



**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL**  
**Escuela de Diseño y Comunicación Visual**

ELABORACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO PARA NIÑOS DE  
9 A 11 AÑOS QUE PERMITA CONOCER LAS PROPIEDADES  
DE MEDICINAS ALTERNATIVAS NATURALES.

**PROYECTO INTEGRADOR**

Previo la obtención del Título de:  
**LICENCIADA EN DISEÑO GRÁFICO**

Presentado por:  
**Emily Cristina Escobar Ochoa**  
**María Gissella Tenelema Quishpe**

GUAYAQUIL - ECUADOR

Año: 2018

## DEDICATORIA

Yo, Emily Escobar Ochoa agradezco:

A Dios por darme la fortaleza y paciencia para seguir en cada proyecto. A mi familia por apoyarme y comprenderme todos estos años de carrera universitaria, en especial a mis padres por ser incondicionales en cada etapa de mi vida.

Yo, María Gissella Tenelema agradezco:

A mis padres y hermanos, por su amor y apoyo incondicional en todos mis años de vida. A mis mejores amigos Alex, María José y Luisa, por siempre creer en mí.

A mis compañeros de tweening, Diego, Josue y Melany, futuros colegas, por su incondicional ayuda. A la master Iria Cabrera por su voto de confianza, en Ionis club fx. A mis compañeros de club Andrea y Carlos por apoyarme en el último año.

Por último, Kevin Punin, por ser mi pilar de soporte por determinado tiempo después de mi accidente.

## **AGRADECIMIENTOS**

Agradecemos a la tecnóloga en naturopatía Alexandra Ramírez Delgado por guiarnos a lo largo de nuestra de tesis con información sobre la medicina natural.

También a los profesores y alumnos de la escuela mixta particular No.3 “Comienzos” ubicada en el cantón La Libertad, Santa Elena, por permitirnos las validar nuestro juego y ofrecernos sus recomendaciones.

A nuestra tutora, Master Mónica Robles Granda, por su asesoría en todo momento durante nuestro proyecto.

## DECLARACIÓN EXPRESA

"Los derechos de titularidad y explotación, nos corresponde conforme al reglamento de propiedad intelectual de la institución; Emily Cristina Escobar Ochoa, María Gissella Tenelema Quishpe consentimiento para que la ESPOL realice la comunicación pública de la obra por cualquier medio con el fin de promover la consulta, difusión y uso público de la producción intelectual."

Escobar Ochoa  
Emily Cristina

Tenelema Quishpe  
María Gissella

# EVALUADORES

---

**Máster Carlos Eduardo  
González Lema**

PROFESOR DE LA MATERIA

---

**Máster Mónica Beatriz  
Robles Granda**

PROFESOR TUTOR

## RESUMEN

El presente proyecto tiene como finalidad, presentar las ventajas de la medicina alternativa complementaria en la ciudadanía, en especial los niños. Actualmente en las planificaciones de las instituciones educativas no está el estudio sobre los beneficios de las plantas. Los niños no cuentan con información de fácil comprensión sobre la medicina naturista.

Para resolver este problema se decidió elaborar un juego didáctico para impartir conocimiento y guía a niños entre 9 a 11 años acerca de la medicina naturista como una alternativa de tratamiento efectiva y económica para el cuidado de la salud y prevención de enfermedades.

Para crear este juego didáctico se realizó una ardua investigación durante cuatro meses a los niños de la escuela mixta particular No. 3 "Comienzos" ubicada en La Libertad, Santa Elena. Con el objetivo de saber si los alumnos conocían sobre los beneficios de la medicina naturista o medicina alternativa. De igual manera, se trabajó con la Tecnóloga en naturopatía Alexandra Ramírez Delgado.

Como resultado, obtuvimos YURA, un juego de trivia con el cual los niños podrán conocer los beneficios de las diferentes plantas, de una manera dinámica y entretenida. El juego ofrece un aprendizaje entre amigos, y motiva la exploración sobre la medicina ancestral. Los padres y hermanos se podrán divertir y aprender a la vez con este juego.

**Palabras Clave:** Naturopatía, medicina alternativa, ancestral, beneficios, conocimiento.

## ***ABSTRACT***

This project aims to present the benefits of complementary alternative medicine among citizens, especially children. Currently in the planning of educational institutions there is no study on the benefits of plants. Children do not have easy-to-understand information about naturist medicine.

To solve this problem, it was decided to develop a didactic game to impart knowledge and guidance to children between 9 and 11 years old about naturist medicine as an alternative for an effective and economical treatment for health care and disease prevention.

To create this didactic game, an arduous investigation was made during four months to the children of the private school No. 3 "Comienzos" located in La Libertad, Santa Elena. In order to know if the students knew about the benefits of naturist medicine or alternative medicine. Similarly, we worked with technology in naturopathy Alexandra Delgado Ramirez.

As a result, we obtained YURA, a trivia game with which children can learn the benefits of different plants in a dynamic and entertaining way. The game offers learning among friends, and motivates the exploration of ancestral medicine. Parents and siblings can have fun and learn at the same time with this game.

**Keywords:** Naturopathy, alternative medicine, ancestral, benefits, knowledge.



2.1	Investigación a niños .....	16
2.2	Características de la encuesta.....	16
2.3	Encuesta .....	17
2.4	Análisis de los datos de las encuestas .....	17
2.5	Herramienta etnográfica .....	22
2.6	Problemática .....	24
2.7	Solución.....	25
2.8	Validación y feedback.....	25
2.9	Hallazgos y mejoras .....	26
2.10	Principios de diseño .....	27
<b>CAPÍTULO 3</b> .....		<b>28</b>
3.	<b>RESULTADOS Y ANÁLISIS</b> .....	<b>28</b>
3.1	Primeros bocetos.....	28
3.2	Colores a usar .....	31
3.3	Prototipo de baja resolución .....	32
3.4	Prototipo de alta resolución .....	34
3.5	Fase de implementación.....	35
3.6	Reproducción y costos .....	37
3.7	Validación y análisis .....	37
<b>CAPÍTULO 4</b> .....		<b>39</b>
4.	<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b> .....	<b>39</b>
4.1	Conclusiones .....	39
4.2	Recomendaciones.....	40
<b>BIBLIOGRAFIA</b> .....		<b>42</b>

<b>ANEXOS</b> .....	43
Anexo A: Encuesta para proyecto integrador.....	44
Anexo B: Carta de petición para la escuela Comienzos.....	46
Anexo C: Certificado de haber realizado una encuesta a alumnos.....	47
Anexo D: Certificado de validación de proyecto en la escuela.....	48
Anexo E: Certificado de última visita a la escuela comienzos.....	49

## **ABREVIATURAS**

ESPOL	Escuela Superior Politécnica del Litoral
INEC	Instituto Nacional de Estadísticas y Censo
OMS	Organización Mundial de la Salud
OPS	Organización Panamericana de la Salud
UNICEF	United Nations International Children's Emergency Fund
TNLGA	Tecnóloga

## ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 1.1 CARACTERÍSTICAS DE UN JUEGO.....	13
FIGURA 2.1 RESULTADO DE ENCUESTA, SEXO DE LAS PERSONAS.....	18
FIGURA 2.2 RESULTADO DE ENCUESTA, EDAD DE LAS PERSONAS.....	18
FIGURA 2.3 RESULTADO DE ENCUESTA SOBRE QUÉ TAN SEGUIDO SE SUELE ENFERMAR. ....	19
FIGURA 2.4 RESULTADO SOBRE CUANTAS VECES SUELE VISITAR AL MÉDICO. ....	19
FIGURA 2.5 RESULTADO SOBRE QUE SUELEN HACER CUANDO SE LASTIMAN.....	20
FIGURA 2.6 RESULTADO SOBRE CADA CUÁNTO SU FAMILIA VISITA AL MÉDICO. ....	20
FIGURA 2.7 RESULTADO SOBRE QUÉ TAN A MENUDO SE ENFERMA ALGÚN INTEGRANTE DE SU FAMILIA. ....	21
FIGURA 2.8 RESULTADO PARA SABER SI ALGUNA VEZ HA TOMADO UNA INFUSIÓN.....	21
FIGURA 2.9 RESULTADO PARA SABER QUÉ MEDICAMENTO SUELEN CONSUMIR A MENUDO. ..	22
FIGURA 2.10 MOODBOARD DE NIÑOS.....	23
FIGURA 2.11 MOODBOARD DE PACKAGINGS RECOLECTADOS DE INTERNET.....	23
FIGURA 2.12 MOODBOARD DE TIPOS DE ILUSTRACIONES PARA LAS PLANTAS RECOLECTADAS DE INTERNET. ....	24
FIGURA 2.13 RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN CON LOS NIÑOS DE LA ESCUELA MIXTA PARTICULAR N.3 “COMIENZOS”. ....	26
FIGURA 3.1 PRIMEROS BOCETOS REALIZADOS A LÁPIZ O PLUMA SOBRE UNA HOJA BOND. .	288
FIGURA 3.2 BOCETOS FINALES MARCADOS CON TINTA NEGRA Y ESCANEADOS.....	29
FIGURA 3.3 PRIMEROS BOCETOS DE LAS PIEZAS Y CAJA DE FICHAS.....	29
FIGURA 3.4 PRIMEROS BOCETOS DE PLANTAS REALIZADOS A LÁPIZ Y MARCADOS CON PLUMA SOBRE UNA HOJA BOND. ....	29
FIGURA 3.5 PLANTAS HECHAS EN ACUARELA, MARCADAS CON TINTA NEGRA Y ESCANEADAS PARA COLOCAR EN TARJETAS “RECONOCER”.....	30
FIGURA 3.6 PRIMER BOCETO DE UNO DE LOS PERSONAJES DE YURA.....	30
FIGURA 3.7 BOCETOS FINALES DE LOS PERSONAJES PRINCIPALES DE YURA.....	30
FIGURA 3.8 LOGO DEFINITIVO DE YURA, JUEGO SOBRE MEDICINA NATURAL O ALTERNATIVA. .....	31
FIGURA 3.9 PALETA DE COLORES PARA LA MARCA YURA.....	31

