

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

**Rescate y promoción de juegos tradicionales
para fortalecer el desarrollo integral de la
niñez**

Proyecto Integrador

Diego Javier Mantilla Gómez

Diseño Comunicacional

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

Quito, 18 de diciembre de 2017

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES
CONTEMPORÁNEAS

**HOJA DE CALIFICACIÓN
DE TRABAJO DE TITULACIÓN**

**Rescate y promoción de
juegos tradicionales para
fortalecer el desarrollo
integral de la niñez**

Diego Javier Mantilla Gómez

Calificación:

Nombre del profesor, Título académico

Daniela Barra, M. A.

Firma del profesor

Quito, 18 de diciembre de 2017

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:

Nombres y apellidos:

Mantilla Gómez Diego Javier

Código:

00115366

Cédula de Identidad:

1717524027

Lugar y fecha:

Quito, 18 de diciembre de 2017

RESUMEN

El mal uso de las TIC (Tecnologías de la Información y la comunicación) ha causado en la niñez trastornos tanto físicos como sociales, esto ha sido constatado tanto por padres como por profesionales de la educación. La literatura pedagógica nos enseña la importancia de que niños y niñas conozcan e interactúen con las nuevas tecnologías, y la historia nos enseñó que la mejor forma de colaborar con su desarrollo psicomotriz y social es a través de los juegos tradicionales. Por lo cual creamos una plataforma a través de las TIC que incentive a los niños a la práctica de actividades que aporten de manera correcta a su crecimiento integral.

Palabras clave: juego, tradicional, aprender, lúdico, niños, desarrollo infantil, web, dibujo animado.

ABSTRACT

The misuse of ICT (Information and Communication Technologies) has caused physical and social disorders in childhood, this has been verified by parents and education professionals. The pedagogical literature teaches us the importance of children knowing and interacting with new technologies, and history taught us the best way to collaborate with their psychomotor and social development is through traditional games. That is why we created a platform through ICT that encourages children to practice activities to contribute in a correct way to their integral growth.

Key words: Game, traditional, learn, playful, children, child development, web, cartoon.

TABLA DE CONTENIDO

1. Introducción	8
2. Problemática	9
3. Objetivos	10
4. Investigación	11
4.1. Nativos digitales y cultura digital	11
4.2. El juego.....	12
4.3. Juegos grupales.....	13
4.4. Juegos tradicionales.....	14
4.5. Fundamentación legal.....	15
4.6. Diseño para niños y niñas	16
4.6.1. Color.	17
4.6.2. Tipografía.....	18
4.6.3. Forma, iconografía e imágenes.	19
4.7. TIC como herramientas de aprendizaje	19
4.8. Dibujos animados y los niños.....	20
4.9. Audio	21
4.10. Opinión de profesionales en cuidado y desarrollo de la niñez en Quito sobre TIC y desarrollo Infantil.....	21
4.10.1. Opiniones de Profesionales en Pedagogía y educación básica.....	21
4.10.2. Opiniones de Profesionales en Entretenimiento Infantil.....	25
5. Desarrollo del proyecto	27
5.1. Propuesta	27
5.2. Brief.....	28
5.3. Diseño	32
5.3.1. Marca e identidad.	32
5.3.2. Sitio web.....	34
5.3.3. Dibujos animados de juegos.	39
5.4. Plan de Mercadeo	45
5.4.1. Primera etapa.....	45
5.4.1.1. Marketing directo.....	45
5.4.1.2. Social media.....	47
5.4.1.3. SEM (Search Engine Marketing).	49
5.4.1.4. Alianzas estratégicas y espacios publicitarios.	50
5.4.2. Segunda etapa.....	50

5.4.2.1. Participativo directo.	50
5.4.2.2. Social media.....	51
5.4.3. Tercera etapa.	52
5.4.3.1. Medios tradicionales.	52
6. Conclusiones.....	53
7. Referencias bibliográficas	55
8. Anexo a: Encuestas a docentes	58

1. INTRODUCCIÓN

La era digital ha abierto la puerta a un mundo entero de nuevas posibilidades para las nuevas generaciones, sin embargo el mal uso de las TIC (Tecnologías de la Información y la comunicación) ha traído consigo desventajas para el correcto desarrollo de la niñez. Entre ellas la desocialización presencial y la falta de actividad física; por lo cual parte de la nueva generación está creciendo sin aprender reglas básicas de comportamiento social generándoles miedos e inseguridades al encontrarse en presencia de otros individuos, así como una deficiencia en el desarrollo de habilidades psicomotoras que se aprenden a través de la actividad física. Tradicionalmente el desarrollo de habilidades tanto psicomotoras como sociales se lo ha realizado a través de juegos que representan diferentes situaciones a las que se enfrentará el individuo en su vida adulta, popularmente conocidos como Juegos Tradicionales.

El estado ecuatoriano a través del ministerio de educación ha integrado en el currículo de educación básica la práctica de juegos tradicionales para el desarrollo físico y mental de los niños y niñas. Sin embargo es necesario utilizar medios atractivos a la niñez que refuercen su deseo por la práctica de juegos grupales que fortalezcan su desarrollo integral.

El apego innato de las nuevas generaciones hacia las TIC nos indica que la mejor forma de llegar al deseo de los niños es a través de los mismos medios tecnológicos a los cuales están vinculados día a día.

Por esta razón se busca generar un proyecto que permita, a través de las nuevas tecnologías de comunicación, incentivar a niños y niñas a la práctica de juegos tradicionales que contribuyan con su desarrollo integral.

2. PROBLEMÁTICA

Si bien las TIC (Tecnologías de la Información y la comunicación) y la nueva cultura global han abierto un mundo de posibilidades a las nuevas generaciones, en varios casos el mal manejo de las mismas ha generado en la niñez un desapego por las actividades físicas y sociales presenciales, creándoles un bajo desarrollo en las habilidades sociales interpersonales y deficiencias en habilidades psicomotoras.

El tiempo que dedican realmente padres y tutores, junto al ajetreado ritmo de vida actual han decaído en un descuido en ciertas áreas del desarrollo de nuestros niños, siendo uno de los problemas el correcto desarrollo social, en el cual niños y niñas deberían aprender reglas de convivencia con sus similares en comunidad y los roles que deberán cumplir como parte de la sociedad en que viven. Por otra parte el acceso a TIC y la facilidad de entretener a nuestros hijos a través de ellos han generado un descuido por parte de padres y tutores en incentivar a su actividad física, al reconocimiento y desarrollo de habilidades psicomotoras que se obtiene a través del juego físico.

3. OBJETIVOS

Generar interés por conocer y practicar juegos grupales que estimulen el desarrollo integral de la niñez, así como una recuperación de nuestros valores tradicionales culturales.

- Incentivar al niño a reconocer y mejorar las propias posibilidades de participación (motora, intelectual, emocional, social, entre otras) a través de juegos tradicionales grupales, y hacerlo consciente para optimizar su disfrute y elegir jugarlos fuera de las instancias obligatorias en las instituciones educativas.
- Generar disposición e interés en los niños para participar de prácticas corporales grupales.
- Incentivar el compañerismo e interacción social mejorando las relaciones sociales con iguales a través del respeto de reglas y roles.
- Reconocer y valorar la sana competitividad en los participantes.
- Cultivar tradición y valores culturales a través de la demostración e interacción con los menores en ambientes de entretenimiento controlados.
- Expandir y difundir el desarrollo comunitario tradicional a través de la interacción social presencial.
- Potenciar el desarrollo integral del menor con actividades alineadas con el currículo educativo ecuatoriano.

4. INVESTIGACIÓN

4.1. Nativos digitales y cultura digital

Los individuos identificados como “*nativos digitales*” (Prensky, 2001) son aquellas personas que han estado expuestas a TIC (Tecnologías de la información y la comunicación) desde temprano en su infancia, tienen una apropiación tecnológica más avanzada que sus padres, “inmigrantes digitales”. Para ellos resulta más natural el ser parte de un entorno mediatizado y no tardan en desarrollar ciertas habilidades digitales. Son usuarios permanentes de las tecnologías con una habilidad consumada. Su característica principal es su tecnofilia. Sienten atracción por todo lo relacionado con las nuevas tecnologías. Con las TICs satisfacen sus necesidades de entretenimiento, diversión, comunicación, información y, también de formación ya sea de forma consciente o inconsciente.

Sin embargo, hay que ser cuidadosos y diferenciar que se trata de un grupo que ha tenido la oportunidad de acceder y utilizar tecnologías porque su contexto social, económico e histórico así se los ha permitido. Por lo cual no podemos asumir que todo joven o niño nacido en la era digital pertenece necesariamente a este grupo. Sin embargo la educación primaria, tanto pública como privada, busca cumplir un rol nivelador al entregar acceso y capacidades digitales a estudiantes de todos los estratos sociales.

Cambios sociales profundos se producen en un contexto cotidiano. Desde un punto de vista macro, la llamada “*sociedad red*” impacta directamente tanto en la configuración social como en la forma de interactuar y organizarse. Las nuevas generaciones se convierten en precursoras de un cambio cultural, modificando su forma de comportarse, de organizarse individual y colectivamente, lo que incide en cómo se relacionan con ámbitos culturales, de ocio, trabajo, educación y participación. Según Ortega (2012):

“La base de esta cultura digital en proceso es producto de una cultura de la

convergencia que vincula “creatividad individual y cultura participativa” de los jóvenes con las culturas de la empresa, las industrias creativas, el estado y la escuela” (p.112).

De esta manera Internet se convierte en un actor clave en el mundo juvenil y extienden a la infancia, niñez y adolescencia ampliando su conocimiento y acceso a oportunidades en la medida que las TIC son incorporadas a su vida diaria. Infancia, niñez, adolescencia y juventud son grupos que, en relación con personas de más edad, gozan de mayor acceso a tecnologías a pesar de las brechas de acceso en términos socio-económico y de ubicación geográfica.

4.2. El juego

El juego es un espacio y un tiempo de libertad a través del cual se explora, experimenta y se establecen nuevas relaciones y vínculos entre objetos, personas y el mundo en general, creando incontables posibilidades de aprendizaje, más aun al hablar del juego tradicional. El juego es una de las actividades más empleadas en el tiempo libre; no es casualidad o comodidad, puesto que el juego es la actividad que con más notoriedad contribuye a la diversión y a la educación durante nuestros momentos de asueto.

En el niño, el juego es una actividad necesaria, placentera y natural a través de la cual se conoce a sí mismo y el ambiente que le rodea, la forma en que da sentido al mundo. El juego es una actividad fundamental para el sano crecimiento y desarrollo de los niños (Stephens, 2009). El juego contribuye con su desarrollo psicomotriz, cognitivo, social, afectivo, y moral de los niños. A través de este adquieren experiencia sobre sí mismos y el mundo que les rodea, entrenan destrezas y habilidades, practican rutinas y secuencias de comportamiento. En otras palabras, mediante el juego están ensayando roles y formas de actuación útiles para su vida adulta.

Jean Piaget en su libro La epistemología genética distingue tres tipos: conocimiento físico, conocimiento lógico-matemático y conocimiento social. El conocimiento físico se refiere al que

adquiere el niño a través de la manipulación de los objetos que le rodean y que forman parte de su interacción con el mundo. El conocimiento lógico-matemático "surge de una abstracción reflexiva", no es observable y es el niño quien lo construye en su mente, a través de las relaciones con los objetos, desarrollándose siempre de lo más simple a lo más complejo y teniendo como particularidad que el conocimiento adquirido una vez procesado no se olvida. El conocimiento social es el que adquiere el niño al tratar con otros iguales o con el docente, en su relación niño-niño y niño-adulto. Se logra, por lo tanto, al fomentar la interacción grupal (Piaget, 1986).

