

INGENIO

Necesitarás ser más que un genio para ganar

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ
Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

DISEÑO DE JUEGO DE MESA PARA PROMOVER LA INCLUSIÓN SOCIAL A NIÑOS CON SUPERDOTACIÓN INTELECTUAL

Trabajo de titulación de posgrado presentado como requisito
para la obtención del título de Licenciada en Diseño Comunicacional

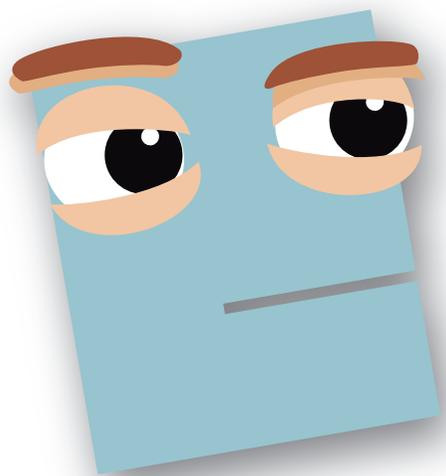
Karina Villacís

Diseño Comunicacional

Iván Burbano M.A.
Director de Trabajo de Titulación

Quito, 15 de diciembre de 2015





A large, stylized graphic of various letters and numbers in a teal color, arranged in a dense, overlapping pattern that tapers from the top-left towards the bottom-right. The letters are in a bold, rounded, sans-serif font. Some letters are larger and more prominent, while others are smaller and tucked in between. The overall effect is a sense of motion and energy, as if the character is blowing a stream of letters.

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ
Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

**HOJA DE CALIFICACIÓN
DE TRABAJO DE TITULACIÓN**

**DISEÑO DE JUEGO DE MESA PARA PROMOVER LA INCLUSIÓN SOCIAL
A NIÑOS CON SUPERDOTACIÓN INTELECTUAL**

Karina Villacís

Calificación:

Nombre del profesor, Título académico: Iván Burbano, M.A.

Firma del profesor:

Quito, 15 de diciembre de 2015

© Derechos de Autor

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Firma del estudiante:

Nombre: Karina Villacís

Código de estudiante: 00121706

C.I.: 1723824932

Lugar, Fecha: Quito, 12 de Diciembre de 2015

AGRADECIMIENTOS

Agradezco de manera especial a todos mis profesores que colaboraron con ideas y consejos para este proyecto, también al Director del Centro Educativo Luis de la Torre, quien me abrió las puertas de su establecimiento para poder acercarme a los niños con superdotación y a Iván Burbano mi tutor en este proyecto, muchas gracias.

DEDICATORIA

Dedico este proyecto a mis padres, mi hermana, mi esposo y a mi hija, que fueron un pilar fundamental en el desarrollo de este proyecto. Gracias por su apoyo incondicional, interés, cariño y sobre todo gracias por el esfuerzo y paciencia que me han brindado.

RESUMEN

En este proyecto se hace referencia al tema de inclusión social a niños con superdotación intelectual. Estos niños al ser una minoría dentro de la población se les ha descuidado de gran manera y por lo tanto no reciben una educación especializada. Con el paso del tiempo van adquiriendo problemas de conducta, los cuales hacen más difícil su identificación como superdotados, ya que llegan a obtener bajo rendimiento escolar y tienden a desarrollar personalidades muy extremistas como aislamiento o por otro lado demuestran una conducta agresiva. El sentirse frustrados y no comprendidos acarrea problemas en varios ámbitos de su vida, como escolar, familiar y social; estos problemas están ligados con su desarrollo y ocasionan una disminución de nivel intelectual y van perdiendo de a poco su potencial. Este proyecto de diseño propone un juego de mesa en cual tanto adultos, jóvenes y niños superdotados o no, puedan jugar y compartir experiencias y un momento agradable, sin limitaciones.

Palabras clave: superdotación, inclusión, altas capacidades, inteligencias múltiples, diseño, juego de mesa

ABSTRACT

This project refers to social inclusion for children with intellectual giftedness. These children constitute a minority within the population, because of this they have been greatly neglected and therefore do not receive a specialized education. With the pass of time they acquire behavior problems which make more difficult their identification as gifted children because they get poor school performance and tend to develop very extremist personalities as insulation or on the other hand to show aggressive behavior. They felt frustrated and misunderstood and this causes problems in several areas of their life, as the school, the family and the social areas; these problems are linked with their development and cause a decrease of intellectual level and they slowly lose their potential. This design project proposes a board game in which both adults, young and gifted or not can play and share experiences and a pleasant time without limitations.

Key words: giftedness, inclusion, higher capacities, multiple intelligences, design, board game

ÍNDICE

1. Introducción

1.1 Definición del problema	12
1.2 Objetivo general	13
1.3 Objetivos específicos	13

2. Investigación

2.1 Marco teórico	14
2.1.1 Definición de inclusión	14
2.1.1.1 Elementos clave en la conceptualización de la inclusión	14
2.1.1.2 Las funciones integrativas y asertivas en el proceso de integración	15
2.1.1.3 Socialización y personalización	16
2.1.2 Concepto de superdotación	17
2.1.2.1 Evaluación del concepto superdotación	18
2.1.2.2 Definición para determinar la identificación del superdotado	19
2.1.2.3 Principales modelos de superdotación y talento	19
2.1.2.3.1 Acta de Marland	19
2.1.2.3.2 Los tres anillos de Renzulli	23
2.1.2.4 Diferencia entre superdotación y talento	26
2.1.2.5 Términos afines a superdotación	28
2.1.2.6 Importancia y necesidad de la identificación temprana	29
2.1.2.7 Descripción psicológica y social de los superdotados	30
2.1.2.8 Diferencia entre potencial intelectual y el rendimiento o logro	30
2.1.2.9 Emociones involucradas en los niños con superdotación	31

2.1.3 Inteligencias múltiples	30
2.1.4 Superdotación en Ecuador	32
2.1.4.1 Instituciones de educación para niños con altas capacidades	33
2.2 Teorías y conceptos de diseño	35
2.2.1 Teoría del juego	35
2.3 Metodología	37
2.3.1 Design thinking	37
2.3.2 Investigación cualitativa	39
2.3.3 Investigación cuantitativa	41
3. Propuesta de diseño	43
3.1 Producto	43
3.2 Servicio	45
3.3 Distribución	52
3.4 Estrategia de comunicación	52
3.4.1 Creación de marca	52
3.4.2 Explicación del producto	55
3.5 Estrategia de publicidad	62
4. Conclusión	65
5. Referencias	66

INTRODUCCIÓN

DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

Existen segmentos de la población Ecuatoriana, que siendo minoría requieren de ayuda para poder integrarse en la sociedad. Debido a esto, en Ecuador se adoptó una política de inclusión social y económica. En este sistema se halla un inconveniente, ya que en él no se ha tomado en cuenta a todos los segmentos como tal; se ha dado preferencia a personas con discapacidades dejando de lado a las personas con capacidades superiores.

El MIES (Ministerio de Inclusión Económica y Social), posee un programa de protección especial en el cual hace referencia a

“la inclusión y atención a personas con discapacidad, prevención y protección de derechos de las familias y las comunidades, y a la búsqueda activa de las personas en riesgo, lo que implica acciones de reinserción, acogimiento familiar e institucionalización en casos de abandono” (pp.2).

Forman parte de este segmento olvidado los niños con superdotación intelectual, éstos poseen una dificultad para integrarse en su entorno social, familiar y escolar. Esta situación causa deficiencias en los niños a largo plazo impidiéndoles alcanzar su máximo potencial.

OBJETIVO GENERAL

Promover a través del diseño de un juego de mesa la inclusión social de los niños con superdotación intelectual.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Rediseñar el juego tradicional párame la mano para que los niños con superdotación intelectual puedan sociabilizar en su entorno.
- Modificar las reglas del juego para que tanto niños con superdotación como otros puedan ser parte del mismo.
- Elaborar un sistema-producto que permita tanto a padres, profesores y familias compartir momentos junto al niño con superdotación intelectual.

INVESTIGACIÓN

DEFINICIÓN DE INCLUSIÓN

La guía para inclusión proporcionada por la UNESCO, hace referencia a inclusión como un enfoque que responde a grupos diversos de personas y a sus respectivas individualidades, determinando a la diversidad como una oportunidad para el enriquecimiento de la sociedad y no como un problema. La inclusión provee oportunidades para la igualdad de participación. (2015, p. 13)

ELEMENTOS CLAVE EN LA CONCEPTUALIZACIÓN DE LA INCLUSIÓN

La UNESCO en el documento, Guía para la Inclusión, menciona elementos que permiten conceptualizar la inclusión:

- La inclusión como proceso. Se refiere a una investigación con el fin de encontrar mejores formas de responder a la diversidad. Se trata de aprender a vivir con la diferencia y aprender de la misma. Mediante este proceso las diferencias pueden ser vistas positivamente como un estímulo para fomentar el aprendizaje, entre niños y adultos.
- La inclusión implica la identificación y eliminación de barreras. Es decir, que se trata de reunir, recopilar y evaluar la información de diversas fuentes para lograr planificar mejoras en la política y en la práctica. Se trata también de utilizar pruebas de diversos tipos para estimular la creatividad y la resolución de problemas.
- La inclusión trata la presencia, la participación y el logro de todos los estudiantes. La presencia, hace referencia a que los niños sean educados, la participación, se refiere a la calidad de sus experiencias y

el logro se presenta como los resultados de aprendizaje a través del currículo.

- La inclusión implica un énfasis particular en los grupos de alumnos que pueden estar en riesgo de marginación, exclusión o bajo rendimiento. Esta parte puntualiza la responsabilidad moral que se tiene para poder asegurar a los grupos en riesgo, que éstos tengan un seguimiento constante y si es necesario tomar medidas que aseguren la estancia, la participación y logros dentro del sistema (pp. 15-16).

LAS FUNCIONES INTEGRATIVAS Y ASERTIVAS EN EL PROCESO DE INTEGRACIÓN

Según Tapp (1988), los mecanismos de inclusión se desarrollan a través de dos funciones básicas que son la integrativa y la asertiva, estas funciones de manera conceptual se tornan opuestas pero de manera psicológica son complementarias

dentro del desarrollo de los mecanismos de inclusión.

JR Bueno Abad (2002), define y explica las funciones y su relación entre ellas:

La función integrativa expresa dinámicamente la parcialización del sistema social, esta función es la encargada de regular las modalidades de dependencia de la persona. Se manifiesta cuando existe una necesidad de pertenencia a grupos sociales, cuando existe necesidad de participación social o cuando existe necesidad de cooperación con otras personas.

La función asertiva muestra la expresión dinámica de la totalidad del sistema. Es decir, que regula las modalidades de la unidad interna y muestra autonomía, en ciertas ocasiones se presenta la defensa de la individualidad, o de la identidad de la persona como oposición a los sistemas externos en los que está presente el sujeto.