FIGURA 3.10 PROTOTIPO DE TARJETAS Y DADO QUE SE REALIZARON PARA VALIDAR CON NIÑOS DE LA ESCUELA MIXTA PARTICULAR N.3 “COMIENZOS” .	32
FIGURA 3.11 PROTOTIPO DE TARJETAS QUE SE REALIZARON PARA VALIDAR CON NIÑOS DE LA ESCUELA MIXTA PARTICULAR N.3 “COMIENZOS”	32
FIGURA 3.12 VALIDACIÓN DE PROTOTIPO CON NIÑOS DE LA ESCUELA MIXTA PARTICULAR N.3 “COMIENZOS”	33
FIGURA 3.13 VALIDACIÓN DE PROTOTIPO CON NIÑOS DE LA ESCUELA MIXTA PARTICULAR N.3 “COMIENZOS”	33
FIGURA 3.14 PACKAGING CON TODOS LOS ELEMENTOS INTERNOS DEL JUEGO.	34
FIGURA 3.15 TARJETA DE SALUD (IZQUIERDA), TARJETA DE RECONOCER (SUPERIOR DERECHA), TARJETA DE PLANTAS (INFERIOR DERECHA).	34
FIGURA 3.16 PALETA DE COLORES A USAR EN LAS TARJETAS SALUD, RECONOCER Y PLANTAS DEL JUEGO YURA.	35
FIGURA 3.17 VALIDACIÓN DE PROTOTIPO FINAL CON NIÑOS ENTRE 9 A 11 AÑOS.	36
FIGURA 3.18 REPRODUCCIÓN POR COSTOS.	37

# CAPÍTULO 1

## 1. INTRODUCCIÓN

### 1.1 Descripción del problema

Algunas personas suelen auto medicarse de manera constante y la población ecuatoriana no ha sido la excepción, como lo revelan los datos del Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC) que en gastos médicos las familias ecuatorianas, de acuerdo al último censo, destinan aproximadamente 179 millones de dólares, para cuidado de la salud y prevención de enfermedades.

Como se aprecia en las estadísticas el mayor rubro corresponde a productos farmacéuticos, que se justificaría parcialmente por la existencia de múltiples opciones existentes en el mercado, esto conlleva a la invisibilización de alternativas naturistas que actúan en la prevención y cura de enfermedades.

Con este antecedente y con el fin de revertir la tendencia del uso permanente de medicina alopática y reducir el gasto de las familias ecuatorianas, el trabajo se propone dar a conocer la importancia de la medicina ancestral, de las propiedades curativas de las plantas y frutos existentes en nuestra flora ecuatoriana, contribuyendo de esta manera a mejorar las posibilidades de calidad de vida de las personas que no pueden acceder a la medicina convencional, debido a su alto costo.

### 1.2 Justificación del problema

Esta investigación permite apreciar que la población Ecuatoriana tiene un alto índice de vida, pero bajo el padecimiento constante de enfermedades riesgosas. Al no tener el organismo preparado para la medicina convencional, ocasionando daños en otros órganos diferentemente del órgano o enfermedad que está siendo tratada.

A través de encuestas y entrevistas realizadas a un grupo de estudiantes de escuela, se puede evidenciar el poco conocimiento sobre la medicina natural alternativa. Las entrevistas a los directivos de ella, ayudan a corroborar esta falta de información, pues actualmente en las planificaciones de las escuelas no está el estudio sobre los beneficios de las plantas. Los niños no cuentan con información de fácil comprensión sobre la medicina naturista.

Debido a ello, los niños al crecer no tendrán una alternativa viable para su salud y dependerán de fármacos.

De los niños entrevistados se puede valorar que los más sanos son los que en su casa no dependen al 100% de los fármacos cuando se trata de curar y prevenir enfermedades leves como gripe.

Por esto, se presenta a la medicina naturista como una alternativa eficiente para ayudar a aliviar enfermedades protegiendo órganos y sistemas, de manera opuesta a los farmacéuticos, que la mayoría del tiempo conlleva daños colaterales para el funcionamiento correcto del cuerpo humano.

### **1.3 Objetivos**

#### **1.3.1 Objetivo General**

Elaborar un juego didáctico para impartir conocimiento y guía a niños entre 9 y 11 años acerca de la medicina naturista, como una alternativa de tratamiento efectiva y económica para el cuidado de la salud y prevención de enfermedades.

#### **1.3.2 Objetivos Específicos**

- Conocer las formas de medicina que aplican los padres de familia en el cantón La Libertad, Santa Elena, para entender mejor a nuestro público objetivo.
- Establecer las plantas que se pueden usar con mayor frecuencia en los niños de 9 a 11 años, para prevenir y curar enfermedades como: problemas virales, infecciones intestinales y problemas dermatológicos.
- Ilustrar las diferentes plantas para tratamientos naturales, relacionadas con las enfermedades más frecuentes en niños de 9 a 11 años, para su adecuado uso.
- Brindar una forma de aprendizaje interactivo para fomentar el aprendizaje en los niños.

## **1.4 Marco teórico**

Existen muchas dudas sobre la medicina natural o alternativa al momento de tratar algún dolor o enfermedad, esto debido al poco conocimiento que algunas personas tienen sobre el tema mencionado. A continuación, se detalla casos donde la medicina alternativa ayuda a grandes descubrimientos y/o tratamientos en el ser humano.

### **1.4.1 Práctica médica tradicional en América Latina**

La medicina tradicional en países como América Latina ha entrado con un crecimiento impresionante, ya no se encuentra en el contexto de hace algunos años como poco eficaz, prueba de ellos es el crecimiento en países industrializados. Estas participaciones han sido reconocidas en organizaciones internacionales de salud, entre ellas la OMS (Organización Mundial de la Salud) y la OPS (Organización Panamericana de la SALUD). Pese a todos los logros alcanzados, parte de los esfuerzos se han encontrado obstaculizados o limitados en varias ocasiones por la falla de herramientas, por ejemplo, el desconocimiento de practicantes, la falta de información sobre las distintas especialidades de los médicos tradicionales, la falta de información sobre el tipo de poblaciones que demandan la medicina tradicional y finalmente la ausencia de un marco práctico de dicha medicina (Neumann, 1982). En el campo de la regulación de la medicina tradicional, es posible identificar tres grandes tendencias: a) integración, b) coexistencia, y c) tolerancia. (López, 2000)

En países como China, los médicos tradicionales son reconocidos por su excelente trabajo, esto les permite ser contratados en instituciones de salud públicas para que compartan su conocimiento con aquellos que están en entrenamiento. En cambio, en otros estados la medicina tradicional solo ha logrado coexistir con la farmacéutica, lo que ha incidido en que la ancestral solo quede tolerada.

### **1.4.2 Impacto e integración entre la medicina alternativa y la convencional**

La insatisfacción en ciertos aspectos en la comparación entre la medicina convencional y la alternativa siempre ha existido, pues muchas de estas se pueden entender por el nivel de confianza en los remedios naturales o temor a que no sea efectivo. Sin embargo “el interés del público por la medicina alternativa y complementaria no está limitada a una

determinada clase social, área rural o regiones de bajo desarrollo económico-social, por el contrario alcanza a todos los sectores de la sociedad” (Noronha, 1991, párr. 10).

“En 1990, un tercio de la población norteamericana usó o consultó alguna forma de medicina alternativa. Se calcula que por estos servicios se pagaron 13 billones, de los cuales 10 no fueron reembolsados” (Jonas, 1998, párr. 11). Sin embargo, en el 2010 se estima que dos tercios de la población recurrirán a estos servicios, acompañado de tratamientos como acupuntura, acupuntura terapéutica, electro acupuntura, aromaterapia, masajes, medicina africana, herboristería, dietas de moda, entre otras. Al igual que actividades como el yoga o el tai chi.

### **1.4.3 Estímulos en los niños a temprana edad**

Un estímulo es la búsqueda de la interacción entre la persona con su entorno como resultado de ello generar una respuesta en un organismo específico. Existen estímulos internos y externos que generan diferentes sensaciones ligándolos a diferentes situaciones.

#### **1.4.3.1 Estimulación temprana en niños**

El Fondo de las Naciones Unidas para la infancia (UNICEF) en uno de sus estudios comenta que la estimulación en los niños de 0 a 5 años de edad es muy importante, puesto que ayuda a fortalecer el cuerpo y a tener un mejor desarrollo con respecto a las emociones e inteligencia (UNICEF, 2011).

Como lo establece la UNICEF las áreas de desarrollo se dividen en cuatro:

- Motor grueso: se refiere a los movimientos amplios del cuerpo, piernas y brazos.
- Motor fino: Movimientos precisos de las manos y dedos.
- Lenguaje: Capacidad de poder comunicarse y hablar con las demás personas.
- Socio – Afectivo: se refiere a la capacidad de poder relacionarse con otros, expresar sentimientos y emociones.

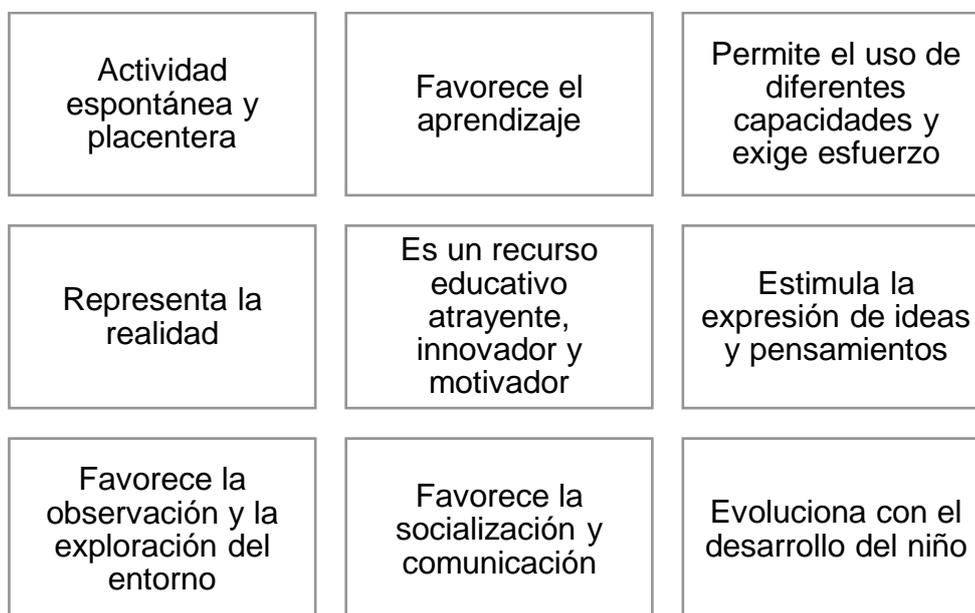
### **1.4.4 La importancia del juego y los juguetes para el desarrollo integral de los niños y niñas de educación infantil**

Los juegos son la primera y principal actividad que nos permite comunicamos con las demás personas, además, se observa y se explora la realidad que nos rodea, de esta

forma, se establece una relación con los objetos. Los etólogos, que estudian el comportamiento humano, lo han identificado como un posible patrón de comportamiento consolidado a lo largo de la evolución. El que un juego sea universal hace que su función principal cumpla el objetivo deseado para entretener y manifestarse a lo largo de toda la vida de las personas. La infancia es el periodo de mayor crecimiento y desarrollo, puesto que destacan aptitudes físicas, emocionales, además, despiertan su creatividad, personalidad, capacidad intelectual, social y transmite valores culturales, y al mismo tiempo disfrutan.