Estos conceptos refuerzan que el juego es una actividad esencial, de suma importancia. Necesaria del ser humano para su desarrollo integral y su correcta actuación, aportando al descubrimiento de habilidades, al reconocimiento de su entorno y al cumplimiento de roles sociales. El juego constituye el principal recurso para el desarrollo de las potencialidades psíquicas y motrices de los menores. Como nos dice Idrovo (2016):

“Los juegos tienen especial importancia para el desarrollo moral del estudiante; a través de ellos, el ser humano aprende desde pequeño a crear manera de actuar y pensar, sobre la base de la cooperación, la solidaridad y el respeto mutuo” (p.15).

Estos valores, como descubrió Vigotsky aparecen primero en el plano inter-psicológico y después pasa a uno intra-psicológico. Este desarrollo moral se manifiesta a través de la construcción de reglas, considerando como válidas aquellas que conducen al bien común y que cuentan con la aprobación general de la sociedad inmediata. Además, el juego suele ser una herramienta para el aprendizaje, pues permite evaluar la interacción social y la conducta ética de los jugadores (Vigotsky S., 2009).

4.3. Juegos grupales

Los Juegos grupales buscan disminuir las manifestaciones de provocación en los juegos

promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Posibilitan el encuentro con otros y el acercamiento al entorno. Los juegos grupales brindan oportunidad a la participación de todos, predominando así los objetivos colectivos sobre las metas individuales.

En los juegos grupales los integrantes juegan con otros y no contra los otros; juegan para prevalecer desafíos u obstáculos y no para sobresalir ante los otros.

“Por el juego se entra en contacto con los iguales, y ello ayuda a ir conociendo a las personas del entorno, a aprender normas de comportamiento y a descubrirse a sí mismo en el marco de estos intercambios”. (Garaigordobil, 2006, p. 19).

El juego grupal brinda la oportunidad de contacto social en donde el humano desde los inicios de su vida, recibe modelos de socialización que le enseñan a valorar comportamientos constructivos o destructivos.

4.4. Juegos tradicionales

Los juegos tradicionales son aquellos juegos que desde mucho tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, manteniendo su esencia. Su objetivo es contribuir con el desarrollo de distintas áreas psicomotrices a través de su práctica, así como a fortalecer valores, facilitando la integración de los individuos con su entorno. Muchos de los juegos fueron creados para aprender a defenderse del ambiente que los rodea, y con el paso de los años fueron tomando formas simplificadas, adaptándose a nuevas circunstancias culturales (Öfele, 1999).

“Los juegos tradicionales,..., son la muestra del día a día, del hombro a hombro;... ‘un conjunto de saberes, actividades y procesos libertarios en la que los sujetos implicados en dicha experiencia cultural se introducen en una zona lúdica de característica neutra, apta para fortalecer el desarrollo de la integridad humana’” (Sánchez, 2001, p. 57).

Así concluimos que los juegos tradicionales son en esencia actividades lúdicas surgidas de la vivencia y condicionados por la situación social, económica, cultural, histórica y geográfica. Cada cultura posee un sistema lúdico compuesto por el conjunto de juegos, juguetes y tradiciones que surgen de la realidad de esa comunidad; de lo cual se evidencia que en diferentes espacios geográficos juegos similares tengan variantes en nombres, letras y pequeñas acciones que responden a la adaptación a la sociedad inmediata y al medio a su alrededor (Sánchez, 2001).

4.5. Fundamentación legal

Para el correcto desarrollo de niños y niñas organizaciones mundiales como UNICEF, así como el Estado Ecuatoriano han desarrollado leyes y derechos que garanticen la formación integral de niños y niñas, lo cual les permite realizar acciones directas sobre el bienestar y educación de las nuevas generaciones. Entre estas podemos mencionar cuatro incisos del Decálogo de los derechos de la infancia en Internet de UNICEF (los e-derechos de los niños y las niñas):

5. Derecho al desarrollo personal y a la educación, y a todas las oportunidades que las nuevas tecnologías puedan aportar para mejorar su formación.

7. Derecho al esparcimiento, al ocio, a la diversión y al juego, mediante Internet y otras tecnologías. Derecho a que los juegos y las propuestas de ocio no contengan violencia gratuita, ni mensajes racistas, sexistas o denigrantes y que respeten los derechos y la imagen de los niños y niñas y otras personas.

8. Los padres y madres tendrán el derecho y la responsabilidad de orientar y acordar con sus hijos e hijas un uso responsable

10. Derecho a beneficiarse y a utilizar en su favor las nuevas tecnologías para avanzar hacia un mundo más saludable, pacífico, solidario, justo y respetuoso con el medioambiente, en el que se respeten los derechos de todos los niños y niñas.

Evidenciando la importancia de las naciones al uso y derecho de los niños y niñas de los TIC como herramienta para su desarrollo integral.

Por su parte, el Gobierno Ecuatoriano, independientemente de las organizaciones mundiales, garantiza el desarrollo de sus niños y niñas a través de diversos estatutos concebidos en la Constitución de la República del Ecuador, Sección cuarta, artículos 24 y 26; en el Plan del Buen Vivir, objetivo 4, incisos 4.1.a. y 4.1.b.; en el Código de la Niñez y Adolescencia, artículos 37 y 48; y en la Ley Orgánica de Educación Intercultural, capítulo 1, artículo 4, y capítulo 3, artículo 7; de lo cual el Ministerio de Educación integró en el plan nacional de educación básica la obligación de impartir dentro de la asignatura de Cultura Física y Deporte a los juegos tradicionales como parte integradora del desarrollo psicomotriz, social y cultural de la niñez ecuatoriana.

4.6. Diseño para niños y niñas

Niños y adultos son diferentes por lo cual necesitamos aplicar estilos de diseño que cumplan diferentes reglas de usabilidad que para los adultos. Algunos artilugios y complementos que facilitan la navegación para los adultos también pueden ser herramientas facilitadoras para niños, sin embargo nunca debemos perder de vista la regla principal de usabilidad: Simpleza y facilidad es siempre la mejor opción para el usuario (Nielsen, 2004).

Nielsen a través del análisis de algunas diferencias en el uso de sitios web entre niños y adultos nos presenta pistas de cómo diseñar para niños:

- Gustan de probar muchas opciones y explorar los contenidos en pantalla. Los niños suelen recorrer la pantalla con el puntero buscando zonas clicables tanto para ingresar a nuevos contenidos como simplemente para disfrutar de los efectos de sonido que reproducen los diferentes elementos del interfaz al ser sobrevolados.
- La navegación múltiple y redundante tiende a confundirlos.

- Los sonidos y las animaciones son apreciados de forma positiva. Factores que estimulen emocionalmente como la diversión a través de animaciones y sonidos son un papel crucial en el diseño de sitios web usables para niños, motivándolos en la interacción y en la consecución de objetivos.
- Las metáforas visuales son elementos de gran ayuda para el navegante. El objetivo del uso de metáforas en el diseño es hacer familiar y comprensible lo desconocido.
- Los menores, a diferencia de los adultos, son más propensos a leer las. Pero cualquier sección de ayuda debe ser redactada de la forma más sintetizada posible (Nielsen, 2010).
- Los niños quieren un feedback sobre todo. Siempre esperan alguna clase de respuesta de cualquier acción que realicen sobre la pantalla.
- Diseña para niños pero ten en cuenta a los adultos. Debes satisfacer a los padres y tutores tanto como a los niños ya que son quienes les permitirán e incentivarán a seguir usando tu producto (Unger, 2015).
- No des las cosas por hecho. Los niños no siempre entienden las convenciones que para nosotros son universales. La mayoría de los pequeños no usa el botón “atrás” del navegador (muchos adultos tampoco lo hacen) ni saben cómo volver a cada sección o a la página inicial; cierran todo y empiezan de cero.

4.6.1. Color.

Los colores despiertan respuestas emocionales específicas en las personas. Uno de los aspectos más importantes para captar la atención de los niños es la paleta de color. Al diseñar cualquier material para niños vemos que hay preferencia por usar colores como el fucsia, naranja, cian, azul, rojo, verde, amarillo; esto se puede evidenciar con facilidad en centros de entretenimiento infantil, jugueterías y centros de cuidado infantil, así como en los juguetes.

Estos colores son asociados con sentimientos como felicidad y energía, lo que llama la atención de los menores y el contraste entre la paleta de colores utilizados garantiza que no pasen desapercibidos por los niños que vemos pedirán a sus padres ir al lugar o comprar el juguete.

La psicología del color nos brinda algunos ejemplos sobre los efectos de los colores en los niños: El color rojo aumenta la energía y la vitalidad; el color amarillo en tonos pasteles, y combinado con otros colores favorece la concentración y el desarrollo intelectual; Colores frescos como azul, verde, y sus combinaciones transmiten al niño un ambiente de tranquilidad y relajación (Peña, 2010).

Sin embargo, es necesario cuidar que no exista un abuso en la cantidad de colores como en el contraste utilizado; siempre hay que mantener espacios de descanso visual y mantener la armonía de colores. También es importante un uso apropiado en la relación forma color recordando tanto el significado general de las formas básicas como la asociación implícita de los niños con los objetos en el mundo que conocen; una forma y color reconocible le es más atractiva y fácil de asimilar que una forma extraña con un color del cual no pueda asociar a una experiencia previa.

4.6.2. Tipografía.

No hay que abusar del texto, a los niños les cuesta leer grandes cantidades de texto por lo cual pierden el interés en continuar navegando en el producto. Usa párrafos cortos, y un tamaño de letra de al menos 14 pixel. Los caracteres deben ser acordes con las formas que los niños están aprendiendo; la forma de las letras deben ser acorde a como se aprenden en los primeros años de estudio, de otra forma los niños verán el mensaje pero no entenderán lo que dice.

Tipografías sin adornos ni serifas son las más recomendadas. En caso de utilizar estilos de mano alzada debemos asegurarnos que el trazado sea simple, de fácil entendimiento, evitando tachaduras, doble líneas y rayones.

4.6.3. Forma, iconografía e imágenes.

Contrariamente a lo que se suele pensar, los niños no presentan una habilidad innata para utilizar productos tecnológicos o superar fácilmente problemas de usabilidad; este es un imaginario colectivo generado al verlos usando TIC desde tempranas edades, pero esta facilidad con la que vemos a los niños usar dispositivos como smartphones y tablets es gracias a un correcto diseño de interfaz. Por esta razón la navegación debe ser sencilla y directa (Monjo Palau, 2011).

Se debe crear botones grandes ya que los niños están desarrollando su capacidad motriz; las áreas para pulsar deben ser grandes y estar bien separadas. Los iconos deben ser un reflejo claro del mundo real porque los niños no han desarrollado aún muchos modelos mentales para iconos abstractos. Cuanto más joven sea el grupo de usuarios, más directa deberá ser esta conexión. El ser humano a medida que crece aprenderá más sobre convenciones y abstracciones interpretativas (Falbe, 2015).

La carga de objetos e imágenes no debe ser lenta. Los niños tienden a esperar a que se cargue todo el contenido antes de continuar con la navegación, pero no tienen mucha paciencia por lo cual podríamos perder al usuario. Debemos optimizar lo más posible tanto el peso como uso de imágenes. Junto con esto los niños deben poder ver donde están ubicados dentro de la aplicación. El mapa de navegación debe ser simple e intuitivo, sin olvidar la facilidad para encontrar los controles de navegación sin caer en un exceso de menús y botones (Monjo Palau, 2011).

4.7. TIC como herramientas de aprendizaje

En la última década, investigadores han explorado el papel de las nuevas tecnología en el aprendizaje, demostrando que las TIC proporcionan un apropiado medio creativo para que los estudiantes se expresen y demuestren que han adquirido nuevos conocimientos. Proyectos de

colaboración en línea, publicaciones web y campañas a través de redes sociales han demostrado ser una nueva y emocionante manera para que los profesores comprometan a sus estudiantes en el proceso de aprendizaje (Hernández Requena, 2008).

