



## CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO



### **TEMA:**

DISEÑO Y DESARROLLO DE MATERIAL DIDÁCTICO PARA EL FORTALECIMIENTO COGNITIVO, MOTRIZ Y EMOCIONAL DE LOS ADULTOS MAYORES DE LA RESIDENCIA GERONTOLÓGICA “JARDIN DE LOS ABUELOS”

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:**  
DISEÑADOR GRÁFICO CON NIVEL EQUIVALENTE A TECNÓLOGO SUPERIOR

### **AUTORES:**

ANDREA ISABEL JIMÉNEZ GAONA

### **TUTORES:**

LCDO. CARLOS ZHIÑA

CUENCA – ECUADOR

2025

## 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 la estudiante: **Andrea Isabel Jimenez Gaona**, con el título **“DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO PARA LA ESTIMULACIÓN COGNITIVA, MOTRIZ Y EMOCIONAL EN ADULTOS MAYORES DE LA RESIDENCIA GERONTOLÓGICA “JARDÍN DE LOS ABUELOS”**, 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,



**Arq. Carlos Fernando Zhiña Benavides**  
C.I. 0104023791



## DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL TRABAJO

Yo, **Jiménez Gaona Andrea Isabel**, 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 **"Diseño y desarrollo de material didáctico para el fortalecimiento cognitivo, motriz y emocional de los adultos mayores de la residencia gerontológica "Jardin de los Abuelos".**" 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,



Jiménez Gaona Andrea Isabel

Cédula: 0106089428



## **DEDICATORIA**

Este proyecto lo dedico, en primer lugar, a Dios, por brindarme sabiduría, fortaleza y perseverancia para culminar con éxito mi carrera profesional. A mis padres y familia, quienes han sido un pilar fundamental a lo largo de este camino, por su apoyo incondicional, amor y confianza.

A mis profesores, que durante estos años me guiaron y compartieron sus conocimientos, contribuyendo de manera significativa a mi formación académica y profesional. Dedico este proyecto de manera muy especial a mi amigo y compañero Marcelo Fernando y a Christian Santiago, quienes, aunque ya no se encuentren en este plano terrenal, fueron personas indispensables en mi vida y me acompañaron de manera especial en este proceso y que, donde quiera que se encuentren ahora siempre les recordaré con mucho cariño.

Finalmente quiero dedicar este proyecto a todas las personas que de una u otra manera estuvieron presentes durante esta etapa, brindándome apoyo, motivación y palabras de aliento, mi más sincero agradecimiento. Este proyecto representa el esfuerzo, la constancia y el aprendizaje de todos estos años.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

Resumen .....	XI
Abstract.....	XII
Introducción .....	13
Problemática .....	14
Justificación .....	15
Objetivo General.....	16
<b>Objetivos Específicos .....</b>	<b>16</b>
Capítulo I .....	17
<b>1. Capítulo I.....</b>	<b>17</b>
1.1. Marco Teórico .....	17
1.1.1. La Gerontología y Gerontología Social aplicada. ....	17
1.2. Marco Contextual .....	22
1.3. Marco Conceptual.....	23
1.4. Brief. ....	26
1.5. Homólogos.....	28
<b>Capítulo II .....</b>	<b>32</b>
2. Metodologías .....	33
2.1. Metodología de investigación.....	33
2.1.1. Método Cualitativo .....	33
2.2. Metodología del Trabajo de Diseño .....	35
<b>CAPÍTULO III .....</b>	<b>38</b>
3. Propuesta de Investigación .....	38

3.1. Fase de desarrollo .....	38
3.2.1. Investigación.....	39
3.3. Ideación .....	39
3.4. Prototipado.....	43
3.5. Selección.....	44
3.7. Implementación .....	47
3.8. Aprendizaje.....	48
<b>CAPÍTULO IV.....</b>	<b>55</b>
4. Resultados y Conclusiones. ....	55
4.1. Análisis de los Resultados. ....	55
4.2. Conclusiones.....	55
4.3. Recomendaciones .....	56
4.4. Cronograma de actividades .....	56
4.5. Presupuesto .....	58
<b>4.6. Anexos.....</b>	<b>59</b>
<b>4.7. Referencias .....</b>	<b>62</b>

**ÍNDICE DE FIGURAS**

<b>Ilustración 1.</b> Ilustración digital de la ciudad de Cuenca	28
<b>Ilustración 2</b> Ilustración digital de una chola cuencana colorida.	28
<b>Ilustración 3</b> Figuras estilo cartoon de animales domésticos.	29
<b>Ilustración 4</b> Packaging para niños.	29
<b>Ilustración 5</b> Empaque colorido para guardar algunos elementos.	30
<b>Ilustración 6</b> Empaque diseñado para guardar varios elementos.	30
<b>Ilustración 7</b> Empaque de cartas tomado de Pinterest.	31
<b>Ilustración 8</b> Portada de un libro que contiene ejercicios lúdicos.	31
<b>Ilustración 9</b> Adultos mayores disfrutando de un libro lúdico.	32
<b>Ilustración 10</b> Resultados de la encuesta realizada.	34
<b>Ilustración 11</b> Bocetaje de lo que sería la portada del libro.	40
<b>Ilustración 12</b> Bocetaje parte interna del libro	41
<b>Ilustración 13</b> Bocetaje de temas que contendrá el libro.	41
<b>Ilustración 14</b> Bocetaje de la ilustración para las cartas.	42
<b>Ilustración 15</b> Bocetaje de los autos para las cartas.	42
<b>Ilustración 16</b> Bocetaje para la contra portada de la carta del juego.	43
<b>Ilustración 17</b> Imagen referencial sobre la ciudad de Cuenca	44
<b>Ilustración 18</b> Bocetaje de la portada basada en las tejas.	44
<b>Ilustración 19</b> Resultado de la ilustración, portada de la carta.	45
<b>Ilustración 20</b> Tipografías elegidas para el proyecto.	46
<b>Ilustración 21</b> Colorimetría elegida para el proyecto.	46
<b>Ilustración 22</b> Fotografía de un adulto mayor probando el juego.	47
<b>Ilustración 23</b> Fotografía de un adulto mayor ya armado el juego.	48
<b>Ilustración 24.</b> Gráfico 1 de la encuesta.	49
<b>Ilustración 25</b> Gráfico 2 de la encuesta.	49
<b>Ilustración 26</b> Gráfico 3 de la encuesta.	50
<b>Ilustración 27</b> Gráfico 4. de la encuesta	50
<b>Ilustración 28</b> Gráfico 5 de la encuesta	51

<b>Ilustración 29</b> Gráfico 6 de la encuesta.	51
<b>Ilustración 30</b> Gráfico 7 de la encuesta	52
<b>Ilustración 31</b> Gráfico ocho de la encuesta	52
<b>Ilustración 32</b> Gráfico 9 de la encuesta	53
<b>Ilustración 33</b> Gráfico 10 de la encuesta.	53

## ÍNDICE DE ANEXOS

<b>Anexo i</b> Bocetaje de los autos de antaño. ....	59
<b>Anexo i</b> Bocetaje de los autos de antaño. ....	59
<b>Anexo ii</b> Ilustración del auto de antaño. ....	59
<b>Anexo ii</b> Ilustración del auto de antaño. ....	59
<b>Anexo iii</b> Resultado final de la ilustración del auto de antaño. ....	60
<b>Anexo iii</b> Resultado final de la ilustración del auto de antaño. ....	60
<b>Anexo iv</b> Colorimetría del auto de antaño. ....	60
<b>Anexo iv</b> Colorimetría del auto de antaño. ....	60
<b>Anexo v</b> Resultado impreso de las cartas del juego mezclando memorias. ....	61
<b>Anexo v</b> Resultado impreso de las cartas del juego mezclando memorias. ....	61
<b>Anexo vi</b> Resultado de las portadas del juego mezclando memorias. ....	61

## RESUMEN

El presente proyecto de titulación denominado “diseño y desarrollo de material didáctico para el fortalecimiento cognitivo, motriz y emocional de los adultos mayores del centro gerontológico “Jardín de los Abuelos”, tiene como objetivo desarrollar material didáctico e innovador que esté adaptado a las necesidades de los pacientes del centro gerontológico y que contribuya al fortalecimiento de las capacidades cognitivas, motrices y emocionales, promoviendo su participación activa y autónoma para mejorar su calidad de vida. Esta investigación se basa en la observación directa como método principal de análisis y el trabajo conjunto con los profesionales colaboradores del centro, permitiendo así identificar las principales necesidades de los pacientes. Esta estrategia didáctica se enfoca en mantener la motivación y contribuir con el bienestar integral del adulto mayor.

**Palabras claves:** Motriz, Material didáctico, Adulto mayor.

## ABSTRACT

This thesis project, entitled “Design and Development of Educational Materials for the Cognitive, Motor, and Emotional Enhancement of Older Adults at the ‘Jardín de los Abuelos’ Gerontological Center,” aims to develop innovative educational materials adapted to the needs of the center's residents. These materials will contribute to strengthening their cognitive, motor, and emotional capacities, promoting their active and independent participation to improve their quality of life. This research is based on direct observation as the primary method of analysis and collaborative work with the center's professionals, allowing for the identification of the residents' primary needs. This educational strategy focuses on maintaining motivation and contributing to the overall well-being of older adults.

**Key words:** Motor, Teaching material, Older adult.

## INTRODUCCIÓN

En la actualidad el envejecimiento poblacional representa uno de los principales desafíos sociales, esto impulsa a desarrollar estrategias efectivas que garanticen el bienestar y el cuidado integral de los adultos mayores. Los puntos de atención gerontológica representan espacios fundamentales para implementar materiales que pueda estimular el desarrollo cognitivo, motriz y emocional de este grupo de personas, permitiendo así mejorar su calidad de vida logrando así un envejecimiento digno.

Favorecer el aprendizaje en adultos mayores en realidad está alejado del aprendizaje tradicional que normalmente está basado en una enseñanza de memorización, este aprendizaje debe enfocarse más en la parte de comprensión significativa. Es por ello que el uso de materiales didácticos impresos es fundamental para reforzar conceptos y adaptarse a personas con dificultad visual y de atención. Las sesiones cortas, estructuradas y con pausas ayudan a evitar la fatiga cognitiva en los adultos mayores por eso, es mejor que ellos aprendan o practiquen menos contenido en cada sesión, pero, con mayor profundidad, de esta manera podemos respetar el tiempo de aprendizaje de cada paciente.

En este contexto, el diseño de material didáctico dirigido específicamente a adultos mayores se plantea como una propuesta innovadora que responde a las necesidades particulares de aprendizaje y estimulación. Dichos materiales favorecerán el desarrollo de habilidades mentales, físicas y emocionales promoviendo la participación activa, la interacción social y el fortalecimiento de la autoestima en un ambiente seguro y adecuado.