#### 1.4.4.1 Características de un juego

Es importante conocer las características de un juego para comprender los beneficios que aportan al conocimiento, comunicación y destreza del niño. A continuación, se muestra estas características en la Figura 1.1.



**Figura 1.1 Características de un juego.**

#### 1.4.4.2 La importancia del juego y el juguete en la escuela

La inclusión del juego en la educación no llega hasta el siglo XIX, tiempo en el que ha quedado relegado al ocio de los/as niños/as, sin darle el valor de un instrumento educativo. Su importancia radica en la estimulación y potenciación de todas las

habilidades y destrezas, de esta manera consigue el desarrollo integral de los/as niños/as. Por lo tanto, la cualificación del entretenimiento se desarrolla en los siguientes aspectos:

- **Motriz:** Al jugar los niños/as corren, saltan, suben escaleras, pedalean, es decir favorecen la motricidad gruesa y la motricidad fina.
- **Físico:** Al jugar se promueve el crecimiento y el desarrollo de todas las partes de nuestro cuerpo, a la vez que las van controlando. Adquieren medidas de higiene y protección de peligros, así como una mayor autonomía en alimentarse, asearse, vestirse, etc.
- **Cognitivo:** Los/as niños/as a la hora de jugar observan, exploran, manipulan objetos, imaginan, les ayuda a pensar desde distintos puntos de vista, a resolver los problemas de una manera eficaz, a reflexionar antes de actuar, a auto controlarse. Los juegos favorecen el aprender a aprender, el aprendizaje por descubrimiento y el aprendizaje funcional.
- **Afectivo:** Con el juego los/as niños/as expresan sus necesidades y sentimientos, se afirma su personalidad, se consolida el auto concepto, la autoconfianza en sí mismo, favorece la empatía en las representaciones de roles, etc.
- **Psicológico:** Favorece los procesos psicológicos básicos, la autorrealización, la capacidad de tomar decisiones y el crecimiento interior. Contribuye a preparar a los/as niños/as para adaptarse y afrontar los problemas y los cambios que se producen a lo largo de su vida.
- **Sociológico:** El juego es esencial para integrar a los/as niños/as en la vida social. A través del juego se interactúa con niños/as y adultos, se representan situaciones reales que potencian el respeto a los demás, la cooperación, la conservación de costumbres y tradiciones propias de la cultura a la que se pertenece, etc.
- **Lingüístico:** El juego favorece la adquisición del lenguaje, ya que continuamente se expresa de forma oral esas imaginaciones o sentimientos que le sugieren a los/as niños/as cuando están jugando.

Es imprescindible elegir aquellos juguetes que se adapten bien a la edad de los niños y a su evolución cognoscitiva, además de elegir aquellos juguetes que no sean demasiado sofisticados y complejos, pues esto podría producir desesperación al no poder manejarlos. El juguete usado en el momento adecuado, enriquecerá la experiencia de juego de los niños y fundamentará las bases de su aprendizaje.

### **1.4.4.3 Clasificación de los juegos o juguetes**

La clasificación de los juegos o juguetes se puede hacer de múltiples formas, dependiendo de los criterios que se tengan en cuenta. Las clasificaciones más frecuentes son por edad, habilidades y/o destrezas que estimulan.

De acuerdo a la edad de 3 a 6 años se utiliza una gran variedad de juguetes que fomentan múltiples habilidades, entre ellos los triciclos, bicicletas, balones, raquetas, juego simbólico (vestidos, pinturas, cocinitas, pizarra, caja de herramientas), puzzles, rompecabezas, juegos interactivos con el ordenador, instrumentos musicales, plastilina, libro de colorear y pegar pegatinas, cuentos, títeres, dominós, pinturas, coches, juegos de memoria visual, juegos de mesa.

En lo correspondiente a la clasificación por las habilidades y destrezas que estimulan, se puede mencionar a) De ejercicio: sensoriales (sonidos, colores, espejos), psicomotrices (aros, cuerdas, pelota, plastilina), manipulativos (insertables, rompecabezas, dominós); b) Simbólicos: (pizarras, disfraces, accesorios de profesiones, caja de herramientas, muñecas, carros); c) De construcción: Bloques lógicos, construcción; d) De reglas: cartas, ajedrez, oca, parchís, tres en raya, juegos de mesa; y e) Lingüístico: Libro de imágenes, tarjetas de palabras o preguntas.

# CAPÍTULO 2

## 2. METODOLOGÍA

La metodología fue mixta, ya que trabajamos con datos cuantitativos explicativos al momento de encuestar a los niños y cualitativos para determinar las razones de porque no conocían sobre la medicina naturista; adjuntado la entrevista a la tecnóloga en neuropatía. Se utilizó un tipo de investigación exploratoria, se aplicó como instrumento de recolección de información una encuesta con preguntas cerradas y una abierta.

Para ello, se realizó una ardua investigación durante cuatro meses a los niños de la escuela mixta particular No. 3 "Comienzos" ubicada en el cantón La Libertad, provincia de Santa Elena. De igual manera, se trabajó con la Tecnóloga en naturopatía Alexandra Ramírez Delgado, experta en esta temática.

### 2.1 Investigación a niños

En esta etapa se visitó la escuela mixta particular No. 3 "Comienzos" ubicada en el cantón La Libertad, Provincia Santa Elena; se realizó una encuesta a un grupo de veinticinco niños, sobre los conocimientos de la medicina alternativa o natural y su comportamiento. Adicionalmente, se les consultó sobre que los motiva aprender o conocer de algún tema que ellos desconozcan; para esto, varios docentes de la institución mostraron su interés acerca del tema y nos dieron las siguientes recomendaciones:

- Realizar materiales didácticos e interactivos
- Mostrar materiales con colores fuertes y claros
- Los niños aprenden jugando o reforzando sus habilidades con las manos
- Es más fácil que aprendan contenido por medio de material visual que escrito
- Los padres muestran interés en el aprendizaje de sus hijos si pueden comprender del tema

### 2.2 Características de la encuesta

Las preguntas iniciales están elaboradas con un lenguaje comprensivo y de fácil lectura para los encuestados, estas comprenden en preguntas específicas y datos generales de los encuestados, como edad.

Se emplearon las siguientes pautas para la redacción de las preguntas:

- Preguntas específicas
- Uso de palabras claras y sencillas
- Pocas preguntas con respuestas a escoger y abiertas
- No aburrir a los niños
- No se utilizaron preguntas que sugieran una respuesta larga

La mayoría de las preguntas usadas fueron de opción múltiple, para tener mayor facilidad al registrar y tabular los datos obtenidos. Las preguntas abiertas fueron realizadas con el fin de obtener una mayor calidad de información específica por parte de los niños encuestados.

Los escenarios escogidos para realizar la encuesta fueron:

- De forma presencial, ya que era importante valorar la reacción de los niños cuando les explicábamos acerca del tema o cuando tenían alguna duda, todo esto se realizó con visitas recurrentes a la institución.

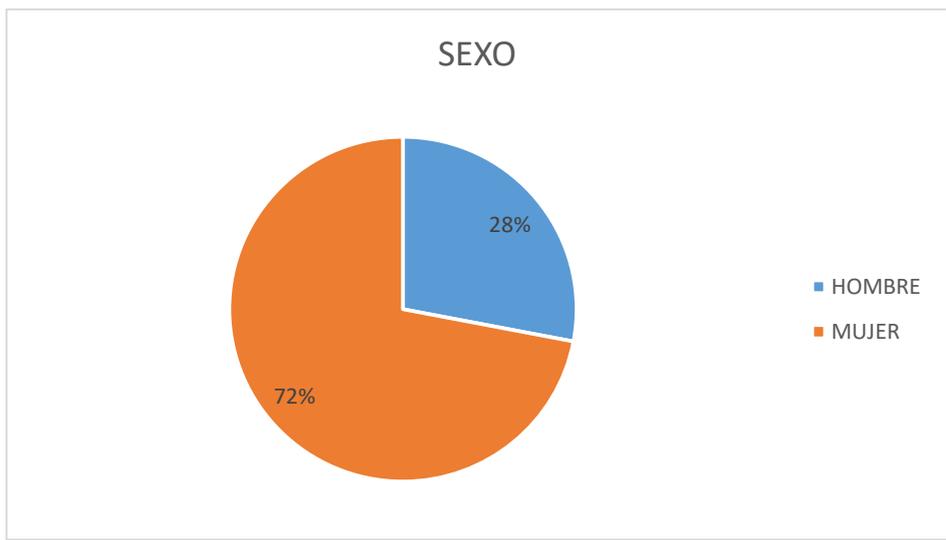
### **2.3 Encuesta**

Para ver el formato de la encuesta dirigirse a la sección ANEXOS, Anexo A, página 44.

