



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE ARTE Y DISEÑO GRÁFICO
EMPRESARIAL

Diseño gráfico de un juego de mesa y el aprendizaje en niños de 3^{ro} y 4^{to} de
primaria en tres colegios de los Olivos, Lima 2018

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
Licenciada en Arte y Diseño Gráfico Empresarial

AUTORA:

Jenifer Mayte Dominguez Chara

ASESOR:

Dr. Apaza Quispe, Juan

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Arte visual y sociedad: Investigación de mercado en el ámbito de la comunicación gráfica,
imagen corporativa y diseño del producto

Lima - Perú

2018



ACTA DE APROBACIÓN DE LA TESIS

Código : F07-PP-PR-02.02
Versión : 09
Fecha : 23-03-2018
Página : 1 de 1

El Jurado encargado de evaluar el Trabajo de Investigación, *PRESENTADO EN LA MODALIDAD DE: INFORME DE TESIS*

Presentado por Don (a)

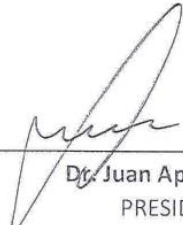
DOMINGUEZ CHARA, JENIFER MAYTE

Cuyo Título es:

DISEÑO GRÁFICO DE UN JUEGO DE MESA Y EL APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 3RO Y 4TO DE PRIMARIA EN TRES COLEGIOS DE LOS OLIVOS LIMA- 2018

Reunido en la fecha, escuchó la sustentación y la Resolución de preguntas por el estudiante, otorgándole el calificativo de: 17 (número) Diecisiete (letra).

Lima, 06 de diciembre de 2018



Dr. Juan Apaza Quispe
PRESIDENTE



Mg. Lilitana Olga Melchor Agüero
SECRETARIO



Mg. Jessica Marisol Rodarte Santos
VOCAL

NOTA: En el caso de que haya nuevas observaciones en el informe, el estudiante debe levantar las observaciones para dar el pase a Resolución.

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Responsable de SGC	Aprobó	Vicerrectorado de Investigación
---------	----------------------------	--------	--------------------	--------	---------------------------------

DEDICATORIA

“A las puertas del cielo, al confín de los mares cuántas veces en mis sueños te he llevado junto a mí...”

Gigliola Cinquini

Para los seres que me dieron la vida, mis almas compañeras de esta vida con las que he podido coincidir, que me han permitido crecer, inspirarme y aprender de ellas.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mis compañeros de esta vida, por encontrar una manera de ayudarme siempre y compartir conmigo tantos momentos. A mis padres, porque gracias a ellos he llegado hasta aquí.

Agradezco a mis profesores que hicieron por todas las enseñanzas transmitidas, por tener la paciencia que requerí para concretar este trabajo.

¡Gracias!

DECLARACIÓN JURADA

Yo Jenifer Mayte Dominguez Chara con DNI N° 72773563, a afecto de cumplir con las disposiciones vigentes consideradas en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Cesar Vallejo, Facultad de Ciencias de la Comunicación, Escuela de Arte y Diseño Gráfico Empresarial, declaro bajo juramento que toda la documentación que acompaño es veraz y autentica.

Así mismo, declaro también bajo juramento que todos los datos e información que se presenta en la presente tesis son auténticos y veraces.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponde ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas de la Universidad César Vallejo.

Lima, 06 de diciembre del 2018



Jenifer Mayte Dominguez Chara


DNI: 72773563

PRESENTACIÓN

Señores Miembros del jurado,

En cumplimiento de las normas establecidas en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Cesar Vallejo presento ante ustedes la Tesis titulada Diseño gráfico de un juego de mesa y el aprendizaje en niños de 3^{ro} y 4^{to} de primaria en tres colegios de los Olivos, Lima 2018, la misma que someto a vuestra consideración y espero cumpla con todos los requisitos de aprobación para obtener el título Profesional de Licenciada en Arte y Diseño Gráfico Empresarial.

Lima, 06 de diciembre del 2018



Jenifer Mayte Dominguez Chara

DNI: 72773563

ÍNDICE CARATULA

Título Autor	I
Asesor	I
Línea de investigación	I
PÁGINAS PRELIMINARES	
Páginas de jurado	II
Dedicatoria	III
Agradecimiento	IV
Declaración de autenticidad	
I. INTRODUCCIÓN	
1.1. Realidad problemática	13
1.2. Trabajos previos	14
1.3. Teorías relacionadas al tema	18
1.4. Formulación del problema	31
1.5. Justificación del estudio	31
1.6. Hipótesis	33
1.7. Objetivos	33
II. MÉTODO	
2.1. Diseño de la investigación	36
2.2. Variables y definición operacional	36
2.3. Población y muestreo	39
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de	

datos, validez y confiabilidad	40
2.5. Métodos de análisis de datos	42
2.6. Aspectos éticos	54
III. RESULTADOS	55
IV. DISCUSIÓN	58
V. CONCLUSIONES	62
VI. RECOMENDACIONES	65
VII. REFERENCIA	67
ANEXOS	72

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1	37
Tabla N° 2	38
Tabla N° 3	40
Tabla N° 4	41
Tabla N° 5	41
Tabla N° 6	41
Tabla N° 7	42
Tabla N° 8	43
Tabla N° 9	44
Tabla N° 10	44
Tabla N° 11	45
Tabla N° 12	46
Tabla N° 13	46
Tabla N° 14	47
Tabla N° 15	48
Tabla N° 16	48
Tabla N° 17	48
Tabla N° 18	49
Tabla N° 19	50
Tabla N° 20	50
Tabla N° 21	51
Tabla N° 22	52

RESUMEN

La presente investigación bajo el título de “Diseño gráfico de un juego de mesa y el aprendizaje en niños de 3^{ro} y 4^{to} de primaria en tres colegios de los Olivos, Lima 2018”. Para dicha investigación se diseñó diversos instrumentos, lo cual posteriormente fueron usados para la recolección de datos.

La investigación, tuvo como objetivo principal determinar la relación que existe entre sus variables; teniendo como primera variable diseño gráfico de un juego de mesa y como segunda variable el aprendizaje, el tipo de investigación es no experimental, de carácter correlacional. Contando con una población de 970 alumnos de colegios de los Olivos que cursan el IV ciclo de primaria y obteniendo una muestra de 272 alumnos, aplicando a esta cantidad de alumnos el instrumento preparado para recolección de datos, que constó de una encuesta con 16 preguntas aplicando la escala de Likert siendo seleccionados a través de un muestreo aleatorio sistemático, el instrumento fue validado por 3 expertos del tema. A la encuesta se le realizó una prueba de fiabilidad usando el alfa de Cronbach donde obtuvimos un resultado de 0.809, lo cual indica que el instrumento tiene una fiabilidad aceptable.

Los datos recolectados fueron analizados a través del programa estadístico IBM SPSS Statistics 20, por medio de este programa pudimos establecer si existe o no una correlación de nuestras variables, ya que la investigación presenta variables cualitativas, para el análisis de correlaciones de la investigación utilizamos el análisis del Chi-cuadrado, obteniendo como resultado un nivel de significancia de 0,00 , según el análisis del Chi-cuadrado si el nivel de significancia es $< 0,05$, no existiría una relación, por ende afirmamos la hipótesis planteada donde afirmamos que si existe una correlación entre el Diseño gráfico de un juego de mesa y el aprendizaje en niños de 3^{ro} y 4^{to} de primaria en tres colegios de los Olivos, Lima 2018.

Palabras claves: diseño gráfico, juego de mesa y aprendizaje.

ABSTRACT

The present investigation under the title of "Graphic design of a board game and learning in children of 3rd and 4th of primary school in three of Olivos, Lima 2018". For this research, various instruments were designed, which were later used for data collection.

The main objective of the research was to determine the relationship that exists between its variables; having as the first variable graphic design of a board game and as a second variable learning, the type of research is non-experimental, correlational in nature. Counting with a population of 970 students of schools of the Olives that attend the IV cycle of primary and obtaining a sample of 272 students, applying to this number of students the instruments prepared for data collection, which consisted of a survey with 16 questions applying The Likert scale being selected through systematic random sampling, the instrument was validated by 3 subject experts. The survey was conducted a reliability test using the alpha of conbrach where we obtained a result of 0.809, which indicates that the instrument has an acceptable reliability.

The data collected was analyzed through the statistical program IBP SPSS Statistics 20, through this program we could establish whether or not there is a correlation of our variables, since the research presents qualitative variables, for the analysis of correlations of the research we use the Chi-square analysis, obtaining as a result a level of significance of 0.00, according to the analysis of the Chi-square if the level of significance is <0.05 , there would be no relationship, therefore we affirm the hypothesis raised where we affirm that if there is a correlation between the graphic design of a board game and learning in 3rd and 4th grade children in three schools in Los Olivos, Lima 2018.

Keywords: graphic design, board game and learning

I. INTRODUCCIÓN

1.1 Realidad problemática

Se ha mostrado en el tema de la educación, un gran incremento de recursos para la educación, esto no ha sido totalmente la solución para combatir los problemas que se presentan en los niños, adolescentes y jóvenes en su proceso de aprendizaje.

En un comunicado de prensa representantes del Grupo Banco Mundial menciona que en América latina se ha visto un bajo nivel de educación, que a diferencia de otros países estamos en desventaja, los problemas que presenta el aprendizaje están acreciendo los problemas sociales (2018). El Grupo del Banco Mundial establece planes de acciones pero estos siguen siendo de manera general, entre el 2009 y 2015 el Perú tuvo un incremento en el tema de la educación y plan lector, eso no quiere decir que se solucionó el problema, seguimos retrasados en el campo educativo, como en las metodologías de enseñanza, los planes de acción que presenta el MINEDU siguen siendo generales, esto sigue afectando el rendimiento de aprendizaje que puedan presentar el sector estudiantil.

Comprendemos que los problemas que se presentan en el tema educativo son múltiples de igual manera las exigencias que requerimos en el país. Desglosando las diversas problemáticas que se presentan, nos enfocamos en el proceso de aprendizaje. Para ayudar al proceso de aprendizaje primero se debe entender como este se da, ya que es un proceso complejo y requiere del uso completo del sistema sensorial para que este proceso sea satisfactorio (Moreno, 2009. p. 50).

Al mencionar sobre los problemas del aprendizaje que se muestra en la educación, hacemos referente a las metodologías de enseñanza aplicadas, que se basan en el cumplimiento de la curricular que el estado genera para todo el país más no se enfoca en cubrir las necesidades que lo alumnos tienen, sobre todo si mencionamos que para que los niños, adolescentes y jóvenes retener constantemente información dictada en clase de manera tradicional, no genera ni despierta un interés real en aprender.

Cada niño es un ser particular, a quien le pasan cosas particulares, con distintas experiencias, individuales y grupales, está formando su personalidad a partir del impacto de estas experiencias, sean de su entorno cercano o conflictos internos que se le presenten a lo largo de su etapa de desarrollo. De acuerdo a la particularidad de, vivencias, pensamientos,

emociones, acciones y manera de relacionarse, los contenidos curriculares que se presentan para la enseñanza necesitan ser abordador de una perspectiva especial y no tanto de un plano en general (Reynes, Zappino, Cammarere, 2009, p.35).

El tema en específico a desarrollar es el uso de un implemento gráfico que constará de un juego de mesa, con la visión a futuro de que este implemento fortalezca el proceso de aprendizaje en los niños de IV ciclo que corresponden al 3ro y 4to año de primaria según las rutas de aprendizaje de MINEDU. Según el Proyecto Educativo Nacional 2021, a partir de los 6 años los niños pueden representar mejor la realidad, así mismo para este periodo de la vida, los niños ya han experimentado distintas maneras de concebir el aprendizaje, también han estado expuestos a diversos estímulos. Se menciona que el estilo tradicional de enseñanza escolar consiste en la oralidad, la escritura y el sedentarismo, no tomando en cuenta las diferentes maneras de enseñanza-aprendizaje. Para romper este esquema es que se hace la propuesta de un nuevo recurso de enseñanza que despierte el interés y motive a los niños a seguir aprendiendo.

1.2 Trabajos Previos

Internacionales

En la presente investigación se realizó una búsqueda exhaustiva con la finalidad de encontrar referencias bibliográficas que ayudan a incrementar la validez, reforzando las teorías y propuestas que se presentarán, se ha buscado trabajo que estén relacionados a las variables de estudio de la investigación.

Avila y Carmona (2016) con su tesis titulada “Los Juegos Interactivos y el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes 3^{ro}, 4^{to} y 5^{to} de básica primaria, de la Institución Educativa Real Campestre La Sagrada Familia, municipio de Fresno, Tolima, Colombia, 2015”, para conseguir el grado académico de maestro en informática educativa en Colombia, dicha investigación tuvo como objetivo principal dar a conocer la mejoría que representa la incorporación de los juegos interactivos en el progreso del aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes que corresponden al 3^{ro}, 4^{to} y 5^{to} de primaria básica. La investigación es de tipo no experimental, con un nivel básico-explicativo teniendo como

enfoque de investigación cuantitativo, para su recolección de datos utilizando la técnica de la encuesta a los estudiantes de dichos grados. La encuesta fue aplicada a 169 estudiantes bajo la fórmula no probabilística aleatoria simple. Según los resultados de la investigación, llegaron a la conclusión que la integración de los juegos para el proceso del aprendizaje de la matemática es efectiva, así mismo, se vio el incremento del interés de los estudiantes hacia el aprendizaje de la materia.

Vásquez José e Inciarte Alicia (2008), autores de la tesis nombrada “Juego y aprendizaje” tesis realizada para obtener el grado de Doctor en Ciencias Humanas. Los autores propusieron el juego como una estrategia didáctica, donde los participantes pueden socializar además de que esta estrategia les sirva como apoyo para hacer incrementar el interés por la investigación y el descubrimiento. El escenario de desarrollo de la tesis fue en la escuela Bolivariana Carrillo Guerra, donde tuvieron como muestra a 10 docentes. Su investigación fue explicativa-cualitativa. Se realizaron 2 talleres de 64 horas, con un juego computarizado, el juego contenía 8 niveles, dicho material fue validado para su aplicación. Como parte de los resultados se develó que en la realidad hay tradicionalidad y viejos métodos de enseñanza, esto puede ser superado con los juegos computarizados, ya que existe mayor motivación y curiosidad. Se observa en los docentes mayor espíritu de cooperativismo, desarrollo de la creatividad e imaginación. Se conceptualizó al juego como estrategia didáctica que conduce al aprendizaje significativo a través de la interacción dinámica y divertida.

Cuba y Palpa (2015), presentaron su tesis titulada “La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P de la localidad de Santa Clara” siendo la investigación de tipo no experimental, con diseño descriptivo correlacional, la muestra fue de 60 alumnos que fueron evaluados con fichas de observación. Conclusión, si existe relación entre la hora de juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P de la localidad de Santa Clara.

Cruz y Hernández (2016), autores de la tesis titulada “Los juegos de mesa como recurso didáctico en el mejoramiento del proceso lecto-escritor”, trabajo realizado para obtener el grado de especialidad en pedagogía de la lúdica en la Fundación Universitaria los Libertadores, Colombia. Esta investigación fue cualitativa, plantearon como uno de sus

objetivos, implementar los recursos didácticos en el desarrollo de las actividades escolares que corresponden al tercer grado, evaluar las mejorías y avances después de aplicar la propuesta del juego de mesa. Los investigadores se sometieron a una ardua observación de los alumnos pertenecientes al tercer grado de la Institución educativa José Antonio Galán Sede el Tesoro, Córdoba. De enfoque descriptivo, ya que esto les permite mencionar de manera flexible sobre los avances y mejorías que representa la aplicación del estudio. Su población y muestra fue de 17 niños pertenecientes al tercer grado de la mencionada institución. Una de sus conclusiones, a través de sus resultados fue que los estudiantes se muestran más motivados a cambiar a un nuevo método de aprendizaje, dándole paso a una nueva metodología dinámica e innovadora.

Nacionales

Paucar (2017) en su tesis titulada “Juegos didácticos y el aprendizaje de matemática en situaciones de cantidad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 1127 de Alta, Huancán” realizada para conseguir su titulación en su segunda especialidad profesional en educación inicial en la localidad de Huancavelica Perú. La investigación tuvo como objetivo dar a conocer la importancia de la aplicación de juegos didácticos en el aprendizaje de la matemática para fomentar el desarrollo de las habilidades en los alumnos de educación inicial que corresponden a la edad de 5 años, para la solución de los problemas que tengan que ver con cantidades. Para la recolección de datos utilizo la técnica de fichaje. Obteniendo como resultado final, de una muestra de 17 alumnos de niñas y niños, que el 6% se ubicaban en un nivel de inicio, 35% en un nivel de proceso y solo el 59% se encontraban en el nivel de logro.

Vasquez, Sicha y Taboada (2018) en su tesis para conseguir el título de licenciado profesional en educación con su tesis nombrada “Los juegos didácticos y el aprendizaje de las habilidades orales del idioma inglés en estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa N° 1195 Cesar Vallejo de Lurigancho-Chosica, 2015” tuvo como objetivo determinar la relación existente entre sus 2 variables propuestas en la investigación, juego didáctico y el aprendizaje de las habilidades orales para el idioma del inglés. La investigación tuvo un enfoque cuantitativo, con un diseño correlacional, presentando un método descriptivo con una muestra de 23 estudiantes, la muestra fue de tipo no

probabilístico intencionada. Según resultados de su correlación de Spearman $r=0.96$ lo cual representa que existe una correlación positiva considerable, es decir que mientras mayor sea el uso de los juegos didácticos mayor será el incremento del aprendizaje de las habilidades orales del idioma inglés en estudiantes del 3er grado de secundaria de la Institución Educativa N° 1195 Cesar Vallejo de Lurigancho-Chosica, 2015.

Arias, de la Universidad Nacional del Centro del Perú, en su tesis titulada “El Waytapukllay: material didáctico para el aprendizaje de la historia de los incas” el objetivo de la mencionada investigación fue el dar a conocer la efectividad del uso del material didáctico para el aprendizaje de la historia de los incas. El estudio fue aplicado en estudiantes de secundaria, de finalidad aplicativa, con nivel experimental y diseño causi-experimental. Tuvo como población a 97 estudiantes correspondientes al 2do grado del nivel secundario del Colegio Particular San Juan Bosco de la provincia de Huancayo. La muestra fue tomada de dos salones, uno de 33 participantes para el grupo experimental y para el grupo de control 32 más. La técnica para recolección de datos fue una evaluación. Para analizar los resultados se utilizó el programa estadístico SPSS 21 y Microsoft Excel 2013. Se obtuvo un resultado positivo, en el cual se muestra un grado de efectividad alto sobre la aplicación del material didáctico. Como conclusión, la aplicación del material didáctico con relación al aprendizaje contribuye de manera positiva y significativa, así mismo enriquece la experiencia de enseñanza-aprendizaje.

