



UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE

CARRERA DE DISEÑO INDUSTRIAL

'Juega Palabra', sistema editorial de apoyo al aprendizaje de la ortografía castellana de niños de segundo grado de la Educación Escolar Básica.

Trabajo Final de Grado para optar por el título
de Licenciado en Diseño Industrial con
Mención en Diseño Gráfico

AUTOR

Julián Arturo Rodríguez Falcón

TUTORAS

Prof. DG Patricia Samudio
Prof. DI Leticia Barrios

San Lorenzo, Paraguay

Diciembre, 2020

**'El aprendizaje es experiencia,
todo lo demás es información'**

Albert Einstein

Agradecimientos

A las personas que estuvieron brindándome todo su apoyo para poder culminar esta etapa.

A mi familia y en especial a mis padres, por la ayuda, el apoyo de siempre y por la oportunidad de realizar mis estudios y formarme profesionalmente.

A mis amigas y amigos, que siempre estuvieron para mí cuando necesité ayuda, un abrazo, palabras de aliento y buenos consejos.

A los profesores y tutores, por sus aportes y directrices en cuanto a la carrera y también al desarrollo del presente Trabajo Final de Grado.

¡Muchas gracias!

Resumen

Gracias a la ortografía, el lenguaje escrito de una lengua es fácilmente comprensible entre los interlocutores que la utilizan para expresarse. Los errores ortográficos son 'ruidos' en la comunicación y dificultan la lectura fluida de lo que está escrito. Habiendo entendido que los errores ortográficos en la escritura son un síntoma visible de una problemática, se investigó sobre las dificultades de docentes y estudiantes en el segundo grado (primer ciclo de la Educación Escolar Básica), en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía. En esa etapa escolar es donde se inicia la práctica sistemática de la lectoescritura, y aparecen los primeros errores ortográficos que con el tiempo, si no se corrigen terminan por ser sistemáticos. Se pudo constatar: la escasez de materiales didácticos específicos para trabajar los contenidos de ortografía castellana, así como la escasa innovación en las estrategias didácticas aplicadas por los docentes en el aula. El objetivo general del proyecto es: 'Apoyar el aprendizaje de la ortografía castellana de niños del segundo grado de la Educación Escolar Básica a través del diseño editorial de interfaces visuales'. Para ello se recurre a una investigación inicial donde se recolectaron informaciones de dos instituciones educativas. La respuesta a la situación planteada es el desarrollo de un kit didáctico sobre contenidos de ortografía castellana, para ser utilizado en el aula, como estrategia de enseñanza-aprendizaje. Mediante la implementación de dicha estrategia, se validó su funcionalidad en el aula; con los resultados, se realizaron correcciones pertinentes como parte del mejoramiento de la propuesta.

Índice de contenidos

PÁGINA	CONTENIDO
13	Introducción

Protocolo

PRIMERA PARTE

PÁGINA	CONTENIDO
15	Tema Título Pregunta inicial
16	Problemática
18	Mapa mental de la problemática
19	Justificación
20	Objetivos
22	Metodología

Interpretación

SEGUNDA PARTE

PÁGINA	CONTENIDO
26	Instituciones educativas
27	Ministerio de Educación y Ciencias (MEC)
28	Idioma castellano
30	Estudiantes
32	Familia de los estudiantes
33	Docentes
35	Contenidos de ortografía
36	Estrategias didácticas
39	Errores de ortografía
41	Materiales didácticos
42	Diseño gráfico
46	Marco Legal
51	Antecedentes
55	Conclusión parcial

Índice de contenidos

Ideación

TERCERA PARTE

PÁGINA	CONTENIDO
57	Metodología de diseño
59	Mapa mental del proyecto
60	Propuesta
63	Identidad verbal-visual del kit didáctico
70	Tarjetas de colores
77	Tarjetas ilustradas
88	Tarjetas alfabéticas
92	Bolsillero para tarjetas
93	Cuaderno de actividades
95	Caja contenedora
96	Presupuesto

Experimentación

CUARTA PARTE

PÁGINA	CONTENIDO
98	Plan de acciones
99	Cronograma
100	Implementación
105	Resultados generales
110	Validación
111	Retroalimentación
113	Recomendaciones

Conclusión

QUINTA PARTE

PÁGINA	CONTENIDO
114	Conclusiones
116	Referencias
121	Anexos

Índice de figuras

Protocolo

PRIMERA PARTE

PÁGINA CONTENIDO

17

Figura 1. Estudiante de segundo grado. Fuente: Hannich, M (2017).

Interpretación

SEGUNDA PARTE

PÁGINA CONTENIDO

26

Figura 2. Institución educativa privada, Asunción. Fuente propia (2017).

26

Figura 3. Institución educativa pública, Itauguá. Fuente propia (2017).

29

Figura 4. Idioma en el hogar. Fuente: STP/DGEEC. Censo Nacional de Población y Viviendas (2012). Elaboración propia basada en el gráfico del material de referencia.

40

Figura 5. Errores de ortografía habituales en la escritura de estudiantes del segundo grado. Fuente: Prueba diagnóstica de ortografía (2016). Elaboración propia.

43

Figura 6. Caracteres Infantiles. Fuente: Acevedo, R (2013). Elaboración propia basada en información del material de referencia.

43

Figura 7. Diferenciación de caracteres. Fuente: Kurk, A (2010). Elaboración propia basada en información del material de referencia.

44

Figura 8. Colores seleccionados. Fuente propia (2016).

45

Figura 9. Boceto estilo *cartoon*. Fuente: Espínola, N (2017).

51

Figura 10. Materiales didácticos del MEC. Fuente propia (2016).

52

Figura 11. Proyecto Ludolecto. Fuente: Fundación Dequení (2019).

53

Figura 12. ¿Cómo dice que dijo? Fuente: Captura de pantalla de la web de '¿Cómo dice que dijo?' (2016).

54

Figura 13. Dominó ortográfico. Fuente: Editorial Yalde (2010).

54

Figura 14. Cuentos para aprender ortografía. Fuente: Editorial Dylar Ediciones (2010).

54

Figura 15. Jugando aprendo ortografía. Fuente: Diset (2017).

Ideación

TERCERA PARTE

PÁGINA CONTENIDO

63

Figura 16. Identidad del kit 'Juega Palabra'. Fuente propia (2017).

66

Figura 17. Normalización. Fuente propia (2017).

67

Figura 18. Área de seguridad. Fuente propia (2017).

69

Figura 19. Otras variantes. Fuente propia (2017).

70

Figura 20. Tarjetas de colores. Fuente propia (2017).

71

Figura 21. Tarjeta de atención. Fuente propia (2017).

Índice de figuras

Ideación

TERCERA PARTE

PÁGINA CONTENIDO

72

Figura 22. Contenido de las tarjetas de atención. Fuente propia (2017).

73

Figura 23. Tarjeta de preguntas. Fuente propia (2017).

74

Figura 24. Contenido de las tarjetas de preguntas. Fuente propia (2017).

75

Figura 25. Tarjeta de actividades. Fuente propia (2017).

76

Figura 26. Contenido de las tarjetas de actividades. Fuente propia (2017).

77

Figura 27. Tarjeta ilustrada. Fuente Propia / Ilustraciones: Espínola, N (2017).

78

Figura 28. Tarjetas ilustradas: Uso de las mayúsculas. Fuente propia / Ilustraciones: Espínola, N (2017).

79

Figura 29. Tarjetas ilustradas: Uso de la B. Fuente propia / Ilustraciones: Espínola, N (2017).

80

Figura 30. Tarjetas ilustradas: Uso de la V. Fuente propia / Ilustraciones: Espínola, N (2017).

81

Figura 31. Tarjetas ilustradas: Uso de la C. Fuente propia / Ilustraciones: Espínola, N (2017).

82

Figura 32. Tarjetas ilustradas: Uso de la S. Fuente propia / Ilustraciones: Espínola, N (2017).

83

Figura 33. Tarjetas ilustradas: Uso de la Z. Fuente propia / Ilustraciones: Espínola, N (2017).

84

Figura 34. Tarjetas ilustradas: Uso de la H inicial. Fuente propia / Ilustraciones: Espínola, N (2017).

85

Figura 35. Tarjetas ilustradas: Palabras agudas. Fuente propia / Ilustraciones: Espínola, N (2017).

86

Figura 36. Tarjetas ilustradas: Palabras llanas. Fuente propia / Ilustraciones: Espínola, N (2017).

87

Figura 37. Tarjetas ilustradas: Palabras esdrújulas. Fuente propia / Ilustraciones: Espínola, N (2017).

88

Figura 38. Tarjeta alfabética. Fuente propia (2017).

89

Figura 39. Tarjetas alfabéticas: Consonantes en mayúscula. Fuente propia (2017).

90

Figura 40. Tarjetas alfabéticas: Consonantes en minúscula. Fuente propia (2017).

91

Figura 41. Tarjetas alfabéticas: Vocales en mayúscula con y sin tilde. Fuente propia (2017).

Índice de figuras

Ideación

TERCERA PARTE

PÁGINA CONTENIDO

91

Figura 42. Tarjetas alfabéticas: Vocales en minúscula con y sin tilde. Fuente propia (2017).

92

Figura 43. Bolsillero para tarjetas. Fuente propia (2017).

93

Figura 44. Cuaderno de actividades. Fuente propia (2017).

95

Figura 45. Caja contenedora. Fuente propia (2017).

Experimentación

CUARTA PARTE

PÁGINA CONTENIDO

101

Figura 46. Implementación: Institución educativa privada (I). Fuente Propia & Hannich, M (2017).

102

Figura 47. Implementación: Institución educativa privada (II). Fuente Propia & Hannich, M (2017).

103

Figura 48. Implementación: Institución educativa pública (I). Fuente Propia & Hannich, M (2017).

104

Figura 49. Implementación: Institución educativa pública (II). Fuente Propia & Hannich, M (2017).

106

Figura 50. Gráfico comparativo. Dictado, Institución educativa privada. Fuente Propia (2017).

107

Figura 51. Gráfico comparativo. Redacción, Institución educativa privada. Fuente Propia (2017).

108

Figura 52. Gráfico comparativo. Dictado, Institución educativa pública. Fuente Propia (2017).

109

Figura 53. Gráfico comparativo. Redacción, Institución educativa pública. Fuente Propia (2017).

Índice de figuras

+Anexo

PÁGINA	CONTENIDO		
124	Figura 54. Metodología Tapé: Fichas de variables (I). Fuente Propia (2016).	134	Figura 65. Cuaderno de actividades: Uso de la S. Fuente propia (2017).
125	Figura 54. Metodología Tapé: Fichas de variables (II). Fuente Propia (2016).	136	Figura 66. Cuaderno de actividades: Uso de la Z. Fuente propia (2017).
126	Figura 56. Metodología Tapé: Fichas de variables (III). Fuente Propia (2016).	137	Figura 67. Cuaderno de actividades: Uso de la H inicial. Fuente propia (2017).
127	Figura 57. Pasos de la Metodología Tapé (I). Fuente Propia (2016).	138	Figura 68. Cuaderno de actividades: Palabras agudas. Fuente propia (2017).
128	Figura 58. Pasos de la Metodología Tapé (II). Fuente Propia (2016).	139	Figura 69. Cuaderno de actividades: Palabras llanas. Fuente propia (2017).
129	Figura 59. Pasos de la Metodología Tapé (III). Fuente Propia (2016).	140	Figura 70. Cuaderno de actividades: Palabras esdrújulas. Fuente propia (2017).
130	Figura 60. Cuaderno de actividades: Portada. Fuente propia (2017).	141	Figura 71. Cuaderno de actividades: Evaluaciones finales. Fuente propia (2017).
131	Figura 61. Cuaderno de actividades: Uso de las mayúsculas. Fuente propia (2017).		
132	Figura 62. Cuaderno de actividades: Uso de la B. Fuente propia (2017).		
133	Figura 63. Cuaderno de actividades: Uso de la V. Fuente propia (2017).		
134	Figura 64. Cuaderno de actividades: Uso de la C. Fuente propia (2017).		

Índice de tablas

Protocolo

PRIMERA PARTE

PÁGINA	CONTENIDO
23	Tabla 1. Herramientas de recolección de datos y tiempo invertido. Elaboración propia.

Interpretación

SEGUNDA PARTE

PÁGINA	CONTENIDO
30	Tabla 2. Perfil de los estudiantes. Fuente: Comunicación Personal, Estudiantes del segundo grado / Balbuena y Centurión (2016). Elaboración propia.
32	Tabla 3. Perfil de las familias de los estudiantes. Fuente: Comunicación Personal, Estudiantes del segundo grado (2016). Elaboración propia.
33	Tabla 4. Perfil de los docentes. Fuente: Comunicación Personal, Balbuena y Centurión (2016). Elaboración propia.
35	Tabla 5. Contenidos de ortografía castellana. Fuente: Ministerio de Educación y Ciencias, MEC. Programa de estudios - 2do Grado (2016). Elaboración propia basada en datos del material de referencia.
36	Tabla 6. Estrategias didácticas empleadas en el aula. Fuente: Comunicación Personal, Balbuena y Centurión (2016). Elaboración propia.

Ideación

TERCERA PARTE

PÁGINA	CONTENIDO
61	Tabla 7. Elementos del kit didáctico. Elaboración propia.
64	Tabla 8. Padrón tipográfico. Elaboración propia.
65	Tabla 9. Padrón cromático. Elaboración propia.
68	Tabla 10. Límites de reducción. Elaboración propia.
71	Tabla 11. Ficha técnica: Tarjetas de atención. Elaboración propia.
73	Tabla 12. Ficha técnica: Tarjetas de preguntas. Elaboración propia.
75	Tabla 13. Ficha técnica: Tarjetas de actividades. Elaboración propia.
77	Tabla 14. Ficha técnica: Tarjetas ilustradas. Elaboración propia.
88	Tabla 15. Ficha técnica: Tarjetas alfabéticas. Elaboración propia.
92	Tabla 16. Ficha técnica: Bolsillero para tarjetas. Elaboración propia.
93	Tabla 17. Ficha técnica: Cuaderno de actividades. Elaboración propia.
95	Tabla 18. Ficha técnica: Caja contenedora. Elaboración propia.
96	Tabla 19. Presupuesto. Elaboración propia.

Índice de tablas

Experimentación

CUARTA PARTE

PÁGINA	CONTENIDO
98	Tabla 20. Plan de acciones. Elaboración propia.
99	Tabla 21. Cronograma de actividades. Elaboración propia.
106	Tabla 22. Resumen de resultados: Dictado, Institución educativa privada. Elaboración propia.
107	Tabla 23. Resumen de resultados: Redacción, Institución educativa privada. Elaboración propia.
108	Tabla 24. Resumen de resultados: Dictado, Institución educativa pública. Elaboración propia..
109	Tabla 25. Resumen de resultados: Redacción, Institución educativa pública. Elaboración propia.

Índice de esquemas

Protocolo

PRIMERA PARTE

PÁGINA	CONTENIDO
18	Esquema 1. Mapa mental de la problemática. Elaboración propia (2016).

Ideación

TERCERA PARTE

PÁGINA	CONTENIDO
57	Esquema 2. Etapas de la metodología <i>Design Thinking</i> . Fuente: Dinngo, estudio de diseño estratégico. Elaboración propia basada en el gráfico de referencia (2017).
59	Esquema 3. Mapa mental del proyecto. Elaboración propia (2017).
94	Esquema 4. Cuaderno de actividades: Distribución de contenidos. Elaboración propia (2017).

Introducción

El presente Trabajo Final de Grado explora el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía castellana en la Educación Escolar Básica y las dificultades, desde la perspectiva del diseño gráfico, con las que se enfrentan los docentes y los estudiantes.

La finalidad del proyecto es colaborar en dicho proceso educativo, en primera instancia: para mejorar la comprensión y aplicación de los contenidos de la ortografía, buscando lograr, eventualmente, la disminución de los errores ortográficos en la escritura de los estudiantes; y en segunda instancia: para ofrecer a los docentes una herramienta didáctica para el desarrollo práctico de los contenidos de ortografía.

La ortografía, como reguladora de la escritura de una lengua, es importante para que todo escrito sea de fácil entendimiento para cualquier persona que lo lea, logrando una mejor comunicación. La escuela primaria es el lugar del desarrollo formal de la lectoescritura, y los primeros errores ortográficos en la escritura se van evidenciando, lo cual es natural ya que la esencia del aprendizaje deviene de la prueba/error y posterior corrección de esos errores; todo eso forma parte de la experiencia educativa.

En este informe se describe el proceso del trabajo de investigación, ideación y experimentación (o testeo de la propuesta), llevado a cabo para la elaboración de este proyecto.

1

Protocolo

PRIMERA PARTE

- 1.1. Tema
 - 1.2. Título
 - 1.3. Pregunta inicial
 - 1.4. Problemática
 - 1.5. Mapa mental de la problemática
 - 1.6. Justificación
 - 1.7. Objetivos
 - 1.8. Metodología
-

1.1. Tema

Diseño gráfico para el aprendizaje de la ortografía castellana en la Educación Escolar Básica - Primer Ciclo.

1.2. Título

‘Juega Palabra’, sistema editorial de apoyo al aprendizaje de la ortografía castellana de niños de segundo grado de la Educación Escolar Básica.

1.3. Pregunta inicial

¿De qué manera el diseño gráfico se puede incidir en el aprendizaje de la ortografía castellana de los niños de la Educación Escolar Básica?

1.4. Problemática

El Paraguay es un país que posee dos idiomas oficiales: el castellano y el guaraní. Ambos son muy utilizados para la expresión diaria de los paraguayos. La problemática observada en el uso del castellano en nuestro país gira en torno a su aplicación escrita, siendo los errores ortográficos evidencia de ello.

Dichos errores pueden deberse a la falta de atención durante la escritura, no hablar correctamente y trasladar esos errores a la escritura, la falta del hábito de lectura -a través de la cual se tiene un contacto próximo con las palabras- o por inconvenientes en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños en etapa escolar sobre contenidos de ortografía castellana. El enfoque del proyecto se centra en ese proceso de enseñanza y de aprendizaje, que ocurre en el primer ciclo de la Educación Escolar Básica, ciclo en el que se inicia el desarrollo formal de la lectoescritura, y también en el que comienzan a aparecer los primeros errores ortográficos y dudas, que deben ser aclaradas para procurar una correcta escritura.

En el segundo grado es donde se desarrollan contenidos sobre la formación de las sílabas, las palabras y su



Figura 1. Estudiante de segundo grado. Fuente: Hannich, M (2017).

correcta escritura, pero es común que niños de 7 a 8 años, en promedio, presenten dificultades de aprendizaje que derivan en errores ortográficos a la hora de la escritura tales como: confundir el uso de letras que poseen sonidos similares (letras homófonas), o sin ningún sonido al cual asociar, como es el caso de la letra 'h' (hache); la omisión de letras o sílabas completas, en especial, aquellas que son compuestas (sílabas que están formadas por dos consonantes y una letra vocal), por citar algunos casos.

Desde el diseño gráfico, el principal problema radica en la escasez de materiales gráficos didácticos específicos para la ortografía castellana que puedan ser utilizados por los niños, en el aula o como refuerzo en la casa, que faciliten el proceso de enseñanza-aprendizaje, involucren activamente a los niños y potencien el aprendizaje, ayudando a evitar la mayor cantidad de errores en la escritura del castellano.

Otro dato importante dentro de la problemática es el uso de estrategias didácticas poco prácticas por parte de los docentes, quienes hacen lo que está a su alcance con los recursos disponibles.

1.5. Mapa mental de la problemática

A continuación, se presenta un esquema básico con los aspectos principales de la problemática.



Esquema 1. Mapa mental de la problemática. Elaboración propia (2016).

1.6. Justificación

¿Por qué el idioma castellano?

¿Por qué la ortografía castellana?

El idioma castellano es utilizado de manera diaria, en conjunto con el guaraní, en la expresión oral y escrita de los habitantes del Paraguay. El problema visible con respecto a su aplicación escrita son: los errores ortográficos en la redacción de palabras y oraciones, ya sea en la escritura tradicional o la digital. Este problema incluye a niños, jóvenes y adultos.

¿Por qué enfocarla a niños en etapa escolar?

¿Por qué niños de 7 a 8 años del segundo grado?

En el primer ciclo de la Educación Escolar Básica es donde se inicia el aprendizaje formal de la lectoescritura. En el primer grado, específicamente, es donde se aprende a leer y escribir. Luego, en el segundo grado, se da una intensificación de la lectoescritura, se va trabajando más la ortografía, ejemplificando las sílabas o letras estudiadas a través de palabras y van apareciendo los primeros errores ortográficos en la escritura de los niños, que sería conveniente trabajarlos para no arrastrarlos a otras etapas escolares y a la vida cotidiana.

¿Cómo interviene el diseño gráfico en la problemática?

Aportando soluciones a las necesidades de materiales gráficos didácticos de apoyo, en el marco del proceso de enseñanza-aprendizaje, mejorando la didáctica educativa para facilitar: la fijación de contenidos de ortografía castellana por parte de los niños y la labor del docente en el aula, de esa manera, disminuir la cantidad de errores ortográficos en la escritura de los niños.

1.7. Objetivos

1.7.1. Objetivo General

Apoyar el aprendizaje de la ortografía castellana de niños del segundo grado de la Educación Escolar Básica a través del diseño editorial de interfaces visuales.

1.7.2. Específicos de investigación

- Identificar las instituciones educativas estudiadas durante la investigación.
- Reconocer el papel que desempeña del Ministerio de Educación y Ciencias (MEC) para el presente proyecto.
- Expresar la importancia del castellano para el país; su uso cotidiano como idioma en el hogar y en las instituciones educativas estudiadas.
- Elaborar el perfil de los estudiantes del segundo grado y de su entorno familiar, de acuerdo a cada una de las instituciones educativas estudiadas.
- Elaborar el perfil del docente del segundo grado, de acuerdo a cada una de las instituciones educativas estudiadas.
- Conocer los contenidos de ortografía castellana correspondientes al segundo grado de la Educación Escolar Básica.
- Identificar los errores de ortografía más habituales en la escritura de los estudiantes del segundo grado.
- Observar las estrategias didácticas aplicadas por el docente en el desarrollo de contenidos de ortografía castellana, de acuerdo a cada una de las instituciones educativas estudiadas.

- Reconocer los materiales didácticos utilizados en la enseñanza de la ortografía disponibles para el docente.
- Identificar materiales didácticos o proyectos realizados, a nivel nacional e internacional, que sirvan de referencia al presente proyecto.
- Analizar el estado del diseño gráfico, de acuerdo a cada una de las instituciones educativas estudiadas.
- Indagar en los datos de carácter legal que tengan relación con el presente proyecto.

1.7.3. Específico de proyecto

- Diseñar un kit didáctico para apoyar la labor educativa del docente en el aula, durante el proceso de aprendizaje de la ortografía castellana de los niños del segundo grado de la Educación Escolar Básica.

1.7.4. Específicos de gestión

- Realizar un prototipo del kit didáctico, y emplearlo en el aula del segundo grado durante el desarrollo de contenidos de ortografía castellana.
- Evaluar la fase experimental y obtener una retroalimentación en cada institución educativa estudiada.
- Obtener datos de presupuesto referencial del costo de producción del kit didáctico para su financiamiento.

1.8. Metodología

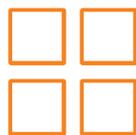
1.8.1. Ciclo Tapé

La metodología empleada para esta etapa fue la Metodología Ciclo Tapé, desarrollada en Paraguay por el Prof. Arq. Roberto Cañete. El objetivo principal de esta metodología es la detección de variables que interrelacionan en una problemática específica y que al final de ese proceso queden aquellas variables más importantes y se espera que ayude a comprender mejor la problemática y todos los componentes de la misma para poder realizar la propuesta de solución más acorde y coherente con la realidad del contexto estudiado. Las etapas del Ciclo Tapé según Cañete (2011), son las siguientes:



Etapa Entrada:

Recolección de datos, a través de instrumentos como la entrevista, encuesta, la observación, registro fotográfico, etc. Esta etapa es muy importante para poder entender la realidad actual del contexto investigado para el proyecto para luego definir las variables de la problemática.



Etapa Proceso:

Se establecen las dependencias e influencias que existan entre las variables. Además, se realiza el 'Perfil General Situacional' de las variables principales del sistema.



Etapa Salida:

Se realiza el planteamiento del problema según los datos procesados, luego se realiza la interpretación de la tendencia según el 'Balancín de las variables principales'.



Etapa Reciclaje:

Se tiene en cuenta todo lo anterior realizado para llegar a una conclusión, la cual se espera ayude a entender el contexto y proponer una solución eficaz.

VER TAMBIÉN: Anexo 3 - Metodología Tapé, página 123.

1.8.2. Cronograma de investigación

La investigación fue llevada a cabo en el segundo grado de la Educación Escolar Básica de dos instituciones educativas:

- **Institución educativa privada:**
Centro Educativo Liceo Cervantes de Asunción.
- **Institución educativa pública:**
Escuela N° 408 Amado Bittar de Itauguá.

La duración de la investigación de campo en ambas instituciones fue de ocho días de clases, no consecutivos, durante el mes de octubre del año 2016. El tiempo en el aula para cada día de investigación fue de 60 minutos.

También se realizaron consultas en la web y en otros materiales de información para ampliar y complementar lo recabado en el estudio de campo.

HERRAMIENTAS	TIEMPO
Observación y relevamiento fotográfico	5 días de clases
Cuestionario para estudiantes	1 día de clase
Cuestionario para docentes	1 día de clase
Prueba diagnóstica	1 día de clase

Tabla 1. Herramientas de recolección de datos y tiempo invertido. Elaboración propia.

1.8.3. Herramientas de recolección de datos

Observación



Objetivo de la observación:

Conocer la situación actual del público objetivo con respecto a la problemática, para comprender sus dificultades y necesidades. Presenciar el desarrollo de clases y las estrategias de enseñanza utilizadas, así como los materiales didácticos disponibles.

Cuestionario a docentes (escrito)



Objetivo del cuestionario:

Conocer la situación actual con respecto a la problemática en los siguientes puntos: el proceso de enseñanza y aprendizaje, las estrategias didácticas empleadas, contenidos de ortografía del segundo grado, el estudiante en el entorno de enseñanza-aprendizaje y los errores ortográficos.

VER TAMBIÉN: Anexo 1 - Cuestionario para docentes, página 121.

Cuestionario a estudiantes (oral)



Objetivo del cuestionario:

Obtener información sobre los estudiantes como su edad, su entorno familiar, el proceso de enseñanza-aprendizaje, sus hábitos, intereses y motivaciones.

VER TAMBIÉN: Anexo 2 - Cuestionario para estudiantes, página 122.

Relevamiento fotográfico



Objetivo del relevamiento fotográfico:

Registrar fotográficamente el proceso de investigación de campo realizado para tener un archivo visual de esta etapa del proyecto.

Prueba diagnóstica de ortografía



Objetivo de la prueba diagnóstica de ortografía:

Determinar los errores ortográficos más habituales en la expresión escrita de los estudiantes a través de una prueba diagnóstica diseñada y verificada con la ayuda de los docentes.

2

Interpretación

SEGUNDA PARTE

- 2.1. Instituciones educativas
- 2.2. Ministerio de Educación y Ciencias (MEC)
- 2.3. Idioma castellano
- 2.4. Estudiantes
- 2.5. Familia de los estudiantes
- 2.6. Docentes
- 2.7. Contenidos de ortografía
- 2.8. Estrategias didácticas
- 2.9. Errores de ortografía
- 2.10. Material didáctico
- 2.11. Diseño gráfico
- 2.12. Marco Legal
- 2.13. Antecedentes

+ Conclusión parcial

—

2.1. Instituciones educativas

2.1.1. Definición de institución educativa

Una institución educativa, o escuela, es un establecimiento destinado al proceso de enseñanza-aprendizaje: 'una escuela es todo ente, institución u organización que bien puede ser de tipo público o privado en donde se le imparte una serie de conocimientos a un grupo determinado de personas o individuos.' (Adrián Y. , Definición de Escuela, 2020).



Figura 2. Institución educativa privada, Asunción. Fuente propia (2017).