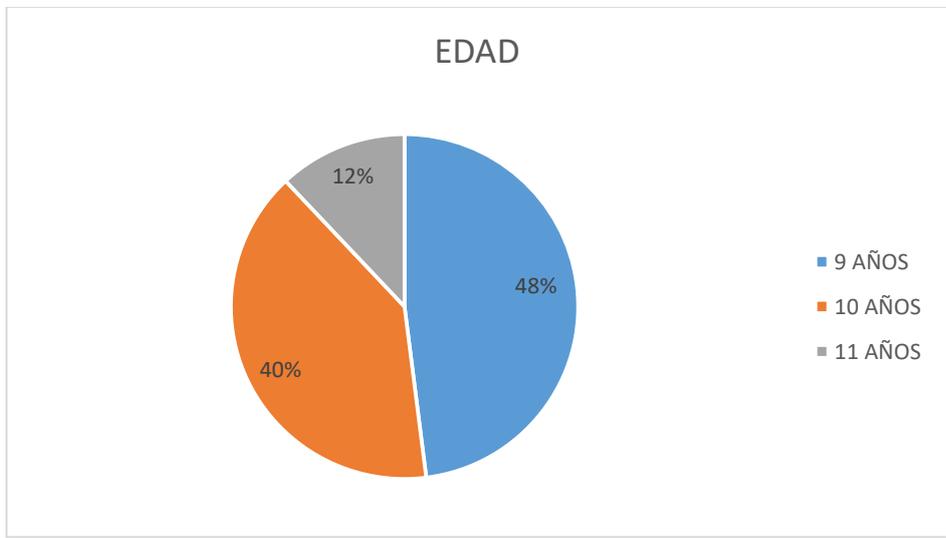
### **2.4 Análisis de los datos de las encuestas**

Para la presentación eficaz de la información obtenida y su interpretación, esta se resume en tablas y gráficos.

En parte se recopilaron datos demográficos, como sexo y edad. La muestra fue 25 estudiantes, de los cuales 18 fueron niñas y 7 fueron niños, con un rango de edad entre 9 a 11 años.



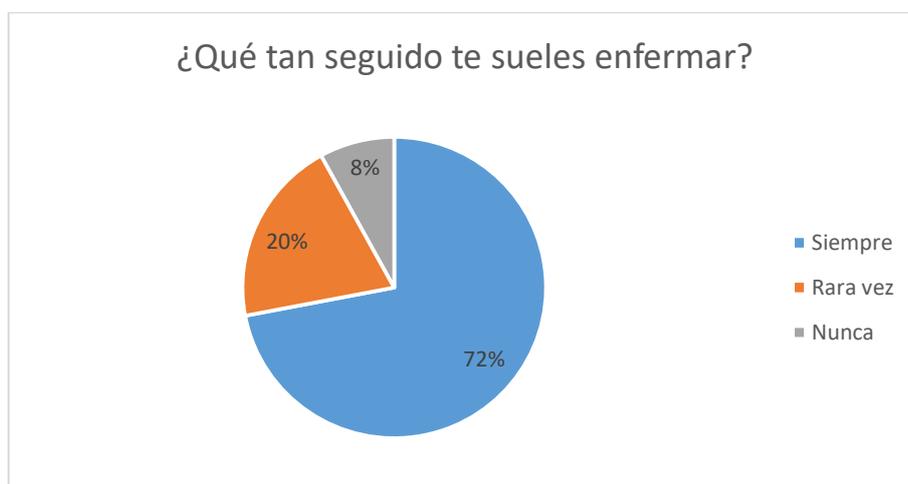
**Figura 2.1 Resultado de encuesta, sexo de las personas.**  
**Fuente: Anexo A, Pág. 42**



**Figura 2.2 Resultado de encuesta, edad de las personas.**  
**Fuente: Anexo A, Pág. 42**

### PREGUNTA #3

¿Qué tan seguido te sueles enfermar?



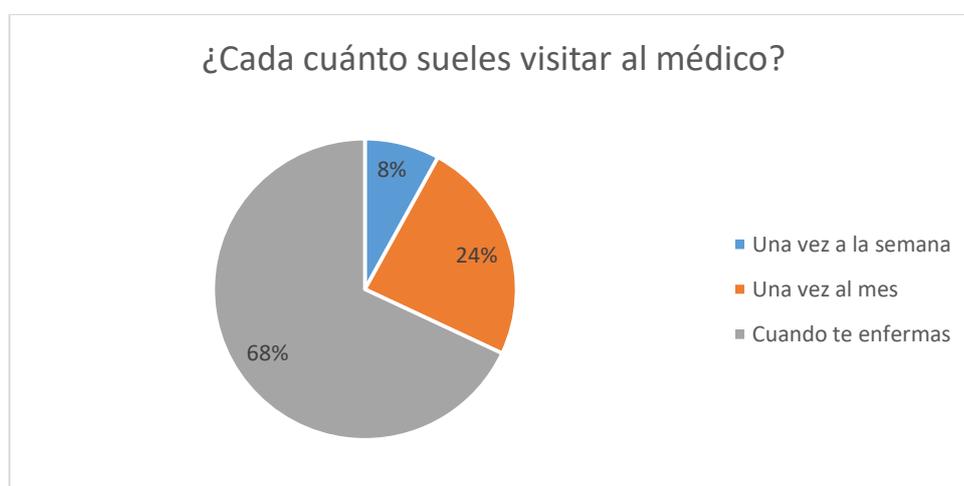
**Figura 2.3 Resultado de encuesta sobre qué tan seguido se suele enfermar.**

**Fuente: Anexo A, Pág. 42**

Según el siguiente gráfico, el 72% de niños se suele enfermar muy a menudo, el 20% rara vez y el 8% nunca.

### PREGUNTA #4

¿Cada cuánto sueles visitar al médico?



**Figura 2.4 Resultado sobre cuántas veces suele visitar al médico.**

**Fuente: Anexo A, Pág. 42**

Observando el siguiente gráfico, el 68% de niños suelen visitar al médico cuando se enferman, el 24% lo visita una vez al mes y un 8% una vez a la semana.

## PREGUNTA #5

¿Qué sueles hacer cuando te lastimas?

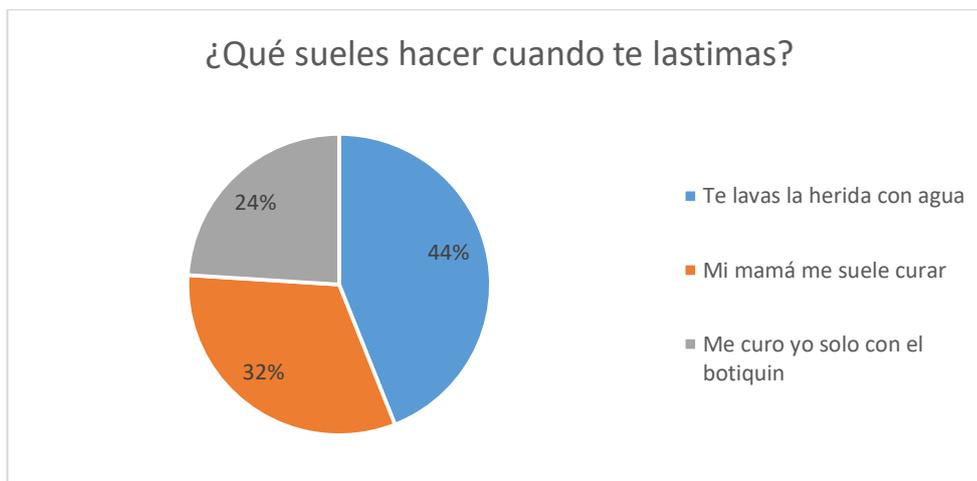


Figura 2.5 Resultado sobre que suelen hacer cuando se lastiman.

Fuente: Anexo A, Pág. 42

Con un total de 25 encuestados, el 44% suele lavarse las heridas con agua, el 32% suele pedirle ayuda a su mamá para poder curarse la herida y el 24% busca un botiquín de emergencias para poder limpiarse la herida y curarse.

## PREGUNTA #6

¿Cada cuánto tu familia visita a un médico?

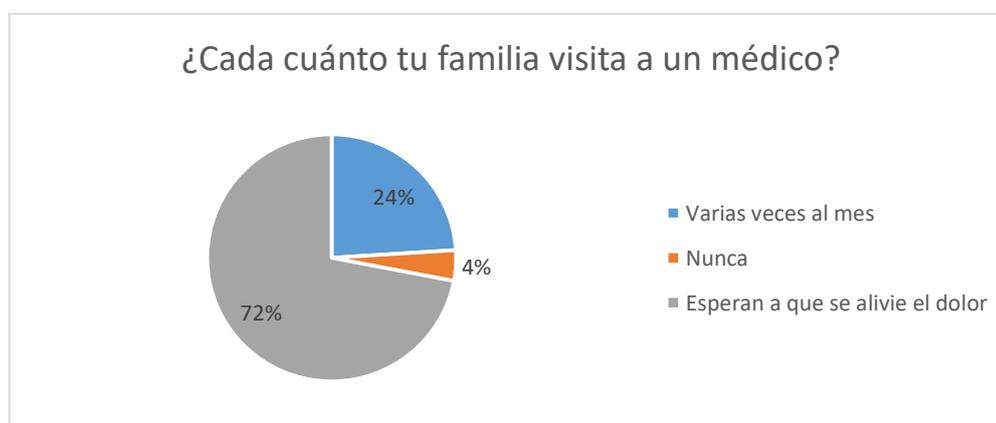


Figura 2.6 Resultado sobre cada cuánto su familia visita al médico.

Fuente: Anexo A, Pág. 42

Dado el siguiente resultado, el 72% de niños observa como su familia solo espera a que cualquier dolor se alivie con el tiempo sin tener la debida prescripción médica, el 24% observa como su familia visita al médico una vez al mes y el 4% nunca lo visita.

## PREGUNTA #7

¿Tienes un familiar que se suele enfermar a menudo?, ¿Quién/es?

