



CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

TEMA:

JUEGO DIDÁCTICO DE APOYO PARA LA SOCIALIZACIÓN POST PANDEMIA EN NIÑOS DE 6 A 8 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “AGUSTÍN CUESTA VINTIMILLA”

AUTOR:

GILBERTH SEBASTIÁN BERREZUETA PARRA

TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:

TECNÓLOGO EN DISEÑO GRÁFICO

TUTORA:

MARÍA ISABEL ALVARADO CORDERO

CUENCA-ECUADOR, 2023

DERECHOS DE AUTOR

Los derechos de esta obra son irrenunciables y corresponden a su **AUTOR**, incluido sus derechos patrimoniales. El **Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano** tiene licencia gratuita e intransferible sobre esta obra para uso no comercial, de necesitar uso comercial requiere autorización de su titular.

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR
Aprobación del Trabajo de Titulación

Doy fe que el trabajo desarrollado por el estudiante: **BERREZUETA PARRA GILBERTH SEBASTIÁN**, con el título **"JUEGO DIDÁCTICO DE APOYO PARA LA SOCIALIZACIÓN POST PANDEMIA EN NIÑOS DE 6 A 8 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA AGUSTÍN CUESTA VINTIMILLA"**, cumple con los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del jurado examinador que se designe.

Atentamente,



MARÍA ISABEL ALVARADO CORDERO

C.I 0102605243

Cuenca, 22 de febrero del 2023

**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO PARTICULAR SUDAMERICANO
TECNOLOGÍA SUPERIOR EN DISEÑO GRÁFICO**

CERTIFICADO DE CALIFICACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor, conforme lo establecido en el literal i) del artículo 67 del Reglamento de la Unidad de Titulación, **CERTIFICO** haber asesorado el Proyecto Técnico elaborado por el/la estudiante **BERREZUETA PARRA GILBERTH SEBASTIÁN** cuyo título es **“JUEGO DIDÁCTICO DE APOYO PARA LA SOCIALIZACIÓN POST PANDEMIA EN NIÑOS DE 6 A 8 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA AGUSTÍN CUESTA VINTIMILLA”**, otorgando la calificación de **47/50**.

Particular que comunico para los fines pertinentes.

Atentamente,



FIRMA

MARÍA ISABEL ALVARADO CORDERO

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL TRABAJO

Yo, **BERREZUETA PARRA GILBERTH SEBASTIÁN**, estudiante del **Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano** de la ciudad de Cuenca - Ecuador, que cursó la Tecnología en **Diseño Gráfico**, declaro en forma libre y voluntaria que la presente investigación que versa sobre **“JUEGO DIDÁCTICO DE APOYO PARA LA SOCIALIZACIÓN POST PANDEMIA EN NIÑOS DE 6 A 8 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA AGUSTÍN CUESTA VINTIMILLA”** así como las expresiones vertidas en la misma, son autoría de la compareciente, quien ha realizado en base a recopilación bibliográfica, consultas de internet y consultas de campo.

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

Atentamente,



BERREZUETA PARRA GILBERTH SEBASTIÁN

Cédula: 0106559800

RESUMEN

La presente investigación presenta el desarrollo de un juego didáctico como alternativa de solución a los problemas de socialización post pandemia en niños de seis a ocho años de edad en la Unidad Educativa Agustín Cuesta Vintimilla. Se aplicó la metodología de Bruno Munari que se basa en la detección del problema, definición del problema, si este tiene una solución viable, desarrollo y análisis, creatividad, experimentaciones, modelos y maquetas y la validación. Este último atribuye datos que determinaron que el proyecto consiguió su objetivo.

Se inició con una revisión literaria de la pedagogía, la pedagogía social, la pedagogía social durante la pandemia, la educación post pandemia, el juego didáctico para niños y la cromática. Con esta información se prosiguió con la fase de la metodología de diseño donde se establecieron los aspectos y materiales que contiene este juego didáctico con el objetivo de ser una alternativa a solución al problema de socialización.

También se inició una fase creativa donde se realizó un manual para las ilustraciones que se realizaron en el juego con ello se realizó un manual de marca del juego didáctico esto aplicando conceptos, herramientas y procedimientos del diseño gráfico.

Palabras Clave: Pandemia, post pandemia, Diseño, Juego didáctico, Socialización, Material de apoyo.

ABSTRACT

This research presents the development of a didactic game as an alternative solution to post-pandemic socialization problems in children from six to eight years of age in the Agustín Cuesta Vintimilla Educational Unit. The methodology of Bruno Munari was applied, which is based on the detection of the problem, definition of the problem, if it has a viable solution, development and analysis, creativity, experimentation, models and mock-ups and validation, the latter attributes data that determined that the project achieved its objective.

It began with a literature review of pedagogy, social pedagogy, social pedagogy during the pandemic, post-pandemic education, didactic games for children and chromatics. With this information we proceeded to the design methodology phase where we established the aspects and materials contained in this didactic game with the objective of being an alternative solution to the socialization problem.

A creative phase was also initiated where a manual was created for the illustrations that were made in the game and a brand manual for the didactic game was created by applying concepts, tools and procedures of graphic design.

Keywords: Pandemic, post pandemic, Design, Didactic game, Socialization, Support material.

DEDICATORIA

Con la culminación de mis estudios, me gustaría expresar un agradecimiento a las personas que me ayudaron para conseguir esto. Agradezco a mi hermano David por apoyarme completamente a conseguir estudios superiores.

Mi gratitud, también va dirigida a mi tutora por el apoyo durante este proceso.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

TEMA:	16
INTRODUCCIÓN	17
PROBLEMÁTICA	19
JUSTIFICACIÓN	21
OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	23
<i>Objetivo general</i>	23
<i>Objetivos específicos</i>	23
CAPÍTULO I: DIAGNOSTICO	24
<i>1.1 Marco Teórico</i>	24
<i>1.2 La pedagogía</i>	24
<i>1.3 Pedagogía social</i>	26
<i>1.4 Pedagogía social durante la pandemia</i>	27
<i>1.5 Educación post pandemia</i>	29
<i>1.6 Material didáctico para niños</i>	33
<i>1.7 La teoría del color</i>	37
CAPITULO II: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	40
<i>2.1 Enfoque de la investigación</i>	40
<i>2.2 El problema.</i>	40
<i>2.3 Componentes del problema</i>	41
<i>2.4 Definición del problema</i>	41
<i>2.5 Desarrollo y etapa de análisis</i>	47
<i>2.6 Creatividad</i>	48
<i>2.7 Experimentación</i>	52
<i>2.8 Modelos y maquetas</i>	57
<i>2.9 Validación</i>	73
CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	75
CONCLUSIONES	77
RECOMENDACIONES	78

BIBLIOGRAFÍA.....	79
ANEXOS.....	83

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Pedagogía Moderna	25
Figura 2 Juego didáctico referente.....	34
Figura 3 juego didáctico educativo referente	35
Figura 4 Packaging del juego didáctico educativo referente	36
Figura 5 Colores cálidos y fríos	38
Figura 6 Material didáctico disponible	44
Figura 7 Material didáctico de letras disponible.....	45
Figura 8 Material didáctico carente	46
Figura 9 Carencia de material ilustrado	46
Figura 10 primera idea de juego didáctico	48
Figura 11 Segunda idea de juego didáctico.....	49
Figura 12 Juego referente “Fishing game”.....	50
Figura 13 Juego referente “My dream mut, dinosaur”	51
Figura 14 Primer boceto del juego didáctico	51
Figura 15 Estilo gráfico referente	53
Figura 16 Otro estilo gráfico referente	53
Figura 17 Estilo vectorial referente.....	54
Figura 18 Bocetos de los personajes del juego.....	55
Figura 19 Boceto de un fondo del juego.....	55
Figura 20 Prueba de sublimado	56
Figura 21 Experimentación de materiales.....	56
Figura 22 Empleo del espacio	57
Figura 23 Empleo del plano y punto.....	57
Figura 24 Empleo del estilo y tono.....	58
Figura 25 Empleo de la línea.....	58
Figura 26 Empleo de la perspectiva	58

Figura 27 homólogos de una ilustración	59
Figura 28 Bocetaje de prueba y descomposición de los elementos.....	59
Figura 29 Figuras base y creación de formas.....	60
Figura 30 Empleo del boceto en retícula	60
Figura 31 Fondo ilustrado del set playa.....	61
Figura 32 Fichas ilustradas del set playa	61
Figura 33 Fondo ilustrado del set hogar	62
Figura 34 Fichas ilustradas del set	62
Figura 35 Fondo ilustrado del set ciudad	63
Figura 36 Fichas ilustradas del set ciudad	63
Figura 37 Fondo ilustrado del set parque	64
Figura 38 Fichas ilustradas del set parque	64
Figura 39 Fondo ilustrado del set granja.....	65
Figura 40 Fichas ilustradas del set granja.....	65
Figura 41 Fondo ilustrado del set	66
Figura 42 Fichas ilustradas del set granja.....	66
Figura 43 Tapete completo	67
Figura 44 Cara trasera de las fichas	67
Figura 45 Imagotipo del juego didáctico	68
Figura 46 Retícula de proporciones del imagotipo	68
Figura 47 Área de protección del imagotipo	68
Figura 48 Tamaños mínimos	69
Figura 49 Cromática dispuesta.....	69
Figura 50 Aplicaciones cromáticas	70
Figura 51 Empleo de tipografía.....	70
Figura 52 Usos no correctos	71
Figura 53 Usos no correctos 2.....	71
Figura 54 Usos no correctos 3.....	72

Figura 55 Papelería	72
Figura 56 Evidencia prueba de campo	73
Figura 57 Evidencia aplicación del juego didáctico.....	73
Figura 58 Juego didáctico en práctica.....	74
Figura 59 Juego didáctico en práctica.....	75
Figura 60 Juego didáctico en práctica.....	75

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Significado moderno de los colores.....	39
Tabla 2 Cronograma.....	76

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1 Entrevistas	83
Anexo 2 Visitas al entorno	91
Anexo 3 Visitas al entorno	92
Anexo 4 Visitas al entorno	93
Anexo 5 Visitas al entorno	94
Anexo 6 Visitas al entorno	95
Anexo 7 Visitas al entorno	96
Anexo 8 Visitas al entorno	97
Anexo 9 Visitas al entorno	98
Anexo 10 Visitas al entorno	99
Anexo 11 Visitas al entorno	100
Anexo 12 Visitas al entorno	101
Anexo 12 Visitas al entorno	102
Anexo 13 Visitas al entorno	103
Anexo 14 Visitas al entorno	104
Anexo 15 Visitas al entorno	105
Anexo 16 Visitas al entorno	106
Anexo 17 Visitas al entorno	107
Anexo 18 Visitas al entorno	108
Anexo 19 Visitas al entorno	109
Anexo 20 Visitas al entorno	110
Anexo 21 Visitas al entorno	111
Anexo 22 Visitas al entorno	112
Anexo 23 Visitas al entorno	113
Anexo 24 Visitas al entorno	114

TEMA:

**JUEGO DIDÁCTICO DE APOYO PARA LA SOCIALIZACIÓN POST PANDEMIA
EN NIÑOS DE 6 A 8 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “AGUSTÍN CUESTA
VINTIMILLA”**

INTRODUCCIÓN

La Institución Educativa “Agustín Cuesta Vintimilla”, es una escuela pública rural que se encuentra ubicada en la provincia del Azuay, en el cantón Cuenca de la parroquia Baños. Este plantel cuenta con educación básica hasta el décimo año.

En la actualidad, uno de los problemas más notorios en la educación básica en instituciones educativas rurales, igual que en esta unidad educativa, como en otros centros educativos rurales del Ecuador es la falta de material didáctico enfocado a los niños. Además, debido al reingreso paulatino a la modalidad presencial post pandemia COVID-19, que mantuvo a los estudiantes en clases virtuales durante el periodo de año y medio, el sector estudiantil más afectado demostró problemas al integrarse nuevamente al sistema educativo presencial, sobre todo problemas de retraso en el desarrollo social como miedo, dificultad para llevarse bien con sus compañeros, hábitos negativos para el ambiente escolar, entre otros.

De acuerdo con lo comentado por un educador del segundo año de primaria en la unidad educativa Agustín Cuesta Vintimilla. “Nos hace falta materiales didácticos en general por que como usted sabe somos una institución fiscal por lo que no contamos con los recursos necesarios por lo que todo material es bien venido”. Esto dio a entender las necesidades en establecimientos fiscales rurales como esta escuela específicamente.

Debido al reingreso a la educación presencial, los educadores del segundo y tercero de primaria de la unidad educativa Agustín Cuesta Vintimilla mencionaron diferentes problemas post pandemia entre ellos se desatacaron los siguientes. El temor de los niños al estar en un entorno presencial interactuando con más personas, comportamientos atrasados para su edad indicaban un retraso de uno a dos años con respecto a lo normal, hábitos negativos generados en el hogar debido a la falta de comportamiento y disciplina en la casa.

Con respecto a la enseñanza post pandemia “Durante la pandemia, los docentes principalmente estaban reproduciendo prácticas establecidas de enseñanza y aprendizaje, pero con tecnología digital. Antes de la pandemia, la literatura de investigación sobre tecnología educativa enfatizaba en gran medida la importancia de recomponer la instrucción, repensar los métodos de instrucción y hacer de esto un esfuerzo estratégico, colaborativo, coherente y bien diseñado en una escuela”, (Pérez Díaz 2022).

Este proyecto propone el diseño de material didáctico para el apoyo al desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en alumnos en un rango de edad de seis a ocho años de edad lo que compete a los grados académicos de segundo y tercero de básica, como un aporte para apoyar a la unidad educativa Agustín Cuesta Vintimilla en los problemas de socialización de los niños en el marco post pandemia. Para cumplir los objetivos de desarrollo social en este rango de edad, se abordan los conceptos pedagógicos más relevantes de acuerdo con las actividades didácticas.

PROBLEMÁTICA

La enfermedad por coronavirus del 2019 también llamada generalmente como COVID-19 es la causante de la pandemia por la que el mundo entero está atravesando, debido al confinamiento que duró aproximadamente año y medio se cambió el estilo de vida cotidiano en todos los aspectos, uno de ellos siendo el sistema educativo que tuvo un periodo donde se trabajaba virtualmente.

En Ecuador, el regreso a la modalidad presencial en algunos sectores fue desde el 14 de marzo del 2022 decretado por el Ministerio de Educación. Esto trajo como consecuencia que muchos niños en edad escolar vinieran con experiencias de otra realidad educativa; frente a esta situación, el Ministerio de Educación vio la necesidad de realizar encuestas socio económicas para conocer la realidad de los niños y cómo les afectó en el ámbito de desarrollo educativo.

Estas encuestas socio económicas se realizan cada nuevo período lectivo, y revelaron que la mayoría de los alumnos no tienen los medios adecuados para recibir clases virtuales o aprender virtualmente por lo que se refleja una carencia de tecnología tanto en el hogar como en el plantel educativo, también, se obtuvo que los niños estaban deseosos de ingresar a clases presenciales.

Por otro lado, alrededor de todo el mundo, se realizaron estudios externos relacionados a este problema donde se recalcan cosas como: “La inteligencia emocional es una teoría que, aplicada a la educación, permite generar estrategias didácticas que contribuyan a incentivar asertivamente la personalidad del estudiante, sobre todo cuando en tiempos de pandemia por COVID-19, se han suscitado diversos traumas psicológicos que han afectado la sana convivencia personal y social, por lo que es considerable repensar la educación desde el abordaje emocional”, (Ruiz Cuéllar, 2020).

Para dar una alternativa a que apoye a la solución de este problema se puede emplear material didáctico ya que según (Hidalgo, 2006), “los materiales didácticos ocupan un importante lugar en el currículo de todos los niveles y modalidades del sistema educativo, pero no son los únicos elementos que intervienen para ser posible el logro de los objetivos, capacidades o competencias educacionales”. Por otra parte (Cerdeño 2009) nos dice que “el material didáctico se constituye en una herramienta de uso muy obligatorio en el aprendizaje del niño, porque apoyan al niño emocional, físico, intelectual, y socialmente”. Esto nos indica que, aunque haya más opciones de enseñanza el material didáctico es muy importante para el desarrollo y aprendizaje especialmente en los niños. Haciendo que el juego didáctico sea una opción apta para resolver los problemas que tienen los alumnos.

JUSTIFICACIÓN

El desarrollo de la presente investigación y propuesta de material didáctico en el apoyo a la socialización post pandemia es de gran importancia para el desarrollo de destrezas cognitivas en los niños, como lo menciona (Melquiades F, 2013) “El propósito de las estrategias didácticas es promover el desarrollo constructivista y significativo de contenidos, mejorando la calidad educativa en las instituciones que lleven a cabo la enseñanza en base a estrategias didácticas, con el uso diario que esta con lleva para desarrollar en el alumno aprendizajes constructivistas y al mismo tiempo ver reflejado el mejoramiento cognitivo en los exámenes, trabajos, tareas, exposiciones, entre otras actividades“. Por otra parte (García C, 2013) menciona que “el uso de estos recursos permite captar la atención de los/as alumnos/as y alumnas, generando en ellos el deseo de ser partícipes activos de las actividades, que con estos se desarrollan” Estos enunciados dan a entender que se puede obtener un aprendizaje significativo mediante el uso de esta herramienta de aprendizaje.