Estas funciones son primordiales en los procesos de desarrollo de integración, son totalmente necesarias y son parte de un rol constructivo. Cuando existe un desequilibrio entre las funciones mencionadas se producen conflictos sociales en el proceso de la integración. Si existe una sobrepresencia de la función asertiva se producen reacciones excesivamente individualistas, una necesidad de ambición personal con exageración o también un espíritu de competencia exacerbado. Por otro lado, los problemas de inadaptación, desajuste y las dificultades que existen para lograr situaciones de inclusión social son causadas por las dificultades en el desarrollo de actividades que se encuentran vinculadas con la función integrativa. Las dos funciones aportan en la integración personal y están estrechamente vinculadas a los procesos de sociabilización.

La función integrativa permite la implicación en diferentes aspectos como pertenecer a un grupo social y a su respectivo entorno. La

función asertiva proporciona la capacidad de diferenciación, con ésta, la persona puede diferenciarse de su entorno, puede organizar los sentimientos de unidad personal que le permiten reconocerse, puede lograr independencia y llegar a la autonomía personal para poder diferenciarse de los otros (pp. 308-310).

SOCIALIZACIÓN Y PERSONALIZACIÓN

Como menciona JR Bueno Abad (2002), las posibilidades de inclusión de desarrollan en base a la compatibilidad y equilibrio de los procesos básicos de sociabilización y personalización. Las fases de ambos procesos son:

Socialización

1. Identificación (Aspectos y Defensas.)
2. Interiorización (Estilos, imaginarios, representaciones y valores.)

3. Apropiación, reglas y competencias.
4. Iniciación por el grupo.
5. Inserción reticular (Inserción en diversos recursos.)
6. Integración social.

Personalización

1. Automatización, libertad de acción, autocontrol.
- 2.- Concientización, búsqueda sentido, Identificación y espíritu crítico.
- 3.- Estimación jerarquización de Valores.
- 4.- Promoción por el poder.
- 5.- Orientación por el proyecto.
- 6.- Realización de sí mismo (p. 311).

CONCEPTO DE SUPERDOTACIÓN

Ana María Peña (2001), aclara que el concepto de superdotación que hacía referencia sólo a la valoración del cociente intelectual en las personas, que determinaba una capacidad de estar por encima del resto, es prácticamente obsoleto. Sin embargo, no es posible excluir este tema al momento de identificar una persona que posea capacidades excepcionales.

La propia evaluación que se realiza sobre la inteligencia y la superdotación hace que aparezcan nuevas ideas a implementar en los tradicionales test de inteligencia que deberían ser complementados con otro tipo de pruebas, tanto de personalidad como de creatividad (pp. 59,60).

EVOLUCIÓN DEL CONCEPTO DE SUPERDOTACIÓN

Ana María explica que el concepto de superdotación ha ido evolucionando considerablemente hasta hoy en día. Resulta difícil definir un concepto de superdotación, ya que existe una gran variedad de modelos y conceptualizaciones que no permiten unificar la denominación de éste grupo de población. A pesar de esto, en los últimos años el término más usado y con el que ha ido evolucionando el propio concepto es el de superdotado.

En el año 1869, Francis Galton hizo el primer intento de análisis científico sobre el tema, proponiendo una definición del genio, a partir de sus características o producciones observables. Galton creía que la inteligencia humana era permanente e inmutable, él suponía que las personas nacían y morían

con un mismo grado de inteligencia sin importar las experiencias que hayan tenido mientras vivían. Después de algunos años Terman (1925) propone que el criterio de selección se encuentra en los resultados de tests (Stanford-Binet). Estos tests de inteligencia fueron el primer procedimiento objetivo para determinar a los superdotados.

Desde este punto de vista un niño superdotado es quien alcanza en un test de Cociente Intelectual (CI) una valoración superior a 130. Terman, es conocido como el pionero en el estudio de la superdotación (pp. 59,60).

IMPORTANCIA DE UNA DEFINICIÓN PARA DETERMINAR LA IDENTIFICACIÓN DEL SUPERDOTADO

En los años cuarenta, expertos comienzan a identificar limitaciones que se hallan en los test de inteligencia que definen e identifican a los superdotados. Entre ellos se encuentra Pritchard (1951) quien escribió: Si por superdotado entendemos aquellos jóvenes que dan esperanza de una creatividad de alta categoría, es dudoso que los tests de inteligencia clásicos sean apropiados para identificarlos. Tomando en cuenta que por creatividad se entiende originalidad, y esto implica tener éxito en el manejo, control y organización de nuevos datos o experiencias. Los tradicionales tests de inteligencia contienen datos sobreaprendidos, de este modo se evidencia el desconocimiento del contenido de la inteligencia en las situaciones antes mencionadas (Del Pilar, 2001, p. 60).

PRINCIPALES MODELOS DE SUPERDOTACIÓN Y TALENTOS

ACTA DE MARLAND

Con la creación de las teorías multifactoriales de la inteligencia, se logró la unificación de criterios sobre superdotación. Una de esas propuestas es conocida como el Acta de Marland, en este informe se toma en cuenta elementos para poder identificar a estudiantes con sobredotación o talento.

El autor pensaba que los alumnos que eran capaces de realizar cosas sobresalientes no eran necesariamente personas con un alto rendimiento académico, pero sí que poseían potencialidad en un área o una combinación entre ellas (Morejón, J. B. & Sierra, M., 2012, pp. 25,26).

El informe Marland (1972) proporciona una de las definiciones más utilizadas y fue aceptada por la Oficina de Educación de

Investigación / Marco Teórico

EEUU (USOE) y muchos sistemas escolares e incluso se basan en ésta para realizar la planificación escolar. La definición de el Acta de Marland menciona:

“Los niños superdotados y talentosos son los identificados por personas cualificadas profesionalmente en virtud de sus destacadas capacidades y de sus altos logros Estos niños requieren programas educativos distintos y servicios más allá de los que ofrecen los programas escolares normales en orden a realizar contribuciones a sí mismos y a la sociedad”
(Marland, 1972: 10).

La definición antes mencionada incluye la ejecución demostrada y/o potencial de habilidades en alguna de las siguientes áreas:



Fuente: Elementos para identificar sobredotación y talento. (Marland, 1972)
Diseño Karina Villacís

- Capacidad intelectual general. Se refiere a la medición de inteligencia, la eficiencia escolar y una elevada capacidad de aprendizaje. Presentan habilidades intelectuales las cuales les permite dar una respuesta correcta en el contexto en el que viven.
- Aptitud académica específica. Se enfoca en el rendimiento específico dentro de un área determinada (matemática, lenguaje, física, entre otros). Poseen un tipo de aptitud que les permite alcanzar eficientemente objetivos determinados en ciertas áreas del currículo escolar.
- Pensamiento creativo o productivo. Personas que poseen elevadas aptitudes creativas, tienen habilidades para solucionar problemas inusuales. Manifiestan sus habilidades explorando cuestiones de tipo hipotético, generando flexibilidad y originalidad, pueden proporcionar una gran cantidad de respuestas ante situaciones reales o ficticias.

- Capacidad de liderazgo. Incluye capacidades intelectuales, de pensamiento creativo y rasgos de personalidad que permiten a la persona interactuar en un grupo de una manera determinada. Resulta complejo ya que posee habilidades intelectuales, de pensamiento creativo y determina indicadores de personalidad peculiares.
- Artes visuales y de representación. Personas que poseen destrezas relacionadas a la percepción, representación y ejecución artística como pintura, música, teatro y más.
- Capacidad psicomotora. Hace referencia a destrezas relacionadas con la motricidad, tanto en el arte como en el deporte.

Esta definición ha sido un gran aporte para dirigir numerosos programas, pero aún así tiene deficiencias ya que no incluye factores importantes como la motivación o el ambiente social.

Sin embargo ha sido de gran importancia ya que hace distinción entre capacidades demostradas y las potenciadas. Otra característica por la que resulta eficiente esta definición es porque tiene presente diversas formas de superdotación y no sólo la intelectual (pp. 60,61).

La OSOE, realizó una modificación en el Acta de los niños superdotados y talentosos, siendo la nueva definición la siguiente:

“Los niños superdotados y talentosos son aquellos que pueden ser identificados en Preescolar, Primaria y Secundaria pues demuestran poseer unas habilidades potenciales importantes, que evidencian alto rendimiento y una alta capacidad en las áreas intelectuales, creativas, académicas, capacidad de liderazgo, o en las realizaciones artísticas y visuales, que requieren servicios especiales o actividades diferenciales que, normalmente, no les proporciona la escuela regular (Riyle IX, Part a sec. 902; citado por Ana María del Agua, 2001: 62).”

En la década de los años ochenta se realizó otra modificación por parte de la OSOE, eliminó la capacidad psicomotriz. Entonces la definición se redactó de la siguiente manera:

“Los niños y jóvenes con talento sobresaliente se desempeñan o muestran el potencial para desempeñarse a niveles extraordinarios elevados de logro en comparación con otros de su misma edad, experiencia o ambiente. Estos niños y jóvenes manifiestan una capacidad de desempeño elevado en el área intelectual, creativa, artística, o todas las anteriores, poseen una capacidad inusual de liderazgo o se destacan en campos académicos específicos. (...) Los talentos sobresalientes están presentes en niños y jóvenes provenientes de todo grupo cultural, en cualquier nivel económico y cada área del quehacer humano” (citado por Morejón, J. B., & Sierra, M. D. L. D. V., 2012, pp. 27,28).

LOS TRES ANILLOS DE RENZULLI

Después de realizar un análisis sobre todas las definiciones existentes y basado en una investigación empírica, Renzulli (1977;1994), desarrolla el “Modelo de los tres anillos” y describe así la sobredotación como: “la interacción entre tres grupos básicos de rasgos humanos.” Estos grupos se refieren a: capacidades generales por encima de la media, altos niveles de implicación en las tareas y altos niveles de creatividad. Éste, es un modelo orientado al rendimiento, se equipara con las características esenciales para alcanzar un alto rendimiento o logro creativo.

Renzulli, define su modelo como una agrupación de rasgos que caracterizan a las personas altamente productivas. Los factores más significativos dentro de este esquema son:



Fuente: Modelo de superdotación de los tres anillos (Renzulli, 1977,1994)
Diseño: Karina Villacís

Estas tres capacidades deben estar presentes para poder definir a una persona con superdotación, sin embargo no es necesario que se den las tres en igual tamaño (Renzulli y Reis, 1997).

- **Capacidad intelectual por encima de la media.** Se toma en cuenta cualquier actividad del desempeño humano, no sólo situaciones académicas. Toma en cuenta dinámicas que generan dentro del grupo escolar, no se toma en cuenta solo el cociente intelectual para determinar esta habilidad (Renzulli y Reis, 1997).

Fuente: Teoría de los tres anillos (Capacidad intelectual por encima de la media)
Diseño: Karina Villacís



Fuente: Teoría de los tres anillos (Compromiso con la tarea)
Diseño: Karina Villacís



- **Compromiso con la tarea (motivación).** Es el motor del comportamiento humano, Renzulli considera que esta capacidad manifiesta el desempeño sobresaliente. Se refiere a la tenacidad con que el alumno permanece durante un periodo prolongado efectuando una actividad que involucra una dura capacidad de trabajo, la autoconfianza y los altos niveles de interés y entusiasmo (Renzulli y Reis, 1997).