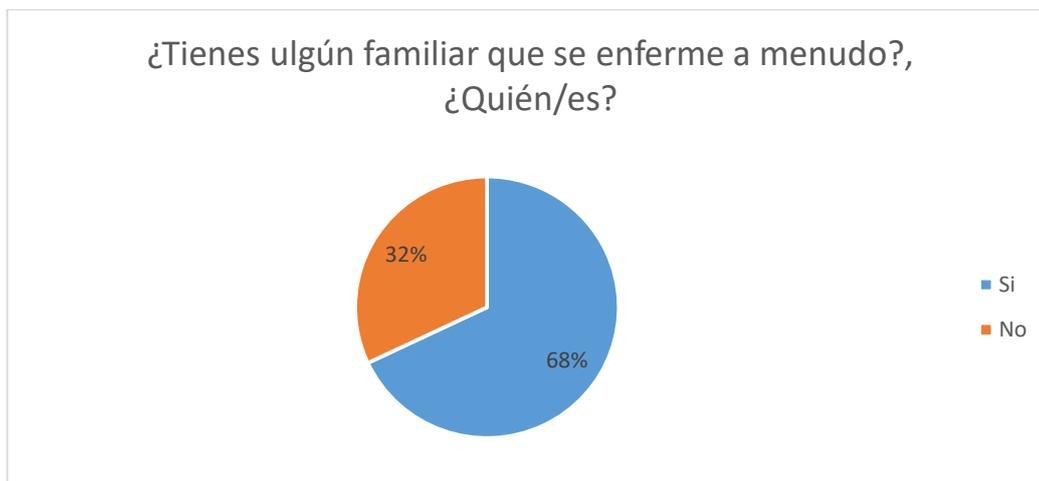


Figura 2.7 Resultado sobre qué tan a menudo se enferma algún integrante de su familia.

Fuente: Anexo A, Pág. 42

Según el siguiente gráfico, el 68% de niños dijeron que sí y suelen ser sus mamás las que se enferman más a menudo, seguidos de sus hermanos, abuelos, tíos y papá con un 32%.

## PREGUNTA #8

¿Has tomado alguna vez una infusión (agua aromática)?, ¿Cuál?

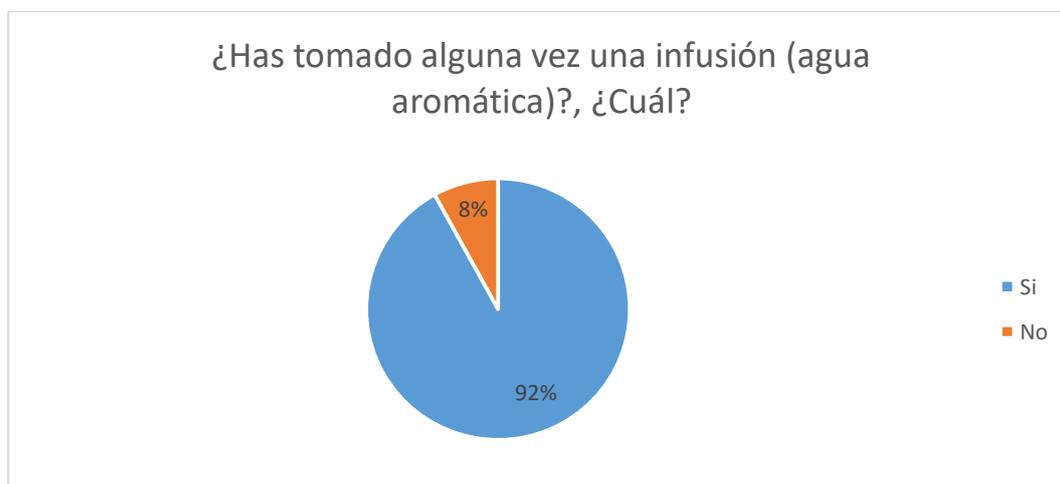


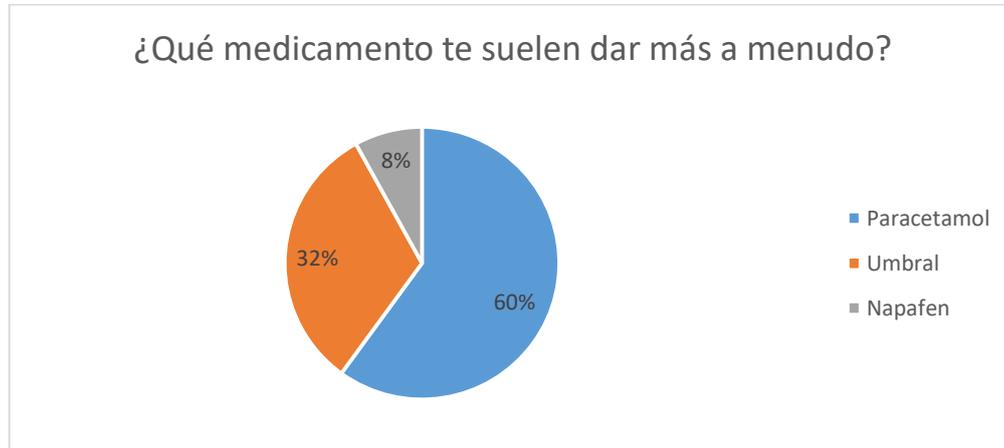
Figura 2.8 Resultado para saber si alguna vez ha tomado una infusión.

Fuente: Anexo A, Pág. 42

Con un total de 25 niños encuestados, el 92% marco que ha tomado alguna vez un agua aromática, entre ellas marcaron la manzanilla, hierbaluisa, tomillo, horchata, toronjil, mental, anís entre otras. Mientras que un 2% marco que no.

## PREGUNTA #9

### ¿Qué medicamento te suelen dar más a menudo?



**Figura 2.9 Resultado para saber qué medicamento suelen consumir a menudo.**

**Fuente: Anexo A, Pág. 42**

Los resultados en este gráfico dieron que el 60% de niños suelen tomar paracetamol en presencia de cualquier enfermedad o dolor, el 32% suele consumir Umbral, mientras que el 8% suele consumir Napafen. Todos estos medicamentos otorgados por los padres sin prescripción médica.

## 2.5 Herramienta etnográfica

El uso de esta herramienta ayudó a recolectar la información necesaria para la elaboración de dicho material didáctico; en este caso se realizó un moodboard, que es un tablero de inspiración que se basa en la recopilación de material como fotos, folletos, etc. Es una ayuda para cualquier persona al momento de buscar inspiración. El cual nos aportó con información acerca de las conductas, intereses, grupo objetivo, juegos, tendencias y más datos para nuestro prototipo.

## MOODBOARD



Figura 2.10 Moodboard de niños.

En este tablero podemos observar niños de 9 a 11 años. A quienes, le encantan descubrir nuevos juegos y una forma más interactiva de aprender. Los colores que más le suelen llamar la atención y su relación los demás niños al momento de interactuar.



Figura 2.11 Moodboard de packagings recolectados de internet.

En este tablero, en cambio se puede observar los tipos de juegos que los niños a esa edad suele consumir, aquellos que contengan un tablero, cartas, piezas y colores

llamativos y fuertes con personajes que te enseñen con instrucciones llenas de imágenes.



**Figura 2.12 Moodboard de tipos de ilustraciones para las plantas recolectadas de internet.**

Tablero en el cual se definió después de una ardua investigación el tipo de gráfica que queremos mostrarle a los niños en el juego, paleta de colores fría con detalles en las ilustraciones.

## 2.6 Problemática

En base a la investigación realizada, se percibió que padres e hijos desconocen sobre los beneficios que ofrece la medicina naturista o alternativa, ya que normalmente suelen auto medicarse de manera constante con fármacos prescritos con anterioridad sin pensar en los daños colaterales que estos pueden causar. Esto debido a la poca enseñanza desde muy pequeños en instituciones escolares e inclusive desde el hogar. Entonces; ¿Cómo compartir con los niños los beneficios de la medicina naturista?

- Material didáctico e interactivo.

- Juego de mesa con información importante sobre la salud ya que los niños aprendiendo jugando
- Transmitir la información de los libros de medicina alternativa en una forma más entretenida

## **2.7 Primer prototipo**

Así es como nace YURA, juego de cartas en forma de trivia sobre medicina naturista, es decir, sobre la importancia de las plantas y demás elementos de la naturaleza para la salud.

- El juego puede ser hasta de 4 contrincantes y un árbitro. Ya sea en 4 grupos o 4 personas.
- El propósito del árbitro es leer las preguntas y entregar la ficha al ganador de cada turno.
- Consiste en 2 categorías: Salud y Plantas.
- En cada turno deben presionar un botón para responder.
- El jugador o grupo con más fichas gana.

## **2.8 Validación y feedback**

Para la validación del prototipo se realizaron cuatro vistas a la institución se trabajó con varios grupos, con un promedio de treinta minutos con cada uno. En una primera fase los roles fueron: los niños eran los participantes y las investigadoras eran el árbitro. En la segunda el juego se desarrolló solo con niños en los dos roles, y las investigadoras realizaron una observación profunda. Los niños probaron el juego y nos dieron sus críticas constructivas en torno a lo que fueron analizando, de esta forma se elaboró una retroalimentación.

Esto permitió ir perfeccionando el juego en cada una de las fases de validación hasta llegar al prototipo final.

Obteniendo los siguientes resultados:

LIKES	CRÍTICAS
<ul style="list-style-type: none"><li>• El dado grande.</li><li>• La competencia entre compañeros.</li><li>• Recolección de fichas para determinar al ganador.</li><li>• Aprender jugando.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Muchas opciones de respuestas para una pregunta.</li><li>• Las tarjetas azules tienen más valor que las verdes.</li><li>• con los frascos no se puede recordar cuántas fichas se tiene.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• No saber cuando se acababa el juego.</li><li>• No saber a quién le tocaba responder la pregunta.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Sistema para calcular el puntaje.</li><li>• Las fichas.</li><li>• Una categoría adicional.</li><li>• finalización del juego.</li></ul>
DUDAS	MEJORAS

**Figura 2.13 Resultados de la validación con los niños de la escuela mixta particular N.3 “Comienzos”.**

Como retroalimentación se obtuvo que era necesario establecer reglas claras de cómo se desarrolla el juego, el número de participantes, el orden de turnos y cuando terminaba el juego. Las observaciones más frecuentes mencionan que se debía disminuir la cantidad de respuestas en cada pregunta de las categorías, que los valores de ambas categorías: plantas y salud, deben ser iguales para no restar importancia y que se debía mejorar el diseño del packaging de las tarjetas.

Como mejoras se estableció la necesidad de añadir la categoría reconocer, la que es una representación gráfica de cada una de las plantas medicinales.