La rectora de la unidad educativa Agustín Cuesta Vintimilla comentó que debido al regreso paulatino a clases presenciales tienen varios problemas sociales y de conducta con los alumnos, por lo que se realizó un dialogo al alumnado y se realizaron encuestas socio económicas de acuerdo con el MINISTERIO DE EDUCACIÓN y se llegó a la conclusión de que el rango de edad más afectado por estos problemas es de seis a ocho años de edad. Por lo que se va a usar el conocimiento adquirido del diseño gráfico para crear este juego didáctico de apoyo a la socialización.

Los beneficiarios del proyecto son todos los alumnos y personas que trabajan en las instituciones escolares, debido a que estas personas tendrán otra alternativa que apoye a la solución en este tipo de problemas post pandemia que ocurren con más frecuencia en los alumnos más jóvenes.

Los resultados serán publicados y guardados en bases de datos de proyectos de titulación para que sirvan de referencia para cualquier proyecto de titulación que permitan influir de manera positiva en el ambiente escolar. Además, estos resultados pueden ser fácilmente socializados mediante el uso de campañas con charlas en la cuales se indica los procesos y las referencias que tiene el proyecto explicando a detalle cada una de las bases del proyecto para lograr un entendimiento del tema mucho mayor.

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

Objetivo general

Diseñar un juego didáctico de apoyo para la socialización post pandemia en niños de seis a ocho años de edad.

Objetivos específicos

Investigar qué aptitudes cognitivas y sociales se desarrollan en los niños de estas edades.

Indagar cómo afecto la pandemia a los niños en el retorno presencial a clases en la unidad educativa Agustín Cuesta Vintimilla.

Analizar el entorno escolar de los niños entre seis a ocho años en la unidad educativa Agustín Cuesta Vintimilla.

Definir estrategias didácticas para apoyar a los niños en el área más afectada.

CAPÍTULO I: DIAGNÓSTICO

1.1 Marco Teórico

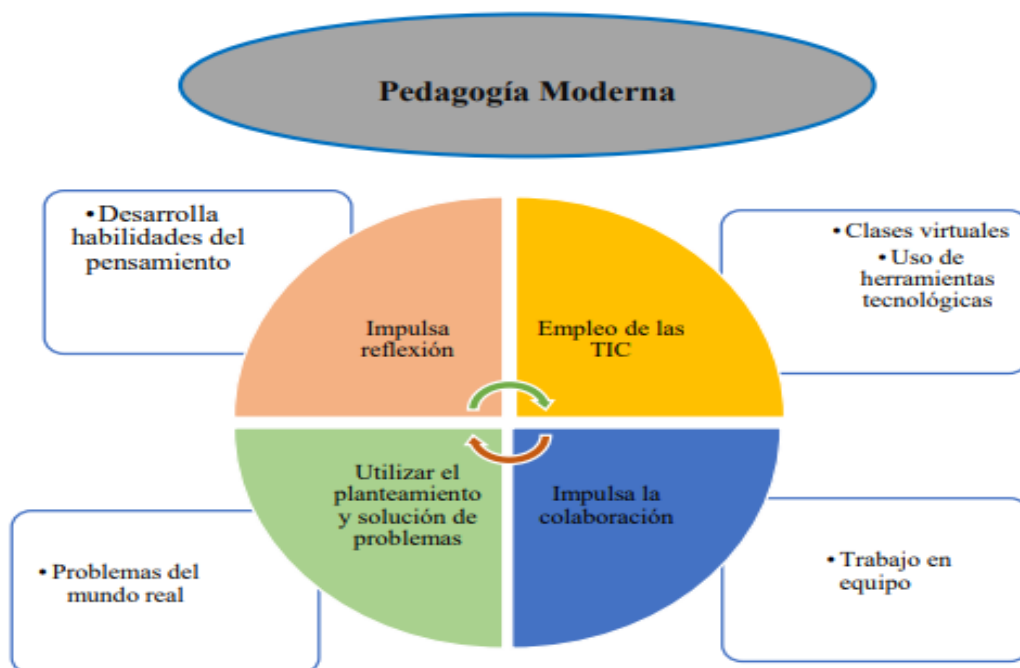
La presente investigación presenta diferentes criterios sobre la pedagogía en el ámbito social y expresivo de los niños, la teoría que respalda la necesidad de las actividades lúdicas en el aprendizaje, los distintos aportes al tema realizado por distintos autores y el manejo de recursos gráficos para la creación de juegos didácticos.

1.2 La pedagogía

Di Caudio, 2013 nos indica que “Viene de dos vocablos griegos, paidos: niño/muchacho y ago: conducir/guiar, se deriva la paidogogía, como la ciencia o arte de conducir al niño y paidagogo es quien conduce al niño”. Como nos lo indica esta civilización logró aportar significativamente a este tema. Por otra parte Montessori, 1986 indica que “aporta actividad progresiva y ordenada, independencia y espontaneidad, observación de la naturaleza del niño y sistematicidad”. Según este anunciado María Montessori llegó a plantear una pedagogía donde el niño pueda desarrollarse con bastantes oportunidades. Para terminar, Maldonado, 2017 concluye que: “La Pedagogía estudia los procesos de enseñanza y de aprendizaje y los trata de mejorar con disciplina aporte significativo en las Ciencias de la Educación”. Concluyendo, se puede afirmar que la pedagogía es una herramienta muy importante en la educación.

Así como se ha visto que han surgido diversos criterios de pedagogía durante el transcurso del tiempo sufriendo cambios significativos, formando nuevos criterios y diferentes técnicas de enseñanza para aplicar, por lo que las preguntas más intrigantes que surgen al respecto son ¿qué tipo de pedagogía se usa actualmente? ¿qué diferencias tiene con respecto a la pedagogía del pasado? Según Acosta, 2017 “Los métodos de enseñanza se basaban en una fundamentación jerárquica donde el profesor es la fuente de conocimiento y el alumno el receptor”. Prosiguiendo, Rubio, 2014 indica que “La pedagogía en la época contemporánea es calificada como débil, advirtiendo de los daños que puede causar una educación sin sentido”. Esto ejemplifica que la pedagogía sí está en constante cambio y reestructuración por lo que es necesario estar actualizados con nuevos conceptos.

Figura 1 Pedagogía Moderna



Fuente: (Rubio, 2014)

1.3 Pedagogía social

Quintana, 1994 indica que” el nacimiento oficial de esta ciencia se sitúa en 1898 cuando Paul Natorp, filósofo neokantiano, publicó su libro Pedagogía Social. Teoría de la educación de la voluntad sobre la base de la comunidad; en un enfoque socio logista”. Limón, 2016, por otra parte, indica “el desarrollo gradual de la pedagogía social, es la ampliación de su objeto de estudio a cualquier persona, en el creciente reconocimiento profesional, así como en el impulso de la actividad pedagógico-social en diversos ámbitos”.

Debido a la existencia de diversos criterios sobre el tema esto se llega a complicar cuando es necesario entender esta ciencia, como ejemplo de esto se recoge el anunciado de Quintana,1994 “los sentidos que han dado a este saber disciplinar diversos autores: 1. La pedagogía social como doctrina de la formación social del individuo. 2. La pedagogía social como doctrina de la educación política y nacionalista del individuo. 3. La pedagogía social como teoría de la acción educadora de la sociedad. 4. La pedagogía social como doctrina de la beneficencia proinfancia y juventud. 5. La pedagogía social como doctrina del sociologismo pedagógico.” Al final Quintana explica que solo está de acuerdo con los enunciados uno y cuatro, esto nos demuestra la complejidad sobre esta ciencia.

1.4 Pedagogía social durante la pandemia

Durante el confinamiento por la pandemia muchos problemas nuevos surgieron debido a que el contacto humano se redujo en gran medida, por lo que el mundo entero empezó a tener cambios significativos en varios ámbitos, la pedagogía social en niños empezó a cambiar por las complicaciones de educar por medios virtuales dando como resultado nuevos métodos para la enseñanza, que se fueron desarrollando por todo el mundo a medida que se creaban nuevas estrategias de educación.

Los autores Peña Ayala y Cárdenas Robledo, 2019; Area, 2019; Temdee, 2020. durante la pandemia expusieron; “Esta nueva experiencia educativa aporta el concepto de flexibilidad formativa, en tanto se introducen momentos de temporalidad distintos a la educación presencial en el proceso de enseñanza aprendizaje, en la que en esta se interactúa cara a cara, como es la sincronía y la asincronía de las interacciones de enseñanza aprendizaje con mediación virtual, como también el avance hacia un e-aprendizaje presente en el mundo móvil y ubicuo”.

Lo anteriormente mencionado nos da a entender que todos los docentes actuales deberían estar capacitados y utilizar este conocimiento para diseñar sus planes de estudio. Pero estos docentes ya habrían completado la transición de la enseñanza presencial al aprendizaje a distancia, y la interacción de la enseñanza presencial a través de videoconferencias no se ha puesto al día con los cambios típicos del aprendizaje actual.

En estos tiempos había una gran diferencia entre instituciones grandes como universidades a comparación de las instituciones de educación básica, como lo indicó García Peñalvo, 2020 “Las instituciones de educación superior han iniciado un proceso rápido de capacitación docente para que inicien sus actividades en diferentes entornos digitales de enseñanza y aprendizaje. A diferencia de las instituciones de educación básica y media vocacional que han dejado que sus docentes por cuenta propia inicien su propio aprendizaje sobre la virtualización”. Revisando el estudio de Medina Rojas, 2020 concluye que; “Si bien existen diversos temas que preocupan e inquietan hoy en día a los docentes y directivos, la educación virtual requiere de un conocimiento de herramientas tecnológicas, y no sólo el dominarlas, implica también repensarlas y rediseñarlas. Si se logra un proceso de formación docente, se logrará a largo plazo el paso a la educación híbrida, que permitirá la evolución de los planes de estudio y de las estrategias didácticas. La actividad educativa virtual implica una transformación en la formación docente en competencias digitales y didácticas, que también son necesarias en los estudiantes, quienes deben asumir la autonomía en su aprendizaje”.

Esto nos refleja lo evidente que puede llegar a ser el que profesores de escuelas y colegios fiscales rurales del Ecuador no han recibido algún tipo de capacitación o ayuda con material para impartir clases de manera virtual siendo que estos debían entregar a los alumnos talleres y dirigirse una vez por semana a las casas de estos en pleno confinamiento, como lo mencionaron varios profesores de la unidad educativa Agustín Cuesta Vintimilla, debido que ni la escuela ni los alumnos tienen la capacidad de manejar la educación virtual.

1.5 Educación post pandemia

La presente investigación es recuperada de una revista de divulgación científica que fue realizada por la universidad paraguaya, esta plantea conseguir resultados actuales sobre la educación post pandemia. Se retoman las referencias de esta.

Pérez-García, 2021 menciona “a inicios del 2020 la educación mundial, en todos los niveles, se vio afectada por la llegada de la pandemia del COVID-19. Todo apuntaba a una situación educativa difícil, pues la capacidad de adaptación en muchos países era insuficiente”. Mereles y Canese, 2020; Román, 2020 sugieren lo siguiente “sea ésta a causa de la poca infraestructura tecnológica con que contaban las instituciones educativas o porque los principales actores no tenían acceso a recursos tecnológicos adecuados como, por ejemplo, computadoras o buena conexión a internet”. Por otro lado Pérez-García, 2021 muestra que, “no todas las instituciones educativas contaban con esa experiencia de llevar adelante un proceso de enseñanza-aprendizaje de forma remota apoyado por las tecnologías de la información y comunicación. La brecha digital, que ya era una problemática antes de la pandemia”. La UNESCO, 2022 manifestó que “se agudizó aún más y las desigualdades eran más visibles. Lo cierto y lo concreto es que la incertidumbre reinaba en esos primeros meses de cambio y adaptación repentina a una modalidad educativa, para muchos totalmente nueva”.

Por otro lado, Vidal Ledo et al., 2021; UNESCO, 2022 indica que “Muchos fueron los desafíos que emergieron; acceso suficiente a recursos tecnológicos, preparación y capacitación docente en tiempo récord, enseñanza desde el hogar, motivación de estudiantes, aspectos socioeconómicos, etc. y las formas de afrontarlos fueron variadas atendiendo a la realidad de cada actor educativo. Probablemente, muchos de estos desafíos seguirán persistiendo por un tiempo. A pesar de todo ello, también hay que destacar que todos los escenarios afrontados durante la pandemia sirven de experiencia para una posible transformación educativa con la incorporación definitiva de herramientas tecnológicas apuntando hacia una hibridación de la educación, a una mejora su educativa y que el alcance sea total. Es innegable el impacto que tuvo esta pandemia en el replanteamiento de las posibles modalidades en la educación en todos los niveles, especialmente en la educación superior, la cual representa, en general, el punto culminante de la formación académica formal de una persona”.

Reportes de la Comisión internacional sobre los Futuros de la Educación, 2020 argumentan que; “Atendiendo a todo lo que se había generado en el ámbito educativo durante la pandemia, instituciones como la UNESCO, a través de su Comisión internacional sobre los futuros de la educación, propone “nueve ideas para la acción pública” en torno a “la educación en un mundo tras la COVID”. Entre estas ideas se destacan (1) la ampliación de la definición del derecho a la educación con el objetivo de poner en contexto la importancia que tiene la conectividad y el acceso al conocimiento y a la información, (2) la protección de los espacios educativos ofrecidos por las instituciones mientras se da la transformación educativa y (3) hacer disponible tecnologías libres y de código abierto para los principales actores educativos que están directamente integrados en el proceso de enseñanza-aprendizaje, los

docentes y los estudiantes Comisión internacional sobre los Futuros de la Educación, 2020. Estas ideas ponen de manifiesto los desafíos emergentes y la necesidad de dar una rápida respuesta a ellos desde los gobiernos locales e internacionales”.

Además, Murgatroyd, 2022, nos presenta un análisis crítico de los trabajos presentados en la Tercera Conferencia Mundial de Educación Superior WHEC2022 de la UNESCO celebrada en Barcelona el mes de mayo del 2022. Lo que es más importante, Murgatroyd desafía la idea de que las recomendaciones de la UNESCO se basan en el éxito, sin reconocer los problemas y desafíos sistémicos que existen actualmente en la educación superior en todo el mundo. Ofrece un discurso más directo, enfocado y desafiante que toma en cuenta las realidades institucionales, cerrando la brecha entre la retórica actual y las realidades existentes a nivel local.

Igualmente, Carrera Otazo y Romero, 2022 analizó las perspectivas de los futuros docentes a partir del modelo a distancia de la Facultad de Ciencias Exactas y Naturales (FACEN-UNA). Hicieron hincapié en que sentían que tenían la educación que necesitaban para sus carreras y que la mayoría de ellos habían estado involucrados en actividades relacionadas con el campo de la educación, por lo que podían hacer juicios valiosos sobre su formación profesional. Además, hicieron recomendaciones que incluyeron la implementación de aulas sincrónicas, capacitación continua de docentes y mejoras en los recursos disponibles para las aulas virtuales.

Continuando Martínez Rámila s.f, nos introduce a un estudio de las percepciones de las maestras mexicanas de jardín de infantes sobre los antecedentes de Wikipedia. Los autores revelan las características clave de la plataforma y cómo ha evolucionado a lo largo de los años hasta convertirse en la enciclopedia en línea más utilizada en la actualidad, especialmente en la educación primaria. En cuanto a la percepción de los docentes, Wikipedia es claramente reconocida como una herramienta de búsqueda rápida de información y su tasa de aceptación es muy alta (superior al 85%). Concluyen que la conciencia de Wikipedia converge porque se considera un factor fundamental para mejorar la alfabetización informacional.

Por otro lado, Villagra y Falcó, 2022 presentó una ficha técnica sobre la accesibilidad del portal de las universidades paraguayas, un aspecto muy importante en los últimos años en el campo de la educación que requiere especial atención para garantizar que los docentes de educación en línea tengan requisitos mínimos de ingreso. Los resultados de la investigación muestran que no existe un índice o estándar para la accesibilidad, por lo que las universidades deben promover y crear sitios web de fácil acceso para personas con discapacidades específicas.