Este proyecto está orientado a la creación e implementación de recursos didácticos adaptados, con el propósito de potenciar las capacidades de las personas de tercera edad, promoviendo un envejecimiento digno y saludable.

## PROBLEMÁTICA

En la actualidad con el avance tecnológico en la atención gerontológica, muchos adultos mayores que asisten a este tipo de centros, presentan dificultades para mantener o mejorar sus capacidades cognitivas, motrices y emocionales. Esta situación se ve agravada debido a la carencia de material didáctico adecuado que responda las necesidades específicas de estimulación y aprendizaje. La falta de recursos adaptados limita la participación activa, el desarrollo personal y la integración social, afectando significativamente la autoestima y la calidad de bienestar de los adultos mayores.

Según la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2023), las personas adultas mayores continúan aportando a la familia y a la comunidad, sin embargo, con el avance de edad se incrementa la posibilidad de presentar múltiples afecciones físicas y mentales que pueden requerir cuidados prolongados.

En Ecuador los principales problemas que atraviesan los adultos mayores se basan principalmente en cuatro puntos clave. La primera es el abandono y la exclusión social, el segundo punto es el aislamiento y la soledad, la falta de interacción social esta relacionada con mayor riesgo de salud, el penúltimo punto se centra en la limitación económica, esto los lleva a limitar su actividad participativa en el área social y por último y no menos importante es el deterioro físico y de movilidad. Los cambios propios del envejecimiento y las enfermedades pueden limitar sus capacidades para realizar actividades cotidianas y poder mantener su independencia.

En este contexto, este proyecto se enfoca en el desarrollo y aplicación de recursos didácticos adaptados, con el propósito de potenciar las capacidades de las personas de tercera edad, promoviendo un envejecimiento dinámico, saludable y decente.

## JUSTIFICACIÓN

El envejecimiento constituye una etapa natural del ciclo de la vida que conlleva cambios físicos, cognitivos y emocionales, los cuales pueden afectar la autonomía, la tranquilidad y la calidad de vida de los adultos mayores. Una de las principales preocupaciones es ofrecer actividades y recursos que, no solo satisfagan las necesidades básicas, sino que también potencien sus capacidades intelectuales, motoras y emocionales. La evidencia científica respalda que estimulación integral contribuye al retraso de procesos degenerativos, al fortalecimiento de habilidades sociales y una mejora en la autoestima.

No obstante, existe una notable carencia de materiales pedagógicos adecuados a las necesidades de este grupo de población, lo que limita el alcance de programas de intervención y dificulta el trabajo interdisciplinario. Muchos recursos disponibles no consideran la importancia de estimular las habilidades y condiciones de los adultos mayores, lo que puede dar lugar a desmotivación a escasa participación en las actividades propuestas. Además, el enfoque tradicional suele enfocarse en aspectos clínicos o asistenciales, excluyendo así el potencial transformador de aprendizaje y la integración social.

El desarrollo de material didáctico adaptado a las necesidades de los adultos mayores representa un recurso innovador e importante para fortalecer sus capacidades cognitivas, creativas, emocionales y sociales. Este proyecto corresponde al compromiso de promover un envejecimiento saludable y digno, creando materiales que faciliten la participación, la creatividad y la interacción. De este modo no solo se busca favorecer las condiciones de vida del adulto, sino que también se busca promover a que este tipo de programas sociales se impongan como importantes en la sociedad.

## **OBJETIVO GENERAL**

Diseñar y desarrollar material didáctico innovador y ajustado a las necesidades de los adultos mayores del centro gerontológico “Jardín de los Abuelos”, que contribuya al fortalecimiento de sus capacidades cognitivas, motrices y emocionales, promoviendo su participación activa y autónoma para así poder mejorar su calidad de vida.

## **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

Identificar las necesidades cognitivas, motrices y emocionales de los ancianos del centro de atención gerontológica “Jardín de los Abuelos”.

Diseñar una identidad visual coherente y atractiva para el material didáctico que capte el interés de los adultos mayores, mediante el uso adecuado de la cromática, tipografía y elementos gráficos.

Validar la efectividad visual y funcional del material didáctico mediante la aplicación con adultos mayores, evaluando su nivel de comprensión, interacción y motivación.

## CAPÍTULO I

### 1. Marco Referencial

#### 1.1. Marco Teórico

##### 1.1.1. La Gerontología y Gerontología Social aplicada.

La gerontología a diferencia de la geriatría, es una disciplina científica encargada del estudio del proceso de envejecimiento desde una perspectiva biológica, psicológica, social y ambiental. De acuerdo con el artículo publicado por la Universidad de Sur de California (University of Southern California [USC], 2025), dice que “La Gerontología es el estudio de los aspectos biológicos, psicológicos y sociológicos del Desarrollo Humano y las complejidades a lo largo de la vida” (párr. 1).

El principal objetivo de la gerontología es mejorar el bienestar de los adultos mayores aplicando en todos los entornos como la salud, el entorno social y psicológico. Esta disciplina junta entendimientos de diversas áreas como la biología, psicología, sociología y ciencias del ambiente para poder abordar los retos del envejecimiento.

Este proyecto se enfoca en la Gerontología Social que, según ScienceDirect (2007), dice que “La Gerontología Social se define como el estudio crítico del envejecimiento y la vejez, centrándose en las relaciones sociales, las desigualdades y las dinámicas que impactan las experiencias de las personas mayores en contextos sociales y globales. Abarca el análisis de las relaciones intergeneracionales y busca arrojar luz sobre interpretaciones alternativas del envejecimiento, abordando a la vez cuestiones de justicia social y desigualdad” (párr. 1).

En Ecuador, la constitución de la República del Ecuador (2008), en sus artículos 35, 36 y 37 señalan que las personas adultas mayores recibirán atención prioritaria y especializada. En particular, el artículo 38 dispone que el Estado debe establecer políticas públicas y programas de atención para personas adultas mayores, con criterios diferenciados (urbano/rural; género; etnia; cultura; etc.), promoviendo su autonomía y participación. Entre las medidas que pueden adoptarse: centros de atención personalizados, protección contra explotación, programas de integración social y recreación, cuidado en enfermedades crónicas, asistencia económica y psicológica, atención preferente ante emergencias (Constitución de la República del Ecuador, 2008, art. 38).

En el país existen varios programas enfocados en distintos puntos de vista sociales, uno de ellos son los Centros de Atención Gerontológica de Atención Diurna dirigido por el Ministerio de Inclusión Económica y Social (MIES), estos centros tienen como objetivo prestar servicios de atención y cuidado integral sin internamiento a adultos mayores.

### **1.1.1.1. Fundamentación teórica**

#### **1.1.1.1.1. Gerontodiseño.**

El Diseño Gráfico aporta significativamente a la sociedad, y el principal aporte en los centros gerontológicos es mejorar la comunicación, la orientación en el espacio y la experiencia emocional de sus pacientes. En los centros gerontológicos el material didáctico es parte esencial de las terapias o sesiones que se realizan a diario, es por ello que, el diseñador gráfico se encarga de realizar estos materiales tomando en cuenta los siguientes parámetros que son la legibilidad, la tipografía de tamaño considerado para evitar el cansancio visual y los colores que vayan acorde a su edad.

Según AMAR Staff (2018), el gerontodiseño es “una nueva manera de concebir los espacios al unir conceptos de la Gerontología con el Diseño para transformar, crear nuevos sistemas y productos dirigidos al adulto mayor con el propósito de mejorar su calidad de vida. El gerontodiseño es más que adaptar para los mayores lo que ya existe. Se trata de diseñar y concebir algo totalmente nuevo eliminando cualquier tipo de estigma existente” (párr. 1).

#### **1.1.1.1.2. Maquetación.**

Según Tirosh (2021), la maquetación es “el procedimiento por el cual un profesional toma una serie de textos y elementos gráficos, y los organiza de una forma estéticamente atractiva, favoreciendo su fácil lectura y comprensión” (párr. 1).

Activo Editorial (2024) afirma que “el diseño se enfoca en la conceptualización y el tratamiento de elementos visuales para generar un impacto visual, la maquetación busca organizar de manera coherente esos elementos en un formato específico, para facilitar la navegación del lector. Sin embargo, aunque no todo diseñador gráfico sabe maquetar libros, ambos roles suelen ser ejecutados por la misma persona” (párr. 17).

El Diseño Gráfico se transforma en una herramienta principal para la creación de material lúdico adaptados a las necesidades de los adultos mayores, ya que su función es transmitir de manera clara, accesible y visualmente atractiva. A través del uso correcto de tipografía, color, iconografía y la composición se logra mantener el interés y promover la autonomía en el proceso de aprendizaje de los adultos mayores. Adaptar los recursos visuales no solo mejora la experiencia de educación, sino que también impulsa la inclusión y el respeto hacia las diversas capacidades que presentan los adultos mayores.

El Diseño Gráfico aporta con soluciones efectivas que fortalecen la educación continua y el bienestar integral de los adultos mayores.

#### **1.1.1.1.2. La psicología del color**

La psicología del color es una disciplina que estudia la manera en cómo las personas perciben los distintos colores, y cómo estos influyen en su comportamiento, así como en las emociones y sensaciones que despiertan.

Pero ¿Por qué los colores influyen en nuestra mente y comportamiento? Al respecto, García (2016) señala que “el modo en que los colores nos inducen a experimentar determinadas sensaciones y adoptar ciertas actitudes tiene dos tipos de causas: las biológicas y las culturales” (párr. 6).

En la parte biológica, no solo produce cambios en los humanos si no que, la percepción de los colores afecta en el comportamiento de los animales, esto se debe principalmente por estrategias evolutivas y de reproducción.

#### **1.1.1.1.3. Diseño de material didáctico.**

El diseño gráfico es muy importante dentro del desarrollo de material didáctico. Para poder diseñar el material didáctico adaptado a los adultos mayores, se realizó una búsqueda de información sobre aquellos productos existentes que están destinados a ayudar a este grupo de individuos.

Según Enríquez et al. (2024), el material didáctico es “un conjunto de recursos y equipos diseñados para apoyar y optimizar el proceso de enseñanza y aprendizaje, que incluyen textos,

recursos visuales, objetos manipulativos y tecnologías educativas, orientados a garantizar una mayor comprensión de los contenidos y promover la adquisición de habilidades y conocimientos en los estudiantes”.

De acuerdo con Enríquez et al. (2024), “esta materia es crucial porque se centra en desarrollar las habilidades necesarias para crear y emplear recursos educativos, innovadores y efectivos”.

Es importante analizar las características de materiales didácticos que incluyen la participación activa de cada adulto mayor, el material debe contener un elevado nivel de motivación, estímulos sensoriales y un atractivo visual, es fundamental que combinen elementos lúdicos y didácticos, y la posibilidad de ajustar la complejidad de los materiales de manera sencilla (Rodríguez, 2024).

