

**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
CARRERA DE GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA**

TEMA:

Juego didáctico para la estimulación de la atención y la memoria en niños de 5 a 7 años con síndrome de Down de la Fundación Crear en la ciudad de Guayaquil

AUTOR:

Valarezo Gavilanes Christian Joao

**Trabajo de titulación previo a la obtención del grado de
LICENCIADO EN GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA**

TUTOR:

Mgs. Soto Chávez Billy

Guayaquil, 7 de marzo de 2022



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación fue realizado en su totalidad por **Valarezo Gavilanes, Christian Joao** como requerimiento para la obtención del Título de **Licenciado en Gestión Gráfica Publicitaria**

TUTOR

f. _____

Lcdo. Soto Chávez, Billy Gustavo, Ms.

DIRECTOR DE LA CARRERA

f. _____

Lcda. Sánchez Mosquera, Fernanda Anaís, Ms.

Guayaquil, 7 de marzo de 2022



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Valarezo Gavilanes, Christian Joao**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación: **Juego didáctico para la estimulación de la atención y la memoria en niños de 5 a 7 años con síndrome de Down de la Fundación Crear en la ciudad de Guayaquil**, previo a la obtención del Título de **Licenciado en Gestión Gráfica Publicitaria**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, 7 de marzo de 2022

EL AUTOR

f. _____

Valarezo Gavilanes, Christian Joao



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA

AUTORIZACIÓN

Yo, **Valarezo Gavilanes, Christian Joao**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación: **Juego didáctico para la estimulación de la atención y la memoria en niños de 5 a 7 años con síndrome de Down de la Fundación Crear en la ciudad de Guayaquil**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, 7 de marzo de 2022

f. _____

Valarezo Gavilanes, Christian Joao

REPORTE DE URKUND

The screenshot displays the URKUND report interface. At the top, there is a navigation bar with a back arrow and the text "VOLVER A LA VISTA GENERAL DEL ANÁLISIS". On the right side of the navigation bar, there are icons for refresh, download, and help, followed by a "CONFIGURACIÓN" dropdown menu.

Below the navigation bar, there are three tabs: "COINCIDENCIAS" (selected), "FUENTES", and "DOCUMENTO COMPLETO".

The main content area shows a "CONFIGURACIÓN DE TEXTO" section with three toggle switches: "Citas" (checked), "Parentesis" (checked), and "Diferencia detallada de texto" (checked).

Below the configuration section, there is a table with two columns. The first column is labeled "DOCUMENTO ENVIADO" and the second column is labeled "SIMILITUD DE TEXTO". The first row of the table shows "1 / 24" in the first column, "DOCUMENTO ENVIADO" in the second column, "NOUBRIN EL ANÁLISIS" in the third column, "93%" in the fourth column, and "SIMILITUD DE TEXTO" in the fifth column. There is a green checkmark icon next to "NOUBRIN EL ANÁLISIS" and a vertical ellipsis icon next to "SIMILITUD DE TEXTO".

DOCUMENTO ENVIADO	NOUBRIN EL ANÁLISIS	93%	SIMILITUD DE TEXTO
1 / 24	NOUBRIN EL ANÁLISIS	93%	SIMILITUD DE TEXTO

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por guiarme en todo momento, a mis abuelitos Euclates y Berthita que me han ayudado durante toda esta etapa, esforzándose en darme los mejores estudios, las mejores herramientas, brindándome todo su apoyo, haberme inculcado una buena educación, valores, pero sobre todas las cosas, por su amor y confianza todos los días a pesar de mis errores. A mis hermanas Gianella y Andrea por apoyarme con sus ideas, su compañía y motivándome. A mi padre Christian por su ayuda incondicional, a mis tíos, mis tías, mis primos; Javier y Fabricio, mi prima Valentina y al resto de mi familia que formaron parte de este proceso.

A Adriana Ortega, quien es una persona muy especial e importante en mi vida, que me ha acompañado durante todo este proceso ayudándome y apoyándome de muchas formas para alcanzar esta meta. Además de sus valiosos consejos, ya que sin ellos no hubiera sido fácil llegar hasta aquí, por eso agradezco a Dios todos los días por tenerla en mi vida.

A Jessica Chuchuca por ser una gran amiga, que me ha enseñado, guiado e incluso regañado cuando ha sido necesario. A Melissa Cazar que también es una gran amiga, a quien conozco desde que empecé mis estudios de la carrera y me ha ayudado en cada semestre. Jessica y Melissa son dos personas con quienes he formado un vínculo de confianza, amistad y lealtad durante mi etapa universitaria y deseo que la vida nos siga regalando momentos amenos.

Quiero hacer un agradecimiento especial a todas las demás personas que han formado parte de todo esto; a María José Maldonado que ha sido una amiga apreciada y compañera de trabajo, además de haberme ayudado mucho durante mi proyecto; a Genesis Sánchez que ha sido una querida amiga que me ha salvado en varias ocasiones para cumplir varias de mis obligaciones. De manera especial a mis demás amigos/as, Cindy, Beatriz, María Belén, Renata, David, Deysi, Eduardo y al resto de amistades que fueron parte de todo este proceso.

A mi tutor Billy por haberme ayudado durante todo mi proceso de proyecto de titulación y demás profesores.

DEDICATORIA

Este logro, está dedicado a mis padres/abuelitos, a mi mamá, a mi familia, quienes hicieron posible que todo esto ocurriera, brindándome su apoyo.

Pero aún más a mis abuelitos y los padres que han sido para mí, ya que siempre se encargaron de darme la mejor educación desde la inicial hasta ahora. Ellos han estado conmigo siempre, han sido mi mayor soporte en todas las etapas de mi vida y sin ellos nada de esto hubiera sido posible.



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA**

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____

Lcda. Naranjo Rojas, María Katherine, Ms.

Delegado 1

f. _____

Lcdo. Quintana Morales, Washington David, Ms.

Delegado 2

f. _____

Lcdo. Galarza Lucio, José Jair, Ms.

Opositor

VIII



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA

CALIFICACIÓN

Mgs. Soto Chávez Billy

Contenido

1. Introducción	2
1.1 Planteamiento del problema	3
1.2 Justificación	4
1.2.1 Pertinencia	4
1.3 Objetivos del Proyecto	5
1.3.1 Objetivo General	5
1.3.2 Objetivos Específicos	5
2. Metodología de Investigación	6
2.1 Definición de metodología y técnicas de investigación	6
2.1.1 Recolección y análisis de información	7
2.1.2 Análisis, interpretación y organización de la información	10
2.1.2.1 Entrevista con Georgina Ormaza (Anexo 1)	10
2.1.2.2 Entrevista con la Docente María Alonzo Ormaza (Anexo 2)	10
3. Proyecto	12
3.1 Criterios de Diseño	12
3.1.1 Proyecto 1: UNOPOLY	12
3.1.1.1 Cromática:	13
3.1.2 Proyecto 2: Memotest	15
3.1.3 Proyecto 3: Ilustraciones	17
3.2 Tipografías:	20
3.4 Desarrollo de bocetos o artes iniciales.....	24
3.4.1 Niveles de dificultad	24
3.4.2 Reglas del juego	24
3.4.2.1 Busca el otro par	24
3.4.2.2 Encontrar las diferencias	25
3.4.2.3 Recordatrón encuentra tus cartas	26

3.4.3	Formas de juego	26
3.4.3.1	Modo personal	26
3.4.3.2	Modo competitivo	27
3.4.4	Creación de personajes para las cartas	28
3.4.5	Diseño de las cartas	35
3.4.6	Definición del nombre del juego.....	36
3.4.7	Empaque del juego	37
3.5	Desarrollo de línea gráfica definitiva.....	40
3.6	Evaluación de la Implementación y verificación del material.....	43
	gráfico	43
4.	Conclusiones y recomendaciones	47
4.1	Conclusiones.....	47
4.2	Recomendaciones	48
5.	Bibliografía.....	49
6.	ANEXOS	50

ÍNDICE DE IMÁGENES

Figura 1 : Juego didáctico de cartas.....	8
Figura 2 : Estadística de Personas con Discapacidad Registradas del CONADIS.....	9
Figura 3 : Imagen mockup del proyecto Unopoly	12
Figura 4 : Extracción de color por medio de Adobe Color	13
Figura 5 : Selección de paleta cromática de Colors	14
Figura 6 : Juego infantil - Memotest	15
Figura 7 : Estructura y diagramación del proyecto Memotest.....	16
Figura 8 : Contraste para el uso de colores.....	16
Figura 9 : Ilustraciones del artista Andy Westface.....	17
Figura 10 : Extracción de color por medio de Adobe Color	18
Figura 11 : Selección de Cromáticas finales.....	19
Figura 12 : Fuente tipográfica Poppins.....	20
Figura 13 : Fuente tipográfica Steinem.....	21
Figura 14 : Página web de Font Squirrel	21
Figura 15 : Fuente tipográfica FatFrank	22
Figura 16 : Implementación de la tipografía FatFrank en posibles variantes del nombre	23
Figura 17 : Busca el otro par	25
Figura 18 : Encontrar las diferencias	25
Figura 19 : Recordatrón encuentra tus cartas	26
Figura 20 : Modo competitivo para más jugadores.....	27
Figura 21 : Bocetos digitales de los distintos personajes	28
Figura 22 : Primera propuesta de los personajes	29
Figura 23 : Segunda propuesta de los personajes	30
Figura 24 : Tercera propuesta de los personajes	31
Figura 25 : Elección del tipo de ilustración	32
Figura 26 : Ilustraciones seleccionadas con paleta cromática.....	33
Figura 27 : Ilustraciones seleccionadas con paleta cromática.....	34
Figura 28 : Primera propuesta de diseño de cartas.....	35
Figura 29 : Segunda propuesta de diseño de cartas	35
Figura 30 : Tercera propuesta de diseño de cartas	35

Figura 31 : Diseño del nombre para el juego de cartas	36
Figura 32 : Troquel del empaque del juego	37
Figura 33 : Diseño del empaque del juego	37
Figura 34 : Troquel de la caja del juego	38
Figura 35 : Diseño de la caja del juego y Reglas.....	39
Figura 36 : Diseño final del juego	40
Figura 37 : Diseño final del juego	41
Figura 38 : Diseño final del juego	41
Figura 39 : Diseño final de las cartas	42
Figura 40 : Implementación del proyecto con los padres y estudiantes	43
Figura 41 : Participantes realizando la implementación del juego.	44
Figura 42 : Diseño final de las cartas del juego	45
Figura 43 : Diseño final de las cartas del juego.	45
Figura 44 : Empaque del juego finalizado.	46

RESUMEN

El diseño del juego didáctico para la estimulación de la memoria y la atención en niños con discapacidad intelectual tiene como objetivo dar un recurso para ser usado por los estudiantes de la Fundación CREAR, durante los recesos o posterior a sus clases para seguir desarrollando sus funciones cognitivas. Para la creación del juego de cartas se realizaron investigaciones documentales de proyectos similares y referencias gráficas para hacer el contenido y definir criterios de diseño. Así mismo se organizaron entrevistas con docentes, con la fundadora de la Fundación, diseñadores y profesionales para determinar los aspectos educativos del juego. Durante el proceso de diseño se hicieron varias evaluaciones con ayuda de la docente y los estudiantes de la institución para aportar en el avance del producto final que fue finalmente implementado con los niños con discapacidad intelectual, teniendo resultados positivos con el material captando la atención de los jóvenes por el uso de los colores y siendo reconocidos algunos personajes, ya que nos basamos en conocimientos previos que tenían, por lo que las actividades ayudaron a mejorar su atención y memoria.

Palabras Clave: Diseño Gráfico, material/recurso didáctico, discapacidad intelectual, juego de cartas, atención, memoria, cognitivo.

ABSTRACT

The design of the didactic game for the stimulation of memory and attention in children with intellectual disabilities aims to provide a resource to be used by the students of the CREAR Foundation, during breaks or after their classes to continue developing their cognitive functions. For the creation of the card game, documentary research of similar projects and graphic references were conducted to make the content and define design criteria. Likewise, interviews were organized with teachers, with the founder of the Foundation, designers, and professionals to determine the educational aspects of the game. During the design process, several evaluations were made with the help of the teacher and the students of the institution to contribute to the advancement of the final product that was finally implemented with children with intellectual disabilities, having positive results with the material, capturing the attention of the students. young people for the use of colors and some characters being recognized, since we based ourselves on previous knowledge they had, so the activities helped to improve their attention and memory.

Keywords: Graphic Design, teaching material/resource, intellectual disability, card game, attention, memory, cognitive.

1. Introducción

La Fundación Crear es una institución sin fines de lucro de la ciudad de Guayaquil, con el objetivo de ayudar a personas con discapacidades severas o intelectuales y compartir sus métodos de enseñanza, para que los jóvenes consigan una inclusión social e independencia económica y tengan las mismas oportunidades laborales como cualquier ciudadano. Sin embargo, debido los problemas causados por el brote del virus COVID-19, muchas instituciones fueron afectadas. Entre los problemas provocados está la falta de recursos educativo específico para ayudar a desarrollar sus habilidades cognitivas.

Por lo tanto, el presente proyecto de titulación ayudará a mejorar su atención y memoria, por medio de la elaboración un juego didáctico de cartas para niños con discapacidad intelectual de 6 a 8 años, que ayudará a estimular sus habilidades cognitivas. La metodología que se llevará a cabo para su desarrollo es de carácter descriptiva con enfoque cualitativo, iniciando con una investigación documental para definir los criterios de diseño, para posteriormente evaluar las artes; luego se realizaron entrevistas a personas especializadas en el área, así como a la fundadora de la Fundación Crear y obtener conocimiento sobre los estudiantes.

Se realizó una primera evaluación del primer prototipo para determinar los criterios y continuar con las evaluaciones de los bocetos y primeras artes con profesionales del diseño gráfico para determinar los cambios y mejoras que se podían realizar. Como resultado se diseñó 3 estilos de personajes y de cartas que llamen más la atención de los niños, además del correcto uso de los colores que generen un contraste adecuado para mantenerlos atentos y mejore su experiencia.

1.1 Planteamiento del problema

La Fundación Crear de la ciudad de Guayaquil es una institución sin fines de lucro, por lo que deben ser recursivos con los instrumentos que tienen o les donan para suplir las necesidades y carencias. Sin embargo, en el año 2020 surgió una situación de emergencia creada por el brote y propagación del virus COVID-19. Debido a esto la fundación atravesó por una escasez de materiales, ya que se valían de la colaboración comunitaria y de donaciones para actualizar las herramientas que usaban los/as niños/as en la institución. Los juegos deben ser llamativos para los estudiantes y a su vez facilitar el desarrollo de sus capacidades físicas y psicológicas, pero por la situación actual se ha impedido obtener nuevos recursos didácticos.

En conversaciones mantenidas con la directora de la Fundación Crear, Georgina Ormazá se estableció que los juegos didácticos ayudan a los niños de 5 a 7 años con síndrome de Down a mejorar sus habilidades psicológicas, como la memoria o motrices, como el tacto, así como ser parte importante del entretenimiento y aprendizaje. Sin embargo, menciona que los materiales con los que cuentan actualmente son insuficientes para todos y mucho menos cuentan con las herramientas para el desarrollo de funciones específicas como la atención y la memoria.

En el documento titulado El juego como estrategia de estimulación para el desarrollo de la atención y memoria en los niños de educación general básica, afirma que el entretenimiento es una parte esencial en el crecimiento del niño, ya que serán actividades a las que dedicarán la mayor parte del tiempo estimulando sus funciones físicas y psicológicas. (Zanafria Herrera & Barreto Mora, 2020)

A través de la información que se ha levantado a cerca de la fundación, así como la entrevista con la directora, se propone desarrollar este proyecto para la creación, diseño e implementación de una herramienta que los ayude a complementar la educación de los estudiantes y el desarrollo de la atención, sobre todo de los menores, para permitir una mejora desde la educación básica.