Vega, 2022 muestra cómo abordar nuevos problemas en la lectura y la literatura infantiles en un entorno de pantalla, destacando la importancia de utilizar diferentes herramientas para fomentar la lectura y formar hábitos lectores desde pequeños. Además, enfatiza la necesidad de interacción entre las comunidades de aprendizaje y las familias para lograr estos objetivos. Finalmente, Denis, 2022 nos muestra su revisión de Canese, 2022. “Uso y alcance de las TI en las escuelas secundarias regulares de administración

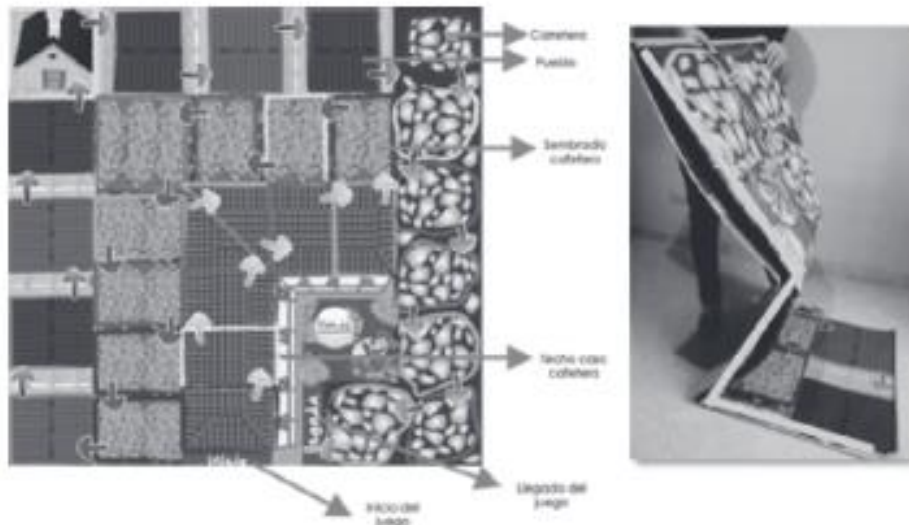
paraguayas”. Enfatiza la necesidad de “utilizar las plataformas creadas por la educación a distancia urgente para el uso generalizado y efectivo de las TI en la educación”, según este estudio, los estudiantes se gradúan con poca o ninguna habilidad. en el uso de TI.

1.6 Material didáctico para niños

El material didáctico es una fortaleza grande para la enseñanza especialmente en niños por que estos se desenvuelven más en el desarrollo de habilidades esenciales, por lo que este material de apoyo es ciertamente indispensable, existen muchas formas de crear nuevo material de este tipo y en distintos aspectos aplicables, por lo que se desarrollan específicamente con un propósito claro así logrando cuantificar el éxito de este.

Tomando como referencia de buen diseño de material didáctico se recupera este proyecto donde se realizó un tapete didáctico el cual su objetivo principal como lo detallan sus autores es realizar transmisión generacional de valores culturales para lograr su conservación y sostenibilidad del paisaje local cafetero en Colombia.

Figura 2 Juego didáctico referente



Secuencia de Uso: Docente



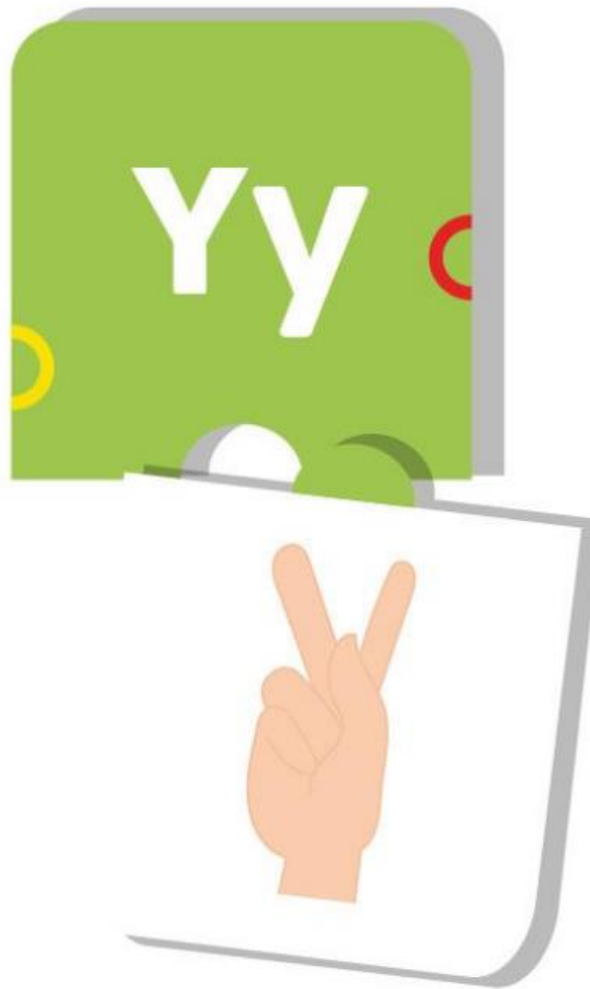
Secuencia de Uso: Estudiante



Fuente: (Osorio Martínez; Herrera Saray, 2014)

También otro tipo de referencia de juego didáctico son los juegos que además de concientizar sobre algún tema, cumplen la función de enseñar o desarrollar nuevas destrezas a los alumnos, en este caso recupero el documento sobre la creación de un juego didáctico enfocado como lo menciona su autora, para ayudar a la empresa tutorkids en la elaboración de un juego didáctico que enseñe el lenguaje de señas a niños en un rango de tres a seis años.

Figura 3 juego didáctico educativo referente



Fuente: Salazar Soto, 2020

En este tipo de diseño y material ya se enfoca en algo más educacional y estético, dándole una fuerza mayor a la propuesta, por lo que este es un buen ejemplo y referente, también en este documento la autora creó un *packaging* de acuerdo con aspectos de esta propuesta referente.

Figura 4 Packaging del juego didáctico educativo referente



Fuente: Salazar Soto, 2020

1.7 La teoría del color

El color es un elemento sensorial que se considera personal y subjetivo ya que varía de persona a persona. Según la psicología del color, a la percepción del color se le asignan diferentes significados según el contexto de percepción.

Para Mendrano, 2014 los colores realizan diferentes funciones dentro del cerebro humano, dando a entender que dependiendo de las funciones cerebrales la percepción de los colores llega a variar por persona. Entre todo esto Mendrano menciona que las funciones adaptativas producen respuestas animadas e intensas, en cambio las funciones de oposición indican una pasividad, decepciones y debilidad. Concluyendo que las funciones adaptativas son energéticas y vivaces a contrario de las funciones de oposición que son tranquilizadoras y pasivas.

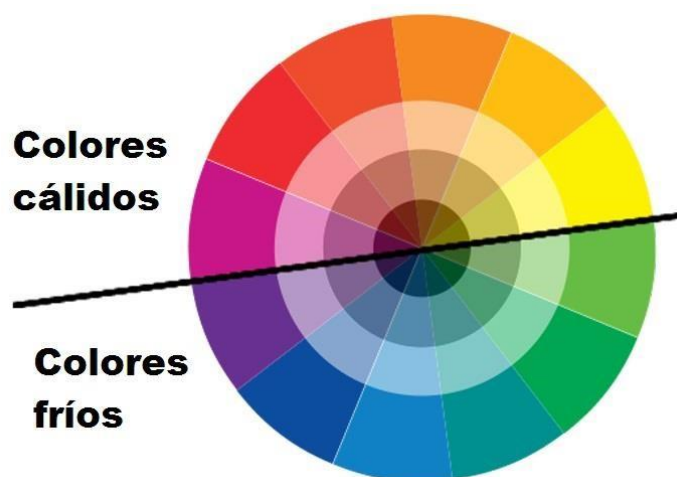
Este tipo de reacciones daría como resultado nuestro significado primario de los colores, entre ello García, 2017 indica que existen diferentes percepciones dependiendo de la gama de colores, las cuales son:

- Colores fríos y calientes

Para tener un concepto mayor Rojas y Avendaño, 2020 mencionan “Los colores fríos y calientes son denominados de esta manera precisamente por la asociación que tienen con varios espectros electromagnéticos de la tierra, es decir, las ondas largas que provienen de elementos que irradian calor como el sol, el fuego, provocan calidez y sensación térmica. Entre los colores más representativos de este espectro se encuentra el amarillo, el rojo, el naranja y derivados. Del mismo modo, estos colores también se asocian a la familia, la calidez humana, el amor, entre otros”.

En cambio, para los colores fríos Betancur, 2022 explica que “los colores fríos hacen alusión a un espectro electromagnético de onda corta como lo que se perciben de elementos como el agua, el hielo, el cielo, pero también recuerdan a la frescura, la humedad, la profundidad, entre otros. Los colores más representativos para esta gama, están los azules, el verde, los violetas y derivados”. Para tener la idea clara sobre esto se refiere en la siguiente figura.

Figura 5 Colores cálidos y fríos



Fuente: staffcreativa, 2014

- Los significados de los colores

Desde la existencia del ser humano, este ha dado distintos significados a los colores dependiendo de rasgos como la cultura y diferencias geográficas causando que surgieran diversos significados debido al diferente contexto de cada sociedad. En la siguiente tabla se pueden observar los significados más relevantes en la actualidad.

Tabla 1 Significado moderno de los colores

Color	Significado	Su uso aporta	El exceso produce
Blanco	Pureza, inocencia, optimismo	Purifica la mente a los más altos niveles	N/A
Gris	Estabilidad	Inspira la creatividad Simboliza el éxito	N/A
Amarillo	Inteligencia, alentador, tibieza, precaución, innovación	Ayuda a la estimulación mental, Aclara una mente confusa	Produce: agotamiento, Genera demasiada actividad mental
Naranja	Energía	Tiene un agradable efecto de tibieza, Aumenta la inmunidad y la potencia	Aumenta la ansiedad
Rojo	Energía, vitalidad, poder, fuerza, apasionamiento, valor, agresividad, impulsivo	Usado para intensificar el metabolismo del cuerpo con efervescencia y apasionamiento, Ayuda a superar la depresión	Ansiedad de aumentos, agitación, tensión
Púrpura	Serenidad	Útil para problemas mentales y nerviosos	Pensamientos negativos
Azul	Verdad, serenidad, armonía, fidelidad, sinceridad, responsabilidad	Tranquiliza la mente, Disipa temores	Depresión, aflicción, pesadumbre
Verde	Ecuanimidad, inexperta, acaudalado, celos, moderado, equilibrado, tradicional	Útil para el agotamiento Nervioso, Equilibra emociones, Revitaliza el espíritu, Estimula a sentir compasión	Crea energía negativa
Negro	Silencio, elegancia, poder	Paz, Silencio	Distante, intimidatorio

Fuente: Fuentes, 2022

CAPITULO II: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

2.1 Enfoque de la investigación

La presente investigación corresponde a un diseño basado en la metodología proyectual de Bruno Munari, 2013, este sostiene que en hay que distinguir si un problema puede ser resuelto o no, esto a empieza a concebir una definición del problema y establecer sus límites de este para lograr una definición viable

2.2 El problema.

El proyecto comienza con la búsqueda e indagación de problemas que de alguna manera son visibles en la vida cotidiana. Por esta razón se decidió abordar el tema post pandemia debido a que se ha venido afrontando de diversas maneras la nueva realidad post COVID-19 en el país, dentro de los problemas cotidianos post pandemia son la práctica de actividades sociales como reuniones, fiestas o aglomeración de personas en lugares públicos, estas debido a que durante la pandemia el concepto de reuniones sociales cambió drásticamente, se produjeron cambios en el ámbito laboral y escolar, debido al tiempo de casi dos años en trabajo desde casa y clases virtuales se han perdido habilidades sociales esenciales dentro de las aulas o entorno laboral. Estos son algunos tipos de problemas que se afronta con esta nueva realidad por lo que es indispensable dar alternativas de solución.

2.3 Componentes del problema

Para comprender el problema, es necesario conocer los componentes que lo afectan y como deben ser definidos. Para que el proyecto sea viable se delimitó un rango de edad del alumnado más afectado siendo este de seis a ocho años de edad, lo que compete el segundo y tercer año de básica. En cuanto al proyecto se delimitó un juego didáctico que sirva como una alternativa a solución al problema que más afecta a los alumnos.

2.4 Definición del problema

Para confirmar los problemas y aspectos clave para el desarrollo y culminación del proyecto, se realizaron entrevistas a los educadores de la Unidad Educativa Agustín Cuesta Vintimilla. Las preguntas que se realizaron fueron las siguientes:

- ¿Cuándo fue el reingreso a la modalidad presencial en la unidad educativa?
- ¿Cómo fue este reingreso?
- ¿Qué problemas surgieron con el reingreso a la modalidad presencial?
- ¿Se desarrolló algún programa para el reingreso a la modalidad presencial?
- ¿Qué diferencias ha notado con los alumnos infantes antes y después del confinamiento por la pandemia?
- ¿Qué diferencias ha notado con los alumnos infantes antes y después del confinamiento por la pandemia?
- ¿Hubo algún cambio en la forma de enseñanza prepandemia con la enseñanza post pandemia para los alumnos de 6-8 años?
- ¿Hay alguna manera por la cual se pueda encuestar a los niños?

- ¿Qué habilidades didácticas los niños de 6-8 años suelen manejar?
- ¿En qué actividades usted utiliza la didáctica en la enseñanza de los niños de 6-8 años?
- ¿Hay algún material didáctico que usted necesite añadir a la enseñanza?

En los resultados de estas entrevistas se encontró que el reingreso fue paulatinamente desde mediados del 2021 hasta mediados del 2022 donde ya se empezó a ocupar la modalidad presencial. Los niños se presentaron desconfiados dentro de las actividades del aula debido a la tendencia a tener conductas poco sociales, pero en actividades al aire libre no se presentaron más problemas que el del estado físico sedentario. Los principales problemas hallados son los sociales y el entendimiento de las normas dentro del aula, también la falta de destrezas necesarios para su edad por lo que se llevan capacitaciones por parte de los educadores. Igualmente se desarrollan charlas a los estudiantes además de encuestas socio económicas cada inicio de ciclo escolar de acuerdo con el ministerio de educación donde se reflejaba que la mayoría de los niños quieren regresar a la modalidad presencial.

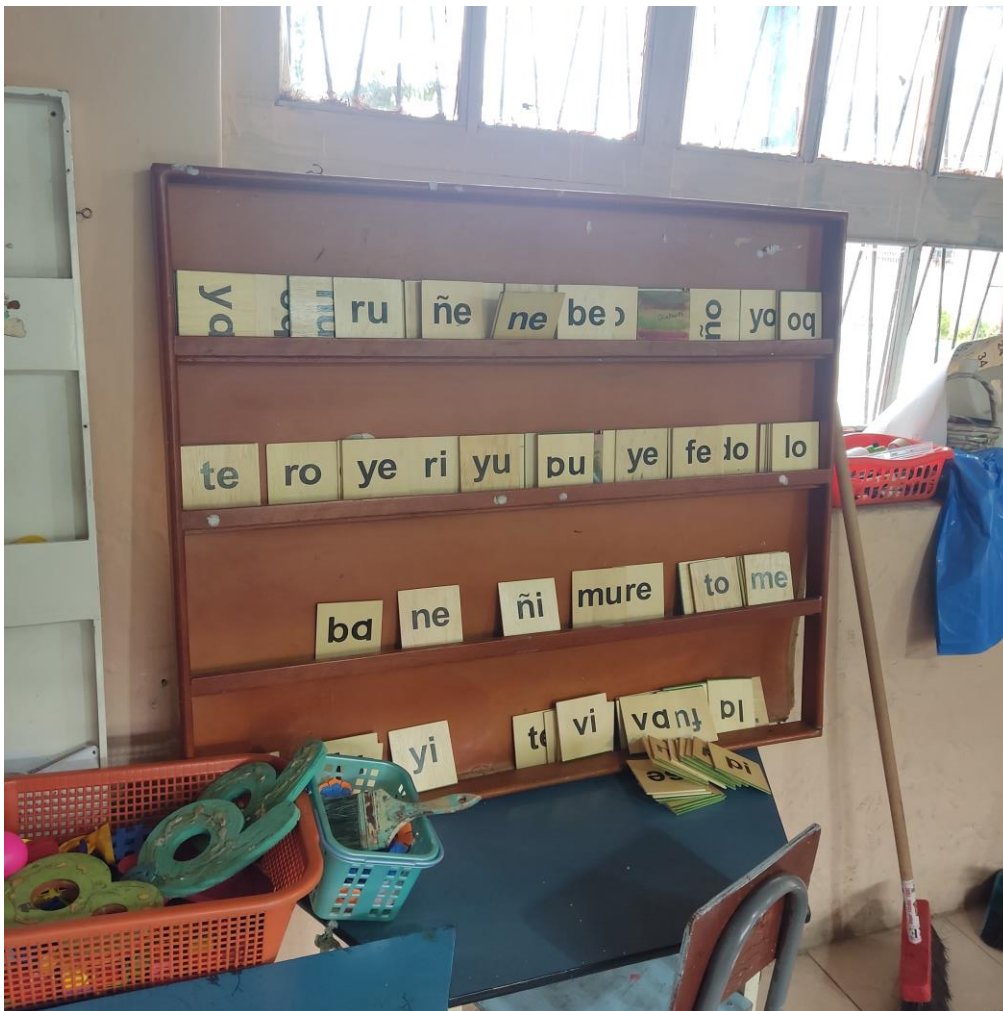
Las diferencias notables entre los alumnos que no tuvieron el problema post pandemia con los que están afrontando esta nueva realidad es que no están a su nivel académico requerido y se les complica entender las normas dentro del aula, también presentan problemas sociales. Dentro de las capacitaciones por parte de los educadores se realiza una enseñanza más personal y activa con metodologías de juego, además, los niños se quedaron con la idea de la enseñanza con la tecnología por lo que se empezaron a emplear videos educativos. Para obtener datos directos de los niños los educadores comentaron que se pueden realizar encuestas habladas o mediante el uso de fichas.