#### **1.1.1.1.4 Comunicación Visual.**

La comunicación visual es toda aquella información que se percibe a través del sentido de la vista. El mensaje visual puede transmitirse mediante diversos elementos, como imágenes estáticas o animadas, objetos, símbolos, colores, textos, señas y expresiones corporales, entre otros (Editorial Etecé, 2025).

Es importante que en el proceso de desarrollo de material didáctico se mantenga una buena comunicación visual porque, captura la atención, simplifica las ideas complejas, mejora la calidad, más allá de eso para que el material didáctico sea legible y estéticamente atractivo y hay que considerar los siguientes ejemplos de aplicación:

**El texto:** hay que tener en cuenta el público al que está dirigido el proyecto, en este caso el texto o fuente recomendable para los adultos mayores es un tipo sans-serif como la Arial, Verdana, Tahoma, Roboto, etc. Por su claridad y excelente legibilidad, así mismo por otro lado el tamaño o número de puntos de la tipografía es importante, en este caso 16x es lo recomendable para el tipo de público al que se dirige el proyecto.

**La imagen:** la imagen debe tornarse clara, de alta calidad y de buen tamaño, esto capta la atención de los adultos mayores causándoles curiosidad y buen entendimiento.

**El color:** la colorimetría recomendada para adultos mayores se centra en los colores claros, vivos, como el naranja, azul, verde. Esto tiene que ser contrastado de manera correcta para que visualmente no resulte chocante.

#### **1.1.1.1.5. Juegos lúdicos para adultos mayores.**

En los programas de terapia ocupacional dirigidos al ámbito geriátrico y gerontológico, las actividades lúdicas destinadas a los adultos mayores cumplen una función integral y esencial. Estas sesiones permiten articular el ejercicio físico, la estimulación cognitiva, el bienestar emocional, el entretenimiento y el fortalecimiento de los vínculos sociales. En conjunto, estos elementos favorecen una mejor calidad de vida durante la vejez, convirtiendo el juego en un recurso terapéutico fundamental e insustituible.

Conforme a Robinson et al, (2025) señala que, aunque el juego es crucial para el desarrollo de un niño, también es beneficioso para todas las edades. El juego puede añadir alegría a la vida, alivia el estrés, potenciar el aprendizaje y conectarle con el mundo que lo rodea. El juego también puede hacer que el trabajo sea más productivo y placentero.

Por eso es importante implementar juegos lúdicos dentro de los programas o centros de atención de adultos mayores, para así, estimular su memoria y activar socialmente a cada uno de ellos mejorando así la calidad de vida y obteniendo un resultado positivo de envejecimiento.

#### **1.1.1.1.6. Principios del diseño inclusivo.**

Todos somos únicos, desde nuestra composición psicológica, cultura, personalidad, etc. Naturalmente tenemos diferentes orígenes culturales, ubicación geográfica, etnias, géneros, edades y habilidades lo que proporciona expandir un mercado en el que se pueda satisfacer esas necesidades.

“El diseño inclusivo a menudo se considera sinónimo de otros términos como accesibilidad y usabilidad. Según la iniciativa de Accesibilidad Web (WAI) del W3C, la accesibilidad, la usabilidad y la inclusión están estrechamente relacionadas, pero el diseño inclusivo es distinto” Lee, (2023).

Es importante aplicar el diseño inclusivo en este caso para la elaboración de material didáctico para los adultos mayores, ya que según Soret, (2024) señala que el diseño inclusivo consiste, así, en entender las necesidades de todos los usuarios sin dejar a nadie fuera de tal forma que cualquier persona pueda acceder a los materiales que se realizan con tanto esfuerzo y cariño (párr. 2).

## **1.2. Marco Contextual**

En Ecuador, la población adulta mayor ha crecido progresivamente, lo que ha impulsado la necesidad de crear programas sociales o instituciones orientadas a su cuidado. Según el censo de 2022 los adultos mayores considerados desde los 65 años en adelante son casi el 9% de la población, esto representa más de 1.5 millones de habitantes. La ciudad de Cuenca resalta por contar con servicios especializados para la tercera edad.

En muchas ocasiones, los adultos mayores enfrentan situaciones de vulnerabilidad y deterioro de salud como desgaste cognitivo, limitaciones motoras, pérdida de autonomía y aislamiento social y afectivo. Estas condiciones evidencian la importancia de implementar estrategias y recursos que permitan mejorar su calidad de vida mediante actividades que estimulen sus capacidades y fortalezcan su participación activa en entornos sociales y terapéuticos.

La residencia gerontológica “Jardín de los Abuelos” es un espacio dedicado al cuidado integral de adultos mayores que requieren acompañamiento profesional, actividades terapéuticas y apoyo físico y emocional. La institución cuenta con personal especializado en cada una de las áreas para promover la autonomía, el bienestar y la convivencia entre los residentes.

Las actividades que se desarrollan en la residencia buscan mantener y estimular las capacidades cognitivas, motrices y afectivas de los pacientes. Sin embargo, se ha identificado un problema común en algunos centros y es la carencia de materiales didácticos adecuados, actualizados y adaptados a las condiciones propias de la vejez. Estos recursos no cumplen con el diseño inclusivo, accesibilidad y estimulación integral, lo que limita la efectividad de las dinámicas terapéuticas en los pacientes que manejan.

Los pacientes que residen en este centro gerontológico presentan diferentes tipos de deterioro, ya sea cognitivo, motriz, emocional o social. Después de realizar un análisis en el centro,

las actividades lúdicas, aunque son valiosas presentan problemas básicos pero necesarios de diseño como materiales visuales con bajo contraste o tipografías poco legibles, actividades repetitivas que no estimulan los procesos cognitivos y carencia de estrategias lúdicas que integren lo emocional, lo cognitivo y lo motriz. Estas limitaciones afectan las actividades de cada uno de los pacientes bajando así el rendimiento cognitivo, y generando una necesidad de desarrollar estos materiales que apliquen todos los conceptos básicos del diseño, para una mejor legibilidad y utilización de los mismos.

El diseño y desarrollo de material didáctico adaptado se vuelve indispensable para este centro ya que el resultado de los mismos mejoraría la calidad de vida de cada uno de los adultos mayores. La aplicación de recursos visuales claros, junto con actividades lúdicas, fortalecería significativamente las capacidades cognitivas.

Diseñar un juego y material didáctico que cumplan con los principios de diseño universal, ergonómicos y accesibles, mejorara la experiencia de aprendizaje y estimulación de los adultos mayores del centro promoviendo su bienestar integral y motivación. De esta forma este proyecto responde directamente a las necesidades presentadas y se alinea con los objetivos y políticos de atención gerontológica.

### **1.3. Marco Conceptual**

#### **1.3.1. Diseño Editorial**

Según Gil (2010), el diseño editorial combina elementos como la tipografía, maquetación e imágenes para organizar la información de una manera visualmente atractiva y comprensible. Su finalidad es que la lectura sea fácil y enriquecer la experiencia del usuario al interactuar con el contenido.

El diseño editorial se puede ver en diferentes ramas de artículos impresos como pueden ser libros, periódicos, revistas, etc. En este caso nos vamos a enfocar en un libro y por eso es importante mantener un orden jerárquico, para así facilitar la visión de los adultos mayores, mejorando así el atractivo visual de cada uno de los ejercicios a realizar.

### **1.3.2. Material didáctico.**

De acuerdo con Calzadilla (2025), el material didáctico se entiende como cualquier recurso u objeto empleado por un profesional con el propósito de apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Su finalidad principal es facilitar la comprensión de los conceptos y habilidades que se imparten. Asimismo, estos materiales constituyen herramientas concretas, ya sean físicas o digitales, diseñadas para su utilización directa en el aula.

Los recursos didácticos desempeñan un papel fundamental en el proceso de envejecimiento de los usuarios del centro, ya que ofrecen mayor flexibilidad y pueden ajustarse a distintos estilos de aprendizaje, así como a las necesidades particulares de cada persona. Además, constituyen herramientas esenciales para innovar en la enseñanza y fomentar el interés por aprender de manera más dinámica, participativa y atractiva.

### **1.3.3. Colorimetría.**

“El color es una impresión producida en el ojo e interpretada por el cerebro cuando un objeto refleja una longitud de onda específica de luz. Todos los colores están contenidos en el espectro visible de la luz, aunque en distintas longitudes de onda. Nuestra percepción puede captar cada uno por separado e identificarlo como un tono en específico” (Pirela, 2025, párr. 3).

“Por otra parte, la psicología del color es la rama de la psicología que estudia el comportamiento de las emociones humanas en respuesta a la percepción de los colores. Cada cultura tiene su propia interpretación del color, lo que significa que el efecto de exponerse a determinados tonos no es igual para todas las personas” (Pirela, 2025, párr. 5).

En base a estos conceptos sobre el color es importante aplicar la colorimetría correcta para el desarrollo de los materiales didácticos y el juego, hay que tomar en cuenta a que público va dirigido el proyecto, que en este caso se deberá aplicar colores que vayan acorde con los adultos mayores.

#### **1.3.4. Tipografía.**

La tipografía es un aspecto fundamental del diseño gráfico y la comunicación visual. Consiste en el arte y la técnica de diseñar y organizar letras, números y símbolos en una página, una pantalla u otro medio (Izquierdo, 2025)

La elección y correcta colocación de las fuentes tipográficas dentro del diseño del libro de material didáctico no solo permitirá mejorar la estética de este material, sino que también ayudará a captar la atención y que la comprensión sea más fácil haciendo que la información que emitimos ayude a la fácil captación de los adultos mayores.

#### **1.3.5. Ilustración**

“La ilustración es una disciplina artística que consiste en crear imágenes para representar una idea, un concepto o una historia. Se diferencia del arte como tal en que este puede tener solo una función estética o decorativa. Por el contrario, las ilustraciones tienen como objetivo comunicar un mensaje en concreto” (Pérez, 2025, párr. 2).

Al igual que ocurre en otras manifestaciones artísticas, la ilustración requiere la adquisición de conocimientos y fundamentos específicos para poder desarrollarse, ya sea con fines personales o profesionales. Por ello, es importante comprender las bases que sustentan esta disciplina. Asimismo, quienes desean formarse en este ámbito pueden optar por una preparación mas integral y práctica que les permita destacar en un sector en constante crecimiento, fortaleciendo aspectos esenciales como el color, la forma, el espacio y la composición.

#### **1.3.6. Juegos de mesa**

Los juegos de mesa constituyen un objeto de diseño que fomenta la diversión, actividad esencial para el desarrollo humano. Además, potencian diversas habilidades sociales e intelectuales, funcionan como herramientas educativas y representan una alternativa accesible e incluso sostenible frente a otras formas de entretenimiento (Legado de Arquitectura y Diseño, 2017).