- **Alto nivel de Creatividad.** Se refiere a los proyectos e ideas que ponen en manifiesto la creatividad mediante indicadores como originalidad, flexibilidad, elaboración, fluidez, novedad, entre otros. Poseen también una inventiva elevada (Renzulli y Reis, 1997).



Para el autor, la inteligencia es un factor múltiple y no unitario, por lo que no es suficiente para explicar la superdotación, los tres componentes sueltos no definen el concepto, ya que los tres poseen la misma importancia. Este modelo rompe con el concepto de lo sobresaliente, que era un eje primordial en investigaciones anteriores, en donde se consideraba el desempeño del alumno un resultado unilateral de conductas cognitivas (Morejón, J. B., & Sierra, M. D. L. D. V., 2012, pp. 36,37).

DIFERENCIA ENTRE SUPERDOTACIÓN Y TALENTO

El desconocimiento de ambos términos genera una confusión entre los mismos. Según Acereda y Sastre (1998) “la superdotación consiste en un conjunto de factores intelectuales que posibilitan una producción general significativamente distinta de la del grupo normal, mientras que el talento es una capacidad centrada en un aspecto cognitivo o destreza conductual concreta y, por lo tanto implica más dominio específico de las tareas” (citado por Del Agua, A.M., 2001, p. 65).

Desde el punto de vista de el autor Felhusen (1992), se puede diferenciar la superdotación del talento ya que la primera para este autor implica un concepto estático y fijo, mientras que el talento y su desarrollo son conceptos dinámicos. También menciona que la superdotación es un conjunto

de inteligencias, aptitudes, destrezas, creatividad, y más, que lleva al superdotado a ejecutar productivamente una situación en el área del conocimiento valorado por su cultura; por otro lado el talento surge de la capacidad general, como una concentración de la genética, lo familiar, social, escolar e intereses propios, así también como formas de aprender del estudiante.

Entre los años 1985 y 1991, Gagné aportó considerablemente a la aclaración de los términos, mencionando: “Superdotación es el dominio de habilidades o aptitudes generales” y “Talento hace referencia a un ámbito de realización específica.” En la superdotación se necesita una capacidad intelectual general elevada que se manifieste de manera peculiar, es decir que podría percibir resultados elevados en varias o todas las materias, mientras que un talentoso se caracteriza por una mayor especificidad de sus destrezas (Del Agua, A.M., 2001, pp. 65,66).



Fuente: Modelo diferencial de superdotación y talento (Gagné, 1985,1991)
Diseño: Karina Villacís

TÉRMINOS AFINES A SUPERDOTACIÓN

- Excepcionalidad. “Se utiliza para denominar a niños con alto nivel de ejecución o con respuestas muy superiores a la media y que necesitan de educación especial para poder desarrollar todo su potencial intelectual” (Del Agua, A.M., 2001, p. 67).
- Altas habilidades. Se refiere a los comportamientos excepcionalmente competentes. Tienen un origen diverso, puede darse por una intensa estimulación o también por fenómenos intelectuales de la superdotación y el talento. Puede existir en casos de precocidad (Del Agua, A.M., 2001, p. 67).
- Precocidad intelectual. Trata de un fenómeno que evoluciona a través del cual se produce una activación de recursos intelectuales en períodos tempranos y temporales. Su origen puede ser genético o ambiental (Del Agua, A.M., 2001, p. 67).
- Genio. Según Gardner (1995), hoy en día el concepto de genio se ha transformado, ya no hace referencia solamente a un CI por encima de los 180, sino que más bien hace referencia a “la persona que dentro de la superdotación y su compromiso con la tarea, logra una obra original que trasciende a todas las culturas. Cuando más universal sea la contribución de su obra y más se difunda por diferentes culturas y épocas, mayor es el genio” (citado por Del Agua, A.M., 2001, p. 67).
- Prodigio. Se refiere al niño que realiza una actividad fuera de lo común para edad y obtiene así un producto llamativo en un área específica que compite con niveles de rendimiento de los adultos (Hany 1993).

IMPORTANCIA Y NECESIDAD DE LA IDENTIFICACIÓN TEMPRANA

Es primordial que un superdotado intelectual sea identificado a edad temprana, su desempeño y desarrollo potencial, ya que existen diferencias sustanciales en los entornos tempranos favorables y sus factores familiares y oportunidades educativas y profesionales.

Existe incluso un estudio realizado por la Dra. Bárbara Clark, en donde se menciona el daño neuronal a causa de la no utilización del potencial humano, es su trabajo menciona lo siguiente:

“La cantidad de dendritas neuronales incrementa con la estimulación, al igual que aumenta el potencial por las interconexiones neuronales y la complejidad del pensamiento. El estrés y la tensión provocan un deficiente flujo en el cuerpo calloso creando una reacción bioquímica en el área límbica que provoca la desaparición de neuronas cerebrales. La formación reticular, el sistema límbico y el tálamo seleccionan

activamente los estímulos y responden positivamente a la novedad, lo inesperado y a la información discrepante, aumentando su potencial activo” (Clark, B. 1979).

Según lo escrito, se puede entonces afirmar que la falta de estimulación adecuada en el niño superdotado ocasiona no sólo un impedimento en su desarrollo de todo su potencial, sino que la tensión y el estrés les provoca, lleva a una pérdida de su potencial. La edad más adecuada para la identificación de un niño con superdotación se encuentra entre los 4 y los 7 años de edad.

La identificación temprana tiene dos objetivos primordiales:

- Situar a los niños en un entorno educativo adecuado.
- Proporcionar a los padres y personas que se encargan de su educación, guía y comprensión.

El apoyo de los padres y profesores es determinante en el desarrollo de los niños. Existen leyes que fomentan la identificación temprana de los niños, entre éstas están: La Asamblea de Consejo de Europa, en España se encuentra la Ley Educativa LOGSE, la Ley Orgánica de Educación LOE, entre otras.

DESCRIPCIÓN PSICOLÓGICA Y SOCIAL DE LOS SUPERDOTADOS

En el I Congreso Internacional sobre el Niño Superdotado y Talentoso (1997), Erika Landau afirmó que un niño superdotado, posee múltiples potencialidades, siendo así que cada niño tenga su propia superdotación, es decir que cada niño es singular y excepcional. Cuando las personas, comúnmente en mayor ocasión los padres o los profesores se topan con un caso de superdotación se tienen a crear muchas preguntas a cerca del niño, como por ejemplo: ¿Qué capacidades especiales posee? ¿Porqué necesita

una educación especial? ¿Qué tipo de estrategias le ayudan? ¿Cómo deben actuar los padres y maestros?, entre muchas otras más. Las investigaciones que se han realizado intentan satisfacer las inquietudes producidas, pero es difícil situar el tema de superdotación en el lugar que le corresponde. En general se necesitan cambios para que exista una igualdad de oportunidades, y esto resulta ser un reto para los educadores ya que el sistema educativo no está siendo capaz de integrar cambios que no se tornen solamente en medidas aisladas (Del Agua, A.M., 2001, p. 69).

DIFERENCIA ENTRE POTENCIAL INTELECTUAL Y EL RENDIMIENTO O LOGRO

Cuando se intenta identificar a un superdotado dentro de un contexto escolar, existen problemas que se generan como identificar la diferencia que existe entre alumnos con potencial intelectual y alumnos

que consiguen logros elevados. El logro resulta más fácil de percibir y puede darse el caso de que la superdotación pase desapercibida. Los niños superdotados corren riesgos que son resultado de su capacidad intelectual, esto se manifiesta usualmente dentro del contexto escolar, cuando existe una discordancia entre sus capacidades y los logros alcanzados. Quiere decir que se intuye que su capacidad es superior, pero sus logros están por debajo de los niveles escolares establecidos (Del Agua, A.M., 2001, p. 69).

EMOCIONES INVOLUCRADAS EN LOS NIÑOS CON SUPERDOTACIÓN

De acuerdo con Acedera y Sastre (1998), existen tres cuestiones importantes con referencia a las emociones en los niños superdotados:

- Reacciones a situaciones intensas.
- Pueden no dar lo mejor de sí, si sus necesidades psicológicas no han sido atendidas adecuadamente.
- Tienen más posibilidades que el resto de niños de su edad de experimentar situaciones frustrantes, lo que conlleva a reacciones más intensas.

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

La teoría de las inteligencias múltiples pluraliza el concepto tradicional, es decir que una inteligencia implica habilidad para resolver problemas o para elaborar productos que son importantes dentro de un contexto cultural. Esta capacidad de abordar problemas le permite introducirse en una situación en la cual se tiene y persigue un objetivo, en la cual puede determinar un camino correcto que conduce al objetivo planteado. “Los problemas a resolver van

desde crear el final de una historia hasta anticipar un movimiento de jaque mate en ajedrez, pasando por remendar un edredón. Los productos van desde teorías científicas hasta composiciones musicales, pasando por campañas políticas existosas” (Gardner, H. 1998, p.4). “Una inteligencia debe ser susceptible de modificarse, “es un sistema simbólico, un sistema de significado, producto de la cultura, que captura y transmite formas importantes de información” (Gardner, H. 1998, p.4).

Las siete inteligencias que se consideran son: la inteligencia musical, inteligencia cinético-corporal, inteligencia lógico-matemática, inteligencia lingüística, inteligencia espacial, inteligencia interpersonal, inteligencia intrapersonal. Los índices que han sido resultado de una investigación cerebral, el desarrollo humano, la evolución y las comparaciones de culturas, muestran como resultados las inteligencias humanas significativas antes mencionadas (Gardner, H. 1998, p.10).



SUPERDOTACIÓN EN ECUADOR

En Ecuador en general no existe una amplia información o estadísticas sobre niños con altas capacidades, sin embargo la sede en Ibarra de la Universidad Católica del Ecuador ha realizado un estudio en el año 2000, en donde ponen en conocimiento la detección de niños/as con alta capacidad intelectual, aportando un primer estudio porcentual del índice en la Tasa de Superdotación en la población escolar de niños entre los 7 y 14 años en la ciudad de Ibarra-Ecuador.

Los resultados de este estudio mostraron que el 1.5% de la población escolar demuestran altas capacidades intelectuales, esto coincide con los índices de superdotación tomando en cuenta el ámbito mundial, los cuales se encuentran entre el 1.5% y el 2%.

Con el aporte de estos resultados se sugirió contribuir con pedagogía específica para la estimulación de una educación integral

a niños y jóvenes con altas capacidades intelectuales (Tocain, A.L. 28, citado por Moreno, 2005, p. 11).

En las provincias de Imbabura y Carchi también se realizó un estudio en siete establecimientos particulares con niños entre los 6 y 12 años de edad, con una muestra representativa de dos mil doscientos catorce niños/as (Tocain, A.L. 28, citado por Moreno, 2005, p. 11).

De acuerdo a investigaciones que se han realizado en el año 2002 se menciona que nueve de cada diez jóvenes con altas capacidades, que no reciben una educación especial deterioran su capacidad intelectual en un lapso inferior a dos años.

