

**Facultad de Arquitectura Diseño y Artes**

**Octavo Nivel**

**Proyecto de Integración Curricular**

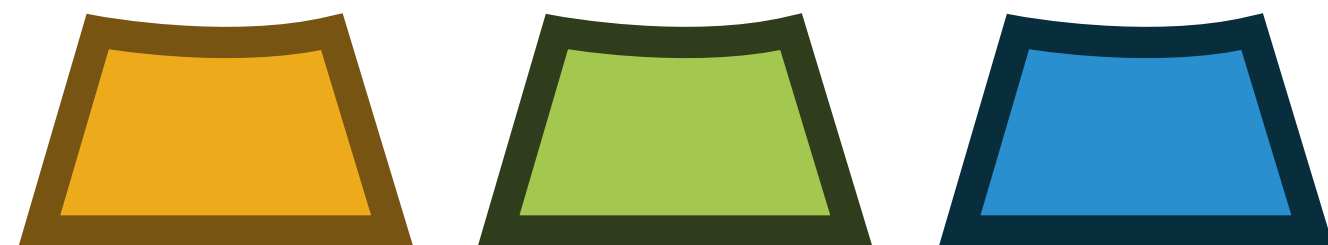
*"Diseño de un producto didáctico híbrido que permita aportar en la mejora del rendimiento académico de niños con problemas de dislexia mixta entre los 10 y 12 años, utilizando la dactilografía como método de reeducación inclusivo."*

**Wellington José Jurado Salinas**

**Dis. Guillermo Sánchez, PhD.**

**3 de Febrero del 2025**

**Triatlón  
de las  
palabras**



# Problema

***“Dificultades de aprendizaje en niños de 10 a 12 en la asignatura de lengua y literatura de una escuela privada de Quito de un nivel socio económico medio”***



Fuente: <https://kokorokids.app/es/blog/que-es-la-dislexia-y-como-detectarla/>

# Antecedentes

1

## Alta Incidencia de Dislexia

“Afecta entre el 5% y el 10% de los niños en Ecuador” (Galdea et al., 2023).

2

## Falta de herramientas educativas adecuadas

“Los docentes no cuentan con materiales específicos ni formación especializada” (Bravo, 2024).