El juego de mesa que se implementara en este proyecto, será adaptado a las necesidades de los residentes del centro, el desarrollo de este juego se basara en los conceptos y reglas del mismo, de esta manera se mantendrá un orden a la hora de utilizarlo.

### **1.3.7. Adobe InDesign**

Adobe InDesign es considerada la herramienta por excelencia para el diseño y la maquetación de publicaciones impresas y digitales, debido a su capacidad para gestionar tipografías, imágenes y texto de manera eficiente, así como para trabajar con múltiples páginas y estilos facilita la creación de proyectos complejos, como revistas, folletos y libros, con un alto nivel de precisión y organización (Harmer, 2017).

Se trata de una de las aplicaciones más empleadas en el ámbito de la maquetación, utilizada tanto para la creación de folletos sencillos como de revistas completas. Por esta razón, resulta una opción adecuada para el diseño y diagramación integral de una revista, ya que permite incorporar imágenes de alta calidad y organizarlas eficazmente junto al texto. Además, ofrece la posibilidad de adaptarse a formatos impresos y digitales, lo que contribuye a enriquecer la experiencia del usuario.

### **1.4. Brief.**

**Título:** Diseño y desarrollo de material didáctico para el fortalecimiento cognitivo, motriz y emocional de los adultos mayores de la Residencia Gerontológica “Jardín de los Abuelos”

**Antecedentes o Justificación:** Una de las principales preocupaciones es ofrecer actividades y recursos que, no solamente satisfagan las necesidades básicas, sino que, también potencien las capacidades intelectuales, motrices y emocionales de los adultos mayores. El desarrollo del material didáctico que este adaptado a las necesidades de los adultos mayores representa un recurso innovador para para fortalecer las capacidades cognitivas, creativas, emocionales y sociales de los adultos mayores del este centro residencial.

**Público Objetivo:** Este proyecto va dirigido a los adultos mayores que residen en el centro gerontológico “Jardín de los Abuelos” en la ciudad de Cuenca.

### **Alcance del Proyecto.**

**Incluye:** Paleta de colores, Tipografía, Diseño de portada para libro de material lúdico, diseño de juego de mesa personalizado y adaptado, Diseño de Packaging para el juego de mesa, Diseño para división de temas del libro de material didáctico.

**No Incluye:** logotipo, desarrollo de página web, campañas publicitarias, piezas para redes sociales.

**Entregables:** Los entregables que manejaremos en este proyecto son los siguientes,

- Libro de material didáctico.
- Juego de mesa de dos ediciones adaptado a las necesidades de los pacientes.
- Packaging para guardar el juego y packaging para guardar el juego y el libro.
- Libro digital para que puedan imprimir las veces que sean necesarias.

### **Cronograma de actividades.**

Investigación y análisis: 3 semanas

Aplicación de metodologías: 2 semanas

Revisión de Homólogos: 1 semana

Definición de línea gráfica: 2 días

Diseño de toda la línea gráfica de los entregables: 4 semanas

Pruebas de impresión: 3 días

### **Recursos.**

Programas de diseño (software): Adobe Ilustrador, Adobe Photoshop, Adobe Indesign.

Retroalimentación de Tutor.

Revisión de Homólogos y cultura de la ciudad de Cuenca.

## 1.5. Homólogos

*Ilustración 1. Ilustración digital de la ciudad de Cuenca*



*Nota.* Referencia de los tejados de las casas de la ciudad de Cuenca donde se muestra que es parte de su cultura.

*Ilustración 2 Ilustración digital de una chola cuencana colorida.*



*Nota.* Imagen sacada del internet donde se aprecian colores llamativos y una chola cuencana, referencia culturas de la ciudad de Cuenca.

*Ilustración 3 Figuras estilo cartoon de animales domésticos.*



**Nota.** Imagen sacada del internet donde se aprecia a los animales domésticos o de compañía referencia para ilustración.

*Ilustración 4 Packaging para niños.*



**Nota.** Imagen referencial sobres los empaques que podrían estar acorde al proyecto y con facilidad de transportación.

*Ilustración 5* Empaque colorido para guardar algunos elementos.



**Nota.** Imagen referencial de un empaque funcional para guardar algunos elementos.

*Ilustración 6* Empaque diseñado para guardar varios elementos.



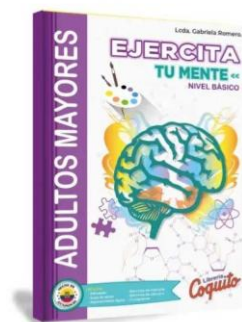
**Nota.** Imagen sacada de internet donde podemos apreciar el diseño de la caja, imagen que servirá como referencia para el diseño de packaging.

*Ilustración 7* Empaque de cartas tomado de Pinterest.



*Nota.* Empaque ideal para las cartas del juego de acuerdo a tamaño que se está manejando.

*Ilustración 8* Portada de un libro que contiene ejercicios lúdicos.



*Nota.* Portada de un libro que contiene ejercicios lúdicos, referencia para el diseño manejando la misma colorimetría.

*Ilustración 9* Adultos mayores disfrutando de un libro lúdico.



**Nota.** Imagen referencial sacada de internet en donde se observa a unos adultos mayores disfrutando de un libro que contiene ejercicios lúdicos.

## CAPÍTULO II

### 2. Metodologías

#### 2.1. Metodología de investigación

##### 2.1.1. Método Cualitativo

La metodología de investigación aplicada en el desarrollo de este proyecto fue mixta, combinando métodos cualitativos y cuantitativos. Esta aproximación permitió obtener una visión más integral al aprovechar las fortalezas de ambos enfoques para enriquecer el análisis y la interpretación.

En cuanto al método cualitativo, se evidenció a través de la investigación, tomando en cuenta las diferentes áreas que maneja el centro gerontológico que sin duda cada profesión dedicada al cuidado del adulto mayor tiene sus grados de dificultad, por ejemplo, el área de psicología se encarga de los problemas mentales de cada uno de los pacientes. La psicóloga Priscila Tigre informó que la mayor dificultad que ha presentado en sus pacientes se debe a la soledad que perciben por falta de atención de sus familiares, esto les conduce a tener un cuadro de depresión y tristeza, lo que dificulta su tratamiento.

Por otro lado, para la enfermera del centro indica que no solo basta con tener un título especializado si no que, tiene que haber amor por la vocación, ella indica que ha estudiado auxiliar de enfermería porque siempre ha trabajado con personas adultas. Ella indica que los desafíos más grandes en el centro son los cambios emocionales de cada paciente.

En el centro existen 3 cuidadores que se encargan de tareas en general, para ellas lo más difícil es tratar con paciente irritables, para esto ellas recalcan que es importante la actividad lúdica dentro del centro, ya que esto ayuda a cambiar el estado de ánimo del adulto mayor, si bien es cierto que para cada una de ellas es un desafío grande el cuidado de cada uno de ellos lo hacen porque su motivación y vocación así lo permite y por supuesto por su experiencia en esta área.

### 2.1.2. Método Cuantitativo

Por otro lado, el método cuantitativo se aplicó mediante la recopilación de datos numéricos obtenidos a través de encuestas realizadas. Esta encuesta, diseñada con diez preguntas clave, permitió identificar la percepción de las personas sobre la importancia de trabajar con un material didáctico para adultos mayores. Los resultados obtenidos, de personas que no han tratado o si han tratado a algún familiar adulto mayor, se enfocó en el cuidado adecuado y las principales respuestas fueron que, los adultos mayores necesitan un cuidado adecuado con profesionales en el área y con el material adaptado a cada una de sus necesidades.

En esta encuesta se obtuvieron los siguientes resultados, que permitieron avanzar el proyecto con éxito.

*Ilustración 10 Resultados de la encuesta realizada.*



**Nota.** este gráfico fue el resultado de la encuesta realizada a varias personas.

En conjunto, la combinación de estas metodologías permitió conocer las necesidades de cada uno de los pacientes del centro gerontológico “Jardín de los Abuelos”, de este modo este proyecto está enfocado en desarrollar material didáctico completamente adaptado a sus necesidades cognitivas, motrices, emocionales y sociales.

## **2.2. Metodología del Trabajo de Diseño**

La metodología que se va a utilizar en el presente proyecto de titulación para una correcta ejecución es el Design Thinking, como eje central para el desarrollo del material didáctico. Esta metodología resulta correspondiente para el proyecto, ya que permite comprender las necesidades de los adultos mayores del centro integrándoles así activamente en el proceso de su creación.

El Design Thinking se compone de cinco pasos importantes que son los siguientes: cada uno de estos pasos serán aplicados de forma sistemática, para así, garantizar que el material que se va a diseñar responda de manera efectiva.

De esta manera es como la metodología Design Thinking no solo orienta el proceso de diseño del juego y del material didáctico, si no que asegura que el producto final obtenido sea inclusivo, funcional y significativo, cumpliendo así con el objetivo de contribuir el fortalecimiento integral de las capacidades cognitivas, motrices y emocionales de los adultos mayores del centro gerontológico.

## **2.3 Propuesta de diseño**

La propuesta de diseño planteada para este proyecto, es principalmente el desarrollo de dos elementos importantes que son los siguientes: un libro de actividades lúdicas y un juego de cartas temáticas dirigido a los adultos mayores, estos materiales están pensados como herramientas de estimulación en el ámbito cognitivo, motriz y emocional.

Este sistema se plantea desde un enfoque de diseño centrado en el usuario, considerando las características físicas, sensoriales, cognitivas y emocionales propias del adulto mayor que se encuentra en el centro gerontológico “Jardín de los Abuelos”.

El libro de material lúdico será diseñado como un recurso pedagógico accesible, dinámico y funcional que integre actividades orientadas a fortalecer proceso como la memoria, la atención, la percepción visual, la coordinación motriz y la expresión emocional. Estará organizado de manera progresiva permitiendo así que los ejercicios se adapten a los diferentes niveles de capacidad de cada uno de los pacientes. El uso de la tipografía será de un tamaño considerable,

alto contraste cromático, una composición visual clara y una jerarquía gráfica que facilite la comprensión de sus instrucciones.

El libro contará con ilustraciones sencillas y amigables, evitando así la saturación visual, ya que esto podría entorpecer el entendimiento y el rendimiento de los adultos con dicho libro, es por eso que se considera un diseño limpio y armonioso. Los colores seleccionados contienen suavidad y calidez de la misma, siguiendo el concepto de psicología de color se han seleccionado colores cálidos y suaves como el amarillo, el naranja, etc.

Los materiales de impresión serán seleccionados de acuerdo a la durabilidad, legibilidad, la facilidad de manipulación y la seguridad.