1.2 Justificación

La Estimulación Multisensorial es eficaz en un 90% para mejorar el desarrollo de las funciones en los niños con Síndrome de Down de cero a seis meses de edad; y por tanto conviene complementar la estimulación sensorial con estimulaciones en los campos cognitivo, afectivo y social. (Arpi, 2015). La cognición incluye todos los procesos mentales que nos permiten reconocer, aprender, recordar y prestar atención a la información cambiante en el ambiente (Sánchez Torres, 2008). Los estudiantes de la Fundación no solo presentan problemas motrices, sino también de atención y de memoria, por lo tanto, es necesaria su debida estimulación con las herramientas didácticas correctas, enfocadas en mejorar aquellos aspectos físicos y psicológicos que serán esenciales para su crecimiento y posterior integración en la sociedad.

Por lo tanto, como solución a la problemática y haciendo uso del diseño gráfico como base del proyecto, se propone la elaboración de un juego didáctico de cartas para la estimulación de la atención y la memoria, en donde deberán resolver los diversos desafíos con el uso de las herramientas que les serán proporcionadas por parte del docente a cargo, así como prestar atención a los detalles y diferencias en cada una de las tarjetas. El objetivo final de este proyecto será ayudar a la fundación y a los docentes con un nuevo material de apoyo, que se centrará de manera específica en el desarrollo de la atención y la memoria para niños de 5 a 7 años con discapacidad intelectual a través de la comunicación visual.

1.2.1 Pertinencia

Según lo propuesto por Sánchez Torres, señala que la estimulación y desarrollo de las habilidades motrices de los niños con discapacidad, están ligados a la estimulación sensorial, por lo que se verán beneficiados por medio de los juegos didácticos y a su vez estimularán varias de sus habilidades multisensoriales, complementando la enseñanza proporcionada por los docentes

encargados, por lo que no solo será un medio de entretenimiento, sino que los ayudará a seguir aprendiendo (Sánchez Torres, 2008).

Vidal, López, Marín y (2018) argumentan que “como bien es sabido, el juego, además de proporcionar diversión y placer; desarrolla la creatividad, la competencia intelectual, la fortaleza emocional, la estabilidad y el sentimiento de estar a gusto”. Mencionan que este tipo de actividades aprovechan el entretenimiento y la recreatividad para fomentar la aptitud en los niños con discapacidad, gracias a la satisfacción que procede de los medios de entretenimiento.

1.3 Objetivos del Proyecto

1.3.1 Objetivo General

Diseñar un juego didáctico – interactivo para la estimulación de la memoria y la atención en niños de 5 a 7 años con síndrome de Down de la Fundación Crear en la ciudad de Guayaquil.

1.3.2 Objetivos Específicos

- Identificar dificultades que tienen los niños con síndrome de Down en el desarrollo de la atención para determinar el juego didáctico – interactivo más adecuado que estimule la atención y la memoria.
- Establecer el diseño y procesos adecuados del juego didáctico – interactivo para estimular la atención y la memoria de niños de 5 a 7 años con síndrome de Down.
- Implementar el juego didáctico táctil en el área de recursos para la educación, que sirva como herramienta educativa de estimulación de la atención y la memoria en niños con síndrome de Down.

2. Metodología de Investigación

2.1 Definición de metodología y técnicas de investigación

“Es importante aprender método y técnicas de investigación, Pero sin caer en un fetichismo metodológico. Un método no es una receta mágica. Más bien Es como una caja de herramientas, en la que se toma Lo que sirve para cada caso y para cada momento.” (Cortés, León, & Ander-Egg, 2004)

Para la elaboración de este proyecto de titulación se implementará un método de estudio descriptivo con enfoque cualitativo, ya que como menciona (Cortés & León, Unacar, 2004) este es un método en el que se investigará sin mediciones numéricas, para detallar propiedades, características, y perfiles de personas haciendo uso de encuestas, entrevistas, descripciones, puntos de vista, focus group, reconstrucción de hechos o cualquier otro hecho de análisis, bajo la siguiente metodología:

La investigación documental se destinará al estudio de proyectos educativos acerca de niños con discapacidad, referencias gráficas para el desarrollo del contenido visual que se observará en el producto final.

El grupo focal consiste en una plática entre miembros de la fundación y diseñadores gráficos para acotar y definir la temática del juego interactivo.

Del mismo modo, se hará una entrevista virtual de tipo estructurada con la encargada y fundadora de la fundación, la Sra. Georgina Ormaza para conseguir información adicional, sobre los estudiantes, conocer sus metodologías y recomendaciones acerca de sus colores, formas o elementos de interacción.

Además, se contará con una entrevista digital con la docente encargada de los/as niños/as, María Alonzo Ormaza, con el objetivo de definir los aspectos educativos de sus estudiantes.

Posteriormente se realizará un grupo focal con diseñadores gráficos e ilustradores para evaluar aspectos como: la ilustración, el trazo, el estilo de dibujo, la diagramación, los colores usados en el proyecto, diseño de empaque y soportes de impresión.

Finalmente se realizarán pruebas con los docentes y estudiantes de la fundación, explicándoles a los encargados las reglas del juego y su modo de uso, para que posteriormente ellos evalúen con los jóvenes con discapacidad intelectual, de esta manera se analizará el juego didáctico para la estimulación de la atención y la memoria, todo esto se hará desde una observación no participante.

2.1.1 Recolección y análisis de información

Cliente:

La Fundación CREAR que se fundó en el año 2010 y cuya intención es dar la oportunidad a los padres de estos niños los cuales confían en la enseñanza y estimulación que se brinda.

Producto:

Un juego didáctico se define como:

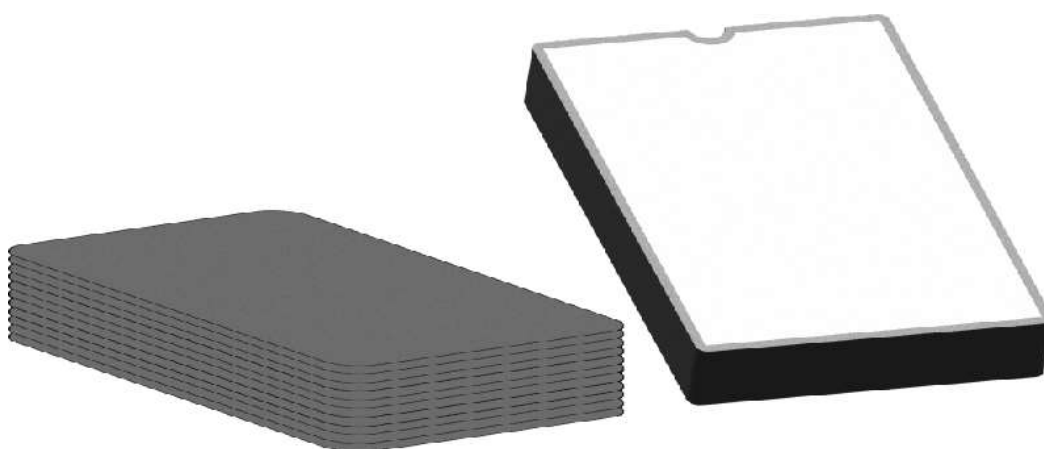
Una herramienta útil para implicar a los usuarios en procesos complejos y predisponerlos hacia la adquisición de aprendizajes de diversa índole. Cuyo objetivo es que las personas con discapacidad intelectual sean más autónomas e independientes y que se sientan más integradas en su entorno social (Zanafria Herrera & Barreto Mora, 2020).

Como se define, este tipo de actividades son un complemento muy útil para jóvenes con discapacidad, porque refuerzan sus funciones cognitivas y motoras. Haciendo uso de las cartas que se les proporcionará a los estudiantes, el objetivo del juego didáctico será encontrar las parejas o dibujos diferentes. También los docentes estarán presentes para guiar a los/as niños/as y que sigan las reglas del juego establecidas; además de contar con distintos niveles de dificultad para ir mejorando su atención y memoria.

El producto final estará conformado por:

1. La guía de uso (para los docentes).
2. El juego didáctico de cartas (para los estudiantes).

Figura 1 : *Juego didáctico de cartas*

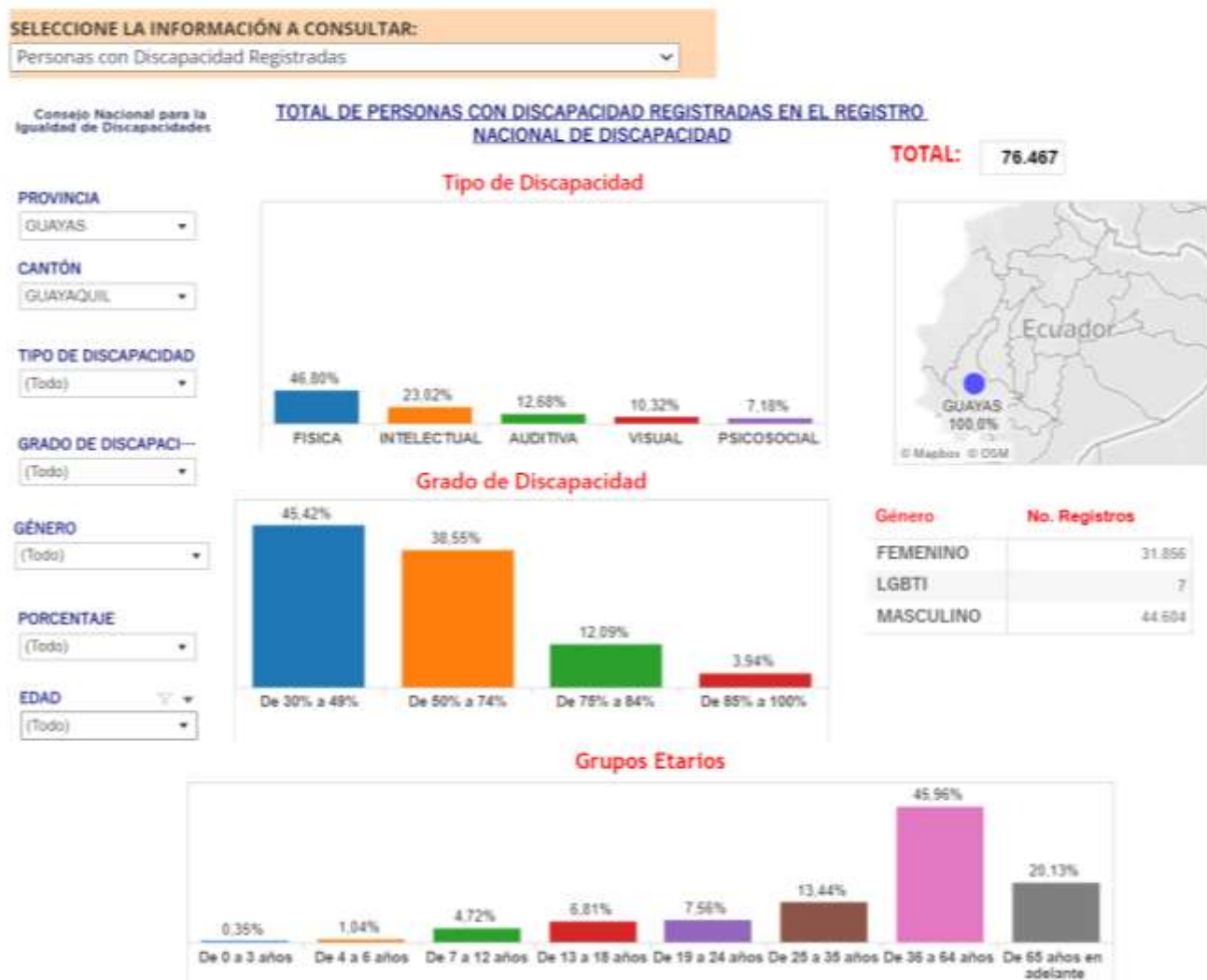


Público:

Según las estadísticas de la CONADIS se refleja que, en la provincia del Guayas, en el cantón Guayaquil, la discapacidad intelectual se encuentra en el segundo puesto con un total de 17.602 personas que equivale al 23.02% de la población. Además, los niños de edades de 4 a 6 años equivalen al 1.04% y de 7 a 12 años equivalen al 4.72%.

Figura 2 : Estadística de Personas con Discapacidad Registradas del CONADIS

Estadísticas de Discapacidad



Fuente: Ministerio de Salud Pública

La definición más actual de la AAIDD (Asociación Americana sobre Discapacidades Intelectuales y del Desarrollo) del 2022 sobre la discapacidad intelectual menciona que:

La discapacidad intelectual es una discapacidad caracterizada por limitaciones significativas tanto en el funcionamiento intelectual como en el comportamiento adaptativo, que abarca muchas habilidades sociales y prácticas cotidianas. Esta discapacidad se origina antes de los 22 años (AAIDD, 2021).

2.1.2 Análisis, interpretación y organización de la información.

2.1.2.1 Entrevista con Georgina Ormaza (Anexo 1)

La promotora de la Fundación Crear, Georgina Ormaza, nos comenta que actualmente cuentan con niños desde los 4 años hasta adultos mayores; también menciona que los recursos didácticos deberían enfocarse en el color, ya que los colores llamativos es lo que más les llama la atención. Además, que están familiarizados con los juegos físicos, ya que prefieren poder tocar los elementos con los que interactúan, por lo que también ejercitarán sus funciones motrices en menor medida.

2.1.2.2 Entrevista con la Docente María Alonzo Ormaza (Anexo 2)

La Docente de la Fundación menciona que ha trabajado con niños de 3 a 6 años y de 7 a 14 años; también indica que la mayor parte de los juegos con los que han contado fueron físicos, ya que les ayuda a su motricidad fina y gruesa, además que optan por los juegos donde predominan los colores más intensos y las formas. Asimismo, nos afirma que los objetos como: la madera, cartón o plásticos son los materiales que mejor manejan, al igual que

ayudan a desarrollar su movilidad, capacidad de atención y de acuerdo con la docente, terapia ocupacional.