En el campo legal, existe un reglamento de educación especial que se aplica en Ecuador, el cual menciona que “la escolarización de los niños y jóvenes con Necesidades Educativas Especiales (NEE) asociadas a la superdotación debe iniciarse desde el momento de su detección en

establecimientos educativos de educación regular que deberán contar con la debida organización escolar y realizar las adaptaciones curriculares que favorezcan y estimulen su desarrollo óptimo y equilibrado de sus capacidades establecidas en los objetivos generales de los diferentes niveles educativos” (Reglamento de Educación especial, 39, citado por Moreno, 2005, p. 11).

INSTITUCIONES EDUCATIVAS PARA NIÑOS CON ALTAS CAPACIDADES

En la ciudad de Quito existe solamente una escuela que brinda una educación y seguimiento a niños con superdotación intelectual, es la Unidad Educativa Luis de la Torre. En esta institución ofrecen una alternativa de educación basada en la excelencia considerando las potencialidades intelectuales de los niños y el desarrollo de sus talentos. Basan su educación en un modelo pedagógico conceptual que

responde a retos de la sociedad moderna. También cuentan con un proyecto curricular innovador en el cual trabajan con instrumentos de conocimiento y operaciones intelectuales en lugar de datos; cuentan con programas especiales para niños superdotados, excepcionales, talentosos e hiperactivos. En este centro educativo los niños son ubicados de acuerdo a su grado de desarrollo y en base a su edad cronológica, esto les permite compartir con un grupo que este acorde a sus aptitudes.

En el centro educativo Luis de la Torre se comprometen con el desarrollo del talento de los niños, por lo que tienen un programa denominado “Programa de Futuros Talentos” , el cual tiene como finalidad identificar la inteligencia exitosa del niño, es decir que distinguen las fortalezas y debilidades de cada uno para potenciar sus fortalezas y corregir sus debilidades. Así también cuentan con el programa para niños superdotados,

en el cual reciben una educación especializada y se les permite involucrarse en diferentes actividades extracurriculares como danza, teatro, natación, ajedrez, violín, entre otros. Lo que fomentan con su sistema de educación es formar analistas simbólicos, es decir, personas con alta capacidad de abstracción que lideren procesos de gerencia y puedan capacitar a otras personas, enfrentando retos.

TEORÍAS Y CONCEPTOS DE DISEÑO

Cuando una persona juega, experimenta diferentes sentimientos y emociones que lo estimulan su actividad. Estos sentimientos son la razón para que las personas quieran jugar. En cualquier actividad que se realice, si la habilidad es mayor al reto la persona entrará en un estado de aburrimiento; pero si es lo contrario, es decir, el reto es mayor que la habilidad la persona se sentirá frustrada, pero se puede encontrar un punto medio entre el reto y habilidad y cuando esto sucede la persona entra en un estado de gozo, a lo que se denomina flujo en el juego (Ojeda, 2013, p: 2-3).

Las teorías y conceptos que se emplearon en este proyecto son tanto de diseño como estrategias de juego, las cuales se utilizaron para el desarrollo del producto final, un juego de mesa que fomenta la inclusión social a niños con superdotación intelectual.

TEORÍA DEL JUEGO

Un juego estructurado implica trabajo, es incierto, tiene reglas, existe en una realidad distinta y tiene consecuencias negociables. Existen varios estudios sobre juegos, pero en esta investigación se ha tomado el estudio moderno de juegos de Jesse Schell, el cual lo plasma en su libro *The Art of Game Design: A Book of Lenses* (2007). En este libro se identifica el campo del juego, se reconoce la importancia del mismo.

Como menciona Schell, el diseño de juego es el acto de decidir lo que debe ser un juego, aun que parezca sencillo esto implica muchas decisiones y para poder tomarlas es necesario comprender el desarrollo y diseño del juego ya que este involucra creatividad, psicología, arte, tecnología y negocios, estos elementos se encuentran conectados y actúan entre sí (Schell, 2008).

Investigación / Teorías y Conceptos de Diseño

El diseño de juegos implica poner en práctica varios ámbitos de estudio, como por ejemplo se debe saber sobre antropología ya que se debe estudiar al público dentro de su hábitat natural, tratando de investigar y conseguir ideas para satisfacerlos, esto se puede realizar a través de una técnica denominada *brainstorming*, esta técnica creativa busca romper limitaciones que habitualmente surgen al pensar y producir ideas, esta técnica resulta muy útil ya que se pueden desarrollar problemas específicos y obtener ideas buenas, nuevas y originales.

En cuestión de negocio, se debe tomar en cuenta que la industria de juegos es muy amplia y que la mayoría de juegos están hechos para ganar dinero, por lo que se debe conocer muy bien el campo en el cual está el producto y hacerlo viable. La comunicación es muy importante ya que se debe tratar con personas de distintas ramas para poder resolver problemas que puedan suscitarse en el desarrollo del juego y lo más importante para poder transmitir de que trata el juego al público

deseado. La escritura creativa es otro punto a desarrollar ya que al crear mundos, personajes y situaciones ficticias, hay que tomar en cuenta que los jugadores vivirán y serán parte de ello, se debe decidir muy bien los elementos que aparecerán y las acciones que acontecerán (Schell, 2008, p.3).

El diseñador debe conocer también de psicología ya que se debe tener en cuenta que a quien hay que hacer feliz es al público, para esto se debe tener presente el funcionamiento de la mente humana. Se debe también presentar ideas al posible público para intentar obtener ideas nuevas. Uno de los elementos más importantes son las artes visuales ya que el diseño del juego debe ser fluido, el diseño del juego debe ser usado en función a las sensaciones que se quieran transmitir mediante el juego. (Schell, 2008, p.4).

Una de las cosas más importantes que menciona Schell, es que se debe tener en cuenta en el diseño de juegos, que a través del mismo

se crea una experiencia en el usuario, sin la experiencia el juego no tienen ningún valor. Para esto se puede realizar varias pruebas con el usuario y obtener una retroalimentación que contribuye al desarrollo del juego.

METODOLOGÍA

Para este proyecto se utilizó tanto investigación cuantitativa como cualitativa. Para comenzar se realizó una investigación bibliográfica, la cual permite un sustento teórico y se utiliza al momento de desarrollar el juego, es decir, se pone en práctica.

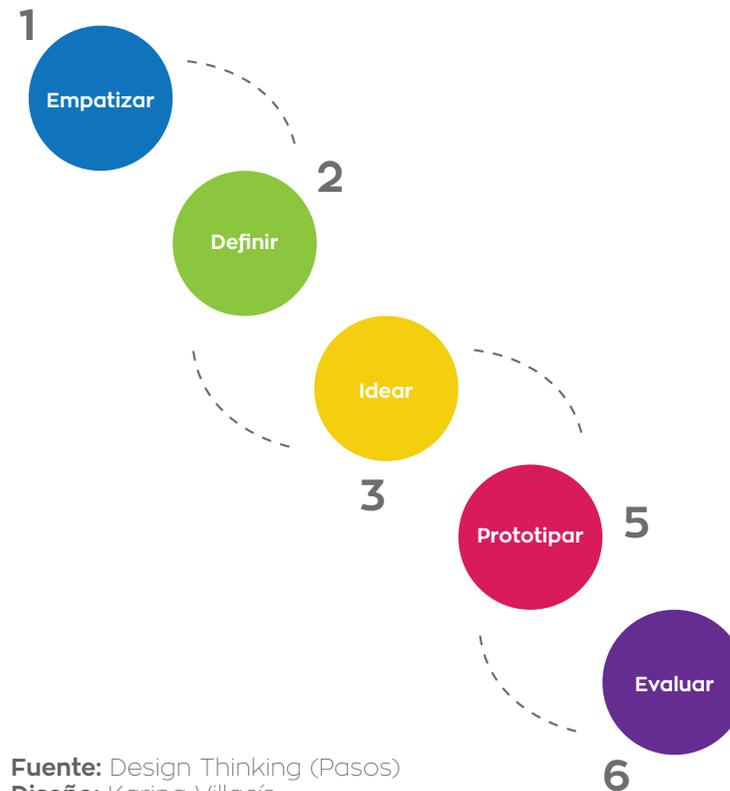
DESIGN THINKIN

Como metodología de diseño utilicé el Design Thinkin, que se enfoca en generar ideas innovadoras que proporcionan soluciones a necesidades reales de usuarios.

Según Tim Brown el Design Thinking “Es una disciplina que usa la sensibilidad y métodos de los diseñadores para hacer coincidir las necesidades de las personas con lo que es tecnológicamente

factible y con lo que una estrategia viable de negocios puede convertir en valor para el cliente, así como en una gran oportunidad para el mercado” (2013).

El Thinking Design se desarrolla a través de un proceso que consta de 5 pasos:



Fuente: Design Thinking (Pasos)
Diseño: Karina Villacís

1. Empatizar

Esta pieza es la base del proceso de diseño ya que al centrarse en las personas y los usuarios hay que observar los comportamientos de su vida cotidiana, involucrarse y tratar de crear una conversación de la cual se pueda obtener nuevos significados, la pregunta clave es ¿Por qué?. El trabajo del diseñador es tratar de resolver los problemas de otros y es por este motivo que debe adentrarse en el mundo del usuario para poder entender sus necesidades y lo que es importante para ellos. (Hasso Plattner, p.5)

2. Definir

En este paso es necesario definir y enfocar los conceptos, es imprescindible determinar el desafío del proyecto, pero siempre basado en la información adquirida a través del usuario en la parte de empatía. En esta parte del proceso se tiene como finalidad crear un “Point of View” , es decir crear una declaración de problema,

que sirva más adelante para enfocarse en el usuario. Del proceso de sintetizar la información y enfrentar el problema aparecen insights que nos ayudan a hacer conexiones y descubrir patrones (Hasso Plattner, p.6).

3. Idear

En este punto es donde comienza el proceso de diseño y es el inicio para generar ideas innovadoras, usando las herramientas de definición que se realizaron en el anterior paso; estas herramientas estimulan la creatividad y contribuyen a generar soluciones dentro del contexto. Se pueden utilizar algunos métodos como brainstorming, croquis, storyboards, mindmaps y otros que nos ayuden a expresar la idea que tenemos (Hasso Plattner, p.7).

4. Prototipar

En esta fase se realizan piezas como dibujos, objetos y artefactos que nos ayuden a

responder preguntas para poder acercarnos a la solución final. La finalidad es tener una cosa, un algo con lo que el usuario pueda experimentar e interactuar para así poder obtener una retroalimentación de ellos. A medida que el proyecto avanza el prototipo va tomando forma, va adquiriendo funciones reales, formas y usos. Este paso es significativo porque nos permite refinar las ideas, hacerlas tangibles, observar la reacción del usuario y anticipar eventualidades (Hasso Plattner, p.8).