Figura 3. Institución educativa pública, Itauguá. Fuente propia (2017).

2.1.2. Instituciones educativas estudiadas

Institución Privada:

Centro Educativo Liceo Cervantes.

A

Ubicado en el barrio Pinozá de la ciudad de Asunción. Cuenta con Educación Inicial, Educación Escolar Básica en sus tres ciclos (del 1º al 9º grado), Educación Media y Técnica.

Institución Pública:

Escuela N° 408 Amado Bittar.

B

Ubicado en el barrio Ycuá Naranja de la ciudad de Itauguá. Cuenta con Educación Inicial, Educación Escolar Básica en sus tres ciclos (del 1º al 9º grado), además del Bachillerato Técnico en Informática.

2.2. Ministerio de Educación y Ciencias (MEC)

2.2.1. Definición de Ministerio de Educación y Ciencias (MEC)

El Ministerio de Educación y Ciencias es el órgano rector del sistema educativo nacional y como tal, es responsable de establecer la política educativa nacional en concordancia con los planes de desarrollo nacional, conforme lo dispone la Constitución Nacional y la Ley N° 1264/98 'GENERAL DE EDUCACIÓN'. (Congreso de la Nación Paraguaya, Poder Legislativo, 2017).

2.2.2. Emisor del proyecto

Teniendo en cuenta que el siguiente Trabajo Final de Grado (TFG) es de carácter educativo, el Ministerio de Educación y Ciencias del Paraguay (MEC) actúa como emisor del presente proyecto de diseño, con bases en sus objetivos establecidos y programa de estudios para el grado seleccionado para la investigación.

2.2.3. Misión

Garantizar a todas las personas una educación de calidad como bien público y derecho humano a lo largo de la vida. (Ministerio de Educación y Ciencias, MEC, 2015).

2.2.4. Visión

Institución que brinda educación integral de calidad basada en valores éticos y democráticos, que promueve la participación, inclusión e interculturalidad para el desarrollo de las personas y la sociedad. (Ministerio de Educación y Ciencias, MEC, 2015).

2.3. Idioma castellano

2.3.1. Definición de idioma castellano

El vocablo 'castellano' hace referencia a Castilla, una región de España. El idioma castellano: 'es una lengua romance y la segunda de las más habladas en el mundo tras el chino mandarín. También, de las más estudiadas después del inglés. Es una continuación moderna del latín vulgar.' (Ancízar Alpízar, 2015).

2.3.2. Idioma castellano en el Paraguay

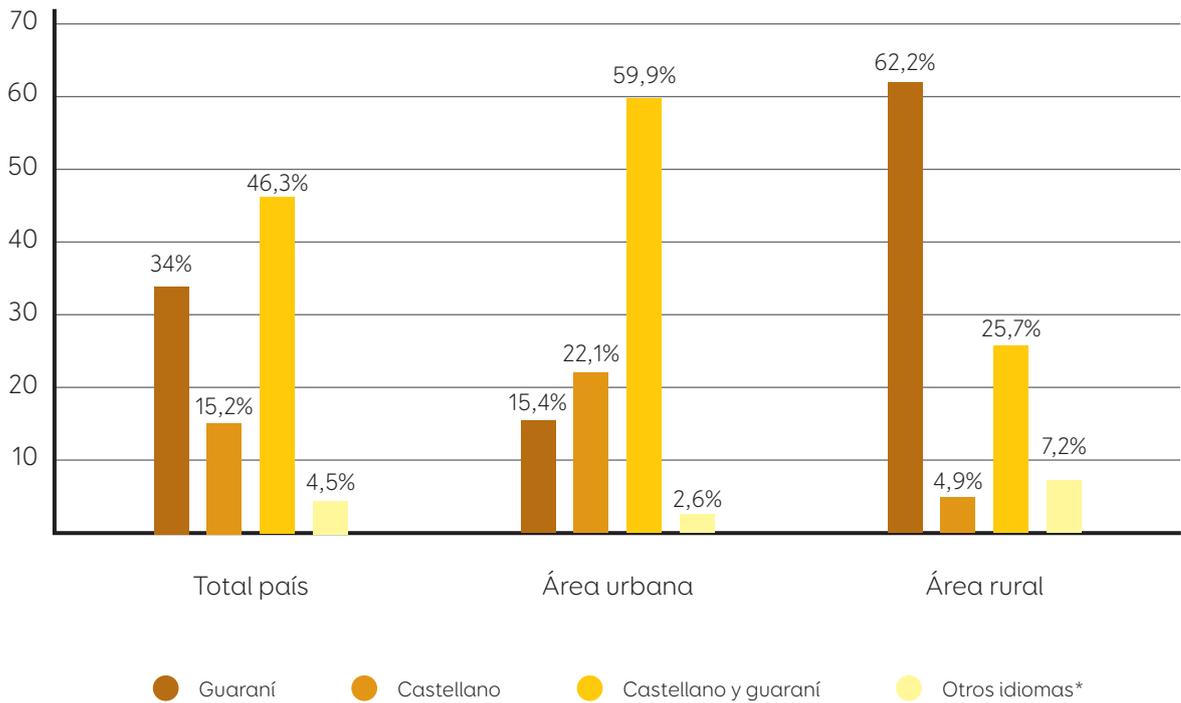
Paraguay posee dos idiomas oficiales que dominan el panorama lingüístico del país, el castellano y el guaraní. El castellano fue introducido durante el periodo de la conquista por parte de España a América, el guaraní por su parte es un idioma de los aborígenes que habitaban estas tierras mucho antes de la conquista española. Ambos idiomas oficiales, castellano y guaraní, conviven en el día a día en la expresión oral y escrita de los paraguayos, algunos habitantes solo se comunican en castellano, otros solamente en guaraní y una gran mayoría utiliza ambos idiomas y son bilingües.

Según el Censo Nacional de Población y Viviendas correspondiente al año 2012, teniendo el indicador 'Idioma del hogar', se observan las siguientes cifras:

A nivel nacional el 46,3% de los hogares utiliza la combinación castellano-guaraní como idioma de comunicación entre sus miembros. El 34,0% de los hogares solo se comunica en guaraní y el 15,2% solo castellano.

El idioma más utilizado en los hogares urbanos también corresponde a la combinación castellano-guaraní (59,9%), seguido de solo castellano (22,1%). Esta preferencia difiere en el área rural, considerando que el 62,2% de los hogares rurales solo se comunican en guaraní, y el 25,7% utiliza la combinación castella-

IDIOMA EN EL HOGAR



*Incluye: idioma indígena, otro idioma, no habla y no informado.

Figura 4. Idioma en el hogar. Fuente: STP/DGEEC. Censo Nacional de Población y Viviendas (2012). Elaboración propia basada en el gráfico del material de referencia.

no-guaraní para comunicarse. (Dirección General de Estadísticas, Encuestas y Censos, DGEEC, 2016).

2.3.3. Idioma castellano en la escuela

En el entorno escolar, específicamente en la primaria, el castellano es instruido en las escuelas públicas y privadas de la República de manera teórica y práctica, generalmente la cátedra de dicha lengua es conocida como 'Comunicación'. Durante la investigación en ambas instituciones se observó que el idioma predominante para la comunicación en el aula y la explicación de los contenidos era el castellano. El guaraní estuvo presente también en ambas escuelas a través de palabras o frases, principalmente en la escuela pública ubicada en Itauguá.

2.4. Estudiantes

2.4.1. Definición de estudiante

‘El estudiante es aquel sujeto que tiene como ocupación principal la actividad de estudiar, percibiendo tal actividad desde el ámbito académico.’ (Adrián R. , 2020).



2.4.2. Perfil de los estudiantes

A continuación, se presenta un cuadro comparativo sobre el perfil de los estudiantes del segundo grado, según cada institución educativa investigada.

PERFIL DE LOS ESTUDIANTES

	INSTITUCIÓN PRIVADA	INSTITUCIÓN PÚBLICA
Cantidad promedio de niños en aula	10 niños	20 niños
Edad promedio de los niños en aula	7 - 8 años de edad	7 - 8 años de edad
Ocupación principal	Estudiantes	Estudiantes
Grado escolar de educación	2° grado	2° grado
Horas en la escuela	4 horas diarias	4 horas diarias
Turno escolar	07 a 11 h turno mañana	13 a 17 h turno tarde
Días de clase	De lunes a viernes	De lunes a viernes

PERFIL DE LOS ESTUDIANTES

	INSTITUCIÓN PRIVADA	INSTITUCIÓN PÚBLICA
Personalidad de los estudiantes	Buenos, responsables, obedientes	Curiosos, fantasiosos, alegres, ansiosos, activos
Dificultades de los estudiantes en el aula	Atención dispersa, no se concentran, no atienden la clase	Depende del interés y madurez cognitiva de cada niño
Errores de ortografía en la escritura	Los niños presentan errores ortográficos en su escritura	Los niños presentan errores ortográficos en su escritura
Intereses en la escuela	Aprender cosas nuevas. Compartir y jugar con amigos	Aprender cosas nuevas. Compartir y jugar con amigos
Juegos para aprender en el aula	A inicios del año escolar jugaban más para aprender	A inicios del año escolar jugaban más para aprender
Tareas en el aula	Sentados, completan su cuadernillo, copian de la pizarra	Sentados en el aula, copian las tareas de la pizarra
Tareas para la casa	Con ayuda de profesores particulares, los padres o encargados, solos	Con ayuda de uno de los padres o encargados, solos
Tiempo libre en la casa	Televisión, usar el celular de los encargados. Juegos varios y videojuegos, ir al parque, realizar deportes	Televisión, usar el celular de los encargados. Juegos varios y videojuegos, ir al parque, realizar deportes

Tabla 2. Perfil de los estudiantes. Fuente: Comunicación Personal, Estudiantes del segundo grado / Balbuena y Centurión (2016). Elaboración propia.

2.5. Familia de los estudiantes

2.5.1. Definición de familia

La familia: ‘...es un grupo de personas unidas por el parentesco. Esta unión se puede conformar por vínculos consanguíneos o por un vínculo constituido y reconocido legal y socialmente, como es el matrimonio o la adopción.’ (Raffino, Familia, 2020).



2.5.2. Perfil de las familias

A continuación, se presenta un cuadro comparativo sobre el perfil de las familias de los estudiantes, según cada institución educativa investigada.

PERFIL DE LAS FAMILIAS		
	INSTITUCIÓN PRIVADA	INSTITUCIÓN PÚBLICA
Residencia de las familias	90% Asunción 10% Lambaré	100% Itauguá
Estructura familiar	<p>El 50% de los estudiantes vive con sus padres y hermanos</p> <p>El otro 50% vive con uno de los padres porque están separados o con sus abuelos</p> <p>3 - 5 Integrantes en la familia</p>	<p>+50% de los estudiantes vive con uno de sus padres. Algunos comparten el tiempo por estar separados.</p> <p>Los demás estudiantes viven con sus abuelos o uno de ellos</p> <p>3 - 5 Integrantes en la familia</p>
Nivel socioeconómico	Medio a medio-alto	Medio a medio-bajo

Tabla 3. Perfil de las familias de los estudiantes. Fuente: Comunicación Personal, Estudiantes del segundo grado (2016). Elaboración propia.

2.6. Docentes

2.6.1. Definición de docente

El docente es aquella persona que se dedica de forma profesional a la enseñanza. La docencia es una profesión cuyo objetivo principal es transmitir la enseñanza a otras personas, se puede hablar en un marco general de enseñanza o sobre un área en específico. (Raffino, Docente, 2020).



2.6.2. Perfil de los docentes

A continuación, se presenta un cuadro comparativo sobre el perfil de los docentes del segundo grado, según cada institución educativa investigada.

PERFIL DE LOS DOCENTES

	INSTITUCIÓN PRIVADA	INSTITUCIÓN PÚBLICA
Descripción	Persona adulta de género femenino	Persona adulta de género femenino
Capacitaciones	Docente en Educación Escolar Básica y nivel medio	Docente en educación escolar primaria
Estudios realizados en	Instituto Superior de Educación (ISE)	Centro Regional de Educación Saturio Ríos (CRESR)
Otras capacitaciones	Especialización en Ciencias Naturales	Cada mes, a cargo del MEC y de carácter obligatorio
Ocupación principal	Docente del 2° grado	Docente del 2° grado
Actividades	Enseña de 07:00 a 11:00 h en la institución Liceo Cervantes, de tarde enseña en otra institución educativa	Enseña de 07:00 a 11:00 h y de 13:00 a 17:00 h en la institución Amado Bittar

PERFIL DE LOS DOCENTES

	INSTITUCIÓN PRIVADA	INSTITUCIÓN PÚBLICA
Fortalezas	Vocación para la enseñanza. Tratar que los contenidos se entiendan y aprendan lo más que se puede con las estrategias empleadas	Vocación para la enseñanza. Tratar que los contenidos se entiendan y aprendan lo más que se puede con las estrategias empleadas
Dificultades	Varios niños en el aula. Muchas responsabilidades. Estrés. Arreglarse como puede para enseñar de la mejor manera.	Varios niños en el aula. Muchas responsabilidades. Estrés. Arreglarse como puede para enseñar de la mejor manera.
Comentario final de las docentes	-	'Cada docente tiene que poner alma y corazón para enfrentar el día a día, para que ese niño o niña pueda aprender por lo menos lo básico: LEER Y ESCRIBIR'

Tabla 4. Perfil de los docentes. Fuente: Comunicación Personal, Balbuena y Centurión (2016).
Elaboración propia.

2.7. Contenidos de ortografía

2.7.1. Definición de ortografía

El diccionario de la Real Academia Española (RAE) define el término ortografía como:

1. f. Conjunto de normas que regulan la escritura de una lengua.
2. f. Forma correcta de escribir respetando las normas de la ortografía.

2.7.2. Definición de contenido de ortografía

Son aquellos contenidos sobre ortografía castellana a ser desarrollados en la materia de 'Comunicación' del segundo grado de la Educación Escolar Básica.

2.7.3. Contenidos de ortografía castellana

Los contenidos sobre ortografía castellana desarrollados en el marco de la materia de 'Comunicación' del segundo grado son los siguientes:

CONTENIDOS DE ORTOGRAFÍA CASTELLANA

- El abecedario.
- Formación de sílabas y palabras.
- Repaso del uso de las sílabas simples dadas en el primer grado.
- Uso de sílabas compuestas (ejemplo: 'BR/BL').
- Uso de sílabas inversas (cuando la vocal está y se pronuncia por delante de la consonante).
- Uso de letras con sonidos homófonos (ejemplo: 'B/V' y 'C/S/Z').
- Uso de letras con sonidos parecidos (ejemplo: 'LL/Y').
- Uso de la 'H inicial'.
- Aplica normas acerca del uso de: las letras, las mayúsculas, la tilde en palabras agudas, llanas y esdrújulas.
- Uso de la grafía correspondiente para representar los sonidos de las letras.

Tabla 5. Contenidos de ortografía castellana. Fuente: Ministerio de Educación y Ciencias, MEC. Programa de estudios - 2do Grado (2016). Elaboración propia basada en datos del material de referencia.

2.8. Estrategias didácticas

2.8.1. Definición de estrategia didáctica

Cuando hablamos de estrategias didácticas se: ‘...hace referencia al conjunto de acciones que el personal docente lleva a cabo, de manera planificada, para lograr la consecución de unos objetivos de aprendizaje específicos.’ (Rovira Salvador, 2018).

2.8.2. Estrategias didácticas en el aula

A continuación, se presenta un cuadro comparativo sobre las estrategias didácticas empleadas por las docentes del segundo grado durante el proceso de enseñanza y aprendizaje de contenidos de ortografía castellana, según cada institución educativa investigada.



ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN EL AULA

	INSTITUCIÓN PRIVADA	INSTITUCIÓN PÚBLICA
Estrategias aplicadas	<ul style="list-style-type: none">■ Leer las palabras que están escritas en el pizarrón, en las hojas de papel, en tarjetas■ Marcar las palabras de estudio. Volver a leer y escribir en el aire■ El dictado y la redacción ayudan a reforzar los contenidos de ortografía desarrollados■ Para las clases se realizan adecuaciones de los contenidos de acuerdo al nivel de rendimiento de cada estudiante	<ul style="list-style-type: none">■ Se empieza por lo visual -el dibujo-, luego por el sonido y último por la grafía■ Redacción de descripciones, párrafos, oraciones, síntesis.■ Ayudan a reforzar el aprendizaje, tanto el dictado como las redacciones, ya sea creativa o práctica.■ Se realizan adecuaciones de acuerdo a las necesidades de cada niño y se usa todo lo que el MEC proporciona.

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN EL AULA

	INSTITUCIÓN PRIVADA	INSTITUCIÓN PÚBLICA
Tareas en el aula	Con los errores cometidos vuelven a formar palabras y utilizarlas en sus redacciones	Varía mucho según los ejercicios como: completa, forma palabras - grafica, por ejemplo
Tareas para la casa	Volver a buscar palabras con la letra que se han equivocado	De igual manera como se realiza en la escuela se realiza en la casa
Evaluaciones	Leer e identificar en los párrafos las palabras mal escritas	Se evalúan en forma escrita mediante: dictados, análisis, redacciones, resúmenes, entre otros
Actividades lúdico-didácticas	Procuramos jugar con las palabras de estudio escritas en tarjetas, jugamos al bingo de palabras	Las actividades lúdicas funcionan depende de la disciplina del grupo para que realce a la clase como: la sopa de letras, la adivinanza por el ahorcado, el tren de palabras, la canasta, entre otras

Tabla 6. Estrategias didácticas empleadas en el aula. Fuente: Comunicación Personal, Balbuena y Centurión (2016). Elaboración propia.

2.8.3. El juego como estrategia didáctica

Se entiende por juego didáctico a la estrategia educativa que se emplea para fomentar el conocimiento de los estudiantes de manera lúdica y divertida.

La construcción del conocimiento debe darse a través de la experiencia y la participación activa de los estudiantes en el proceso educativo:

Las estrategias de enseñanza y aprendizaje deben de favorecer la participación activa de los alumnos. El acento no se debe poner en el aprendizaje memorístico de hechos o conceptos, sino en la creación de un entorno que estimule a alumnos y alumnas a construir su propio conocimiento y elaborar su propio sentido. (Bruner y Haste 1990, citados en López y Bautista, 2002).

La utilización de la estrategia del aprendizaje basado en juegos en el aula, con niños de 6 a 8 años sería positiva dado que:

Este período normalmente coincide con los primeros cursos de la escuela primaria. El aprendizaje basado en el juego sigue teniendo una importancia crucial, pero a menudo se descuida en favor de enfoques educativos centrados en objetivos académicos. Sin embargo, en este período, los enfoques de aprendizaje activo basado en el juego pueden transformar las experiencias educativas de los niños en los primeros cursos de primaria y fortalecer tanto su motivación como los resultados de aprendizaje. (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, UNICEF, 2018).

2.9. Errores de ortografía

2.9.1. Definición de error de ortografía

El error de ortografía o falta ortográfica es: ‘...un error que muestra un modo incorrecto de poner una palabra por escrito o errores que no respentan las normas gramaticales.’ (Nicuesa, 2015).

2.9.2. Errores ortográficos en el aula

Para conocer la situación actual de los errores ortográficos en la escritura de los estudiantes, se pensó en realizar una prueba diagnóstica diseñada y verificada con la ayuda de las docentes de las instituciones educativas de estudio.

La prueba diagnóstica estuvo dividida en dos partes, la primera, un dictado de oraciones con varias dificultades ortográficas correspondientes al segundo grado, la segunda parte, una redacción creativa a partir de una secuencia de tres imágenes y teniendo en cuenta las partes de un cuento: título, inicio, medio y final. Cabe destacar que la estructura básica del cuento es un contenido desarrollado en el segundo grado, como parte de la materia ‘Comunicación’, es decir, los estudiantes ya estaban familiarizados con la estructura de redacción creativa utilizada en la prueba.

Antes de obtener los resultados finales de la prueba diagnóstica, las docentes fueron consultadas sobre cuáles creían que eran los errores de ortografía más habituales en la escritura de sus estudiantes según su percepción y experiencia. La docente de la institución privada dijo: ‘Los errores son muchos: b-v, ll-y, d-b, r-rr, br-bl, c-s’, por su parte la docente de la institución pública, expresó: ‘Los errores más comunes son, en especial, en el uso de: h, rr, v, b, entre otros. Confunden por no prestar atención’.

Según los resultados obtenidos en la prueba diagnóstica, los errores ortográficos habituales en la expresión escrita de los estudiantes del segundo grado de ambas instituciones educativas son: uso de la H inicial, uso de las mayúsculas, acentuación de las palabras, uso de la C, uso de la S, uso de la Z, uso de la B, uso de la V.

ERRORES DE ORTOGRAFÍA HABITUALES EN LA ESCRITURA DE ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO



Figura 5. Errores de ortografía habituales en la escritura de estudiantes del segundo grado. Fuente: Prueba diagnóstica de ortografía (2016). Elaboración propia.

2.10. Materiales didácticos

2.10.1. Definición de material didáctico

Entendemos por material didáctico a: ‘...aquel que reúne medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje. Suelen utilizarse dentro del ambiente educativo para facilitar la adquisición de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas.’ (Pérez Porto & Gardey, 2020).

2.10.2. Materiales didácticos en el aula

En la institución educativa privada, los estudiantes cuentan con libros de cuentos y lectura, disponibles para toda la clase. Además, un material de trabajo, adquirido por los padres o encargados, que contiene textos para la práctica de la lectura y la comprensión de dichos textos, al igual que ejercicios sobre los diversos contenidos de ‘Comunicación’ (idioma castellano) para todo el año lectivo. También realizan copias de la pizarra en un cuaderno pequeño exclusivo para la mencionada materia escolar. No cuentan con un material didáctico dedicado específicamente a la ortografía castellana.

En cambio, en la institución educativa pública, los estudiantes no poseen un material de trabajo propio ni enfocado a la ortografía castellana, utilizan un cuaderno para realizar copias de las tareas que se encuentran en la pizarra. En el aula se puede observar un ‘Rincón de la lectura’, en dicho rincón hay materiales de lectura con cuentos y fábulas que fueron proveídos por el Ministerio de Educación y Ciencias (MEC) para promover la lectura y la comprensión lectora.

En ambas escuelas, si la docente necesita de un material o recurso educativo para poder enseñar los contenidos de una materia a los estudiantes, las mismas utilizan su creatividad y los recursos que tienen disponible para desarrollar la clase de manera más amena, pero depende mucho del ingenio de las docentes a cargo.

2.11. Diseño gráfico

2.11.1. Definición de diseño gráfico

El diseño gráfico es una especialidad o profesión, cuyo objetivo es satisfacer necesidades de comunicación visual. Se ocupa de organizar imagen y texto, producidos en general por medios industriales, para comunicar un mensaje específico, a un determinado grupo social y con objetivos claros y definidos. (Adrián Y. , Definición de Diseño gráfico, 2019).

2.10.2. Diseño gráfico en el aula

En la institución educativa privada, no poseen material gráfico específico para el desarrollo de contenidos de ortografía castellana. Los libros de cuentos y lectura son de editoriales como Santillana o En Alianza, poseen tipografías legibles y de buen tamaño para la lectura. El material de trabajo o cuadernillo de Comunicación utiliza una tipografía legible aunque no utilizan los caracteres infantiles (*Infant characters*) en algunas letras que pueden confundir durante la lectura y escritura (ver 2.10.3. Tipografía). La pizarra en el aula es de material acrílico y se utilizan marcadores. No se observó que la docente dibuje ilustraciones de apoyo en la pizarra para acompañar pequeños textos o para la explicación de los contenidos de Comunicación u ortografía castellana. Para ciertos contenidos utilizan fotocopias, en escala de grises, para nada atractivas de recursos descargados de internet y que luego los niños pegan en sus cuadernos. La tipografía utilizada en ciertos materiales no es adecuada para niños teniendo en cuenta el tamaño, la legibilidad y los caracteres infantiles.

En la institución educativa pública, los materiales de lectura disponibles en el aula proveídos por el Ministerio de Educación y Ciencias (MEC) tienen una tipografía legible y de buen tamaño para la lectura. Con respecto a las ilustraciones, son grandes y coloridas, muy atractivas. La pizarra en el aula es la tradicional que utiliza tiza, la docente realiza ilustraciones

en la pizarra con tizas de diversos colores para que las clases o textos tengan un ejemplo gráfico y sea mucho más fácil comprender lo que se está explicando. También se suele utilizar fotocopias poco atractivas para los niños.

Caracteres infantiles

En amarillo se muestra la tipografía 'Booster Next FY' con caracteres infantiles, similares a la forma de escritura en la primaria. Al lado, un ejemplo de otro estilo de las letras 'a' y 'g'.



Figura 6. Caracteres Infantiles. Fuente: Acevedo, R (2013). Elaboración propia basada en información del material de referencia.

Diferenciación de caracteres

En amarillo se muestra la tipografía 'Booster Next FY' con una sutil diferenciación entre las letras 'i' en mayúscula y la 'l' en minúscula. Al lado, un ejemplo en el cual no existe tal diferenciación.



Figura 7. Diferenciación de caracteres. Fuente: Kurk, A (2010). Elaboración propia basada en información del material de referencia.

El diseño gráfico se encuentra presente en el aula, solo que no de una manera en donde los criterios de diseño estén unificados en los materiales didácticos disponibles teniendo en cuenta al público objetivo de la comunicación visual, los niños estudiantes del segundo grado. La falta de materiales gráficos pensados, adecuados y específicos para la ortografía castellana forman parte del hueco de necesidades no satisfechas en el proceso enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura en la primaria escolar.

2.10.3. Tipografía

Conocemos como tipografía al: 'conjunto de caracteres, letras, números, símbolos, signos de puntuación, que comparten el mismo estilo o diseño entre sí' (Acevedo, 2013).

En la búsqueda tipográfica para un material didáctico dirigido a niños en etapa escolar es importante que la fuente tipográfica sea legible y que las formas de las letras puedan ser fácilmente reconocidas y comprendidas por los niños que están iniciando el proceso de lectoescritura. En el marco tipográfico existen las llamadas 'tipografías con caracteres infantiles' (*Infant characters*) cuyo trazo imita a los utilizados a la hora de enseñarle a los niños a escribir. Lo importante es que cada uno de los caracteres de la familia tipográfica se diferencie entre sí para evitar las confusiones, lo cual facilita al aprendizaje de la lectura y de la escritura.

La 'Booster Next FY' fue la escogida para ser utilizada en el proyecto, una tipografía sin serifas con las terminaciones redondeadas la cual lo hace más amigable, además de ser limpia, legible y con caracteres que están diferenciados, evitando así confusiones y por contar con los caracteres infantiles muy importantes para el uso con niños.

2.10.4. Color

La Real Academia Española (RAE) define al color como la:

1. m. Sensación producida por los rayos luminosos que impresionan los órganos visuales y que depende de la longitud de onda.

Con respecto al color, Moore, Pearce, & Applebaum (2010) expresan lo siguiente: 'Sabemos que el color es una percepción en el órgano visual de quien lo contempla. Y esta percepción se da gracias a la luz...'

Los colores suelen tener un significado asociado, por ejemplo: el amor y la pasión suelen estar representados por el rojo, aunque también el rojo puede ser utilizado para representar el enojo y la ira. Depende mucho del contexto y la finalidad del mensaje para utilizar los colores como medio de comunicación visual. El color también puede transmitir sensaciones como calor, frío, felicidad, tristeza, elegancia, dependiendo de los colores y las combinaciones que se utilicen para ello.

La búsqueda de una paleta cromática para ser utilizada en la comunicación visual para niños en el marco del presente proyecto, concluyó con la elección del naranja, el amarillo y el verde, colores vívidos e infantiles. A continuación, algunas de las palabras positivas asociadas a los colores seleccionados, según Moore, Pearce, & Applebaum (2010):

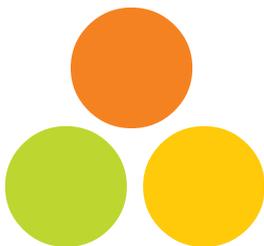


Figura 8. Colores seleccionados. Fuente propia (2016).