3. Proyecto

3.1 Criterios de Diseño

Para precisar los criterios de diseño fue necesario realizar una búsqueda de referentes gráficos, así como proyectos de diseño similares que sean pertinentes para desarrollar y argumentar adecuadamente el trabajo, por lo tanto, se exponen los siguientes:

3.1.1 Proyecto 1: UNOPOLY

Figura 3 : *Imagen mockup del proyecto Unopoly*



Fuente: Kemik Web Site: Metta juego de mesa Unopoly

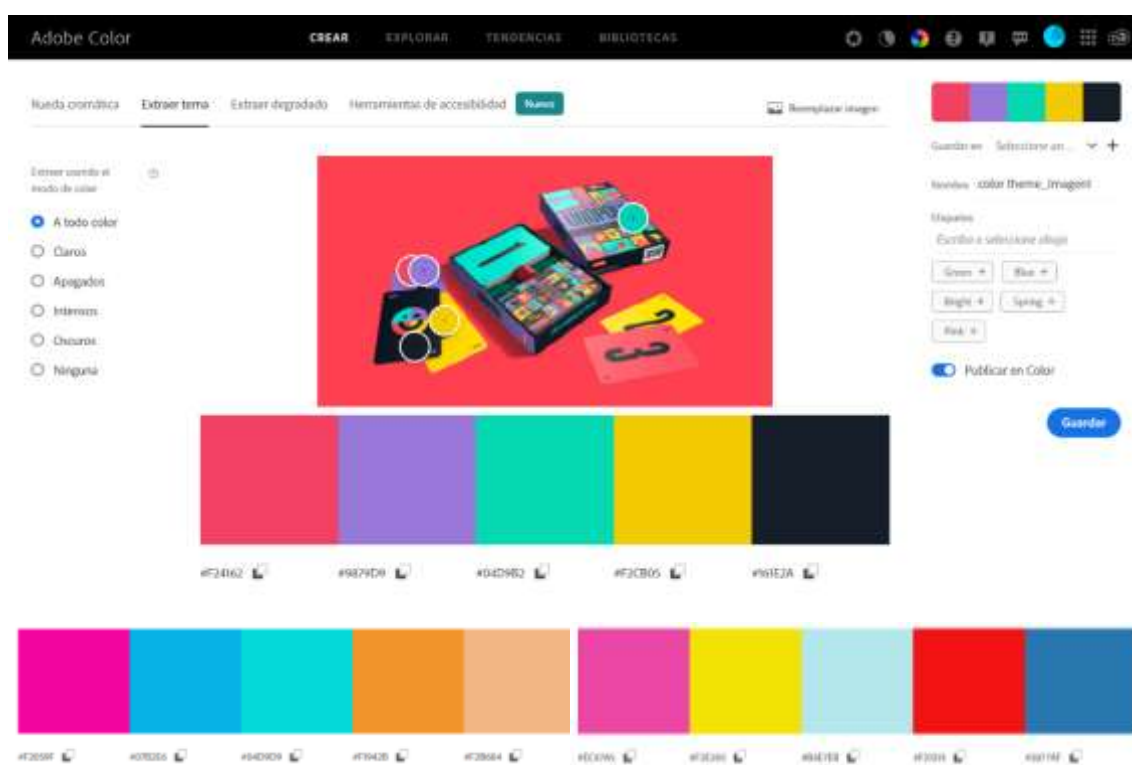
Metta es una empresa familiar, que se dedica a la creación de juegos para niños con más de 45 años, nacida en Guatemala, destacándose principalmente por su espíritu de innovación, así como en la búsqueda constante de nuevas formas de educar, entretener y proveer a la niñez, a la educación y a las familias, con herramientas didácticas para el desarrollo de habilidades sociales. Unopoly

está dentro de su catálogo, cuyo objetivo es competir con otros jugadores y ser el primero en quedarse sin cartas (Juegos Metta, 2019).

Una de sus principales características de Unopoly como en todos los juegos de Metta es el uso de colores llamativos y según la información levantada, es algo que capta la atención inmediata de los niños. Del primer proyecto referencial se tomará la cromática, ya que sus colores además de ser vistosas son de tonalidad pastel y esto ayuda a que los niños se sientan más relajados y en descanso (Gil, Chapartegui, & Alfaras, 2016).

3.1.1.1 Cromática:

Figura 4 : *Extracción de color por medio de Adobe Color*



Fuente: Cuenta de Adobe: Adobe Color

El ojo humano y el cerebro experimentan el color física, mental y emocionalmente. Así, los colores poseen significados. El simbolismo de los colores es casi siempre una convención cultural, y las opiniones sobre las asociaciones que provocan variadas y, en ocasiones, encontradas. Los gráficos

del índice del color de las siguientes páginas proporcionan una muestra de los significados, las asociaciones e información anecdótica sobre el color. Asegúrese de investigar los significados y las asociaciones de un determinado color antes de utilizarlo en un proyecto de diseño. (Adams & Stone, 2018)

Basándonos en la información obtenida en las entrevistas, así como en lo mencionado por Gil, Chapartegui y Alfaras acerca de los colores y haciendo uso de la herramienta de Adobe Color, además de usar la imagen del proyecto Unopoly para extraer y generar la cromática del juego. Los colores extraídos se usarán para las ilustraciones de los personajes y en el diseño del juego en general.

Figura 5 : Selección de paleta cromática de Coolors

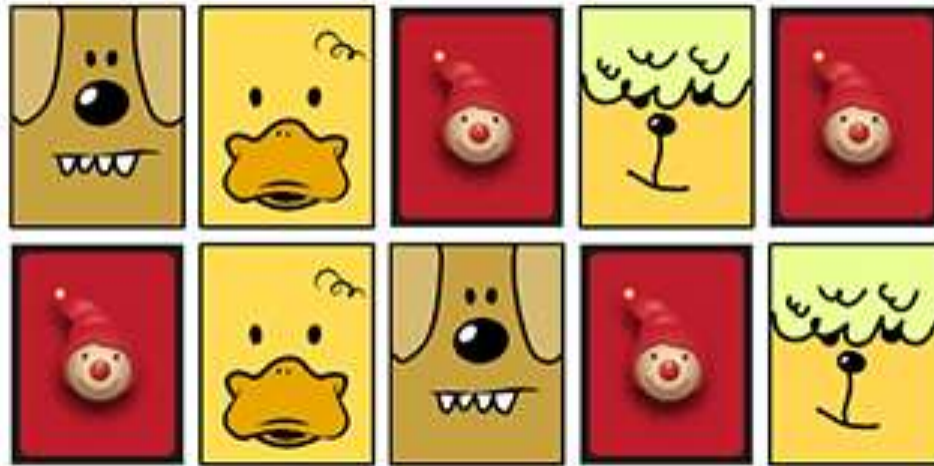


Fuente: Coolors web site

Haciendo uso también de la página “Coolors”, se extraen paletas cromáticas para el proyecto, sin embargo, difiere del método anterior, ya que esta herramienta busca tonalidades similares dependiendo la temática, que en este caso serán “juegos de niños”.

3.1.2 Proyecto 2: Memotest

Figura 6 : Juego infantil - Memotest



Fuente: Imagen capturada de Juegos Infantiles Pum. Web site: Memotest

Juegos infantiles Pum es una página web que presenta un espacio lleno de actividades educativas e interactivas para bebés y niños/as pequeños/as. Los desarrolladores de esta Web crearon Memotest, el cual es un juego de cartas digital que sirve para poner a prueba su memoria haciendo uso de distintas temáticas como: animales de granja y de selva, insectos, frutas, juguetes y más (Juegos Infatiles Pum, s.f.).

De este proyecto se tomará como referencia la estructura del juego y la disposición de los elementos, ya que tiene como objetivo agilizar y estimular su memoria haciendo uso de elementos reconocibles para los niños con discapacidad intelectual en contraste a los colores para llamar su atención.

Figura 7 : Estructura y diagramación del proyecto Memotest

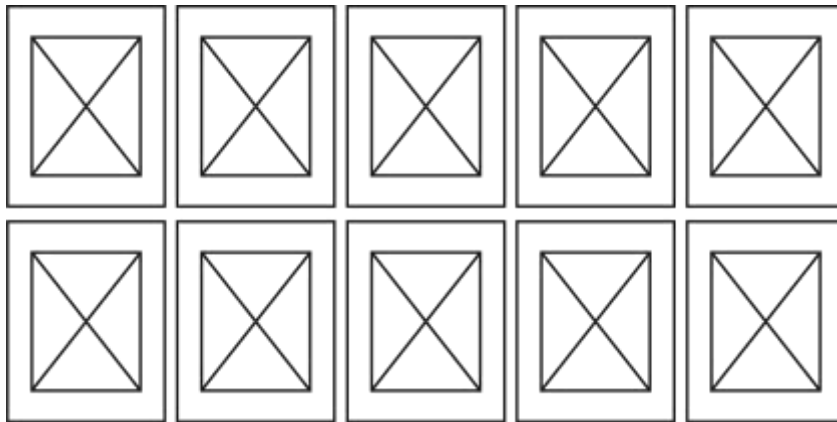
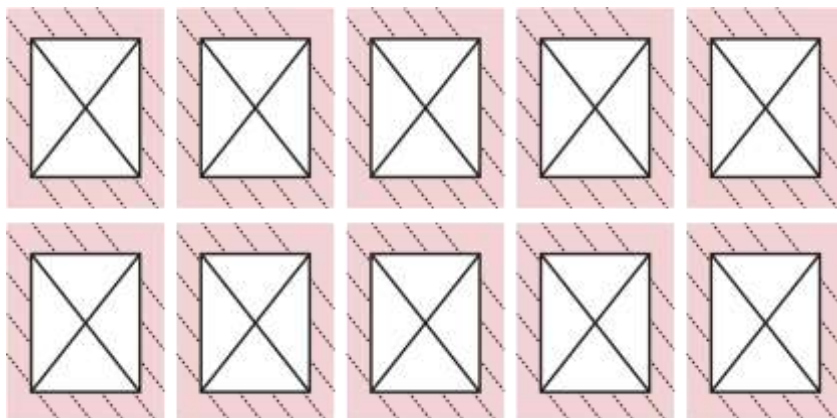


Figura 8 : Contraste para el uso de colores



3.1.3 Proyecto 3: Ilustraciones

Figura 9 : Ilustraciones del artista Andy Westface



Imagen 1; Fuente: Ilustraciones de Andy Westface

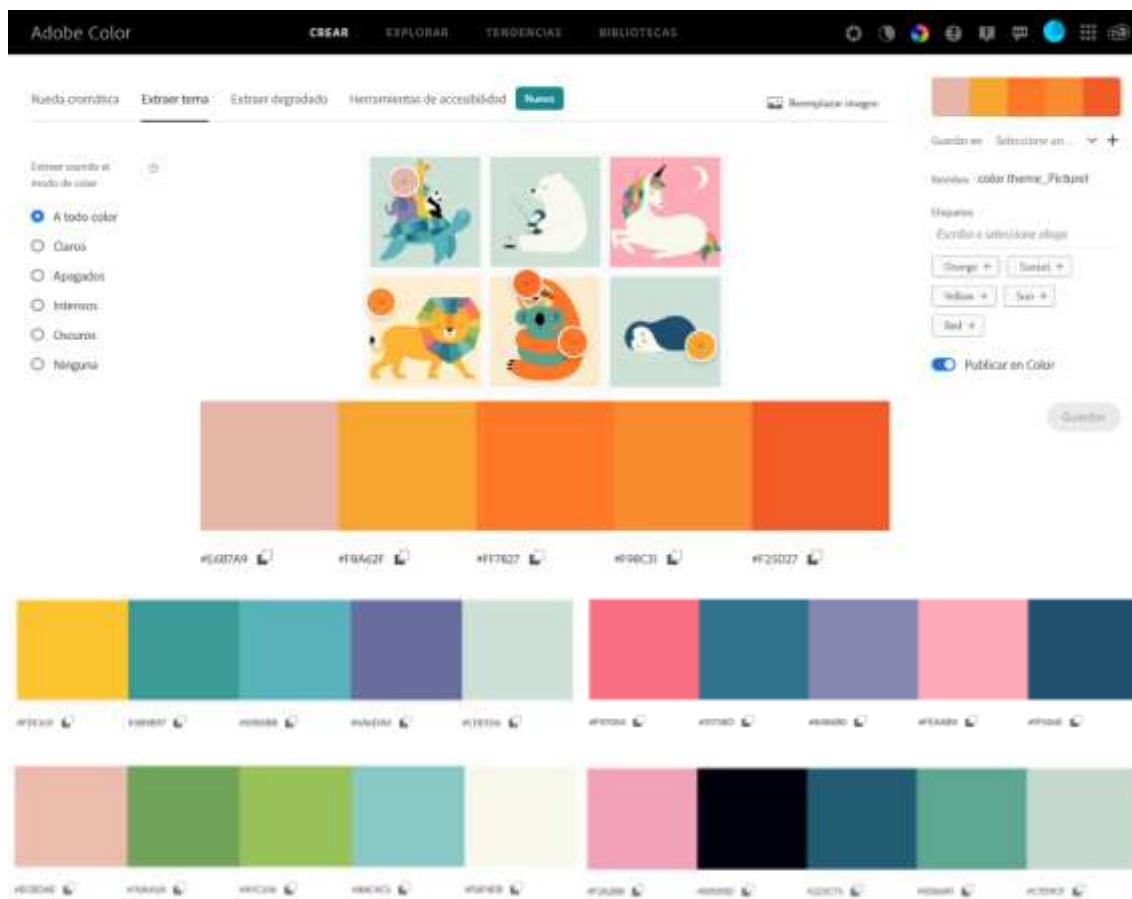
Fuente: Imagen capturada de Instagram: Andy Westface

El artista Andy Westface es un ilustrador con sede en Hong Kong. Sus trabajos se basan en el arte vectorial, caracterizados por su simplicidad para expresar un mensaje claro y simple pero fuerte y expresivo; así que se apoya en el diseño de carácter, composición y color. Además, los elementos que principalmente se observan en sus obras son animales o arcoíris debido a su pureza, sinceridad y sus colores alegres (Westface, 2015).

El uso de tonalidades pasteles y llenas de júbilo, así como el uso de figuras minimalistas, son una semejanza de lo que se espera del producto final, sin embargo, las imágenes de objetos, animales o formas están ligados al conocimiento previo de los estudiantes.

También mediante el uso de la herramienta *Adobe Color*, se realiza la extracción del color de varias imágenes (Figura 10) para obtener diversas paletas cromáticas y tener una mayor variedad de opciones con las que trabajar.

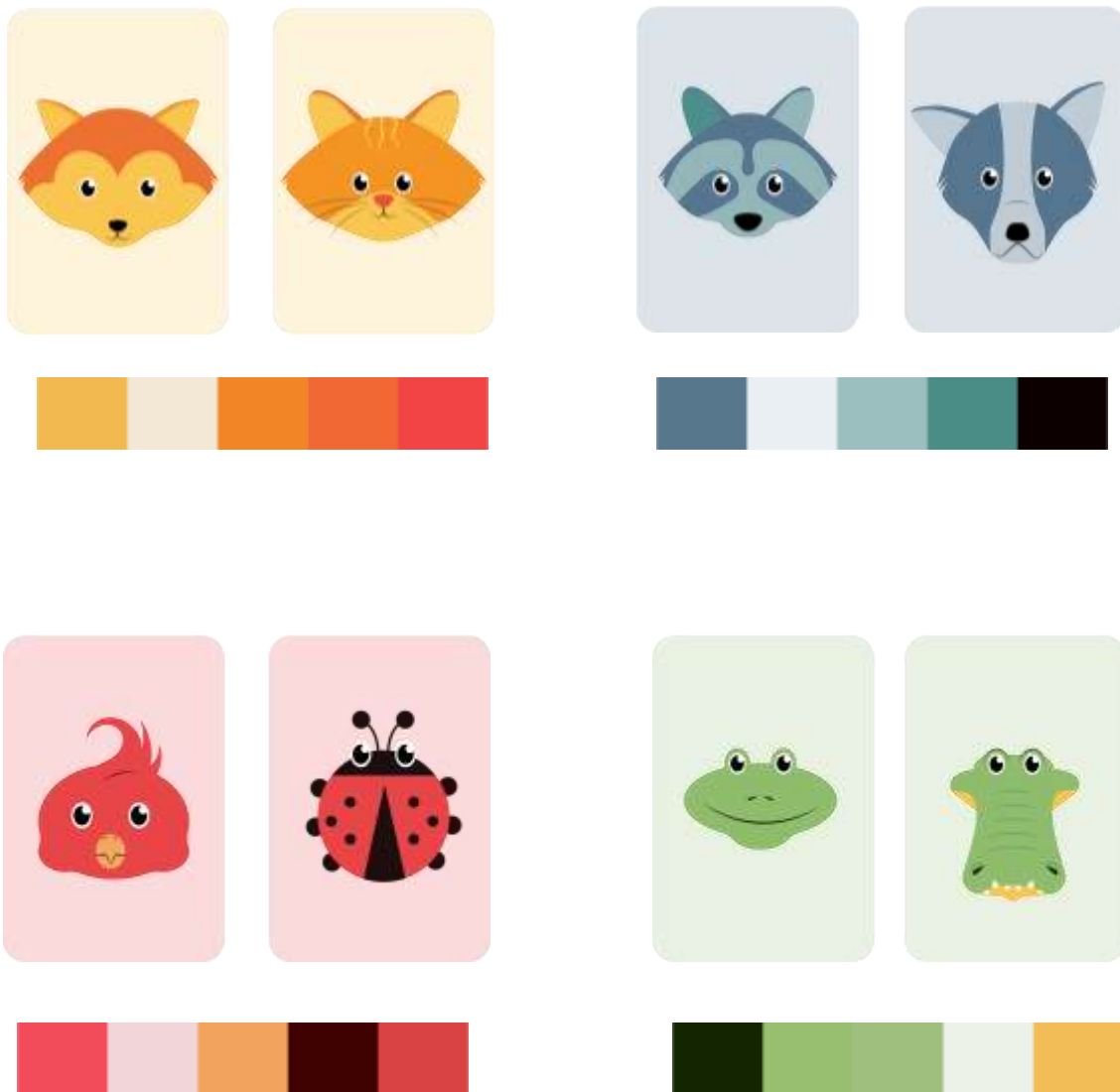
Figura 10 : *Extracción de color por medio de Adobe Color*



Fuente: Cuenta de Adobe: Adobe Color

Esta nueva paleta de colores que se extrae se usará principalmente en los fondos, para darle mayor contraste a las ilustraciones y enfocar a los jóvenes a que se concentren en las ilustraciones.