5. Evaluar

Esta etapa es importante ya que en ella aprendemos con el usuario a través de las pruebas realizadas con el prototipo. Es decir en este paso solicitamos un feedback y opiniones a cerca del prototipo. La evaluación del proceso es relevante ya que de esta manera podemos refinar los prototipos y mejorar las soluciones, se aprende cosas nuevas del usuario, inclusive puede ser que inesperadamente se consiga un insight. Para que la evaluación sea correcta no se debe explicar nada, solo dar a los usuarios

el prototipo y dejar que ellos sean quienes interpreten el objeto, para poder observar como interactúan con el y después escuchar que tienen que decir al respecto (Hasso Plattner, p.9).

INVESTIGACIÓN CUALITATIVA

Una parte fundamental en esta investigación fue la realización de varias pruebas del prototipo del juego, estas pruebas fueron realizadas a niños y jóvenes entre 9 y 17 años, que poseen inteligencia dentro de la media y también con niños que tienen superdotación intelectual, los cuales se encuentran en un rango de edad de 9 a 12 años, éstos últimos pertenecen al Centro Educativo Luis de la Torre.

En las visitas al Centro realicé pruebas no solo del juego como tal, sino también de cromática, formas, acciones, entre otras, las cuales me permitieron ir mejorando el juego. Por ejemplo al realizar la implementación del

Investigación / Teorías y Conceptos de Diseño

juego pude notar que las piezas del juego eran demasiadas para cada jugador y que las reglas para comenzar eran muy largas, así que de a poco se fue eliminando errores que se encontraron al realizar la prueba con los niños.

También realicé una entrevista al Director del Centro Infantil, él me ayudo con pautas para el juego ya que me proporcionó información como cualidades de los niños superdotados. Mencionó que en el Centro Educativo Luis de la Torre pueden ingresar también niños considerados “normales”, ya que el gobierno junto con el Ministerio de Educación promocionaban la inclusión en la educación; situación en la cual él se siente en desacuerdo ya que afirma que los niños con superdotación intelectual necesitan de una educación especial. Luis afirma que “democracia no es darles a todos lo mismo, sino lo que necesitan”. A pesar de esto y debido a las leyes educativas, en el este centro admiten a niños que no sean superdotados, pero ellos

deberán esforzarse un poco más y adaptarse a la malla curricular que está creada para niños con altas capacidades, es por esto que los niños no son colocados en grado según su rango de edad, sino de acuerdo a su grado de desarrollo, esto les permite participar con un grupo acorde a sus necesidades. Una parte fundamental de la información que me brindó fue que si los niños después de ser detectados como superdotados no reciben una educación especial, después de los dos años van perdiendo su nivel intelectual y no lo podrán recuperar.

Luis comenta también que no existen programas especiales por parte del gobierno, ni tampoco ninguna ayuda que él conozca; de hecho decidió abrir este centro educativo ya que su hijo es un niño con superdotación intelectual, al enterarse trató de buscar un instituto que lo ayudara y lamentablemente se vio solo. Menciona también que en otros países la educación para esta clase de niños es prioridad ya que estos niños van a

apropiarse de la ciencia y la tecnología en el futuro, por lo cual resulta lógico potenciar todas sus habilidades. Aprovechar su potencial no solo hace referencia a la educación, sino en deportes, música, arte o cualquier otro ámbito. En relación al juego comentó que le parece un juego muy interesante y factible pero que el prototipo inicial resultaba muy distractor para los niños por la cantidad de reglas al iniciar y piezas. También le pareció muy interesante la manera en como el juego se puede hacer más complejo en medida que van avanzando.

INVESTIGACIÓN CUANTITATIVA

En Ecuador no existe una investigación que avale el porcentaje de niños con superdotación hoy en día, pero se puede mencionar porcentajes y estadísticas a nivel mundial. La Organización Mundial de la Salud calcula que el 2,3% de la población mundial tiene altas capacidades intelectuales, define a una persona superdotada a aquella que

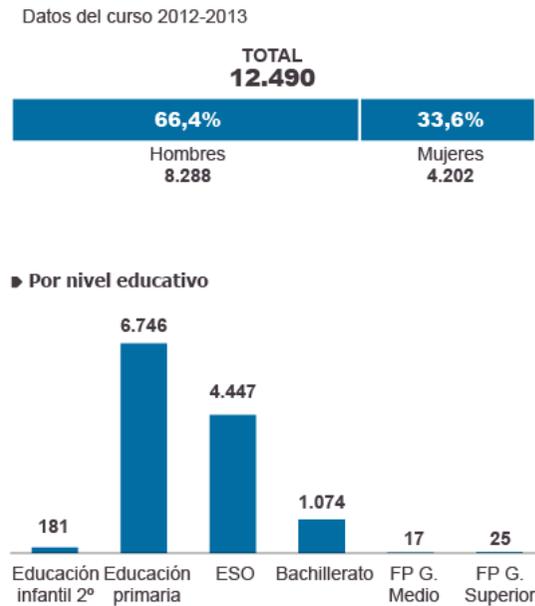
posee un coeficiente intelectual superior a 130 y se estima que un 2% de los niños cumplen con este requisito para ser considerados superdotados (OMS, 1992).

Sin embargo existe una estadística que muestra que el 98% de los niños superdotados nunca son como identificados como tales. En la ciudad de Madrid, España existen niños que con solo diez años de edad fabrican páginas web y de manera autodidacta aprenden temas de ingeniería, estos niños forman parte de los 2,648 superdotados identificados por el Ministerio de Educación, a pesar de esto existe un desperdicio de talentos ya que el 98% de los niños no han sido detectados aún (Planelles, 2007). “En más de un 95% de los casos son los padres quienes detectan la superdotación de un niño”, así menciona la presidente de la Asociación Española para Superdotados y Con Talento (AEST), Alicia Rodríguez Díaz-Concha.

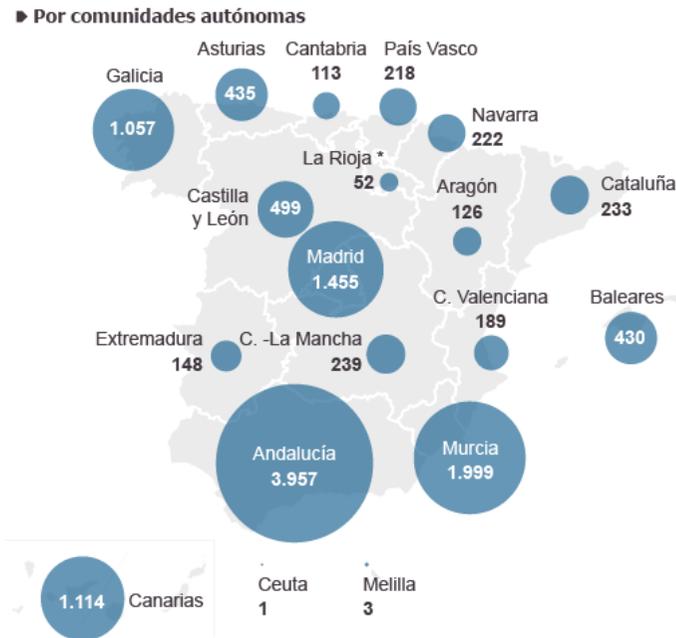
Según las estadísticas del Ministerio de Educación Cultura y Deporte de Madrid,

Investigación / Teorías y Conceptos de Diseño

“Solo tienen identificados 15870 alumnos de altas capacidades, 10362 hombres y 5508 mujeres, de los 8075841 alumnos en total escolarizados en España, lo que representa un porcentaje de apenas el 0,20 % del total. Esto supone que más de 145.000 estudiantes superdotados están escolarizados en España y no están recibiendo educación específica, con lo que, muy posiblemente, un 50% de estos alumnos estarían engrosando las cifras de fracaso escolar según los estudios del propio Ministerio” (2015).



* En La Rioja los datos son del curso 2011-12



| Fuente: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de Madrid. El País.

Sin importar el país existe una deficiencia general en la detección de niños con altas capacidades, la mayoría de ellos al no ser diagnosticados como tal desarrollan personalidades de aislamiento, ansiedad entre otros, lo cual les lleva a tener un rendimiento escolar bajo e incluso pueden ser identificados como niños problema o hiperactivos, lo cual es producto de la falta de atención que requieren estos niños.

PROPUESTA DE DISEÑO

PRODUCTO

El producto que surgió a partir de esta investigación fue INGENIO, un juego de mesa basado en el juego tradicional “párame la mano”, que fomenta la inclusión social a niños superdotados; con este juego los niños con superdotación podrán relacionarse con otros niños de su misma edad, con familiares y demás personas, permitiendo que mejoren así sus relaciones interpersonales, sociales y familiares a través del juego.



SERVICIO

Ingenio contará con servicio de página web y redes sociales Facebook y Twitter, que son las más utilizadas por el público objetivo.

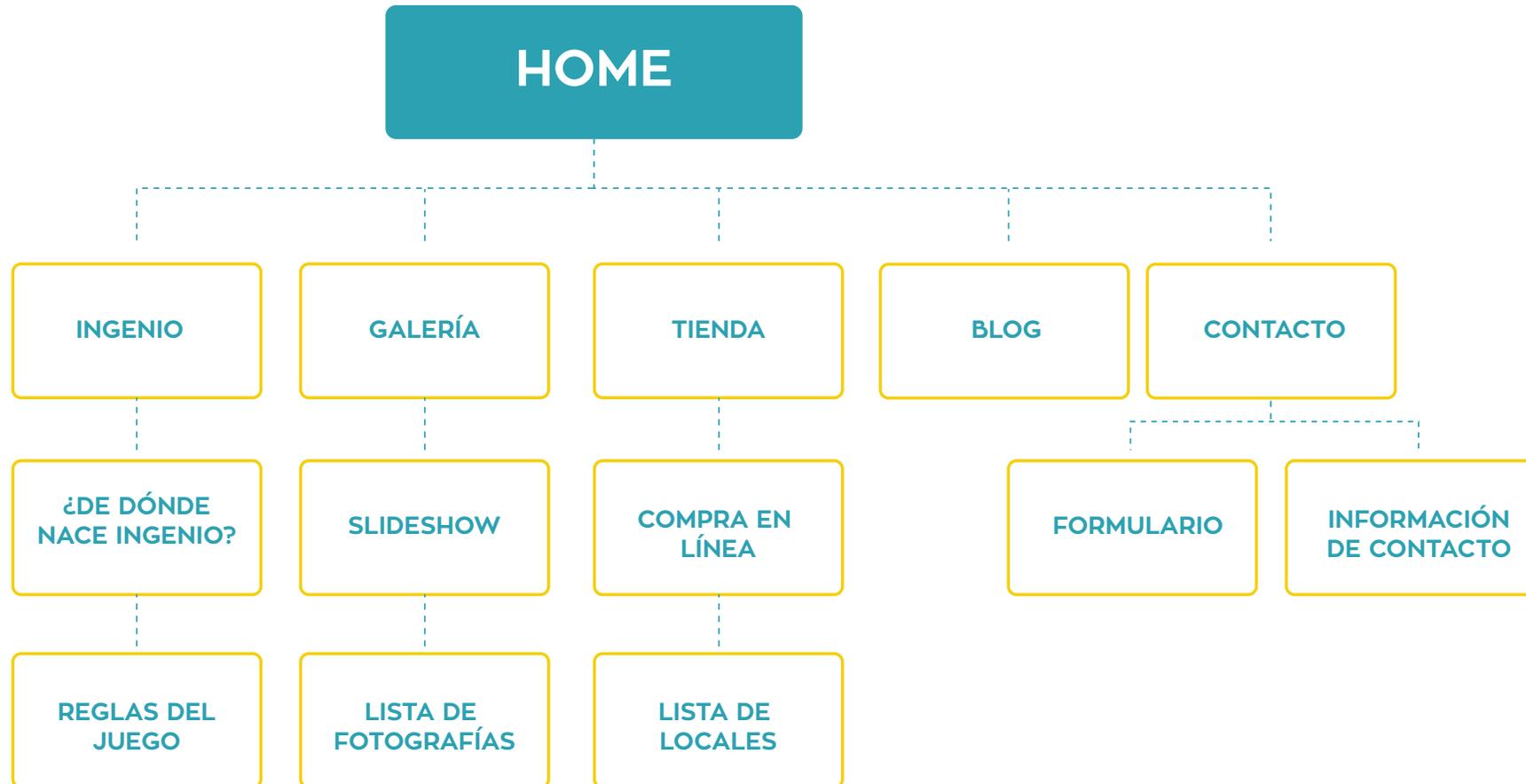
La página web contará con servicio de compra en línea para quienes deseen realizarla compra por este medio, también contará con un espacio para padres con hijos superdotados, en este espacio podrán escribir su experiencia y dar consejos a otros padres, también contará con una galería de fotos del producto y una página de contacto.

