mismo tratamiento gráfico para los ojos de cada uno de los personajes para lograr unificar su línea gráfica.

Figura #97: Diseño para los personajes versión #2



Finalizado el proceso de diseño para los personajes se realizan las propuestas de nombre o *naming*; estos se inspiran de cada uno los estilos de aprendizaje: Tivo: utiliza las dos últimas sílabas de la palabra auditivo; Neki: utiliza las dos primeras sílabas invertidas de kinestésico y Verver: de la característica principal del estilo de aprendizaje visual que es ver.

4.7.1.5.5 Proceso para el diseño del tablero

4.7.1.5.5.1 Troquel

La línea de troquel indica el corte de la forma para el tablero con base en un hexágono. La línea segmentada representa el doblar entre el hexágono central y sus laterales. Se realizan pruebas de como cerrar el tablero: Las mitades de las caras A y C se doblan de la siguiente manera: la A1 y la C2 se unen formando un solo hexágono. Cada hexágono incluye la cara de un personaje y cuando se cierra queda la mitad de la cara de uno de los personajes y la mitad de la cara del otro, como se ejemplifica en las siguientes imágenes:

Figura #98: Diagrama #1 para doblar y cerrar el tablero

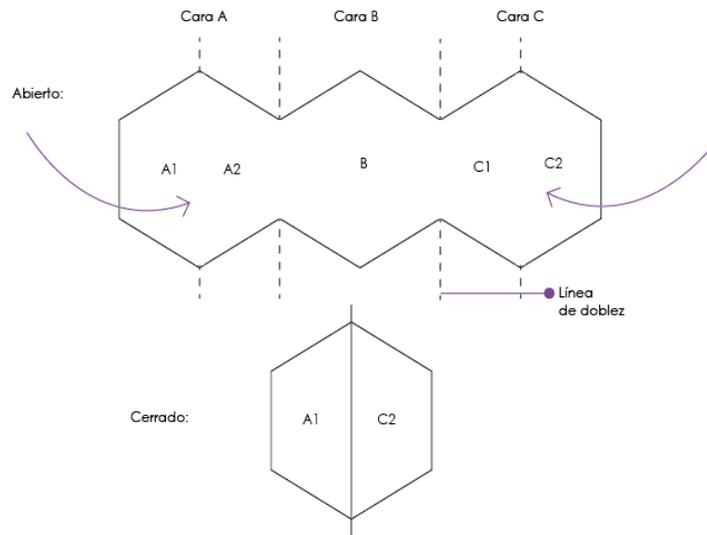
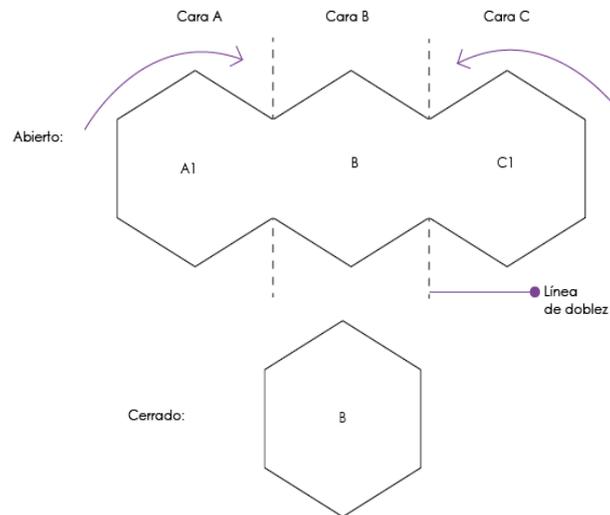


Figura #99: Prototipo #1 para doblar y cerrar el tablero



Se decide que el tablero se pueda cerrar doblando las uniones entre cada hexágono, de esta forma queda la cara del personaje completa.

Figura #100: Diagrama #2 para doblar y cerrar el tablero



Prototipo 1

En cuanto al primer diseño del tablero se observa que el recorrido visual no es claro porque no hay casillas que unan los tres hexágonos entre sí.

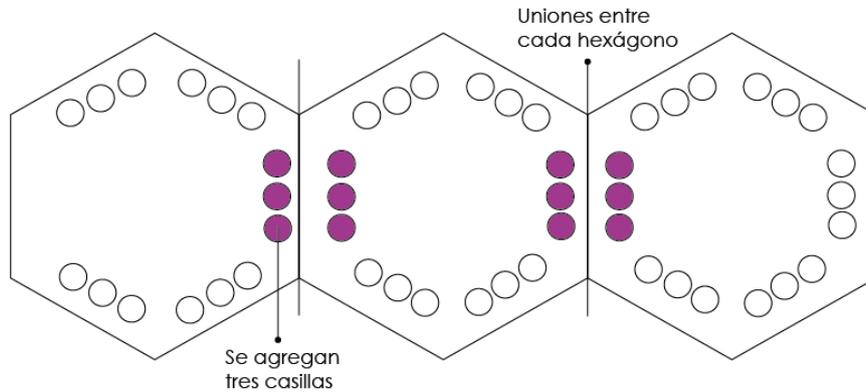
Figura # 101: Recorrido del tablero #1



Prototipo 2

Se incluyen tres casillas más a cada lado de las uniones de los hexágonos.

Figura #102: Diagrama #3



Prototipo 3

Se cambian los colores y se agregan las tres casillas como se muestra en la imagen anterior y se realizan pruebas de impresión sobre papel bond en tamaño doble carta para evaluar el recorrido que realizan los y las niñas con el diseño que se presenta a continuación:

Figura#103: Prototipo #3 papel bond





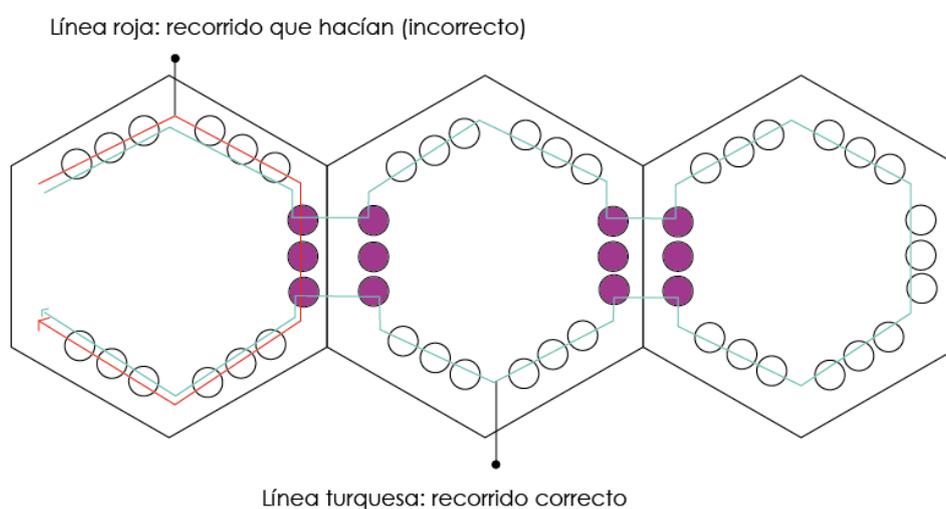
4.7.1.5.5.2 Recorrido

El tablero incluye un recorrido lineal (alrededor de todo el tablero) e inicia en la salida y termina en la meta.

Tipos de recorrido: Opción A, incluye tres hexágonos y la Opción B, incluye sólo un hexágono.

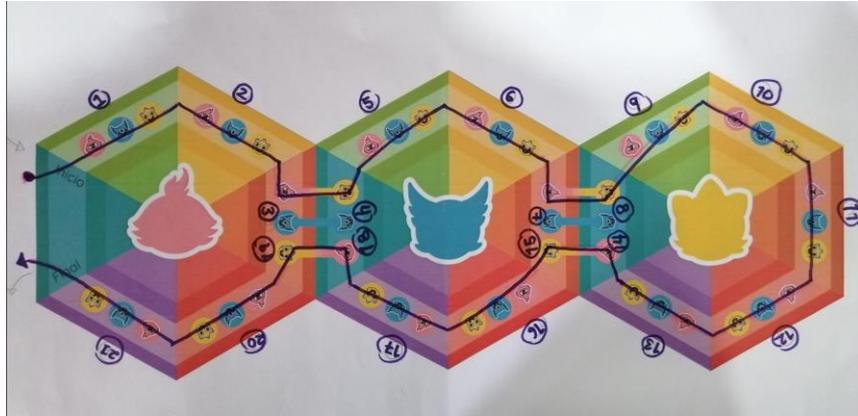
Con base en la metodología del *design thinking* se realizó un testeo del segundo prototipo para observar el recorrido para la Opción A, en el cual se observó que es un poco complejo ya que al tener tres casillas a cada lado de las uniones entre cada hexágono, el usuario tendía a confundirse y en varias ocasiones no se realizaba el recorrido completo de los tres hexágonos, sino solo en un hexágono.

Figura #104: Diagrama del recorrido observado en el testeo del prototipo #3



Por lo tanto, se decide generar un recorrido lineal eliminando las casillas centrales que causaban el problema anterior.

Figura #105: Imagen del recorrido recomendado para el nuevo prototipo.

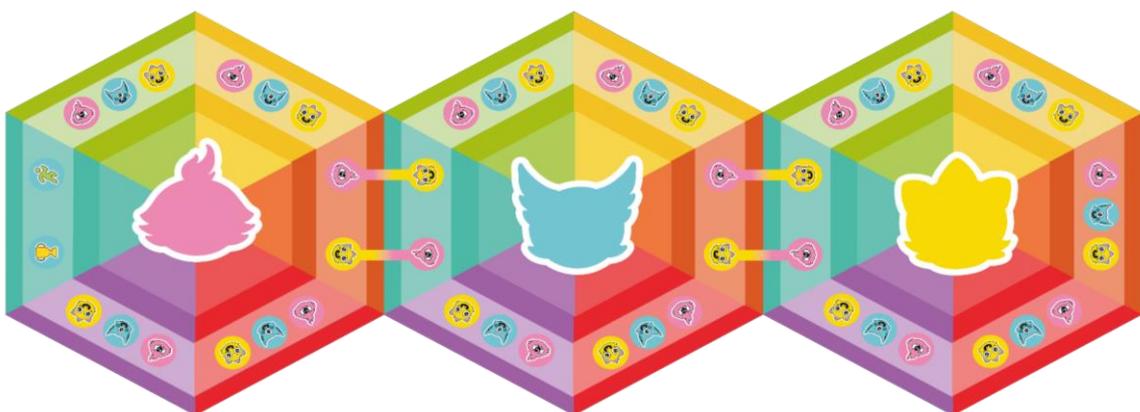


Prototipo 4

Tablero sin las casillas centrales. Además se incluyen las ilustraciones en el centro de cada hexágono y en cada casilla.

4a: Cada casilla con la cara de su respectivo personaje y para las ilustraciones del centro de cada hexágono, la estilización de cada personaje.

Figura #106: Prototipo 4a.



4b: Cada casilla con la estilización de la cara de cada personaje y para las ilustraciones del centro de cada hexágono se coloca el rostro del personaje.

Figura #107: Prototipo 4b.



Se imprime el prototipo 4b en lona para evaluar el nuevo recorrido, el tamaño de las casillas y las dimensiones del tablero.

Figura #108: Prototipo 4b impreso en lona



Versión 1

Se incluye una franja que indica la ruta o camino por medio de una transparencia de color blanco para guiar mejor el recorrido del juego en el tablero y se agregan las casillas del comodín.

Figura #109: Versión #1.



Versión 2

Se cambia el orden de los personajes siguiendo el orden de los estilos de aprendizaje VAK: visual, auditivo y kinestésico. Se agrega un icono para la casilla de salida por medio de una persona en actitud de correr y un icono de trofeo para la casilla de meta. Además, se agrega el logotipo del juego.

Figura #110: Versión #2.



4.7.1.5.3 Paleta de color para el tablero

Se utilizaron los colores: turquesa, morado y amarillos propuestos anteriormente, pero se dificultaba la legibilidad de su recorrido, durante el juego como se muestra en la siguiente imagen:

Figura #111: Propuesta de color #1 para el tablero



Propuesta razón se diseñaron más propuestas de color para generar un recorrido más claro y fácil de visualizar.

Figura #112: Propuesta de color #2 para el tablero



Figura #113: Propuesta de color #3 para el tablero

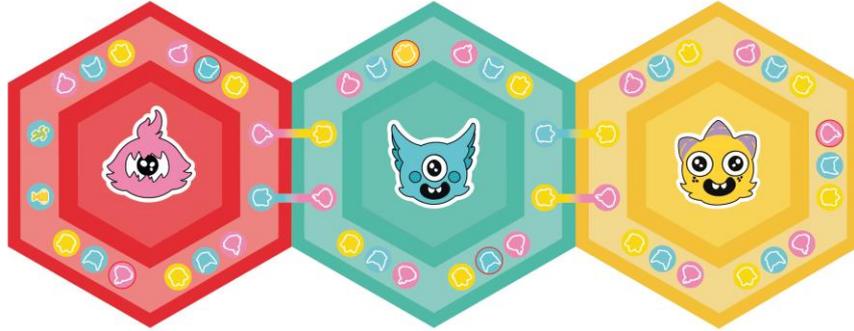


Figura #114: Propuesta de color #4 para el tablero



Figura #115: Propuesta de color #5 para el tablero

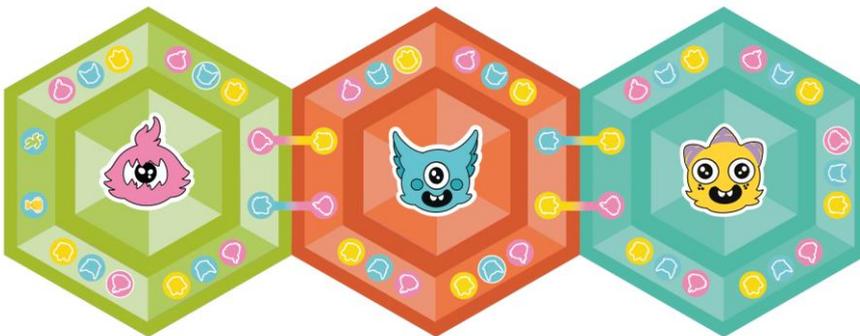
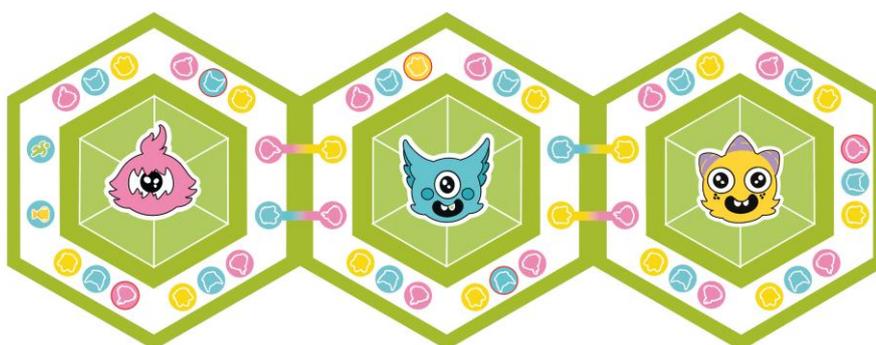


Figura #116: Propuesta de color #6 para el tablero



Figura #117: Propuesta de color #7 para el tablero



Los colores turquesa, verde, amarillo, anaranjado, rojo y morado, en secciones en pequeños triángulos dentro de cada hexágono facilita la lectura del recorrido, según las pruebas realizadas con la docente, la directora los y las estudiantes.

Figura #118: Propuesta de color #8 para el tablero



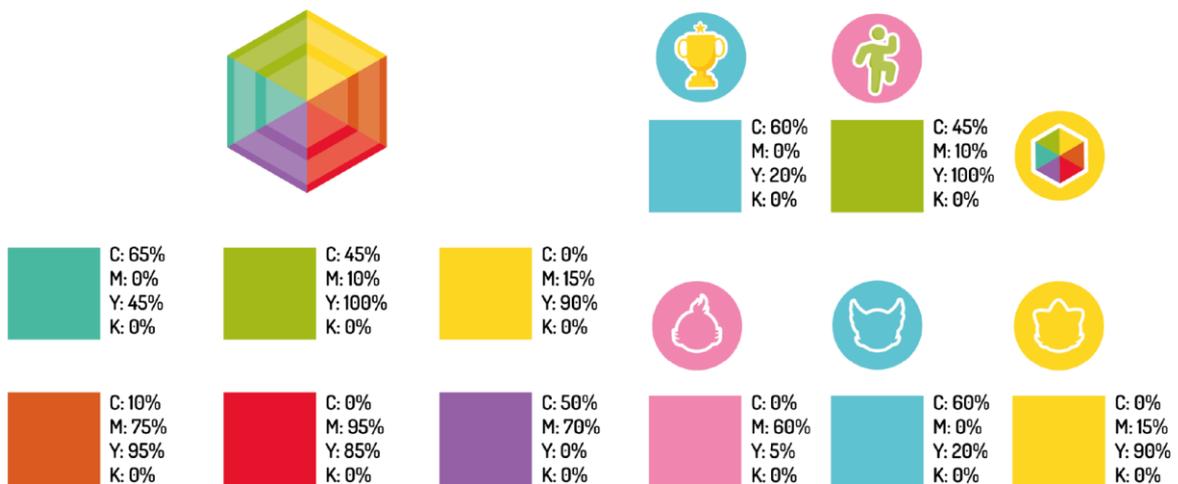
Figura #119: Propuesta de color seleccionada para el tablero



4.7.1.5.5.4 Paleta de color seleccionada

Se utilizan para las divisiones de cada hexágono: turquesa, verde, amarillo, anaranjado, rojo y morado. Las casillas utilizan los colores principales de cada personaje: rosado, celeste y amarillo, con base al orden VAK, como se le denomina al modelo de aprendizaje.

Figura #120: Paleta de color final para el tablero.



4.7.1.6 Paleta de color

En el proceso del diseño gráfico se proponen tres paletas de color en relación con la psicología del color y con base en el cliente meta: los y las estudiantes de segundo grado. Es importante tomar en cuenta la psicología del color ya que los colores pueden modificar el ánimo y reacciones ante un producto. Por esta razón, se analizan distintas paletas de color utilizadas en productos escolares y en productos para niños y niñas en el rango de edad.

4.7.1.6.1 Propuestas

Los colores más utilizados en materiales escolares son los colores primarios (rojos, amarillo y azul), en muchos libros y productos utilizan los tonos pasteles de los colores primarios y secundarios. En las caricaturas y series de televisión para niños y niñas los colores son más brillantes, es decir, su pigmento está más saturado para atraer la atención del público.

Figura #121: Paleta de color propuesta #1



Figura #122: Paleta de color propuesta #2

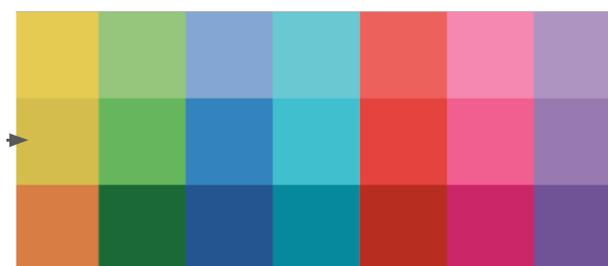


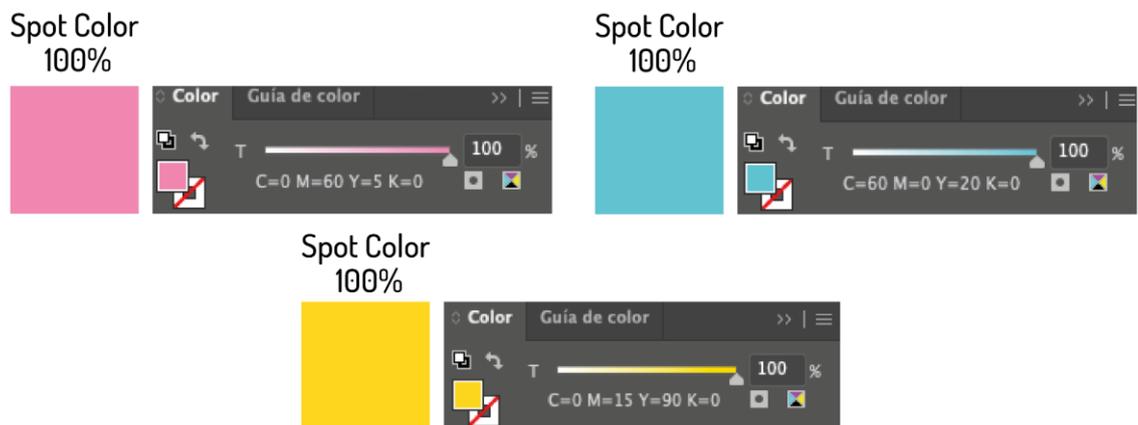
Figura #123: Paleta de color propuesta #3

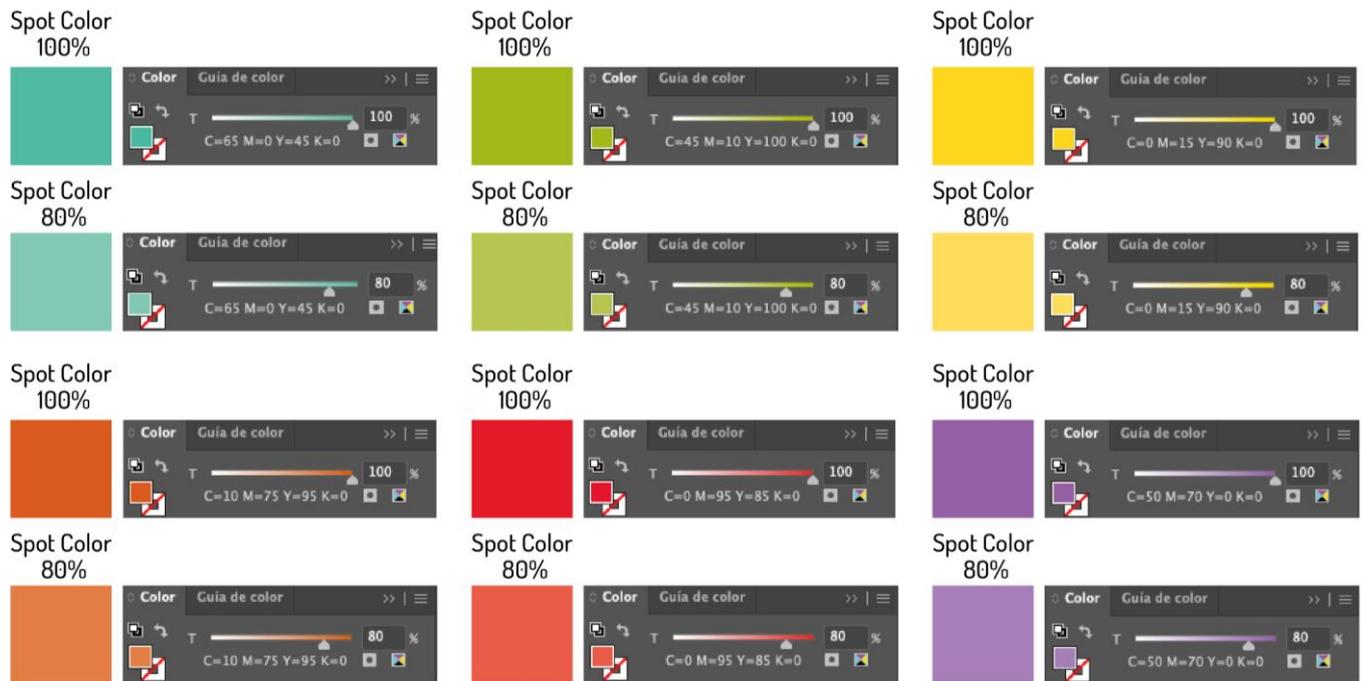


4.7.1.6.2 Paleta de color seleccionada

Las paletas de color anteriores tenían similitudes en tonos y colores, se integran varios de estos colores a una nueva y de esta forma se genera la paleta de color seleccionada, considerando el análisis de la psicología de color y enfocados en el público meta.

Figura #124: Paleta de color seleccionada





4.7.1.7 Proceso para el diseño de fichas

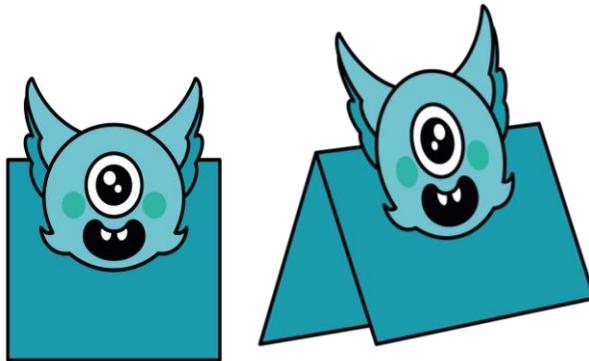
Los personajes Verver, Tivo y Neki son las fichas del juego. Se incluyen seis fichas, tres con los personajes propuestos y tres con los personajes más un elemento que hace referencia a su estilo de aprendizaje respectivamente. Se incluyen seis fichas en total porque los grupos en las escuelas tienen aproximadamente entre 25 y 30 estudiantes, lo que le permite a él o la docente tener un máximo de seis grupos para jugar.

4.7.1.7.1 Propuestas:

Propuesta 1

Cara del personaje con una base de cartón de forma cuadrada.

Figura #125: Propuesta #1 para las fichas



Propuesta 2

Personaje de cuerpo entero sobre una base de cartón rectangular, más una base.

Figura #126: Propuesta #2 para las fichas



Propuesta 3

Personaje a cuerpo entero sobre un cartón, la parte superior tiene forma de arco.

Figura #127: Propuesta #3 para las fichas



Versión 1

Se valora que uno de los materiales más resistentes que se puede encontrar en el mercado para realizar las fichas, tomando en cuenta la manipulación y uso constante es el acrílico. Por ser un material resistente se puede troquelar con la forma de cada personaje en láser y se utiliza el acrílico transparente de 3 mm, además se adhiere la impresión del personaje a todo color en vinil adhesivo y se protege con una capa de resina para que sea más resistente. Se incluye además, una base circular en acrílico para que sea el soporte de la ficha.

Figura #128: Versión #1 para las fichas



Primer prototipo de las fichas, utilizan los materiales seleccionados.

Figura #129: Prototipo #1 para las fichas



4.7.1.7.2 Diseño final: Fichas

Versión 2

Se toma en consideración la cantidad de estudiantes que pueden estar inscritos en una sesión, la docente comenta que a lo largo de sus años le han dado grupos de 25 estudiantes como grupos de 34 estudiantes. Por esta razón se decide dotar al juego de 3 fichas para que cuando la o el docente formen los equipos para el juego no sean grupos muy grandes y todos puedan participar.

Son los mismos personajes pero con diferentes accesorios para cada uno de ellos por **Verver** tiene anteojos, **Tivo** tiene audífonos y **Neki** tiene una cuerda para saltar.

Cada uno de estos accesorios refuerzan las características propias de cada estilo de aprendizaje.

Figura #130: Versión #2 para las fichas



4.7.1.8 Proceso para el diseño de los dados

El juego contará con tres tipos de dados diferentes: colores, números y letras.

Para el diseño del dado de colores se tomaron en cuenta los tres colores de cada personaje: rosado, celeste y amarillo, además corresponden a las casillas del tablero.

Figura #131: Dado de color.



El dado de números es estándar con seis caras, del número 1 al 6. Si el o la docente quiere realizar el recorrido más rápido lo puede utilizar, y en este caso se avanza en el recorrido del tablero contando la cantidad de casillas que indica el dado y no por color.

Figura #132: Dado de números.



El dado de letras, se utiliza sólo para realizar las actividades que se incluyen en las tarjetas, siempre y cuando lo requiera.

Figura #133: Dado de letras.



4.7.1.9 Proceso para el diseño de las tarjetas

Para el diseño gráfico de las tarjetas el personaje brinda la instrucción para cada actividad que debe realizar el estudiante. Para el tiro o el frente de la tarjeta se realizan tres tipos de propuestas.

Número 1: la cara del personaje más la frase “Tivo dice”; el personaje brinda la instrucción que debe realizar para cada actividad y se realiza una variación sólo utilizando una frase.

Figura #134: Diseño del tiro, proceso #1 para las tarjetas



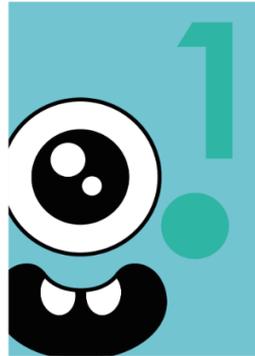
Número 2: se realizan pruebas para editar la cara de los personajes en primer plano (close-up) y se valoran sus facciones o características principales.

Figura #135: Diseño del tiro, proceso #2 para las tarjetas



Número 3: se incluye un número para identificar según su respectivo nivel.

Figura #136: Diseño del tiro, proceso #3 para las tarjetas



Al cambiar los personajes se realizan nuevas pruebas de diseño para las tarjetas

Figura #137: Versión #1 del tiro para las tarjetas



Figura #138: Versión #2 del tiro para las tarjetas



4.7.1.9.1 Selección final del diseño gráfico para las tarjetas para el tiro

Figura #139: Versión #3 del tiro y selección final



En el retiro o parte de atrás de la tarjeta, se ubica la actividad y se realizan siete pruebas.

Número 1: Color sólido para el fondo, se incluye el personaje en una franja de color en primer plano para diagramar el texto de la actividad.

Figura #140: Diseño del retiro, proceso #1 para las tarjetas



Número 2: Color sólido para el fondo, se incluye el personaje en la parte inferior de la tarjeta y el texto en el centro, vaciado.

Figura #141: Diseño del retiro, proceso #2 para las tarjetas



Número 3: Color sólido para el fondo, se incluye el personaje en la parte inferior de la tarjeta y el texto en el centro, vaciado. Se colocan texturas con color a ambos lados del texto.

Figura #142: Diseño del retiro, proceso #3 para las tarjetas



Número 4: Color sólido para el fondo, se incluyen plastas de color, algunas de ellas con texturas y se ubica cuadro vaciado o blanco en el centro para diagramar el texto de la actividad.

Figura #143: Diseño del retiro, proceso #4 para las tarjetas



Número 5: color sólido para el fondo y se incluyen plastas de color, algunas de ellas con texturas y la estilización de la cabeza del personaje en blanco o vaciada en el centro de la tarjeta para diagramar el texto de la actividad.

Figura #144: Diseño del retiro, proceso #5 para las tarjetas



Al analizar las propuestas anteriores se determina que las texturas y las manchas de color en las tarjetas pueden dificultar la lectura y además distraer al usuario.

Número 6a: color sólido para el fondo, además se incluye con un rectángulo con color en el centro de la tarjeta donde se ubica o diagrama el texto. Se diferencian los niveles de las tarjetas (básico, intermedio y avanzado) por color. En este caso celeste para básico, amarillo para intermedio y verde para avanzado.

Figura #145: Diseño del retiro, proceso #6a para las tarjetas



Número 6b: En las tarjetas se incluye una ilustración como parte de la actividad; se ubica o diagrama dentro de un cuadro blanco o vaciado con la ilustración en el centro, seguido del texto en color negro.

Figura #146: Diseño del retiro, proceso #6b para las tarjetas



Versión 1: Se decide que en el diseño gráfico final para la tarjeta, se diagrame o ubique el texto dentro de una burbuja de diálogo, para que sea el personaje sea quién brinde

la instrucción. Además se incluye el personaje en la esquina inferior derecha para que tenga mayor protagonismo.