Figura 11 : Selección de Cromáticas finales



3.2 Tipografías:

Para que el trabajo sea legible, el diseñador debe saber qué se va a leer, por qué, quién lo va a leer, dónde y cuándo (McLean, 1993).

La tipografía Sassoon fue diseñada para adultos con limitaciones motrices y niños, por el nivel de legibilidad de las letras, que pueden ayudar a facilitar la comprensión de las palabras. (Manuprieto, 2019). De esta fuente se referenció para crear nuevas tipografías que compartían similitudes y por la naturaleza del proyecto fueron las que se tomaron en cuenta.

Figura 12 : Fuente tipográfica *Poppins*



Fuente: Imagen capturada de Font Squirrel

Figura 13 : Fuente tipográfica Steinem



Fuente: Imagen capturada de Font Squirrel

Las fuentes que se usarán para el desarrollo del proyecto son: Steinem y Poppins, ya que como menciona McLean y basándonos en la naturaleza de estas fuentes tipográficas que nacen a partir de la fuente Sasson, se ha optado por utilizarlas. Además, este será un proyecto destinado a una Fundación sin fines de lucro, por lo que se hace uso de tipografías que se encuentran con licencia gratuita para descargar en páginas como Font Squirrel.

Figura 14 : Página web de Font Squirrel

FONT LISTS	
Recently Added	Tags
Most Popular	Languages
Hot Today	Foundries
Hot Web Fonts	
Almost Free	

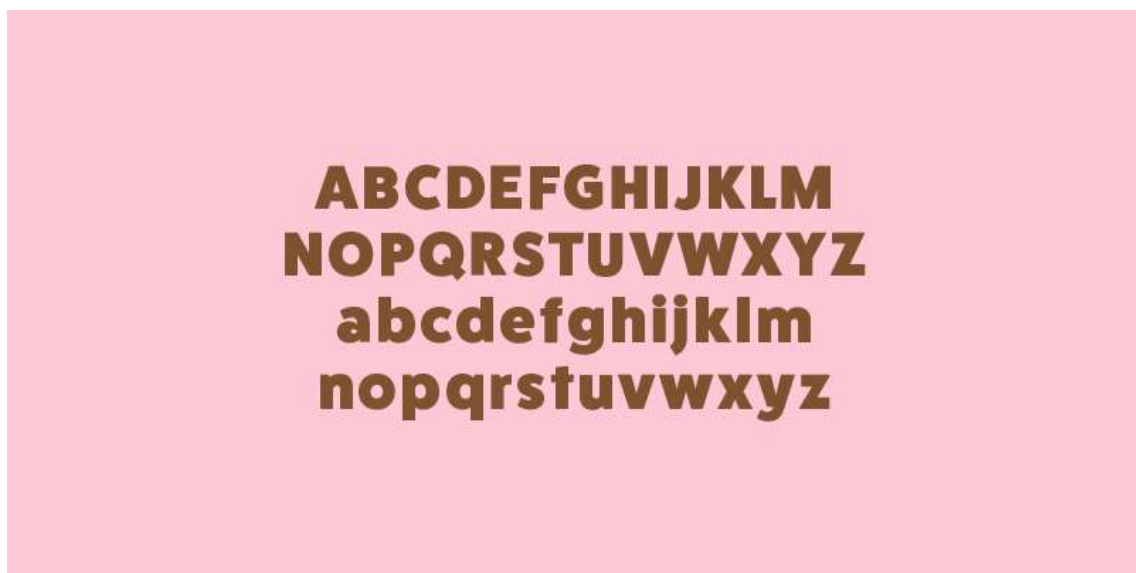
FIND FONTS	
CLASSIFICATIONS	TAGS
Sans Serif (452)	Paragraph (578)
Display (360)	Display (574)
Serif (214)	Oblique (145)
Script (87)	Headings (124)
Slab Serif (72)	Bold (114)
Handdrawn (65)	Sans Serif (109)

Fuente: Imagen capturada de Font Squirrel

Además, para el diseño del nombre del producto se usa la fuente tipográfica FatFrank, porque del mismo modo que las anteriores familias de tipografías (Poppins, Steinem), esta es una que también tiene similitudes con Sassoon, por lo que es una elección óptima que ayudará a la lectura de los niños con discapacidad intelectual.

Las tipografías redondeadas, son más cercanas debido a sus formas suaves. Por eso mismo al ser usadas en bold, haciendo uso de los colores adecuados y en caja baja son ideales para proyectos relacionados con niños. (Caloca, 2015)

Figura 15 : Fuente tipográfica FatFrank



Fuente: Adobe Fonts Web Site: Fuente de descarga FatFrank

Para esta nueva fuente se hace uso de las herramientas de Font Adobe para descargarla y posteriormente trabajar sobre esta tipografía para el desarrollo del nombre del juego.

Figura 16 : *Implementación de la tipografía FatFrank en posibles variantes del nombre*

intenta Y
adivina Y

intenta' &
ádivina &

3.4 Desarrollo de bocetos o artes iniciales

Para planificar el desarrollo de los bocetos y las primeras propuestas de artes iniciales se definirán también otras directrices como las reglas del juego, que estarán a cargo por el/la docente, los niveles de dificultad para que vayan desarrollando más su memoria a medida que aumenta el desafío del juego y las formas en las que se puede jugar, por lo tanto, estas son:

3.4.1 Niveles de dificultad

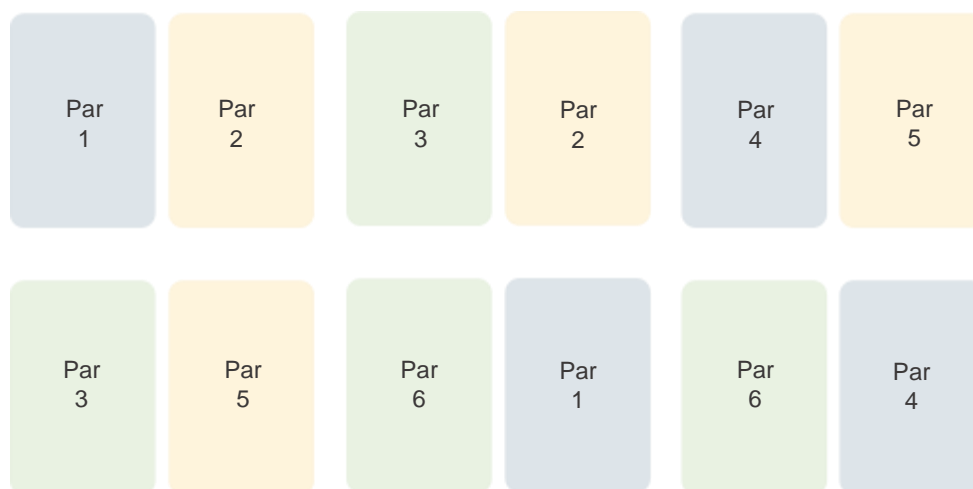
- Nivel de dificultad alto: Recordarón encuentra tus cartas.
- Nivel de dificultad medio: Encontrar las diferencias.
- Nivel de dificultad bajo: Buscar el otro par.

3.4.2 Reglas del juego

3.4.2.1 Busca el otro par

- El colocador deberá situar un set de 12 cartas separados entre sí y en orden aleatorio.
- Los jugadores deberán seleccionar cada par de cartas iguales entre las 12 que hay.
- El juego finaliza cuando se hayan encontrado los 6 pares de cartas.

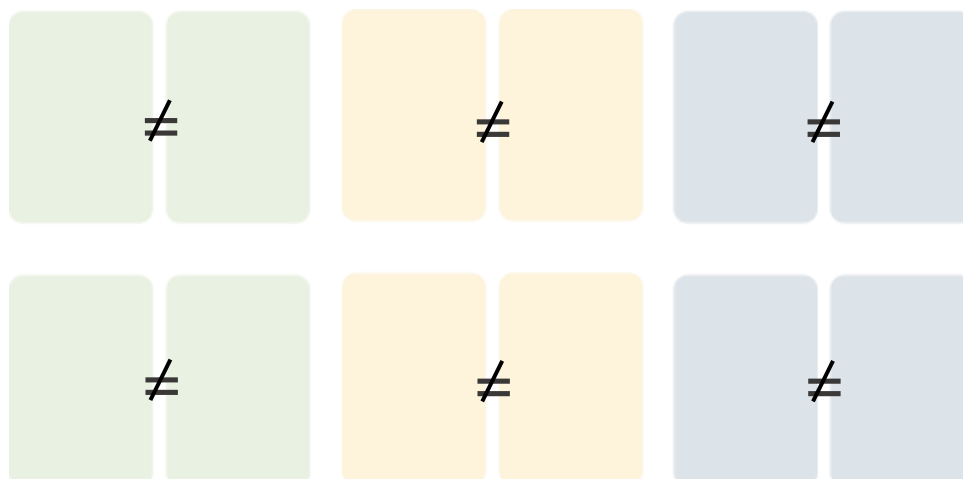
Figura 17 : Busca el otro par



3.4.2.2 Encontrar las diferencias

- El colocador deberá situar un set de 6 pares de cartas separados entre sí.
- Los jugadores deberán observar las diferencias entre cada par y señalarlos.
- El juego finaliza al encontrar todas las diferencias en los 6 pares de cartas.

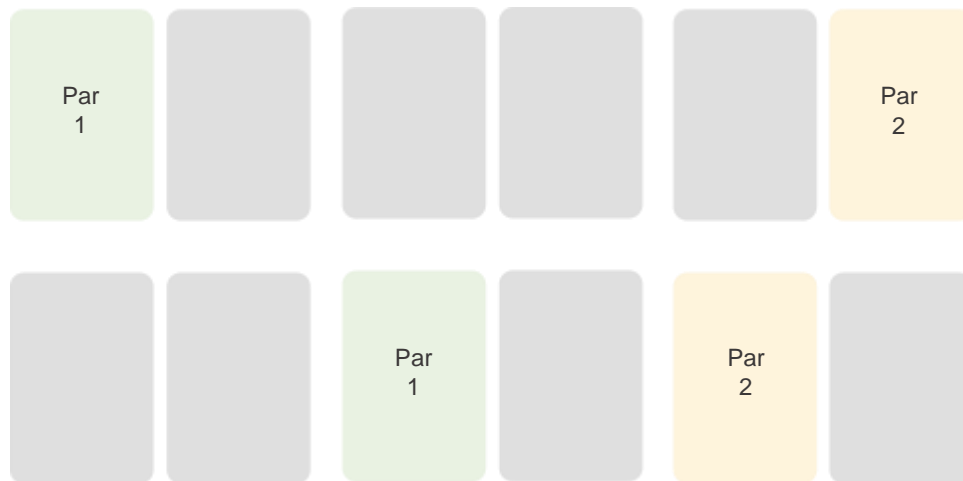
Figura 18 : Encontrar las diferencias



3.4.2.3 Recordatrón encuentra tus cartas

- El colocador deberá situar un set de 12 cartas y orden aleatorio.
- Los jugadores deberán observar todas las cartas y cuando estén listos el colocador volteará las cartas.
- El jugador deberá recordar y voltear los pares iguales.
- El juego finaliza al tener los 6 pares volteados.

Figura 19 : *Recordatrón encuentra tus cartas*



3.4.3 Formas de juego

3.4.3.1 Modo personal

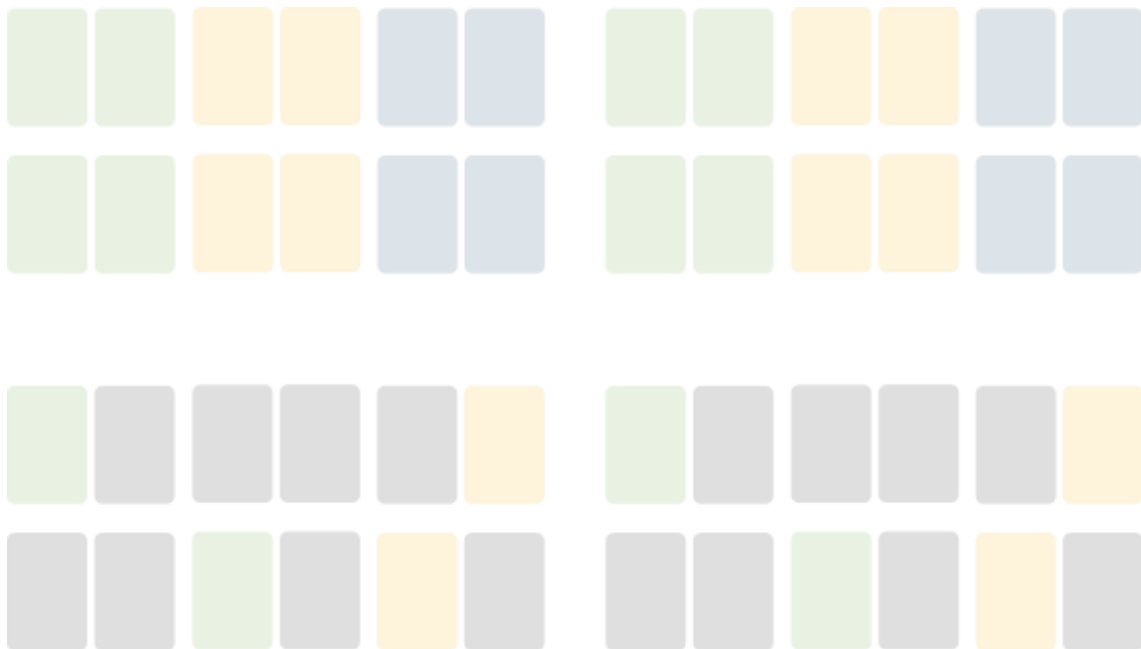
En este modo de juego se seguirán las reglas del juego establecidas y se podrá jugar de manera individual cada uno de los 3 juegos.

3.4.3.2 Modo competitivo

En este modo de juego se podrá hacer cualquiera de las actividades con 2 o más jugadores siguiendo las mismas reglas, con excepción de la última regla, ya que ahora consistirá en declarar un ganador.

- El juego finalizará cuando uno de los jugadores haya completado todos los pares.