- **Naranja:** entusiasmo, diversión, sociabilidad, fuerza, energía, llamativo, original, determinación.
- **Amarillo:** optimismo, entretenimiento, diversión, amabilidad, positivo, fuerza, felicidad, sabiduría.
- **Verde:** vida, juventud, lealtad, esperanza, promesa, acogedor, libertad, igualdad.

2.10.5. Ilustración

La ilustración es un recurso gráfico muy importante para la comunicación visual, ya que representa palabras o ideas a través de la imagen, lo cual hace mucho más sencilla la comprensión del mensaje.

A la rama de la ilustración especializada en la creación de imágenes para niños y niñas se la denomina 'ilustración infantil', generalmente asociada al mundo de los libros y cuentos infantiles de manera a acompañar al texto en la narración de las historias, pero no se limita solo a ilustración de libros sino también a productos audiovisuales y comerciales orientados al público infantil.

En cuanto a la importancia e impacto de este tipo de ilustraciones en los niños, se expresa lo siguiente:

La importancia de estas ilustraciones reside en que desempeñan un papel fundamental para el desarrollo intelectual de los niños: estéticamente causan deleite e inician a la educación del gusto por la belleza; además, sirven para fijar conceptos en la memoria, enriquecen la personalidad, ejercitan la imaginación, la creatividad... (Artium, Centro-Museo Vasco de Arte Contemporáneo, 2011).



Figura 9. Boceto estilo *cartoon*.
Fuente: Espínola, N (2017).

El estilo de ilustración infantil tomado como referencia fue el 'estilo caricatura o *cartoon*': 'tenemos que tener en cuenta que estamos ante un estilo gráfico muy concreto que requiere saber deformar las proporciones realistas hacia elementos más simples'. (Pinos, 2018). Este tipo de ilustración aparece en algunos dibujos animados de la televisión y también está presente en los 'dibujos para colorear' de los niños y niñas.

2.12. Marco legal

2.12.1. Ley General de Educación

Este proyecto se enmarca en la Ley N° 1.264/98 General de Educación, que refiere:

Ley N° 1.264/1998 General de Educación

EL CONGRESO DE LA NACIÓN PARAGUAYA SAN-
CIONA CON FUERZA DE LEY:

Artículo 1º.- Todo habitante de la República tiene derecho a una educación integral y permanente que, como sistema y proceso, se realizará en el contexto de la cultura de la comunidad. (Congreso de la Nación Paraguaya, Poder Legislativo, 1998).

Más adelante, en el 'Título II Principios Generales' de la misma, específicamente en el 'Capítulo I Objeto De La Ley', expresa:

Artículo 7º.- La presente ley regulará la educación pública y privada. Establecerá los principios y fines generales que deben inspirarla y orientarla. Regulará la gestión, la organización, la estructura del sistema educativo nacional, la educación de régimen general y especial, el sistema escolar y sus modalidades. Determinará las normas básicas de participación y responsabilidades de los miembros de las comunidades educativas, de los establecimientos educativos, las formas de financiación del sector público de la educación y demás funciones del sistema. (Congreso de la Nación Paraguaya, Poder Legislativo, 1998).

2.12.2. Propiedad Intelectual

La institución encargada de las políticas de protección a la propiedad intelectual en Paraguay es la Dirección Nacional de Propiedad Intelectual – DINAPI, cuya Misión y Visión expresan lo siguiente:

Misión:

La misión de DINAPI es diseñar, implementar, fomentar y coordinar las políticas públicas de propiedad intelectual, concediendo la protección de los derechos derivados de esta materia a fin de garantizar la seguridad jurídica a sus titulares. (Dirección Nacional de Propiedad Intelectual, DINAPI, 2018).

Visión:

Ser una institución comprometida con la mejora continua en la calidad de su gestión, para contribuir con el desarrollo del país mediante la protección de los derechos de propiedad intelectual. (Dirección Nacional de Propiedad Intelectual, DINAPI, 2018).

Las siguientes leyes: Ley N° 1328/98 ‘De Derecho de Autor y Derechos Conexos’ y la Ley N° 1294/98 ‘De Marcas’, están igualmente relacionadas a este proyecto.

2.12.2.1. Derechos de Autor

Entendemos por *Derecho de Autor* como el término jurídico que describe los derechos que se otorgan a los creadores de obras literarias y artísticas. Estos derechos exclusivos permiten al autor: el empleo, la autorización o prohibición de la utilización de sus obras de determinada forma, permitiéndole así el control y la retribución por el uso de las mismas.

El producto gráfico resultante del presente proyecto sería considerado una obra y estaría bajo la protección de la *Ley de Derechos de Autor y Derechos Conexos*.

Clasificación de los Derechos de Autor

1. Derechos Morales:

Son aquellos derechos ligados a la persona del autor. Los derechos morales reconocidos por nuestra legislación están establecidos en el Artículo 18 de la Ley 1328/1998 y son:

- **el derecho de divulgación;** en este campo corresponde al autor decidir si mantiene inédita la obra o la da a conocer.
- **de paternidad;** el autor tiene el derecho de ser reconocido como el padre de su obra, y darla a conocer a través de su nombre, bajo seudónimo o signo, o en forma anónima.
- **de integridad;** el autor tiene el derecho de oponerse a que su obra sea modificada o alterada. Nadie puede deformar, mutilar o transformar una obra ajena.
- **de retiro de la obra del comercio;** El autor tiene derecho a retirar su obra del público, si por algún motivo considera que daña su reputación o su moral, y así lo decide un juez, asumiendo la responsabilidad de pagar los costos que ese retiro implica. (Ministerio de Industria y Comercio, MIC, 2011).

2. Derechos Patrimoniales (o económicos):

El titular del derecho de autor goza de una serie de derechos patrimoniales exclusivos, que le permiten la posibilidad de obtener beneficios económicos por su obra. Nuestra legislación reconoce en la actualidad estos Derechos Patrimoniales:

- **la reproducción de la obra** por cualquier forma o procedimiento.

- **la comunicación pública de la obra** por cualquier medio.
- **la distribución pública** de ejemplares de la obra.
- **la importación al territorio nacional** de copias de la obra.
- **la traducción, adaptación, arreglo u otra transformación** de la obra. (Ministerio de Industria y Comercio, MIC, 2011).

Vigencia de la protección

Los derechos morales reconocidos por la ley son: son perpetuos, inalienables, inembargables, irrenunciables, e imprescriptibles. Los derechos patrimoniales tienen un tiempo de duración que corresponde a toda la vida del autor más setenta años después de la muerte del mismo. Este tiempo es el establecido para que los herederos puedan gozar de los beneficios de la obra antes de que la obra pase a dominio público.

Registro de una obra

La obra está protegida desde el momento de su creación sin necesidad de ninguna formalidad o inscripción, conforme lo establece el Convenio de Berna, del cual Paraguay es parte. Sin embargo, su registro ante la Dirección General de Derecho de Autor y Derechos Conexos tiene a su cargo el Registro Nacional de Derechos de Autor, con el propósito de contar con un principio de prueba cierta de los hechos y actos que consten de él, además de servir de base de datos que aporta a fines estadísticos y a la promoción de la cultura. (Dirección Nacional de Propiedad Intelectual, DINAPI, 2018).

2.12.2.2. Marca

Una marca: 'es todo signo que identifica a un producto o servicio en el mercado. Por lo tanto, una marca puede ser considerada como una herramienta de comunicación usada por el productor o prestador de servicios para atraer al público'. (Dirección Nacional de Propiedad Intelectual, DINAPI, 2018).

Las marcas han sido utilizadas para facilitar al consumidor la identificación de un producto o servicio, así como para identificar su calidad y precio.

Una marca debe ser registrada: 'para obtener el uso de manera exclusiva, con lo cual se podrá impedir que otras personas o empresas comercialicen marcas idénticas o similares para los mismos productos o servicios'. (Dirección Nacional de Propiedad Intelectual, DINAPI, 2018).

Vigencia y alcance de la protección:

'La marca tendrá una duración de diez años a contar desde la fecha de concesión y podrá ser renovada indefinidamente, por períodos consecutivos de igual duración'. (Dirección Nacional de Propiedad Intelectual, DINAPI, 2018).

Las marcas registradas en Paraguay solo tienen validez en el territorio paraguayo. Si se desea la protección de la marca en otro país se deberá realizar bajo sus leyes y a través del organismo correspondiente.

Registro de una marca:

Para realizar el registro de una marca se debe acudir a la DINAPI (Avenida España 323 casi Estados Unidos / Tel: +595 21 210 977). En la página web de la DINAPI se puede encontrar más información acerca de los pasos a seguir para realizar el registro de una marca en el Paraguay.

2.13. Antecedentes

2.13.1. Nacionales

- **Programa Leo, Pienso y Aprendo** – MEC

El programa denominado ‘Leo, Pienso y Aprendo’ del Ministerio de Educación y Ciencias (2015), es una estrategia a nivel nacional para la alfabetización inicial, la lectoescritura y la comprensión lectora. El desarrollo de este programa se debe al aumento de la deserción escolar precisamente por el bajo nivel de aprendizaje de las matemáticas y la lectoescritura, según el MEC.

En la institución pública investigada se viene aplicando el programa a través de la adaptación de los contenidos por parte de la docente, que utiliza la ‘Guía del Docente’ y el ‘Cuadernillo de Trabajo y Evaluación’ como referencia para la preparación de las clases. En el aula sí ya se utiliza los textos proveídos por el MEC con grandes y coloridas ilustraciones. Cabe destacar que los niños no contaban aún con el ‘Cuadernillo de Trabajo y Evaluación’ al momento de la investigación, ya que la implementación final todavía no se ha realizado.

En enero del 2020, el Ministerio de Educación y Ciencias había iniciado la distribución de kits didácticos del primer grado, como parte de la implementación final escalonada de la estrategia a nivel nacional, el siguiente año corresponde al segundo grado y así sucesivamente. Los kits contienen: una guía docente, cuentos gigantes y cuadernillos para los niños.



Figura 10. Materiales didácticos del MEC. Fuente propia (2016).



Figura 11. Proyecto Ludolecto. Fuente: Fundación Dequení (2019).

■ **Proyecto Ludolecto** - *Fundación Dequení*

La Fundación Dequení lleva a cabo su proyecto denominado 'Ludolecto' que resume la idea de aprender jugando, en el marco de su programa educativo 'Arandu Mbarete'. En su web, la Fundación expresa lo siguiente sobre esta metodología:

'Esta propuesta innovadora pretende colaborar con el mejoramiento de la lectoescritura, brindando herramientas a los docentes para fortalecer la aplicación de la estrategia nacional 'Leo, Pienso y Aprendo del MEC', en el marco del cual se aplica el proyecto. A través del mismo se promueve que las aulas sean para los niños espacios de encuentro de vivencias y aprendizajes significativos.'

A través del proyecto se espera...

'...que los niños aprendan a leer y escribir y entiendan lo que leen. Niñas y niños, aprenderán a través de sus docentes a desarrollar su potencial y habilidades de una manera motivadora y novedosa a través del juego, que los impulsará a adquirir mayores y mejores conocimientos en lectoescritura.'

Con respecto a los participantes del proyecto, expresan: 'Ludolecto se implementa en 18 escuelas públicas de cinco localidades del Departamento Central, como Nueva Italia, Luque, San Antonio, Ypané y Fernando de la Mora, con más de 4.300 niñas y niños participantes y 130 docentes involucrados.'

2.13.2. Internacionales

■ ¿Cómo dice que dijo? - Chile



Figura 12. ¿Cómo dice que dijo? Fuente: Captura de pantalla de la web de '¿Cómo dice que dijo?' (2016).

Es un proyecto personal del diseñador digital Rodrigo Haverbeck, originario de Chile, se trata de un juego sobre ortografía castellana disponible online desde el 2014 en: comodicequedijo.com/ortografia/, y también en formato de aplicación (actualmente no disponible) para dispositivos con Android y iOS. El juego consiste en ir completando una oración con una de las dos posibles opciones de palabras que aparece en pantalla. Si la respuesta es correcta se pasa a otro nivel, si la respuesta es incorrecta se muestra los puntos acumulados hasta ese entonces y el significado de ambas palabras que aparecían como opciones para poder diferenciarlas. En cada caso, aparece una ilustración que hace alusión a la oración o a la palabra clave, posee un diseño colorido y limpio.



Figura 13. Dominó ortográfico. Fuente: Editorial Yalde (2010).

■ **Dominó ortográfico** - España

Es un proyecto para aprender ortografía castellana a través del juego y está orientado a niños de 5 a 12 años. Pertenece a la Editorial Yalde en Zaragoza y su autor es Manuel Sanjuán Nájera (2010). El dominó ortográfico se compone de 36 cartas con dos dibujos/palabras clave en cada una, en total son 72 vocablos. Los dibujos del dominó llevan en su diseño la letra o letras ortográficamente difíciles y el objetivo es emparejar las fichas que contengan palabras con la misma dificultad ortográfica. La Editorial Yalde además tiene otros proyectos parecidos sobre ortografía castellana con el método ideovisual.



Figura 14. Cuentos para aprender ortografía. Fuente: Editorial Dylar Ediciones (2010).

■ **Cuentos para aprender ortografía** - España

Es una colección de 12 cuentos de género fantástico sobre contenidos de ortografía castellana desarrollado en los primeros años de la educación primaria. Está destinado a niños a partir de los 3 años como cuento para contar por los padres o docentes cuando los niños no saben leer y luego como texto de lectura cuando los niños ya leen solos. Este proyecto fue creado por María Valenzuela Góngora (2010), quien es docente en primer ciclo de primaria y es distribuido por Dylar Ediciones.



Figura 15. Jugando aprendo ortografía. Fuente: Diset (2017).

■ **Jugando aprendo ortografía** - España

Es un juego educativo de la compañía Diset (2017), que se dedica al desarrollo y diseño de productos infantiles. El proyecto ayuda a repasar contenidos de segundo de primaria como algunos aspectos de la ortografía, sustantivos singulares/plurales y los sustantivos femeninos/masculinos. Estimula el aprendizaje a través del juego, desarrolla la atención, fomenta la capacidad de expresión oral, enriquece el vocabulario y consolida las habilidades lingüísticas. Contiene 70 tarjetas de ejercicios, 9 tarjetas de desafío, un tablero, un reloj de arena, 2 peones y una tarjeta con instrucciones del juego.

Conclusión parcial

Al finalizar la investigación realizada desde el enfoque del diseño gráfico sobre los errores ortográficos en la escritura del idioma castellano en la primaria escolar, se concluye lo siguiente:

- A pesar de la distancia y la diferencia de las comunidades en las cuales se encuentran las instituciones educativas investigadas, en ambas se utilizan **estrategias didácticas similares** en el aula durante el desarrollo de **contenidos de ortografía** y se evidencia **la escasez de materiales didácticos específicos** sobre esa temática para poder utilizarla en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Los **estudiantes presentan errores ortográficos en su escritura**, los más habituales son los relacionados a los siguientes contenidos de ortografía: uso de la mayúscula; uso de la 'B' y la 'V'; uso de la 'C', la 'S' y la 'Z'; uso de la 'H inicial' y la acentuación de las palabras (palabras agudas, llanas y esdrújulas).
- Los **estudiantes tienen interés de aprender cosas nuevas en la escuela**, en especial si se les presenta de una manera divertida, en la que ellos vayan descubriendo y participando. También les gusta mucho jugar y compartir con sus compañeros.
- Las **docentes preparan las clases teniendo en cuenta los contenidos de ortografía y objetivos establecidos por el Ministerio de Educación y Ciencias (MEC)**. Se ingenian para poder desarrollar sus clases con los recursos que poseen a su alcance.
- Finalmente, **los materiales gráficos específicos** sobre ortografía castellana, pensados para niños que inician la lectoescritura en la primaria, forman **parte del hueco** de necesidades a satisfacer a través del **diseño gráfico**.

3

Ideación

TERCERA PARTE

- 3.1. Metodología
- 3.2. Mapa mental del proyecto
- 3.3. Propuesta
- 3.4. Identidad del kit didáctico
- 3.5. Tarjeta de colores
- 3.6. Tarjetas ilustradas
- 3.7. Tarjetas alfabéticas
- 3.8. Bolsillero para tarjetas
- 3.9. Cuaderno de actividades
- 3.10. Caja contenedora
- 3.11. Presupuesto

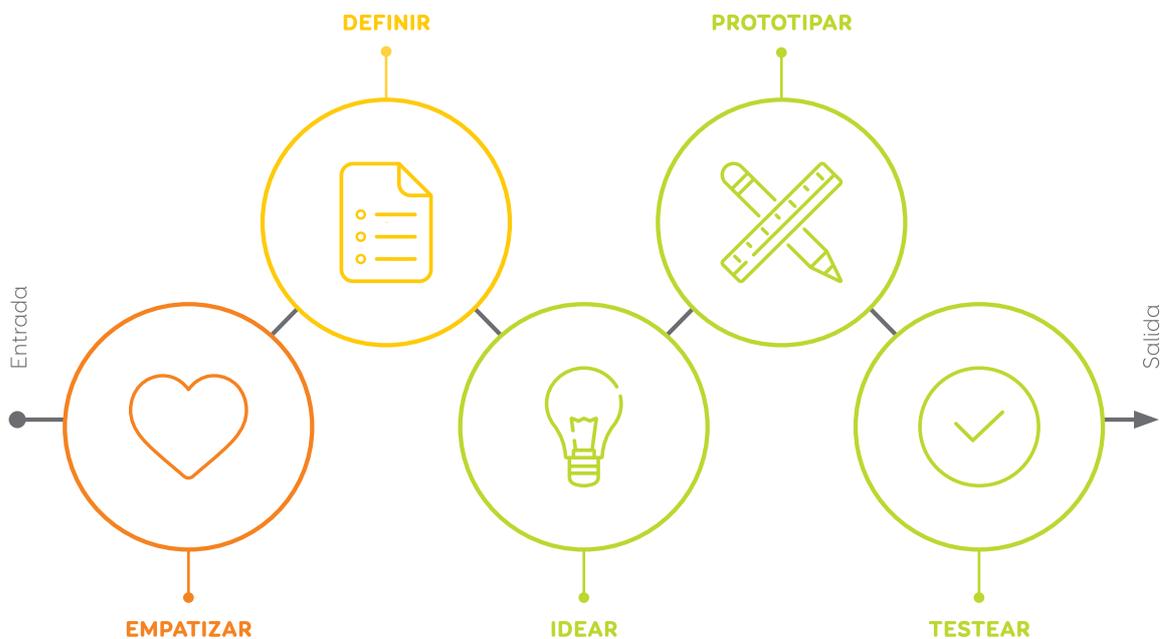
—

3.1. Metodología de diseño

La metodología utilizada en esta etapa, para el diseño de las interfaces gráficas como respuesta a la problemática es el *Design Thinking* (Pensamiento de diseño). Esta metodología está enfocada en el usuario/público objetivo, tratando de entenderlo y dar respuestas acordes a sus necesidades reales y problemática a la que se enfrenta en su entorno.

El *Design Thinking* se empezó a desarrollar de forma teórica en la Universidad de Stanford (California, Estados Unidos) a partir de los años 70, luego la consultoría de diseño IDEO la empezó a utilizar con fines lucrativos y hoy en día sigue siendo su principal precursora.

Esta metodología se compone de cinco etapas y el proceso no es lineal, es decir, se puede volver a una etapa anterior o avanzar etapas, saltándose otras inclusive, todo esto según conveniencia para ir afinando la propuesta en la que se está trabajando de acuerdo a los objetivos.



Esquema 2. Etapas de la metodología Design Thinking. Fuente: Dinngo, estudio de diseño estratégico. Elaboración propia basada en el gráfico de referencia (2017).

Etapas del Design Thinking



1. Empatizar: se inicia con la investigación y comprensión de las necesidades del usuario/público objetivo y como éste se desenvuelve en su entorno, para poder generar respuestas coherentes a su realidad.



2. Definir: se procesa toda la información recolectada en la etapa anterior para poder identificar y definir la problemática, así como las necesidades del usuario/público objetivo en el contexto de estudio.



3. Idear: se generan ideas de posibles soluciones sin ningún tipo de filtro a partir de toda la información y objetivos que se tiene. Luego, se van afinando las ideas factibles e interesantes.



4. Prototipar: se lleva a la realidad las ideas a través de primeras maquetas básicas para luego ir definiendo y mejorando dichas ideas teniendo en cuenta características, soportes y criterios de diseño.



5. Testear: se realiza la prueba del prototipo diseñado con el usuario/público objetivo en el entorno de estudio, se evalúa su funcionamiento para identificar fallos y mejoras a realizar.

3.2. Mapa mental del proyecto

A continuación, se presenta un esquema básico con los aspectos fundamentales de la propuesta ideada.



Esquema 3. Mapa mental del proyecto. Elaboración propia (2017).

3.3. Propuesta

La propuesta de diseño y estrategia didáctica para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje de contenidos de ortografía en el segundo grado es un **kit didáctico para ser utilizado en el aula**, el mismo incluye juegos y un cuaderno de actividades con ejercicios y evaluaciones del aprendizaje.

■ **Objetivo del kit didáctico**

'**Juega Palabra**' es un kit didáctico diseñado para que los niños en etapa escolar puedan aprender contenidos de ortografía castellana a través del juego y a la vez que sea una herramienta que ayude al docente en su labor durante el proceso educativo.

■ **Dificultades ortográficas**

Los contenidos de ortografía a ser desarrollados con el uso del kit didáctico son aquellos relacionados a los errores habituales en la escritura de los niños, resultado de la presente investigación, teniendo como parámetro principal al programa de contenidos del segundo grado según el Ministerio de Educación y Ciencias (MEC).

Las dificultades ortográficas del kit didáctico son: uso de las mayúsculas, uso de la B, uso de la V, uso de la C, uso de la S, uso de la Z, uso de la H inicial, palabras agudas, palabras llanas y palabras esdrújulas.

■ **Roles**

El docente y los estudiantes adquieren papeles específicos para que la dinámica sea fluida.

Persona guía: el/la docente hará de guía para el uso correcto del kit en las distintas etapas y la explicación de los contenidos ortográficos.

Participantes: niños, estudiantes del segundo grado, quienes serán los que participen activamente de las dinámicas propuestas.

■ **Elementos del kit didáctico**

ELEMENTOS DEL KIT DIDÁCTICO		
	<p>Tarjetas de atención De color naranja <i>10 unidades</i></p>	Se utiliza una tarjeta por contenido, poseen la consigna ortográfica según el contenido a desarrollar.
<p>Tarjetas de colores <i>30 unidades</i></p>	<p>Tarjeta de pregunta De color amarillo <i>10 unidades</i></p>	Se utiliza una tarjeta por contenido, poseen preguntas variadas sobre los conocimientos previos.
	<p>Tarjeta de actividad De color verde <i>10 unidades</i></p>	Se utiliza una tarjeta por contenido, poseen tareas fáciles para realizarlas entre todos.
<p>Tarjetas ilustradas <i>30 unidades</i></p>		Se utilizan cinco tarjetas por contenido, posee una ilustración por tarjeta.
<p>Tarjetas alfabéticas <i>80 unidades</i></p>		Se utilizan las tarjetas necesarias, poseen consonantes y vocales en mayúscula y minúscula.
<p>Cuaderno de actividades <i>1 unidad</i></p>		Con ejercicios prácticos y espacios específicos para las evaluaciones por contenido y las evaluaciones finales.
<p>Bolsillero para tarjetas <i>1 unidad</i></p>		Posee un bolsillo grande para las tarjetas ilustradas y diez bolsillos pequeños para las tarjetas alfabéticas.

Tabla 7. Elementos del kit didáctico. Elaboración propia.

■ Dinámicas básicas de uso del kit didáctico

1

Tarjetas de colores: el uso del kit didáctico inicia con esta dinámica, que consiste en que la persona guía lee y explica el contenido de las tarjetas de colores a los participantes en el siguiente orden para todos los contenidos ortográficos: primeramente la tarjeta de atención (color naranja), luego la tarjeta de pregunta (color amarillo) y por último, la tarjeta de actividad (color verde).

2

Forma palabras: al finalizar la dinámica anterior, los participantes construyen las palabras claves de cada dificultad ortográfica, con la ayuda de las tarjetas alfabéticas y el bolsillero de tela para tarjetas, usando las tarjetas ilustradas como referencia para poder realizar la asociación de imagen-palabra. La persona guía se encarga de analizar donde se encuentra las dificultades de las palabras formadas.

3

Cuaderno de actividades: luego cada participante debe completar de manera individual los ejercicios 1 y 2 de su cuaderno de actividades teniendo en cuenta el contenido ortográfico desarrollado.

4

Evaluación por contenido: estas evaluaciones parciales se encuentran en el cuaderno de actividades y corresponden al ejercicio 3 de cada contenido. La persona guía debe preparar esta evaluación y se recomienda realizarla en un día distinto al desarrollo de las dinámicas anteriormente descritas.

5

Evaluación final: al finalizar el desarrollo de los diez contenidos ortográficos del kit didáctico se recomienda la preparación de esta evaluación que consta de dos partes: un dictado y una redacción creativa. En las páginas finales del cuaderno de actividades se encuentra el espacio disponible para que los participantes puedan realizar esta actividad con las indicaciones de la persona guía.

3.4. Identidad verbal-visual del kit didáctico

3.4.1. Descripción de la identidad

La identidad gráfica del kit didáctico deriva de la búsqueda de lo infantil y lo lúdico, en cuanto a la composición gráfica y la conjunción del aspecto tipográfico con los elementos ornamentales, apoyados por la utilización de los colores cálidos que refuerzan la idea de lo infantil, lo lúdico y la actividad. La iconografía de una carita feliz, como elemento complementario de la identidad, representa lo infantil y la felicidad de los niños con respecto al juego.

El objetivo del juego es aprender ortografía castellana jugando con las palabras, de ahí deviene el nombre del proyecto: **Juega Palabra.**

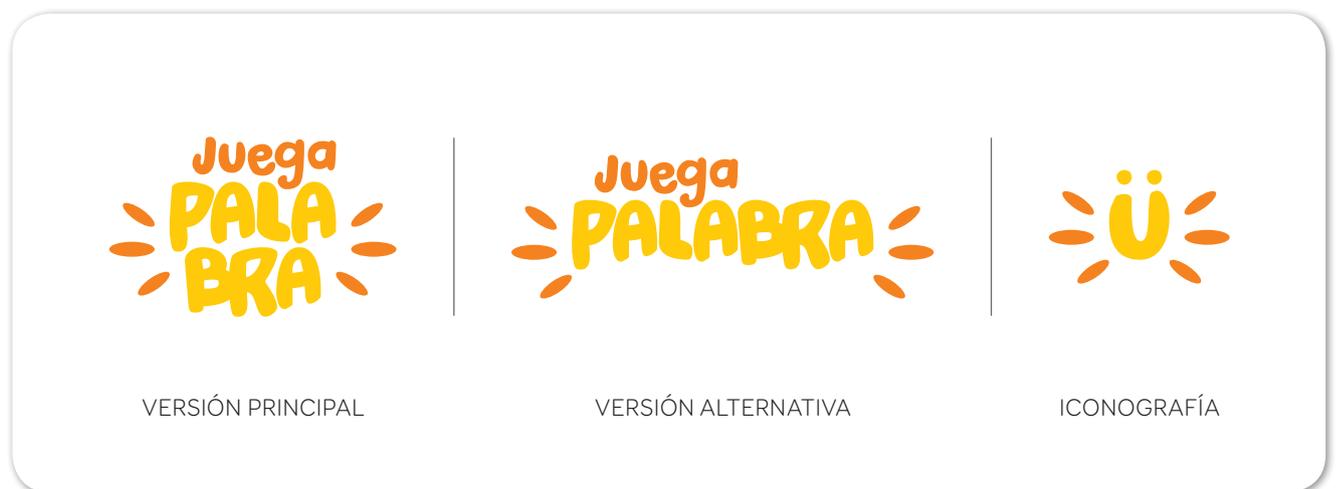


Figura 16. Identidad del kit 'Juega Palabra'. Fuente propia (2017).

3.4.2. Tipografías

La tipografía utilizada en la identidad del kit didáctico es la **DK Pardesi** con trazos gruesos que transportan al ámbito escolar y a lo infantil.