3

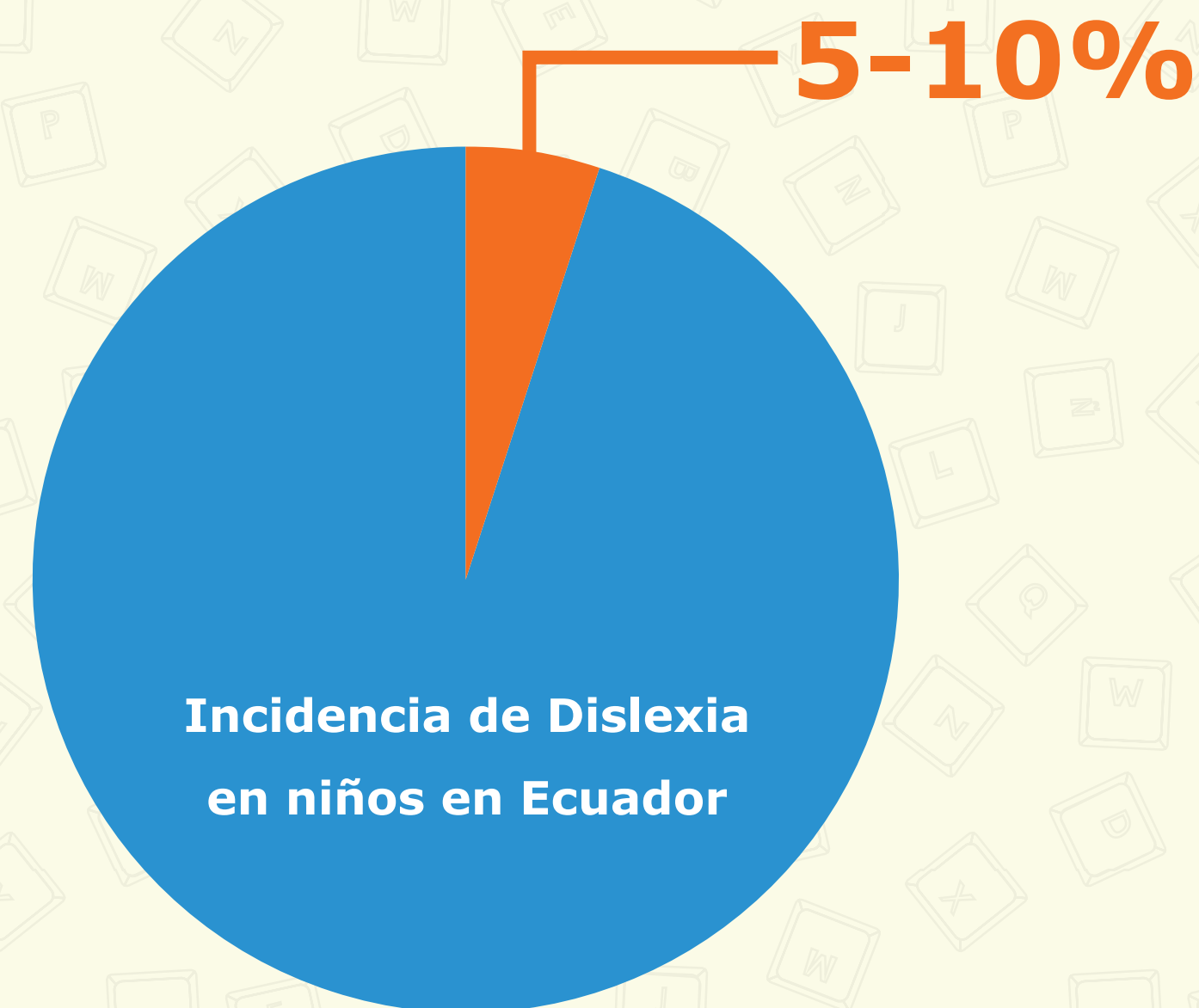
## Baja autoestima y desmotivación

La frustración en el aula impacta su rendimiento escolar y bienestar emocional.

4

## Métodos de aprendizaje poco innovadores

“Estudios indican que la mecanografía mejora el rendimiento en ortografía y comprensión lectora” (Translate, 2018).

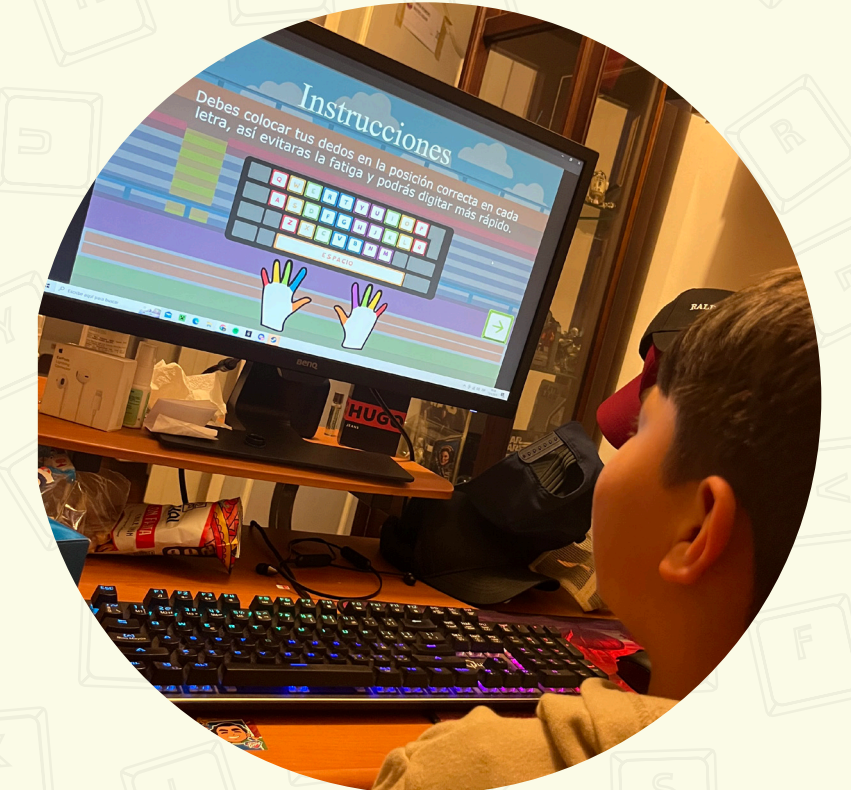
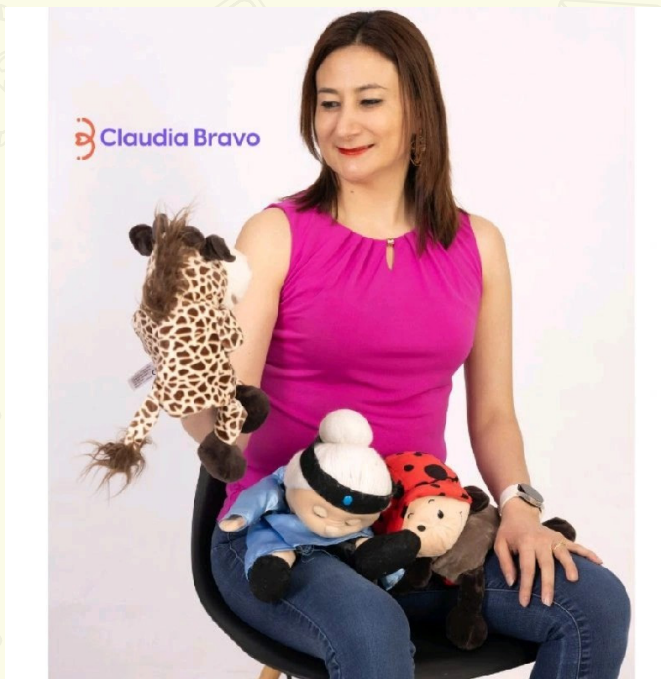


**En aula de 30 niños  
1 o 3 estudiantes  
pueden tener dislexia**

# Caso de Estudio

## Aliadas Académicas

## Usuario



**Mgtr. Claudia Bravo C.**

**Mgtr. María de Lourdes C.**

**Coordinadora de Educación Inicial, PUCE**

**Docente del Liceo La Alborada**

**Niños de 10 a 12 años**

# Objetivos del Proyecto

## General

1

**Diseñar una herramienta híbrida que fomente el empleo de la dactilografía como recurso inclusivo en la enseñanza de niños con dislexia mixta.**

## Específicos

2

**Identificar problemas de aprendizaje relacionados con la dislexia en el aula.**

3

**Crear un sistema gráfico que integre actividades digitales y analógicas.**

4

**Evaluar la eficacia del producto diseñado mediante pruebas con usuarios y expertos.**

# Tipologías Analizadas



**Capitán Escudo**

**Tipología Local**



**TypeTopia**

**Tipología Regional**



**DydetectiveU**

**Tipología Mundial**



# Requerimientos del Proyecto

**1**

**Uso de Tipografías accesibles**

**2**

**Desarrollo de un producto híbrido  
(digital y físico)**

**3**

**Aplicación de colores contrastantes  
y estructuras visuales claras.**

# Generación de la Idea

## Listado de Palabras

<u>Listado de Palabras</u>		
1.- Aprendizaje	A.- Ventana	1N) Aprendizaje Saludable
2.- Estudiante	B.- Amor	2J) Estudiante Con Fiebre
3.- Profesor	C.- Leer	3E) Profesor Bueno de este mundo
4.- Escuela	D.- Salir	4K) Colegio de cuello alto
5.- Niños	E.- Cocina	5H) Niños limpios y ordenados
6.- Evaluación	F.- Comida	6F) Pruebas comestibles
7.- Conocimiento	G.- Luna	7L) Saben Pagar / estirno
8.- Habilidad	H.- Consejo	8A) Capacidad de abrir alternativas
9.- Asignatura	I.- Juego	9I) Mafeta de Juego
10.- Cuaderno	J.- Seguridad	10M) Color de las hojas
11.- Libro	K.- Jirafa	11E) Cocinando los libros
12.- Teclado	L.- Viento	12D) Cantidad al teclear
13.- Velocidad	M.- Sol	13C) Lectura rápida
14.- Precisión	N.- Médico	14B) Amor preciso
15.- Ergonomía	O.- Avión	15R) Fiel conectividad
16.- Dedo	P.- Nube	16D) Dedo Volador
17.- Columna	Q.- Verdura	17V) Sostener Bebible
18.- Sentarse	R.- Perra	18P) Sentarse en el aire
19.- Ejercicio	S.- Árbol	19S) Ejercicio Natural
20.- Software	T.- Agua	20T) Computación líquida
21.- Dislexia	U.- Beber	21U) Turnos disléxica
22.- Lectura	V.- Pivata	22V) Legendo vico
23.- Escritura	W.- Capibara	23W) Escritura alegre
24.- Dificultad	X.- Acañis	24X) Rompe el problema
25.- letra	Y.- Queso	25Y) Lectura verde / saludable
26.- palabra	Z.- Pelota	26Z) Palabra salteada * construcción del aprendizaje * carrera de palabras * educar con los dedos

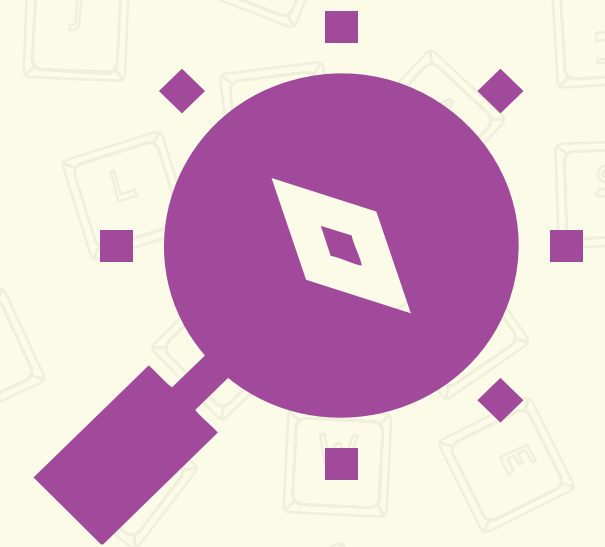
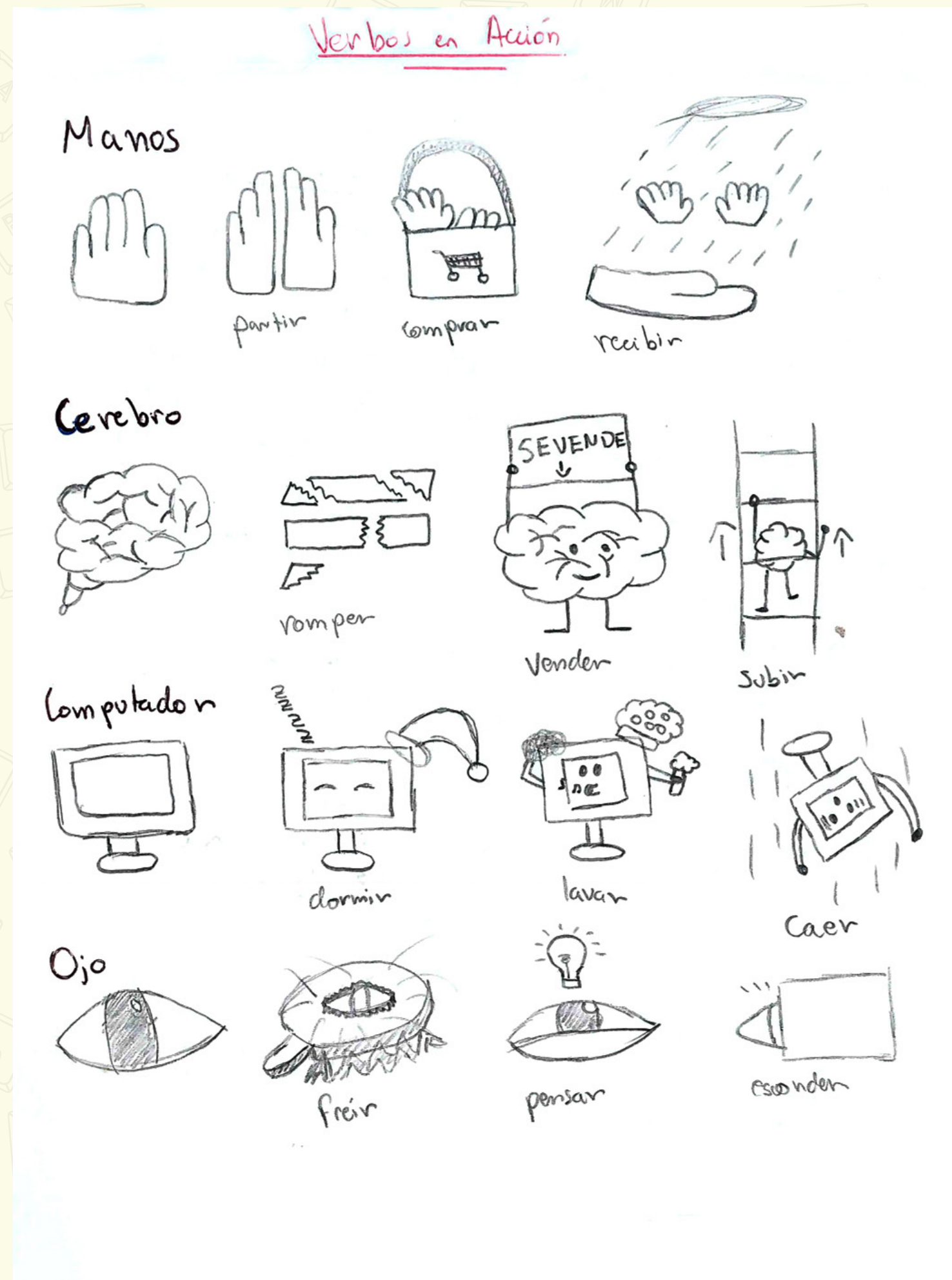
## Dactilografía + Deporte



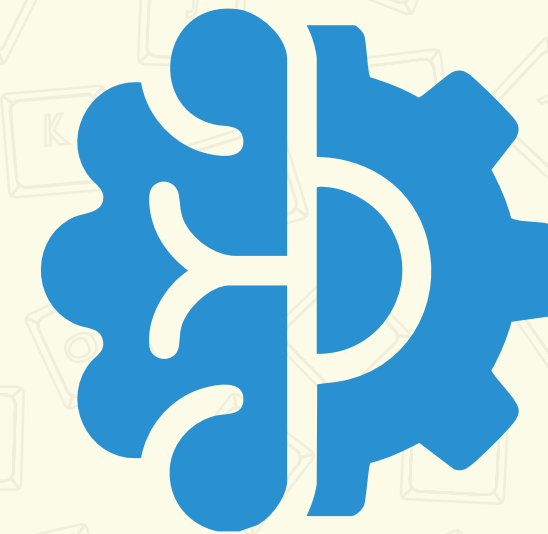
## “Triatlón de las palabras”

*“Al elaborar listas de productos, servicios o estilos y después intentar trazar vínculos entre ellos, el diseñador puede forjar conceptos frescos, llenos de chispa y con aplicaciones novedosas.”*  
(Lupton, 2012).

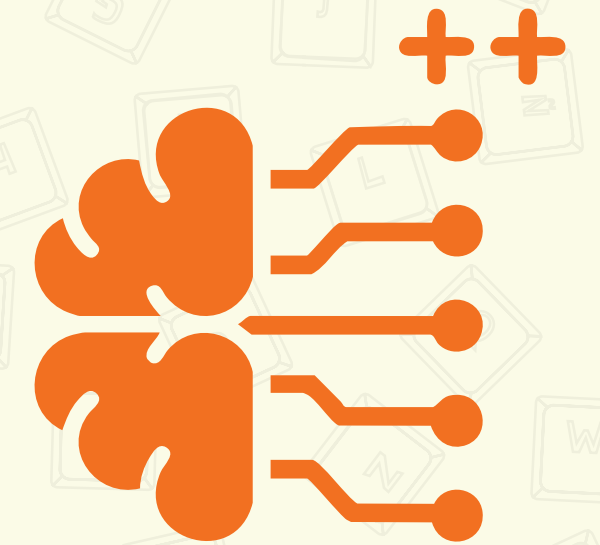
# Verbos en Acción



Descubren



Practican



Refuerzan

*"Dichos verbos incitan a la acción mediante la manipulación del concepto central. Cada uno de ellos sugiere un cambio o una transformación estructurales o visuales. (Lupton, 2012).*

# Concepto “Triatlón de las palabras”

## ¿Por qué un Triatlón?

Aprender es como entrenar para un deporte: se necesita **práctica, repetición y motivación.**

## Estructura de las actividades:

**1**

**Palabras  
Homófonas**

**2**

**Uso de las letras  
p,b,d,q,f,**

**3**

**Separación  
Silábica**

**4**

**Videojuego  
Interactivo**



# Cromática



R= 243  
G= 112  
B= 33  
C= 0%  
M= 70%  
Y= 100%  
K= 0%



R= 170  
G= 208  
B= 76  
C= 40%  
M= 0%  
Y= 90%  
K= 0%



R= 243  
G= 177  
B= 28  
C= 5%  
M= 35%  
Y= 100%  
K= 0%



R= 52  
G= 152  
B= 212  
C= 75%  
M= 30%  
Y= 0%  
K= 0%



R= 238  
G= 51  
B= 49  
C= 0%  
M= 95%  
Y= 90%  
K= 0%



R= 241  
G= 233  
B= 18  
C= 10%  
M= 0%  
Y= 100%  
K= 0%



R= 161  
G= 75  
B= 156  
C= 40%  
M= 85%  
Y= 0%  
K= 0%

# Tipografía

Open Dyslexic

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

! " # \$ % & / ( ) = ? ! " \* [ ; : \_

Verdana

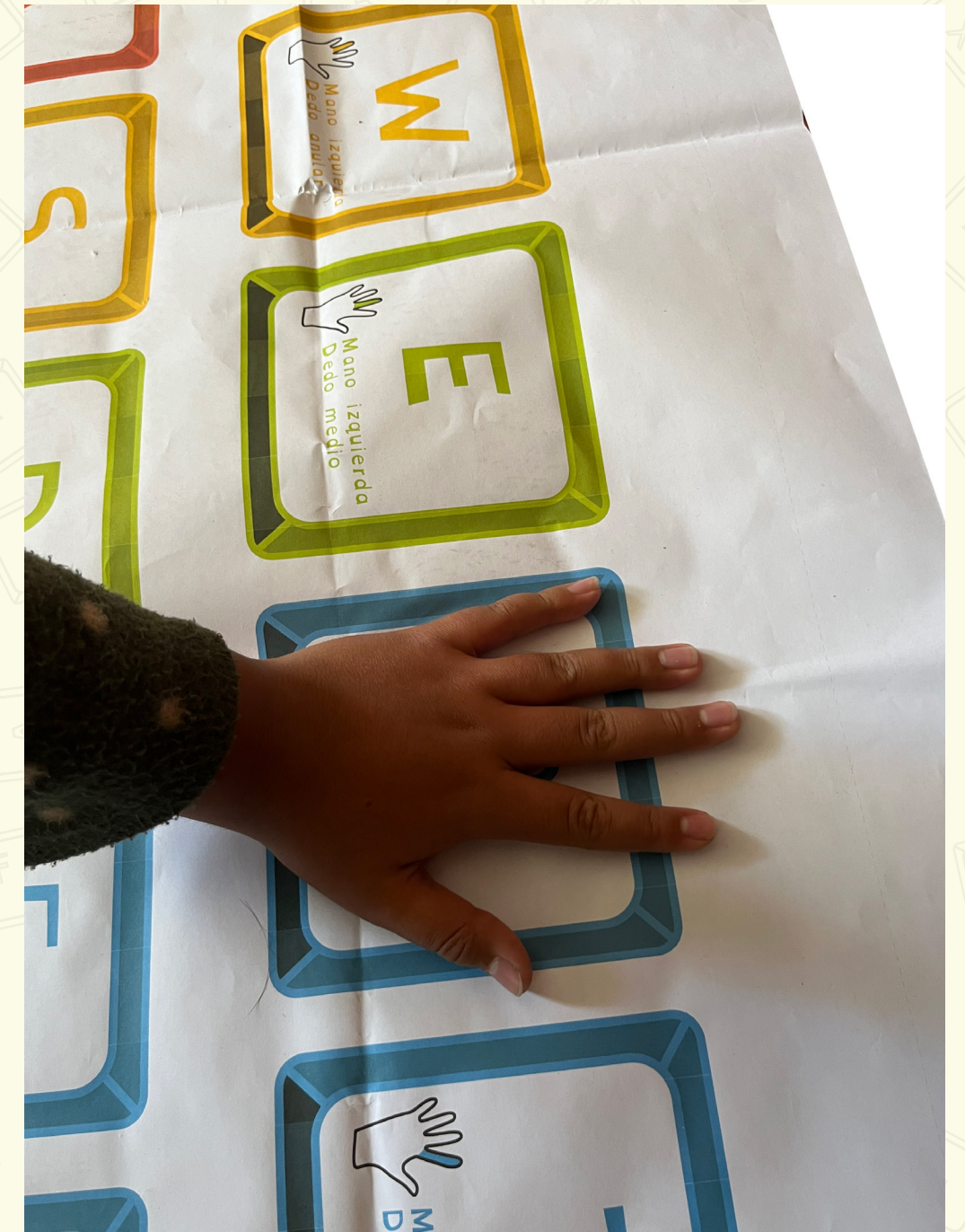
A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z

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

! " # \$ % & / ( ) = ? ! " \* [ ; : \_

# Prototipo Inicial y Primera Validación



El primer prototipo incluyó una versión básica de los tres componentes del producto. Se realizaron pruebas iniciales con docentes y estudiantes para evaluar la funcionalidad del diseño y recopilar retroalimentación sobre mejoras necesarias.

# Implementación del Producto Final



Después de varias pruebas y ajustes, se logra desarrollar un producto optimizado que puede ser utilizado en aulas escolares para ayudar a niños con dislexia a mejorar sus habilidades lingüísticas.



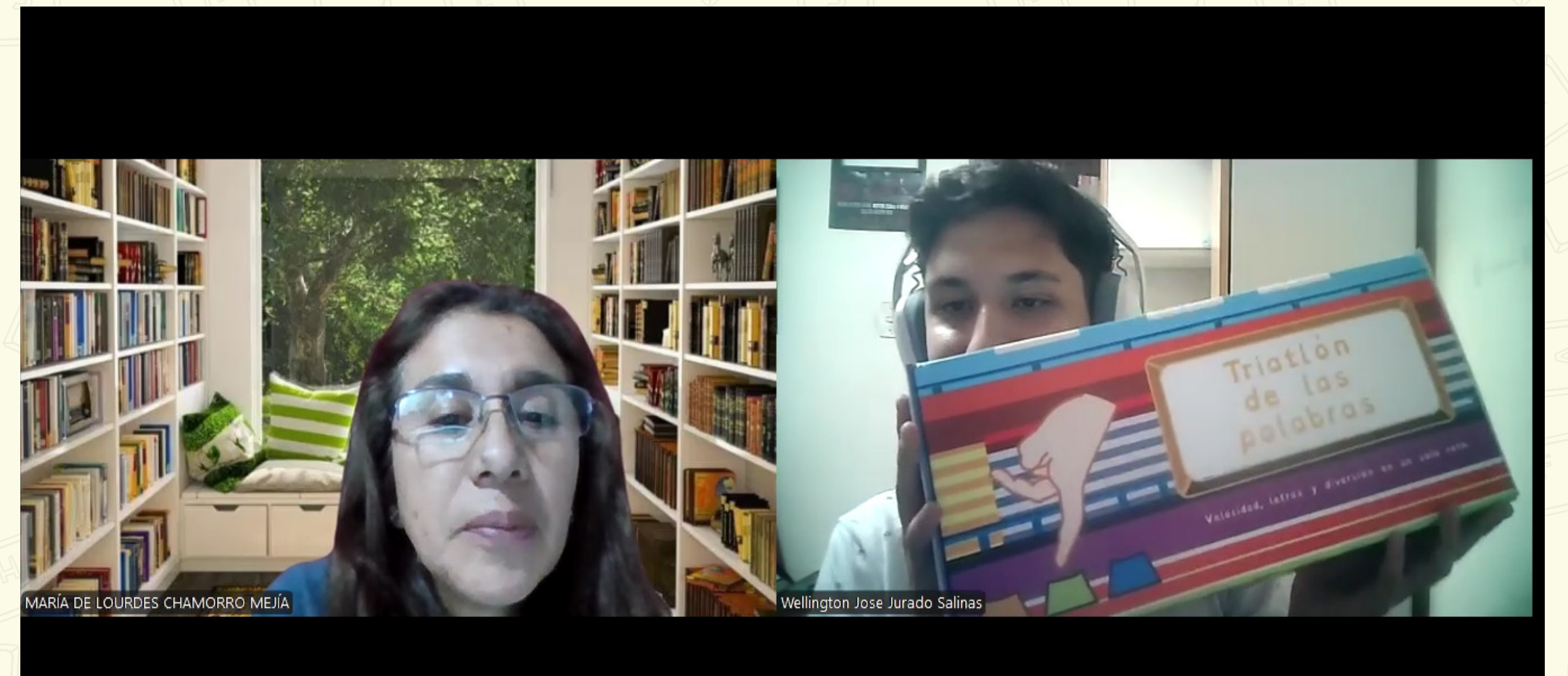
# Datos de Validación




**“Destáco mucho el tamaño de tu proyecto, se vuelve súper transportable.”**  
(Bravo, 2024)




**“Es bastante competente y se une bastante bien la parte del videojuego y la parte analógica”**  
(Chancay, 2024)



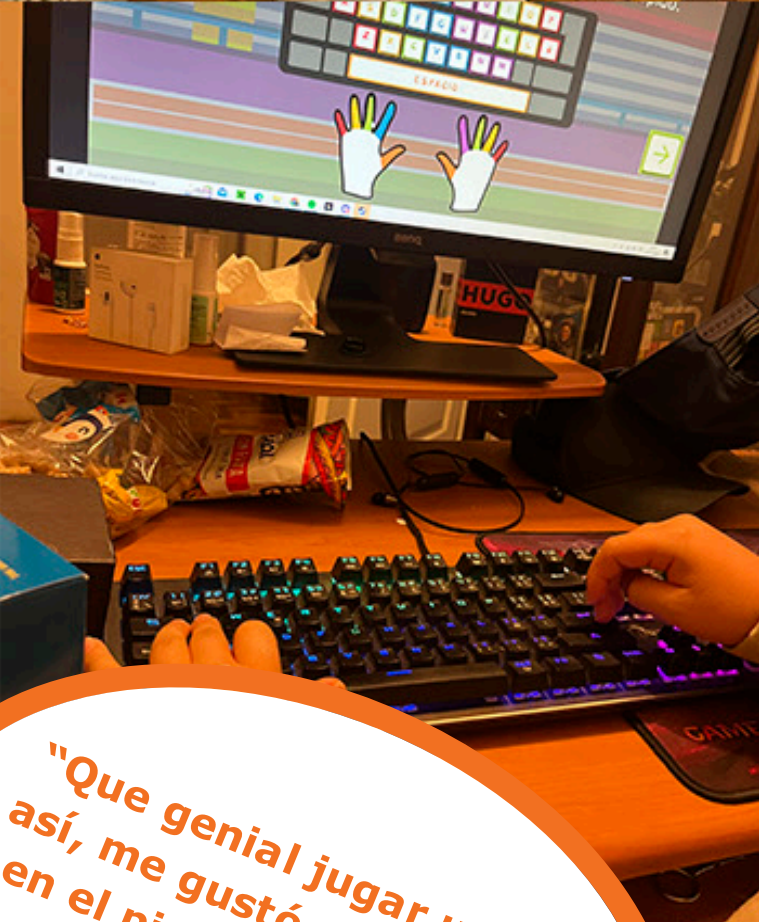
**“Soy la primera en solicitar un ejemplar para mis terapias en la dislexia y lenguaje.”**  
(Chamorro, 2024)



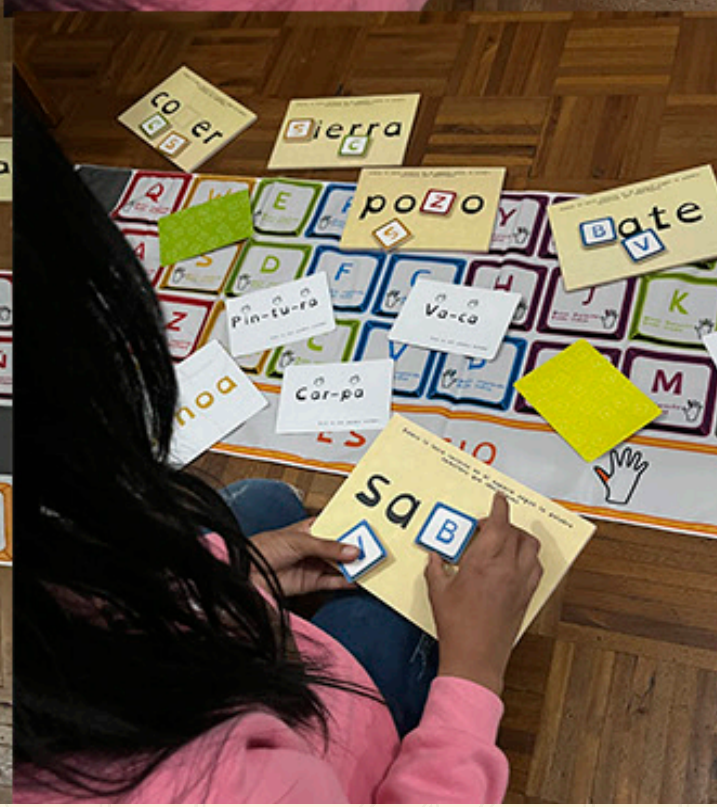
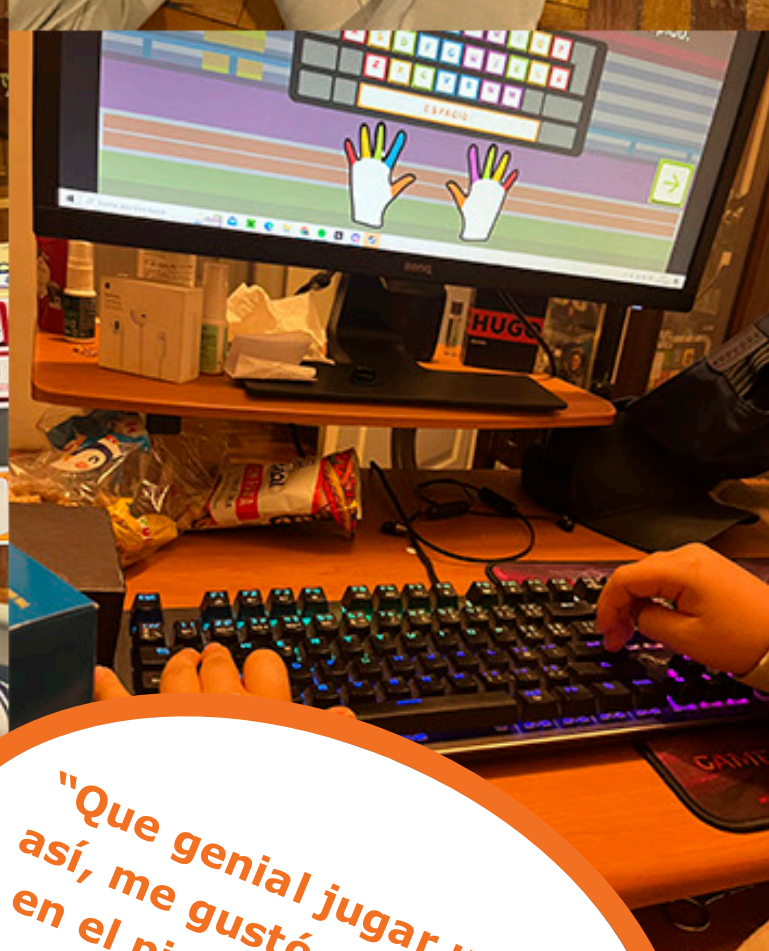
**"Me encanta usar este tipo de objetos para aprender, son muy bonitos y didácticos"**  
(Niño 1)



**"Así como nos mandan a comprar los libros, me encantaría que nos manden a comprar juegos como estos"**  
(Niña 3)



**"Que genial jugar un rato así, me gustó mucho estar en el piso con el teclado"**  
(Niño 2)



# Conclusiones

**1**

**La dactilografía mejora el aprendizaje en niños con dislexia**

**2**

**Las herramientas híbridas (digitales y físicas) son clave para la educación inclusiva**

**3**

**El diseño accesible es fundamental para la efectividad del producto**

**4**

**Las herramientas híbridas (digitales y físicas) son clave para la educación inclusiva**

# Recomendaciones

**1**

**Expandir el producto de diseño en más áreas del conocimiento como Matemáticas, Ciencias Sociales, Biología e Inglés.**

**2**

**Ampliar el campo de investigación y diseño a diferentes problemas de aprendizaje.**

**¡Gracias por su atención!**