En las redes sociales Facebook y twitter se colocarán imágenes con tips que difundan información de cómo identificar a un niño con superdotación, así se contribuye a que los padres puedan conocer las

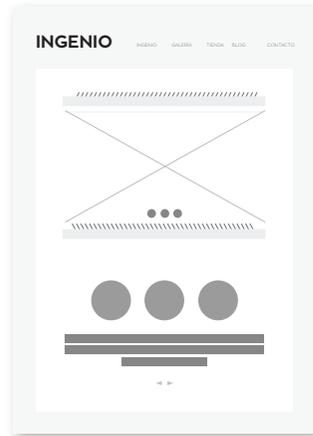
características de los mismos y estén más atentos para que los niños no sean mal diagnosticados, también se utilizarán fotos del producto y partes del juego para dar a conocer el producto.



ÁRBOL DE NAVEGACIÓN



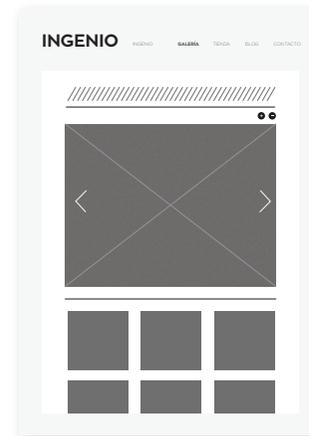
WIREFRAMES



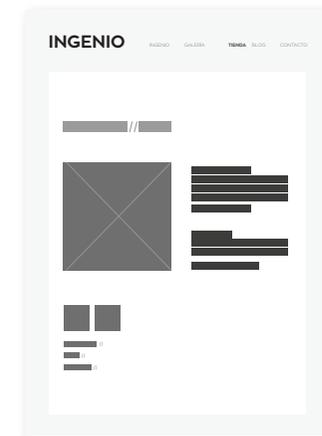
HOME



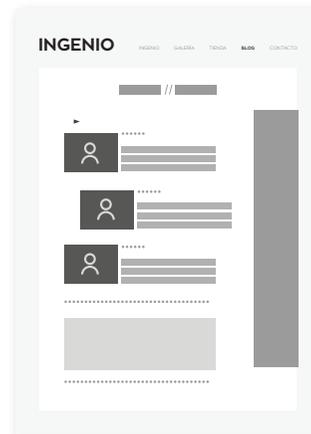
SOBRE INGENIO



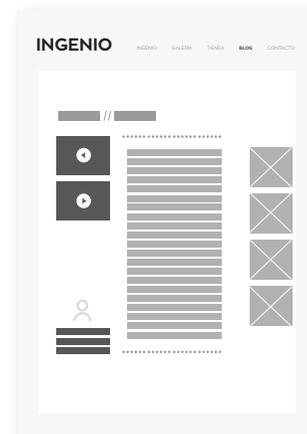
GALERÍA



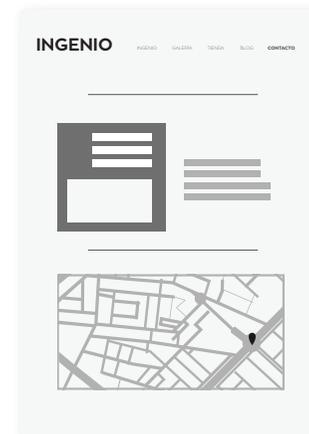
TIENDA



BLOG

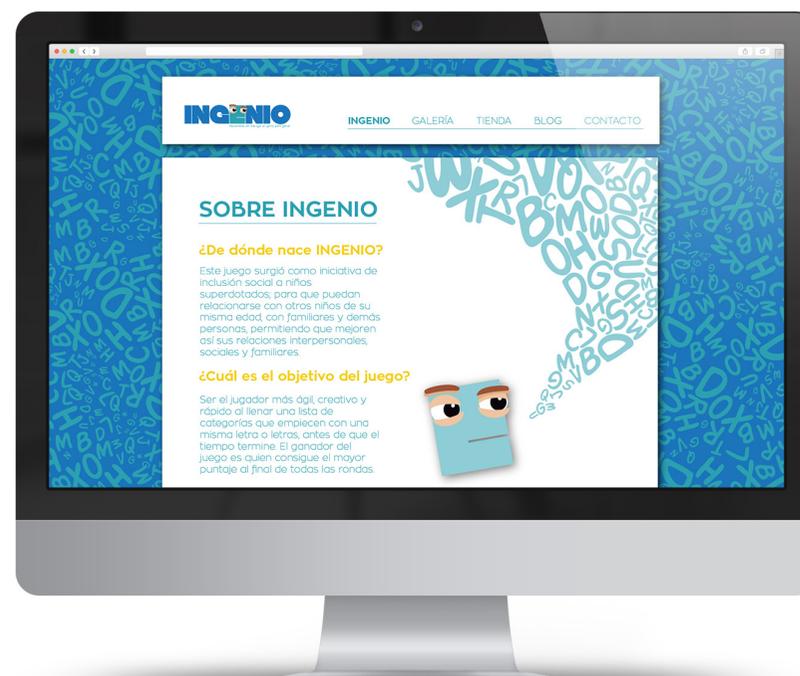


BLOG (TIPS)

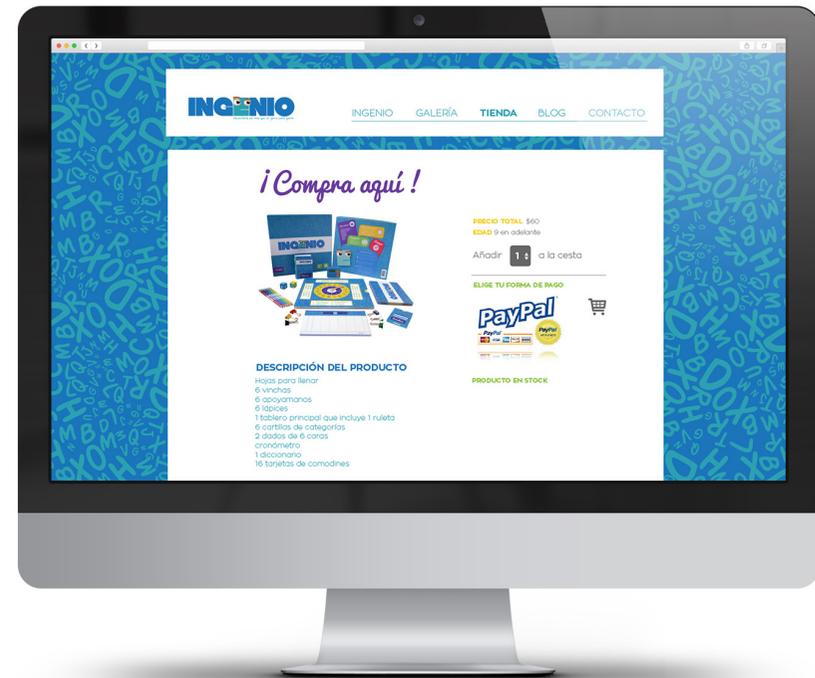


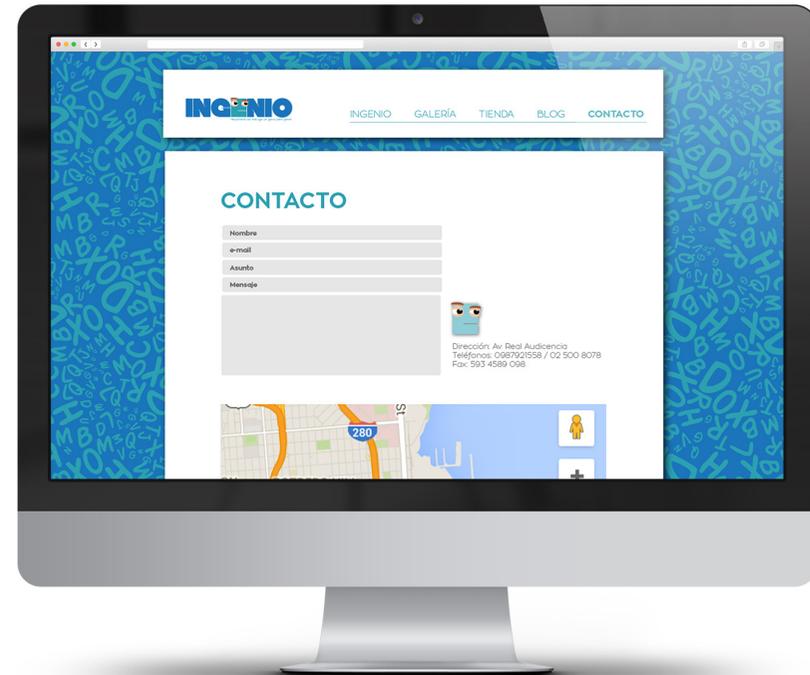
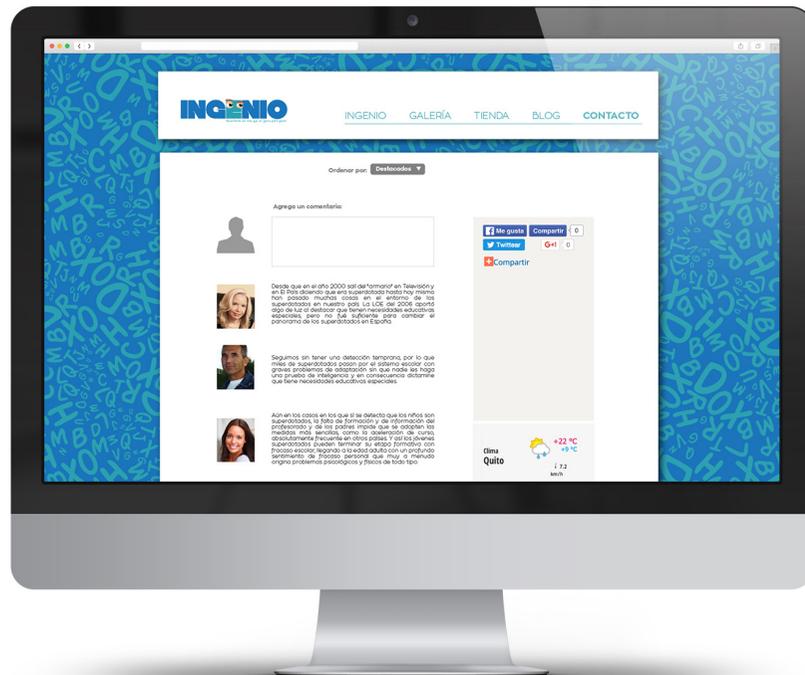
CONTACTO