Camac y Ottos (2017) investigadora y autora de la tesis titulada “Juegos infantiles y aprendizaje de nociones matemáticas en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa El Progreso Satipo - 2017”. Tuvo como objetivo proponer el juego infantil para favorecer a la mejoría en el aprendizaje en las matemáticas a nivel inicial. Trabajo con 14 niños como muestra, la investigación fue de nivel descriptivo teniendo como variables los juegos infantiles y aprendizaje. Conclusión de la investigación, los juegos lúdicos que poseen ciertas metodologías de enseñanza aportan al aprendizaje de las nociones en matemáticas en la muestra. Del 100% de los niños que equivale a 14 elementos de la muestra observada, lograron de 86% hacia el 100% puntos positivos respecto a la importancia del juego en el desarrollo del niño o niña y mientras que por debajo del 14 % se estima puntos negativos respecto a dicha variable. Los juegos lúdicos como estrategias metodológicas. Del 100% de

los niños que equivale a 14 elementos de la muestra observada, lograron de 93% hasta 100% puntos positivos respecto a la importancia del juego lúdico como estrategias metodológicas y mientras que por debajo del 13 % se estima puntos negativos respecto a dicha variable.

Esmeralda Ccayahuallpa Palomino y Lelia Tuni Pacuri autoras de la tesis titulada “El juego y su influencia en el aprendizaje en estudiantes de 5 años de la I.E.I. N°584-Marangani, Canchis-Cusco” elaborada en el año 2017. Menciona en sus argumentos que los niños de dicha edad muestran habilidades básicas por el cual el programa que presenta en su tesis pretende fortalecer su aprendizaje mediante la aplicación del juego. Como instrumento de recolección de datos se utilizó una lista de cotejo para ver cómo eran los niños antes y después de aplicar el juego, se evaluó mediante una encuesta. Fue una investigación de tipo Descriptivo-Explicativo, contando con una población de 21 niños. Gracias a dicha investigación llegaron a la conclusión de que los niños de esa edad ponen en práctica de sus habilidades sociales, la aplicación del juego demostró que los niños aprenden jugando, la utilización de un material didáctico le permite al niño construir y consolidar mejor el aprendizaje. El juego también favorece a las relaciones sociales y respeto hacia las normas de convivencia.

1.3 Teorías relacionadas al tema

Para profundizar en los temas específicos del estudio, debemos mencionar los temas generales que engloban estos, para una mejor comprensión de la investigación y la relación que guardan entre si los temas mencionados.

Nuestra primera variable ha sido descompuesta en dos partes, ya que está compuesta de dos términos diferentes, diseño gráfico y juego de mesa, ambas partes serán explicadas según su significado y la importancia que cumplen para el proyecto, pero debemos entender y considerar que la aplicación de esta primera variable compuesta, se entienda como una sola, el diseño gráfico es aplicado a la creación de un juego de mesa, y el juego de mesa no podría ser creado sin la aplicación del diseño gráfico, ambos guardan una relación de dependencia, lo cual se verá en los resultados, estos dos términos se percibirán como uno solo.

La gran ventaja que presenta la carrera de diseño gráfico, es que es una carrera universal por así llamarla, es decir podemos trabajar desde cualquier lugar, está te muestra distintos enfoques y ramas, brindando distintas respuestas, si comparamos la carrera con por ejemplo la carrera de contabilidad, el diseño gráfico puede aplicarse a distintas áreas saliendo de los límites convencionales de solución de problema, siendo flexible ante cualquier temática, es por ello que se vuelve ideal en el uso de la educación (Gomez y Vit, 2005,p.128).

Landa (2011) menciona al diseño gráfico como herramienta de comunicación visual, el diseño está considerado dentro de la cultura visual contemporánea. El diseño gráfico es una representación visual de una idea concebida basada en la creación, selección y organización de los elementos visuales que componen a la pieza gráfica, con el fin de transmitir un mensaje o información al público (p.55).

El diseño gráfico tiene la capacidad de influenciar en el comportamiento de las personas, puede tener diversos objetivos tales como, el de persuadir, inspirar, motivar, informar, llamar la atención, etc.

Para complementar esta idea de diseño gráfico, Wong comenta que el diseño tiene propósito, es decir que desde la concepción de la idea junto a su proceso de creación, el diseñador ya está visualizando la utilidad que se le dará a este. A diferencia de otras disciplinas artísticas que su creación se basa en la visión, sueño o deseo del artista, un claro ejemplo lo encontramos en la pintura y la escultura si es que hablamos de un estilo realista, que su objetivo básico es el de representar la realidad y no necesariamente transmitir un mensaje, como también sucede con los bodegones (2013, p.41).

El diseño gráfico no solo transmite un mensaje, sino también cubre las necesidades de los consumidores, si hablamos de diseño de productos, vemos la necesidad de practicidad de su uso, si mencionamos al diseño de empaque, podemos cubrir diversas necesidades, de abre fácil, que sea más fácil de llevar, que contenga la temperatura, etc., no debe ser solo estético sino también funcional.

Landa también menciona sobre el diseño y sus campos de aplicación, resalta la importancia de la colaboración de los diseñadores hacia a las organizaciones que brindan

ayuda social sin fines de lucro, ellos cumplen la función de comunicar un mensaje más consciente y sensible. Todo diseño comunica, y el diseño varía según el tipo y objetivo que la comunicación quiere cumplir (2011, p.55).

En este caso estaríamos hablando del diseño gráfico como fortalecimiento de la comunicación, asegurar nos que el mensaje este llegando correctamente, con la pieza visual, estaríamos reforzando la comunicación verbal que tuvo el profesor con el niño y que ahora lo aplicará con el juego, desarrollando la memoria visual.

Sobre sus dimensiones:

Elementos del diseño

Lo elementos del diseño gráfico usualmente se presentan en dos dimensiones, son esenciales para el proceso de creación de la pieza (Landa, 2011, p.69).

Wong también habla sobre los elementos del diseño y este presenta una clasificación de 4 grupos de elementos, los conceptuales, visuales, de relación y prácticos, menciona que los elementos se relacionan entre si y son difícilmente separados, los elementos juntos definen la apariencia y contenido que representa al diseño (2013, p.42).

Ahora mencionaremos sobre nuestros indicadores:

Figura/ Fondo

También se le conoce como un espacio positivo y negativo, está es uno de los principios de la percepción visual, tiene que ver con la relación de las formas que se diferencian con el fondo, ambos pertenecen a dos dimensiones (Landa, 2011, p.71).

Para entender mejor este punto, brindaremos conceptos por separado. En el caso de la figura, a diferencia del fondo, esta es la que capta la mayor atención, por el contraste que presenta por naturaleza, es decir está presenta una apariencia definida y sólida. En fondo, se

reconoce como lo que hay detrás de la figura, una representación vaga e indefinida (Rivera y Sutil, 2004, p.61).

Forma

Está formada por líneas que se unen parcial o totalmente y delimitan un espacio en una superficie bidimensional, esto también se genera con colores, tonos o texturas. Una definición más simple de la forma es decir que es una trayectoria cerrada.

La forma en su mayoría de veces está representada en una superficie bidimensional siendo plana, se puede medir a lo ancho y lo largo. Existen 3 formas básicas el cuadrado, el círculo, y el triángulo. Una forma puede ser precisa o irregular, puede estar compuesta por rectas o ángulos (Landa, 2011, p. 70).

Color

Para Landa el color es una propiedad de la energía lumínica ya que solo con la luz se pueden apreciar los colores, los colores que apreciamos se le conoce como luz reflejada está se da bajo la absorción de luz de un objeto, a esto se le define como color substractivo, sin embargo a los colores que apreciamos en pantalla que son representación de una longitud de onda se le denomina color digital (2011, p. 73).

El color por naturaleza presenta 3 elementos o fenómenos; matiz, valor y saturación. Matiz o tono es a lo que se le dice el nombre del color, por ejemplo, verde, morado, azul. El valor se refiere a la luminosidad que el color presenta, es decir verde claro u oscuro, esto se define según la cantidad de blanco (valor alto) o negro (valor bajo) que presente (Landa, 2011, p. 74). La saturación (pureza) hace referencia a la fuerza e intensidad que presenta el color, esta se debe a la cantidad de blanco, negro u otro color que se le añade al matiz (Pérez, 2000, p. 75).

El color como base presenta dos grupos, los primarios y los secundarios. Los primarios están compuestos por el rojo, amarillo y azul, la mezcla de estos colores (no todos a su vez) dan resultado a los colores secundarios; naranja, violeta, verde.

Moreno plantea que lo más importante para el uso adecuado del color se debe saber; el color y su expansión, su armonía y contraste, el significado del color y su visibilidad, ya que este por sí mismo puede transmitir y dar concepto a los diseños, así como también puede llegar a representar significados según el contexto planteado de los diseños (2009, p.92).

Principios del diseño

Los principios básicos del diseño a diferencia de los elementos básicos, son independientes, es decir se pueden separar. La organización adecuada de estos principios genera una comunicación visual clara y entendible. Cada principio del diseño tiene una función distinta.

Sobre sus dimensiones de principios de diseño gráfico

Balance

Es el equilibrio que se crea al realizar la distribución del espacio de una pieza visual, se tiene que tener en consideración el eje central y sus extremos, así como los elementos que conforman la composición. Cuando se cumple correctamente el balance, el diseño da la sensación de armonía, esto ayudará a que el espectador tener la percepción de una composición estable. Este principio se debe trabajar de la mano con el resto de los principios y elementos del diseño (Landa, 2011, p. 81).

Unidad

Se denomina unidad al diseño entero, es decir que los elementos de un diseño que se interrelacionen como un todo global. La mente busca un orden y conecta los elementos agrupándolos, esta agrupación se da por proximidad, similitud, continuidad forma y color. Se ha visto que los espectadores recuerdan más las composiciones de piezas gráficas que están unificadas como un todo (Landa, 2011, p.87).

Explicaremos sobre las leyes principales de la unidad:

La proximidad, se refiere a los elementos que se encuentran juntos en el espacio y se perciben como si fueran un conjunto. La similitud, elementos que tienen características similares ya en color, dirección, forma o textura. Continuidad, se refiere a la percepción visual que da la sensación de conexión en cadena, un elemento sigue al otro dando la impresión de formar un camino, usualmente generan una sensación de movimiento.

Ahora hablaremos sobre la teoría de juegos de mesa, introduciéndonos más en el ámbito de los juegos como material educativo y mencionando su dimensión que es una de la clasificación que posee los juegos de mesa.

Juego de mesa

Los juegos de mesa no solo cumplen con la función de divertir, sino a su vez tienen la capacidad de incrementar el desarrollo de ciertas competencias y capacidades de los jugadores desde diversos ámbitos, pueden manejar variedad de temáticas ya sean místicas, religiosas, etc. (Díaz, 2015, p.312).

La característica básica de los juegos de mesa, a diferencia del demás juego, es que se juega con una superficie sólida estática, la cual te permite la manipulación y combinación de fichas que se puedan mover en la superficie (Díaz, 2015, p.314).

Cruz, en su tesis “Los juegos de mesa como recurso didáctico en el mejoramiento del proceso lecto-escritor” define que el juego de mesa es llamado así por su mismo nombre y aplicación, ya que este se juega bajo la superficie de una mesa u objeto similar, los jugadores se encuentran alrededor de la mesa, estos juegos pueden incentivar a los jugadores a razonar, plantear estrategias, coordinación, uso de su destreza manual, su memoria o poner en prueba su capacidad deductiva, así como la psicológica (2016, p. 49).

Sobre su dimensión de cartas no tradicionales

Las tarjetas casi siempre han venido acompañadas de un componente lúdico y sobre todo versátil, su formato les permite ser altamente manejable, se pueden formar mazos, deben presentar una información sencilla (Díaz, p.393).

Sobre su indicador de cartas especiales

Hace referencia a las cartas que poseen un diseño abstracto en cuanto a su diseño visual, presentan un contenido mayor de información y puntual, en su contenido muestra imágenes, iconografías, textos, etc. Así mismo su contenido presenta una base lúdica (Díaz, 2015, p.396).

Según la historia los antecedentes de las cartas especiales son las cartas clásicas, que en su inicio empezaron con tarjetas mostrando personajes populares para coleccionar e intercambiar, estas eran una versión de fotografías para la billetera, pero luego el producto comenzó a expandirse, introduciendo información sobre sus personajes, como detalles físicos y detalles personales. La variedad de información se fue cambiando según el tiempo, hasta introducir contenido lúdico, de estrategia, cartas de acuerdo al uso que se les dará (Díaz, 2015, p.397).

A esta adaptación de cambio también se sumaron los tableros de juego, también adaptándose a un formato lúdico en donde introducían información y reglas del juego (Díaz, 2015 p.397).

En cuanto al juego en cuestiones generales, para Gonzales (2009, p. 6) el juego es una actividad fundamental para el desarrollo y educación del niño. Para él no existe una diferencia entre el educar y jugar, ya que cualquier juego uno se expone a aprender de distintas maneras. Plantea el juego como un medio para que el niño se exprese de manera creativa, dejando lucir sus sensaciones y su etapa de conocimientos.

Gonzales habla del juego como esencia natural del niño, para él el juego es una ocupación seria, en el cual pueden enseñar y aprender. Sabemos que es difícil implicar una

actividad para el niño sin darle forma de juego, por ende, Gonzales plantea ciertas recomendaciones y tipos de juego (2009, p.7).

Se plantea 5 tipos de juego, estos son; Juegos vivenciales, estos crean situaciones ficticias, estos se clasifican en los juegos vivenciales de animación y análisis. Los de actuación, donde se desarrolla la expresión corporal, movimientos, gestos, expresividad. Los auditivos y audiovisuales, se requiere de una preparación y presentación, por ejemplo, diapositiva, película, etc. Los juegos visuales, también llamados juegos gráficos, estos juegos contienen dibujos, símbolos, etc. y están representados a través de gráficos, por ejemplo, afiches, imágenes, juegos de cartas, etc. En esta categoría se encontraría el juego que se implementa como pieza gráfica. Por último, los juegos de construcción, se utilizan materiales como los cubos, material reciclable, etc. (Gonzales, 2009, p. 9 y 10).

Para la explicación de nuestra segunda variable, aprendizaje, tomamos la teoría de la autora Jeanne Ellis Ormrod, con la cual hemos dimensionado las variables e indicadores.

Comenzaremos hablando sobre la perspectiva que implanta Ellis, donde menciona que es importante entender el aprendizaje humano, es decir el cómo, porqué, cuándo, dónde, para llegar a una mejor comprensión del aprendizaje y que cuando este se dé, sea cada vez mejor.

Ellis (2005, p. 5) explica que los seres humanos a diferencia de los animales que solo actúan por instinto en la mayor parte del tiempo, como si casi siempre supieran como hacerlo, nosotros los humanos tenemos un instinto menos desarrollado, es por ello que nos es necesario aprender, los humanos estamos diseñados con la capacidad de tener una mayor flexibilidad y adaptación para los cambios, a su vez poseemos la capacidad de obtener beneficios ante las experiencias vividas de manera individual y grupal, reconociendo las acciones que nos pueden provocar resultados positivos o negativos teniendo la posibilidad de modificar nuestra conducta para obtener el resultado que queremos.

Para Ellis (2005, p.5), el aprendizaje posee dos definiciones que provienen de dos perspectivas distintas. La primera definición del aprendizaje lo relaciona con el cambio

permanente de la conducta humana este resultado lo obtenemos de las vivencias de nuevas experiencias. La segunda, tiene que ver con el cambio en las asociaciones y representaciones mentales, es decir el cambio de mentalidad, perspectiva o pensamientos, está también se obtiene como resultado de las vivencias que experimentamos a diario.

Como se menciona, los humanos tenemos mayor flexibilidad y adaptación al cambio, el mundo está en constante cambio, por ende, las formas de pensar, actuar y la perspectiva ante la realidad también cambia.

Carlos Moreno (2009, p.25 y 26) también apoya esta teoría diciendo que existen dos maneras en la que se da el aprendizaje; la manera extrínseca, que se da cuando la persona adquiere variedad de conocimientos que encuentra en su entorno, que no nacen naturalmente de uno mismo, y el aprendizaje intrínseco, el cual hace referencia al aprendizaje que nosotros mismos nos generamos, con el cual desarrollamos y establecemos nuestra personalidad.

Ardila (2001) también habla sobre el aprendizaje y comenta que el aprendizaje es tomado como un área de la psicología, este comenzó siendo el estudio de la percepción, de la manera en que se ve el mundo y la vida, pero años después surgió un cambio, el aprendizaje ya no solo fue tomado como la perspectiva del hombre ante la vida, sino en la manera en la que su comportamiento sufría transformaciones de acuerdo a las vivencias.

Entonces, podemos definir el aprendizaje como el cambio que se da en la conducta y la mente de un ser humano ante la recepción de una nueva información o experiencia. MINEDU (2018) expresa que el aprendizaje si es un cambio relativamente permanente y que ese cambio no solo ocurre por la información que recibimos o las experiencias que vivimos, sino también por la manera de pensar o los afectos que se recibimos de nuestro entorno, así como la interacción que se mantiene con este. Desde niños tenemos y desarrollamos la capacidad de registrar, analizar, razonar y valorar nuestras experiencias e inclinar las en dirección hacia el conocimiento, es decir que transformamos nuestras experiencias en nuevos conocimientos.

Sobre sus dimensiones, memoria y motivación:

Memoria

Frecuentemente relacionamos la memoria con el proceso de almacenamiento y recuperación de los conocimientos hacia nuestro cerebro. Está relacionada a la capacidad que los humanos tenemos para la recuperación de información que hemos adquirido con anterioridad, así como al proceso de retener la información por un determinado tiempo. Dentro de la memoria encontramos la memoria de trabajo, pero para llegar a esto la memoria cumple con dos funciones, la de almacenamiento, codificación y recuperación (Ellis, 2005, p.212).

El almacenamiento en la memoria hace referencia a la nueva información que adquirimos, la codificación es el proceso de almacenaje de la información como según la entendemos, es decir que en el proceso de codificación la información que recibimos se modifica de alguna u otra manera según los conocimientos que hayamos concebido con anterioridad, y la recuperación es el proceso en el que se logra localizar o encontrar la información que poseemos (Ellis, 2005, p.213).

Sobre sus indicadores, la atención, el aprendizaje significativo e imágenes visuales.

Atención

Es vista como una actividad selectiva, es la elección de algo, al elegir prestas atenciones a ello. Por ejemplo, mientras se está leyendo también estamos oyendo lo que sucede alrededor, pero solo nos enfocamos en la lectura (Ellis, 2005, p.217). La atención es repuesta a los estímulos que presenta el ambiente en el que estemos presentes (Velazquez, 2001, p.157). Definiremos atención como “el punto focal” el cual observamos o prestamos nuestros sentidos a ello.