Según los educadores de esta Unidad Educativa las habilidades didácticas que suelen manejar los niños de seis a ocho años de edad en el plantel son la motricidad, la lectura social, la escritura, la formación de palabras, el dibujo, la práctica de pintura y el desarrollo de la actitud mediante el juego. Los educadores del segundo a tercero de básica de este plantel educativo suelen manejar muchos juegos didácticos como lo son: dibujar siluetas, estampas de palabras, libros para lectura social, pinturas para que los niños se expresen, fichas dibujadas a mano para aprender las palabras, fichas de madera para creación de palabras, experimentos con frejoles y dibujos interactivos para que aprendan a contar. Los materiales didácticos más requeridos por parte de este plantel son los que ayuden a los niños a reconocer siluetas, formas y en el tercero año de básica también se necesita aplicar la tecnología en la educación.

Concluyendo con la definición del problema se logró una mayor comprensión sobre el cómo afectó la pandemia a los estudiantes, profesores y el plantel, el cómo se produjo el retorno paulatino a clases presenciales y los efectos que surgieron en el comportamiento de los niños debido a la nueva realidad que se vive en esta unidad educativa. Todos estos datos son específicos de este plantel así logrando obtener datos clave del problema como: la educación se volvió más presencial, el principal problema es social, los niños de estas edades practican muy seguido la didáctica, las conductas y niveles educativos de los niños se notan en un retraso, se desarrollan encuestas socio económicas de acuerdo con el ministerio de educación cada inicio de ciclo escolar para obtener datos sobre la nueva realidad de los niños.

También para tener una idea clara de las necesidades menos cubiertas en cuanto a juegos didácticos de aprendizaje, se realizó una visita al entorno donde se puede observar que la mayoría de los juegos didácticos disponibles para los niños son en gran parte juegos de letras y números. Los tipos de juegos más ilustrativos son dejados a la imaginación de los niños y los profesores, dando a entender que no tienen los recursos para cubrir juegos con formas, siluetas y fondos ilustrados, llegando a ser esto otra parte clave del problema.

Figura 6 Material didáctico disponible



Fuente: Propia 2023

Figura 7 Material didáctico de letras disponible



Fuente: Propia 2023

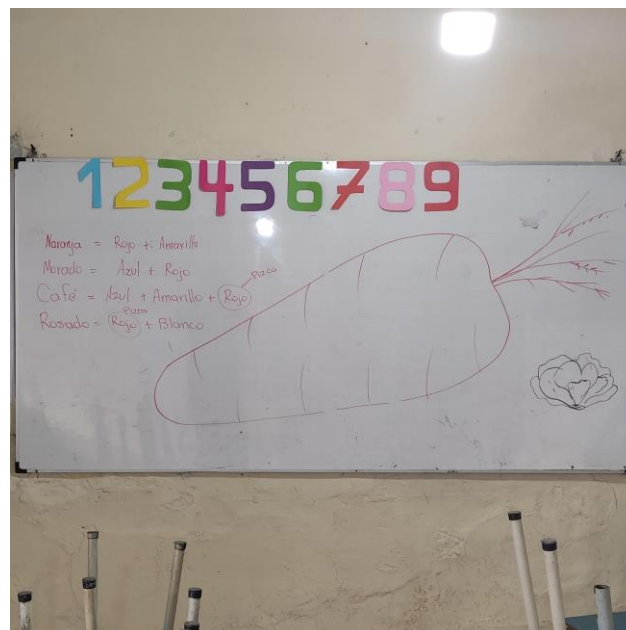
Las siguientes figuras demuestran la carencia en material ilustrado dentro de las aulas de esta unidad educativa, estos son realizados con materiales básicos.

Figura 8 Material didáctico carente



Fuente: Propia 2023

Figura 9 Carencia de material ilustrado



Fuente: Propia 2023

2.5 Desarrollo y etapa de análisis

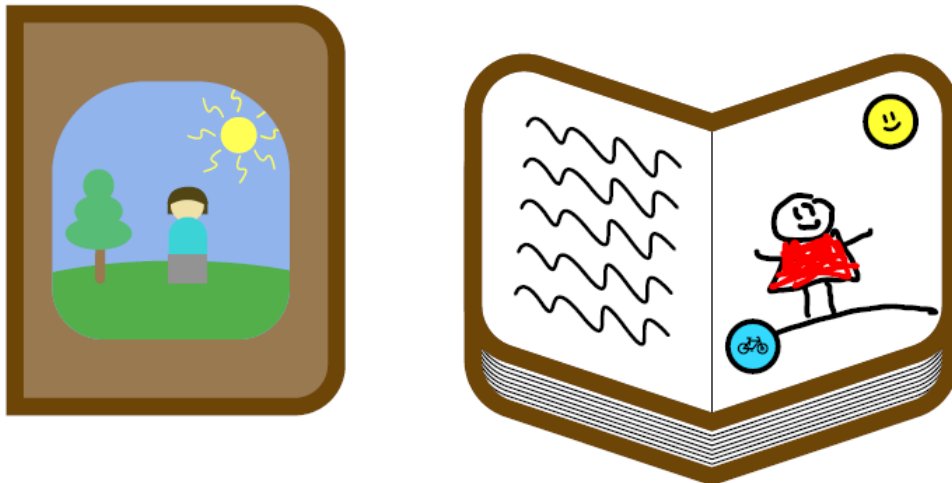
Con base en los hallazgos de las investigaciones anteriores, se comenzó a profundizar en los datos para la obtención una imagen más completa sobre el proyecto. Los datos que se buscaron corresponden a temas como la pedagogía, la pedagogía social, la pedagogía social durante la pandemia, educación post pandemia, el material didáctico para niños y la cromática. Esta investigación previa ayudó a comprender mejor los aspectos sociales de los niños, la perturbación de la socialización debido al confinamiento por la pandemia, como se compone un material didáctico enfocado a un público infantil y como los colores llegan a ser percibidos por las personas.

Después de entender los componentes del proyecto, se debe saber qué hacer con la información, esta puede dar sentido al desarrollo de la propuesta de diseño. Estos aspectos provienen del análisis de los datos obtenidos en etapas anteriores. Es importante plantear algunas restricciones relacionadas con la factibilidad del proyecto que establecerán un campo de acción que pueda garantizar el avance del proyecto, estas restricciones están relacionadas con el tiempo, el usuario y las propuestas de diseño.

2.6 Creatividad

La fase de creatividad está diseñada para dar respuesta al primer desarrollo del producto. Se propusieron algunos enfoques iniciales desde diferentes perspectivas mediante una lluvia de ideas y siguiendo las limitaciones del proyecto. Para la creación del producto se empezó decidiendo por muñecos de madera personalizables con ropa y varios elementos, También la creación de un diario social donde se recopilaría las actividades semanales de varios alumnos creando un ambiente de plática y escritura, juegos de mesa con historias únicas y tarjetas sorpresa, la creación de un documento con armables divertidos con diferentes actividades según el armable, la creación de instructivos de papel para la creación de material de juego de cartón, la creación de tableros de actividades con materiales didácticos en él.

Figura 10 primera idea de juego didáctico



Fuente: Propia 2023

Figura 11 Segunda idea de juego didáctico



Fuente: Propia 2023

Pero la viabilidad de estas ideas se convirtió en una dificultad, lo que obligó a decidir por una propuesta de diseño más precisa que funcionara dentro del plazo de finalización del proyecto, llegando a escoger una de las muchas ideas que se tuvieron, siendo un juego en formato de juego de mesa ilustrado, pero no tan complejo, por este motivo se optó por que el juego deba ser sencillo, divertido y que cumpla con el objetivo del proyecto.

Después de haber seleccionado una idea se empezó con otra lluvia de ideas con los diferentes diseños que este podría tener, primero se buscaron referentes que pudiesen impulsar a la idea principal del juego, dándole forma y sentido.

Figura 12 Juego referente “Fishing game”



Fuente: Jaques London

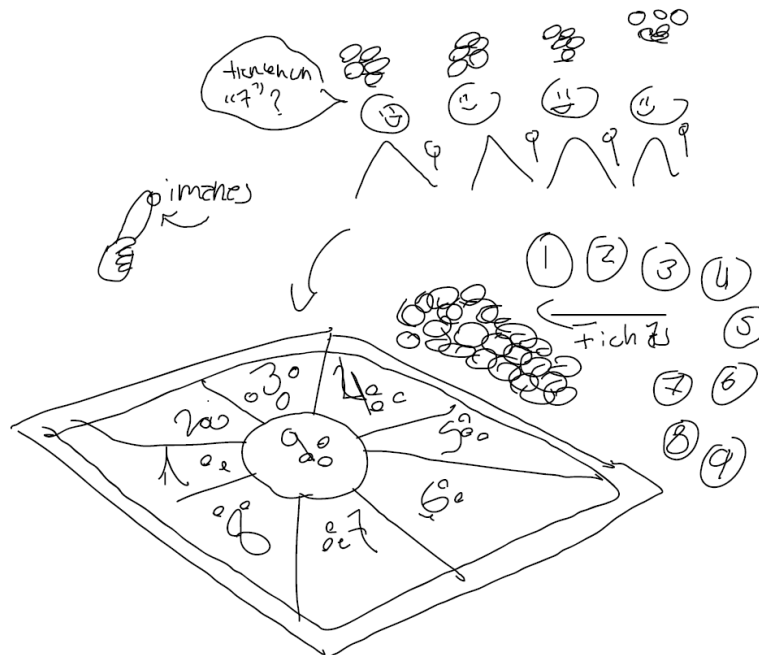
Figura 13 Juego referente “My dream mut, dinosaur”



Fuente: Oceantoys CO LTD

Después de la búsqueda de homólogos se empezaron a concretar ideas más claras del producto realizado, por lo que se empezó un proceso de bocetaje del juego didáctico para empezar a moldear la idea.

Figura 14 Primer boceto del juego didáctico



Fuente: Propia 2023

También se definió limitantes de material del juego didáctico en lo que se empezó con ideas de los diferentes diseños que este podría tener, primero se optó por que el juego sea completamente imprimible y armable retomando ideas descartadas en lluvias de ideas anteriores, pero el inconveniente de la falta de presupuesto por parte de los alumnos y unidad educativa, además de que el juego perdería reusabilidad siendo propenso al desgaste al primer uso dio como resultado que esta base de material sea descartada, por lo que se optó por crear un juego a base de tela y papel plastificado logrando que el juego tenga una buena reusabilidad y el desgaste de este sea mucho menor con el tiempo.

2.7 Experimentación

Al comienzo de este paso del proyecto se empezó por tomar en cuenta la importancia y relevancia del estilo de las ilustraciones que se emplearon en el juego didáctico. Esto dio como resultado algunas interrogantes como:

- ¿Qué tipo de estilo artístico es el más adecuado para el proyecto?
- ¿Cuáles son las cualidades de la ilustración dirigida a los niños?

Por esto se decidió bajar diferentes tipos de estilos gráficos para poder emplear este recurso de la mejor manera posible. Para eso se realizó el uso de referentes que fueron útiles para la elaboración de las ilustraciones.

Figura 15 Estilo gráfico referente



Fuente: Redbubble, Littlemandyart

Figura 16 Otro estilo gráfico referente



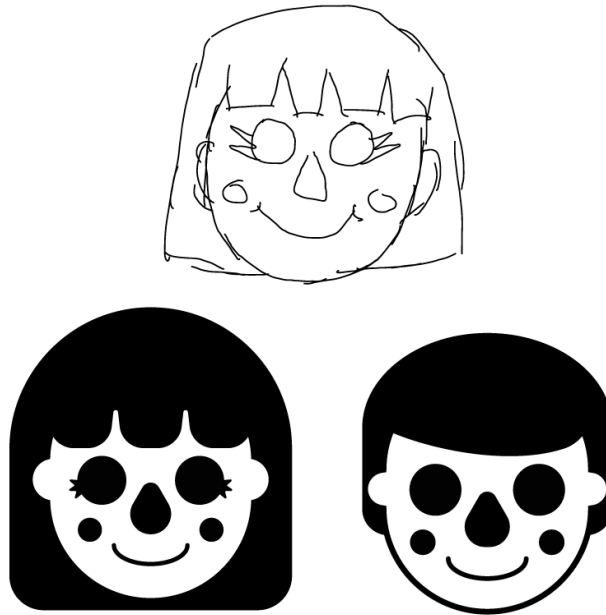
Fuente: Freepik

Figura 17 Estilo vectorial referente**Fuente: Freepik**

Después de definir los referentes para el estilo gráfico que se va a emplear dentro del diseño del juego didáctico, se empezó a realizar los primeros bocetos de los elementos que contiene el juego didáctico. Se valoró diferentes alternativas para aplicar de mejor manera el estilo gráfico por lo que se llegó a la conclusión de que la mejor manera posible de que el público objetivo de este diseño llegue a interesarse por el juego didáctico es mediante el uso de ilustraciones llamativas de diferentes objetos, animales y personajes.

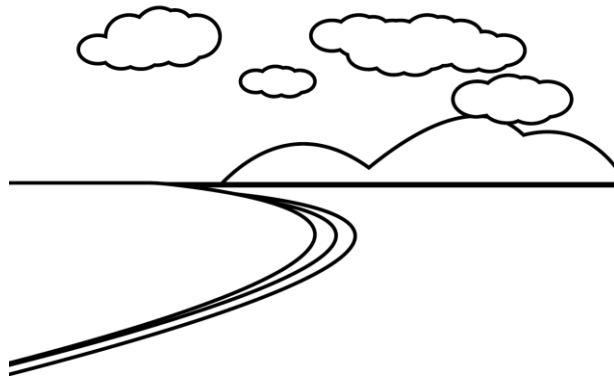
Para emplear un entorno gráfico infantil se empezó realizando los primeros bocetos de los personajes y animales que se ocuparían en las fichas del producto esto con la idea de que se pareciesen a juguetes como muñecas de trapo y animales de juguete.

Figura 18 Bocetos de los personajes del juego



Fuente: Propia 2023

Figura 19 Boceto de un fondo del juego



Fuente: Propia 2023

Con los primeros bocetos se decidió realizar pruebas de impresión y material del cual se compone el producto, se realizó diferentes prototipos de varitas magnetitas llegando a un prototipo base el cual se compone de un imán y una base de madera pintada. También se hicieron pruebas de sublimado en lona y tela obteniendo que en la lona es imposible sublimar, optando por usar tela y recubrir la parte baja con lona. Para las fichas se imprimió a laser en papel común luego se prosiguió a emplastificar estas fichas, también se optó una alternativa menos costosa la cual consiste en troquelado de pegatinas de las fichas y por último adhiriendo una arandela la cual sirvió con los imanes de las varitas para emplear esta mecánica de juego.

Figura 20 Prueba de sublimado



Fuente: Propia 2023

Figura 21 Experimentación de materiales



Fuente: Propia 2023

2.8 Modelos y maquetas

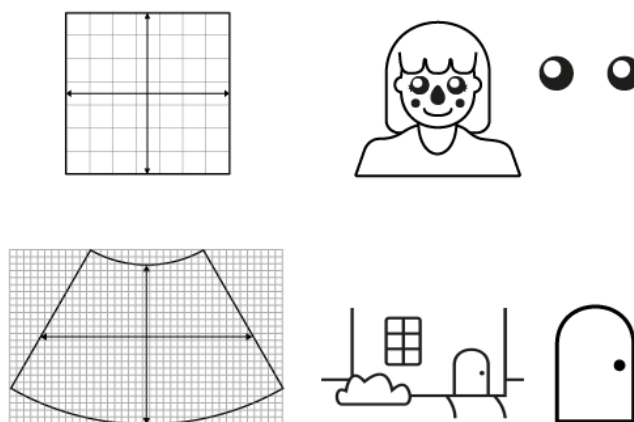
En esta etapa de la metodología del diseño se definen las muestras definitivas, primero con la práctica del bocetaje se empezó con la detección de los problemas de diseño que pudiesen tener las ilustraciones, con esta información se prosiguió a realizar un manual gráfico donde el estilo gráfico puede seguir un orden en conjunto llegando a perfeccionar las formas. Primero se retomó elementos del dibujo como el espacio, el plano, el punto, la línea, el estilo, el tono y la perspectiva.