Figura #147: Versión #1 del retiro para las tarjetas



4.7.1.9.2 Selección final del diseño gráfico para las tarjetas para el retiro

Versión 2: Se realizan los siguientes cambios:

- La burbuja de diálogo se vacía y se centra en el tamaño final de las tarjetas.
- Se incluyen las estrellas como el icono que indica el nivel al que corresponden las actividades.
 - Una estrella: nivel básico.
 - Dos estrellas: nivel intermedio.
 - Tres estrellas: nivel avanzado

Figura #148: Versión #2 del retiro y selección final

<p>Neki dice:</p> <p>Escribe en la pizarra tres cosas:</p> <p>Que sean de madera.</p> <p>★</p>	<p>Neki dice:</p> <p>Imita un animal y que empiece con M y que tus compañeros de equipo adivinen cual animal es.</p> <p>★★</p>	<p>Neki dice:</p>  <p>Interpreta con mímica el animal de la tarjeta y que tus compañeros adivinen ¿Cuál animal es?</p> <p>★★★</p>
<p>Verver dice:</p> <p>Complete la palabra escribiendo la b o v según corresponda</p> <p>__olcán</p> <p>★</p>	<p>Verver dice:</p>  <p>Completa la siguiente palabra:</p> <p>X__lfo__o</p> <p>★★</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Lee en voz alta a la clase la oración en la tarjeta y tus compañeros de equipo deberán completar la oración.</p> <p>Los peces viven en el _____.</p> <p>★★★</p>
<p>Tivo dice:</p> <p>Escucha el sonido número 2 en el canal de YouTube y deletrea como se escribe este animal</p> <p>★</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Dile a tus compañeros de equipo que escriban en la pizarra tres palabras con la sílaba:</p> <p>ju</p> <p>★★</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Saca tu lado creativo y dibuja lo que escuchas.</p> <p>Sonido número 16 en el canal de YouTube</p> <p>★★★</p>



Figura #149: Tarjetas Comodín



4.7.1.9.3 Actividades de las tarjetas según el nivel

Figura #150: Tarjetas Verver #1

<p>Verver dice:</p> <p>Encierre en un círculo las letras que son iguales a la b:</p> <p>b d b d p d b</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Encierre en un círculo las letras que son iguales a la p:</p> <p>q d p b p q p</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Encierre en un círculo las letras que son iguales a la d:</p> <p>d b d p d b</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Encierre en un círculo las letras que son iguales a la g:</p> <p>q g b p p g d</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Encierre en un círculo las letras que son iguales a la n:</p> <p>n m u n m w n</p>
<p>Verver dice:</p> <p>Encierre en un círculo las palabras que son iguales a cara:</p> <p>arca cara roca caro cara caracol</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Encierre en un círculo las palabras que son iguales a luna:</p> <p>lana luna nulo nula luna</p>	<p>Verver dice:</p>  <p>Encierre en un círculo el nombre correcto de la imagen anterior:</p> <p>Perro - Pero</p>	<p>Verver dice:</p>  <p>Encierre en un círculo el nombre correcto de la imagen anterior:</p> <p>Vola - Bola</p>	<p>Verver dice:</p>  <p>Encierre en un círculo el nombre correcto de la imagen anterior:</p> <p>Cuchillo - Cuchlyo</p>
<p>Verver dice:</p>  <p>Encierre en un círculo el nombre correcto de la imagen anterior:</p> <p>Sapato - Zapato</p>	<p>Verver dice:</p>  <p>Encierre en un círculo el nombre correcto de la imagen anterior:</p> <p>Amvulancia Ambulancia</p>	<p>Verver dice:</p>  <p>Encierre en un círculo el nombre correcto de la imagen anterior:</p> <p>Gallo - Gayo</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Complete la palabra escribiendo la b o v según corresponda</p> <p>__aca</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Complete la palabra escribiendo la b o v según corresponda</p> <p>__olcán</p>
<p>Verver dice:</p> <p>Complete la palabra escribiendo la b o v según corresponda</p> <p>ta__la</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Complete la palabra escribiendo la b o v según corresponda</p> <p>a__ena</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Complete la palabra escribiendo la b o v según corresponda</p> <p>som__ero</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Complete la palabra escribiendo la s o c según corresponda</p> <p>pre__lo</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Complete la palabra escribiendo la s o c según corresponda</p> <p>__erdo</p>
<p>Verver dice:</p> <p>Complete la palabra escribiendo la s o c según corresponda</p> <p>__lrco</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Complete la palabra escribiendo la s o c según corresponda</p> <p>__ero</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Complete la palabra escribiendo la s o c según corresponda</p> <p>__lgüeña</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Complete la palabra escribiendo la s o c según corresponda</p> <p>cu__hara</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Complete la palabra escribiendo la s o c según corresponda</p> <p>__ebra</p>
<p>Verver dice:</p> <p>Complete la palabra escribiendo la s o z según corresponda</p> <p>cere__a</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Complete la palabra escribiendo la s o z según corresponda</p> <p>calaba__a</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Encierre en un círculo las palabras con cr y subraye las palabras con cl:</p> <p>clase escritura clima</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Encierre en un círculo las palabras con cr y subraye las palabras con cl:</p> <p>crema crucero teclas</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Encierre en un círculo las palabras con cr y subraye las palabras con cl:</p> <p>esclavo crayón clarinete</p>

Figura #151: Tarjetas Verver #2

<p>Verver dice:</p> <p>Menciona un animal más pequeño y uno más grande que un galo.</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Menciona un animal más pequeño y uno más grande que un pájalo.</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Menciona un animal más pequeño y uno más grande que una culebra.</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Menciona una verdura o fruta más pequeña y una más grande que un chayote.</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Menciona una verdura o fruta más pequeña y uno más grande que un coco.</p>																						
<p>Verver dice:</p> <p>Menciona una cosa más pequeña y una más grande que un reloj.</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Menciona una verdura o fruta más pequeña y una más grande que una naranja.</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Menciona una cosa más pequeña y una más grande que una pizarra.</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Une con una línea las letras de la columna izquierda con las letras de la columna derecha que son iguales.</p> <table border="0"> <tr><td>m</td><td>es</td><td>g</td></tr> <tr><td>Q</td><td>F</td><td>t</td></tr> <tr><td>es</td><td>m</td><td>U</td></tr> <tr><td>F</td><td>G</td><td>le</td></tr> </table>	m	es	g	Q	F	t	es	m	U	F	G	le	<p>Verver dice:</p> <p>Une con una línea las letras de la columna izquierda con las letras de la columna derecha que son iguales.</p> <table border="0"> <tr><td>Le</td><td>g</td></tr> <tr><td>g</td><td>t</td></tr> <tr><td>el</td><td>U</td></tr> <tr><td>t</td><td>le</td></tr> <tr><td>U</td><td>el</td></tr> </table>	Le	g	g	t	el	U	t	le	U	el
m	es	g																								
Q	F	t																								
es	m	U																								
F	G	le																								
Le	g																									
g	t																									
el	U																									
t	le																									
U	el																									
<p>Verver dice:</p> <p>Completa la siguiente palabra:</p> <p>Pe_r_</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Completa la siguiente palabra:</p> <p>B_lo</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Completa la siguiente palabra:</p> <p>X_lólo_o</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Completa la siguiente palabra:</p> <p>ca_s_</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Tivo soplo y desordenó la oración, ordénala y escríbela en la pizarra:</p> <p>en India la Nacl</p>																						
<p>Verver dice:</p> <p>Tivo soplo y desordenó la oración, ordénala y escríbela en la pizarra:</p> <p>silla. La está la muñeca en</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Tivo soplo y desordenó la oración, ordénala y escríbela en la pizarra:</p> <p>se niños Los árbol. suben al</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Tivo soplo y desordenó la oración, ordénala y escríbela en la pizarra:</p> <p>está niño El sonriendo.</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Escribe la terminación de las palabras y descubre por que riman:</p> <p>Cañón Melón terminan en: _</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Escribe la terminación de las palabras y descubre por que riman:</p> <p>Estrella Botella terminan en: _</p>																						
<p>Verver dice:</p> <p>Escribe la terminación de las palabras y descubre por que riman:</p> <p>Sano Mano terminan en: _</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Lee la oración y la pregunta, un miembro de tu equipo debe escribir la respuesta correcta en la pizarra.</p> <p>Lola oía el clavel. ¿Qué oía Lola?</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Lee la oración y la pregunta, un miembro de tu equipo debe escribir la respuesta correcta en la pizarra.</p> <p>La momia oía mal ¿Cómo oía la momia?</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Lee la oración y la pregunta, un miembro de tu equipo debe escribir la respuesta correcta en la pizarra.</p> <p>Ese oso se asea al sol ¿Quién se asea?</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Lee la oración y la pregunta, un miembro de tu equipo debe escribir la respuesta correcta en la pizarra.</p> <p>Mi tío Pili lee el mapa ¿Quién lee?</p>																						
<p>Verver dice:</p> <p>Subraya el predicado que complete la oración de la mejor forma:</p> <p>El conductor _____ vigila a los bañistas irán al cine. paró el autobús.</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Subraya el predicado que complete la oración de la mejor forma:</p> <p>La socorrista _____ vigila a los bañistas. irán al cine. paró el autobús.</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Subraya el predicado que complete la oración de la mejor forma:</p> <p>Las niñas _____ vigila a los bañistas. irán al cine. paró el autobús.</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Subraya el predicado que complete la oración de la mejor forma:</p> <p>El agricultor _____ apagarán el incendio. siembra tomates.</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Subraya el predicado que complete la oración de la mejor forma:</p> <p>Los bomberos _____ apagarán el incendio. siembra tomates.</p>																						

Figura #152: Tarjetas Verver #3

<p>Verver dice:</p> <p>Dibuje en la pizarra la siguiente frase:</p> <p>Pepe va a la loma.</p> <p>***</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Lee en voz alta a la clase la oración en la tarjeta y tus compañeros de equipo deberán completar la oración.</p> <p>Los peces viven en el _____.</p> <p>***</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Lee en voz alta a la clase la oración en la tarjeta y tus compañeros de equipo deberán completar la oración.</p> <p>Con el lápiz escribo en mi _____.</p> <p>***</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Lee en voz alta a la clase la oración en la tarjeta y tus compañeros de equipo deberán completar la oración.</p> <p>Por la calle pasan los _____.</p> <p>***</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Lee en voz alta a la clase la oración en la tarjeta y tus compañeros de equipo deberán completar la oración.</p> <p>Por la noche voy a la cama y me _____.</p> <p>***</p>
<p>Verver dice:</p> <p>Lee en voz alta a la clase la oración en la tarjeta y tus compañeros de equipo deberán completar la oración.</p> <p>En el día Luisa lava su _____.</p> <p>***</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Lee en voz alta a la clase la oración en la tarjeta y tus compañeros de equipo deberán completar la oración.</p> <p>El papá de Rubén sale en la mañana para el _____.</p> <p>***</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Lee en voz alta la poesía de la tarjeta. Luego selecciona a un compañero de tu equipo para que la complete con una palabra que rime.</p> <p>En la casa de Ramón había un _____. (lapiceros) lápices</p> <p>***</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Lee en voz alta la poesía de la tarjeta. Luego selecciona a un compañero de tu equipo para que la complete con una palabra que rime.</p> <p>La niña Ana María fue a la casa de su _____. (tía) tía</p> <p>***</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Lee en voz alta la poesía de la tarjeta. Luego selecciona a un compañero de tu equipo para que la complete con una palabra que rime.</p> <p>Para ir a misas voy mi linda _____. (vestido) vestido</p> <p>***</p>
<p>Verver dice:</p> <p>Lee en voz alta la poesía de la tarjeta. Luego selecciona a un compañero de tu equipo para que la complete con una palabra que rime.</p> <p>Después de que me baño me seco con el _____. (toalla) toalla</p> <p>***</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Lee en voz alta la poesía de la tarjeta. Luego selecciona a un compañero de tu equipo para que la complete con una palabra que rime.</p> <p>En la casa de Pedro hay que madrugar porque su papito sale a _____. (trabaja) trabaja</p> <p>***</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Lee en voz alta la poesía de la tarjeta. Luego selecciona a un compañero de tu equipo para que la complete con una palabra que rime.</p> <p>Mi linda papita quiere ir a nadar su mamá lo cuida pues se puede _____. (trabaja) trabaja</p> <p>***</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Lee en voz alta la poesía de la tarjeta. Luego selecciona a un compañero de tu equipo para que la complete con una palabra que rime.</p> <p>El niño dormido, dormido ya está, si le hacen ruido se puede _____. (trabaja) trabaja</p> <p>***</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Lee en voz alta las sílabas de la tarjeta en orden. Luego uno de tus compañeros de equipo deberá escribir en la pizarra formando una palabra con las sílabas y luego leerá en voz alta a toda la clase.</p> <p>ca / sa</p> <p>***</p>
<p>Verver dice:</p> <p>Lee en voz alta las sílabas de la tarjeta en orden. Luego uno de tus compañeros de equipo deberá escribir en la pizarra formando una palabra con las sílabas y luego leerá en voz alta a toda la clase.</p> <p>me / sa</p> <p>***</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Lee en voz alta las sílabas de la tarjeta en orden. Luego uno de tus compañeros de equipo deberá escribir en la pizarra formando una palabra con las sílabas y luego leerá en voz alta a toda la clase.</p> <p>ba / la</p> <p>***</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Lee en voz alta las sílabas de la tarjeta en orden. Luego uno de tus compañeros de equipo deberá escribir en la pizarra formando una palabra con las sílabas y luego leerá en voz alta a toda la clase.</p> <p>ri / sa</p> <p>***</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Lee en voz alta las sílabas de la tarjeta en orden. Luego uno de tus compañeros de equipo deberá escribir en la pizarra formando una palabra con las sílabas y luego leerá en voz alta a toda la clase.</p> <p>ti / la</p> <p>***</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Lee en voz alta las sílabas de la tarjeta en orden. Luego uno de tus compañeros de equipo deberá escribir en la pizarra formando una palabra con las sílabas y luego leerá en voz alta a toda la clase.</p> <p>ni / do</p> <p>***</p>
<p>Verver dice:</p> <p>Lee en voz alta las sílabas de la tarjeta en orden. Luego uno de tus compañeros de equipo deberá escribir en la pizarra formando una palabra con las sílabas y luego leerá en voz alta a toda la clase.</p> <p>pe / lu / do</p> <p>***</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Lee en voz alta las sílabas de la tarjeta en orden. Luego uno de tus compañeros de equipo deberá escribir en la pizarra formando una palabra con las sílabas y luego leerá en voz alta a toda la clase.</p> <p>xi / lá / fo / no</p> <p>***</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Lee en voz alta las sílabas de la tarjeta en orden. Luego uno de tus compañeros de equipo deberá escribir en la pizarra formando una palabra con las sílabas y luego leerá en voz alta a toda la clase.</p> <p>a / ni / llo</p> <p>***</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Lee en voz alta las sílabas de la tarjeta en orden. Luego uno de tus compañeros de equipo deberá escribir en la pizarra formando una palabra con las sílabas y luego leerá en voz alta a toda la clase.</p> <p>an / te / na</p> <p>***</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Lee en voz alta las sílabas de la tarjeta en orden. Luego uno de tus compañeros de equipo deberá escribir en la pizarra formando una palabra con las sílabas y luego leerá en voz alta a toda la clase.</p> <p>al / tu / ra</p> <p>***</p>
<p>Verver dice:</p> <p>Lee en voz alta las sílabas de la tarjeta en orden. Luego uno de tus compañeros de equipo deberá escribir en la pizarra formando una palabra con las sílabas y luego leerá en voz alta a toda la clase.</p> <p>car / le / ro</p> <p>***</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Lee en voz alta las sílabas de la tarjeta en orden. Luego uno de tus compañeros de equipo deberá escribir en la pizarra formando una palabra con las sílabas y luego leerá en voz alta a toda la clase.</p> <p>mar / ti / llo</p> <p>***</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Lee en voz alta las sílabas de la tarjeta en orden. Luego uno de tus compañeros de equipo deberá escribir en la pizarra formando una palabra con las sílabas y luego leerá en voz alta a toda la clase.</p> <p>sa / le / ro</p> <p>***</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Lee en voz alta las sílabas de la tarjeta en orden. Luego uno de tus compañeros de equipo deberá escribir en la pizarra formando una palabra con las sílabas y luego leerá en voz alta a toda la clase.</p> <p>co / ne / jo</p> <p>***</p>	<p>Verver dice:</p> <p>Lee en voz alta las sílabas de la tarjeta en orden. Luego uno de tus compañeros de equipo deberá escribir en la pizarra formando una palabra con las sílabas y luego leerá en voz alta a toda la clase.</p> <p>má / qui / na</p> <p>***</p>

Figura #153: Tarjetas Tivo #1

<p>Tivo dice:</p> <p>Escucha con atención y menciona. ¿Cuál de los tres palabras termina con una sílaba diferente?</p> <p>Casa Rama Pasa</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Escucha el sonido número 1 en el canal de YouTube y deletrea como se escribe este animal.</p> <p>Tuco Tubo</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Escucha con atención y menciona. ¿Con cuál sílaba empiezan las siguientes palabras?</p> <p>Cama Calle</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Escucha el sonido número 4 en el canal de YouTube y deletrea como se escribe este animal.</p>	
<p>Tivo dice:</p> <p>Escucha con atención y menciona. ¿Cuál de los tres palabras termina con una sílaba diferente?</p> <p>Vela Pela Pelo</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Escucha el sonido número 2 en el canal de YouTube y deletrea como se escribe este animal.</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Escucha con atención y menciona. ¿Con cuál sílaba empiezan las siguientes palabras?</p> <p>Sapo Sala</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Escucha con atención y menciona. ¿Con cuál sílaba empiezan las siguientes palabras?</p> <p>Lima Lija</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Haz el sonido de la siguiente consonante y tus compañeros de equipo deberán formar tres palabras que comiencen con la consonante:</p> <p>B</p>
<p>Tivo dice:</p> <p>Escucha con atención y menciona. ¿Cuál de los tres palabras termina con una sílaba diferente?</p> <p>Bello Caño Año</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Escucha el sonido número 3 en el canal de YouTube y deletrea como se escribe este animal.</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Escucha con atención y menciona. ¿Con cuál sílaba empiezan las siguientes palabras?</p> <p>Rema Reja</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Escucha el sonido número 5 en el canal de YouTube y deletrea como se escribe este animal.</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Escucha el sonido número 11 en el canal de YouTube. ¿Cuál medio de transporte es el que estás escuchando? Escríbelo en la libreta.</p>
<p>Tivo dice:</p> <p>Escucha el sonido número 15 en el canal de YouTube. ¿Cuál medio de transporte es el que estás escuchando? Escríbelo en la libreta.</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Menciona una palabra que rime con:</p> <p>loco</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Menciona una palabra que rime con:</p> <p>Sana</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Menciona una palabra que rime con:</p> <p>Copa</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Debes decir con que sílaba comienza la palabra: capa y luego menciona una palabra que comience con esta misma sílaba.</p>
<p>Tivo dice:</p> <p>Menciona una palabra que rime con:</p> <p>Papel</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Haz el sonido de la siguiente consonante y tus compañeros de equipo deberán formar tres palabras que comiencen con la consonante:</p> <p>F</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Haz el sonido de la siguiente consonante y tus compañeros de equipo deberán formar tres palabras que comiencen con la consonante:</p> <p>M</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Debes decir con que sílaba comienza la palabra: lechuz y luego menciona una palabra que comience con esta misma sílaba.</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Debes decir con que sílaba comienza la palabra: huyo y luego menciona una palabra que comience con esta misma sílaba.</p>
<p>Tivo dice:</p> <p>Haz el sonido de la siguiente consonante y tus compañeros de equipo deberán formar tres palabras que comiencen con la consonante:</p> <p>L</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Menciona una palabra que rime con:</p> <p>llena</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Haz el sonido de la siguiente consonante y tus compañeros de equipo deberán formar tres palabras que comiencen con la consonante:</p> <p>N</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Haz el sonido de la siguiente consonante y tus compañeros de equipo deberán formar tres palabras que comiencen con la consonante:</p> <p>R</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Haz el sonido de la siguiente consonante y tus compañeros de equipo deberán formar tres palabras que comiencen con la consonante:</p> <p>S</p>

Figura #154: Tarjetas Tivo #2

<p>Tivo dice:</p> <p>Dile a tus compañeros de equipo que escriban en la pizarra tres palabras con la sílaba:</p> <p>Ca</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Dile a tus compañeros de equipo que escriban en la pizarra tres palabras con la sílaba:</p> <p>Fo</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Dile a tus compañeros de equipo que escriban en la pizarra tres palabras con la sílaba:</p> <p>Xi</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Dile a tus compañeros de equipo que escriban en la pizarra tres palabras con la sílaba:</p> <p>Ga</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Dile a tus compañeros de equipo que escriban en la pizarra tres palabras con la sílaba:</p> <p>Ju</p>
<p>Tivo dice:</p> <p>Dile a tus compañeros de equipo que escriban en la pizarra tres palabras con la sílaba:</p> <p>Me</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Escucha el sonido número 6 en el canal de YouTube y ayúdame a escribir el nombre de este.</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Tu y otro compañero de equipo deberán dibujar en la pizarra dos cosas que comiencen con la consonante:</p> <p>M</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Tu y otro compañero de equipo deberán dibujar en la pizarra dos cosas que comiencen con la consonante:</p> <p>ch</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Tu y otro compañero de equipo deberán dibujar en la pizarra dos cosas que comiencen con la consonante:</p> <p>z</p>
<p>Tivo dice:</p> <p>Tu y otro compañero de equipo deberán dibujar en la pizarra dos cosas que comiencen con la consonante:</p> <p>X</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Escucha el sonido número 17 en el canal de YouTube y cuéntame una historia a tus compañeros, pero debes de incluir el elemento que escuchaste</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Tu profesora deberá leer la palabra de la tarjeta en voz alta y un compañero de tu equipo deberá completarla. La palabra es:</p> <p>Carrete__</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Tu profesora deberá leer la palabra de la tarjeta en voz alta y un compañero de tu equipo deberá completarla. La palabra es:</p> <p>Escue__</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Tu profesora deberá leer la palabra de la tarjeta en voz alta y un compañero de tu equipo deberá completarla. La palabra es:</p> <p>Cone__</p>
<p>Tivo dice:</p> <p>Tu profesora deberá leer la palabra de la tarjeta en voz alta y un compañero de tu equipo deberá completarla. La palabra es:</p> <p>Cami__</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Tu profesora deberá leer la palabra de la tarjeta en voz alta y un compañero de tu equipo deberá completarla. La palabra es:</p> <p>Zapa__</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Tu profesora deberá leer la palabra de la tarjeta en voz alta y un compañero de tu equipo deberá completarla. La palabra es:</p> <p>Maes__</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Tu profesora deberá leer la palabra de la tarjeta en voz alta y un compañero de tu equipo deberá completarla. La palabra es:</p> <p>Herma__</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Tu profesora deberá leer la palabra de la tarjeta en voz alta y un compañero de tu equipo deberá completarla. La palabra es:</p> <p>Lapice__</p>
<p>Tivo dice:</p> <p>Escucha el sonido número 19 en el canal de YouTube y cuéntame una historia a tus compañeros, pero debes de incluir el elemento que escuchaste</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Escucha el sonido 7 en el canal de YouTube.</p> <p>¿Qué es lo que escuchamos? Escríbelo en la pizarra</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Escucha el sonido 18 en el canal de YouTube.</p> <p>¿Qué es lo que escuchamos? Escríbelo en la pizarra</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Menciona que sílaba se forma con:</p> <p>m o</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Menciona que sílaba se forma con:</p> <p>n e</p>
<p>Tivo dice:</p> <p>Lee en voz alta y selecciona a un compañero de equipo para que mencione cuál palabra completa mejor la oración. ¡Les sienta el placer cuando (pista-pinta) en su cuaderno.</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Lee en voz alta y selecciona a un compañero de equipo para que mencione cuál palabra completa mejor la oración. José (gasta - gata) todo el dinero que le dan.</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Dile a tus compañeros de equipo que escriban en la pizarra tres palabras con la sílaba:</p> <p>No</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Menciona que sílaba se forma con:</p> <p>r a</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Lee en voz alta y selecciona a un compañero de equipo para que mencione cuál palabra completa mejor la oración. Hoy recibí una (cala - carla - canta).</p>

Figura #155: Tarjetas Tivo #3

<p>Tivo dice:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Elige a tres compañeros. 2) Hagan una fila. 3) El primero deberá iniciar una historia. 4) En orden cada uno debe continuar la historia. 5) El último deberá inventar el final. <p>***</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Selecciona tres filiteras del teatro y menciona cada uno de ellos en voz alta a tus compañeros, luego un compañero de tu equipo deberán crear una historia con los tres filiteras.</p> <p>***</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Dile a tu profesora que lea las palabras de la tarjeta y luego tú deberás decir las en el mismo orden que las dijo tu profesora.</p> <p>rosa ropa roca</p> <p>***</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Dile a tu profesora que lea las palabras de la tarjeta y luego tú deberás decir las en el mismo orden que las dijo tu profesora.</p> <p>cama capa calle</p> <p>***</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Dile a tu profesora que lea las palabras de la tarjeta y luego tú deberás decir las en el mismo orden que las dijo tu profesora.</p> <p>sapo sala saco</p> <p>***</p>
<p>Tivo dice:</p> <p>Dile a tu profesora que lea las palabras de la tarjeta y luego tú deberás decir las en el mismo orden que las dijo tu profesora.</p> <p>laza tapa taro</p> <p>***</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Saca tu lado creativo y dibuja lo que escuchas.</p> <p>Sonido número 16 en el canal de YouTube</p> <p>***</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Saca tu lado creativo y dibuja lo que escuchas.</p> <p>Sonido número 10 en el canal de YouTube</p> <p>***</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Saca tu lado creativo y dibuja lo que escuchas.</p> <p>Sonido número 12 en el canal de YouTube</p> <p>***</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Escucha el sonido 4 en el canal de YouTube y escribe el nombre de este animal de la granja</p> <p>***</p>
<p>Tivo dice:</p> <p>Escucha el sonido 14 en el canal de YouTube y escribe el nombre de este animal de la granja</p> <p>***</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Escucha el sonido 8 en el canal de YouTube y dibuja en la pizarra</p> <p>***</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Escucha el sonido número 9 en el canal de YouTube y ayúdame a escribir el nombre:</p> <p>Es uno de los animales más grandes sobre la tierra</p> <p>***</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Escucha el sonido número 13 en el canal de YouTube y ayúdame a escribir el nombre:</p> <p>Es un animal pequeño, con rayas y vuela</p> <p>***</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Menciona lo contrario a:</p> <p>Alto</p> <p>***</p>
<p>Tivo dice:</p> <p>Menciona lo contrario a:</p> <p>Vine</p> <p>***</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Lee en voz alta la analogía y las opciones. Elige a un compañero para que complete la oración. El sol es el día como la luna es el día _____</p> <p>Tarde Noche Playa</p> <p>***</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Lee en voz alta la analogía y las opciones. Elige a un compañero para que complete la oración. El motor es al carro como los bueyes a la _____</p> <p>Carreta Carpa Carro</p> <p>***</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Menciona lo contrario a:</p> <p>Alegre</p> <p>***</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>La profesora contará una historia. Una vez que la profesora termine la historia deberás mencionar que animales pueden ser reales y cuáles fantasía</p> <p>***</p>
<p>Tivo dice:</p> <p>Menciona lo contrario a:</p> <p>Abierto</p> <p>***</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Menciona lo contrario a:</p> <p>Enemigo</p> <p>***</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Menciona lo contrario a:</p> <p>Manso</p> <p>***</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Menciona lo contrario a:</p> <p>Triste</p> <p>***</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Menciona lo contrario a:</p> <p>Olvidar</p> <p>***</p>
<p>Tivo dice:</p> <p>Menciona lo contrario a:</p> <p>Mujer</p> <p>***</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Menciona lo contrario a:</p> <p>Lindo</p> <p>***</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Menciona lo contrario a:</p> <p>Fuerte</p> <p>***</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Menciona lo contrario a:</p> <p>Verano</p> <p>***</p>	<p>Tivo dice:</p> <p>Menciona lo contrario a:</p> <p>Olvidar</p> <p>***</p>

Figura #156: Tarjetas Neki #1

<p>Neki dice:</p> <p>Elige a un compañero de tu equipo y cada uno dibuja en la pizarra:</p> <p>Una fruta amarilla.</p> 	<p>Neki dice:</p> <p>Elige a un compañero de tu equipo y cada uno dibuja en la pizarra:</p> <p>Un animal con pelo.</p> 	<p>Neki dice:</p> <p>Escribe en la pizarra tres animales:</p> <p>Menos pesados que un elefante.</p> 	<p>Neki dice:</p> <p>Escribe en la pizarra tres cosas:</p> <p>Que sean de madera.</p> 	<p>Neki dice:</p> <p>Escribe en la pizarra tres cosas que:</p> <p>Tengan ruedas.</p> 				
<p>Neki dice:</p> <p>Elige a un compañero de tu equipo y cada uno dibuja en la pizarra:</p> <p>Un objeto de metal.</p> 	<p>Neki dice:</p> <p>Elige a un compañero de tu equipo y cada uno dibuja en la pizarra:</p> <p>Un animal con alas.</p> 	<p>Neki dice:</p> <p>Escribe en la pizarra tres animales:</p> <p>Más pesados que un gato.</p> 	<p>Neki dice:</p> <p>Escribe en la pizarra tres animales:</p> <p>Más pequeños que un perro.</p> 	<p>Neki dice:</p> <p>Escribe en la pizarra tres cosas:</p> <p>Que sean de vidrio.</p> 				
<p>Neki dice:</p> <p>Elige a un compañero de tu equipo y cada uno dibuja en la pizarra:</p> <p>Un animal con cola.</p> 	<p>Neki dice:</p> <p>Elige a un compañero de tu equipo y cada uno dibuja en la pizarra:</p> <p>Un animal con orejas.</p> 	<p>Neki dice:</p> <p>Elige a un compañero de tu equipo y cada uno dibuja en la pizarra:</p> <p>Un objeto de vidrio.</p> 	<p>Neki dice:</p> <p>Escribe en la pizarra tres animales:</p> <p>Más grandes que una pulga.</p> 	<p>Neki dice:</p> <p>Escribe en la pizarra tres cosas:</p> <p>Que se puedan comer.</p> 				
<p>Neki dice:</p> <p>Haz este dibujo en la pizarra.</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>B</td> <td>V</td> </tr> </table> <p>Luego tus compañeros deberán pegar los flitres del tictaco que inician con las letras B o V, en la columna donde corresponda.</p> 	B	V	<p>Neki dice:</p> <p>Dibuja un animal en la libreta, selecciona a un compañero de tu equipo para que haga la mímica del animal y los demás compañeros de tu equipo deberán adivinar ¿cuál animal es?</p> 	<p>Neki dice:</p> <p>Dibuja grande la letra P en la pizarra.</p> <p>Y con tu equipo escribe 3 palabras que comiencen con la letra P.</p> 	<p>Neki dice:</p> <p>Dibuja grande la letra A en la pizarra.</p> <p>Y con tu equipo escribe 3 palabras que comiencen con la letra A.</p> 	<p>Neki dice:</p> <p>Elige a un compañero de tu equipo y cada uno dibuja en la pizarra:</p> <p>Una fruta verde.</p> 		
B	V							
<p>Neki dice:</p> <p>Haz este dibujo en la pizarra.</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>S</td> <td>X</td> </tr> </table> <p>Luego tus compañeros deberán pegar los flitres del tictaco que inician con las letras S o X, en la columna donde corresponda.</p> 	S	X	<p>Neki dice:</p> <p>Haz este dibujo en la pizarra.</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>C</td> <td>S</td> </tr> </table> <p>Luego tus compañeros deberán pegar los flitres del tictaco que comiencen con las letras C o S, en la columna donde corresponda.</p> 	C	S	<p>Neki dice:</p> <p>Dibuja grande la letra R en la pizarra.</p> <p>Y con tu equipo escribe 3 palabras que comiencen con la letra R.</p> 	<p>Neki dice:</p> <p>Dibuja grande la letra Z en la pizarra.</p> <p>Y con tu equipo escribe 3 palabras que comiencen con la letra Z.</p> 	<p>Neki dice:</p> <p>Elige a un compañero de tu equipo y cada uno dibuja en la pizarra:</p> <p>Un animal que empiece con la letra M.</p> 
S	X							
C	S							
<p>Neki dice:</p> <p>Haz este dibujo en la pizarra.</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>pa</td> <td>pe</td> </tr> </table> <p>Luego tus compañeros deberán pegar los flitres del tictaco que inician con las letras pa o pe, en la columna donde corresponda.</p> 	pa	pe	<p>Neki dice:</p> <p>Haz este dibujo en la pizarra.</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>ll</td> <td>t</td> </tr> </table> <p>Luego tus compañeros deberán pegar los flitres del tictaco que comiencen con las letras ll o t, en la columna donde corresponda.</p> 	ll	t	<p>Neki dice:</p>  <p>Dramatiza el dibujo de la tarjeta hasta que tus compañeros de equipo adivinen qué es.</p> 	<p>Neki dice:</p> <p>Dibuja grande la letra B en la pizarra.</p> <p>Y con tu equipo escribe 3 palabras que comiencen con la letra B.</p> 	<p>Neki dice:</p> <p>Elige a un compañero de tu equipo y cada uno dibuja en la pizarra:</p> <p>Un animal que empiece con la letra G.</p> 
pa	pe							
ll	t							

Figura #157: Tarjetas Neki #2

<p>Neki dice: Delinea la sílaba y léela en voz alta antes de que acabe el tiempo.</p> <p>Po</p>	<p>Neki dice: Delinea la sílaba y léela en voz alta antes de que acabe el tiempo.</p> <p>Tu</p>	<p>Neki dice: Termina la siguiente historia y que tus compañeros de equipo dramatiquen el final. En un día de sol en el fondo del mar, _____</p>	<p>Neki dice: Dibuja grande la sílaba Ro en la pizarra. Y con tu equipo escribe 3 palabras que comiencen con la sílaba Ro.</p>	<p>Neki dice: Tira los dados de letras hasta formar una palabra.</p>
<p>Neki dice: Delinea la sílaba y léela en voz alta antes de que acabe el tiempo.</p> <p>Pa</p>	<p>Neki dice: Delinea la sílaba y léela en voz alta antes de que acabe el tiempo.</p> <p>Pi</p>	<p>Neki dice: Delinea la sílaba y léela en voz alta antes de que acabe el tiempo.</p> <p>Te</p>	<p>Neki dice: Dibuja grande la sílaba Re en la pizarra. Y con tu equipo escribe 3 palabras que comiencen con la sílaba Re.</p>	<p>Neki dice: Tira los dados de letras hasta que formes una sílaba, luego di una palabra que empiece con la sílaba que formaste al tirar los dados.</p>
<p>Neki dice: Delinea la sílaba y léela en voz alta antes de que acabe el tiempo.</p> <p>Li</p>	<p>Neki dice: Delinea la sílaba y léela en voz alta antes de que acabe el tiempo.</p> <p>Pe</p>	<p>Neki dice: Delinea la sílaba y léela en voz alta antes de que acabe el tiempo.</p> <p>Ta</p>	<p>Neki dice: Dibuja grande la sílaba Que en la pizarra. Y con tu equipo escribe 3 palabras que comiencen con la sílaba Que.</p>	<p>Neki dice: Dibuja grande la sílaba Pa en la pizarra. Y con tu equipo escribe 3 palabras que comiencen con la sílaba Pa.</p>
<p>Neki dice: Imita un animal y que empiece con M y que tus compañeros de equipo adivinen cual animal es.</p>	<p>Neki dice: Mi equipo leerá la historia y tú deberás dramatizar. La vaca con mugidos le dijo al pollito que el cerdo estaba revolcándose en el lodo.</p>	<p>Neki dice: Escribe con letra grande cada una de las sílabas en la libreta y un compañero de tu equipo deberá formar una palabra:</p> <p>le la bo</p>	<p>Neki dice: Rellene la oración y léela en voz alta antes de que acabe el tiempo. Atarón me miraba</p>	<p>Neki dice: Delinea la sílaba y léela en voz alta antes de que acabe el tiempo.</p> <p>Lo</p>
<p>Neki dice: Ordena y forma la palabra en la libreta re-es-lla</p>	<p>Neki dice: Escribe con letra grande cada una de las sílabas en la libreta y un compañero de tu equipo deberá formar una palabra:</p> <p>be jas a</p>	<p>Neki dice: Escribe con letra grande cada una de las sílabas en la libreta y un compañero de tu equipo deberá formar una palabra:</p> <p>rón il bu</p>	<p>Neki dice: Mi equipo leerá la historia y tú deberás dramatizar. Nano el guano siempre cantaba muy pero muy despacio. Un día se sentó, comenzó a llorar y Nano tuvo que correr para llegar a su casa, desde entonces todos los días de invierno Nano se preocupa con su sombrero al salir de casa.</p>	<p>Neki dice: Delinea la sílaba y léela en voz alta antes de que acabe el tiempo.</p> <p>Lu</p>
<p>Neki dice: Imita un animal y que empiece con J y que tus compañeros de equipo adivinen cual animal es.</p>	<p>Neki dice: Escribe con letra grande cada una de las sílabas en la libreta y un compañero de tu equipo deberá formar una palabra:</p> <p>gu no sa</p>	<p>Neki dice: Mi equipo leerá la historia y tú deberás dramatizar. Sentada la gallina ha puesto un huevo y el caballo trotando va a avisar al granjero.</p>	<p>Neki dice: Escribe con letra grande cada una de las sílabas en la libreta y un compañero de tu equipo deberá formar una palabra:</p> <p>ba es co</p>	<p>Neki dice: Rellene la oración y léela en voz alta antes de que acabe el tiempo. ¡Mi mamá me ama</p>

Figura #158: Tarjetas Neki #3

<p>Neki dice:</p> <p>Elige 3 frases y cuéntales una historia en el teatrino a tus compañeros.</p> <p>***</p>	<p>Neki dice:</p> <p>Juegan todos los equipos. Cada equipo deberá escribir 4 palabras en la pizarra con la letra Ch.</p> <p>¡Gana el equipo con más palabras buenas y avanza una casilla!</p> <p>***</p>	<p>Neki dice:</p> <p>Interpreta con mímica el animal de la tarjeta. Selecciona a un compañero de tu equipo y que dibuje cuál animal es.</p> <p>***</p>	<p>Neki dice:</p> <p>Interpreta con mímica el animal de la tarjeta y que tus compañeros adivinen ¿Cuál animal es?</p> <p>***</p>	<p>Neki dice:</p> <p>Interpreta con mímica el animal de la tarjeta y que tus compañeros adivinen ¿Cuál animal es?</p> <p>***</p>
<p>Neki dice:</p> <p>Elige 2 frases y cuéntales una historia en el teatrino a tus compañeros.</p> <p>***</p>	<p>Neki dice:</p> <p>Juegan todos los equipos. Cada equipo deberá escribir 4 palabras en la pizarra con la sílaba Si.</p> <p>¡Gana el equipo con más palabras buenas y avanza una casilla!</p> <p>***</p>	<p>Neki dice:</p> <p>Juegan todos los equipos. Cada equipo deberá escribir 4 palabras en la pizarra con la letra ll.</p> <p>¡Gana el equipo con más palabras buenas y avanza una casilla!</p> <p>***</p>	<p>Neki dice:</p> <p>Interpreta con mímica el animal de la tarjeta. Selecciona a un compañero de tu equipo y que dibuje cuál animal es.</p> <p>***</p>	<p>Neki dice:</p> <p>Interpreta con mímica el animal de la tarjeta y que tus compañeros adivinen ¿Cuál insecto es?</p> <p>***</p>
<p>Neki dice:</p> <p>Termina la historia, elige 2 frases y ve al teatrino cuéntales la historia a tus compañeros.</p> <p>Tvo tiene dos hermanos, el sábado salieron de paseo</p> <p>_____</p> <p>***</p>	<p>Neki dice:</p> <p>Juegan todos los equipos. Cada equipo deberá escribir 4 palabras en la pizarra con la sílaba Va.</p> <p>¡Gana el equipo con más palabras buenas y avanza una casilla!</p> <p>***</p>	<p>Neki dice:</p> <p>Juegan todos los equipos. Cada equipo deberá escribir 4 palabras en la pizarra con la letra V.</p> <p>¡Gana el equipo con más palabras buenas y avanza una casilla!</p> <p>***</p>	<p>Neki dice:</p> <p>Interpreta con mímica el animal de la tarjeta. Selecciona a un compañero de tu equipo y que dibuje cuál animal es.</p> <p>***</p>	<p>Neki dice:</p> <p>Interpreta con mímica el animal de la tarjeta y que tus compañeros adivinen ¿Cuál animal es?</p> <p>***</p>
<p>Neki dice:</p> <p>En equipo acomodan las sílabas hasta formar una palabra y hagan un dibujo en la libreta.</p> <p>lo - zoo - ca - gi</p> <p>***</p>	<p>Neki dice:</p> <p>En equipo acomodan las sílabas hasta formar una palabra y hagan un dibujo en la pizarra.</p> <p>ta - pi - ña</p> <p>***</p>	<p>Neki dice:</p> <p>Usa el teatrino e inventa una historia con los siguientes elementos:</p> <p>Ratón Edificio Niño</p> <p>***</p>	<p>Neki dice:</p> <p>1. Sin ver la tarjeta un miembro del equipo deberá colocarlo en su frente. 2. Los demás miembros de equipo deberán dar pistas con mímica para que adivine el dibujo en la tarjeta.</p> <p>***</p>	<p>Neki dice:</p> <p>1. Sin ver la tarjeta un miembro del equipo deberá colocarlo en su frente. 2. Los demás miembros de equipo deberán dar pistas con mímica para que adivine el dibujo en la tarjeta.</p> <p>***</p>
<p>Neki dice:</p> <p>En equipo acomodan las sílabas hasta formar una palabra y hagan un dibujo en la libreta.</p> <p>le - bra - cu</p> <p>***</p>	<p>Neki dice:</p> <p>En equipo acomodan las sílabas hasta formar una palabra y hagan un dibujo en la libreta.</p> <p>fe - mu - ca</p> <p>***</p>	<p>Neki dice:</p> <p>En equipo acomodan las sílabas hasta formar una palabra y hagan un dibujo en la libreta.</p> <p>pa - za - to</p> <p>***</p>	<p>Neki dice:</p> <p>Usa el teatrino e inventa una historia con los siguientes elementos:</p> <p>Banano Mono Río</p> <p>***</p>	<p>Neki dice:</p> <p>1. Sin ver la tarjeta un miembro del equipo deberá colocarlo en su frente. 2. Los demás miembros de equipo deberán dar pistas con mímica para que adivine el dibujo en la tarjeta.</p> <p>***</p>
<p>Neki dice:</p> <p>En equipo acomodan las sílabas hasta formar una palabra y hagan un dibujo en la libreta.</p> <p>he - le - ca</p> <p>***</p>	<p>Neki dice:</p> <p>En equipo acomodan las sílabas hasta formar una palabra y hagan un dibujo en la libreta.</p> <p>ba - la - za - ca</p> <p>***</p>	<p>Neki dice:</p> <p>En equipo acomodan las sílabas hasta formar una palabra y hagan un dibujo en la pizarra.</p> <p>il - go - la</p> <p>***</p>	<p>Neki dice:</p> <p>Usa el teatrino e inventa una historia con los siguientes elementos:</p> <p>Ropa Cuchillo Ambulancia</p> <p>***</p>	<p>Neki dice:</p> <p>1. Sin ver la tarjeta un miembro del equipo deberá colocarlo en su frente. 2. Los demás miembros de equipo deberán dar pistas con mímica para que adivine el dibujo en la tarjeta.</p> <p>***</p>

4.7.1.10 Empaque para las tarjetas

Se realizan ocho propuestas diferentes del diseño gráfico para el empaque o caja para las tarjetas.