La tipografía para las tarjetas alfabéticas y los textos corridos es la **Booster Next FY**, en sus variaciones *light* y *black*. Una tipografía *rounded*, amigable, limpia y de fácil lectura teniendo en cuenta el público objetivo del proyecto.

PADRÓN TIPOGRÁFICO

Aa

DK Pardesi

**AaBbCcDdEeffGgHhIiJjKkLlMmNn
ÑñoOoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYyZz
0123456789**

Aa

Booster Next FY Light

AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmNn
ÑñoOoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYyZz
0123456789

Aa

Booster Next FY Black

**AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmNn
ÑñoOoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYyZz
0123456789**

Tabla 8. Padrón tipográfico. Elaboración propia.

3.4.3. Colores

Los colores principales utilizados en la identidad son el naranja oscuro y el amarillo, dos colores cálidos que representan lo infantil, lo lúdico, la actividad. A los dos colores mencionados se le suma un tercer color, el verde, que no está presente en el logotipo pero sí se utiliza de manera funcional en un subtipo de tarjeta complementaria del juego didáctico.

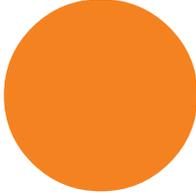
PADRÓN CROMÁTICO	
	Pantone 1585 C C: 0 M: 60 Y: 100 K: 0 R: 255 G: 102 B: 0
	Pantone 116 C C: 0 M: 20 Y: 100 K: 0 R: 255 G: 204 B: 0
	Pantone 2297 C C: 30 M: 0 Y: 100 K: 0 R: 179 G: 255 B: 0

Tabla 9. Padrón cromático. Elaboración propia.

3.4.4. Normalización

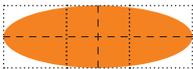
La normalización permite la adecuada construcción y distribución de los elementos gráficos que determinan la forma de un logotipo, manteniendo la proporción del conjunto. En este caso se utilizó una grilla conformada por la repetición de un **Módulo X**.

Módulo X



El módulo para construcción de la grilla de normalización es igual a la altura de la elipse que corresponde al grafismo mayor utilizando como ornamento en la identidad.

Grafismo mayor



La construcción del grafismo mayor se realiza proporcionalmente. El ancho de la elipse es tres veces su altura.

Ancho: 3X
Alto: 1X

Grafismo menor



La construcción del grafismo menor se logra a través de una reducción proporcional del grafismo mayor.

Ancho: 2 ½ X
Alto: proporcional al ancho.

Referencias



Módulo X



½X

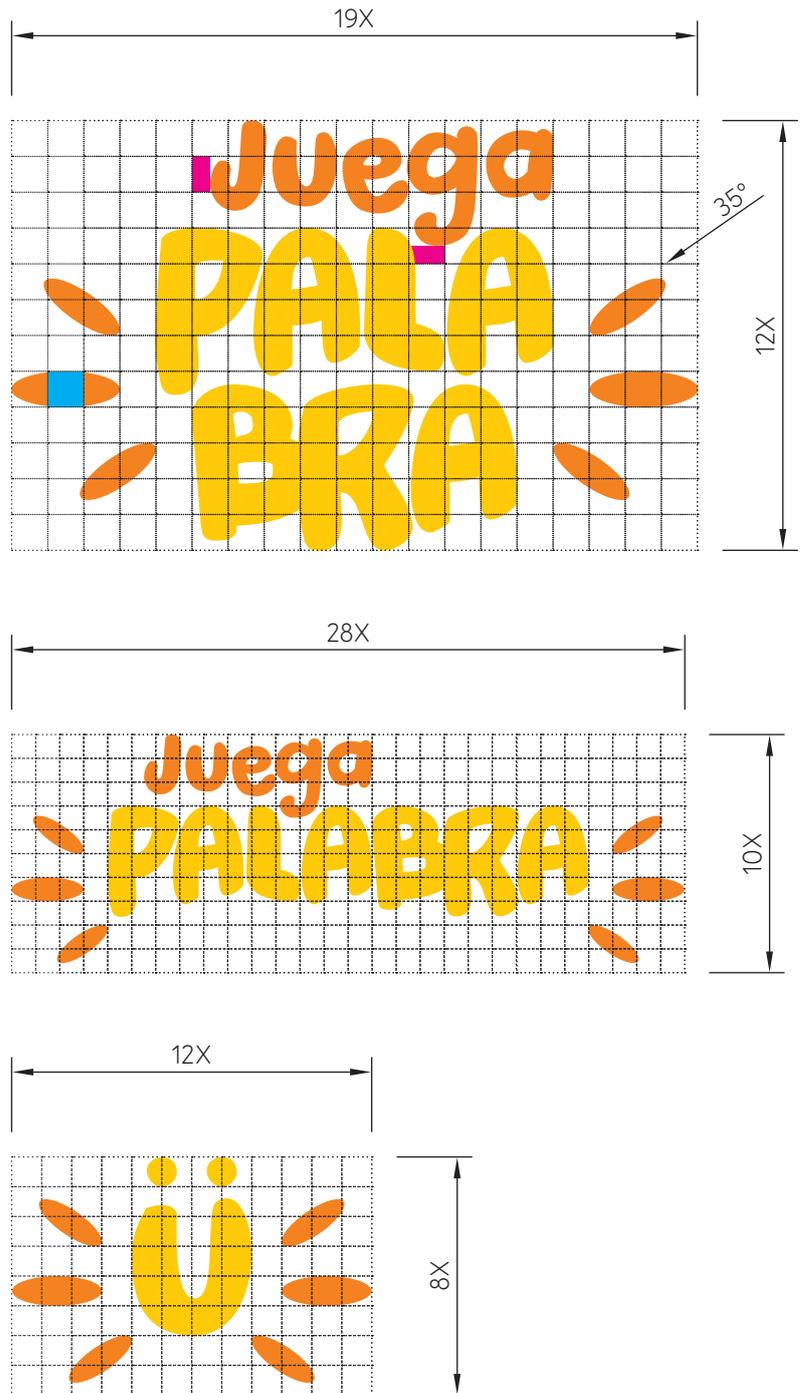


Figura 17. Normalización. Fuente propia (2017).

3.4.5. Área de seguridad

El área de seguridad ayuda a que ningún elemento gráfico interfiera con el espacio que corresponde al logotipo, deberá ser aplicada y respetada en todas las versiones. Esta área está constituida por dos módulos X.

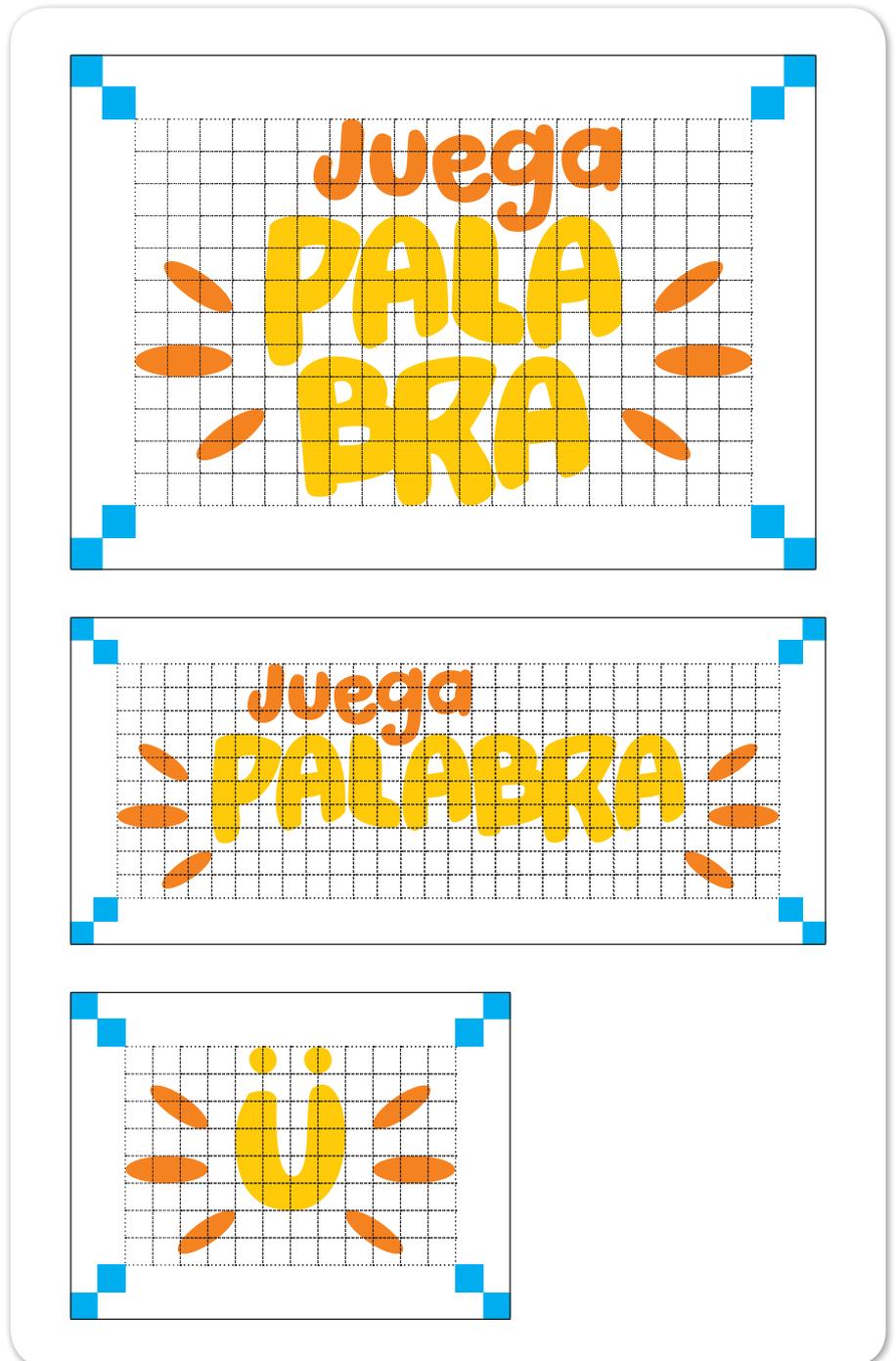


Figura 18. Área de seguridad. Fuente propia (2017).

3.4.6. Límites de reducción

Los límites de reducción permite escalar el logotipo al tamaño mínimo permitido, sin que este pierda la legibilidad al ser utilizado en un soporte digital o impreso. En este caso, cada versión tiene límites de reducción diferentes debido a su construcción y a la forma que posee. Se toma la base como referencia, o en otras palabras su ancho total o medida horizontal.

LÍMITES DE REDUCCIÓN	
	Dimensión con respecto a la base: 20 mm
	Dimensión con respecto a la base: 30 mm
	Dimensión con respecto a la base: 13 mm

Tabla 10. Límites de reducción. Elaboración propia.

3.4.7. Otras variantes

En aquellas situaciones en las cuales no es posible aplicar el logotipo en las versiones con los colores principales, se podrá recurrir a las otras variantes de la identidad utilizando siempre los colores que forman parte de la paleta cromática y el negro, éste último en el caso de precisar impresiones económicas, por ejemplo.



Figura 19. Otras variantes. Fuente propia (2017).

3.5. Tarjetas de colores

Las tarjetas de colores son un grupo de 30 tarjetas y se subdividen en tres grupos: las tarjetas de atención, que suman 10 unidades, de color naranja oscuro; las tarjetas de preguntas, que suman 10 unidades, de color amarillo y las tarjetas de actividades, que suman igualmente 10 unidades y son de color verde. Cada subtipo de las tarjetas de colores tiene una función específica durante la etapa de inicio del uso del kit didáctico.



Figura 20. Tarjetas de colores. Fuente propia (2017).

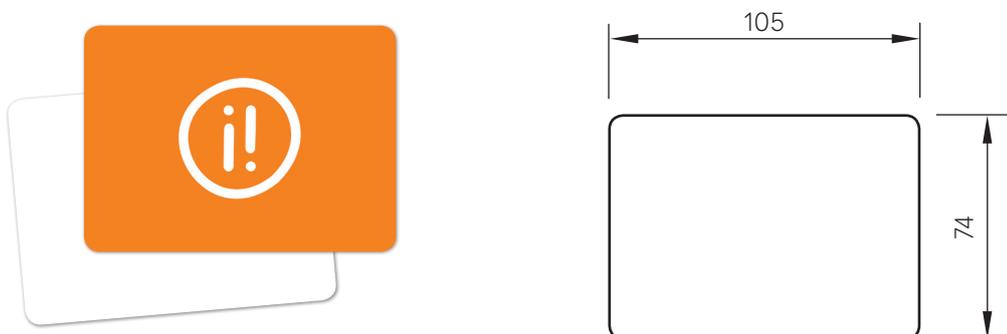
3.5.1. Tarjetas de atención

Las tarjetas naranjas o de atención son 10 tarjetas en total, se utiliza una tarjeta específica para cada uno de los diez contenidos ortográficos del kit didáctico. Estas tarjetas contienen la consigna ortográfica a tener en cuenta y prestar mucha atención, según el contenido a desarrollar.

FICHA TÉCNICA: TARJETAS DE ATENCIÓN

Cantidad	10 unidades
Dimensiones	105×74 mm (A7)
Soporte	Cartón triplex / 300 g
Producción	Impresión Offset
Colores	2/1 Frente: Negro y PANTONE 1585 C Dorso: PANTONE 1585 C
Acabado	Plastificado rígido y despuntado de esquinas

Tabla 11. Ficha técnica: Tarjetas de atención. Elaboración propia.



*Las dimensiones del plano referencial están expresadas en milímetros (mm).

Figura 21. Tarjeta de atención. Fuente propia (2017).

Tarjetas de atención por contenido ortográfico



1

USO DE LA MAYÚSCULA

Se escribe con **mayúscula** al empezar nombres propios de **personas, animales** o **lugares**.

» Tarjetas ilustradas de este contenido:
niño / niña / perro / gato / Paraguay

1

USO DE LA B

Se escribe con **b** antes de las consonantes **l** y **r**, formando las sílabas **bla, ble, bli, blo, blu** y **bra, bre, bri, bro, bru**.

» Tarjetas ilustradas de este contenido:
tabla / cable / bruja / sombrero / libro

1

USO DE LA V

Escucho atentamente las siguientes palabras: **uva, vampiro, oveja, vela, avión**. ¡Todas estas palabras se escriben con **v**!

» Tarjetas ilustradas de este contenido:
uva / vampiro / oveja / vela / avión

1

USO DE LA C

La letra **c** tiene un sonido suave con las vocales **e - i**, formando así las sílabas **ce** y **ci**.

» Tarjetas ilustradas de este contenido:
cabello / cepillo / pincel / peluca / bicicleta

1

USO DE LA S

Escucho atentamente las siguientes palabras: **semilla, serrucho, siete, silla, sirena**. ¡Todas estas palabras se escriben con **se** o **si**!

» Tarjetas ilustradas de este contenido:
semilla / serrucho / siete / silla / sirena

1

USO DE LA Z

Se escribe con **z** antes de las vocales **a - o - u**, formando así las sílabas **za, zo** y **zu**.

» Tarjetas ilustradas de este contenido:
zapato / zanahorio / manzana / pata / caracal

1

USO DE LA H INICIAL

Escuchamos atentamente las siguientes palabras: **hada, helado, hoja, hormiga, hueso**. ¡Todas estas palabras se escriben con **h** inicial!

» Tarjetas ilustradas de este contenido:
hada / helado / hoja / hormiga / hueso

1

PALABRAS AGUDAS

Su sílaba tónica es la última sílaba. Llevan tilde cuando terminan en **vocales** o en **consonantes n** o **s**.

» Tarjetas ilustradas de este contenido:
café / ratón / campo / reloj / caracol

1

PALABRAS LLANAS

Su sílaba tónica es la penúltima sílaba. Llevan tilde cuando **NO** terminan en **vocales** o en **consonantes n** o **s**.

» Tarjetas ilustradas de este contenido:
kipi / árbol / angat / abeja / liare

1

PALABRAS ESDRÚJULAS

Su sílaba tónica es la antepenúltima sílaba. **Siempre** llevan tilde.

» Tarjetas ilustradas de este contenido:
triángulo / semáforo / teléfono / vibora / lástima

Figura 22. Contenido de las tarjetas de atención. Fuente propia (2017).

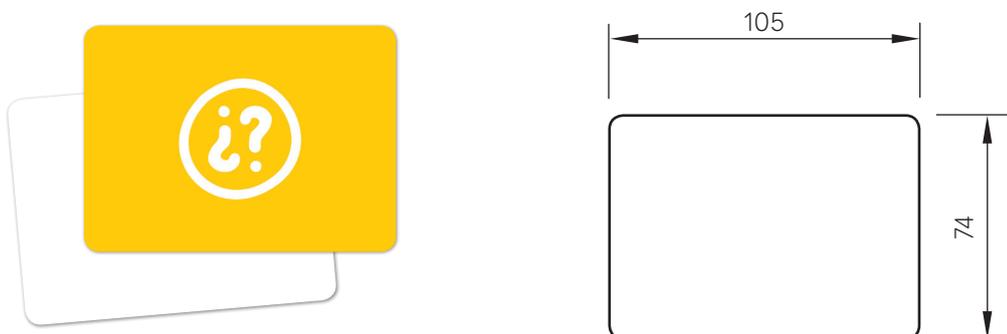
3.5.2. Tarjetas de preguntas

Las tarjetas amarillas o de preguntas son 10 tarjetas en total, se utiliza una tarjeta específica para cada uno de los diez contenidos ortográficos del kit didáctico. Estas tarjetas contienen preguntas variadas sobre los conocimientos previos de cada participante, según el contenido a desarrollar.

FICHA TÉCNICA: TARJETAS DE PREGUNTAS

Cantidad	10 unidades
Dimensiones	105×74 mm (A7)
Soporte	Cartón triplex / 300 g
Producción	Impresión Offset
Colores	2/1 Frente: Negro y PANTONE 116 C Dorso: PANTONE 116 C
Acabado	Plastificado rígido y despuntado de esquinas

Tabla 12. Ficha técnica: Tarjetas de preguntas. Elaboración propia.



*Las dimensiones del plano referencial están expresadas en milímetros (mm).

Figura 23. Tarjeta de preguntas. Fuente propia (2017).

Tarjetas de preguntas por contenido ortográfico



2

USO DE LA MAYÚSCULA

¿Cuál es el **nombre propio del país** cuyo mapa aparece en una de las tarjetas con dibujos?

» **Respuesta:** el nombre del país es Paraguay.

2

USO DE LA B

¿Cuáles pueden ser ejemplos de palabras con **bla, ble, bli, blo, blu** y **bra, bre, bri, bro, bru**?

2

USO DE LA V

¿Cuáles pueden ser otros ejemplos de palabras con **v**?

2

USO DE LA C

¿Cuáles pueden ser ejemplos de palabras con las sílabas **ce** y **ci**?

2

USO DE LA S

¿Cuáles pueden ser otros ejemplos de palabras con las sílabas **se** y **si**?

2

USO DE LA Z

¿Cuáles pueden ser ejemplos de palabras con las sílabas **za, zo** y **zu**?

2

USO DE LA H INICIAL

¿Cuál es el sonido que tiene la letra **h**?

» **Respuesta:** la letra h en castellano es una letra muda, es decir, no tiene sonido.

2

PALABRAS AGUDAS

¿Cómo se llama la sílaba que tiene **mayor intensidad** en una palabra?

» **Respuesta:** la sílaba con mayor intensidad en una palabra se llama sílaba tónica.

2

PALABRAS LLANAS

¿En qué letras **no tienen que terminar** para que lleven tilde las palabras llanas?

» **Respuesta:** las palabras llanas **NÓ** tienen que terminar en vocales o consonantes n o s para llevar tilde.

2

PALABRAS ESDRÚJULAS

¿En qué **sílaba** (última, penúltima o antepenúltima) llevan siempre tilde las palabras esdrújulas?

» **Respuesta:** las palabras esdrújulas llevan siempre tilde en la antepenúltima sílaba.

Figura 24. Contenido de las tarjetas de preguntas. Fuente propia (2017).

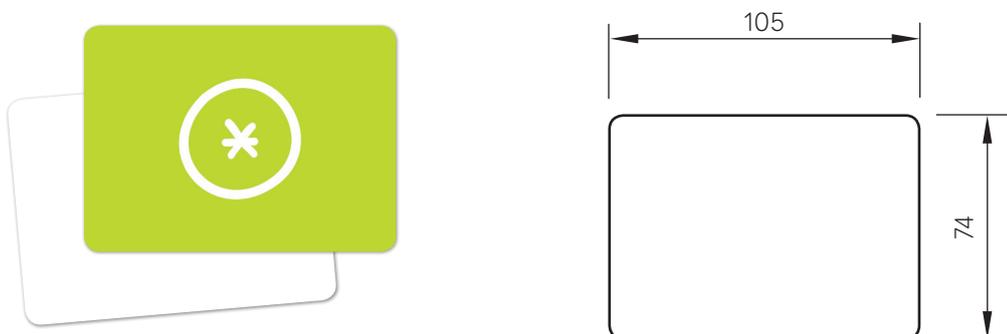
3.5.3. Tarjetas de actividades

Las tarjetas verdes o de actividades son 10 tarjetas en total, se utiliza una tarjeta específica para cada uno de los diez contenidos ortográficos del kit didáctico. Estas tarjetas contienen tareas fáciles a ser realizadas por los participantes, según el contenido a desarrollar.

FICHA TÉCNICA: TARJETAS DE ACTIVIDADES

Cantidad	10 unidades
Dimensiones	105×74 mm (A7)
Soporte	Cartón triplex / 300 g
Producción	Impresión Offset
Colores	2/1 Frente: Negro y PANTONE 2297 C Dorso: PANTONE 2297 C
Acabado	Plastificado rígido y despuntado de esquinas

Tabla 13. Ficha técnica: Tarjetas de actividades. Elaboración propia.



*Las dimensiones del plano referencial están expresadas en milímetros (mm).

Figura 25. Tarjeta de actividades. Fuente propia (2017).

Tarjetas de actividades por contenido ortográfico



3

USO DE LA MAYÚSCULA

Colocamos un nombre propio a los dibujos de: **la niña, el niño, el perro y el gato.**

3

USO DE LA B

Clasificamos las tarjetas con dibujos según se escriban con **bl** o **br.**

3

USO DE LA V

De un grupo de tarjetas, identificamos aquellas tarjetas que posean un dibujo que se escriba con **v.**

3

USO DE LA C

De un grupo de tarjetas, identificamos aquellas tarjetas que posean un dibujo que se escriba con **ce** o **ci.**

3

USO DE LA S

Entre todos realizamos una lista de algunas palabras con **se** y **si.**

3

USO DE LA Z

De un grupo de tarjetas, identificamos aquellas tarjetas que posean un dibujo que se escriba con **za, zo** y **zu.**

3

USO DE LA H INICIAL

Escuchamos atentamente las siguientes palabras y anotamos aquellas que llevan **h inicial**, luego corregimos entre todos: **huevo, oso, humo, hola, isla, agua, harina.**

3

PALABRAS AGUDAS

Entre todos realizamos una lista de algunas **palabras agudas con y sin tilde** e **identificamos la última sílaba.**

3

PALABRAS LLANAS

Entre todos realizamos una lista de algunas **palabras llanas con y sin tilde** e **identificamos la penúltima sílaba.**

3

PALABRAS ESDRÚJULAS

Entre todos realizamos una lista de algunas **palabras esdrújulas** e **identificamos la antepenúltima sílaba.**

Figura 26. Contenido de las tarjetas de actividades. Fuente propia (2017).

3.6. Tarjetas ilustradas

Las tarjetas ilustradas son 50 tarjetas en total, se utilizan cinco tarjetas específicas para cada uno de los diez contenidos ortográficos del kit didáctico. Estas tarjetas contienen dibujos variados de animales, objetos, frutas y vegetales, personajes y otros, según el contenido a desarrollar.

FICHA TÉCNICA: TARJETAS ILUSTRADAS

Cantidad	50 unidades
Dimensiones	148×210 mm (A5)
Soporte	Cartón triplex / 300 g
Producción	Impresión Offset
Colores	4/1 Frente: CMYK Dorso: PANTONE 2297 C y matiz 80% del mismo
Acabado	Plastificado rígido y despuntado de esquinas

Ilustraciones

Las ilustraciones son de la diseñadora e ilustradora Nathalia Espínola, quien ayudó a materializar la idea de cada una de las tarjetas ilustradas.

Cuenta de Instagram:
[@miramisdibujitos](#)

Tabla 14. Ficha técnica: Tarjetas ilustradas. Elaboración propia.



Figura 27. Tarjeta ilustrada. Fuente Propia / Ilustraciones: Espínola, N (2017).

3.6.1. Uso de la mayúscula

Ilustraciones:

niño* / niña* / perro* / gato* / Paraguay

*Los participantes, a través de la tarjeta de actividad de este contenido, deben asignarle un nombre propio a estos personajes para poder trabajar utilizando la mayúscula.

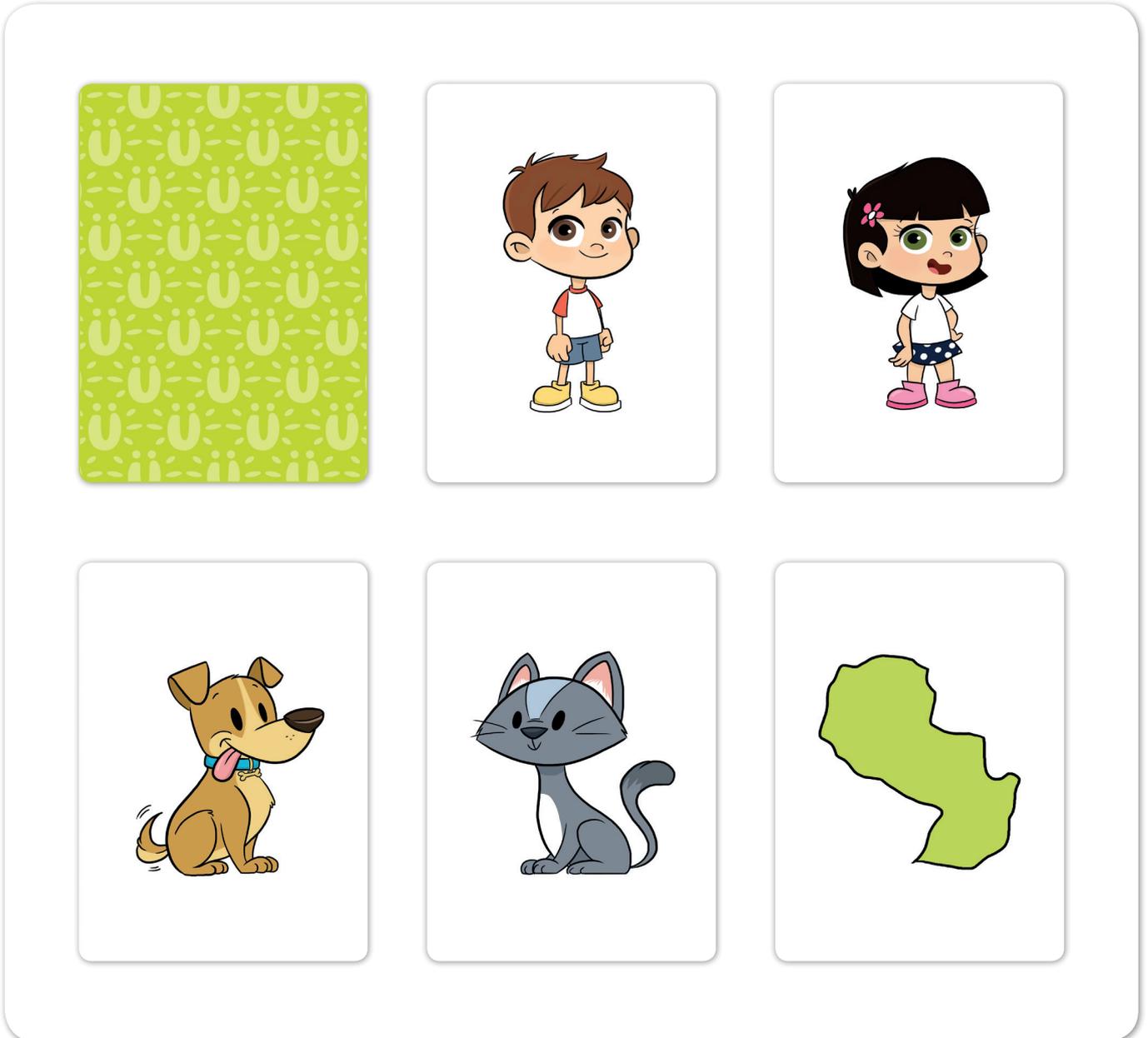


Figura 28. Tarjetas ilustradas: Uso de las mayúsculas. Fuente propia / Ilustraciones: Espínola, N (2017).