Figura 22 Empleo del espacio



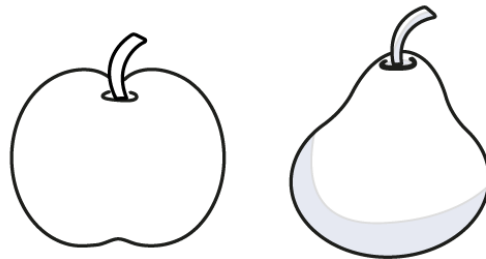
Fuente: Propia 2023

Figura 23 Empleo del plano y punto



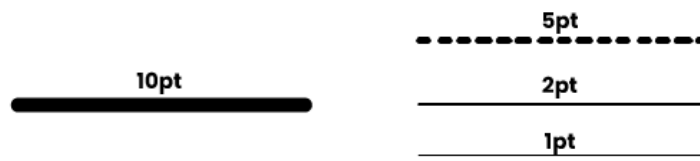
Fuente: Propia 2023

Figura 24 Empleo del estilo y tono



Fuente: Propia 2023

Figura 25 Empleo de la línea



Fuente: Propia 2023

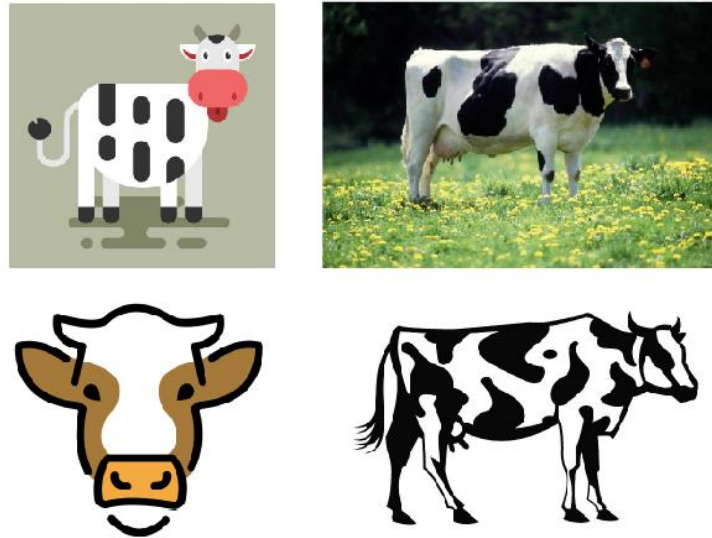
Figura 26 Empleo de la perspectiva



Fuente: Propia 2023

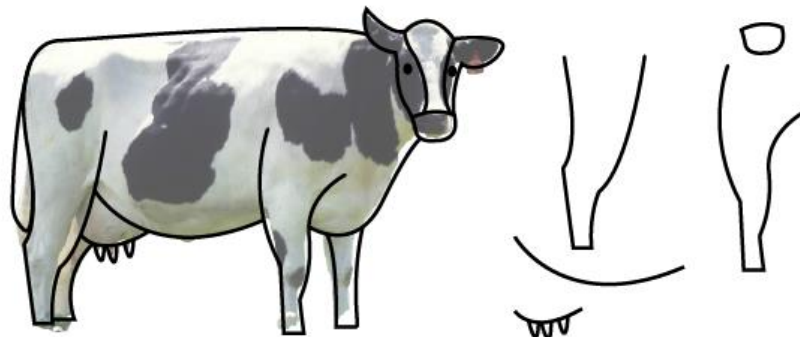
Establecidos los puntos básicos del dibujo se empezó con la siguiente parte del manual gráfico, la cual detalla el proceso a seguir para dibujar en el estilo gráfico seleccionado, desde los homólogos hasta la aplicación en retícula.

Figura 27 homólogos de una ilustración



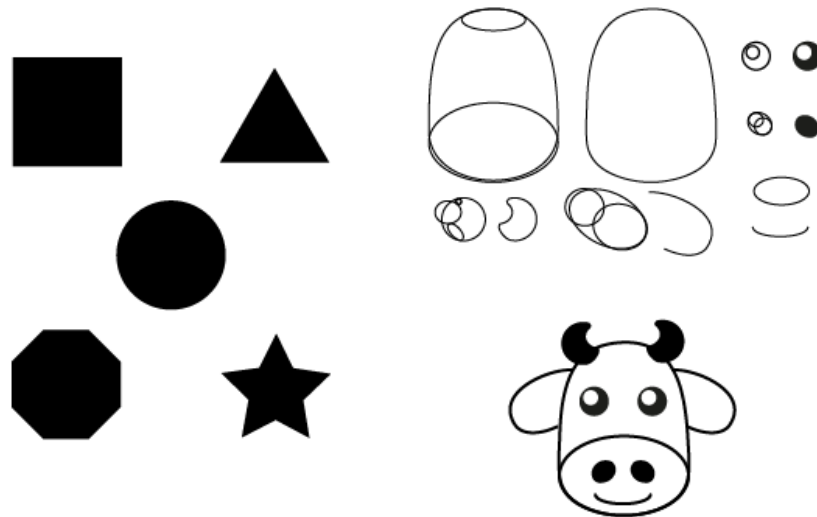
Fuentes: vectorportal; pixnio; github

Figura 28 Bocetaje de prueba y descomposición de los elementos



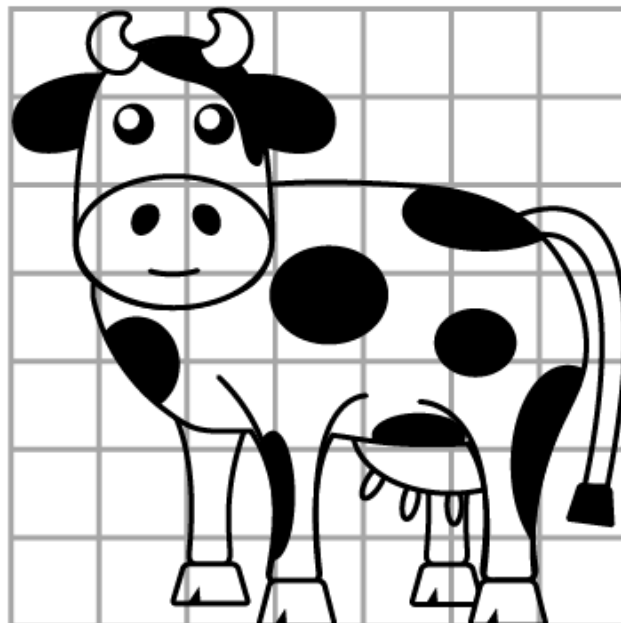
Fuente: Propia 2023

Figura 29 Figuras base y creación de formas



Fuente: Propia 2023

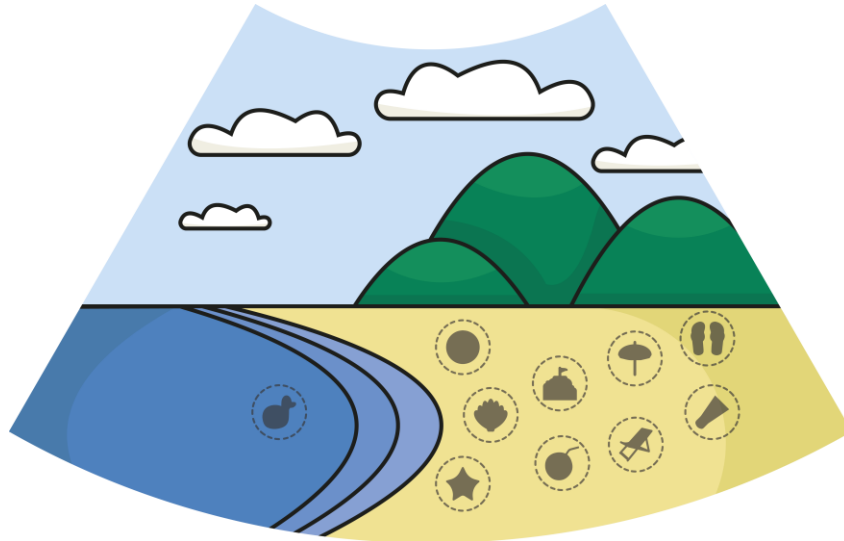
Figura 30 Empleo del boceto en retícula



Fuente: Propia 2023

Con la disposición de este manual gráfico de ilustraciones, se empezó por crear las diferentes ambientaciones del juego, en conjunto se crearon las ilustraciones de las fichas respetando el estilo gráfico que se dispuso de acuerdo con el manual.

Figura 31 Fondo ilustrado del set playa



Fuente: Propia 2023

Figura 32 Fichas ilustradas del set playa



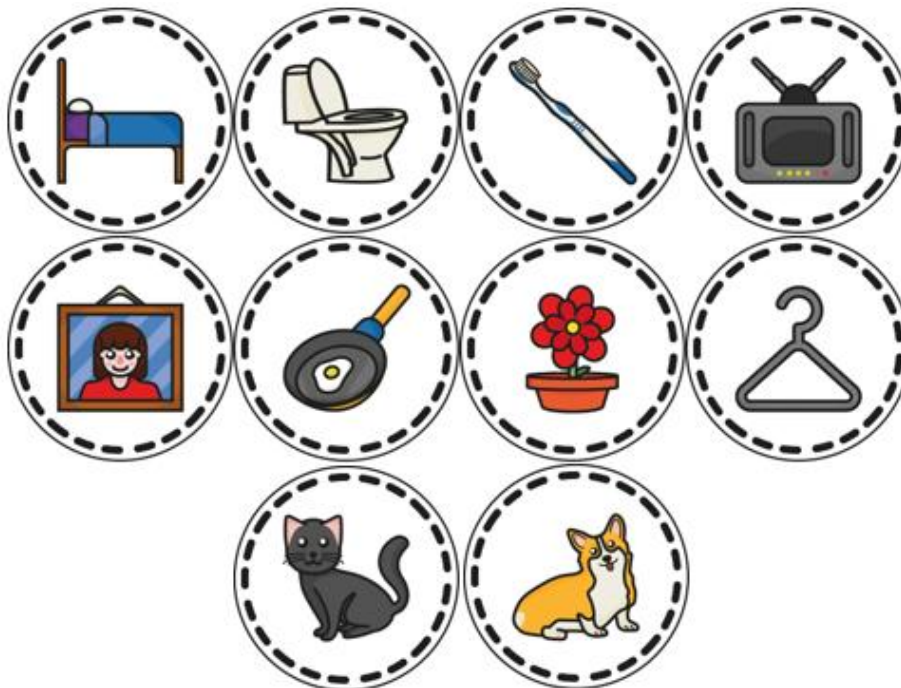
Fuente: Propia 2023

Figura 33 Fondo ilustrado del set hogar



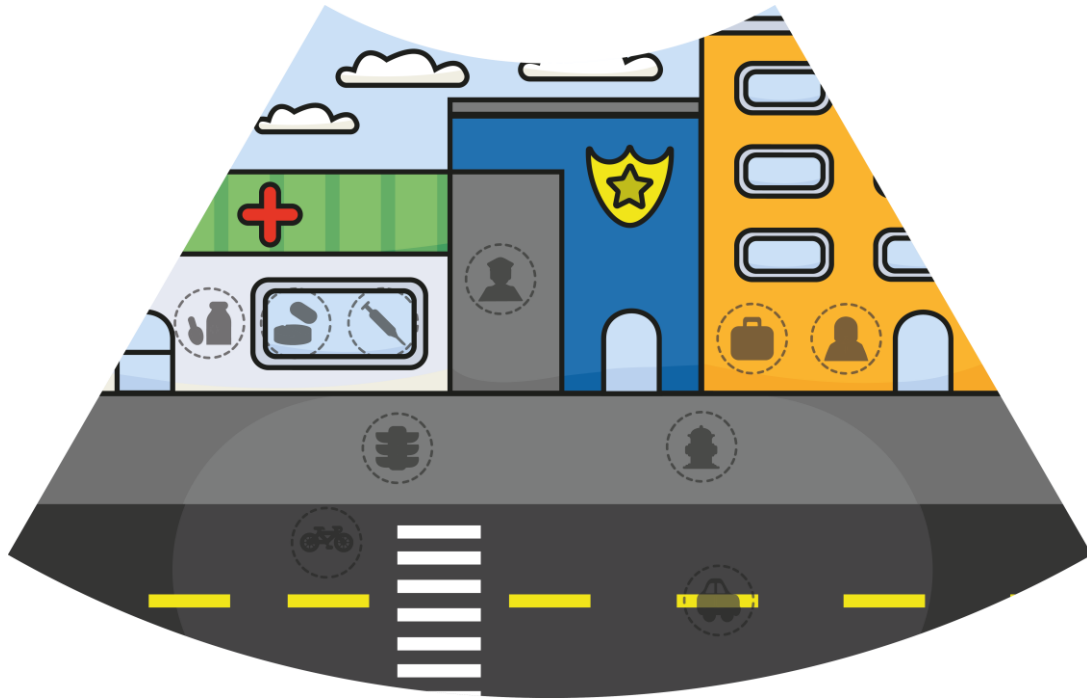
Fuente: Propia 2023

Figura 34 Fichas ilustradas del set hogar



Fuente: Propia 2023

Figura 35 Fondo ilustrado del set ciudad



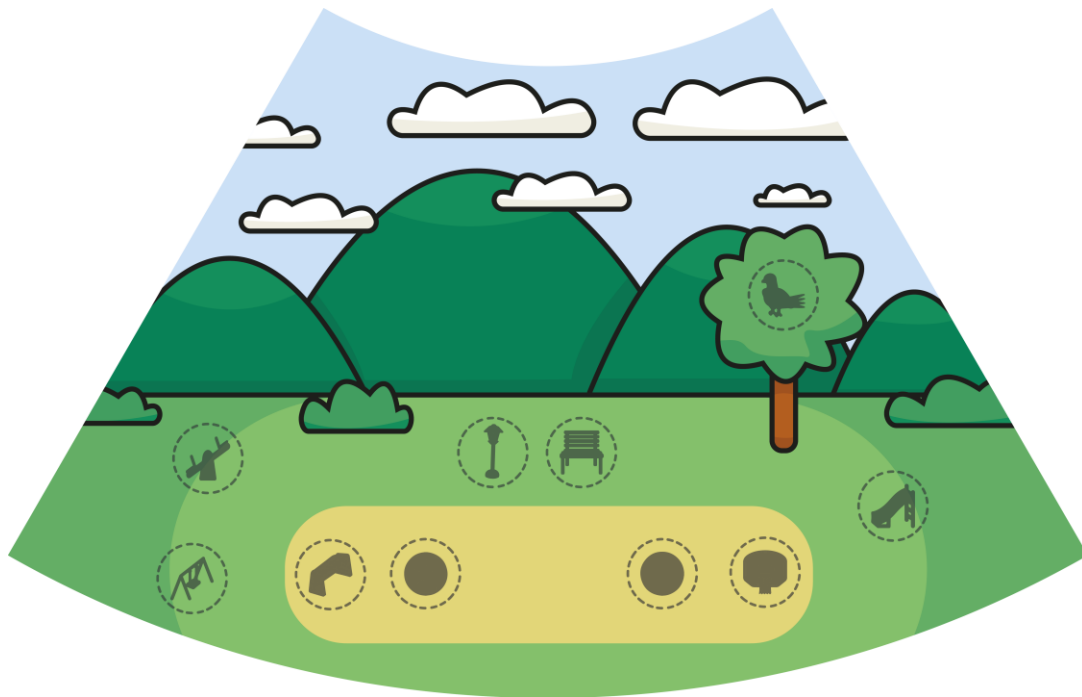
Fuente: Propia 2023

Figura 36 Fichas ilustradas del set ciudad



Fuente: Propia 2023

Figura 37 Fondo ilustrado del set parque



Fuente: Propia 2023

Figura 38 Fichas ilustradas del set parque



Fuente: Propia 2023

Figura 39 Fondo ilustrado del set granja



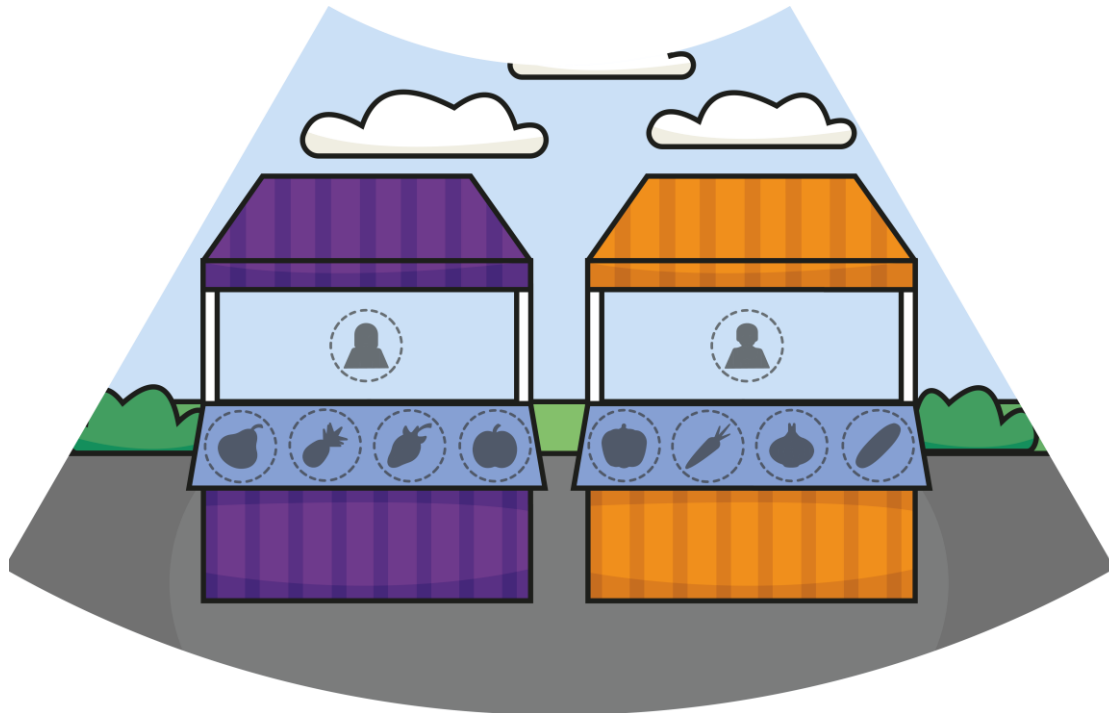
Fuente: Propia 2023

Figura 40 Fichas ilustradas del set granja



Fuente: Propia 2023

Figura 41 Fondo ilustrado del set mercado



Fuente: Propia 2023

Figura 42 Fichas ilustradas del set granja



Fuente: Propia 2023

Figura 43 Tapete completo



Fuente: Propia 2023

Figura 44 Cara trasera de las fichas



Fuente: Propia 2023

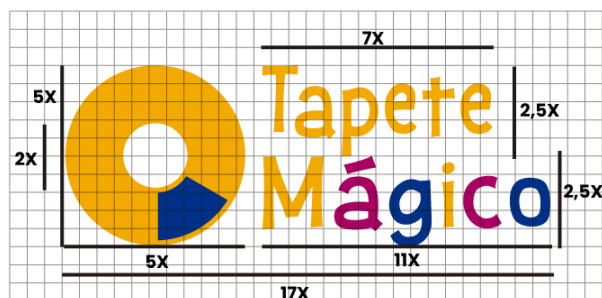
También se decidió crear un manual de marca que le otorga una identidad única al juego didáctico, empleando conceptos de diseño gráfico como la marca, la retícula de proporciones, el área de protección, tamaños mínimos, cromática, aplicaciones cromáticas, tipografía, usos no correctos y papelería. -