Propuesta 1

Un mismo empaque o caja para todas las tarjetas. Se divide cada estilo según su respectivo personaje y color (Verver color rosado; Tivo color turquesa y Neki color amarillo) y la división de los niveles por medio de los iconos de las estrellas (1 para básico, 2 para intermedio y 3 para avanzado) en el retiro o parte interna de la tapa de la caja.

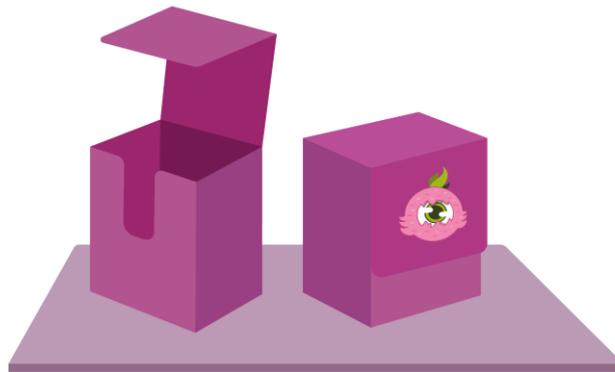
Figura #159: Propuesta #1 para el empaque de las tarjetas



Propuesta 2

Empaque o caja para cada estilo de aprendizaje con su respectivo personaje y con cierre magnético.

Figura #160: Propuesta #2 para el empaque de las tarjetas



Propuesta 3

Empaque o caja para cada estilo de aprendizaje, se dividen los niveles mediante los colores secundarios del personaje y los iconos de las estrellas, además se incluye las palabras: básico, intermedio y avanzado debajo de los niveles que se representa con el número 1: nivel básico, número 2: nivel intermedio y número 3: nivel avanzado. Se ubican dentro de cada estrella.

Figura #161: Propuesta #3 para el empaque de las tarjetas



Propuesta 4

Se realizan variaciones en cuanto al tamaño, diagramación del texto para los niveles y el personaje sostiene su nombre entre sus manos.

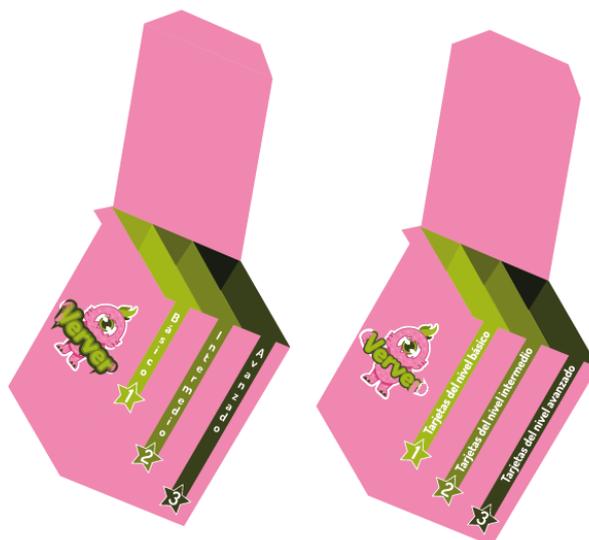
Figura #162: Propuesta #4 para el empaque de las tarjetas



Propuesta 5

Este diseño incluye los nombres de los respectivos niveles, en la parte externa del empaque o caja.

Figura #163: Propuesta #5 para el empaque de las tarjetas



Propuesta 6: La caja se diseña con separadores para cada uno de los niveles, similares a las

que se utilizan en los archiveros. La caja es mucho más baja que las anteriores propuestas para que sea más cómodo tomar la tarjeta.

Figura #164: Propuesta #6 para el empaque de las tarjetas

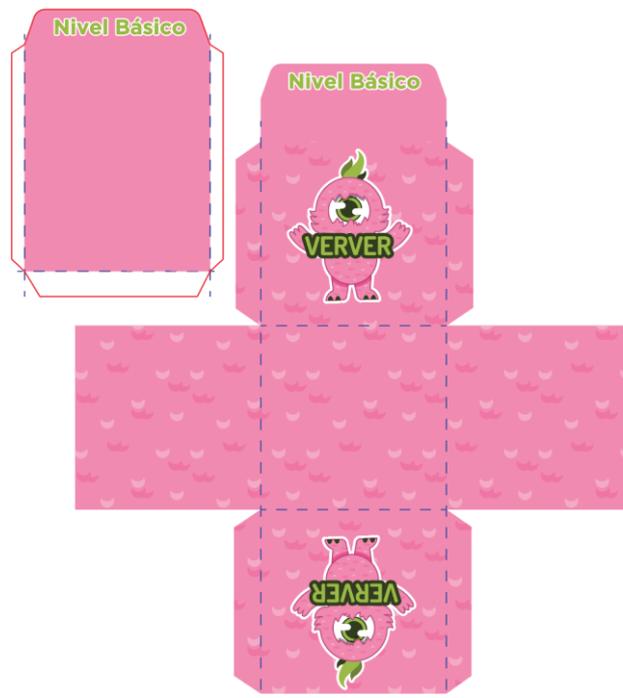
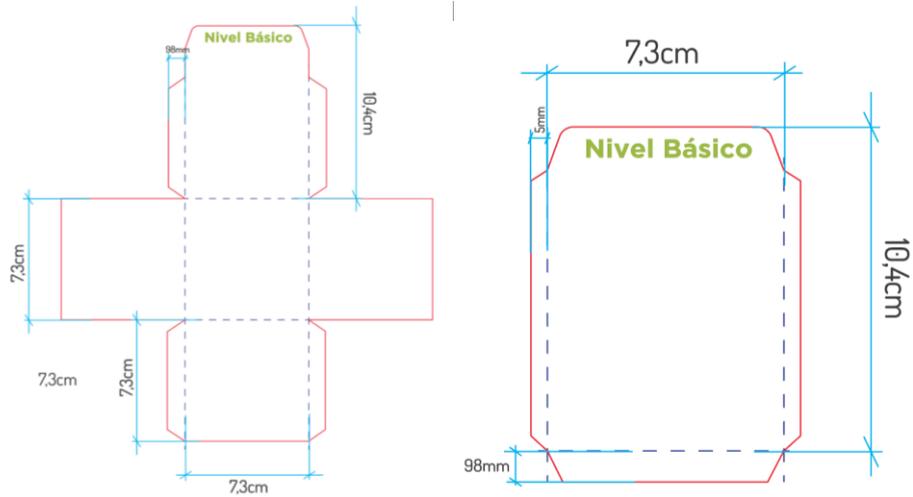


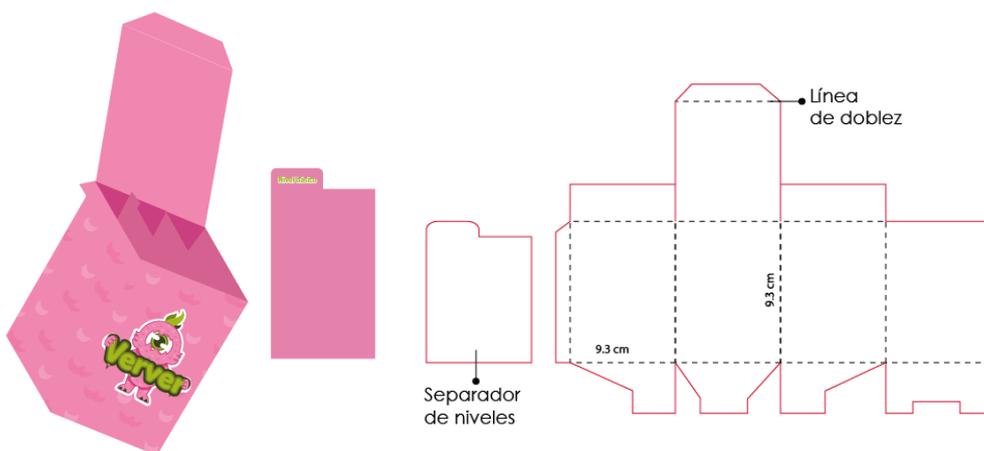
Figura #165: Prototipo #1, propuesta #6 para el empaque de las tarjetas



Versión 1:

Se diseñó el empaque o la caja según el color del personaje y para las divisiones de los niveles se incluyen separadores con el nombre de cada nivel (básico, intermedio y avanzado).

Figura #166: Versión #1 para el empaque de las tarjetas



Versión 2:

Para la primera prueba de impresión, se decide que al personaje se le incluya su nombre.

Las medidas de la caja o el empaque son: 7.3 cm de ancho x 9.3 cm de alto.

Figura #167: Versión #2 troquel para el empaque de las tarjetas

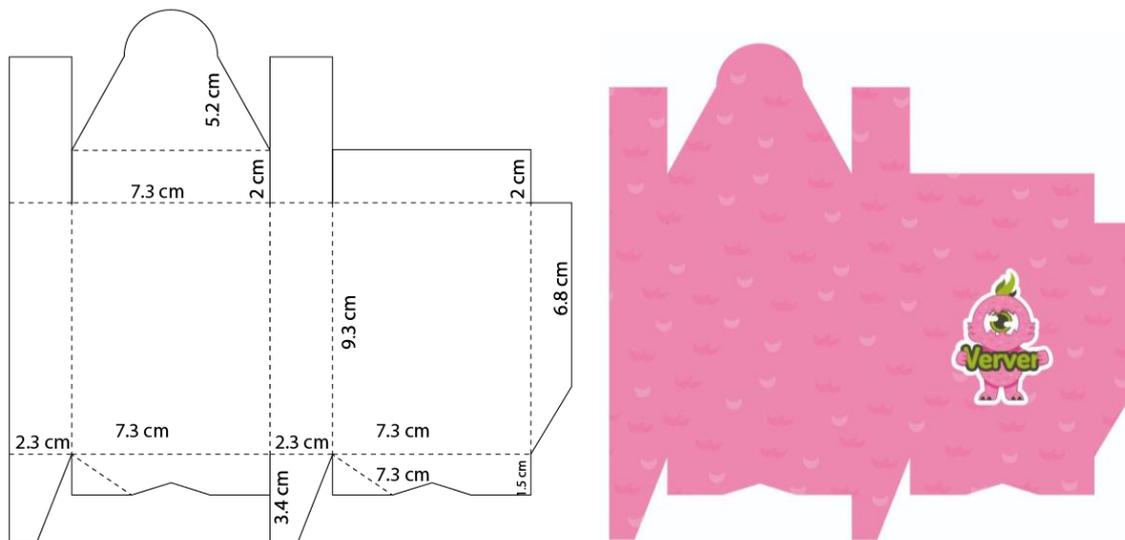


Figura #168: Prototipo #2, versión #2 para el empaque de las tarjetas



Versión 3:

Para la segunda prueba de impresión se decide incluir el logotipo en la parte de atrás

del empaque o caja y además se modifica el tamaño para que sea más fácil para las y los estudiantes sacar las tarjetas. Las medidas son de 7.3 cm de ancho x 11.3 cm de alto.

Figura #169: Versión #3 troquel para el empaque de las tarjetas

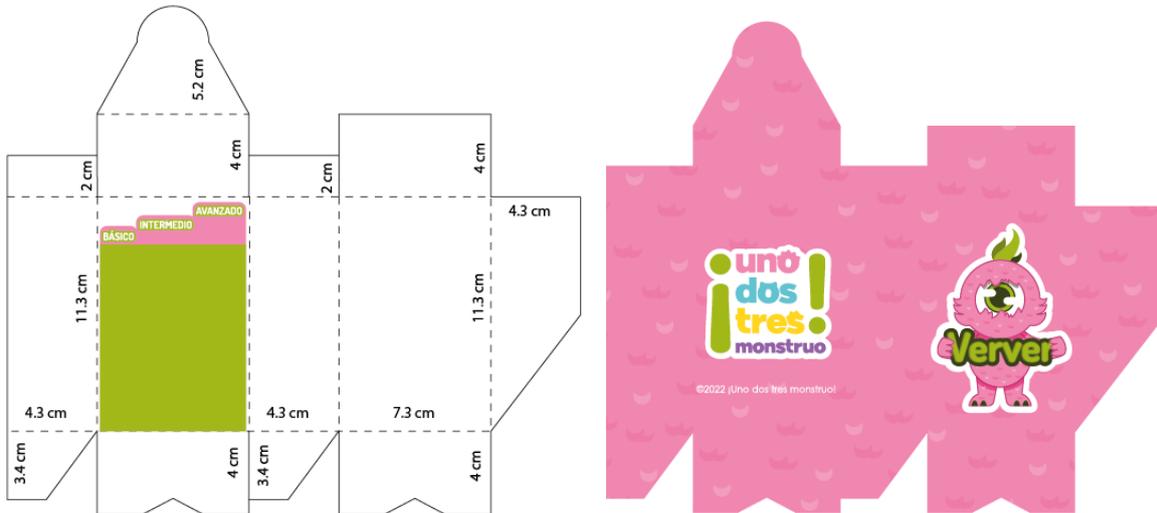


Figura #170: Prototipo #3, versión #3 para el empaque de las tarjetas

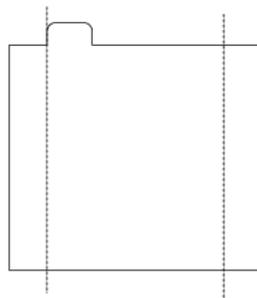




4.7.1.10.1 Diseño final: caja para las tarjetas

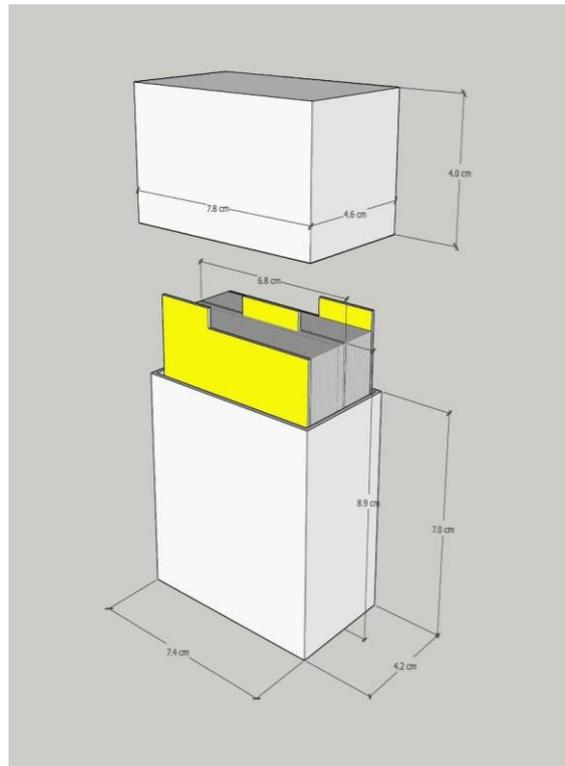
Se disminuye el tamaño del logotipo y del personaje; se agregan pestañas de 1.5 cm a cada lado de los separadores de niveles para que estos se peguen a la caja y no se muevan. Al troquel del empaque se rediseña para hacer más accesible tomar una carta del maso dentro de la caja por lo que se retoma la formar de la propuesta #6 y se agrega una tapa para que las cartas no se salgan.

Figura #171: Diagrama de las pestañas en los separadores de niveles para el empaque de las tarjetas.



Por otra parte, el juego cuenta con 15 tarjetas comodín, por ende, se diseña una caja más pequeña en comparación con la caja para las actividades, la caja mide 7.4 cm de ancho y 7 cm de alto y 1 cm de profundidad y esta no cuenta con separadores de niveles.

Figura #172: Renderizado del empaque final para las tarjetas.



4.7.1.11 Proceso para el diseño del empaque del juego

El empaque es uno de los elementos fundamentales, ya que protege todos los elementos del juego ¡Uno, Dos, Tres, Monstruo!

Debe de cumplir las siguientes características:

1. Atractivo visualmente para el o la docente y para el o la estudiante.
2. Fácil de empacar y desempacar los diferentes elementos que incluye el juego
3. Resistente a la manipulación y al paso del tiempo.
4. Mantener la línea gráfica establecida.
5. Los personajes y el logotipo deben incluirse en el empaque.

4.7.1.11.1 Bocetos para el empaque

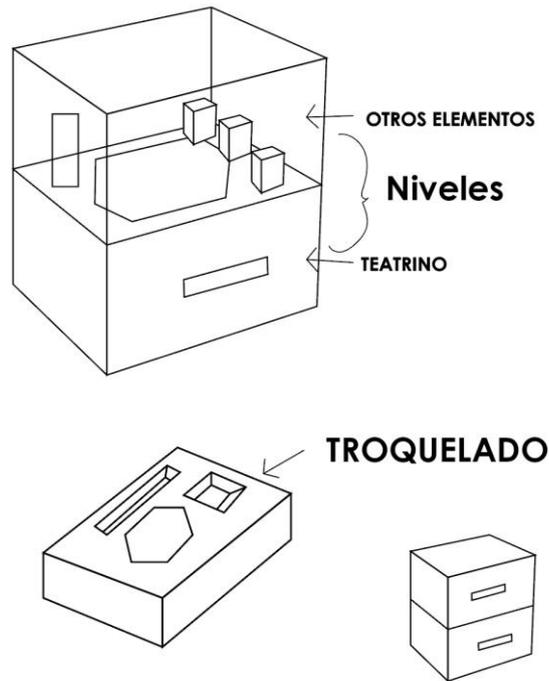
Boceto 1

Se diseñó un empaque que incluye dos niveles; en el primero se coloca el tablero, el reloj de arena, las tarjetas, los dados y las fichas; y en el segundo nivel el teatrino, las libretas y los lápices. El primer nivel utiliza un troquel para las cajas de las tarjetas, el reloj de arena y los dados para que se puedan tener fijos en su espacio respectivo.

Figura #173: Ejemplo de troquel para el primer nivel interno del empaque.



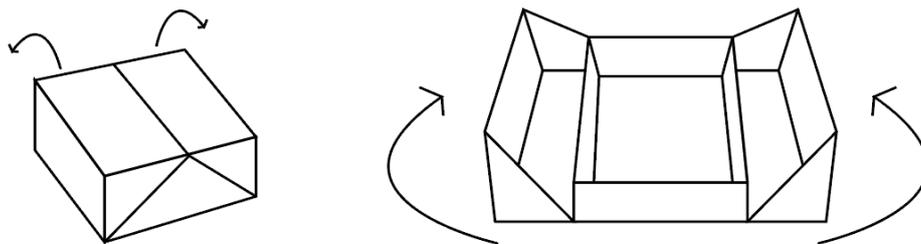
Figura #174: Boceto #1 para el empaque



Boceto 2

El diseño para este empaque consiste en una caja rectangular con dos tapas que se cierran en el centro. Todos los elementos que incluye el juego se distribuyen de esta forma: el tablero y el teatrino en el fondo de la caja y en la parte superior los elementos más pequeños como las tarjetas, los dados y demás elementos.

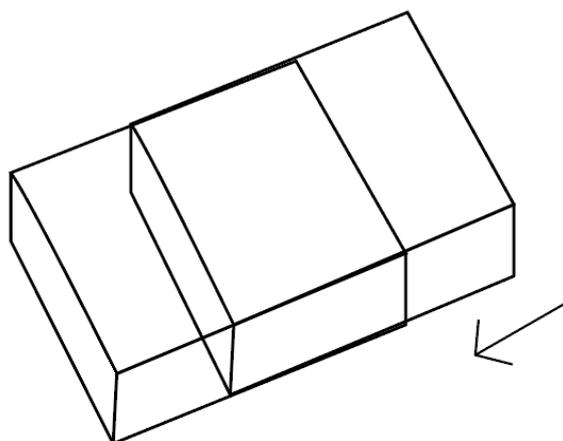
Figura #175: Boceto #2 para el empaque



Boceto 3

El empaque propuesto en este boceto consiste en una caja interna que incluye todos los elementos del juego, la tapa se desliza sobre la caja interna.

Figura #176: Boceto #3 para el empaque



Se decide diseñar la opción #1 como la definitiva para el empaque y, a la vez, se le comparte el respectivo prototipo a la docente y ella brinda la observación con relación a que el tamaño del mismo es muy grande y el aula no cuenta con un espacio suficiente para ser almacenado. Por esta razón, se replantea y se utiliza como inspiración los bocetos realizados anteriormente.

Boceto 4

Para este diseño se toma en cuenta la realimentación por parte de la docente en relación con el tamaño del empaque y el mismo se reajusta.

Estas medidas se ajustan a 20 cm de alto x 65 cm de ancho x 75 cm de profundidad. Lo puede almacenar de forma horizontal o vertical y no ocupa mucho espacio en el aula.

Figura #177: Boceto #4 para el empaque

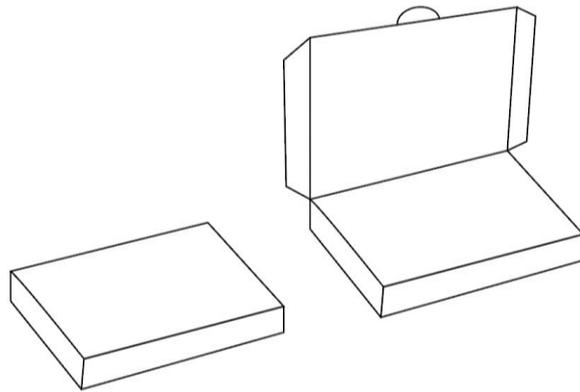


Figura #178: Troquel del boceto #4 para el empaque

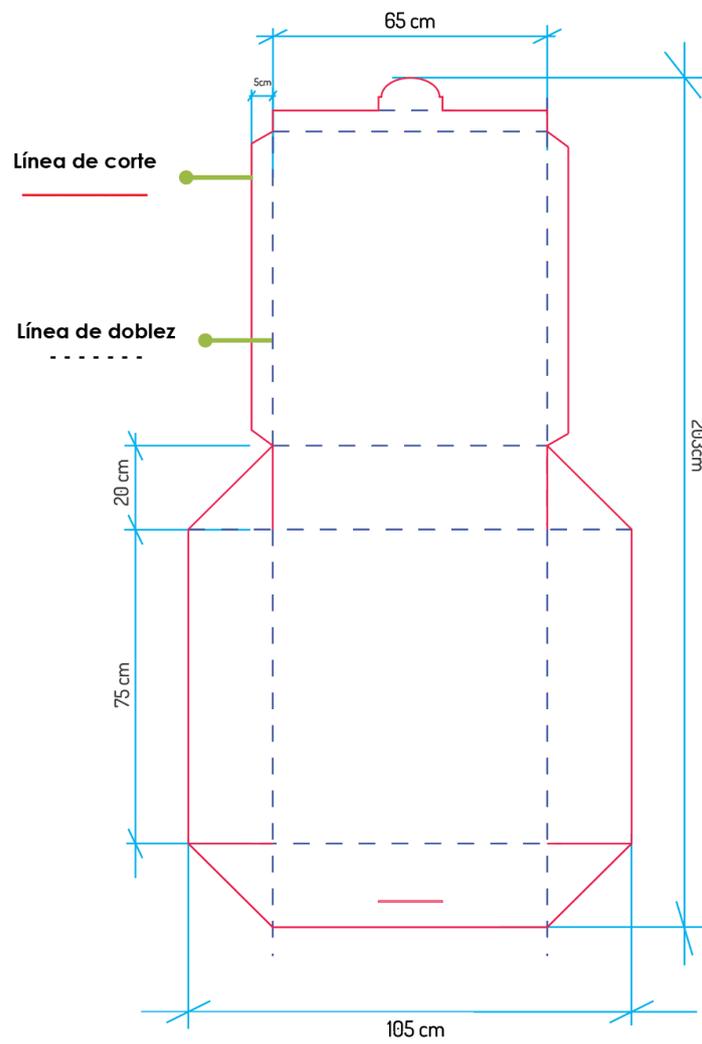


Figura #179: Prototipo del boceto #4 para el empaque



4.7.1.11.2 Diseño para el empaque

Para este juego, se realizan los siguientes bocetos.

Figura #180: Boceto#1 para el diseño del empaque



Figura #181: Boceto#2 para el diseño del empaque



Figura #182: Boceto#3 para el diseño del empaque



Figura #183: Boceto#4 para el diseño del empaque



Figura #184: Boceto#5 para el diseño del empaque



Con el troquel definido se realiza el prototipo para valorar la distribución de los diferentes elementos en el espacio y las áreas con mayor importancia visual del empaque, por ejemplo donde se ubica el logotipo que corresponde a la tapa del mismo.

Figura #185: Boceto#6 para el diseño del empaque



Se selecciona el boceto #5 para el diseño de la ilustración para el empaque. La paleta de color es la misma que utiliza el tablero y los personajes, además se utiliza el café para el piso. Además se incluye el logotipo.

Figura #186: Ilustración para la tapa del empaque



- **Medidas:** 20 cm de alto x 65 cm de ancho x 75 cm de profundidad
- **Material:** cartón de 4 mm, vinil adhesivo y laminado mate
- **Impresión:** impresión digital a full *color*

Figura #187: Mockup renderizado para la tapa



Figura #188: Mockup renderizado para el lateral posterior



Figura #189: Mockup renderizado del lateral izquierdo



Figura #190: Mockup renderizado del lateral derecho

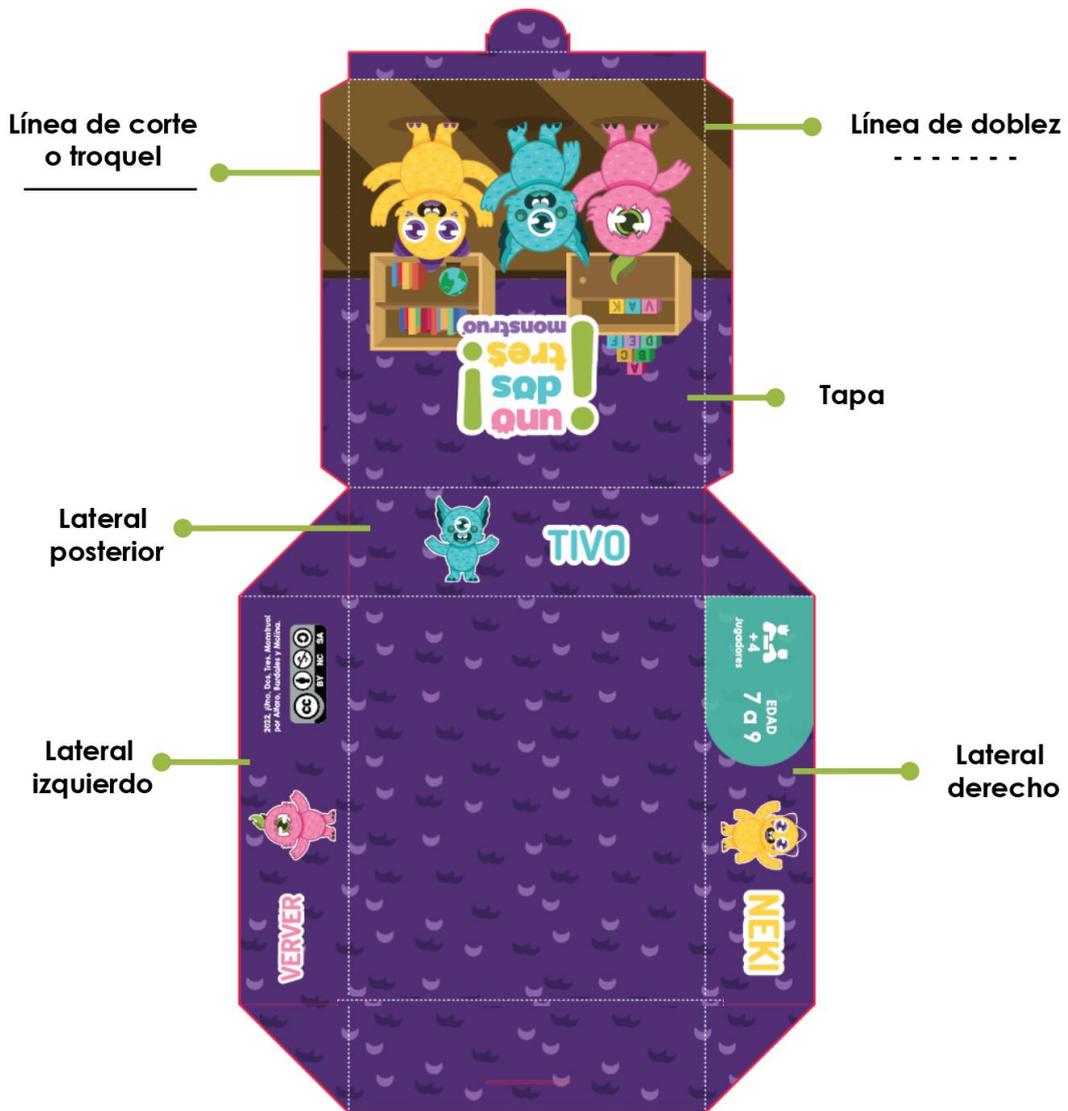


Además, se incluye la licencia abierta Creative Commons en el lateral izquierdo del empaque, de forma visible para que tenga una mayor legibilidad.

Figura #191: Licencia abierta Creative Commons



Figura #192: Troquel y diseño para el empaque



4.7.1.12 Proceso para el diseño del teatrino

4.7.1.12.1 Marco

4.7.1.12.1.1 Referentes

Para el teatrino se realizó un *benchmarking*, es decir, se comparó los diferentes teatrinos que ofrece el mercado, entre marcas comerciales y artesanales.

Algunos de los primeros referentes que se investigan son los producidos en la casa por docentes o estudiantes y sus padres. El material de construcción en su mayoría es el cartón intervenido con pintura, marcadores o cartulina.

Entre los referentes investigados se encuentran: Daly Quijano utiliza cartón, madera, tela y marcadores para construir sus teatrino, como se puede apreciar en su página de *Pinterest* (<https://www.pinterest.com/pin/622763454695270208/>)

Figura #193: Fotografía de teatrino de Daly Quijano.



Karina Slobotzky utiliza cartón, madera, tela, marcadores, impresiones, *foami* y pinturas para construir y diseñar su teatrino, como se puede apreciar en su página de *Pinterest* (<https://www.pinterest.com.mx/kslobotzky/teatrinos/>)

Figura #194: Fotografías de los teatrinos de Karina Slobotzky.



Carmenza utiliza cartón, mecate, tela, *stickers*, impresiones y pinturas para construir y diseñar su teatrino, como se puede apreciar en su página de *Pinterest*.

(<https://co.pinterest.com/pin/336362665904604038/?mt=login>)

Figura #195: Fotografías de los teatrinos de Carmenza.



Como elemento común en los teatrinos hechos a mano, el material más utilizado para su construcción es el cartón y muchos de los diseños utilizan pintura o papeles impresos. El

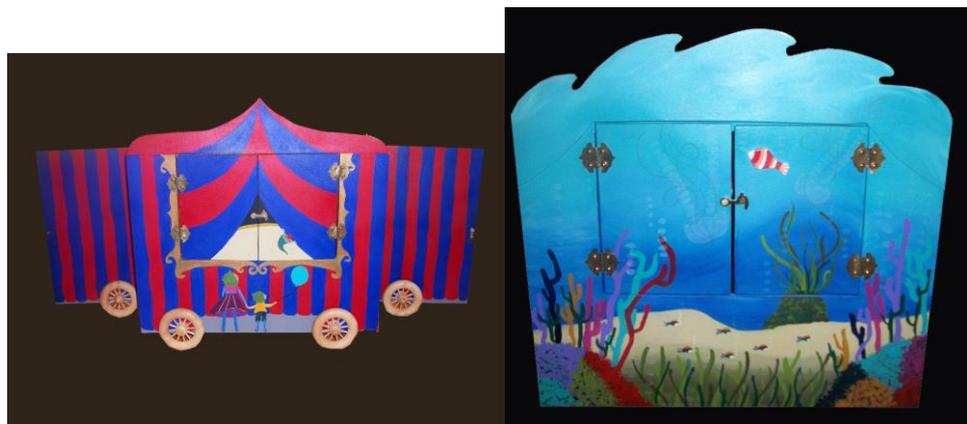
tamaño de los mismos incluye dimensiones grandes, en su mayoría tienen 1 metro de alto y tienen una ventana amplia, además colocan un telón de tela.

Luego se investigaron teatrinos diseñados por empresas o microempresas.

Teatrinos: títeres de dedo y teatrinos, utiliza MDF, bisagras, aldabas y pinturas para construir y diseñar su teatrino, como se puede apreciar en su página de *Facebook*.

(<https://www.facebook.com/teatrinos/>)

Figura # 196: Fotografías de los teatrinos de Teatrinos: Títeres de dedo y teatrinos.



María Clara Henao utiliza madera, clavos, tela y pintura para construir y diseñar su teatrino, como se puede apreciar en su página de web (<https://mariaclarahenao.com/teatrino/>)

Figura #197: Fotografía del teatrino de María Clara Henao.



Tienda Teatral Fundación Mulato utiliza madera sevi, clavos, tela y pintura para construir y diseñar sus teatrino, además posee detalles tridimensionales como se puede apreciar en su página de web: (<https://tiendateatral.com/teatrinos/7797-teatrino-de-madera-sevi-8003444880148.html>)

Figura # 198: Fotografía del teatrino de Tienda Teatral Fundación Mulato



chegiochi.it

Didácticos Teranova utiliza MDF forrado con vinil adhesivo con impresión *full color* para construir y diseñar su teatrino, se puede apreciar en su página de *Facebook*. (https://m.facebook.com/Didacticosteranova/photos/teatrino-castillo-medieval-fabricado-en-madera-mdf-de-1-cms-de-espesortama%C3%B1o-fro/1377826255562999/?locale2=hi_IN)

Figura #199: Fotografía del teatrino de Didácticos Teranova.



La construcción y diseño de los teatrinos de las empresas o microempresas tienen estructuras más fuertes y resistentes al paso del tiempo y a la manipulación continua, además los acabados a nivel diseño están mejor logrados, son más detallados y con pequeños elementos que el usuario puede apreciar como por ejemplo las bisagras, los materiales como la madera, los revestimientos para su protección.