Figura 20 : *Modo competitivo para más jugadores*



3.4.4 Creación de personajes para las cartas

Basándonos en el conocimiento previo de los estudiantes se creará cada personaje para cada carta, siendo todos los elementos considerados por la docente encargada de los niños de la Fundación, ya que deben ser reconocibles también por los estudiantes.

Figura 21 : Bocetos digitales de los distintos personajes



Luego de haber diseñado los primeros personajes de prueba para hacer las evaluaciones y basándonos también en la información obtenida, se diseñan los primeros bocetos.

La gran mayoría de los personajes son animales, ya que algunos los reconocen por las ilustraciones y otros al verlos también los recuerdan por sus sonidos. Además, dentro de los personajes se integran el niño y la niña, así como el sol y la luna.

Figura 22 : Primera propuesta de los personajes



Figura 23 : Segunda propuesta de los personajes

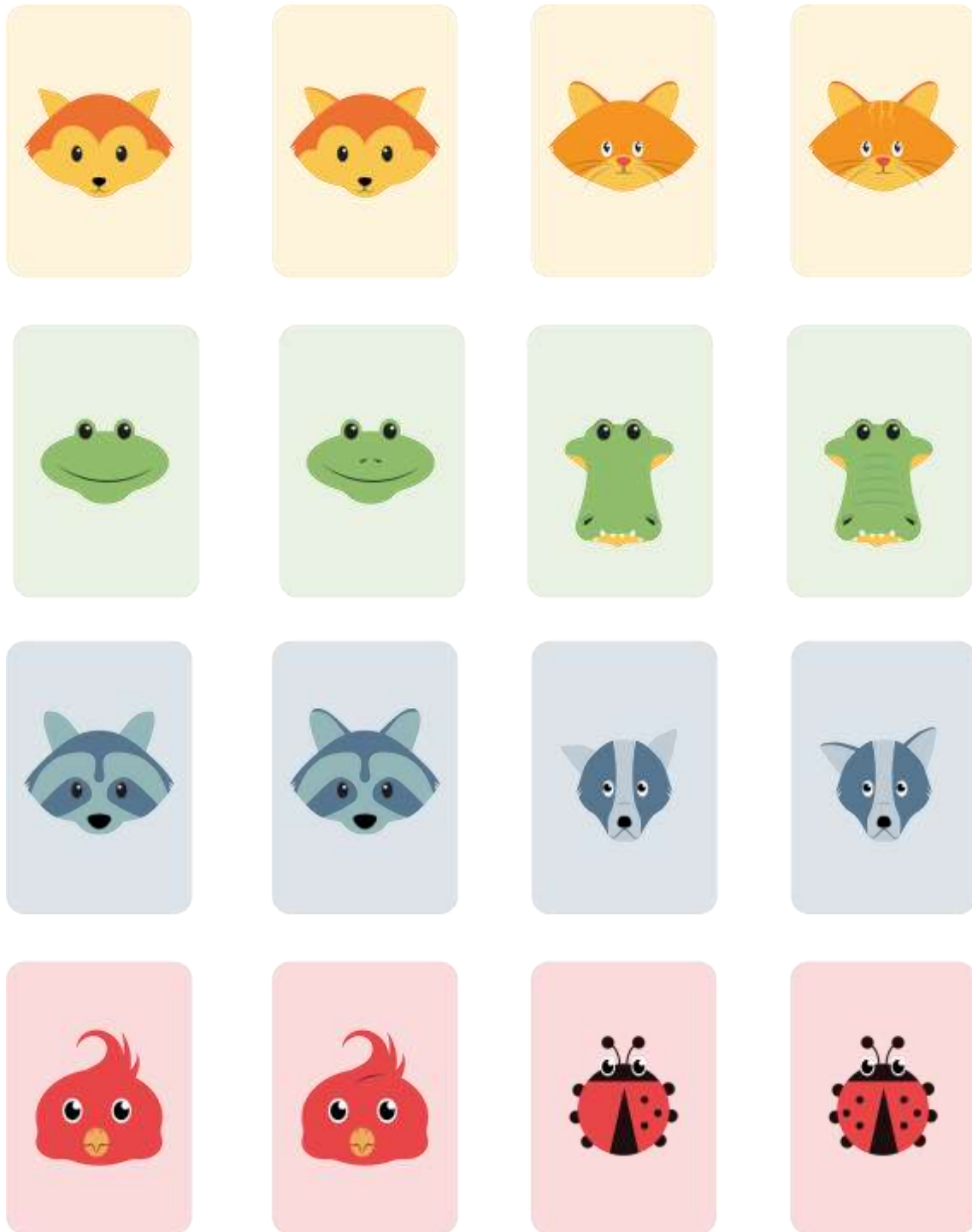


Figura 24 : Tercera propuesta de los personajes



Figura 25 : Elección del tipo de ilustración



Entre las primeras artes; se realizaron varias propuestas, la primera con formas más geométrica simplificando las ilustraciones sin perder el nivel de lectura para los niños (figura 21). La segunda propuesta prescinde menos de la geometría, pero manteniendo un estilo de ilustración simple, con más detalles característicos de los animales, como bigotes o manchas para que los niños los reconozcan con mayor facilidad (figura 22). La última propuesta es basa más en las propuestas del proyecto referencial 3, sin ser tan exacto como en la propuesta uno.

Luego de haber evaluado las ilustraciones con los estudiantes y con diseñadores se decidió elegir la segunda propuesta de diseño de personajes y sus paletas de colores.

Figura 26 : Ilustraciones seleccionadas con paleta cromática

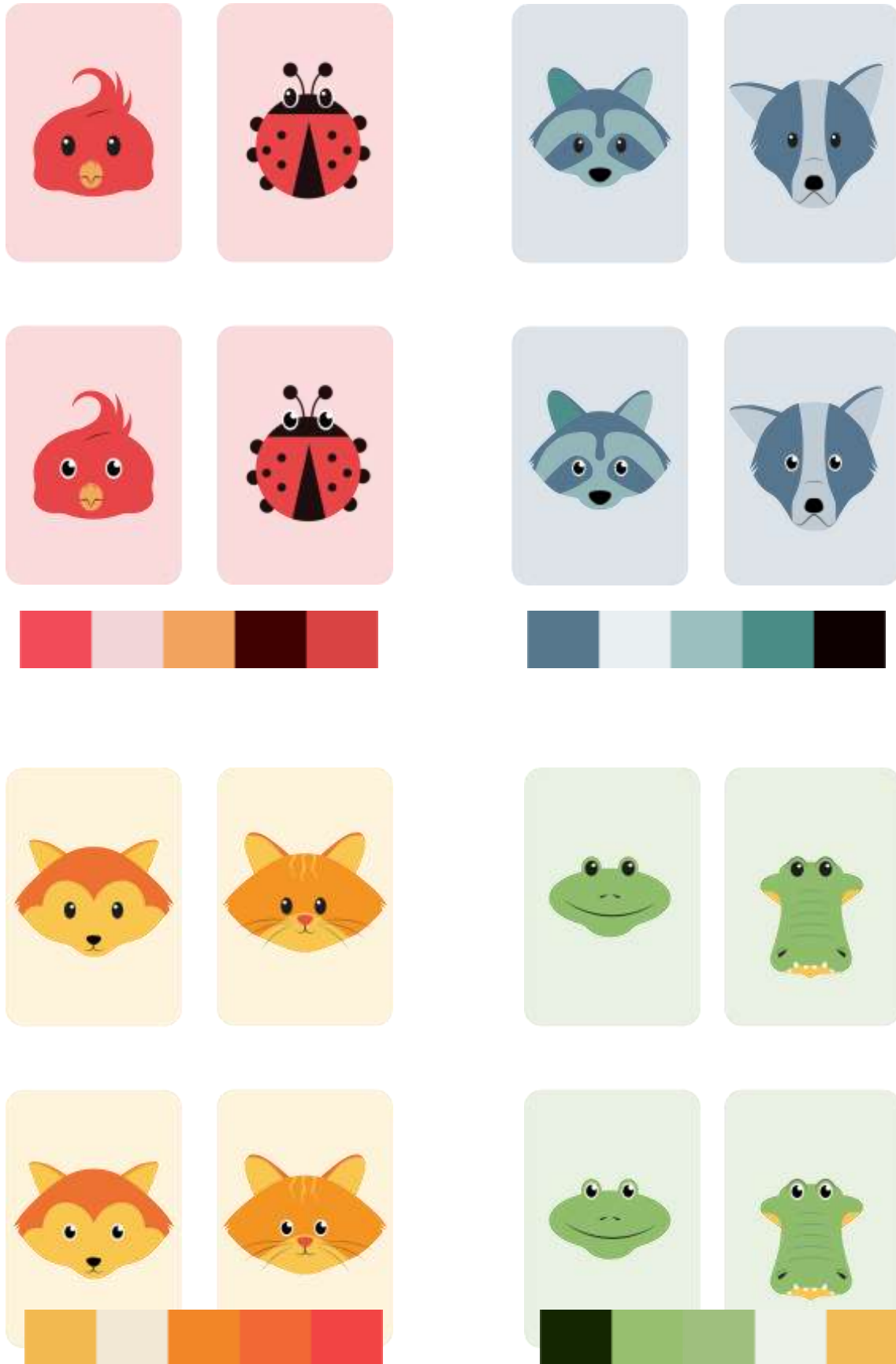
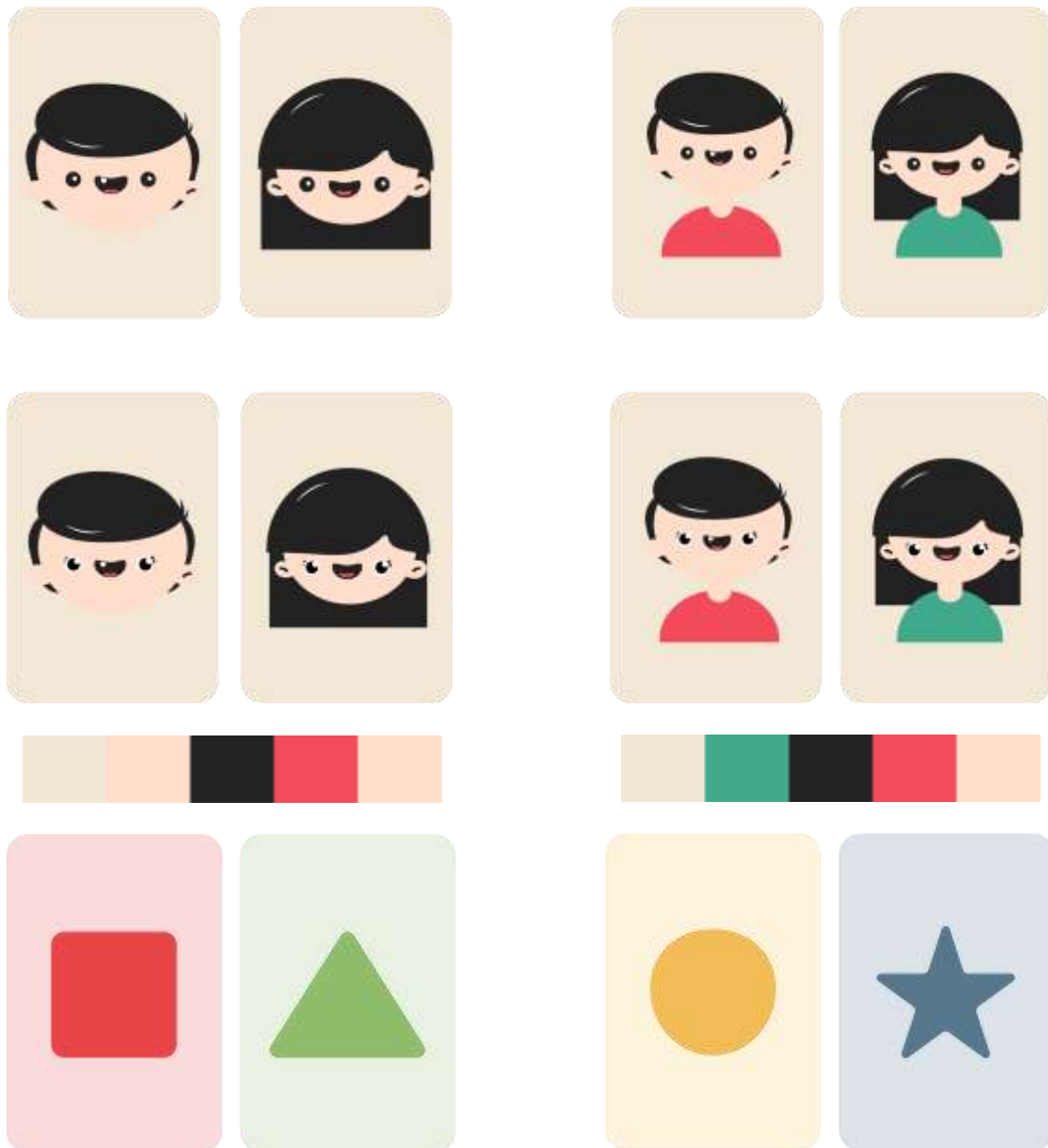


Figura 27 : Ilustraciones seleccionadas con paleta cromática



3.4.5 Diseño de las cartas

Figura 28 : Primera propuesta de diseño de cartas



Figura 29 : Segunda propuesta de diseño de cartas



Figura 30 : Tercera propuesta de diseño de cartas



Habiendo definido las ilustraciones y en base a los criterios de diseño, se elaboran tres propuestas para el juego de cartas, eligiendo la primera propuesta como la final. La elección se hace siguiendo las sugerencias de los docentes y diseñadores.

3.4.6 Definición del nombre del juego

Figura 31 : *Diseño del nombre para el juego de cartas*



El diseño para el nombre del juego se basa en elementos que fueron usados durante la elaboración de los personajes y componentes de la herramienta didáctica, al igual que la cromática, habiendo usado los colores que tienen mayor impacto en los niños con discapacidad intelectual.