PÁGINA WEB



Propuesta de Diseño





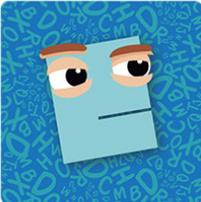
REDES SOCIALES



Home Notifications Messages Search Twitter Tweet

INGENIO

Necesitarás ser más que un genio para ganar



INGENIO
@Ingenio SIGUENOS

Este juego nació como iniciativa de inclusión a niños con superdotación intelectual.

Quito, Ecuador
Ingenio.com
Mayo 2008

Tweet to Message

20 Followers you know

TWEETS 34.7K FOLLOWING 685 FOLLOWERS 889 FAVORITES 247 LISTS 2

Tweets Tweets & replies Photos & videos

Pinned Tweet
Every Interaction @EveryInteract · 2h
Ingenio el juego de mesa en donde necesitarás #sermasqueungenio para ganar #superdotacion #ingenio



Who to follow · Refresh · View all

- Appleinsider @appleinsider Followed by EveryInteraction Follow
- Creode @Creode Followed by EveryInteraction Follow
- Epiphany Search @Epiph... Followed by EveryInteraction Follow

Find friends

United Kingdom Trends · Change
#Glastonburied

DISTRIBUCIÓN

Se plantea que la distribución del juego se realice a través de jugueterías, esto como para un usuario más general; pero también se realizarán visitas a instituciones educativas, a psicólogos y pediatras para que estén al tanto del producto y puedan adquirirlo o en su caso recomendarlo.

ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN

CREACIÓN DE MARCA

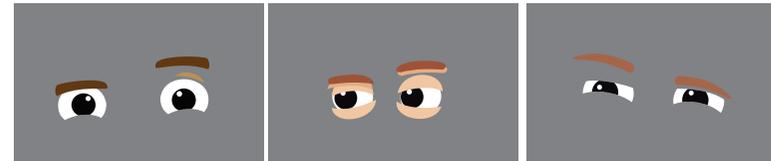
NAMING

El nombre del juego, INGENIO, hace referencia a la capacidad que posee una persona para inventar con prontitud o solucionar algo con facilidad. El concepto está asociado a la intuición, la creatividad y el talento para crear cosas combinando inteligencia, habilidad, conocimiento y los medios que dispone.



ISOLOGOTIPO

El isologotipo fue creado en base a la acción de pensamiento, ingenio, diversión y creatividad. Después de varias opciones, la letra E de la palabra "Ingenio" se convirtió en el personaje del juego de mesa. Los ojos del personaje demuestran una expresión de incertidumbre, intriga y pensamiento profundo.



Proceso de bocetaje para el isologotipo de ingenio



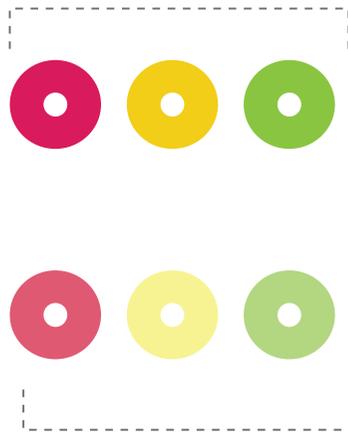
Isologotipo final



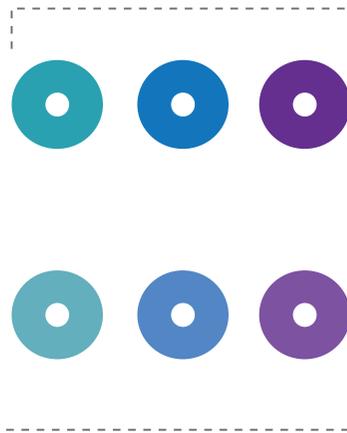
CROMÁTICA

La paleta cromática está conformada por seis colores que en conjunto representan vitalidad, energía, diversión, alegría y equilibrio. Los cromática tanto de las piezas del juego, como de las aplicaciones de la marca son de tonalidad fría, azul y turquesa, los cuales están asociados con la parte más intelectual de la mente ya que el juego hace referencia a este tema.

Paleta complementaria



Paleta cromática principal



Variación desaturada a partir de la paleta cromática base.

TIPOGRAFÍA

La paleta tipográfica del isologotipo está constituida por una tipografía principal y una secundaria que se aplica en el bajado de texto del mismo. Se eligió la tipografía Null como principal ya que el grosor de ésta la hace perfecta para la legibilidad del logo, al ser san serif representa una imagen moderna, limpia, alegre y segura. Como tipografía secundaria para el bajado de texto se eligió la tipografía DJB Annalise, ya que hace referencia a la letra escrita por niños, esta tipografía es dinámica, juguetona y connota diversión.

Para las aplicaciones de la marca, tanto en elementos del juego como en piezas de publicidad y otros, se escogió la tipografía Nexa, ya que facilita la lectura en textos más largos y funciona de manera correcta en tamaños pequeños.

Propuesta de Diseño

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
0123456789



ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
0123456789

La tipografía complementaria se utiliza en aplicaciones de marca, donde se requiera mayor cantidad de texto.

Por ejemplo se ha utilizado en el texto de instrucciones del juego, también para mejorar la lectura de las tarjetas en los niños y otras más.

Zona Thin

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
0123456789

Zona Bold

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
0123456789

EXPLICACIÓN DEL PRODUCTO

Ingenio, está basado en el juego tradicional “párame la mano”, escogí este juego ya que el mismo permite al niño socializar e interactuar con otras personas de una manera divertida y también porque es muy popular ya que se juega en varios países del mundo. Al juego original “párame la mano”, se le hicieron varias y extensas modificaciones con el fin de lograr un sistema de complejidades en el cual tanto niños como adultos puedan involucrarse y ser parte del mismo juego.

El juego contiene las siguientes piezas:

- Tablero con ruleta integrada
- Cartillas con categorías
- Comodines
- Apoyadores, vinchas, hojas para llenar
- Lápices
- Diccionario
- Cronómetro
- Dados
- Instructivo





CARTILLAS CON CATEGORÍAS

Las cartillas que se introducen en el tablero contienen categorías que se encuentran divididas en tres grupos por niveles de dificultad, habiendo así tres opciones de cartillas de nivel principiante que se encuentran representadas con el color amarillo, tres cartillas de color verde que representan el nivel intermedio y finalmente tres cartillas de color rojo que representan el nivel avanzado. Las categorías fueron creadas partiendo del juego tradicional “párame la mano” y se fueron desplegando desde lo más general hacia lo más específico.

TABLERO

El tablero tiene una ruleta integrada, la cual funciona mediante una mano giratoria que indica la letra o vocal para iniciar el juego. También tiene un abertura en el lado derecho por el cual se introducen las cartillas con las categorías a llenar en el juego. Existen 4 ventanas en el tablero que permiten la visibilidad a todos los jugadores.



COMODINES

Las tarjetas de comodines entran en el juego cuando uno de los jugadores haya terminado de completar un máximo de 5 palabras y decida detener el juego antes de que suene el cronómetro; en este caso cualquiera de los jugadores que no haya terminado aún podrá hacer uso de un comodín, pero deberá tener suerte ya que las tarjetas están divididas en dos grupos, uno de retos y otro de bonos.

Los bonos sirven como ayuda para el jugador o los jugadores, pero en el caso de que sea un reto, tendrá que aceptar el desafío que lleva escrito en la tarjeta. No se podrá saber cual de las dos cartas saldrá al pedir un comodín, así el juego se torna interesante y competitivo.





HOJAS PARA LLENAR / APOYAMANOS / VINCHAS / LÁPICES

Las hojas tienen nueve divisiones, uno para colocar el número de ronda, el siguiente para colocar la letra o letras con las que se realizará el juego en esa ronda, seis casillas enumeradas que representan según su número a la categoría colocada en el tablero y un casillero para colocar el puntaje de cada ronda y el total de todo el juego. Una de estas hojas será utilizada para completar hasta 8 rondas de juego, es decir que se utilizará solamente una hoja por jugador en cada juego. Los elementos como apoyamanos, vinchas y lápices sirven para apoyar al momento de escribir, sujetar la hoja y escribir en la hoja respectivamente.

DICCIONARIO

El diccionario podrá ser utilizado al momento de puntuar para verificar que las palabras estén escritas correctamente y en el contexto adecuado, también se utilizará cuando lo pida la tarjeta de comodín en bono o reto.

CRONÓMETRO

En el cronómetro se podrá colocar un tiempo entre 1 a 3 minutos como máximo en cada ronda de juego, si existe algún otro tiempo deberá ser pactado antes de comenzar.

DADOS

El juego incluye dos tipos de dados, uno con letras de mayor dificultad como X, Z, Q, Y, Ñ y W. El dado de colores funciona como un dado normal con números, el cual se utiliza el iniciar el juego para determinar cuál jugador comenzará el juego.

INSTRUCTIVO

Contiene también un mini instructivo con información resumida y precisa para que no sea aburrido leer y entender las reglas.



OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el jugador más ágil, creativo y rápido al llenar una lista de categorías que empiecen con una misma letra o letras, antes de que el tiempo termine. El ganador del juego es quien consigue el mayor puntaje al final de todas las rondas.

INSTRUCCIONES DEL JUEGO

- Cada jugador debe tomar un lápiz, apoyamanos y hoja para rellenar.
- Coloca el tablero con ruleta en medio de todos los jugadores junto con el cronómetro.
- Las tarjetas de comodines se colocan boca abajo junto al tablero.
- Lanza el dado para saber quién inicia el juego. El jugador que obtenga el número más alto comienza. Los turnos continuarán en sentido de las agujas del reloj.

El jugador de turno escoge una cartilla de categoría y la coloca en el tablero.