La segunda propuesta es el juego de cartas didácticas con la temática de animales de compañía o domésticos como el perro, el gato, el conejo, el cuy, entre otros y de otra edición con temática de automóviles de transporte antiguo como bus, carro, taxi, entre otros. La elección de esta temática da respuesta a la cercanía emocional que los animales y los recuerdos de antaño generan en las personas mayores. Este vínculo emocional facilita la motivación e interacción del juego convirtiéndolo en una herramienta pedagógica y terapéutica al mismo tiempo.

Cada carta esta diseñada con ilustraciones sencillas y claras, con un estilo animado que le permita al usuario identificar con facilidad cada una de ellas. De esta manera el juego permitirá desarrollar ejercicios de memoria, clasificación, asociación y lenguaje, además de fomentar la socialización al utilizar el juego en dinámicas grupales

El diseño de packaging es importante en este proyecto, ya que mantendrá el orden entre el juego y el libro, se desarrolló un empaque ergonómico con un material resistente e ilustraciones sencillas en el que se pueda almacenar el juego y el libro en el mismo, optimizando así su espacio y generando mejor experiencia y manipulación por parte de las terapeutas del centro.

En resumen, la propuesta del proyecto se basa en la creación de un material lúdico y un juego de cartas temático que, a través de un diseño accesible, culturalmente contextualizado y emocionalmente significativo, contribuyan al fortalecimiento cognitivo, motriz y emocional para los adultos mayores del centro. La integración de la temática de animales domésticos, de la

movilidad de antaño y de elementos representativos de la cultura cuencana como la teja de la casa y el barranco aporta identidad, cercanía y valor simbólico al proyecto, reforzándolo como una propuesta innovadora para el centro.

## CAPÍTULO III

### **3. Propuesta de Investigación**

#### **3.1. Fase de desarrollo**

La propuesta de diseño se centró en el desarrollo de un libro con material lúdico y juego de mesa basado en cartas. Este proceso parte de la acumulación de información obtenida en la fase de investigación, donde se identificaron las necesidades cognitivas, motrices y emocionales de los adultos mayores del centro y con base a estos resultados se establecieron los lineamientos de diseño que guían en el desarrollo de los materiales.

Para la etapa de desarrollo del proyecto se implementó el método de diseño Design Thinking, método por el cual permitió paso a paso abordar la problemática generando así la solución creativa que corresponde al centro gerontológico “Jardín de los Abuelos”

##### **3.1.2 Empatizar**

En esta fase se buscó comprender de manera general a los adultos mayores como usuarios finales del uso del material didáctico. Se realizó una observación directa en la residencia pudiendo identificar la importancia de crear materiales accesibles, seguros, fáciles de manipular y sobre todo que sean emocionalmente significativos. Justifica también la elección de temáticas familiarizadas con los animales de compañía o domésticos y los elementos culturales cuencanos (tejado e ilustración de barranco) que fortalecen una conexión afectiva con los usuarios.

#### **3.2. Definición.**

Con la información recopilada se procedió a delimitar los problemas y necesidades principales del proyecto, es por ello que se llevó a cabo realizar una guía en la que se establecerá el desarrollo del material didáctico.

Se consideran aspectos como: la necesidad de materiales que estimulen la memoria, atención y coordinación, el uso de un lenguaje visual claro y sencillo, el empleo de tipografías

legibles y de tamaño adecuado, materiales resistentes y de fácil manipulación y por último la inclusión de identidad cultural en la que sientan emociones.

Con este proceso se indica que se ha cumplido el objetivo principal del proyecto, impactando así de manera positiva en la sociedad y aportando de manera significativa para el cambio de actividades relacionadas con los adultos mayores.

### **3.2.1. Investigación**

En base al avance del proceso de desarrollo del proyecto se llegó a la conclusión de que este proyecto se enfocó en desarrollar materiales didácticos como un juego de mesa y un libro donde contienen ejercicios que ayuden a mejorar el desarrollo cognitivo, emocional y motriz de los pacientes del centro gerontológico “Jardín de los abuelos”, en base a la necesidad que presenta el centro sobre la diversidad y la innovación de los materiales que manejan en el mismo.

La importancia de este proyecto es mejorar el desarrollo motriz, cognitivo y emocional de los pacientes del centro, obteniendo resultados positivos, que se reflejarán a lo largo de su uso cotidiano con el fin de brindar una calidad de vida digna y un envejecimiento saludable.

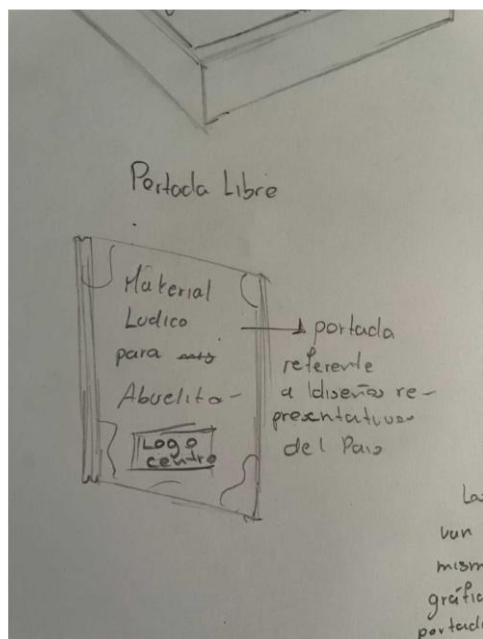
### **3.3. Ideación**

En esta fase, la creatividad del proyecto se plasma, en el cual se analizaron muchas posibilidades creativas en las que satisfagan las necesidades del problema definido en este proyecto, en base al presente proyecto esta etapa tuvo como objetivo generar alternativas del diseño para el desarrollo del libro lúdico y el juego de cartas didácticas que resulten funcionales, accesibles y emocionalmente significativas para los adultos mayores del centro.

Este proceso de ideación inició con bocetos generados con ideas orientadas a explorar distintas posibilidades de actividades, formatos, temáticas y estilos gráficos. Esto permitió plantear una amplia variedad de propuestas relacionadas con los distintos ejercicios de memoria, atención

y coordinación motriz, entre otros. Es así como la creatividad no solo se usó como un recurso estético, sino que también se utilizó como una herramienta para resolver problemas de comunicación, comprensión y usabilidad.

*Ilustración 11* Bocetaje de lo que sería la portada del libro.



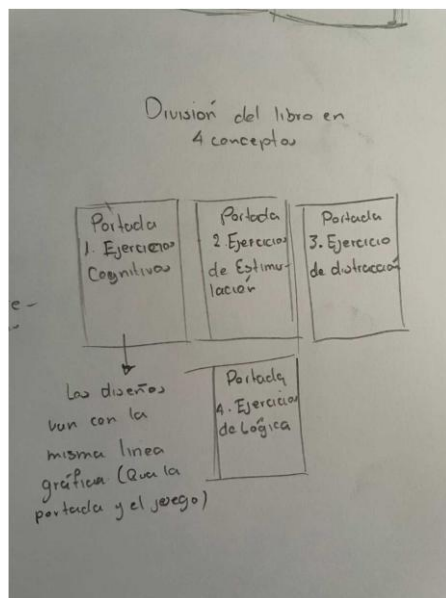
**Nota.** bocetaje de la portada del libro donde se definió el nombre y la distribución de los elementos.

*Ilustración 12 Bocetaje parte interna del libro*



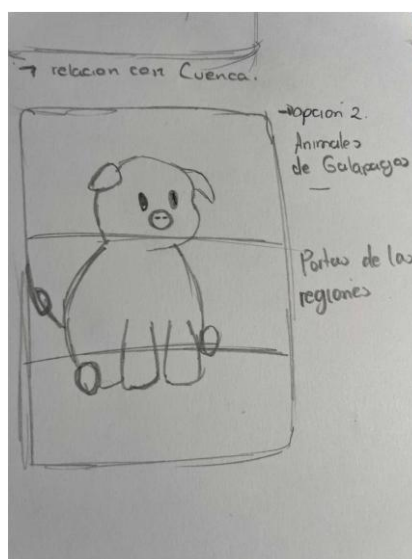
**Nota.** Distribución por páginas por cada actividad de ejercicio de acuerdo a su tema

*Ilustración 13 Bocetaje de temas que contendrá el libro.*



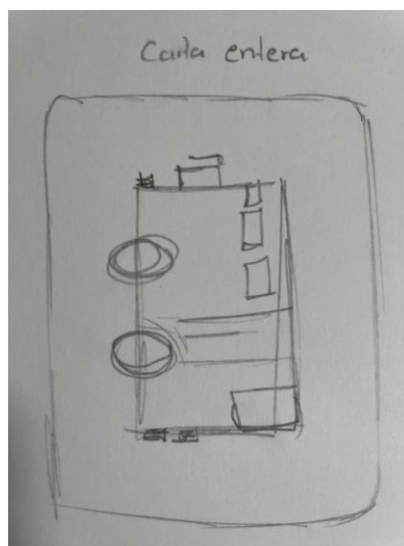
**Nota.** Bocetaje de la división por secciones del libro en donde cada área irá con su respectivo título.

*Ilustración 14* Bocetaje de la ilustración para las cartas.



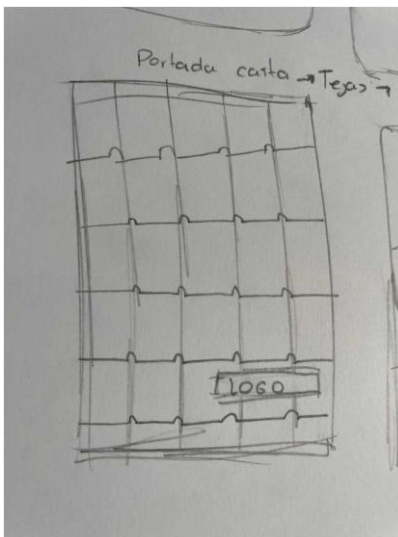
**Nota.** Bocetaje de los animales que formarían parte de las ilustraciones del juego, para poder definir la línea gráfica.

*Ilustración 15* Bocetaje de los autos para las cartas.



**Nota.** Bocetaje de los autos de antaño que han existido en la ciudad de Cuenca en los años 80s y 90s.

*Ilustración 16* Bocetaje para la contra portada de la carta del juego.



*Nota.* Bocetaje de cómo sería la portada del juego con la temática de las tejas demostrando así la cultura de la ciudad de Cuenca.

### **3.4. Prototipado**

Una vez que se realizó el bocetaje del libro y del juego de las cartas, se estableció una estructura visual equilibrada, que garantizó una correcta jerarquía de la información que facilitó la comprensión de las actividades por parte de los adultos mayores del centro. Estos bocetos permitieron definir la organización espacial de los elementos gráficos y textuales asegurando así una composición clara ordenada y visualmente atractiva.