Figura 45 Imagotipo del juego didáctico



Fuente: Propia 2023

Figura 46 Retícula de proporciones del imagotipo



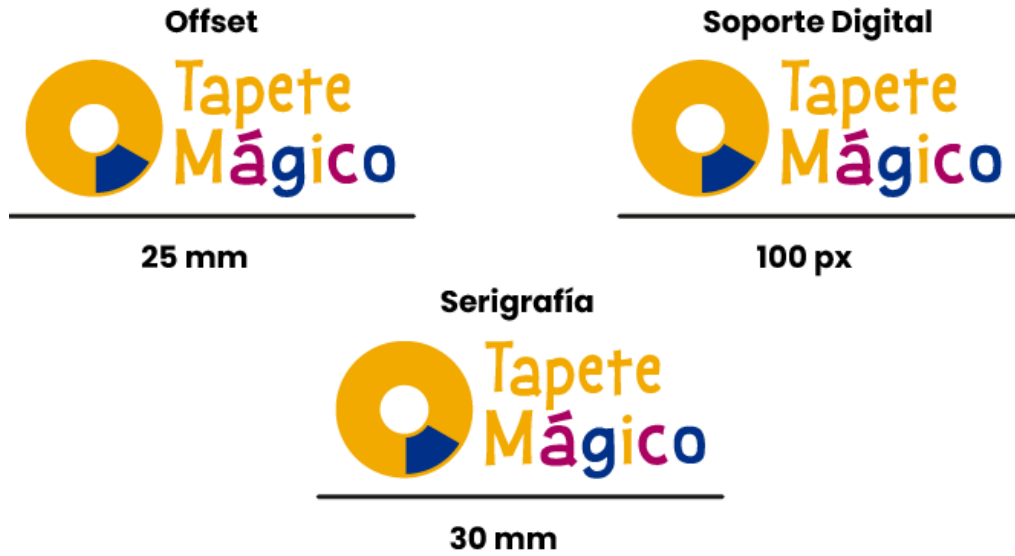
Fuente: Propia 2023

Figura 47 Área de protección del imagotipo



Fuente: Propia 2023

Figura 48 Tamaños mínimos



Fuente: Propia 2023

Figura 49 Cromática dispuesta

RGB	CMYK	WEB	Pantone
R:242 G:169 B:0	C:3 M:38 Y:96 K:0	#F2A900	130 C
R:0 G:48 B:135	C:100 M:86 Y:23 K:5	#003087	287 C
R:170 G:0 B:97	C:28 M:100 Y:22 K:13	#AA0061	227 C

Fuente: Propia 2023

Figura 50 Aplicaciones cromáticas



Fuente: Propia 2023

Figura 51 Empleo de tipografía



Fuente: fontspace; Google fonts

Figura 52 Usos no correctos



Rotaciones

No se debe rotar o inclinar dentro de un diseño del imagotipo.



Descompiciión

No descomponer, desplazar o mover elementos del imagotipo.



Uso vertical

Se debe evitar el uso vertical.



Cambios de color y adornos

Está prohibido cambios de color, incluir adornos o símbolos al imagotipo.

Fuente: Propia 2023

Figura 53 Usos no correctos 2



Bordes y sombras

No está permitido el uso de bordes y sombras.



Alteraciones

No se puede hacer alteraciones en las disposición de los elementos que componen el isotipo y logotipo.



Efectos 3D

Está prohibido aplicar efectos 3D, extrusiones y biselados para la reproducción del imagotipo en medios impresos y digitales. Si está permitido en dummies, rótulos, placas metálicas y letras corpóreas.



Efecto de distorsión y perspectiva

No se debe aplicar ningún efecto de perspectiva o distorsión.

Fuente: Propia 2023

Figura 54 Usos no correctos 3



Fuente: Propia 2023

Figura 55 Papelería



Fuente imagen de papel freepik; diseño propio

2.9 Validación

Para la realización de este último paso de la metodología proyectual de Bruno Munari se realizó una prueba de campo con los alumnos del segundo de básica de la unidad educativa Agustín Cuesta Vintimilla, donde ya se pone en práctica el juego didáctico, obteniendo distintos datos sobre la función de este.

Figura 56 Evidencia prueba de campo



Fuente: Propia 2023

Figura 57 Evidencia aplicación del juego didáctico



Fuente: Propia 2023

Al finalizar las pruebas de campo pertinentes se realizó una encuesta hablada a los niños con ayuda de la profesora, las preguntas que se realizaron a los niños fueron las siguientes:

- ¿Les gustó este juego?
- ¿Les gustó trabajar en equipo?
- ¿Les gustó jugar con las varitas y las fichas?

Concluyendo, los niños afirmaron que el juego se les hizo muy llamativo desde el principio, a los niños también les agrado trabajar en equipo y lo disfrutaron en gran medida, el jugar con la mecánica de las varitas magnéticas fue un impulso muy importante para que trabajen en grupo y no solitariamente. Igualmente se observó que la mecánica de las fichas y siluetas apporto a que los niños dialogaran con sus compañeros, sobre los errores que sus compañeros cometían.

Figura 58 Juego didáctico en práctica



Fuente: Propia 2023

Figura 59 Juego didáctico en práctica



Fuente: Propia 2023

Figura 60 Juego didáctico en práctica



Fuente: Propia 2023

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Tabla 2 Cronograma

Actividad	Octubre			Noviembre				Diciembre			Enero				Febrero	
	17	24	31	7	14	21	28	5	12	19	9	16	23	30	6	13
	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	21	28	4	11	18	25	2	9	16	23	13	20	27	3	10	17
Tema																
Introducción																
Problemática																
Justificación																
Objetivo General																
Objetivos Específicos																
Entrevista																
Marco Teórico																
Metodología de la investigación																
Brief																
Homólogos																
Metodología de diseño																
Propuesta de investigación																
Cronograma																
Conclusiones																
Recomendaciones																
Bibliografía																
Anexos																

CONCLUSIONES

Se indago profundamente con referencias bibliográficas sobre la pedagogía, la pedagogía social, pedagogía social durante la pandemia, se evidencio que la pandemia y la nueva realidad afectó en gran medida a los niños en como perciben el mundo, teniendo problemas sociales, de adaptación y conductas sociales dentro del aula. Esto afectó de gran medida a las escuelas rurales debido a la imposibilidad de realizar clases virtuales, causando que solo pocos puedan brindarse estudios en línea y que los demás tuviesen que obtener educación con el seguimiento semanal del profesor.

Según las entrevistas, la mayor parte de alumnos deseaban integrarse a clases presenciales paulatinas, cuando se regresó al modo presencial fijo empezaron los problemas con los alumnos por lo que los profesores en un intento de agilizar su adaptación se les dio charlas y ayuda personal. Con esta información y visitas al entorno se logró concretar el problema más evidente.

A través de la búsqueda de bibliografía y referentes se logró identificar recursos y tecnologías en creación de juegos didácticos dirigido a niños, con esta información se pudo definir los aspectos necesarios que debe tener un material de este tipo, concretado lo anterior se estableció una idea de juego. Para proponer una alternativa de solución al problema se creó un prototipo que se basa en un tapete con fichas y varitas magnéticas, este material de apoyo estimula la percepción de los niños y la mecánica de juego les ayuda a realizar trabajo en equipo y dialogar entre ellos.

RECOMENDACIONES

Se recomienda que la Unidad Educativa Agustín Cuesta Vintimilla realice uso del material didáctico presentado de forma regular para fomentar las habilidades sociales en los niños. Aplicando de manera responsable este producto

Se recomienda que el material didáctico presentado se ocupe de las mejores maneras posibles para el apoyo social con la versatilidad de este. Enfocando otras actividades que se logren realizar con los materiales dispuestos.

Se recomienda que el aporte realizado en este documento sea incluido en bases de datos institucionales para que sea referenciado y comparado con estudios similares para la creación de más alternativas de solución a problemas similares.

BIBLIOGRAFÍA

Betancur, F. R. (2022). Preferencia por los colores en universitarios de la ciudad de Medellín, Colombia. *Anuario Electrónico de Estudios en Comunicación Social*

«Disertaciones»

Canese, V., Páez, R., Amarilla, J., y Rodríguez, P. (2022). Uso y Alcance de las Tecnologías de la Información y Comunicación en los Colegios de Gestión Oficial de la Educación Media.

Canese, C ; Ignacio, M (2022) Post Pandemia e hibridación educativa: desafíos emergentes.

Castro, F., Vázquez, R., Villalobos, A., Rubio, M., Prado, E., Sánchez, J., . . . Shamah, T. (2019). *Contexto y resultados del desarrollo infantil temprano en niños y niñas*.

Cerdeño, J. (2009). Educación Actual.

Comisión internacional sobre los Futuros de la Educación. (2020). La educación en un mundo tras la COVID: nueve ideas para la acción pública.

Di Caudo, M. (2013). La ciencia pedagógica: construcciones, disputas, desafíos

Fuentes, F. (2022). Psicología del color | Francisco Javier Fuentes. Psicología del color.

Freepik (s.f) Figura 55. Recuperado de <https://www.freepik.com/free-photos-vectors/crumpled-white-paper-texture>

Freepik (s.f) Figura 16. Recuperado de https://www.freepik.com/free-vector/cartoon-people-avatar-pack_3995612.htm#from_view=detail_alsolike#position=1

Freepik (s.f) Figura 17. Recuperado de https://www.freepik.com/premium-vector/weather-icons-pack_6476123.htm?query=weather&from_query=天气

García, C (2013) Utilización de estrategias y actividades lúdicas por parte de docentes, padres, madres, para el logro de aprendizajes significativos y motivación de los alumnos del IV año de la Escuela La Trinidad del circuito 03 de la dirección Regional de Educación de Sarapiquí en el 2013.

García, J. F. C. (2017). Psicología del color aplicada a los cursos virtuales para mejorar el nivelde aprendizaje en los estudiantes.

García-Peñalvo, F. J. (2020). El sistema universitario ante la COVID-19: Corto, medio y largo plazo.

García-Peñalvo, F. J. (2020c). Modelo de referencia para la enseñanza no presencial en universidades presenciales.

García-Peñalvo, F. J., Corell, A., Abella-García, V., & Grande, M. (2020). *La evaluación online en la educación superior en tiempos de la COVID-19.*

García-Peñalvo, F. J., & Seoane-Pardo, A. M. (2015). *Una revisión actualizada del concepto de eLearning.*

Github (2018) Figura 27. Recuperado de <https://github.com/hfg-gmuend/openmoji/blob/31f496f/color/svg/1F42E.svg>

Héctor, M. (2022) La docencia entre la pandemia y la desigualdad

Hidalgo, A. (2006). Los materiales educativos en educación

Jaques London (s.f) Figura 12 ; Fishing game. Recuperado de <https://www.jaqueslondon.co.uk/products/magnetic-fishing-game>

Limón, R (2016) La pedagogía social: una disciplina básica en la sociedad actual

Melquiades, F (2013) Estrategias didácticas para un aprendizaje constructivista en la enseñanza de las matemáticas en los niños y niñas de nivel primaria.

Montessori, M. (1965). Pedagogía científica.

Maldonado, C. (2017). ¿Qué es eso de pedagogía y educación en complejidad?

Mereles, J. I., y Canese, V. (2020). Acceso a las TIC de los principales actores educativos en Paraguay en tiempos de pandemia.

Medina Rojas (2020) I simposio internacional virtual de filosofía y educación; 3.3 el apagón de la presencialidad.

Medrano, J. (2014). Reflexiones nerviosas Lo visual: Los colores y la cara. *Revista de la Asociación Española de Neuropsiquiatría*

Osorio, M ; Herrera, S (2014) Material didáctico para niños de escuelas rurales basado en el valor del paisaje cultural cafetero.

Ocean toys CO LTD (s.f) Figura13. My dream mut Dinosaur. Recuperado de https://www.alibaba.com/product-detail/Children-play-game-mat-Baby-dinosaur_60202460248.html

Pixnio (s.f), Figura 27. Recuperado de <https://pixnio.com/es/animales/vacas-terneros/vaca-lechera#>

Pérez, R., Rizzoli, Acosta., Alonso, A., & Reyes, H. (2017). Avances en el desarrollo infantil temprano: desde neuronas hasta programas a gran escala.

Pérez-García, Á. (2021). Retos y desafíos de la educación post pandémica.

Peña-Ayala, A., & Cárdenas-Robledo, L. A. (2019). A cybernetic method to regulate learning through learning strategies: A proactive and reactive mechanism applied in U– Learning settings.

Pérez-García, Á. (2021). Retos y desafíos de la educación post pandémica.

Quintana, J María (1994) *Pedagogía social*

Ruíz Cuellar (2020) Covid- 19: pensar la educación en un escenario inédito.

Redbubble (s.f) Figura 15. Recuperado de

<https://www.redbubble.com/es/people/littlemandyart/shop>

Román, J. A. (2020). La educación superior en tiempos de pandemia: una visión desde dentro del pro-ceso formativo.

Rojas, R. A. V., y Avendaño, C. V. (2020). Influencia del color del aula en los resultados de aprendizaje en 3° año básico: Estudio comparativo en un colegio particular subvencionado en Santiago de Chile.

Salazar Soto (2021) Creación de un juego didáctico para facilitar el aprendizaje de lenguaje de señas dirigido a niños de 3 a 6 años en edad preescolar, para la empresa Tutorkids.

staffcreativa. (2014, julio 14). Uso de Colores Cálidos en Proyectos de Diseño Web y Gráfico |Rincón Creativo. Staff Creativa.

UNESCO. (2022). ¿Reanudación o reforma? Seguimiento del impacto global de la pandemia de CO-VID-19 en la educación superior tras dos años de interrupción.

Vidal Ledo, M., Barciela González, M. D. L. C., y Armenteros Vera, I. (2021). *Impacto de la COVID-19 en la Educación Superior*.

Vector portal (s.f) figura 27. Recuperado de

<https://vectorportal.com/es/vector/imagen-de-vector-de-vaca/26495>

Vector portal (s.f) Figura 27. Recuperado de

<https://vectorportal.com/es/vector/gráficos-vectoriales-de-vaca/1088>

ANEXOS

Anexo 1 Entrevistas

Entrevista-Luz

¿Cuándo fue el reingreso a la modalidad presencial en la unidad educativa?

Entre inicios del 2022 a mediados del 2022

¿Cómo fue este reingreso?

Fue difícil la adaptación a los niños ya que estaban enseñados en casa a comer a cada rato y formar nuevos hábitos.

¿Qué problemas surgieron con el reingreso a la modalidad presencial?

Hasta ambientarse los niños se peleaban mucho, no se respetaban y mostraban hábitos negativos

¿Se desarrolló algún programa para el reingreso a la modalidad presencial?

(Ejemplo: capacitación a los niños en habilidades cognitivas)

Se dieron charlas personales a los niños para que ellos se adapten a la modalidad presencial.

¿Qué diferencias ha notado con los alumnos infantiles antes y después del confinamiento por la pandemia?

Si, hubo cambios por que los niños acá desde pequeños se adaptaban a vivir con los compañeritos y compartir con la maestra.

¿Hubo algún cambio en la forma de enseñanza prepandemia con la enseñanza post pandemia para los alumnos de 6-8 años?