Ellis nos menciona 3 factores más comunes por los que se da la atención; la intensidad, novedad e incongruencia. La intensidad, se da por la muestra de colores brillantes y sonidos, un ejemplo es cuando alguien grita para conseguir que los demás se callen, o en el caso de los fabricantes de juguetes, fabrican los juguetes con colores más

brillantes ya que aseguran que los niños se sienten atraído por estas tonalidades, hacen mención en los colores como el amarillo y rojo. La novedad, responde a los estímulos nuevos o poco usuales. La incongruencia, objetos que no tienen sentido en un contexto (2005, p. 234).

La atención se dirigirá a los sucesos ambientales que requieran de una mayor intensidad emocional, sea esta positiva o negativa logrando ignorar los estímulos de menor importancia, así como al resto del entorno. Se dice que se presta mayor atención a los eventos negativos, ya que estos implican una respuesta rápida en su mayoría una respuesta emocional que se refleja en la conducta social de un individuo (González, 2006, p. 39).

Aprendizaje significativo

Se le denomina aprendizaje significativo al proceso de relación de una nueva información con los conocimientos previos que posee la persona. El aprendizaje significativo se cumple cuando la información que ya está almacenada en la memoria pasa a la memoria de largo plazo (Ellis, 2005, p.252).

Para David Ausubel el aprendizaje significativo está basado en la recepción de nuevos conocimientos o como él lo plantea, la adquisición de nuevos significados en base al aprendizaje que el individuo presenta. El contenido que se presenta para el aprendizaje se relaciona de una manera no arbitraria ni literal, tiene que presentar un significado lógico. Así como también la persona debe tener cierta información que le sirva como anclaje hacia los nuevos conocimientos que adquiere, es decir información antigua que le permita relacionar la con la nueva (2002, p.26).

Imágenes visuales

Se refiere a las representaciones mentales que establecemos de las imágenes que observamos. Las investigaciones referentes al tema han demostrado que las imágenes visuales funcionan como una herramienta para el almacenamiento de la memoria a largo plazo. La mayoría de personas posee una gran capacidad de la memoria para almacenar información visual (Ellis, 2005, p. 258).

Cada vez se recomienda más el uso de las imágenes visuales en el área escolar, ya que éstas pueden ser mejor almacenadas en la memoria, con mayor rapidez y se logra retener las por una mayor cantidad de tiempo, a diferencia de las letras. Los alumnos en las clases podrán aprender y recordar más temas por un periodo más largo de tiempo si se presentan imágenes con un contenido fácil de visualizar. Así mismo si se apoya la enseñanza verbal con material visual se obtendrán mayores beneficios educativos (Ellis, 2005, p. 259).

Motivación:

Estado interno que hace que queramos realizar una actividad y/o mantenernos en ella, está a menudo cumple un rol importante en el proceso del aprendizaje, determina si queremos o no aprender y el cómo aprendemos. La motivación se da de dos maneras la intrínseca y la extrínseca (Ellis, 2005, p.480).

Woolfolk (2006) menciona que al estar motivado uno dirige la energía hacia algún logro y/o meta que queremos trabajar y concretar, bajo la teoría de la motivación incluimos los temas de impulsos, necesidades, temores, autoconfianza, etc. Habla sobre la teoría de la motivación como una fuerte necesidad para obtener un logro, en estos procesos experimentamos diversas experiencias, menciona también que otros psicólogos visualizan la motivación como un estado, como una situación temporal del cuerpo (p.351).

Sobre sus indicadores, motivación extrínseca e intrínseca y el impulso.

Motivación extrínseca

Está se presenta cuando la motivación nace fuera de la persona. Está representada bajo un beneficio que se obtiene por realizar una actividad. La motivación extrínseca en el aula está representada en el material que usa el profesor para exponer la clase, la competencia que se presenta entre los alumnos (Ellis, 2005, p.481 y 495).

Si realizamos alguna actividad con el fin de obtener un reconocimiento o evitar ser castigados, experimentamos la motivación de manera extrínseca, en el salón de clases esto

se puede representar en el caso de que el profesor deje alguna tarea, el niño tendrá la necesidad de realizar la, ya sea para obtener una calificación positiva o evitar ser castigado (Woolfolk, 2006, p. 351).

Motivación intrínseca

Nace de la misma persona y en la actividad en la que se está trabajando, la persona encuentra la actividad agradable (Ellis, 2005, p.481).

Woolfok (2006) hace mención que cuando nos sentimos motivados de manera interna, no necesitamos de incentivos ni castigos, que cuando la motivación se da intrínsecamente presentamos una tendencia natural de buscar y vencer desafíos (p.351).

Impulso

Hace referencia a la idea de mantener nuestro cuerpo en un estado favorable de energía para realizar alguna actividad, este es un estado interno que representa una necesidad del cuerpo, cuando el impulso se presenta elimina todo tipo de necesidad que el cuerpo deba tener y lo pone en un estado de equilibrio (Ellis, 2005, p.483).

Teniendo en claro los conceptos a trabajar, el diseño gráfico como propuesta didáctica a través del juego. Debemos considerar ciertos aspectos para la creación de dicho juego, debe tener relación con la educación que plantea el estado.

Para ello hemos tomado de referencia las rutas de aprendizaje del IV ciclo que corresponde a los grados de 3^{ro} y 4^{to} grado de primaria. En las rutas de aprendizaje, plantean que los niños que se encuentran en el IV ciclo de educación demuestran que han desarrollado las competencias que se plantean cuando es capaz de desarrollar sus habilidades, capacidades y limitaciones teniendo como base el conocimiento adquirido en años anteriores. También mencionan que para esta etapa el niño ya ha desarrollado el manejo de sus emociones.

Lo emocional aún es muy presente en esta etapa, con ella pueden sentir la atracción por lo bueno o despreciar lo malo. Poseen un manejo de eta, por ello pueden decidir sobre una actividad y desarrollar la de manera correcta.

Las rutas de aprendizaje que brinda el MINEDU, mencionan que los niños poseen la capacidad de reconocer las características que presenta el juego, haciendo goce de sus sentidos y sensaciones. Teniendo esta ventaja con los niños y bajo lo que propone Moreno sobre la importancia que cumple el diseño gráfico en el área educativa, aspiramos a que el implemente del diseño del juego como herramienta para despertar un estímulo y fortalezca el aprendizaje (Moreno, 2009, p.31).

1.4 Formulación del Problema

General

¿Existe relación entre el diseño gráfico de un juego de mesa y el aprendizaje en los niños de 3^{ro} y 4^{to} de primaria en tres colegios de los Olivos, Lima 2018?

Específicos

- ¿Existe relación entre el diseño gráfico de un juego de mesa y la memoria en los niños de 3^{ro} y 4^{to} de primaria en tres colegios de los Olivos, Lima 2018?
- ¿Existe relación entre el diseño gráfico de un juego de mesa y la motivación en los niños de 3^{ro} y 4^{to} de primaria en tres colegios de los Olivos, Lima 2018?

1.5 Justificación del estudio

El proyecto de esta investigación dará como resultado un producto, éste será un juego de mesa. Esta investigación está sustentada bajo las teorías presentadas en los puntos anteriores, donde mencionamos nuestras variables y la posible relación que poseen entre ellas. La aplicación de estas teorías se hará a través del juego de mesa, el cual contiene un tablero, cartas donde poseen información según el conocimiento que ellos adquieren en el IV ciclo de primaria (anexo N° 10, p.97), también posee unas fichas, caja para guardar el contenido y dentro sus instrucciones de juego.

El diseño gráfico cumple una importante función en el área de estudio, ya que se aplica en la elaboración de las piezas gráficas con las cuales estudian, mi propuesta como diseñadora gráfica es la de un juego de mesa, donde se visualizan los temas sobre el imperio incaico que corresponden al IV ciclo de primaria según las rutas del aprendizaje que propone el MINEDU, planteando como objetivo principal relacionar el objeto con el aprendizaje, cumpliendo el juego de mesa como un reforzamiento para la memoria y motivador para que este se pueda hacerse presente.

El querer enseñar un tema de historia a través de un juego, facilita la recepción de la información, la historia es importante para recordar la evolución de nuestra sociedad y los logros que se han conseguido a lo largo de la evolución, recordar las experiencias, descubrimientos, conocimiento, su avance, etc. Las primeras explicaciones del pasado poseen un conocimiento profundo, a través del cual se logra deducir las leyes del comportamiento, es importante que siga presente, puesto que lo que somos, nuestras actitudes vitales, valores y creencias están determinadas por lo que hemos sido, es decir, por nuestra historia.

También es importante recalcar que para lograr que se dé el aprendizaje se debe evaluar la necesidad que tienen los grupos de alumnos, ya que en algunos casos se puede percibir la desmotivación en cuando a los quehaceres educativos, el juego ha sido utilizado como una metodología de enseñanza desde tiempos antiguos, pero este se daba de manera empírica, lo cual daba como resultado que los niños logren asimilar de manera más fácil las actividades y/o lecciones que se presentaban, logrando así el aprendizaje, por ello la propuesta de implementar un juego didáctico, en este caso representado como un juego de mesa sería de gran beneficio para los alumnos (Cruz y Hernández, 2016, p. 14 y 17).

En cuanto la función que cumple el diseño gráfico, Moreno (2009) menciona en su libro de investigación titulado “Diseño gráfico como herramienta en materiales didácticos”, que el tema educativo debe ser dividida en dos partes, una que vea todo el aspecto educativo y la otra el diseño, el educativo para el almacenamiento de los conocimientos que los escolares deben adquirir según lo planteado en las rutas de aprendizaje y la de diseño, ya que los materiales que se usan para enseñar, ya sean, libros, revistas, folletos, cuadernos, etc.

Implican el uso del diseño gráfico (p.20). El fin del diseño gráfico es hacer llegar un mensaje, informar, comunicar, ya se mencionó que con el diseño gráfico podemos establecer diferentes tipos de comunicación. En este sentido es correcto decir que uno de los fines de la pieza gráfica es hacer llegar la información que el docente presenta en clase a través del juego que con este se concrete el proceso de aprendizaje.

1.6 Hipótesis

GENERAL

H₁: Si existe relación entre el diseño gráfico de un juego de mesa y el aprendizaje en los niños de 3^{ro} y 4^{to} de primaria en tres colegios de los Olivos, Lima 2018

H₀: No existe una relación entre el diseño gráfico de un juego de mesa y el aprendizaje en los niños de 3^{ro} y 4^{to} de primaria en tres colegios de los Olivos, Lima 2018

ESPECÍFICOS

HIPÓTESIS 1

H₁: Existe relación entre el diseño gráfico de un juego de mesa y la memoria en los niños de 3^{ro} y 4^{to} de primaria en tres colegios de los Olivos, Lima 2018

H₀: No existe relación entre el diseño gráfico de un juego de mesa y la memoria en los niños de 3^{ro} y 4^{to} de primaria en tres colegios de los Olivos, Lima 2018

HIPÓTESIS 2

H₁: Existe relación entre el diseño gráfico de un juego de mesa y la motivación en los niños de 3^{ro} y 4^{to} de primaria en tres colegios de los Olivos, Lima 2018

H₀: No existe una relación entre el diseño gráfico de un juego de mesa y la motivación en los niños de 3^{ro} y 4^{to} de primaria en tres colegios de los Olivos, Lima 2018

1.7 Objetivos

GENERAL

Determinar si existe relación entre el diseño gráfico de un juego de mesa y el aprendizaje en los niños de 3^{ro} y 4^{to} de primaria en tres colegios de los Olivos, Lima 2018

ESPECÍFICOS

- Determinar si existe relación entre el diseño gráfico de un juego de mesa y la memoria en los niños de 3^{ro} y 4^{to} de primaria en tres colegios de los Olivos, Lima 2018
- Determinar si existe relación entre el diseño de un juego de mesa y la motivación en los niños de 3^{ro} y 4^{to} de primaria en tres colegios de los Olivos, Lima 2018

II. MÉTODO

2.1 Diseño de Investigación

Esta investigación muestra un diseño no experimental, no presentamos una manipulación de ninguna de nuestras variables y procedemos a realizar la observación, con un nivel correlacional, ya que buscamos hallar si existe o no una relación entre nuestras variables presentadas siendo estas Diseño gráfico de un juego de mesa y el aprendizaje que serán estudiadas para dar respuesta al planteamiento del problema y definir nuestras hipótesis como positiva o negativas. De tipo aplicada ya que el estudio es muy específico y delimitado, y nos enfocamos en abordar un problema específico, tiene como finalidad demostrar si existe una relación, alta, mediana o no existe relación entre el diseño gráfico de un juego y el aprendizaje.

2.2 Variables, operacionalización

□ Variables

Variable 1: Diseño gráfico de un juego

Diseño gráfico

Landa (2011) Comunicación visual que sirve como medio para transmitir un mensaje o información. Se concreta como una representación visual de una idea basada en la organización de elementos visuales (p.55).

Juego de mesa

La característica básica de los juegos de mesa, a diferencia de los demás juegos, es que se juega con una superficie sólida estática, la cual permite la manipulación y combinación de fichas que se puedan mover en la superficie (Díaz, 2015, p.314).

Tabla N°1

Matriz de operacionalización de la variable: Diseño gráfico de un juego de mesa

VARIABLES	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	
Variable 1 Diseño gráfico Juego de mesa	Diseño gráfico Comunicación visual que sirve como medio para transmitir un mensaje o información. Se concreta como una representación visual de una idea basada en la organización de elementos visuales. (Landa, 2011, p.55)	Elementos del diseño Se refiere a lo elementos que componen un diseño para una adecuada lectura visual, genera armonía (Landa, 2011, p.69)	Figura/ Fondo Principio de la percepción visual, hace referencia la relación que existe entre formas o figuras en una superficie bidimensional. (Landa, 2011, p.71)	
			Forma Contorno o perfil general que forma algo, superficie bidimensional. (Landa, 2011, p.70)	
			Color Elemento potente del diseño, propiedad lumínica. (Landa, 2011, p.73)	
	Juego de mesa	La característica básica de los juegos de mesa, a diferencia de los demás juegos, es que se juega con una superficie sólida estática, la cual permite la manipulación y combinación de fichas que se puedan mover en la superficie (Díaz, 2015, p.314).	Principios del diseño Son elementos de integración que forman parte de una pieza gráfica que conforman un mensaje visual. Estos principios son independientes. (Landa, 2011, p.79)	Balance Es también llamado estabilidad, se refiere al peso visual entre el eje central y sus extremos. (Landa, 2011, p.81)
				Unidad Los elementos del diseño deben mantener una relación, debe formar un todo global. (Landa, 2011, p.87)
				Cartas especiales Cartas que tienen una propuesta lúdica, incluyen información global y específica a través de imágenes, texto, iconografía, etc. (Díaz, 2015 p.396)
		Las cartas no tradicionales Pertencen al componente lúdico, según su formato le permite ser manipulables (Díaz, 2015 p.393)		

Variable 2: El aprendizaje

Según Ellis (2005, p. 5)

En referencia al significado del aprendizaje, nos comenta que existen dos tipos, su diferencia se basa en el cambio que generan en cada individuo. Uno cambia la conducta, es decir genera un cambio externo, en representación a las teorías ya conocidas, a esta se le conoce como conductismo.

Por lo contrario, la segunda definición que nos planea se centra en el cambio de las representaciones o asociaciones mentales, esto es un cambio interno, el cual no es visto, a lo que denominaremos cognitivismo, este se centra en los procesos del pensamiento.

Tabla N°2

Matriz de operacionalización de la variable: El aprendizaje

Variables	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores
Variable 2 El aprendizaje	En referencia al significado del aprendizaje, nos comenta que existen dos tipos, su diferencia se basa en el cambio que generan en cada individuo. Uno cambia la conducta, es decir genera un cambio externo, en representación a las teorías ya conocidas, a esta se le conoce como conductismo.	Memoria relacionada a la capacidad que poseemos al recuperación de la información adquirida con anterioridad, también hace referencia al proceso de retener información durante un tiempo (Ellis, 2005, p.212).	Atención Definiremos atención como “el punto focal” el cual observamos o prestamos nuestros sentidos. (Ellis, 2005, p.217).
			Aprendizaje significativo Consiste en relacionar los nuevos conocimientos, material educativo, con las nuevas ideas que poseemos almacenadas (Ellis, 2005, p.252).
			Imágenes visuales Se entiende como dibujos mentales que pueden representar una imagen, y la codificación de esta (Ellis, 2005, p.258).

	<p>Por lo contrario, la segunda definición que nos planea se centra en el cambio de las representaciones o asociaciones mentales, esto es un cambio interno, el cual no es visto, a lo que denominaremos cognitivismo, este se centra en los procesos del pensamiento. Ellis (2005, p. 5)</p>	<p>Motivación Estado interno que nos anima a actuar y mantenernos en la acción, esto puede determinar si se aprende algo o no y el cómo (Ellis, 2005, p.480).</p>	<p>Intrínseca Nace de la misma persona y en la actividad que se está trabajando, la persona encuentra la actividad agradable (Ormord, 2005, p.481).</p>
			<p>Extrínseca Está se presenta cuando la motivación nace fuera de la persona. Está representada bajo un beneficio que se obtiene por realizar una actividad. (Ormord, 2005, p.481).</p>
			<p>Impulso Estado interno del cuerpo que intenta mantener en equilibrio al cuerpo para mantenerlo en un estado óptimo de funcionamiento. (Ellis, 2005, p.483)</p>

2.3 Población y muestra

La población que estamos tomando en cuenta son niños que están cursando el 3ro y 4to año de primera que pertenecen al IV ciclo de educación primaria y corresponden a las edades entre 7 y 9 años en promedio. Estudiantes pertenecientes a 5 instituciones educativas del distrito de los Olivos contando con una población de 930 alumnos, obteniendo como resultado para nuestra muestra 272 alumnos.

La población de esta investigación es finita y la muestra será no probabilística simple, el tamaño de esta se obtendrá a partir de la presente fórmula:

$$n = \frac{z^2 \cdot N \cdot p \cdot q}{(N-1) + z^2 \cdot p \cdot q} d^2$$

Donde: n = tamaño de muestra

N = población
 z = nivel de confianza p =
 probabilidad de éxito q =
 probabilidad de fracaso d
 = error permitido

Tabla N°3

Colegios	3ro	4to	Total
I.E. 2016 Chavín de Huantar	57	55	112
I.E 3087 Carlos Cueto Fernandini	58	57	115
Colegio María Reiche	25	26	51
Total			278

El resultado de la formula nos arroja 272 alumnos como muestra, en nuestra recolección de datos obtuvimos la sumatoria de 278 alumnos, se aplicó a todos los alumnos, ya que en algún caso de error de llenado de la encuesta podremos reemplazar por otra que este llenada de manera correcta sin ningún inconveniente. El tipo de muestreo que se aplicará será uno no probabilístico, un aleatorio simple.