3.6.2. Uso de la B

Ilustraciones y palabras claves:

bruja / sombrero / libro / tabla / cable



Figura 29. Tarjetas ilustradas: Uso de la B. Fuente propia / Ilustraciones: Espínola, N (2017).

3.6.3. Uso de la V

Ilustraciones y palabras claves:

vela / vampiro / uva / oveja / avión

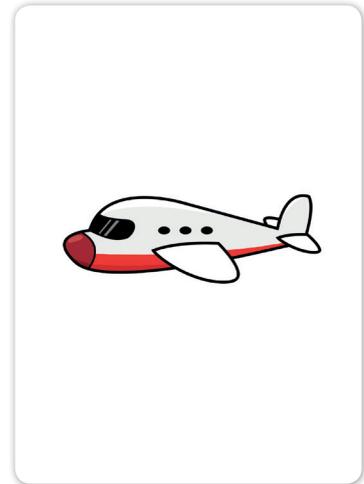
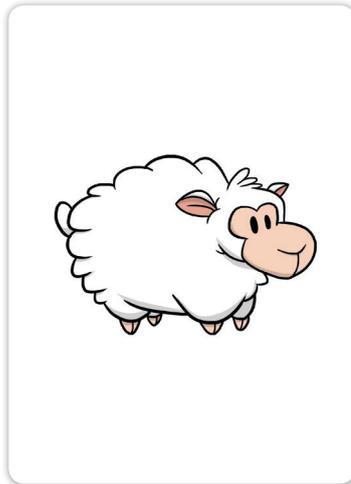


Figura 30. Tarjetas ilustradas: Uso de la V. Fuente propia / Ilustraciones: Espínola, N (2017).

3.6.4. Uso de la C

Ilustraciones y palabras claves:

cepillo / policía / bicicleta / cebolla / pincel

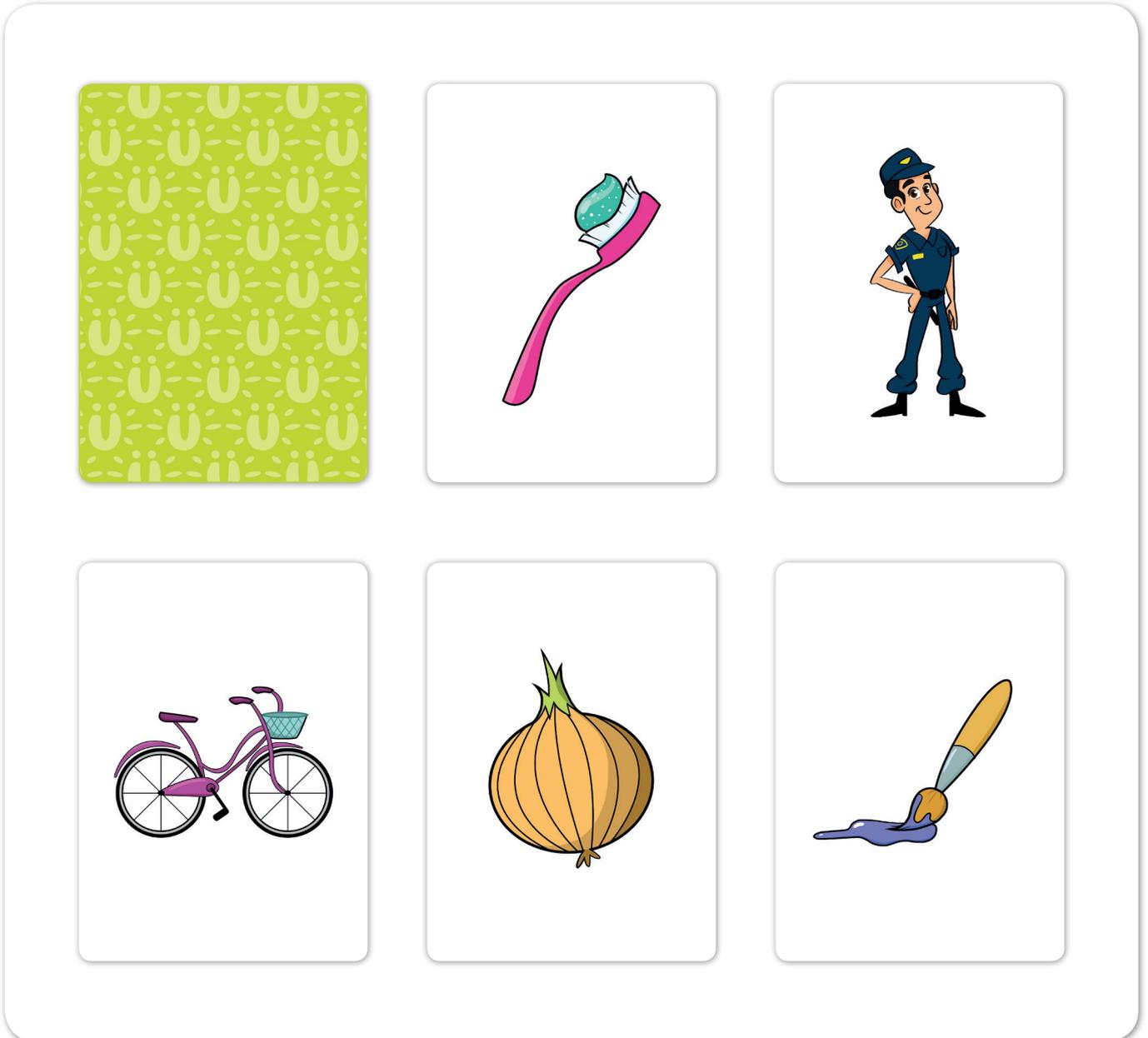


Figura 31. Tarjetas ilustradas: Uso de la C. Fuente propia / Ilustraciones: Espínola, N (2017).

3.6.5. Uso de la S

Ilustraciones y palabras claves:

sirena / semilla / silla / serrucho / siete

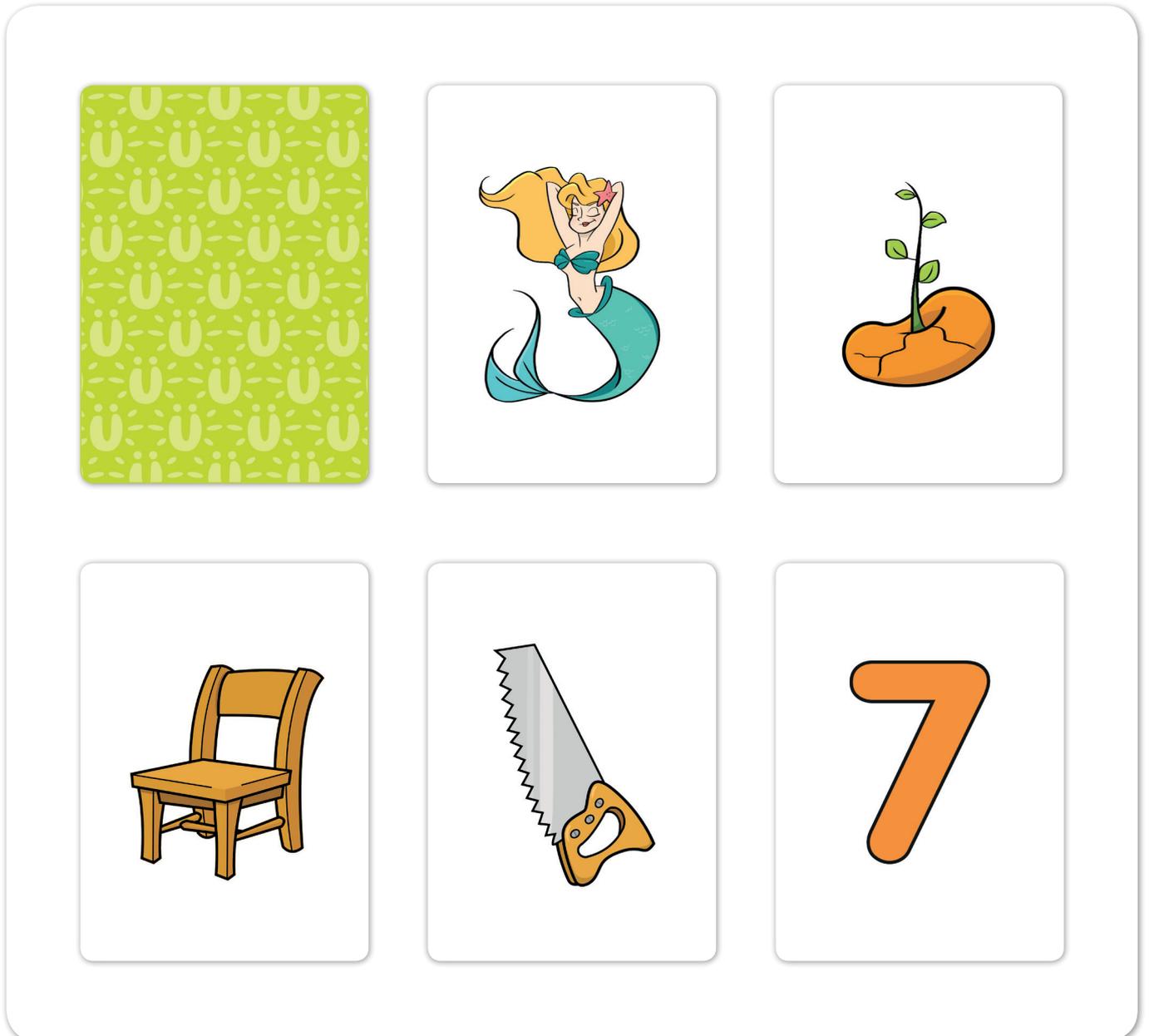


Figura 32. Tarjetas ilustradas: Uso de la S. Fuente propia / Ilustraciones: Espínola, N (2017).

3.6.6. Uso de la Z

Ilustraciones y palabras claves:

corazón / zapato / manzana / zanahoria / pozo

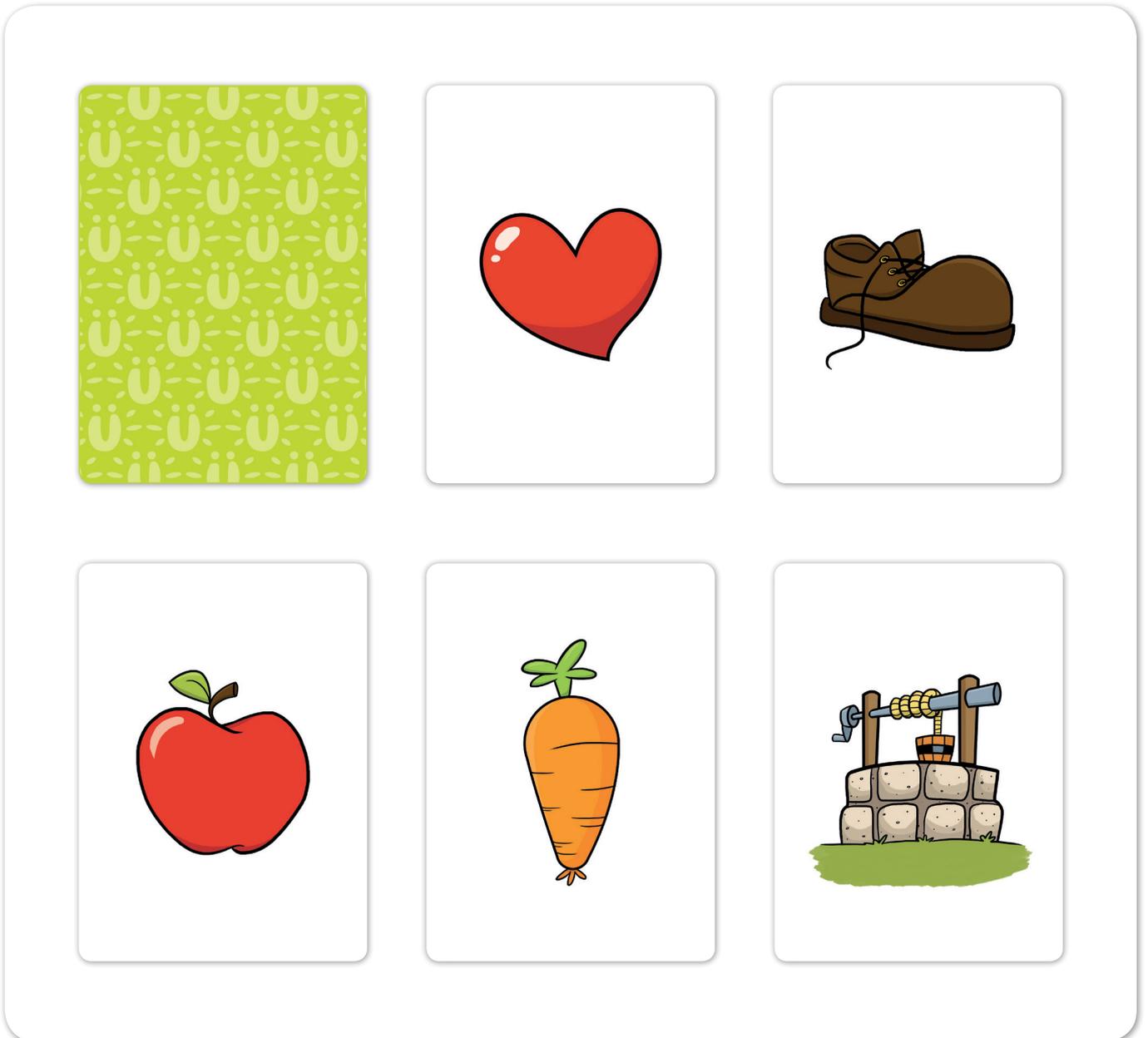


Figura 33. Tarjetas ilustradas: Uso de la Z. Fuente propia / Ilustraciones: Espínola, N (2017).

3.6.7. Uso de la H inicial

Ilustraciones y palabras claves:

hormiga / hoja / hada / helado / hueso

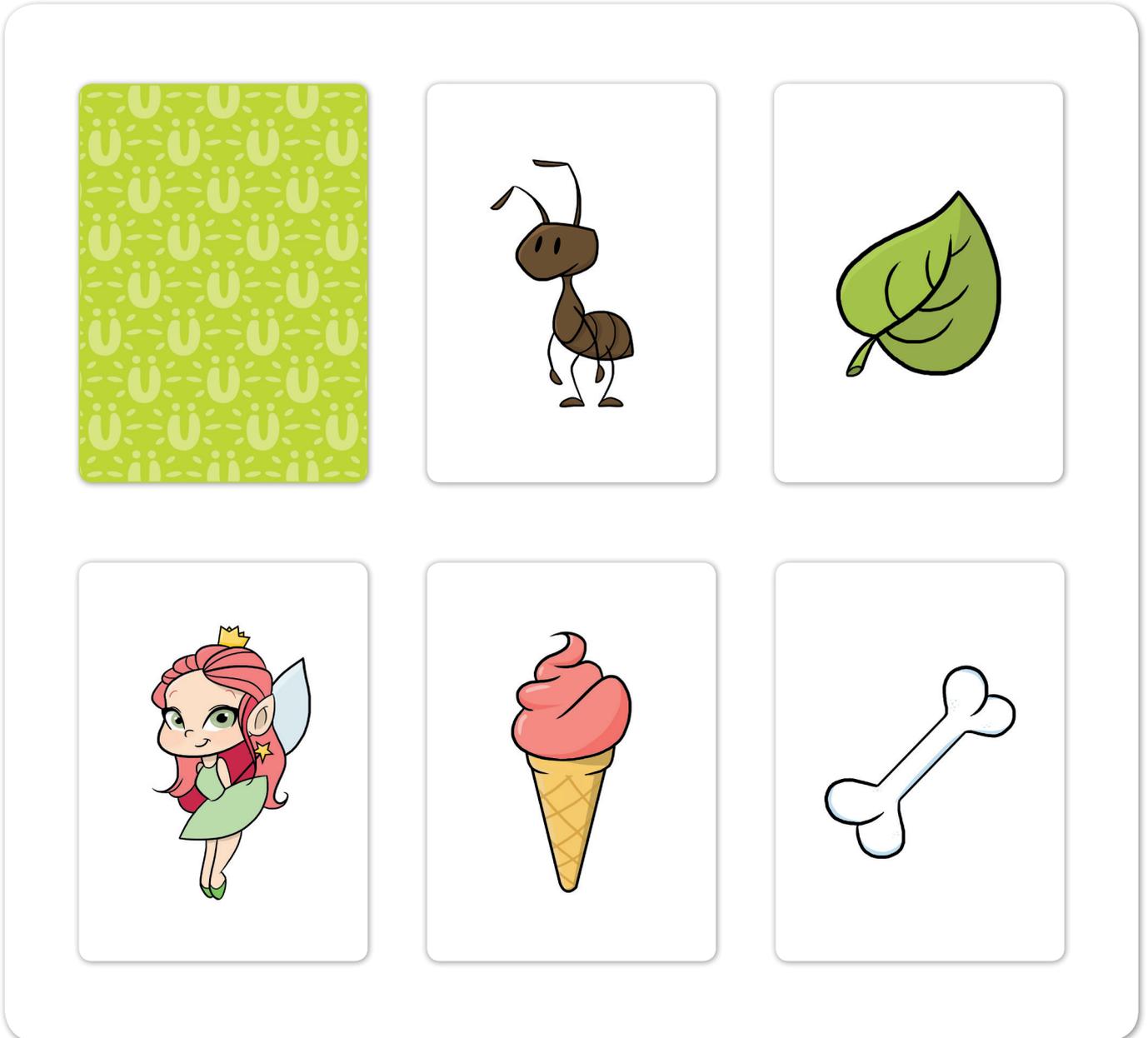


Figura 34. Tarjetas ilustradas: Uso de la H inicial. Fuente propia / Ilustraciones: Espínola, N (2017).

3.6.8. Palabras agudas

Ilustraciones y palabras claves:

ratón / caracol / café / compás / reloj

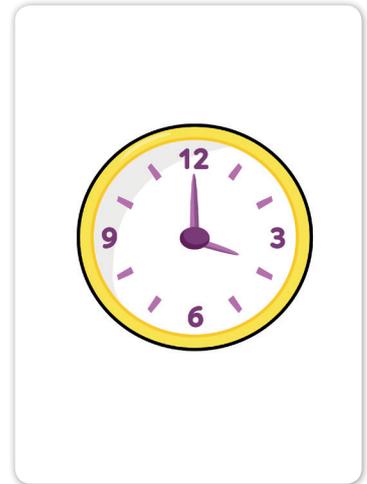
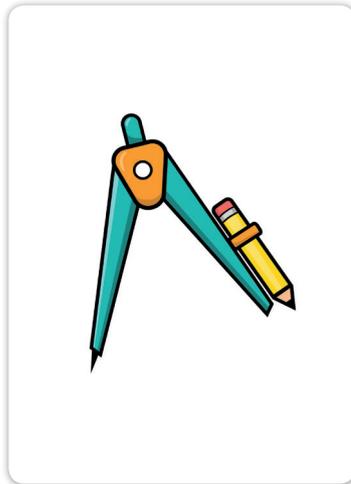
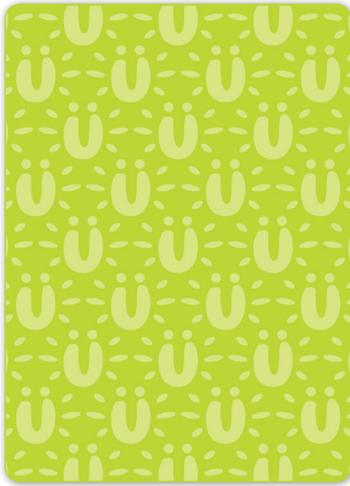


Figura 35. Tarjetas ilustradas: Palabras agudas. Fuente propia / Ilustraciones: Espínola, N (2017).

3.6.9. Palabras llanas

Ilustraciones y palabras claves:

trébol / lápiz / ángel / abeja / llave

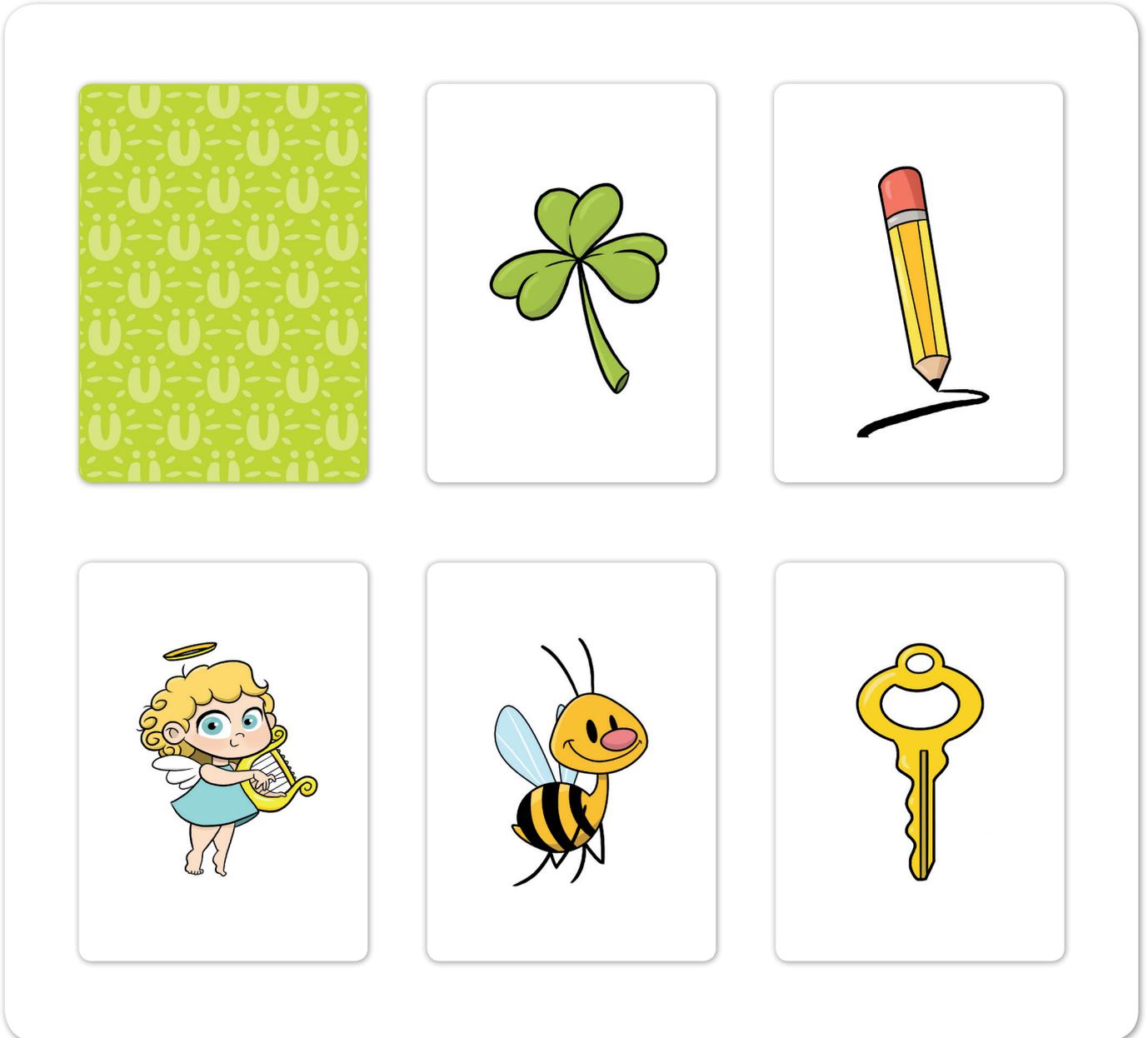


Figura 36. Tarjetas ilustradas: Palabras llanas. Fuente propia / Ilustraciones: Espínola, N (2017).

3.6.10. Palabras esdrújulas

Ilustraciones y palabras claves:

teléfono / víbora / triángulo / fósforo / semáforo



Figura 37. Tarjetas ilustradas: Palabras esdrújulas. Fuente propia / Ilustraciones: Espínola, N (2017).

3.7. Tarjetas alfabéticas

Las tarjetas alfabéticas son 80 tarjetas en total, se utiliza la cantidad necesaria de tarjetas para construir las palabras, letra por letra, en cada uno de los diez contenidos ortográficos del kit didáctico. Estas tarjetas contienen caracteres alfabéticos correspondientes al idioma castellano como consonantes y vocales, en mayúscula y minúscula respectivamente.

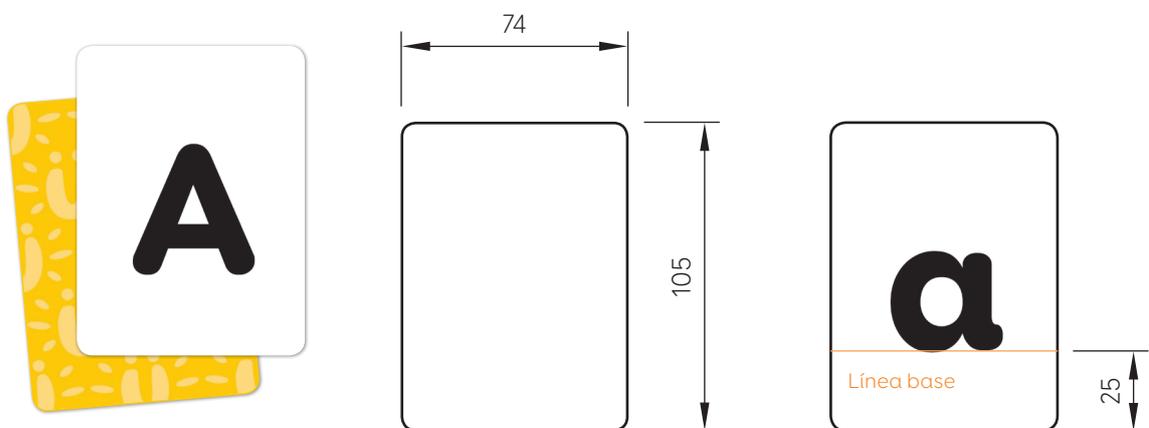
Adicionales

Existen cuatro tarjetas adicionales que funcionan como indicativas al tipo de caracteres por sub-grupo: consonantes en mayúscula, consonantes en minúscula, vocales con y sin tilde en mayúscula, y por último, vocales con y sin tilde en minúscula.

FICHA TÉCNICA: TARJETAS ALFABÉTICAS

Cantidad	80 unidades + 4 adicionales
Dimensiones	74×105 mm (A7).
Soporte	Cartón triplex / 300 g
Producción	Impresión Offset
Colores	1/1 Frente: Negro Dorso: PANTONE 116 C y matiz 80% del mismo
Acabado	Plastificado rígido y despuntado de esquinas.

Tabla 15. Ficha técnica: Tarjetas alfabéticas. Elaboración propia.



*Las dimensiones del plano referencial están expresadas en milímetros (mm).

Figura 38. Tarjeta alfabética. Fuente propia (2017).

3.7.1. Consonantes en mayúscula

22 tarjetas con consonantes en mayúscula + 1 adicional.



Figura 39. Tarjetas alfabéticas: Consonantes en mayúscula. Fuente propia (2017).

3.7.2. Consonantes en minúscula

22 tarjetas con consonantes en minúscula + 5 consonantes en minúscula repetidas (c, f, h, l, n, r) + 1 adicional.

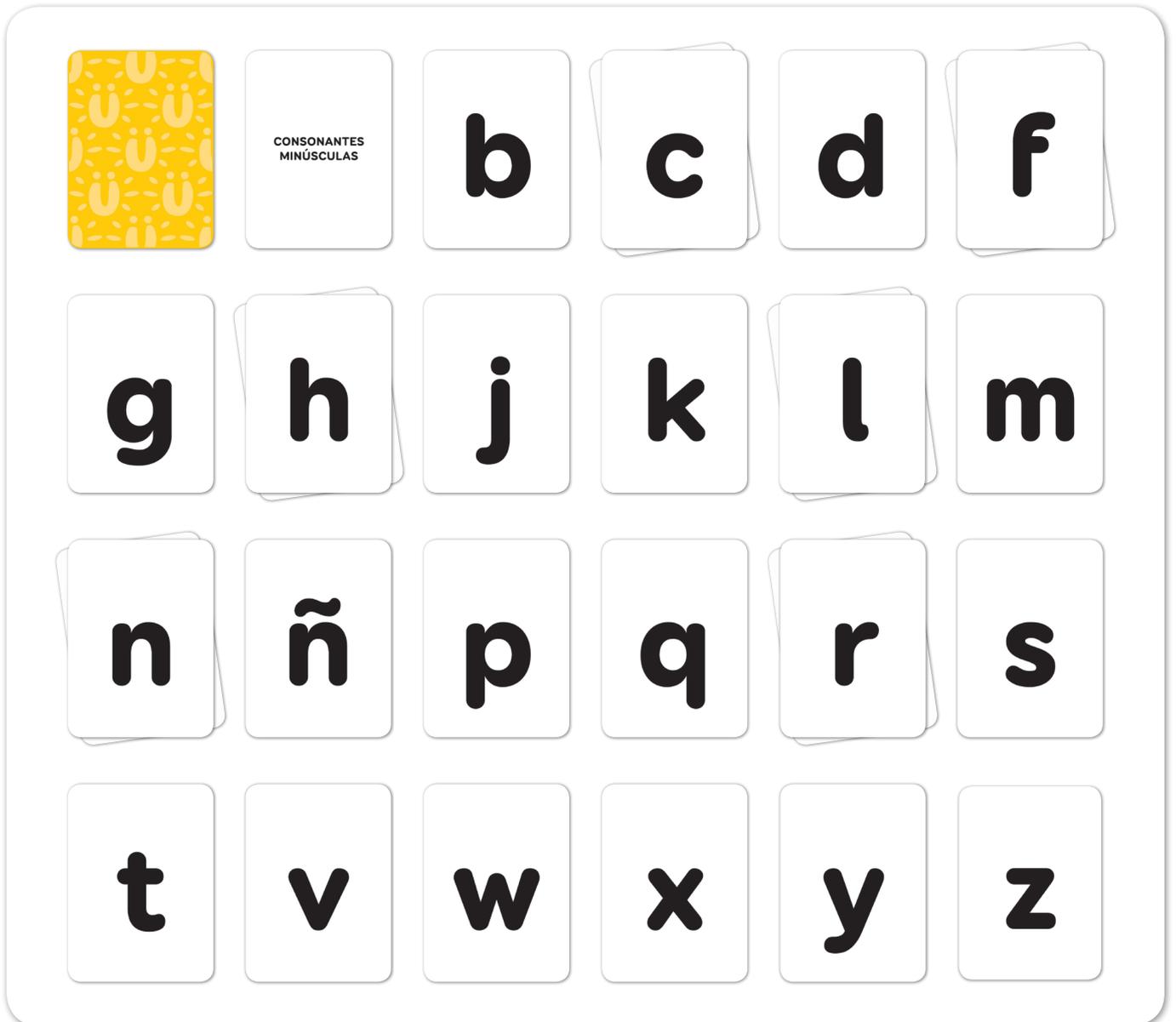


Figura 40. Tarjetas alfabéticas: Consonantes en minúscula. Fuente propia (2017).

Figura 34. Consonantes en minúsculas. Fuente Propia (2017).

3.7.3. Vocales en mayúscula con y sin tilde

10 tarjetas con vocales en mayúscula con y sin tilde + 1 adicional.



Figura 41. Tarjetas alfabéticas: Vocales en mayúscula con y sin tilde. Fuente propia (2017).

3.7.4. Vocales en minúscula con y sin tilde

10 tarjetas con vocales en minúscula con y sin tilde + 10 vocales en minúscula sin tilde (a, e, i, o, u x2) + 1 adicional.

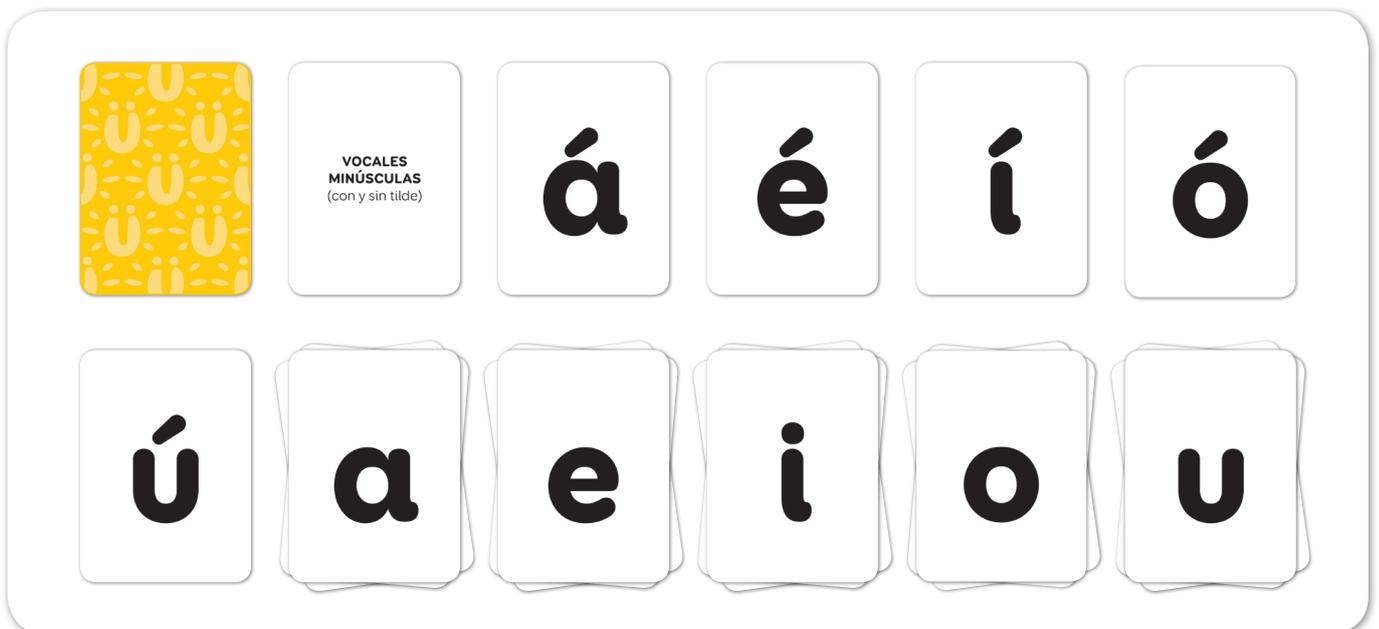
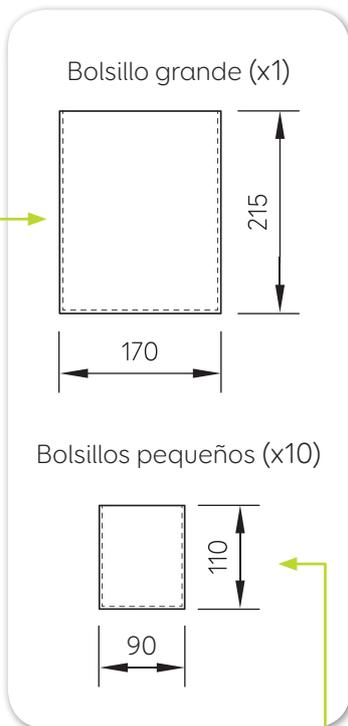


Figura 42. Tarjetas alfabéticas: Vocales en minúscula con y sin tilde. Fuente propia (2017).

3.8. Bolsillero para tarjetas

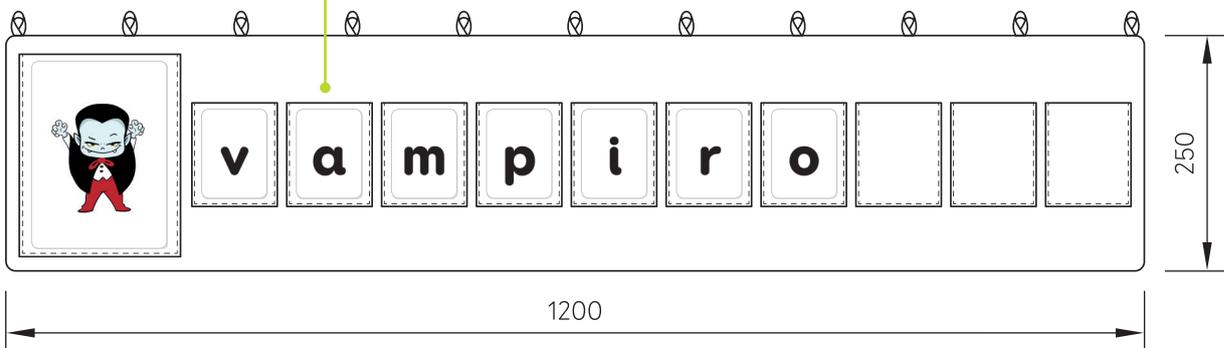
El bolsillero cuenta con bolsillos de tela plástica transparente para organizar las tarjetas utilizadas en la construcción de las palabras. Contiene un bolsillo grande para la tarjeta ilustrada y otros diez bolsillos pequeños para las tarjetas alfabéticas. Puede ser utilizado en la mesa, pegado con cinta adhesiva a una superficie o colgado a la pared a través de los colgadores que posee.



FICHA TÉCNICA: BOLSILLERO PARA TARJETAS

Cantidad	1 unidad
Dimensiones	Base (x1): 1200x250 mm Bolsillo grande (x1): 170x215 mm Bolsillos pequeños (x10): 90x110 mm
Soporte	Base: Tela gabardina blanca Bolsillos: Tela plástica de PVC
Producción	Confección
Otros	Colgadores ubicados en la parte superior, realizados de la misma tela de la base

Tabla 16. Ficha técnica: Bolsillero para tarjetas. Elaboración propia.



*Las dimensiones del plano referencial están expresadas en milímetros (mm).

Figura 43. Bolsillero para tarjetas. Fuente propia (2017).

3.9. Cuaderno de actividades

El cuaderno de actividades es un material de uso individual por parte de cada uno de los participantes, el mismo contiene ejercicios prácticos, espacios específicos para evaluaciones parciales para cada uno de los diez contenidos ortográficos del kit didáctico y evaluaciones finales al culminar el desarrollo de todos esos contenidos.

Importante

El cuaderno de actividades, disponible con el kit, se pensó como guía de uso docente durante el desarrollo de los contenidos ortográficos. En el caso de los participantes, se deberá adquirir por separado del kit, de acuerdo a la cantidad de estudiantes en el aula.

FICHA TÉCNICA: CUADERNO DE ACTIVIDADES

Cantidad	Tapa: 1 pliego. / Tripa: 6 pliegos
Dimensiones	Pliego Tapa / Tripa: 297×210 mm (A4) Diseño cerrado: 148×210 mm (A5)
Soporte	Tapa: Cartulina / 180 g Tripa: Obra primera / 70 g
Producción	Impresión Offset
Colores	Tapa: 1/0. PANTONE 1585 C Tripa: 1/1. Negro.
Acabado	Tapa: Plastificado Prolam. Tapa y tripa: Doblado, cortado y presillado a caballo

Tabla 17. Ficha técnica: Cuaderno de actividades. Elaboración propia.

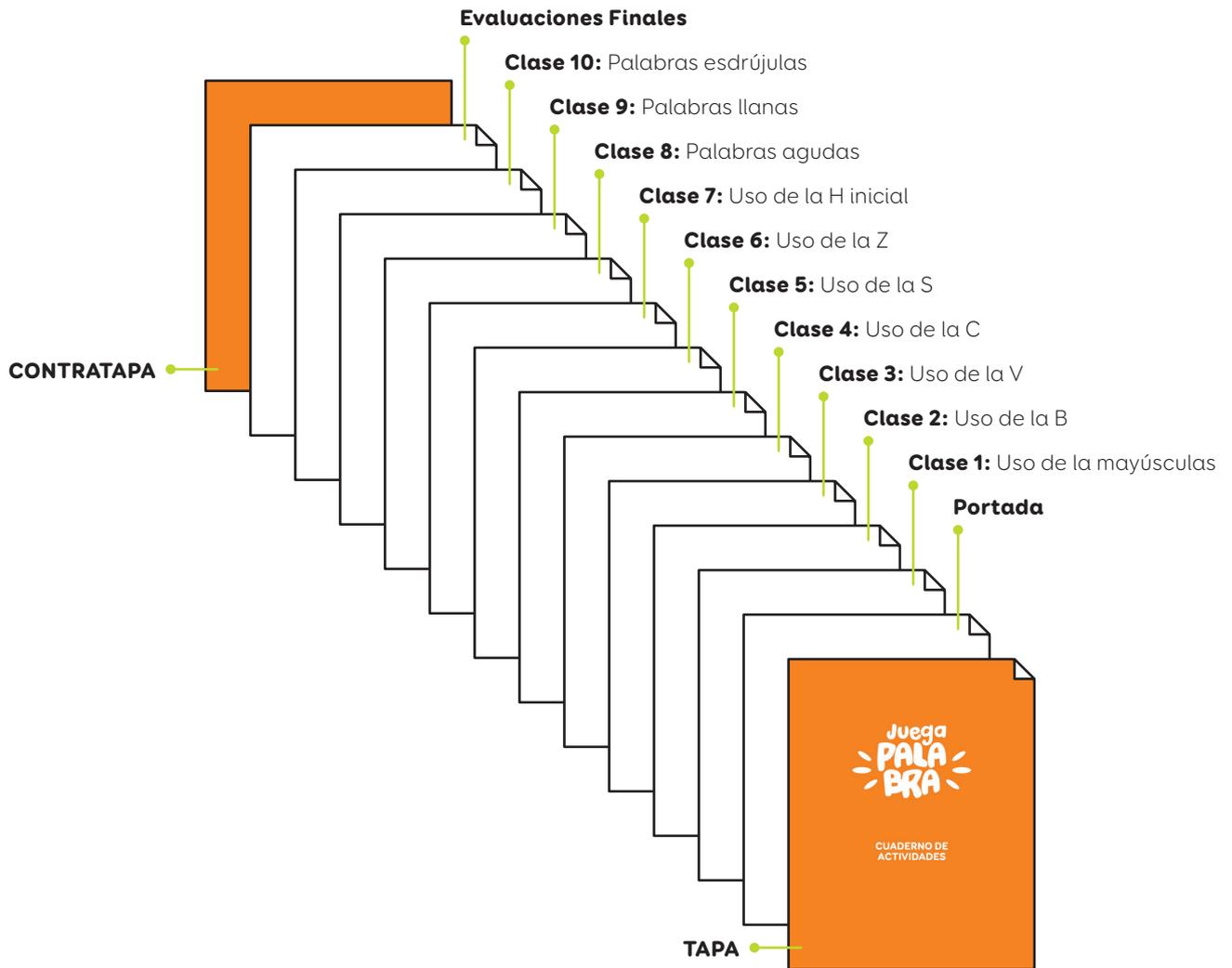


Figura 44. Cuaderno de actividades. Fuente propia (2017).

3.9.1. Distribución de contenidos

A continuación, se presenta un esquema básico de la distribución de los contenidos del 'Cuaderno de Actividades'.

VER TAMBIÉN: Anexo 4 - Cuaderno de actividades, página 129.



Esquema 4. Cuaderno de actividades: Distribución de contenidos. Elaboración propia (2017).

3.10. Caja contenedora

Todos los componentes del kit didáctico se presentan de manera ordenada en una caja plegable de una pieza hecha de un cartón corrugado fino de media flauta conocido como cartón químico, material ligero pero muy resistente para soportar el peso total del kit sin añadir peso extra. La parte exterior de la caja posee un adhesivo impreso con el diseño informativo y persuasivo sobre el producto y la aplicación de la identidad visual.

FICHA TÉCNICA: CAJA CONTENEDORA

Cantidad	1 unidad
Dimensiones	505×640 mm (1 pieza)
Soporte	Cartón químico y adhesivo
Producción	Adhesivo: Impresión Offset
Colores	4/0 CMYK
Acabado	Pegado del adhesivo al cartón, troquelado (cortes y dobleces), armado (a través de encastrés)

Tabla 18. Ficha técnica: Caja contenedora. Elaboración propia.



VER TAMBIÉN: Anexo 5 - Plano técnico: caja contenedora, página 141.

Figura 45. Caja contenedora. Fuente propia (2017).

3.11. Presupuesto

*Montos expresados en Guaraníes (Gs.)

CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	UNITARIO*	TOTAL*
50 unidades	Ilustraciones	30.000	1.500.000
500 unidades	Tarjetas de colores (Mazo de 30 tarjetas)	4.100	2.050.000
500 unidades	Tarjetas ilustradas (Mazo de 50 tarjetas)	6.920	3.460.000
500 unidades	Tarjetas alfabéticas (Mazo de 84 tarjetas)	3.800	1.900.000
500 unidades	Cuaderno de actividades	5.100	2.550.000
500 unidades	Caja contenedora	10.300	5.150.000
500 unidades	Bolsitas con cierre tipo zip (Grupo de 6 unidades de bolsitas zip por kit)	1.300 (Grupo de 6 unidades)	650.000
500 unidades	Bolsillero para tarjetas	5.500	2.750.000
200 horas	Honorarios Diseñador Gráfico	40.000	8.000.000
	TOTAL*		28.010.00

Tabla 19. Presupuesto. Elaboración propia.

4

Experimentación

CUARTA PARTE

- 4.1. **Plan de acciones**
- 4.2. **Cronograma**
- 4.3. **Implementación**
- 4.4. **Resultados generales**
- 4.5. **Validación**
- 4.6. **Retroalimentación**
- 4.7. **Recomendaciones**

—

4.1. Plan de acciones

La etapa de experimentación consistió en el testeo o prueba del proyecto didáctico diseñado. Esta etapa estuvo dividida en cuatro jornadas de clases y una jornada de evaluación del aprendizaje, a través de un dictado de oraciones y una redacción creativa.

Los contenidos de ortografía castellana desarrollados utilizando el kit didáctico Juega Palabra fueron elegidos por las docentes de cada institución, teniendo como criterio aquellos con los cuales los estudiantes tenían más dificultades.

PLAN DE ACCIONES	
Contenidos desarrollados	Institución educativa privada, Liceo Cervantes Uso de las mayúsculas. Uso de la B. Uso de la V. Uso de la C y la S.
	Institución educativa pública, Amado Bittar Uso de las mayúsculas. Uso de la B. Uso de la V. Uso de la H inicial.
Horas invertidas	Todas las jornadas de clase y la de evaluación fueron de una hora de duración. En total fueron cinco horas (una hora por día).
Recursos	Materiales: kit didáctico Juega Palabra. Humanos: docente, estudiantes. Lugar: salón de clases del segundo grado.

Tabla 20. Plan de acciones. Elaboración propia.

4.2. Cronograma

Las actividades detalladas más abajo fueron desarrolladas en los meses de septiembre y octubre del año 2017.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES		
Semana 1	Día 1	Gestión de permisos entre la FADA y las instituciones educativas involucradas.
	Día 2	Presentación del proyecto a las docentes.
Semana 2	Día 1	Presentación del kit didáctico a los estudiantes en clase. Desarrollo de la dinámica.
	Día 2	Evaluación de la clase anterior. Desarrollo de la dinámica.
Semana 3	Día 1	Evaluación de la clase anterior. Desarrollo de la dinámica.
	Día 2	Evaluación de la clase anterior. Desarrollo de la dinámica.
Semana 4	Día 1	Evaluación final sobre los contenidos desarrollados. Opinión de los estudiantes sobre el kit didáctico Juega Palabra.
	Día 2	Entrevista con las docentes para que expresen su opinión sobre los días de clase utilizando el kit didáctico, la evaluación y recomendaciones para el proyecto.

Tabla 21. Cronograma de actividades. Elaboración propia.

4.3. Implementación

La implementación fue llevada a cabo en la institución privada Liceo Cervantes de Asunción y en la institución pública Amado Bittar de Itauguá, durante los meses de septiembre y octubre del 2017. La intervención en las aulas fue de dos días por semana, culminando el cronograma de actividades de experimentación en cuatro semanas con el desarrollo de clases, la evaluación y la entrevista con las docentes para obtener una retroalimentación sobre el uso del kit didáctico Juega Palabra en el aula, al igual que la opinión de los estudiantes que participaron de ese proceso de testeo del material didáctico.

El proyecto fue presentado a las docentes quienes se interiorizaron sobre las dinámicas propuestas y eligieron algunos de los contenidos del kit didáctico para desarrollarlos en clase teniendo en cuenta aquellos con los cuales los estudiantes tenían más dificultades en ese momento.

La muestra de estudiantes con las que se trabajó en las diferentes etapas de la implementación del proyecto es la siguiente: 7 estudiantes en la institución privada y 14 estudiantes en la institución pública.

Los contenidos se desarrollaron según el cronograma establecido. Al finalizar el desarrollo de cada contenido se realizaba una evaluación parcial que consistió generalmente en un dictado de palabras clave o algunas oraciones con la dificultad ortográfica trabajada. Las evaluaciones finales se realizaron al culminar las clases y evaluaciones parciales.

A continuación, una galería de imágenes de la etapa de experimentación en ambas instituciones educativas.

4.3.1. Implementación del kit didáctico en la institución educativa privada

■ Relevamiento fotográfico



Figura 46. Implementación: Institución educativa privada (I). Fuente Propia & Hannich, M (2017).

■ Relevamiento fotográfico



Figura 47. Implementación: Institución educativa privada (II). Fuente Propia & Hannich, M (2017).

4.3.2. Implementación del kit didáctico en la institución educativa pública

■ Relevamiento fotográfico



Figura 48. Implementación: Institución educativa pública (I). Fuente Propia & Hannich, M (2017).

■ Relevamiento fotográfico



Figura 49. Implementación: Institución educativa pública (II). Fuente Propia & Hannich, M (2017).

4.4. Resultados generales

La evaluación final fue elaborada en colaboración con las docentes de cada institución. Consistió en un dictado de cinco oraciones que contenían las dificultades ortográficas desarrolladas y una redacción creativa teniendo en cuenta uno de los personajes de las tarjetas ilustradas con los que habían trabajado anteriormente.

Primeramente, las docentes dictaron las oraciones a los estudiantes y luego se les dio las directivas para que puedan realizar la redacción creativa.

En las siguientes páginas se exponen los resultados del antes y después del uso del kit didáctico en las instituciones educativas de estudio, a través de unos gráficos, sobre los errores ortográficos en la escritura de los estudiantes que participaron y culminaron del proceso de implementación del proyecto. Se sigue el siguiente orden:

- **Resultados del dictado**
Institución educativa privada.
- **Resultados de la redacción**
Institución educativa privada.
- **Resultados del dictado**
Institución educativa pública.
- **Resultados de la redacción**
Institución educativa pública.

4.4.1. Resultados del dictado en la institución educativa privada

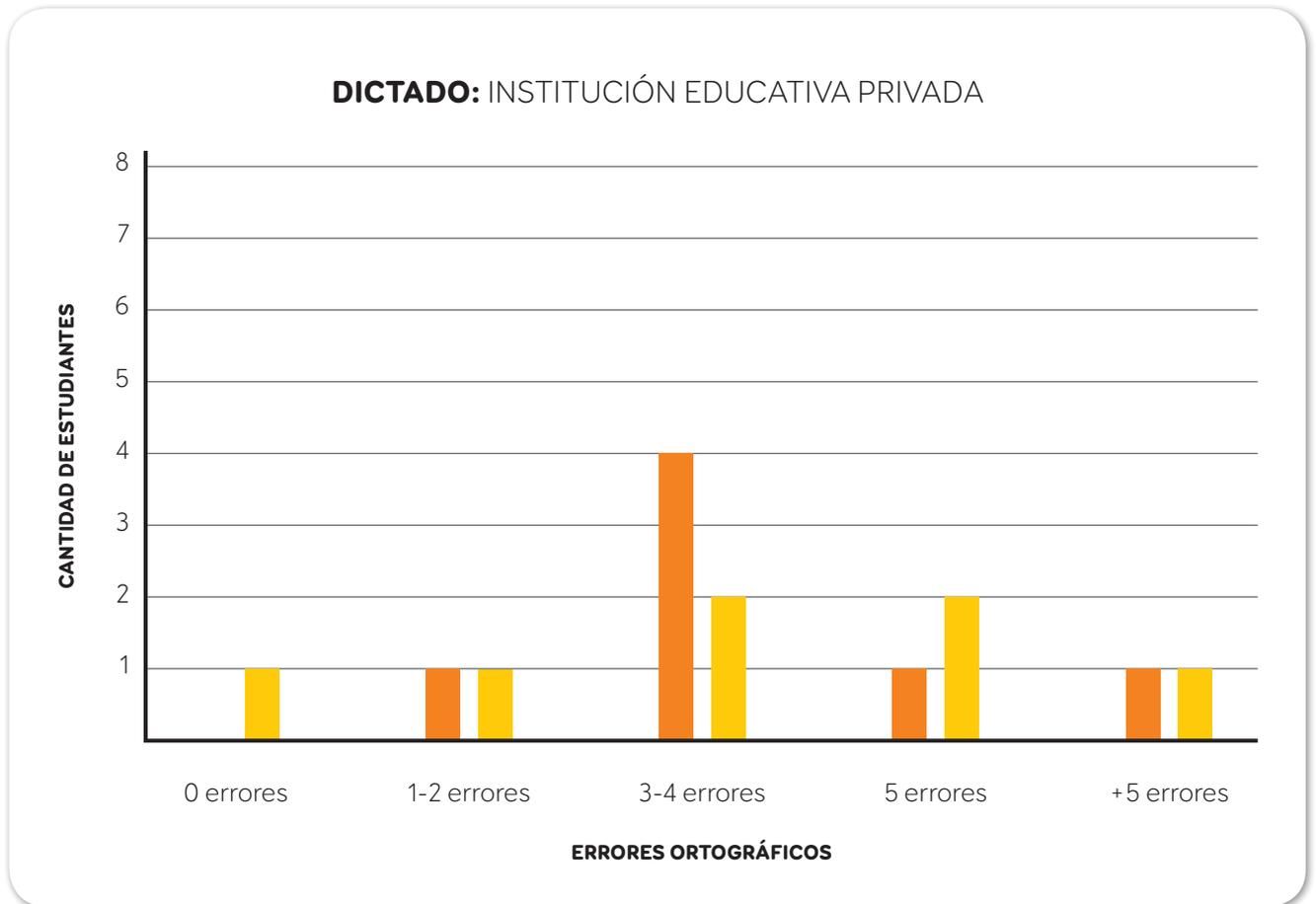


Figura 50. Gráfico comparativo. Dictado, Institución educativa privada. Fuente Propia (2017).

- ANTES DEL KIT DIDÁCTICO
- DESPUÉS DEL USO DEL KIT DIDÁCTICO

RESUMEN DE RESULTADOS: DICTADO, PRIVADA

	● ANTES	● DESPUÉS
Cantidad de errores	Cantidad de estudiantes	Cantidad de estudiantes
0 errores	0	1
1-2 errores	1	1
3-4 errores	4	2
5 errores	1	2
+5 errores	1	1

Tabla 22. Resumen de resultados: Dictado, Institución educativa privada. Elaboración propia.