*Ilustración 17 Imagen referencial sobre la ciudad de Cuenca*



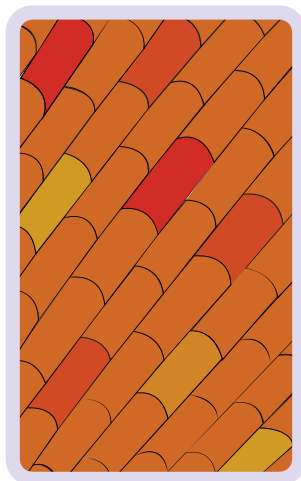
**Nota.** Referencias de las casas tradicionales donde se aprecia el tejado de una casa y al fondo las cúpulas de la catedral.

*Ilustración 18 Bocetaje de la portada basada en las tejas.*



**Nota.** Bocetaje de los que sería la portada para las cartas con la temática de animales

*Ilustración 19* Resultado de la ilustración, portada de la carta.



**Nota.** Ilustración final de lo que sería la portada de las cartas para el juego mezclando memorias.

### **3.5. Selección**

En esta fase se realizó una revisión detallada de todas las ilustraciones de los elementos gráficos que formarán parte de la línea gráfica del proyecto, Estas ilustraciones fueron seleccionadas considerando las características y necesidades de los adultos mayores, priorizando la claridad visual, la simpleza y la fácil comprensión.

La selección de la tipografía se realizó en base a la investigación hecha durante el proceso de investigación, en donde indica que la tipografía adecuada para los adultos mayores es una sencilla que no conste con remates (sin serif) que sea legible y de un tamaño considerable.

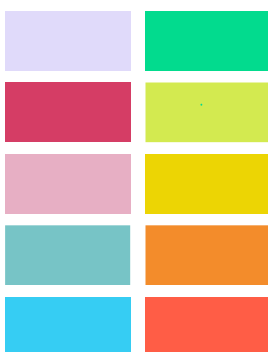
*Ilustración 20* Tipografías elegidas para el proyecto.



*Nota.* Tipografías elegidas de acuerdo a la investigación realizada, donde se observa la simpleza para mejor legibilidad del adulto mayor.

La selección de los colores está basada en la cultura de la ciudad de Cuenca, como las tejas de sus casas y los colores de la bandera, por eso se optó por una paleta de colores de tonos suaves y armoniosos, combinado con colores de mayor contraste para resaltar información importante y facilitar la lectura del adulto mayor.

*Ilustración 21* Colorimetría elegida para el proyecto.



*Nota.* Colorimetría elegida en base a la investigación realizada, es apta para los adultos.

### 3.7. Implementación

En esta faceta del proyecto, se ha implementado la aplicación de ilustraciones como recursos visuales de apoyo dentro del material didáctico, integrando los contenidos de manera coherente, tanto en el libro como en el juego de cartas, facilitando la comprensión de instrucciones y reforzando así los conceptos trabajados.

Las ilustraciones permitieron generar mayor interés y participación por parte de los adultos mayores, favoreciendo un aprendizaje más dinámico y accesible. Su uso contribuyó a aislar la barrera de comprensión, estimular la memoria visual y promover la interacción durante las actividades, fortaleciendo así el proceso pedagógico y el bienestar emocional de los adultos mayores.

*Ilustración 22 Fotografía de un adulto mayor probando el juego.*



**Nota.** Adulto mayor probando el juego mezclando memorias, en donde se puede observar la concentración.

*Ilustración 23 Fotografía de un adulto mayor ya armado el juego.*



**Nota.** Se observan los resultados esperados del juego donde se pudo apreciar el entendimiento del juego.

### **3.8. Aprendizaje**

Durante la primera revisión del proyecto, los docentes realizaron varias observaciones orientadas a mejorar la calidad gráfica y funcional del proyecto. En primer lugar, se recomendó optimizar el trazado de la ilustración para que sean un poco más notorias al momento de reducción del objeto.

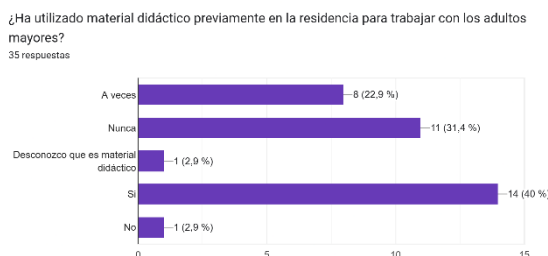
A demás se sugirió cambiar la tipografía de la portada del libro por una que contenga los caracteres principales como la Ñ o la tilde, para evitar problemas ortográficos y asegurar una correcta comunicación del contenido.

Los docentes también tomaron en cuenta el aprovechar de mejor manera los recursos gráficos y materiales del proyecto, para lograr así una propuesta más funcional y estéticamente equilibrada. Y por último se estableció la necesidad de mejorar el mecanismo del juego y de los

ejercicios del libro, con el fin de garantizar una experiencia de uso más práctica, clara y adecuada para los adultos mayores.

Estas observaciones fueron tomadas en cuenta para poder realizar los ajustes necesarios para mejorar el proyecto con el fin de obtener un producto que sea legible, funcional y estéticamente atractivo.

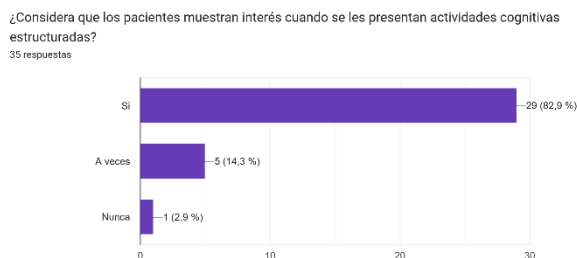
*Ilustración 24. Gráfico 1 de la encuesta.*



**Nota.** Resultados de la pregunta número uno de la encuesta realizada.

En este cuadro de resultados observamos que en la primera pregunta que se trata de la utilización de materiales didácticos dentro de un centro, donde los resultados fueron que, un 40% Si ha utilizado, un 31,4% nunca ha utilizado un 22,9% A veces ha utilizado, un 2,9% Desconoce de lo que es material didáctico.

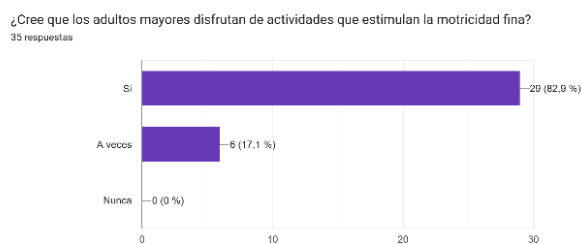
*Ilustración 25 Gráfico 2 de la encuesta.*



**Nota.** Resultados de la pregunta número dos de la encuesta realizada.

En la segunda pregunta se obtuvieron los siguientes resultados, considera que los pacientes muestran interés cuando se les presentan actividades cognitivas estructuradas, donde dice que, el 82,9% considera que, si muestran interés, el 14,3% dijeron que A veces y el 2,9% dijeron que no muestran interés.

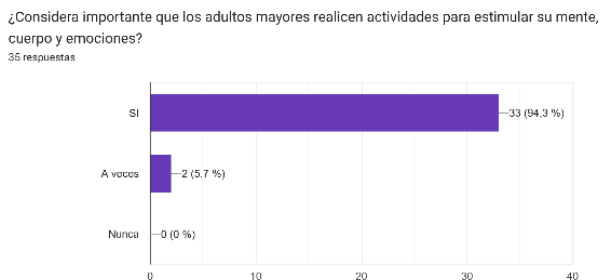
*Ilustración 26 Gráfico 3 de la encuesta.*



**Nota.** Resultados de la pregunta número 3 de la encuesta realizada

En la tercera pregunta se obtuvieron los siguientes resultados, donde dice que, el 82,9% creen que los adultos mayores disfrutan de actividades que estimulan su motricidad, el 17,1% dijeron que A veces y el 0% dijeron que nunca disfrutan.

*Ilustración 27 Gráfico 4. de la encuesta*

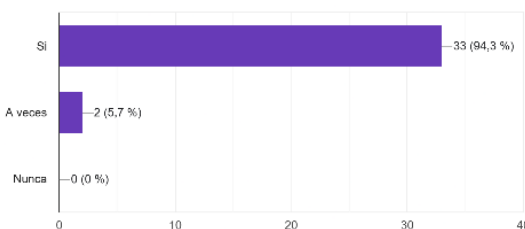


**Nota.** Resultados de la pregunta número cuatro de la encuesta realizada.

En la cuarta pregunta se obtuvieron los siguientes resultados, donde dice que, el 94,3% consideran importante que los adultos mayores realicen actividades para estimular su mente, el 5,7% dijeron que A veces consideran importante y el 0% dijeron que no consideran importante.

*Ilustración 28 Gráfico 5 de la encuesta*

¿Cree que el uso de materiales didácticos puede mejorar la calidad de vida de los adultos mayores?  
35 respuestas

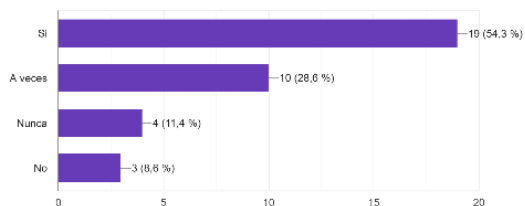


**Nota.** Resultados de la pregunta número cinco de la encuesta realizada.

En la quinta pregunta se obtuvieron los siguientes resultados, donde dice que, el 94,3% cree que el uso de los materiales didácticos puede mejorar la calidad de vida de los adultos mayores, el 5,7% dijeron que A veces creen que el uso de materiales es importante y el 0% dijeron que no creen que el uso de materiales es importante.

*Ilustración 29 Gráfico 6 de la encuesta.*

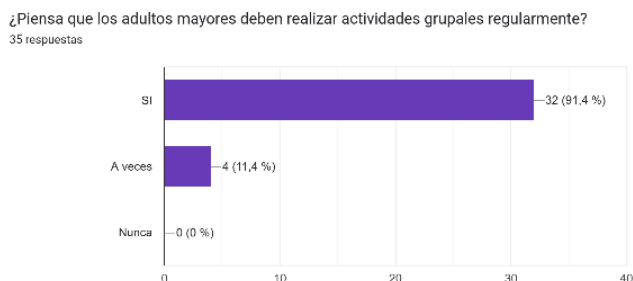
¿Ha tenido contacto con familiares o personas mayores que participen en actividades didácticas y recreativas?  
35 respuestas



**Nota.** Resultados de la pregunta número 6 de la encuesta realizada

En la sexta pregunta se obtuvieron los siguientes resultados, donde dice que, el 54,3% ha tenido contacto con familiares o personas mayores que participen en actividades didácticas y recreativas, el 28,6% dijeron que A veces han tenido contacto con familiares o personas mayores que participen en estas actividades y el 30,1% dijeron que no creen que el uso de materiales es importante.