2.4 Técnicas e instrumento de recolección de datos, validez y confiabilidad

La técnica de recolección de datos que se aplicará será la encuesta, una encuesta con escala de tipo Likert. La información se obtendrá de nuestras 2 variables, la primera es el diseño gráfico de un juego y la segunda que es el aprendizaje.

Para el proceso de validación de nuestras variables, indicadores e ítems de esta investigación, se presentó el instrumento de recolección de datos para la validación del experto. La validación del instrumento se concluirá con el vaciado de datos el en SPSS.

Tabla N° 4

Validez por Juicio de Expertos

Prueba binomial					
	Categoría	N	Proporción observada	Prop. de prueba	Sig. exacta (bilateral)
Experto1	Grupo 1 si	10	,91	,50	,012
	Grupo 2 no	1	,09		
	Total	11	1,00		
Experto2	Grupo 1 si	10	,91	,50	,012
	Grupo 2 no	1	,09		
	Total	11	1,00		
Experto3	Grupo 1 si	10	,91	,50	,012
	Grupo 2 no	1	,09		
	Total	11	1,00		

Fuente de la tabla es de elaboración propia

P promedio $<0.05 \Rightarrow$ VÁLIDO

P promedio = 0.012

Interpretación: Según el resultado que indica la prueba binomial, el instrumento de medición elaborado para el proyecto de investigación titulado “Diseño gráfico de un juego de mesa y el aprendizaje en niño de 3^{ro} y 4^{to} grado de primaria en tres colegios de Los Olivos, Lima-Perú 2018”, es válido.

Para el análisis de la fiabilidad se realizó la prueba de Alfa de Cronbach, obteniendo el resultado que se muestra en la siguiente tabla:

Tabla N°5

Fiabilidad Alfa de Cronbach

Estadísticos de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,809	14

Fuente de la tabla es de elaboración propia

El resultado que se obtuvo tras someter nuestra encuesta al análisis de Alfa de Cronbach, fue de ,809 lo que significa que la fiabilidad del instrumento presentado es positiva.

2.5 Métodos de análisis de datos

En el presente proyecto de investigación es importante hallar y establecer la posible relación que existe entre las variables expuestas, que son diseño gráfico de un juego de mesa y el aprendizaje, así como también las dimensiones que posee dicho estudio para poder concluir la importancia que aporta el estudio.

Después de la recolección de datos que hemos realizado, bajo el instrumento de una encuesta, generamos una base de datos, estos datos son sometidos a un análisis de normalidad mediante el programa mencionado.

2.5.1 Análisis descriptivos

En esta sección analizaremos en nivel de frecuencia de nuestros ítems para poder visualizar el porcentaje obtenido a través de la encuesta y poder desarrollar con posterioridad nuestro análisis y conclusiones.

Tabla N°6

Es fácil diferenciar los dibujos y el fondo				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Totalmente de acuerdo	222	81,6	81,6
	De acuerdo	50	18,4	100,0
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0	100,0
	En desacuerdo	0	0	100,0
	Totalmente en desacuerdo	0	0	100,0
	Total	272	100,0	100,0

Fuente de la tabla es de elaboración

Como se observa en la tabla N°6 , del 100% de los estudiantes pertenecientes al IV ciclo de primaria, ante nuestro primer ítem el 81,6% está totalmente de acuerdo en que fue fácil diferenciar los dibujos y el fondo, un 18,4% estuvo de acuerdo, lo cual da la suma total del 100% de la población estudiada, no hubo ningún alumno que tuviera dificultades al diferenciar los dibujos y el fondo.

Tabla N°7

Logro diferenciar todos los dibujos del juego				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Totalmente de acuerdo	183	67,3	67,3
	De acuerdo	81	29,8	97,1
	ni en desacuerdo ni de acuerdo	6	2,2	99,3
Válidos	En desacuerdo	2	,7	100,0
	Totalmente en desacuerdo	0	0	100,0
	Total	272	100,0	100,0

Fuente de la tabla es de elaboración

En la tabla N°7 podemos observar que, del 100% de los estudiantes pertenecientes al IV ciclo de primaria, ante nuestro ítem dos, el 67,3% está totalmente de acuerdo en que lograron diferenciar todos los dibujos del juego, un 29,8% estuvo de acuerdo, y un 2,2% no estuvo en acuerdo ni desacuerdo y finalmente hubo un 0,7% de alumnos que estuvieron en desacuerdo lo cual da la suma total del 100% de la población estudiada. Podemos inferir a través de la experiencia que esto se debió a que algunos alumnos no tenían un conocimiento previo sobre el tema que presentaban las cartas o no lo recordaban con claridad.

Tabla N°8

Relaciono los dibujos con lo que conozco

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos Totalmente de acuerdo	189	69,5	69,5	69,5
De acuerdo	82	30,1	30,1	99,6
ni en desacuerdo ni de acuerdo	1	,4	,4	100,0
En desacuerdo	0	0	0	100,0
Totalmente en desacuerdo	0	0	0	100,0
Total	272	100,0	100,0	

Fuente de la tabla es de elaboración

En la tabla N° 8 podemos observar que, del 100% de los estudiantes pertenecientes al IV ciclo de primaria, ante nuestro ítem tres, el 69,5% está totalmente de acuerdo en relacionaron los dibujos con los que conocían, un 30,1% estuvo de acuerdo, y un 4% no estuvo en acuerdo ni desacuerdo lo cual da la suma total del 100% de la población estudiada. De igual manera que en el ítem anterior, el conocimiento previo al tema interviene en gran significancia con estas preguntas.

Tabla N°9

Los colores de los dibujos son como los conozco de verdad

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos Totalmente de acuerdo	204	75,0	75,0	75,0
De acuerdo	68	25,0	25,0	100,0
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0	0	100,0
En desacuerdo	0	0	0	100,0
Totalmente en desacuerdo	0	0	0	100,0
Total	272	100,0	100,0	

Fuente de la tabla es de elaboración

En la tabla N° 9 podemos observar que, del 100% de los estudiantes pertenecientes al IV ciclo de primaria, ante nuestro ítem cuatro, el 75% está totalmente de acuerdo en relacionaron los

dibujos con los que conocían, un 25% estuvo de acuerdo, lo cual da la suma total del 100% de la población estudiada. Aquí tocamos un aspecto referente al aspecto psicológico, e inferimos que la identificación de objetos a través de los colores es fundamental en la formación.

Tabla N°10

Los elementos del juego (imagen y texto) están organizados				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Totalmente de acuerdo	204	75,0	75,0
	De acuerdo	68	25,0	100,0
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0	100,0
	En desacuerdo	0	0	100,0
	Totalmente en desacuerdo	0	0	100,0
	Total	272	100,0	100,0

Fuente de la tabla es de elaboración

En la tabla N°10 podemos observar que, del 100% de los estudiantes pertenecientes al IV ciclo de primaria, ante nuestro ítem cinco, el 75% está totalmente de acuerdo en que los elementos del juego (imagen y texto) están organizados, un 25% estuvo de acuerdo.

Tabla N°11

Todos los elementos usados en A pukllay tienen algo en común				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Totalmente de acuerdo	193	71,0	71,0
	De acuerdo	79	29,0	100,0
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0	100,0
	En desacuerdo	0	0	100,0
	Totalmente en desacuerdo	0	0	100,0
	Total	272	100,0	100,0

Fuente de la tabla es de elaboración

En la tabla N°11 podemos observar que, del 100% de los estudiantes ciclo de primaria, ante nuestro ítem seis, el 71% está totalmente de acuerdo en que todos los elementos usados en Apukllay tienen algo en común, un 29% estuvo de acuerdo, lo cual da la suma total del 100% de la población estudiada. Inferimos que los alumnos lograron concebir todos los elementos como parte de un solo juego.

Tabla N°12

El diseño de las cartas hace que se visualice mejor la información

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Totalmente de acuerdo	175	64,3	64,3
	De acuerdo	97	35,7	100,0
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0	100,0
	En desacuerdo	0	0	100,0
	Totalmente en desacuerdo	0	0	100,0
	Total	272	100,0	100,0

Fuente de la tabla es de elaboración

En la tabla N°12 podemos observar que, del 100% de los estudiantes pertenecientes al IV ciclo de primaria, ante nuestro ítem siete, el 64,3% está totalmente de acuerdo en que el diseño de las cartas hace que se visualice mejor la información, un 35,7% estuvo de acuerdo, lo cual da la suma total del 100% de la población estudiada.

Tabla N°13

Las cartas me presentan nueva información

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Totalmente de acuerdo	175	64,3	64,3
	De acuerdo	97	35,7	100,0
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0	100,0
	En desacuerdo	0	0	100,0
	Totalmente en desacuerdo	0	0	100,0
	Total	272	100,0	100,0

Fuente de la tabla es de elaboración

En la tabla N°13 podemos observar que, del 100% de los estudiantes ciclo de primaria, ante nuestro ítem ocho, el 64,3% está totalmente de acuerdo en que las cartas les presentaban nueva información, un 35,7% estuvo de acuerdo, lo cual da la suma total del 100% de la población estudiada. A través de esto inferimos que los alumnos al jugar Apukllay están expuesto a aprender de una manera no convencional.

Tabla N°14

Prestando más atención al juego logro aprender los datos				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Totalmente de acuerdo	143	52,6	52,6
	De acuerdo	129	47,4	100,0
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0	100,0
	En desacuerdo	0	0	100,0
	Totalmente en desacuerdo	0	0	100,0
	Total	272	100,0	100,0

Fuente de la tabla es de elaboración

En la tabla N°14 podemos observar que, del 100% de los estudiantes pertenecientes al IV ciclo de primaria, ante nuestro ítem nueve, el 52,6% está totalmente de acuerdo en que prestando más atención al juego lograría aprender los datos, un 47,4%% estuvo de acuerdo, lo cual da la suma total del 100% de la población estudiada.

Tabla N°15

La información que presenta el juego fortalece mis conocimientos				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Totalmente de acuerdo	151	55,5	55,5
	De acuerdo	120	44,1	99,6
	ni en desacuerdo ni de acuerdo	1	,4	,4
	En desacuerdo	0	0	100,0
	Totalmente en desacuerdo	0	0	100,0
	Total	272	100,0	100,0

Fuente de la tabla es de elaboración

En la tabla N°15 podemos observar que, del 100% de los estudiantes ciclo de primaria, ante nuestro ítem diez, el 55,5% está totalmente de acuerdo en que la información que presenta el juego fortalece más sus conocimientos, un 44,1% estuvo de acuerdo, lo cual da la suma total del 100% de la población estudiada. Otra manera de evidenciar estos resultados es mediante la observación y escucha, mientras los alumnos participaban del juego comentaban sobre la clase que ya habían llevado sobre el tema y que recordaban las lecciones aprendidas, o que con anterioridad habían escuchado algo referente a cómo vivían los incas.

Tabla N°16

Los dibujos de las cartas del juego hicieron que recordara sus nombres				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Totalmente de acuerdo	147	54,0	54,0
	De acuerdo	125	46,0	100,0
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0	100,0
	En desacuerdo	0	0	100,0
	Totalmente en desacuerdo	0	0	100,0
	Total	272	100,0	100,0

Fuente de la tabla es de elaboración

En la tabla N°16 podemos observar que, del 100% de los estudiantes pertenecientes al IV ciclo de primaria, ante nuestro ítem once, el 54% está totalmente de acuerdo en que los dibujos de las cartas del juego hicieron que recordaran sus nombres, un 46%% estuvo de acuerdo, lo cual da la suma total del 100% de la población estudiada, ya que las cartas no solo presentaban información, sino también dibujos, y en su mayor proporción lo primero que se visualiza son los dibujos, los estudiantes antes de leer el nombre ya recordaban como se llama con solo ver en primera instancia los dibujos.

Tabla N°17

Me gusta aprender a través del juego Apukllay				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Totalmente de acuerdo	199	73,2	73,2
	De acuerdo	73	26,8	100,0
Válidos	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0	100,0
	En desacuerdo	0	0	100,0
	Totalmente en desacuerdo	0	0	100,0
	Total	272	100,0	100,0

Fuente de la tabla es de elaboración

En la tabla N°17 podemos observar que, del 100% de los estudiantes pertenecientes al IV ciclo de primaria, ante nuestro ítem doce, el 73,2% está totalmente de acuerdo en que le gusta aprender a través del juego Apukllay, un 26,8%% estuvo de acuerdo, lo cual da la suma total del 100% de la población estudiada.

Tabla N°18

Aprenderé más información para ganar en Apukllay					
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado	
Válidos	Totalmente de acuerdo	134	49,3	49,3	
	De acuerdo	131	48,2	97,4	
	ni en desacuerdo ni de acuerdo	7	2,6	2,6	100,0
	En desacuerdo	0	0	0	100,0
	Totalmente en desacuerdo	0	0	0	100,0
	Total	272	100,0	100,0	

Fuente de la tabla es de elaboración

En la tabla N°18 podemos observar que, del 100% de los estudiantes pertenecientes al IV ciclo de primaria, ante nuestro ítem trece, el 49,3% está totalmente de acuerdo en que aprenderán más información para que ganen en Apukllay, un 48,2% estuvo de acuerdo, lo cual da la suma total del 100% de la población estudiada.

Tabla N°19

Me fue más fácil aprender a través de Apukllay					
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado	
Válidos	Totalmente de acuerdo	212	77,9	77,9	
	De acuerdo	60	22,1	22,1	100,0
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0	0	100,0
	En desacuerdo	0	0	0	100,0
	Totalmente en desacuerdo	0	0	0	100,0
	Total	272	100,0	100,0	

En la tabla N°19 podemos observar que, del 100% de los estudiantes pertenecientes al IV ciclo de primaria, ante nuestro ítem catorce, el 77,9% está totalmente de acuerdo en que les

fue más fácil aprender a través de Apukllay, un 22,1% estuvo de acuerdo, lo cual da la suma total del 100% de la población estudiada.

2.5.2 Análisis inferencial

VARIABLES: Diseño gráfico de un juego de mesa y el aprendizaje

Hipótesis General

H₁: Si existe relación entre el diseño gráfico de un juego de mesa y el aprendizaje en los niños de 3^{ro} y 4^{to} de primaria en tres colegios de los Olivos, Lima 2018

H₀: No existe relación entre el diseño gráfico de un juego de mesa y el aprendizaje en los niños de 3^{ro} y 4^{to} de primaria en tres colegios de los Olivos, Lima 2018

Tabla N°20

Prueba del chi-cuadrado de las variables Diseño gráfico de un juego de mesa y el aprendizaje

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	295,140 ^a	56	,000
Razón de verosimilitudes	299,212	56	,000
Asociación lineal por lineal	107,277	1	,000
N de casos válidos	272		

Fuente de la tabla es de elaboración propia

Según la prueba del chi-cuadrado cuando el análisis nos da un nivel de significancia <0.05 la correlación es aceptada, el presente análisis del chi-cuadrado nos da un nivel de significancia de 000, lo cual es menor que 0,05, por ende la H₁ donde se indica que si existe una relación entre nuestras variables del diseño gráfico de un juego de mesa y el aprendizaje es válida y aceptada.

Diseño gráfico de un juego de mesa y la memoria

Hipótesis específica 1

H₁: Existe relación entre el diseño gráfico de un juego de mesa y la memoria en los niños de 3^{ro} y 4^{to} de primaria en tres colegios de los Olivos, Lima 2018

H₀: No existe relación entre el diseño de un juego de mesa y la memoria en los niños de 3^{ro} y 4^{to} de primaria en tres colegios de los Olivos, Lima 2018

Tabla N°21

Análisis del Chi cuadrado entre la variable de diseño gráfico de un juego de mesa y la memoria

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	220,514 ^a	24	,000
Razón de verosimilitudes	205,559	24	,000
Asociación lineal por lineal	58,163	1	,000
N de casos válidos	272		

Fuente de la tabla es de elaboración propia

Según la prueba del chi-cuadrado cuando el análisis nos da un nivel de significancia <0.05 la correlación es aceptada, el presente análisis del chi-cuadrado nos da un nivel de significancia de 000, lo cual es menor que 0,05 por ende la H₁ donde se indica que si existe una relación entre nuestras dimensiones estudiadas, haciendo que el estudio y las teorías planteadas sea válido.

Diseño gráfico de un juego de mesa y la motivación

Hipótesis específica 2

H₁: Existe relación entre el diseño gráfico de un juego de mesa y la motivación en los niños de 3^{ro} y 4^{to} de primaria en tres colegios de los Olivos, Lima 2018

H₀: No existe una relación el diseño gráfico de un juego de mesa y la motivación en los niños de 3^{ro} y 4^{to} de primaria en tres colegios de los Olivos, Lima 2018

Tabla N° 22

Análisis del Chi cuadrado entre la variable de diseño gráfico de un juego de mesa y la motivación

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	325,334 ^a	32	,000
Razón de verosimilitudes	215,298	32	,000
Asociación lineal por lineal	98,756	1	,000
N de casos válidos	272		

Fuente de la tabla es de elaboración propia

Según la prueba del chi-cuadrado cuando el análisis nos da un nivel de significancia <0.05 la correlación es aceptada, el presente análisis del chi-cuadrado nos da un nivel de significancia de 000, lo cual es menor que 0,05 por ende la H₁ donde se indica que si existe una relación entre nuestras dimensiones estudiadas, haciendo que el estudio y las teorías planteadas sea válido.

2.6 Aspectos éticos

El presente trabajo de investigación ha cumplido con los criterios y normas que establece la Universidad César Vallejo para su área de investigación, teniendo en consideración los criterios para elaborar una investigación cuantitativa. Asimismo, se ha cumplido con reconocer la autoría de la información bibliográfica. El formato de esta investigación se basa en las normas y regulaciones que presenta el Manual APA 2017, para realizar el uso correcto de las citas y referencias. Así mismo manifestamos que nuestros análisis estadísticos fueron realizados a través del programa estadístico IBM SPSS Statistics 20.

III. RESULTADOS

3. Resultados

Al finalizar el planteamiento de nuestras teorías, la formulación de nuestra problemáticas y alternativas de solución, se procedió a realizar la recolección de datos lo cual permitirá el análisis de las alternativas de solución y los resultados. Antes de analizar nuestros resultados del chi-cuadrado donde mencionaremos cual de nuestra hipótesis es aceptada, mencionaremos nuestras tablas de frecuencia, agrupándola por dimensión para el análisis.

Como primera dimensión tenemos los elementos del diseño gráfico, en el cual mencionamos los puntos de figura/fondo, forma y color, nuestras tablas de frecuencia mostraron el más del 60% de los estudiantes estuvieron totalmente de acuerdo en nuestros ítems mencionados que hablan sobre la facilidad de lectura de nuestras cartas, lo cual genera que el estudiante pueda relacionar con mayor facilidad lo visualizado con lo aprendido.