“Las nuevas tecnologías han dado como resultado un cambio radical en las formas, a través de las cuales las personas influyen sobre los demás sin tener que establecer un contacto social directo, sino por medio de la pantalla del ordenador” (Hernández Requena, 2008, p. 30)

A través de TIC como redes sociales las personas pueden compartir sus ideas con los familiares, amigos y hasta con desconocidos, adquiriendo pensamientos y conocimiento que continúa en un espacio de tiempo y de localidad mucho más amplio que el que antiguamente se daba por transmisión oral o por escritura tradicional en papel. Junto con esto la velocidad de transmisión de ideas se ha acelerado al punto de necesitar apenas segundos para masificar una idea y tener la capacidad de influenciar a toda una sociedad en un par de horas.

La niñez actual se encuentra ya asociada a los TIC ya sea de forma innata o como inmigrantes de la tecnología y una de las maneras menos costosas de propagar de forma masiva conocimientos para el desarrollo de niños y niñas es a través de los medios electrónicos basándonos en la estrategia de redes sociales y buscadores como canales de comunicación, y un sitio web que contenga el conocimiento completo como página de aterrizaje de los usuarios.

4.8. Dibujos animados y los niños

Los niños son excelentes imitadores, desde los primeros meses de vida aprenden a comer, vestirse, utilizar el sanitario e interactúan con los demás replicando lo que ven. Ellos no son especialmente selectivos en lo que imitan, por lo que a los padres se les recomienda cuidar su vocabulario frente a sus hijos. Aunque la imitación no es el único mecanismo de aprendizaje de los infantes, es el primero y sienta las bases de aprendizaje futuro. Así como los niños imitan

permanentemente a la gente que los rodea, es lógico que también imiten a las personas que ven en la televisión y cine, principalmente a sus personajes favoritos (Aldea Muñoz, 2004).

Según la teoría de socialización comunitaria de Erickson, entre los 2 y 6 años es cuando se perfilan los sentimientos preferenciales hacia la madre, padre, familiares y otras personas significativas; a través de este proceso el niño adquiere habilidades y formas de comportarse en la sociedad. A partir de los 4 a 5 años de edad se establecen los hábitos permanentes y las características emocionales jugando un papel decisivo la imitación y la identificación que las toman de la conducta y actitudes de las personas que los rodean, así como de sus personajes favoritos de televisión, fijando en su psiquis roles y estereotipos sociales; esto ocurre incluso de manera inconsciente (Aldea Muñoz, 2004; Del Moral, Villalustre, Neira, 2010).

4.9. Audio

La vocalización tanto en canciones como en personajes animados debe ser clara y correcta puesto que influenciará directamente en el desarrollo verbal de los niños. Cualquier terminología mal usada puede ser repetida por los niños. Un ejemplo negativo de estas consecuencias se encuentra en la serie Teletubbies, la cual en su traducción al español presenta un déficit en el lenguaje de sus personajes que afecta directamente retrasando el desarrollo verbal de los niños que buscan replicar la forma de expresión de estos.

“Podríamos tomar como ejemplo a ‘Teletubbies’, programa sintonizado por niños de dos a seis años aproximadamente, y que, lejos de educar, sus protagonistas no hacen uso correcto del lenguaje, con una pronunciación incorrecta de las palabras, muchas veces, copiada por los pequeños televidentes” (Del Carmen, 2014).

4.10. Opinión de profesionales en cuidado y desarrollo de la niñez en Quito sobre TIC y desarrollo Infantil

4.10.1. Opiniones de Profesionales en Pedagogía y educación básica

Para conocer un poco más sobre el estado actual de la niñez con relación al uso de TIC se realizó un pequeño estudio en la ciudad de Quito. Comenzamos conversando personalmente con un docente con 23 años de trayectoria, Licenciado en Filosofía y Pedagogía Ronny García de la Unidad Educativa Hogar Cristo Rey, quien nos encaminaría con sus primeras apreciaciones y nos daría referencias de los temas básicos a consultar con los demás profesionales que nos brindarán su conocimiento sobre los pequeños a su cuidado. De esta conversación discernimos tres temas principales:

- Uso en influencia de las TIC en los niños
- TIC como herramientas de apoyo para la práctica de juegos físicos
- Juegos tradicionales como herramienta de desarrollo integral

Una vez listos estos temas, procedimos a generar una encuesta para profesionales de educación básica con las siguientes preguntas:

1. En su experiencia, ¿el uso de dispositivos como smartphones, tablets y computadores por parte de los niños en su tiempo de ocio es apropiado? ¿Cuánto los influencia?
2. En su experiencia, ¿qué influencia han tenido los smartphones, tablets y computadores en el desarrollo social de los niños? ¿Positiva, negativa o ninguna y por qué?
3. En su experiencia, ¿qué influencia han tenido los smartphones, tablets y computadores en el desarrollo Psicomotriz de los niños? ¿Positiva, negativa o ninguna y por qué?
4. ¿Pueda ser útil el uso de internet (página web, Facebook, Youtube) para incentivar al niño a practicar juegos grupales?
5. ¿Cree que los dibujos animados pueden ser una herramienta para enseñar e incentivar a un niño a practicar un juego?
6. ¿Utiliza alguna plataforma interactiva (ej.: videojuegos, videos en Youtube, etc.) para incentivar el desarrollo social o psicomotriz de sus alumnos?

7. ¿Qué opina de los juegos tradicionales grupales (Ejemplo: rondas como las ollitas, el lobo feroz, etc.), como herramientas para el desarrollo social y físico de la infancia?

8. ¿Cree que un sitio web con descripciones de como jugar, videos animados y características pedagógicas pueda ser una buena herramienta para Padres, tutores y docentes para incentivar a los niños a la práctica de juegos tradicionales grupales?

Gracias de la respuesta de cuatro docentes (Anexo A: Encuestas a Docentes) de distintas instituciones educativas de la Quito obtuvimos en resumen los siguientes resultados:

Del uso e influencia de TIC en los niños

En su mayoría, los docentes coinciden en que el uso de TIC actualmente es negativo. Reconocen la importancia y necesidad de que los niños conozcan y usen tecnología, pero aún más importante es realizarlo bajo la supervisión de un adulto. Entre los problemas que nos comunican existen actualmente mencionan el tipo de contenido que reciben los niños ya que los programas que estén mirando influenciarán mucho en su desarrollo cognitivo, verbal y social; mencionan por ejemplo que el nivel de influencia que pueden llegar a obtener las TIC se observa en la actitud que los niños quienes imitan juegos tecnológicos o información que encuentran en las redes y que si no hay control se transforman en adicción. Por otro lado, este tiempo que no usan en actividades físicas también se ve reflejado en el rendimiento de los niños al realizar trabajos lúdicos y creativos; los niños se cansan y sus manos, a pesar de ser hábiles para el manejo de TIC, presentan problemas para la manipulación psicomotriz delgada y gruesa.

También nos mencionan que el uso excesivo de TIC influye en una reducción de la imaginación de los niños, junto con esto crea problemas en la comunicación directa social ya que la gran mayoría no conoce personalmente a sus correlativos e incluso integrantes de la familia, y al encontrarse con ellos físicamente no conciben la relación directa entre el personaje virtual

plasmado en su mente como a la persona físicamente en frente de ellos, creándoles duda y miedo y orillándolos a alejarse en respuesta defensiva a una situación que los confunde.

TIC como herramientas de apoyo para la práctica de juegos físicos

Los docentes nos dijeron que la presencia de TIC al momento de desarrollar un juego grupal es contraproducente pues distrae la atención del niño sobre el juego que está realizando. Sin embargo coinciden en que puede ser una buena herramienta pre-juego, la cual motive al niño a la participación y deseo de práctica. Mencionaron como ejemplo programas de televisión como Topa, Princesa Sofia, La Casa de Mickey Mouse, My Little Pony, y Soy Luna, que incentivan al deporte y valores sociales; pero replicaron sobre la necesidad de control de los programas que ven puesto que muchos niños se ven influenciados por dibujos animados de peleas y realidades inexistentes que contradicen a las necesidades sociales presentes confundiendo al infante por su aun escasa diferenciación de la realidad y la ficción.

Entre nuestros docentes consultados la mayoría usa diferentes TIC como material de apoyo para su enseñanza; entre estas mencionaron aplicaciones específicas como son Ciberkidz y Mi Primera Escuela; otros mencionaron el uso de Youtube y ciertos sitios web como medios de ejemplificación y ampliación de conocimientos; y los que menos usaban TIC como medio para presentar canciones infantiles a los niños.

De los Juegos tradicionales como herramienta de desarrollo integral

Todos los docentes coinciden en que los juegos participativos son parte esencial de para el desarrollo íntegro del infante, el “aprender jugando”, frase repetida por algunos de los participantes. Los juegos tradicionales no se deberían perder con el tiempo ni ser reemplazados por la tecnología. A través de ellos los niños se sienten más motivados cuando juegan, comparten con sus compañeritos de mejor manera y cambian su actitud general hacia un mejor comportamiento al desarrollar actividades en grupo. Entre comentarios hubo una

exposición de que juegos grupales para muchos de los infantes de menor edad son más efectivos en su meta de desarrollo que la práctica de deportes muy normados y de mayor exigencia física, además de su facilidad de práctica en cuestión de espacios físicos.

4.10.2. Opiniones de Profesionales en Entretenimiento Infantil

Para obtener un punto de vista del estado actual de los niños de Quito que no esté ligado los centros educativos, entrevistamos a los profesionales del cuidado y entretenimiento infantil de Sanbomba, empresa dedicada al entretenimiento de niños y niñas entre 3 a 8 años, con más de 10 años de experiencia, un local de entretenimiento en Quito y profesionales para atención en lugares particulares.

En un focus group nos facilitaron su experticia en el medio el personal de Sanbomba, mencionándonos principalmente que más que los juegos, juguetes y ambiente que se creen en el lugar donde van a entretenerse los niños, es importante se mantenga un esquema de entretenimiento flexible y guiado, dentro de lo cual nos expusieron los entretenedores diarios como deben conocer sobre diversas actividades lúdicas tanto individuales como grupales para el entretenimiento y la integración de niños y niñas que en la mayoría de veces no se han visto nunca antes y que en algunos casos no tienen costumbre de verse con desconocidos sin estar bajo la mirada vigilante de sus padres.

Valeria Riera, gerente general de Sanbomba, en entrevista personal nos comentó: Nuestros entretenedores buscan siempre la interacción grupal de nuestros niños, una de sus principales herramientas son las rondas infantiles, en varias oportunidades nuestros profesionales se han encontrado con niños tímidos, tanto en nuestro centro de entretenimiento como en fiestas privadas, quienes no quieren integrarse al juego con los demás niños, es en ese momento que son mucho más útiles las rondas; las canciones a ritmo y ver a todos los niños seguir las instrucciones de nuestro entretenedor permiten al niño olvidar su temor y unirse a la acción

grupal, permitiéndole romper sus barreras e integrarse al juego con el resto de niños.

De esto también nos contó que en su centro infantil ha visto casos de niños introvertidos que aprenden a socializar, y si bien al principio se aislaban y lloraban en busca de los ojos de sus padres, al poco tiempo ves como al llegar a nuestras instalaciones el mismo niño que antes no quería separarse de sus padres, llega emocionado y entra a la carrera a jugar con los demás niños, muchas veces sin despedirse ni voltear a ver a los padres.

La interacción social basada en juegos costumbristas, como nos mencionó Daniel Silva, administrador general y entretenedor de Sanbomba, cuando lo entrevistamos personalmente, es parte básica de los shows preparados por magos, payasos y personajes de entretenimiento infantil, en el cual, basándonos en juegos de nuestra propia niñez, adaptamos al medio y al momento actos, sketches y juegos que además de divertir a los niños tengan como principal objetivo la interacción grupal entre ellos, lo que evidentemente dará por resultado la alegría y sonrisas de todos los pequeños que nos acompañan, así como de los no tan pequeños, a quienes también los hacemos participar en ciertos momentos.

En conclusión, Los docentes ratificaron la necesidad permanente del juego en el desarrollo psicomotriz y social de la niñez, y como los juegos tradicionales tienen un mayor grado de interacción física y social incidida en los niños y niñas. También la importancia de que los niños conozcan sobre las nuevas tecnología pero recalcaron que siempre debe ser bajo una responsable supervisión adulta. También la mayoría coinciden en el uso de TIC por parte de tutores y educadores como herramienta de apoyo para el desarrollo integral de los niños.

Los profesionales en el entretenimiento infantil nos dieron una clara perspectiva de que entre los juegos tradicionales, las rondas son una de las herramientas más útiles en el desarrollo social de los niños y niñas, así como son una buena fuente de ejercicio físico y que son fáciles de adaptarlas a situaciones que le sean más atractivas a niños y niñas.

5. DESARROLLO DEL PROYECTO

5.1. Propuesta

Crear una plataforma Web que se encargue de la difusión de juegos tradicionales, sus beneficios y forma de practicarlos; permitiendo a niños y niñas de una forma visual y lúdica conocer nuestros juegos tradicionales e incentive la práctica de actividades físicas y la buena convivencia grupal como parte integral de su formación personal y desarrollo costumbrista. Junto con la apropiada información a padres de familia, profesores y tutores sobre los beneficios y necesidad de realizar estas prácticas grupales para el desarrollo adecuado de las nuevas generaciones.

¿Cómo soluciona el problema?

La plataforma Web es un sistema integral conformado por:

Sitio web.- le entregará al navegante información necesaria para poder realizar juegos físicos en grupos según su edad e intereses disponiendo de contenidos como requerimientos del juego, materiales a usar para la actividad, reglas del juego, guía y sugerencias, videos explicativos de cada juego, liricas y música de acompañamiento, características pedagógicas del juego (para información de docentes, padres y tutores). También contendrá secciones de 'hazlo tú mismo' en donde encontrarán manualidades que incentiven el desarrollo motriz de la niñez.

Esto les permite tanto al niño como al tutor tener a mano toda la información necesaria para una práctica óptima de los juegos grupales. Junto con ello el uso de dibujos animados para representar e incentivar a los niños permitirá el aprendizaje del juego de una forma visual lúdica. Además, el sitio web permitirá al usuario acercarse de manera interactiva y divertida a los conocimientos que deseamos impregnar en su mente, motivándolo a replicar lo que ve, en este caso los juegos tradicionales, haciendo que el niño busque la representación en la vida real de los juegos que ve en nuestra plataforma y así encaminarlo en el desarrollo psicomotriz y

social que aportan la práctica de estas actividades.

Redes Sociales.- por las características de la población meta directa se utilizará la red social Facebook para la difusión de los distintos contenidos del sitio web, así como de beneficios de la práctica de juegos tradicionales grupales, y consejos para un buen desarrollo de la niñez. En los estudios realizados por investigadores mencionados anteriormente se evidencia el poder de las redes sociales para comunicar e influir a la sociedad, por lo cual se vuelve una gran oportunidad el uso de estos canales para la difusión de los contenidos de nuestra plataforma como parte de la estrategia de incentivo al uso y práctica de juegos grupales con soporte de nuestra información.

Como plataforma alojadora de nuestros videos se utilizará un Canal de Youtube ya que nos permite asegurar compatibilidad en la reproducción de los mismos y la capacidad de convertirse en un medio secundario de difusión, así como en una oportunidad de redito económico para la mantención del proyecto.

5.2. Brief

5.2.1. Proyecto.

Sitio web con contenido de juegos tradicionales: descripción, como jugar, materiales y valores de desarrollo físicos, psicológicos y sociales

Contiene videos demostrativos de los juegos de rondas en animación 2d

5.2.2. Objetivo.

Informar a centros de educación básica de la existencia del producto

Conseguir seguidores del producto en redes sociales.

Promocionar la práctica de juegos tradicionales en niños a través de padres, profesores y tutores.

5.2.3. Target.

5.2.3.1. Primario 1.

Escuelas Públicas y Privadas

25 a 40 años

Sexo: indiferente

Profesores de Educación básica: Directores, profesores de Educación Física, tutores de 2do a 8vo año de básica.

Estatus social medio bajo – alto

Hábitos y conductas: Uso común de redes sociales y sitios web

5.2.3.2. Primario 2.

23 a 35 años

Sexo: indiferente

Padres de familia y/o tutores

Estatus social medio bajo – medio alto

Hábitos y conductas: Uso común de redes sociales y sitios web.

5.2.3.3. Indirecto.

4 a 10 años

Sexo: indiferente

5.2.4. Medios.

Internet: website, redes sociales (Facebook), email

5.2.5. Beneficio a comunicar.

Servicio gratuito de información sobre práctica y beneficios de los juegos de rondas para el correcto desarrollo social y personal del niño

5.2.6. Timing.

Lanzamiento: 1 semana

Alimentación contante: indefinido

5.2.7. Geografía.

Área inicial: quito - ecuador

5.2.8. Presupuesto.

\$20 para lanzamiento

5.2.9. F.O.D.A.**5.2.9.1. Fortalezas.**

Servicio gratuito

Animación de alta calidad

Información de eventos locales

5.2.9.2. Oportunidades.

Único en el medio local (Quito, Ecuador) con servicio audiovisual de alta calidad.

Posibilidad de alianzas estratégicas con el Ministerio de Educación basado en apoyo a malla curricular existente.

Posibilidad de promoción y replica a través de red Educa y/o franjas de contenido educativo obligatorias en TV.

Alianzas estratégicas y/o publicidad con empresas locales de entretenimiento infantil (Ej.: Mr. Joy, Sanbomba)

5.2.9.3. Debilidades.

Nuevo en el mercado

Cantidad de información inicial

5.2.9.4. Amenazas.

Sitios similares de otros países

5.2.10. Benchmarking.

Toy Cantando:

<https://toycantando.com/>

<https://www.facebook.com/ToyCantando>

Bogotá, Colombia

Música y cuentos



Cuidado Infantil:

<http://juegos.cuidadoinfantil.net/>

<https://www.facebook.com/cuidadoinfantil>

Cosas de Peques:

<http://www.cosasdepeques.com/>



Sésamo:

<http://www.sesamo.com/>

<http://www.sesamo.com/padres-y-educadores/>

<https://www.facebook.com/sesamo>



Canales Youtube:

www.youtube.com/elreinoinfantil

<https://www.youtube.com/user/GallinaPintadita>

<https://www.youtube.com/user/EIPayasoLorito>

<https://www.youtube.com/user/ReinoMariaElenaWalsh>



5.2.11. Condiciones del producto.

Website: contenidos tipo Blog; SEO; espacios publicitarios

Fanpage

Canal Youtube

Newsletter

5.3. Diseño

Concepto de comunicación con el niño:

La forma de comunicación hacia el niño será replicando la idea del amigo imaginario, que son personajes ficticios que algunos niños crean y a los que suelen asignar un papel tutelar o lúdico.

El objetivo es reforzar la idea de un personaje en el cual confíen los niños y cuyo propósito sea encaminar a los niños a la práctica de juegos tradicionales grupales incentivando su imaginación.

Se creará un personaje, amigo imaginario, de características humanoides, que se encargue de ser quien aconseje e influencie a los niños y niñas a la práctica de juegos productivos para ellos.

A su vez, este personaje hará las funciones de presentador del producto. Para imágenes y animaciones se crearán personajes fijos que representen a niños con diversas características físicas y psicológicas (contextura física, color de piel, accesorios característicos de culturas urbanas, etc.) con los cuales puedan identificarse los usuarios.

5.3.1. Marca e identidad.

La marca debe representar todos aquellos valores que la compañía desea que el público asocie a su producto o servicio con el objetivo de diferenciarse del resto de competidores. Es la promesa a la que enfocará todas sus labores de comunicación. Habiendo definido que nuestro producto está orientado al desarrollo integral de la niñez y que como estrategia de comunicación utilizaremos un personaje voceador como parte de la identidad del producto desarrollaremos el personaje insignia, logotipo y slogan.

Del personaje: nuestro personaje es la representación de un amigo imaginario, se escogió que sea humanoide simplificado para evitar cualquier posible fobia por parte del usuario; este debe

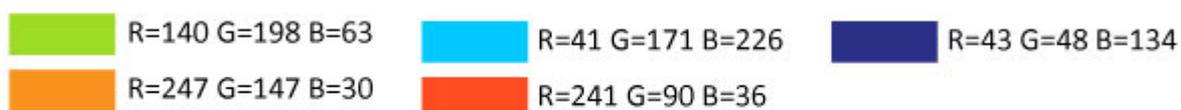
ser de carácter amigable y divertido. Su nombre será una abstracción directa de la palabra amigo: Migo.



El nombre del Sitio Web se referirá a un lugar de imaginación, creatividad y diversión; Tiene que evocar principalmente juego, diversión y aprendizaje y después de descartar muchas opciones por estar ya ocupadas a nivel nacional o internacional, y no disponer de sus dominios, apelamos a nuestro personaje Migo para nombrar a la página el club de migo: MigoClub. Y como slogan base tomaremos una de las frases utilizada por los docentes entrevistados “jugar es crecer”.

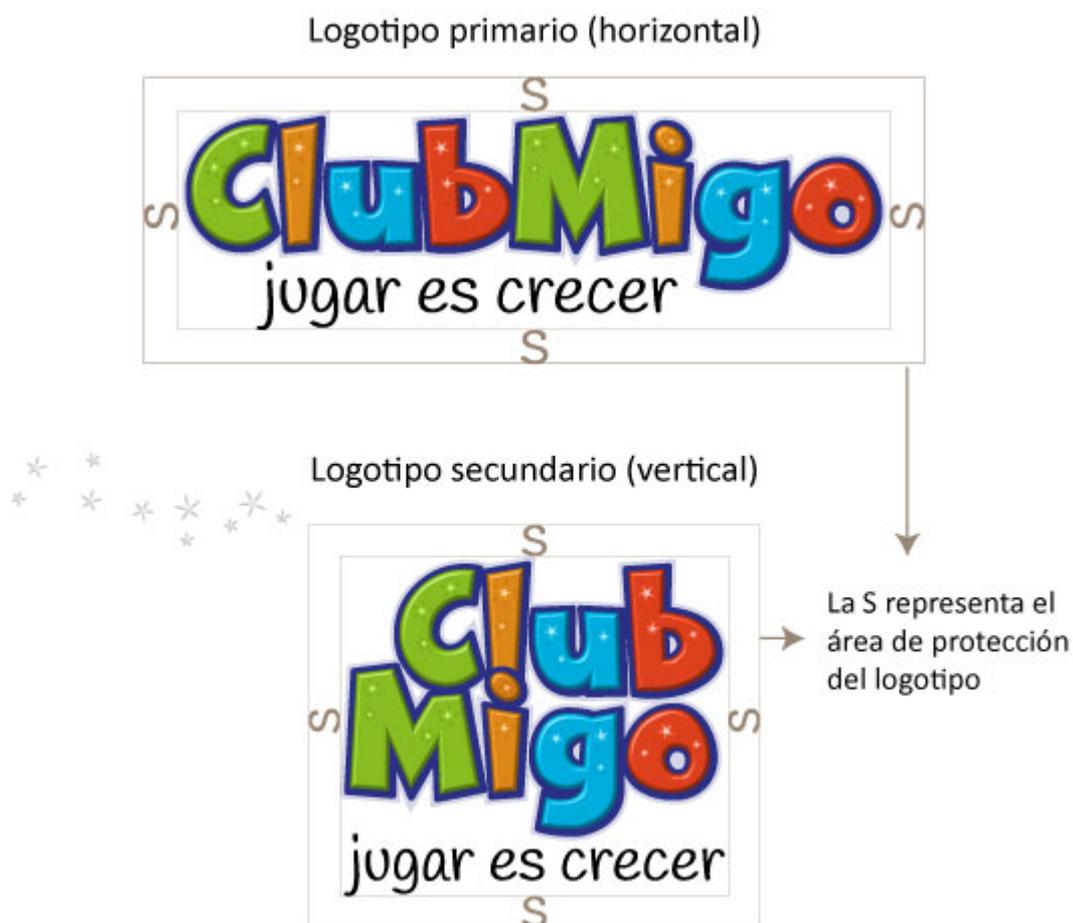
El logotipo es la representación gráfica de la compañía. Se podrá utilizar en sus dos estructuras horizontal y vertical.

Paleta Cromática



Tipografía de Slogan: Handlee Regular

jugar es crecer

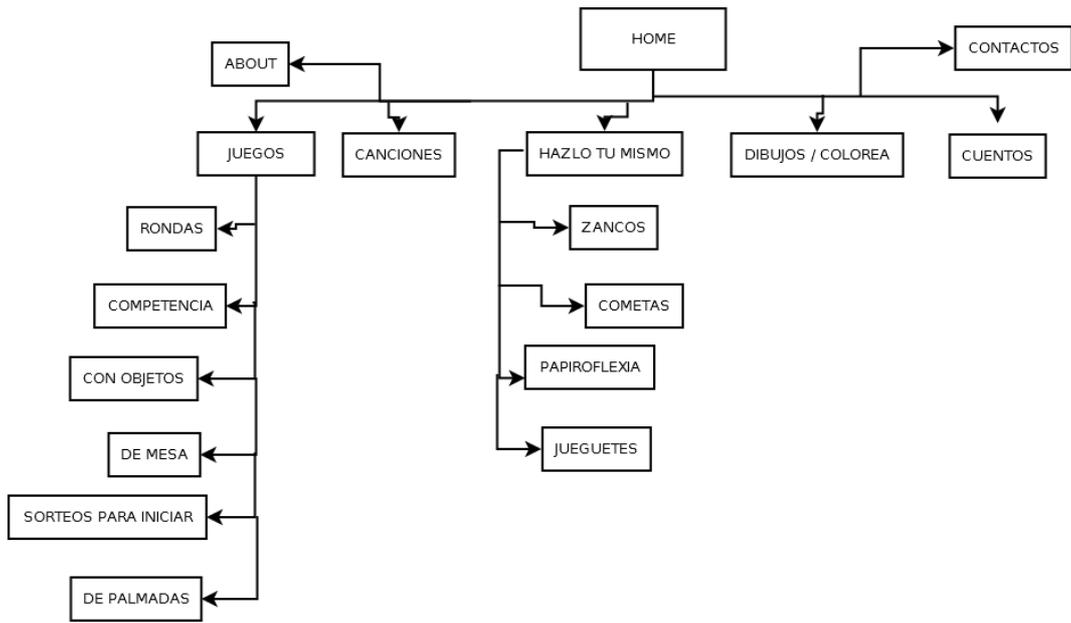


5.3.2. Sitio web.

Se creará un sitio web responsivo de contenido vertical y optimizado para la propagación de sus contenidos a través de redes sociales. Para el mejor servicio del sitio se incorporará contenidos alternos que de diversos juegos tradicionales, y otros tipos de contenidos que puedan ser favorables para el desarrollo de diversas habilidades del niño. Pero siempre manteniendo como tema principal a los juegos tradicionales grupales como las rondas.

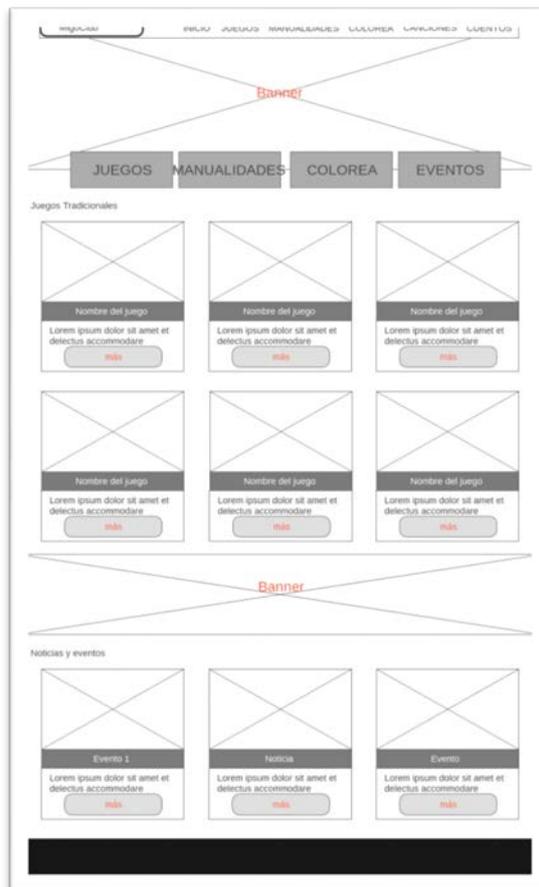
Entre los contenidos elegidos como complementos del sitio web están las secciones de: cuentos infantiles, canciones, colorear y manualidades. Además existirá una sección de noticias por la cual se buscará la promoción de eventos culturales para niños y niñas como funciones de teatro, así como de nuestras propias actividades precursoras de los juegos tradicionales grupales en colegios en lugares públicos.

5.3.2.1. Flujograma

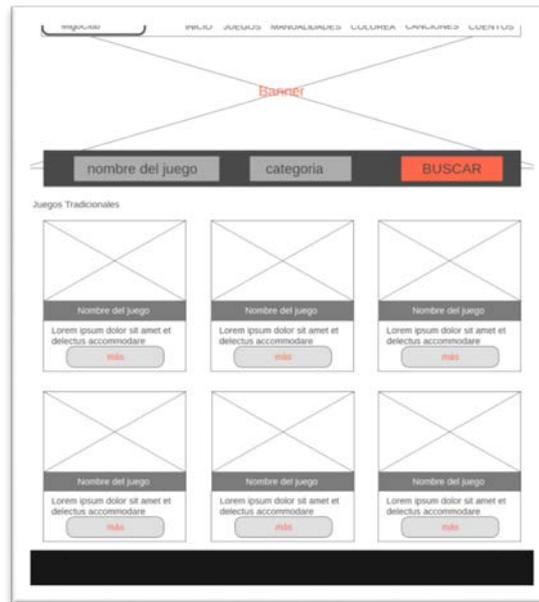


5.3.2.2. Wireframes

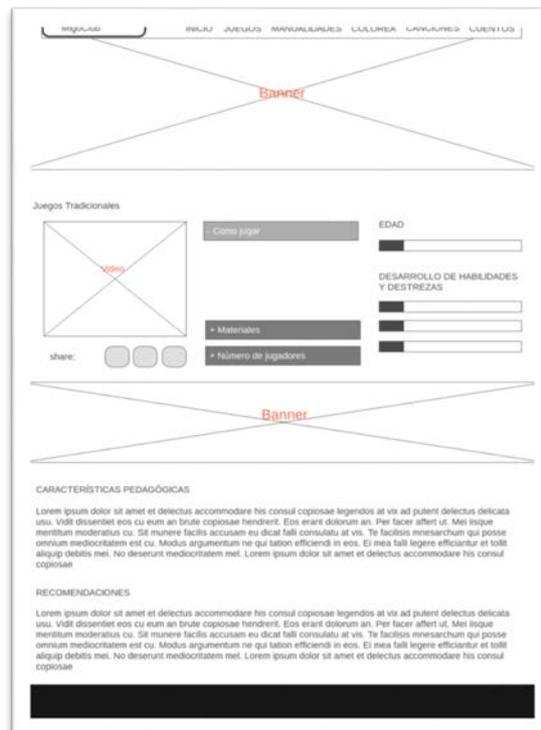
Página principal:



Sección juegos tradicionales:



Página juego tradicional:



5.3.2.3. Layouts

El sitio web fue desarrollado en el CMS Wordpress, con el objetivo de facilitar la carga de nuevo material y de igual manera el compartir las paginas en redes sociales. El diseño del sitio es de

base blanca combinado con objetos en colores vivos que llamen la atención del navegante. Se realizará la respectiva configuración SEO para los buscadores y se vinculará con las redes sociales del producto antes del lanzamiento. Si bien la estructura general del sitio web es fija, la compensación de interactividad deberá estar directamente en sus contenidos, teniendo así que la mayoría de botones deberán tener efectos de sonido, y los banners en su mayoría ser animados; el despliegue de datos también se animará en su primera aparición, y se manejará imágenes animadas (ej.: gifs) para llamar la atención de los usuarios hacia el área de acción.

Página principal:

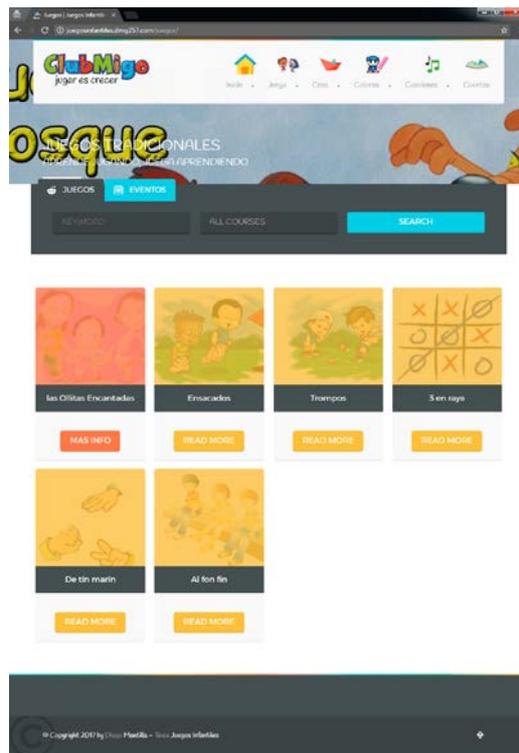


NOTICIAS Y EVENTOS

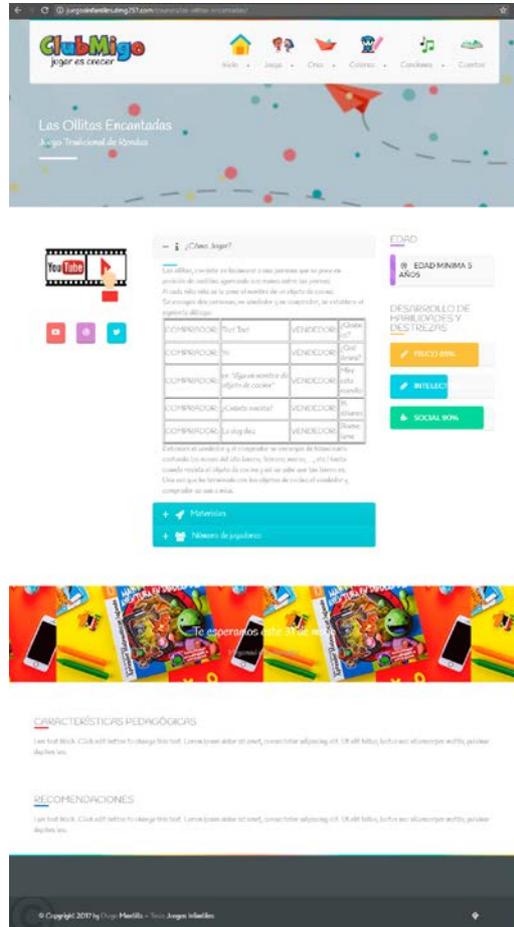
NO TE PERDAS NUESTRAS ÚLTIMAS NOVEDADES



Sección juegos:



Página de juego tradicional:



5.3.3. Dibujos animados de juegos.

Se desarrollará animaciones con niños practicando un juego tradicional, esto servirá tanto como soporte visual de como practicar el juego como de incentivo al deseo del niño vidente. Para que los niños se puedan sentir identificados directamente al mirar las animaciones se prepararon ocho personajes base que representen a niños de diversas etnias, así como a diversas culturas urbanas.

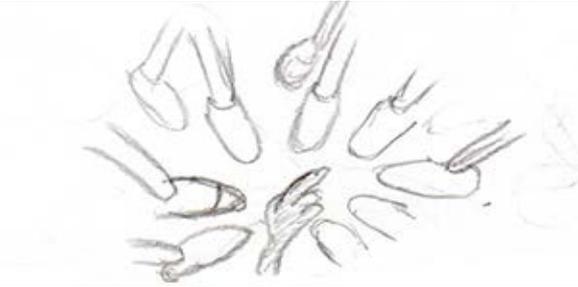
5.3.3.1. Personajes.

PERSONAJE	DESCRIPCIÓN	PERSONAJE	DESCRIPCIÓN
	Nombre: Lily Etnias: Cultura urbana: Rock/Punk		Nombre: Marc Etnias: mestizo Cultura urbana: Popular
	Nombre: Emy Etnias: blanca Cultura urbana: Hipster		Nombre: Kevin Etnias: blanco Cultura urbana: Skater
	Nombre: Nat Etnias: indigena Cultura urbana: Pop/tradicional		Nombre: Manu Etnias: mulato Cultura urbana: Hip Hop

	<p>Nombre: Mary</p> <p>Etnias:</p> <p>Afrodescendiente</p> <p>Cultura urbana:</p> <p>Tropical</p>		<p>Nombre: Joel</p> <p>Etnias:</p> <p>Afrodescendiente</p> <p>Cultura urbana:</p> <p>Reggae/Rastafary</p>
---	---	--	---

5.3.3.2. Guión gráfico.

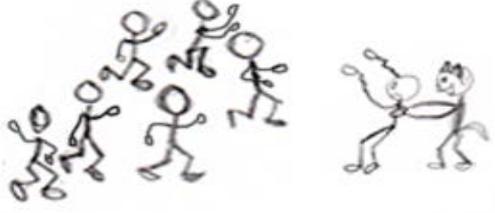
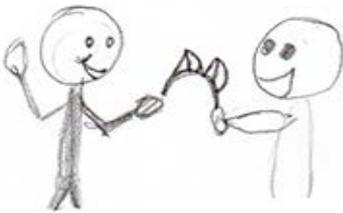
Se preparó un storyboard para desarrollar la animación correspondiente al juego tradicional conocido como “El lobo Feroz” o “Juguemos en el Bosque”.

STORYBOARD	
	
<p>Descripción: Tilt down plano general Niños jugando en el patio en diferentes grupos. Uno de ellos aparece en primer plano (Mark) en la esquina inferior derecha y se queda viendo a los demás</p> <p>Audio: sonido ambiental parque y niños jugando</p>	<p>Descripción: primer plano niño Mark pensando, Migo aparece a su lado y le dice al oído: ¿Quieres que jueguen todos juntos verdad? Qué te parece si juegan al Lobo Feroz! Audio: ambiental patio de fondo Loc Migo: ¿Quieres que jueguen todos juntos verdad? Qué te parece si juegan al Lobo Feroz!</p>
	
<p>Descripción: plano general Niños jugando en el patio en diferentes grupos. Mark en primer plano llama la atención de los chicos diciendo: ¡Hey chicos! ...¡vamos a jugar todos al Lobo Feroz! Los niños regresan a ver a mark y asientan con</p>	<p>Descripción: primer plano zapatos de niños Todos los niños juntan sus pies en el centro. Mark con su mano comienza a apuntar zapatos mientras recita: “Zapatito cochinito cambia de piecito...” los niños van cambiando de pie y saliendo según sean señalados ya que el ultimo</p>

<p>alegría mientras se acercan a él</p> <p>Audio: sonido ambiental parque y niños jugando</p> <p>Loc. Mark: ¡Hey chicos! ...¡vamos a jugar todos al Lobo Feroz!</p>	<p>será quien comience como lobito</p> <p>Audio: sonido ambiental parque</p> <p>Loc. Mark: "Zapatito cochinito cambia de piecito..."</p>
	
<p>Descripción: plano general. Paneo lateral desde lobo hasta niños en ronda</p> <p>Se ve al niño designado como lobo pararse a un lado mientras se coloca unas orejas de lobo.</p> <p>Continua paneo hasta llegar a niños reunidos en círculo quienes comienzan a moverse alrededor del círculo cantando: Juguemos en el bosque mientras el lobo no está/biz....</p> <p>Al terminar la copla se detienen y regresan todo a ver al lobo y le dicen: ¿Lobo esta?</p> <p>Audio: sonido ambiental parque y niños jugando</p> <p>Loc. 7 niños: Juguemos en el bosque mientras el lobo no está/biz....</p> <p>¿Lobo esta?</p>	<p>Descripción: plano medio niño lobo</p> <p>Niño lobo bosteza, se despereza y se frota los ojos mientras dice: Me estoy levantando</p> <p>Audio: ambiental patio de fondo</p> <p>Loc Niño lobo: Me estoy levantando</p>
	
<p>Descripción: plano general niños en ronda</p> <p>Niños reunidos en círculo quienes comienzan a moverse de nuevo alrededor del círculo cantando: Juguemos en el bosque mientras el lobo no está/biz....</p> <p>Al terminar la copla se detienen y regresan todo a ver al lobo y le dicen: ¿Lobo esta?</p> <p>Audio: sonido ambiental parque y niños jugando</p> <p>Loc. 7 niños: Juguemos en el bosque mientras el</p>	<p>Descripción: plano general niño lobo</p> <p>Niño lobo realizando mímica de estar duchándose dice: Me estoy bañando</p> <p>Audio: ambiental patio de fondo</p> <p>Loc Niño lobo: Me estoy bañando</p>

<p>lobo no está/biz.... ¿Lobo esta?</p>	
	
<p>Descripción: plano general niños en ronda Niños reunidos en círculo quienes comienzan a moverse de nuevo alrededor del círculo cantando: Juguemos en el bosque mientras el lobo no está/biz.... Al terminar la copla se detienen y regresan todo a ver al lobo y le dicen: ¿Lobo esta?</p> <p>Audio: sonido ambiental parque y niños jugando Loc. 7 niños: Juguemos en el bosque mientras el lobo no está/biz.... ¿Lobo esta?</p>	<p>Descripción: plano general niño lobo Niño lobo realizando mímica de estar vistiéndose: Me estoy poniendo el pantalón</p> <p>Audio: ambiental patio de fondo Loc Niño lobo: Me estoy poniendo el pantalón</p>
	
<p>Descripción: plano general niños en ronda Niños reunidos en círculo quienes comienzan a moverse de nuevo alrededor del círculo cantando: Juguemos en el bosque mientras el lobo no está/biz.... Al terminar la copla se detienen y regresan todo a ver al lobo y le dicen: ¿Lobo esta?</p> <p>Audio: sonido ambiental parque y niños jugando Loc. 7 niños: Juguemos en el bosque mientras el lobo no está/biz.... ¿Lobo esta?</p>	<p>Descripción: plano general niño lobo Niño lobo realizando mímica de estar atándose los cordones: Me estoy poniendo los zapatos</p> <p>Audio: ambiental patio de fondo Loc Niño lobo: Me estoy poniendo los zapatos</p>

	
<p>Descripción: plano general niños en ronda Niños reunidos en círculo quienes comienzan a moverse de nuevo alrededor del círculo cantando: Jugaremos en el bosque mientras el lobo no está/biz.... Al terminar la copla se detienen y regresan todo a ver al lobo y le dicen: ¿Lobo esta?</p> <p>Audio: sonido ambiental parque y niños jugando Loc. 7 niños: Jugaremos en el bosque mientras el lobo no está/biz.... ¿Lobo esta?</p>	<p>Descripción: plano medio niño lobo Niño lobo realizando mímica de estar peinándose: Me estoy peinando</p> <p>Audio: ambiental patio de fondo Loc Niño lobo: Me estoy peinando</p>
	
<p>Descripción: plano general niños en ronda Niños reunidos en círculo quienes comienzan a moverse de nuevo alrededor del círculo cantando: Jugaremos en el bosque mientras el lobo no está/biz.... Al terminar la copla se detienen y regresan todo a ver al lobo y le dicen: ¿Lobo esta?</p> <p>Audio: sonido ambiental parque y niños jugando Loc. 7 niños: Jugaremos en el bosque mientras el lobo no está/biz.... ¿Lobo esta?</p>	<p>Descripción: plano americano niño lobo Niño lobo levanta los brazos hacia el frente y en actitud cazadora dice: Estoy saliendo para comérmelos a todos! Y sale corriendo</p> <p>Audio: ambiental patio de fondo Loc Niño lobo: Estoy saliendo para comérmelos a todos!</p>

	
<p>Descripción: plano general niños en ronda Niños reunidos en círculo se asustan al oír al lobo y salen corriendo hacia el lado contrario para escapar.</p> <p>Audio: sonido ambiental parque y niños jugando 7 niños: gritos de miedo</p>	<p>Descripción: plano general niño lobo Lobo corriendo detrás de niños</p> <p>Audio: ambiental patio de fondo Loc Niño lobo: grrrr.. me los comeré</p>
	
<p>Descripción: plano general niños y lobo Corriendo mientras lobo los persigue</p> <p>Audio: sonido ambiental parque y niños jugando 7 niños: gritos de miedo</p>	<p>Descripción: plano general niño lobo Lobo corriendo atrapa a uno de los niños</p> <p>Audio: ambiental patio de fondo Loc Niño lobo: te atrapé!</p>
	
<p>Descripción: plano general niños y lobo Todos los niños regresan para ver quien fue capturado y reiniciar el juego con el nuevo lobo</p> <p>Audio: sonido ambiental parque y niños jugando 7 niños: riendo</p>	<p>Descripción: plano americano lobo y capturado Lobo entrega orejas de lobo a niño capturado quien acepta feliz</p> <p>Audio: ambiental patio de fondo Loc Niño lobo: es tu turno</p>

	
<p>Descripción: plano general niños y lobo Todos los niños regresan a la ronda mientras el nuevo lobo se acomoda sus orejas. Estos comienzan a rondar y recitar el juego desde el principio: Juguemos en el bosque mientras el lobo no está/biz....</p> <p>Tilt up al cielo y cierre a pantalla blanca.</p> <p>Audio: sonido ambiental parque y niños jugando Loc. 7 niños: Juguemos en el bosque mientras el lobo no está/biz.... Fade out</p>	

5.4. Plan de Mercadeo

Para conseguir nuestro objetivo apoyar al desarrollo integral de los niños necesitamos que nuestra herramienta sea conocida por la mayor cantidad de gente posible. Hemos planteado una estrategia de difusión y posicionamiento en tres etapas, que nos permita un acercamiento progresivo a nuestro target meta con un alcance pequeño de contenidos mientras seguimos aumentando nuestros servicios y a esperas de una retroalimentación para mejorar nuestra plataforma.

5.4.1. Primera etapa.

Lanzamiento y presentación de nuestro producto por medios digitales.

5.4.1.1. Marketing directo.

Emailing:

Correo Invitación.- Presentación formal de la plataforma, conteniendo:

- Beneficios gratuitos del producto como herramienta de apoyo al docente.

- Objetivos de la empresa
- Solicitud de retroalimentación y participación activa en plataforma

Público: Institutos de educación básica en Quito

Costo: \$ 140,00 (costo promedio actual por 1 envío a base de datos específica en empresas que ofrecen servicio de e-mailing en Ecuador).

ASUNTO Enhorabuena por su excelente Institución Educativa

Hola, soy Migo

Quiero aprovechar este mail para comentarte mis novedades!

Soy una nueva propuesta de apoyo al desarrollo integral de nuestros niños. Mi principal objetivo es incentivar su imaginación y su deseo por practicar juegos grupales que los ayuden en el desarrollo de habilidades sociales y psicomotoras.

Visita y prueba nuestras herramientas.
Es totalmente GRATIS!



ClubMigo

jugar es crecer

Ingresa a www.clubmigo.com y encontrarás:

Juegos Tradicionales con:
Ej: Las Ollas Encantadas, El Lobo Feroz, el Florón, el Gato y el Ratón, y muchos más.

Descripción y guía de cada juego

Materiales necesarios para jugar

Recomendaciones

Habilidades y destrezas a desarrollar

Características Pedagógicas del juego

Edades recomendadas para practicarlos

Y videos con nuestros personajes animados divirtiéndose jugando nuestros juegos tradicionales



También encontrarás:

Manualidades Cuentos Canciones Dibujos

Noticias sobre eventos para niños en la ciudad de Quito y sus alrededores.

Estimada *Nombre Institución Educativa*,

Este es un proyecto de desarrollo académico para el bienestar de la sociedad. Nuestro servicio es completamente gratuito, sin necesidad de suscripciones.

Nuestro objetivo es entregar a educadores, tutores y padres una herramienta con la cual puedan guiar a sus niños en la práctica de juegos grupales que les permita un desarrollo integral para que al ser adultos cumplan un positivo dentro de la sociedad.

Sus preguntas, comentarios y sugerencias serán siempre bienvenidos como parte fundamental del crecimiento de este proyecto.

Atentamente,
Staff MigoClub
info@migoclub.com

Correo Informativo.- Información sobre beneficios gratuitos de la plataforma

Público: Padres de familia de 23 a 40 años en Quito.

Costo: \$ 00,00 (no tiene costo por usarse nuestra propia base de datos)

ASUNTO *Hola Nombre de contacto*, Un breve mail para contarte mi nuevo proyecto

Hola, soy Migo

Quiero aprovechar este mail para comentarte mis novedades!

Soy una nueva propuesta de apoyo al desarrollo integral de nuestros niños. Mi principal objetivo es incentivar su imaginación y su deseo por practicar juegos grupales que los ayuden en el desarrollo de habilidades sociales y psicomotoras.

Visita y prueba nuestras herramientas.
Es totalmente GRATIS!



ClubMigo
jugar es crecer

Ingres a www.clubmigo.com y encontrarás:

Juegos Tradicionales con:
Ej.-Las Ollitas Encantadas, El Lobo Feroz, el Florón, el Gato y el Ratón, y muchos más.

Descripción y guía de cada juego

Materiales necesarios para jugar

Recomendaciones

Habilidades y destrezas a desarrollar

Características Pedagógicas del juego

Edades recomendadas para practicarlos

Y videos con nuestros personajes animados divirtiéndose jugando nuestros juegos tradicionales



También encontrarás:

Manualidades Cuentos Canciones Dibujos Noticias sobre eventos para niños en la ciudad de Quito y sus alrededores.

Hola *Nombre del Contacto*,

Este es un proyecto de desarrollo académico para el bienestar de la sociedad. Nuestro servicio es completamente gratuito, sin necesidad de suscripciones.

Nuestro objetivo es entregar a educadores, tutores y padres una herramienta con la cual puedan guiar a sus niños en la practica de juegos grupales que les permita un desarrollo integral para que al sesr adultos cumplan un positivo dentro de la sociedad.

Atentamente,
Staff MigoClub
info@migoclub.com

5.4.1.2. Social media.

Campaña Seguidores Facebook (Facebook Ads).

Concepto: Los juegos grupales aumentan el desarrollo social y las habilidades motrices de tu hijo.

Edad: 23 a 45 años

Ubicación: Quito

Lista de intereses: hijo/a, niño/a, niñez, infantil, educación, juegos infantiles, escuela, bebe, parvulario.

Costo: \$ 10,00

Tiempo: 7 días



Campaña Viral Facebook (Fanpage).

Concepto 1: Tips para el desarrollo social y/o de habilidades motrices de tu hijo.

Edad: indefinido

Ubicación: Quito

Lista de intereses: indefinido

Costo: \$ 00,00

Tiempo: indefinido



Concepto2: nostalgia, diversión viendo dibujos animados jugando rondas

Edad: indefinido

Ubicación: Quito

Lista de intereses: indefinido

Costo: \$ 00,00

Tiempo: indefinido

5.4.1.3. SEM (Search Engine Marketing).

Promoción de sitio Web (Google Search & Display)

Concepto: Los juegos grupales aumentan el desarrollo social y las habilidades motrices de tu hijo.

Edad: 23 a 45 años

Ubicación: Quito

Lista de intereses: hijo, niño, infantil, educación, juegos infantiles, escuela, bebe, parvulario

Costo: \$ 10,00

Tiempo: 7 días



Corto animado de 10 segundos para Red Google Display

5.4.1.4. Alianzas estratégicas y espacios publicitarios.

Promoción con centros de entretenimiento infantil. Ej.: Sanbomba, Fantasías Vera.

Participación estratégica con Marty el Marciano, libro de realidad aumentada para niños.

5.4.2. Segunda etapa.

Inmersión y presentación física participativa de nuestro producto con el público

5.4.2.1. Participativo directo.

Concepto 1: Acercamiento directo a las instituciones educativas (previa cita) para realizar eventos de participación colectiva con asesoría de nuestro personal y presencia visual de nuestros personajes junto con el uso adecuado de nuestra plataforma WEB. “todos a divertirnos jugando rondas”.

Ubicación: Quito

Costo: por definir (se recomienda conseguir auspiciantes)

Tiempo: 1 a 2 visitas semanales

Concepto 2: Evento público de participación colectiva con asesoría de nuestro personal y presencia visual de nuestros personajes junto con el uso adecuado de nuestra plataforma WEB.

“todos a divertirnos jugando rondas”.

Ubicación: Quito (centro comercial, parque público)

Coste: por definir (se recomienda conseguir auspiciantes)

Tiempo: 1 vez a la semana

5.4.2.2. Social media.

Reto Viral:

Concepto 1: retar a la gente, tanto adultos como niños, a filmarse practicando un juego de ronda tradicional en un lugar público (parque, centro comercial, calle de condominio) y subirlo a las redes sociales con un hashtag identificativo (Ej.: #jugandorondas).

Ubicación: Quito (no restrictivo)

Coste: por definir (se recomienda conseguir auspiciantes para ofrecer incentivos)

Tiempo: 1 mes



5.4.3. Tercera etapa.

Expansión del alcance del producto hacia medios tradicionales.

5.4.3.1. Medios tradicionales.

Inserción en Televisión nacional de nuestras animaciones, de la participación en colegios y de eventos públicos realizados, a través de las franjas educativas obligatorias.

Concepto 1: Rondas, una tradición que perdura en nuestro Ecuador

Ubicación: Ecuador

Medio: canales nacionales de televisión

Costo: por definir

Tiempo: por definir

6. CONCLUSIONES

El proceso de realización de este proyecto ha llevado muchos cambios, desde las primeras ideas en búsqueda de rescatar juegos y juguetes tradicionales hasta al final encontrar el verdadero motivo de porque fueron creados muchos juegos que han perdurado por generaciones como una tradición que representa la cultura de una o varias comunidades y su real importancia dentro del desarrollo social de los nuevos individuos.

Conocer que los juegos se originaron no solo para mantener entretenidos a los niños como es el común pensar actual, ni tan solo para desarrollar habilidades motrices y de defensa como pensaba yo, sino que también cumplen una función de enseñanza en participación y roles sociales permitiendo al nuevo ser aprender y comprender como vivir en comunidad y las funciones que ocupará al llegar a su adultez me fue una sorpresa. Esta nueva información me puso a meditar sobre como nuestra sociedad organizó nuestro sistema de aprendizaje en las últimas cuatro décadas; talvez deberíamos regresar la vista hacia las formas básicas de aprendizaje que teníamos hace siglos y cambiar muchos de los “textos” monótonos por juegos que nos enseñen de una forma divertida las reglas y roles que deberemos cumplir en nuestra adultez.

Al ser un proyecto que se fue realizando en varias etapas durante un largo tiempo pude ver como el avance tecnológico forzó al cambio de los primeros esquemas gráficos y de interface propuestos. Siempre debemos mantener nuestros productos a la vanguardia; anteaer las páginas web interactivas se creaban en flash; ayer las mejores páginas eran minimalistas, de un solo pantallazo y se programaba una segunda página exclusiva para dispositivos móviles; hoy son plataformas de navegación vertical que se adaptan por si mismas a todo tipo de pantalla y dispositivo; mañana aún no sabemos, pero tenemos que estar listos para actualizar y mantener

nuestros productos al día.

Si bien realizar proyectos con fines sociales nos genera una riqueza de espíritu invaluable, debemos analizar también nuestra necesidad económica para poder vivir en una sociedad capitalista. Necesitamos calcular el tiempo y material humano que invertiremos en este tipo de proyectos y la necesidad de que se vuelvan rentables de una u otra forma. Viendo el tiempo que toma la realización principalmente de las animaciones propuestas en este proyecto concluí en la imperiosa necesidad de para poder continuar y mantener el proyecto es mandatorio que las mismas se conviertan en un producto comercial; buscar su venta directa como serie de cortos animados para televisión podría ser una buena alternativa, idea que, valga recalcar, colaboraría con nuestro objetivo social primordial de incentivar al niño a la práctica de juegos grupales.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

(s.f.).

Aldea Muñoz, S. (2004). La influencia de la nueva televisión en las emociones y en la educación de los niños. *Revista Internacional de Psicología - Instituto de la Familia Guatemala*, Vol.5 No.2.

Del Carmen, Y. (22 de Junio de 2014). *La influencia de los programas de televisión en el lenguaje de los niños*. Obtenido de yasmineckl:

<https://yasmineckl.wordpress.com/2014/06/22/la-influencia-de-los-programas-de-television-en-el-lenguaje-de-los-ninos/>

Del Moral Pérez, M., Villalustre Martínez, L., & Neira Piñeiro, M. (2010). La asimilación cognitiva infantil de los estereotipos representados a través de los dibujos animados. *Observatorio (OBS*) Journal*, vol.4 - nº3, 89-105.

Falbe, T. (10 de Agosto de 2015). *Designing Web Interfaces For Kids*. Obtenido de <https://www.smashingmagazine.com/2015/08/designing-web-interfaces-for-kids/>

Garaigordobil Landazabal, M., & Fagoaga Azumendi, J. M. (2006). *Juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros educativos*. España: Subdirección General de Información y Publicaciones.

Hernández Requena, S. (2008). El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en el proceso de aprendizaje. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 26-35.

Idrovo Villaroel, J. (2006). *Crear para jugar y jugar para pensar*. Ibarra: Identidad Gráfica.

Monjo Palau, T. (Febrero de 2011). *Diseño de Interfaces Multimedia*. Obtenido de Universidad

Abierta de Cataluña:

http://cv.uoc.edu/annotation/77847c78a26395a6bb77f8e08b504b8a/485065/PID_00159828/modul_1.html#w26aab5b9b3

Nielsen, J. (13 de Septiembre de 2004). *The Need for Web Design Standards*. Obtenido de

Nielsen Norman Group - Evidence-Based User Experience Research, Training, and

Consulting: <https://www.nngroup.com/articles/the-need-for-web-design-standards/>

Nielsen, J. (13 de Septiembre de 2010). *Children's Websites: Usability Issues in Designing for*

Kids. Obtenido de Nielsen Norman Group - Evidence-Based User Experience Research,

Training, and Consulting: [https://www.nngroup.com/articles/childrens-websites-](https://www.nngroup.com/articles/childrens-websites-usability-issues/)

[usability-issues/](https://www.nngroup.com/articles/childrens-websites-usability-issues/)

Öfele, M. R. (Marzo de 1999). *Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas*.

Obtenido de efdeportes.com: <http://www.efdeportes.com/efd13/juegtra.htm>

Ortega Gutiérrez, E. (2012). Aprendices, emprendedores y empresarios. En F. C. Néstor García

Canclini, *JÓVENES, CULTURAS URBANAS Y REDES DIGITALES* (págs. 111-128). Barcelona:

Ariel.

Peña, J. A. (2010). *Color como herramienta para el diseño infantil*. S/E.

Piaget, J. (1986). *La epistemología genética*. Madrid: Debate.

Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants*. Obtenido de marcprensky.com:

[http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-](http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf)

[%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf](http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf)

Sánchez, N. D. (2001). *Juegos tradicionales, Más allá del jugar*. Funlibre.

Stephens, K. (marzo/abril de 2009). *imaginative play during childhood: required for reaching*

full potential. Obtenido de <http://www.issa.nl/members/articles/pdf/5018653.pdf>

Unger, T. (2015). *Guía Definitiva Para Construir Aplicaciones Para Niños*. Obtenido de

<https://www.toptal.com/designers/interactive/gu%C3%ADa-definitiva-para-construir-aplicaciones-para-ni%C3%B1os/es>

Vigotsky S., L. (2009). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. España: Book-Print.

8. ANEXO A: ENCUESTAS A DOCENTES

Encuesta 1: TIC y desarrollo Infantil

-TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación)-

Datos del Docente

Nombre del Docente: Karla Imbaquingo

Título del Docente: Lic. Educación

Años de experiencia en educación: 12 años

Institución en la que trabaja: Los Girasoles

Preguntas

Pregunta 1. En su experiencia, ¿el uso de dispositivos como smartphones, tablets y computadores por parte de los niños en su tiempo de ocio es apropiado? ¿Cuánto los influencia?

Respuesta: Es de suma importancia que los niños conozcan y usen la tecnología, pero es aún más importante que los papás controlen el uso de los mismos, tanto en tiempo y programas y juegos que los niños están mirando ya que estos influyen muchísimo en el desarrollo cognitivo, verbal y social de los niños.

Pregunta 2. En su experiencia, ¿qué influencia han tenido los smartphones, tablets y computadores en el desarrollo social de los niños? ¿Positiva, negativa o ninguna y por qué?

Respuesta: Dependiendo el uso, y el tiempo que les permiten los papas, si los niños no tienen un tiempo de uso de tablet, computador y/o herramienta tecnológica, su desarrollo social va afectar de manera negativa, ya que su vínculo social sería únicamente la tablet, al contrario de

si tiene parámetros para el uso del mismo.

Pregunta 3. En su experiencia, ¿qué influencia han tenido los smartphones, tablets y computadores en el desarrollo Psicomotriz de los niños? ¿Positiva, negativa o ninguna y por qué?

Respuesta: Depende del uso, existen programas muy buenos que ayudan en el desarrollo motriz, tenemos que ayudarnos de la tecnología para el bienestar de los niños, tomando en cuenta que en un futuro los cuadernos posiblemente desaparezcan. Todo extremo es malo, el uso excesivo y el no uso.

Pregunta 4. ¿Pueda ser útil el uso de internet (página web, Facebook, Youtube) para incentivar al niño a practicar juegos grupales?

Respuesta: En mi criterio, no. El uso de herramientas tecnológicas no permite trabajar la parte grupal, es por este motivo que debe existir control en el uso de los mismos.

Pregunta 5. ¿Cree que los dibujos animados pueden ser una herramienta para enseñar e incentivar a un niño a practicar un juego?

Respuesta: Si, existen programas como Topa, Princesa Soía, La Casa de Mickey Mouse, My Little Pony, soy Luna, que incentivan al deporte y nos ayuda a que los niños sigan el buen ejemplo en cuanto a deporte y en el mejor de los casos, valores.

Pregunta 6. ¿Utiliza alguna plataforma interactiva (ej.: videojuegos, videos en Youtube, etc.) para incentivar el desarrollo social o psicomotriz de sus alumnos?

Respuesta: Sí, Mi Primera Escuela y Cyberkidz son los que más nos gusta usar

Pregunta 7. ¿Qué opina de los juegos tradicionales grupales (Ejemplo: rondas como las ollitas, el lobo feroz, etc.), como herramientas para el desarrollo social y físico de la infancia?

Respuesta: Es una maravilla, los niños se sienten más motivados cuando juegan y realizan este tipo de actividades

Pregunta 8. ¿Cree que un sitio web con descripciones de como jugar, videos animados y características pedagógicas pueda ser una buena herramienta para Padres, tutores y docentes para incentivar a los niños a la práctica de juegos tradicionales grupales?

Respuesta: Seria grandioso, esto es lo que falta

Encuesta 2: TIC y desarrollo Infantil

-TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación)-

Datos del Docente

Nombre del Docente: Andrea Pacheco

Título del Docente: Parvularia

Años de experiencia en educación: 7 años

Institución en la que trabaja: Centro infantil Chiki-tines House

Preguntas

Pregunta 1. En su experiencia, ¿el uso de dispositivos como smartphones, tablets y computadores por parte de los niños en su tiempo de ocio es apropiado? ¿Cuánto los influencia?

Respuesta: No es provechoso

Pregunta 2. En su experiencia, ¿qué influencia han tenido los smartphones, tablets y computadores en el desarrollo social de los niños? ¿Positiva, negativa o ninguna y por qué?

Respuesta: Negativa, ya que pierden mucha comunicación y juegos entre ellos. La imaginación de los niños/as se ha ido perdiendo poco a poco

Pregunta 3. En su experiencia, ¿qué influencia han tenido los smartphones, tablets y computadores en el desarrollo Psicomotriz de los niños? ¿Positiva, negativa o ninguna y por qué?

Respuesta: Ninguna

Pregunta 4. ¿Pueda ser útil el uso de internet (página web, Facebook, Youtube) para incentivar al niño a practicar juegos grupales?

Respuesta: No

Pregunta 5. ¿Cree que los dibujos animados pueden ser una herramienta para enseñar e incentivar a un niño a practicar un juego?

Respuesta: Si

Pregunta 6. ¿Utiliza alguna plataforma interactiva (ej.: videojuegos, videos en youtube, etc.) para incentivar el desarrollo social o psicomotriz de sus alumnos?

Respuesta: Si, las canciones

Pregunta 7. ¿Qué opina de los juegos tradicionales grupales (Ejemplo: rondas como las ollitas, el lobo feroz, etc.), como herramientas para el desarrollo social y físico de la infancia?

Respuesta: Me parece muy interesante, es una tradición que no debería perder con el tiempo y peor aún ser reemplazada por la tecnología.

Pregunta 8. ¿Cree que un sitio web con descripciones de como jugar, videos animados y características pedagógicas pueda ser una buena herramienta para Padres, tutores y docentes para incentivar a los niños a la práctica de juegos tradicionales grupales?

Respuesta: No

Encuesta 3: TIC y desarrollo Infantil

-TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación)-

Datos del Docente

Nombre del Docente: Johanna Almeida

Título del Docente: Master en Gerencia educativa

Años de experiencia en educación: 12 años

Institución en la que trabaja: El Rosal

Preguntas

Pregunta 1. En su experiencia, ¿el uso de dispositivos como smartphones, tablets y computadores por parte de los niños en su tiempo de ocio es apropiado? ¿Cuánto los influencia?

Respuesta: Si es apropiado y ayuda a desarrollar ciertas destrezas y habilidades.

Pregunta 2. En su experiencia, ¿qué influencia han tenido los smartphones, tablets y computadores en el desarrollo social de los niños? ¿Positiva, negativa o ninguna y por qué?

Respuesta: Negativa, porque no existe la comunicación directa con la sociedad.

Pregunta 3. En su experiencia, ¿qué influencia han tenido los smartphones, tablets y computadores en el desarrollo Psicomotriz de los niños? ¿Positiva, negativa o ninguna y por qué?

Respuesta: Positiva pero controlado por un adulto siempre.

Pregunta 4. ¿Pueda ser útil el uso de internet (página web, Facebook, Youtube) para incentivar al niño a practicar juegos grupales?

Respuesta: Depende de la edad niño y del tipo de juego pero si es actualmente una herramienta muy importante, útil y práctica.

Pregunta 5. ¿Cree que los dibujos animados pueden ser una herramienta para enseñar e incentivar a un niño a practicar un juego?

Respuesta: Si

Pregunta 6. ¿Utiliza alguna plataforma interactiva (ej.: videojuegos, videos en youtube, etc.) para incentivar el desarrollo social o psicomotriz de sus alumnos?

Respuesta: Si, totalmente

Pregunta 7. ¿Qué opina de los juegos tradicionales grupales (Ejemplo: rondas como las ollitas, el lobo feroz, etc.), como herramientas para el desarrollo social y físico de la infancia?

Respuesta: Pienso es la mejor herramienta que se debe tratar de rescatar y mantenerla viva siempre para un mejor desarrollo psicosocial de nuestros pequeños.

Pregunta 8. ¿Cree que un sitio web con descripciones de como jugar, videos animados y características pedagógicas pueda ser una buena herramienta para Padres, tutores y docentes para incentivar a los niños a la práctica de juegos tradicionales grupales?

Respuesta: Si

Encuesta 4: TIC y desarrollo Infantil

-TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación)-

Datos del Docente

Nombre del Docente: Blanca Azucena Toapanta Paucar

Título del Docente: Licenciada en Letras y Ciencias de la Educación

Años de experiencia en educación: 15 años

Institución en la que trabaja: I.E. Fiscomisional "Hogar Cristo Rey"

Preguntas

Pregunta 1. En su experiencia, ¿el uso de dispositivos como smartphones, tablets y computadores por parte de los niños en su tiempo de ocio es apropiado? ¿Cuánto los influencia?

Respuesta: No es apropiado, pues ese tiempo llamado de ocio se debe emplear para el juego u otra actividad, la influencia se observa en la actitud que los niños imitan de los juegos tecnológicos o información que encuentran en las redes y si no hay control se transforma en adicción.

Pregunta 2. En su experiencia, ¿qué influencia han tenido los smartphones, tablets y computadores en el desarrollo social de los niños? ¿Positiva, negativa o ninguna y por qué?

Respuesta: Negativa, aparentemente se comunican con amigos que el la gran mayoría no conocen personalmente, por lo tanto socialmente son desconocidos incluso entre los integrantes de la familia

Pregunta 3. En su experiencia, ¿qué influencia han tenido los smartphones, tablets y computadores en el desarrollo Psicomotriz de los niños? ¿Positiva, negativa o ninguna y por qué?

Respuesta: Negativa, ya que se cansan fácilmente a realizar trabajos lúdicos, creativos y sus manos son diestras para manejar computadores, pero la manipulación psicomotriz delgada y gruesa se deja de practicar

Pregunta 4. ¿Pueda ser útil el uso de internet (página web, Facebook, Youtube) para incentivar al niño a practicar juegos grupales?

Respuesta: Los juegos grupales tienen mayor efecto como su palabra lo dice en grupo, compartiendo de forma personal y física, no creo que tenga un mismo efecto por internet.

Pregunta 5. ¿Cree que los dibujos animados pueden ser una herramienta para enseñar e incentivar a un niño a practicar un juego?

Respuesta: Creo que no porque los dibujos animados en su mayoría son de pelea, y de realidades inexistente

Pregunta 6. ¿Utiliza alguna plataforma interactiva (ej.: videojuegos, videos en youtube, etc.) para incentivar el desarrollo social o psicomotriz de sus alumnos?

Respuesta: Videos de Youtube que sirvan como medio de ejemplificación y ampliación de un tema determinado en la clase, o en casa

Pregunta 7. ¿Qué opina de los juegos tradicionales grupales (Ejemplo: rondas como las ollitas, el lobo feroz, etc.), como herramientas para el desarrollo social y físico de la infancia?

Respuesta: Estoy de acuerdo, en todo lo que sea trabajo en equipo, y juegos participativos, ayudan a un desarrollo integral, aprender jugando

Pregunta 8. ¿Cree que un sitio web con descripciones de cómo jugar, videos animados y características pedagógicas pueda ser una buena herramienta para Padres, tutores y docentes para incentivar a los niños a la práctica de juegos tradicionales grupales?

Respuesta: Sí, siempre que exista acompañamiento y sobre todo participación familiar