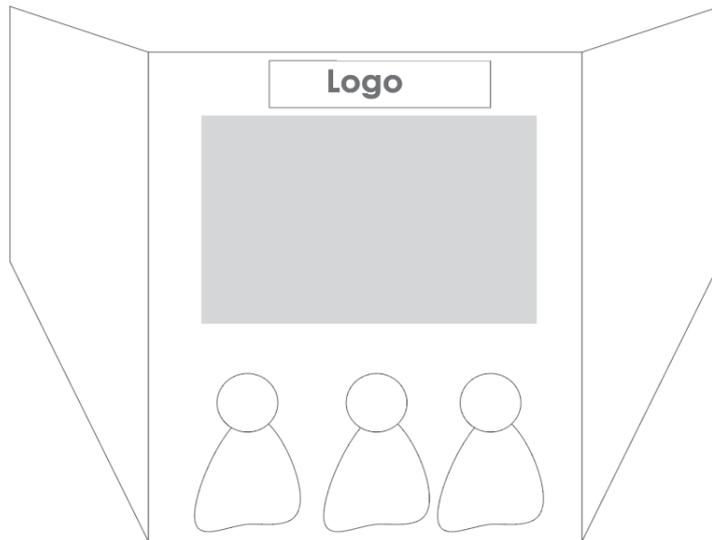
En cuanto al tamaño son variados y se ajustan al espacio que posee el usuario, ya que son diseñados según las necesidades de sus clientes.

Luego de realizar la investigación de mercado realiza dos propuestas.

Propuesta 1

Forma rectangular con laterales a los lados, su construcción es muy similar a un tríptico para exposiciones en ferias científicas en las escuelas, incluye el logotipo en la parte superior y la ilustración de los personajes en la parte inferior. Dimensiones: 60 cm de alto x 40 cm de ancho x 20 cm de profundidad.

Figura #200: Propuesta #1 del teatrino.

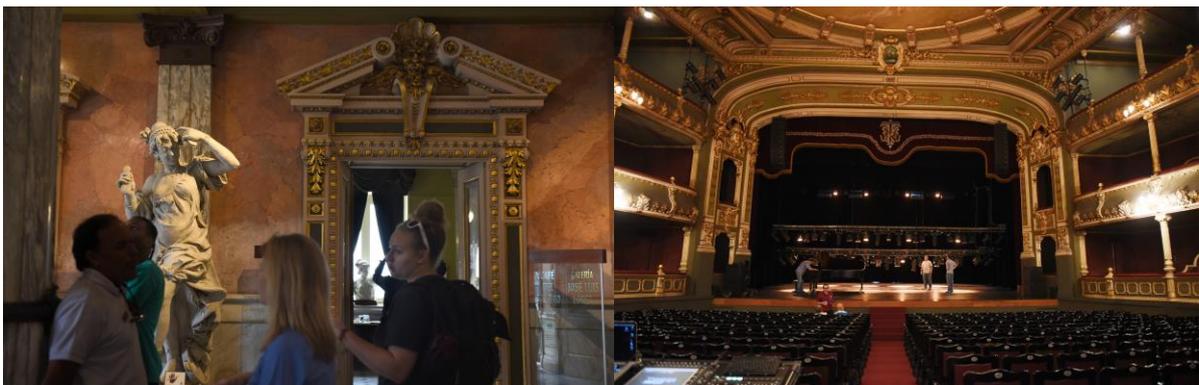


Propuesta 2

Se analizan los escenarios de los teatros y se realiza una propuesta con base en estos, se busca resaltar los detalles de los marcos del escenario y el bordado de los telones. Referencias del estilo Neoclásico de la arquitectura de estos edificios.

Fotografías del Teatro Nacional de Costa Rica tomadas por Alvarado y publicadas en el Semanario Universidad. (<https://semanariouniversidad.com/pais/dudas-en-el-congreso-ponen-en-jaque-credito-para-restaurar-el-teatro-nacional/>)

Figura #201: Fotografía del Teatro Nacional de Costa Rica.



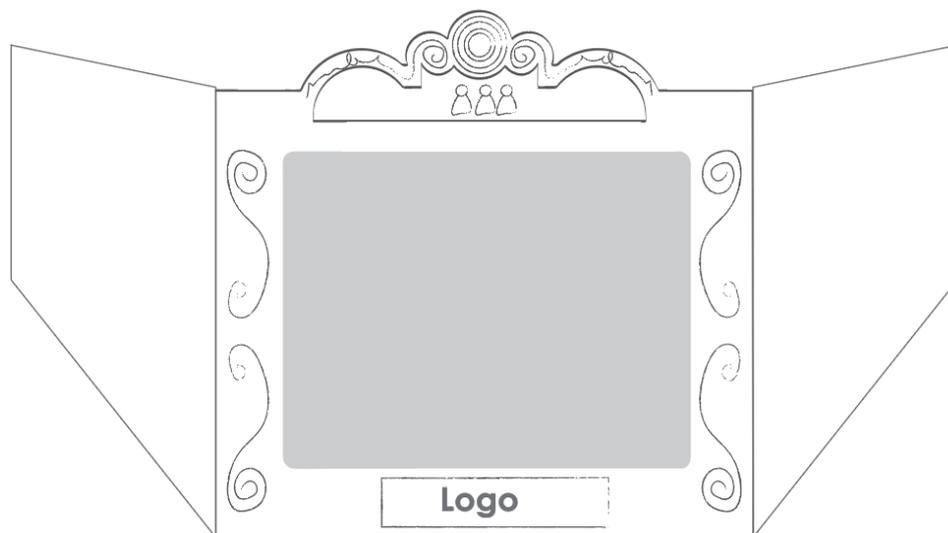
El Teatro de la Ciudad Esperanza Iris destaca los detalles bordados que tiene el telón y cada una de las telas que cuelgan en la gradería. Imagen recuperada de <https://www.cityexpress.com/blog/los-teatros-mas-emblematicos-de-la-ciudad-de-mexico>

Figura #202: Fotografía del Teatro de la Ciudad Esperanza Iris.



Se inspira en los elementos y formas de los arcos y de algunos de los telones para hacer el boceto para la segunda propuesta.

Figura #203: Propuesta #2 del teatrino.



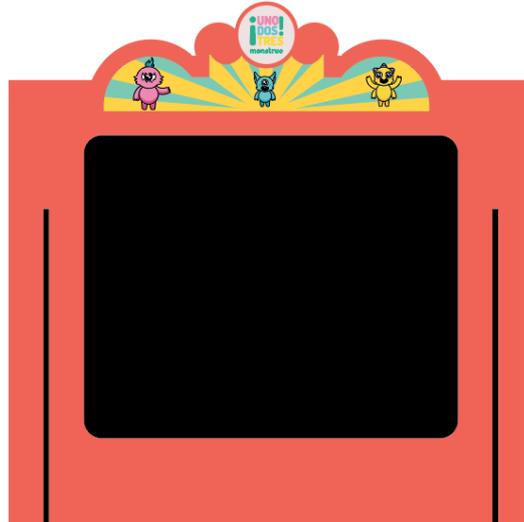
Versión 1:

Se simplificaron elementos que tenía el marco en el bambalín y los laterales, el logo se traslada a la parte superior dentro por un círculo, se coloca una ilustración de Verver, Tivo y Neki.

Con el prototipo de la propuesta 2, se observó que los laterales con doblez disminuyen su vida útil. Por lo que se diseña la versión 1a en donde los laterales embonan en el marco.

Dimensiones: 70 cm de alto x 70 cm de ancho x 20 cm de profundidad.

Figura #204: Versión #1a para el teatrino.



La paleta de color de la versión 1a está basada en la del tablero ya que es más amplia.

Figura #205: Paleta de color de la versión #1a para el teatrino.

Color del fondo

Spot Color
100%



Color del bambalín

Spot Color
100%



Spot Color
100%



En la propuesta anterior el color por su alto contraste puede implicar cansancio a la vista o que sea un elemento distractor. Por esta razón, se cambia el color de fondo propuesto en la paleta para el tablero.

Figura #206: Paleta de color de la versión #1b para el teatrino.

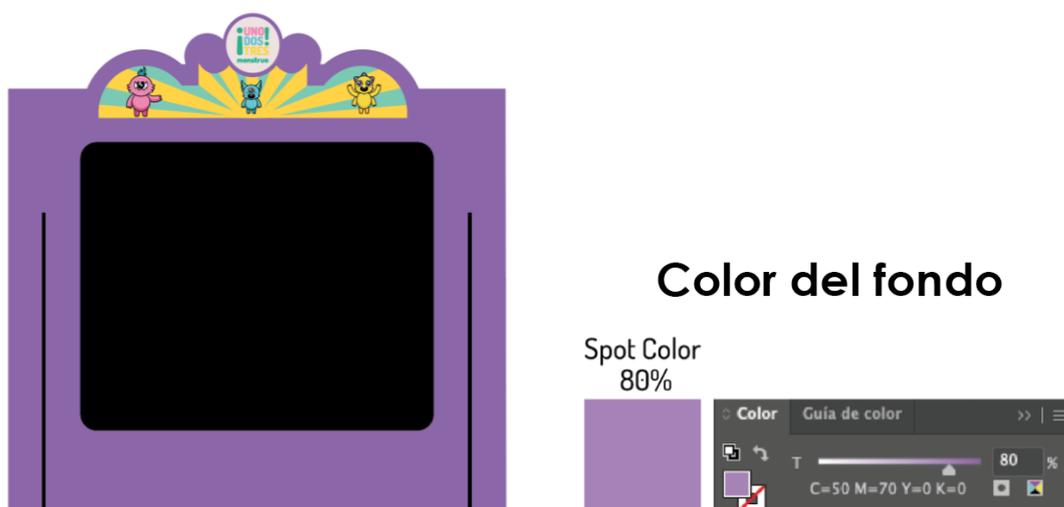


Figura #207: Ilustración para el bambalín de la versión #1b para el teatrino.



Versión 2

Con base en los datos obtenidos brindados por la docente de la Escuela La Lía, nos comenta que en el bambalín se debe intentar no sobrecargarla de imagen porque los y las estudiantes tienden a distraerse con facilidad. Por esta razón estiliza su fondo y se colocan solo los personajes en primer plano y se simulan las columnas en un segundo plano. Se mantiene el logotipo en el mismo lugar.

Además, se cambia el tono de morado por uno más saturado, ya que en el primer prototipo la impresión de este color se ve muy lavada, es decir, el color es muy claro como en tonos pastel.

Figura # 208: Ilustración para el bambalín de la versión #2a para el teatrino.



Figura #209: Paleta de color de la versión #2a para el teatrino.

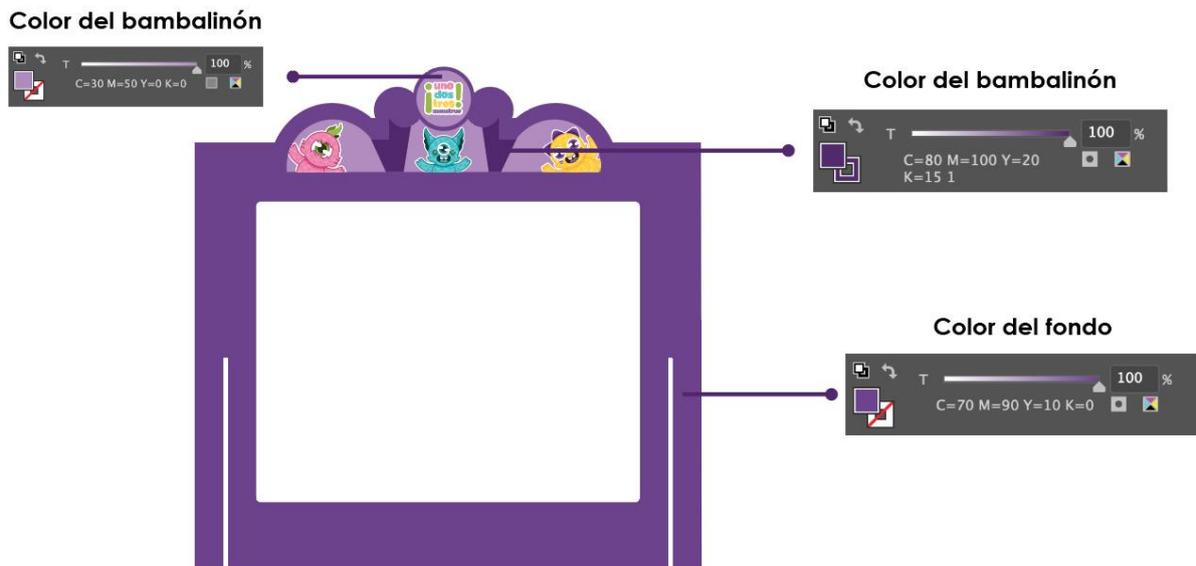


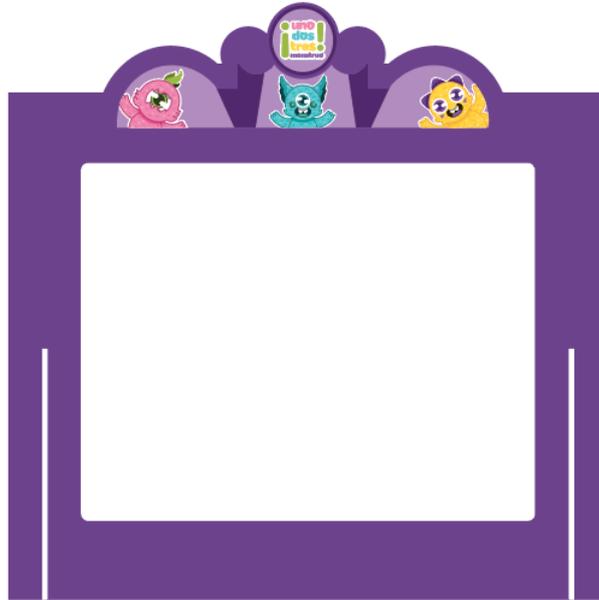
Figura #210: Versión #2a para el teatrino.



4.7.1.12.1.2 Diseño final del marco

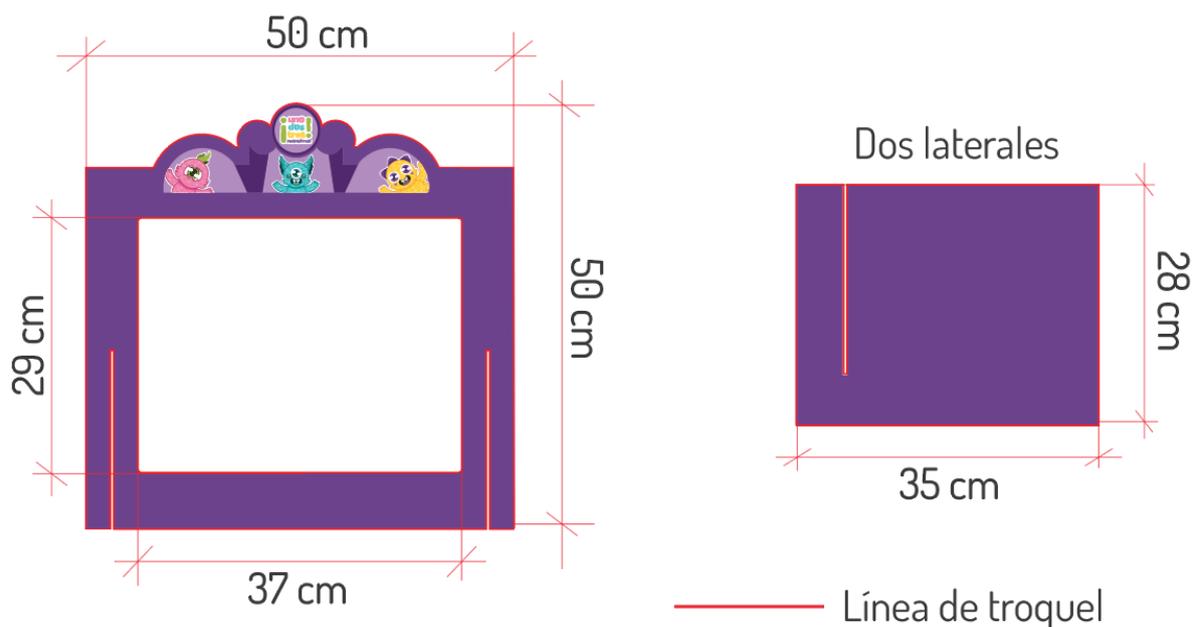
Para la versión final se eliminan las columnas que estaban detrás de VerVer y Neki ya que generaban un punto de tensión dentro de la composición y los personales de los lados chocaban con las figuras detrás de ellos. Se coloca la versión final del logotipo.

Figura #211: Versión final para el teatrino.



Las dimensiones de la versión final se cambiaron con respecto de las versiones anteriores, tomando en cuenta el almacenaje y el ensamblaje de cada pieza. Medidas del marco: 50 cm de alto x 50 cm de ancho. Laterales: 28 cm de alto x 35 cm de ancho. Ventana del marco: 29 cm de alto x 37 cm de ancho.

Figura #212: Medidas para el teatrino.



4.7.1.12.2 Títeres

4.7.1.12.2.1 Referentes

Se analizan los diferentes títeres que existen en el mercado para seleccionar el diseño que más se adecue al juego.

Existen diversos diseños de títeres en el mercado, muchos de ellos son fáciles de construir y otros tienen un grado de complejidad y materiales de costos más elevados.

- **Títeres de medias:** solo se necesita una media, lana, ojos móviles, cartulina o *foami*, silicón o goma y algunos otros accesorios extra que se desee agregar. Muchos los usamos cuando éramos niños ya sea para jugar o una tarea académica. En la pagina web de Bricolaje10 en una publicación abril 2022, muestran con construirlos paso a paso, como se puede apreciar en <https://bricolaje10.com/titeres-con-caljetas-viejas/>

Figura #213: Títeres de medias.



- **Títeres de dedo:** para hacerlos se necesita hilo y aguja, fieltro, pinturas, ojos móviles, cartulina o *foami* y algunos otros accesorios extra que se desee agregar. Imagen tomada de <https://paraisocultural.wordpress.com/2013/07/05/los-titeres-mas-que-una-tradicion-oral/>)

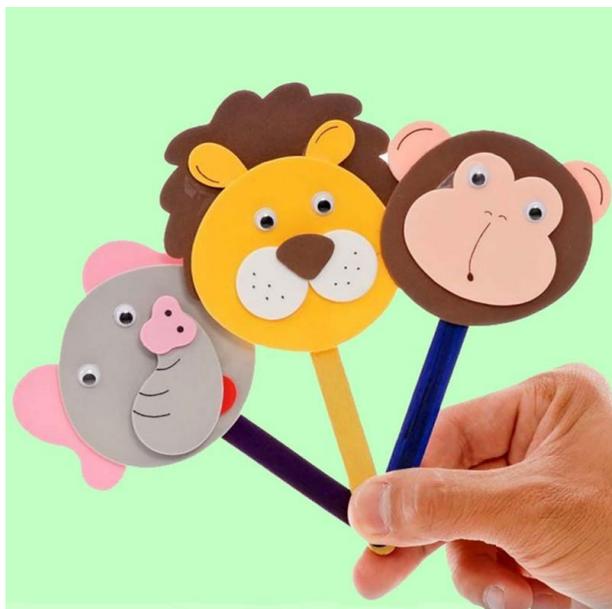
Figura #214: Títeres de dedos.



- **Títeres de paleta:** son muy sencillos de construir y unos de los más utilizados a nivel académico. Se necesitan paletas, cartulina o un diseño impreso y silicón o goma. Alba Caraballo Folgado explica cómo hacer marionetas de animales

con palos de helado, manualidad para niños, como se puede apreciar en (<https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/manualidades/marionetas-de-animales-con-palos-de-helado-manualidad-casera-para-ninos/>)

Figura #215: Títeres de paleta.



- **Títeres de mano:** usualmente se hacen de tela por lo que es necesario hilo y aguja. En este tipo de títeres se utilizan los dedos meñique y pulgar para mover los brazos del personaje. Imagen tomada de la tienda virtual Hay Baby (<https://www.heybabycr.com/products/67/titeres-de-mano-set-de-4-granja>)

Figura #216: Títeres de mano.



- **Marionetas:** son las más complejas de construir y usualmente las más costosas en el mercado. Para su construcción es necesario mecate o algún tipo de cuerda, tela, hilo y aguja, fieltro, pinturas, espuma, cartulina o *foami* y palos de madera y algunos otros accesorios extra que se desee agregar, estos son los materiales más utilizados en su construcción pero pueden utilizar más según su complejidad. Imagen de referencia de la página web Titerenet (<https://www.titerenet.com/>)

Figura #217: Marionetas.



4.7.1.12.2 Análisis de referentes

Después de analizar cada uno de los tipos de títeres, se destacan diversas e importantes características que tiene que cumplir el títere del juego ¡Uno, Dos Tres Monstruo!, entre ellas: tamaño, versatilidad, usabilidad, costo, material. Estas características se utilizan como los parámetros de selección para diseñar los títeres de paletas ya que según cada uno de los aspectos anteriores cumplen con lo siguiente:

- **Tamaño y usabilidad:** es fácil de manejar para niños y niñas entre los 8 y 9 años.

- **Versatilidad:** los títeres de paleta son accesibles para adaptar cualquier diseño, utilizando como base la paleta y pegando la ilustración sobre ella.
- **Costo:** baja inversión económica, según precio y calidad, son materiales bastante rentables para ser incluido dentro del juego.
- **Material:** fáciles de conseguir, manipular y resisten la manipulación continua, y si algún títere se daña es fácil de reparar, solo se debe de cambiar la paleta o reimprimir la ilustración si se dañara.

4.7.1.12.2.3 Propuesta para los títeres

Se realizaron diferentes propuestas de ilustración para los títeres, en la búsqueda de seguir la identidad gráfica para el diseño del juego ¡Uno, Dos Tres Monstruo!

Figura #218: Propuesta #1 para los títeres.



Figura #219: Propuesta #2 para los títeres.



Figura #220: Propuesta #3 para los títeres.



4.7.1.12.2.4 Diseño final para los títeres

Para su construcción se utiliza opalina de 225 gramos impresa a *full color* y plastificados. Se utiliza la paleta de madera como soporte. Se les incluye borde blanco a cada una de las ilustraciones para que tenga mayor visibilidad en el escenario.

Las ilustraciones mantienen la misma línea gráfica de las ilustraciones que utilizan las tarjetas. Se ilustran 25 títeres, entre ellos se incluyen a Verver, Tivo y Neki. La selección de

los títeres se realiza con base en las actividades que se incluyen en las tarjetas y se agregan ocho ilustraciones más para que los y las estudiantes puedan tener más posibilidades de crear historias creativas. El teatrino es un elemento que se puede utilizar de forma independiente.

Figura #221: Medidas para los títeres.

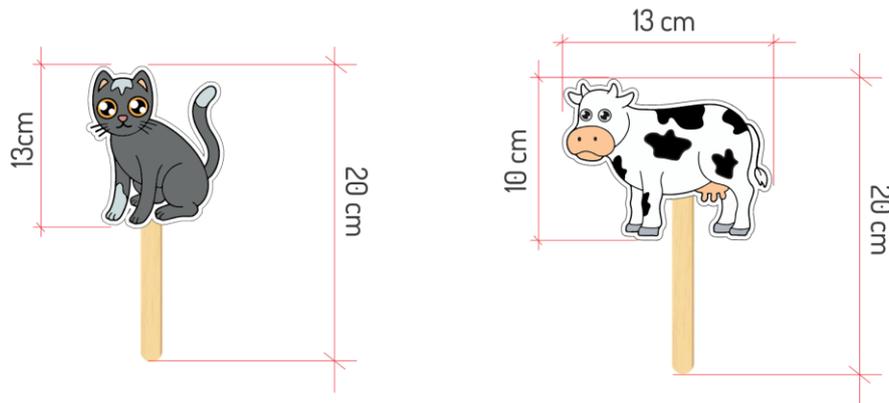
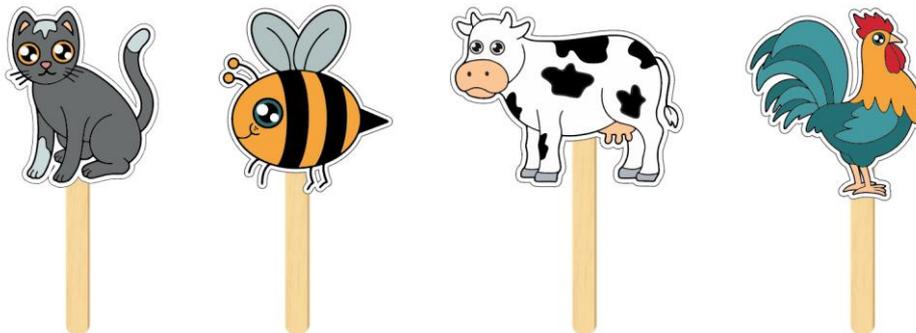


Figura #222: Ilustraciones para los títeres.



4.7.1.12.2.5 Ilustraciones para los títeres.

Figura #223: Ilustraciones para los títeres.

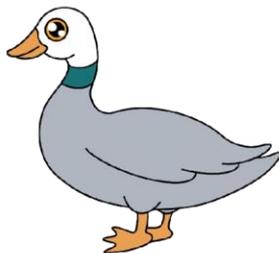
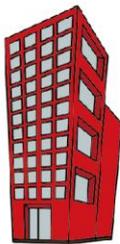
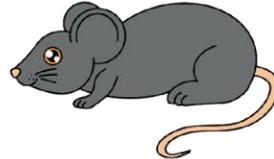
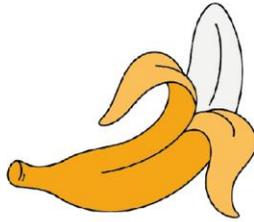


Figura #224: Ilustraciones para los títeres.

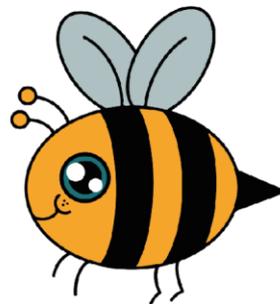
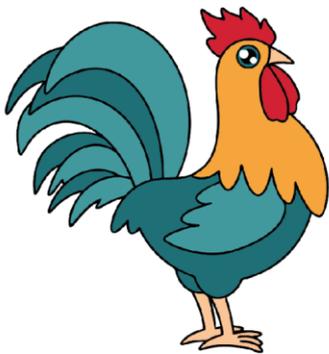
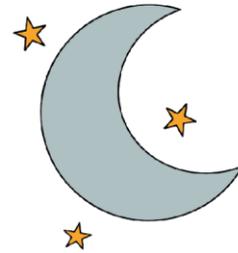
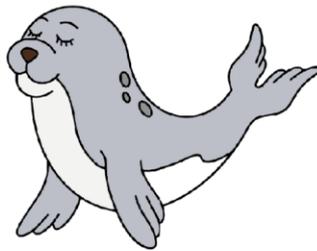
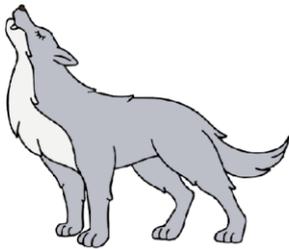
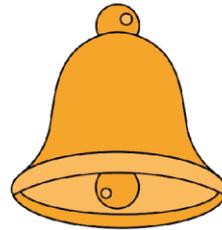
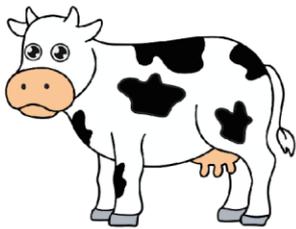


Figura #225: Ilustraciones para los títeres.



4.7.1.13 Proceso de diseño gráfico para el audiovisual

4.7.1.13.1 Aspectos sonoros

Uno de los retos más importantes para este proyecto de graduación es ¿Cómo implementar el estilo de aprendizaje auditivo? Una de las primeras ideas fue crear un botón reproductor de sonidos que al presionarlo emitiera sonidos, en este caso, palabras o sonidos al azar, basado en del juego de mesa Stop Electrónico. Pero para esta propuesta era un solo botón con una cantidad de palabras programadas.

Figura #226: Juego Stop electrónico, imagen tomada de <https://www.educaborras.com/stop/>



La idea era compleja de realizar y además era poco predecible controlar la palabra o letra que decía el botón según lo que la actividad requiere, por lo que se toma la decisión de eliminar esta idea.

También surgió la idea de dejar a la docente a cargo del tipo de actividades de estilo auditivo. Así ella o él se encargaría de decir las palabras, letras o sílabas requeridas en las actividades, pero se podía ver intervenido por diversas situaciones, como por ejemplo, que la o lo llamen a un reunión, debe estar pendiente de procesos en clase y de mantener el orden, se puede ser que él o la docente no esté mientras los y las estudiantes están jugando, entre otras.

Pero esta opción no se omite del todo porque puede llegar a ser un comodín si existiera algún problema con el canal en YouTube.

La propuesta final es crear un canal en YouTube bajo el nombre de 123 Monstruo, en donde se encuentren sonidos onomatopéyicos para resolver la actividad del personaje Tivo.

Las ilustraciones que se utilizan en este canal tienen la misma línea gráfica de las ilustraciones de las tarjetas. Cada video tiene una ilustración según lo que la actividad indique.

4.7.1.13.2 Sonidos compilados

Los sonidos que se pueden utilizar en los respectivos videos, se adquieren por medio de bancos o páginas de sonidos gratuitos con *Copyright*; también se analizaron algunas páginas para comprar audios tales como Envato Elements y Adobe Stock, pero decidimos utilizar páginas gratuitas con *Copyright* por lo que no fue necesario pagar por ellos. La página más utilizada es <https://sounds-mp3.com/>. Entre los los audios que se tienen que incluir están el ladrido de perro, un grito, el sonido del viento, el maullido de un gato, el pito y el sonido de un carro arrancando, el sonido del tren sobre las vías y su pitoreta, el cacareo de una gallina y el relincho de un caballo, entre otros. Este canal cuenta con veintidós videos.

4.7.1.13.3 Propuesta gráfica para los videos

Se diseñan e implementan dos versiones para los videos.

Versión 1

Fondo con textura gráfica que se crea a partir de la ilustración del pelaje de Verver, Tivo y Neki, sobre un fondo morado. La ilustración se ubica en el centro del video y el logotipo en la esquina inferior derecha. El audio se reproduce a lo largo de todo el vídeo y tiene una duración mínima de 30 segundos y máxima de 45 segundos. Las dimensiones del video son 1920 pixeles de ancho x 1080 píxeles de alto.

Figura #227: Paleta de color de la versión #1 para los vídeos del canal de YouTube.

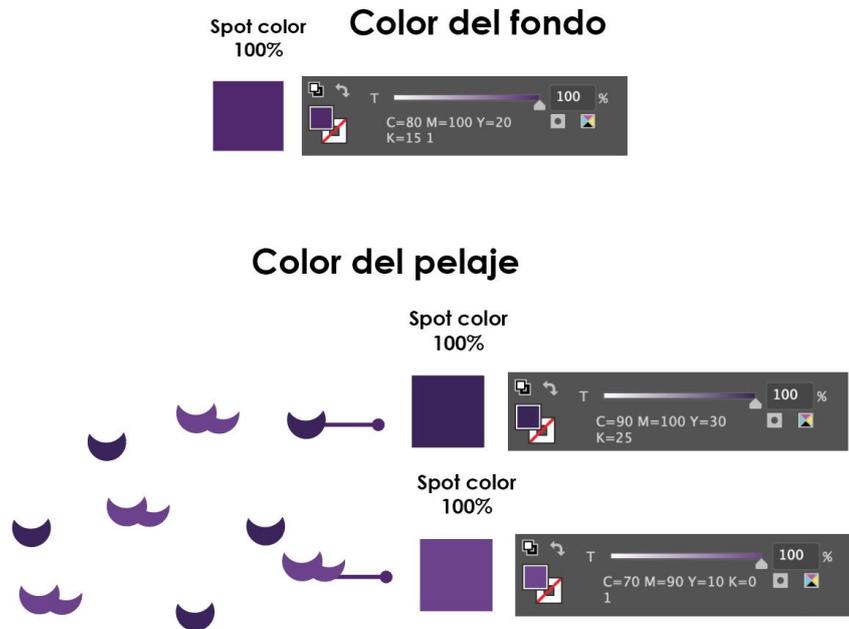


Figura #228: Diagrama para la versión #1 para vídeos del canal de YouTube.



Versión 2

Se mantiene la imagen que se utiliza para el fondo de la pantalla, el logotipo, su duración y las medidas de la versión anterior y además se incluye un borde o contorno blanco a la ilustración para que la esta sobresalga y pueda aumentar su legibilidad, además al final se

incluye la palabra que deben adivinar y se incluye el efecto *Hop Skip And A Jump*, que consiste en que las letras se animan de abajo hacia arriba hasta que se forma la palabra completa.

Figura #229: Efecto para el texto realizado en After Effects



El video incluye el sonido onomatopéyico de fondo y los y las estudiantes ven la ilustración, luego la ilustración se desvanece hasta que se elimina, aparece el texto con el efecto y finaliza el video.

Link para el canal: https://www.youtube.com/channel/UCsijVe3UE41D_zWa_LlyDiw

Figura #230: Diagrama 1 para la versión #2 para vídeos del canal de YouTube.

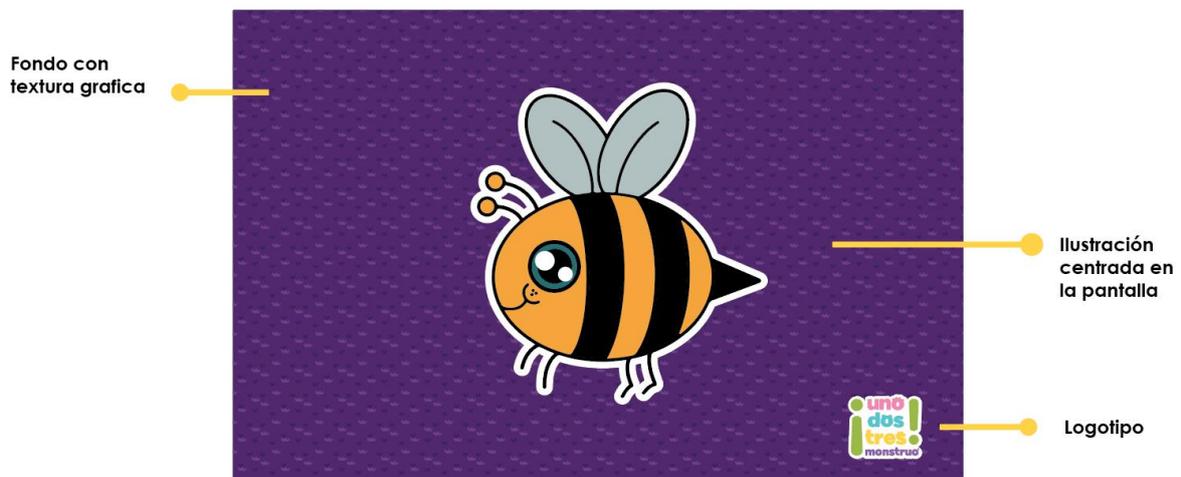


Figura #231: Diagrama 2 para la versión #2 para vídeos del canal de YouTube.

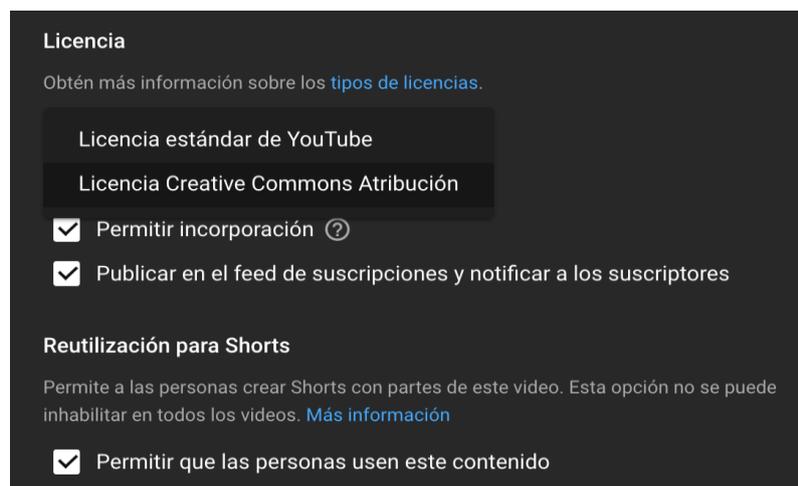


Los videos se editan en After Effect, donde se importan los archivos de las ilustraciones, el fondo y el logotipo que fueron creados utilizando el programa de Adobe Illustrator.

En el canal de YouTube, cada video incluye su nombre según el audio utilizado y todos los videos se suben a este canal con fines didácticos.