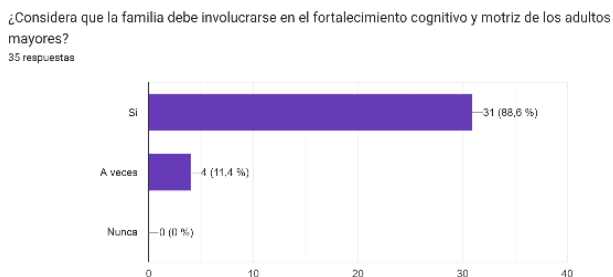
*Ilustración 30 Gráfico 7 de la encuesta*



**Nota.** Resultados de la pregunta número siete de la encuesta realizada.

En la séptima pregunta se obtuvieron los siguientes resultados, donde dice que, el 91,4% piensan que los adultos mayores deben realizar actividades grupales regularmente, el 11,4% considera que a veces los adultos mayores deben realizar actividades grupales y el 0% dijeron que los adultos mayores no deben realizar actividades grupales regularmente.

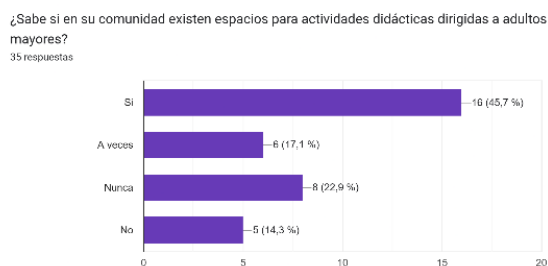
*Ilustración 31 Gráfico ocho de la encuesta*



**Nota.** Resultados de la pregunta número ocho de la encuesta realizada.

En la octava pregunta se obtuvieron los siguientes resultados, donde dice que, el 88,6% considera que la familia debe involucrarse en el fortalecimiento cognitivo y motriz de los adultos mayores, el 11,4% considera que a veces la familia debe involucrarse en estas actividades y el 0% considera que no es necesario que la familia se involucre.

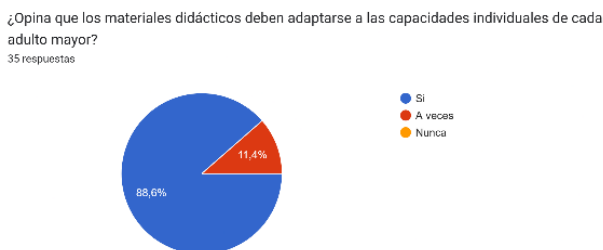
*Ilustración 32 Gráfico 9 de la encuesta*



**Nota.** Resultados de la pregunta número nueve de la encuesta realizada.

En la novena pregunta se obtuvieron los siguientes resultados, donde dice que, el 45,7% dicen que en su comunidad existen espacios para actividades didácticas dirigidas a adultos mayores, el 17,1% considera que a veces si hay espacios para actividades didácticas dirigidas a este público y el 37.2% considera que no existen espacios dirigidos a estas actividades.

*Ilustración 33 Gráfico 10 de la encuesta.*



**Nota.** Resultados de la pregunta número diez de la encuesta realizada.

En la última pregunta se obtuvieron los siguientes resultados, donde dice que, el 88,6% dicen que los materiales didácticos deben adaptarse a las capacidades de los adultos mayores, el 11,4% considera que a veces deben adaptarse a las capacidades de cada adulto mayor y el 0% considera que no deben adaptarse a las capacidades de este grupo.

## CAPÍTULO IV

### **4. Resultados y Conclusiones.**

#### **4.1. Análisis de los Resultados.**

Durante las pruebas realizadas en el centro gerontológico, se hizo una observación directa probando el juego escogido por la psicóloga del establecimiento dando como positivo, por otro lado, el libro donde realizan ejercicios lúdicos también les resultó bastante llamativo para los adultos mayores.

Los resultados de este proyecto han favorecido al centro gerontológico, ya que se trabajó en base a las necesidades de los adultos mayores del mismo, de esta forma se demuestra que el diseño gráfico aporta significativamente al proceso de envejecimiento y del estilo de vida de los adultos mayores.

#### **4.2. Conclusiones**

Se pudo llegar a la conclusión de que el desarrollo del proyecto permitió comprobar que el diseño gráfico puede convertirse en una herramienta efectiva para la creación de material didáctico dirigido a adultos mayores. A través de la aplicación de conceptos de legibilidad, simplicidad visual, contraste cromático y tipografía clara, se logró generar una propuesta accesible y funcional para el público al que va dirigido.

La elaboración del libro y del juego de mesa evidenció la importancia de integrar elementos lúdicos y visuales dentro del proceso de estimulación cognitiva, ya que estos favorecen la participación activa, la motivación y la interacción social de los adultos mayores. El uso de ilustraciones sencillas, colores adecuados y dinámicas de juego comprensibles contribuyó a facilitar el entendimiento de las actividades y a mejorar la experiencia de uso.

La retroalimentación obtenida durante la revisión del proyecto ayudó a identificar ciertas fallas para poder corregir y así obtener un resultado favorable, pero sobre todo funcional. Estas

observaciones fueron fundamentales para fortalecer el proyecto y garantizar su correcta aplicación.

Es así como el proyecto demuestra que el diseño, cuando se aplica de manera estratégica y centrada en el usuario, puede generar soluciones gráficas significativas que aporten al bienestar integral de los adultos mayores. La propuesta no solo cumple con los objetivos planteados, sino que también abre la posibilidad de desarrollar nuevos materiales adaptados para este grupo de personas, contribuyendo así en el ámbito social, educativo y el diseño inclusivo.

### **4.3. Recomendaciones**

En base a este proyecto se recomienda a los establecimientos considerar la implementación de materiales didácticos diseñados específicamente para adultos mayores, con el fin de fortalecer sus capacidades cognitivas, motrices y emocionales. Así mismo, es importante promover actividades lúdicas y educativas dentro de sus programas diarios, fomentando la participación activa la socialización y el bienestar integral de los alumnos.

Se recomienda aplicar diseño inclusivo en la elaboración de materiales dirigidos a los adultos mayores, priorizando aspectos como la legibilidad tipográfica, el uso de tipografías con caracteres completos en español. A demás es importante optimizar los mecanismos de uso del libro y del juego de mesa, asegurando que sean resistentes, fáciles de manipular y comprensibles para este grupo de personas.

Ampliar las investigaciones relacionadas con el diseño gráfico aplicado a la gerontología, con el propósito de generar nuevos aportes teóricos y metodológicos que respalden el desarrollo de materiales didácticos para adultos mayores.

Profundizar los estudios sobre el diseño inclusivo, accesibilidad visual y estimulación cognitiva. Finalmente se recomienda promover la unión del diseño como una herramienta interdisciplinaria dentro de los programas educativos y sociales dirigidos a los adultos mayores.

### **4.4. Cronograma de actividades**

<b>FECHA</b>	<b>ACTIVIDAD</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>

Sem. del 1 al 15 de octubre	Definición del tema	Selección del tema de tesis y delimitación del problema.
Sem. Del 16 al 31 de octubre	Planteamiento del problema	Elaboración de objetivos, justificación del proyecto
Sem. Del 1 al 15 de noviembre	Investigación teórica	Desarrollo del marco teórico y recopilación de información sobre adultos mayores y diseño didáctico.
Sem. Del 16 al 30 de noviembre	Metodología	Definición del método de diseño y planificación del proyecto.
Sem. Del 1 al 15 de diciembre	Conceptualización del diseño	Diseño del concepto básico, estilo visual, colores y tipografía.
Sem. Del 16 al 31 de diciembre	Bocetaje	Desarrollo del boceto del libro, cartas, ilustraciones y packaging.
Sem. Del 1 al 15 de enero	Diseño digital	Elaboración digital de ilustraciones, diagramación del libro y elementos del juego.
Sem. Del 16 al 31 de enero	Ajustes y retroalimentación	Correcciones en tipografía, ilustraciones y mecanismo realizada por el tutor.
Sem. Del 1 al 15 de febrero	Producción del prototipo	Impresión, armado del libro y el juego de mesa.

Sem. Del 15 al 28 de febrero	Evaluación del proyecto	Revisión del material análisis de los resultados.
Sem. Del 1 al 5 de marzo	Sustentación y entrega del proyecto	Presentación y entrega final del proyecto

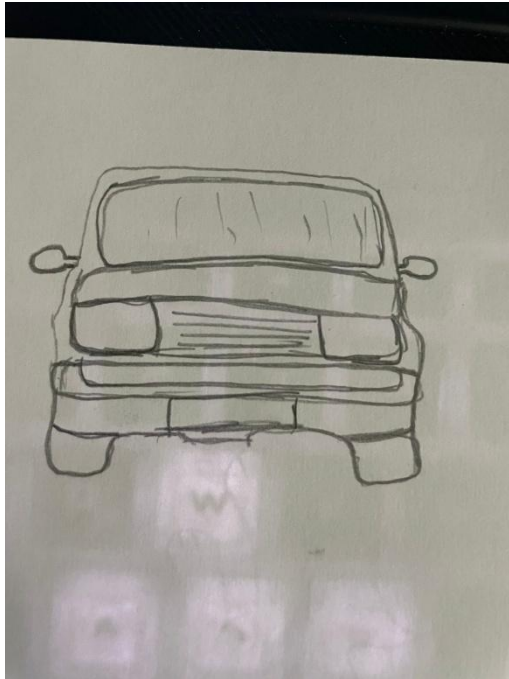
#### 4.5. Presupuesto

<b>Presupuesto</b>
--------------------

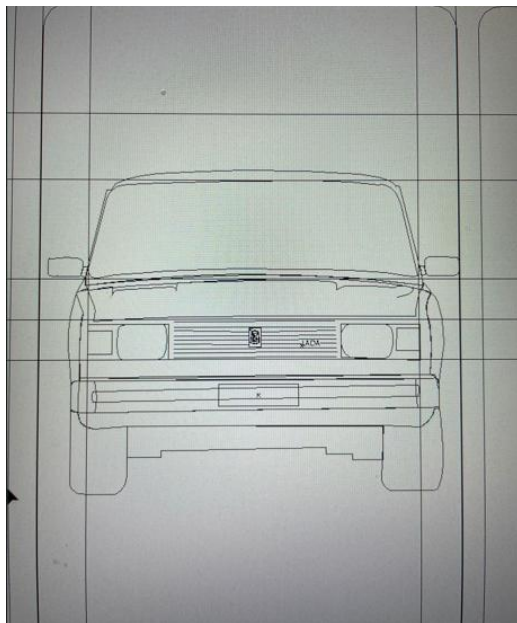
<b>Cantidad</b>	<b>Descripción</b>	<b>Valor unitario</b>	<b>Valor total</b>
2	Cartulina canson 125gr	1,00	2,00
1	Impresión en UV dtf	15,00	15,00
1	Elaboración de caja para empaque prueba	0.60	0.60
1	Elaboración de caja para empaque	8,00	8,00
1	Armado de libro	8,00	8,00
1	Impresión del libro	25,00	25,00
1	Impresión del juego en couche de 300gr y barnizado.	25,00	25,00
	<b>Subtotal</b>	<b>82,60</b>	<b>83,60</b>