La enseñanza se volvió más personal por que los niños se olvidaron con facilidad lo que pudieron aprender en la modalidad en línea.

¿Hay alguna manera por la cual se pueda encuestar a los niños?

Si

¿Qué habilidades didácticas los niños de 6-8 años suelen manejar?

Manejan materiales como a base 10, el esfero, cuadernos, tijeras, plastilina.

¿En qué actividades usted utiliza la didáctica en la enseñanza de los niños de 6-8 años?

Videos, a base 10, plastilina, pinturas

¿Hay algún material didáctico que usted necesite añadir a la enseñanza?

Si como cuentos para que los niños desarrollen habilidades de expresión

Entrevista-Carolina Zambrano

¿Cuándo fue el reingreso a la modalidad presencial en la unidad educativa?

A mediados del 2022

¿Cómo fue este reingreso?

Los niños pequeños llegaron asustados temerosos por que no habían tenido contacto con la escuela, demostraban comportamiento como niños de inicial de 3-4 años

¿Qué problemas surgieron con el reingreso a la modalidad presencial?

No tenían normas de comportamiento en la clase había que regular esto, también socializar con los compañeritos de hablar. El problema era más que todo social

¿Se desarrolló algún programa para el reingreso a la modalidad presencial?

(Ejemplo: capacitación a los niños en habilidades cognitivas)

Se realizó un programa de actividades con juegos para que los niños aprendan jugando, desarrollando un ambiente más amigable para que los niños tengan más confianza, entusiasmo y sin temores a la escuela. Se empezaron a utilizar metodologías más activas

¿Qué diferencias ha notado con los alumnos infantiles antes y después del confinamiento por la pandemia?

La adaptación de los niños es diferente, los niños que no pasaron por este problema ya tenían comportamientos de la clase.

¿Hubo algún cambio en la forma de enseñanza prepandemia con la enseñanza post pandemia para los alumnos de 6-8 años?

Yo enseño en segundo por lo que yo tuve que nivelar a los niños temas de primer grado, porque por lo general en la modalidad virtual presentaban muy buenas tareas, pero al regresar a modalidad presencial tuvieron problemas en las destrezas que mostraban que podían manejar por lo que intuyo que los papas les daban haciendo las tareas

¿Hay alguna manera por la cual se pueda encuestar a los niños?

Si, de hecho, hemos realizado encuestas socio económicas de acuerdo al ministerio de educación estas se realizan al inicio de cada año escolar donde los niños demuestran interés en volver a la modalidad presencial que les gusta más aprender en la escuela que en casa. También se les puede encuestar con fichas interactivas.

¿Qué habilidades didácticas los niños de 6-8 años suelen manejar?

Perfeccionan habilidades de rasgado, también manejan las pinturas, aprenden a escribir con las silabas para que vayan armando palabras

¿En qué actividades usted utiliza la didáctica en la enseñanza de los niños de 6-8 años?

Se estableció un rincón de lectura en una parte del aula con una alfombrita y se utilizan libros con imágenes para que vayan practicando. También hacemos que ellos plasmen dibujos de su entorno con distintos materiales, se ocupa también estampas de palabras con ilustraciones de objetos para que los niños puedan jugar e ir aprendiendo.

¿Hay algún material didáctico que usted necesite añadir a la enseñanza?

Materiales didácticos en general por que como usted sabe somos una institución fiscal por lo que no contamos con los recursos necesarios por lo que todo material es bien venido, pero también quisiera empezar a ocupar las TIC. Además, se necesitan materiales como a base 10 que solo disponemos de 1 para todo el alumnado.

Entrevista-Carmita Espinoza

¿Cuándo fue el reingreso a la modalidad presencial en la unidad educativa?

Mitad de parcial del 2021, empezamos a traer paulatinamente a los estudiantes que por su situación económica no tenían forma de conectarse de forma online.

Así decidimos hacer un reingreso paulatino a mediados del 2022

¿Cómo fue este reingreso?

Como le mencione fue paulatinamente por lo que después de realizar las entrevistas socio económicas del ministerio de educación nos indicó que casi todos los niños deseaban ingresar a la modalidad presencial.

Ya cuando ingresaron más alumnos al modo presencial en 2do de básica, los niños recién empezaron a conocerse entre ellos y conocer mejor a la maestra.

¿Qué problemas surgieron con el reingreso a la modalidad presencial?

Si, algunas dificultades por lo que los chicos estaban acostumbrados a trabajar en la casa a veces sin ningún tipo de supervisión, por lo que se debía exigir más la puntualidad.

A nivel de toda la institución los chicos reflejaban un aprendizaje virtual y no estaban en un 100% de lo que ellos rendían porque nosotros revisábamos tareas la mayoría de 9 o 10 en todas, pero aquí en la unidad la realidad fue diferente llegaron sin poder leer, no entendían dictados. Por lo que se debió empezar desde cero.

¿Se desarrolló algún programa para el reingreso a la modalidad presencial?

(Ejemplo: capacitación a los niños en habilidades cognitivas)

Si se realizó una entrevista socio económica para saber cómo estaban los chicos, la mayoría un noventa por ciento querían ingresar a modalidad presencial.

¿Qué diferencias ha notado con los alumnos infantiles antes y después del confinamiento por la pandemia?

Si, en modo presencial ellos aprenden a convivir a conocerse, en cambio los niños que nunca se conocieron trabajaron mediante zoom o por medio de fichas tendían a tener problemas sociales a interactuar con los compañeros.

¿Hubo algún cambio en la forma de enseñanza prepandemia con la enseñanza post pandemia para los alumnos de 6-8 años?

Si, nosotros como docentes de una escuela fiscal debimos actualizarnos en muchos temas tecnológicos para llegar a los chicos y siempre desde la casa porque aquí en la escuela se carece mucho de tecnología, les mostrábamos videos, pero hubo la dificultad de que los chicos no llegaran a comprender los videos.

Personalmente he traído esa dinámica de las clases virtuales a la forma presencial con mi laptop y mi proyector. Realmente yo trato de ocupar esto todos los días por que yo me prepare con una maestría especialmente para el trabajo de las tic.

¿Hay alguna manera por la cual se pueda encuestar a los niños?

Si aparte de encuestarles siempre hemos conversado con los chicos

¿Qué habilidades didácticas los niños de 6-8 años suelen manejar?

La mayoría de las actividades motrices, aprenden a leer, a escribir y a desarrollarse como personas y puedan integrarse con los demás.

¿En qué actividades usted utiliza la didáctica en la enseñanza de los niños de 6-8 años?

Especialmente lo que se ocupa para los segundos es el material concreto, actividades en el patio, videos, material llamativo.

¿Hay algún material didáctico que usted necesite añadir a la enseñanza?

Si materiales que aporten a la enseñanza de palabras porque la mayoría de las veces se trabajan con copias y alguno que otro sello didáctico que no hay muchos por que los docentes ponemos de nuestro dinero para esto.

Entrevista-Mercedes

¿Cuándo fue el reingreso a la modalidad presencial en la unidad educativa?

Entre el 2022

¿Cómo fue este reingreso?

Fue paulatinamente llegaban los niños que tenían más problemas con el internet.

¿Qué problemas surgieron con el reingreso a la modalidad presencial?

Primero se había notado un retraso académico una desigualdad total había estudiantes que no habían desarrollado destrezas y otros que sí.

¿Se desarrolló algún programa para el reingreso a la modalidad presencial?

(Ejemplo: capacitación a los niños en habilidades cognitivas)

Si les hicimos unas actividades motivacionales para darle la bienvenida a los estudiantes.

¿Qué diferencias ha notado con los alumnos infantiles antes y después del confinamiento por la pandemia?

Algunos estudiantes presentaban dificultades, pero en tercero de básica los chicos ya se conocían más por lo que estaban emocionados de volver a ver a sus compañeros.

¿Hubo algún cambio en la forma de enseñanza prepandemia con la enseñanza post pandemia para los alumnos de 6-8 años?

Si los chicos necesitaban una enseñanza más personal y activas.

¿Hay alguna manera por la cual se pueda encuestar a los niños?

Si, de forma hablada

¿Qué habilidades didácticas los niños de 6-8 años suelen manejar?

Empiezan a escribir, leer, manejan sumas y restas, fonemas de las letras, los sustantivos

¿En qué actividades usted utiliza la didáctica en la enseñanza de los niños de 6-8 años?

Didácticas mediante el juego, Dibujar siluetas de los alumnos, pintar en un papel sus palmas para que ellos aprendan a reconocer siluetas familiares y entiendan sobre su cuerpo.

¿Hay algún material didáctico que usted necesite añadir a la enseñanza?

Actividades didácticas con la tecnología.

Entrevista-profesor de educación física

¿Cuándo fue el reingreso a la modalidad presencial en la unidad educativa?

A Mitad parcial del 2021 luego vinieron los chicos poco a poco hasta que ya era presencial

¿Cómo fue este reingreso?

Los niños se presentaron emocionados porque querían estudiar de manera presencial

¿Qué problemas surgieron con el reingreso a la modalidad presencial?

Si el principal problema que teníamos eran normas sociales como el uso de la mascarilla y como sabe yo enseño educación física, los chicos tendían a tener una vida sedentaria por lo que se sentían cansados muy fácilmente, pero en general, los niños se sentían mejor en un ambiente abierto y relacionado al juego.

¿Se desarrolló algún programa para el reingreso a la modalidad presencial?

(Ejemplo: capacitación a los niños en habilidades cognitivas)

Si se realizaron charlas para que los chicos entiendan las normas que debían seguir dentro de la escuela.

¿Qué diferencias ha notado con los alumnos infantiles antes y después del confinamiento por la pandemia?

No mucha diferencia en el momento de hacer deporte solo que presentaban problemas de motricidad.

¿Hubo algún cambio en la forma de enseñanza prepandemia con la enseñanza post pandemia para los alumnos de 6-8 años?

Si se les fue nivelando de acuerdo a lo que debieron haber visto.

¿Qué habilidades didácticas los niños de 6-8 años suelen manejar?

Son aspectos de coordinación y motricidad.

¿En qué actividades usted utiliza la didáctica en la enseñanza de los niños de 6-8 años?

proyección de videos, material concreto (bandas, cuerdas, palos de espuma flex, vallas) y la parte de gimnasia.

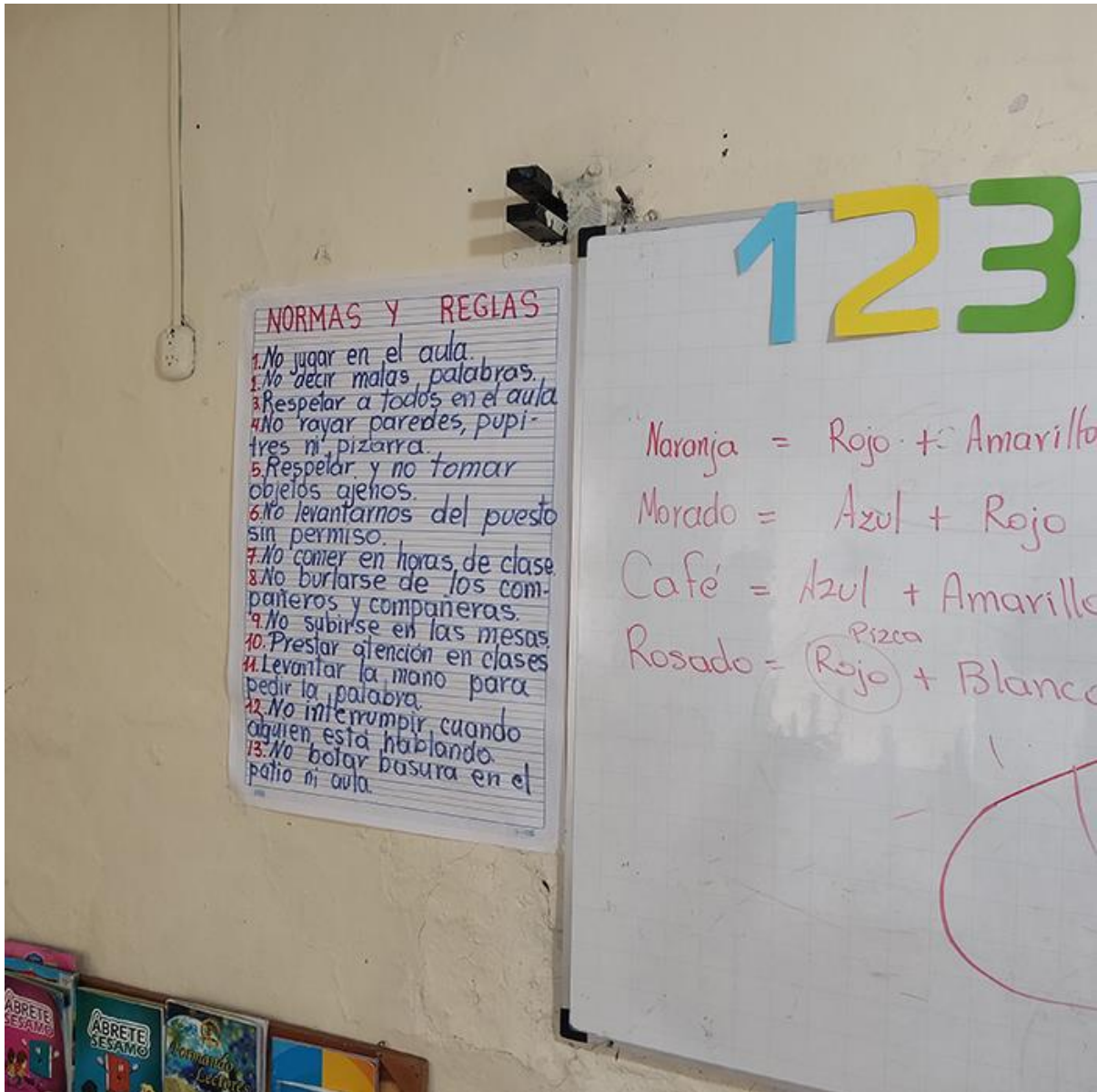
¿Hay algún material didáctico que usted necesite añadir a la enseñanza?

Material para gimnasia en general.