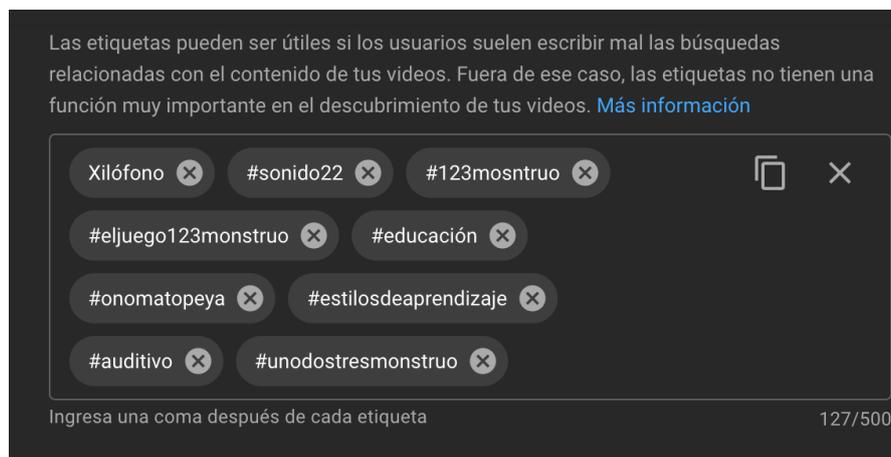
Todos los videos que se utilizan en el canal de YouTube se publican bajo la Licencia Creative Commons Atribución, acogida para este proyecto de graduación.

Figura #232: Licencia Creative Commons Atribución para el canal de YouTube.



Para facilitar la búsqueda a los usuarios del canal de YouTube ¡Uno, Dos Tres, Monstruo!, puede incluir la etiqueta o *hashtag* **123 Monstruo** (alfanumérico), o **Uno, Dos, Tre, Monstruo** (alfabético), el número de sonido, el nombre del sonido, el estilo de aprendizaje (auditivo) y la onomatopeya.

Figura #233: Ejemplo para las etiquetas o *hashtags* para la búsqueda de los videos en el canal de YouTube.



4.7.1.13.4 Canal de YouTube

El nombre del canal es 123 Monstruo; se incluyen los números 123 para que la búsqueda sea más sencilla para los usuarios. Se crea una cuenta de correo electrónico en la plataforma de Gmail bajo el nombre de: eljuego123monstruo@gmail.com

La descripción del canal indica lo siguiente:

La finalidad de nuestro canal es que los usuarios del juego ¡Uno, Dos, Tres, Monstruo!, accedan a esta plataforma para realizar algunas de las actividades que se incluyen en las tarjetas de Tivo que corresponde al estilo de aprendizaje auditivo.

¡Uno, Dos, Tres, Monstruo! Es un juego que se basa en los estilos de aprendizaje para la materia de Español en segundo grado de primaria en Costa Rica. El juego incluye diferentes actividades, entre ellas auditivas, visuales y kinestésicas. Este juego impulsa la sana

competencia dentro de los centros educativos y lo más importante es que se convierte en un apoyo didáctico para los y las docentes de esta materia. Además es una forma diferente, creativa y divertida para aprender.

¡Los invitamos a formar parte de nuestra monstruosa familia y a aprender jugando!

La identidad gráfica para este canal es muy importante, por lo tanto se incluye el logotipo para el juego ¡Uno, Dos, Tres, Monstruo! para generar pregnancia de la marca en los usuarios actuales y en los potenciales que visiten este canal.

4.7.1.13.4.1 Logotipo como foto de perfil

Se coloca el logotipo para este juego en el espacio de la foto para el perfil, tamaño 98 x 98 píxeles y 4 MB como máximo. Se debe de tomar en cuenta que las medidas de YouTube son con base en un cuadrado, aunque edita y ajusta la imagen a la forma del círculo. Por lo tanto el logotipo se centra en este espacio.

Figura #234: Espacio visible del perfil en YouTube.

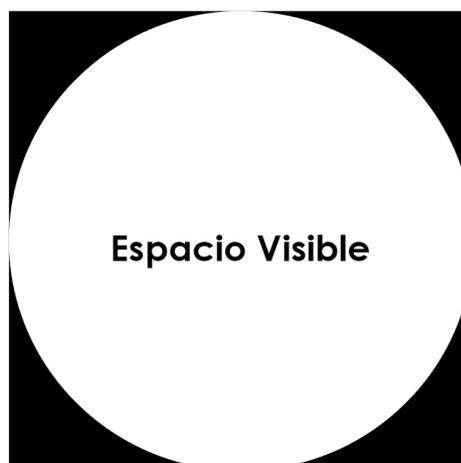


Figura #235: Logotipo centrado en el espacio del perfil en YouTube.



Figura #236: Color del fondo para la foto de perfil en YouTube.

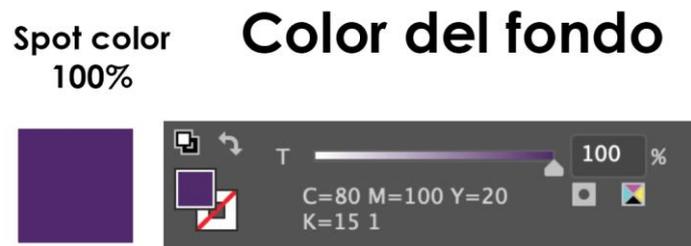


Figura #237: Imagen en el perfil del canal de YouTube.



4.7.1.13.4.2 Encabezado o *Header*

El encabezado o header para esta página debe ser *responsive*, es decir, cuenta con la opción para poder ajustarse a todos los dispositivos electrónicos, tales como celulares, tabletas, televisores y pantallas para las computadoras. Medidas recomendadas por YouTube: 2048 x 1152 píxeles y 6 MB como máximo.

Versión 1

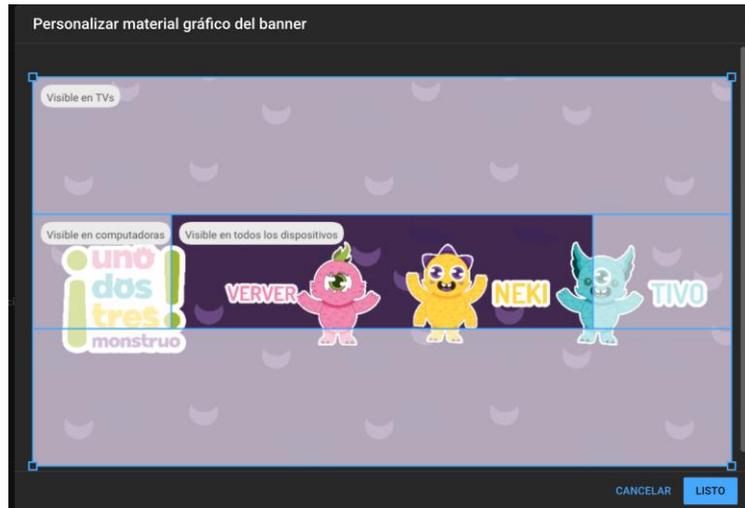
La primera versión para el diseño gráfico del encabezado o *header*, incluye el logotipo en el extremo izquierdo y se incluyen todos los personajes, sus respectivos nombres y el fondo de color que muestre la textura del pelaje.

Figura #238: Versión #1 para el *header* del canal de YouTube.



En el proceso de la implementación de esta versión se verifica que YouTube ajusta la imagen a un tamaño más pequeño que las medidas que indica, ya que es una plataforma *responsive*; en la siguiente imagen se explica cómo la plataforma ajusta la imagen. Por esta razón es importante tomar en cuenta que el área del centro es el espacio más importante para incluir la información que se quiere mostrar.

Figura #239: Edición para el *header* que aplica la plataforma de edición de YouTube, versión #1.



Versión 2

La diagramación del diseño gráfico se incluye en el centro del encabezado o *header* como el foco de atención más importante, igual que en la versión anterior se incluye a Verver, Neki y Tivo, para que se posicione la identidad gráfica del juego ¡Uno, Dos, Tres, Monstruo!

Figura #240: Cortes del *header* de YouTube, versión #2.

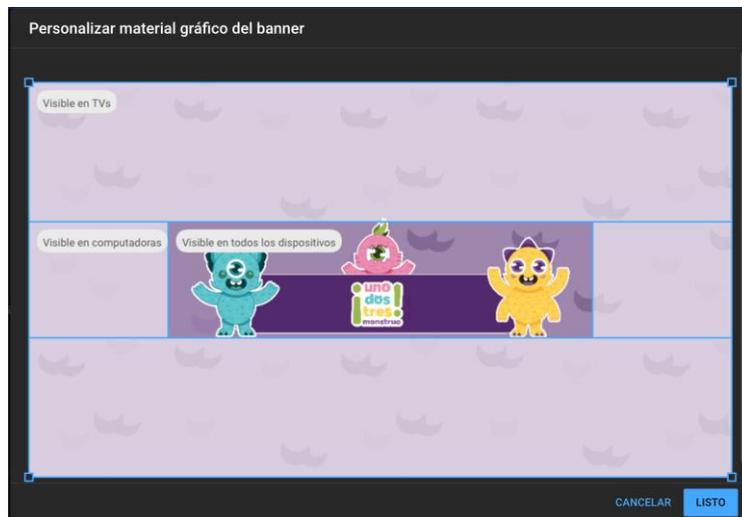


Figura #241: Versión #2 del *header* de YouTube.



4.7.1.13.5 Proceso para el video de las instrucciones del juego

Se realiza un video animado con las instrucciones para el juego ¡Uno, Dos, Tres Monstruo!, para que el o la docente pueda comprender mejor la metodología de este y además para que sea más fácil para que los y las estudiantes puedan seguir las instrucciones. Además este video es una herramienta útil para aquellas personas que estén interesadas en adquirir el juego y quieran conocer en qué consiste.

Para el diseño del guión se crearon tres historias o *storytelling*, los cuales utilizan las instrucciones del juego como inspiración.

4.7.1.13.5.1 Instrucciones para el juego:

El juego ¡Uno, Dos, Tres, Monstruo! incluye.

- 1 tablero
- 6 fichas diferentes
- 8 dados de letras
- 1 dado de colores
- 1 dado de números
- 270 tarjetas de actividades

- 3 marcadores para pizarra
- 6 lápices de grafito
- 6 libretas
- 1 teatrino
- 38 títeres
- Canal de youtube
- Hoja de progreso y sellos

Preparémonos.

1. Hay dos formas de jugar ¡Uno, Dos, Tres, Monstruo!, todo depende de cuánto tiempo dispone:

1. Tablero

- **Opción A:** recorrido extenso o tres hexágonos: el juego dura aproximadamente 60 minutos.
- **Opción B:** recorrido corto o un hexágono: aproximadamente 25 minutos.

2. Dados

- Dado de color: avanza hasta la casilla del color que indique el dado.
- Dado de números: avanza la cantidad de casillas que indica el dado.

¿Cómo jugar ¡Uno, Dos, Tres, Monstruo!?

1. Antes de iniciar, todos los jugadores se dividen en grupos de dos o más jugadores. Si son muchos jugadores, el grupo se puede dividir hasta en seis equipos.

2. Inicia el grupo que logre el número más alto al tirar los dados de números y así sucesivamente se definen los demás turnos para los demás participantes.
3. Cada equipo elige una ficha y la coloca en la casilla de salida.
4. Cada equipo tiene una libreta y un lápiz.
5. Cada equipo tiene un turno para lanzar el dado y avanzar según lo que indica.
6. El equipo toma la tarjeta que indica la casilla, lee la actividad y le da vuelta al reloj de arena, recuerda que tienes 1 minuto para resolver actividad en equipo.
 - **Si se acierta la actividad** lanzar el dado nuevamente y avanza a la casilla que indica el dado y además se le da el paso al siguiente equipo.
 - **Si no se acierta la actividad** se mantienen en la misma casilla y se le da el paso al siguiente equipo.
7. Gana el primer equipo que llegue a la meta.
8. En la hoja de progreso el estudiante podrá colocar un sello cada vez que su equipo gane el juego.

Tarjetas para el juego ¡Uno, Dos, Tres, Monstruo!

1. **Verver:** color rosado, corresponde al estilo de aprendizaje visual. Su objetivo es buscar palabras, dibujar, resolver acertijos, pintar, observar imágenes y crear historias.
2. **Neki:** color amarillo, corresponde al estilo de aprendizaje kinestésico. Su objetivo es moverse, resolver acertijos, actuar y crear historias.
3. **Tivo:** color celeste, corresponde al estilo de aprendizaje auditivo. Su objetivo es deletrear palabras, escuchar sonidos, cantar, crear historias y resolver acertijos.
4. **Comodín:** la tarjeta incluye un hexágono y contiene una recompensa (*bonus*) o castigo.

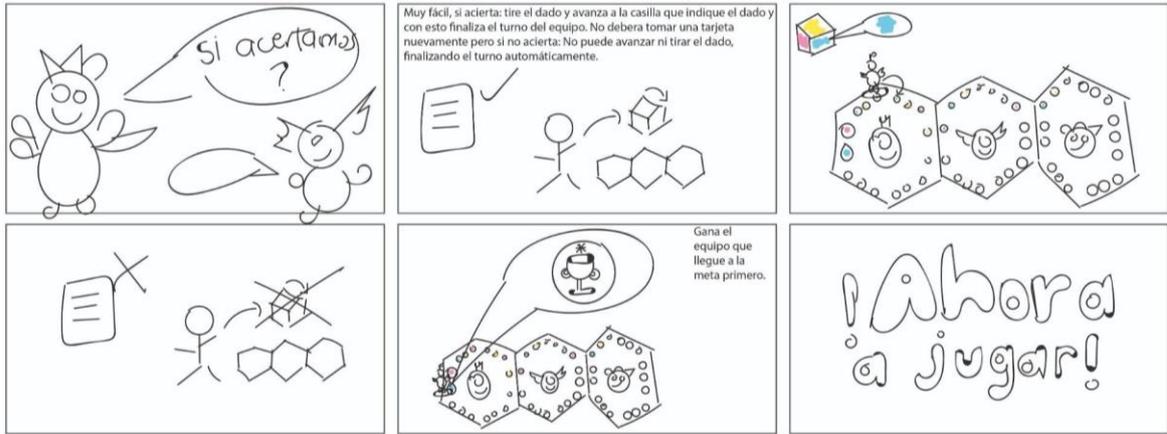
4.7.1.13.5.2 Bocetos para el *storyboard* para el video

- **Tamaño:** 1920 x 1080 píxeles

Boceto 1

Figura #242: Storyboard #1





Boceto 2

Figura #243: Storyboard #2



Coloca fichas

para seleccionar
el ORDEN

Cada equipo tendrá
turno de lanzar
dado

Toma la ficheta
que corresponde

El equipo debe
resolver

Si realizas la actividad
correcta

Gana el equipo

Divertirse
Aprendiendo
punto a
1-2-3 Monitos

Hasta pronto.

Boceto 3

Figura #244: Storyboard #3

<p>Abrir con el logo</p>	<p>Hola soy Tivo, Neki y Verver y te vamos a compañiar en esta aventura</p>	<p>Vamos aprender como jugar 1,2,3 Monstro</p>	<p>Te vamos a contar un copo de cada uno de nosotros. Yo soy verver y aprendo mejor observado imagenes</p>	<p>Hola, no los escucho.... Soy Tivo y aprendo mejor escuchando soy un monstruo auditivo</p>	<p>Soy Neki y mi forma de apreder es mieras estoy en movimiento.</p>
<p>Ahora si, tenemos que formar de 2 a 5 equipos según la cantidad de participantes. Cada equipo deberá elegir una ficha y colocarla en la casilla de salida.</p>	<p>Coloca las cajas de las cartas cerca del tablero. Ten cerca todos los otros elementos que contiene la caja 1 2 3 monstruo (lápices, libretas, dados, canal de youtube, cronómetro)</p>	<p>Tira los dados de numeros e inicia el equipo que saque el número más alto</p>	<p>Hay dos formas de jugar el juego. Todo depende de cuanto tiempo tengas: En una cara del tablero es el juego corto Con el tablero extendido el juego demanda mas tiempo</p>	<p>Igual para con los datos tu elegas cualesquier usan: Dado de color: Avanza hasta la casilla del color que indique el dado. Dado de número: Avanza la cantidad de casillas que indica el dado</p>	<p>Cada equipo tendrá un turno para lanzar el dado.</p>
<p>Tomas y realizar la tarjeta segun la casilla que caiga tu equipo</p>	<p>Si caiste en la casilla de Tivo, toma una tarjeta de Tivo. Tivo las tarjetas son celestes están dirigidas a la escucha, en las que tendrás que deletrear, escuchar sonidos, cantar, crear historias, resolver acertijos</p>	<p>Si caiste en la casilla de Verver, toma una tarjeta de Verver. Verver: Son de color rosado el objetivo resolver y buscar palabras, dibujar, pintar, observar imagenes, crear historias.</p>	<p>Si caiste en la casilla de Neki, toma una tarjeta de Neki. Neki: Son de color amilles el objetivo es moverse, modelar, actuar, crear historias</p>	<p>Si caiste en la casilla de comodin, tu equipo elige con cual tarjeta quiere jugar. (Todos aprenden) Si te sale esta carta todos los equipos jugarán al mismo tiempo. El primero que saque la actividad y responda correctamente, gana una tirada extra de los dados.</p>	<p>En equipo deberán resolver la actividad que indique la tarjeta. Si contestas correctamente es el turno del siguiente equipo, pero no sabe la respuesta se le da la oportunidad a otro equipo para responder</p>
<p>Gana el equipo que llegue a la meta primero.</p>	<p>No olvides anotar tus avance en la hoja de avance que incluye el juego 123 monstruo</p>	<p>No olvides colocar un sello cuando en el grupo en que estas gana</p>	<p>Te esperamos en el tablero a jugar</p>	<p>Cierre con el logo</p>	

El *storyboard* seleccionado se crea a partir de varias viñetas de las versiones anteriores y se incluye la voz en off durante todo el video.

Figura #245: Storyboard seleccionado



Voz en off: niños dice: Uno dos tres monstruo
Animación: Palabras aparecen y brincan



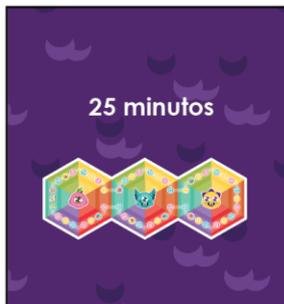
Voz en off: Presenta a los personajes
Animación: Entra Verver, luego Tivo y finalmente Neki mueven mano y saludan.



Voz en off: menciona que incluye el juego
Animación: por opacidad aparecen cada uno de los elementos



Voz en off: hay dos formas de jugar Uno dos tres monstruo. Todo depende de cuánto tiempo tengas
Animación: la palabra preparémonos con stroke blanco entran saltando como en el logo



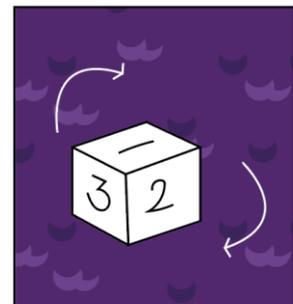
Voz en off: Si juegas con solo una cara es un juego corto, aproximadamente 25 minutos. Con el tablero extendido el juego demanda más tiempo, aproximadamente 50
Animación: por opacidad aparecen las otras caras y el tipo aproximado.



Voz en off: Igual pasa con los dados, deberán elegir cual usar:
Dado de color: Avanza hasta la casilla del color que indique el dado.
Dado de números: Avanza la cantidad de casillas que indica el dado
Animación: Esta el tablero atrás, se mueve el dado y sale color, entonces la ficha se mueve lineal hacia la casilla que le tocaría.



Voz en off: ¿Cómo jugar?
Animación: ¿Cómo jugar? con stroke blanco y entran saltando como en el logo



Voz en off: Lancen el dado y el grupo que saque el número más alto inicia el juego y así sucesivamente para definir el orden de salida.
Animación: Dado entra girando



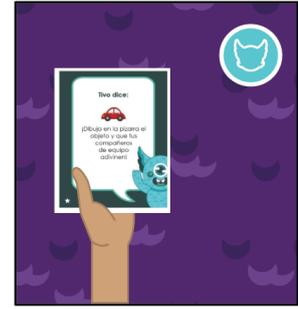
Voz en off: cada equipo elige una ficha y coloca en la casilla de salida.
Animación: aparecen por opacidad las 6 fichas.
 Entra mano y agarra una ficha.



Voz en off: cada equipo tendrá un turno para lanzar el dado y avanzar según lo que indica el dado.
Animación: esta el tablero atrás, se mueve el dado y sale color, entonces la ficha se mueve lineal hacia la casilla que le tocaría.



Voz en off: Toma la tarjeta que indica la casilla y dale vuelta al reloj
Animación: Dado entra girando



Voz en off: Si cae en la casilla de Tivo, se toma una tarjeta de Tivo. Son celestes están basadas en el estilo de aprendizaje auditivo, su objetivo es deletrear, escuchar sonidos, cantar, crear historias y resolver acertijos.
Animación: Aparece por opacidad primero la casilla y luego la mano con la tarjeta.



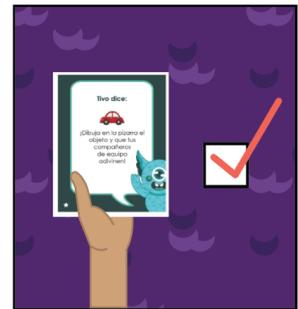
Voz en off: Si cae en la casilla de Neki, se toma una tarjeta de Neki. Son de color amarillo están basadas en el estilo de aprendizaje kinestésico, su objetivo es moverse resolver acertijos, actuar y crear historias.
Animación: Aparece por opacidad primero la casilla y luego la mano con la tarjeta.



Voz en off: Si cae en la casilla de Verver, se toma una tarjeta de Verver. Son de color rosado están basadas en el estilo de aprendizaje visual, su objetivo es buscar palabras, dibujar, resolver acertijos, pintar, observar imágenes y crear historias.
Animación: Aparece por opacidad primero la casilla y luego la mano con la tarjeta.



Voz en off: Si cae en la casilla de comodín, se toma una tarjeta de comodín. La tarjeta tiene un hexágono en el medio, esta tarjeta contiene bonus y castigos.
Animación: Aparece por opacidad primero la casilla y luego la mano con la tarjeta.



Voz en off: Si aciertan la actividad pueden lanzar el dado nuevamente y avanza a la casilla que indica el dado y es el turno del siguiente grupo.
Animación: Aparece un check en la casilla.



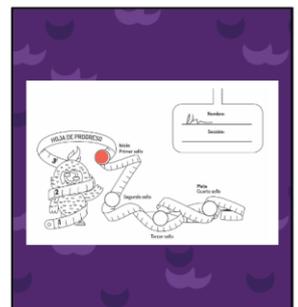
Voz en off: Si no acierta la actividad se mantienen en la casilla y le das el paso al siguiente equipo.
Animación: Aparece una X en el cuadro



Voz en off: Recuerden que tienen 1 minuto para resolver cada actividad.
Animación: reloj da vueltas.



Voz en off: Gana el primer equipo que llegue a la meta.
Animación: aparece el icono del trofeo y salen serpentinas de colores



Voz en off: en la hoja de proseso el estudiante pondra colocar un sello cada vez que su equipo gane el juego
Animación: Se escribe el nombre, se pone un sello y se pinta el personaje.



Voz en off: *Ahora a jugar*
Animación: ¿Cómo jugar? con stroke blanco y entran saltando como en el logo



Voz en off: niños dice: *Uno dos tres monstruo*
Animación: Palabras aparecen y brincan

4.7.1.13.5.3 Diagramación:

Figura #246: Diagrama 1 del video instructivo para el canal de YouTube.



Figura #247: Diagrama 2 del video instructivo para el canal de YouTube.

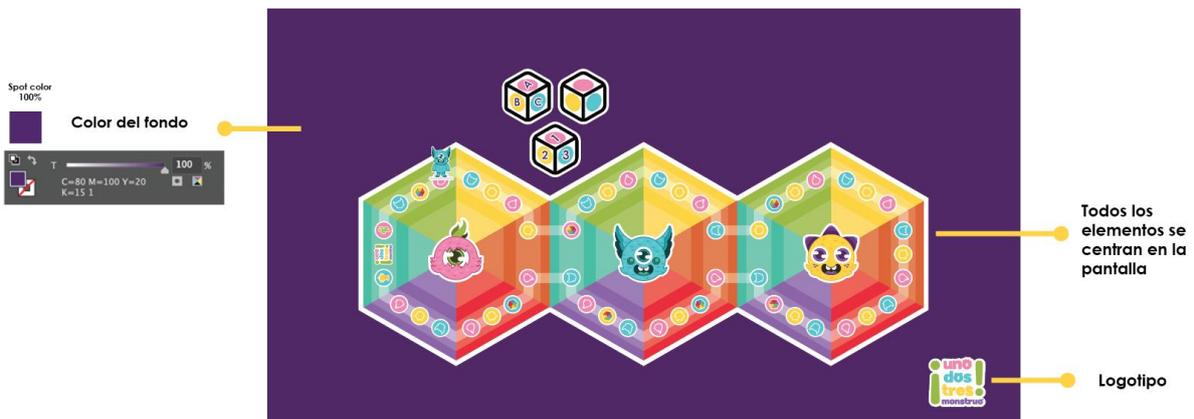


Figura #248: Diagrama 3 del video instructivo para el canal de Youtube.

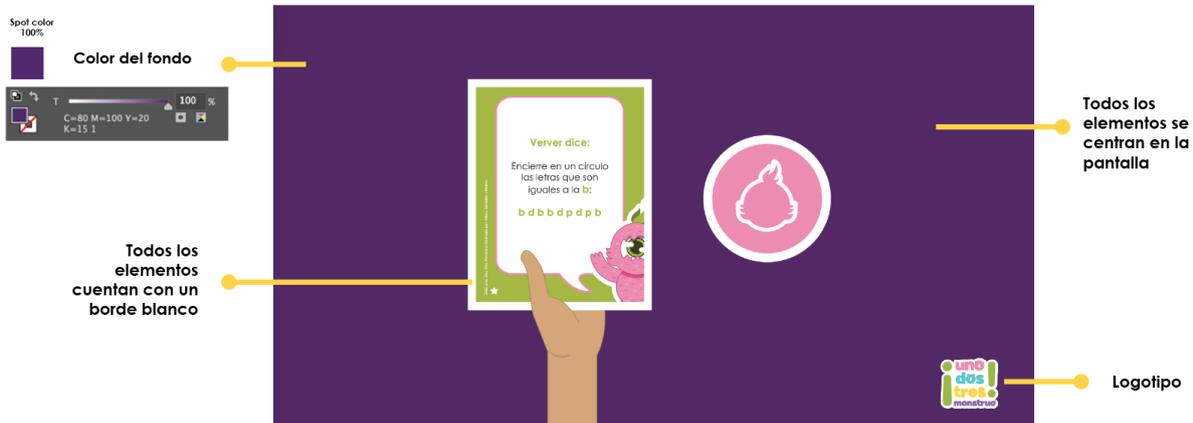


Figura #249: Diagrama 4 del video instructivo para el canal de Youtube.



Link para el canal: https://www.youtube.com/channel/UCsijVe3UE41D_zWa_LlyDiw

4.7.1.13.6 Instrucciones impresas

Figura #250: Diagramación para las instrucciones impresas.

<p>Tarjetas de actividades</p> <p>Verver: color rosado, corresponde al estilo de aprendizaje visual. Su objetivo es buscar palabras, dibujar, resolver acertijos, pintar, observar imágenes y crear historias.</p> <p>Tivo: color celeste, corresponde al estilo de aprendizaje auditivo. Su objetivo es deletrear palabras, escuchar sonidos, cantar, crear historias y resolver acertijos.</p> <p>Neki: color amarillo, corresponde al estilo de aprendizaje kinestésico. Su objetivo es moverse, resolver acertijos, actuar y crear historias.</p> <p>Comodin: la tarjeta incluye un hexágono de colores y contiene una recompensa (bonus) o castigo.</p>	<p>Casilla de salida</p> <p>Casilla de salida Inicio Casilla de meta Meta</p> <p>Recorrido en el tablero</p> <p>El recorrido es lineal. Cada equipo debe de bordear el tablero (Uno, Dos, Tres, Monstruo) para ganar.</p> <p>Opción A: recorrido extenso (tres hexágonos); el juego dura aproximadamente 60 minutos.</p> <p>Opción B: recorrido corto (un hexágono); aproximadamente 30 minutos.</p> <p>Canal en YouTube</p> <p>Las actividades que indican escuchar el sonido, se encuentran en nuestro canal en YouTube 123 Monstruo.</p>	<p>El juego (Uno, Dos, Tres, Monstruo) Incluye:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 tablero 6 fichas 8 dados de letras 1 dado de colores 1 dado de números 270 tarjetas de actividades 15 tarjetas de comodín 1 reloj de arena 4 marcadores para pizarra 6 lápices de grafito 6 libretas 1 leaftino 38 literas Hoja de progreso y sellos Canal de YouTube <p>Instrucciones para el juego:</p> <p>Preparémos.</p> <p>1. Hay dos formas de jugar (Uno, Dos, Tres, Monstruo), todo depende de cuánto tiempo dispone:</p> <p>1. Tablero</p> <p>Opción A: recorrido extenso (tres hexágonos); el juego dura aproximadamente 60 minutos.</p> <p>Opción B: recorrido corto (un hexágono); aproximadamente 30 minutos.</p> <p>2. Dados</p> <p>Puedes usar uno de los siguientes dados, no importa la opción de tablero que elijas.</p> <p>Dado de color: avanza hasta la casilla del color que indique el dado.</p> <p>Dado de números: avanza la cantidad de casillas que indica el dado.</p>	<p>¿Cómo jugar (Uno, Dos, Tres, Monstruo)?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Antes de iniciar, todos los jugadores se dividen en grupos de dos o más jugadores. Si son muchos jugadores, el grupo se puede dividir hasta en 6 equipos. 2. Inicia el grupo que logre el número más alto al tirar los dados de números y así sucesivamente se definen los demás turnos para los demás participantes. 3. Cada equipo elige una ficha y la coloca en la casilla de salida. 4. Cada equipo llena una libreta y un lápiz. 5. Cada equipo tiene un turno para lanzar el dado y avanzar según lo que indica el mismo. 6. El equipo toma la tarjeta que indica la casilla, lee la actividad y le da vuelta al reloj de arena, recuerda que tienes 1 minuto para resolver la actividad en equipo. <p>Si se acierta la actividad:</p> <p>Lanzar el dado nuevamente y avanza a la casilla que indica el dado y además se le da el paso al siguiente equipo.</p> <p>Si no se acierta la actividad:</p> <p>Se mantienen en la misma casilla y se le da el paso al siguiente equipo.</p> <p>Canal en YouTube:</p> <p>Las actividades que indican escuchar el sonido, se encuentran en nuestro canal en YouTube 123 Monstruo.</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Gana el primer equipo que llegue a la meta. 8. En la hoja de progreso el estudiante podrá colocar un sello cada vez que su equipo gane el juego.
---	--	---	--

Figura #251: Instrucciones impresas.



El juego ¡Uno, Dos, Tres, Monstruo!
Incluye:

- 1 tablero
- 6 fichas
- 8 dados de letras
- 1 dado de colores
- 1 dado de números
- 270 tarjetas de actividades
- 15 tarjetas de comodín
- 1 reloj de arena
- 4 marcadores para pizarra
- 6 lápices de grafito
- 6 libretas
- 1 teatrino
- 38 títeres
- Hoja de progreso y sellos
- Canal de YouTube

Instrucciones para el juego:

Preparémonos.

1. Hay dos formas de jugar ¡Uno, Dos, Tres, Monstruo!, todo depende de cuánto tiempo dispone:

1. Tablero

Opción A: recorrido extenso (tres hexágonos): el juego dura aproximadamente 60 minutos.

Opción B: recorrido corto (un hexágono): aproximadamente 30 minutos.

2. Dados

Puedes usar uno de los siguientes dados, no importa la opción de tablero que eliges.

Dado de color: avanza hasta la casilla del color que indique el dado.

Dado de números: avanza la cantidad de casillas que indica el dado.



¿Cómo jugar ¡Uno, Dos, Tres, Monstruo!?

1. Antes de iniciar, todos los jugadores se dividen en grupos de dos o más jugadores. Si son muchos jugadores, el grupo se puede dividir hasta en 6 equipos.
2. Inicia el grupo que logre el número más alto al tirar los dados de números y así sucesivamente se definen los demás turnos para los demás participantes.
3. Cada equipo elige una ficha y la coloca en la casilla de salida.
4. Cada equipo tiene una libreta y un lápiz.
5. Cada equipo tiene un turno para lanzar el dado y avanzar según lo que indica el mismo.
6. El equipo toma la tarjeta que indica la casilla, lee la actividad y le da vuelta al reloj de arena, recuerda que tienes 1 minuto para resolver la actividad en equipo.

Si se acierta la actividad:

Lanzar el dado nuevamente y avanza a la casilla que indica el dado y además se le da el paso al siguiente equipo.

Si no se acierta la actividad :

Se mantienen en la misma casilla y se le da el paso al siguiente equipo.

Canal en YouTube:

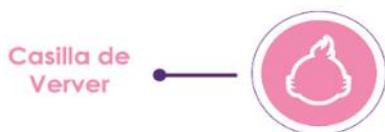
Las actividades que indican escuchar el sonido, se encuentran en nuestro canal en YouTube **123 Monstruo**.

7. Gana el primer equipo que llegue a la meta.
8. En la hoja de progreso el estudiante podrá colocar un sello cada vez que su equipo gane el juego.

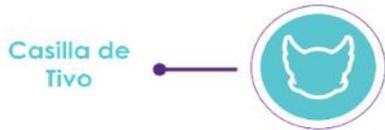


Tarjetas de actividades

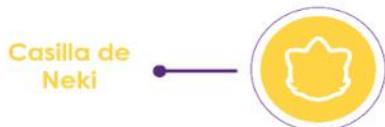
Verver: color rosado, corresponde al estilo de aprendizaje visual. Su objetivo es buscar palabras, dibujar, resolver acertijos, pintar, observar imágenes y crear historias.



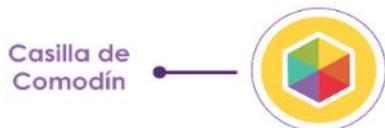
Tivo: color celeste, corresponde al estilo de aprendizaje auditivo. Su objetivo es deletrear palabras, escuchar sonidos, cantar, crear historias y resolver acertijos.



Neki: color amarillo, corresponde al estilo de aprendizaje kinestésico. Su objetivo es moverse, resolver acertijos, actuar y crear historias.



Comodín: la tarjeta incluye un hexágono de colores y contiene una recompensa (bonus) o castigo.



Casilla de salida

Casilla de salida

Inicio



Casilla de meta

Meta



Recorrido en el tablero

El recorrido es lineal, cada equipo debe de bordear el tablero ¡Uno, Dos, Tres, Monstruo! para ganar.

Opción A: recorrido extenso (tres hexágonos): el juego dura aproximadamente 60 minutos.



Opción B: recorrido corto (un hexágono): aproximadamente 30 minutos.



Canal en YouTube

Las actividades que indican escuchar el sonido, se encuentran en nuestro canal en YouTube **123 Monstruo**.

123 Monstruo



2022 ¡Uno, Dos, Tres Monstruo!
Diseñado por: Alvaro, Bardoles y Molina

4.7.1.14 Proceso del diseño de los materiales para el uso de los y las estudiantes.

Para el desarrollo del juego y para que los y las estudiantes puedan realizar que se incluyen en las actividades de las tarjetas se incluyen otros elementos.

A continuación, se enlistan los siguientes:

4.7.1.14.1 Libretas

Se utiliza para que el o la estudiante dibuje o escriba, si la actividad en la tarjeta lo indica.

Figura #252: Mockup de las libretas.



Portada



Contraportada

Figura #253: Diferentes opciones de los diseños para las libretas



4.7.1.14.2 Marcadores para pizarra

Los y las estudiantes pueden utilizar los marcadores para dibujar en la libreta o en la pizarra si la actividad de la tarjeta lo indica. El marcador incluye el logotipo del juego ¡Uno, Dos, Tres, Monstruo!

Figura #254: Fotografía del marcador para pizarra



4.7.1.14.3 Lápices

Los y las estudiantes pueden utilizar los lápices para dibujar en la libreta. Los lápices tienen el logotipo del juego ¡Uno, Dos, Tres, Monstruo!

Figura #255: Fotografía de los lápices



4.7.1.14.4 Sellos

Cada vez que un equipo gane la partida del juego ¡Uno, Dos, Tres, Monstruo! la docente debe sellar la hoja de progreso para cada estudiante.

Figura #256: Ilustración para los sellos



Figura #257: Fotografía de los sellos



4.7.1.14.5 Proceso para el diseño del método para evaluar los y las estudiantes

Se realizan bocetos y diferentes propuestas de diseño para la hoja de progreso, además se definen parámetros como el tamaño, la utilidad y la finalidad.