En nuestra segunda dimensión tenemos los principios del diseño gráfico, donde mencionamos el balance y unidad de las piezas gráficas presentadas, lo cual también nos dio resultados positivos permitiéndonos afirmar que los elementos presentados en el juego de mesa se percibieron como parte de uno solo logrando el principio de unidad, en el caso del balance nuestra organización de recursos gráficos (texto, figura/fondo, forma) se percibieron de manera equilibrada logrando cumplir este principio.

En nuestra tercera dimensión mencionamos las cartas no tradicionales que nos conduce a mencionar las cartas especiales, dentro de esta clasificación mencionan que las cartas tienen una propuesta lúdica e incluyen información, con imágenes, textos, etc. En esta dimensión vemos que más del 60% de los estudiantes está totalmente de acuerdo con nuestros ítems (N° 7 y 8), a través de este elemento transmitimos la información que propones como aprendizaje y fortalecimiento de este.

En la cuarta dimensión que hablamos sobre la memoria, más del 50% de los alumnos se mostraron totalmente de acuerdo y más del 40% de acuerdo, en esta dimensión tocamos los temas de atención, aprendizaje significativo e imágenes visuales.

Quinta dimensión, nos habla sobre la motivación, llevándonos a profundizar en los temas de la motivación intrínseca, extrínseca e impulso, donde nuestros resultados nos ofrecen más del 70% en totalmente de acuerdo.

En cuanto a nuestro análisis de nuestras correlaciones la hipótesis general planteada en la investigación en donde mencionamos que si existe relación entre nuestras variables; diseño gráfico de un juego de mesa y el aprendizaje es aceptada (tabla N°). Podemos determinar que la propuesta de utilizar un juego de mesa como material lúdico tiene relación con el aprendizaje. Para la creación del juego de mesa, fue importante el uso adecuado de los elementos y principios del diseño, por ejemplo; el color, la forma, el fondo, etc. para que la lectura de las cartas no tradicionales que aplicamos sea de una fácil lectura, comprensión y recordación para los niños y determinar la influencia hacia el aprendizaje.

Refiriéndonos a nuestra primera hipótesis específica, los resultados del análisis nos arrojan un resultado positivo, es decir que si existe una relación de los elementos del diseño gráfico del juego de mesa en cuanto a la relación que tiene con la memoria es positiva. De esta hipótesis aceptada, junto con la observación en la aplicación del juego deducimos que el uso adecuado, de las formas – figura y fondo es importante para que los niños puedan identificar lo que se representa a través de las cartas, en este caso presentamos personajes que corresponden al imperio inca, en cuanto a la aplicación del color se vio que lo relacionaban más a los objetos que presentábamos, les era más fácil recordarlo, esto podemos visualizar lo en nuestras tablas de frecuencia en los ítems que corresponden al tema.

En nuestra segunda hipótesis específica, según los resultados tras el análisis del chi-cuadrado nos indica que nuestra hipótesis es aceptada, es decir que si existe una relación entre el diseño gráfico de un juego de mesa y la motivación (tabla N°20). Dentro de la motivación encontramos que se esta se presenta de dos maneras, de manera intrínseca y/o extrínseca, así como el impulso. A través de nuestra encuesta tuvimos resultados positivos, del más del 70% de aprobación en las respuestas donde se muestran totalmente de acuerdo y de acuerdo (tablas N° 16,17 y18). Lo cual pude comprobar con la observación en la aplicación del juego. Los niños mostraron alto interés en participar del juego y mantenerse en equipo para tener mayor ventaja, también se vieron interesados en las cartas por el contenido presentado y diseño.

IV. DISCUSIÓN

4. Discusión

En base a los resultados del presente estudio, donde en nuestra tabla de análisis obtuvimos una correlación positiva de nuestras variables. Ávila y Carmona (2006) obtuvieron un resultado positivo en cuanto a su relación de los juegos interactivos y el aprendizaje aplicado a niños de 3^{ro}, 4^{to} y 5^{to} de primaria básica. Una de sus conclusiones fue se mostró un alto grado de efectividad en la aplicación del juego interactivo, además que los alumnos mostraron un alto interés en la metodología aplicada. Estos autores mencionan referente a su didáctica aplicada, que esta debe facilitar el aprendizaje de los participantes a pesar de que cada niño muestre un nivel cognitivo distinto, podemos traducir esto como que cada niño tiene una necesidad distinta en cuanto al aprendizaje, pero por ser propia de la edad mostrarles algo nuevo, como el de jugar en la escuela y a la vez aprender, teniendo ventaja de sacar buenas calificaciones divirtiéndose.

Vásquez e Inciarte (2008), propusieron el juego como estrategia didáctica, los alumnos podrían socializar y establecer una mejor comunicación grupal sin dejar de lado el interés a la investigación y descubrimiento, de esta manera lograba que los alumnos tengan una participación activa, no solo física sino mental, en cuanto a la metodología aplicada para el juego de mesa, este cumple la función como un motivador a abrir la curiosidad al descubrimiento, ya que la temática del juego es sobre historia les permite a los alumnos aprender según las rutas de aprendizaje que el estado establece. De igual manera trabajan su memoria, capacidad de retener información y el trabajo grupal. A diferencia de estos autores que escogieron aplicar su juego por intermedio de medios computarizados, tiene doble aportación de innovación para los niños, el contacto con el aprendizaje a través del juego y el contacto tecnológico, logrando conceptualizar el juego como estrategia didáctica que conduce al aprendizaje significativo a través de la interacción dinámica y divertida.

Vásquez y Taoada (2018) a través de su investigación pudieron comprobar que existía una relación entre sus variables de juego didáctico y aprendizaje, donde determinaron mientras sea mayor el uso de los juegos didácticos se visualizará mayores niveles de aprendizaje. Definiendo al aprendizaje según Campos, Palomino, Gonzales y Zecenarro (2006) como el proceso donde el ser humano asimila, consolida, reorganiza, almacena, recupera y transfiere la información a la que se ha sometido al individuo, lo cual se evidencia

en la manera de actuar ante su entorno físico y social. Complementando esta teoría Ellis nos habla de dos tipos de aprendizaje el que surge de manera cognitiva y la otra actitudinal. En nuestras dimensiones en cuanto al aprendizaje nos dan a entender a través de que puede surgir el aprendizaje y reforzarlo, por ejemplo en nuestro ítem N°10-“ La información que presenta el juego fortalece mis conocimientos” tuvimos un 55.5% en la respuesta de totalmente de acuerdo y el 44,1% en de acuerdo, en el cual podemos evidenciar que hay un incremento de conocimientos, donde el participante, organiza, recupera y consolida mayor información, esto surge de manera interna, de manera externa podemos interpretarlo desde nuestro ítem N°13-“Aprenderé más temas para ganar en Apukllay”, donde el 49,3% responde al totalmente de acuerdo y el 48,2% en acuerdo, esto genera que su conducta cambie, ya que despierta su interés por investigar más, jugar y ganar, acciones que podemos visualizar y observar. Vásquez y Taboada mencionan en su investigación los tipos de aprendizaje, según sus clasificaciones podemos relacionar lo con nuestro método planteado, por ejemplo en aprendizaje repetitivo, que se da cuando el estudiante se enfoca en memorizar los conceptos, estos lo aplicamos en nuestras cartas especiales, donde presentamos información, el aprendizaje significativo, cuando el estudiante logra asociar sus conocimientos antiguos con los nuevos, esto lo evidenciamos en nuestra cartas de preguntas y respuestas.

Arias, llego a la conclusión que su tesis presentaba un correlación positiva y significativa en cuanto a sus variables de material didáctico y el aprendizaje, así como también pudo determinar que el proyecto aplicado enriquece la experiencia de enseñanzaaprendizaje. La investigación de Arias propone un método fuera de lo tradicional de aprender, a lo tradicional llamamos como lo hemos mencionado antes tomando de referencia lo que menciona el MINEDU es, que la clase de manera sedentaria, donde el alumno solo recibe la información, mientras que el profesor es el que transmite los mensajes, el proyecto de Arias propone que la enseñanza sea multi direccional, es decir que todos enseñan y todos aprender por ello menciona que el juego enriquece la enseñanza-aprendizaje, esto también lo comparto en mi investigación, ya que el profesor no interviene en el juego, solo es guía para algunas instrucciones, el resto lo hace el alumnado, entre ellos sus conocimientos de multiplican además de compartirlo y organizarlo. Toda esta experiencia sirve como impulso o llamado de otra manera, com motor, para que el alumno siga prestando la atención requerida al juego, aprende a trabajar en equipo, a transmitir el

mensaje a sus compañeros, está obligado indirectamente a recordar las cartas de memoria y las lecciones vistas en clase.

Cruz y Hernández (2016), desarrollaron su tesis de Los juegos de mesa como recurso didáctico en el mejoramiento del proceso lecto-escritor, mencionando que los juegos de mesa mencionados en la investigación cumplían la función de una metodología didáctica que busca no solo divertir a los alumnos, sino que les permita desarrollar habilidades motoras, de pensamiento rápido además de producirse el aprendizaje de una manera más fácil con diversos temas, en relación el presente trabajo de investigación, podemos verificar que a los estudiantes de los tres colegios donde aplicamos el juego y la encuesta, mostraron un gran interés para aprender sobre más temas a través de un juego de mesa, así como les interesada informarse más sobre la temática del juego para poder en futuras ocasiones ganar, el juego represento para ellos no solo una manera de probar lo aprendido y en muchos casos aprender más, sino que también fue un método para que se relacionen entre ellos fortaleciendo sus habilidades sociales y de comunicación. De esta manera deducimos que los juegos de mesa como método para el aprendizaje, influyen y guardan relación con el proceso de aprendizaje para que este se dé de manera más fácil y ligera, también impulsa al desarrollo de diversas habilidades, como se pudo comprobar en el trabajo de investigaciones de dichas autoras. También mencionan como aporte significativo del juego de mesa, que esta actividad permite al niño explorar todo su potencial, los medios educativos tradicionales no incentivan de manera adecuada al estudiante generando que obtenga vacíos de información lo cual a futuro afectaría a su capacidad de recibir, procesar y crear nueva información, lo cual hemos podido ver que aplicando el juego de mesa como método de aprendizaje esta capacidad de recibir, procesar y crear nueva información de manifiesta de manera positiva, es por ello que se plantea la importancia de los juegos de mesa como herramienta didáctica para el proceso del aprendizaje.

V. CONCLUSIÓN

5. Conclusión

En base al desarrollo de la investigación concluimos que existe una relación entre nuestras variables, considerando que nuestra primera variable está compuesta por dos términos que antes de ser analizados deben complementarse de manera significativa, guardar una relación y un nexo en común.

Gomez y Vit (2005) menciona que el diseño gráfico puede ser aplicado de diversas maneras con diversidad de contenidos y como diseñadores cumplimos una función vital en la elaboración de material estudiantil, ya que tenemos que ser más claros, seguir una formalidad, pero sin caer en lo tradicional, esto generará crear un material más llamativo para los niños. Por ello se aplicó las teorías del diseño gráfico en el juego de mesa, y hablamos como uno solo, nuestra pieza fue creada con la intención de a futuro ser un impulso para que el aprendizaje se dé, de una manera no tradicional. Por ello a través de nuestra investigación y análisis llegamos a las siguientes conclusiones.

Que, si existe una relación directa en la aplicación del diseño gráfico en un juego de mesa y el aprendizaje, ya que según nuestro análisis del chi cuadrado nos da resultados muy positivos en cuanto a nuestra correlación de variables. Siendo el diseño gráfico de un juego de mesa una pieza fundamental para que el aprendizaje en los niños de IV ciclo pertenecientes al 3ro y 4to grado de primaria en los colegios de los Olivos se pueda concebir.

Que nuestra primera hipótesis planteada donde mencionamos que, si existe relación entre el diseño gráfico de un juego de mesa y la memoria, es válida. Es decir que el diseño gráfico de un juego de mesa influye en el aprendizaje desde su dimensión de la memoria, logrando que los alumnos del IV ciclo pertenecientes al 3ro y 4to grado de primaria en los colegios de los Olivos a través del uso de su memoria logren concretar el aprendizaje.

Que nuestra segunda hipótesis planteada donde mencionamos que, si existe relación entre el diseño gráfico de un juego de mesa y la motivación, es válida. Es decir que el diseño gráfico de un juego de mesa influye en el aprendizaje desde su dimensión de la motivación, logrando que los alumnos del IV ciclo pertenecientes al 3ro y 4to grado de primaria en los colegios de los Olivos a través de la experimentación de la motivación, dándose está de

manera interna y externa y sirviendo como un impulso para el aprendizaje siga dándose de manera significativa.

VI. RECOMENDACIONES

6. Recomendaciones

Se recomienda priorizar los elementos y principios del diseño al momento de diseñar el material estudiantil, esto generará un material que tenga una mayor presencia y mejor visualización sin dejar el lado formal.

Se recomienda tomar las tendencias del diseño e ilustración en el campo infantil, esto generará piezas más visuales y que el niño preste más atención al conjunto de los materiales estudiantiles, ya que se volverá una pieza más atractiva y fácil de interpretar.

Se recomienda que el material didáctico que se crea se base en las rutas de aprendizaje que sugiere el MINEDU, ya que es lo que las escuelas aplican para la enseñanza de los niños, así como ver su cronograma de clases programadas.

Se recomienda la renovación e innovación de las propuestas didácticas y metodológicas para que sirva de impulso a los niños de estudiar y aprender de manera independiente.

Se recomienda, no solo promover el aprendizaje, sino al enseñanza-aprendizaje, que el alumno no siempre sea el que recibe las lecciones de clase, ni que el profesor sea el único que aporte un conocimiento nuevo, ya que los alumnos han demostrado la capacidad de poder hacer llegar la información a sus compañeros de clase.

Se recomienda buscar distintos estímulos para aplicar los en el aula y así mantener la atención del alumno en la clase,

VII. REFERENCIAS

- Ardila, R. (2001). *Psicología del aprendizaje* (25° ed.). Mexico. Siglo veintiuno.
- Arias, R. (2017) El Waytapukllay: material didáctico para el aprendizaje de la historia de los incas (Tesis de maestría) Recuperado de <http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/4243/Arias%20Sanchez.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Avila, D. y Carmona, J. (2016). Los Juegos Interactivos y el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes 3^{ro}, 4^{to} y 5^{to} de básica primaria, de la Institución Educativa Real Campestre La Sagrada Familia, municipio de Fresno, Tolima, Colombia, 2015 (Tesis de maestría). Recuperado de <http://repositorio.uwiener.edu.pe/bitstream/handle/123456789/728/MAESTRO-%20Carmona%20Oyola%20Javier%20Humberto.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Camac, R. y Ottos, V.(2018) Juegos infantiles y aprendizaje de nociones matemáticas en niños y niñas de 5 años de la institución educativa El Progreso- Satipo, 2017 (Tesis de especialización) Recuperado de <http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1651/T.A.CAMAC%20Y%20OTTOS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ccayahuallpa, E. y Tuni, L. El juego y su influencia en el aprendizaje en estudiantes de 5 años de la I.E.I. N°584- Marangani, Canchis-Cusco () Recuperado de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/4431/EDStupal.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cruz, L. y Hernández, G. (2016). Los juegos de mesa como recurso didáctico en el mejoramiento del proceso lecto-escritor (Tesis de especialidad) Recuperado de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1084/CruzGaleanoLuzEstela.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

- Cuba, N. y Palpa, E. (2015), La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P de la localidad de Santa Clara (Tesis de maestría) Recuperado de <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/858/TL%20EINt%20C94%202015.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Díaz, T. (2015). *Breve historia de los juegos de mesa y su desarrollo en las culturas a través de los tiempos*. Universidad de Cambridge. Lutodeca de Pampala Press
- Ellis, J (2005). *Aprendizaje Humano*. Madrid. Pearson Educación.
- García, E. (2014). *Psicología General*. México. Grupo Editorial Patria.
- García, E. (2014). *Psicología General*. México. Grupo Editorial Patria.
- González, A. (2006). *La atención y sus alteraciones*. México. El Manual Moderno
- González, A. (2006). *La atención y sus alteraciones*. México. El Manual Moderno
- Gonzales, W. (2009). *El juego como técnica de aprendizaje*. Universidad Nacional Hermilio Valdizán. Huánuco.
- Gonzales, W. (2da Ed). (2009). *El juego como técnica de aprendizaje*. Huánuco. Biblioteca Nacional del Perú.
- Kauffmann, F. (1983). *Historia General de los Peruanos* (1°ed.). Perú. Ediciones PEISA
- MINEDU (2010). *Propuesta de metas educativas e Indicadores al 2021*. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/pdf/propuesta-de-metas-educativas-indicadores2021.pdf>
- MINEDU (2015). *Rutas de aprendizaje. ¿Qué y cómo aprendes nuestros estudiantes?* Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/rutas-delaprendizaje/documentos/Primaria/PersonalSocial-III.pdf>

- Moreno, C. (2009). *El diseño gráfico en materiales didácticos*. Belgica. Centre d'Etudes Sociales sur Amérique Latine (CESAL).
- Moreno, C. (2011). *Materiales, estrategias y recursos para la enseñanza del español como 2/L*. Madrid: España: Arco Libros.
- Moreno, I. (2012). *Espacios de Juego*. Buenos Aires. Editorial Bonum.
- Paucar, V. (2017) Juegos didácticos y el aprendizaje de matemática en situaciones de cantidad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 1127 de Alta, Huancán (Tesis de especialización) Recuperado de <http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1564/T.A.PAUCAR%20ESPINOZA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Pérez, C. (2000) *Lo que enseña el arte: la percepción estética de Arnheim*. Valencia. Universitat de Valencia.
- Pérez, C. (2000) *Lo que enseña el arte: la percepción estética de Arnheim*. Valencia. Universitat de Valencia.
- Prats, J. Santacana, J. Lima, L. Acevedo, M, Miralles, P. y Arista, V. (2011). *Enseñanza y aprendizaje de la Historia en la Educación Básica (1° ed.)*. México.
- Rivero, J. y Sutil, D. (2004). *Marketing y publicidad subliminal: fundamentos y aplicaciones*. Madrid. ESIC Editorial.
- Souza, L. y Uicab, G. (2014). *Propuesta de juego de mesa para reforzar habilidades aritméticas. Más-menos pingüinos en el hielo*. Abstraction & Application (10) 5164.
- Vásquez, J. e Inciarte, A. (2008). *Juego y aprendizaje* (Tesis de doctorado). Recuperado de http://tesis.luz.edu.ve/tde_arquivos/3/TDE-2010-06-25T09:32:22Z-135/Publico/vasquez_vasquez_jose_de_la_asuncion.pdf

Vasquez, L. Sicha, E. y Taboada, C. (2018) Los juegos didácticos y el aprendizaje de las habilidades orales del idioma inglés en estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa N° 1195 Cesar Vallejo de Lurigancho-Chosica, 2015 (Tesis de licenciatura) Recuperado de <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/1339/Tesis%20Juegos%20Did%C3%A1cticos.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Velazquez, J. (2001). *Curso elemental de psicología* (5° ed.). México. Ediciones, S. A.