Anexo 2 Visitas al entorno



Anexo 3 Visitas al entorno



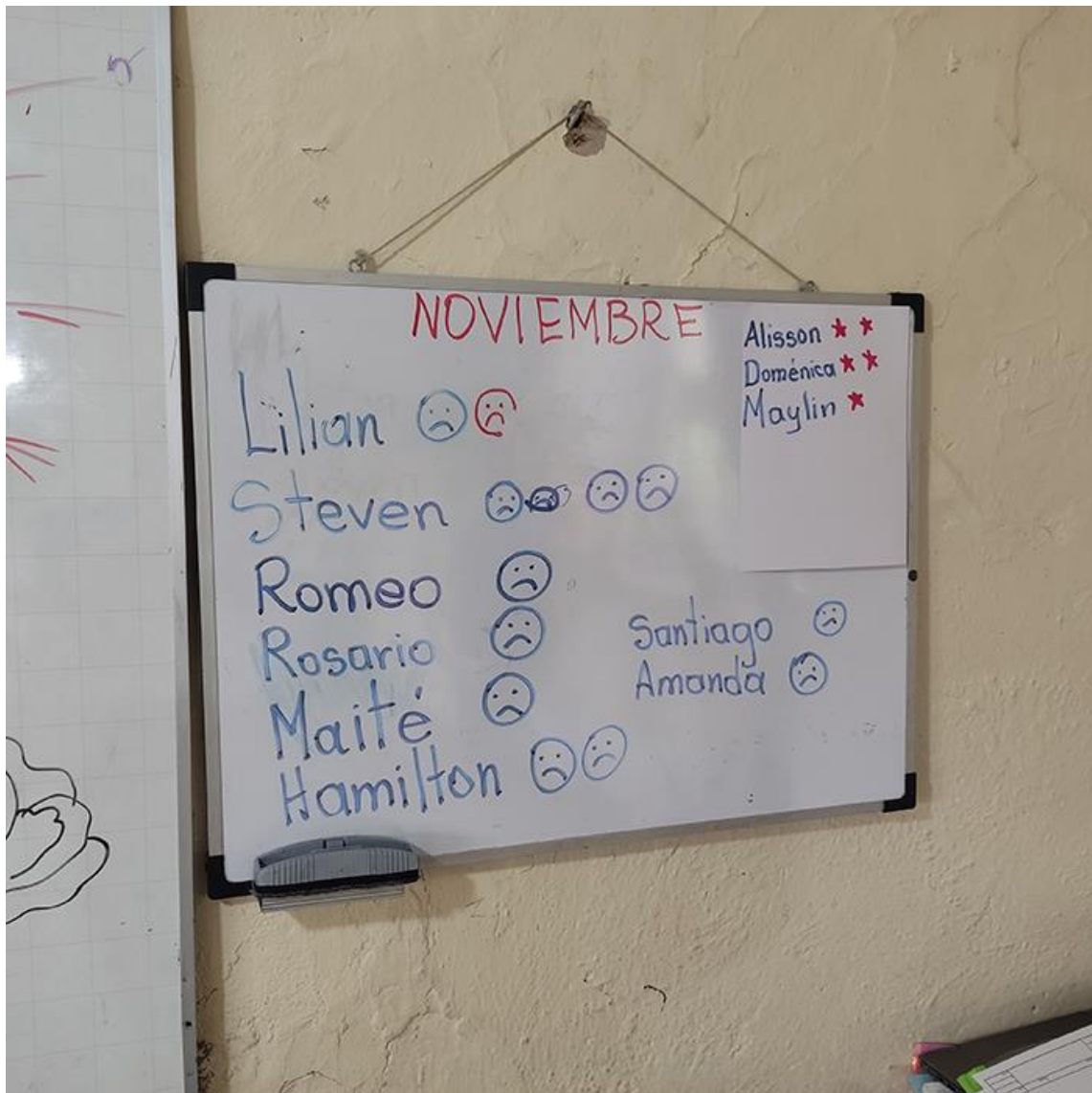
Anexo 4 Visitas al entorno



Anexo 5 Visitas al entorno



Anexo 6 Visitas al entorno



Anexo 7 Visitas al entorno



Anexo 8 Visitas al entorno



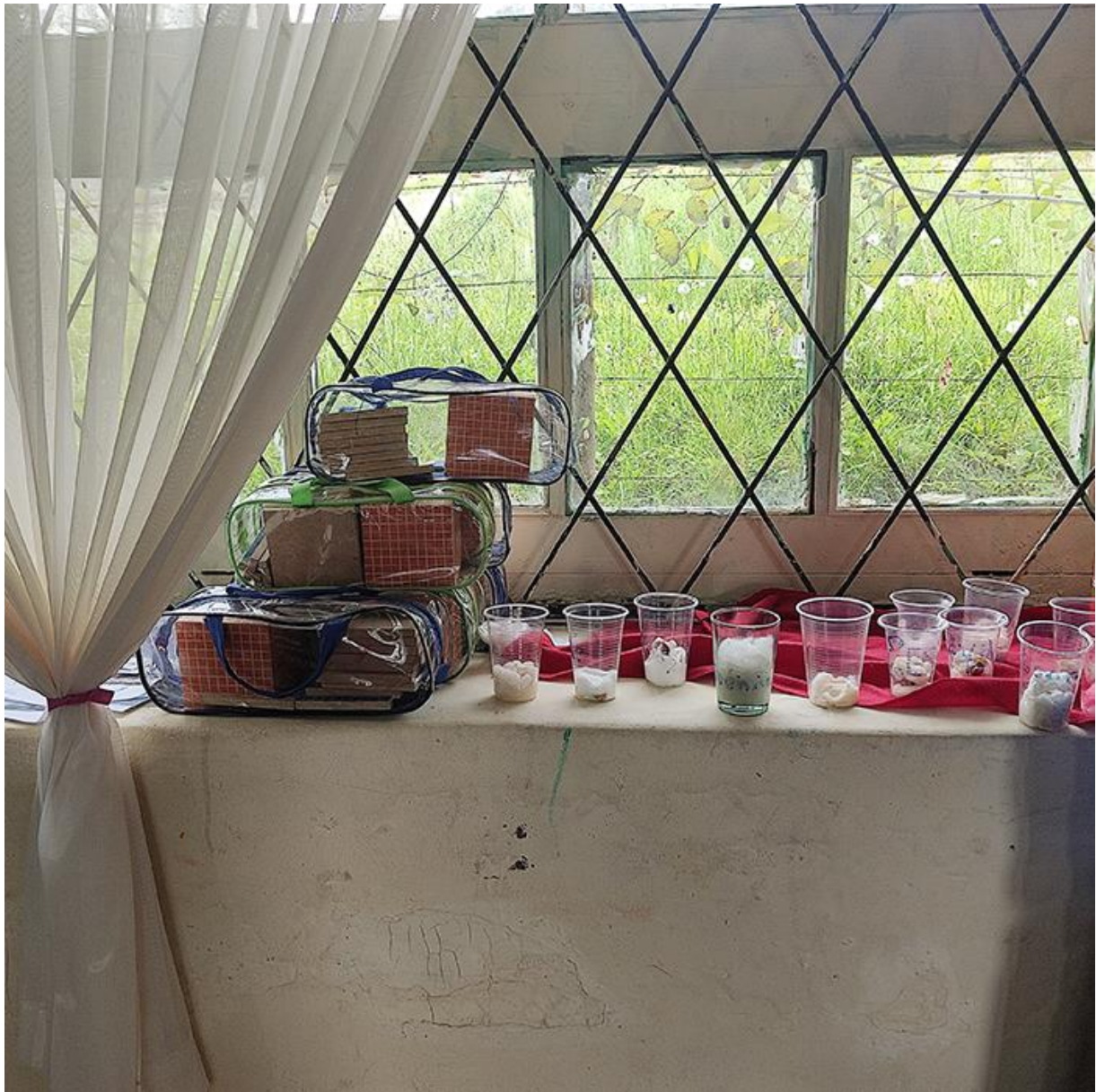
Anexo 9 Visitas al entorno



Anexo 10 Visitas al entorno



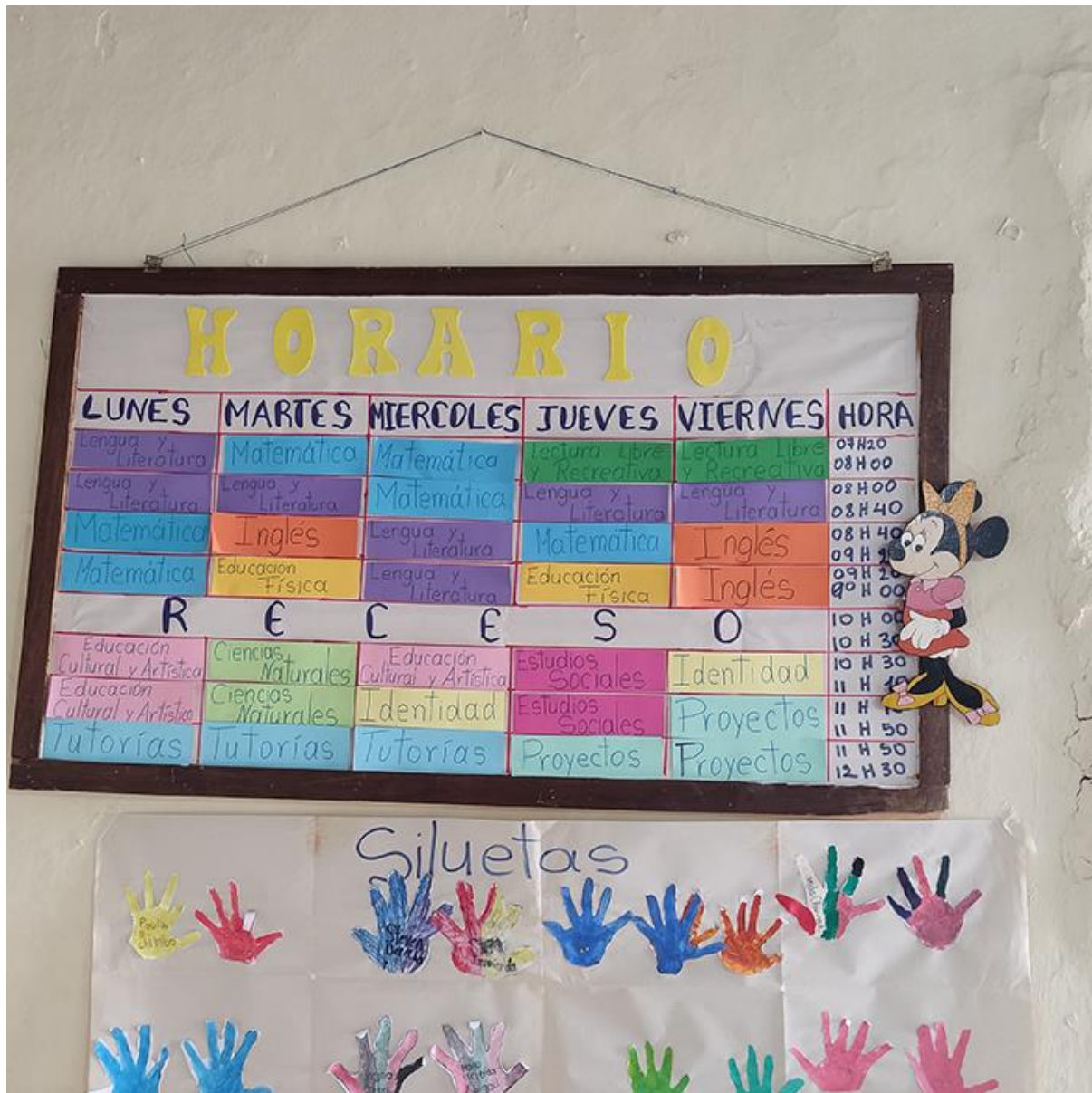
Anexo 11 Visitas al entorno



Anexo 12 Visitas al entorno



Anexo 12 Visitas al entorno



Anexo 13 Visitas al entorno



Anexo 14 Visitas al entorno



Anexo 15 Visitas al entorno



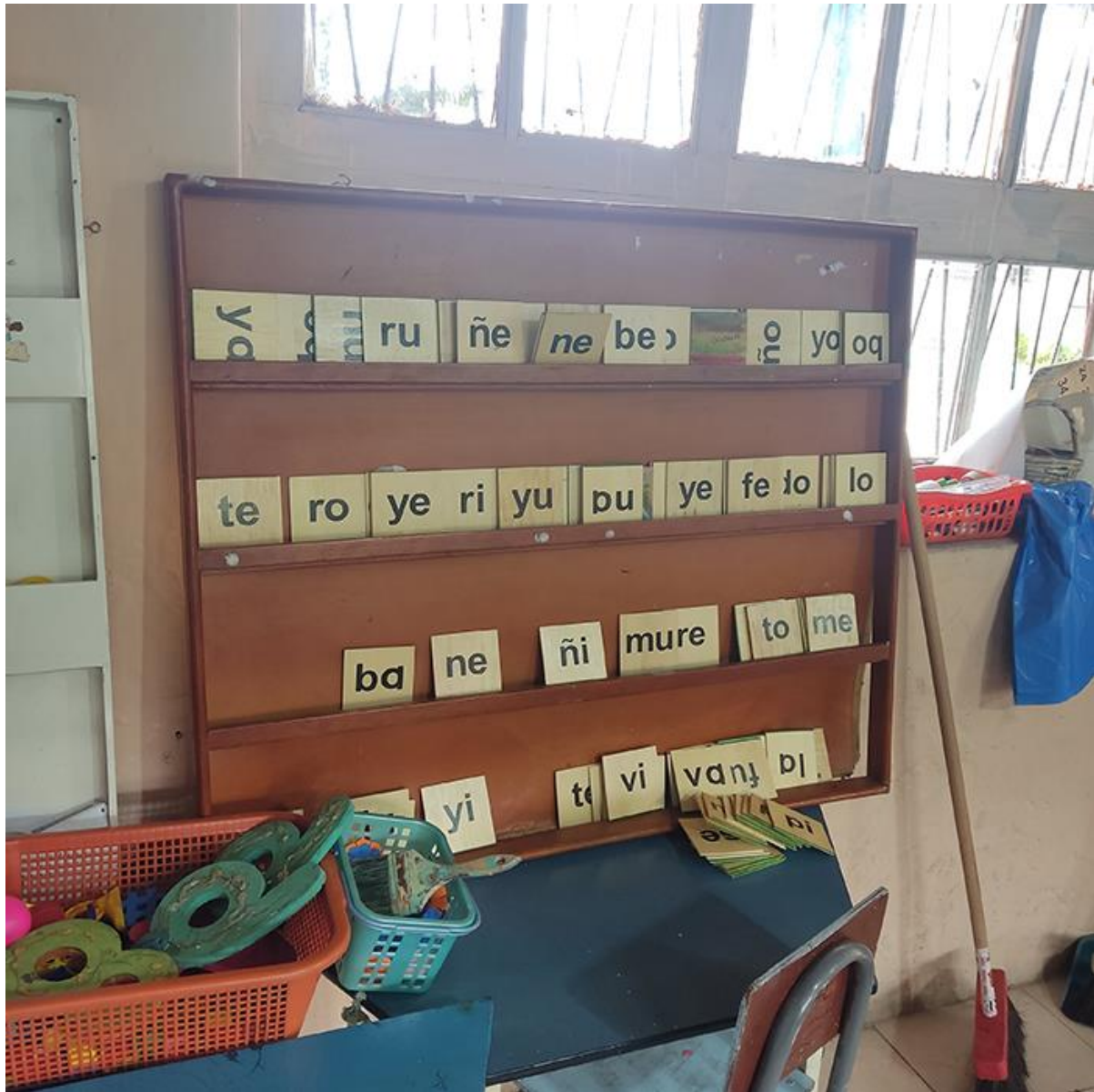
Anexo 16 Visitas al entorno



Anexo 17 Visitas al entorno



Anexo 18 Visitas al entorno



Anexo 19 Visitas al entorno



Anexo 20 Visitas al entorno



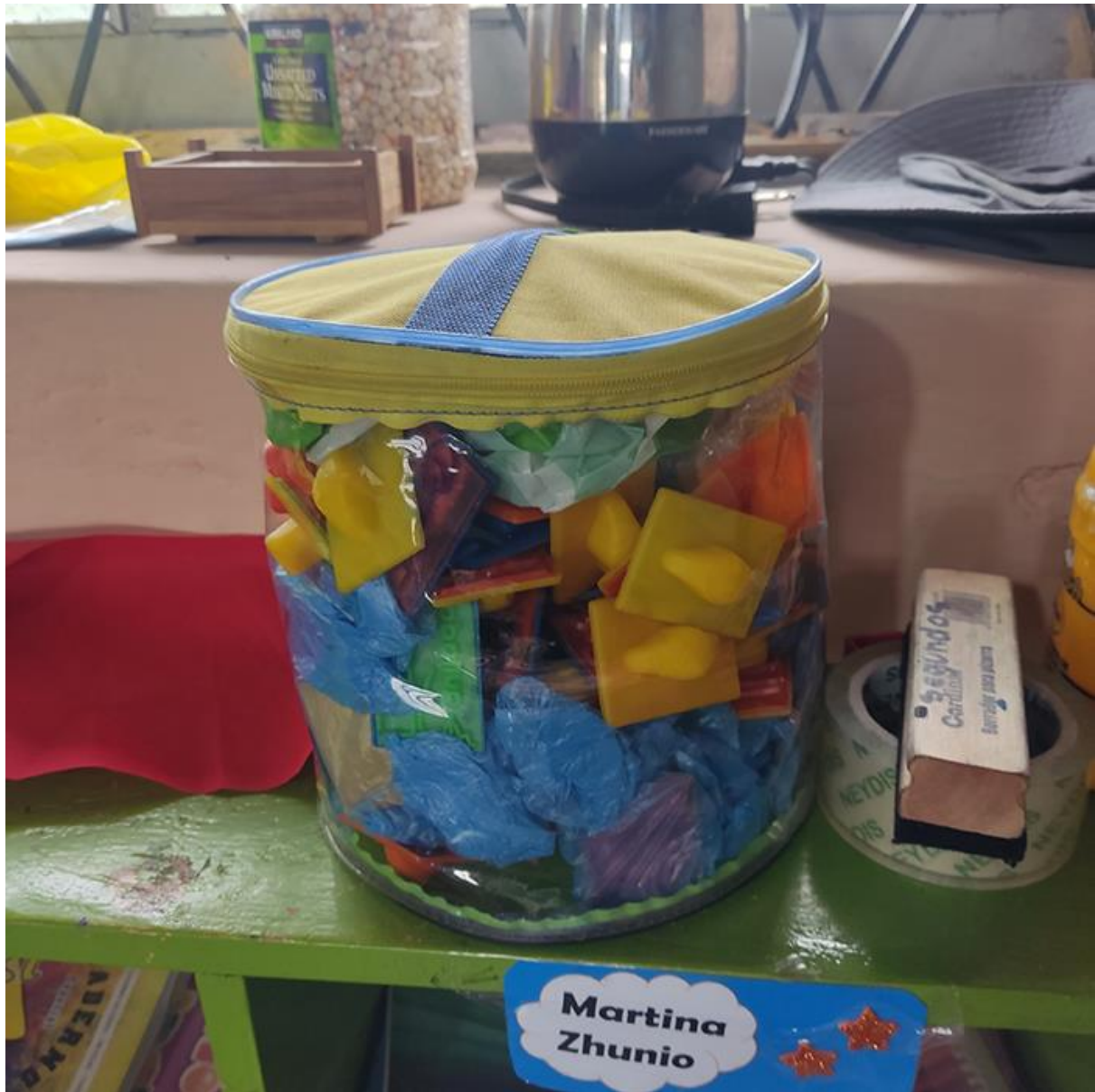
Anexo 21 Visitas al entorno



Anexo 22 Visitas al entorno



Anexo 23 Visitas al entorno



Anexo 2 4 Visitas al entorno