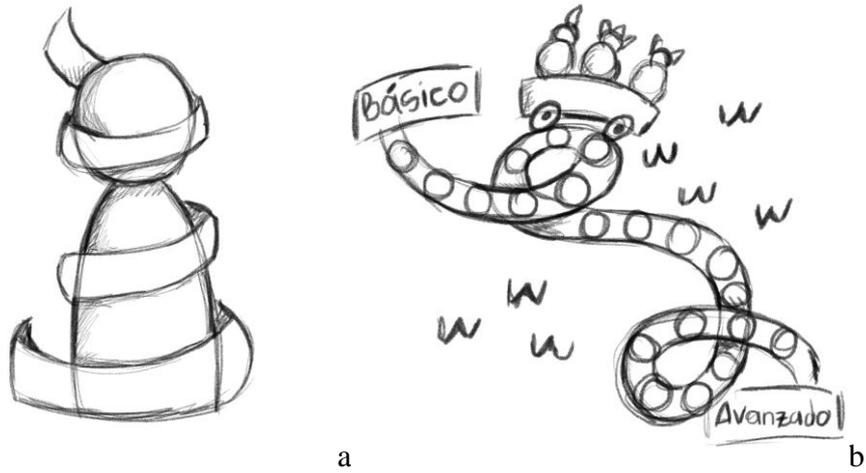
- **Tamaño:** carta 8,5x11 pulgadas.
- **Utilidad:** incentivar y motivar a el o la estudiante a participar y ganar el juego.
- **Finalidad:** referencia para el o la docente para evaluar el proceso de los y las estudiantes durante cada trimestre cuando utilicen el juego.

Boceto 1:

La hoja para el progreso del estudiante se divide en dos actividades, en la mitad izquierda (a) uno de los personajes rodeado por una cinta métrica, la cual lo divide en tres partes iguales: nivel básico (1), nivel intermedio (2) y nivel avanzado (3), para que los y las estudiantes colorean durante el ciclo lectivo su respectivo avance.

En la mitad derecha de la hoja se incluye una carretera en la cual los personajes están en un carro; a lo largo del recorrido se encuentran varios círculos donde los y las estudiantes colocan un sello, el recorrido inicia en el nivel básico, después el intermedio y finaliza en el avanzado.

Figura #258: Boceto #1 para la hoja de progreso del estudiante.



Propuesta 1

El personaje se ubica en la parte superior de una barra vertical, el cual funciona como la medida de su progreso. Dicha barra se subdivide en diferentes temas que se incluyen en la materia de Español, que el estudiante debe comprender y según el grado de dificultad del tema, se premia con una, dos o tres estrellas.

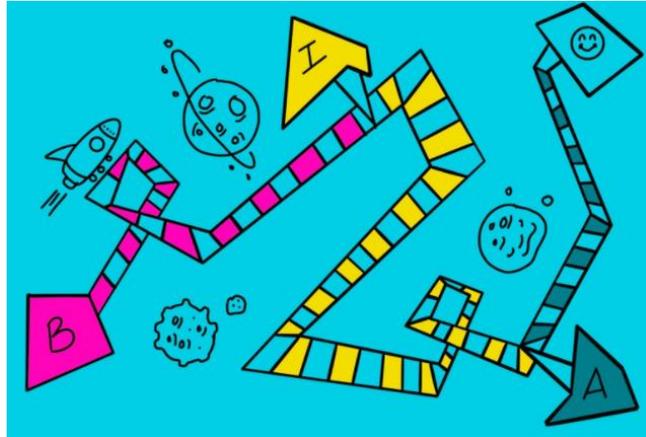
Figura #259: Propuesta #1 para la hoja de progreso del estudiante.



Propuesta 2

Propone realizar el recorrido donde los y las estudiantes inician el en nivel básico y finalizan en el avanzado: en cada una de las casillas que se incluyen en el recorrido se coloca un sello.

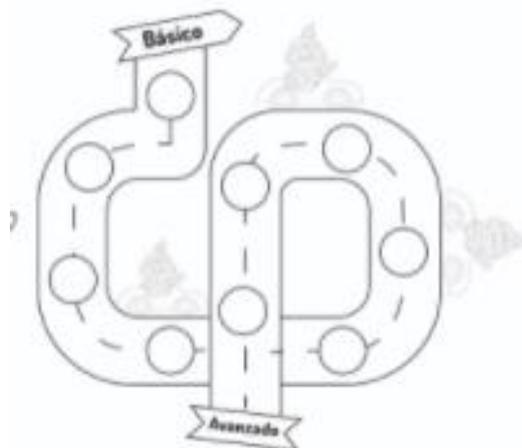
Figura #260: Propuesta #2 para la hoja de progreso del estudiante



Propuesta 3

Propone incluir una carretera en la cual los y las estudiantes colocan un sello según el nivel, inicia en el básico, intermedio y finaliza en el avanzado.

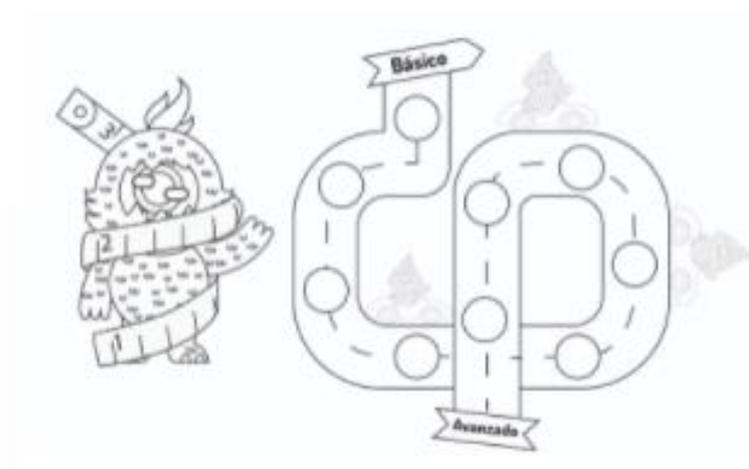
Figura #261: Propuesta #3 para la hoja de progreso del estudiante



Versión 1

Con base en las propuestas anteriores se eligen la opción número 1 y la número 4, ya que se busca que el estudiante pueda colorear su avance durante el ciclo lectivo y que el mismo esté dividido en: 1 para nivel básico, 2 para nivel intermedio y 3 para nivel avanzado con base al nivel que tiene las tarjetas.

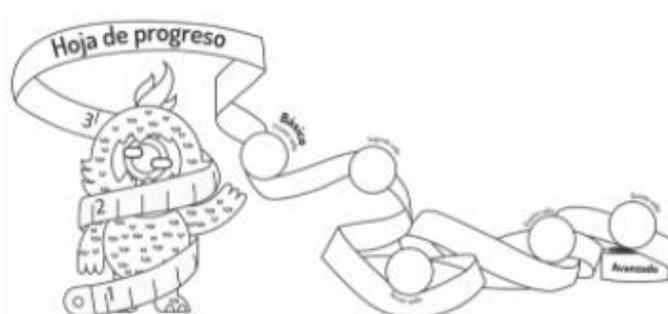
Figura #262: Versión #1 para la hoja de progreso del estudiante



Versión 2

Se realiza una propuesta final con base en las propuestas anteriores en una sola imagen, donde los y las estudiantes puedan colorear y realizar el recorrido y por último colocar los sellos. Se conserva la idea del personaje rodeado por la cinta métrica y el recorrido utiliza el resto de la cinta métrica extendida. Se mantienen los círculos para colocar los sellos.

Figura #263: Versión #2 para la hoja de progreso del estudiante



Versión 3

Se reubican los círculos para eliminar puntos de tensión causados por la unión entre la cinta y el borde del círculo, además se modifica su posición para tener un recorrido más fácil de comprender.

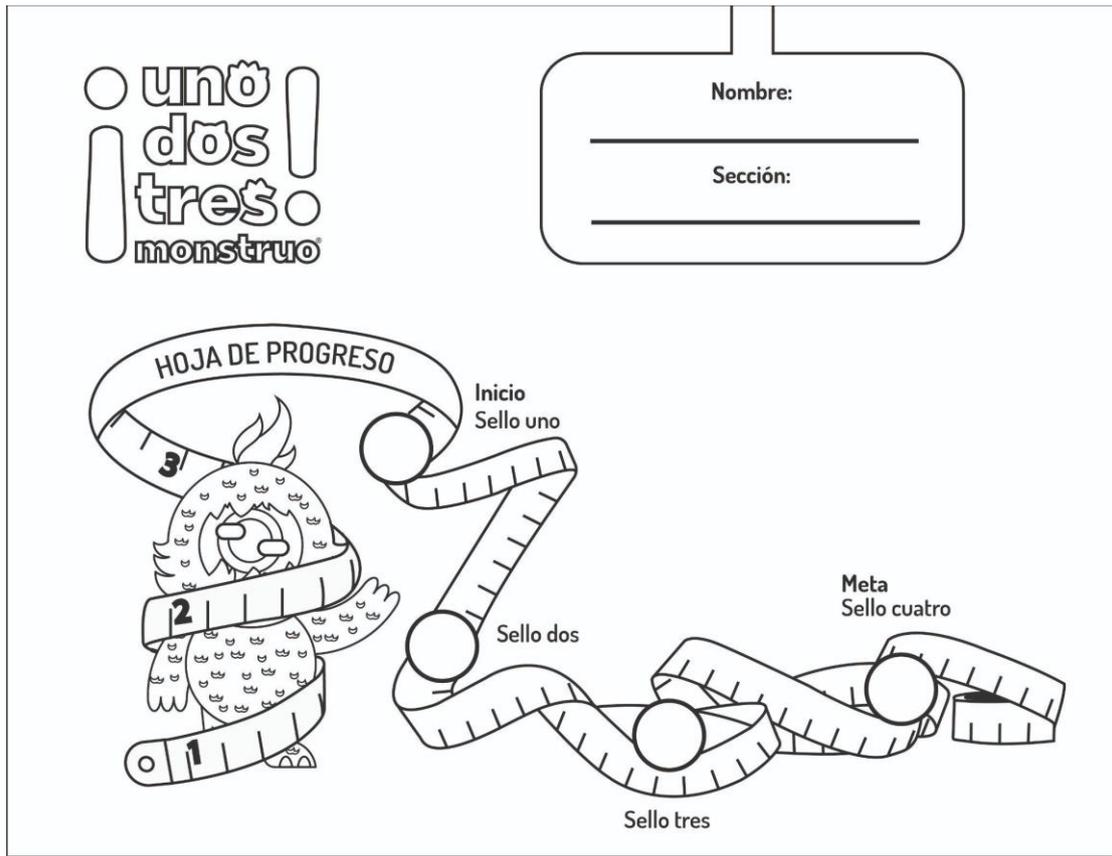
Figura #264: Versión #3 para la hoja de progreso del estudiante



Versión 4

Se lleva a cabo una reunión con la docente de Español de la Escuela La Lía y comenta que se debe implementar un espacio para que el o la estudiante pueda incluir o escribir su nombre, por lo tanto se incluye un espacio con forma de burbuja de diálogo en la parte superior derecha de la hoja de progreso para que él o la estudiante escriba su nombre y sección.

Figura #265: Versión #4 para la hoja de progreso del estudiante



4.7.1.14.5.1 Diseño final del método para evaluar a los y las estudiantes

Versión 5

Mediante el prototipo realizado en la Escuela, la docente comenta que con el diseño anterior los estudiantes se pueden confundir con la cinta métrica, por ende, se diseña una nueva hoja de progreso sin la cinta y más esquemática. Además, se incluye indicaciones.

Figura #266: Versión #5 y final para la hoja de progreso del estudiante según su personaje

Hoja de progreso del estudiante

○ uno
| dos
○ tres
monstruo®

Nombre: _____
Sección: _____

sello uno sello dos sello tres sello cuatro

Coloca un sello cada vez que tú y tu equipo gane jugando ¡Uno, Dos, Tres Monstruo!

Colorea cuando la docente te indique que has superado cada nivel

☆☆☆
Nivel avanzado

☆☆
Nivel intermedio

☆
Nivel básico

Hoja de progreso del estudiante

○ uno
| dos
○ tres
monstruo®

Nombre: _____
Sección: _____

sello uno sello dos sello tres sello cuatro

Coloca un sello cada vez que tú y tu equipo gane jugando ¡Uno, Dos, Tres Monstruo!

Colorea cuando la docente te indique que has superado cada nivel

☆☆☆
Nivel avanzado

☆☆
Nivel intermedio

☆
Nivel básico

Hoja de progreso del estudiante

○ uno
| dos
○ tres
monstruo®

Nombre: _____
Sección: _____

sello uno sello dos sello tres sello cuatro

Coloca un sello cada vez que tú y tu equipo gane jugando ¡Uno, Dos, Tres Monstruo!

Colorea cuando la docente te indique que has superado cada nivel!

☆☆☆
Nivel avanzado

☆☆
Nivel intermedio

☆
Nivel básico

4.7.1.15 Materiales promocionales o *merchandising*

Los materiales promocionales o *merchandising* se diseñan tomando en cuenta la línea gráfica del juego, para dar a conocer sus personajes y posicionar en la mente del consumidor este producto.

Se realizan varios productos, entre ellos:

Bolsas de manta

Figura #267: Mockup para los bolsos de manta.



Camisetas

Figura #268: Mockup para las camisa



Tazas

Figura #269: Mockup para las tazas



Almohadones

Figura #270: Mockup para los almohadones



5. CAPÍTULO III

Evaluación del material de apoyo didáctico en la Escuela La Lía Curridabat con el apoyo de la docente y los y las estudiantes.

En este capítulo se evalúa la efectividad del material de apoyo didáctico tanto a nivel de diseño gráfico como pedagógico, con base en la metodología del *Design Thinking* se encuentra en la última etapa del proceso que corresponde a testear. Aquí se evalúan los pros y contras de este proyecto, se realizan los cambios respectivos y se procede a cotizar el costo del juego **¡Uno, Dos, Tres, Monstruo!**

El objetivo número tres de este proyecto es evaluar el material de apoyo didáctico de forma virtual debido a la pandemia del COVID-19, pero al finalizar este proyecto de graduación el país levantó las restricciones y abrió los centros educativos. Por las características del proyecto y el material utilizado para este apoyo didáctico, es fundamental testearlo de forma presencial física con los y las estudiantes y sus docentes y gracias a que los y las estudiantes están recibiendo las lecciones de forma presencial, se logró realizar.

Para testear el juego se coordina con la docente a cargo de la materia de español en segundo grado de la Escuela La Lía, del curso lectivo 2022. La clase de la docente está conformada por 28 estudiantes y, el día del testeo estaban presentes 25 estudiantes.

El día del testeo se hace entrega del juego a la docente y ella se encarga de leer las instrucciones a sus estudiantes y dirigir el juego.

Se evaluó lo siguiente:

5.1 Ubicación del juego en el espacio

La docente les solicitó a los y las estudiantes que movieran los pupitres hasta formar un círculo, para ubicar el tablero y todos sus elementos en el centro de este, además todos los y las estudiantes se ubican sentados en el piso alrededor del tablero. El aula es pequeña y el espacio que ocupa el tablero y los respectivos equipos es suficiente. Todos los y las estudiantes tuvieron acceso al tablero y a todos los demás elementos del juego. También se ubicó la computadora, el parlante y los títeres en una esquina del salón de la clase, donde todos los y las estudiantes pueden apreciarlos.

La docente indicó que el tamaño del tablero es adecuado porque todos los y las estudiantes tuvieron acceso a la hora de jugar o esperar el siguiente turno.

Figura #271: Ubicación del tablero en el aula



5.2 Instrucciones

A la docente se le entregaron dos hojas que contienen las instrucciones del juego; ella les explicó la dinámica y las reglas del juego a los y a las estudiantes. Todas las instrucciones las cumplieron.

- **Observaciones**

La docente comprendió fácilmente las instrucciones del juego y se le mencionó la posibilidad de incluir iconos para identificar la casilla de inicio y la de la meta, lo que le pareció bastante favorable.

5.3 Recorrido del tablero

La docente comprendió muy bien el recorrido del tablero, pero no se lo explicó a los y a las estudiantes, porque asumió que para ellos también es fácil comprenderlo. En la primera intersección del hexágono #1 al #2, dos estudiantes se equivocaron y en lugar de continuar el recorrido hacia el hexágono #2 que es lo correcto, el recorrido lo realizan utilizando solo el hexágono #1. Por lo tanto, se considera que se debe de tomar en cuenta, incluir esta indicación en la hoja de las instrucciones, o sea se debe indicar cuál es el movimiento de las fichas en el tablero.

Figura #272: Recorrido del tablero en el juego

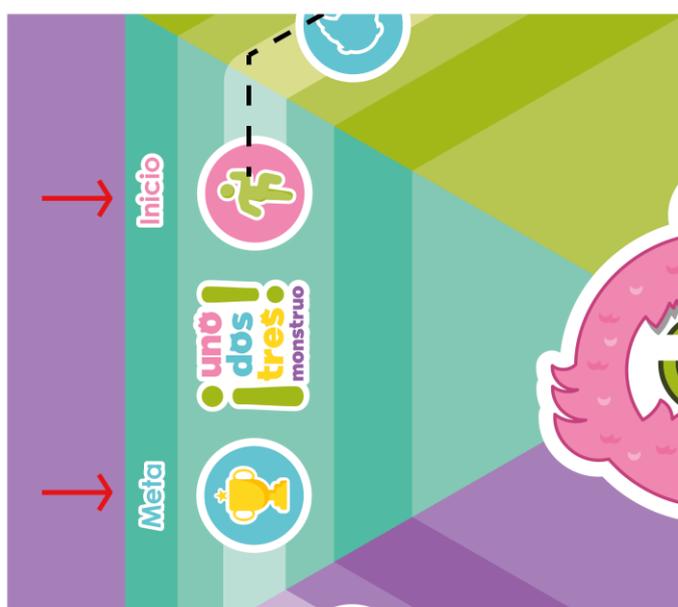


Recorrido esperado



Recorrido realizado

Figura #273: Corrección del tablero según el testeo



5.4 Verificación de la efectividad de las tarjetas:

Todas las indicaciones que se incluyen en las tarjetas para llevar a cabo las diferentes actividades fueron debidamente comprendidas por los y las estudiantes y la docente. Se verifica que el lenguaje que se incluye en las tarjetas es el adecuado para los y las estudiantes.

- **Observaciones:**

La docente verifica que la distribución de las tarjetas por nivel dificultad es uno de los puntos más importantes porque menciona que es más sencillo sólo utilizar los temas que corresponden abordar por semestre.

Figura #274: Estudiantes leyendo una tarjeta, testeo.



5.4.1 Aplicación de los estilos de aprendizaje

Las actividades están ordenadas por estilo de aprendizaje, los estudiantes se divertieron, comprendieron y resolvieron en grupo cada una de las actividades, aunque no fueran su estilo predominante.

Figura #275: Estudiantes realizando una actividad visual de las tarjetas, testeo.



5.4.2 Implementación del trabajo en equipo

Este fue uno de los puntos más valorados por la docente, menciona que de esta forma los y las estudiantes aprenden a trabajar en equipo y a no dejar a ningún compañero atrás sino que se apoyan entre ellos.

En su clase tenía tres estudiantes con adecuación no significativa, la docente observó que los estudiantes se integraron muy bien con el grupo.

Figura #276: Trabajo en equipo, testeo.



La docente le brindó a cada estudiante un rol en el equipo durante cada ronda, por ejemplo uno estaba encargado de tirar el dado, otro de mover la ficha, otro de leer la tarjeta y otro o todos de resolver la actividad.

5.4.3 Tamaño de los textos

Las tarjetas de actividades tienen tamaño de letra adecuado y a ningún estudiante o a la docente se les dificulta la lectura por falta de legibilidad. Con respecto del canal en YouTube la palabra que aparece al final del video es legible hasta para el estudiante que estaba más lejos de la pantalla.

5.5 Aprobación de los personajes

Los aceptaron bastante bien; uno de los estudiantes respondió en la encuesta que su parte favorita del juego es que tienen monstruos en él y la mayoría de los y las estudiantes respondieron que todos los personajes les gustan. La docente también respondió afirmativamente y mencionó “que a nivel del diseño tiene figuras muy vistosas”.

No hubo ninguna confusión con las fichas, porque se tiene el mismo personaje con el accesorio diferente o sin él, ellos tenían claro cuál es su personaje.

Figura #277: Encuesta a estudiante, testeo.

Encuesta para los estudiantes

En la escala del 1 al 5, donde 1 es la nota más baja y 5 la más alta, responda las siguientes preguntas,

Pregunta	Calificación				
	1	2	3	4	5
¿Le gustó el juego?	<input checked="" type="checkbox"/>				<input checked="" type="checkbox"/>
¿Se divirtieron jugando Uno, Dos, Tres Monstruo?	<input checked="" type="checkbox"/>				<input checked="" type="checkbox"/>
¿Le gustaría jugar en clase Uno, Dos, Tres Monstruo?	<input checked="" type="checkbox"/>				<input checked="" type="checkbox"/>

¿Qué es lo que más le gusta del diseño del juego?
que tiene monstruos

¿Cuál es su personaje favorito del juego Uno, Dos, Tres Monstruo?
 Tivo Neki Verver Todos

5.6 Funcionalidad del juego como material de apoyo didáctico

La docente indica que este material de apoyo didáctico es de 5 donde 5 es la mayor calificación. La docente en una encuesta mencionó que los beneficios del juego en clase son: “Conocimiento lúdico, trabajar con material concreto e incentivar la competencia sana”

5.7 Tiempo del juego

Para el testeo se jugó con el tablero extendido por lo que el tiempo que se invierte es mucho más, también se utilizó el dado de números para avanzar más casillas a la vez. El juego tardó aproximadamente una hora y veinte minutos, no se observó que ningún estudiante perdiera el interés con el paso del tiempo, más bien se aumentó con cada actividad.

5.8 Otros elementos

5.8.1 Fichas

El tamaño es adecuado y fácil de mover para el estudiante y el material es resistente a la alta manipulación a la que se expone. La cantidad de fichas es adecuada ya que se puede subdividir el grupo en equipos pequeños y es más factible para la realización de la actividad.

Figura #278: Fichas, testeo.



5.8.2 Dados de letras

El tamaño es adecuado para su manipulación, las letras se leen bien y la cantidad de vocales que contienen los dados es adecuada.

Figura #279: Dados de letras, testeo.



5.8.3 Dado de colores y dado de números

Su tamaño es adecuado para su manipulación, pero se observó que es mucho mejor separarlos según las diferentes actividades, por ejemplo: para el recorrido en el tablero, se debe utilizar el dado numérico y el de colores. También se debe ajustar los tamaños de los dados de números y colores a 2 x 2 pulgadas.

5.8.4 Libretas

Los y las estudiantes estaban muy emocionados por utilizar las libretas, es un gran apoyo para las actividades y para la docente porque puede explicar algo específico al equipo en la libreta. Su tamaño es adecuado.

Figura #280: Libretas testeo.



5.8.5 Teatrino y títeres

Los y las estudiantes se emocionaron con los títeres, les causaron una muy buena impresión y querían verlos todos y jugar con ellos. Su tamaño es adecuado, ya que todos los equipos pueden ver bien y además los titiriteros tienen facilidad para manipularlos.

Figura #281: Estudiantes creando una historia con los títeres, testeo.



5.8.6 Reloj de arena

La docente indicó que el reloj de arena puede ser un elemento opcional, es decir,

que el docente tenga la potestad de utilizarlo cuando el o ella lo desee. Menciona que las actividades que corresponden al nivel básico, es posible que el estudiante necesite más tiempo para resolver ciertas actividades que en los otros niveles donde el reloj si es una herramienta útil.

El equipo que estaba en turno y los demás equipos siempre tenían presente el reloj, de esta forma les indican a sus compañeros que el tiempo se les iba a acabar, lo que genera una sana competencia.

5.8.7 Hoja de proceso

La docente mencionó que su tamaño es adecuado y es una buena iniciativa para estimular a los y las estudiantes. Pero que el o la estudiante con adecuación significativa y no significativa podrían confundirse con el recorrido.

Figura #282: Cambio #1 para la hoja de proceso, según testeo

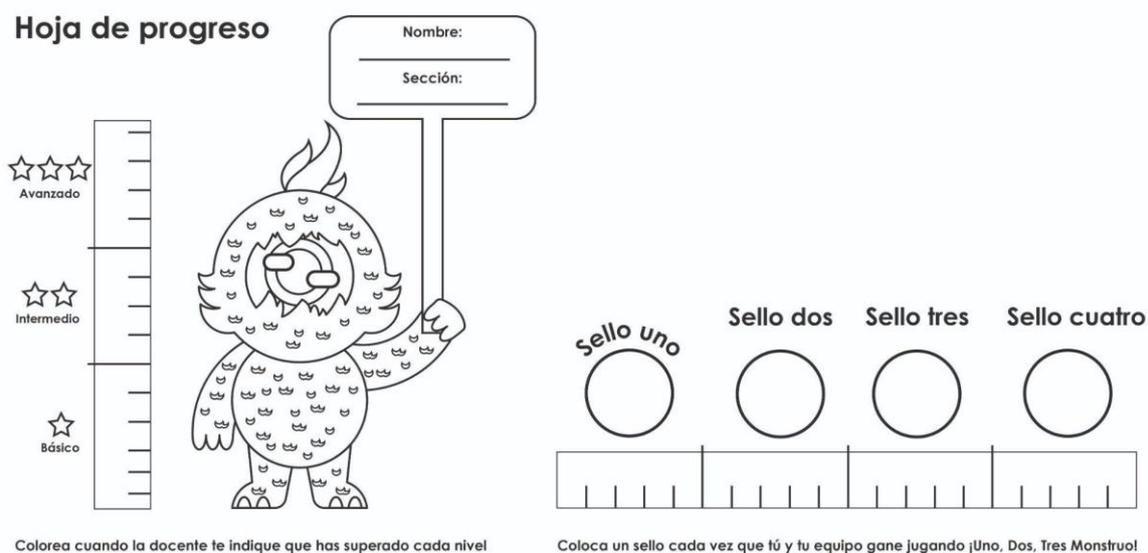


Figura #283: Cambio #2 para la hoja de proceso, según testeo

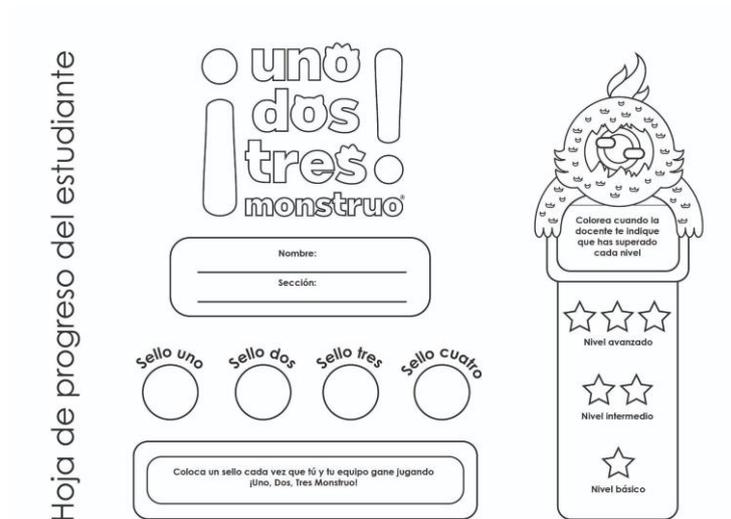


Figura #284: Cambio #3 y final para la hoja de proceso, según testeo

Hoja de progreso del estudiante



5.8.8 Canal de YouTube

El canal cumplió con su objetivo, se realizó una valoración durante la prueba del prototipo con los y las estudiantes y se demostró que los audios tienen muy buena calidad al ser reproducidos y las ilustraciones de apoyo son de gran ayuda para los y las estudiantes y la palabra que aparece al final del video le ayuda al o la docente para que los y las estudiantes observen la forma correcta en que se escribe. S

5.9 Tablas de verificación

Las tablas de verificación en el área pedagógica las contesta la docente Lizbeth Mata Holec a cargo del grupo en la última prueba de usabilidad, evaluó diferentes características de los materiales gráficos de apoyo didácticos y sus respectivos objetivos. Las tablas de verificación en el área de diseño gráfico son respondidas por los y las estudiantes implicados en este proyecto de graduación.

5.9.1 Tablas de verificación área pedagógica

Tabla 18:

Características de los materiales didácticos

Características	Aplica	
	Sí	No
Facilidad de uso	x	
Uso individual o colectivo	Colectivo	
Versatilidad	x	
Abiertos (permite la modificación de los contenidos a tratar)	x	
Promueven el uso de otros materiales y actividades complementarias	x	
Proporcionar información	x	
Capacidad de motivación	x	
Adecuación de ritmo de los/as alumnos/as	x	
Estimula el desarrollo de habilidades metacognitivas y estrategias de aprendizaje en los alumnos	x	
Esfuerzo cognitivo	x	
Disponibilidad	x	

Guiar los aprendizajes de los/as alumnos/as	x	
---	---	--

Cuadro responde a las Características de los materiales didácticos según Guerrero, ver páginas 37-38

Tabla 19:

Objetivos de los materiales didácticos

Funciones	Aplica	
	Sí	No
Motiva la clase	x	
Facilita la percepción y la comprensión de los hechos y de los conceptos	x	
Concreta e ilustra lo que se está exponiendo	x	
Ayuda a la formación de la imagen y de su retención	x	
Hace la enseñanza más activa y concreta	x	
Facilita la comunicación de la escuela con la comunidad y el mejor conocimiento de su realidad	x	

Cuadro responde a las Función de los materiales didácticos según Nérici, ver página 40

Tabla 20:*Métodos de enseñanza clasificaciones*

Método en cuanto a la forma de razonamiento		
Método	Aplica	¿Por qué?
Método Deductivo	Sí	Porque sigue una estructura lógica (pasos).
Método Inductivo	Sí	A la vez puede darse la inducción.
Método en cuanto a la coordinación de la materia		
Método Lógico	Sí	Se parte de la teoría y conceptos vistos.
Método Psicológico	Sí	Lleva a ver el progreso en los estudiantes.
Métodos en cuanto a las actividades de los alumnos		
Método Pasivo	No	Los niños interactúan con sus pares todo el juego.
Método Activo	Sí	Fomenta la participación.
Método en cuanto al trabajo de los alumnos.		
Método de trabajo individual		
Método de trabajo colectivo		
Método mixto de trabajo	Sí	Se participa de ambas formas.

Cuadro responde a los métodos de enseñanza según López, ver páginas 41-42

5.9.2 Tablas de verificación área diseño gráfico

Tabla 21:

Características de los materiales didácticos

Características	Aplica	¿Por qué?
Facilidad de uso	Sí	Es controlado tanto con él o la docente presente como con los y las estudiantes solos.
Uso individual o colectivo	Sí	Colectivo porque se refuerza el trabajo en equipo.
Versatilidad	Sí	Se adapta a los estilos de aprendizaje y a la materia del programa de Español de segundo grado.
Abiertos	Sí	La docente puede agregar tarjetas o utilizar el teatrino y el canal de YouTube por aparte.
Que promuevan el uso de otros materiales	Sí	Se utilizan materiales como fichas, cartas, lápices, títeres, libretas, canal de YouTube, entre otros propuestos en este proyecto de graduación.
Proporcionar información	Sí	Cada una de las actividades proporciona información y el o la docente pueden ampliar esta información.
Capacidad de motivación	Sí	El diseño del juego invita al usuario a iniciar la participación y promover el compromiso durante todo el juego. Además de incentivar la competencia sana y el reconocimiento mediante la hoja de proceso, el interés aumenta.
Adecuación al ritmo de trabajo de los/as alumnos/as	Sí	Las actividades están divididas por niveles de dificultad, cada nivel está relacionado con la materia

		que se estudia a lo largo del año.
Estimularán el desarrollo de habilidades metacognitivas y estrategias de aprendizaje en los alumnos	Sí	Al utilizar los estilos de aprendizaje los y las estudiantes facilitan aprendizajes significativos. Y se incentiva a seguir usando a lo largo de su vida.
Disponibilidad	Sí	La o el docente entra el juego guardado en el aula por lo que lo podrá usar en cualquier momento.
Guiar los aprendizajes de los/as alumnos/as	Sí	Ya que si se equivocan sus compañeros o el o la docente podrán corregir o ampliar la respuesta cuando deseen.

Cuadro responde a las Características de los materiales didácticos según Guerrero, ver páginas 37-38

Tabla 22:*Teoría del UX / UI*

Teoría	Aplica	¿Por qué?
UX	Sí	En la encuesta realizada a los y las estudiantes todos respondieron de forma positiva hacia el juego. Los y las estudiantes estaban motivados por esforzarse para resolver cada una de las actividades de las tarjetas. Se observa la sana competencia entre los equipos y cómo ayudan entre sí para resolver las actividades y lograr ganarse un sello en la hoja de progreso.
UI	Sí	El diseño del juego se ajusta a su público meta, gustos y nivel educativo. Adecuar la paleta de color y la gráfica al público meta cumple con la finalidad y el juego se familiariza con su entorno

Tabla 23:

Semiótica del Signo

Teoría	Aplica	¿Por qué?
Semiótica	Sí	<p>El juego utiliza signos visuales, signos lingüísticos y signos auditivos, todos contribuyendo a adquirir un conocimiento y una experiencia rica en estímulos.</p> <p>Los y las estudiantes deben interpretar las ilustraciones, las cuales deben de ser reconocidas y tener relación con su vida cotidiana.</p>

6. Conclusiones y Recomendaciones

6.1 Conclusiones

Costa Rica, cuenta con 5.276 centros educativos de primaria en los cuales la mayoría de los y las docentes descargan o diseñan los materiales de apoyo didáctico, además ellos mismos son los que invierten la realización de estos. Muchos de estos materiales no se adecuan a la vida cotidiana de los y las estudiantes, ni contienen todos los estilos de aprendizaje en un solo apoyo didáctico.

El objetivo de este proyecto de graduación es la elaboración de material de apoyo didáctico con base en los estilos de aprendizaje visual, auditivo y kinestésico para la materia de Español en segundo grado. La investigación logra poner en evidencia la falta de este tipo de material generado por diseñadores gráficos y la inexistencia dentro del ámbito académico.

La problemática en lecto-escritura en el país está creciendo cada año y la falta de motivación de los y las estudiantes para asistir a clases y lograr captar su atención es una de las causas más importante de la deserción escolar, por esta razón implementar materiales didácticos de apoyo como el juego ¡Uno, Dos, Tres, Monstruo!, motiva a los y las estudiantes a divertirse y aprender jugando. Además, se puede enfatizar los estilos de aprendizaje visual, auditivo y kinestésico por lo que es mucho más sencillo para los y las estudiantes con estos estilos comprender la materia.

La pandemia del COVID-19 fue un reto para el sistema educativo ya que su metodología de enseñanza se vio afectada, se tuvo que reorganizar y replantear, salieron a la luz muchas falencias en infraestructura, materiales, temáticas y demás, las cuales no eran temas

nuevos pero su grado de importancia no era tomado en serio, en este momento. El sistema educativo logró organizar e impartir las clases por medio de diferentes materiales de apoyo didáctico que se enviaban mediante internet. Lo que indica la importancia de los materiales de apoyo didáctico dentro del aula y en casa, provocada por esta situación tan particular.

Enfocar el material de apoyo didáctico en los estilos de aprendizaje nos permitió crear un juego lleno de emociones, movimiento y lo más importante siempre mantener la atención y motivación del público meta de seguir adelante hasta llegar a la meta. Por medio de estos, se buscaron actividades que animan al estudiante a moverse, a crear historias utilizando recursos visuales, sensibilizando su sentido auditivo con sonidos, colocarles actividades que los hagan pensar y resolver el problema.

Saber qué estilo se posee es de gran apoyo, porque se pueden aplicar como una herramienta a lo largo de la vida y así facilitar muchos de los procesos que los seres humanos hacen diariamente, como por ejemplo, estudiar, aprender nuevos idiomas, comunicarse, repasar para un examen, entre otros. Además de ser un apoyo para el diseño de materiales didácticos para los y las docentes y para los mismos diseñadores.

La elaboración de un material didáctico novedoso enfocado en una materia y apoyado en los estilos de aprendizaje para mitigar un problema país como lo es la lectoescritura, se convierten en herramientas de apoyo importantes para la enseñanza y aprendizaje. A los y las docentes, les permite desarrollar temas de forma atractiva, divertida, dejando atrás la magistralidad dentro del aula. Además, crea conciencia poco a poco a los y las estudiantes sobre el uso de los estilos de aprendizaje como una herramienta a lo largo de su vida.