4.4.2. Resultados de la redacción en la institución educativa privada

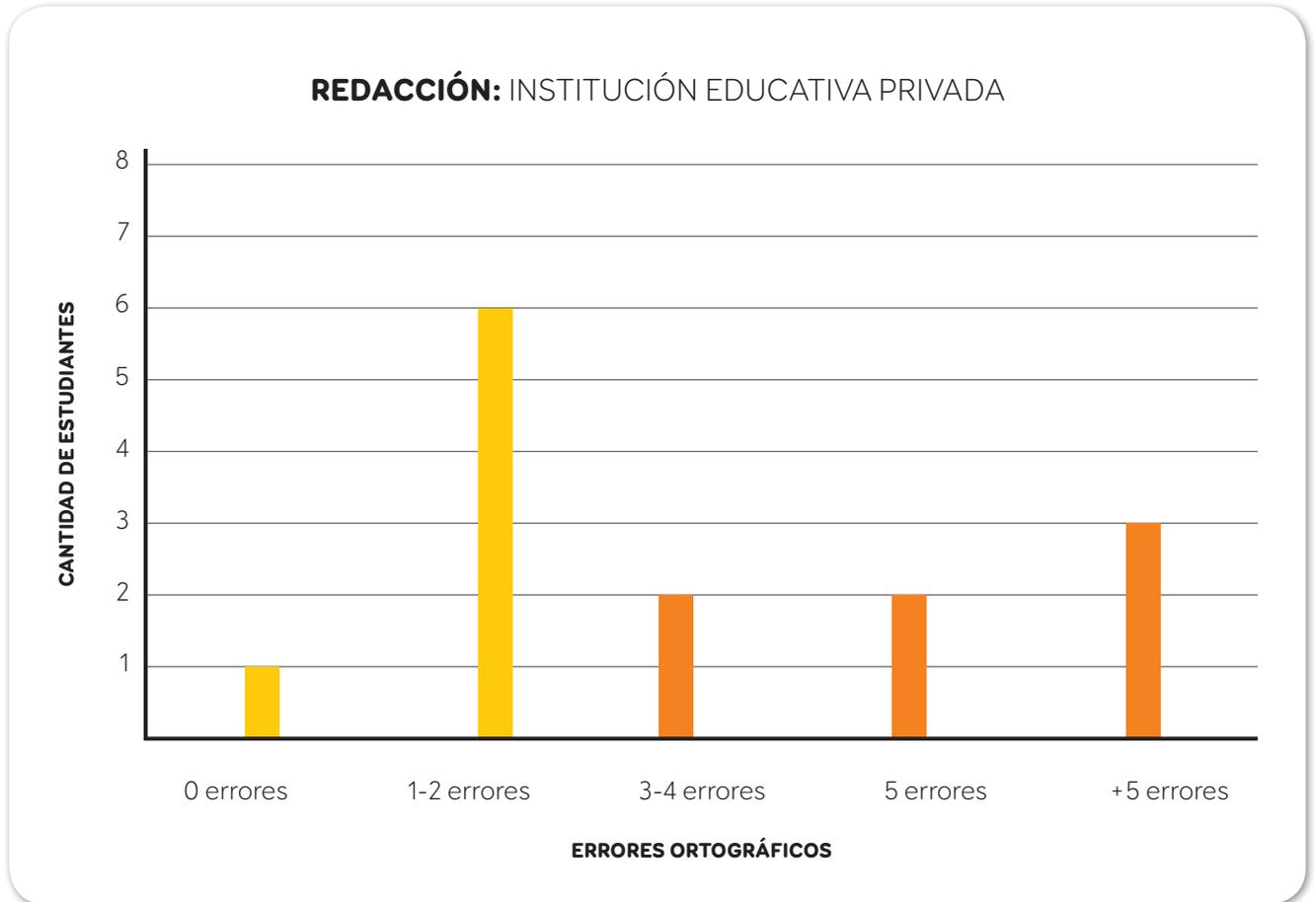


Figura 51. Gráfico comparativo. Redacción, Institución educativa privada. Fuente Propia (2017).

- ANTES DEL KIT DIDÁCTICO
- DESPUÉS DEL USO DEL KIT DIDÁCTICO

RESUMEN DE RESULTADOS: REDACCIÓN, PRIVADA

	● ANTES	● DESPUÉS
Cantidad de errores	Cantidad de estudiantes	Cantidad de estudiantes
0 errores	0	1
1-2 errores	0	6
3-4 errores	2	0
5 errores	2	0
+5 errores	3	0

Tabla 23. Resumen de resultados: Redacción, Institución educativa privada. Elaboración propia.

4.4.3. Resultados del dictado en la institución educativa pública

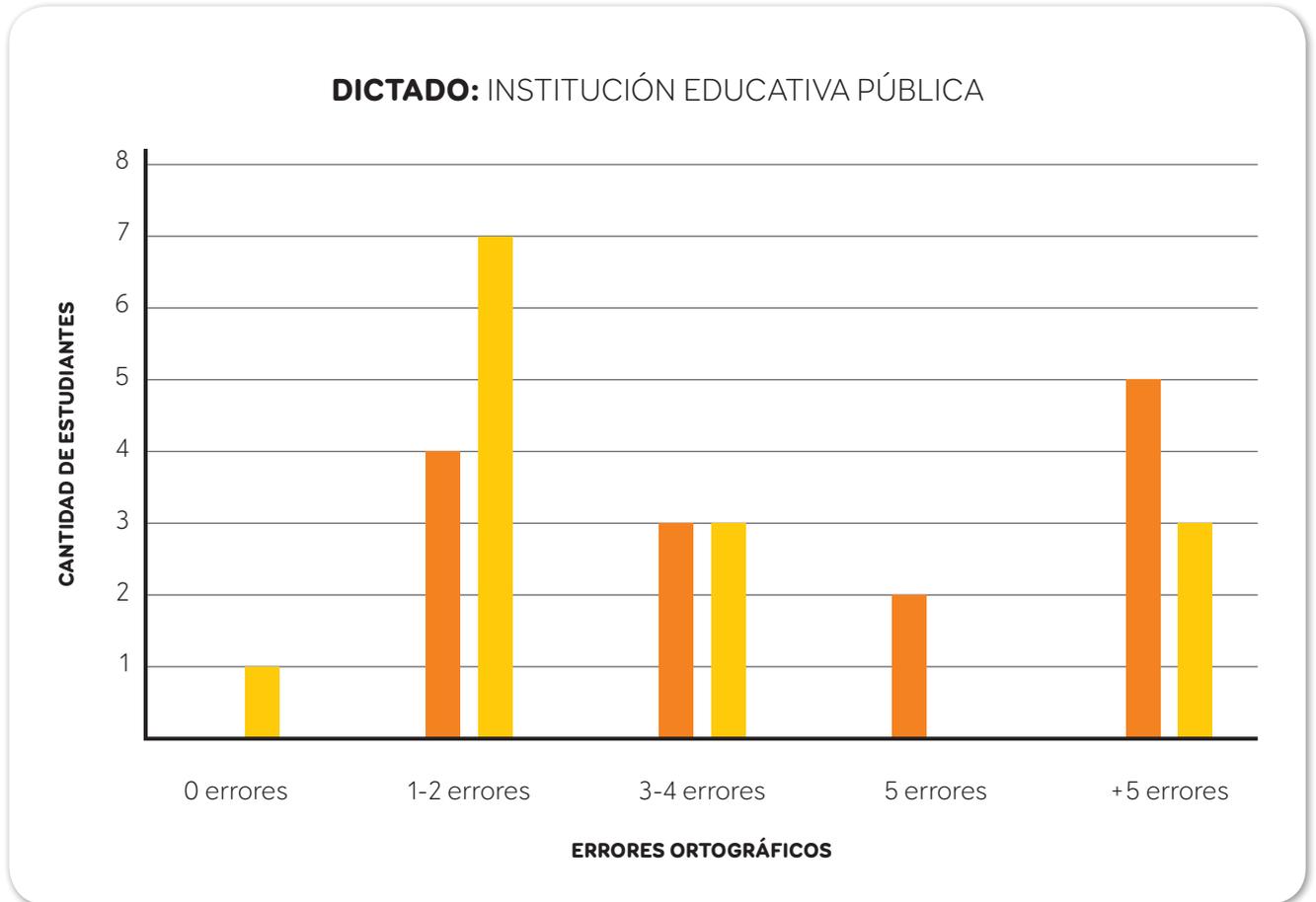


Figura 52. Gráfico comparativo. Dictado, Institución educativa pública. Fuente Propia (2017).

- ANTES DEL KIT DIDÁCTICO
- DESPUÉS DEL USO DEL KIT DIDÁCTICO

RESUMEN DE RESULTADOS: DICTADO, PÚBLICA

	● ANTES	● DESPUÉS
Cantidad de errores	Cantidad de estudiantes	Cantidad de estudiantes
0 errores	0	1
1-2 errores	4	7
3-4 errores	3	3
5 errores	2	0
+5 errores	5	3

Tabla 24. Resumen de resultados: Dictado, Institución educativa pública. Elaboración propia.

4.4.4. Resultados de la redacción en la institución educativa pública

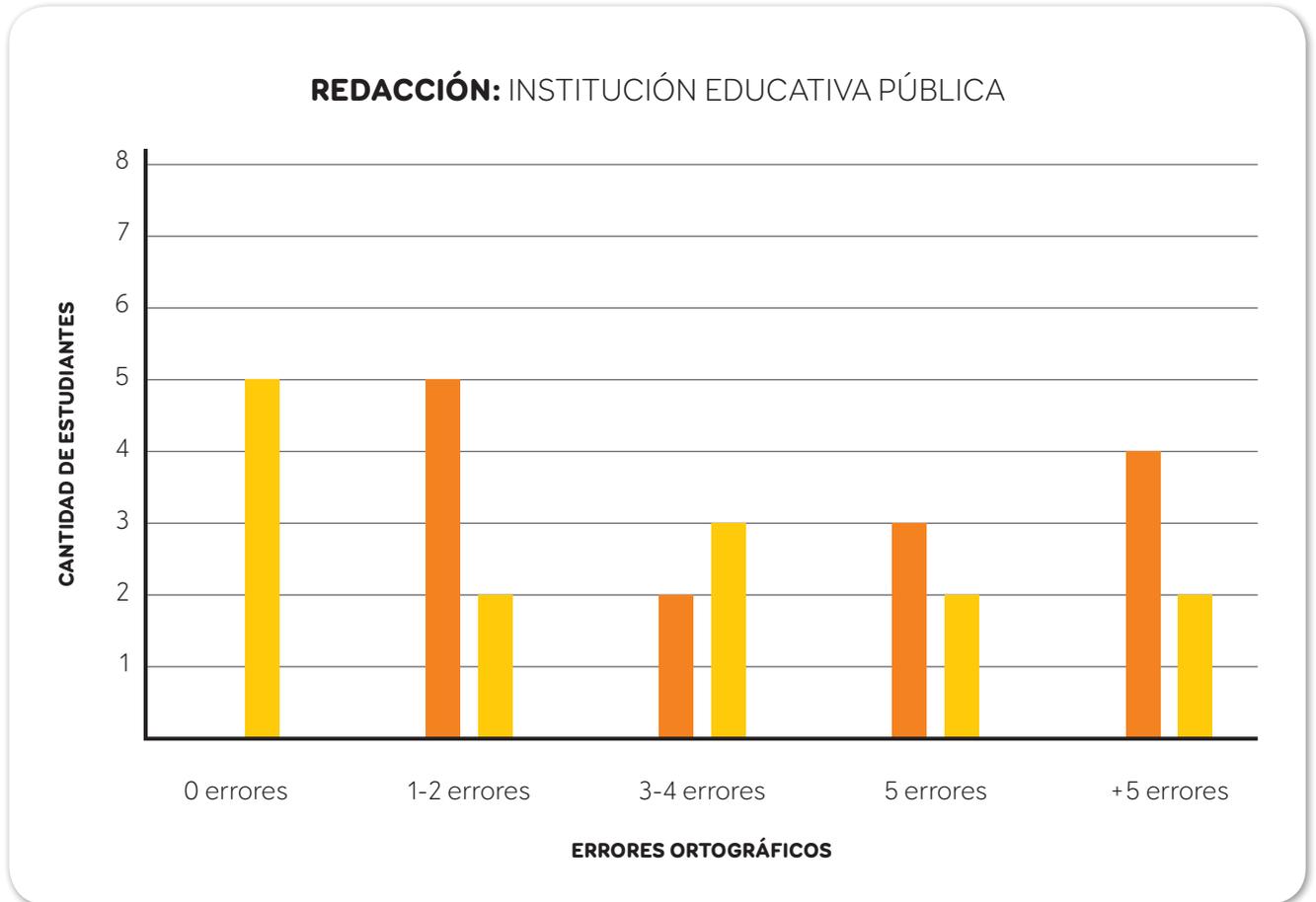


Figura 53. Gráfico comparativo. Redacción, Institución educativa pública. Fuente Propia (2017).

- ANTES DEL KIT DIDÁCTICO
- DESPUÉS DEL USO DEL KIT DIDÁCTICO

RESUMEN DE RESULTADOS: REDACCIÓN, PÚBLICA

Cantidad de errores	● ANTES	● DESPUÉS
Cantidad de errores	Cantidad de estudiantes	Cantidad de estudiantes
0 errores	0	5
1-2 errores	5	2
3-4 errores	2	3
5 errores	3	2
+5 errores	4	2

Tabla 25. Resumen de resultados: Redacción, Institución educativa pública. Elaboración propia.

4.5. Validación

La última fase de la metodología del *Design Thinking* es la etapa de evaluación, que consiste en la validación del proyecto con el público objetivo en el contexto de estudio.

La evaluación no es solo mostrar el producto gráfico resultante de la ideación y utilizarlo, sino que se debe observar las reacciones y escuchar las opiniones que se tiene acerca de las fallas o aciertos para poder llevar un registro y realizar las mejoras pertinentes al proyecto.

En este caso, la observación al igual que una consulta directa a los docentes y estudiantes, fueron las herramientas para poder obtener un *feedback* o retroalimentación sobre el kit didáctico propuesto para la enseñanza y el aprendizaje de ortografía castellana.

La observación fue realizada desde el primer momento, anterior a la presentación del kit didáctico a las docentes, cuando se les comunicó sobre el proyecto y se mantuvo durante toda la etapa de experimentación. La consulta directa se realizó durante y finalizada de dicha etapa.

4.6. Retroalimentación

El kit didáctico tuvo una recepción positiva en el aula por parte de las docentes y de los estudiantes de ambas instituciones educativas. A éstos últimos estuvieron muy interesados en el proyecto, saber qué era, en qué momento se usaría y si podían participar de las dinámicas propuestas.

Al realizar la presentación del kit didáctico, la docente de la institución pública comentó que: 'una docente no puede dudar frente a los niños, tiene que conocer bien el material que va a utilizar de apoyo para la clase'. Y así mismo, el primer día del uso de material didáctico en el aula, fue la docente de la institución pública quien se apoderó del kit didáctico y lo utilizó como si lo conocía desde hace mucho tiempo. La docente de la institución privada también utilizó muy bien el proyecto durante el desarrollo de la clase.

Durante la experimentación se pudo comprender que la idea inicial estuvo correcta y hubo aceptación por parte de las docentes y estudiantes. Se evidenciaron también aspectos a mejorar y afinar sobre el kit didáctico, no desde cero, pero sí ajustes que ayudaron a mejorar el producto gráfico.

Ajustes realizados

- **Dinámicas básicas:** durante la experimentación en las instituciones educativas se definió mejor el momento de uso de las tarjetas de colores, que actualmente es la dinámica de inicio del uso del kit didáctico.
- **Tarjetas de colores:** se unifica el orden de uso de las tarjetas de colores para todos contenidos: primeramente; con la tarjeta de atención (naranja): se revela la consigna de la clase; luego, con la tarjeta de preguntas (amarillo): se trabaja con los conocimientos previos de los estudiantes; y por último, con la tarjetas de actividades (verde): se propone actividades

grupales con respecto al contenido ortográfico que ya fue revelado con la tarjeta de atención y que ya habían expuestos sus conocimientos previos con la tarjeta de preguntas. Con el orden establecido, se revisa y se realizan mínimos ajustes de redacción en los textos de las tarjetas, para que haya coherencia entre las tres tarjetas de colores.

- **Tarjetas alfabéticas:** originalmente se pensó que cada kit debía de contar con dos mazos de 84 tarjetas alfabéticas. Finalmente, se eliminó uno de los mazos debido a la cantidad innecesaria de tarjetas.
- **Bolsillero para tarjetas:** se volvió a confeccionar ajustando las dimensiones de la tela base y de los bolsillos. Además, se tuvo en cuenta la pulcritud en las terminaciones de la costura y la equidistancia entre los bolsillos con respecto al del primer prototipo.
- **Cuaderno de actividades:** se corrigieron los siguientes aspectos: errores de tipeo, ilustraciones muy pequeñas de todos los contenidos, errores en el diseño de ejercicios: como en el caso del 'crucigrama', que debido al error no se podían formar todas las palabras durante el desarrollo de la clase del 'Uso de la H inicial'.
- **Caja contenedora:** se modificó el diseño inicial de la caja contenedora, mejorando el sistema de encastrés que permite su armado. Se rediseñó el *facing* o diseño visual exterior, adaptando al diseño actual de la caja contenedora y se agregaron textos adicionales e informativos sobre el producto.

Finalmente, las docentes también expresaron su interés en contar con el kit didáctico 'Juega Palabra' en el aula para poder utilizarlo cuando así lo precisaren. Los niños querían seguir jugando y aprendiendo a través del proyecto, mostraron su tristeza al saber que ya no iban a utilizar el kit en las siguientes clases.

4.7. Recomendaciones

A continuación, se expresan algunas recomendaciones sobre futuras proyecciones que podría tener el proyecto o sobre aspectos que se evidenciaron pero que no fueron abarcados por el presente Trabajo Final de Grado:

- **Contenidos de ortografía:** se podría proponer nuevas dificultades ortográficas para el segundo grado o abarcar también contenidos de los primeros grados de la primaria, como los del primer grado o del tercer grado.
- **Nuevas dinámicas:** se podría proponer nuevas estrategias o dinámicas para abordar el proceso de enseñanza-aprendizaje de contenidos de ortografía castellana en el aula, debido a las necesidades de los docentes actualmente.
- **Caligrafía de los niños:** se podría proponer soluciones con las que se pueda trabajar la construcción de los caracteres del alfabeto, hay niños que necesitan ayuda con la caligrafía.
- **Tipografía infantil de uso libre:** se podría desarrollar una tipografía nacional con los caracteres infantiles, con la ayuda de una persona entendida en la materia tipográfica, para que sea gratuita y pueda ser utilizada en materiales de lectoescritura para niños en etapa escolar. Dicha tipografía también podría contener los caracteres con virgulilla (acento nasal) para ser utilizado en el idioma guaraní.

5

Conclusiones

QUINTA PARTE

Para dar cierre al presente Trabajo Final de Grado se realiza una conclusión con relación al desarrollo de la propuesta que responde a la problemática, desde el diseño gráfico, y sobre la experimentación realizada en las instituciones educativas.

Conclusiones

El presente Trabajo Final de Grado planteó una respuesta a la necesidad de materiales didácticos pensados y diseñados para los primeros años de lectoescritura con la creación del kit didáctico 'Juega Palabra', para trabajar la ortografía castellana de una manera más amena en el aula. Por consiguiente, se concluye que:

- El desarrollo de la propuesta estuvo basado y sustentado por la investigación, en especial aquella realizada en las instituciones educativas, que sirvió de parámetro en el proceso creativo.
- El kit didáctico 'Juega Palabra' constituye una herramienta educativa para facilitar la labor docente en el aula y el aprendizaje de contenidos de ortografía por parte de los estudiantes.
- El proyecto tuvo una buena recepción por parte de las docentes y de los estudiantes en la etapa de experimentación, en ambos casos se pudo observar interés y entusiasmo al tener disponible una herramienta de la cual no disponían.
- La participación de los niños fue activa y positiva en el proceso de construcción de sus aprendizajes y con resultados alentadores con respecto al uso de kit didáctico en el aula.
- Las docentes de ambas instituciones educativas mostraron interés de contar a futuro con el material didáctico en el aula.

Al finalizar todas las etapas que comprende el Trabajo Final de Grado se pudieron lograr todos los objetivos propuestos. Gracias a ello, se puede aportar desde el Diseño Gráfico en el área educativa.

Referencias

ABC Color Digital. (2020). Reforzarán matemática y castellano con innovaciones exitosas, dice MEC. Obtenido de ABC Color Digital: <https://www.abc.com.py/edicion-impresalocales/2020/01/23/reforzaran-matematica-y-castellano-con-innovaciones-exitosas-dice-mec/>

Acevedo, R. (2013). Érase una vez... Manual tipográfico para cuentos de niños. Obtenido de Issuu: <https://issuu.com/lolette/docs/eraseunavez-manualtesina>

Adrián, R. (2020). Definición de Estudiante. Obtenido de conceptodefinition.de: <https://conceptodefinition.de/estudiante/>

Adrián, Y. (2019). Definición de Diseño gráfico. Obtenido de Conceptodefinition.de: <https://conceptodefinition.de/disenografico/>

Adrián, Y. (2020). Definición de Escuela. Obtenido de Conceptodefinition.de: <https://conceptodefinition.de/escuela/>

Ancízar Alpízar, M. (2015). Origen del Castellano. Obtenido de Alma Mater: <http://www.almamater.cu/revista/origen-del-castellano>

Artium, Centro-Museo Vasco de Arte Contemporáneo. (2011). La ilustración en los cuentos infantiles. Obtenido de Artium, Centro-Museo Vasco de Arte Contemporáneo: <https://catalogo.artium.eus/dossieres/4/cuentos-imaginados-el-arte-de-la-ilustracion-infantil-en-construccion/introduccion/la-il>

Bautista-Vallejo, J. M., & López, N. R. (2002). El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad. Ágora Digital. Revista Científica Universitaria Electrónica.

Cañete, R. (2011). *Perspectivas del Tapé*. Asunción, Paraguay.

Cervantes, Colegio. (s.f.). *Oferta educativa*. Obtenido de Colegio Cervantes: <https://www.cervantes.edu.py/oferta-educativa>

Congreso de la Nación Paraguaya, Poder Legislativo. (29 de mayo de 1998). *Ley N° 1264 / General de Educación*. Obtenido de Biblioteca y Archivo Central del Congreso de la Nación, BACCN: <http://www.bacn.gov.py/leyes-paraguayas/3766/ley-n-1264-general-de-educacion>

Congreso de la Nación Paraguaya, Poder Legislativo. (27 de enero de 2017). *Ley N° 5749 / Establece la Carta Orgánica del Ministerio de Educación y Ciencias*. Obtenido de Biblioteca y Archivo Central del Congreso de la Nación (BACCN): <http://www.bacn.gov.py/leyes-paraguayas/5260/ley-n-5749-establece-la-carta-organica-del-ministerio-de-educacion-y-ciencias>

Córdoba, E. (s.f.). *Ilustradora cuentos infantiles*. Obtenido de Estefanía Córdoba. Ilustradora Freelance Madrid: <https://www.el-ilustrador.com/ilustradora-cuentos-infantiles/>

Dinngo, estudio de diseño estratégico. (2017). *Design Thinking en Español*. Obtenido de Design Thinking en Español: <https://www.designthinking.es/inicio/index.php>

Dirección General de Estadísticas, Encuestas y Censos, DGEEC. (Diciembre de 2016). *Principales Indicadores de Viviendas, 2012, Total País, Área Urbana - Rural*. Obtenido de Dirección General de Estadísticas, Encuestas y Censos, DGEEC: <https://www.dgeec.gov.py/Publicaciones/Biblioteca/indicadores/Principales%20indicadores%20vivienda.pdf>

Dirección Nacional de Propiedad Intelectual, DINAPI. (2018). Derechos de Autor y Derechos Conexos. Obtenido de Dirección Nacional de Propiedad Intelectual, DINAPI: <https://www.dinapi.gov.py/portal/v3/derecho-de-autor/registro/>

Dirección Nacional de Propiedad Intelectual, DINAPI. (2018). Institucional / Misión, Visión y Funciones de la DINAPI. Obtenido de Dirección Nacional de Propiedad Intelectual, DINAPI: <https://www.dinapi.gov.py/portal/v3/institucional/mision-vision-funciones/>

Dirección Nacional de Propiedad Intelectual, DINAPI. (2018). Marcas. Obtenido de Dirección Nacional de Propiedad Intelectual, DINAPI: <https://www.dinapi.gov.py/portal/v3/propiedad-industrial/marcas/aprender/>

Diset. (s.f.). Jugando aprendo ortografía. Obtenido de Diset: https://www.diset.com/index.php?id_product=1705&controller=product&search_query=jugando+aprender+ortografia&results=1

Dylar Ediciones. (s.f.). Cuentos para aprender ortografía. Obtenido de Dylar Ediciones: http://www.dylar.es/Libros/141/00_Cuentos-para-aprender-ortograf%C3%ADa---ESTUCHE.html

Editorial Yalde. (s.f.). Dominó ortográfico. Obtenido de Editorial Yalde: <https://www.editorialyalde.com/producto.php?id=72&seccion=5>

Educación en Paraguay. (s.f.). 408 Amado Bittar en Itauguá. Obtenido de Educación en Paraguay: <https://guia-central.educacionenparaguay.com/jardin/408-AMADO-BITTAR-barrio-5-itaugua-central-i8836.htm>

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, UNICEF. (2018). Aprendizaje a través del juego. Nueva York.

Fundación Dequení. (2018). Dequení presenta su proyecto 'Ludolecto', para favorecer el aprendizaje de la lectoescritura. Obtenido de Fundación Dequení: <https://www.dequeni.org.py/es/dequeni-presenta-su-proyecto-ludolecto-para-favorecer-el-aprendizaje-de-la-lectoescritura-n568>

Fundación Dequení. (2019). LUDOLECTO, el desafío de aprender jugando. Obtenido de Fundación Dequení: <https://www.dequeni.org.py/es/ludolecto-el-desafio-de-aprender-jugando-n636>

Ilustraciology. (2019). ¿Qué es la ilustración infantil?. Definición y características. Obtenido de Ilustraciology: <https://www.ilustraciology.com/que-es-la-ilustracion-infantil-definicion-y-caracteristicas/>

Kruk, A. (2010). Tratamiento tipográfico de los libros infantiles. Obtenido de Academia: https://www.academia.edu/4830692/Tratamiento_tipografico_de_los_libros_infantiles

Ministerio de Educación y Ciencias, MEC. (2015). Misión y Visión. Obtenido de Ministerio de Educación y Ciencias, MEC: <https://www.mec.gov.py/cms/?ref=163797-mision-y-vision>

Ministerio de Educación y Ciencias, MEC. (2016). Programa de estudios - 2do Grado. Obtenido de Ministerio de Educación y Ciencias, MEC: https://www.mec.gov.py/cms_v2/adjuntos/9699

Ministerio de Industria y Comercio, MIC. (2011). Leyes y decretos esenciales en materia de Propiedad Intelectual. Asunción.

Moore, M. W., Pearce, A., & Applebaum, S. (2010). Sensación, significado y aplicación del color. Santiago, Chile: LFNT.

Nicuesa, M. (2015). Definición de Faltas de Ortografía. Obtenido de Definición ABC: <https://www.definicion-abc.com/general/faltas-ortografia.php>

Pérez Porto, J., & Gardey, A. (2020). Definición de material didáctico. Obtenido de Definicion.de: <https://definicion.de/material-didactico/>

Pinos, G. (2018). Composición y líneas para ilustración estilo cartoon. Obtenido de Crehana: <https://www.crehana.com/cursos-online-ilustracion-digital/composicion-y-lineas-para-ilustracion-estilo-cartoon/>

Raffino, M. E. (2020). Docente. Obtenido de Concepto.de: <https://concepto.de/docente/>

Raffino, M. E. (2020). Familia. Obtenido de Concepto.de: <https://concepto.de/familia/>

Real Academia Española. (s.f.). Diccionario de la lengua española. Obtenido de Real Academia Española: <https://dle.rae.es/ortograf%C3%ADa?m=form>

Rovira Salvador, I. (2018). Estrategias didácticas: definición, características y aplicación. Obtenido de psicologiyamente.com: <https://psicologiyamente.com/desarrollo/estrategias-didacticas>



Anexo

- + Anexo 1
Cuestionario para docentes
 - + Anexo 2
Cuestionario para estudiantes
 - + Anexo 3
Metodología Tapé
 - + Anexo 4
Cuaderno de actividades
 - + Anexo 5
Plano técnico: caja contenedora
-

Cuestionario para docentes

■ Parte 1 - Docentes

1. ¿Cuál es el título que posee para ejercer la docencia?
2. ¿Tiene otras capacitaciones? Mencionar.
3. ¿Cuál es la institución en donde realizó sus estudios?
4. ¿Cuál es el grado escolar en el que enseña?
5. ¿En qué institución educativa enseña?