3.4.7 Empaque del juego

Figura 32 : Troquel del empaque del juego

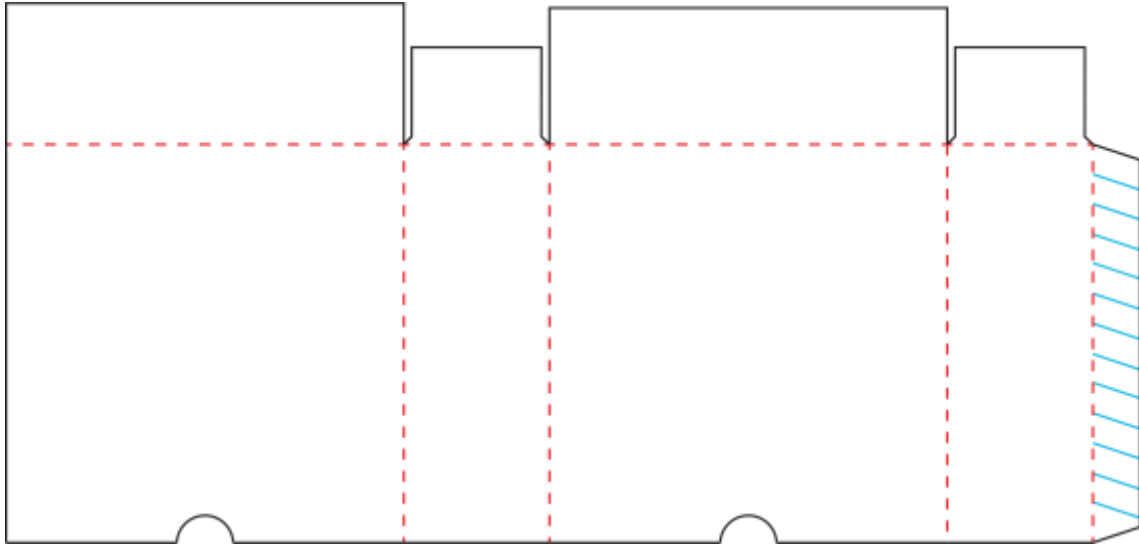


Figura 33 : Diseño del empaque del juego

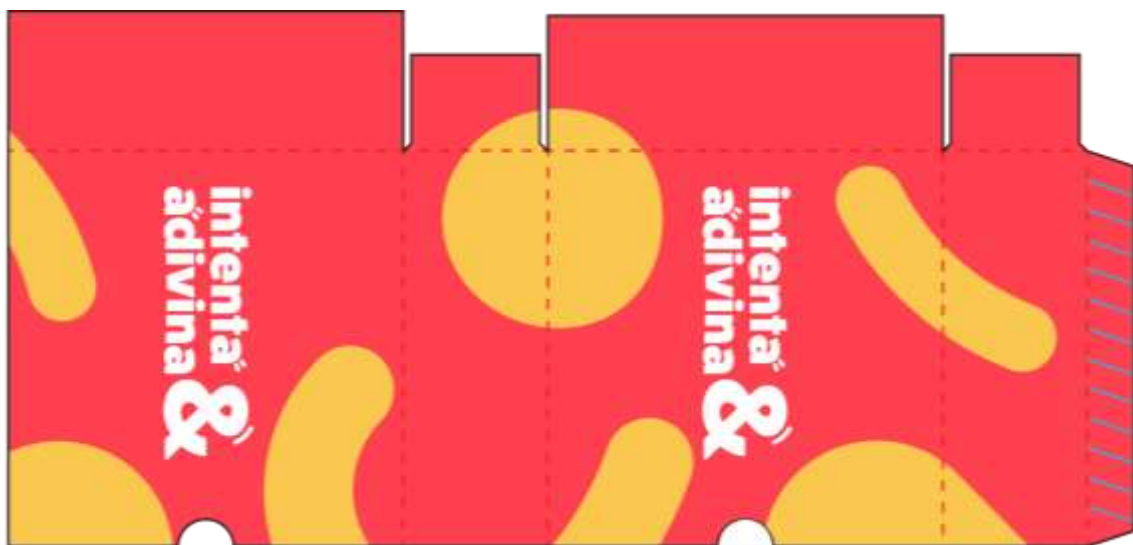


Figura 34 : Troquel de la caja del juego

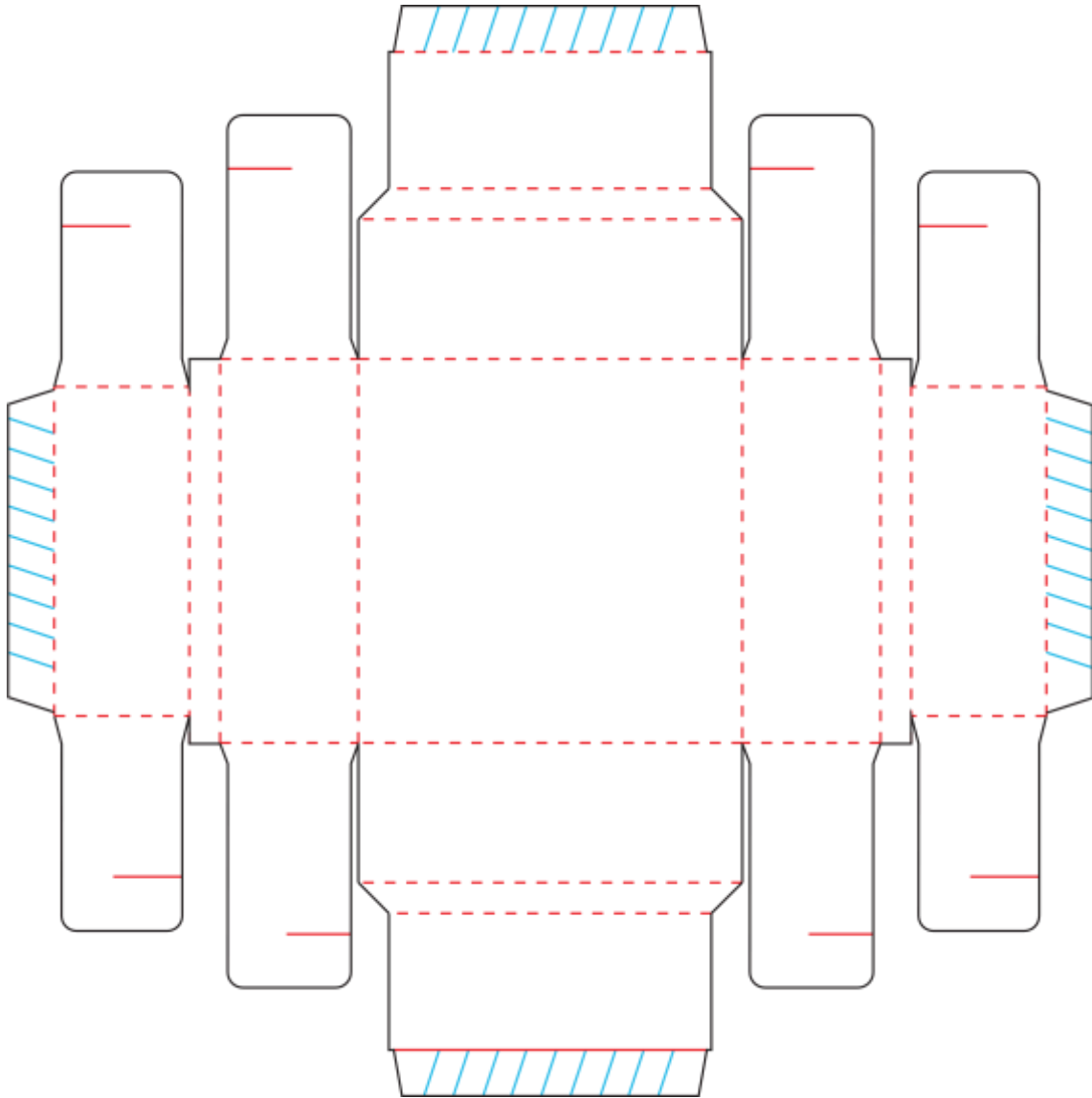
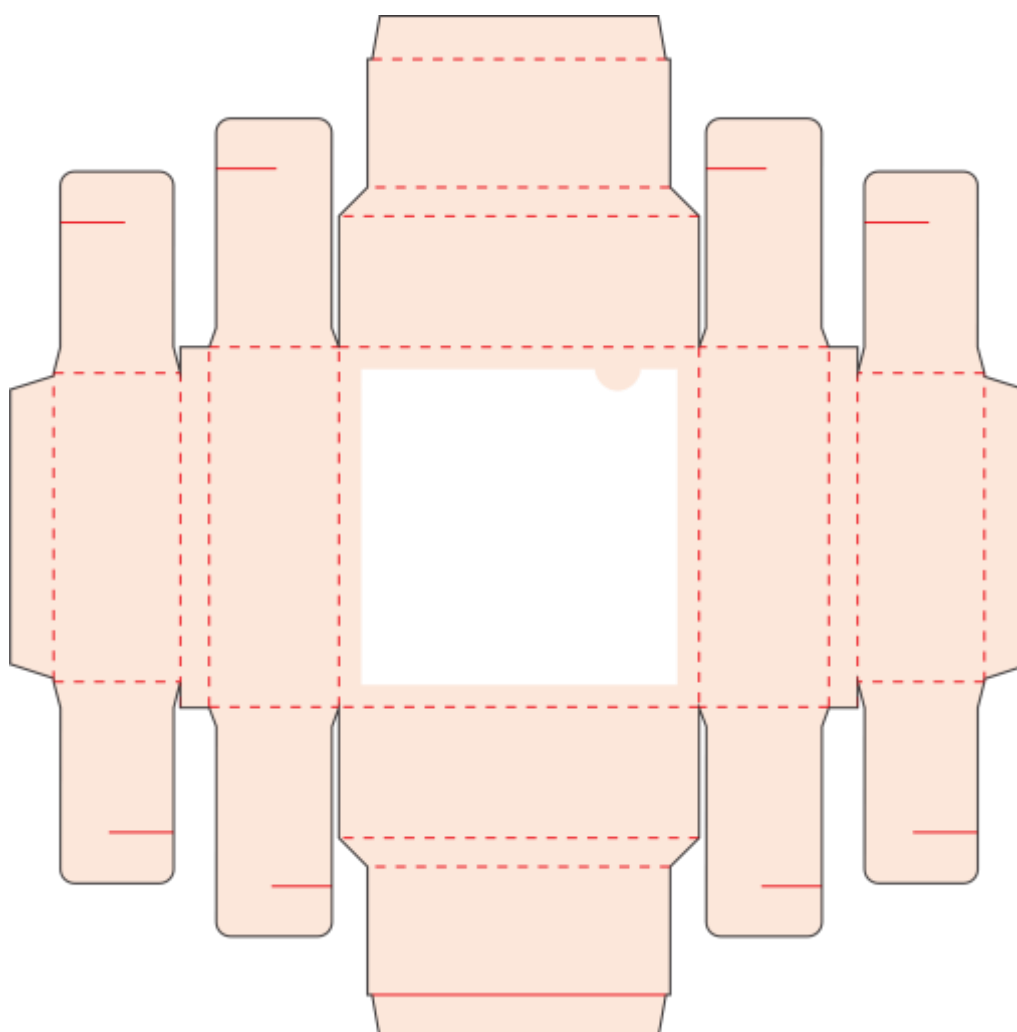


Figura 35 : Diseño de la caja del juego y Reglas



intenta & adivina

Reglas del juego

Busca el otro par

- El colocador deberá situar un set de 12 cartas.
- Los jugadores sacarán los pares iguales.
- El juego finaliza al encontrar los 6 pares.

Encontrar las diferencias

- El colocador deberá situar un set de 6 pares.
- Los jugadores deberán observar y señalar las diferencias.
- El juego finaliza al encontrar todas las diferencias.

Recordatrón encuentra tus cartas

- El colocador deberá situar un set de 12 cartas.
- Los jugadores deben observar y recordar las cartas.
- El colocador deberá voltear las cartas.
- El juego finaliza al tener los pares volteados

3.5 Desarrollo de línea gráfica definitiva.

Intenta y Adivina

Luego de haber definido las ilustraciones, el nombre del juego, el diseño de las cartas, el empaque y sus reglas se crearon los recursos finales en base a los criterios ya definidos, así como las sugerencias por parte de la encargada de la Fundación, los docentes, diseñadores y las evaluaciones con los niños.

Figura 36 : *Diseño final del juego*



Figura 37 : *Diseño final del juego*

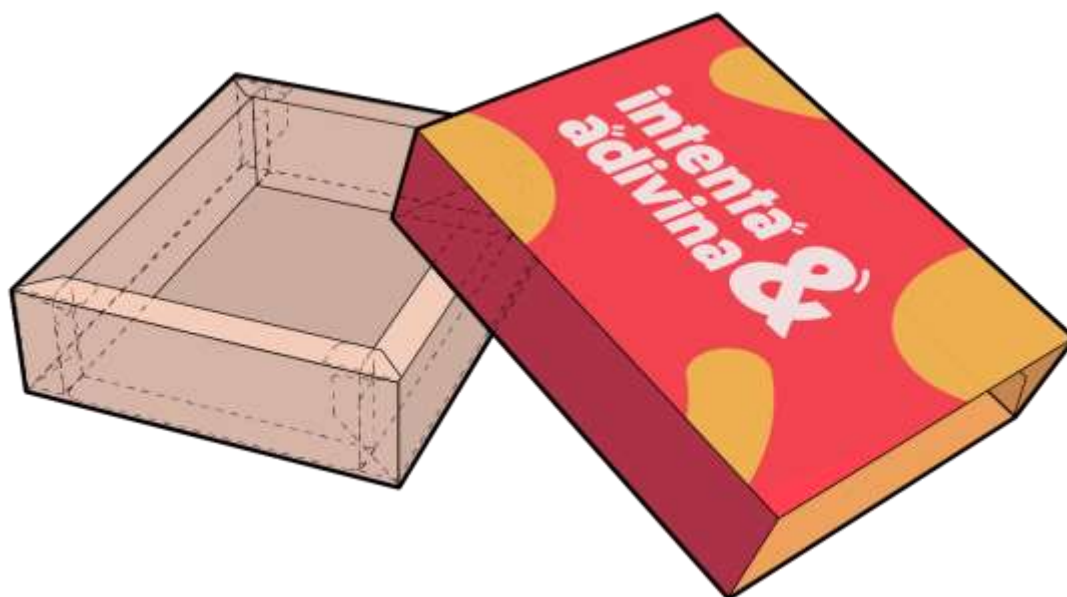


Figura 38 : *Diseño final del juego*

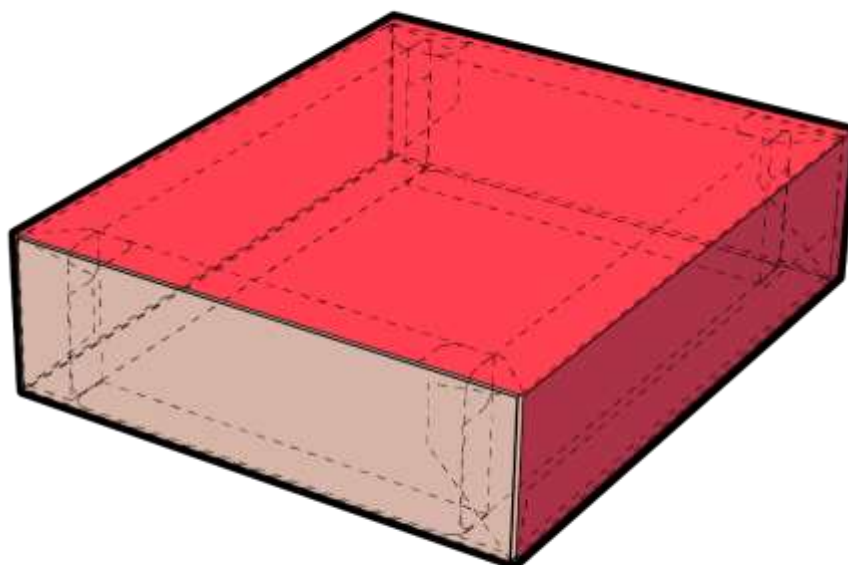


Figura 39 : Diseño final de las cartas



3.6 Evaluación de la Implementación y verificación del material gráfico

Figura 40 : *Implementación del proyecto con los padres y estudiantes*



La evaluación se llevó a cabo con la participación de 10 estudiantes con edades entre 5 y 7 años acompañados de sus padres. Para realizar la prueba se procedió a entregar 10 juegos de cartas a cada uno de los niños y sus padres para posteriormente enseñarles las directrices y empezar la actividad.

Figura 41 : *Participantes realizando la implementación del juego.*



Los niños resolvieron cada nivel con un poco de ayuda de sus padres, siendo más para empezar la actividad, para luego ellos seguir por su cuenta e incluso llegando a resolver los 3 niveles del juego. La fundadora Georgina Ormaza mencionó que el juego sirvió para divertir a los jóvenes y que vayan reteniendo información para recordar los pares, además la docente María Alonzo Ormaza dijo que los estudiantes no tenían problema al reconocer los personajes de cada carta, ya que los asociaban con conocimiento previo que tenían, así como los sonidos que recuerdan de algunos animales. También cabe destacar que, entre los participantes de la evaluación, hubo una estudiante de 42 años que participo en las 3 etapas del juego, respondiendo muy bien en todas las actividades, entendiéndolas y divirtiéndose mientras jugaba.

Figura 42 : Diseño final de las cartas del juego



Figura 43 : Diseño final de las cartas del juego.



Figura 44 : *Empaque del juego finalizado.*



4. Conclusiones y recomendaciones

4.1 Conclusiones

- El haber utilizado en este proyecto mayormente animales, favoreció a los niños para reconocer la mayor parte de personajes, ya que los conocían debido a las enseñanzas impartidas por sus docentes.
- La implementación de los colores en el proyecto ayudará a los niños de manera que, les dará pistas para resolver cada uno de los niveles, por lo que, la cromática seleccionada fue la más acertada para este trabajo.
- Es un juego que además de ser para niños con discapacidad, ayudará especialmente a sus habilidades cognitivas e ir mejorando su desarrollo.
- El juego no está pensado para uno solo jugador, sino también para jugarlo con más niños e incluso con la familia y que sea más enriquecedor, fomentando la unión.
- Este proyecto les será útil a los estudiantes para cualquier situación, ya que es un juego que cada uno tendrá y podrá llevar a cualquier lado.

4.2 Recomendaciones

- Se recomienda generar más proyectos de esta índole, para ayudar a desarrollar funciones específicas a niños con discapacidades.
- Se propone añadir dentro de los contenidos de las asignaturas pautas acerca del diseño de juegos para niños con discapacidades.
- Se plantea difundir más este tipo de proyectos, para alcanzar a un mayor número de niños con discapacidad en la ciudad de Guayaquil.
- Se aconseja que, para este tipo de proyectos se deba trabajar en conjunto con profesionales que cuenten con experiencia laborando junto a niños con discapacidades.
- Se recomienda que, para la realización del proyecto que va dirigido para una fundación se usen recursos con licencia gratuita.

5. Bibliografía

- AAIDD. (2021). *AAIDD*. Obtenido de American Association on Intellectual and Development Disabilities: https://www-aaid-org.translate.google/intellectual-disability/definition?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=es&_x_tr_hl=es&_x_tr_pto=sc
- Adams, S., & Stone, T. L. (2018). Significado de los colores. En S. Adams, & T. L. Stone, *Color Design Workbook* (pág. 24). Barcelona: BLUME.
- AIJU. (2008). *fundacionalpe.org*. Obtenido de <https://fundacionalpe.org/images/alpe/library/temprana/Atencin-temprana-OK.pdf>
- Arpi. (Agosto de 2015). *Repositorio UDA*. (A. V. Sánchez Torres, Ed.) Obtenido de repositorio.uta.edu.ec/: <http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/12608/1/S%c3%a1nchez%20Torres%2c%20Adriana%20Victoria.pdf>
- Caloca, K. (18 de Junio de 2015). *Feeling Studio*. Obtenido de Feeling Studio Web Site: <https://feelingstudio.es/descubre-que-transmite-cada-tipografia/>
- Gil, S., Chapartegui, B., & Alfaras, S. (28 de Septiembre de 2016). *Deco Studio*. Obtenido de smoda.elpais.com/: <https://smoda.elpais.com/decostudio/los-tonos-pastel-estanhchos-los-cuartos-infantiles/>
- Juegos Infantiles Pum. (s.f.). *Juegos Infantiles Pum.com*. Recuperado el 04 de Febrero de 2022, de [JuegosInfantilesPum.com](http://www.juegosinfantilespum.com/): <https://www.juegosinfantilespum.com/index.php>
- Juegos Metta. (2019). *Nosotros: Juegos Metta*. Obtenido de Juegos Metta: <https://www.juegosmetta.com/about.php>
- Manuprieto*. (02 de Abril de 2019). Obtenido de manuprieto.me: <https://manuprieto.me/blog/la-importancia-tipografia-en-el-aprendizaje>
- McLean, R. (1993). Legibilidad. En R. McLean, *Manual de Tipografía* (pág. 42). Madrid: Tursen Hermann Blume Ediciones.
- Sanchez Torres, A. (Ed.). (2008). *Revista Educación y Pedagogía*. Obtenido de repositorio.uta.edu.ec/: <http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/12608/1/S%c3%a1nchez%20Torres%2c%20Adriana%20Victoria.pdf>
- Westface, A. (2015). *ANDY WESTFACE*. Obtenido de ANDY Westface Web site: <https://andywestface.com/about-me/>
- Zanafria Herrera, D. I., & Barreto Mora, J. E. (11 de Noviembre de 2020). *dspace.uce.edu.ec*. (Q. UCE, Ed.) Obtenido de Repositorio Digital: <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/22799>

ANEXOS

Anexo 1. Entrevista con la directora de la Fundación Georgina Ormaza.



FICHA DE ENTREVISTA A PROFUNDIDAD

Tema: Juego didáctico para la estimulación de la atención y la memoria en niños de 5 a 7 años con síndrome de Down de la Fundación Crear en la ciudad de Guayaquil.

Entrevistada: Docente de Fundación Crear, María Alonzo Ormaza.

Fecha: 19 octubre de 2021

Lugar: Fundación Crear

Objetivo: Identificar las características y necesidades de los recursos con los que cuenta la Fundación Crear.

1. ¿Cómo definiría a la Fundación Crear en el tiempo que lleva activa?
 - Desde que Fundación Crear está activa la defino como una entidad de solidaridad de acogimiento y valores dedicada al servicio Social comprometida por dar lo mejor a sus usuarios y mejorar cada día más su calidad de vida.

2. ¿Con que motivo o con qué fin se creó la Fundación Crear?
 - La fundación crear se formó para dar apoyo a madres y familias de hijos con Discapacidad severa e intelectual por tener yo un hijo con esas condiciones y como madre compartir formas o enseñar emprendimientos para q los jóvenes tengan oportunidades y sean incluidos e insertados en lo laboral como cualquier ciudadano.

3. ¿De qué manera se sustenta la Fundación para todos sus estudiantes?
 - Fundación Crear sustenta a sus usuarios gestionando Actividades de manera interna porque no poseemos aporte estatal ni gubernamental ni de ninguna índole

4. ¿Cómo es la atención de los niños durante el transcurso de los trabajos o las actividades que realizan junto a los docentes?
 - La atención de los usuarios es muy productiva porque se dejan guiar y aprenden mucho de los docentes quienes se esmeran por dar lo mejor que tienen para q ellos capten y visualicen bien los temas o materiales buscan estrategias para un mejor desarrollo.

5. ¿Cuáles son los recursos o material didáctico con los que cuentan y usan actualmente?
 - En la actualidad no poseemos material didáctico los dos entes o pasantes buscan recursos para que los usuarios según su edad puedan obtener una mejor enseñanza en sus habilidades motriz y fina y gruesa.

6. ¿Cuál es el material de apoyo enfocado en ayudar al desarrollo de la atención?
- El material de apoyo en la actualidad es didáctico porque desde la emergencia Sanitaria nos vimos en la necesidad de firmar una escuela en línea para q ellos no adquieran falencias en sus necesidades de aprendizajes.
7. ¿Cuáles son los juegos enfocados para mejorar su memoria?
- Los juegos indicados son los manuales o didácticos los cuales en la actualidad les han ayudado muchísimo para su desarrollo motriz por su discapacidad intelectual.
8. ¿Cuál es la edad adecuada para empezar a estimular su atención/memoria?
- La edad adecuada es desde que tienen 6 meses o antes se empieza con estimulación temprana con sonidos u objetos de colores.
9. ¿Cuáles son las formas, colores o elementos que más prefieren o más les llame la atención que haya notado?
- Los elementos firmas sonidos o colores varían de acuerdo con su edad o Discapacidad q posea cada usuario ejem chasquidos sonidos de aves silbatos tonos suaves, música o canciones de sonidos dulces atractivos o estimulantes desde los primeros meses luego varían de acuerdo con la necesidad q tengan.

Anexo 2. Entrevista con Docente encargada de los niños con discapacidad de la Fundación, María Alonzo.



FICHA DE ENTREVISTA A PROFUNDIDAD

Tema: Juego didáctico para la estimulación de la atención y la memoria en niños de 5 a 7 años con síndrome de Down de la Fundación Crear en la ciudad de Guayaquil.

Entrevistada: Docente de Fundación Crear, María Alonzo Ormaza.

Fecha: 19 octubre de 2021

Lugar: Fundación Crear

Objetivo: Identificar las características y necesidades de los recursos con los que cuenta la Fundación Crear.

1. Desde su perspectiva trabajando con los/as niños/as. ¿Como definiría a la Fundación?

- Definiría la fundación como una entidad que da la oportunidad a los padres de estos niños los cuales confían en la enseñanza y estimulación que puedo brindar como maestra.

2. Desde su perspectiva trabajando con los/as niños/as. ¿Como definiría a la Fundación?
 - He trabajado con niños desde 3 a 6 años y de 7 a 14 años, he adquirido experiencias muy bonitas, también aprendí de ellos más aún de los más pequeños que me ven como parte de su familia.

3. ¿Cuáles son los juegos con los que cuentan los niños?
 - Los juegos con los que contamos son: Legos rompecabezas, tareas digitales de Diferentes formas, animales colores etc.

4. ¿Cómo se desarrolla la atención de los niños en las distintas actividades o juegos que realizan?
 - Los más pequeños están muy atentos a los movimientos y colores, les agradan porque descubren otras ideas.

Los más grandes de 6 a 10 ya manipulan todos los juegos ya sea didácticos o manuales y les ayuda mucho en su motricidad fina y gruesa.

5. ¿Cuál es el material de apoyo para ayudar en el desarrollo de la atención?
 - Material de trabajos físicos como Legos o argollas para enlazar o formas de zapatos en fomis para pasar cordones, juegos digitales con sonidos de animales o nombres

Rompecabezas y material didáctico armables que se ajusten a sus edades.

6. ¿Cuáles son los tipos de juegos que más prefieren y los más adecuados para desarrollar la atención?

- Los didácticos digitales, porque tienen sonidos colores y movimientos.
7. ¿De qué manera se puede llegar a todos los niños/niñas o con que actividades para desarrollar su atención?
- Dependiendo de la edad o capacidad de atención, también manejables a mejorar su motricidad y terapia ocupacional con objetos sea de madera cartón o plásticos manejables a su uso.
8. ¿Cuáles son las formas, colores o elementos que más prefieren o más les llame la atención que haya notado?
- Todos los colores fuertes y objetos que se puedan armar o desarmar y formar figuras.
9. ¿Desde qué edad se puede empezar a desarrollar/estimular su atención?
- Desde el año se empieza con estímulos de sonidos o movimiento que llamen su atención tanto visual o auditiva sensorial color rojo o azul como fase de estimulación temprana.

Anexo 3. Ficha de Evaluación para diseñadores, Fundadora y encargados de la Fundación.

Ficha de Evaluación de Artes Iniciales

Juego didáctico para la estimulación de la atención y la memoria en niños de 5 a 7 años con síndrome de Down de la Fundación Crear en la ciudad de Guayaquil.

1. Diseño de personajes:

Marque con una X en la casilla.

De las 3 propuestas presentadas y según su criterio, ¿Cual considera la opción más pertinente?

Propuesta A



Propuesta B



Propuesta C



2. Diseño de las cartas

Marque con una X en la casilla.

De las ilustraciones que seleccionò, ¿Cuál diseño de carta cree que se adecuarà mejor?

Propuesta A



Propuesta B



Propuesta C



3. Diseño del nombre

Marque con una X en la casilla.

Según sus criterios, ¿Cuál es el diseño del nombre que elegiría para el proyecto?

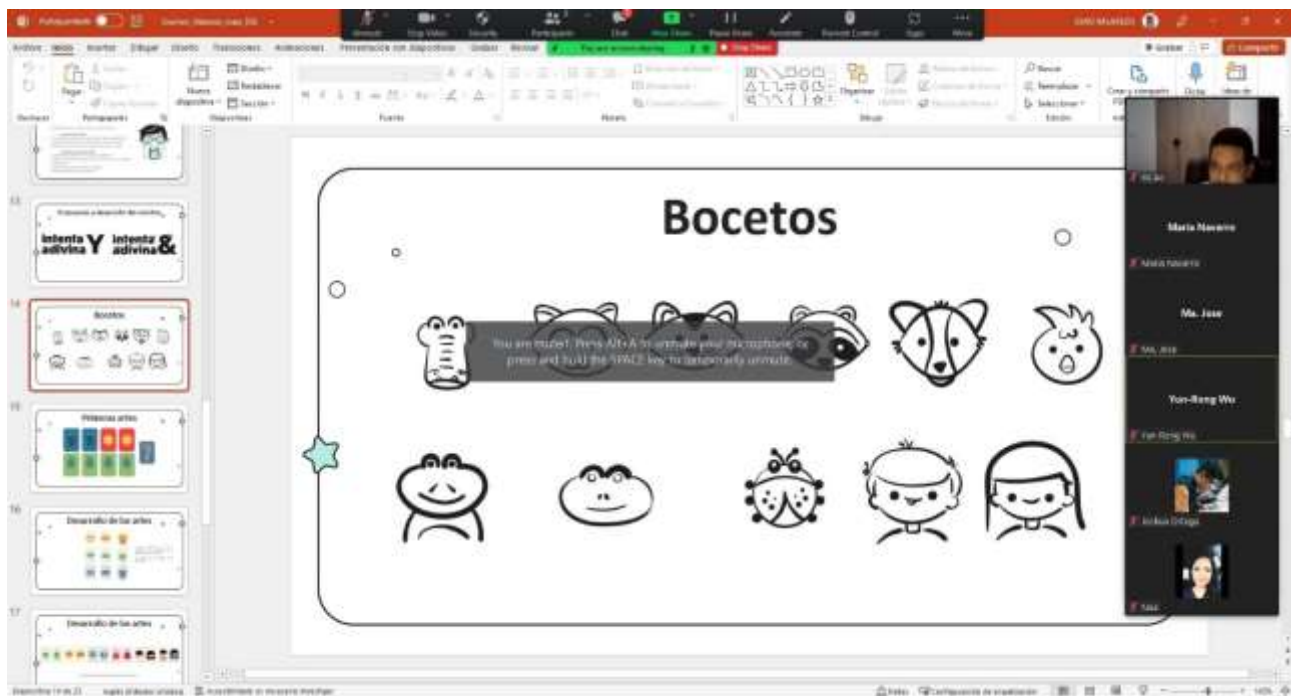
Propuesta A

intenta **Y**
adivina **Y**

Propuesta B

intenta' **&**
ádivina **&**

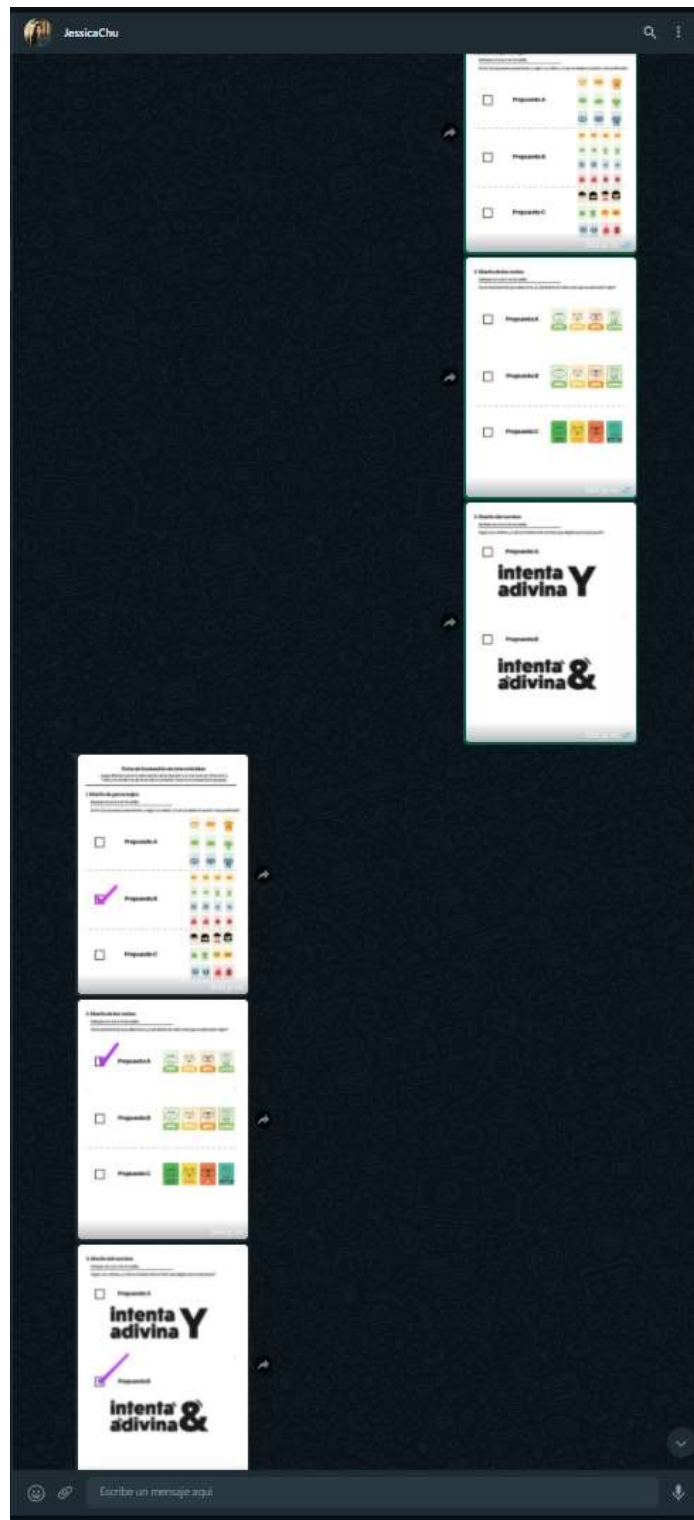
Anexo 4. Evaluación mediante focus group de las artes



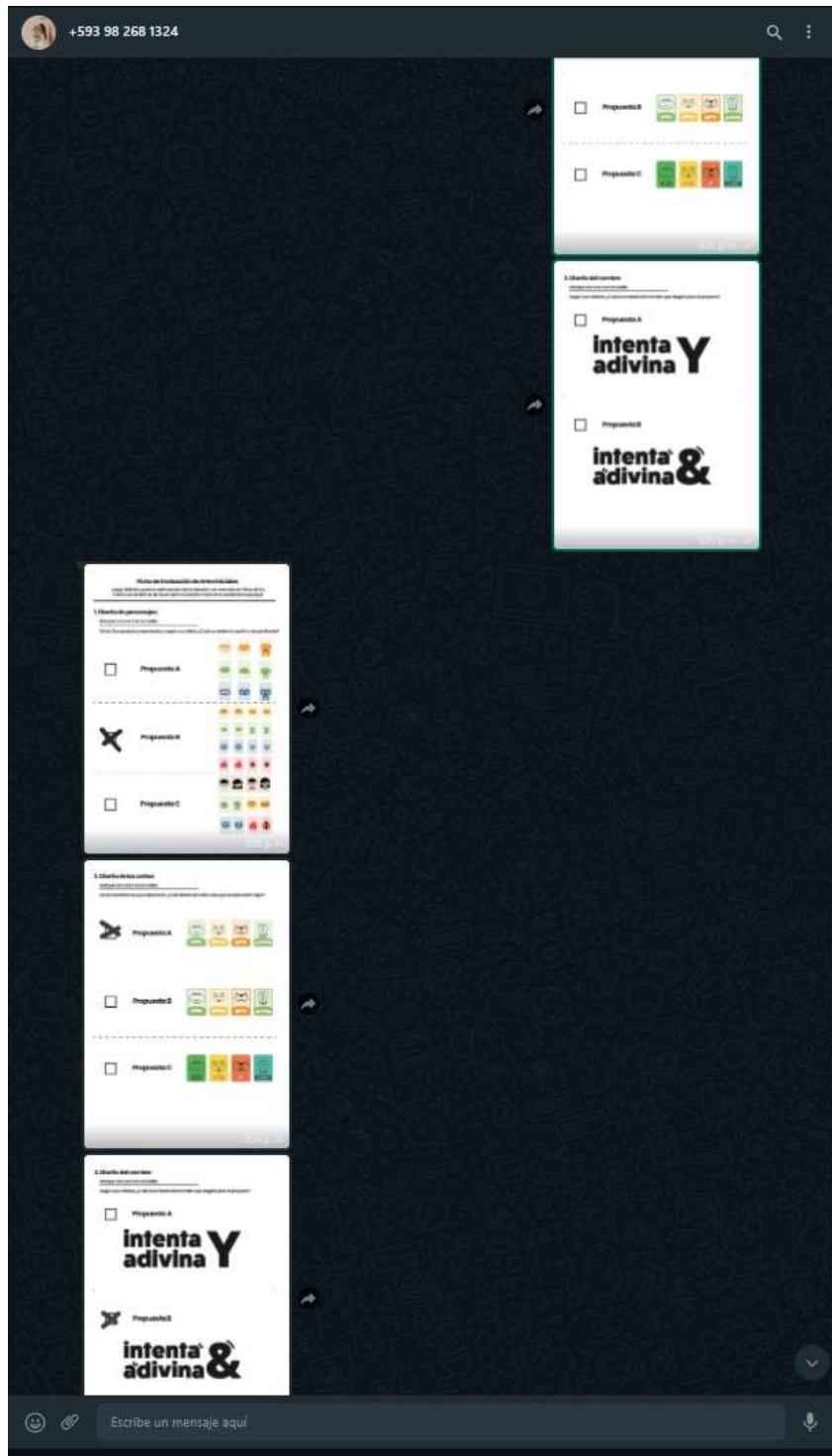
Anexo 5. Evaluación a la Fundadora Georgina Ormaza.



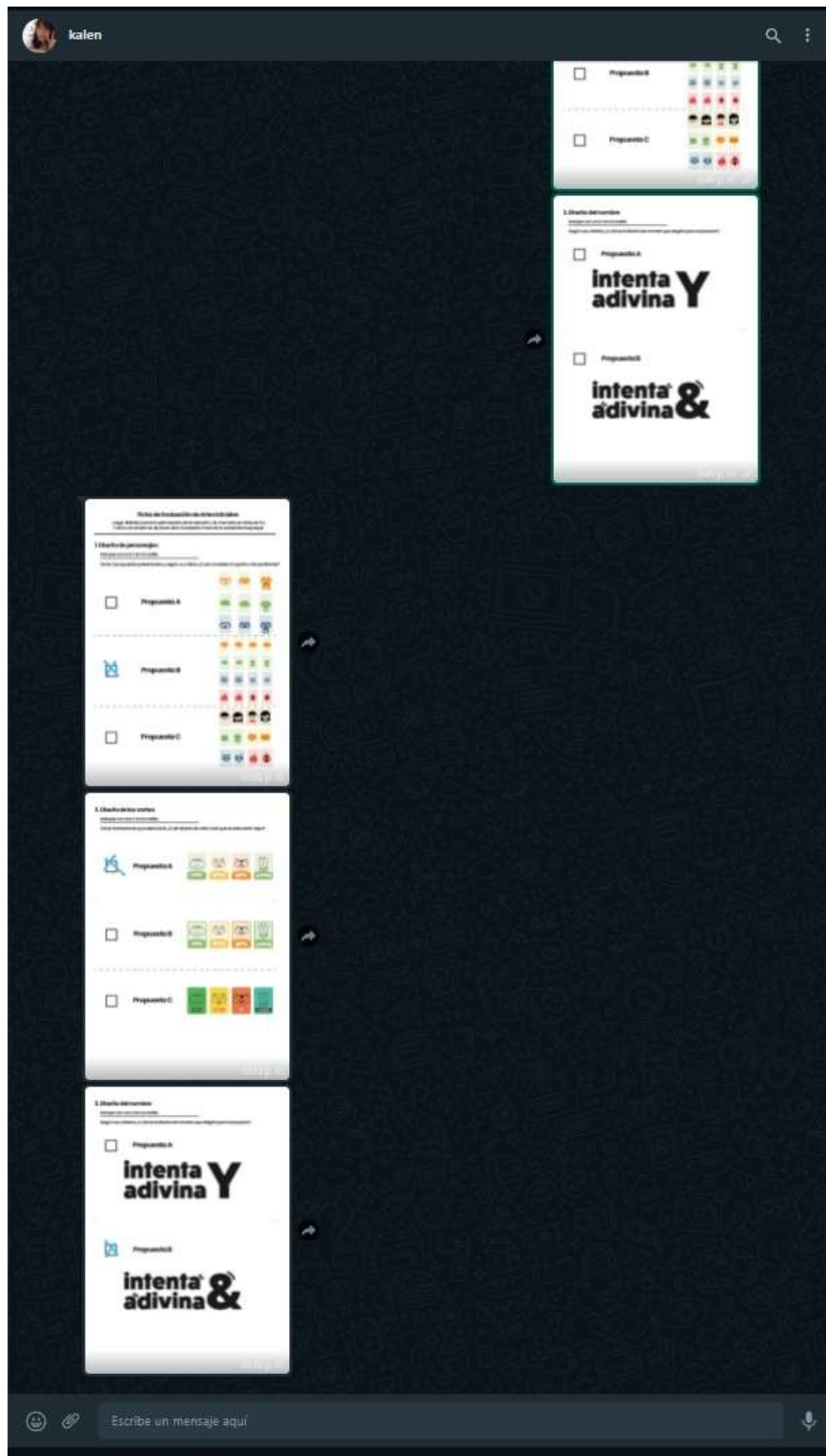
Anexo 6. Evaluación a la diseñadora gráfica, Jessica Chuchuca.



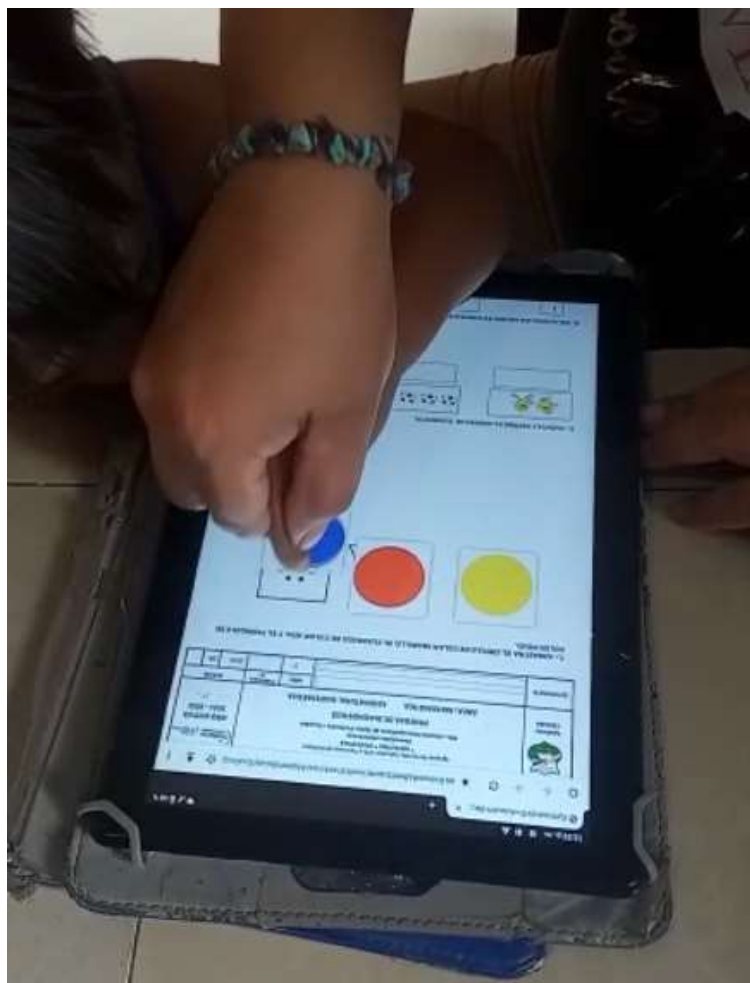
Anexo 7. Evaluación a la diseñadora gráfica, Noemí Yanzaguano.



Anexo 8. Evaluación a la diseñadora gráfica, Karen Montes.



Anexo 9. Observación no participante de los niños en sus distintas actividades.



DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Valarezo Gavilanes Christian Joao** con **C.C: 0705979870** autor del trabajo de titulación: **Juego didáctico para la estimulación de la atención y la memoria en niños de 5 a 7 años con síndrome de Down de la Fundación Crear en la ciudad de Guayaquil**, previo a la obtención del título de Licenciada en Gestión Gráfica Publicitaria en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, 7 de marzo de 2022

f. _____

Nombre: **Valarezo Gavilanes Christian Joao**

C.C: **0705979870**

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TÍTULO Y SUBTÍTULO:	Juego didáctico para la estimulación de la atención y la memoria en niños de 5 a 7 años con síndrome de Down de la Fundación Crear en la ciudad de Guayaquil		
AUTOR(ES)	Valarezo Gavilanes Christian Joao		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	Soto Chávez, Billy Gustavo Ms.		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Facultad de Arquitectura y Diseño		
CARRERA:	Gestión Gráfica Publicitaria		
TITULO OBTENIDO:	Licenciado en Gestión Gráfica Publicitaria		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	07 de marzo de 2022	No. DE PÁGINAS:	64
ÁREAS TEMÁTICAS:	Diseño Gráfico – material didáctico – educación		
PALABRASCLAVES/ KEYWORDS:	Diseño Gráfico, material/recurso didáctico, discapacidad intelectual, juego de cartas, atención, memoria, cognitivo. Graphic Design, teaching material/resource, intellectual disability, card game, attention, memory, cognitive.		
RESUMEN/ABSTRACT:	<p>El diseño del juego didáctico para la estimulación de la memoria y la atención en niños con discapacidad intelectual tiene como objetivo dar un recurso para ser usado por los estudiantes de la Fundación CREAR, durante los recesos o posterior a sus clases para seguir desarrollando sus funciones cognitivas. Para la creación del juego de cartas se realizaron investigaciones documentales de proyectos similares y referencias gráficas para hacer el contenido y definir criterios de diseño. Así mismo se organizaron entrevistas con docentes, con la fundadora de la Fundación, diseñadores y profesionales para determinar los aspectos educativos del juego. Durante el proceso de diseño se hicieron varias evaluaciones con ayuda de la docente y los estudiantes de la institución para aportar en el avance del producto final que fue finalmente implementado con los niños con discapacidad intelectual, teniendo resultados positivos con el material captando la atención de los jóvenes por el uso de los colores y siendo reconocidos algunos personajes, ya que nos basamos en conocimientos previos que tenían, por lo que las actividades ayudaron a mejorar su atención y memoria.</p>		
ADJUNTO PDF:	SI	<input checked="" type="checkbox"/>	NO
CONTACTO CON AUTOR/ES:	CON	Teléfono: +593-9-92630702	E-mail: joao_valarezo@hotmail.com
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE):	LA	Nombre: Lcdo. Vergara Macías, Will Alberto	
	DEL	Teléfono: +593-4-2200864	
		E-mail: will.vergara@cu.ucsg.edu.ec	
SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA			
Nº. DE REGISTRO (en base a datos):			
Nº. DE CLASIFICACIÓN:			
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):			