Woolfolk, A. (2006). *Psicología educativa* (9° ed.) Universidad de Ohio.

ANEXOS

ANEXO 01: Matriz de Operacionalización de las variables diseño de un juego de mesa y el aprendizaje en niños de 3ro 4to grado de primaria de 3 colegios de los Olivos – Lima 2018.

Variables	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Pregunta	
Variable 1 Diseño gráfico	<p>Diseño gráfico Comunicación visual que sirve como medio para transmitir un mensaje o información. Se concreta como una representación visual de una idea basada en la organización de elementos visuales.</p>	Elementos del diseño Elementos que componen un diseño (Landa, 2011, p.69)	Figura/ Fondo Principio de la percepción visual, hace referencia la relación que existe entre formas o figuras en una superficie bidimensional. (Landa, 2011, p.71)	Logra diferenciarse e identificar los gráficos según la relevancia y dimensión.	Es fácil diferenciar los dibujo y el fondo	
			Forma Contorno o perfil general que forma algo, superficie bidimensional. (Landa, 2011, p.70)	Reconocen las formas de la pieza gráfica y las recuerdan.	Logro diferenciar todos los dibujos del juego Relaciono los dibujos con lo que conozco	
			Color Elemento potente del diseño, propiedad lumínica. (Landa, 2011, p .73)	Uso correcto del color según sus conocimientos de las formas presentadas.	Los colores de los dibujos son como los conozco de verdad	
	Juego de mesa	<p>Juego de mesa Los juegos de mesa, a diferencia de los demás juego, es que se juega con una superficie sólida estática, la cual t permite la manipulación y combinación de fichas que se puedan mover en la superficie (Díaz, 2015, p.314).</p>	Principios del diseño Son elementos de integración que forman parte de una pieza gráfica que conforman un mensaje visual. (Landa, 2011, p.79)	Balance Es también llamado estabilidad, se refiere al peso visual entre el eje central y sus extremos. (Landa. 2011, p. 81)	Organización y simetría en las gráfica del juego	Los elementos del juego (imagen y texto) están organizados
				Unidad Los elementos del diseño deben mantener una relación, debe formar un todo global. (Landa, 2011, p.87)	Todas las piezas trabajas se reconocen como un solo juego	Todos los elementos usados en Apukllay tienen algo en común
			Las cartas no tradicionales Pertenecen al componente lúdico, según su formato le permite ser manipulables (Díaz, 2015 p.393)	Cartas especiales Cartas que tienen una propuesta lúdica, incluyen información global y específica a través de imágenes, texto, iconografía, etc. (Díaz, 2015 p.396)	Las cartas como medio de información	El diseño de las cartas hace que entienda más la información Las cartas me presentan nueva información
Variable 2 El aprendizaje	Según Ellis (2005) p. 5 En referencia al significado del aprendizaje, nos comenta que existen	Memoria Está relacionada a la capacidad que poseemos al recuperación de la información adquirida con anterioridad, también hace	Atención Definiremos atención como “el punto focal” el cual observamos o prestamos nuestros sentidos. (Ellis, 2005, p.217).	Captar la atención del niño bajo la pieza visual.	Prestando más atención al juego logro aprender los datos	

<p>dos tipos, su diferencia se basa en el cambio que generan en cada individuo.</p> <p>Uno cambia la conducta, es decir genera un cambio externo, en representación a las teorías ya conocidas, a esta se le conoce como conductismo.</p> <p>Por lo contrario, la segunda definición que nos planea se centra en el cambio de las representaciones o asociaciones mentales, esto es un cambio interno, el cual no es visto, a lo que denominaremos cognitivismo, este se centra en los procesos del pensamiento.</p>	<p>referencia al proceso de retener información durante un tiempo (Ellis, 2005, p.212).</p>	<p>Aprendizaje significativo Consiste en relacionar los nuevos conocimientos, material educativo, con las nuevas ideas que poseemos almacenadas. (Ellis, 2005, p.252)</p>	<p>Relaciona los temas aplicados en clase con el tema del juego</p>	<p>La información que presenta el juego fortalece mis conocimientos</p>
		<p>Imágenes visuales Se entiende como dibujos mentales que pueden representar una imagen, y la codificación de esta. (Ellis, 2005, p.258)</p>	<p>Relaciona las imágenes vistas en clase con las del juego.</p>	<p>Los dibujos de las cartas del juego Apukllay hicieron que recordará sus nombres</p>
	<p>Motivación Estado interno que nos anima a actuar y mantenernos en la acción, esto puede determinar si se aprende algo o no y el como (Ellis, 2005, p.480).</p>	<p>Intrínseca Nace de la misma persona y en la actividad que se está trabajando, la persona encuentra la actividad agradable (Ellis, 2005, p.481).</p>	<p>Deseo de jugar y aprender</p>	<p>Me gusta aprender a través del juego de mesa</p>
		<p>Extrínseca Está se presenta cuando la motivación nace fuera de la persona. Está representada bajo un beneficio que se obtiene por realizar una actividad. (Ellis, 2005, p.481).</p>	<p>Poner a prueba sus conocimientos le representa un reto, ganar es su motivación</p>	<p>Aprenderé más temas para ganar en Apukllay</p>
		<p>Impulso Estado interno del cuerpo que intenta mantener en equilibrio al cuerpo para mantenerlo en un estado óptimo de funcionamiento. (Ellis, 2005, p.483)</p>	<p>Impulso para mantener el interés en el estudio mediante la pieza gráfica</p>	<p>Me mucho más fácil aprender a través de Apukllay</p>






ANEXO 02: Matriz de consistencia del diseño de un juego de mesa y el aprendizaje en niños de 3ro 4to grado de primaria de 3 colegios de los Olivos – Lima 2018.







































































MATRIZ DE CONSISTENCIA									
TÍTULO: Diseño gráfico de un juego de mesa y el aprendizaje en niños de 3 ^{ro} y 4 ^{to} de primaria en tres colegios de los Olivos, Lima 2018									
FORMULACIÓN		OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES			
GENERAL	¿Existe relación entre el diseño gráfico de un juego de mesa y el aprendizaje en los niños de 3ro y 4to de primaria en tres colegios de los Olivos, Lima 2018?	Determinar si existe relación entre el diseño gráfico de un juego de mesa y el aprendizaje en los niños de 3ro y 4to de primaria en tres colegios de los Olivos, Lima 2018	Si existe relación entre el diseño gráfico de un juego de mesa y el aprendizaje en los niños de 3ro y 4to de primaria en tres colegios de los Olivos, Lima 2018	Diseño gráfico	Elementos del diseño	Figura/Fondo			
						Forma			
						Color			
								Principios del diseño gráfico	Balance
							Juego de mesa	Cartas no tradicionales	Unidad
						Cartas especiales			
ESPECÍFICOS	•¿Existe relación entre el diseño gráfico de un juego de mesa y la memoria en los niños de 3ro y 4to de primaria en 3 colegios de los Olivos, Lima 2018	•Determinar si existe relación entre el diseño gráfico de un juego de mesa y la memoria en los niños de 3ro y 4to de primaria en 3 colegios de los Olivos, Lima 2018	• Si existe relación entre el diseño gráfico de un juego de mesa y la memoria en los niños de 3ro y 4to de primaria en 3 colegios de los Olivos, Lima 2018	Aprendizaje	Memoria	Atención			
						Aprendizaje significativo			
						Imágenes visuales			
	•¿Existe relación entre el diseño gráfico de un juego de mesa y la motivación en los niños de 3ro y 4to de primaria en 3 colegios de los Olivos, Lima 2018	•Determinar si existe relación entre el diseño gráfico de un juego de mesa y la motivación en los niños de 3ro y 4to de primaria en 3 colegios de los Olivos, Lima 2018	•Si existe relación entre el diseño gráfico de un juego de mesa y la motivación en los niños de 3ro y 4to de primaria en 3 colegios de los Olivos, Lima 2018		Motivación	Intrínseca			
						Extrínseca			
						Impulso			

**ANEXO 03 MODELO DE
ENCUESTA**

ENCUESTA DEL JUEGO A PUKLLAY

**Puedes marcar con lápiz o lapicero. Evitar borrar /
Marca con un "X" según la respuesta que creas**

Totalmente de acuerdo (5)	De acuerdo (4)	Ni en desacuerdo Ni de acuerdo (3)	En desacuerdo (2)	Totalmente en desacuerdo (1)
				

1	Es fácil diferenciar los dibujos y el fondo.					
2	Logro diferenciar todos los dibujos del juego.					
3	Relaciono los dibujos con lo que conozco.					
4	Los colores de los dibujo son como los conozco de verdad.					
5	Los elementos del juego (imagen y texto) están organizados.					
6	Todos los elementos usados en A pukllay tienen algo en común.					
7	El diseño de las cartas hace que entienda más la información.					
8	Las cartas me presentan nueva información.					
9	Prestando más atención al juego logro aprender los datos.					
10	La información que presenta el juego fortalece mis conocimientos.					
11	Los dibujos de las cartas del juego hicieron que recordará sus nombres.					
12	Me gusta aprender a través del juego de mesa.					
13	Aprenderé más información para ganar en A pukllay.					
14	Me fue más fácil aprender a través de A pukllay.					

COMENTARIO

ANEXO 04

Validación del experto



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Manuel Flaveros Lino Morán

Título y/o Grado:

Ph. D... ()	Doctor... ()	Magister... (x)	Licenciado... ()	Otros. Especifique _____
--------------	---------------	-----------------	-------------------	--------------------------

Universidad que labora:

Fecha:

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

Diseño gráfico de un juego de mesa y el aprendizaje en niños de 3ro y 4to de primaria en tres colegios de los Olivos, Lima 2018

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con "x" en las columnas de SI o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre clima organizacional.

ITEMS	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	x		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	x		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	x		
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	x		
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?	x		
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relacionan con cada uno de los elementos de los indicadores?	x		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	x		
8	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	x		
9	¿Del instrumento de medición, usted añadiría alguna pregunta?		x	
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	x		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso, y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos requeridos?	x		
TOTAL				

SUGERENCIAS:

.....

Firma del experto:

Manuel Flaveros
06663885

TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

 Apellidos y nombres del experto: Melchor Agüero Llanos

Título y/o Grado:

Ph. D... ()	Doctor... ()	Magister... (X)	Licenciado... ()	Otros. Especifique _____
--------------	---------------	-----------------	-------------------	--------------------------

 Universidad que labora: UCV

 Fecha: 03.10.18
TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN
Diseño gráfico de un juego de mesa y el aprendizaje en niños de 3ro y 4to de primaria en tres colegios de los Olivos, Lima 2018.

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con "x" en las columnas de SI o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre clima organizacional.

ITEMS	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?	X		
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relacionan con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
8	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	X		
9	¿Del instrumento de medición, usted añadiría alguna pregunta?		X	
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso, y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos requeridos?	X		
TOTAL		<u>10</u>	<u>01</u>	

SUGERENCIAS:

.....

.....

.....

Firma del experto:



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: CORNEJO GUERRERO Miguel Antonio

Título y/o Grado:

Ph. D... () Doctor... () Magister... () Licenciado... () Otros. Especifique _____

Universidad que labora: _____

Fecha: _____

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

Diseño gráfico de un juego de mesa y el aprendizaje en niños de 3ro y 4to de primaria en tres colegios de los Olivos, Lima 2018

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con "x" en las columnas de SI o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre clima organizacional.

ITEMS	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	✓		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	✓		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	✓		
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	✓		
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?	✓		
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relacionan con cada uno de los elementos de los indicadores?	✓		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	✓		
8	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	✓		
9	¿Del instrumento de medición, usted añadiría alguna pregunta?		✓	
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	✓		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso, y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos requeridos?	✓		
TOTAL		10	1	

SUGERENCIAS:

Firma del experto:

Miguel Cornejo

ANEXO 05

Carta de permiso de las instituciones



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

"Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional"

CARTA-167-2018-ADGE/LIMA-NORTE

ESCUELA PROFESIONAL DE
ARTE & DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL

Lima, 24 de setiembre de 2018

Señorita
MARGOTH MAZZA SHE
Directora
COLEGIO MARÍA REICHE
Jr. Libra Urb. Mercurio
Presente.

De mi consideración:

Por medio de la presente permitame saludarlo(a) cordialmente y a la vez presentarle a nuestra estudiante; quien actualmente se encuentra matriculado en el X ciclo (semestre 2018-II) en nuestra Escuela Profesional de Arte & Diseño Gráfico Empresarial.

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DNI
1	DOMINGUEZ CHARA, JENIFER MAYTE	72773563

En el marco de la agenda académica, la estudiante en mención solicita permiso para realizar unas encuestas para su Proyecto de Investigación, para cuyo efecto solicitamos a usted otorgar las facilidades necesarias y señalar el día, fecha y hora de la visita.

Agradezco por anticipado la atención que brinde a la presente.



Mg. Juan José Tanta Restrepo
Coordinador de la Escuela Profesional de
Arte & Diseño Gráfico Empresarial
Universidad Cesar Vallejo
Lima Norte



Somos la universidad de los
que quieren salir adelante.



ucv.edu.pe



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

"Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional"

CARTA-166-2018-ADGE/LIMA-NORTE

ESCUELA PROFESIONAL DE ARTE & DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL

Lima, 24 de setiembre de 2018

Señorita
ROXANA CAMAN VIGO
Directora
I.E. 3087 CARLOS CUETO FERNANDINI
Urb. Carlos Cueto Fernandini - Av. Las Palmeras s/n cdra. 44
Presente-



De mi consideración:

Por medio de la presente permítame saludarlo(a) cordialmente y a la vez presentarle a nuestra estudiante; quien actualmente se encuentra matriculado en el X ciclo (semestre 2018-II) en nuestra Escuela Profesional de Arte & Diseño Gráfico Empresarial.

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DNI
1	DOMINGUEZ CHARA, JENIFER MAYTE	72773563

En el marco de la agenda académica, la estudiante en mención solicita permiso para realizar unas encuestas para su Proyecto de Investigación, para cuyo efecto solicitamos a usted otorgar las facilidades necesarias y señalar el día, fecha y hora de la visita.

Agradezco por anticipado la atención que brinde a la presente.

Atentamente,



Mg. Juan José Tanta Restrepo
Coordinador de la Escuela Profesional de
Arte & Diseño Gráfico Empresarial
Universidad Cesar Vallejo
Lima Norte

Somos la universidad de los
que quieren salir adelante.



ucv.edu.pe

Lima, 18 de setiembre de 2018

CARTA-148-2018-ADGE/LIMA-NORTE

Señorita
LIC. EDELMIRA AYBAR POLO
Directora
I.E. 2016 CHAVÍN DE HUANTAR
Mz. 11 Lote 2 - 12 de agosto - Los Olivos
Presente.-

De mi consideración:

Por medio de la presente permítame saludarlo(a) cordialmente y a la vez presentarle a nuestra estudiante; quien actualmente se encuentra matriculada en el X ciclo (semestre 2018-II) en nuestra Escuela Profesional de Arte & Diseño Gráfico Empresarial.


1	DOMÍNGUEZ CHARA, JENIFER MAYTE	72773563
---	--------------------------------	----------

En el marco de la agenda académica, el estudiante en mención solicita permiso para realizar unas encuestas para su Proyecto de Investigación, para cuyo efecto solicitamos a usted otorgar las facilidades necesarias y señalar el día, fecha y hora de la visita.

Agradezco por anticipado la atención que brinde a la presente.

Atentamente,




Mg. Juan José Tanta Restrepo
Coordinador de la Escuela Profesional de
Arte & Diseño Gráfico Empresarial
Universidad Cesar Vallejo
Lima Norte



Somos la universidad de los
que quieren salir adelante.



ucv.edu.pe

ANEXO 06

Data

ENCUESTA-sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Edición Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficas Utilidades Ventana Ayuda

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	DISN JUEGO MESA	APRENDIZAJE	Elem_diseño	Princ_diseño	Cartas_espe	Memoria	Motivacion
1	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	36.00	29.00	19.00	9.00	8.00	15.00	14.00
2	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	39.00	30.00	19.00	10.00	10.00	15.00	15.00
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	32.00	24.00	15.00	8.00	8.00	12.00	12.00
4	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	37.00	28.00	20.00	9.00	8.00	14.00	14.00
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	40.00	30.00	20.00	10.00	10.00	15.00	15.00
6	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	37.00	29.00	18.00	10.00	9.00	14.00	15.00
7	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	39.00	26.00	19.00	10.00	10.00	12.00	14.00
8	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	37.00	26.00	19.00	8.00	10.00	13.00	13.00
9	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5	5	36.00	27.00	18.00	9.00	9.00	13.00	14.00
10	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	39.00	30.00	19.00	10.00	10.00	15.00	15.00
11	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	34.00	26.00	17.00	9.00	8.00	14.00	12.00
12	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	5	36.00	28.00	19.00	8.00	9.00	14.00	14.00
13	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	37.00	25.00	19.00	8.00	10.00	13.00	12.00
14	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	39.00	27.00	19.00	10.00	10.00	14.00	13.00
15	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	37.00	28.00	18.00	10.00	9.00	14.00	14.00
16	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	39.00	28.00	19.00	10.00	10.00	14.00	14.00
17	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5	37.00	26.00	18.00	9.00	10.00	12.00	14.00
18	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	36.00	27.00	17.00	9.00	9.00	13.00	14.00
19	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	37.00	26.00	17.00	10.00	10.00	12.00	14.00
20	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	3	5	37.00	27.00	18.00	10.00	9.00	14.00	13.00
21	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	40.00	30.00	20.00	10.00	10.00	15.00	15.00
22	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	36.00	28.00	19.00	8.00	9.00	14.00	14.00

Vista de datos Vista de variables

ENCUESTA-sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Edición Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficas Utilidades Ventana Ayuda