■ Parte 2 - Estudiantes

6. Cantidad de estudiantes en el aula.
7. ¿Cómo son los niños del segundo grado?
8. ¿Cuáles son las mayores dificultades a las que se enfrentan los niños en el proceso de enseñanza y aprendizaje de contenidos de ortografía castellana?
9. ¿Se aburren los niños con la ortografía?
10. ¿Hay acompañamiento de los padres?

■ Parte 3 - Proceso enseñanza-aprendizaje

11. Contenidos de Comunicación en el segundo grado.
12. Contenidos de ortografía del segundo grado.
13. ¿Cuáles son las estrategias didácticas empleadas en el aula para la enseñanza-aprendizaje de esos contenidos de ortografía?
14. Según su percepción, ¿cuáles son los errores de ortografía más habituales en la escritura de los niños?
15. ¿El dictado y la redacción son herramientas que ayudan en el proceso de aprendizaje?
16. ¿Cuáles son las tareas de ortografía castellana para realizarlas en el aula?
17. ¿Cuáles son las tareas de ortografía castellana para realizarlas en la casa?
18. ¿Realizan actividades lúdico-didácticas en el aula para el desarrollo de contenidos de ortografía?
19. ¿Cuáles son las actividades de evaluación de la ortografía castellana?
20. Comentario final (libre).

Cuestionario para estudiantes

Antes de iniciar, la docente realiza una explicación sobre la finalidad del cuestionario a los estudiantes y cómo las respuestas que éstos proporcionen van a ayudar en un trabajo de investigación.

■ **Parte 1 - Estudiantes y familia**

1. ¿Cuántos años tienen?
2. ¿Dónde viven? (Ciudad).
3. ¿Con quiénes viven en la casa?
4. ¿Cuántas personas viven con ustedes?

■ **Parte 2 - Proceso enseñanza-aprendizaje**

5. ¿Les gusta venir a la escuela? ¿Por qué?
6. ¿Les gusta aprender cosas nuevas?
7. ¿Les gusta la materia Comunicación?
8. ¿Qué es lo que más les gusta de Comunicación?
9. ¿Juegan con la profe en el aula para aprender cosas nuevas durante la materia de Comunicación y ortografía castellana?
10. ¿Llevan tareas para la casa sobre Comunicación y ortografía castellana?
11. ¿Quién o quiénes les ayuda con la tarea para la casa?

■ **Parte 3 - Intereses y tiempo libre**

12. ¿Tienen internet en sus casas?
13. ¿Juegan en sus casas? ¿A qué juegan?
14. ¿Y ven la tele? ¿Qué ven en la tele?
15. ¿Qué les gusta hacer durante el tiempo libre?

Metodología Tapé

■ Fichas de variables

1 INSTITUCIÓN EDUCATIVA

Definición

Una institución educativa es un establecimiento destinado al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Atributos

Institución educativa privada: Liceo Cervantes (Asunción). Institución educativa pública: Amado Bittar (Itauguá).

Recolección de datos

Investigación de escritorio.
Observación.

2 MEC

Definición

El Ministerio de Educación y Ciencias (MEC) es el órgano rector del sistema educativo nacional.

Atributos

Elaborar, aprobar y aplicar los programas de contenidos a desarrollar durante el año lectivo. Capacitación docente. Materiales didácticos a instituciones públicas.

Recolección de datos

Investigación de escritorio.

3 IDIOMA CASTELLANO

Definición

El idioma castellano es una lengua romance que deriva del latín vulgar.

Atributos

Uno de los dos idiomas oficiales del Paraguay, utilizado para la comunicación oral y escrita. En la primaria escolar es enseñado en la materia denominada 'Comunicación'.

Recolección de datos

Investigación de escritorio.
Observación.

4 ESTUDIANTES

Definición

El estudiante es aquel sujeto que tiene como ocupación principal la actividad de estudiar, percibiendo tal actividad desde el ámbito académico.

Atributos

Niños de 7 a 8 años de edad. Cursando el segundo grado de la Educación Escolar Básica en la institución educativa privada o pública. Los niños cometen errores ortográficos en su escritura.

Recolección de datos

Cuestionario para estudiantes.
Observación.

Figura 54. Metodología Tapé: Fichas de variables (I). Fuente Propia (2016).

■ Fichas de variables

5

FAMILIA

Definición

Es un grupo de personas unidas por el parentesco. Esta unión se puede conformar por vínculos consanguíneos o por un vínculo constituido y reconocido legal y socialmente.

Atributos

La familia reside en Asunción y Lambaré (Cervantes) e Itauguá (Bittar). Nivel socioeconómico medio-alto (Cervantes) y medio-bajo (Bittar). Familias de 3 a 5 personas. Viven con los padres o uno de ellos, o algún encargado.

Recolección de datos

Cuestionario para estudiantes.

6

DOCENTE

Definición

El docente es aquella persona que se dedica de forma profesional a la enseñanza.

Atributos

Diagnóstico, la planificación, la ejecución y la evaluación en el marco proceso de enseñanza-aprendizaje. Aplica estrategias didácticas para facilitar dicho proceso de enseñanza y aprendizaje.

Recolección de datos

Investigación de escritorio.
Cuestionario para docentes.

7

CONTENIDO DE ORTOGRAFÍA

Definición

Son los contenidos sobre ortografía castellana a ser desarrollado en la materia de 'Comunicación' del segundo grado.

Atributos

El abecedario. Formación de sílabas y palabras. Sílabas compuestas. Letras con sonidos homófonos. Letras con sonidos parecidos. Uso de la H inicial. Uso de las mayúsculas. Acentuación de las palabras.

Recolección de datos

Cuestionario para docentes.
Investigación de escritorio.

8

ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Definición

Hace referencia al conjunto de acciones que el personal docente lleva a cabo, de manera planificada, para lograr la consecución de unos objetivos de aprendizaje específicos.

Atributos

Uso de estrategias varias en el aula para el desarrollo de las clases. Tareas para la casa para practicar lo aprendido. Evaluaciones diversas. Poco uso de juegos didácticos en el aula.

Recolección de datos

Cuestionario para docentes.
Observación.

Figura 55. Metodología Tapé: Fichas de variables (II). Fuente Propia (2016).

■ Fichas de variables

9 ERROR DE ORTOGRAFÍA

Definición

Es un error que muestra un modo incorrecto de poner una palabra por escrito o errores que no respetan las normas gramaticales.

Atributos

Los errores ortográficos más habituales en la escritura de los estudiantes del segundo grado son: uso de la mayúscula, acentuación de las palabras, uso de la H inicial, uso de la C, la S y la Z, para finalizar, el uso de la B y la V.

Recolección de datos

Prueba diagnóstica. Observación.

10 MATERIAL DIDÁCTICO

Definición

Es aquel que reúne medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje.

Atributos

Cervantes: uso de cuadernillo de trabajo para contenidos de Comunicación. No hay materiales específicos de ortografía castellana.
Bittar: no tienen material didáctico para Comunicación ni específico para la ortografía.

Recolección de datos

Observación.

11 DISEÑO GRÁFICO

Definición

El diseño gráfico es una especialidad o profesión, cuyo objetivo es satisfacer necesidades de comunicación visual.

Atributos

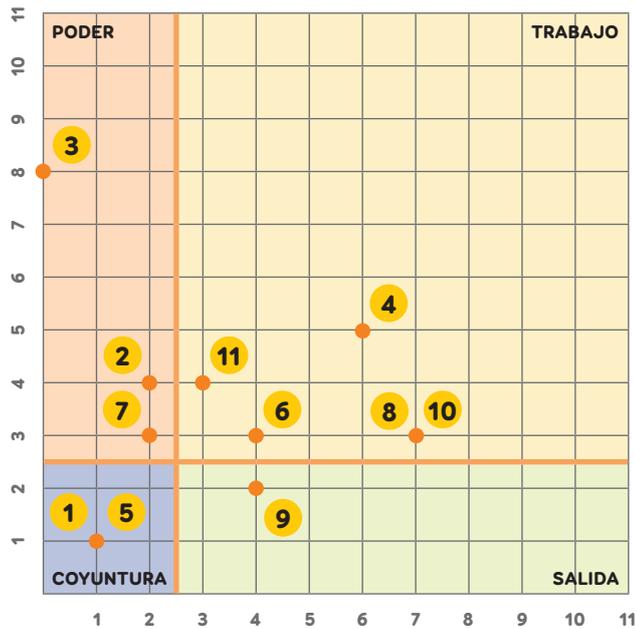
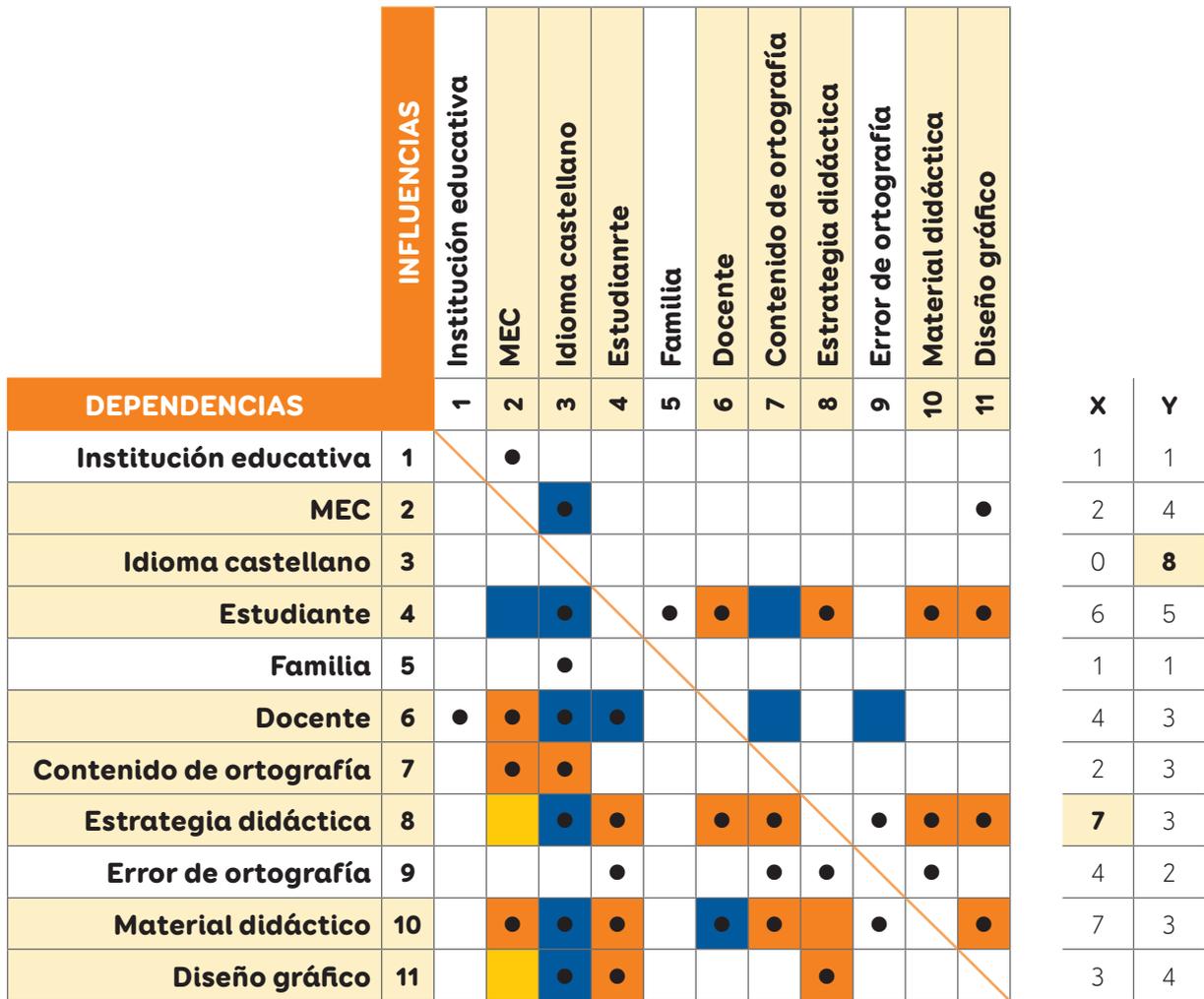
Los criterios de diseño gráfico: como tipografía, color e imagen, no se encuentran unificados ni pensados para transmitir los mensajes de manera correcta y eficaz a los estudiantes.

Recolección de datos

Observación.

Figura 56. Metodología Tapé: Fichas de variables (III). Fuente Propia (2016).

■ **Matriz de impactos cruzados, análisis de influencias y cuadrantes de valor**



PODER

- 2. MEC
- 3. Idioma Castellano
- 7. Contenido de ortografía

TRABAJO

- 4. Estudiante
- 6. Docente
- 8. Estrategia didáctica
- 10. Material didáctico
- 11. Diseño gráfico

SALIDA

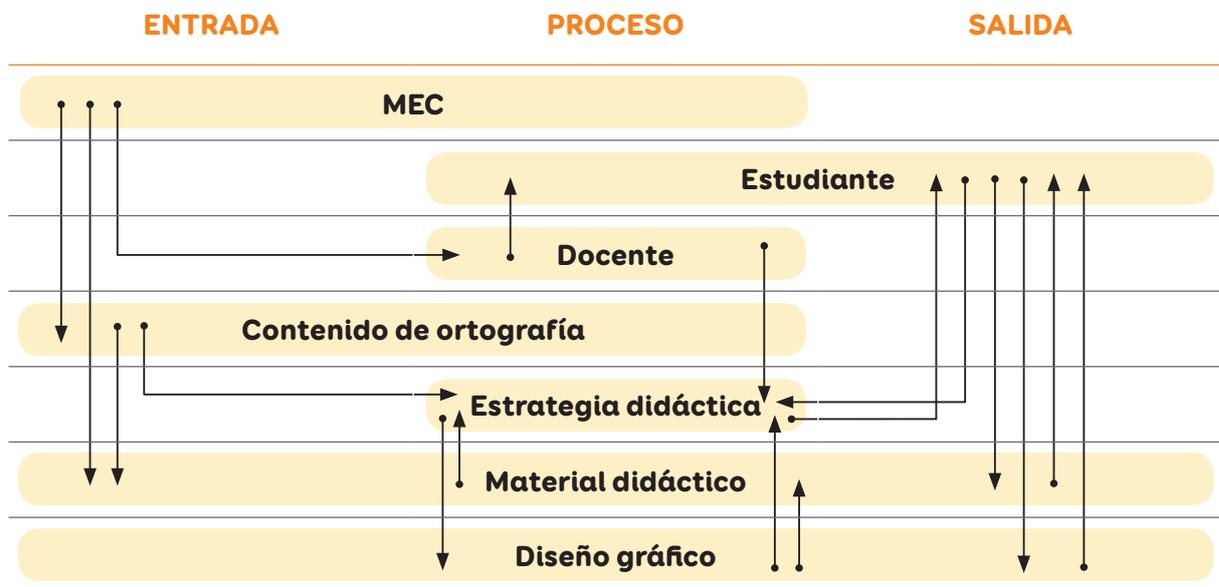
- 9. Error de ortografía

COYUNTURA

- 1. Institución educativa
- 5. Familia

Figura 57. Pasos de la Metodología Tapé (I). Fuente Propia (2016).

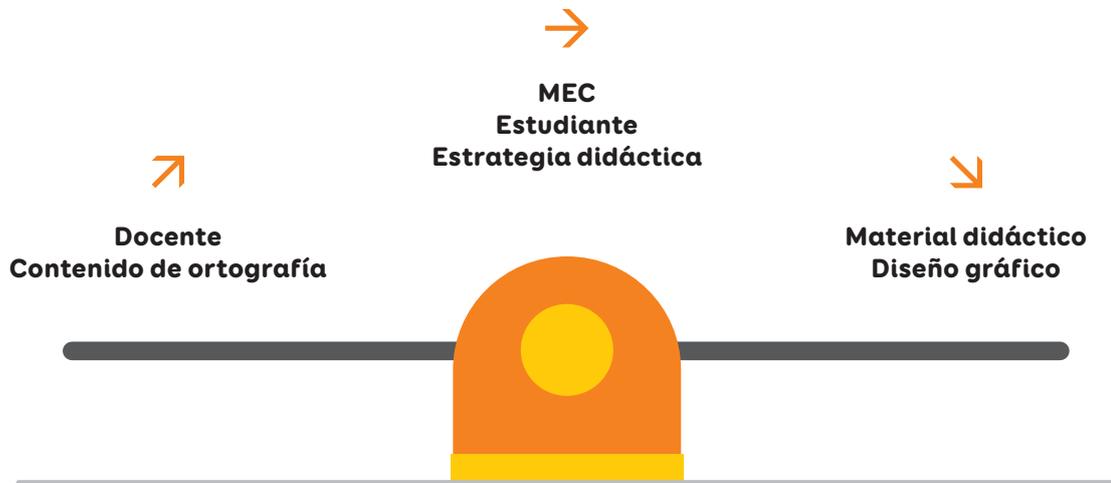
■ Perfil General Situacional



VARIABLES	ENTRADA	SALIDA	ESTADO DE SALUD
2 MEC	0	3	→ Recuperable
4 Estudiante	4	3	→ Recuperable
6 Docente	1	2	↗ Buen estado
7 Contenido de ortografía	1	2	↗ Buen estado
8 Estrategia didáctica	5	2	→ Recuperable
10 Material didáctico	4	2	↘ Terminal
11 Diseño gráfico	2	3	↘ Terminal

Figura 58. Pasos de la Metodología Tapé (II). Fuente Propia (2016).

■ **Balancín de variables principales**



■ **Iceberg de Peter Senge**



Figura 59. Pasos de la Metodología Tapé (III). Fuente Propia (2016).

Cuaderno de actividades

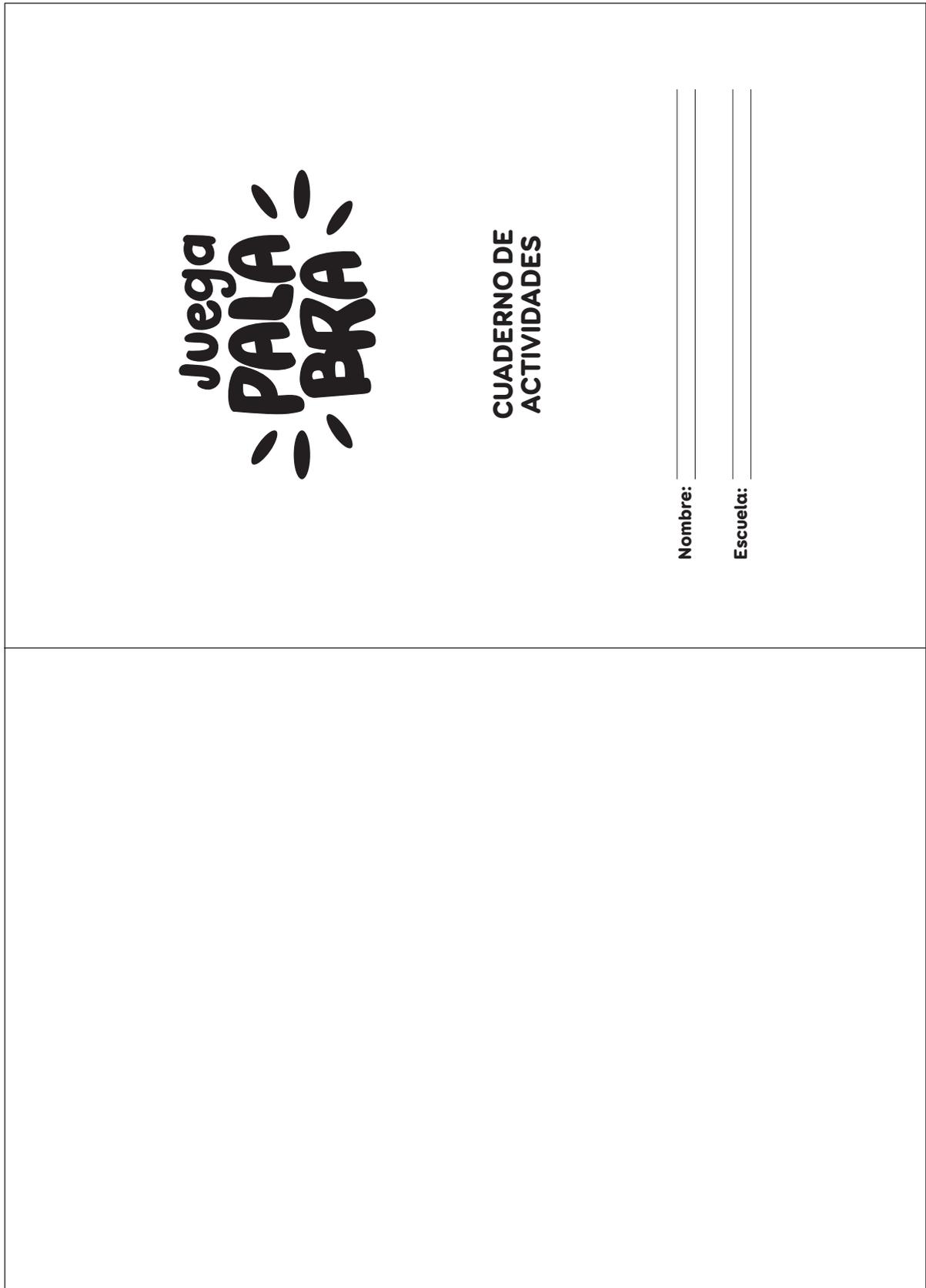


Figura 60. Cuaderno de actividades: Portada. Fuente propia (2017).

■ **Uso de la Mayúscula**

<p>Clase 1 USO DE LA MAYÚSCULA</p> <p>1 Pongo un nombre a los dibujos y formo oraciones con cada uno. ¡No te olvides de las mayúsculas!</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"><div style="text-align: center;"> _____ _____</div><div style="text-align: center;"> _____ _____</div><div style="text-align: center;"> _____ _____</div></div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"><div style="text-align: center;"> _____ _____</div><div style="text-align: center;"> _____ _____</div></div> <p>1. _____ _____</p> <p>2. _____ _____</p> <p>3. _____ _____</p> <p>4. _____ _____</p> <p>5. _____ _____</p> <p style="text-align: right;">5</p>	<p>2 Copio de nuevo las oraciones usando mayúscula en donde corresponda</p> <p>1. sofía y pedro tienen ocho años. _____ _____</p> <p>2. martin cenó temprano. su papá lo llevó de paseo. _____ _____</p> <p>3. mi abuela vive en lambaré, yo vivo en capiata. _____ _____</p> <p>3 EVALUACIÓN ¡A ver cuánto aprendimos!</p> <p>_____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____</p> <p style="text-align: right;">6</p>
---	--

Figura 61. Cuaderno de actividades: Uso de las mayúsculas. Fuente propia (2017).

■ **Uso de la V**

Clase 3
USO DE LA V

1 Coloco las letras que le falta a cada palabra y después formo oraciones con ellas



u



la



mpiro



a ón



o ja

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

2 Subrayo las palabras de abajo que contengan **va / ve / vi / vo / vu**

vacca	balcón	bota
banana	vestido	abeja
bolsa	vaso	abierto
víbora	había	vivir
pueblo	vuelo	boca
oveja	barco	vino

3 **EVALUACIÓN**
¡A ver cuánto aprendimos!

Figura 63. Cuaderno de actividades: Uso de la V. Fuente propia (2017).

■ **Uso de la C**

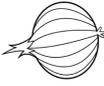
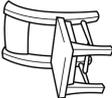
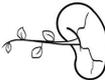
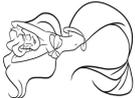
<p>Clase 4 USO DE LA C</p> <p>1 Vuelvo a escribir las oraciones abajo poniendo el nombre de los dibujos donde corresponda</p> <p>1. El  atrapó a los ladrones. _____</p> <p>2. Ceci tiene una  rosada. _____</p> <p>3. Cindy usa su nuevo . _____</p> <p>4. Mi  es muy suave. _____</p> <p>5. Mi abuela cocina con  y locote. _____</p> <p style="text-align: right;">11</p>	<p>2 Clasifico las palabras de abajo según se escriba con ce / ci</p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;">cinto</td> <td style="width: 50%; text-align: center;">cereza</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">pecera</td> <td style="text-align: center;">cigarra</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">ciudad</td> <td style="text-align: center;">doce</td> </tr> </table> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: 45%; text-align: center;">ce</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: 45%; text-align: center;">ci</div> </div> <p>3 EVALUACIÓN ¡A ver cuánto aprendimos!</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p style="text-align: right;">12</p>	cinto	cereza	pecera	cigarra	ciudad	doce
cinto	cereza						
pecera	cigarra						
ciudad	doce						

Figura 64. Cuaderno de actividades: Uso de la C. Fuente propia (2017).

■ **Uso de la S**

Clase 5
USO DE LA S

1 Subrayo la opción correcta y vuelvo a escribir la palabra al lado

	silla cilla	↑	_____ _____
	semilla cemilla	↑	_____ _____
	cirena sirena	↑	_____ _____
	ciete siete	↑	_____ _____
	serrucho cERRUCHO	↑	_____ _____

2 Escribo ejemplos de palabras con:
sa/ so / su

sa	so	su
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

3 **EVALUACIÓN**
¡A ver cuánto aprendimos!

13
14

Figura 65. Cuaderno de actividades: Uso de la S. Fuente propia (2017).

■ **Uso de la Z**

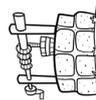
<p>Clase 6 USO DE LA Z</p> <p>1 Ordene las letras para formar las palabras y después uno con flecha con su dibujo</p> <p>ónacroz <input type="text"/><input type="text"/></p> <p>atzaop <input type="text"/><input type="text"/><input type="text"/><input type="text"/><input type="text"/><input type="text"/><input type="text"/><input type="text"/><input type="text"/><input type="text"/></p> <p>zaamnan <input type="text"/><input type="text"/><input type="text"/><input type="text"/><input type="text"/><input type="text"/><input type="text"/><input type="text"/><input type="text"/><input type="text"/></p> <p>hainarazo <input type="text"/><input type="text"/><input type="text"/><input type="text"/><input type="text"/><input type="text"/><input type="text"/><input type="text"/><input type="text"/><input type="text"/></p> <p>ozpo <input type="text"/><input type="text"/><input type="text"/><input type="text"/><input type="text"/><input type="text"/></p>     	<p>2 Observe los dibujos de abajo y escribo oraciones con cada uno de ellos</p> <p>1.  _____ _____</p> <p>2.  _____ _____</p> <p>3.  _____ _____</p> <p>3 EVALUACIÓN ¡A ver cuánto aprendimos!</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
15	16

Figura 66. Cuaderno de actividades: Uso de la Z. Fuente propia (2017).

■ Palabras llanas

Clase 9
PALABRAS LLANAS

1 Separo en sílabas las palabras y luego pinto el recuadro de la sílaba tónica



abeja



ángel



lápiz



trébol



llave

2 Observo las palabras llanas de abajo y le coloco tilde a las que le haga falta

rojo	arbol	carcel
hora	bolsa	movil
futbol	juguete	azucar
hombre	debil	queso
facil	perro	regla
util	cine	jarra

3 **EVALUACIÓN**
¡A ver cuánto aprendimos!

21

22

Figura 69. Cuaderno de actividades: Palabras llanas. Fuente propia (2017).