## 2.9 Hallazgos y mejoras

- Crear una tercera categoría, con ilustraciones de las diferentes hierbas, vegetales, etc. de la categoría “plantas”, para que los niños puedan identificarlas
- Mejorar sistema de puntajes
- Cambiar los frascos por otro elemento recolector de fichas
- Todas las categorías valen la misma cantidad de puntaje
- Crear un sistema de turnos y respuestas más ordenado

## **2.10 Principios de diseño**

### **Fácil uso**

El juego está desarrollado para ser de fácil uso y entendimiento, desde niños hasta personas adultas.

### **Portable**

Cuenta con un packaging rectangular que permitirá la movilización de todos los elementos de un lugar a otro sin complicaciones.

### **Accesible**

Disponible para cualquier persona mayor a 9 años ya que contiene piezas pequeñas.

### **Dinámico**

Es didáctico ya que cuenta con ilustraciones que llaman la atención y los motiva a seguir jugando.

# CAPÍTULO 3

## 3. RESULTADOS Y ANÁLISIS

Tomando como base las metodologías usadas en el capítulo 2, se llegó a un resultado con el cual se procedió a realizar la validación del proyecto creando un prototipo. Obteniendo varios resultados positivos por parte de los estudiantes encuestados, al igual que de la profesional Tnlga. Alexandra Ramírez, experta en naturopatía.

Para llegar al producto final se pasó por una serie de cambios los cuales serán detallados a continuación:

### 3.1 Primeros bocetos

Los primeros bocetos fueron realizados en papel y lápiz para hacer la evaluación de diseño, realizar cambios y plantear los prototipos de baja resolución.

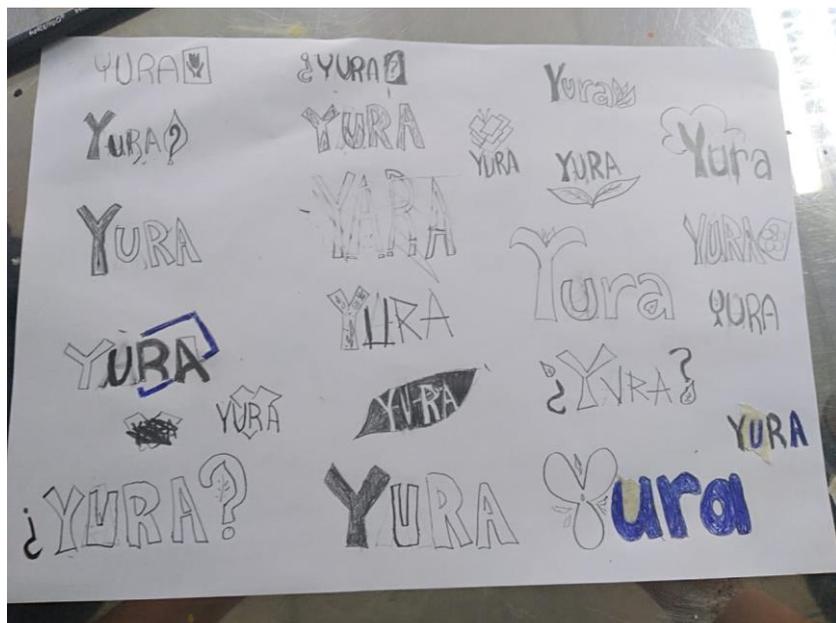


Figura 3.1 Primeros bocetos realizados a lápiz o pluma sobre una hoja bond.



Figura 3.2 Bocetos finales marcados con tinta negra y escaneados.

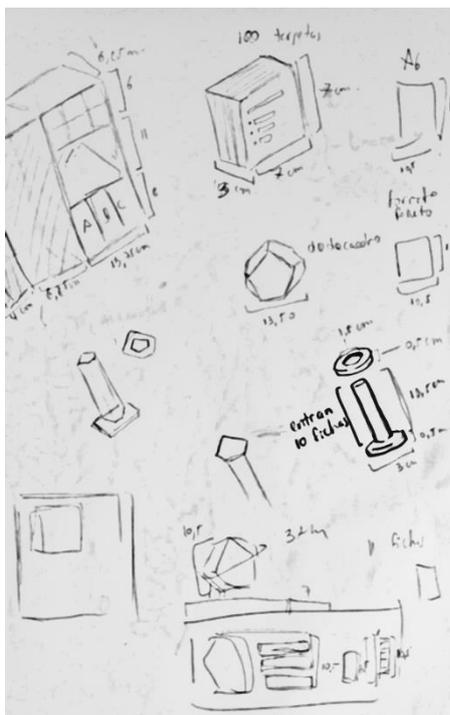


Figura 3.3 Primeros bocetos de las piezas y caja de fichas.

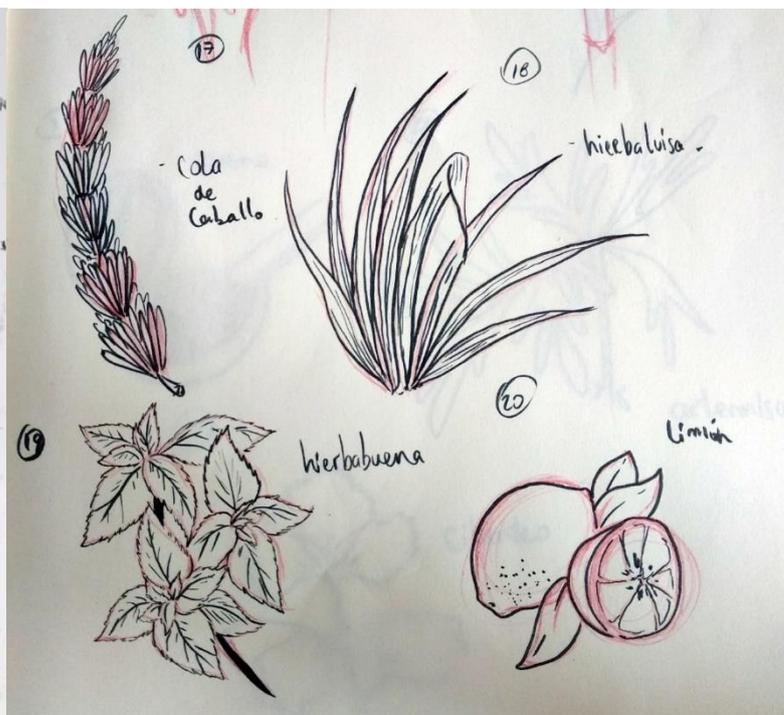


Figura 3.4 Primeros bocetos de plantas realizados a lápiz y marcados con pluma sobre una hoja bond.



**Figura 3.5 Plantas hechas en acuarela, marcadas con tinta negra y escaneadas para colocar en tarjetas “reconocer”.**



**Figura 3.6 Primer boceto de uno de los personajes de YURA.**



**Figura 3.7 Bocetos finales de los personajes principales de YURA.**

### 3.2 Colores a usar

Una vez definido el tipo de línea gráfica a realizar, al igual que los elementos del prototipo, se selecciona los colores para proceder a pintar y trazar.



Figura 3.8 Logo definitivo de YURA, juego sobre medicina natural o alternativa.

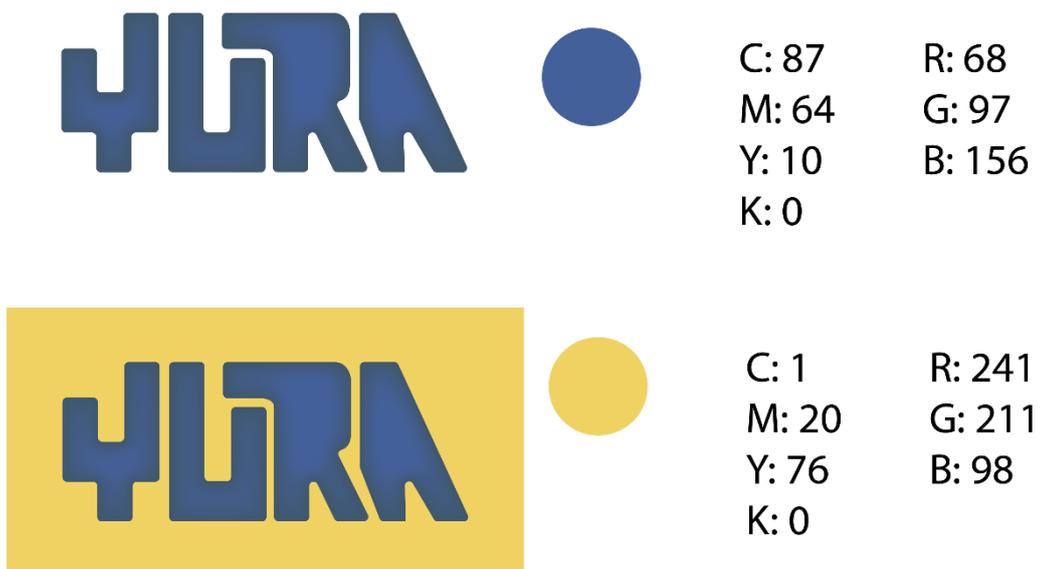


Figura 3.9 Paleta de colores para la marca YURA.

### 3.3 Prototipos de baja resolución

En esta fase se elaboraron 2 prototipos, el primero de fomix, cartón, papel, marcadores, cinta, y el segundo con impresiones en papel y un dado de cartulina.



**Figura 3.10** Prototipo de tarjetas y dado que se realizaron para validar con niños de la escuela mixta particular N.3 “comienzos”.



**Figura 3.11** Prototipo de tarjetas que se realizaron para validar con niños de la escuela mixta particular N.3 “comienzos”.



**Figura 3.12 Validación de prototipo con niños de la escuela mixta particular n.3 “comienzos”.**



**Figura 3.13 Validación de prototipo con niños de la escuela mixta particular N.3 “comienzos”.**

### 3.4 Prototipo de alta resolución

Después de presentar y probar el prototipo de baja resolución a los estudiantes se corrigieron errores que no observamos al principio, como material, colores, reglas, tamaño y modalidad. Con ello se procedió a ejecutar los cambios necesarios para presentar la versión final.



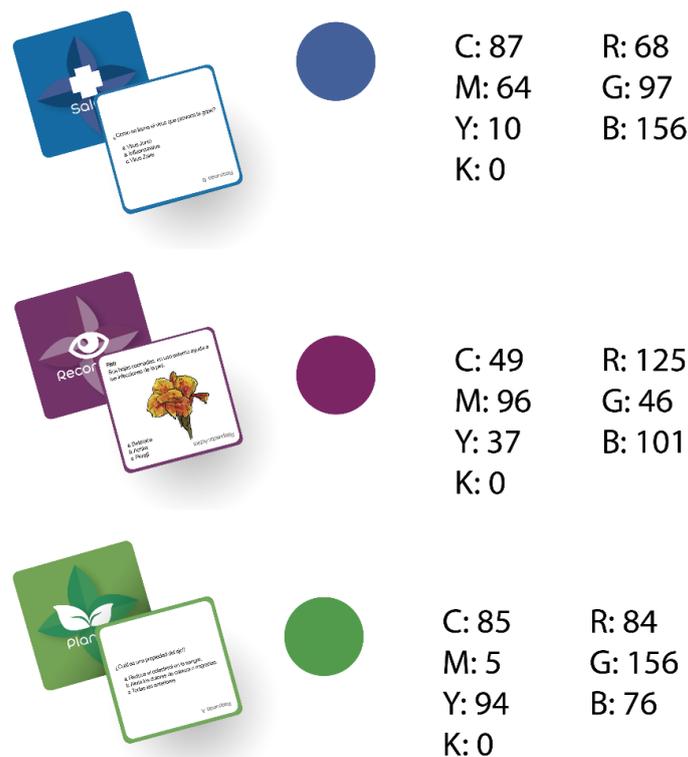
Figura 3.15 Packaging con todos los elementos internos del juego.

El packaging ahora es más pequeño y fácil de transportar, cuenta con los elementos necesarios para que personas mayores de 9 años aprendan lo necesario sobre medicina natural.

Las propuestas de mejora en las tarjetas consideran cambios como: tamaño, colores, cantidad de respuestas y las gráficas.



Figura 3.16 Tarjeta de salud (izquierda), tarjeta de reconocer (superior derecha), tarjeta de plantas (inferior derecha).



**Figura 3.17 Paleta de colores a usar en las tarjetas salud, reconocer y plantas del juego YURA.**

### 3.5 Fase de implementación

El grupo de niños procede a abrir la caja en la cual encontrara diversos elementos, tales como:

- Un pilar o cilindro
- 34 aros (17 morados y 17 azules)
- 1 dado
- 300 tarjetas (100 salud, 100 reconocer, 100 plantas)
  - Categoría Salud: 100 cartas sobre términos médicos y cómo prevenir enfermedades.
  - Categoría Plantas: 100 cartas con preguntas sobre los beneficios de diferentes plantas, frutos y semillas.
  - Categoría reconocimiento: 100 cartas con ilustraciones de diferentes plantas con la principal característica de cada una.
- 1 reloj de arena
- 1 instructivo



**Figura 3.18 Validación de prototipo final con niños entre 9 a 11 años.**

El juego es de dos oponentes, ya sea individual o en grupos, y un árbitro. Los jugadores comienzan por formar un círculo, se determinan contrincantes, a cada grupo se les proporcionara 17 fichas de su color respectivo, colocando toda la pila de filas en el centro. El primer jugador arroja el dado lo cual lo hace acreedor a responder la primera pregunta antes de que el tiempo acabe, de no saber la respuesta, otro jugador la puede responder, si este segundo jugador no sabe la respuesta el árbitro procederá a decirla. Se coloca la tarjeta leída al final del maso y se da por terminando el turno.

Si el jugador acierta en su turno, el árbitro le indica que puede colocar una ficha de su color en el cilindro. Aunque el jugador gane o pierda su turno, el dado deberá ser arrojado por el contrincante en el siguiente turno.

El árbitro debe estar pendiente cada que termine de leer las preguntas ya que deberá voltear el reloj de arena para contabilizar el tiempo que cada jugador tendrá de respuesta, que equivale a un minuto aproximadamente.

La persona que obtenga más fichas dentro del cilindro será el ganador.

### 3.6 Reproducción y costos

Pensando en la reproducción del juego en grandes cantidades, se buscó diferentes cotizaciones, obteniendo así el valor de un juego por 1000 reproducciones detalladas a continuación en la Figura 3.18.

Fichas y contenedor	\$15
Reloj de arena	\$1
Cartas	\$9
Caja pequeña y dado	\$4
Empaque	\$3
TOTAL	\$32

**Figura 3.19 Reproducción por costos.**

### 3.7 Validación y Análisis

El prototipo de YURA fue pensando en base a las diferentes retroalimentaciones recibidas e investigaciones realizadas con anterioridad, los cuales dieron como resultado un juego que contribuya en los estudiantes un método más didáctico para aprender sobre la medicina alternativa o natural.

Se procedió a validar el proyecto presentándolo ante niños y una experta en el tema, la Tecnóloga en naturopatía Alexandra Ramírez Delgado, quien nos brindó mucha información sobre el tema, de igual manera nos hizo varias críticas constructivas. Nos comentó que en las escuelas no se instruye sobre la naturopatía, ni la importancia de cultivar plantas. En la costa y sierra no existe este tipo de enseñanza, en cambio, en el oriente es algo fundamental, allí se nace, crece y se ama ser médico naturista. Nos explicó que la medicina natural es algo muy ancestral, por ejemplo, en Grecia se utilizaban plantas para mejorar la salud del cuerpo, como el ginseng.

También nos comentó que la medicina natural suele demorar un poco más en hacer efecto a diferencia de la medicina farmacéutica, por ello la gente más busca los medicamentos que actúan de forma instantánea, a pesar de que estos solo adormecen el dolor el cual puede volver y se repetiría un círculo vicioso.

Cuando le presentamos el prototipo del juego y luego las correcciones, en ambas nos pudo comentar mucho el agrado y la felicidad que sentía al saber que por fin realizaban

juegos para que los niños puedan aprender de algo tan importante como la salud y las plantas. Nos sugirió realizar pequeños cambios como el tamaño de las tarjetas y las gráficas, de forma que sean más llamativas para los niños, que le adjuntemos una gráfica de cada planta en la sección reconocer para que pueda aprender la persona que lea la carta así como la que tenga que acertar a la respuesta. También nos sugirió cambiar el tamaño del dado para que sea más cómodo para todos e implementar un sistema de puntos para que todos puedan saber cuándo el juego terminaba. De igual forma nos ayudó con un pequeño banco de preguntas y respuestas que podríamos añadir en cada categoría que ella sentía que era primordial para el aprendizaje básico natural.

# CAPÍTULO 4

## 4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 4.1 Conclusiones

En el INEC se observan los gastos de cada familia en medicina, lo que nos llevó a entender que los ciudadanos han dejado la práctica de la medicina ancestral. Al visitar a los niños de la escuela se pudo comprender de forma directa la poca práctica de medicina natural en diferentes hogares. Cabe recalcar que entre todos los alumnos, justo el más sano es quien toma más infusiones de diferentes plantas.

Al principio observamos en los niños una clara falta de conocimiento sobre los beneficios de las plantas para curar y prevenir enfermedades. Además el profesor guía de los niños nos informó que en el contenido de estudio de los niños de 7mo año básico, no incluye medicina natural, lo cual es muy importante para aportar, ayuda al cuerpo en las diferentes enfermedades, y en el debido uso de los fármacos.

Una vez que se determinó el juego didáctico a crear, juego de trivia, el primer prototipo debía ser validado por una experta. Con el apoyo de la Tecnóloga en Naturopatía Alexandra Ramírez comprobamos que las preguntas estaban bien planteadas para ser empleadas en niños de entre 9 a 11 años. Además, con su guía comprendimos que los colores a usar en el juego, tales como el verde y azul que nos indicó, son de fácil asociación a la medicina.

Después de la primera validación del prototipo en la escuela, se elaboró un cuadro para comprender las opiniones de los niños acerca del producto con el cual se pudieron plantear nuevas opciones de cambios para el juego. Se determinó que cada que se plantee realizar un cambio, debería ser revisada por la Tnlga. Ramírez y por nuestra tutora Master Mónica Robles.

Al terminar de revisar las dudas e inquietudes de los niños después de la primera validación, se decidió cambiar el mecanismo de turnos, límite de tiempo y forma del dado. Se aumentó una categoría en la trivia, "RECONOCER", debido a que la Tnlga. Ramírez nos hizo comprender que era importante que los niños puedan reconocer como se ven cada planta de la cual se iba a aprender durante el juego.

La fotografía de niños jugando con nuestro prototipo, permite conocer cómo se vería la implementación de nuestro producto en los diferentes hogares.

Para finalizar las pruebas del prototipo, se hizo una última validación con los alumnos de la escuela, esta vez explicándole las reglas y dejando que ellos jueguen por su propia cuenta, se vio el gran interés de los niños tanto por el jugo como por las plantas.

Al finalizar este proyecto se realizó una nueva encuesta a los niños, y el conocimiento de ellos acerca de la medicina natural había aumentado desde la primera entrevista. Es importante tener presente que a los niños de la actualidad no les gusta aprender directamente de los libros, les gusta el aprendizaje didáctico, y es por esto que este juego aporta importante conocimiento, sin ser aburrido o difícil de comprender para los niños de 9 a 11 años.

## 4.2 Recomendaciones

- **Establecer relación con la Alcaldía de La Libertad para que proporcionen el juego en diferentes escuelas:** El juego ayudara a complementar la educación en las instituciones educativas, por esto el apoyo de la alcaldía que permitiría que este proyecto sea conocido en las escuelas. Nuestro objetivo es pedir financiamiento para entregar varios juegos a diferentes instituciones.
- **Realizar encuestas anuales a los niños de séptimo año para llevar un control de los conocimientos adquiridos gracias al juego:** Una vez entregado los juegos, se evaluaran a los niños para constatar que la información es adquirida debidamente, quedando constancia del aporte de este juego a su educación.
- **Dividir categoría plantas en dos, semillas y frutos, para fomentar mayor nivel de aprendizaje en los niños:** Una vez que el juego sea conocido, se crearía una nueva versión de las tarjetas, en la cual existan más categorías, aumentando así el nivel de conocimiento en los niños.
- **Aumentar número de fichas para así aumentar el número de jugadores:** Al crear una nueva versión, además de aumentar las categorías, se evaluará la alternativa de aumentar el número de jugadores, para que así más niños puedan compartir esta experiencia de aprender jugando.

- **Hacer una guía en orden alfabético de todas las plantas de las que se habla en el juego, para que los niños las puedan reconocer y repasar:** Con esta guía tendrán una forma más ordenada y didáctica de ver las plantas del juego, lo verían como una ayuda y una forma más eficaz de aprender.

# BIBLIOGRAFÍA

- López, D. G. (2000). SCielo. Recuperado de:  
[http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0036-36342001000100006](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0036-36342001000100006)
- Neumann, A. (1982). Social Science & Medicine. Recuperado de:  
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/0277953682904427>
- Noronha M d (1991) Medicinas paralelas: sua aceitaáo e eficacia. J Bras Psiquiatr 40(2):89-93. SCielo, Recuperado de:  
[http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1668-81042004000100017](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1668-81042004000100017)
- Jonas, W. (4 de Marzo de 1998). Alternative Medicine and the Conventional Practitioner. Recuperado de:  
<https://jamanetwork.com/journals/jama/fullarticle/1834613>
- UNICEF. (2011). Ejercicios de estimulación temprana. Recuperado de:  
<http://files.unicef.org/mexico/spanish/ejercicioestimulaciontemprana.pdf>
- Borja I Solé, M. (1994): Los juguetes en el marco de las ludotecas: Elementos de juego, de transmisión de valores y desarrollo de la personalidad. Rvta. Internacional de Formación del Profesorado, nº19, Enero/Abril 1994, pp. 65-82.
- Cordero Tabarés, M<sup>a</sup> C. (1985-1986): El juego: Desarrollo y características en la edad preescolar. Universidad Pontificia de Salamanca. Investigación. Tea.
- Hetzer, H. (1965): El juego y los juguetes. Buenos Aires. Kapeluz.
- López Martín, R y Garfella Esteban, P. (1997): El juego como recurso educativo: guía antológica. Valencia. Universidad de Valencia.
- María Marcos, M<sup>a</sup> L. (1985-1987): La actividad lúdica en la edad preescolar: su influencia en la educación cognitiva. Universidad Pontificia de Salamanca Investigación Tea.
- Ortega Ruiz, R. (1995): Jugar y aprender. Sevilla. Díada.
- Palacios, J; Marchesi, A y Coll, C. (1992): Desarrollo psicológico y educación, I. Psicología Evolutiva. Madrid. Alianza.

# **ANEXOS**

# ANEXO A: Encuesta para proyecto integrador

ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL  
ENCUESTA PARA PROYECTO INTEGRADORA

Mediante la encuesta se pretende medir el nivel de conocimiento de los alumnos sobre la medicina natural o alternativa. Además, de su comportamiento al momento de auto medicarse o si lo hace constantemente.

## 1. Sexo:

Hombre:

Mujer:

## 2. Edad: \_\_\_\_\_

## 3. ¿Qué tan seguido te sueles enfermar?

Siempre

Rara vez

Nunca

## 4. ¿Cada cuánto sueles visitar al médico?

Una vez a la semana

Una vez al mes

Cuando te enfermas

## 5. ¿Qué sueles hacer cuando te lastimas?

Te lavas la herida con agua

Mi mamá me suele curar

Me curo yo solo con el botiquín

**6. ¿Cada cuánto tu familia visita a un médico?**

Varias veces al mes

Nunca

Esperan a que se alivie el dolor

**7. ¿Tiene algún familiar que se enferme a menudo?, ¿Quién/es?**

Si

No

Parentesco: \_\_\_\_\_

**8. ¿Ha tomado alguna vez una infusión (agua aromática)?, ¿Cuál?**

Si

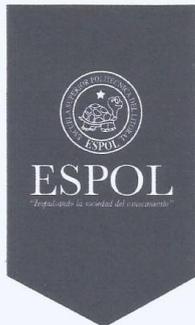
No

Nombre de infusión: \_\_\_\_\_

**9. ¿Qué medicamento te suelen dar más a menudo cuando te enfermas?**

Nombre(s) del/los medicamento(s): \_\_\_\_\_

# ANEXO B: Carta de petición para la escuela Comienzos



Junio 18 de 2018

Estimada:  
**Coral Montenegro Reyes**  
Directora  
Escuela Mixta Particular "Comienzos" -

De mis consideraciones:

La presente carta de intención es para expresarles nuestro interés para contar con su participación en el proyecto, Propuesta de Diseño gráfico: Naturopatía una alternativa a la medicina convencional. Como parte del ejercicio académico de graduación de la materia Diseño y Construcción de Proyectos Gráficos de la Escuela de Diseño y Comunicación Visual (EDCOM), perteneciente a la Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL):

El proyecto tiene una serie de objetivos fundamentales, por una parte, enseñarle a las familias la naturopatía para tratamiento de enfermedades, por otro lado centrarnos en los niños para que desde sus etapas iniciales se interesen por aprender sobre la naturopatía.

Para lograr este proyecto necesitamos encuestar y entrevistar a un grupo de niños de entre 8 a 11 años de edad, para conocer sus hábitos, intereses, y conocimiento sobre medicina que tienen, con el fin de tener más claro el comportamiento de nuestro público de estudio.

Es por eso que le solicito permita a las 2 estudiantes a cargo de este proyecto, ir a su institución el día miércoles 20 de junio del presente, a realizar las 2 actividades

- entregar hoja de encuestas a diferentes alumnos para que llenen.
- hablar con los alumnos para entrevistarlos sobre sus hábitos e intereses.

La unidad académica se hace responsable del correcto cumplimiento de estas actividades, además de entregar la información recolectada al final de las actividades.

Sin otro particular, me suscribo con un saludo afectuoso.

Atentamente,

**RECIBIDO**  
**Luis Ponce Montenegro**  
ADMINISTRADOR  
ESCUELA COMIENZOS

  
Master Carlos Gonzalez  
Docente  
EDCOM-ESPOL.

  
20/06/18  
08432

  
Emily Escobar  
C.I. 0926602020  
Estudiante de diseño gráfico  
EDCOM ESPOL

  
Maria Gissella Tenelema  
C.I. 0927087346  
Estudiante de diseño gráfico  
EDCOM ESPOL



**GUAYAQUIL:**  
Campus "Gustavo Galindo"  
Km. 30.5 Vía Perimetral  
Casilla: 09-01-5863

**TELÉFONOS:**  
PBX: (593-4) 2269 269  
Teléfonos: 2851 094  
2854 560 - 2854 518  
2854 486

**Campus "Las Peñas"**  
Malecón 100 y Loja  
Peñas Administ. 2081 071

**QUITO:**  
Av. 6 de Diciembre N-33-55  
y Eloy Alfaro Edif. Torre  
Blanca, Piso N°2  
Casilla 17-01-1076

**TELÉFONOS:**  
PBX: (593-2) 2521 408  
2561 199 - 2527 986

[www.espol.edu.ec](http://www.espol.edu.ec)

## ANEXO C: Certificado de haber realizado una encuesta a alumnos

	<b>ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "COMIENZOS"</b> AMIE 24H00228 DISTRITO EDUCATIVO 24D02 LA LIBERTAD – SALINAS	
---	---	---

La Libertad, 20 de Junio del 2018

**CERTIFICACIÓN**

Por medio de la presente **CERTIFICO** que las **Srtas. Emily Cristina Escobar Ochoa** y **María Gissella Tenelema Quishpe**, estudiantes de **Diseño Gráfico** de la Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL) asistieron a la escuela a mi cargo para realizar actividades concernientes al proyecto **"Juego didáctico para niños aplicando medicina naturista"** con estudiantes del Séptimo Grado de Educación General Básica.

Atentamente,

  
.....  
**Prof. Coral Elvira Montenegro Reyes**  
**DIRECTORA**



Dirección: Cantón La libertad-Barrio Mariscal Sucre, Calle 21 y Avenida 3  
Teléfono 042785573 [www.escuelacomienzos@yahoo.es](mailto:www.escuelacomienzos@yahoo.es)

# ANEXO D: Certificado de validación de proyecto en la escuela



ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA  
"COMIENZOS"  
AMIE 24H00228  
DISTRITO EDUCATIVO 24D02 LA LIBERTAD – SALINAS



La Libertad, 18 de Julio del 2018

## CERTIFICACIÓN

Por medio de la presente **CERTIFICO** que las **Srtas. Emily Cristina Escobar Ochoa y María Gissella Tenelema Quishpe**, estudiantes de **Diseño Gráfico** de la Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL) asistieron a la escuela a mi cargo para realizar actividades concernientes al proyecto de tesis "**Juego didáctico para niños aplicando medicina naturista**" con estudiantes del Séptimo Grado de Educación General Básica de la escuela a mi dirección.

Atentamente,



Prof. Coral Elvira Montenegro Reyes  
DIRECTORA

Dirección: Cantón La libertad-Barrio Mariscal Sucre, Calle 21 y Avenida 3  
Teléfono 042785573 [www.escuelacomienzos@yahoo.es](mailto:www.escuelacomienzos@yahoo.es)

# ANEXO E: Certificado de última visita a la escuela comienzo



ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA  
"COMIENZOS"  
AMIE 24H00228  
DISTRITO EDUCATIVO 24D02 LA LIBERTAD – SALINAS



La Libertad, 20 de Agosto del 2018

## CERTIFICACIÓN

Por medio de la presente **CERTIFICO** que las **Srtas. Emily Cristina Escobar Ochoa y María Gissella Tenelema Quishpe**, estudiantes de **Diseño Gráfico** de la Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL) asistieron a la escuela a mi cargo para realizar las validaciones del prototipo del proyecto de tesis "**Juego didáctico para niños aplicando medicina naturista**" con estudiantes del Séptimo Grado de Educación General Básica de la escuela a mi dirección.

Atentamente,



Prof. Coral Elvira Montenegro Reyes  
DIRECTORA

Dirección: Cantón La libertad-Barrio Mariscal Sucre, Calle 21 y Avenida 3  
Teléfono 042785573 [www.esuelacomienzos@yahoo.es](http://www.esuelacomienzos@yahoo.es)