

**Monkey Mimics**

# “ MONKEY MIMICS ”

Proyecto con Estrategia Creativa E presentada al consejo de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Rafael Landívar por **Rita María Ceballos Reynosa** previo a optar el Título en Diseño Gráfico en el Grado Académico de Licenciada.

Asesora Ligia Mendez

LISTADO DE AUTORIDADES

**UNIVERSIDAD RAFAEL LANDIVAR**

Licda. Guillermina Herrera Peña

Ing. Jaime A. Carrera

Padre Rolando Alvarado S.J.

Lic. José Alejandro Arévalo

Lic. Luis Estuardo Quan Mack

RECTORA

VICERRECTORA GENERAL

VICERRECTOR ACADÉMICO

VICERRECTOR ADMINISTRATIVO

SECRETARIO GENERAL

**FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO**

Arq. Sergio Tullio Castañeda

Arq. Byron Rodríguez

Arq. Karín Grajeda Godínez

Arq. Isabel Valle de Asturias

Lic. Leizer Kachier Solares

Lic. Ovidio Morales Calderón

DECANO

VICEDECANO

SECRETARIA

DIRECTOR DEPTO. ARQUITECTURA

DIRECTOR DEPTO. DISEÑO GRÁFICO

DIRECTOR DEPTO. DISEÑO INDUSTRIAL

## Dedicatroria

**A Dios Padre, Hijo y Espíritu Santo** por regalarme cada día ese gran amor que saben dar sin medida.

**A tí Virgencita** por ser mi guía y ejemplo como mujer.

**A mis Padres Raúl Ceballos y Patriacia Reynosa** por darme la oportunidad de estar hoy aquí alcanzando una meta más de mi vida. Y por demostrarme día a día con sus cuidados y atenciones su amor ilimitado hacia nosotros.

**A mis hermanos Guillermo y Andrés** por ser mis mejores amigos en los que puedo confiar y contar en cualquier momento. Y por compartir esos momentos inolvidables.

**A mi gran familia; abuelitos, tíos, tías, madrinas, padrinos, sobrinos y a mis queridos primos y primas** por estar siempre juntos compartiendo tanto las alegrías como las dificultades, pero al estar unidos se viven mejor.

**A mis amigas** por compartir nuestros sueños y secretos, y por ser esas hermanitas que nunca tuve, pero que gracias a ustedes no me hicieron falta.

## Índice

Introducción	01
Presentación de la Necesidad	02
Objetivos	03
Marco de Referencia	04
Contenido Teórico de Diseño	09
Definición del Grupo Objetivo	17
Proceso de Conceptualización	19
Contenidos del Material Gráfico	23
Medios y Formas de Distribución	25
Bocetaje y Propuesta Preliminar	26
Validación Técnica	32
Propuesta Final	34
Producción	36
Conclusiones	38
Recomendaciones	39
Bibliografía	40
Anexos	41

## 1. Introducción

A través del siguiente trabajo podemos darnos cuenta que en Guatemala existen varias Escuelas Públicas de Párvulos en donde se imparten clases bilingües; entre ellas está la Escuela Oficial de Párvulos No. 8 "Ovidio Decroly".

Esta escuela carece de materiales gráficos en los cuales se pueda apoyar, para impartir el contenido de las "Partes del Cuerpo" en inglés, a los niños de preparatoria.

En base a esto, se investigó y se realizó una propuesta de material educativo dirigido a los niños y niñas que cursan el grado de preparatoria en esta escuela; que les permita ampliar su vocabulario de inglés, de forma dinámica y divertida.

El Diseño Gráfico tiene como objetivo apoyar a mejorar la comunicación visual; y en este proyecto, además, se espera mejorar la formación académica del grado de preparatoria de la Escuela "Ovidio Decroly" .

## 2. Presentación De La Necesidad

Histórica y socialmente la educación parvularia ha ocupado un papel secundario en la educación guatemalteca. Sin embargo, en los últimos años esto ha cambiado, ya que el Ministerio de Educación ha implementado nuevas metodologías de trabajo, especialmente para las escuelas públicas, en las cuales se utilizan diferentes técnicas de enseñanza, debido a la importancia que tiene la educación parvularia como formadora de hábitos y destrezas, además de prepararlos para una futura educación primaria.

En Guatemala existen varias Escuelas Públicas de Párvulos entre ellas está la Escuela Oficial de Párvulos No. 8 "Ovidio Decroly". Esta escuela persigue alcanzar de manera efectiva los fines primordiales y principios de la educación, contemplados en la Ley de Educación Nacional, decreto No. 12-91 por lo cual imparte varios contenidos entre ellos el idioma inglés.

Preparatoria es uno de los grados que reciben la clase de inglés un día a la semana con una duración de 40 minutos al día. En la cual reciben varios contenidos, con el objetivo de ampliar su vocabulario y así tener mayor facilidad para ingresar luego, a otros establecimientos, en donde reciben este idioma como parte de su contenido académico. Ya que la mayoría de los alumnos egresados de esta escuela, ingresan a colegios privados.

Entre los contenidos de inglés que reciben los niños de preparatoria "Las Partes del Cuerpo", es el que más se les dificulta.

Dado el caso, que no existen dinámicas grupales que le permiten al docente reforzarle este contenido al alumno, se hace necesario el desarrollo de una estrategia, que permita ampliar el vocabulario en inglés, de una manera dinámica y divertida, de tal forma que se estimule a los niños a participar en ella.

### 3. Objetivos

Establecer un programa que sea del gusto de los niños, para que los estimule a participar en ella, y de esta forma vayan ampliando su vocabulario en inglés.

Elaborar un material que permita apoyar al contenido del Idioma Inglés, que se imparte a los niños que cursan el grado de preparatoria en esta escuela.

## 4. Marco de Referencia

### área de estudio:

#### EDUCACIÓN

##### Definición de Educación

Educación, del latín *educatio*: acto de criar (animales, plantas), y, por extensión, formación del espíritu, Instrucción. El vocablo latino *educatio*, onis, deriva del verbo *educare*, formado por *e*-(afuera) y *ducare* (guiar, conducir).

##### Concepto de la Educación

Según Sousa (1967), la educación ha sido objeto, a través del tiempo, de múltiples enfoques críticos formulados en función de distintos puntos de vista filosóficas y bajo la influencia de las condiciones socioculturales de cada época.

Si se observa desde el enfoque sociológico, la educación es el proceso que aspira a preparar las generaciones nuevas para reemplazar a las adultas que, naturalmente se van reiterando de las funciones activas de la vida social. La educación realiza la conservación y transmisión de la cultura a fin de asegurar su continuidad. Lo que se procura transmitir es el acervo funcional de la cultura, estos son los valores y formas de comportamiento social.

Desde el punto de vista biopsicológico, la educación tiene por finalidad llevar al individuo a realizar su personalidad, teniendo presente sus posibilidades intrínsecas.

Por lo tanto se puede decir que educar es conducir lo que es hacia una plenitud de actualización y expansión, orientada en un sentido de aceptación social.

Aclarando más este concepto, podemos decir que la educación es un proceso que tiende a capacitar al individuo para actuar conscientemente frente a nuevas situaciones de la vida, aprovechando la experiencia anterior y teniendo en cuenta la integración, la continuidad y el progreso social. Todo ello teniendo en cuenta la realidad de cada uno, de modo que sean atendidas las necesidades individuales y colectivas.

#### ENSEÑANZA

Se define enseñanza como la actividad donde la meta es lograr el aprendizaje.

Según Katafiasz (1998) "no solo estás enseñando una asignatura, estás abriendo mentes y corazones, estás moldeando vidas".

La necesidad de enseñar, es un deber de quien posee los conocimientos y los transmite, para quien carece de ellos, y es un derecho el recibirlos.

La enseñanza se realiza en función de realizar o alcanzar un objetivo deseado, en donde es necesario contar con una planeación para no desviarse del objetivo que se quiere alcanzar.

El hecho de elaborar y utilizar objetivos educacionales se hace en función de las conductas observables de los alumnos, señalando los cambios de conducta que se lograrán como resultado del proceso Enseñanza-Aprendizaje.

### Enseñanza-Aprendizaje

Según Katafiasz (1998), son los pasos inseparables, que pertenecen a un proceso dinámico. Teniendo en cuenta que no se puede enseñar correctamente si no se aprende simultáneamente.

En éste concepto se han venido utilizando dos definiciones: la tradicional y la actual.

Tradicionalmente en la enseñanza el educador era tomado solamente como transmisor de conocimientos y el aprendizaje se tomaba sólo como una acción de recibir conocimientos.

En cambio en la actualidad, la enseñanza es donde el educador ESTIMULA al alumno de forma intencionada y le da oportunidades para que viva experiencias que lo lleven a cambios positivos en su conducta y el aprendizaje es donde recibe la acción y diversidad de experiencias que lo llevan a la modificación de su conducta o comportamiento.

Para estimular al estudiante, el educador se vale de apropiados y diversos agentes de cambio, como: vivencias, ambiente, material didáctico,

actitudes personales; todo con la participación activa del alumno(a), con el fin de que viva sus propias experiencias.

El educador debe estimular, satisfacer, orientar y respetar las necesidades e intereses del educando, para que éste llegue a ser un elemento útil a la sociedad en que se desarrolla, sabiendo tomar sus propias decisiones y relacionarse con los seres que lo rodean. Éste proceso de enseñanza-aprendizaje presenta al educando en una tarea sin solucionar un problema que él debe resolver, lo que provocará en él un logro del aprendizaje.

Los elementos que interfieren en este proceso son:

- El educando y el educador son los sujetos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- El conocimiento es el producto de la interacción de ambos.
- La teoría y la práctica son fuentes de conocimiento, que se complementan la una de la otra.

### Tipos de Aprendizaje

1. Aprendizaje condicionado: responde a una señal, a un reflejo condicionado.

2. Aprendizaje Estímulo-Respuesta: es voluntario donde se obtiene una respuesta específica ocasionada por un estímulo específico.

3. Aprendizaje por Encadenamiento: se efectúa cuando se reúne la secuencia de dos experiencias aprendidas por estímulo respuesta.

4. Asociación Verbal: es a nivel verbal, cuando se traduce una palabra en español a un lenguaje extranjero.

5. Opción Múltiple: se da por la unión de varias experiencias simples.

6. Aprendizaje Conceptual: consiste en saber dar una respuesta común, a una serie de estímulos aparentemente diferentes.

7. Aprendizaje de Principios: unir dos o más conceptos que se aprendieron separadamente.

8. Resolución de Problemas: basado en obtener una respuesta a una pregunta o problema planteado.

Fases del Aprendizaje:

En el aprendizaje pueden detectarse 5 fases principales, según Sagastume (2001), citando a García y Arce (1995), estas son:

1. Atención: (predisposición a captar el estímulo), en esta fase es importante tomar en cuenta, no sólo la capacidad del individuo para captar el estímulo, sino que también la motivación que un individuo tiene para aprender, la motivación

es el activador de los hábitos de manera que los convierte en conducta propiamente dicha.

2. Percepción: (procesamiento de la información captada) es un fenómeno complejo, que en forma muy resumida se define como el proceso que sufre a nivel cerebral cualquier estímulo que llega al organismo y que da una respuesta.

3. Adquisición: (exhibir una respuesta siempre que se capta el estímulo), permite que el estímulo pueda producir siempre la misma respuesta, cuando percibe el mismo estímulo.

4. Retención: (memorización de la respuesta), capaz de recordar exactamente la respuesta que debe dar el estímulo cuando este se presente.

5. Transferencia: (influencias que experiencias anteriores ejercen sobre la ejecución presente), se toma en cuenta aspectos como facilitación e interferencia.

Con lo antes mencionado queda claro que el alumno debe estar motivado, tener la capacidad de poner atención al estímulo, la madurez para aprender la respuesta apropiada, la memoria para retener esa respuesta y la capacidad para relacionar experiencias presentes a experiencias pasadas.

## Niveles de la Enseñanza

En Guatemala se puede clasificar en 5 niveles:

### 1.-Nivel Preprimario:

Es donde se desarrollan las habilidades y destrezas, la formación de hábitos y el encauce de actitudes para el medio ambiente, en donde el niño y la niña aprende a ser una persona social.

### 2.-Nivel Primario:

Aquí se da el desarrollo de contenidos educativos primarios y elementales.

### 3.-Nivel Secundario:

Aquí se da el desarrollo de una cultura general, con secuencia y profundización de estudios básicos.

### 4.-Nivel Diversificado:

Es donde se desarrollan las áreas: intelectual, afectivas y de trabajo, en diferentes campos que permiten ingresar al educando en el mercado del trabajo.

### 5.-Nivel Superior:

Se da el desarrollo de una especialidad que el educando ha elegido, de acuerdo a sus habilidades y destrezas.

## EDUCACION PRE-ESCOLAR

Plasticina, témperas, crayones, papeles y goma son parte de una fórmula mágica que en manos de niños pequeños tiene el potencial de enseñarles matemáticas, lógica y sinfín de conocimientos, sin necesidad de tomar apuntes ni estudiar.

Esto ocurre en la educación pre-escolar, una de la etapas más divertidas en la vida académica del niño, donde el aprendizaje se lleva a cabo por medio de juegos, con materiales que se pueden manipular libremente, investigar y analizar, y mediante los cuales el niño desarrolla sus capacidades de manera integral.

A pesar de la importancia de los padres en la vida de un niño pequeño, éstos están lejos de ser el único factor de influencia.

Hoy en día, muchos niños pasan parte del día en centros de pre-escolar.

En el pre-escolar se hace énfasis en las experiencias educativas que se relacionan con las necesidades del desarrollo del niño.

El pre-escolar tiene particular valor para ayudar a los niños procedentes de familias de uno o dos hijos a aprender a estar con otros niños.

Algunos pre-escolares hacen énfasis en el crecimiento social y emocional; otros, como los que se basan en las teorías de Piaget y la educadora italiana María Montessori, tienen un énfasis más fuerte en el área cognoscitiva.

Los seis años es la edad más apropiada para dar comienzo al largo y comprometedor proceso de la escuela, es por eso que aquí inicia la escolaridad obligatoria.

#### FORMACIÓN ACADÉMICA EN IDIOMA INGLÉS

Un sistema para enseñar a los niños en dos lenguas: su lengua nativa y el inglés.

Para animar el bilingüismo, o la fluidez en los dos idiomas, algunas escuelas primero enseñan a los niños materias básicas en su lengua nativa y luego hacen el cambio al inglés denominado modelo de transición.

En el modelo de transición, al hacer énfasis en el valor de escribir y leer su lengua nativa, los niños se vuelven verdaderamente bilingües y pueden sentirse orgullosos de su identidad cultural. Este enfoque sugiere que cuando los niños desarrollen primero habilidades en su lengua nativa, tienen una transición más suave hacia las clases de sólo inglés.

Cuando la segunda lengua se ha incluido sin sacrificar la primera, y en donde el bilingüismo se admira, los niños que hablan dos idiomas

tienden a lograr mejores resultados académicos.

En general, saber un idioma no interfiere con el aprendizaje de otra, y aprender una segunda lengua no quita fluidez al manejo de la primera.

Según la investigadora Eleonara Badilla (2003), las nuevas generaciones deben aprender a comunicarse de muchas formas, con el fin de construir valores de tolerancia y solidaridad. En esta perspectiva, los idiomas adquieran gran importancia. En su criterio, es deseable que los niños conozcan por lo menos dos lenguas, puede utilizar correctamente el inglés como una lengua franca les permite comprender otras culturas y las relaciones entre estas.

Otro aspecto de interés es el costo de la educación bilingüe; para que un programa sea eficiente, los profesores necesitan saber y poder enseñar en ambas lenguas, y los grupos deben ser pequeños.

## 5. Contenido Teórico de Diseño

### 5.1 Información General del Cliente

Escuela Oficial de Párvulos No. 8 "Ovidio Decroly"  
Dirección: 3 calle 16-73 zona 1. Guatemala,  
C.A. Teléfono: 220-3623

Esta escuela se basa en lo que expresa la Constitución de la República de Guatemala, en su sección Cuarta Artículo 72 "Fines de la Educación". La Educación tiene como fin primordial el desarrollo integral de la persona humana, el conocimiento de la realidad y cultura nacional y universal.

Entre sus objetivos están:

1. Orientar la tarea docente hacia el logro de Fines, Metas y Objetivos.
2. Procurar por el desarrollo integral del niño.
3. Favorecer la capacitación docente, buscando la eficiencia en el proceso enseñanza - aprendizaje.
4. Fomentar la Participación del Padre de Familia, en la educación de sus hijos, siendo el vínculo de unión y apoyo entre docentes y alumnos.

La Escuela Ovidio Decroly, no cuenta con materiales didácticos para impartir la clase de inglés, por lo que las maestras deben elaborar sus propios materiales; y al final les pasan a los niños una hoja de trabajo, según el tema que vieron.

### ANÁLISIS DE MATERIALES EXISTENTES

Existen materiales gráficos como libros de contenido de inglés, que se utilizan en diferentes colegios privados de educación pre-primaria, los cuales forman parte de la competencia indirecta.

- Tiny Talk:

Es un libro de apoyo para maestros que contiene varios contenidos de inglés y se va manejando como un cuento en el que participa una familia de ositos y conforme se va desarrollando la historia se van incluyendo los contenidos.

- Reading:

Este material es un libro de práctica, el cual cuenta con varios ejercicios y con hojas de trabajo.

- Meta

Son juegos didácticos con diferente contenido de inglés. Entre éstos hay una memoria, unas flash cards, etc.

## 5.2 Área de Diseño

### MATERIAL EDUCATIVO COMO ESTIMULO

Según Kemp(1973),algunos de los principios psicológicos de Carpenter y Dale, que muestran los factores importantes para lograr estímulos en el aprendizaje son:

#### **Importancia de la motivación para el alumno:**

La tarea más importante del maestro debe ser descubrir, fomentará y acrecentará el proceso motivacional del niño, para que éste tenga el deseo y entusiasmo de aprender.

#### **Importancia del factor personal:**

Los materiales serán eficaces en el grado en que resulten interesantes a los alumnos. El uso de estos materiales debe basarse en las habilidades, grado de madurez de los niños, así como de las metas educativas que se desean alcanzar.

#### **La necesidad de organización:**

Mientras los materiales estén más sistematizados y organizados, la información que éstos transmiten puede ser asimilada y más largamente retenida.

#### **La necesidad de participación y práctica:**

El aprendizaje es actividad; ver, oír, pensar, usar símbolos, abstraer, deducir, generalizar, entre otros son actividades que deben estimularse.

#### **Repetición y variedad de estímulos:**

La repetición refuerza el aprendizaje y lo hace duradero. La variedad de estímulos, sostiene la atención, despierta el interés y amplía los patrones de aprendizaje.

#### **Dosificación del material que debe presentarse:**

La cantidad y calidad de información debe estar de acuerdo con la capacidad de educandos.

#### MOTIVACION DE LOS NIÑOS:

Es el momento en el cual se despierta el interés de los niños, captando su atención para que su participación en la actividad sea efectiva. Por medio de la motivación se orienta al alumno hacia los objetivos.

Entre las motivaciones podemos mencionar:

- un cuento
- un relato de una experiencia
- la visita oportuna de una persona
- disfrazarse de algún personaje
- una aparición de un elemento sorpresa
- una película

En el proceso de Enseñanza-Aprendizaje, se ofrecen diferentes modelos de instrucción que permiten organizar los diferentes elementos que participan en él.

Uno de los elementos que se encuentra en los modelos de instrucción son los medios y recursos didácticos.

## MATERIAL DIDÁCTICO

Según Nérci (1985), el material didáctico es el nexo entre las palabras y la realidad; hace comprensible e intuitivo el aprendizaje y desempeña un papel importantísimo en todas las materias, siendo imprescindible el facilitador para darle vida.

Material Didáctico es todo medio que expone un determinado número de elementos educativos con el propósito de utilizarlos en el proceso enseñanza-aprendizaje, al mismo tiempo que lo facilita, estimulando los sentidos para acceder más fácil a la información, adquisición de habilidades y destrezas y a la formación de actitudes y valores.

Muchas veces se condiciona el contenido, la calidad y la cantidad de los materiales educativos, debido al factor económico, lo cual repercute en el desarrollo del proceso.

El material didáctico siempre tiene como base un objetivo de aprendizaje, los recursos didácticos pueden ser: actividades, juegos, hojas de trabajo, dinámicas, en donde siempre existe una participación del grupo objetivo.

El material didáctico tiene como objetivo:

- despertar y mantener la atención.
- ayudar a la retención de la imagen visual.
- mejorar la comprensión de las relaciones de las partes con el todo de un tema.

- favorecer la enseñanza basada en la observación y en la experimentación.
- proporcionar al alumno de una retroalimentación, dando información de los resultados de su aprendizaje.

Los materiales pueden emplear distintos lenguajes o formas de expresión, para comunicar los diferentes mensajes, estos pueden ser:

1. Lenguaje verbal o auditivo:  
radio, cintas, discos, etc.
2. Lenguaje visual:  
fotografías, carteles, ilustraciones, transparencias, presentaciones, etc.
3. Lenguaje escrito:  
libros, revistas, manuales, diarios, etc.
4. Combinación de lenguajes:  
audiovisuales, cine, tv, etc.

La comunicación que se establece en un aula, donde es utilizado el material didáctico, corresponde a una comunicación en pequeños grupos, en donde debe existir similitud entre los alumnos, así como una buena comunicación e interacción.

Según Ogalde y Bardavid (1991) se puede clasificar el material didáctico en siete grupos, estos son los siguientes:

1- Materiales Auditivos:

grabación de sonidos en una cinta magnetofónica, en un cd, en mp3. Esto da una información verbal y desarrolla habilidades intelectuales como la discriminación de sonidos, puede utilizarse en la enseñanza de cualquier contenido.

2- Materiales de Imagen Fija:

cualquier objeto o mensaje impreso susceptible de proyectarse. Proyecta materiales sin una preparación especial, puede mostrar trabajos de los alumnos, fotografías que permiten la observación detallada de todo tipo de objetos.

3- Materiales Gráficos:

en este entran lo que son: acetatos, carteles, pizarrón, rotafolio, dibujos, etc.

Son materiales que aumentan la retención del conocimiento y el interés.

En la educación parvularia se utilizan generalmente dibujos y símbolos que ayuden al fácil entendimiento del mensaje.

4- Materiales Impresos:

en este tipo de material se encuentran los libros, cuya responsabilidad es generalmente un autor. Es una fuente de información que propicia sugerencias al lector e incita respuestas personales. Su perdurabilidad permite al lector revisar o repetir unidades de estudio tantas veces como sea necesario, permitiendo abordar con profundidad determinados temas de estudio.

5- Materiales Mixtos:

en este grupo entran las películas y los videocassettes, que constan de imágenes o dibujos consecutivos de objetos en movimiento que se proyectan, especialmente en una pantalla.

Este tipo de material ayuda a acercar la realidad al salón de clases, mostrando continuidad y movimiento en el tiempo.

6- Materiales Tridimensionales:

son una reproducción a escala, que puede ser de igual, menor o mayor tamaño que el original. Proporciona un contacto directo con los objetos reales, pudiendo hacer modelos con una variedad de materiales.

7- Materiales Electrónicos:

en este entran las computadoras, las cuales son un conjunto de instrucciones, información y actividades estructuradas de modo que el estudiante, al seguir la secuencia, logre alcanzar resultados de aprendizaje.

El Material Didáctico es algo más que una banda de transmisión del mensaje, ya que éste presenta características propias que influyen en la recepción del mensaje e influirá en una experiencia directa del educando.

Se puede decir que es el canal entre las palabras y la realidad, hace comprensible el aprendizaje, es importante su utilización en todas las materias; alguien que juega un papel importante en

su utilización sea efectiva es el educador, siendo éste el mediador entre la información que presenta y el aprendizaje de los estudiantes.

Darle el tratamiento formal al material didáctico y a través de éste al contenido, es un momento esencial para el diseño del material, pues esto depende de los siguiente:

- \* que se intensifique el significado del contenido.
- \* que el contenido tenga ritmo, en la lecto-escritura es indispensable que al leer no sea demasiado rápido, ni demasiado despacio.

Gaitán (1996), menciona los siguientes principios de Diseño para las presentaciones visuales:

#### 1. Simpleza Visual:

seleccionar dibujos y palabras que presenten bien su mensaje y descartar los detalles que no contribuyan al mensaje, tener en cuenta que las ilustraciones simples son usualmente más efectivas que las complejas.

#### 2. Claridad Verbal:

escribir para escuchar y no para leer, utilizar palabras sencillas y estructurar bien las frases, la sencillez es importante para mantener la claridad.

3. Relación entre lo visual y lo verbal: asegurarse de que los elementos visuales y verbales enfatizan al mismo aspecto y no se contradicen.

4. Organización de los elementos: para que haya fluidez verbal y visual.

Los contenidos de un material pueden jerarquizarse a partir de:

- tamaño
- forma
- proporción
- color
- contraste
- espacio periférico
- ubicación
- elementos adicionales.

## EL JUEGO COMO INSTRUMENTO EDUCATIVO

Solís (1999), el juego es una función que enriquece la personalidad, despierta la imaginación y creatividad del niño a esta edad.

Poco a poco el juego empieza a ser medio de proyección, sus primeros juguetes los protegen y son sus compañeros, pero más tarde viene los juegos de imitación, los de recreación, imaginación y el juego deja de ser individual para convertirse en colectivo.

El juego colectivo necesita mucha veces del apoyo de un adulto para que le guíe y evite agresiones de los jugadores; he ahí la importancia del juego dirigido como método de enseñanza donde la maestra podrá seleccionar juegos que mejoren la percepción sensorial, la memoria; no olvidando que debe tener claro el objetivo que persigue y lograrlo de manera agradable.

Gran parte de los juegos están basados en las actividades que más les gustan y despiertan mayor interés, ya que por medio del juego los niños manifiestan sus actitudes y sentimientos.

El juego es el material didáctico por excelencia, que satisface diferentes necesidades en el educando, entre éstas la necesidad de ser estimulado y de divertirse.

Cumple además muchas funciones útiles en el desarrollo infantil, favorece el crecimiento de las capacidades senso-perceptivas, y de las habilidades físicas.

El educador antes de introducir el juego en clase, debe definir claramente sus objetivos pedagógicos y ver de que manera los juegos pueden responder a esos objetivos. El juego hace participar lo siguiente:

- \* actividades perceptivas: como el contacto con el objeto.
- \* actividades sensoriomotrices: como la carrera, el salto, movimientos rítmicos, etc.
- \* actividades verbales: como las vocalizaciones y formas de expresión como las palabras.
- \* actividades donde interviene la afectividad: atracción, repulsión, representación de diferentes papeles y funciones sociales, familiares y escolares.
- \* actividades donde intervenga el intelecto: como procedimientos cognoscitivos, observación, descripción, comparación, etc.
- \* actividades relativas a la construcción de objetos.
- \* actividades de expresión corporal: como la gimnasia, teatro y música.

Teniendo lo anterior como base, se pueden clasificar los juegos en:

1. Juegos Sensoriales:  
entran en actividad los sentidos: la vista, el tacto, la audición, etc.

2. Juegos Motores:  
ponen en movimiento los órganos del cuerpo.

3. Juegos Educativos:  
este tipo de juegos es de gran ayuda, ya que permite orientar al niño hacia un programa de estudios. Es por esto que en la actualidad el juego goza de una gran importancia y es una actividad vital en la vida del niño. Por medio del juego se trata que el niño tenga una formación y conocimiento determinado.

Todos los juegos educativos permiten mejorar las percepciones y el espíritu es observación, desarrollar el juicio y la atención.

Se debe tener en cuenta que las actividades que involucran el juego en ellas constituyen el mejor medio de que dispone el niño para expresarse y a partir de éstos el adulto puede comprenderle.

Al diseñar un juego educativo se debe realizar un mapa de juego el cual se caracteriza por mencionar el objetivo del juego, las destrezas que estimulará en el niño, la estrategia, el contenido que abarca, así como en el mecanismo del juego.

Se debe hacer una ficha informativa en la cual se colocarán los datos del mapa del juego, de la siguiente manera:

#### Mapa de Juego

- Nombre del juego
- Nombre alternativo
- Objetivos del juego
- Contenido
- Grupo Objetivo (edades, etc)
- Destrezas o habilidades que estimula
- Estrategia de juego (agrupamiento, número de jugadores, espacio, tiempo.)
- Metacontenido
- Descripción del juego
- Materiales necesarios.

#### DIDACTICA DEL JUEGO

El juego tiene cargas psicológicas porque involucra principios psicológicos de aprendizaje, entre ellos recompensa, competencia, motivación, adaptación, compensación, formación y ocupación.

Al seleccionar los juegos debe tomarse en cuenta 3 aspectos:

1. Selección equilibrada:  
los juegos pueden hacerse en forma libre o dirigida.

2. Utilización:  
al plantearse el juego se debe pensar en la utilidad que reporta al jugador y en que medida ameniza su aprendizaje. El facilitador del juego

debe poner toda la atención, para coordinarlos mejor.

### 3. Técnicas del juego:

maneras de sugerir y desarrollar los juegos para lo cual hay que observar varias reglas:

- tomar en cuenta la edad del grupo.
- el juego libre debe ser controlado por el facilitador.
- procurar que los juegos sean variados.
- utilizar el interés por el juego, para que éste sea placentero.
- no repetir rutinariamente el mismo juego.

### Instructivo:

Toda la didáctica del juego debe plasmarse en el instructivo el cual se compone por las reglas del juego. Este da la pauta para que el juego sea comprendido por los participantes y se cumplan los objetivos previstos. Son las instrucciones para el facilitador que conducirá el juego. Este debe tener una conducta que facilite su lectura: lenguaje, extensión, diagramación, redacción, estado lúdico, explicación del uso de materiales y recursos.

La función del instructivo es dar las condiciones suficientes para que el juego se comprenda, siendo muy claro, lo más importante no es jugar por jugar sino cumplir los objetivos.

## 6. Definición del Grupo Objetivo

### 6.1. Perfil Demográfico

\*La mayoría de los niños y niñas son miembros de familias modestas que cubren sus necesidades básicas así como las de salud e higiene.

Generalmente son familias integradas, formadas por el padre, la madre y los hijos (de 2 a 4 hermanos).

En su mayoría residen en las zonas 1, 6 y 18 de la Ciudad Capital.

\* (fichas de inscripción Escuela Ovidio Decroly, 2004)

### 6.2. Perfil Psicográfico

#### CARACTERÍSTICAS DE LA EDAD ( 6 Años ).

##### Desarrollo Motriz

\*El niño de 6 años es más fuerte y rápido, logra mejor coordinación y adquiere nuevas habilidades, siendo el correr, saltar y lanzar elementos comunes de su juego.

La habilidad de saltar, a ésta edad está relacionada con el tamaño y estructura del niño.

Desde el punto de vista psicológico se espera que un niño de 6 años esté apto para la escuela, con un cierto grado de disposición y aptitud para el aprendizaje; así como la madurez intelectual y social necesaria.

\* Basado en el Seminario "El Refuerzo positivo como modificador de conducta en el niño de 3 a 6 años".

En la edad preescolar el pensamiento es determinado, en gran parte por los pensamientos, y se distingue por la relación que guarda con los deseos y temores.

En el pensamiento del niño, la fantasía tiene gran importancia. Es frecuente que el niño no distinga todavía entre lo real y lo que el añade mentalmente; el niño empieza a esta edad a exagerar sus experiencias, a esto, de ningún modo se le debe de llamar mentira, ni imponer fuertes castigos, ya que el niño no se aleja de la verdad premeditadamente, si no que lo lleva a su vida de fantasía.

#### COMPORTAMIENTO DEL NIÑO

\*Es conocida la inclinación del niño a tratar a sus juguetes y a otros objetos como si fueran personas; claro está no es ilusión completa. Este rasgo de la actitud infantil, de tratar a los objetos como si tuvieran vida se llama "Antropomorfismo y Animismo".

Generalmente son inquietos, sociables, activos, entre otros; algunos sin embargo son tímidos y resegados. La mayoría hace amigos con facilidad.

Las experiencias grupales empiezan a tener importancia, y la sociabilidad va consolidándose y siente la necesidad de tener amigos y compañeros de juego.

En tener amigos y compañeros de juego. En este aspecto, es importante que los adultos no interfieran en la formación o disolución de grupos, cuyo valor consiste en la espontaneidad.

### Edad Pre-escolar

En este lapso, muchos niños asisten a la escuela pre primaria, jardín de niños, por lo que a esta edad se le llama Kindergarden. Se le llama edad pre-escolar por preceder al ingreso de la escuela. Por lo tanto la actitud del niño experimenta profundos cambios.

La riqueza de fantasía del niño preescolar se manifiesta en su aficción a los cuentos, el colorido del mundo de los cuentos, en lo que se describen acciones que en realidad nadie puede llevar a cabo, todo esto ejerce un poderoso atractivo sobre el niño.

Los niños y niñas que cursan el grado de preparatoria en la escuela Ovidio Decroly, les gusta jugar en grupos y hacer equipos, casi siempre en grupos por género (niños con niños y niñas con niñas), sin embargo cuando al hacer actividades pueden jugar juntos.

En la clase les gusta que los pongan a pintar, a hacer rompecabezas, jugar con plastilina, entre otras actividades.

Fuera de la clase les gusta jugar tenta, correr, saltar, cantar, imitar animales.

Los colores que prefieren son los colores vivos y brillantes, se podrí resumir en los colores primarios y secundarios o la mezcla de éstos.

Los animales que más le gustan son el perro, el conejo, el mono, el caballo, el elefante, el gato, etc.

Las caricaturas más vistas son:  
Bob Esponja, Las chicas Superpoderosas, Jimmy Neutrón, Bob el Constructor, etc.  
**(anexo 1)**

\* Basado en el suplemento comercial, año 2004, El perfil del niño actual, Guatemala, Siglo Veintiuno.

## 7. Proceso de Conceptualización

La carencia de una estrategia de apoyo para el estudio del vocabulario de las partes del cuerpo, en el idioma inglés, en el grado de preparatoria de la escuela oficial "Ovidio Decroly"; ha despertado la inquietud de proponer una estrategia que ayude a incrementar el nivel de comprensión y aprendizaje, de estos contenidos en los niños de esta escuela.

Para encontrar el concepto central, se pasó por un proceso que fue el siguiente:

Lluvia de ideas:

Jugando con el mimo  
Mi cuerpo todo un Rompecabezas  
La Sombra Juguetona  
Trapecista  
Parando Goles  
Canta Bailarín  
Explorando  
Buscando El Corazón  
Tarzán  
Body Parts  
English Fun Time  
Learning English with Fun  
Las muecas del mono  
Mono Travieso  
Monkey Mimic ´s

### **Buscando el Corazón**

Es una exploración que hacen unos niños dentro del cuerpo humano, con el afán de encontrar el corazón, el cual hace que funcionen todas las partes del cuerpo.

Ya que a los niños les gusta estas actividades de descubrir, buscar y encontrar, se espera que al jugar "Buscando el Corazón" incrementen el nivel de comprensión y aprendizaje, de las partes del cuerpo, al ir buscando cada parte y descubrir sus funciones, antes de llegar al corazón.

Se desarrollará por medio de un juego, el cual consiste en un tablero con el fondo del cuerpo, el que tendrá un recorrido por cada una de las partes de éste, con casillas que irán jugando, por medio de penitencias para hacer con las partes de su cuerpo, así como ir mencionando cada una en inglés.

Piezas

- Tablero (manta)
- Dado gigante
- Piezas del cuerpo

### **Jugando con el Mimo**

El mimo es un personaje que para expresarse utiliza su cuerpo y cada una de sus partes. El juego es un medio importante, con el cual los niños pueden aprender más fácil.

Además al jugar con el, se espera que los niños se diviertan al mismo tiempo que comprenden más fácilmente las partes del cuerpo en el idioma inglés, ya que es un personaje amistoso, juguetón y expresivo.

Se elaborará un muñeco de trapo de un mimo, con el cual los niños pasarán al frente y realizarán las actividades que vendrán incluidas en unas

tarjetas. Estas actividades las tiene que adivinar el grupo contrario para obtener puntos. Serán actividades que se realizan con las partes del cuerpo.

Piezas

- muñeco "mimo"
- tarjetas de actividades
- piezas del cuerpo del mimo

Luego de un detallado análisis de los anteriores conceptos se escogió, el que mejor representaba a los objetivos de esta estrategia.

### **Parando Goles**

Este concepto se basa en un portero, el cual debe utilizar todo su cuerpo para evitar que le metan Gol los del equipo contrario.

"Parando Goles", es una estrategia por medio de la cual, los niños al jugarlo se divertirán y aprenderán las partes de su cuerpo en inglés, aumentando así su vocabulario en este idioma.

Se desarrollará por medio de un juego, en el cual los niños aprenderán las partes del cuerpo, con las que el portero para los goles.

Piezas

- Manta con las partes del cuerpo de un portero
- Portería
- Caja de sorpresas con nombres de cada parte del cuerpo en inglés
- Piezas del cuerpo

Por lo tanto, para el desarrollo de esta propuesta se eligió el concepto central:

### **MONKEY MIMICS**

Este concepto se basa en las imitaciones que hace un monito, por medio de muecas para parecerse a un niño.

El mono es un animal más parecido al ser humano, tanto en su aspecto físico, como en sus muecas y movimientos.

Por ser un animal travieso, juguetón y simpático, es del gusto de los niños, ellos se divierten jugando y se pretende que los niños jueguen con el material elaborado, para que éste los ayude a incrementar su nivel de comprensión y aprendizaje en el contenido de las partes del cuerpo, en el idioma inglés.

Se escogió en el idioma inglés, ya que representa mejor el contenido.

Este concepto se desarrolló por medio del siguiente mapa de juego:

## MAPA DE JUEGO

Nombre del Juego:  
Monkey Mimics

Nombre Alternativo:  
Las muecas del monito

Objetivos del Juego:  
Que el niño y la niña incrementen su comprensión y aprendizaje del contenido las partes del cuerpo, en el idioma inglés, por medio de el juego educativo.

Grupo Objetivo:  
Niñas y Niños de 6 años de edad, que cursen el grado de preparatoria, en la Escuela Oficial "Ovidio Decroly".

Destrezas o Actividades que estimula:  
Dominio Cognoscitivo (memoria y razonamiento)  
Dominio Psico-Motor ( aptitud física).

Estrategia de Juego:  
Agrupamiento: GRP (grupal)  
No. Jugadores: +20  
Espacio: I (interior)  
Tiempo: Largo (35 minutos)

Metacontenido:  
Desarrollo de la imaginación.

Materiales Necesarios:  
Instructivo  
Mantas  
Piezas  
Flechas  
Máscara  
Hojas de Trabajo

*Desarrollo del Juego:*  
*Antes de empezar el juego, se deben colocar las piezas de las partes del cuerpo, en la pared (regadas por toda la clase y sin ningún orden). También se tiene que tener preparada la manta, del lado revés para voltearla en su debido momento. Se deben tener a la mano las máscaras de los monitos.*

*Los niños se sientan en sus sillas y todos deben estar viendo para el pizarrón. El juego comienza cuando la maestra les empieza a contar un cuento, el cual comienza así:*

*Había una vez un monito extranjero que tenía 6 años, vivía en la selva, era muy juguetón, simpático y amigable. el tenía muchos amiguitos con los que hacía competencias de trepar los árboles; siempre llegaba de primero, ya que corría y saltaba más que todos, porque siempre le hacía caso a su mamá de comerse su desayuno de bananos con miel.*

*El siempre llegaba hasta lo más alto de los árboles y esperaba a que todos sus amiguitos llegaran con él.*

*Un día cuando estaba esperándolos, escuchó unos ruidos a lo lejos, extraños pero agradables. Entonces empezó a bajarse del árbol y empezó a pasarse de un árbol a otro siguiendo los ruidos, cuando ya estuvo muy cerca se quedó viendo, muy extrañado...*

*El nunca antes había visto a esas criaturas tan especiales, que se parecían tanto a él, pero no eran iguales.*

*Tenían muchas partes que se parecían a su cuerpo, el monito estaba asombrado del parecido y empezó a imitarlos en sus movimientos. Esas criaturas saltaban, corrían, jugaban, cantaban y se reían,*

*Eran muy divertidos y por eso el monito decidió sacar su libreta, en donde dibuja todo lo que le gustaba, para luego enseñárselo a sus amiguitos.*

*Cuando ya iba a terminar los dibujos, escuchó que ellos no hablaban el mismo idioma que él.*

*En ese momento la maestra voltea la manta y les dice a los niños y niñas: esto fué lo que el monito gringo vió y dibujo para enseñarlo.*

*Ahora la maestra inicia el repaso del vocabulario del contenido las partes del cuerpo: inglés/español.*

*La maestra sigue con el cuento:*

*Fíjense que el monito hizo varios dibujos, este grande y muchos pequeños, pero por salir corriendo para enseñarlos los dejó tirados y regados por todos los árboles por donde pasó... y ahora quiere que nosotros le ayudemos a buscarlos, pero para poder ver entre los árboles y encontrarlos debemos convertirnos en monitos. Cada uno póngase una máscara, ahora todos somos los amiguitos del monito.*

*Luego la maestra empieza a escoger a un niño para que busque la pieza y la coloque en el lugar indicado, en la manta, y así sucesivamente hasta completar la manta.*

*Con las flechas la maestra irá escogiendo a los niños encargados de pasar a nombrar las partes del cuerpo.*

*Por último la maestra les pasará una hoja de trabajo.*

## B. Contenidos del Material Gráfico

En esta parte se listan los contenidos textuales y gráficos de las distintas piezas las cuales fusionadas entre sí, van a generar la respuesta que se espera con el grupo objetivo.

### B.2. Contenidos Textuales

1. Manta Vinílica:  
Nombre del juego.

2. Flechas:  
Nombre de las partes del cuerpo en inglés.

3. Piezas de las Partes del cuerpo:

- head
- eye
- nose
- mouth
- ear
- arm
- hand
- fingers
- leg
- foot

4. Instructivo:  
Descripción del juego, incluyendo las reglas, los materiales y recursos que se van a utilizar.

5. Hoja de Trabajo:  
Instrucciones, parte del cuerpo en inglés y español, planas en inglés.

## 8.2. Estructura Gráfica

Requisitos de Diseño	Aspecto Funcional	Aspecto Tecnológico	Nivel Expresivo
Color	Para el fondo de la manta y los personajes.	Full color, gama de colores primarios, secundarios y terciarios.	Alegría, diversión.
Ilustración	Simplificar formas para que los niños las comprendan mejor.	caricatura fantástica, digital, trazos sencillos, línea a mano alzada, para redibujarlo en digital.	Amigable y juguetona.
Diagramación	Una lectura fácil de c/u de las piezas.	Elementos gráficos, formas dinámicas.	Movimiento y diversión.
Tipografía	Una lectura fácil de los contenidos textuales de cada pieza.	Tipo de letra: Avant Garde Bk Bt	Orden y limpieza.
Formato:			
Instructivo	Que diriga al maestro para el desarrollo del juego.	Tamaño 1/2 oficio,	Orden
Manta	Que sea la base para formar el cuerpo.	Tamaño 1.50 mt x 0.90 mts.	Imaginación
Hoja de trabajo	reforzar el contenido del juego en inglés.	Tamaño carta	Imaginación

## 9. Medios y Formas de Distribución

Pieza	Medio		Formas de Distribución		
	Físico	Carácter	A través de quién	Duración	Lugar
Instructivo	Impreso	Informativo	maestras	Inicio del juego.	En la clase.
Manta	Impreso	Educativo	maestras	Durante el juego.	En el pizarrón.
Piezas	Impreso	Educativo	maestras	Durante el juego.	En el pizarrón.
máscaras	Impreso	Lúdico	maestras	Durante el juego.	En la clase.
Flechas	Impreso	Educativo	maestras	Durante el juego.	En el pizarrón.
Hojas de trabajo	Impreso	Educativo	maestras	Al final del juego.	En la clase.

## 10. Bocetaje y Propuesta Preliminar

Las necesidades de la propuesta gráfica requiere de varios elementos para el buen desarrollo del programa, para esto se requiere un estudio detallado:

### 1. Personajes:

Como se menciona anteriormente esta propuesta requiere de personajes que ayuden a reforzar el concepto central MONKEY MIMICS, para esto se plantea realizar un personaje principal, el monito y dos secundarios, los niños que están jugando, los cuales deben poseer:

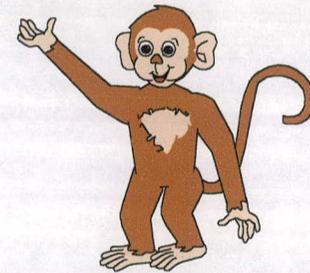
- tipo de ilustración simple
- dinámicos y amigables
- unidad en el estilo de la ilustración

En base al concepto se desarrolló el nombre del juego "Monkey Mimics", por lo tanto el personaje principal debía ser un mono, el cual tuviera una personalidad traviesa, juguetona y simpática.

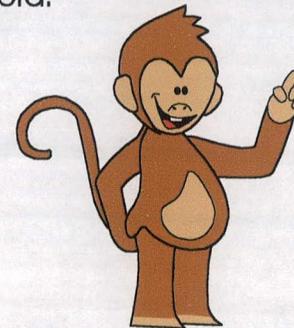
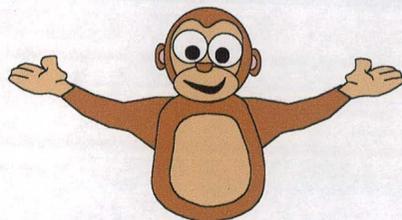
Para crear a este personaje fue necesario hacer un estudio sobre las características físicas de los monos, se observó varias referencias fotográficas para definir al personaje.

Este personaje, a pesar de ser un mono, no era el adecuado, ya que parecía un mono adulto.

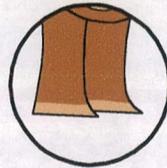
Por lo tanto fué necesario realizar otro mono que tuviera características físicas de un mono niño, para que los niños de la escuela se identificarán con el.



Este monito sí contaba con las características de la edad, pero tenía deficiencias de construcción del dibujo, además la línea de la caricatura no llamaba la atención al G.O., por lo que fué necesario observar las caricaturas que pasan en los canales de tv. para niños, y así poder definir una caricatura más moderna y atractiva para los niños. Se empezó a dibujar a mano alzada y luego se redibujó en la computadora.

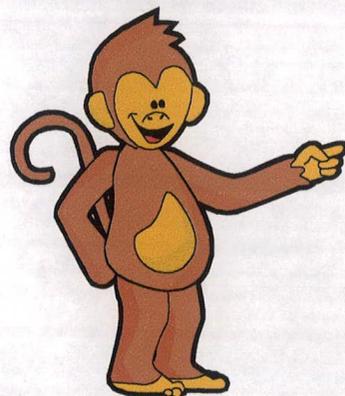


Esté personaje mejoró mucho tanto en su línea como en su construcción, sin embargo fué necesario hacerle algunos cambios más, por ejemplo la construcción de las manos y los pies debían mejorar, y así evitar confusión en los niños.



Esté personaje mejoró mucho tanto en su línea como en su construcción, sin embargo fué necesario hacerle algunos cambios más, por ejemplo la construcción de las manos y los pies, y así evitar confusión en los niños.

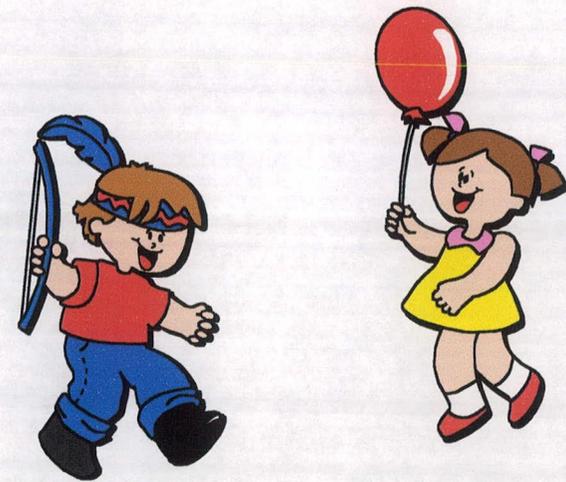
También fué necesario aplicar sombras para darle volúmen al cuerpo, así como engrosar la línea de la silueta para darle más estilo de caricatura, y así resaltarla del fondo de la manta.



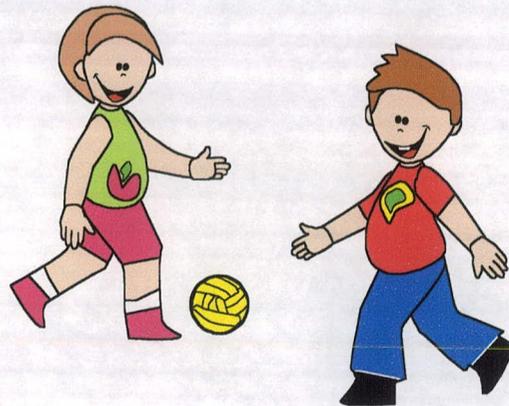
Para los personajes secundarios fué necesario crear a un niño y una niña de 6 años de edad, que estuvieran jugando en el bosque.

Al principio se creó un niño que estaba jugando con un arco y una niña con un globo. Pero al colocar estos personajes con el monito, se denotó que no tenían el mismo estilo de línea de caricatura, por lo que fué necesario cambiarlos completamente.

Además la ropa que usaban, no era como los niños de ahora se visten; así como el tipo de juguetes, pues en estos tiempos lo que más juegan, tanto los niños como las niñas, es con la pelota.



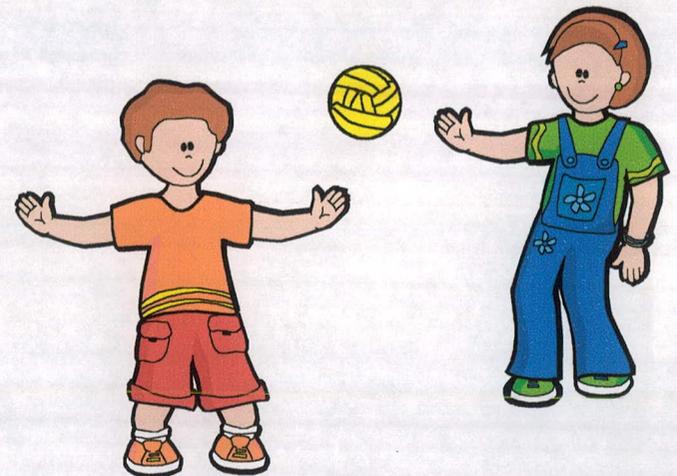
Por lo tanto se tomo el estilo de la caricatura del monito y se dibujó a los niños en base a ésta. Estos personajes tenían un estilo más moderno que los anteriores, sin embargo su construcción era muy tosca y rígida, características que no iban acordes al concepto.



Por lo que se vió en la necesidad de suavizar la construcción de la caricatura, para darle más movimiento a los personajes.

Fué necesario también, mejorar la ropa de los niños, pues aunque la anterior, mejoró, se debió de colocar más detalles para darle más vida a los niños. También se les aplico las respectivas sombras para darles volúmen, al igual que el monito; y la línea gruesa de la silueta, para resaltar a los personajes del fondo de la manta.

También se mejoró la construcción de todo el cuerpo de los niños, principalmente las manos, el cuello, las piernas y los pies; pues éstos deben estar muy claros para que no confundir a los alumnos que van a armar las partes del cuerpo.



Los colores que se utilizaron para los personajes son los cálidos para el niño y los fríos para la niña, para crear un contraste entre ellos y así los alumnos al formar las partes del cuerpo no se confundan.

## 2. Tipografía:

Se eligió la tipografía "Futura LT BT" para los contenidos. Pues es una tipografía fácil de entender para los niños de 6 años de edad; ya que que los niños al aprender a leer y escribir lo hacen con la letra de molde; por sus formas simples y fáciles de leer y entender.

head fingers

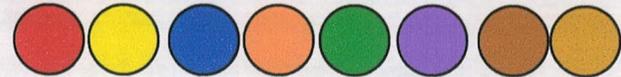
Para el nombre del juego se escogió una tipografía gruesa y que sus tipos tuvieran movimiento. Po lo que se escogió la llamada "Betram Let".

**MONKEY  
MIMICS**

## 3. Colores

Esta propuesta, por estar orientada a niños requiere de la utilización de colores con los cuales los niños se identifiquen y logren captar su atención. La ventaja de la utilización de varios colores es que se realiza una propuesta más expresiva.

Por lo que se propuso la gama de colores primarios, secundarios y cafés. Los cuales al combinarlos darían más vida a los personajes y su entorno.



## 4. Juego Educativo "Monkey Mimics"

Para el diseño de este material se propone realizar un diseño atractivo, funcional, dinámico, creativo y divertido.

Este material requiere ser bastante atractivo, ya que este será el punto de partida para que los niños incrementen su nivel de comprensión y aprendizaje de este tema en el idioma inglés. Para que esto fuera posible se diseñaron las siguientes piezas:

### 4.1 Mantas Vinílicas:

Se diseñó con el fin de que fuera la base para colocar todas las partes del cuerpo de las ilustraciones antes mencionadas.

La primera propuesta se basaba en los binoculares del monito, por lo que el niño se miraba a través de un círculo. Pero este aspecto era más bien confuso, por lo que se decidió cambiar.

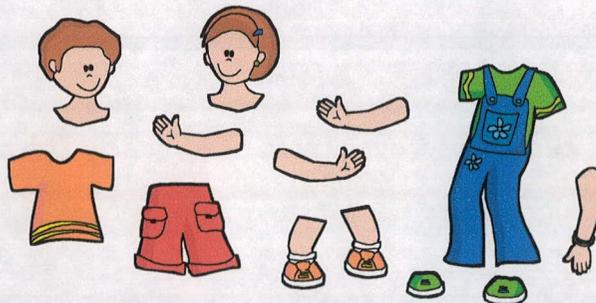


En la propuesta final, la manta cuenta con un diseño en el cual aparecen los personajes antes mencionados, sobre un paisaje de un campo en donde éstos juegan con una pelota, impreso a full color al igual que el monito; mientras que los niños aparecen en blanco y líneas negras definiendo sus contornos; ya que sobre estas figuras irán colocadas las partes del cuerpo, las cuales están a color.



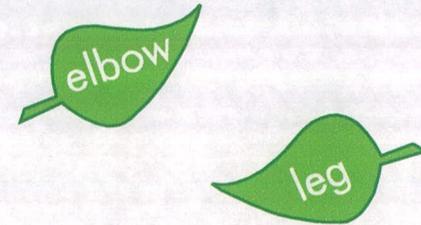
#### 4.2 Partes del cuerpo:

Se hicieron en base a los personajes del niño y la niña. Se les colocó un línea gruesa para que siguieran con el mismo estilo que los personajes y para que resaltaran del fondo de la manta.



#### 4.3 Flechas:

Al principio se diseñaron en forma de hojas de árbol, para que se relacionaran con el entorno en el que vive el monito. Pero al ponerlas sobre la manta, no quedaba claro que parte del cuerpo que estaban señalando.



Por lo que fué necesario elaboralas como flechas normales, esto para que los niños no se confundieran.

Además se les colocó el monito, para que todas las piezas estuvieran identificadas y así los niños se motivarán a utilizarlas.

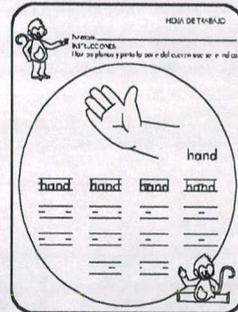
Se les aplicó el colora amarillo, para que resaltarán tanto del fondo, como de los personajes.



#### 4.4 Hojas de Trabajo:

Éstas fueron las únicas piezas que se realizaron en blanco y negro, pues se utilizarán para sacar fotocopias, sin embargo se siguió con la misma línea de diseño, incluyendo en cada una al personaje principal.

En la primera propuesta se colocó la parte del cuerpo que se va a repasar en la hoja, con el nombre en inglés.



Pero como se habla de vocabulario es necesario colocar a la par el nombre en español, para que el niño lo relacione más fácil con el inglés. Además las guías para hacer las planas, se compuso a color gris, para que en el niño repase sobre ellas y luego las haga solo.



#### 4.5 Instructivo:

Esta pieza tiene como objetivo explicar la metodología del juego que se realizará por medio del material didáctico propuesto.

El formato es de 9" ancho x 4.75" alto. Se propuso de este tamaño para que fuera de fácil manejo para la maestra. La portada será a full color con en la cual se colocará los personajes y el fondo del campo.

En la parte interior se utilizará como fondo la misma ilustración de la manta, en color rojo con pantalla para que el texto se pueda leer bien.



## 11. Validación Técnica

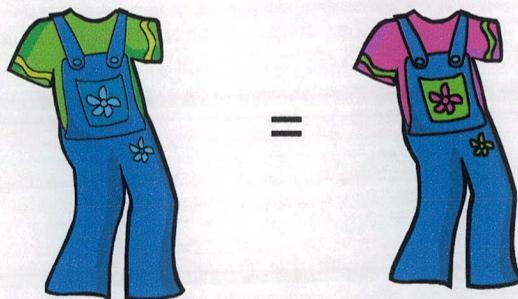
Se hizo necesario realizar una validación técnica del juego educativo "Monkey Mimics", a las maestras de párvulos, así como a Diseñadores Gráficos.

La validación de la propuesta tuvo bastante aceptación, sin embargo a continuación se presentan algunas sugerencias realizadas para cambios en cada una de las propuestas:

### 1. Personajes:

Según los encuestados, un 80% de ellos opina que los personajes son adecuados y llaman la atención de los niños y niñas de 6 años; así mismo consideran que los personajes llegarán a incentivar a los niños para que jueguen con este material.

Sin embargo un 20% opinan que se debería de utilizar colores más vivos en la ropa del personaje de la niña.



Así también opinaron en un 100%, que el tamaño de las partes del cuerpo son adecuadas y entendibles para que los niños formen el cuerpo de los personajes.

### 2. Titular

En lo que respecta al nombre del juego el 100% de encuestados considera que llama la atención de los niños, sin embargo se dió como observación que se probará con otra tipografía, la cual fuera más moderna y se integrará el personaje principal con la tipografía para que el titular llamará aún más la atención.

**MONKEY  
MIMICS**

=

**MONKEY  
MIMICS**

### 3. Instructivo:

Esta pieza es la que más cambios necesita, según los encuestados, ya que solamente el 20% cree que el instructivo cuente con una buena diagramación, para que la maestra lo tome como apoyo para guiarse a la hora de utilizarlo con los niños.

En contraposición a ellos, el 80% considera que se debe re diagramar el instructivo, cambiándole en primer lugar el tamaño, esto con el fin de que la información no se mire apretada.

Así como quitarle el bold a la tipografía, pues esto hace que se mire muy pesado el texto. También se recomendó cambiar los colores, quitarles el CMYK y convertirlos a RGB, ya que por ser un material dedicado a los niños, no debe contener negro en su mezcla, pues esto hace que se oscurezcan los colores, quitándoles el brillo y la luminosidad.

Luego enseñásele a sus amiguitos. Cuando ya sea a terminar los dibujos, enseñado que ellos no hablaban el mismo idioma que él.

En ese momento la maestra vuelve a mirar y les dice a los niños y niñas: esto fue lo que el mono vio y dibujo para enseñarlo.

Ahora la maestra inicia el relato del cuento nuevo que comienza. Los niños con el cuento ilustrado.

La maestra sigue con el cuento. Fíjense que el mono hizo varios dibujos, este grande y muchos pequeños, pero por estar contentos para enseñarles los dibujos hechos y regalados por todos los árboles por donde pasó.

Y ahora quiere que nosotros le ayudemos a leerlos, pero para poder ver entre los árboles y animales debemos convertirnos en monitos. Cada uno póngase una máscara ahora todos somos los amiguitos del mono.



**MONKEY MIMICS**

**INSTRUCCIONES**

**Objetivo del Juego:** Que el niño y la niña incrementen su vocabulario en el idioma inglés en el contenido de las partes del cuerpo, por medio de un juego educativo.

**Grupo Objetivo:** Niños y niñas de 4 años de edad, que cursan el grado de prepatronaria.

**Temáticas o habilidades que aborda:** Dominio Cognoscitivo (memoria y reconocimiento)

**Metodología del Juego:** Agrupamiento: GEP (grupar) No. Jugadores: +20 Espacio: Interior Tiempo: Largo (45 minutos)

**Materiales:** Desarrollo de la Imaginación.

**Materiales Necesarios:** Intiluvivo Máscaras Fiestas Mascaras Hojas de Trabajo

**Desarrollo del Juego:** Antes de empezar el juego, se deben de colocar las piezas de las partes del cuerpo, en la pared izquierda por todo la clase y sin ningún orden.

También se tiene que tener organizada la manita, del lado derecho para voltearla en su debido momento. Se deben tener a la mano los músicos de los monitos.

Los niños se sientan en su sitio y todos deben estar viendo para el pianista. El juego comienza cuando la maestra les empieza a contar un cuento, el cual comienza así:

Había una vez un monito extranjero que tenía 3 años. Más en la noche, era muy juguetón, simpático y amigable, él tenía muchos amiguitos con los que hacía competencias de trepar los

árboles; siempre jugaba de primero, ya que contaba y saltaba más que todos, porque siempre le hacía caso a su mamá se comen su desayuno de bananas con miel.

El tiempo llegaba hasta lo más alto de los árboles y separaba a que todos sus amiguitos llegaran con él.

Un día cuando estaba espantadísimo, escuchó unos ruidos a lo lejos, se asustó pero agachándose. Entonces empezó a balancear el árbol y empezó a polsarse de un árbol a otro siguiendo los ruidos, cuando ya estuvo muy cerca se quedó mirando, muy asustado...

El mono pensó había visto a esos criaturas tan especiales, que se parecían tanto a él, pero no eran iguales.

Entonces muchas partes que se parraban a su cuerpo, el monito estaba acostumbrado del panadero y empezó a imitarlos en sus movimientos. Entre otras cosas saltaban, corrían, jugaban, corralaban y se rieron.

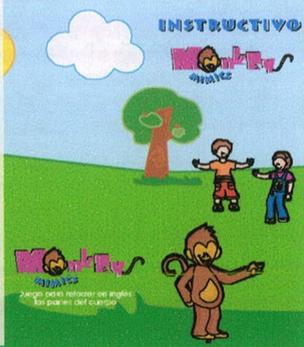
Entonces muy divertidos y por eso el mono decidió hacer su fiesta, un día decidió dibujar todo lo que le gustaba, pero

La maestra sigue con el cuento. Fíjense que el mono hizo varios dibujos, este grande y muchos pequeños, pero por estar contentos para enseñarles los dibujos hechos y regalados por todos los árboles por donde pasó.

Y ahora quiere que nosotros le ayudemos a leerlos, pero para poder ver entre los árboles y animales debemos convertirnos en monitos. Cada uno póngase una máscara ahora todos somos los amiguitos del mono.

La maestra sigue con el cuento. Fíjense que el mono hizo varios dibujos, este grande y muchos pequeños, pero por estar contentos para enseñarles los dibujos hechos y regalados por todos los árboles por donde pasó.

Y ahora quiere que nosotros le ayudemos a leerlos, pero para poder ver entre los árboles y animales debemos convertirnos en monitos. Cada uno póngase una máscara ahora todos somos los amiguitos del mono.



**INSTRUCTIVO**

**MONKEY MIMICS**

**Objetivo del Juego:** Que el niño y la niña incrementen su vocabulario en el idioma inglés en el contenido de las partes del cuerpo, por medio de un juego educativo.

**Grupo Objetivo:** Niños y niñas de 4 años de edad, que cursan el grado de prepatronaria.

**Temáticas o habilidades que aborda:** Dominio Cognoscitivo (memoria y reconocimiento)

**Metodología del Juego:** Agrupamiento: GEP (grupar) No. Jugadores: +20 Espacio: Interior Tiempo: Largo (45 minutos)

**Materiales:** Desarrollo de la Imaginación.

**Materiales Necesarios:** Intiluvivo Máscaras Fiestas Mascaras Hojas de Trabajo

**Desarrollo del Juego:** Antes de empezar el juego, se deben de colocar las piezas de las partes del cuerpo, en la pared izquierda por todo la clase y sin ningún orden.

También se tiene que tener organizada la manita, del lado derecho para voltearla en su debido momento. Se deben tener a la mano los músicos de los monitos.

Los niños se sientan en su sitio y todos deben estar viendo para el pianista. El juego comienza cuando la maestra les empieza a contar un cuento, el cual comienza así:

Había una vez un monito extranjero que tenía 3 años. Más en la noche, era muy juguetón, simpático y amigable, él tenía muchos amiguitos con los que hacía competencias de trepar los

árboles; siempre jugaba de primero, ya que contaba y saltaba más que todos, porque siempre le hacía caso a su mamá se comen su desayuno de bananas con miel.

El tiempo llegaba hasta lo más alto de los árboles y separaba a que todos sus amiguitos llegaran con él.

Un día cuando estaba espantadísimo, escuchó unos ruidos a lo lejos, se asustó pero agachándose. Entonces empezó a balancear el árbol y empezó a polsarse de un árbol a otro siguiendo los ruidos, cuando ya estuvo muy cerca se quedó mirando, muy asustado...

El mono pensó había visto a esos criaturas tan especiales, que se parecían tanto a él, pero no eran iguales.

Entonces muchas partes que se parraban a su cuerpo, el monito estaba acostumbrado del panadero y empezó a imitarlos en sus movimientos. Entre otras cosas saltaban, corrían, jugaban, corralaban y se rieron.

Entonces muy divertidos y por eso el mono decidió hacer su fiesta, un día decidió dibujar todo lo que le gustaba, pero

## 12. Propuesta Final y Fundamentación

Para la presentación final de la propuesta se hace necesario presentar el juego educativo con todas sus piezas, mediante el cual se incrementará el vocabulario de "Las Partes del Cuerpo" en el idioma inglés, que se imparte a los niños que cursan el grado de preparatoria en la escuela de párvulos Ovidio Decroly.

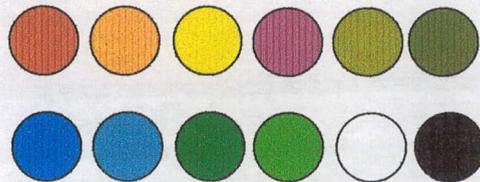
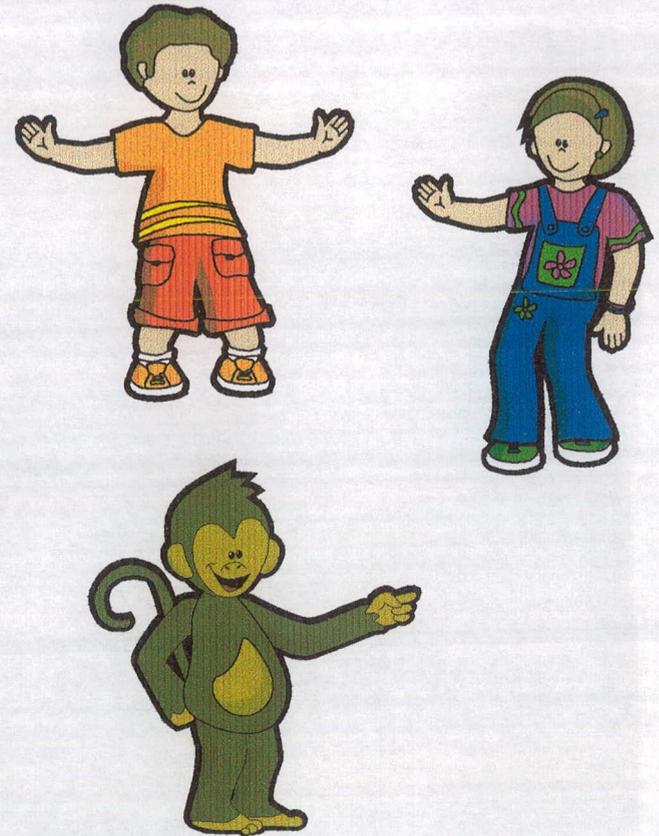
A continuación se presenta la propuesta final del material elaborado:

Colores:

Se utiliza la gama de colores propuestos a continuación, ya que estos colores además de ser contrastantes hacen llamar la atención del grupo objetivo.

Personajes:

Se utilizan las mismas ilustraciones en todas las piezas, esto es para darle unidad al diseño en cada una de las distintas piezas, se toma en cuenta que en cada espacio en dónde se coloque ilustración éstas sean alusivas al tema y ayuden a reforzar el contenido. Para darle más vida a los personajes se les agregó brillo en los ojos.



Tipografía:

Se utiliza una tipografía sin serifs en toda la propuesta, ya que este tipo de letra ayuda a la legibilidad.

## head fingers

Para el nombre del juego "Monkey Mimics", se utilizan dos tipografías sin serif, en mayúsculas y minúsculas. Esto para que tenga un ritmo divertido y llame la atención de los niños.



Se evalúa en cada una de las piezas el tamaño de la tipografía para que ésta llene las expectativas de cada pieza.

De acuerdo a lo anteriormente planteado se hace una breve descripción de cada una de las piezas propuestas:

1. Instructivo:

Tamaño 1/2 oficio.

Esta pieza tiene como objetivo explicar la metodología del juego que se realizará por medio del material didáctico propuesto. Esta pieza está dirigida a la maestra o la encargada del grupo de alumnos.

2. Mantas Vinílicas:

Tiene una medida de 1.50 mts. de ancho x 0.90 cms. de alto.

Esta servirá de base para que los niños pasen a formar las partes del cuerpo y a colocar los nombres de las piezas.

3. Flechas:

Son 10 piezas que contienen las 10 partes del cuerpo que se les enseñarán a los niños en el idioma inglés.

Éstas se colocarán en la manta, luego de que los niños coloquen las partes del cuerpo. Tienen un tamaño de 4" alto x 4.5" ancho, en opalina emplastificada.

4. Partes del cuerpo:

Tiene un formato de 35" x 22" en el cual están incluidas todas las partes del cuerpo. Éstas se colocarán en la manta, para ir formando el cuerpo de los niños.

5. Hojas de Trabajo:

Tiene como objetivo repasar el contenido del juego "Monkey Mimics", por medio de la motricidad fina al pintar la parte que se le indica en las instrucciones y al realizar las planas. Son 10 hojas diferentes que se harán según la planificación de la maestra.

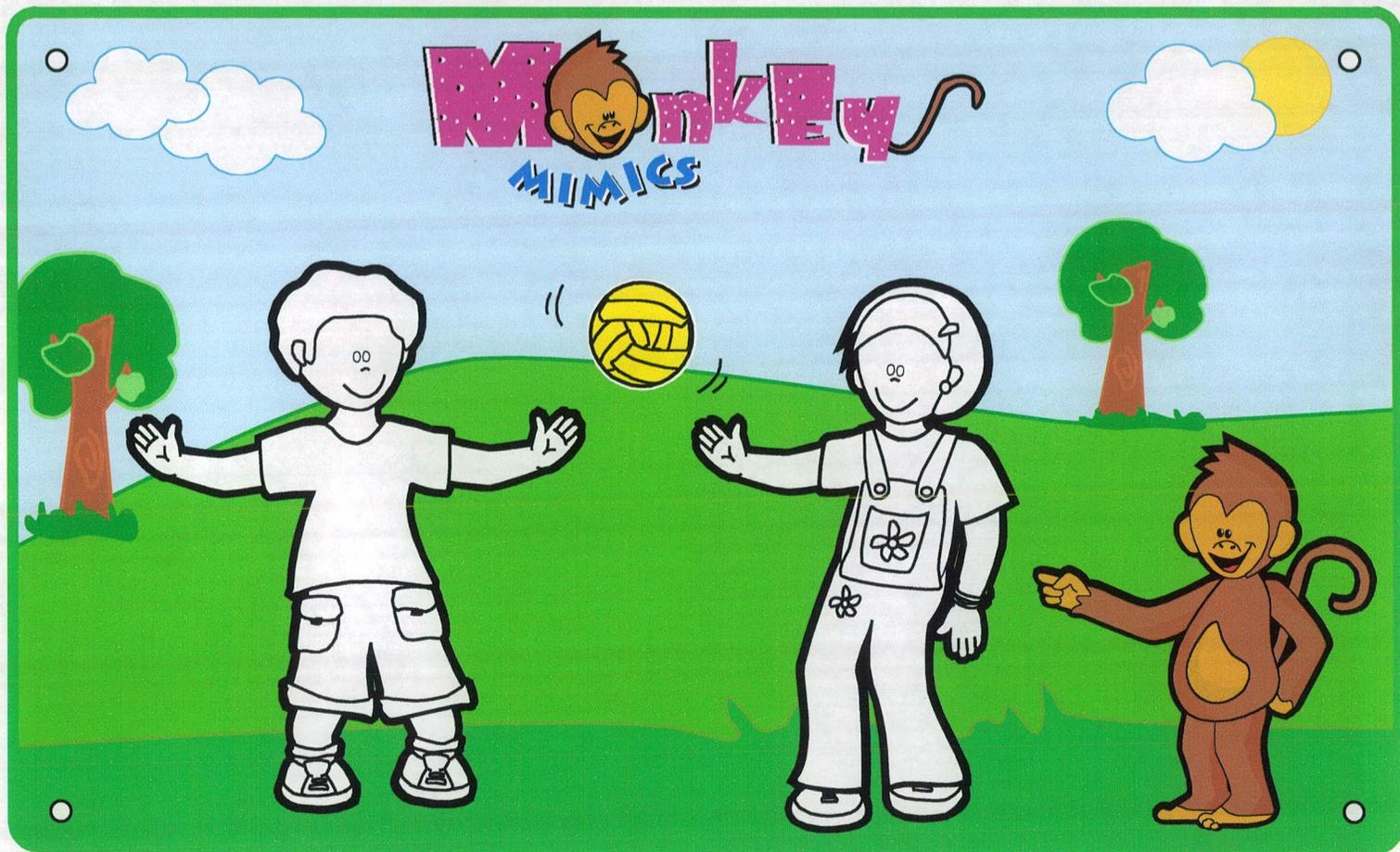
Son en tamaño carta, de papel bond de 80 gramos.

6. Máscaras e Indicador:

Son de tamaño carta. Servirán para que los niños se disfrazen de monitos y así estimulen su imaginación y desee jugar "Monkey Mimics". El indicador es el brazo del monito que utilizará la maestra para indicar las partes del cuerpo.

# Manta Vinílica

0.90 mts



1.50 mts

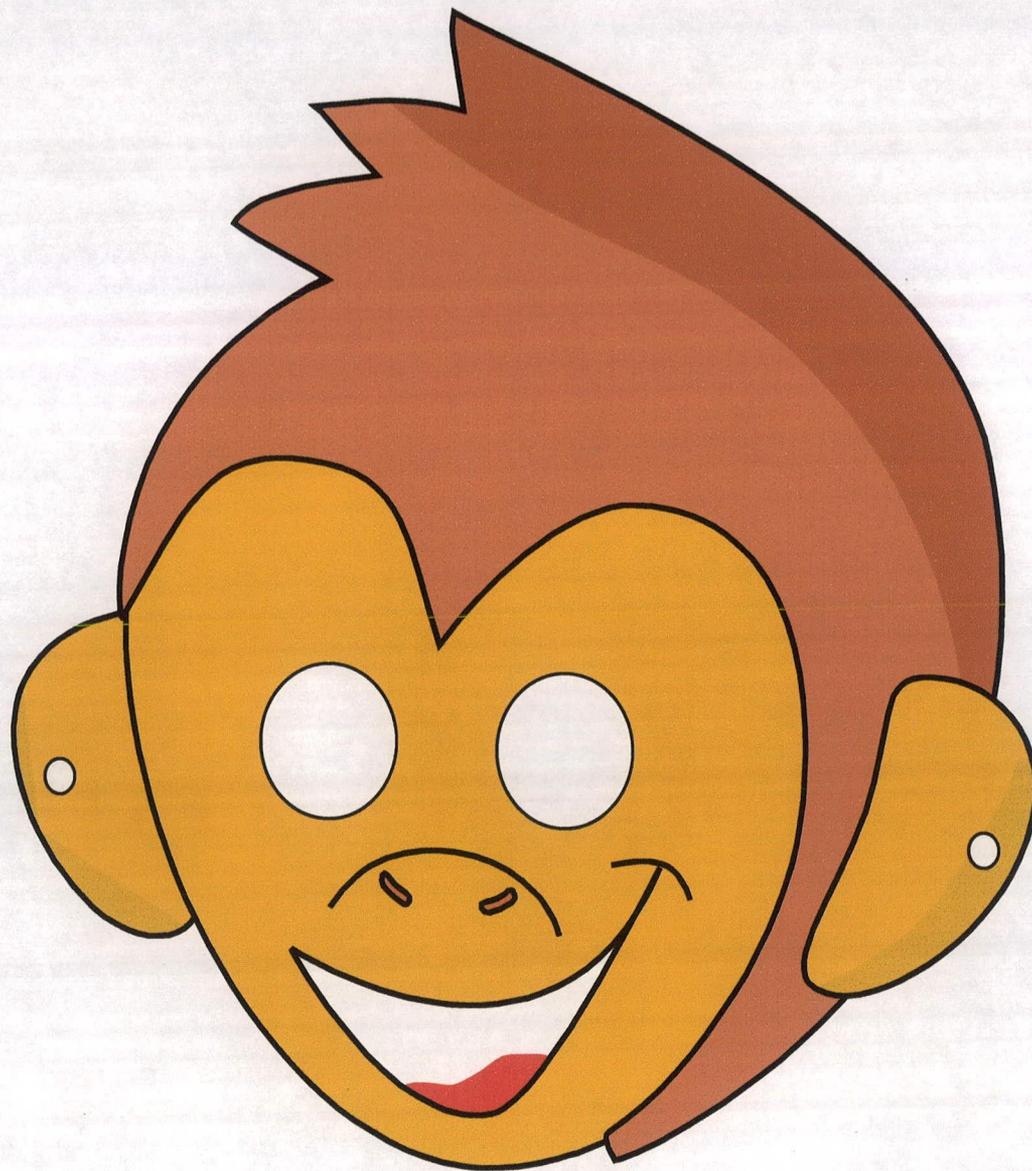
# Partes del Cuerpo



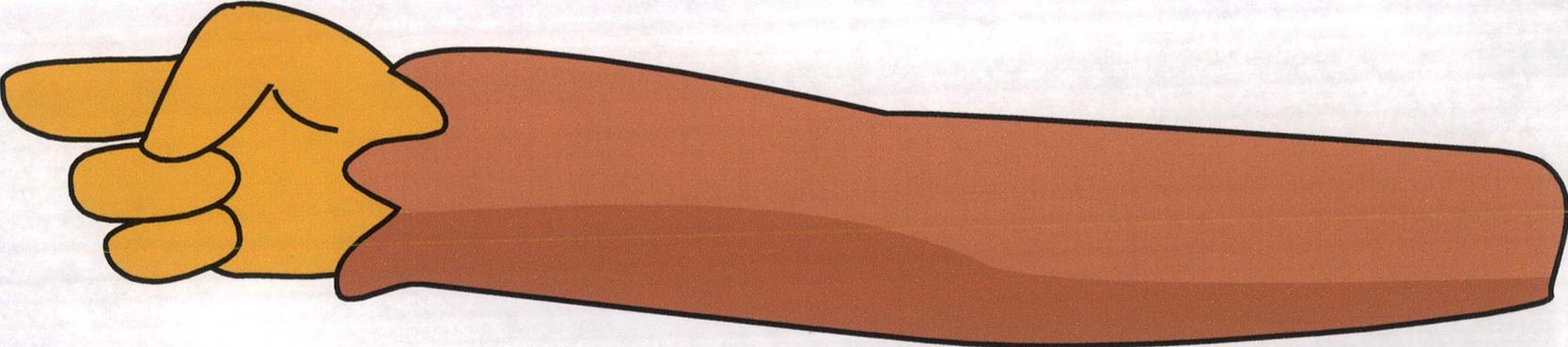
Máscara

8.5"

11"



Indicador



24"

# Trifoliar - portada

6.5"

La maestra sigue con el cuento: Fijense que el monito hizo varios dibujos, este grande y muchos pequeños, pero por salir corriendo para enseñarlos los dejó tirados y regados por todos los árboles por donde pasó...

y ahora quiere que nosotros le ayudemos a buscarlos, pero para poder ver entre los árboles y encontrarlos debemos convertirnos en monitos.

Cada uno póngase una máscara, ahora todos somos los amiguitos del monito.

Luego la maestra empieza a escoger a un niño para que busque la pieza y la coloque en el lugar indicado, en la manita, y así sucesivamente hasta completar la manita.

Se sigue con la misma dinámica para poner las flechas con los nombres de cada parte del cuerpo.

Por último la maestra les pasará una hoja de trabajo.

#### Variaciones del juego:

La maestra puede utilizar su imaginación variando el juego y las actividades, haciendo uso de este material.

Por ejemplo:

- Se pueden buscar las piezas y cada niño que la encuentre tiene que hacer una mímica utilizando la parte del cuerpo que encontró.

INSTRUCTIVO

MONKEY  
MIMICS



MONKEY  
MIMICS

Juego para reforzar en inglés  
las partes del cuerpo



8.5"

# Trifoliar - interior

6.5"



#### Objetivos del Juego:

Que el niño y la niña incrementen su vocabulario en el idioma Inglés en el contenido de las partes del cuerpo, por medio del juego educativo.

#### Grupo Objetivo:

Niñas y Niños de 6 años de edad, que cursen el grado de preparatoria.

#### Destrezas o Actividades que estimula:

Dominio Cognoscitivo (memoria y razonamiento)  
Dominio Psico-Motor (aptitud física).

#### Estrategia de Juego:

Agrupamiento: GRP (grupal)  
No. Jugadores: +20  
Espacio: I (interior)  
Tiempo: Largo (35 minutos)

#### Metacontenido:

Desarrollo de la imaginación.

#### Materiales Necesarios:

Instructivo  
Manta  
Piezas  
Flechas  
Máscara  
Hojas de Trabajo

#### Desarrollo del Juego:

Antes de empezar el juego, se deben colocar las piezas de las partes del cuerpo, en la pared (regadas por toda la clase y sin ningún orden). También se tiene que tener preparada la manta, del lado revés para voltearla en su debido momento. Se deben tener a la mano las máscaras de los monitos.

Los niños se sientan en sus sillas y todos deben estar viendo para el pizarrón.

El juego comienza cuando la maestra les empieza a contar un cuento, el cual comienza así:

Había una vez un monito extranjero que tenía 6 años, vivía en la selva, era muy juguetón, simpático y amigable. El tenía muchos amiguitos con los que hacía competencias de trepar los árboles; siempre llegaba de primero, ya que corría y

saltaba más que todos, porque siempre le hacía caso a su mamá de comerse su desayuno de bananos con miel. El siempre llegaba hasta lo más alto de los árboles y esperaba a que todos sus



amiguitos llegaran con él.

Un día cuando estaba esperándolos, escuchó unos ruidos a lo lejos; extraños pero agradables. Entonces empezó a bajarse del árbol y a pasarse de un árbol a otro siguiendo los ruidos, cuando ya estuvo muy cerca se quedó viendo, muy extrañado...

El nunca antes había visto a esas criaturas tan especiales, que se parecían tanto a él, pero no eran iguales.

Tenían muchas partes que se parecían a su cuerpo, el monito estaba asombrado del parecido y empezó a imitarlos en sus movimientos. Esas criaturas saltaban, corrían, jugaban, cantaban y se reían.

Eran muy divertidos y por eso el monito decidió sacar su libreta, en donde dibuja todo lo que le gustaba, para luego enseñárselo a sus amiguitos.

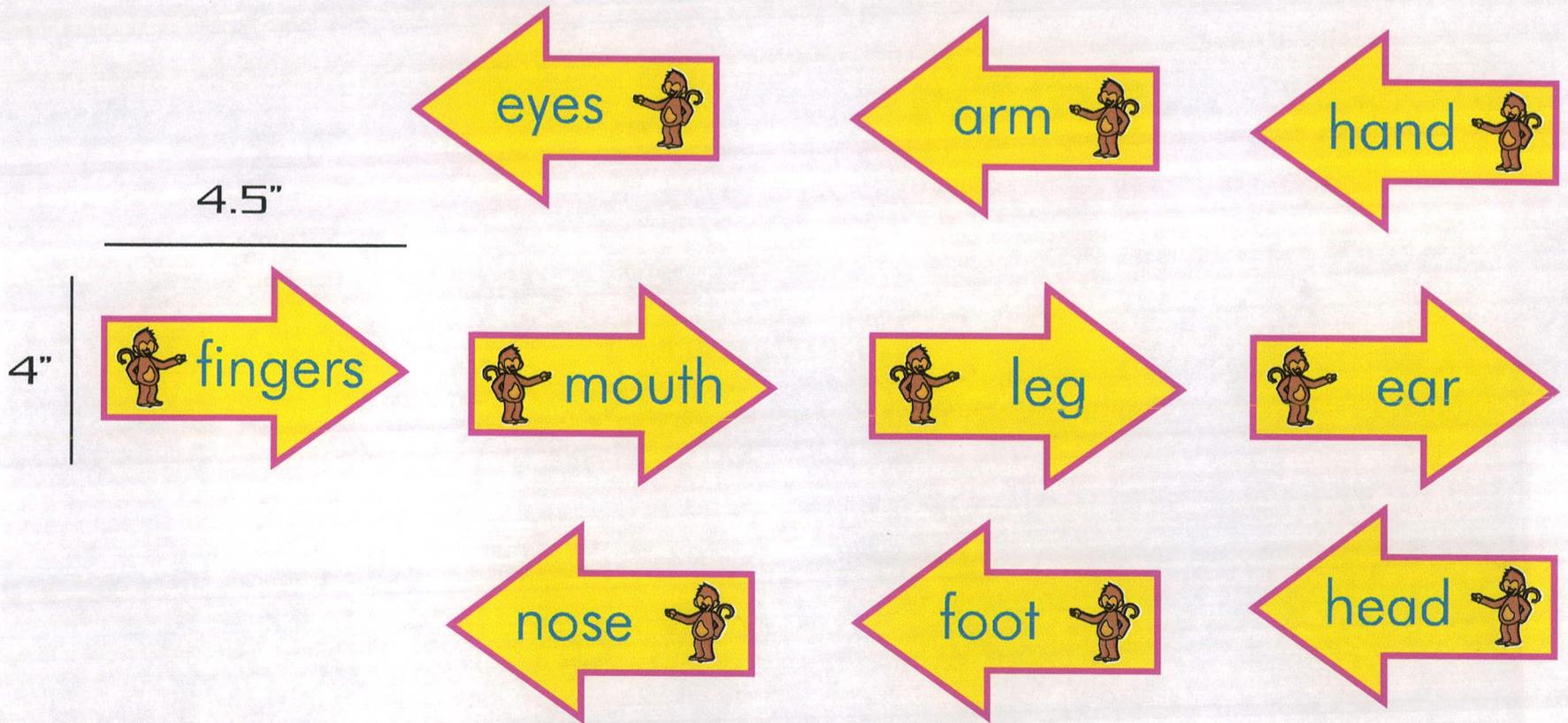
Cuando ya iba a terminar los dibujos, escuchó que ellos no hablaban el mismo idioma que él.

En ese momento la maestra volteó la manta y les dice a los niños y niñas: esto fue lo que el monito vió y dibujo para enseñarlo.

Ahora la maestra inicia el repaso del vocabulario del contenido las partes del cuerpo: Inglés/español.

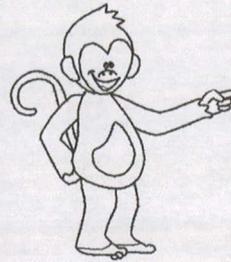
8.5"

# Flechas



# Hojas de Trabajo

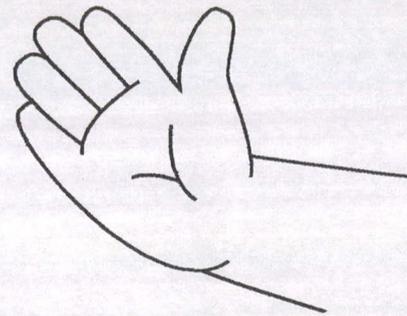
HOJA DE TRABAJO



Nombre: \_\_\_\_\_

INSTRUCCIONES:

Haz las planas y pinta la parte del cuerpo que se te indica.



mano

hand

hand

hand

hand

hand

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



### 13. Producción

Servicios Profesionales de Diseño:  
Realización del concepto, diseño y creatividad,  
bocetaje y elaboración de artes finales del  
proyecto, incluyendo nombre, colores, tipografía,  
personajes, etc.

Diseño de las piezas: manta vinílica, instructivo,  
piezas de las partes del cuerpo, flechas, hojas  
de trabajo, máscaras e indicador.

Costo total del Diseño: Q. 7,000.00

#### Reproducción

1. Manta Vinílica:  
- dimensiones: 1.50 mts. de ancho x 0.90  
de alto.  
- material: lona vinílica 13 oz.  
- color: full color  
- sistema de impresión: digital

Presupuesto:  
Cantidad: 1  
precio unitario: Q 280.00

2. Instructivo:  
- dimensiones: 1/2 oficio abierto  
- material: opalina  
- color: full color  
- sistema de impresión: laser tiro y retiro

Presupuesto:  
Cantidad: 1  
precio unitario: Q 17.00  
precio total: Q 17.00

3. Piezas de las Partes del Cuerpo  
- dimensiones: 35" x 22"  
- material: lona vinílica, troqueladas  
- color: full color  
- sistema de impresión: digital

Presupuesto:  
Cantidad: 1 impresion donde se incluyen  
todas las piezas.  
precio unitario: Q 120.00  
precio total: Q 120.00

4. Flechas:  
- dimensiones: 17" x 22"  
- material: lona vinílica  
- color: full color  
- sistema de impresión: digital

Presupuesto:  
Cantidad: 1  
precio unitario: Q 75.00 por hoja  
precio total: Q 75.00

5. Hojas de Trabajo:  
- dimensiones: tamaño carta  
- material: bond 80 gramos  
- color: B/N  
- sistema de impresión: fotocopias

Presupuesto:  
Cantidad: 40 juegos de 10 hojas c/u.  
precio unitario: Q 3.00 c/juego.  
precio total: Q 120.00

Total  
Q. 612.00 materiales  
Q. 7000.00 diseño y creatividad.

Entrega de Material:

Todas las piezas serán entregadas en 2 cd´s (un original y una copia) con las respectivas artes finales en archivos de Freehand (en la versión requerida por el lugar en donde se imprimirá).

En el archivo se encuentran los distintos elementos a tamaño real (sin guías de corte), y convertido a path, esto por la razón de evitar problemas al abrir los archivos, así como a la hora de imprimir las diferentes piezas son pedidas al tamaño real para que al reproducirlas tengan una mejor resolución; y sin guías de corte ya que todo será impreso en laser (pues son tan pocas piezas que en imprenta el precio sería muy elevado).

Para las lonas vinílicas se enviarán los archivos a tamaño real, sin guías de corte.  
Convertidos a Tiff, a una resolución de 150 DPI.

## 14. Conclusiones

Se logró establecer una estrategia educativa, la cual es del gusto de los niños, ya que cuenta con personajes acordes a sus preferencias, con los cuales interactúan en el desarrollo del juego, logrando así, la participación de los niños.

Se puede concluir que el material didáctico elaborado, puede servir de apoyo al contenido del idioma inglés, ampliando el vocabulario de los niños, por medio de las diferentes piezas y funciones que contiene el juego "Monkey Mimics".

## 15.Recomendaciones:

Se recomienda que antes de empezar a jugar "Monkey Mimics" la maestra haya repasado con sus alumnos el contenido.

Se recomienda utilizar el instructivo y seguir las indicaciones del juego, para que los niños, se logren identificar con el personaje del monito, ya que al utilizar las máscaras, sentirán ser parte importante dentro del juego.

Se recomienda repasar las partes del cuerpo en español, en inglés y con mímicas, para ampliar el vocabulario de inglés en los niños, por medio del material elaborado.

## 16. Bibliografía

Calderón K. (2003) Yo soy el doctor de mi vida. Guatemala. Tesis URL. Facultad de Arquitectura y Diseño.

Gaitán A. (1996), Facilitando el aprendizaje Material Didáctico en Procesos de Transferencia científica y tecnológica. Guatemala. Tesis URL. Diseño Gráfico.

Katafiasz K. (1998), El arte de educar. México, Trillas. Ediciones San Pablo.

Kemp L. (1971), Enciclopedia de Psicología Educativa 1. Mexico.

Ogalde C. (1991), Materiales Didácticos, medios y recursos de apoyo a la docencia. México, Trillas.

Papalia Diane, (1997) Desarrollo Humano, México, Mc Graw Hill.

Nerici. (1985), Metodología de la Enseñanza. México, Editorial Pax.

Sagastume C. (2001), Aprende Jugando, Guatemala, Tesis URL, Facultad de Arquitectura y Diseño.

Sexto Magisterio Preprimaria, año 1997, El Refuerzo positivo como modificador de conducta en el niño de 3 a 6 años. Guatemala, Instituto Belga Guatemalteco.

Suplemento Comercial, año 2004, El Perfil del niño actual, Guatemala, Siglo Veintiuno.

Suplemento Comercial, año 2003, Educadora Eleonora Badilla, Guatemala, Siglo Veintiuno.

Solís S. (1999), La educación todo un juego, Guatemala, Tesis URL. Facultad de Arquitectura.

Sousa J. (1967), Psicología Educativa, Argentina, Editorial Americalee.

## 17. Anexos

A continuación se presentan los formatos de validación técnica, así como otros instrumentos en donde se obtuvo información.

### ESTADÍSTICA DE ALUMNOS QUE ASISTEN A LA ESCUELA "OVIDIO DECROLY"

ALUMNOS	MUJERES	HOMBRES	TOTAL
4 AÑOS	48	38	86
5 AÑOS	46	44	90
6 AÑOS	47	35	82
TOTAL	141	117	258

En el cuadro anterior se aprecia la cantidad de niños y niñas que asisten a la escuela "Ovidio Decroly".

Además se muestra que la afluencia de niñas es mayor que la de los varones. Y que los niños y niñas de 5 años son los de mayor asistencia.

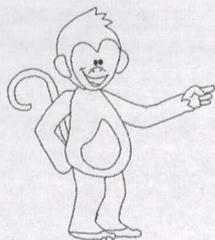
## Encuesta para definir los gustos de mi G.O.

Instrucciones:

El encargado le hará las siguientes preguntas a cada niño, empezando con un saludo, de la siguiente manera:

Hola, como estás? A ver quiero que me cuentes...

1. Qué animal te gusta más:
2. Qué es lo que más te gusta jugar:
3. Qué caricatura es la que más te gusta ver en la tv:
4. Cuál es tu color favorito:
5. Te gusta dibujar:
6. Te gusta jugar con más niño o te gusta jugar solo:
7. Qué es lo que más te gusta hacer aquí en la escuela:
8. Te gustaría que en la clase de inglés hicieran juegos:



## VALIDACION TECNICA /maestras

### INSTRUCCIONES:

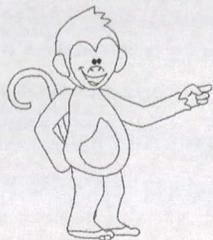
Favor de marcar con una X el número que mejor corresponda a las siguientes preguntas en una escala de 1 a 4, siendo el 1 la calificación más deficiente y la 4 la más satisfactoria.

1. Cree que el tamaño de la manta (1.50mt. de ancho x 0.90cms alto), es adecuado para que los niños pasen a formar las partes del cuerpo:
2. Cree que los personajes incentiven a los niños y niñas de 6 años de edad que cursan preparatoria, a jugar con este material:
3. Considera que los colores utilizados llaman la atención a los niños:
4. Considera que este juego sea un apoyo para dar la clase del idioma inglés:
5. Considera que el tamaño de las piezas es adecuado para el manejo de los niños:
6. Cree que el juego es funcional y creativo para que los niños amplien su vocabulario del idioma inglés:
7. Cree que el instructivo cuente con una buena diagramación, para tomarlo como apoyo para guiarse a la hora de utilizarlo con los niños:
8. Considera que el tamaño de las flechas es adecuado para que los niños las coloquen sobre la manta:
9. Considera las piezas de cada manta son entendibles para que los niños puedan armar las partes del cuerpo y formar un todo:
10. Considera que todas las piezas del juego ayudarán al niño a ampliar su vocabulario del idioma inglés a la hora de jugarlo:
11. Considera que el nombre del juego llame la atención a los niños y niñas:

1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4

OBSERVACIONES: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



## VALIDACION TECNICA /diseñadores gráficos

### INSTRUCCIONES:

Favor de marcar con una X el número que mejor corresponda a las siguientes preguntas en una escala de 1 a 4, siendo el 1 la calificación más deficiente y la 4 la más satisfactoria.

1. Cree que el tamaño de la manta (1.50mt. de ancho x 0.90cms alto), son adecuadas para que los niños pasen a formar las partes del cuerpo:
2. Cree que los personajes se adecuados y llaman la atención de los niños y niñas de 6 años de edad que cursan preparatoria:
3. Considera que los colores utilizados llaman la atención a los niños:
4. Cree que existen jerarquías dentro del contenido del juego:
5. Considera que el tamaño de la tipografía es de buen tamaño para para la fácil lectura de los niños:
6. Cree que el juego es funcional y creativo para que los niños amplíen su vocabulario del idioma inglés:
7. Cree que el instructivo cuenta con una buena diagramación, para que la maestra lo tome como apoyo para guiarse a la hora de utilizarlo con los niños:
8. Considera que el tamaño de las flechas es adecuado para que los niños las coloquen sobre la manta:
9. Considera que el tamaño de las piezas de las partes del cuerpo son adecuadas para que los niños formen el cuerpo de los personajes:
10. Considera que todas las piezas tienen unidad y relación con el juego:
11. Considera que el nombre del juego llame la atención a los niños y niñas:

1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4

OBSERVACIONES: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_