Dicho material de apoyo didáctico se vuelve una parte integral dentro de la materia de Español, es decir, al ser un elemento de juego que está en el contexto del aprendizaje, les brinda una experiencia única llena de emociones y conocimiento. Cada actividad tiene dificultad, por lo que esforzarse por alcanzar la meta propone retarse a seguir aprendiendo sin llegar a frustrarse y jugando para lograrlo. Además de que el juego ¡Uno, Dos, Tres, Monstruo! promueve la autoestima, sumado a un crecimiento individual.

Este proyecto de graduación tiene grandes oportunidades su nicho en el mercado es inexistente, no se encontraron durante la investigación juegos o material lúdico similar basados en los estilos de aprendizaje visual, auditivo y kinestésico, con énfasis en la materia de Español de segundo grado, ni que integre la producción gráfica, multimedia y el trabajo interdisciplinario.

Como diseñadores gráficos los proponentes tienen un papel importante en la interdisciplinariedad, en áreas como la educación, para crear experiencias dentro del aula. El diseñador gráfico tiene la capacidad de entender diferentes problemáticas y lograr interactuar con distintas disciplinas.

Para la elaboración de este proyecto de graduación fue de gran importancia el trabajo interdisciplinario y trabajar de la mano con docentes, psicopedagogos, personal de terapia de lenguaje, para poder comprender las necesidades dentro del aula, los recursos que poseen, la interacción docente-estudiante, el proceso de elaborar una clase, la aplicación de los estilos de aprendizaje, el significado de adecuación significativa y no significativa, entre otras pautas que fueron de gran importancia para diseñar el juego ¡Uno, Dos, Tres, Monstruo!

Al utilizar personajes como los monstruos para lograr empatizar con el público meta fue una idea acertada, ya que nos acercamos al usuario desde su cotidianidad. Utilizando una línea gráfica a la que están acostumbrados en las caricaturas, libros de cuento, entre otros elementos creados para niños y niñas.

La elaboración de prototipos a lo largo de todo el proceso invertido en este proyecto de graduación ha sido vital, ya que permite evaluar y dimensionar los respectivos alcances de cada uno de los elementos, por consiguiente, se valora el material, su resistencia, durabilidad, peso, costo, entre otros.

También poder testear el juego y los prototipos a lo largo de este proceso con el público meta, para reconocer y verificar distintos problemas de diseño y poder resolver, para obtener un material de apoyo didáctico de calidad ha sido fundamental. Esta etapa en el proyecto fue fundamental para valorar la calidad de los materiales propuestos, su resistencia, flexibilidad, durabilidad, precio, manipulación, todo esto enfocándose en el público meta que lo va a manipular.

Es importante que este proyecto de graduación y los productos generados puedan estar respaldados bajo la Licencia Creative Commons, en este caso en particular, respaldada por la Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0), que restringe el uso comercial de la obra original, sus posibles derivaciones y la distribución de esta se hace bajo la licencia sujeta a derechos de autor.

6.2 Recomendaciones

Este proyecto de graduación se desarrolló de forma análoga por los recursos del centro educativo, pero existe la posibilidad de que el juego también se desarrolle para el ambiente o plataforma digital, para así poder entrar también a sus hogares, así los padres y madres de familia puedan jugar y compartir con sus hijos durante su aprendizaje. Además, brinda la posibilidad de llegar a varios rincones del mundo, ya que las TIC's nos permiten estar conectados todo el tiempo.

Es importante que el juego ¡Uno, Dos, Tres, Monstruo!, no sea solo adquirido por el docente sino que el MEP se convierta en el canal de distribución para los centros educativos, y también que los padres de familia o encargados puedan adquirirlo y jugar en sus casas.

Para la producción comercial se recomienda producir en grandes cantidades para bajar los costos en producción en todos los insumos que requiere este juego y cotizar en empresas que hacen impresión directa, especialmente para el tablero, el empaque, teatrino y caja de las tarjetas.

Se recomienda hacer uso de las redes sociales como Facebook, Instagram, TikTok para dar a conocer el juego y diseñar post que inviten al usuario potencial a adquirir este juego y conocer sus beneficios.

Es importante patentar y registrar la marca formalmente para evitar el plagio, ya que es una propuesta con mucho potencial e inexistente en el mercado nacional.

Bibliografía

- Aguilar, E y Ortiz, E. (2009). Las investigaciones sobre los estilos de aprendizaje y sus modelos explicativos. *Revista Estilos de Aprendizaje Vol 2, (nº4)*, p.22- 35. Recuperado de: <http://revistaestilosdeaprendizaje.com/article/view/887/1575>
- Agüera, Isabel. (2004). Pedagogía homeópatica y creativa: Para una escuela humanizadora, lúdica 12 de junio de 2019, de NARCEA, S.A. Sitio web: <https://books.google.co.cr/books?id=lnAqgx1dbqwC&pg=PA26&dq=el+n%C3%BAcleo+de+la+psicologia+de+gestalt+gira+en+torno+a+la+siguiente+afirmai%C3%B3n+%22la+percepci%C3%B3n+humana+no+es+la+suma+de+los+datos+sensoriales,+si+no+que+pasa+por+un+proceso+de+reestructuracion&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwi63fjzzOTiAhWMm1kKHSRMDcsQ6AEIJzAA#v=onepage&q=el%20n%C3%BAcleo%20de%20la%20psicologia%20de%20gestalt%20gira%20en%20torno%20a%20la%20siguiente%20afirmai%C3%B3n%20%22la%20percepci%C3%B3n%20humana%20no%20es%20la%20suma%20de%20los%20datos%20sensoriales%20si%20no%20que%20pasa%20por%20un%20proceso%20de%20reestructuracion&f=false>
- Alfaro, A. (2015). PLN: el sistema representacional en los estilos de aprendizaje. Universitat de les Illes Balears.
- Alpízar Juan et al. (2016). Diseño de material didáctico para los estudiantes de terapia del lenguaje del Centro de Enseñanza Especial María Saborío Fonseca del Llano de Alajuela, 2016. Alajuela, Costa Rica: Universidad de Costa Rica.
- Ambrose, G y Harris, P. (2010). Metodologías de Diseño: Acto o práctica de usar tu mente para considerar el diseño. AVA Publishing S.A, Suiza.
- Añaños, Elena. (2008). Psicología y comunicación publicitaria. Ara Llibres, s.c.c.l. Barcelona.
- Acuña, Marit. (2017). Psicología del color: Estímulos para aprender en ambientes virtuales . 15 de julio de 2021, de evirtualplus Recuperado de: <https://www.evirtualplus.com/psicologia-del-color-en-ambientes-virtuales/>
- Cruz, Verónica. (2021). Aplicación Web gamificada para terapias de lenguaje para pacientes con afasia no fluente. Costa Rica: Universidad de Costa Rica.

Estado de la Nación Sexto Informe Estado de la Educación / PEN. -- 1 ed. -- San José C.R : Servicios Gráficos, A. C. ©.2018

Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. (2003). Color Reflexiones: Cuaderno tematica de Bellas Artes, n 4. Bogotá, Colombia. Recuperado de: **¡Error! Referencia de hipervínculo no válida.**

González,A. (2005). Estudio de la inclusión de la diversidad educativa referida a las necesidades especiales y la diversidad cultural dentro de los Centros de Educación y Nutrición de Laguna y Tapesco de Alfaro Ruiz. (Informe final del proyecto de graduación para optar por el grado de maestría en Psicopedagogía). Universidad Estatal a Distancia. San José, Costa Rica. Recuperado de: <http://repositorio.uned.ac.cr/reuned/bitstream/120809/1480/1/Estudio%20de%20la%20inclusion%20de%20la%20diversidad%20educativa%20referida%20a%20las%20necesidades%20especiales.pdf>

Heller, Eva. (2008). *Psicología del color, cómo actúan los colores sobre el sentimiento y la razón* . Gustavo Gili.

Hernández, A. (2011). *Didáctica General*. Universidad de Jaén. Recuperado de: http://www4.ujaen.es/~ahernand/documentos/efdgmagtema_1.pdf

Hernández Conejo Patricia (2018). Atube Catcher y su función de grabador de pantalla. Ministerio de Educación Pública (MEP). Recuperado de: <https://www.mep.go.cr/educatico/atube-catcher>

Iglesias, R. (2007) Experiencias sobre diseño gráfico. Editorial Pablo de la Torriente, Cuba. Recuperado de: <http://ftp.isdi.co.cu/Biblioteca/BIBLIOTECA%20UNIVERSITARIA%20DEL%20ISDI/COLECCION%20DE%20LIBROS%20ELECTRONICOS/LE-1012/LE-1012.pdf>

Kolb, D. A. (1984): *Experiential Learning. Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall, Inc.

- López, A.R. (2004). *Métodos y Técnicas de Enseñanza utilizadas con estudiantes de tercero básico de la jornada nocturna del sector privado en el municipio de coatepeque*. Guatemala. Universidad de San Carlos Guatemala. Recuperado de: http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/07/07_1525.pdf
- Leyva Victor. (2013). El diseño gráfico de materiales educativos: Los retos del diseño gráfico en la generación de recursos para apoyar los procesos de enseñanza-aprendizaje. 22 de agosto de 2020, de FOROALFA Sitio web: <https://foroalfa.org/articulos/el-diseno-grafico-de-materiales-educativos>
- Ley N° 2160. “Ley Fundamental de Educación”. Recuperado de: http://www.pgrweb.go.cr/scij/Busqueda/Normativa/Normas/nrm_texto_completo.aspx?param1=NRTC&nValor1=1&nValor2=31427&nValor3=33152&strTipM=TC
- Ley N° 40955-MEP. “Establecimiento de la inclusión y la accesibilidad en el sistema educativo costarricense”. Recuperado de: http://196.40.56.11/scij/Busqueda/Normativa/Normas/nrm_articulo.aspx?param1=NR A&nValor1=1&nValor2=86181&nValor3=111664&nValor4=-1&nValor5=2&nValor6=13/02
- Marqués, P. (2000). Los Medios Didácticos. Departamento de Pedagogía Aplicada. Facultad de Educación.
- Madrigal Karol. (2016). Diseño de material informativo interactivo para escolares; "El manejo adecuado de los envases de plaguicidas: Naranja, campos limpios", año 2016. Alajuela, Costa Rica: Universidad de Costa Rica.
- Merino,M. (2016). Los beneficios de los juegos de mesa. Diario OK. Recuperado de: <https://okdiario.com/bebes/beneficios-juegos-mesa-22984>
- Ministerio de Educación Pública (MEP). (2017). Servicio de educación especial. Recuperado de:http://www.ddc.mep.go.cr/sites/all/files/ddc_mep_go_cr/archivos/oferta_de_servicios_de_educacion_especial.pdf
- Ministerio de Educación Pública . (2014). Una experiencia más allá del aula. Recuperado de: <https://www.mep.go.cr/educatico/revista-conexiones-1-edicion-2014>

- Miranda, M. (2015). *Asertividad y estrategias de aprendizaje en alumnos del nivel mayor superior*. Licenciatura. Universidad Autónoma del Estado de México.
- Morales, Pablo (2012). *Elaboración de material didáctico*. Ediciones Red Trecer Milenio. México D.F. Sitio web: http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/derecho_y_ciencias_sociales/Elaboracion_material_didactico.pdf
- Navarro Jiménez, M. (2008). *Cómo diagnosticar y mejorar los estilos de aprendizaje*. 1st ed. Procompal, Almería.
- Pawlik, J. (1996). *Teoría del color*. Paidós, Barcelona.
- Perryman, L. (2021). *Color en el arte y el diseño: Teoría, tecnología y psicología de colores icónicos, inusuales e innovadores*. Editorial Blume, Barcelona.
- Programa Estado de la Nación. (2021) *Octavo Estado de la Educación / Programa Estado de la Nación*. San José, Costa Rica: CONARE - PEN
- Quijano, G. (2008). La inclusión: Un reto para el sistema educativo costarricense. *Revista Estilos Educación Vol 32, (nº1), p.139-155*. Recuperado de: <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:H5Ug7LopP80J:https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/download/528/561+&cd=1&hl=es&ct=clnk&gl=cr>
- Secretaria del Estado de Educación de República Dominicana (2009). *¿Cómo elaborar material didáctico con recursos del medio en nivel inicial?*. República Dominicana. Recuperado de: <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:GsvREy5CImIJ:https://www.oei.es/historico/inicialbbva/db/contenido/documentos/comolaborarunmaterialdidacticolinicial.pdf+&cd=1&hl=es&ct=clnk&gl=cr>
- Serrano, M; Blázquez, P. (2015). *Design Thinking. Lidera el presente. Crea el futuro*. Madrid: Esic Editorial, p.17.
- Solves Hebe. (2000). *Escuela y diversidad*. En *Lectura y escritura: El Centro de Recursos Didácticos, hacia una comunidad de lectores*(31). México D.F.: Ediciones Novedades Educativas de México S.A de C.V.
- Salas Silva, R. (2008). *Estilos de aprendizaje a la luz de la neurociencia*. 1st ed. Bogotá, D.C.: Cooperativa Editorial Magisterio.

Tschimmel, K., Loyens, D., Soares, J. and Oraviita, T. (2017). *D-Think Toolkit*.

Fundación Universidad de Bogotá. (2003). Color. Editorial Jorge Tadeo Lozano, Bogotá.

Recuperado de: <https://www-digitaliapublishing-com.ezproxy.sibdi.ucr.ac.cr/visor/37947>

Ulate, I y Vargas, E. (2016). Metodología para elaborar una tesis. Editorial Universidad Estatal a Distancia.

Ventura, M. (2012). ¡Atención! Hora de jugar El juego como herramienta educativa para la diversidad social.

Sitio web: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectorgraduacion/archivos/1680.pdf

Verona, María. (2006). Recursos didácticos de apoyo a la docencia universitaria Especial referencia a las materias de la disciplina administrativa. *Revista Docencia Universitaria. Vol. 7 Núm. 1 (2006): Revista Docencia Universitaria*. Recuperado de: <https://revistas.uis.edu.co/index.php/revistadocencia/article/view/756>

Wong, W. (2009). Fundamentos del diseño. Editorial Gustavo Gili.

Anexos

Anexo 1: Guía de Observación de la Metodología indagatoria en las Clases de Español



Ministerio de Educación Pública
Dirección de Desarrollo Curricular
Educación del Pensamiento Científico Basado en la indagación

Guía de observación de la metodología indagatoria en las clases de I y II Ciclos

Propósito

Este instrumento es una guía para obtener información en relación con la aplicación de la metodología indagatoria en las clases de ciencias, que permitan determinar las necesidades y fortalezas del profesorado a fin de orientar los procesos de formación continua.

I Parte: Información General

Región Educativa: _____ Circuito Escolar: _____
 Centro Educativo: _____ Fecha: _____
 Tiempo de observación: _____
 Nombre del observador: _____

II Parte: A continuación se presentan aspectos que corresponden a los principios pedagógicos de la metodología basada en la indagación. Debe escribir una equis en el criterio que mejor describe lo observado en el profesorado y estudiantado, durante el desarrollo de la clase.

Aspectos a observar		Nivel de logro			
		Lo logra exitosamente	Lo logra de manera satisfactoria	Aunque no lo logra se esfuerza	Para lograrlo requiere esfuerzo
1. Prepara el ambiente de trabajo	Negocia con el estudiantado las normas de la clase.				
	Organiza el grupo de manera que favorezca el trabajo por realizar.				
	Asigna roles al estudiantado.				
	Prevé los materiales requeridos.				
2. Focalización del objeto de estudio	Genera interés y curiosidad por parte del estudiantado, a partir de la situación o problema en estudio que propone.				
	Permite el planteamiento de preguntas del estudiantado en relación con la situación o problema en estudio.				
	Relaciona el objeto de estudio con los objetivos del Programa de Estudios de Ciencias.				
	Brinda el tiempo para que el estudiantado comunique sus ideas iniciales.				
3. Exploración	Brinda las instrucciones claras para el desarrollo de las actividades.				
	Muestra la secuencia de las actividades por realizar.				
	Plantea preguntas reflexivas que estimulan la exploración.				
	Promueve la descripción a partir de lo observado.				
	Promueve la formulación de predicciones.				

Anexo 2: Entrevista a la directora

Roles:

Grabar audio / video: Juan

Tomar notas: Heibilyn

Realizar preguntas: Vilma

Público meta: Directora de la escuela La Lía

Lugar: Escuela la Lía de Curridabat

Entrevista por ZOOM

Introducción entrevista:

Buenas (tardes/días....)

Nuestros nombres son Juan David, Vilma y Heibilyn, actualmente nosotros estamos cursando la licenciatura en Diseño Gráfico en la Universidad de Costa Rica y el propósito de estar aquí reunidos es debido a que nuestro objetivo como proyecto de graduación es desarrollar un material de apoyo didáctico para la materia de español, aplicando los estilos de aprendizaje, visual, auditivo y kinestésico.

Antes de comenzar queremos saber si contamos con su consentimiento para grabar la videollamada.

Como parte de la investigación nosotros planteamos una entrevista con el fin de que el material de apoyo que se diseñe cuente con las características necesarias, tanto para los estudiantes como para ustedes los docentes.

Por lo tanto realizamos una serie de preguntas para poder realizar de manera adecuada el prototipo, ahora bien, un prototipo es una simulación de un producto el cual busca solucionar cierta necesidad.

Objetivo general

Determinar las necesidades que poseen la escuela la Lía en la materia de español con respecto a material didáctico en función de los estilos de aprendizaje de segundo grado en la escuela la Lía, Curridabat

Objetivo específico

1. Indagar si se aplican los estilos de aprendizaje como herramienta de enseñanza en la materia de español de segundo grado

2. Definir los contenidos de la materia de español de segundo grado que necesitan de un apoyo didáctico para mejorar su comprensión.
3. Identificar el tipo de material gráfico necesario para el diseño del apoyo didáctico con base en los estilos de aprendizaje
4. Revisar los materiales didácticos que brinda el MEP a las escuelas o docentes que forman parte de la institución.

Datos personales

Nombre: Orietta Mora Campos

Perfil profesional:

- ¿Cuál es su formación profesional universitaria?
- ¿Cuál es su experiencia académica en el país?

1. Estilos de aprendizaje

- ¿La escuela tiene un perfil de los estudiantes con base a los estilos de aprendizaje?
- ¿Son tomados en cuenta para su aprendizaje?
- ¿Considera con base a su experiencia, que los estilos de aprendizaje benefician a los estudiantes?

2. Contenidos

- ¿Qué contenidos se les dificulta más a los estudiantes comprender durante la clase?
- ¿Cuál es el contenido más importante de segundo grado en la materia de español?
- ¿Por qué considera que ciertos contenidos son difíciles de comprender por los estudiantes?
- Mencione tres contenidos donde es/sea más importante generar el material de apoyo y ¿por qué?

3. Apoyo didáctico

- ¿Considera usted que utilizar material didáctico para impartir las clases es beneficioso para los docentes y estudiantes? ¿por qué?
- ¿Conoce qué tipo de material didáctico utilizan actualmente los profesores de español y cuál es su opinión sobre ellos?
- ¿El material didáctico con el que cuentan aplica los estilos de aprendizaje o algún otro método?
- ¿Qué beneficios considera usted que tiene el uso de material didáctico?
- ¿Cómo cree usted que podrían visualizarse los materiales didácticos para los estudiantes? (¿el material de apoyo didáctico ideal para los estudiantes?)
- ¿Que le gustaría incluir en el diseño de apoyo didáctico?./¿Qué características físicas debemos valorar a la hora de diseñar el material didáctico?
- ¿Prefiere que el material sea análogo, digital o ambas?¿por qué?
 - En caso de ser digital, ¿Cuentan con los medios necesarios para ser implementados? (computadora, internet...)
- ¿Cuándo usted era docente, utilizó material didáctico para impartir sus clases? De qué tipo? (falta)
- ¿Qué opina de los materiales didácticos que actualmente se utilizan para impartir la lección de español?

- ¿Qué elementos no se deberían incluir en los materiales didácticos y porque? / ¿Qué elementos debemos tomar en cuenta a la hora de diseñar el material didáctico?, según su experiencia.

4. MEP

- ¿El MEP brinda apoyo didáctico especializado a las escuelas para la materia de español? ¿Cuáles?
- ¿Actualmente el MEP les brinda ayuda económica para adquirir materiales de apoyo didáctico para la institución?
- ¿Usted cree que el MEP adquiera el producto y así pueda ser distribuido en las diferentes instituciones?
- ¿Cómo se gestiona el material didáctico actualmente?
- Según su experiencia tanto como directora como docente ¿Cuál sería el mejor canal de distribución para hacer llegar el material didáctico a los centros educativos, a través del MEP o directamente con los centros educativos?
- ¿Que tipo de capacitación especializada brinda el MEP para el desarrollo de materiales didácticos especializados en los estilos de aprendizaje a su cuerpo docente?

Despedida

Le agradecemos por el tiempo brindado y por aportar sus ideas y opiniones acerca del proyecto. Esperamos que haya pasado un rato ameno. En el caso de volver a necesitar su apoyo de nuevo esperamos que esté anuente a atendernos.

Quedamos a su disposición para lo que necesite.

Muchas gracias.

Anexo 3: Entrevista a docentes

Roles:

Grabar audio / video: Juan

Tomar notas: Heibilyn

Realizar preguntas: Vilma

Público meta: Directora de la escuela La Lía

Lugar: Escuela la Lía de Curridabat

Entrevista por ZOOM

Introducción entrevista:

Buenas (tardes/días....)

Nuestros nombres son Juan David, Vilma y Heibilyn, actualmente nosotros estamos cursando la licenciatura en Diseño Gráfico en la Universidad de Costa Rica y el propósito de estar aquí reunidos es debido a que nuestro objetivo como proyecto de graduación es desarrollar un material de apoyo didáctico para la materia de español, aplicando los estilos de aprendizaje, visual, auditivo y kinestésico.

Antes de comenzar queremos saber si contamos con su consentimiento para grabar la videollamada.

Como parte de la investigación nosotros planteamos una entrevista con el fin de que el material de apoyo que se diseñe cuente con las características necesarias, tanto para los estudiantes como para ustedes los docentes.

Por lo tanto realizamos una serie de preguntas para poder realizar de manera adecuada el prototipo, ahora bien, un prototipo es una simulación de un producto el cual busca solucionar cierta necesidad.

Objetivo general

Determinar las necesidades que poseen la escuela la Lía en la materia de español con respecto a material didáctico en función de los estilos de aprendizaje de segundo grado en la escuela la Lía, Curridabat

Objetivo específico

5. Indagar si se aplican los estilos de aprendizaje como herramienta de enseñanza en la materia de español de segundo grado

6. Definir los contenidos de la materia de español de segundo grado que necesitan de un apoyo didáctico para mejorar su comprensión.
7. Identificar el tipo de material gráfico necesario para el diseño del apoyo didáctico con base en los estilos de aprendizaje
8. Revisar los materiales didácticos que brinda el MEP a las escuelas o docentes que forman parte de la institución.

Datos personales

Perfil profesional:

- ¿Cuál es su formación profesional universitaria?
- ¿Cuál es su experiencia académica en el país?
- ¿Posee una especialidad en su campo de estudio?

1. Estilos de aprendizaje

- ¿La escuela tiene identificado el perfil de los estudiantes con base a los estilos de aprendizaje implementados?
- ¿Los estilos de aprendizaje se toman en cuenta para el beneficio de los estudiantes en su proceso de educación?
- ¿Cómo aplica cada estilo de aprendizaje dentro de la clase?
- ¿Qué metodología utiliza usted para impartir la clase?
- ¿Usted ha utilizado algún material didáctico como herramienta de apoyo en sus clases en la que se apliquen los estilos de aprendizaje?
- ¿Considera con base a su experiencia, que los estilos de aprendizaje benefician a los estudiantes?

2. Contenidos

- ¿Qué contenidos se les dificulta más a los estudiantes comprender?
- ¿Cuál es el contenido más importante de segundo grado?
- ¿Por qué considera que ciertos contenidos son difíciles de comprender por los estudiantes?
- ¿Qué contenidos considera usted que posible material de apoyo deba de aplicar?
- Mencione tres contenidos en los que es importante generar el material de apoyo y ¿por qué?

3. Apoyo didáctico

- ¿Considera usted que utilizar material didáctico para impartir las clases es beneficioso tanto para usted como docente como para los estudiantes? ¿por qué?
- ¿Qué tipo de material didáctico usan actualmente y cuál es su opinión sobre ellos?
- ¿El material didáctico que ya tienen involucra los estilos de aprendizaje o algún otro método?
- ¿Qué beneficios considera que tiene el uso de materiales didácticos?
- ¿Cómo se imagina el material didáctico ideal para los estudiantes?
- ¿Que le gustaría incluir en el diseño material didáctico?
- ¿De qué materiales considera que debe ser el material didáctico?
- ¿Prefiere que el material sea manual, digital o ambas? ¿por qué?
 - En caso de ser digital, ¿Cuentan con los medio necesario? (computadora, internet...)
- ¿Haría uso del material?

- ¿Qué opina del diseño de material didáctico existente?
- ¿Qué no le gustaría ver en el diseño del material didáctico?

4. MEP

- ¿El MEP brinda apoyo didáctico especializado a las escuelas para la materia de español? ¿Cuáles?
- ¿Actualmente el MEP les brinda ayuda económica para adquirir materiales de apoyo didáctico para la institución?
- ¿Usted cree que el MEP adquiera el producto y así pueda ser distribuido en las diferentes instituciones?
- ¿Cómo se gestiona el material didáctico actualmente?
- Según su experiencia tanto como directora como docente ¿Cuál sería el mejor canal de distribución para hacer llegar el material didáctico a los centros educativos, a través del MEP o directamente con los centros educativos?
- ¿Que tipo de capacitación especializada brinda el MEP para el desarrollo de materiales didácticos especializados en los estilos de aprendizaje a su cuerpo docente?

Usted como educadora, desde su experiencia que nos aconseja o que puntos nos recomienda tener presentes a la hora de diseñar el material de apoyo.

Despedida

Le agradecemos por el tiempo brindado y por aportar sus ideas y opiniones acerca del proyecto. Esperamos que haya pasado un rato ameno. En el caso de volver a necesitar su apoyo de nuevo esperamos que esté anuente a atendernos.

Quedamos a su disposición para lo que necesite.

Muchas gracias.

Anexo 4: Formulario de los estilos de aprendizaje

Diseño de material didáctico para la materia de español en segundo grado de primaria de la escuela La Lía, Curridabat.

Este formulario se realiza con la finalidad de obtener información importante sobre los estilos de aprendizaje y la educación actual en segundo grado de primaria, para diseñar un material didáctico.

- ¿En su escuela elaboran un perfil de cada estudiante para detectar qué estilo de aprendizaje implementar en las lecciones?
- ¿Aplica los estilos de aprendizaje para impartir las lecciones?
- Estilo de aprendizaje auditivo: Podría brindar un ejemplo de cómo aplica específicamente este estilo y el/los materiales de apoyo que utiliza.
- Estilo de aprendizaje visual: Podría brindar un ejemplo de cómo aplica específicamente este estilo y el/los materiales de apoyo que utiliza.
- Estilo de aprendizaje kinestésico: Podría brindar un ejemplo de cómo aplica específicamente este estilo y el/los materiales de apoyo que utiliza.
- ¿Utiliza algún material didáctico en sus lecciones, que implemente los tres estilos de aprendizaje juntos?
- ¿Cómo se imagina un material didáctico ideal para los estudiantes?
- ¿Qué no le gustaría ver en el diseño del material didáctico?
- ¿Qué importancia tiene el diseño gráfico (teoría del color, formas, tipos de letras...) para el desarrollo del material didáctico en los estilos de aprendizaje: visual, auditivo y kinestésico para la asignatura de español?
- ¿Qué opina del diseño gráfico del material didáctico existente?
- La pandemia del COVID-19 ha afectado al sector de la educación en nuestro país, por lo tanto, ¿qué tipo de material didáctico está utilizando para poder impartir la asignatura de español en segundo grado?
- Espacio para subir todo el material didáctico que utiliza para impartir la materia. (pueden ser fotografías)
- Espacio para subir una de las Guías de Trabajo Autónomo que le ha enviado a sus estudiantes.
- Espacio abierto para cualquier comentario, recomendación (opcional)

Muchas gracias por el tiempo brindado

Anexo 5: Actividades de las tarjetas de Neki

Actividades para tarjetas del kinestesico

BÁSICO

Neki dice: Escribe en la pizarra tres cosas que: **Tenga ruedas**

Neki dice: Escribe en la pizarra tres cosas: **Que sean de vidrio.**

Neki dice: Escribe en la pizarra tres cosas: **Que se puedan comer.**

Neki dice: Escribe en la pizarra tres cosas: **Que sean de madera.**

Neki dice: Escribe en la pizarra tres animales: **Más pequeños que un perro.**

Neki dice: Escribe en la pizarra tres animales: **Más grandes que una pulga.**

Neki dice: Escribe en la pizarra tres animales: **Más pesados que un gato.**

Neki dice: Escribe en la pizarra tres animales: **Menos pesados que un elefante.**

Neki dice: Elige a un compañero de tú equipo y cada uno dibuja en la pizarra: **Un animal con cola.**

Neki dice: Elige a un compañero de tú equipo y cada uno dibuja en la pizarra: **Un animal con pelo.**

Neki dice: Elige a un compañero de tú equipo y cada uno dibuja en la pizarra: **Un animal con alas.**

Neki dice: Elige a un compañero de tú equipo y cada uno dibuja en la pizarra: **Un animal con orejas.**

Neki dice: Elige a un compañero de tú equipo y cada uno dibuja en la pizarra: **Un objeto de vidrio.**

Neki dice: Elige a un compañero de tú equipo y cada uno dibuja en la pizarra: **Un objeto de metal.**

Neki dice: Elige a un compañero de tú equipo y cada uno dibuja en la pizarra: **Una fruta amarilla.**

Neki dice: Elige a un compañero de tú equipo y cada uno dibuja en la pizarra: **Una fruta verde.**

Neki dice: Elige a un compañero de tú equipo y cada uno dibuja en la pizarra: **Un animal que empiece con la letra m.**

Neki dice: Elige a un compañero de tú equipo y cada uno dibuja en la pizarra: **Un animal que empiece con la letra g.**

Neki dice: Dibuja grande la letra **A** en la pizarra. Y con tu equipo escribe 3 palabras que comiencen con la letra **A**.

Neki dice: Dibuja grande la letra **Z** en la pizarra. Y con tu equipo escribe 3 palabras que comiencen con la letra **Z**.

Neki dice: Dibuja grande la letra **B** en la pizarra. Y con tu equipo escribe 3 palabras que comiencen con la letra **B**.

Neki dice: Dibuja grande la letra **R** en la pizarra. Y con tu equipo escribe 3 palabras que comiencen con la letra **R**.

Neki dice: Dibuja grande la letra **P** en la pizarra. Y con tu equipo escribe 3 palabras que comiencen con la letra **P**.

Neki dice: Dramatiza el dibujo de la tarjeta hasta que tus compañeros de equipo adivinen que es. **Moto**

Neki dice: Dibuja un animal en la libreta, selecciona a un compañero de tu equipo para que haga la mímica del animal y los demás compañeros de tu equipo deberán adivinar ¿cuál animal es?

Neki dice: Haz este dibujo en la pizarra. Luego tus compañeros deberán pegar los títeres del teatrino que **contengan** las letras **s** o **c**, en la columna donde corresponda.

c		s
---	--	---

Neki dice: Haz este dibujo en la pizarra. Luego tus compañeros deberán pegar los títeres los dibujos del teatrino que **contengan** las letras **ll** o **t**, en la columna donde corresponda.

ll		t
----	--	---

Neki dice: Haz este dibujo en la pizarra. Luego tus compañeros deberán pegar los títeres del teatrino que **inicien** con las letras **b** o **v**, en la columna donde corresponda.

b | v

Neki dice: Haz este dibujo en la pizarra. Luego tus compañeros deberán pegar los títeres del teatrino que **inicien** con las letras **x** o **s**, en la columna donde corresponda.

x | s

Neki dice: Haz este dibujo en la pizarra. Luego tus compañeros deberán pegar los títeres del teatrino que **inicien** con las sílabas **pa** o **pe**, en la columna donde corresponda.

pa | pe

INTERMEDIO

Neki dice: Tira los dados de letras hasta formar una palabra.

Neki dice: Tira los dados de letras hasta que formes una sílaba, luego di una palabra que empiece con la sílaba que formaste al tirar los dados.

Neki dice: Dibuja grande la sílaba **Pa** en la pizarra. Y con tu equipo escribe 3 palabras que comiencen con la sílaba **Pa**.

Neki dice: Dibuja grande la sílaba **Que** en la pizarra. Y con tu equipo escribe 3 palabras que comiencen con la sílaba **Que**.

Neki dice: Dibuja grande la sílaba **He** en la pizarra. Y con tu equipo escribe 3 palabras que comiencen con la sílaba **He**.

Neki dice: Dibuja grande la sílaba **Ra** en la pizarra. Y con tu equipo escribe 3 palabras que comiencen con la sílaba **Ra**.

Neki dice: Termina la siguiente historia y que tus compañeros de equipo dramaticen el final.

En un día de sol en el fondo del mar,_____.

Neki dice: Delinea la sílaba y leela en voz alta antes de que acabe el tiempo. (Hay una sílaba punteada (**tu**) y el estudiante debe delinear sobre la misma tarjeta)



Neki dice: Delinea la sílaba y leela en voz alta antes de que acabe el tiempo. (Hay una sílaba punteada (**Pi**) y el estudiante debe delinear sobre la misma tarjeta)

Neki dice: Delinea la sílaba y leela en voz alta antes de que acabe el tiempo. (Hay una sílaba punteada (**Pa**) y el estudiante debe delinear sobre la misma tarjeta)

Neki dice: Delinea la sílaba y leela en voz alta antes de que acabe el tiempo. (Hay una sílaba punteada (**Po**) y el estudiante debe delinear sobre la misma tarjeta)

Neki dice: Delinea la sílaba y leela en voz alta antes de que acabe el tiempo. (Hay una sílaba punteada (**Pe**) y el estudiante debe delinear sobre la misma tarjeta)

Neki dice: Delinea la sílaba y leela en voz alta antes de que acabe el tiempo. (Hay una sílaba punteada (**Ta**) y el estudiante debe delinear sobre la misma tarjeta)

Neki dice: Delinea la sílaba y leela en voz alta antes de que acabe el tiempo. (Hay una sílaba punteada (**te**) y el estudiante debe delinear sobre la misma tarjeta)

Neki dice: Delinea la sílaba y leela en voz alta antes de que acabe el tiempo. (Hay una sílaba punteada (**Li**) y el estudiante debe delinear sobre la misma tarjeta)

Neki dice: Delinea la sílaba y leela en voz alta antes de que acabe el tiempo. (Hay una sílaba punteada (**Lo**) y el estudiante debe delinear sobre la misma tarjeta)

Neki dice: Delinea la sílaba y leela en voz alta antes de que acabe el tiempo. (Hay una sílaba punteada (**Lu**) y el estudiante debe delinear sobre la misma tarjeta)

Neki dice: Rellene la oración y leela en voz alta antes de que acabe el tiempo. **Mi mamá me ama**

Neki dice: Rellene la oración y leela en voz alta antes de que acabe el tiempo. **Mamá me mima**

Neki dice: Mi equipo leerá la historia y tú deberás dramatizar.

Había una vez un gusano llamado Nano. Nano siempre caminaba muy pero muy despacio. Un día de pronto comenzó a llover y Nano tuvo que correr para llegar a su casa, desde entonces todos los días de invierno Nano camina rápido y se prepara con una sombrilla al salir de casa.

Neki dice: Mi equipo leerá la historia y tú deberás dramatizar.

La vaca con mugidos le dijo al pollito que el cerdo estaba revolcándose en el lodo.

Neki dice: Mi equipo leerá la historia y tú deberás dramatizar.

Sentada la gallina ha puesto un huevo y el caballo trotando va a avisar al granjero.

Neki dice: Escribe con letra grande cada una de las sílabas en la libreta y un compañero de tu equipo deberá formar una palabra:

rón

ti

bu

Neki dice: Escribe con letra grande cada una de las sílabas en la libreta y un compañero de tu equipo deberá formar una palabra:

te

lla

bo

Neki dice: Escribe con letra grande cada una de las sílabas en la libreta y un compañero de tu equipo deberá formar una palabra:

ba

es

co

Neki dice: Escribe con letra grande cada una de las sílabas en una hoja de papel diferente y un compañero de tu equipo deberá formar una palabra:

be

jas

a

Neki dice: Escribe con letra grande cada una de las sílabas en una hoja de papel diferente y un compañero de tu equipo deberá formar una palabra:

gu

no

sa

Neki dice: Escribe con letra grande cada una de las sílabas en una hoja de papel diferente y un compañero de tu equipo deberá formar una palabra:

gu
no
sa

Neki dice: Imita un animal y que empiece con **M** y que tus compañeros de equipo adivinen cual animal es.