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	DISN JUEGO MESA	APRENDIZAJE	Elem_diseño	Princ_diseño	Cartas_espe	Memoria	Motivacion
22	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	36.00	28.00	19.00	8.00	9.00	14.00	14.00
23	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	35.00	26.00	17.00	8.00	10.00	13.00	13.00
24	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	38.00	27.00	19.00	10.00	9.00	14.00	13.00
25	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	31.00	24.00	15.00	8.00	8.00	12.00	12.00
26	5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	36.00	27.00	17.00	9.00	10.00	13.00	14.00
27	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	31.00	25.00	15.00	8.00	8.00	13.00	12.00
28	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	37.00	27.00	19.00	8.00	10.00	14.00	13.00
29	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	31.00	23.00	15.00	8.00	8.00	12.00	11.00
30	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	32.00	24.00	16.00	8.00	8.00	12.00	12.00
31	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	32.00	24.00	16.00	8.00	8.00	12.00	12.00
32	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	40.00	30.00	20.00	10.00	10.00	15.00	15.00
33	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	36.00	28.00	19.00	8.00	9.00	14.00	14.00
34	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	35.00	28.00	18.00	8.00	9.00	14.00	14.00
35	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	5	36.00	27.00	18.00	10.00	8.00	13.00	14.00
36	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	37.00	26.00	19.00	8.00	10.00	13.00	13.00
37	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	5	36.00	27.00	18.00	9.00	9.00	13.00	14.00
38	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	37.00	29.00	19.00	9.00	9.00	14.00	15.00
39	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	34.00	26.00	17.00	9.00	8.00	14.00	12.00
40	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	36.00	28.00	19.00	8.00	9.00	14.00	14.00
41	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	5	4	5	36.00	27.00	18.00	9.00	9.00	13.00	14.00
42	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	36.00	27.00	17.00	10.00	9.00	14.00	13.00
43	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	36.00	27.00	18.00	9.00	9.00	14.00	13.00

Vista de datos Vista de variables

ENCUESTA.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Edición Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Librerías Ventanas Ayuda

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	DISN_JUEGO_MESA	APRENDIZAJE	Elem_diseño	Prnc_diseño	Cartas_espe	Memoria	Motivacion
43	5	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	35,00	27,00	18,00	9,00	9,00	14,00	13,00
44	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	38,00	28,00	19,00	10,00	9,00	13,00	15,00
45	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	37,00	27,00	18,00	10,00	9,00	14,00	13,00
46	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	40,00	30,00	20,00	10,00	10,00	15,00	15,00
47	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	35,00	28,00	18,00	9,00	8,00	14,00	14,00
48	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4	39,00	26,00	20,00	9,00	10,00	13,00	13,00
49	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	40,00	30,00	20,00	10,00	10,00	15,00	15,00
50	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	35,00	28,00	18,00	8,00	10,00	13,00	15,00
51	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	32,00	24,00	16,00	8,00	8,00	12,00	12,00
52	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	37,00	27,00	19,00	8,00	10,00	14,00	13,00
53	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	38,00	29,00	19,00	9,00	10,00	14,00	15,00
54	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	37,00	28,00	19,00	10,00	8,00	13,00	15,00
55	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	38,00	27,00	19,00	10,00	9,00	14,00	13,00
56	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	37,00	29,00	18,00	10,00	9,00	14,00	15,00
57	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	39,00	28,00	19,00	10,00	10,00	14,00	14,00
58	4	3	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	3	5	35,00	25,00	16,00	10,00	9,00	13,00	17,00
59	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	37,00	30,00	19,00	9,00	9,00	15,00	15,00
60	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	38,00	29,00	19,00	10,00	9,00	14,00	15,00
61	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	38,00	27,00	20,00	9,00	9,00	13,00	14,00
62	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	37,00	29,00	19,00	9,00	9,00	14,00	15,00
63	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	5	35,00	27,00	17,00	10,00	9,00	13,00	14,00
64	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	38,00	28,00	19,00	9,00	10,00	14,00	14,00

Vista de datos Vista de variables

ENCUESTA.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Edición Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Librerías Ventanas Ayuda

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	DISN_JUEGO_MESA	APRENDIZAJE	Elem_diseño	Prnc_diseño	Cartas_espe	Memoria	Motivacion
64	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	38,00	28,00	19,00	9,00	10,00	14,00	14,00
65	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	32,00	24,00	16,00	8,00	8,00	12,00	12,00
66	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	40,00	30,00	20,00	10,00	10,00	15,00	15,00
67	4	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	35,00	27,00	18,00	9,00	9,00	13,00	14,00
68	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	37,00	27,00	17,00	10,00	10,00	14,00	13,00
69	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	35,00	29,00	19,00	10,00	10,00	15,00	14,00
70	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	37,00	28,00	19,00	9,00	9,00	14,00	14,00
71	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	37,00	29,00	18,00	9,00	10,00	15,00	14,00
72	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	37,00	29,00	19,00	9,00	9,00	15,00	14,00
73	4	3	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	3	5	34,00	24,00	16,00	9,00	9,00	12,00	12,00
74	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	40,00	30,00	20,00	10,00	10,00	15,00	15,00
75	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	37,00	26,00	18,00	9,00	10,00	12,00	14,00
76	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	35,00	29,00	20,00	9,00	10,00	15,00	14,00
77	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	37,00	28,00	18,00	9,00	10,00	13,00	15,00
78	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	38,00	28,00	19,00	10,00	9,00	15,00	13,00
79	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	37,00	26,00	18,00	10,00	9,00	13,00	13,00
80	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	37,00	27,00	18,00	9,00	10,00	14,00	13,00
81	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	37,00	29,00	19,00	8,00	10,00	15,00	14,00
82	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	32,00	24,00	16,00	8,00	8,00	12,00	12,00
83	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	35,00	26,00	19,00	10,00	10,00	12,00	14,00
84	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	35,00	26,00	18,00	9,00	9,00	13,00	13,00
85	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	38,00	28,00	19,00	10,00	9,00	14,00	14,00

Vista de datos Vista de variables

ENCUESTA.sav [Conjunto de datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos																					
Activo	Edición	Ver	Datos	Transformar	Análisis	Marketing directo	Gráficos	Utilidades	Ventana	Ayuda											
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	DISN_LUEGO_MESA	APRENDIZAJE	Elem_diseño	Princ_diseño	Cartas_espe	Memoria	Motivacion
142	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	39,00	27,00	20,00	10,00	9,00	13,00	14,00
143	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	38,00	28,00	19,00	10,00	9,00	14,00	14,00
144	5	4	5	5	5	6	4	5	4	5	4	5	4	5	38,00	27,00	19,00	10,00	9,00	13,00	14,00
145	5	5	5	5	5	6	4	4	4	5	5	5	4	5	38,00	28,00	20,00	10,00	8,00	14,00	14,00
146	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	39,00	30,00	19,00	10,00	10,00	15,00	15,00
147	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	38,00	27,00	19,00	10,00	10,00	12,00	15,00
148	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	36,00	27,00	19,00	9,00	8,00	13,00	14,00
149	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	40,00	30,00	20,00	10,00	10,00	15,00	15,00
150	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	39,00	28,00	19,00	10,00	10,00	14,00	14,00
151	5	4	5	5	5	6	4	4	4	5	4	5	5	5	37,00	28,00	19,00	10,00	8,00	13,00	15,00
152	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	39,00	24,00	20,00	9,00	10,00	12,00	12,00
153	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	40,00	30,00	20,00	10,00	10,00	15,00	15,00
154	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	37,00	28,00	18,00	10,00	9,00	14,00	14,00
155	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	38,00	26,00	19,00	10,00	9,00	12,00	14,00
156	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	40,00	30,00	20,00	10,00	10,00	15,00	15,00
157	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	39,00	27,00	20,00	10,00	9,00	12,00	15,00
158	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	38,00	28,00	20,00	10,00	8,00	13,00	15,00
159	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	40,00	30,00	20,00	10,00	10,00	15,00	15,00
160	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	38,00	27,00	20,00	10,00	8,00	12,00	15,00
161	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	39,00	28,00	20,00	9,00	10,00	13,00	15,00
162	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	40,00	29,00	20,00	10,00	10,00	15,00	14,00
163	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	39,00	29,00	20,00	10,00	9,00	15,00	14,00

ENCUESTA.sav [Conjunto de datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos																					
Archivo	Edición	Ver	Datos	Transformar	Análisis	Marketing directo	Gráficos	Utilidades	Ventana	Ayuda											
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	DISN_JUEGO_MESA	APRENDIZAJE	Elem_diseño	Princ_diseño	Cartas_espe	Memoria	Motivacion
121	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	40,00	30,00	20,00	10,00	10,00	15,00	15,00
122	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	39,00	27,00	20,00	10,00	9,00	12,00	15,00
123	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	37,00	26,00	19,00	10,00	8,00	12,00	14,00
124	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	40,00	30,00	20,00	10,00	10,00	15,00	15,00
125	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	5	31,00	24,00	15,00	8,00	8,00	12,00	12,00
126	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	39,00	26,00	20,00	9,00	10,00	13,00	13,00
127	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	35,00	29,00	19,00	8,00	8,00	15,00	14,00
128	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	35,00	30,00	18,00	8,00	9,00	15,00	15,00
129	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	32,00	24,00	16,00	8,00	8,00	12,00	12,00
130	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	5	36,00	28,00	19,00	8,00	9,00	14,00	14,00
131	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	37,00	25,00	19,00	8,00	10,00	13,00	12,00
132	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	39,00	27,00	19,00	10,00	10,00	14,00	13,00
133	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	40,00	30,00	20,00	10,00	10,00	15,00	15,00
134	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	37,00	27,00	18,00	9,00	10,00	14,00	13,00
135	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	40,00	30,00	20,00	10,00	10,00	15,00	15,00
136	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	37,00	29,00	19,00	9,00	9,00	14,00	15,00
137	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	36,00	27,00	17,00	10,00	9,00	13,00	14,00
138	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	40,00	29,00	20,00	10,00	10,00	15,00	14,00
139	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	38,00	27,00	20,00	10,00	8,00	13,00	14,00
140	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	40,00	30,00	20,00	10,00	10,00	15,00	15,00
141	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	40,00	30,00	20,00	10,00	10,00	15,00	15,00
142	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	39,00	27,00	20,00	10,00	9,00	13,00	14,00

ENCUESTA.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Edición Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	DSM_JUEGO_MESA	APRENDIZAJE	Elem_diseño	Princ_diseño	Cartas_espe	Memoria	Motivacion
184	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	40,00	30,00	25,00	10,00	10,00	15,00	15,00
185	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	38,00	26,00	20,00	10,00	8,00	12,00	14,00
186	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	39,00	25,00	20,00	10,00	9,00	12,00	13,00
187	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	39,00	27,00	25,00	10,00	9,00	12,00	15,00
188	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	38,00	30,00	19,00	9,00	10,00	15,00	15,00
189	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	38,00	30,00	19,00	10,00	9,00	15,00	15,00
190	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	5	39,00	27,00	19,00	10,00	9,00	14,00	13,00
191	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	38,00	27,00	19,00	10,00	9,00	12,00	15,00
192	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	39,00	26,00	19,00	10,00	10,00	13,00	13,00
193	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	40,00	30,00	20,00	10,00	10,00	15,00	15,00
194	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	38,00	27,00	19,00	10,00	9,00	12,00	15,00
195	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	40,00	30,00	20,00	10,00	10,00	15,00	15,00
196	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	39,00	27,00	20,00	10,00	9,00	13,00	14,00
197	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	39,00	26,00	20,00	10,00	9,00	12,00	14,00
198	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	40,00	30,00	20,00	10,00	10,00	15,00	15,00
199	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	39,00	27,00	20,00	10,00	9,00	12,00	15,00
200	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	40,00	30,00	20,00	10,00	10,00	15,00	15,00
201	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	39,00	27,00	20,00	10,00	9,00	12,00	15,00
202	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	37,00	25,00	19,00	10,00	9,00	12,00	13,00
203	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	38,00	28,00	19,00	10,00	9,00	13,00	15,00
204	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	38,00	25,00	20,00	10,00	8,00	13,00	12,00
205	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	40,00	29,00	20,00	10,00	10,00	15,00	14,00

Vista de datos Vista de variables

ENCUESTA.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Edición Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	DSM_JUEGO_MESA	APRENDIZAJE	Elem_diseño	Princ_diseño	Cartas_espe	Memoria	Motivacion
163	6	6	5	5	5	5	5	4	6	5	5	5	5	4	39,00	29,00	20,00	10,00	9,00	15,00	14,00
164	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	5	5	37,00	27,00	19,00	9,00	9,00	13,00	14,00
165	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	39,00	27,00	20,00	10,00	9,00	12,00	15,00
166	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	38,00	26,00	19,00	10,00	9,00	17,00	14,00
167	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	38,00	28,00	19,00	10,00	9,00	14,00	14,00
168	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	39,00	27,00	20,00	10,00	9,00	12,00	15,00
169	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	40,00	30,00	20,00	10,00	10,00	15,00	15,00
170	6	6	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	38,00	26,00	20,00	9,00	9,00	13,00	13,00
171	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	38,00	29,00	19,00	10,00	9,00	14,00	15,00
172	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	38,00	30,00	19,00	10,00	9,00	15,00	15,00
173	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	4	38,00	27,00	20,00	10,00	8,00	14,00	13,00
174	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	38,00	26,00	20,00	10,00	8,00	14,00	12,00
175	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	40,00	30,00	20,00	10,00	10,00	15,00	15,00
176	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	39,00	26,00	19,00	9,00	10,00	13,00	13,00
177	6	6	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	39,00	26,00	20,00	10,00	9,00	12,00	14,00
178	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	40,00	30,00	20,00	10,00	10,00	15,00	15,00
179	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	40,00	28,00	20,00	10,00	10,00	13,00	15,00
180	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	37,00	26,00	18,00	10,00	9,00	13,00	13,00
181	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	40,00	30,00	20,00	10,00	10,00	15,00	15,00
182	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	37,00	27,00	20,00	9,00	8,00	12,00	15,00
183	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	40,00	29,00	20,00	10,00	10,00	14,00	15,00
184	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	40,00	30,00	20,00	10,00	10,00	15,00	15,00

Vista de datos Vista de variables

ENCUESTA-.sav [Conjunto de datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Edición Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	DSN_JUEGO_MESA	APRENDIZAJE	Elem_desci n	Princ_diseño	Cartas_espe	Memoria	Motivación
91	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	40,00	30,00	20,00	10,00	10,00	15,00	15,00
92	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	38,00	27,00	20,00	10,00	8,00	14,00	13,00
93	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	37,00	28,00	19,00	9,00	9,00	14,00	14,00
94	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	32,00	24,00	16,00	8,00	8,00	12,00	12,00
95	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	38,00	28,00	19,00	10,00	9,00	14,00	14,00
96	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	37,00	27,00	18,00	9,00	10,00	13,00	14,00
97	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	39,00	27,00	19,00	10,00	10,00	13,00	14,00
98	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	37,00	28,00	19,00	9,00	9,00	14,00	14,00
99	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	38,00	28,00	19,00	9,00	10,00	13,00	15,00
100	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	37,00	28,00	19,00	10,00	8,00	14,00	14,00
101	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	5	37,00	27,00	19,00	10,00	8,00	13,00	14,00
102	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	36,00	26,00	18,00	10,00	8,00	12,00	14,00
103	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	39,00	26,00	20,00	10,00	9,00	12,00	14,00
104	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	38,00	28,00	19,00	10,00	9,00	13,00	15,00
105	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	40,00	30,00	20,00	10,00	10,00	15,00	15,00
106	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	40,00	27,00	20,00	10,00	10,00	13,00	14,00
107	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	40,00	30,00	20,00	10,00	10,00	15,00	15,00
108	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	37,00	24,00	19,00	10,00	8,00	12,00	12,00
109	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	40,00	30,00	20,00	10,00	10,00	15,00	15,00
110	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	40,00	30,00	20,00	10,00	10,00	15,00	15,00
111	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	32,00	24,00	16,00	8,00	8,00	12,00	12,00
112	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5	38,00	27,00	19,00	10,00	9,00	13,00	14,00

Vista de datos Vista de variables

ENCUESTA-.sav [Conjunto de datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Edición Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	DSN_JUEGO_MESA	APRENDIZAJE	Elem_desci n	Princ_diseño	Cartas_espe	Memoria	Motivación
226	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	38,00	27,00	20,00	9,00	9,00	13,00	14,00
227	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	38,00	27,00	19,00	9,00	10,00	14,00	13,00
228	5	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	36,00	27,00	19,00	9,00	8,00	14,00	13,00
229	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	39,00	25,00	20,00	9,00	10,00	13,00	12,00
230	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	35,00	27,00	17,00	8,00	10,00	12,00	15,00
231	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	32,00	24,00	16,00	8,00	8,00	12,00	12,00
232	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	40,00	29,00	20,00	10,00	10,00	15,00	14,00
233	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	38,00	27,00	19,00	9,00	10,00	13,00	14,00
234	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	37,00	28,00	19,00	10,00	8,00	14,00	14,00
235	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	37,00	28,00	19,00	9,00	9,00	14,00	14,00
236	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	32,00	24,00	16,00	8,00	8,00	12,00	12,00
237	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	36,00	28,00	19,00	8,00	9,00	14,00	14,00
238	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	5	39,00	25,00	20,00	10,00	9,00	12,00	14,00
239	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	38,00	26,00	19,00	10,00	9,00	13,00	13,00
240	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	40,00	30,00	20,00	10,00	10,00	15,00	15,00
241	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	40,00	30,00	20,00	10,00	10,00	15,00	15,00
242	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	38,00	30,00	19,00	10,00	9,00	15,00	15,00
243	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	39,00	28,00	20,00	10,00	9,00	14,00	14,00
244	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	37,00	27,00	19,00	8,00	10,00	13,00	14,00
245	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	38,00	25,00	18,00	10,00	10,00	12,00	13,00
246	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	35,00	30,00	18,00	9,00	8,00	15,00	15,00
247	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	31,00	23,00	15,00	8,00	8,00	12,00	11,00

Vista de datos Vista de variables

ENCUESTA-sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Edición Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	DISÑ_JUEGO_MESA	APRENDIZAJE	Elem_diseño	Princ_diseño	Cartas_espe	Memoria	Motivacion
247	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	31,00	23,00	15,00	8,00	8,00	12,00	11,00
248	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	40,00	30,00	20,00	10,00	10,00	15,00	15,00
249	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	5	39,00	26,00	20,00	10,00	9,00	12,00	14,00
250	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	40,00	30,00	20,00	10,00	10,00	15,00	15,00
251	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	37,00	28,00	17,00	10,00	10,00	13,00	15,00
252	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	37,00	28,00	18,00	9,00	10,00	14,00	14,00
253	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	40,00	30,00	20,00	10,00	10,00	15,00	15,00
254	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	37,00	28,00	10,00	9,00	10,00	14,00	14,00
255	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	38,00	29,00	18,00	10,00	10,00	14,00	15,00
256	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	40,00	30,00	20,00	10,00	10,00	15,00	15,00
257	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	40,00	30,00	20,00	10,00	10,00	15,00	15,00
258	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	39,00	29,00	19,00	10,00	10,00	14,00	15,00
259	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	37,00	28,00	19,00	8,00	10,00	14,00	14,00
260	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	38,00	28,00	19,00	9,00	10,00	13,00	15,00
261	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	37,00	28,00	19,00	8,00	10,00	14,00	14,00
262	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	36,00	29,00	18,00	9,00	9,00	15,00	14,00
263	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	40,00	30,00	20,00	10,00	10,00	15,00	15,00
264	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	40,00	30,00	20,00	10,00	10,00	15,00	15,00
265	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	38,00	29,00	19,00	10,00	9,00	14,00	15,00
266	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	32,00	24,00	16,00	8,00	8,00	12,00	12,00
267	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	38,00	27,00	19,00	10,00	9,00	14,00	13,00
268	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	37,00	28,00	19,00	9,00	9,00	13,00	15,00

Vista de datos Vista de variables

ENCUESTA-sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Edición Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	DISÑ_JUEGO_MESA	APRENDIZAJE	Elem_diseño	Princ_diseño	Cartas_espe	Memoria	Motivacion	
253	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	40,00	30,00	20,00	10,00	10,00	15,00	15,00	
254	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	37,00	28,00	18,00	9,00	10,00	14,00	14,00	
255	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	38,00	29,00	18,00	10,00	10,00	14,00	15,00	
256	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	40,00	30,00	20,00	10,00	10,00	15,00	15,00	
257	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	40,00	30,00	20,00	10,00	10,00	15,00	15,00	
258	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	39,00	29,00	19,00	10,00	10,00	14,00	15,00	
259	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	37,00	28,00	19,00	8,00	10,00	14,00	14,00	
260	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	38,00	28,00	19,00	9,00	10,00	13,00	15,00	
261	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	37,00	28,00	19,00	8,00	10,00	14,00	14,00	
262	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	36,00	29,00	18,00	9,00	9,00	15,00	14,00	
263	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	40,00	30,00	20,00	10,00	10,00	15,00	15,00	
264	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	40,00	30,00	20,00	10,00	10,00	15,00	15,00	
265	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	38,00	29,00	19,00	10,00	9,00	14,00	15,00	
266	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	32,00	24,00	16,00	8,00	8,00	12,00	12,00	
267	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	38,00	27,00	19,00	10,00	9,00	14,00	13,00	
268	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	37,00	28,00	19,00	9,00	9,00	13,00	15,00	
269	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	40,00	30,00	20,00	10,00	10,00	15,00	15,00	
270	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	39,00	28,00	19,00	10,00	10,00	14,00	14,00	
271	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	38,00	28,00	19,00	10,00	9,00	14,00	14,00	
272	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	37,00	27,00	18,00	9,00	10,00	13,00	14,00	
273																						
274																						

Vista de datos Vista de variables

ANEXO 07

BRIEF DEL PROYECTO

1. Título del proyecto Apukllay

2. Información del proyecto

El proyecto se basa en el desarrollo de un juego de mesa sobre una etapa del periodo inca peruano, mencionando los temas de la historia que corresponden según las rutas de aprendizaje que establece el estado. El juego está enfocado en niños de IV ciclo de primaria que abarca el 3^{ro} y 4^{to} año de primaria.

