REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD PRIVADA DR. RAFAEL BELLOSO CHACÍN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMÁTICA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

DISEÑO TRIDIMENSIONAL DE JUEGO DIDÁCTICO PARA LA CONSTRUCCIÓN Y APRENDIZAJE DE LETRAS Y NÚMEROS DIRIGIDO A NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS DE EDAD.

TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PARA OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADOS EN DISEÑO GRÁFICO

PRESENTADO POR:
BARRIOS, LORENY
MORALES, CRISTIAN
MORENO, EMILY

ASESORADO POR:
ARQ. MARIA ARTEAGA M.SC
LICDA. LEINER MONTERO M.SC

MARACAIBO, MARZO 2025

Barrios, Loreny; Morales, Cristian; Moreno, Emily. Diseño tridimensional de juego didáctico para la construcción y aprendizaje de letras y números dirigido a niños de 3 a 5 años de edad. Dr. Rafael Belloso Chacín. Facultad de Ciencias de la Informática. Escuela de Diseño Gráfico. Maracaibo. 2025

RESUMEN

El presente proyecto fue concebido con el objetivo de diseñar un juego didáctico para la construcción y aprendizaje de letras y números dirigido a niños de 3 a 5 años de edad, con la finalidad de proporcionar herramientas educativas que estimulen el desarrollo integral de los niños en su temprana edad. Para dar inicio al trabajo especial de grado, se define la problemática existente en el proceso educativo de los niños, se justifica y se proponen las posibles soluciones a este caso. El estudio se vio enriquecido por un minucioso análisis de múltiples casos de estudio, donde se examinaron cuidadosamente los componentes relevantes que pudieran ser incorporados al diseño del juego propuesto. Esta exhaustiva evaluación y comparación de alternativas permitió seleccionar con acierto aquellos elementos más adecuados para lograr los objetivos planteados. El diseño final del juego se caracterizó por la presencia de elementos visuales coloridos que no solo favorecieron la comprensión y retención por parte de los niños, sino que también estimularan su participación activa y creativa. Las instrucciones hábilmente integradas en el desarrollo del juego incentivaban el juego libre y la recreación de manera óptima, generando así una experiencia educativa y estimulante, adaptándose de forma personalizada a las necesidades específicas de cada niño para promover su crecimiento y desarrollo individual de manera integral y equilibrada. En la creación de esta propuesta didáctica, se recurrió al método de diseño propuesto por Bruno Munari (1983), cuyo enfoque metodológico se enfoca en la creación de juegos y juguetes orientados a potenciar el aprendizaje lúdico y creativo en la primera etapa de la infancia. La relevancia otorgada a la importancia de los juegos en el desarrollo infantil destaca la intención de promover una educación que sea tanto divertida como enriquecedora, incidiendo de manera positiva en el proceso de aprendizaje de los niños.

Palabras claves: Diseño, Tridimensional, Juego, Didáctico, Niños.

Barrios, Loreny; Morales, Cristian; Moreno, Emily. Three-dimensional design of a didactic game for the construction and learning of letters and numbers aimed at children aged 3 to 5 years. Dr. Rafael Belloso Chacín. Faculty of computer sciences. Graphic desing school. Maracaibo. 2025

ABSTRACT

The present project was conceived with the objective of designing an educational game for the construction and learning of letters and numbers, aimed at children aged 3 to 5 years. The purpose is to provide educational tools that stimulate the comprehensive development of children at an early age. To begin the special degree work, the existing problem in the educational process of children is defined, justified, and possible solutions to this case are proposed. The study was enriched by a thorough analysis of multiple case studies, where relevant components that could be incorporated into the design of the proposed game were carefully examined. This exhaustive evaluation and comparison of alternatives allowed for the accurate selection of the most suitable elements to achieve the stated objectives. The final design of the game was characterize by colorful visual elements that not only favored comprehension and retention by the children but also stimulated their active and creative participation. The instructions skillfully integrated into the game's development encouraged free play and optimal recreation, thus generating an educational and stimulating experience, tailored to the specific needs of each child to promote their individual growth and development in a comprehensive and balanced manner. The design method proposed by Bruno Munari (1983) was used to create this didactic proposal, whose methodological approach focuses on the creation of games and toys aimed at enhancing playful and creative learning in the early stages of childhood. The relevance given to the importance of games in child development highlights the intention to promote an education that is both fun and enriching, positively impacting the learning process of children.

Keywords: Desing, Three-dimensional, Game, Didactic, Children.