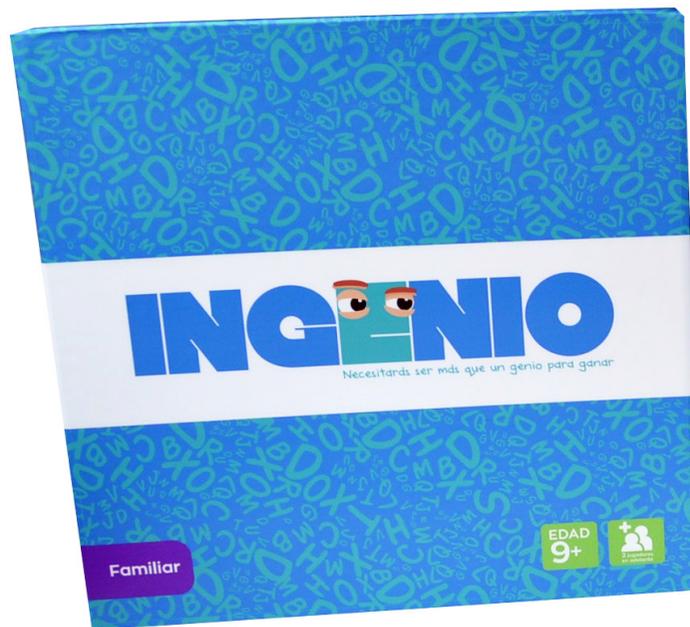
- El tiempo varía entre 1 a 3 minutos (cualquier otro intervalo de tiempo debe ser pactado entre todos los jugadores antes de iniciar la partida).
- El tiempo termina cuando suena el cronómetro o en su caso si un jugador completa un máximo de palabras establecidas (máximo 5 palabras o las que pacten los jugadores al inicio), puede parar el tiempo del juego diciendo la palabra “ingenio”.
- Si este es el caso, cualquiera de los jugadores que no han terminado aún, podrá hacer uso de un “comodín”. Deberá tomar una tarjeta y leerlo en voz alta para todos.
- Cada palabra que no se repita (escrita solamente por un jugador) será equivalente a un punto. Las palabras que hayan sido utilizadas por al menos 2 jugadores serán puntuadas con cero. El jugador ganador será quien obtenga la puntuación total más alta tras 8 rondas de juego.



REGLAS PARA CADA TURNO DEL JUEGO:

- 1. Escoge el tiempo**, pueden ser 1, 2 o 3 minutos como máximo y colócalo en el cronómetro.
- 2. Gira la ruleta** para elegir una o más letras. Puedes hacer combinaciones entre vocales y consonantes o viceversa. Para aumentar la dificultad usa el dado con letras Y, Z, X, Ñ, Q W.

- 3. ¡A jugar!**, todos inician al mismo tiempo. El jugador que haya sido capaz de completar con mayor creatividad, en menor tiempo y haya usado de forma correcta los comodines, obteniendo el mayor puntaje al final, gana el juego.



ESTRATEGIA DE PUBLICIDAD

Cuando realicé las pruebas con los niños, pude notar que los niños que asisten a una escuela promedio podían completar las casillas del juego al igual que los niños superdotados, la diferencia radica en el contenido, por ejemplo: un niño superdotado de 11 años al colocar un animal con la letra M, colocó mirlo, que es un especie de ave; en cambio el otro niño de 10 años que no es superdotado completó la casilla con la palabra mono. En esta prueba con los niños pude notar que los dos se divertían al jugar pero cada uno utilizando su capacidad, sin tener limitaciones. Es por esto que el copy de mi campaña es “No te limites, diviértete con Ingenio”, ya que la frase representa a ambos niños sin limitaciones, divirtiéndose a través del juego y compartiendo experiencias.

Para el lanzamiento de la campaña se creó un afiche publicitario, vallas y anuncios en redes sociales. También se plantea una activación BTL, que se realizará en el parque La Carolina, en donde tanto niños como adultos puedan participar mediante el juego sin limitaciones de edad, conocimiento o cualquier otro aspecto. En la activación se realizará el juego a gran escala, es decir que las piezas del juego se agrandarán para que todos puedan observar y podrán jugar entre varios participantes, realizando una prueba del juego. Las personas que ganen en cada ronda recibirán un 50% de descuento en la compra del juego. Para continuar con la campaña se realizará esta activación en escuelas y colegios, para dar a conocer el producto.

Nivel Principiante

Animal con M...

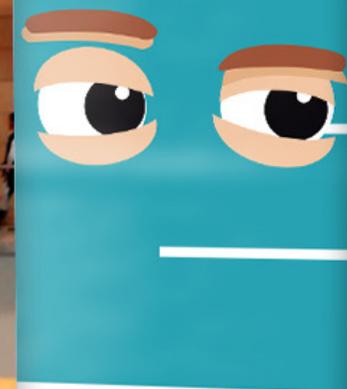
mirlo

mono



No te limites, diviértete con **INGENIO**

No te limites,
diviértete con



INGENIO



Propuesta de Diseño



CONCLUSIÓN

En definitiva, la inclusión social es importante ya que no solo beneficia a los niños con superdotación intelectual sino a todos, ya que los demás también pueden aprender de ellos. Es necesario que la sociedad sea más equitativa y más respetuosa con respecto a diferencias. Una parte primordial de la inclusión son los ajustes permanentes que se realizan, los cuales permiten la participación de todos, valorando el aporte de cada individuo a la sociedad.

Las teorías y definiciones sobre superdotación son extensas, pero el Informe de Marland (1972) y el de Renzulli (1978), me parece que son unos de los mejores ya que toman en cuenta la superioridad intelectual, creativa y motivacional.

Los niños superdotados piensan y sienten de forma distinta a los demás, es por eso que su entorno social, familiar y escolar debe ser propicio para potenciar sus capacidades, de

no ser así el niño puede presentar problemas como fracaso escolar, aislamiento social e intelectual entre varios más.

Después de realizar este proyecto pude darme cuenta de la importancia que tiene el diseño en la sociedad, ya que es una herramienta muy fuerte de comunicación. A través del juego se puede dar a conocer más sobre el tema de superdotación y generar intriga en las personas para que se interesen y conozcan algo nuevo sobre el tema de superdotación e inclusión social.

REFERENCIAS

Abad, J. R. B. (2002). La inclusión y los procesos de intervención social. Acciones e investigaciones sociales, (16), 293-327. Recuperado el 15 de Octubre de 2015 de: <https://papiro.unizar.es/ojs/index.php/ais/article/viewFile/250/244> de la base de datos DIALNET

Acereda Extremiana, A. M. P. A. R. O. (2000). Niños superdotados. Madrid: Pirámide.

Avila, A. M. (2006). Inteligencias Múltiples: una aproximación a la teoría de Howard Gardner. Horizontes Pedagógicos, 1. Recuperado el 17 de Octubre de 2015 de: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4892998> de la base de datos de DIALNET.

Clark, B. (1979). Crecer superdotado: Desarrollar el potencial de los niños en el hogar y en la escuela.

Del Agua, A. M. P. (2001). Concepto de superdotación: aspectos psicológicos, personales y sociales. Aula abierta, (77), 59-76. Recuperado el 17 de Octubre de 2015 de: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=45501> de la base de datos DIALNET.

Gardner, H. (1998). Inteligencias múltiples. Paidós. Recuperado el 16 de Octubre de 2015 de: http://datateca.unad.edu.co/contenidos/403040/Contenidos/Unidad_I/Gardner_inteligencias.pdf de la base de datos DATATECA

Hany, E.A. (1993). How teachers identify gifted students: feature processing or concept based classification. European Journal for High Ability, 4. 196-211.

Jiménez, C. (2003). Tesis Presentada como requisito para optar al Título de Master en Seguridad y Desarrollo con Mención en Gestión Pública y Gerencia Empresarial. Recuperado el 13 de Octubre de 2015 de: <http://repositorio.iaen.edu.ec/bitstream/24000/241/1/IAEN-019-2003.pdf>

Mate, Y. B. (1992). Desarrollo y educación de los niños superdotados. Amarú.

Ministerio de Inclusión Económico y Social, MIES. (2015). Inclusión al Ciclo de Vida y la Familia. Recuperado el 13 de Octubre de 2015 de: <http://www.inclusion.gob.ec/programa-de-provision-de-alimentos-ppa/>

Morejón, J. B., & Sierra, M. D. L. D. V. (2012). Cómo propiciar el talento y la creatividad en la escuela. Editorial El Manual Moderno.

Moreno, M. I. (2005). Niño/a superdotado: estrategias para favorecer la adaptación social. Extraído el 16 de Octubre de 2015 de: <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/715>

Ojeda, A. (2013). El flujo en el juego y la escuela autotélica. Recuperado el 20 de Octubre de 2015 de: http://maledictus.com.mx/pedagogia/Flujo_AldoOjeda.pdf

Reyero, M. y Tourón, J. En torno al concepto de superdotación: evolución de un paradigma. Recuperado el 16 de Octubre de 2015 de: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=23655> de la base de datos DIALNET

Riba, S. S., & Extremiana, A. A. (1998). El conocimiento de la superdotación en el ámbito educativo formal. FAISCA. Revista de Altas Capacidades, 6, 3-25.

Sánchez López, C. (2008). Configuración cognitivo-emocional en alumnos de altas habilidades.

Sánchez, M. D. P. (1997). Identificación, evaluación y atención a la diversidad del superdotado. Ediciones Aljibe.

Sallán, J. G. (1999). Aspectos didáctico-organizativos de la atención a los superdotados y talentosos. In Respuestas educativas para alumnos superdotados y talentosos:[Actas del Congreso Internacional] (pp. 21-54). Mira Editores.

Schell, J. (2008). The art of game design. Ed. CRC Press. Boca Raton.

Secadas, F. (1992). El " juego creativo" en el desarrollo del " genio". In Desarrollo y educación de los niños superdotados (pp. 125-146). Amarú.

Silverman, L. K. (1992). Desarrollo emocional de los superdotados a través del ciclo vital. In Desarrollo y educación de los niños superdotados (pp. 165-174). Editorial Amarú.

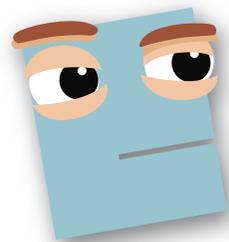
Steinbeck, R. (2011). El «design thinking» como estrategia de creatividad en la distancia. Comunicar, 19(37), 27-35.

Tapp, P. (1988). La Societé Pygmalion. Dundo. Paris

UNESCO. (2005). Guidelines for Inclusion. Ensuring Access to Education for All. Recuperado el 16 de Octubre de 2015 de: <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001402/140224e.pdf> de la base de datos UNESDOC

Vaca Gallegos Silvia Libertad (2013). Diagnóstico de la Alta Capacidad en alumnos de 7 a 9 años de edad de la ciudad de Loja-Ecuador y su relación con Factores Familiares. ESPAÑA/ Universidad Nacional de Educación a Distancia de España. 428 p.

Vianna, M., Vianna, Y., K. Adler, I., Lucena, B., Russo, B. (2013). Design Thinking. MJV Press.



INGENIO

Necesitarás ser más que un genio para ganar