Neki dice: Ordena y forma la palabra en la pizarra **tre -es - lla**

AVANZADO

Neki dice: Interpreta con mímica el animal de la tarjeta y que tus compañeros adivinen ¿Cuál animal es? (Ilustración de una gallina)

Neki dice: Interpreta con mímica el animal de la tarjeta y que tus compañeros adivinen ¿Cuál animal es? (Ilustración de una elefante)

Neki dice: Interpreta con mímica el animal de la tarjeta y que tus compañeros adivinen ¿Cuál animal es? (Ilustración de una gallina)

Neki dice: Interpreta con mímica el animal de la tarjeta y que tus compañeros adivinen ¿Cuál animal es? (Ilustración de una elefante)

Neki dice: Interpreta con mímica el animal de la tarjeta y que tus compañeros adivinen ¿Cuál animal es? (Ilustración de un caballo)

Neki dice: Interpreta con mímica el animal de la tarjeta y que tus compañeros adivinen ¿Cuál insecto es? (Ilustración de una abeja)

Neki dice: Interpreta con mímica el animal de la tarjeta. Selecciona a un compañero de tu equipo y que dibuje cuál animal es. (Ilustración de un perro)

Neki dice: Interpreta con mímica el animal de la tarjeta. Selecciona a un compañero de tu equipo y que dibuje cuál animal es. (Ilustración de un gato)

Neki dice: Interpreta con mímica el animal de la tarjeta. Selecciona a un compañero de tu equipo y que dibuje cuál animal es. (Ilustración de un mono)

Neki dice: Juegan todos los equipos. Cada equipo deberá escribir 4 palabras en la pizarra con la letra **U**. ¡Gana el equipo con más palabras buenas y avanza una casilla!

Neki dice: Juegan todos los equipos. Cada equipo deberá escribir 4 palabras en la pizarra con la letra **V**. ¡Gana el equipo con más palabras buenas y avanza una casilla!

Neki dice: Juegan todos los equipos. Cada equipo deberá escribir 4 palabras en la pizarra con la sílaba **si**. ¡Gana el equipo con más palabras buenas y avanza una casilla!

Neki dice: Juegan todos los equipos. Cada equipo deberá escribir 4 palabras en la pizarra con la letra **Ch**. ¡Gana el equipo con más palabras buenas y avanza una casilla!

Neki dice: Juegan todos los equipos. Cada equipo deberá escribir 4 palabras en la pizarra con la sílaba **Va**. ¡Gana el equipo con más palabras buenas y avanza una casilla!

Neki dice: Elige 3 títeres y cuéntales una historia en el teatrino a tus compañeros.

Neki dice: Elige 2 títeres y cuéntales una historia en el teatrino a tus compañeros.

Neki dice: Termina la historia, elige 2 títeres y ve al teatrino cuéntales la historia a tus compañeros.

Neki salió a pasear a su perro y vio _____

Neki dice: Termina la historia, elige 2 títeres y ve al teatrino cuéntales la historia a tus compañeros.

Tivo tiene dos hermanos, el sábado salieron de paseo _____

Neki dice: Termina la historia, elige 2 títeres y ve al teatrino cuéntales la historia a tus compañeros.

Hace mucho tiempo había un lindo pato _____

Neki dice:

1. Sin ver la tarjeta un miembro del equipo deberá colocarla en su frente.
2. Los demás miembros de equipo deberán dar pistas con mímica para que adivine el dibujo en la tarjeta.

Zapato

1. Sin ver la tarjeta un miembro del equipo deberá colocarla en su frente.
2. Los demás miembros de equipo deberán dar pistas con mímica para que adivine el dibujo en la tarjeta.

Campana

1. Sin ver la tarjeta un miembro del equipo deberá colocarla en su frente.
2. Los demás miembros de equipo deberán dar pistas con mímica para que adivine el dibujo en la tarjeta.

Luna

1. Sin ver la tarjeta un miembro del equipo deberá colocarla en su frente.
2. Los demás miembros de equipo deberán dar pistas con mímica para que adivine el dibujo en la tarjeta.

Edificio.

Neki dice: Usa 3 títeres del teatrino e inventa una historia que tenga inicio, desarrollo y final.

Neki dice: Usa el teatrino e inventa una historia con los siguientes elementos: **Banano, Mono, Río.**

Neki dice: Usa el teatrino e inventa una historia con los siguientes elementos: **Ropa, Cuchillo, Ambulancia.**

Neki dice: Usa el teatrino e inventa una historia con los siguientes elementos: **Ratón, Edificio, Niño.**

Neki dice: En equipo acomoden las sílabas hasta formar una palabra y hagan un dibujo en la libreta.

pa - za - to

Neki dice: En equipo acomoden las sílabas hasta formar una palabra y hagan un dibujo en la libreta.

lo - zoo - co - gi

Neki dice: En equipo acomoden las sílabas hasta formar una palabra y hagan un dibujo en la libreta.

ba - la - za - ca

Neki dice: En equipo acomoden las sílabas hasta formar una palabra y hagan un dibujo en la libreta.

ñe - mu - ca

Neki dice: En equipo acomoden las sílabas hasta formar una palabra y hagan un dibujo en la pizarra.

ta - pi - ña

Neki dice: En equipo acomoden las sílabas hasta formar una palabra y hagan un dibujo en la pizarra.

ri - go - la

Neki dice: En equipo acomoden las sílabas hasta formar una palabra y hagan un dibujo en la pizarra.

he - te - co

Neki dice: En equipo acomoden las sílabas hasta formar una palabra y hagan un dibujo en la pizarra.

le - bra - cu

Anexo 6: Actividades de las tarjetas de Tivo

Actividades para las tarjetas auditivas

BÁSICO

Tivo dice: Escucha con atención y menciona ¿Cuál de las tres palabras termina con una sílaba diferente?

casa	rama	pasa
------	------	------

Tivo dice: Escucha con atención y menciona ¿Cuál de las tres palabras termina con una sílaba diferente?

vela	pela	pelo
------	------	------

Tivo dice: Escucha con atención y menciona ¿Cuál de las tres palabras termina con una sílaba diferente?

bello	año	caño
-------	-----	------

Tivo dice: Escucha con atención y menciona ¿Con cuál sílaba empiezan las siguientes palabras?

cama	calle
------	-------

Tivo dice: Escucha con atención y menciona ¿Con cuál sílaba empiezan las siguientes palabras?

sapo	sala
------	------

Tivo dice: Escucha con atención y menciona ¿Con cuál sílaba empiezan las siguientes palabras?

lima	lija
------	------

Tivo dice: Escucha con atención y menciona ¿Con cuál sílaba empiezan las siguientes palabras?

tuco	tubo
------	------

Tivo dice: Escucha con atención y menciona ¿Con cuál sílaba empiezan las siguientes palabras?

rema	reja
------	------

Tivo dice: Menciona una palabra que rime con: **papel**. (LISTAS 16)

Tivo dice: Menciona una palabra que rime con: **toco**.

Tivo dice: Menciona una palabra que rime con: **Sana**.

Tivo dice: Menciona una palabra que rime con: **llena**.

Tivo dice: Menciona una palabra que rime con: **copa**.

Tivo dice: Debes decir con que sílaba comienza la palabra: **capa** y luego menciona una palabra que comience con esta misma sílaba.

Tivo dice: Debes decir con que sílaba comienza la palabra: **tuyo** y luego menciona una palabra que comience con esta misma sílaba.

Tivo dice: Debes decir con que sílaba comienza la palabra: **lechuza** y luego menciona una palabra que comience con esta misma sílaba.

Tivo dice: Haz el sonido de la consonante **S** y tus compañeros de equipo deberán formar tres palabras que comiencen con la consonante **S**.

Tivo dice: Haz el sonido de la consonante **F** y tus compañeros de equipo deberán formar tres palabras que comiencen con la consonante **F**.

Tivo dice: Haz el sonido de la consonante **R** y tus compañeros de equipo deberán formar tres palabras que comiencen con la consonante **R**.

Tivo dice: Haz el sonido de la consonante **B** y tus compañeros de equipo deberán formar tres palabras que comiencen con la consonante **B**.

Tivo dice: Haz el sonido de la consonante **M** y tus compañeros de equipo deberán formar tres palabras que comiencen con la consonante **M**.

Tivo dice: Haz el sonido de la consonante **L** y tus compañeros de equipo deberán formar tres palabras que comiencen con la consonante **L**.

Tivo dice: Haz el sonido de la consonante **N** y tus compañeros de equipo deberán formar tres palabras que comiencen con la consonante **N**.

Tivo dice: Escucha el sonido número 1 en el canal de YouTube y deletrea como se escribe este animal.

(P-E-R-R-O)

Tivo dice: Escucha el sonido número 2 en el canal de YouTube y deletrea como se escribe este animal

(G-A-T-O)

Tivo dice: Escucha el sonido número 3 en el canal de YouTube y deletrea como se escribe este animal **(C-A-B-A-L-L-O)**

Tivo dice: Escucha el sonido número 4 en el canal de YouTube y deletrea como se escribe este animal **(V-A-C-A)**

Tivo dice: Escucha el sonido número 5 en el canal de YouTube y deletrea como se escribe este animal **(G-A-L-L-O)**

Tivo dice: Escucha el sonido número 12 en el canal de YouTube.

¿Cuál medio de transporte es el que estás escuchando? Escríbelo en la libreta (**Motocicleta**)

Tivo dice: Escucha el sonido número 16 en el canal de YouTube.

¿Cuál medio de transporte es el que estás escuchando? Escríbelo en la libreta (**Carro**)

INTERMEDIO

Tivo dice: Dile a tus compañeros de equipo que escriban en la pizarra tres palabras con la sílaba: **Ca**.

Tivo dice: Dile a tus compañeros de equipo que escriban en la pizarra tres palabras con la sílaba: **Fo**.

Tivo dice: Dile a tus compañeros de equipo que escriban en la pizarra tres palabras con la sílaba: **Xi**.

Tivo dice: Dile a tus compañeros de equipo que escriban en la pizarra tres palabras con la sílaba: **Ga**.

Tivo dice: Dile a tus compañeros de equipo que escriban en la pizarra tres palabras con la sílaba: **Ju**.

Tivo dice: Dile a tus compañeros de equipo que escriban en la pizarra tres palabras con la sílaba: **No**.

Tivo dice: Dile a tus compañeros de equipo que escriban en la pizarra tres palabras con la sílaba: **Me**.

Tivo dice: Tu y otro compañero de equipo deberán dibujar en la pizarra dos cosas que comiencen con la consonante: **M**.

Tivo dice: Tu y otro compañero de equipo deberán dibujar en la pizarra dos cosas que comiencen con la consonante: **Ch**.

Tivo dice: Tu y otro compañero de equipo deberán dibujar en la pizarra dos cosas que comiencen con la consonante: **Z**.

Tivo dice: Tu y otro compañero de equipo deberán dibujar en la pizarra dos cosas que comiencen con la consonante: **X**.

Tivo dice: Tu profesora deberá leer la palabra de la tarjeta en voz alta y un compañero de tu equipo deberá completarla.

La palabra que tu profesora debe leer es: **Carrete** _ _.

Tivo dice: Tu profesora deberá leer la palabra de la tarjeta en voz alta y un compañero de tu equipo deberá completarla.

La palabra que tu profesora debe leer es: **Escue** _ _.

Tivo dice: Tu profesora deberá leer la palabra de la tarjeta en voz alta y un compañero de tu equipo deberá completarla.

La palabra que tu profesora debe leer es: **Cone**__.

Tivo dice: Tu profesora deberá leer la palabra de la tarjeta en voz alta y un compañero de tu equipo deberá completarla.

La palabra que tu profesora debe leer es: **Cami**__.

Tivo dice: Tu profesora deberá leer la palabra de la tarjeta en voz alta y un compañero de tu equipo deberá completarla.

La palabra que tu profesora debe leer es: **Zapa**__.

Tivo dice: Tu profesora deberá leer la palabra de la tarjeta en voz alta y un compañero de tu equipo deberá completarla.

La palabra que tu profesora debe leer es: **Maes**__.

Tivo dice: Tu profesora deberá leer la palabra de la tarjeta en voz alta y un compañero de tu equipo deberá completarla.

La palabra que tu profesora debe leer es: **Herma**__.

Tivo dice: Tu profesora deberá leer la palabra de la tarjeta en voz alta y un compañero de tu equipo deberá completarla.

La palabra que tu profesora debe leer es: **Lapice**__.

Tivo dice: Menciona que sílaba se forma con:

m o

Tivo dice: Menciona que sílaba se forma con:

n e

Tivo dice: Menciona que sílaba se forma con:

r a

Tivo dice: Lee en voz alta la oración de la tarjeta y las palabras dentro de los paréntesis. Selecciona a un compañero de equipo para que mencione cuál palabra completa mejor la oración.

Hoy recibí una _____ (*cata – carta - canta*).

Tivo dice: Lee en voz alta la oración de la tarjeta y las palabras dentro de los paréntesis. Selecciona a un compañero de equipo para que mencione cuál palabra completa mejor la oración.

Luis siente placer cuando ____ (*pista-pinta*) en su cuaderno.

Tivo dice: Lee en voz alta la oración de la tarjeta y las palabras dentro de los paréntesis. Selecciona a un compañero de equipo para que mencione cuál palabra completa mejor la oración.

José (gasta – gata) todo el dinero que le dan.

Tivo dice: Escucha el sonido número 6 en el canal de YouTube y ayudame a escribir el nombre de este. **(Foca)**

Tivo dice: Escucha el sonido número 18 en el canal de YouTube y cuéntale una historia a tus compañeros, pero debes de incluir el elemento que escuchaste.
(grito)

Tivo dice: Escucha el sonido número 20 en el canal de YouTube y cuéntale una historia a tus compañeros pero debes de incluir el elemento que escuchaste.
(niño / niña / niños)

Tivo dice: Escucha el sonido 8 en el canal de YouTube.

¿Qué es lo que escuchamos?

Escríbelo en la pizarra

(mar)

Tivo dice: Escucha el sonido 19 en el canal de YouTube.

¿Qué es lo que escuchamos?

Escríbelo en la pizarra

(Río)

AVANZADO

Tivo dice: Sigue las instrucciones:

- 1) Selecciona a tres compañeros de tu equipo.
 - 2) Coloquense en fila, incluido tú.
 - 3) El primer compañero de la fila deberá iniciar una historia.
 - 4) En el orden de la fila cada integrante del equipo debe continuar la historia.
 - 5) El último compañero deberá inventar el final.
-

Tivo dice: Selecciona tres títeres del teatrino y menciona cada uno de ellos en voz alta a tus compañeros de clase y luego un compañero de tu equipo deberán crear una historia con los tres títeres.

Tivo dice: Dile a tu profesora que lea las palabras de la tarjeta y luego tú deberás decirlas en el mismo orden que las dijo tu profesora.

rosa – ropa- roca

Tivo dice: Dile a tu profesora que lea las palabras de la tarjeta y luego tú deberás decirlas en el mismo orden que las dijo tu profesora.

cama – capa – calle

Tivo dice: Dile a tu profesora que lea las palabras de la tarjeta y luego tú deberás decirlas en el mismo orden que las dijo tu profesora.

sapo – sala –saco

Tivo dice: Dile a tu profesora que lea las palabras de la tarjeta y luego tú deberás decirlas en el mismo orden que las dijo tu profesora.

taza – tapa – tarro

Tivo dice: Menciona lo contrario a: **Alto**

Tivo dice: Menciona lo contrario a: **Vine**

Tivo dice: Menciona lo contrario a: **Abierto**

Tivo dice: Menciona lo contrario a: **Enemigo**

Tivo dice: Menciona lo contrario a: **Manso**

Tivo dice: Menciona lo contrario a: **Triste**

Tivo dice: Menciona lo contrario a: **Olvidar**

Tivo dice: Menciona lo contrario a: **Alegre**

Tivo dice: Menciona lo contrario a: **Mujer**

Tivo dice: Menciona lo contrario a: **Lindo**

Tivo dice: Menciona lo contrario a: **Fuerte**

Tivo dice: Menciona lo contrario a: **Verano**

Tivo dice: La profesora contará una historia. Una vez que la profesora termine la historia deberás mencionar que partes de la historia puede ser realidad y cuales partes de la historia pueden ser fantasía.

Tivo dice: Lee en voz alta la analogía y las posibles respuestas a la clase. Selecciona a un compañero de tu equipo para que mencione cuál palabra completa mejor la oración.

El brazalete es a la muñeca como un anillo es al _____.

Arete Dedo Pie

Tivo dice: Lee en voz alta la analogía y las posibles respuestas a la clase. Selecciona a un compañero de tu equipo para que mencione cuál palabra completa mejor la oración.

El motor es al carro como los bueyes a la _____.

Carreta Carpeta Carro

Tivo dice: Lee en voz alta la analogía y las posibles respuestas a la clase. Selecciona a un compañero de tu equipo para que mencione cuál palabra completa mejor la oración.

El sol es el día como la luna es a la _____.

Tarde Noche Playa

Tivo dice: Saca tu lado creativo y dibuja lo que escuchas (**Caballo**)

Sonido número 3 en el canal de YouTube

Tivo dice: Saca tu lado creativo y dibuja lo que escuchas (**Mono**)

Sonido número 11 en el canal de YouTube

Tivo dice: Saca tu lado creativo y dibuja lo que escuchas (**Ambulancia**)

Sonido número 13 en el canal de YouTube

Tivo dice: Escucha el sonido 4 en el canal de YouTube y escribe el nombre de este animal de la granja (**Vaca**)

Tivo dice: Escucha el sonido 15 en el canal de YouTube y escribe el nombre de este animal de la granja (**Pato**)

Tivo dice: Escucha el sonido 9 en el canal de YouTube y dibujalo en la pizarra (**campana**)

Tivo dice: Escucha el sonido número 10 en el canal de YouTube y ayuda me a escribir el nombre: Es uno de los animales más grandes de la tierra.

Tivo dice:: Escucha el sonido número 14 en el canal de YouTube y ayuda me a escribir el nombre: Es un animal pequeño, con rayas y vuela

Tivo dice: Escucha el sonido número 17 en el canal de YouTube y ayuda me a escribir el nombre: Es un animal feroz y muy veloz

Anexo 7 Actividades de las tarjetas de Verver

Actividades para las tarjetas Visual

BÁSICO

Verver dice: Encierre en un círculo las letras que son iguales a la **b**:

b d b d p d b

Verver dice: Encierre en un círculo las letras que son iguales a la **p**:

q d p b p q p

Verver dice: Encierre en un círculo las letras que son iguales a la **d**:

d b d p d b

Verver dice: Encierre en un círculo las letras que son iguales a la **g**:

q g b p p g d

Verver dice: Encierre en un círculo las letras que son iguales a la **n**:

n m u n m w n

Verver dice: Encierre en un círculo las palabras que son iguales a **cara**:

arca cara roca caro cara caracol

Verver dice: Encierre en un círculo las palabras que son iguales a **luna**:

lana luna nulo nula luna

(imagen de un perro)

Verver dice: Encierre en un círculo el nombre correcto de la imagen anterior.

Perro - Pero

(imagen de una bola)

Verver dice: Encierre en un círculo el nombre correcto de la imagen anterior.

Vola - Bola

(imagen de un cuchillo)

Verver dice: Encierre en un círculo el nombre correcto de la imagen anterior.

Cuchillo - Cuchiyo

(imagen de un zapato)

Verver dice: Encierre en un círculo el nombre correcto de la imagen anterior.

Sapato - Zapato

(imagen de una ambulancia)

Verver dice: Encierre en un círculo el nombre correcto de la imagen anterior.

Anvulancia - Ambulancia

(imagen de un gallo)

Verver dice: Encierre en un círculo el nombre correcto de la imagen anterior.

Gallo - Gayo

Verver dice: Complete la palabra escribiendo la **b** o **v** según corresponda:

__aca

Verver dice: Complete la palabra escribiendo la **b** o **v** según corresponda:

__olcán

Verver dice: Complete la palabra escribiendo la **b** o **v** según corresponda:

ta__la

Verver dice: Complete la palabra escribiendo la **b** o **v** según corresponda:

a__ena

Verver dice: Complete la palabra escribiendo la **b** o **v** según corresponda:

som__rero

Verver dice: Complete la palabra escribiendo la **s** o **c** según corresponda:

pre__io

Verver dice: Complete la palabra escribiendo la **s** o **c** según corresponda:

__erdo

Verver dice: Complete la palabra escribiendo la **s** o **c** según corresponda:

__irco

Verver dice: Complete la palabra escribiendo la **s** o **c** según corresponda:

__ero

Verver dice: Complete la palabra escribiendo la **s** o **c** según corresponda:

__igüeña

Verver dice: Complete la palabra escribiendo la **s** o **c** según corresponda:

cu__hara

Verver dice: Complete la palabra escribiendo la **s** o **z** según corresponda:

__ebra

Verver dice: Complete la palabra escribiendo la **s** o **z** según corresponda:

cere__a

Verver dice: Complete la palabra escribiendo la **s** o **z** según corresponda:

calaba__a

Verver dice: Encierre en un círculo las palabras con **cr** y subraye las palabras con **cl**:

clase escritura clima

Verver dice: Encierre en un círculo las palabras con **cr** y subraye las palabras con **cl**:

crema crucero teclas

Verver dice: Encierre en un círculo las palabras con **cr** y subraye las palabras con **cl**:

esclavo crayón clarinete

INTERMEDIO

Verver dice: Menciona un animal más pequeño y uno más grande que un gato.

Verver dice: Menciona un animal más pequeño y uno más grande que un pato.

Verver dice: Menciona un animal más pequeño y uno más grande que una culebra.

Verver dice: Menciona una verdura o fruta más pequeña y una más grande que un chayote.

Verver dice: Menciona una verdura o fruta más pequeña y una más grande que un coco.

Verver dice: Menciona una verdura o fruta más pequeña y una más grande que una naranja.

Verver dice: Menciona una cosa más pequeña y una más grande que un reloj.

Verver dice: Menciona una cosa más pequeña y una más grande que una pizarra.

Verver dice: Une con una línea las letras de la columna izquierda con las letras de la columna derecha que son iguales.

m	es
Q	F
es	m
F	Q

Verver dice: Une con una línea las letras de la columna izquierda con las letras de la columna derecha que son iguales.

Le	g
g	t
el	U
t	Le
U	el

(Ilustración de un perro)

Verver dice: Completa la siguiente palabra:

Pe_r_ _.

(ilustración de una bola)

Verver dice: Completa la siguiente palabra:

B___la.

(ilustración de un xilófono)

Verver dice: Completa la siguiente palabra:

X_lófo_o.

(ilustración de una camisa)

Verver dice: Completa la siguiente palabra:

ca__s_.

Verver dice: Tivo soplo y desordenó la oración, ordena y escribela en la pizarra:

en India. la Nací

Verver dice: Tivo soplo y desordenó la oración, ordena y escribela en la pizarra:

silla. La está la muñeca en

Verver dice: Tivo soplo y desordenó la oración, ordena y escribela en la pizarra:

se niños Los árbol. suben al

Verver dice: Tivo soplo y desordenó la oración, ordena y escribela en la pizarra:

está niño El sonriendo.

Verver dice: Escribe la terminación de las palabras y descubre por que riman:

Cañón Melón terminan en _____

Verver dice: Escribe la terminación de las palabras y descubre por que riman:

Estrella Botella terminan en _____

Verver dice: Escribe la terminación de las palabras y descubre por que riman:

Sano Mano terminan en _____

Verver dice: Lee la oración y la pregunta, un miembro de tu equipo debe escribir la respuesta correcta en la pizarra.

Lola olía el clavel. ¿Qué olía Lola?

Verver dice: Lee la oración y la pregunta, un miembro de tu equipo debe escribir la respuesta correcta en la pizarra.

La momia olía mal ¿Cómo olía la momia?

Verver dice: Lee la oración y la pregunta, un miembro de tu equipo debe escribir la respuesta correcta en la pizarra.

Ese oso se asea al sol ¿Quién se asea?

Verver dice: Lee la oración y la pregunta, un miembro de tu equipo debe escribir la respuesta correcta en la pizarra.

Mi tía Pili lee el mapa ¿Quién lee?

Verver dice: Subraye el predicado que complete la oración de la mejor forma:

El conductor _____
vigila a los bañistas.
irán al cine.
paró el autobús.

Verver dice: Subraye el predicado que complete la oración de la mejor forma:

La socorrista _____
vigila a los bañistas.
irán al cine.
paró el autobús.

Verver dice: Subraye el predicado que complete la oración de la mejor forma:

Las niñas _____
vigila a los bañistas.
irán al cine.
paró el autobús.

Verver dice: Subraye el predicado que complete la oración de la mejor forma:

El agricultor _____
apagaron el incendio.
siembra tomates.

Verver dice: Subraye el predicado que complete la oración de la mejor forma:

Los bomberos _____
apagaron el incendio.
siembra tomates.

AVANZADO

Verver dice: Dibuje en la pizarra la siguiente frase:

Pepe va a la loma.

Verver dice: Lee en voz alta a la clase la oración en la tarjeta y tus compañeros de equipo deberán completar la oración.

Los peces viven en el _____.

Verver dice: Lee en voz alta a la clase la oración en la tarjeta y tus compañeros de equipo deberán completar la oración.

Con el lápiz escribo en mi _____.

Verver dice: Lee en voz alta a la clase la oración en la tarjeta y tus compañeros de equipo deberán completar la oración.

Por la calle pasan los _____.

Verver dice: Lee en voz alta a la clase la oración en la tarjeta y tus compañeros de equipo deberán completar la oración.

Por la noche voy a la cama y me _____.

Verver dice: Lee en voz alta a la clase la oración en la tarjeta y tus compañeros de equipo deberán completar la oración.

En el día Luisa lava su _____.

Verver dice: Lee en voz alta a la clase la oración en la tarjeta y tus compañeros de equipo deberán completar la oración.

El papá de Rubén sale en la mañana para el _____.

Verver dice: Lee en voz alta la poesía de la tarjeta, luego selecciona a un compañero de tu equipo para que la complete con una palabra que rime.

En la casa de Ramón había un _____. (RATÓN)

Verver dice: Lee en voz alta la poesía de la tarjeta, luego selecciona a un compañero de tu equipo para que la complete con una palabra que rime.

La niña Ana María fue a la casa de su _____. (TÍA)

Verver dice: Lee en voz alta la poesía de la tarjeta, luego selecciona a un compañero de tu equipo para que la complete con una palabra que rime.

Para ir a misas uso mi linda _____. (CAMISA)

Verver dice: Lee en voz alta la poesía de la tarjeta, luego selecciona a un compañero de tu equipo para que la complete con una palabra que rime.

Después de que me baño me seco con el _____. (PAÑO)

Verver dice: Lee en voz alta la poesía de la tarjeta, luego selecciona a un compañero de tu equipo para que la complete con una palabra que rime.

En la casa de Pedro hay que madrugar porque su papito sale a _____. (CAMINAR/TRABAJAR)

Verver dice: Lee en voz alta la poesía de la tarjeta, luego selecciona a un compañero de tu equipo para que la complete con una palabra que rime.

Mi lindo patito quiere ir a nadar su mamá lo cuida pues se puede _____. (AHOGAR).

Verver dice: Lee en voz alta la poesía de la tarjeta, luego selecciona a un compañero de tu equipo para que la complete con una palabra que rime.

El niño dormido, dormido ya está, si le hacen ruido se puede _____. (Despertar).

Verver dice: Lee en voz alta las sílabas de la tarjeta en orden. Luego uno de tus compañeros de equipo deberá escribirlas en la pizarra formando una palabra con las sílabas y luego leerla en voz alta a toda la clase:

ca

sa

Verver dice: Lee en voz alta las sílabas de la tarjeta en orden. Luego uno de tus compañeros de equipo deberá escribirlas en la pizarra formando una palabra con las sílabas y luego leerla en voz alta a toda la clase:

me

sa

Verver dice: Lee en voz alta las sílabas de la tarjeta en orden. Luego uno de tus compañeros de equipo deberá escribirlas en la pizarra formando una palabra con las sílabas y luego leerla en voz alta a toda la clase:

bo

la

Verver dice: Lee en voz alta las sílabas de la tarjeta en orden. Luego uno de tus compañeros de equipo deberá escribirlas en la pizarra formando una palabra con las sílabas y luego leerla en voz alta a toda la clase:

ri

sa

Verver dice: Lee en voz alta las sílabas de la tarjeta en orden. Luego uno de tus compañeros de equipo deberá escribirlas en la pizarra formando una palabra con las sílabas y luego leerla en voz alta a toda la clase:

fi

la

Verver dice: Lee en voz alta las sílabas de la tarjeta en orden. Luego uno de tus compañeros de equipo deberá escribirlas en la pizarra formando una palabra con las sílabas y luego leerla en voz alta a toda la clase:

ni

do

Verver dice: Lee en voz alta las sílabas de la tarjeta en orden. Luego uno de tus compañeros de equipo deberá escribirlas en la pizarra formando una palabra con las sílabas y luego leerla en voz alta a toda la clase:

pe

lu

do

Verver dice: Lee en voz alta las sílabas de la tarjeta en orden. Luego uno de tus compañeros de equipo deberá escribirlas en la pizarra formando una palabra con las sílabas y luego leerla en voz alta a toda la clase:

xi

ló

fo

no

Verver dice: Lee en voz alta las sílabas de la tarjeta en orden. Luego uno de tus compañeros de equipo deberá escribirlas en la pizarra formando una palabra con las sílabas y luego leerla en voz alta a toda la clase:

a

ni

llo

Verver dice: Lee en voz alta las sílabas de la tarjeta en orden. Luego uno de tus compañeros de equipo deberá escribirlas en la pizarra formando una palabra con las sílabas y luego leerla en voz alta a toda la clase:

an

te

na

Verver dice: Lee en voz alta las sílabas de la tarjeta en orden. Luego uno de tus compañeros de equipo deberá escribirlas en la pizarra formando una palabra con las sílabas y luego leerla en voz alta a toda la clase:

al

tu

ra

Verver dice: Lee en voz alta las sílabas de la tarjeta en orden. Luego uno de tus compañeros de equipo deberá escribirlas en la pizarra formando una palabra con las sílabas y luego leerla en voz alta a toda la clase:

car

te

ro

Verver dice: Lee en voz alta las sílabas de la tarjeta en orden. Luego uno de tus compañeros de equipo deberá escribirlas en la pizarra formando una palabra con las sílabas y luego leerla en voz alta a toda la clase:

mar

ti

llo

Verver dice: Lee en voz alta las sílabas de la tarjeta en orden. Luego uno de tus compañeros de equipo deberá escribirlas en la pizarra formando una palabra con las sílabas y luego leerla en voz alta a toda la clase:

Sa

le

ro

Verver dice: Lee en voz alta las sílabas de la tarjeta en orden. Luego uno de tus compañeros de equipo deberá escribirlas en la pizarra formando una palabra con las sílabas y luego leerla en voz alta a toda la clase:

Co

ne

jo

Verver dice: Lee en voz alta las sílabas de la tarjeta en orden. Luego uno de tus compañeros de equipo deberá escribirlas en la pizarra formando una palabra con las sílabas y luego leerla en voz alta a toda la clase:

Má

qui

Anexo 8: Tarjetas comodín

Neki dice que ayer no hiciste tu tarea **¡Pierdes un turno!**

Neki dice que te has portado bien **¡Lanza una vez más los dados!**

Neki **¡Avanza una casilla!** si contestas correctamente, ¿Cuál es la primera sílaba de la palabra mono?

Verver dice que has sacado buenas notas **¡Avanza dos casillas!**

Verver dice estudia más **¡Pierdes un turno!**

Verver **¡Avanza una casilla!** si contestas correctamente, ¿Cuántas sílabas tiene la palabra campana?

Tivo dice que ya es hora de dormir **¡Pierdes un turno!**

Tivo dice **¡Avanza una casilla!** si contestas correctamente, Vaca se escribe con B o con V

Tivo dice que hoy es su cumpleaños **¡Avanza dos casillas!**

Anexo 9: Encuesta realiza a la docente sobre el prototipo final

Evaluación del juego Uno, Dos Tres Monstruo

Nombre de la persona docente: _____

Por favor, nombra tu juego de mesa favorito:

Por favor, nombra tu juego didáctico favorito:

¿Cuánto te gastas en juego didáctico cada año?

¿Con qué frecuencia juegas a juegos didácticos con tus estudiantes?

() A diario

() Varias veces a la semana

() Varias veces al mes

¿Cómo obtienes juegos didácticos especializados en los estilos de aprendizaje?

¿Qué es lo que más valoras en el juego *Uno, Dos, Tres Monstruo*?

¿Qué sentimiento le provoca a usted y a sus estudiantes haber jugado *Uno, Dos, Tres Monstruo*?

¿Qué beneficio considera usted que aporta el juego a su clase?

¿Cómo calificaría el juego *Uno, Dos, Tres Monstruo* en una escala del 1 al 5? donde uno representa la nota más baja y 5 la más alta.

¿Qué es lo que más le gusta del diseño del juego?

¿En una escala del 1 al 5, cómo calificaría la aplicación de los estilos de aprendizaje en el juego *Uno, Dos, Tres Monstruo*? donde uno representa la nota más baja y 5 la más alta.

Estilo de aprendizaje	Calificación				
	1	2	3	4	5
Auditivo					
Visual					
Kinestésico					

Por favor, evalúe los siguientes aspectos

Características de los materiales didácticos

Características	Aplica	
	Sí	No
Facilidad de uso		
Uso individual o colectivo		
Versatilidad		
Abiertos (permite la modificación de los contenidos a tratar)		
Promueven el uso de otros materiales y actividades complementarias		
Proporcionar información		
Capacidad de motivación		
Adecuación de ritmo de los/as alumnos/as		
Estimula el desarrollo de habilidades metacognitivas y estrategias de aprendizaje en los alumnos		
Esfuerzo cognitivo		
Disponibilidad		
Guiar los aprendizajes de los/as alumnos/as		

Objetivos de los materiales didácticos

Funciones	Aplica	
	Sí	No

Motiva la clase		
Facilita la percepción y la comprensión de los hechos y de los conceptos		
Concreta e ilustra lo que se está exponiendo		
Ayuda a la formación de la imagen y de su retención		
Hace la enseñanza más activa y concreta		
Facilita la comunicación de la escuela con la comunidad y el mejor conocimiento de su realidad		

Métodos de enseñanza clasificaciones

Método en cuanto a la forma de razonamiento		
Método	Aplica	¿Por qué?
Método Deductivo		
Método Inductivo		
Método en cuanto a la coordinación de la materia		
Método Lógico		
Método Psicológico		
Métodos en cuanto a las actividades de los alumnos		
Método Pasivo		
Método Activo		

¿Cree que sería una buena adquisición por parte del MEP dotar a las escuelas de este juego *Uno, Dos, Tres Monstruo*?

¿Compraría el juego *Uno, Dos, Tres Monstruo* para usarlo en sus clases?

¿Cuánto pagaría usted por el juego ?

¿Por cuáles canales considera usted que podría distribuirse el juego?

Anexo 10: Encuesta realiza a los y las estudiantes sobre el prototipo final

En la escala del 1 al 5, donde 1 es la nota más baja y 5 la más alta, responda las siguientes preguntas,

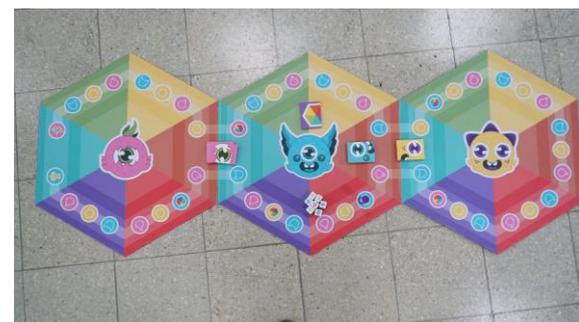
Pregunta	Calificación				
	1	2	3	4	5
¿Le gustó el juego?					
¿Se divirtieron jugando Uno, Dos, Tres Monstruo?					
¿Le gustaría jugar en clase Uno, Dos, Tres Monstruo?					

¿Qué es lo que más le gusta del diseño del juego?

¿Cual es su personaje favorito del juego Uno, Dos, Tres Monstruo?

Tivo Neki Verver Todos

Anexo 11: Imágenes de la aplicación del prototipo final en la escuela La Lía





Anexo 12: Juego ;Uno, Dos, Tres, Monstruo! entregado por los proveedores.