Este juego cuenta con: un tablero de mesa, cartas de memoria, cartas de preguntas y respuestas, cartas de obstáculos, manual de instrucciones, fichas y dados. El contenido que mantiene el juego es netamente peruano.

3. Información del mercado

Un informe del diario Gestión menciona que para el año 2017 se estimaba un crecimiento del 35% en la venta de juegos de mesa a nivel de Latinoamérica somos el cuarto mercado nivel más grande.

En el Perú actualmente contamos con un aproximado de 8 tiendas que venden juegos de mesa, entre otro, esto solo es el Lima. También existen ludotecas y se organizan eventos públicos para que las personas puedan experimentar el juego real con los productos. Es decir, el mercado de los juegos de mesa es un mercado que se ha visto en un nivel de crecimiento elevado desde el 2015, y sigue creciendo por las aportaciones que da este tipo de juego.

4. Objetivos

- ✓ Reforzar el conocimiento sobre la etapa inca peruana
- ✓ Mostrar una opción más para el aprendizaje
- ✓ Fomentar el juego como método de aprendizaje libre
- ✓ Fermentar la integración y el trabajo en equipo

5. Público objetivo Edad:

7-10 años

Sexo: Ambos

Escolares que están cursando el IV ciclo de primaria, en adelante, esta clasificación se hace según la información que manejan. Son niños que están dispuestos a interrelacionarse, a participar y probar que tanto saben.

6. Medios de comunicación

Por el momento por tratarse de un proyecto sin fines de lucro, no se utilizarán medios de comunicación para promocionar el producto.

7. Formato y tamaño

Manejaremos 4 tipos de formatos y tamaños

✓ Tarjetas

Folcolte 7 cm x 10.5cm

✓ Tablero

Cartón maqueta de 17x17 – 5 cuerpo

Forrado con Vinil

✓ Caja

Cartón maqueta forrado con vinil perlado

18 x 18 cm altura de 3.5 cm

✓ Instrucciones

Lámina de vinil de 17x17 cm.

8. Presupuesto

	Detalle	Costo (S/)
1	Movilidad	S/ 50
2	Cartón Paja	S/ 30
3	Impresión Vinil	S/ 30
4	Impresión en Adhesivo	s/ 15
5	Cartón Americano	S/ 8
6	Impresiones en couche	S/ 40
7	Impresiones y anillados	S/ 40
8	Otros	S/ 30
Total		S/ 243



INFORMACIÓN DEL PROYECTO

El proyecto se basa en el desarrollo de un juego de mesa sobre una etapa del periodo inca peruano, mencionando los temas de la historia que corresponden según las rutas de aprendizaje que establece el estado. El juego está enfocado en niños de IV ciclo de primaria que abarca el 3ro y 4to año de primaria.

Este juego cuenta con: un tablero de mesa, cartas de memoria, cartas de preguntas y respuestas, cartas de obstáculos, manual de instrucciones, fichas y dados.

El contenido que mantiene el juego es netamente peruano.

SITUACIÓN DEL PRODUCTO

PRODUCTO:

Juego de mesa / entretenimiento

MARCA:

Apukllay, es una palabra compuesta que en si significaría A jugar, el "a" es una consonante como tal "Pukllay" en español significaría a jugar, según lo indica el diccionario en línea de la organización KATAKI.

El nombre nació del deseo de buscar como una expresión, en vez de decir !A empezar!, ¡Comencemos!, etc. decimos ¡Apukllay! que sería a jugar, lo cual será la acción que realicen los niños.



COMPOSICIÓN:

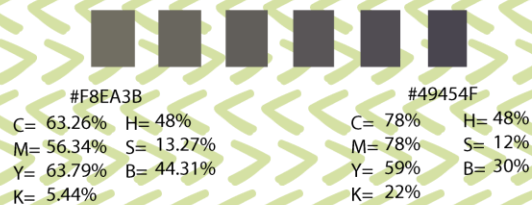
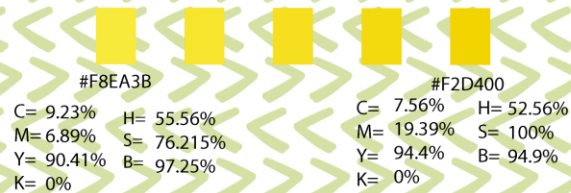
Se analizaron los elementos que puedan representar la etapa inca, sin necesidad de usar a un inca como imagen, por ello tomamos de referencia al Sol, su Dios Inti, y en la tipografía la textura de piedra, ya que fue un recurso elemental en esa etapa.



GAMA CROMÁTICA:

PARA EL LOGO:

En degradado



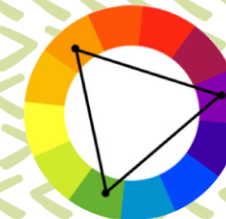
PARA EL JUEGO:



TIPOGRAFÍA:

A B C D E F G H I J K L M N
Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n ñ o
p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Hug Me Tight



DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO:

El juego esta compuesto por:

-1 caja
25x25



-Instrucciones
viene pegado
en la caja
17x17



-3 juegos de cartas
7x10.5



PÚBLICO OBJETIVO

Enfocado principalmente a escolares que están cursando el IV ciclo de primaria, en adelante, esta clasificación se hace según la información que manejan.

EDAD: 7-11 años

OCUPACIÓN: Escolares

N.S.E: C

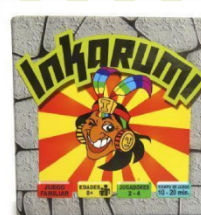
SEXO: Femenino y masculino

PRODUCTOS SIMILARES

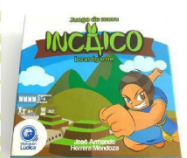
El mercado de los juegos de mesa en el Perú ha ido en incrementos y el impulso por crear juegos educativos con temática de nuestra sociedad ha sido muy llamativo y con una buena acogida al público



**Laberinto formado por cartas .
Tienes que asumir el papel de un
Tiki, y tendrás moverte por el
tablero sorteando trampas y
desafíos.**



**Se juega con 6 dados, de acuerdo al
número obtenido se procederá a
marcar las piedras. El primer
jugador que marque todo ganará**



**De estrategia, simple y entretenido
que revaloriza parte de nuestra
cultura peruana y se aprenden
palabras en quechua de manera
lúdica.**

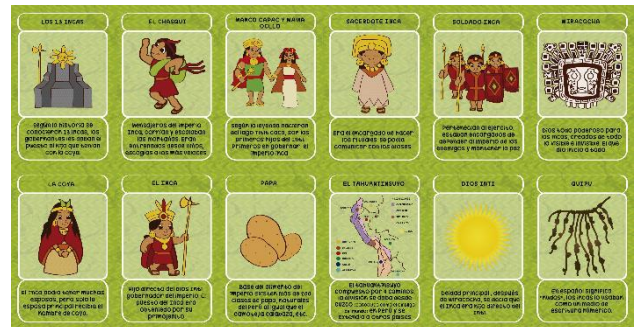
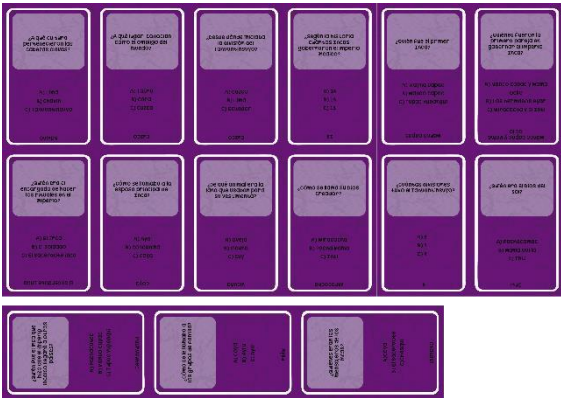


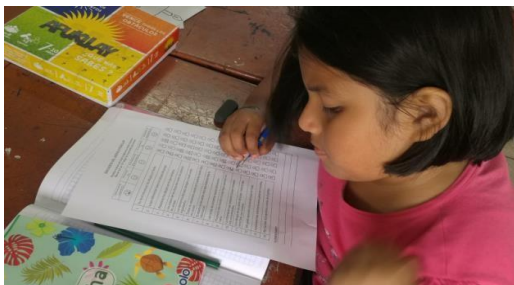
**El juego de los encuentros
creativos, cea cuento, rimas, busca
palabras en el diccionario para
poder avanzar hacia el final.**

Imágenes recuperadas de <http://www.juegosperuanos.pe/inkarumi-juego-de-mesa-peruano/>

ANEXO 08

Diseños







ANEXO 10


Rutas de aprendizaje MINEDU

	Relacionados con la cívica	Relacionados con la historia	Relacionados con la geografía	Relacionados con la economía y finanzas
IV ciclo	<ul style="list-style-type: none"> • Normas de convivencia de la escuela. • Derecho a la educación, a la salud, a la alimentación, al deporte y a la recreación. • Derechos de las personas con discapacidad. • Deberes y responsabilidades en la localidad. • Conflictos y agresiones en la escuela. • Origen de los símbolos patrios. • Tradiciones culturales más importantes en el Perú. • Los espacios públicos de la localidad. • Autoridades e instituciones del distrito y de la región. • Formas de participación en la escuela. 	<ul style="list-style-type: none"> • De las primeras bandas a las primeras aldeas (proceso de sedentarización); de la caza y recolección a la domesticación de plantas y animales en los Andes. • Principales sociedades prehispánicas: ambiente, actividades económicas, principales logros culturales. • Mitos y leyendas de la región. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elementos naturales como cordillera, desierto, meseta, río principal; elementos sociales como aldea, comunidad, centro poblado, ciudad, campo, autopistas. • Actividades económicas como el comercio en el centro poblado o ciudad y las productivas/extractivas, que se realizan en el mar, río o lagos, o en las áreas rurales. • Grandes ambientes peruanos: mar, bosque, desierto, Andes. • El paisaje como expresión del espacio geográfico. • Personas como constructores de su espacio local. • Gestión de basura y residuos en la escuela. • Contaminación del suelo. • Contaminación acústica. • Peligros naturales como inundaciones, huracanes, friaje. • Las etapas del sísmico. • Organización escolar y en el hogar frente a la ocurrencia de peligros. • Elementos y características de los planos y mapas. • Noción de escala. 	<ul style="list-style-type: none"> • Las necesidades y deseos. • Los bienes y servicios. • Los recursos. • La noción de dinero. • El trabajo. • El ahorro. • Compradores y vendedores. • La retribución. • La escasez. • La publicidad.

Actividades	sem1	sem2	sem3	sem4	sem5	sem6	sem7	sem8	sem9	sem10	sem11	sem12	sem13	sem14	sem15	sem16
	3 sep.	10 sep.	17 sep.	24 sep.	1 oct.	8 oct.	15 oct.	22 oct.	29 oct.	5 nov.	12 nov.	19 nov.	26 dic.	3 dic.	10 dic.	17 dic.
	9 sep.	16 sep.	23 sep.	30 sep.	7 oct.	14 oct.	21 oct.	28 oct.	4 nov.	11 nov.	18 nov.	25 nov.	2 nov.	9 dic.	16 dic.	23 dic.
1.Reunión de Coordinación																
2. Presentación del Esquema de proyecto de investigación																
3. Asignación de los temas de investigación																
4.Pautas para la búsqueda de información																
5.Planteamiento del problema y fundamentación teórica																
6. Justificación, hipótesis y objetivos de la investigación																
7. Diseño, tipo y nivel de investigación																
8. Variables, operacionalización																

9. Presenta el diseño Metodológico																
10. JORNADA DE INVESTIGACIÓN N.º 1 Presentación del primer avance																
11. Población y muestra																
12. Técnicas e instrumentos de obtención de datos, métodos de análisis y aspectos administrativos. Designación del jurado: un metodólogo y dos especialistas																
13. Presenta el Proyecto de investigación para su revisión y aprobación																
14. Presenta el Proyecto de investigación con observaciones levantadas																
115. JORNADA DE INVESTIGACIÓN N.º 2: Sustentación del Proyecto de investigación																

ANEXO 11

 UCV UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS	Código : F06-PP-PR-02.02 Versión : 09 Fecha : 23-03-2018 Página : 1 de 41
--	--	--

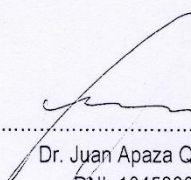
Yo, *Juan Apaza Quispe*, docente de la Facultad Ciencias de la Comunicación y Escuela Profesional de Arte & Diseño Gráfico Empresarial de la Universidad César Vallejo Campus Los Olivos, revisor de la tesis titulada

"DISEÑO GRÁFICO DE UN JUEGO DE MESA Y EL APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 3RO Y 4TO DE PRIMARIA EN TRES COLEGIOS DE LOS OLIVOS LIMA- 2018"

Del estudiante DOMINGUEZ CHARA, JENIFER MAYTE constato que la investigación tiene un índice de similitud de *15*...% verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin.

El/la suscrito (a) analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

Los Olivos, 29 de noviembre de 2018


.....
Dr. Juan Apaza Quispe
DNI: 10453803

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Responsable de SGC	Aprobó	Vicerrectorado de Investigación
---------	----------------------------	--------	--------------------	--------	---------------------------------

ANEXO 12

https://ev.turnitin.com/app/carta/es/?o=1049001766&lang=es&s=&student_user=1&u=1082191139

feedback studio

Jenifer Dominguez

Diseño gráfico de un juego de mesa y el aprendizaje en niños de 3ro y 4to de primaria en tres colegio de los Olivos, Lima 2018



 UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE ARTE Y DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL

Diseño gráfico de un juego de mesa y el aprendizaje en niños de 3^{er} y 4^{to} de primaria en tres colegios de los Olivos.
Lima 2018

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
Licenciada en Arte y Diseño Gráfico Empresarial

AUTOR:

Jenifer Mayte Dominguez Chara

ASESOR:



Resumen de coincidencias

15 %

<		>	
1	Entregado a Universida...	9 %	>
2	repositorio.ucv.edu.pe	2 %	>
3	repositorio.unsa.edu.pe	1 %	>
4	repositorio.uncp.edu.pe	1 %	>
5	Entregado a Universida...	<1 %	>
6	www.tesis.luz.edu.pe	<1 %	>
7	repositorio.unsa.edu.pe	<1 %	>

Página: 1 de 92

Número de palabras: 15928

Text-only Report

High Resolution

Activado



ANEXO 13



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación (CRAI)
"César Acuña Peralta"

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DE LAS TESIS

1. DATOS PERSONALES

Apellidos y Nombres: Dominguez Chara, Jenifer Mayte
D.N.I. : 72773563
Domicilio : Jr. Virú 341 - Rimac
Móvil : 989828474
E-mail : jenifermayte13@gmail.com

2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS

Modalidad:

Tesis de Pregrado

Facultad : Ciencias de la Comunicación
Escuela : Arte y diseño gráfico Empresarial
Carrera : Arte y diseño gráfico Empresarial
Título : Licenciada en Arte y Diseño Gráfico Empresarial

Tesis de Post Grado

Maestría

Doctorado

Grado :

Mención :

3. DATOS DE LA TESIS

Autor (es) Apellidos y Nombres:
Dominguez Chara Jenifer Mayte

Título de la tesis:

Diseño gráfico de un juego de mesa y el aprendizaje en niños de 3ro y
4to de primaria en tres colegios de Los Olivos – Lima 2018

Año de publicación : 2018

4. AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE LA TESIS EN VERSIÓN ELECTRÓNICA:

A través del presente documento,

Si autorizo a publicar en texto completo mi tesis.



No autorizo a publicar en texto completo mi tesis.



Firma :

Fecha: 06 / 12 /2018

ANEXO 14



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CONSTE POR EL PRESENTE EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN DE

La escuela de arte y diseño grafico empresarial

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

Jenifer Mayte Dominguez Chara

INFORME TÍTULADO:

Diseño gráfico de un juego de mesa y el aprendizaje en niños de 3^{ro} y 4^{to} de primaria en tres colegios de los Olivos, Lima 2018

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

Licenciada en Arte y Diseño Gráfico Empresarial

SUSTENTADO EN FECHA: 06/12/18

NOTA O MENCIÓN: _____



FIRMA DEL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN