



UNIVERSIDAD CATÓLICA

DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA

TÍTULO

“Diseño de juego didáctico para educar e informar sobre el cuidado ambiental a estudiantes de la Unidad Educativa Laura Vicuña de la ciudad de Playas.”

AUTOR (A):

ARTUNDUAGA COBO, MÓNICA ELIZABETH

TUTOR (A):

YULIANA CORRAL

Guayaquil, Ecuador

2015



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

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

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo fue realizado en su totalidad por Mónica Elizabeth Artunduaga Cobo, como requerimiento parcial para la obtención del título de Licenciada en Gestión Gráfica Publicitaria

TUTOR (A)

Msc. Yuliana Corral

DIRECTOR DE LA CARRERA

Arq. María Fernanda Compte Guerrero, Dra.

Guayaquil, 2015



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

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

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, Mónica Elizabeth Artunduaga Cobo

DECLARO QUE:

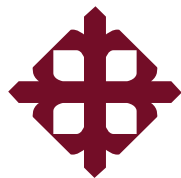
El Trabajo de Titulación “Diseño de juego didáctico para educar e informar sobre el cuidado ambiental a estudiantes de la Unidad Educativa Laura Vicuña de la ciudad de Playas” , previa a la obtención del Título de Licenciada en Gestión Gráfica Publicitaria ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan al pie de las páginas correspondientes, cuyas fuentes se incorporan en la bibliografía. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

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

Guayaquil, a los (día) del (mes) del (año)

EL AUTOR (A)

Mónica Elizabeth Artunduaga Cobo



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

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

AUTORIZACIÓN

Yo, Mónica Elizabeth Artunduaga Cobo

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación: “Diseño de juego didáctico para educar e informar sobre el cuidado ambiental a estudiantes de la Unidad Educativa Laura Vicuña de la ciudad de Playas”, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los (día) del (mes) del (año)

EL AUTOR (A)

Mónica Elizabeth Artunduaga Cobo

Copyright © 2015 por Mónica Elizabeth Artunduaga Cobo
Todos los derechos reservados.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios, por ser la luz en mi camino, la guía que siempre me cuida y me orienta.

A mis padres y abuelos, por ser los pilares fundamentales en mi desarrollo estudiantil y por sus sabias enseñanzas y valores.

A mi esposo, por su apoyo y motivación incondicional.

A mis profesores, por haberme brindado sus conocimientos y herramientas necesarias para poder terminar otra etapa de mi vida.

A todos mis amigos, con los que compartí grandes retos profesionales y experiencias inolvidables.

A mi tutora Msc. Yuliana Corral que me ayudo a seguir un orden y me guío de la mejor forma en mi proyecto de titulación.

Mónica Elizabeth Artunduaga Cobo



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

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

CALIFICACIÓN

(NOMBRES Y APELLIDOS)
PROFESOR GUÍA O TUTOR

ÍNDICE

Capítulo I Introducción

1.1 Antecedentes	3
1.2 Planteamiento del problema	6
1.3 Justificación	7
1.4 Objetivos del proyecto.....	11
1.4.1 Objetivo general	11
1.4.2 Objetivos específicos.....	11
1.5 Alcances y Limitaciones.....	11
1.5.1 Alcances.....	11
1.5.2 Limitaciones	11

Capítulo II Metodología de la investigación

2.1 Investigación.....	13
2.1.1 Público.....	16
2.1.2 Escenario.....	16
2.1.3 Historia de la Unidad Educativa Laura Vicuña.....	17
2.1.4 Proyectos ambientales en la institución.....	18
2.1.5 Educación ambiental de otras organizaciones.....	18

Capítulo III Análisis

3.1 La cultura infantil.....	24
3.2 Las características e información según pedagogos y psicólogos analizando las edades de 6 a 8 años	24
3.3 La atención.....	26
3.4 Juegos didácticos e importancia del desarrollo lúdico.....	26
3.5 Beneficios de los juegos de mesa.....	27
3.6 Juegos de mesa en el mercado para niños de 6 a 8 años.	27
3.7 Guías de usuarios de juegos.....	28
3.8 Materiales ecológicos que son endémicos de la costa ecuatoriana.....	29
3.9 Eco diseño.....	30
3.10 Proyectos similares.....	31

Capítulo IV Anteproyecto

4.1 Criterios de diseño.....	35
4.1.1 Medidas y pasos antes de la elaboración del juego de mesa	35
4.1.2 Realización de propuestas iniciales de logo Guardianes de la Tierra, boceto y digitales.....	37

4.1.3	Evaluación de marca.....	40
4.1.4	Construcción de marca.....	43
4.1.5	Logo o logotipo	43
4.1.6	Isotipo o símbolo	44
4.1.7	Familia tipográfica	45
4.1.8	Modulación.....	46
4.1.9	Área de protección.....	47
4.1.10	Normalización de tamaños.....	48
4.1.11	Composición cromática.....	50
4.1.12	Paleta cromática de marca.....	52
4.1.13	Gestión de color.....	53
4.2	Proceso de bocetos.....	54
4.3	Desarrollo gráfico del juego.....	58
4.3.1	Cromática usada en el juego.....	62
4.3.2	Paleta cromática del tablero.....	64
4.3.3	Paleta cromática final de los personajes – elementos naturales.....	66
4.4	Correcciones y observaciones.....	67
4.5	Diseño de propuesta gráfica inicial.....	71
4.5.1	Packaging.....	73
4.6	Representación fotográfica final.....	84
4.7	Fichas (muyuyo).....	86
Capítulo V Verificación		
5.1	Ejecución del producto.....	87
5.2	Grupo Focal.....	90
5.2.1	Gráficos.....	91
5.2.2	Conclusiones del grupo focal.....	101
Conclusiones y recomendaciones		102
Bibliografía.....		103
Anexos.....		107

Lista de figuras

<i>Figura 1.</i> Entorno externo del cantón Playas.....	3
<i>Figura 2.</i> Entorno interno de la Unidad Educativa Laura Vicuña.....	5
<i>Figura 3.</i> Entorno externo de la Unidad Educativa Laura Vicuña.....	5
<i>Figura 4.</i> Estudiantes de la escuela en clases.....	16
<i>Figura 5.</i> Estudiantes jugando en uno de los espacios recreacionales.....	17
<i>Figura 6.</i> Kit informativo de la campaña Playas Sustentable	20
<i>Figura 7.</i> Campaña Playas Sustentable.....	20
<i>Figura 8.</i> Material expuesto en la feria del Día mundial del Medio Ambiente.....	21
<i>Figura 9.</i> Top 10 juegos de mesa para niños de 6 a 8 años.....	28
<i>Figura 10.</i> Juegos de mesa.....	33
<i>Figura 11.</i> Relevancia estructural en los juegos de mesa analizados.....	34
<i>Figura 12.</i> Primeros bocetos del logo.....	37
<i>Figura 13.</i> Cromática elementos y tachos.....	37
<i>Figura 14.</i> Primera propuesta del logo	38
<i>Figura 15.</i> Segunda propuesta del logo	38
<i>Figura 16.</i> Tercera propuesta del logo.....	39
<i>Figura 17.</i> Cuarta propuesta del logo.....	39
<i>Figura 18.</i> Preguntas sobre evaluación de marca.....	40
<i>Figura 19.</i> Preguntas sobre evaluación de marca	41
<i>Figura 20.</i> Preguntas sobre evaluación de marca	42
<i>Figura 21.</i> Logo final	44
<i>Figura 22.</i> Isotipo de logo.....	44
<i>Figura 23.</i> Tipografía utilizada.....	45
<i>Figura 24.</i> Tipografía utilizada – BUKA BIRD.....	45
<i>Figura 25.</i> Tipografía utilizada – KRASH.....	46
<i>Figura 26.</i> Retícula, dimensiones en base del plano.....	47
<i>Figura 27.</i> Área de protección.....	48
<i>Figura 28.</i> Normalización de tamaños.....	49
<i>Figura 29.</i> Normalización de tamaños.....	49
<i>Figura 30.</i> Logo final.....	50
<i>Figura 31.</i> Logo final.....	50
<i>Figura 32.</i> Logo final.....	51
<i>Figura 33.</i> Paleta final de marca.....	52
<i>Figura 34.</i> Paleta final de marca	52
<i>Figura 35.</i> Bocetos de íconos.....	54
<i>Figura 36.</i> Bocetos de íconos.....	55
<i>Figura 37.</i> Esquemas del juego.....	55

<i>Figura 38.</i> Esquemas del juego.....	56
<i>Figura 39.</i> Boceto del tablero.....	56
<i>Figura 40.</i> Primera propuestas del juego de mesa.....	57
<i>Figura 41.</i> Primeras propuestas de los íconos principales del juego.....	58
<i>Figura 42.</i> Primeras propuestas de los íconos de los casilleros del juego.....	58
<i>Figura 46.</i> Paleta cromática, CMYK, del tablero del juego de mesa	64
<i>Figura 47.</i> Paleta cromática, RGB, del tablero del juego de mesa	65
<i>Figura 43.</i> Primera propuesta gráfica del juego de mesa	59
<i>Figura 44.</i> Primeras propuestas de las señaléticas usadas	60
<i>Figura 45.</i> Fotos de señaléticas utilizadas en el cantón	61
<i>Figura 46.</i> Paleta cromática, CMYK, del tablero del juego de mesa	64
<i>Figura 47.</i> Paleta cromática, RGB, del tablero del juego de mesa.....	65
<i>Figura 48.</i> Paleta cromática final de los personajes del juego de mesa.....	66
<i>Figura 49.</i> Cambios casillero contaminación industrial	67
<i>Figura 49.</i> Modificación de íconos – casillero de precaución.....	68
<i>Figura 50.</i> Modificación de íconos – casillero de contaminación.....	68
<i>Figura 51.</i> Modificación del personaje y elemento aire	69
<i>Figura 52.</i> Modificación del ícono Oyeee!.....	69
<i>Figura 53.</i> Modificación de ícono de inicio.....	70
<i>Figura 54.</i> Propuesta gráfica final de la parte superior del juego de mesa.....	71
<i>Figura 55.</i> Propuesta gráfica final de la parte inferior del juego de mesa.....	72
<i>Figura 56.</i> Primera propuesta gráfica del diseño de packaging.....	73
<i>Figura 57.</i> Segunda propuesta gráfica del diseño de packaging.....	73
<i>Figura 58.</i> Tercera propuesta gráfica del diseño de packaging.....	74
<i>Figura 59.</i> Propuesta inicial del packaging.....	76
<i>Figura 60.</i> Propuesta final del packaging.....	77
<i>Figura 61.</i> Propuesta final del packaging	78
<i>Figura 62.</i> Propuesta final del interior del packaging	79
<i>Figura 63.</i> Propuesta final del instructivo para el docente	80
<i>Figura 64.</i> Primera propuesta del instructivo para los alumnos.....	81
<i>Figura 65.</i> Segunda propuesta del instructivo de los alumnos	81
<i>Figura 66.</i> Propuesta final del instructivo para los alumnos.....	82
<i>Figura 67.</i> Tarjetas del juego parte interior y exterior.....	83
<i>Figura 68.</i> Propuesta final del juego.....	84
<i>Figura 69.</i> Propuesta final del juego.....	84
<i>Figura 70.</i> Propuesta final del juego.....	85
<i>Figura 71.</i> Propuesta final del juego.....	85
<i>Figura 72.</i> Propuesta final de fichas del juego.....	86

<i>Figura 73.</i> Comienzo del juego y explicación.....	88
<i>Figura 74.</i> Expresiones de alumnos jugando.....	88
<i>Figura 75.</i> Grupo focal.....	89
<i>Figura 76.</i> Grupo focal.....	89
<i>Figura 77.</i> Grupo focal.....	91
<i>Figura 78.</i> Grupo focal.....	92
<i>Figura 79.</i> Grupo focal.....	93
<i>Figura 80.</i> Grupo focal.....	94
<i>Figura 81.</i> Grupo focal.....	95
<i>Figura 82.</i> Grupo focal.....	96
<i>Figura 83.</i> Grupo focal.....	97
<i>Figura 84.</i> Grupo focal.....	98
<i>Figura 85.</i> Grupo focal.....	99
<i>Figura 86.</i> Grupo focal.....	100

Lista de tablas

<i>Tabla 1.</i> Plantas endémicas más reconocidas en Playas.....	29
--	----

“Deben plantarse nuevas semillas para que germinen y crezcan, si es que queremos que
florezca el árbol de la humanidad.”

Friedrich Fröbel

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

“Si supiera que el mundo se ha de acabar mañana, yo hoy aún plantaría un árbol.”

Martín Luther King Jr.

El presente proyecto de titulación expondrá cómo el diseño gráfico puede favorecer en la creación de juegos didácticos para la enseñanza académica de niños de 6 a 8 años en el cantón Playas: el objetivo principal del proyecto es motivar y enseñar a los niños por medio de un juego de mesa, que funciona como herramienta de aprendizaje sobre conciencia ambiental activa y el cuidado de su entorno.

La educación ambiental tiene como fin sensibilizar a los seres humanos y exponer sobre las amenazas ambientales mundiales como: el calentamiento global, el declive de la capa de ozono, la polución, la pérdida de biodiversidad , destrucción de los bosques , deterioro del suelo, la contaminación marina, etc. En 1968 la UNESCO realiza estudios sobre el medio ambiente en escuelas a nivel mundial para obtener la unificación de la educación y el entorno.

Es necesaria la unión de la pedagogía del medio ambiente y la conciencia ecológica que se da a partir del aprendizaje escolar, para generar valores humanos y acciones .
(Giolitto, 1984)

El juego es esencial en la etapa de educación infantil este tiene un papel importante en el desarrollo de su personalidad ya que a su vez ayuda a transmitir valores de socialización y respeto. En el proceso de enseñanza – aprendizaje, el juego es considerado pedagógicamente como medio de conexión entre el individuo y su entorno. (Benítez, 2009)

Knapp y Goodman (1983), hacen referencia a la sensibilización como una estrategia utilizada para desarrollar la conciencia del individuo. Es decir que por medio de la sensibilización se obtiene una amplia concientización y es utilizada en estrategias pedagógicas para el enfoque ambiental.

1.1 Antecedentes

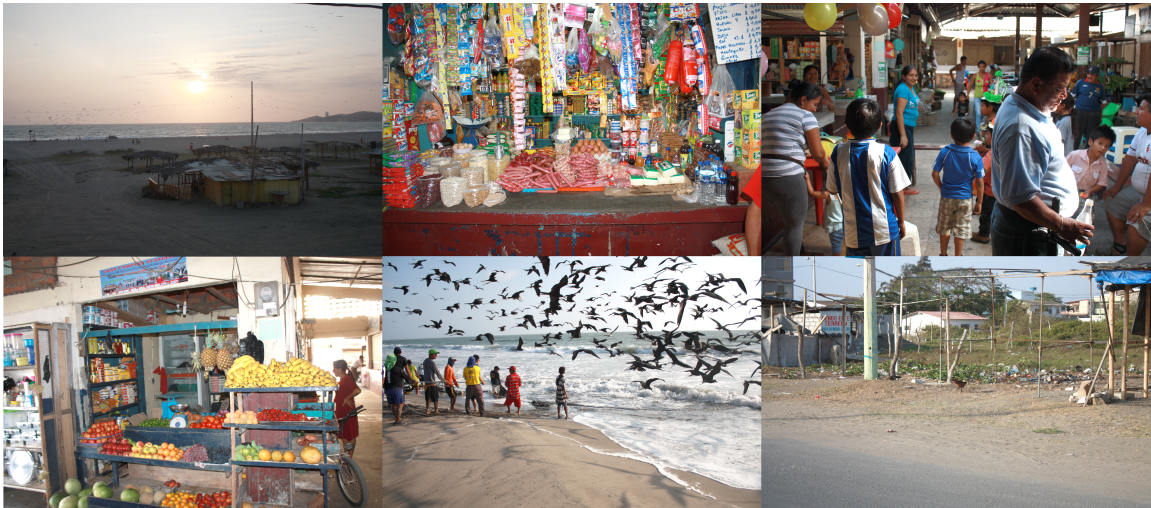


Figura 1. Entorno externo del cantón Playas.
Fuente: Elaboración propia

Localidad-

La ciudad de General José de Villamil, más conocida como Playas, está ubicada al suroeste del Ecuador y se encuentra a 96 kilómetros de la ciudad de Guayaquil. Su cantonización se llevó a cabo el 15 de Agosto de 1989, dividiendo sus poblaciones en: Data de Villamil, San Antonio y Engabao (Criollo, 2005). En 1982, Playas fue declarada por la UNESCO como, “El segundo mejor clima del mundo”. Con 14 kilómetros de extensión, es uno de los principales destinos turísticos del país, donde sus pobladores se dedican esencialmente a la pesca y agricultura. Playas de Villamil aún conserva algunas plantas endémicas¹ como el muyuyo y monte salado, vegetación de las zonas áridas de la costa ecuatoriana.

Centro Educativo-

La Unidad Educativa Laura Vicuña de la ciudad de Playas, es una institución básica fiscomisionada fundada en 1946, en la actualidad, educa a 700 niños. En cada paralelo se imparten materias básicas, se realizan actividades implementado una nueva modalidad de enseñanza mediante clases de entorno, cuyo propósito es orientar a los menores acerca del cuidado del ambiente ya que no existe mucha concientización de parte de los padres o la comunidad externa. Por esta razón se les brinda esta oportunidad de aprendizaje a los pequeños para que puedan aprender valores ambientales y aplicarlos en su vida diaria.

¹ **Endémico** se aplica al ser vivo que solamente se encuentra en una región determinada.



Figura 2. Entorno interno de la Unidad Educativa Laura Vicuña.
Fuente: Elaboración propia



Figura 3. Entorno externo de la Unidad Educativa Laura Vicuña.
Fuente: Elaboración propia

1.2 Planteamiento del problema

En un estudio realizado por la revista científica SpringerPlus, se considera que la conciencia ambiental se desarrolla en edades tempranas. "Se observa que los niños y niñas pequeños tienden a ver el daño causado a otros seres vivos como conductas más inadecuadas que la desobediencia a normas sociales" (Villarroel, 2013). Es necesario crear conciencia ambiental en los más pequeños, estimular el cuidado y calidad del ambiente en el que viven.

Como fue mencionado anteriormente, la Unidad Educativa Laura Vicuña está implementando proyectos de vida y clases de entorno, pero no logran concientizar de manera eficaz a los estudiantes; existe una carencia de respeto y cuidado hacia su alrededor, ya que diariamente deben limpiar de forma general los patios del establecimiento, debido a la cantidad de basura que los niños botan indiscriminadamente. Esto se debe a su cultura externa, por ello, la unidad educativa está tratando de fomentar aspectos ambientales positivos para que los niños los implementan fuera y dentro de la institución. (B. Pulla, comunicación personal, 15 de Mayo de 2015)

Al percibir esta problemática, se concluyó que era necesario un mecanismo de refuerzo para que los más pequeños puedan comprender sobre la importancia de la protección ambiental. Una forma eficiente para que un niño pueda aprender es por medio del juego. Se utiliza la dinámica del juego como material didáctico y herramienta educativa. "El juego es la más alta forma del desarrollo humano en la niñez, porque es en sí mismo la más libre expresión de lo que habita en el alma del niño" (Fröebel, 1851).

Este modo de aprendizaje cumple un papel determinante en la escuela y contribuye al desarrollo intelectual, emocional del pequeño (Gutierrez, 1996).

Muchos psicólogos y terapeutas consideran necesario el juego para el desarrollo intelectual. Piaget (1987), confirma que "todo el conocimiento está relacionado con las acciones del sujeto sobre los objetos". El juego ayuda a los niños a aprender de una manera casual. Así, puede practicar rutinas y secuencias de comportamiento, que luego se convierten en destrezas y habilidades para resolver los problemas de la vida. El psicólogo e investigador Jerome Bruner (1975), estudió los efectos del juego desde el Jardín hasta la Educación Primaria y cómo el niño puede resolver problemas por medio de esta dinámica.

Por medio de juegos de mesa diseñados para infantes se puede mantener su mente activa y aumentar su capacidad de aprendizaje ; son efectivos para activar destrezas, seguir reglas , aprender y comunicarse con el resto de los jugadores. De esta manera, se puede llegar a concientizar a los más pequeños y mantenerlos entretenidos a la vez. (Naegeli, 2011)

1.3 Justificación

En un fragmento del Artículo 71 de la Constitución de la República del Ecuador, menciona que : “El Estado incentivará a las personas naturales y jurídicas, y a los colectivos, para que protejan la naturaleza, y promoverá el respeto a todos los elementos

que forman un ecosistema.” (Constitución de la República del Ecuador, 2008). Este artículo tiene conexión con el tema del proyecto de titulación, debido a que el juego está promoviendo el respeto y cuidado del ambiente en los niños de la escuela Laura Vicuña.

El cantón de General Villamil Playas, posee 50.940 habitantes (INEC, 2010-2020) y es considerado un área protegida de la costa ecuatoriana. Hoy en día, existe una problemática ambiental debido al manejo inadecuado de los residuos sólidos urbanos generados por la comunidad (G.A.D Municipal de Playas, 2009). Se quiere implementar una cultura ciudadana consciente donde los mismos habitantes puedan tener un compromiso de responsabilidad ambiental, tanto en el cantón como en sus hogares. Actualmente, por medio del Ministerio del Ambiente, se están realizando charlas y eventos en las unidades educativas, incentivando a los niños y jóvenes a tener más conciencia sobre temas como: contaminación, reciclaje y cuidado de su entorno. Este año se realizarán charlas en la Unidad Educativa Laura Vicuña, donde a los más pequeños se los informará mediante actividades dinámicas como juegos externos, canciones y videos., No cuentan con materiales didácticos como son los juegos de mesa, que fomentan la reflexión de una forma divertida acerca del cuidado ambiental (W. Salveron, comunicación personal, 5 de Junio de 2015).

El Proyecto Playas Sustentable ha creado proyectos sobre el cuidado ambiental. Entre estos proyectos se encuentra la Campaña de Separación Selectiva de Residuos Sólidos Urbanos en el cantón Playas. Esta es una campaña informativa sobre los riesgos causados por la contaminación del medio ambiente (L. Luque, comunicación personal, 3 de Junio

de 2015). Estos proyectos desean generar cambios y hábitos preventivos para mejorar la calidad de vida de la población, ya que en Playas se ha evidenciado la problemática sobre el mal manejo de los residuos sólidos urbanos, generando focos infecciosos que ponen en riesgo a la población (G.A.D Municipal de Playas, 2009). El biólogo Luis Luque, Coordinador del Proyecto Playas Sustentable, explica cómo el nuevo relleno sanitario será un cambio positivo en la comunidad.

Dentro de los proyectos ambientales, se encuentra el proyecto financiado por la Unión Europea , ubicando estratégicamente tachos de reciclaje, residuos peligrosos y residuos orgánicos tradicionales a lo largo de todo el Malecón. (L. Luque, comunicación personal, 3 de Junio de 2015)

Es indispensable dar a conocer a la población adulta sobre los beneficios de protección y cuidado del planeta, a su vez enseñar a los más pequeños, como mencionó John F. Kennedy (1963) “Los niños son el recuerdo más importante del mundo y la mejor esperanza para el futuro”. Sin lugar a dudas, los infantes son los representantes más significativos que van a crear un cambio positivo o negativo en la sociedad según como sean educados.

Según Kant (1803) “La educación es indispensable para que la humanidad se desarrolle de manera positiva”. Establece que hay que “acostumbrar pronto a someterse a los dictados de la razón”. Cuanto antes se empiece a educar a las personas, es mejor.

Autores como Chateau , Piaget y Schiller, explican cómo el juego infantil es una actividad mental y física indispensable para el crecimiento del niño. Los juegos crean en el pequeño; habilidades, hábitos y hasta acciones. Mediante los juegos, los niños consiguen entrar en contacto con el mundo, es de vital importancia incorporar el juego como estrategia de aprendizaje. Schiller (1986) describe que "el hombre no está completo si no juega". Vygotsky (1977), dice que "El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño". Ambos teóricos indican cómo el juego toma un rol muy importante en la vida del ser humano.

Este proyecto va acorde con dos de los objetivos del Plan Nacional para el Buen Vivir 2013 –2017. Estos son:

- Objetivo 3. Mejorar la calidad de vida de la población.
- Objetivo 7. Garantizar los derechos de la naturaleza y promover la sostenibilidad ambiental territorial y global. (PNBV, 2013).

Está relacionado con las líneas de investigación de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, Educación y Comunicación y Artes, Letras y Conectividad Tecnológica (SINDE 2013). Así también, con las líneas de investigación de la facultad de Arquitectura y Diseño, Comunicación Visual y Gestión Publicitaria. (IPUR, 2013).

1.4 Objetivos del proyecto

1.4.1 Objetivo general:

Diseñar un juego didáctico ecológico de mesa para educar e informar sobre el cuidado ambiental a estudiantes de 6 a 8 años dentro de la Unidad Educativa Laura Vicuña de la ciudad de Playas.

1.4.2 Objetivos específicos:

- Desarrollar criterios de diseño en base a la recolección de información didáctica pedagógica.
- Desarrollo de elementos visuales para la creación del juego.
- Fomentar el uso correcto del juego mediante la construcción de un instructivo adecuado.
- Poner a prueba el juego de mesa, para observar y analizar la asimilación del los estudiantes de tercer año de educación básica de la Unidad Educativa Laura Vicuña.

1.5 Alcances y Limitaciones

1.5.1 Alcances

Llegar a inculcar valores en los estudiantes más pequeños de la Unidad Educativa Laura Vicuña sobre el cuidado ambiental. Crear conciencia y reflexión en los más

pequeños para que puedan entender más sobre el medio ambiente. Así mismo, generar en el menor; amor, preocupación y necesidad de querer cuidar su entorno.

1.5.2 Limitaciones

En el desarrollo del trabajo de titulación se evidencian las siguientes limitaciones:

- El entorno externo de los estudiantes, no es favorable ya que la mayoría de los padres no ven la necesidad del cuidado ambiental.
- La elaboración de un juego de mesa que capte la atención, entretenga y enseñe al menor.
- El material ecológico que se debe utilizar para la elaboración del juego, ya que es escaso en nuestro país, no se ajusta a las medidas necesarias, ni a la gama cromática que se requiere para llamar la atención de los niños de 6 a 8 años.
- El tiempo es un problema debido a la aplicación y elaboración de materiales.

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

En este trabajo se implementó la metodología proyectual. Se comenzó por analizar el entorno interno y externo para estudiar el fenómeno social existente en la unidad educativa. Paso a paso se desarrolló una propuesta alternativa, la cual fuese favorable de manera que se contrarreste el problema.

2.1 Investigación

Al inicio del presente estudio, se realiza una investigación de campo; en la cual se recopiló información de entrevistas no estructuradas o libres, a personas con cargos importantes que desarrollan de manera espontánea nuevas preguntas y permiten ampliar la investigación.

A continuación se detalla una breve descripción, propósito y/o datos más relevantes de cada entrevista:

Entrevista a la Directora de la Unidad Educativa Laura Vicuña:

Fue realizada a Sor Bertha Pulla, Directora de la Unidad Educativa Laura Vicuña de la ciudad de Playas; con el fin de reunir información sobre la institución, conocer sus horarios, las materias que se imparten, su historia como unidad educativa en el cantón de Playas. De igual manera, recopilar datos sobre actividades ambientales que se enseñan a los alumnos (Ver anexo 1).

Entrevista a uno de los Directores de “Playas Sustentable:

Fue realizada al biólogo Luis Luque, Director de la campaña “Playas Sustentable” del Municipio de Playas, quien explicó que el proyecto cuenta con el apoyo de la Unión Europea el cual tiene como propósito enseñar a los ciudadanos por medio de kits educativos sobre los procesos de reciclaje y la recolección de residuos sólidos. El objetivo de este proyecto es generar conciencia, cuidado y respeto ambiental para que de esta forma el Cantón de Playas sea un destino turístico de calidad, limpio y sustentable (Ver anexo 2).

Entrevista al Director del Ministerio del Ambiente en Playas:

Fue realizada al Licenciado Walter Salverón, Director del Ministerio del Ambiente en Playas de General Villamil, quien manifestó que cada mes se realizarán diferentes charlas ambientales y actividades dirigidas a los estudiantes de las unidades educativas del cantón. Por medio de estas actividades formativas, se desea generar una conciencia ambiental en los estudiantes de todos los colegios del cantón (Ver anexo 3).

La recolección de esta información fue de gran soporte y guía para conocer acerca de las actividades ambientales que se realizan en el entorno educativo y externo de Playas.

Durante la investigación de campo, se recorrió el cantón para buscar y analizar los distintos materiales endémicos de esta región, como: el muyuyo , bejuco, palma de coco , ceibo y algarrobo. El maestro artesano Javier Reyes y el Sr. Bonifacio Crespín Mite,

fueron de gran aporte para conocer acerca de estos materiales. Ambos son reconocidos en la zona por sus trabajos de madera artesanales, especialmente en muyuyo.

En esta área de investigación también se realiza documentación fotográfica de la parte interna y externa de la Unidad Educativa Laura Vicuña para analizar el contexto donde se desempeñan los menores. Además, se tomaron fotos de la señalética informativa , identificativas y reguladoras que están empleadas en el cantón para luego utilizarlas como recurso educativo en el juego de mesa.

En este trabajo de titulación, según los medios para obtener datos, se utilizó la investigación documental; recopilando documentos archivísticos como el material informativo empleado por el proyecto “Playas Sustentable”, la explicación de la campaña de separación selectiva de residuos sólidos urbanos y el objetivo a seguir. A su vez, en la feria realizada por el Día Mundial del Ambiente, el 22 de Junio se recopiló información sobre otras actividades como: Reservas de producción de fauna y demás fechas celebradas mundialmente. Estas actividades se realizan dentro del cantón por parte del Ministerio de Ambiente y la Unidad de Protección del Ambiente.

Como investigación de documentos bibliográficos, se recopiló información teórica e investigaciones de gran aporte al proyecto de tesis.

La investigación transdisciplinaria se define como disciplinas que trabajan en conjunto para crear nuevos métodos e innovaciones frente a una problemática (SEP, 2014). En este trabajo de titulación se implementa la investigación transdisciplinaria ya que abarca un

área fuera de competencia profesional, como lo es la pedagogía y psicología, las cuales sirven para reforzar la fundamentación del juego.

2.1.1 Público

El grupo objetivo hacia el cual está dirigido este proyecto, comprende a los niños de tercer año de educación básica de la institución. Ellos manipularán el material didáctico que está enfocado hacia la educación ambiental y las acciones para el cuidado de su entorno.



Figura 4. Estudiantes de la escuela en clases.

Fuente: Elaboración propia

2.1.2 Escenario

El escenario donde se realiza el juego es dentro de las instalaciones de la Unidad Educativa Laura Vicuña de la ciudad de Playas, en el paralelo A de tercero de educación básica.



Figura 5. Estudiantes jugando en uno de los espacios recreacionales más pequeños de la escuela.

Fuente: Elaboración propia

2.1.3 Historia de la Unidad Educativa Laura Vicuña

La Unidad Educativa Laura Vicuña, se fundó el 14 de Junio de 1946, está ubicada en la ciudad de Playas y forma parte de la congregación religiosa FMA (Filiarum Mariae Auxiliatricis). Las instituciones educativas de la Sociedad de Madres Salesianas del Ecuador, tienen como fin formar a niños, niñas y jóvenes del país, por medio de un proceso educativo que promueve los valores humanos y espirituales. (FMA,2011)

La religiosa de la institución, Sor Bertha Pulla, declaró que en la actualidad educan a 700 niños diariamente; ofreciéndoles materias básicas como Lengua, Literatura, Matemáticas, Ciencias Naturales , Estudios Sociales y materias extras como Inglés, Entorno y Computación. Según la reseña de la institución, como plantel tienen la misión de ofrecer una formación integral inspirada en la acción pedagógica – pastoral de Don Bosco y Madre Mazzarello. La institución forma niñas , niños y jóvenes con un claro

compromiso humano, cristiano , solidario, creativo y proactivo. (B. Pulla, comunicación personal, 15 de Mayo de 2015)

2.1.4 Proyectos ambientales en la institución

En cada paralelo se les ofrece proyectos de vida o materia de entorno, la cual tiene como propósito: guiar , educar y concientizar a los estudiantes sobre la importancia de cuidar y respetar al medio ambiente. Como actividad extra cada día de la semana, antes de empezar las clases, se les brinda unos minutos de reflexión diaria a los niños. Durante este tiempo, se les habla sobre valores de respeto hacia la naturaleza, el reciclaje o acontecimientos cotidianos. Además de esto, la institución cuenta con un espacio grande donde cuidan a varias especies de aves, poniendo en práctica lo inculcado en teoría. Este tipo de prácticas también ha marcado una diferencia entre las otras instituciones educativas del cantón Playas. (B. Pulla, comunicación personal, 15 de Mayo de 2015)

2.1.5 Educación ambiental de otras organizaciones

G.A.D Municipal de la ciudad de Playas (Campaña ‘Playas Sustentable’)

Según el biólogo Luis Luque, uno de los directores del proyecto “Playas Sustentable”, existen unidades educativas dentro de Playas que manejan el tema de educación ambiental, pero no todos profundizan sobre el tema como se debería. Por medio del Municipio y el Ministerio del Ambiente de Playas, se han creado proyectos estratégicos educativos donde se los informa de manera directa a los estudiantes.

Uno de estos proyectos ha sido organizado por el Municipio de Playas y financiado por la Unión Europea. Esto es en función al decreto gubernamental del cantón, el cual desea erradicar los ‘botaderos a cielo abierto’. A su vez, buscan sensibilizar a la población por medio de charlas, socialización dentro de la comunidad y lograr que los residentes del cantón separen los desechos en sus hogares, así como en los tachos ubicados a lo largo de todo el Malecón. (L. Luque, comunicación personal, 3 de Junio de 2015)

Playas Sustentable ha comenzado a realizar planes y acciones, las cuales consisten en premiar al colegio que esté trabajando en función del medio ambiente. Existen cinco colegios pilotos que participan en la acción que está tomando Playas Sustentable. Estos fueron elegidos por el Municipio de Playas, según la cantidad de estudiantes que poseen por instituto. Estos colegios son: Colegio Militar número 8 (Comil), Colegio Fiscal Playas de Villamil, Colegio Fiscal Mixto Dr. Rashid Torbay, Colegio María Luisa Luque de Sotomayor y Colegio 15 de Agosto. (L. Luque, comunicación personal, 3 de Junio de 2015)

Estas instituciones son entrenadas y calificadas por los estudiantes del Colegio UESS y el Colegio Americano de la ciudad de Guayaquil. Cada nuevo inicio de clases vuelven a comenzar esta socialización en estos cinco colegios. Estas charlas son una herramienta científica para los niños y jóvenes, donde ellos deben poner a prueba sus conocimientos ambientales. (L. Luque, comunicación personal, 3 de Junio de 2015)



Figura 6. Kit informativo de la campaña Playas Sustentable
Fuente: GAD Municipal de Playas



Figura 7. Campaña Playas Sustentable
Fuente: GAD Municipal de Playas

Ministerio del Ambiente , Playas

Figura 8. Material expuesto en la feria del Día mundial del Medio Ambiente
Fuente: GAD Municipal de Playas

Por otro lado, encontramos al Ministerio del Ambiente el cual va a comenzar a dar charlas educativas sobre conciencia ambiental en los colegios a partir del 2015. El Lcdo. Walter Salveron, director del Ministerio del Ambiente en Playas expuso que solamente les falta la autorización del distrito para ingresar a dar charlas en las escuelas. Este año iniciarían con las escuelas mas pequeñas, como la Unidad Educativa Laura Vicuña y el Colegio Zenón Macías. El proyecto funciona por medio de calendarios ambientales, donde todos los días del mes tienen actividades dinámicas o charlas en diferentes escuelas y colegios del cantón.

El Ministerio como tal, está impulsando a la comunidad para que tenga valores ambientales. Según el Lcdo. Salveron, ellos ya tienen todo listo para empezar a educar a los niños y jóvenes de las instituciones. Comunicó que el 8 de Junio iban a realizar actividades en el Colegio Zenón Macías Vera, para explicarles sobre el Día Mundial de los Océanos (W. Salveron, comunicación personal, 5 de Junio de 2015).

El perfil de los estudiantes, como dice el Lcdo. Salverón, los jóvenes y niños del cantón tienen conciencia sobre su entorno y les da gusto poder informarlos sobre temas ambientales (W. Salveron, comunicación personal, 5 de Junio de 2015).

Se realizó como estudio de campo una grabación para analizar la postura de los estudiantes de tercero de básica frente al tema ambiental. En esta grabación, algunos de los niños revelaron que si saben reciclar y la mayoría no bota basura, pero las personas de su entorno, sí (Ver Anexo 4). Se observa como la postura del Lcdo. Salveron es correcta, si les importa cuidar su entorno y les interesa saber sobre temas relacionados.

El Ministerio también busca mantener el cantón limpio por medio de las actividades de limpieza que se llevan a cabo durante el feriado de Carnaval; con el fin de reducir la contaminación y concientizar para que los ciudadanos hagan uso de los contenedores de basura. Siendo el MAE la autoridad ambiental máxima del país, siempre están ayudando a mantener las playas ecuatorianas limpias (MAE , 2015).

Interpretación -

En la actualidad los proyectos que se desarrollan en el cantón son de gran importancia, ya que están fomentando el cuidado ambiental en algunas instituciones y al estar financiados por entidades exteriores, están creando proyectos o campañas notables. A su vez , se deberían implementar más iniciativas ecológicas en el cantón Playas, que ayuden a contrarrestar la cantidad de residuos y desechos generados por los ciudadanos. Es menester educar a la población para introducir una cultura ambiental que a su vez ayude y mantenga el incremento turístico, ya que Playas es una de las áreas protegidas más visitadas. En Febrero del 2015, tuvieron aproximadamente 36,000 visitantes. (MAE, 2015)

CAPÍTULO III

ANÁLISIS

3.1 La cultura infantil

En la edad escolar, los niños se vuelven más sociables, comienzan a trabajar en pares o equipos donde hacen referencia al compañerismo , aprenden a compartir y defenderse como iguales (Berndt,1999). Los niños que no se les permite jugar con otros están en desventaja porque no se acoplan, ni pueden socializar (Berger 2006, pg.396). Se toma en referencia esta información para crear una técnica de juego grupal, analizando la importancia que tiene la integración en el juego y el aprendizaje.

3.2 Las características e información según pedagogos y psicólogos analizando las edades de 6 a 8 años

A los 6 años comienza la enseñanza obligatoria cuando inicia la educación primaria y a madurez cerebral para responder a nuevas exigencias académicas: Aumenta mucho su curiosidad y entran en una etapa donde pueden realizar actividades escolares tales como leer, escribir , sumar, etc (Díaz, s.f). El rango de edad del público objetivo va acorde, ya que comienzan a tener madurez y responder a exigencias académicas. De esta forma, se puede sembrar valores positivos y direccionar por medio del juego a respetar su alrededor. Esta es una etapa en que el niño comienza a ser más independiente y adquirir

pequeñas responsabilidades diarias como vestirse, lavarse los dientes, pero aún necesitan ayuda de los adultos para que su vida tenga un orden (González, 2003). Debido a esto, se toma en consideración que el juego debe ser guiado por un adulto, ya sea un profesor o personal de la institución, de esta forma se puede mantener el orden y correcto uso del material didáctico.

Los menores de 6 a 8 años disfrutan de actividades dinámicas de movimiento y agilidad ; se centran en juegos de reglas donde tendrá que aprender y respetar normas. Los juegos en grupo son formas de ensayar su manera de interactuar con otros niños. Durante este rango de edad, les gusta los juegos de mesa con preguntas y respuestas sobre distintas materias. (Díaz, s.f). El juego de mesa debe tener reglas, preguntas dinámicas y fáciles de captar para que el niño pueda mantener su atención en la actividad lúdica.

El doctor Havighurst (1976), habla sobre el desarrollo de la infancia media que tiene una apertura de los 6 hasta los 12 años de edad, donde el pequeño comienza a convivir más con sus compañeros y a desarrollar conciencia, moral y valores. Ahora bien , Piaget (1962) denominó las edades entre los 2 y 7 años como la etapa pre operacional, momentos en el que el pequeño cada vez más se da cuenta de su conducta y acciones. Diane Papalia, Sandy Wendkos Old y Ruth Duskin Feldman (2005) hablan sobre la niñez intermedia que oscila de los 6 a los 12 años, cuya característica es que a estas edades los compañeros adquieren gran importancia y roles en su vida. Estos autores hablan sobre la infancia media, intermedia y la operacional; las tres haciendo referencia a características importantes que se deben tomar en consideración al crear el juego de mesa. Es de gran

relevancia el rango de los 6 años en adelante, ya que los niños empiezan a desarrollar valores y a darse cuenta de sus acciones, a su vez destacan que en este rango de edades a los infantes los motiva, agrada y favorece relacionarse con sus compañeros.

3.3 La atención

Es un mecanismo que implica el interés auto-controlado y alerta a conductas. La referencia del tiempo de atención promedio de los niños de 6 a 7 años es de 30 minutos y de 7 a 8 años, de 35 minutos aproximadamente (González, 2010). Estos datos van a denominar la duración del material lúdico para que no desvíen su atención y sigan motivados a jugar. De esta forma pueden llegar a una reflexión y análisis para luego aplicarlo en su vida cotidiana.

3.4 Juegos didácticos e importancia del desarrollo lúdico:

Los juegos didácticos pueden aumentar el nivel de asimilación de los conocimientos educativos, la formación y desarrollo de hábitos. Estos estimulan la creatividad en el infante donde puede auto expresarse y auto explorar. El juego es fundamental en la estructuración del pensamiento infantil, en la construcción del lenguaje y la representación objetiva de la realidad (Burgos, 2008). Tomando en referencia esta investigación, ya que recalca como los juegos didácticos ayudan en la educación escolar. También generan hábitos, conocimientos y direcciona conductas, por medio de este juego

de mesa se quiere llegar a activar la conciencia y el cuidado ambiental en los estudiantes de tercero de la Unidad Educativa Laura Vicuña.

Según Jean Piaget (1956), el juego se clasifica en tres tipos: los juegos de ejercicio o motor (dos años), los juegos simbólicos (dos y los cinco años) juegos simbólicos y juegos reglados, que son los juegos socializados, puesto que se juegan a partir de dos o más miembros. En este tipo de juego podemos encontrar los juegos de mesa, ya que activan la participación, tiene un orden y establece reglas a seguir.

3.4 Beneficios de los juegos de mesa:

Los juegos de mesa son excelentes para mantener la mente activa, desarrollar destrezas, desafiar y pensar de manera más ágil, seguir indicaciones y ampliar habilidades (Naegeli, s.f). Los juegos tradicionales como los juegos de mesa, son ideales para el desarrollo mental, participación y agilidad mental.

3.6 Juegos de mesa en el mercado para niños de 6 a 8 años:

Todos los juegos de mesa tienen una estrategia que es la que va a llevar al jugador a su objetivo final del juego. En cada uno de ellos plasman el tipo de material, precios y clasificación general del producto como tal. Los juegos de mesa que se muestran a continuación son los 10 principales juegos utilizados por niños de 6 a 8 años. Todos son dinámicos, divertidos, muy llamativos gráficamente, tienen reglas a seguir y son de aproximadamente 25 a 30 minutos cada uno.



Figura 9. Top 10 juegos de mesa para niños de 6 a 8 años
Fuente: Andreasnotebook.com

3.7 Guías de usuarios de juegos.

Por medio de la investigación de campo y documentación, se analizó que la información que se debe especificar directamente en el instructivo de la mayoría de juegos de mesa son : contenido , objetivo , preparación del juego, casilleros especiales, la forma en que se debe jugar , las reglas y cómo se gana.

3.8 Materiales ecológicos que son endémicos de la costa ecuatoriana

El Ecuador es un país que posee diversidad biológica, es considerado uno de los 17 países mega diversos en cifras registradas de especies, en comparación con otros países , se concluye que Ecuador es el más biodiverso del mundo (Mittermeier et al, 1997, 1998)

Los materiales ecológicos son los productos obtenidos por medio de sistemas ecológicos de producción original, se utilizan materiales orgánicos, naturales y reciclados. En la costa ecuatoriana existe una gran cantidad de especies endémicas reconocidas en la región. En el cantón de Playas existen variedades de plantas endémicas como: algarrobo , cullulle , muyuyo, bejuco, junquillo, aramo, cascol, ceibo. En la siguiente tabla se puede ver las 3 especies endémicas reconocidas del cantón:

Tabla 1

Plantas endémicas más reconocidas en Playas

NOMBRE COMÚN	NOMBRE CIENTÍFICO
Junquillo	(Scripus)
Muyuyo	(Cordia lutea)
Bejuco	(Cissus verticillata)

Tabla 1. Plantas endémicas más reconocidas en Playas

Fuente: Recuperado de Infoagro. Copyright 2011 por la Compañía Infoagro.

El Sr. Javier Reyes y el Sr. Bonifacio Crespín Mite, considerado el Rey del Muyuyo, son dos excelentes maestros artesanos que trabajan con este árbol. Según el Sr. Javier Reyes, el muyuyo es un material resistente y se puede trabajar con facilidad. Considera que el muyuyo es el más representativo de el área, debido a su aporte en el desarrollo cultural y económico en zonas peninsulares como: Cerecita, Progreso y Playas. Una famosa frase proveniente de los habitantes de la zona es: “El muyuyo es nuestro hermano” (Burgos y Wilches , 2002). Con este tipo de material se pueden realizar artesanías, muebles, lámparas, tablas de surf y tiene una gran acogida por los turistas que visitan estas áreas.

3.9 Eco diseño

Félix Sanz y José Lafargue (2002) menciona que por medio del eco-diseño se está fomentando un impacto menor y una mayor vida útil del producto. El eco diseño es una herramienta para el desarrollo sustentable, la cual ayuda a contaminar menos el entorno de las personas debido a su mínimo impacto ambiental utilizando materiales reutilizados o reciclados. Se toma en cuenta su diseño para utilizar menor cantidad de recursos y reducir tamaños y gastos innecesarios.

3.10 Proyectos similares

En el trabajo de maestría de Andrea Carolina Mora Vega, estudiante de la Universidad de Palermo, se encontraron temas afines a la problemática de este trabajo de titulación. La investigación de Mora, expresa importantes datos sobre el diseño sustentable en los juegos didácticos.

En los últimos años se ha evidenciado muchos desastres naturales y problemas ecológicos provocados por la contaminación. La ecología en la pedagogía es considerada con la educación ambiental, la cual relaciona al ser humano con su entorno. Esta problemática es cada vez más estudiada y tomada en cuenta debido a su relevancia en la formación escolar, siendo los profesores los encargados de fomentar el respeto y transmitir prácticas ecológicas.

El estudio del medio ambiente en la pedagogía comenzó a surgir a finales del siglo XIX (Giolitto,1984) , siendo el entorno natural un eje central de la sociedad en el que las personas tiene un rol protagónico y son beneficiados por medio de recursos naturales de la tierra. En 1968, la UNESCO unificó al medio ambiente con la escuela y a su vez en países de Europa como Suecia, Francia y el Reino Unido, se incorporó la educación ambiental.

La educación ambiental se centra en el ambiente, “un aspecto muy importante para el desarrollo del ser humano, no se limita a un único entorno inmediato, sino que se extiende para incluir las interconexiones entre los entornos, y sus influencias externas”

(Bronfenbrenner, 1991). Como menciona en esta información Bronfenbrenner los individuos se desplazan en un entorno y se conectan con su alrededor, obteniendo conductas externas de los entornos.

Lo que la educación ambiental busca es sensibilizar a la población sobre su entorno y deterioro de los ecosistemas. Aquí también se analiza el comportamiento de los sujetos frente a problemáticas ambientales.

Según la Lcda. Guillermina Fleitas (2012), “Los niños se caracterizan por el aprendizaje simbólico, lúdico, por lo que el juego se convierte en una actividad muy importante, siendo la principal herramienta de la expresión y medio para el aprendizaje del niño, por medio de la cual conocemos sus emociones, sensaciones, pensamientos, ideas, gustos.”

El término “didáctico (didastékene) significa “el arte de enseñar”. Los juegos didácticos necesitan que el niño participe directamente , de esta forma originan la dinámica juego-aprendizaje, se genera el desarrollo psicosocial, enseñanzas, creatividad (Mora, 2013). Se considera a los juegos didácticos como fuentes de aprendizaje ya que provocan la acción, la reflexión y la expresión (García, 2011).

Toda este análisis favoreció como respaldo científico de más autores, psicólogos e individuos que conocen sobre la importancia de la educación ambiental en las escuelas y sobre la enseñanza juego – aprendizaje.

Juegos de mesa analizados

Se estudió los siguientes juegos de mesa ya que fueron elaborados para un fin educativo ambiental.



Figura 10. Juegos de mesa
Fuente: juegosonline.com



Figura 11. Relevancia estructural en los juegos de mesa analizados
Fuente: Elaboración propia

En estos 4 juegos sencillos hacen hincapié al tema de educación ambiental por medio de juegos de mesa . Se establece como más relevante los colores que se usan en los tableros para llamar la atención, son tonos fuertes y vivos. El texto es fundamental, ya que debe ser ubicado de manera legible para el niño. Como último aspecto tenemos la forma del juego , es importante darle dinamismo y que los jugadores estén atentos a su turno.

CAPÍTULO IV

ANTEPROYECTO

4.1 Criterios de diseño

4.1.1 Medidas y pasos antes de la elaboración del juego de mesa

Por medio de la parte de investigación documental y la de campo, se recopiló la gran mayoría de información que se necesita para empezar a crear y diseñar el juego. Se comenzó por evaluar a los pequeños y analizar sus acciones por medio de una lista de atributos (Ver anexo 4) donde se colocan las partes positivas y negativas del grupo . Para ahondar más en su comportamiento ya directo , junto con el apoyo bibliográfico encontrado, se analizan palabras claves que les llaman la atención y que son diariamente utilizadas por ellos. Se observó que la mayoría repetían la palabra “Oyeee”, como símbolo de admiración (Ver anexo 5).

Luego de tener estos datos se comenzó estudiar, se empezó por elegir temas principales que tengan que ver con los problemas ambientales actuales. Con la investigación documental se obtuvo datos significativos de para las posibles ideas de elaborar en el juego (Ver anexo 6). A su vez, se observaron programas televisivos para niños de 6 a 8 años donde la mayoría tenían aptitudes y temáticas similares (Ver anexo 7).

Por medio de la profundización de la lista de atributos, las palabras más utilizadas y el estudio de los programas televisivos para el público objetivo, se concluyó que los pequeños de 6 a 8 años les atraen las temáticas donde pueden explorar, salvar, ayudar, tener súper poderes. No se quedan atrás las temáticas donde ocurran sucesos de acción, aventura y donde ellos pongan en práctica su imaginación.

Se conectó este proceso para llegar al título y creación del nombre final. La identidad de marca para el juego se estableció como: “Guardianes de la Tierra”, debido a la relación que se quiere fomentar en los niños con su entorno y posturas frente a los problemas ambientales. De esta forma, el objetivo es crear una conexión directa entre el juego de mesa y los pequeños, en el cual ellos se pueden sentir identificados y tomen el rol como guardianes de la tierra para ayudar por medio de sus acciones al planeta.

Después de este proceso, se comenzó a buscar las propuestas por área de estudio, esquemas del juego donde estarían las dinámicas, la estrategia, los diversos temas a tratar e íconos para la ejecución del juego de mesa.

Como proceso final, se evalúa el material ecológico que existe en el país y en el cantón, sus costos, beneficios y dificultades para ser implementados.

4.1.2 Realización de propuestas iniciales de logo Guardianes de la Tierra, boceto y digitales.

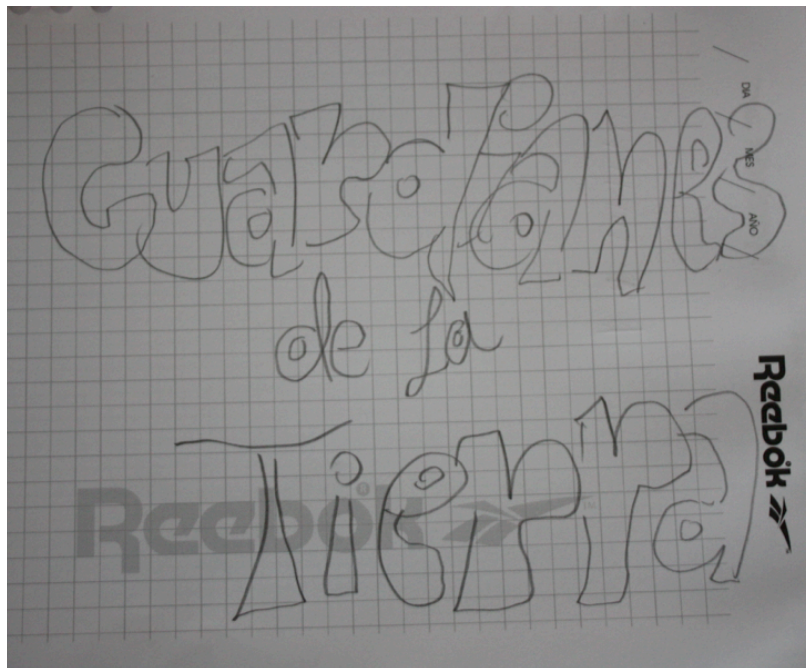


Figura 12. Primeros bocetos del logo
Fuente: Elaboración propia

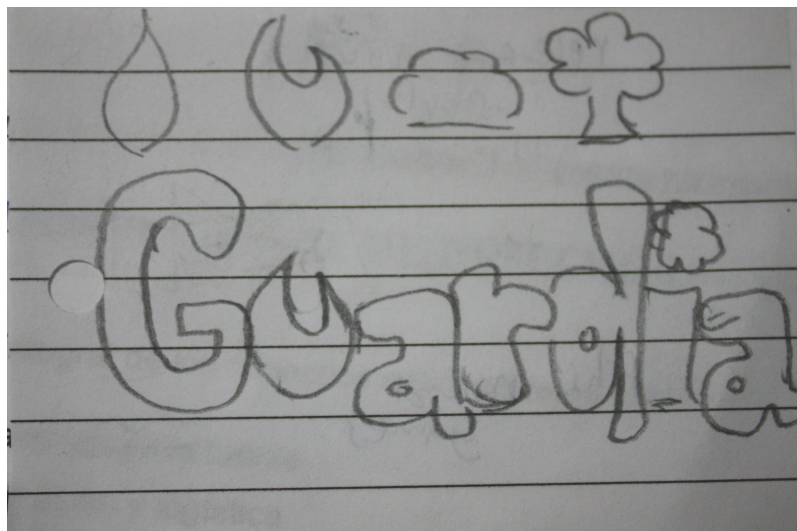


Figura 13. Primeros bocetos del logo
Fuente: Elaboración propia



Figura 14. Primera propuesta del logo
Fuente: Elaboración propia



Figura 15. Segunda propuesta del logo
Fuente: Elaboración propia



Guardianes
de La
Tierra®

Figura 16. Tercera propuesta del logo
Fuente: Elaboración propia



GUARDIANES
DE LA
TIERRA®

Figura 17. Cuarta propuesta del logo
Fuente: Elaboración propia

Evaluación de marca

Se realizaron preguntas fáciles a cuatro alumnos de Tercero de Educación Básica sobre los logos y cuál de ellos prefieren.

Las preguntas fueron las siguientes:

1. ¿Cuál te gusta más?
2. ¿Cuál te parece divertido y llamativo?
3. ¿Cuáles de los colores te gustan más?



Figura 18. Preguntas sobre evaluación de marca
Fuente: Elaboración propia

La primera y tercera propuesta fueron descartadas debido a que no les causo mucho impacto y la primera propuesta no es funcional para implementarla en piezas gráficas. La segunda y cuarta propuesta fue de mayor agrado.

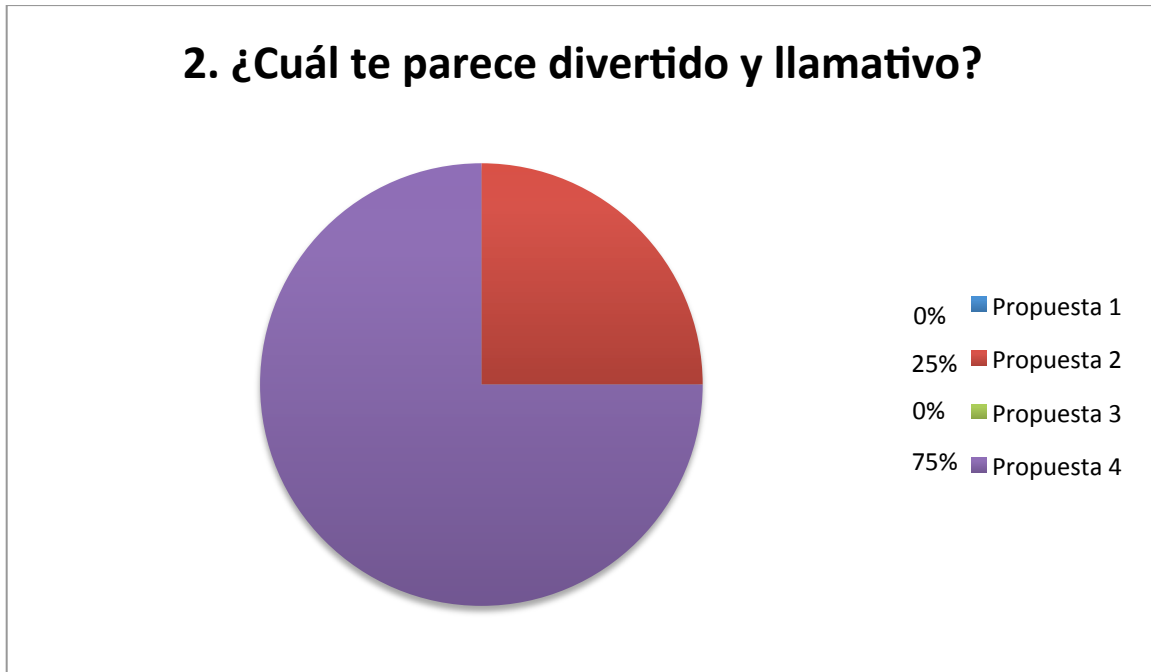


Figura 19. Preguntas sobre evaluación de marca
Fuente: Elaboración propia

Tres de cuatro alumnos especificaron que les parecía la cuarta propuesta llamativa y uno de los cuatro alumnos comentó que la segunda propuesta le parecía divertida, ya que le recuerda a la forma de superman.

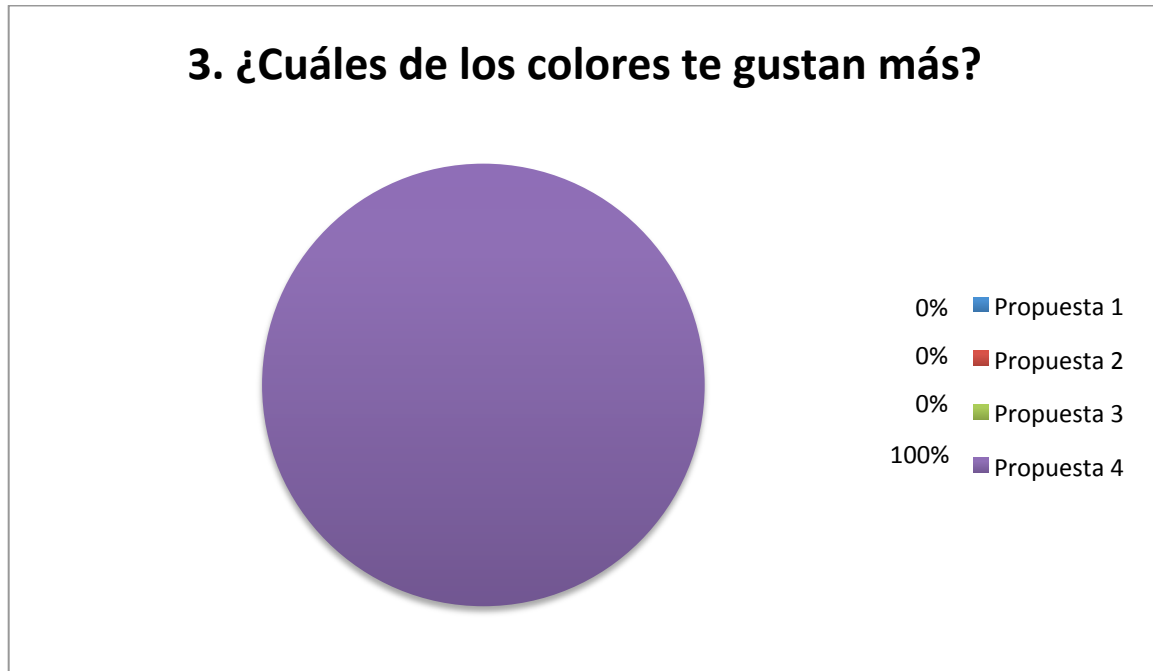


Figura 20. Preguntas sobre evaluación de marca
Fuente: Elaboración propia

En las preguntas los cuatro alumnos les gustó los colores y la tipografía de la última propuesta, comentaron que los colores especialmente el magenta les llamaba la atención.

Conclusión de marca

Se optó por utilizar la cuarta propuesta ya que contrasta visualmente mejor y según el público objetivo la apreciaron más por su tipografía en mayúscula y su cromática (Ver anexo 9). Esta propuesta también es funcional y legible para implementarla en las piezas gráficas como el tablero del juego y tarjetas.

4.1.3 Construcción de marca

Guardianes de la Tierra es un juego didáctico que va a funcionar como una herramienta de enseñanza-aprendizaje para niños de 6 a 8 años de edad. La imagen corporativa de Guardianes de la Tierra ha hecho hincapié los valores que se quiere expresar como marca y los que son necesarios para una correcta representación corporativa.

Valores:

- Dinamismo
- Entretenimiento
- Energía
- Movimiento

4.1.4 Logo o logotipo

La marca de Guardianes de la Tierra posee una tipografía gruesa , san serif, clara y legible. Algunas letras están ubicadas en diferentes ángulos en espacios establecidos, lo que le da movilidad a la marca. Esta tipografía resalta los valores establecidos, es una tipografía que nos connota diversión, recreación, aventura y dinamismo. A su vez, su cromática le da vitalidad con colores llamativos que contrastan para captar visualmente la atención de los pequeños.



Figura 21. Logo final
Fuente: Elaboración propia

4.1.5 Isotipo o símbolo

El signo visual que se representa es la forma de una hoja sin detalles que pueden visualmente causar ruido. Las hojas se relacionan con la vegetación que forma parte de la tierra. Estratégicamente está ubicada en la parte superior de la letra i, para así unificarse con el logo.



Figura 22. Isotipo de logo
Fuente: Elaboración propia

4.1.6 Familia tipográfica

Para el logo de la marca se usan dos familias tipográficas: Buka Bird y Krash. Estas son dos tipografías que se aplican por su nitidez, legibilidad y atractivo diseño infantil. Se puede observar cómo unas letras están ubicadas estratégicamente para dar movimiento al logo.

BUKA BIRD
KRASH

Figura 23. Tipografía utilizada
 Fuente: dafont.com

A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m
n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Figura 24. Tipografía utilizada – BUKA BIRD
 Fuente: dafont.com

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
1234567890

Figura 25. Tipografía utilizada - KRASH
Fuente: dafont.com

4.1.7 Modulación

La modulación nos ayuda a la construcción de logo; se ahorra tiempo y se mantiene la estructura perfecta del mismo. Por medio de la retícula podemos mantener una proporción exacta, trazos originales, estabilidad visual para su posterior reproducción y futuras ampliaciones o reducciones de la marca. Cada cuadro establecido en la retícula tiene como medida un espacio “X”.



Figura 26. Retícula, dimensiones en base del plano.
Fuente: Elaboración propia

4.1.8 Área de protección

El área de protección es de suma importancia puesto que ayuda a mantener espacio suficiente alrededor para que se pueda leer con facilidad la marca. Asegura las reproducciones de la marca, manteniendo las características y proporciones sin confundirse con otra marca.

Existe la zona crítica de la marca o área de reserva, esta es la aproximación máxima que podrían tener los elementos o signos que acompañen la marca gráfica. En esta marca está establecido dejar 2x a los costados de la marca y 2x en la parte superior e inferior. Se debe dejar el espacio adecuado en blanco sin ningún otro elemento externo para que no se pierda o deje de ser legible.

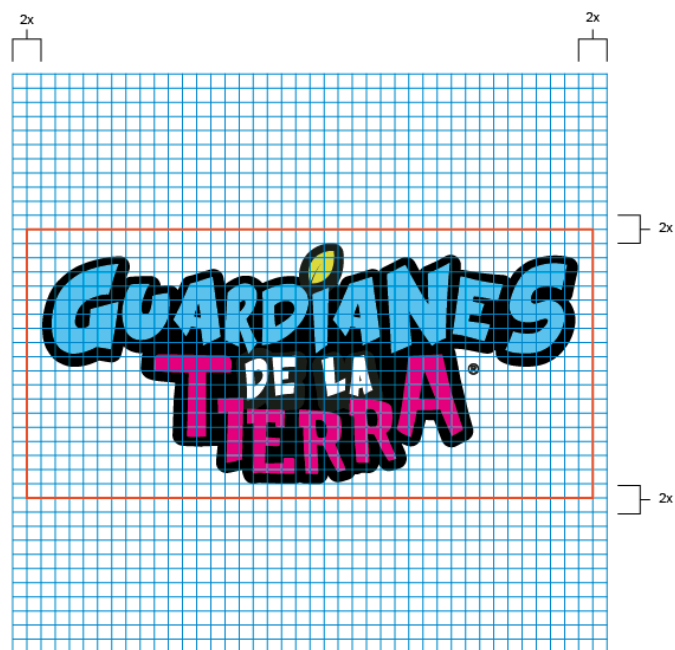


Figura 27. Área de protección
Fuente: Elaboración propia

4.1.9 Normalización de tamaños

La marca de Guardianes de la Tierra tiene algunos tamaños que están permitidos para su reproducción y la reducción máxima de la marca. Esto sirve para que no se desvirtúen las características de la marca.

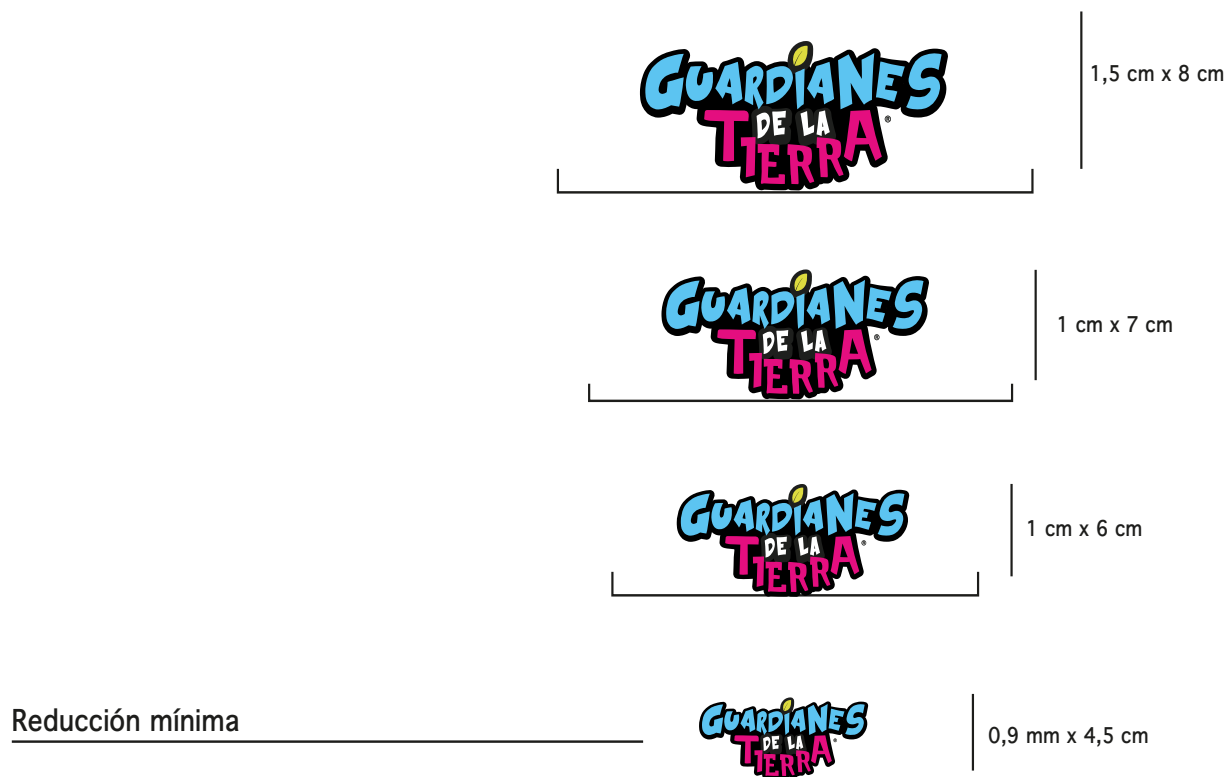


Figura 28. Normalización de tamaños
Fuente: Elaboración propia

El tamaño de las tarjetas del juego son el máximo tamaño que se puede reducir a la marca.

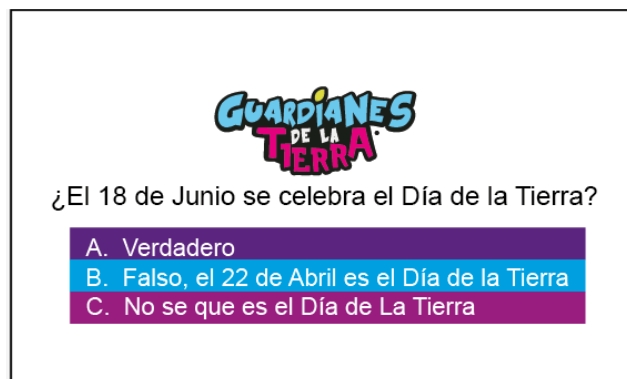


Figura 29. Normalización de tamaños
Fuente: Elaboración propia

4.1.10 Composición cromática



Figura 30. Logo final
Fuente: Elaboración propia



Figura 31. Logo final
Fuente: Elaboración propia



Figura 32. Logo final
Fuente: Elaboración propia

Una parte esencial de toda identidad visual está definida por sus códigos cromáticos, las cuales han de ser asociados automáticamente con la personalidad y la imagen de este. Se implementan cinco colores en la composición de la marca ya que contrastan de manera efectiva. La cromática de la marca utiliza el color negro, cian, verde amarillo magenta y blanco. Se establece un contraste armonioso y llamativo visualmente. La unión de esta cromática para el logo es funcional y cumple con los valores de la marca. Por este motivo, no se utilizan otros tonos ya que se necesita el debido contraste con otros elementos en el tablero del juego y en su packaging.

4.1.11 Paleta cromática de marca

CMYK

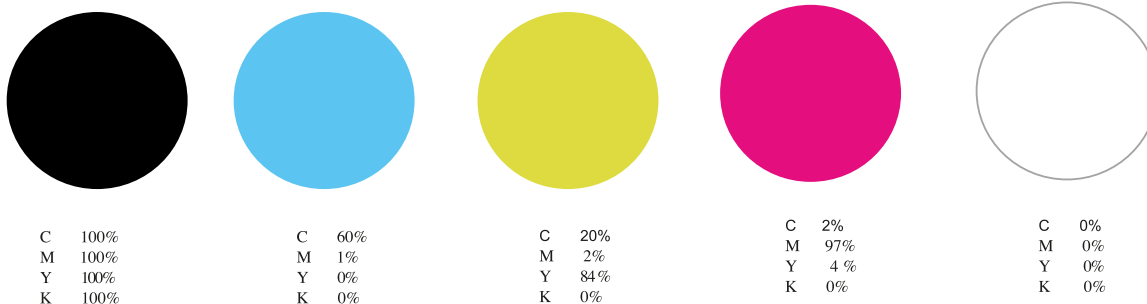


Figura 33. Paleta final de marca
Fuente: Elaboración propia

RGB

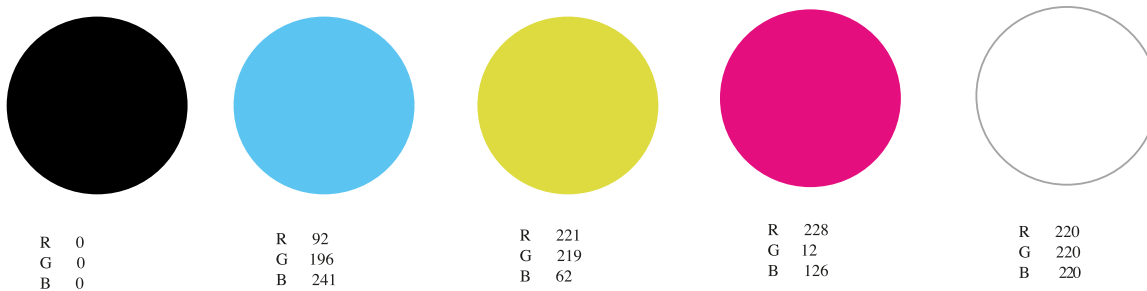


Figura 34. Paleta final de marca
Fuente: Elaboración propia

Gestión de color

- Perfil - coated (couché)

C 32%

M 100%

Y 1%

K 0 %

L 41

A 62

B -18

R 154

G 0

B 111

- Perfil – Newsprint

C 32%

M 100%

Y 1%

K 0 %

L 43

A 56

B -26

R 149

G 31

B 132



Figura 36. Bocetos de íconos
Fuente: Elaboración propia

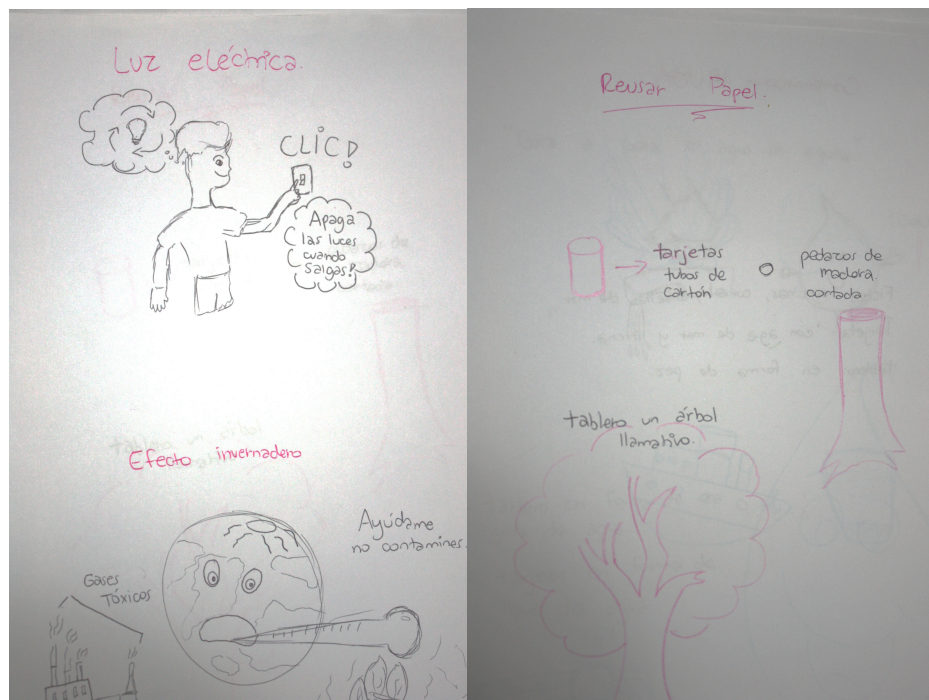


Figura 37. Esquemas del juego
Fuente: Elaboración propia

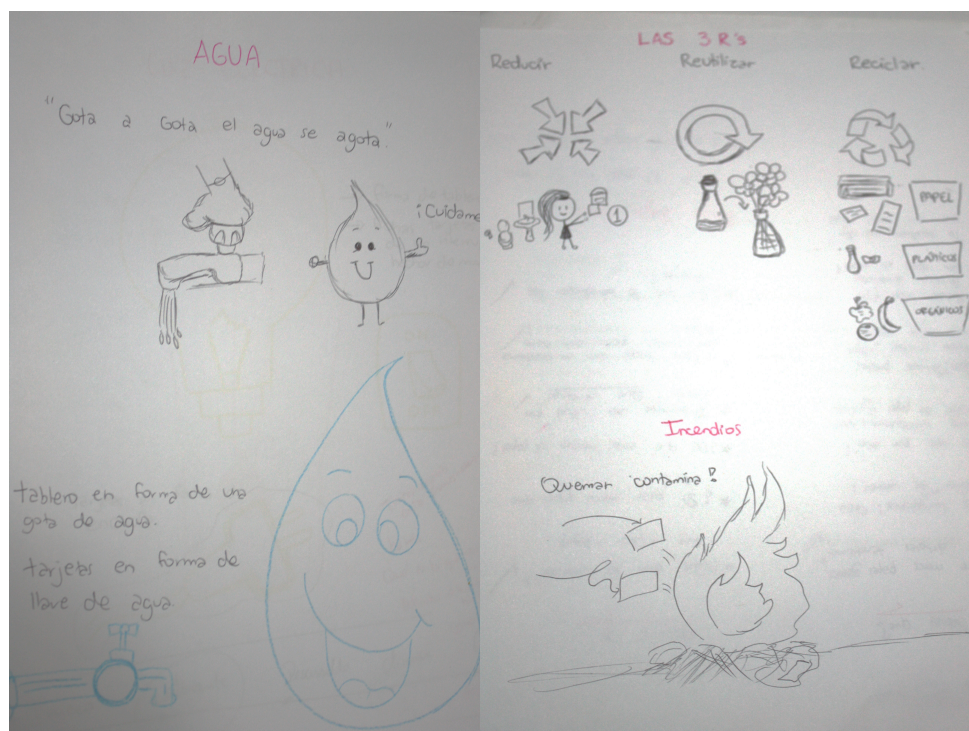


Figura 38. Esquemas del juego
Fuente: Elaboración propia

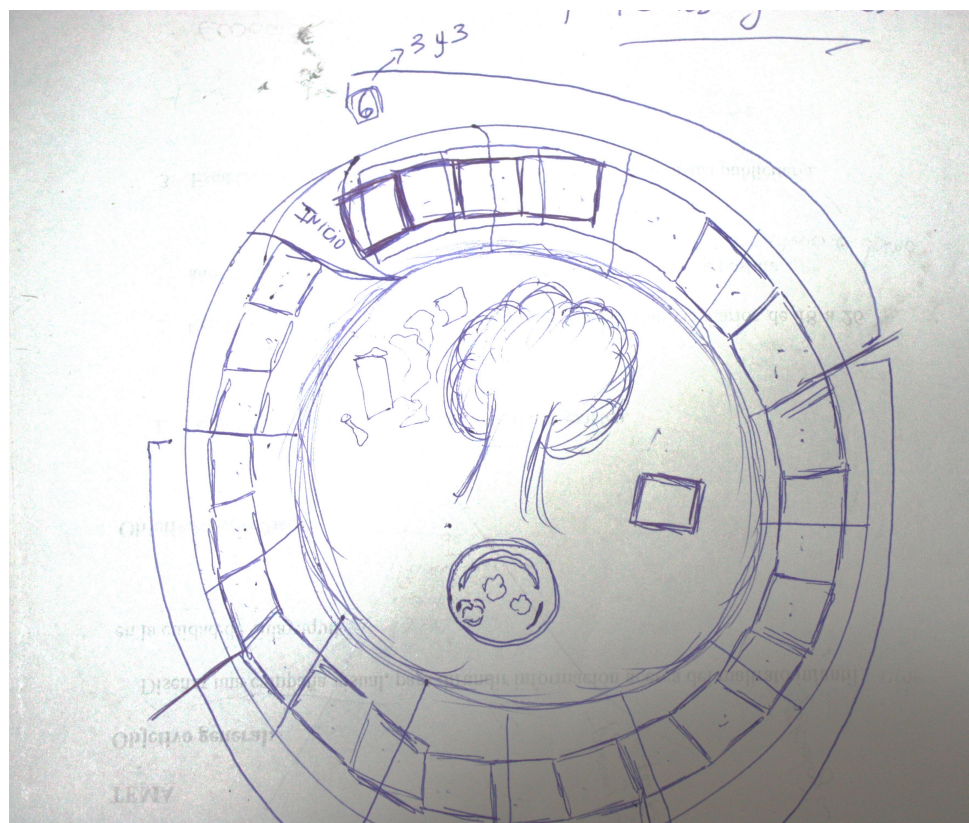


Figura 39. Boceto del tablero
Fuente: Elaboración propia

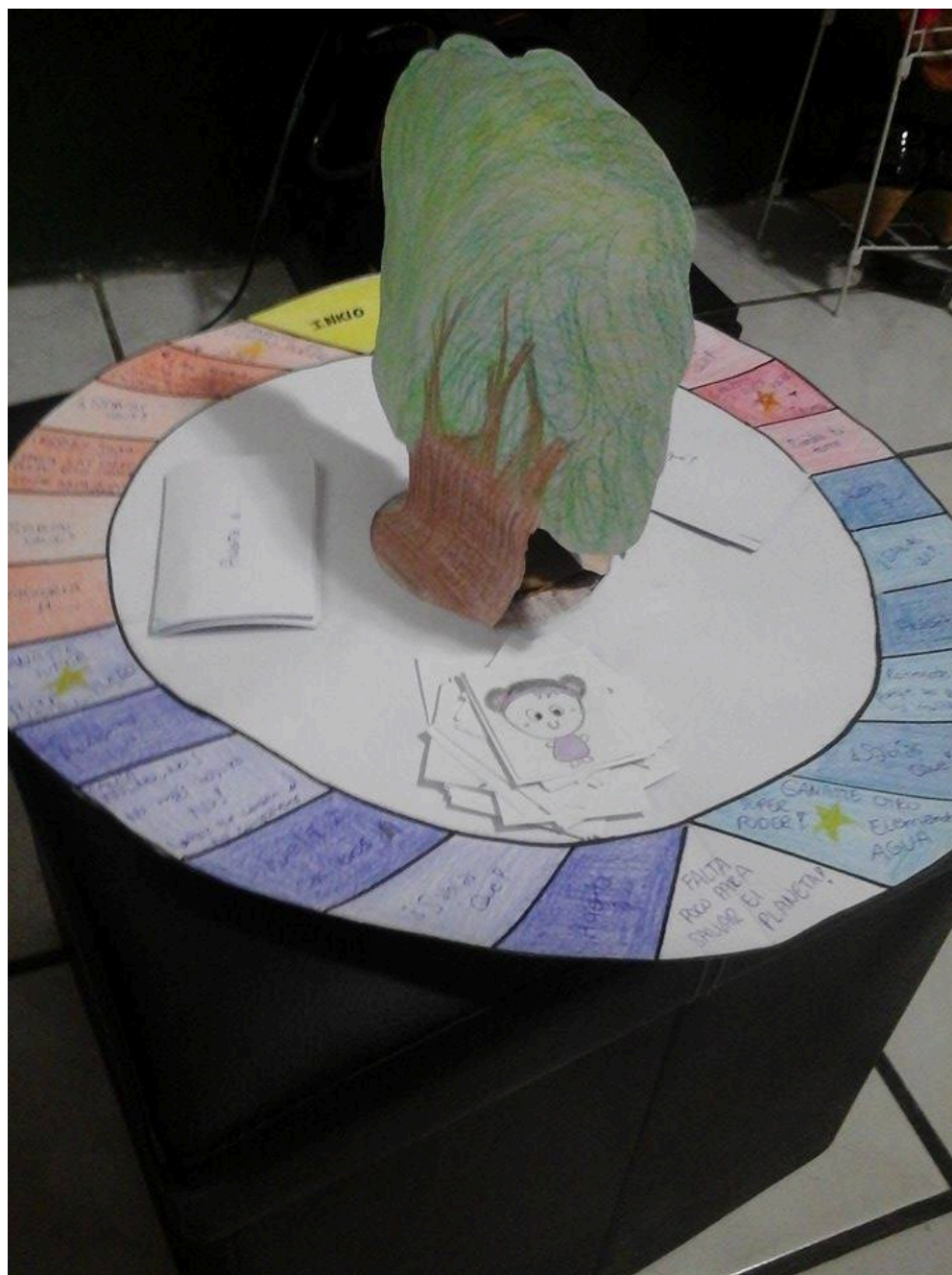


Figura 40. Primera propuestas del juego de mesa
Fuente: Elaboración propia

4.3 Desarrollo gráfico del juego

En esta etapa se comienza a diseñar el tablero con todos los casilleros necesarios para jugar, se toman en cuenta los personajes icónicos dibujados anteriormente y se los crea a los cuatro elementos naturales: agua, tierra, aire, fuego. A su vez, se crean los casilleros de: precaución (botas una carta), contaminación industrial (pierdes un turno) y botas basura al tacho (ganas un turno). Para la elaboración de algunas de las preguntas dinámicas y activas del Oyeee! se tomaron en cuenta las señaléticas informativas, identificativas y reguladoras que están empleadas en el cantón. De esta forma, el pequeño puede comenzar a familiarizarse con su alrededor y sus acciones de cuidado ambiental.

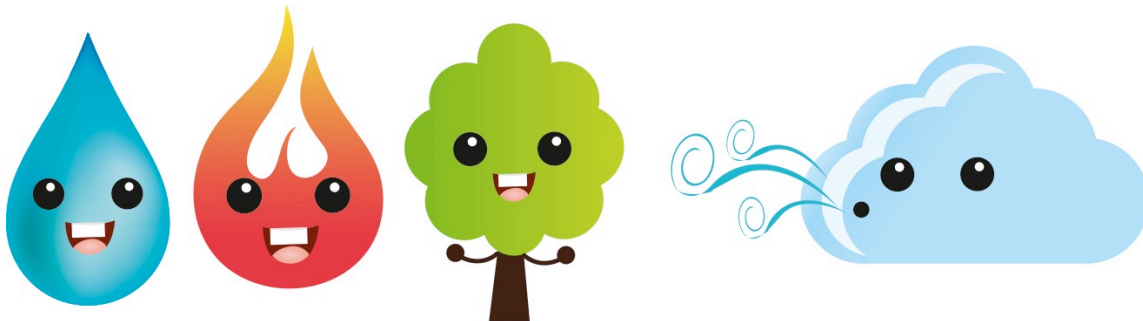


Figura 41. Primeras propuestas de los íconos principales del juego

Fuente: Elaboración propia



Figura 42. Primeras propuestas de los íconos de los casilleros del juego

Fuente: Elaboración propia



Figura 43. Primera propuesta gráfica del juego de mesa
Fuente: Elaboración propia



Figura 44. Primeras propuestas de las señaléticas usadas
Fuente: Elaboración propia

Se usan 20 señaléticas en total; 10 señaléticas ambientales y 10 señaléticas diferentes, para que en la realización del juego, el pequeño pueda tener más dificultades al buscar cada una. Antes de la elaboración de estas señaléticas se realiza una investigación de campo para observar las señaléticas del cantón, para que de esta forma los niños puedan identificarlas.



Figura 45. Fotos de señaléticas utilizadas en el cantón
Fuente: Elaboración propia

4.3.1 Cromática usada en el juego

Se utilizaron en la implementación del tablero una combinación de colores cálidos con colores fríos para crear mayor contraste en este y así poder captar la atención del niño hasta el término del juego. A su vez, se trabajo por medio de colores análogos, que son aquellos que se encuentran a ambos lados de cualquier color en el círculo cromático. Son los tonos vecinos los cuales tienen un común denominador; para estos se utilizó este tipo de tonos ya que es una base armónica para la elección de tonos en el tablero.

Los 5 tonos análogos -

- Rojo

Es un color brillante que posee una atracción masiva con los niños , es emocionalmente intenso y de gran visibilidad. Se lo utilizó en los casilleros respectivos del “Oyeee”!

- Naranja

El naranja es un color cálido que también es altamente receptado entre los infantes. De acuerdo con Color Wheel Pro, es un tono que incrementa el suministro de oxígeno al cerebro y estimula la actividad mental.

Se lo utilizó para crear contraste con el elemento agua.

- Morado

De acuerdo con Color Wheel Pro, el morado combina ambos colores, tiene propiedades de estabilidad del azul con el enérgico color rojo. Al 75% de los niños les agrada el color morado con mucha frecuencia y lo denominan como su color favorito.

Se lo utilizó para crear contraste con el elemento fuego.

- Rojo violeta

Se lo utilizó para crear contraste con el elemento tierra.

- Azul violeta

Se lo utilizó para crear contraste con el ícono de precaución.

Tonos extras-

- Magenta

Se lo utilizó para crear contraste con el elemento aire.

- Negro

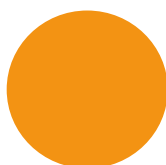
Se lo utilizó para crear contraste con el ícono de contaminación industrial, se busca llamar la atención del niño utilizando un color negativo para su representación.

- Blanco

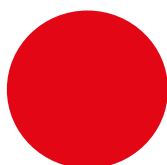
Se lo utilizó para crear contraste con el ícono botar basura en el tacho.

4.3.2 Paleta cromática del tablero

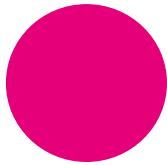
CMYK



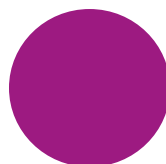
C 50%
M 95%
Y 0%
K 0%



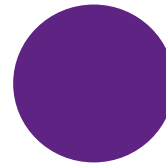
C 0%
M 100%
Y 100%
K 0%



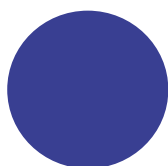
C 0%
M 100%
Y 5%
K 0%



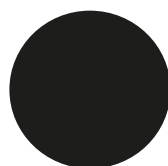
C 46%
M 100%
Y 0%
K 0%



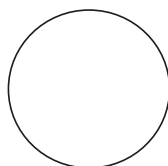
C 79%
M 100%
Y 0%
K 0%



C 92%
M 83%
Y 0%
K 0%

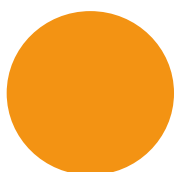


C 100%
M 100%
Y 100%
K 100%

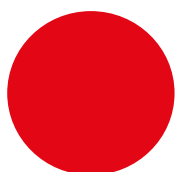


C 0%
M 0%
Y 0%
K 0%

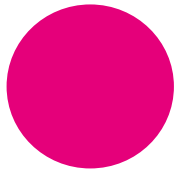
Figura 46. Paleta cromática, CMYK, del tablero del juego de mesa
Fuente: Elaboración propia

RGB

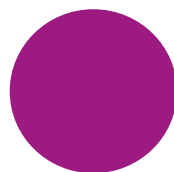
R 243
G 147
B 19



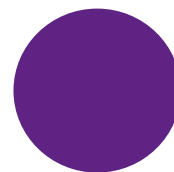
R 227
G 6
B 19



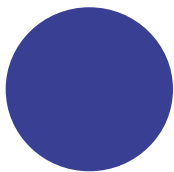
R 229
G 0
B 122



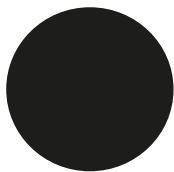
R 156
G 25
B 129



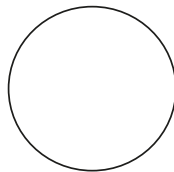
R 94
G 36
B 131



R 57
G 62
B 146



R 0
G 0
B 0



R 220
G 220
B 220

Figura 47. Paleta cromática, RGB, del tablero del juego de mesa
Fuente: Elaboración propia

4.3.3 Paleta cromática final de los personajes – elementos naturales

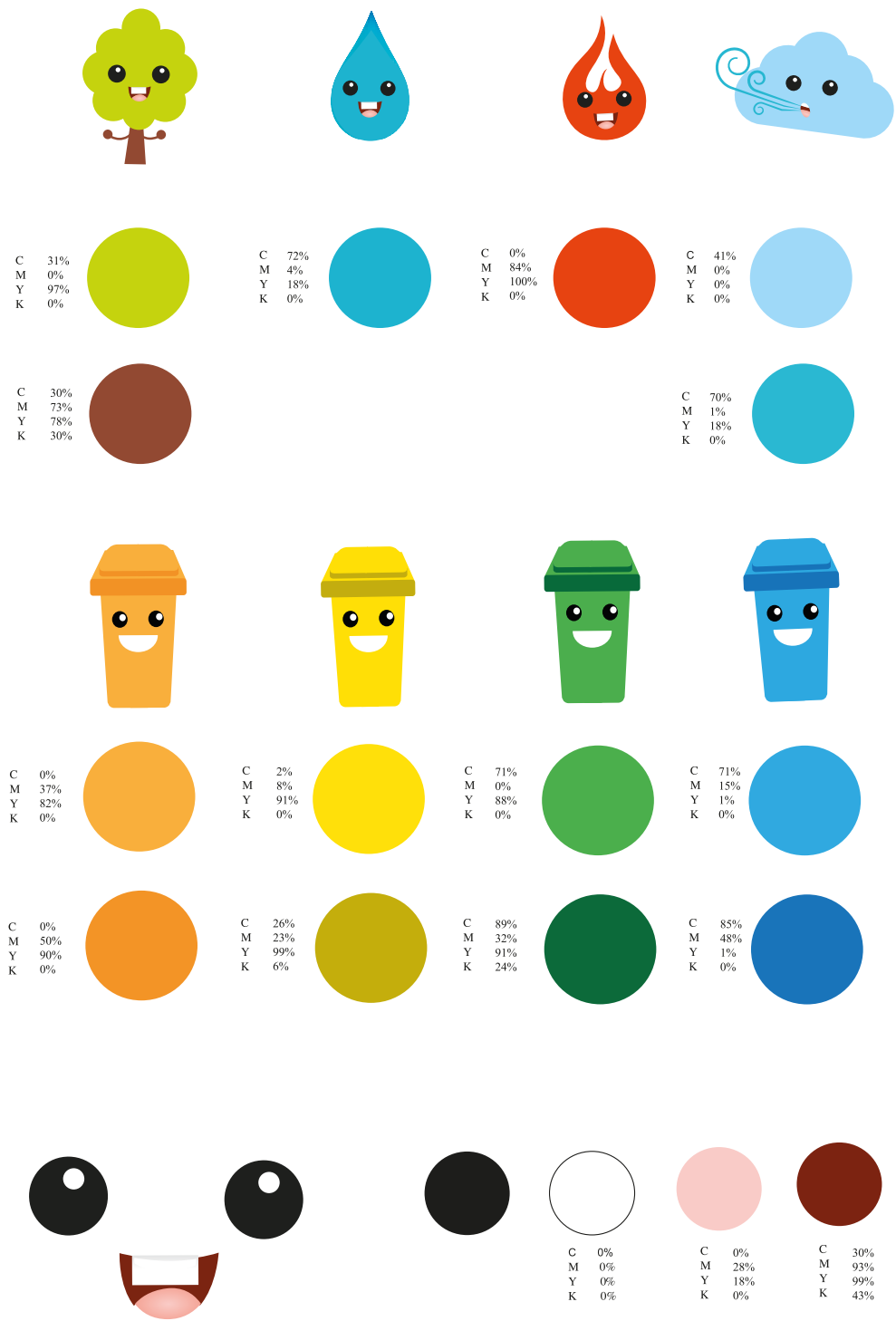


Figura 48. Paleta cromática final de los personajes del juego de mesa
Fuente: Elaboración propia

4.4 Correcciones y observaciones

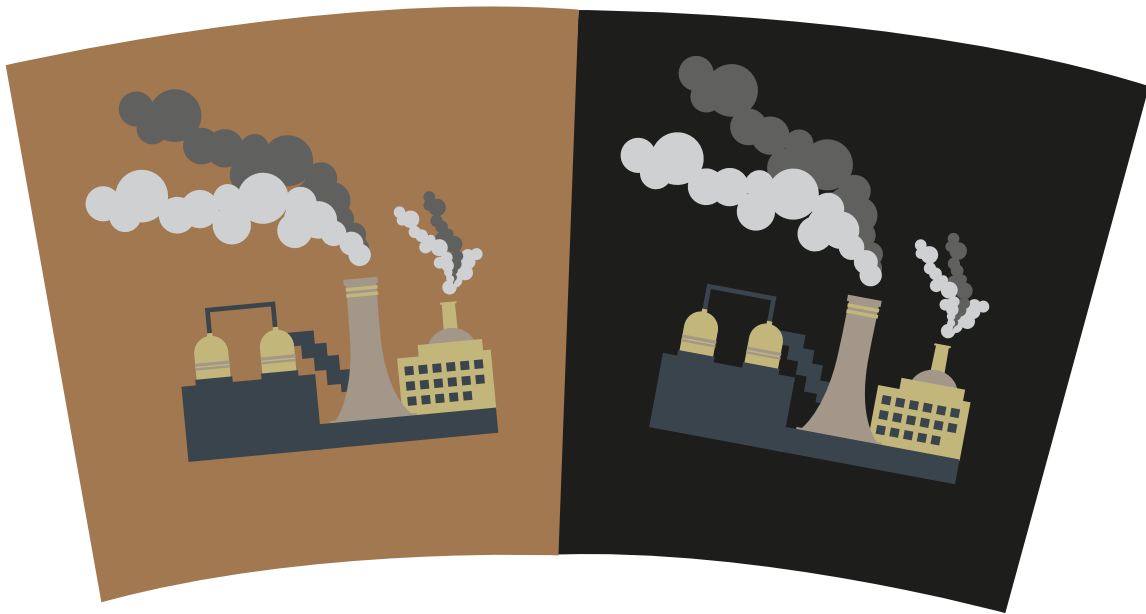


Figura 49. Cambios casillero contaminación industrial
Fuente: Elaboración propia

Se realiza el cambio de color del casillero café a negro, ya que visualmente no concuerda con los otros tonos usados en el tablero.

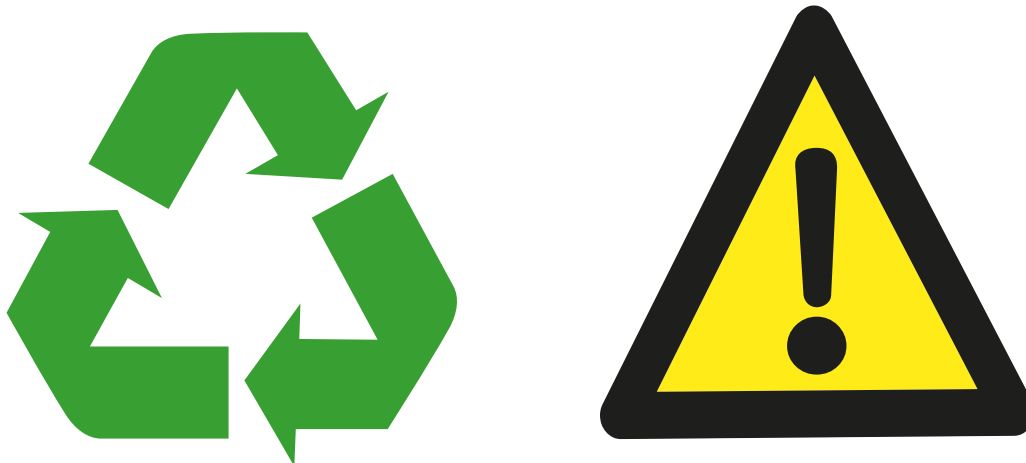


Figura 49. Modificación de íconos – casillero de precaución
Fuente: Elaboración propia

Se realiza el cambio de del ícono de reciclaje por el ícono de precaución que va más acorde con la acción y dinámica que se debe realizar en ese casillero.



Figura 50. Modificación de íconos – casillero de contaminación
Fuente: Elaboración propia

Se realiza el cambio del ícono de contaminación ambiental a un ícono más sencillo con menos detalles que el anterior.

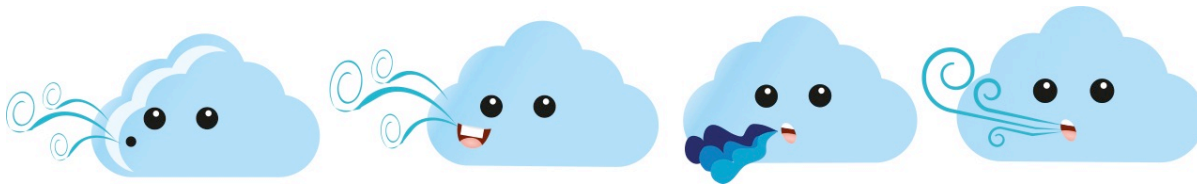


Figura 51. Modificación del personaje y elemento aire
Fuente: Elaboración propia

Se realiza el cambio del personaje y el elemento aire, debido a que su estructura no es adecuada y se puede confundir la acción de la nube, se modifican los elementos característicos de la misma.



Figura 52. Modificación del ícono Oyeee!
Fuente: Elaboración propia

Se realiza el cambio de del ícono del “Oyeee”!, ya que causa mucho ruido visual al usarlo en el tablero.



Figura 53. Modificación de ícono de inicio
Fuente: Elaboración propia

Se realiza el cambio del ícono de inicio, así mismo se modifica la ubicación de la palabra “Vamos!”. Se cambia el elemento de fondo por elementos similares al tablero.

4.5 Diseño de propuesta gráfica inicial



Figura 54. Propuesta gráfica final de la parte superior del juego de mesa
Fuente: Elaboración propia



Figura 55. Propuesta gráfica final de la parte inferior del juego de mesa
Fuente: Elaboración propia

451 Packaging



Figura 56. Primera propuesta gráfica del diseño de packaging
Fuente: Elaboración propia



Figura 57. Segunda propuesta gráfica del diseño de packaging
Fuente: Elaboración propia



Figura 58. Tercera propuesta gráfica del diseño de packaging
Fuente: Elaboración propia

Tomando en cuenta que los niños les gusta ver varios elementos visuales y cromáticas de contraste, se crearon estas tres propuestas para el diseño frontal del packaging. En la primera se implementaron solamente los elementos naturales propuestos al principio del proyecto. En la segunda, encontramos el nombre de la marca con figuras representativas de animales y una palmera saliendo del logo. En la tercera propuesta, se colocaron los tachos y los íconos de elementos naturales creados.

Evaluación de diseño final de los elementos visuales de la portada del packaging

Los criterios profesionales de la Msc. Yuliana Corral se tomaron en consideración, ya que es de mayor relevancia que los niños al recrearse con el juego de mesa, vean representados las fichas también como parte visual del packaging.

De esta forma, se optó por utilizar la última propuesta, ya que incluye los elementos naturales y los tachos, los cuales representan el tema principal del cuidado de residuos y el ambiente. A su vez, se decidió utilizar esta última propuesta debido a las fichas en forma de tachos que se van a utilizar en el juego.



Figura 59. Propuesta inicial del packaging
Fuente: Elaboración propia

Parte superior / interior
Medidas 27 x 27



Figura 60. Propuesta final del packaging
Fuente: Elaboración propia

*Parte inferior
Medidas 26 x 26*




*Figura 61. Propuesta final del packaging
Fuente: Elaboración propia*

Parte interna informativa



Figura 62. Propuesta final del interior del packaging
Fuente: Elaboración propia

Instructivo para el docente




OBJETIVO


Piensa rápido y contesta las preguntas en cada tarjeta, debes tener los 4 elementos naturales hasta llegar de nuevo al inicio. Si no los tienes, debes seguir jugando hasta obtener los 4 elementos para poder ser un GUARDIAN DE LA TIERRA!!!

PREPARACION DEL JUEGO

1. Ubica el tablero del juego, dado, el reloj de arena y junta todas las señaléticas azules sobre una superficie plana.
2. Coloca las tarjetas de las preguntas en los espacios que les corresponden en el tablero.
3. Cada jugador tiene que elegir una ficha, esta será la pieza con la que se van a mover en el juego.

EXCEPCIONES

 Si al comenzar caes en este casillero debes regresar al inicio.



Este casillero cuenta como uno solo. Si el jugador no tiene los 4 elementos debe seguir.

RESPUESTAS TARJETAS

Las respuestas a las preguntas de las tarjetas están de color azul en cada una de ellas.

**A JUGAR ! (4 grupos)
8 jugadores máximo**

1. Se debe ubicar a 4 grupos de 2 personas por grupo.
2. Un integrante de cada grupo tiene que lanzar el dado, quien obtenga el número mayor es el grupo que comienza el juego. Los turnos de los otros grupos se establecen de ahí en adelante de forma numérica ascendente.
3. Se deben ubicar las 4 fichas en el espacio negro con amarillo que indica la palabra VAMOS!, se comienza en la dirección que indica la flecha.
4. Uno de los jugadores de cada grupo debe lanzar el dado y ubicarse en el casillero que les corresponde.
5. Cuando el grupo cae en los casilleros de los elementos y el Oyeeel, deben tomar una tarjeta del personaje indicado y dársela a la profesora o a la persona encargada del juego. Si responden correctamente se quedan con la tarjeta, si no la responden correctamente deben regresarla al final del mazo correspondiente.
6. Después de responder las preguntas del Oyeeel, se debe ubicar la tarjeta de nuevo en el tablero debajo del mazo de tarjetas Oyeeel!
7. Las tarjetas del Oyeeel son dinámicas, se necesita la supervisión de un mayor.
8. En las tarjetas del Oyeeel se encuentran preguntas para identificar señaléticas ambientales. Todas las señaléticas deben estar mezcladas, se debe girar el reloj de arena y solamente los dos jugadores de cada grupo tienen un minuto para buscar la señalética correcta.
9. No se debe enseñar a los jugadores las preguntas, ni las señaléticas ambientales. Las tarjetas del Oyeeel no cuentan como elementos y siempre deben ser regresadas al mazo del tablero.

Figura 63. Propuesta final del instructivo para el docente

Fuente: Elaboración propia

Instructivo para los alumnos

Preguntas (4 Elementos)

Inicio

=

Piensa rápido y contesta las preguntas en cada tarjeta, debes tener los **4 elementos naturales hasta llegar de nuevo al inicio.**

Si no los tienes debes seguir jugando hasta obtener los 4 elementos para poder ser un **GUARDIAN DE LA TIERRA!!!**

Casilleros del tablero

	Elemento natural AGUA		Elemento natural FUEGO
	Elemento natural TIERRA		Elemento natural AIRE
	Preguntas dinámicas		

Casilleros especiales

	Debes regresar una de tus tarjetas al centro del tablero.
	¡Pierdes tu turno! No puedes pasar hay mucha basura y contaminación.
	¡Te toca de nuevo! Porque botaste la basura en el tacho.

Excepciones

	Si al comenzar caes en este casillero debes regresar al inicio.
	Este casillero cuenta como uno solo. Si el jugador no tiene los 4 elementos debe seguir.

Figura 64. Primera propuesta del instructivo para los alumnos
Fuente: Elaboración propia

Preguntas (4 Elementos)

Inicio

=

Casilleros del tablero

	Elemento natural TIERRA		Elemento natural AIRE
	Elemento natural AGUA		Preguntas dinámicas
	Elemento natural FUEGO		

Casilleros especiales

	¡Pierdes tu turno! No puedes pasar hay mucha basura y contaminación.
	¡Te toca de nuevo! Porque botaste la basura en el tacho.

Excepciones

	Debes regresar una de tus tarjetas al centro del tablero.
	Si al comenzar caes en este casillero debes regresar al inicio.
	Este casillero cuenta como uno solo. Si el jugador no tiene los 4 elementos debe seguir.

Figura 65. Segunda propuesta del instructivo de los alumnos
Fuente: Elaboración propia



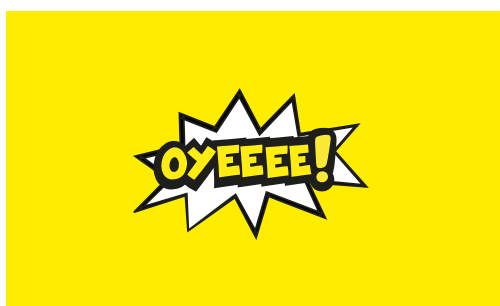
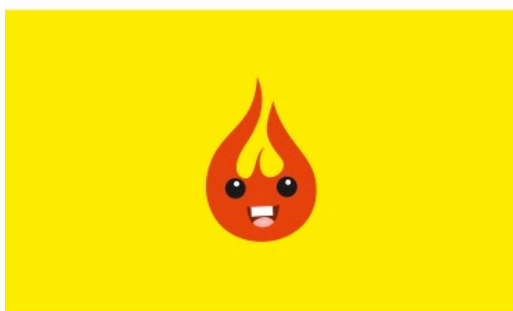
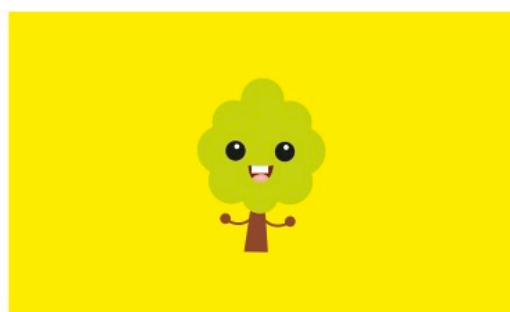
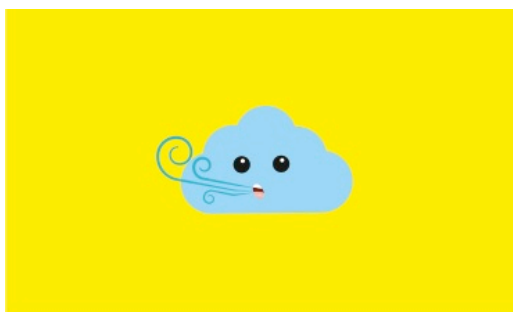
Figura 66. Propuesta final del instructivo para los alumnos
Fuente: Elaboración propia

Evaluación instructivo alumnos

Tomando en consideración los criterios de diseño de algunos docentes, se descartan las dos primeras opciones, ya que profesionalmente el doblez del instructivo no sería funcional, ni legible. De esta forma, se mantiene la última propuesta ya que tiene una mejor diagramación, se utilizó una retícula por desplazamiento, ubicando estratégicamente la información e íconos. A su vez, se implementa la misma cromática del tablero y sus casilleros. Es visualmente atractivo y legible para que los alumnos lo puedan leer desde la pizarra. El instructivo para los alumnos es de formato A3.

Tarjetas

- **Diseño externo e interno**



GUARDIANES DE LA TIERRA

¿El 18 de Junio se celebra el Día de la Tierra?

A. Verdadero
B. Falso, el 22 de Abril es el Día de la Tierra
C. No se que es el Día de La Tierra

Figura 67. Tarjetas del juego parte interior y exterior
Fuente: Elaboración propia

4.6 Representación fotográfica final



Figura 68. Propuesta final del juego.
Fuente: Elaboración propia



Figura 69. Propuesta final del juego.
Fuente: Elaboración propia



Figura 70. Propuesta final del juego.
Fuente: Elaboración propia



Figura 71. Propuesta final del juego.
Fuente: Elaboración propia

4.7 Fichas (muyuyo)



Figura 72. Propuesta final de fichas del juego.
Fuente: Elaboración propia

Las fichas están hechas con muyuyo, un tipo de madera resistente de la zona costera. Además, están pintados con tintas vegetales que no resultan dañinas para el medio ambiente. Se quiso implementar este tipo de material para darle un plus ecológico al producto y para que los niños puedan relacionarse más con su entorno. Los detalles y características de los tachos están pintados a mano con pintura blanca y negra.

CAPÍTULO V

VERIFICACIÓN

5.1 Ejecución del producto

Se puso a prueba el juego con 8 alumnos de Tercero A de Educación Básica, para comprobar el uso del material didáctico. En el momento de la ejecución del juego estaban entusiasmados, curiosos por jugar y saber de que se trataba. Se observó que al explicar las normas y reglas del juego, estaban muy atentos, al igual que al escuchar la historia del juego. No solamente se inquietaban al ganar una tarjeta, pero se emocionaban al ver a sus compañeros también ganaban. Las fichas fueron de gran agrado, puesto que la mayoría se sentía a gusto observando las fichas de muyuyo en forma de tachos de distintos colores. Las preguntas del “Oyeee!” fueron receptadas positivamente por los menores, en especial al tener que buscar las señaléticas en un minuto controlado por el reloj de arena. La duración del juego fue de 30 minutos hasta llegar al grupo ganador. No conformes los niños querían seguir jugando y el juego se extendió 15 minutos más con los participantes quienes aun no habían ganado.

En conclusión, se comprobó que el producto sí funciona como herramienta educativa grupal para que los niños entiendan sobre el cuidado ambiental, se relacionen con sus compañeros y su entorno.



Figura 73. Comienzo del juego y explicación
Fuente: Elaboración propia



Figura 74. Expresiones de alumnos jugando
Fuente: Elaboración propia



Figura 75. Grupo focal
Fuente: Elaboración propia



Figura 76. Grupo focal
Fuente: Elaboración propia

5.2 Grupo Focal

Después de poner en práctica el juego con el público objetivo se realizó el grupo focal a los niños que jugaron con el material didáctico. Se efectuó el grupo focal como técnica de investigación cualitativa a 8 estudiantes de tercero A de educación básica de la Unidad Educativa Laura Vicuña.

Se les realizó las siguientes preguntas:

1. ¿Qué más te llamó la atención y te gustó del juego?
2. ¿Qué aprendiste del juego?
3. ¿Te gusta ser un guardián de la tierra?
4. ¿Qué piensas de los tachos- fichas?
5. ¿Crees que las preguntas fueron difíciles?
6. ¿Cuál elemento te gustó más?
7. ¿Se divirtieron con el juego?
8. ¿Te gustaron las preguntas del Oyeee?
9. ¿Haz jugado con un juego de mesa antes?
10. ¿Te gustaría que tu profesora juegue con ustedes este juego de mesa?

Se tomaron en consideración 6 preguntas cerradas y 4 preguntas abiertas con el fin de verificar si el juego cumplió con su propósito general y si la información llega de forma clara al público objetivo.

5.2.1 Gráficos

Se analizaron las respuestas omitidas por los 8 estudiantes y se los representó de manera porcentual en los gráficos a continuación.



Figura 77. Grupo focal
Fuente: Elaboración propia

La mayoría de los niños respondió que lo que más les agradó del juego fue el tablero, seguido por las fichas que son los tachos hechos de muyuyo y los colores e íconos.



Figura 78. Grupo focal
Fuente: Elaboración propia

Al realizar esta pregunta la mayoría dijo que mediante el juego aprendieron a cuidar y ayudar al planeta, y no contaminar los diferentes elementos naturales y recursos.

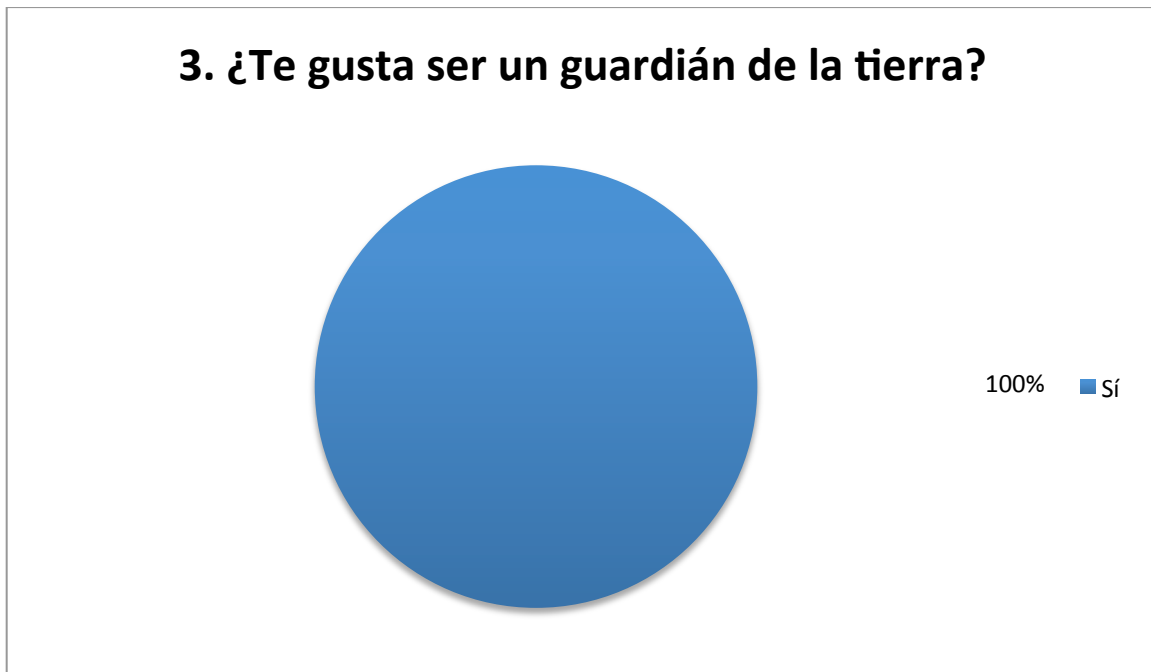


Figura 79. Grupo focal
Fuente: Elaboración propia

Al realizar esta pregunta el total del grupo focal ,entusiasmados mencionaron que sí les gusta ser un guardianes de la tierra.

4. ¿Qué piensas de los tachos- fichas?

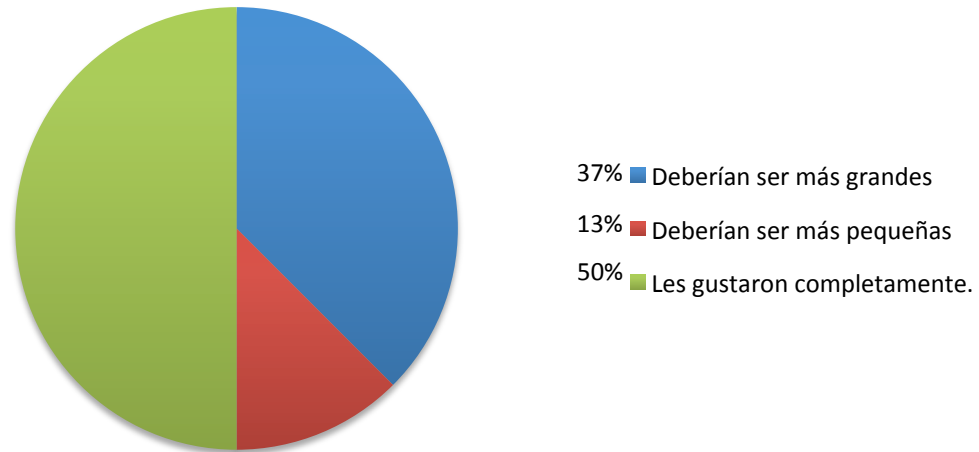


Figura 80. Grupo focal
Fuente: Elaboración propia

A la mayoría de los niños les gustaron las fichas de los tachos; dos mencionaron que quisieran que las fichas fueran más grandes y uno de ellos comentó que desearía que fueran más pequeñas. El resto comentó que les gustaron las fichas tal y como están.

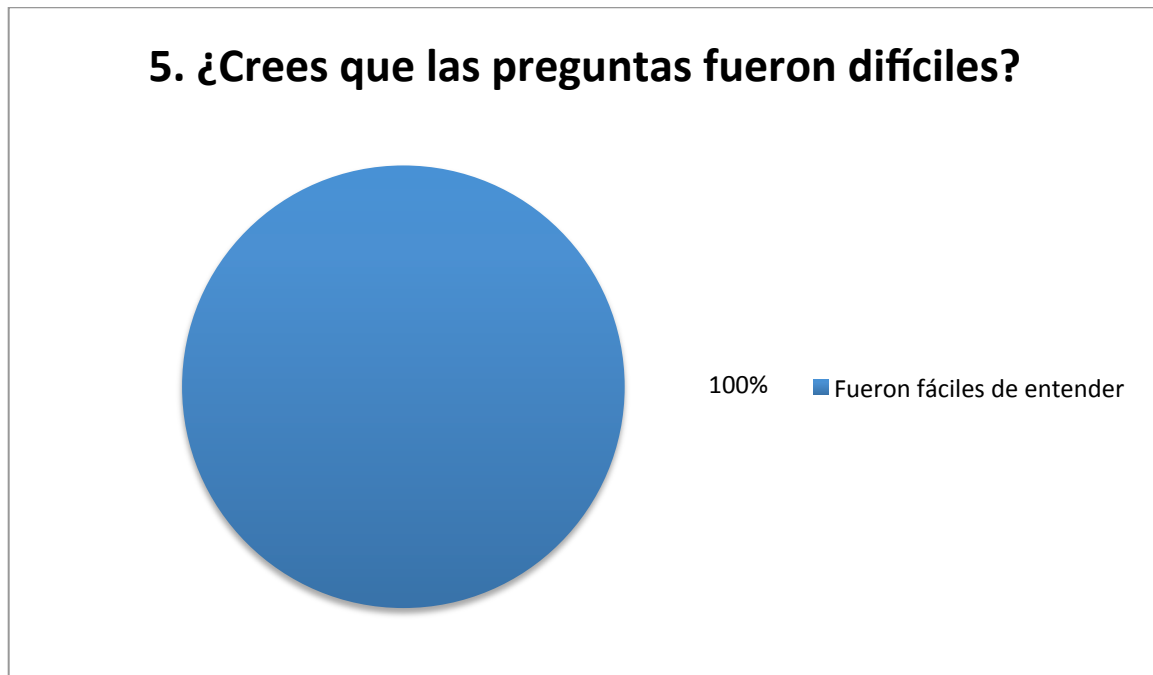


Figura 81. Grupo focal
Fuente: Elaboración propia

Al realizar esta pregunta la mayoría dijo que las preguntas fueron fáciles de entender, van acorde con lo que ellos conocen y han aprendido en su grado.

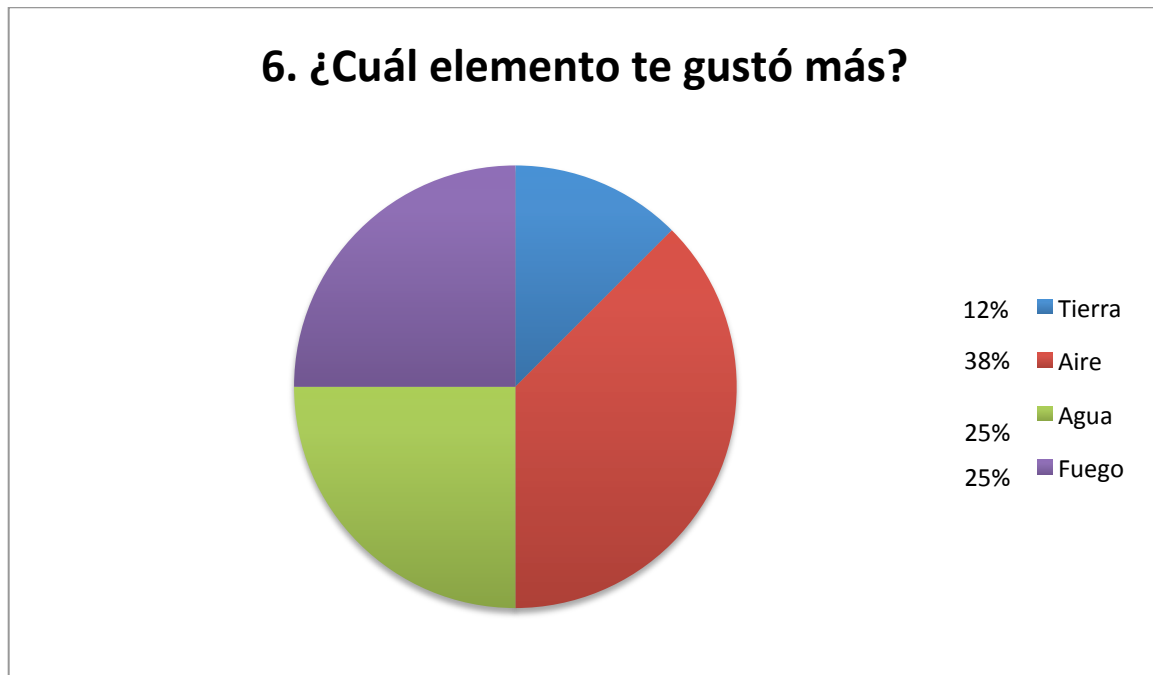


Figura 82. Grupo focal
Fuente: Elaboración propia

El elemento que más les llamo la atención fue el aire, el fuego y el agua por igual. La tierra les sigue con un menor voto, pero al final concluyeron que les agradaron todos los elementos.

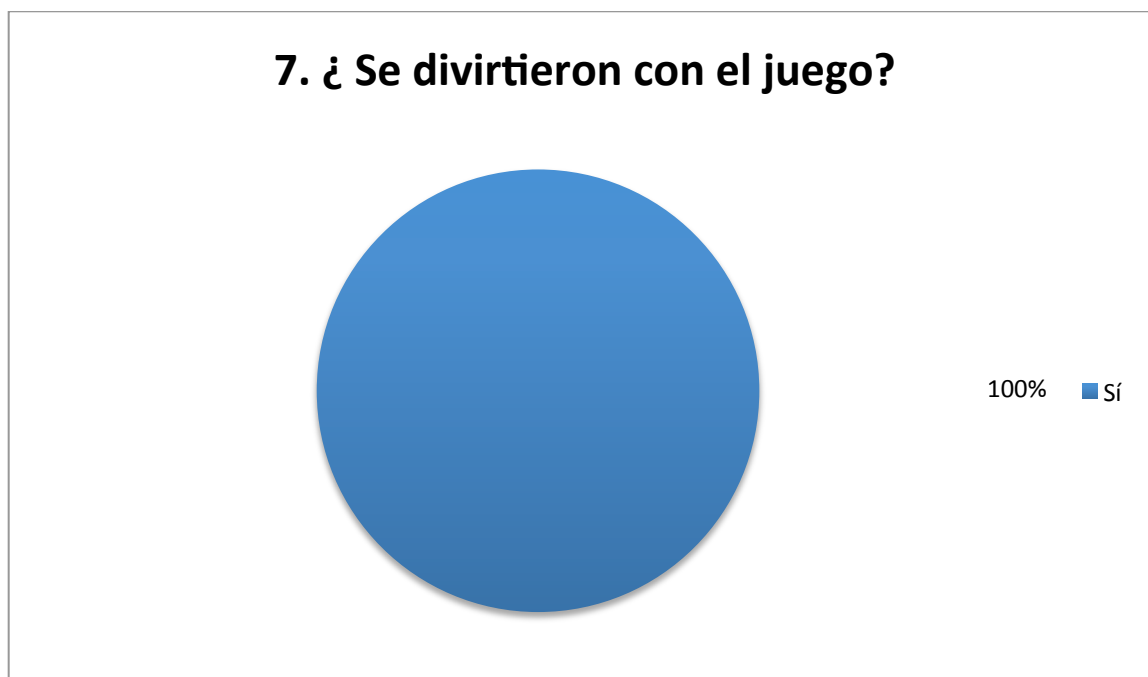


Figura 83. Grupo focal
Fuente: Elaboración propia

Al realizar esta pregunta la mayoría respondió que sí se han divertido jugando este juego de mesa educativo.

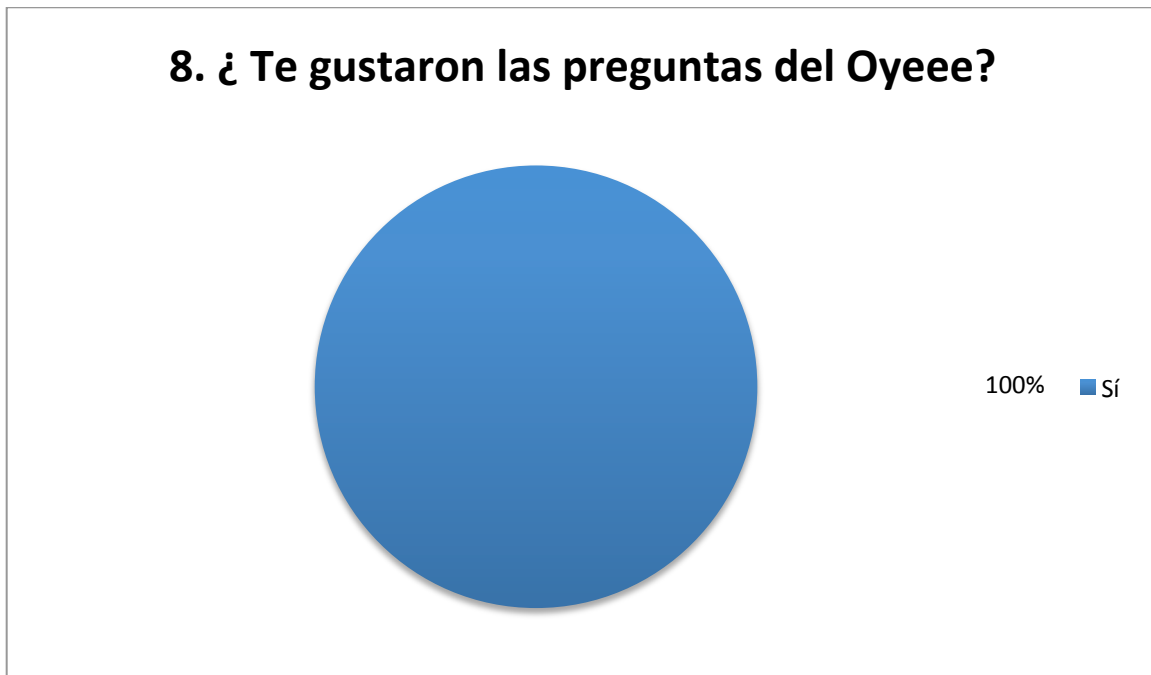


Figura 84. Grupo focal
Fuente: Elaboración propia

Las preguntas del “Oyeee”! fueron las que más les agradaron, debido a sus dinámicas que requieren más agilidad mental y física.

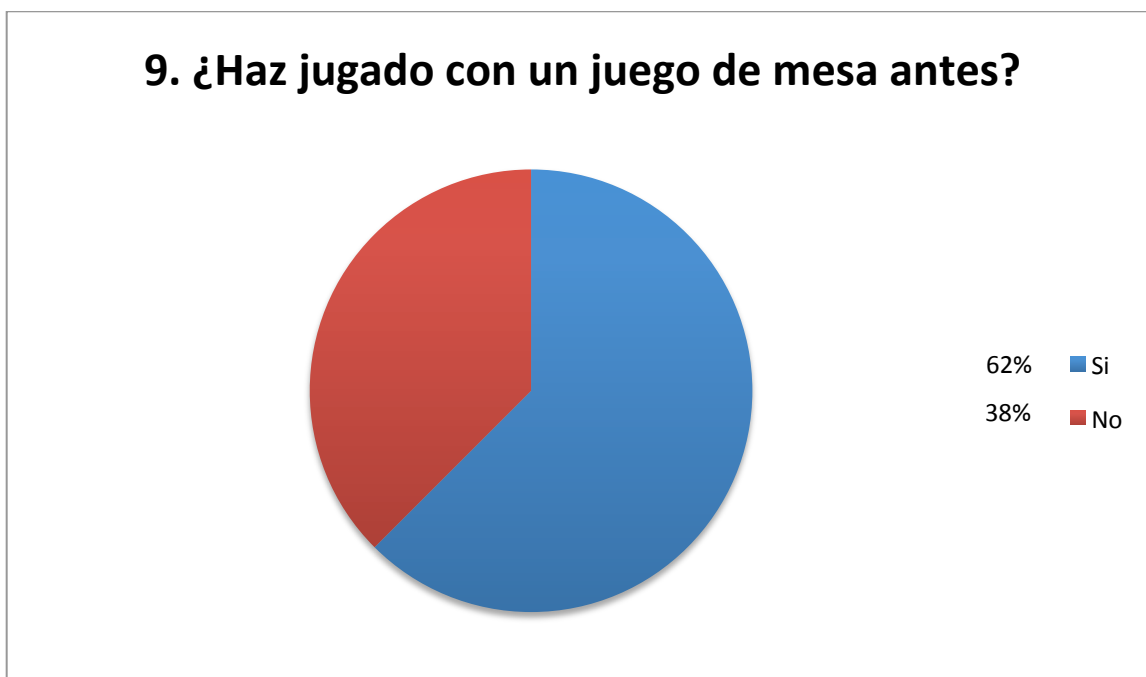


Figura 85. Grupo focal
Fuente: Elaboración propia

Cinco de los niños dijeron que sí habían jugado con un juego de mesa anteriormente, el resto mencionó que nunca habían jugado con un juego de mesa.

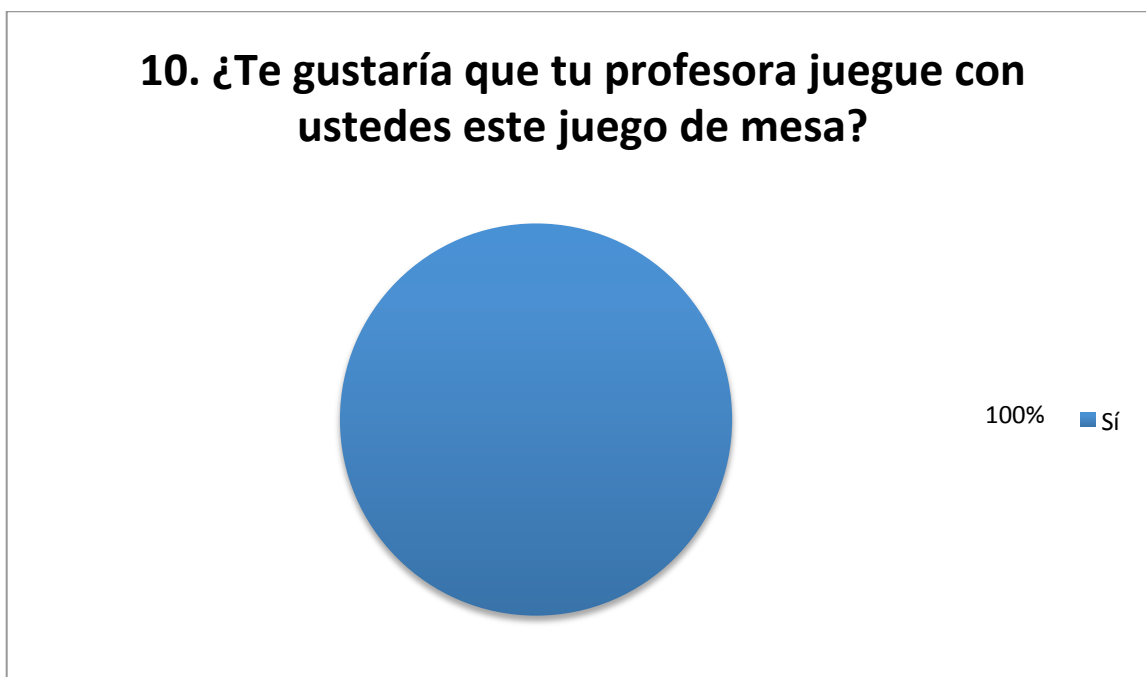


Figura 86. Grupo focal
Fuente: Elaboración propia

La mayoría respondió que sí les gustaría que su maestra pueda emplear el juego con ellos en su clase.

5.2.2 Conclusiones del grupo focal

Por medio de este proceso de análisis directo, con el público objetivo, se concluyó que la herramienta lúdica si funciona como instrumento de juego-aprendizaje. El juego de mesa cumple con los objetivos necesarios para atraer visualmente al niño; entretenerlo y enseñarle acerca del cuidado ambiental. Se logró con los elementos naturales o íconos del juego, una representación sencilla de la naturaleza, la cual fuera llamativa para los menores. Así mismo, se puede verificar que las preguntas de las cartillas si van acorde a su edad y temas escolares. Como análisis final de las preguntas, expresaron que les gustaría que su profesor juegue con ellos este juego de mesa.

Conclusiones y recomendaciones

Por medio de este trabajo de titulación, se pusieron a prueba todos los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera de Gestión Gráfica Publicitaria en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil y conocimientos propios. Este juego de mesa fue un gran reto ya que une la parte de diseño y cuidado ambiental, para consolidar y crear una herramienta educativa. Se lograron todos los objetivos planteados desde el principio para luego ofrecer este instrumento pedagógico en la Unidad Educativa Laura Vicuña. Por medio de este juego de mesa, los niños podrán apreciar y aprender la importancia de cuidar el medio ambiente.

El juego toma un rol importante en la vida de todo individuo, se debe utilizar más el medio lúdico para utilizarlo como herramienta de aprendizaje.

Para el desarrollo del presente trabajo se tomaron en cuenta temas como la pedagogía, psicología, juegos de mesa, ecología, cuidado ambiental; todos siendo de gran relevancia para convertir toda esta información en el instrumento educativo final.

Las recomendaciones de este trabajo de titulación son plasmar proyectos, ideas creativas, innovar y diseñar para un fin positivo en la sociedad; como los niños y la naturaleza. Como mencionó John F. Kennedy (1963) “Los niños son el recuerdo más importante del mundo y la mejor esperanza para el futuro”.

BIBLIOGRAFÍA

- Apolo, S., Chica, C. (2010). Creación de una ruta turística denominada ruta del mar para el desarrollo turístico del cantón General Villamil Playas. Escuela Superior Politécnica, Guayaquil. Recuperado de <http://www.dspace.espol.edu.ec/bitstream/123456789/21138/1/D-90442.pdf>
- Arias, A. (2014). Froebel: Propuesta institucional y el juego. [Mensaje en un blog]. Recuperado de <http://portafoliosmodelosytendencias.blogspot.com/2014/11/froebel-propuesta-institucional-y-el.html>
- Benitez, M. (2009). El juego como herramienta de aprendizaje. Recuperado de http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20I SABEL_BENITEZ_1.pdf
- Berger, K. (2006). Psicología del desarrollo: infancia y adolescencia (pg. 396). Estados Unidos; ISBN-13: 978-84-9835-052-4
- Burgos, B., Wilches, A. (2002). Proyecto de inversión para elaborar productos de muyuyo para el mercado interno y exportación. Recuperado de http://www.cib.espol.edu.ec/d_tesis/21138/.pdf
- Bronfenbrenner, Urie. (1991). La ecología del desarrollo humano, Barcelona: Paidós.
- Crespillo, E. (2010). El juego como actividad de enseñanza- aprendizaje. Recuperado de http://www.gibralfaro.uma.es/educacion/pag_1663.htm
- Criollo, E. (2005). La Historia de General Villamil Playas. Ecuador; IEPI 027054
- Diane, E., Wendkos, S., Duskin, R. (2005). Desarrollo Humano 9 Edición (pg. 396). México; ISBN-13: 978970104921-1
- Díaz, A. (s.f). Los Mejores Juguetes para Cada Edad. Recuperado de <http://www.elmundo.es/sudinerro/noticias/act-08-2.html>
- Fleitas, G. (2012, Noviembre 15). Entrevista con Andrea Mora - 1.2.1. *La pedagogía del medio ambiente para el niño*. Recuperado de http://www.palermo.edu/dyc/maestria_diseno/pdf/tesis.completas/99-Mora Andrea.pdf
- Filiarum Mariae Auxiliatricis. (2011). Salesianas de Don Bosco Hijas de María Auxiliadora. Recuperado de <http://www.cgfmanet.org/default.aspx?lingua=3>

- García, F. (2014). Biodiversidad en el Ecuador. Recuperado de <http://www.biocomercioecuador.ec/biocomercio-en-el-ecuador/biodiversidad-en-el-ecuador>
- García, E. (2011). Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña. Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm>
- Giolitto, P. (1984). Pedagogía del medio ambiente, Barcelona: Herder.
- González, G. (2003). Desarrollo de la atención en los niños. Recuperado de <http://crianzapositiva.org/2010/10/desarrollo-de-la-atencion-en-los-ninos/>
- Gonzales, L. (s,f). Método Frobeliano. Recuperado de http://www.academia.edu/8843036/METODO_FROEBELIANO
- Gutierrez, A. (1996). La enseñanza aprendizaje en las actividades. Recuperado de http://www.ub.edu/histodidactica/images/documentos/pdf/ensenanza_aprendizaje_historia_educacion_basica.pdf
- Havighurst, R. (1976). Trabajo con niños de 6 a 12 años. Recuperado de <http://www.escoladefutbol.com/beto/docs/6a12.htm>
- Herrero, J. (2011). Kant pedagogo. Pensar en educar y educar para pensar. [Mensaje en un blog]. Recuperado de <http://psicodidact.blogspot.com/2011/09/kant-pedagogo-pensar-en-educar-y-educar.html>
- IPUR. (2013). Líneas de investigación. Recuperado de http://www2.ucsg.edu.ec/arquitectura/index.php?option=com_content&view=article&id=54&Itemid=67
- Jiménez, E. (2006). La importancia del juego. Revista Digital I+E. Recuperado de http://blocs.xtec.cat/semedes/files/2012/01/La_importancia_del_juego_en_la_educacion1.pdf
- Llamas, M. (2009). Teorías sobre el juego. Enseñanza y aprendizaje a través del juego. Recuperado de http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_22/MIGUELJOSE_LLAMAS_1.pdf
- Luperti, J. (2003). Juegos ecológicos participativos: Para la acción ambiental. Recuperado de

http://www.ambiente.gov.ar/archivos/web/GEF_educacion/File/Documentos/Juegos.pdf

Morales, J. (2014). Packaging infantil: cómo conquistar a padres y niños a través del envoltorio. Recuperado de <http://www.puromarketing.com/32/22577/packaging-infantil-como-conquistar-padres-ninos-traves-eenvoltorio.html>

Mora, A. (2013). El diseño sustentable en los juegos didácticos. (Tesis de maestría). Univerisdad de Palermo, Argentina.
http://www.palermo.edu/dyc/maestria_diseno/pdf/tesis.completas/99-Mora-Andrea.pdf

Naegeli, P. (Sin fecha). *Los beneficios de los juegos de mesa*.
Recuperado de
http://edhelper.com/ReadingComprehension_44_1246.html

Piaget, J. (1987). La formación del símbolo en el juego del niño. México: Fondo de Cultura Económica.

Piaget, J. (1962). Teoría del desarrollo cognoscitivo de Piaget. Recuperado de http://upvv.clavijero.edu.mx/cursos/DesarrolloNinoAdolescente/vector3/documentos/Teoria_del_desarrollo_de_Piaget.pdf

Plan Nacional para el Buen Vivir (2013- 2017). Recuperado de <http://www.buenvivir.gob.ec/inicio>

Pulido,M.(2005). Juegos ecológicos , metodología para la educación ambiental. Recuperado de http://www.magrama.gob.es/es/ceneam/articulos-de-opinion/2005_10pulido_tcm7-53058.pdf

Reyes, M. (1997). Recopilación de artículos de la material “desarrollo humano” (pg. 620-632). México: Universidad autónoma de Nuevo León.

Sanz F. y Lafargue J. (2002). Diseño Industrial, Desarrollo del producto. Madrid: Paraninfo

Saaverdra, A. (2009). Diseño de un juego de mesa didáctico para inculcar los valores de la convivencia ciudadana entre preescolares. Universidad Autónoma de Occidente, Cali.

Soldano, M. (2004). Guía práctica para padres: una herramienta valiosa para la familia y educadores (pg. 300). España: ISBN 9502410491, 9789502410494

SEP, (2014). Proyectos multidisziplinarios y transdisciplinarios. Recuperado de <http://www.investigacion.ipn.mx/Proyectos/Paginas/multidisclinarios.aspx>

SINDE. (2013). Líneas de investigación. Recuperado de <http://www2.ucsg.edu.ec/sinde2013/index.php/lineas-investigacion>

UNESCO (1989). Educación y medio ambiente. Guía Didáctica. Madrid: OEI y Editorial Popular.

Vygotsky,L.(1977). Lev Semionovich Vygotsky. Recuperado de <http://www.ibe.unesco.org/publications/ThinkersPdf/vygotskys.PDF>

Villaroel, J. (2013). La conciencia ambiental se desarrolla de niño. Recuperado de http://www.consumer.es/web/es/medio_ambiente/urbano/2013/09/12/217992.php

ANEXOS

ANEXO**1****Entrevista a la Directora de la Unidad Educativa Laura Vicuña****Sor Bertha Pulla - 15 de Mayo del 2015**

La escuela fue fundada el 14 de Junio de 1946 son una unidad fisco misionales escuela de educación básica fisco-misionada. Hay alrededor de 600 a 700 niños, anteriormente solo tenían 40 niños. En cada grado se les dan las materias básicas como lengua, literatura, matemáticas, ciencias naturales y estudios sociales, también se les ofrece computación e inglés.

Por aula hay 40 y en inicial – pre escolar hay 25 niños por aula. Las actividades que se realizan tienen un colegio a distancia Don Bosco los sábado y domingos . La escuela ofrece todas las tardes catequesis de la parroquia vienen las madres de familias de 3:30 a 5:00 pm , prepararse para los sacramentos , la primera comunión y confirmación.

Se les da a los niños proyectos de vida donde les informan sobre el cuidado del ambiente y reciclaje para que los niños sean más conscientes. También antes de empezar las clases se les da $\frac{1}{4}$ de hora de reflexión de la biblia o sobre algún acontecimiento

cotidiano. Por el momento no trabajan con ninguna fundación y desde otros países reciben ayudas económicas para los estudios de los niños que no tienen recursos económicos, ofreciéndoles becas educativas.

Existe una gran cantidad de estudiantes que por más que se la institución trate de educarlos ellos siguen botando basura, es un gran problema ya que hay que limpiar todos los patios diariamente por la cantidad de basura que los pequeños botan en el recreo

El horario de clases que la Unidad Educativa Laura Vicuña ofrece son los siguientes:

Horario

7:15 am – 1:00 pm Todo el colegio menos iniciales.

7:30 am - 11:30 am Iniciales – Pre escolar

Receso

Primero / Segundo / Tercer grado

9:50 am – 10:25 am

Cuarto – Décimo de educación básica

10:35 am – 11:15 am

ANEXO**2****Entrevista al Director del proyecto Playas Sustentable, en Playas****Dr. Luis Luque – 3 de Junio del 2015**

¿El GAD Municipal de Playas está realizando actividades educativa para concientizar a los estudiantes de los colegios?

El proyecto playas sustentable, aparte del fragmento físico constructivo se basa mas en la sensibilización y socialización de la gente. A función de que, si el relleno sanitario va a ser de disposición final entonces la segregación de desechos debe ser desde casas plásticos , papeles , cartones , orgánicos. Ahora ese tipo de sensibilización vienen europeos prácticamente de España, a dar charlas. Como socio estratégico tenemos a FUNIR y la comunidad del municipio sustentable ejecutable. Ellos son los encargados de hacer el eje de la parte de sensibilización. La sensibilización es muy importante para que la gente ya adapte una cultura de reciclaje y una buena segregación de desechos.

Las unidades que usted ha visto a lo largo de la Playa han sido convenios estratégicos que se hacen con las empresas grandes aquí en Playas. Aquí , Pycca y Primax. Aparte de eso tenemos colegios pilotos que nos ayudan con la participación acá ellos son entrenados con 2 colegios que tenemos en Guayaquil, esos dos colegios trabajando con los colegios pilotos de aquí.

Transmiten esa información, hay unos kits que nosotros hemos entregado , los socios estratégicos , socializar a los profesores , estudiantes , padres es un proceso de lapso de 36 meses 3 años a la construcción de los rellenos sanitarios. A partir de la cultura que se va a inculcar a la gente.

Existen 5 colegios pilotos : Colegio Militar número 8 (Comil), Colegio Fiscal Playas de Villamil, Colegio Fiscal Mixto Dr. Rashid Torbay, Colegio María Luisa Luque de Sotomayor y Colegio 15 de Agosto. que están participando en la acción que esta tomando playas sustentable. Estos colegios son hacia cierto punto entrenados o calificados por los colegios de Guayaquil estudiantes del UESS y Colegio Americano. Cada año de labor vuelven abrir esta socialización en estos cinco colegios que son elegidos por el municipio porque tienen la mayor cantidad de estudiantes. Se queda como ciencia en las instituciones donde se dan las charlas y deben ser multiplicadores e poner en prueba sus conocimientos ambientales.

El fin también es incentivar a que empresas, industrias, entidades públicas y privadas den un mejor servicio para llegar a la certificación de Punto Verde que ofrece el Ministerio del Ambiente y ser una “Empresa Eco-Eficiente”.

ANEXO**3****Entrevista al Director del Ministerio del Ambiente, en Playas****Walter Salveron - 5 de Junio del 2015**

¿El MAE está realizando actividades educativas para concientizar a los estudiantes de los colegios?

Nosotros tenemos ya todo listo , estamos esperando la autorización del distrito para ingresar a las escuelas dando charlas todo lo que es el medio ambiente, conciencia ambiental, marina, que playas es una área protegida de la cual hay que cuidarla mucho. En el Laura Vicuña vamos a comenzar recién este año con un compañero las charlas el tema es de calendario ambiental todos los días del mes hay un evento nosotros cogemos los mas relevantes. Esta semana tendremos uno en el Zenón Macías y como Rachi el lunes sobre el día mundial de los océanos. Playas tienen como área protegida 9 meses recién este año ellos están ingresando en los colegios. El trabajo se les va hacer bastante hasta los días sábados. A los más pequeños van a trabajar con dinámicas, juegos y videos. Los niños tienen conciencia si les gusta a los estudiantes, la comunidad es la que debe fomentar esto.

ANEXO

4

Lista de atributos

Positivas

- Curiosos
- Amigables
- Cariñosos
- Alegres
- Educados
- Compañerismo
- Cuidan sus pertenencias
- Comparten
- Querían que les tome fotos en grupo y solos
- Toman roles de los profesores , adultos , padres.
- Agarrase las manos
- Toman agua en un vaso para todos
- Les gusta compartir
- Les gusta recortar cajas para encontrar stickers de premios en los cereales.
- Jugar a las escondidas

Negativas

- Juegos algo bruscos – jalar y jugar con palos
- Saltan de lugares altos
- Quieren subirse a lugares altos
- Pueden dañar objetos por ser curiosos
- Les gusta levantarse de las sillas para dar una respuesta
- Aun los niños y niñas están por su lado, si les gusta compartir juntos pero por momentos pequeños.
- Dar vueltas en un mismo lugar
- No les gusta hacer muecas se quedaron mirando, pero cuando les dije específicamente saquen la lengua – una acción la hicieron todos.

ANEXO**5****Palabras utilizadas frecuentemente**

Cierto, cierto

Atención

Señorita

Oyeee..!

Qué es eso?

Ah...ya..

ANEXO

6

Posibles ideas del juego basados en características de niños de 6 a 8 años de edad:

Características intelectuales

- Sus ideas se basan en hechos concretos.
- Aprende palabras nuevas.
- Observa e investiga todo lo que lo rodea.
- Suele mezclar ideas imaginarias con datos de la realidad.

Características afectivas

- Respeta sus lugares, esconde tesoros, tiene sus pertenencias.
- Se despiertan los sentimientos de adaptación al entorno.
- Imita a las personas.
- Juega a cumplir con los roles que admira.

Desarrollo social

- La escuela desarrolla la vida social: genera otros vínculos ajenos a la familia.
- Se despierta la necesidad de tener amigos: no se queja tanto de los demás, comparte sus pertenencias y es más leal con el grupo.

Soldano, M (2004). *Guía práctica para padres: una herramienta valiosa para la familia y educadores* (pg. 300). España: ISBN 9502410491, 9789502410494

ANEXO**7*****Programas televisivos para niños***

La lista a continuación son las 10 mejores series de dibujos animados para niños según la Universidad de Granada (UGR) , 2014.

1. Juan y Tolola
2. Saari
3. Pequeño Bill
4. Peppa Pig
5. Jelly Jam
6. Las pelis de Mama Mirabelle
7. Caillou
8. Wonder Pets
9. La oveja Shaun
10. Zoobabu

Programas televisivos analizados:

- Explorar
- Salvar
- Aventuras
- Ayudar
- Volar
- Poderes
- Jugar
- Reírse
- Saltarse
- Animales en Discovery Kids bastantes...
- Súper poderes
- Traje súper poderoso animal
- Acción
- Imaginación

ANEXO

8

HISTORIA

Había una vez un país donde vivían en armonía el hombre y la naturaleza. Se respiraba aire puro, los árboles eran grandes y llenos de frutos. Pero el hombre comenzó a utilizar los recursos de la tierra y a botar basura por todos lados.

Poco a poco la basura y contaminación fueron tomando el poder del planeta tierra.

La única salvación eran los 4 elementos naturales: AGUA , TIERRA, AIRE Y FUEGO. Con su fuerza y poder podrían salvar el planeta.

La basura y contaminación eran muy malos, si se enteraban del plan podrían acabar con toda la tierra.

¿Será muy tarde para salvar a la tierra?

¡Tienes que ayudarnos!

ANEXO**9****Evaluación de marca cuatro alumnos****1. ¿Cuál te gusta más?**

- La segunda propuesta
- La cuarta propuesta
- La cuarta propuesta
- La cuarta propuesta

2. ¿Cuál te parece divertido y llamativo?

- La segunda propuesta , me gusta la forma parece a superman.
- La tercera por las letras rosadas!!
- La tercera, la palabra tierra está en mayúscula, me gusta.
- La hoja y las letras de tierra en mayúscula me gustan.

3. ¿Cuáles de los colores te gustan más?

- La tercera me gusta por los colores celeste y rosado.
- Me gusta el rosado.
- El celeste y rosado me gusta mas que el verde.
- El fucsia porque parece morado.