## 4.6. Anexos

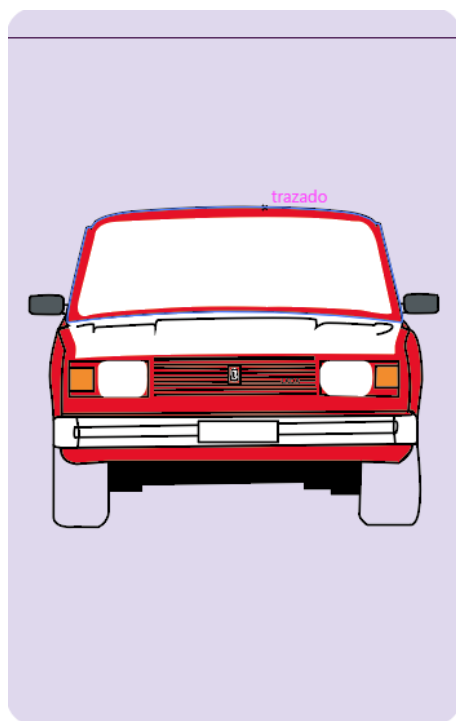
*Anexo i Bocetaje de los autos de antaño.*



*Anexo iii Ilustración del auto de antaño.*

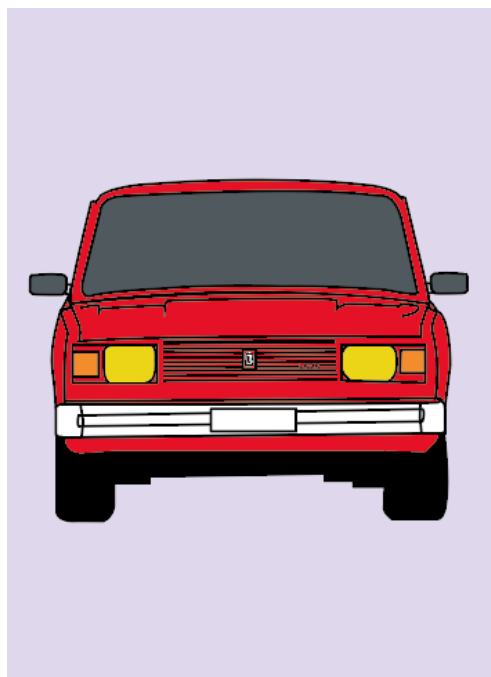


*Anexo v Colorimetría del auto de antaño.*



*Nota.* Ilustración de uno de los autos antiguos donde se aprecia el proceso del mismo

*Anexo vii Resultado final de la ilustración del auto de antaño.*



*Nota.* Ilustración final de lo que sería uno de los autos de las cartas que pertenecen al juego.

*Anexo ix Resultado impreso de las cartas del juego mezclando memorias.*



*Nota.* Impresión de las cartas del juego mezclando memorias, en donde se aprecia la calidad del mismo.

*Anexo xi Resultado de las portadas del juego mezclando memorias.*



*Nota.* Impresión de las portadas de las cartas, en donde se aprecia la calidad de los mismos

#### 4.7. Referencias.

AMAR Staff. (2018, diciembre 21). *El gerontodiseño, más que una tendencia, una necesidad*. AMAR e-News.

<https://amarassociation.wordpress.com/2018/12/21/el-gerontodisenom-as-que-una-tendencia-una-necesidad/>

Calderone, M. (2010). *El rol de la comunicación visual en la producción de materiales didácticos en EaD*.

EDUQA 2010.

[http://eduqa2010.eduqa.net/eduqa2010/images/ponencias/eje4/4\\_14\\_CALDERONE\\_Marina\\_-\\_El\\_rol\\_de\\_la\\_comunicacion\\_visual\\_en\\_la\\_produccion\\_de\\_materiales\\_didacticos\\_en\\_EaD.pdf](http://eduqa2010.eduqa.net/eduqa2010/images/ponencias/eje4/4_14_CALDERONE_Marina_-_El_rol_de_la_comunicacion_visual_en_la_produccion_de_materiales_didacticos_en_EaD.pdf)

Calzadilla, C. M. (2025). *¿Cuál es la diferencia entre un material didáctico y un recurso didáctico en la docencia?* Mundo Posgrado.

<https://www.mundoposgrado.com/cual-es-la-diferencia-entre-un-material-didactico-y-un-recurso-didactico/>

Cherry, K. (2025, noviembre 19). *How color psychology affects moods, feelings, and behaviors*. Verywell Mind.

<https://www.verywellmind.com/color-psychology-2795824>

de Azkue, I. (2026, enero 16). *Comunicación visual*. Concepto.de.

<https://concepto.de/comunicacion-visual/>

Editorial Etecé. (2026, enero 22). *La Ilustración*. Concepto.de.

<https://concepto.de/ilustracion/>

García, A. (2024, marzo 10). *Gerontología social: una respuesta al envejecimiento poblacional*. UNICEPES.

<https://www.unicepes.edu.mx/gerontologia-social-una-respuesta-al-envejecimiento-poblacional/>

García-Allen, J. (2016, mayo 21). *Psicología del color: significado y curiosidades de los colores*.  
Psicología y Mente.

<https://psicologiaymente.com/psicologia/psicologia-color-significado>

Interaction Design Foundation. (s. f.). *Inclusive design*.

<https://www.interaction-design.org/literature/topics/inclusive-design>

Izquierdo, T. (2016, junio 16). *Tipografía: Qué es, tipos y cómo elegir la tipo adecuada*.

<https://taniaizquierdo.com/tipografia/>

Marisa. (2022, abril 8). *Juegos para adultos mayores, dinámicas y sus beneficios*. Colisé.é.

<https://colisee.es/blog/juegos-para-personas-mayores-en-residencias/>

Marshall, V. W., & Clarke, P. J. (2007). *Theories of aging: Social*. En J. E. Birren (Ed.), *Encyclopedia of Gerontology* (2.<sup>a</sup> ed.). ScienceDirect.

<https://www.sciencedirect.com/topics/medicine-and-dentistry/social-gerontology>

Maya, A. (2013, enero 21). *Gerontodiseño*. FOROALFA.

<https://foroalfa.org/articulos/gerontodisenio>

Pirela Sojo, F. (2025, noviembre 10). *Color*. Concepto.de.

<https://concepto.de/color/>

Robinson, L., Smith, M., Segal, J., & Shubin, J. (2025, noviembre 24). *Los beneficios del juego para los adultos*. HelpGuide.org.

<https://www.helpguide.org/es/bienestar-y-felicidad/los-beneficios-del-juego-para-los-adultos>

Sardinero Peña, A. (s. f.). *Estimulación cognitiva para adultos: Cuaderno de introducción y ejemplos*.

FIAPAM.

<https://fiapam.org/wp-content/uploads/2013/07/muestra.pdf>

Tirosh, O. (2021, julio 14). *Maquetación: Todo lo que debes saber sobre esta disciplina milenaria*. Tomedes.

<https://es.tomedes.com/blog-de-traducccion/maquetacion>

Trazos. (2025). *Diseño editorial: La guía esencial que todo diseñador necesita*.

<https://trazos.net/disenio-editorial-guia-esencial-todo-disenador-necesita/>

USC Leonard Davis School of Gerontology. (s. f.). *What is gerontology?*

<https://gero.usc.edu/what-is-gerontology/>

Victoria-Uribe, R., Utrilla-Cobos, S., & Santamaría-Ortega, A. (2017). *Diseño de juegos de mesa: Una introducción al tema con enfoque para diseñadores industriales*. *Revista Legado de Arquitectura y Diseño*, (21).

<https://www.redalyc.org/journal/4779/477948279062/477948279062.pdf>

Cherry, K. (2025, noviembre 19). *How color psychology affects moods, feelings, and behaviors*.

Verywell Mind. <https://www.verywellmind.com/color-psychology-2795824>

USC Leonards Davis School of Gerontology. (s.f.). *Whats is Gerontology? Whats is Gerontology?*

<https://gero.usc.edu/what-is-gerontology/>

Trazos. (2025). *Diseño Editorial: La guía esencial que todo diseñador necesita*.

<https://trazos.net/disenio-editorial-guia-esencial-todo-disenador-necesita/>

Garcia, A. (2024, marzo 10). *Gerontología social: una respuesta al envejecimiento poblacional*.

UNICEPES. <https://www.unicepes.edu.mx/gerontologia-social-una-respuesta-al-envejecimiento-poblacional/>

Marshall, V. W, y Clarke, P. J. (2007). *Social Gerontology*. En *\*Encyclopedia of Gerontology (Second Edition)*. ScienceDirect. [https://www.sciencedirect-](https://www.sciencedirect.com.translate.goog/topics/medicine-and-dentistry/social-gerontology?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=es&_x_tr_hl=es&_x_tr_pto=tc)

[com.translate.goog/topics/medicine-and-dentistry/social-gerontology?\\_x\\_tr\\_sl=en&\\_x\\_tr\\_tl=es&\\_x\\_tr\\_hl=es&\\_x\\_tr\\_pto=tc](https://www.sciencedirect.com.translate.goog/topics/medicine-and-dentistry/social-gerontology?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=es&_x_tr_hl=es&_x_tr_pto=tc)

Maya, A. (2013, enero 21). *Gerontodiseño*. FOROALFA.  
<https://foroalfa.org/articulos/gerontodiseno>

AMAR Staff (2018, diciembre 21). *El Gerontodiseño, más que una tendencia, una necesidad*.  
AMAR e-News <https://amarassociation.wordpress.com/2018/12/21/el-gerontodiseno-mas-que-una-tendencia-una-necesidad/>

Tirosh, O. (2021, julio 14). *Maquetación: Todo lo que debes saber sobre esta disciplina milenaria*.  
Tomedes. <https://es.tomedes.com/blog-de-traduccion/maquetacion>

D Azkue, I. (2026, enero 16). *Comunicación Visual*. Concepto.de.  
<https://concepto.de/comunicacion-visual/>

Calderone, M. (2016). *El rol de la comunicación visual en la producción de material didáctico en EaD*.  
EDUQUA 2010.  
[http://eduqa2010.eduqa.net/eduqa2010/images/ponencias/eje4/4\\_14\\_CALDERONE\\_Marina -  
El rol de la comunicacion visual en la produccion de materiales didacticos en EaD.pdf](http://eduqa2010.eduqa.net/eduqa2010/images/ponencias/eje4/4_14_CALDERONE_Marina_-_El_rol_de_la_comunicacion_visual_en_la_produccion_de_materiales_didacticos_en_EaD.pdf)