

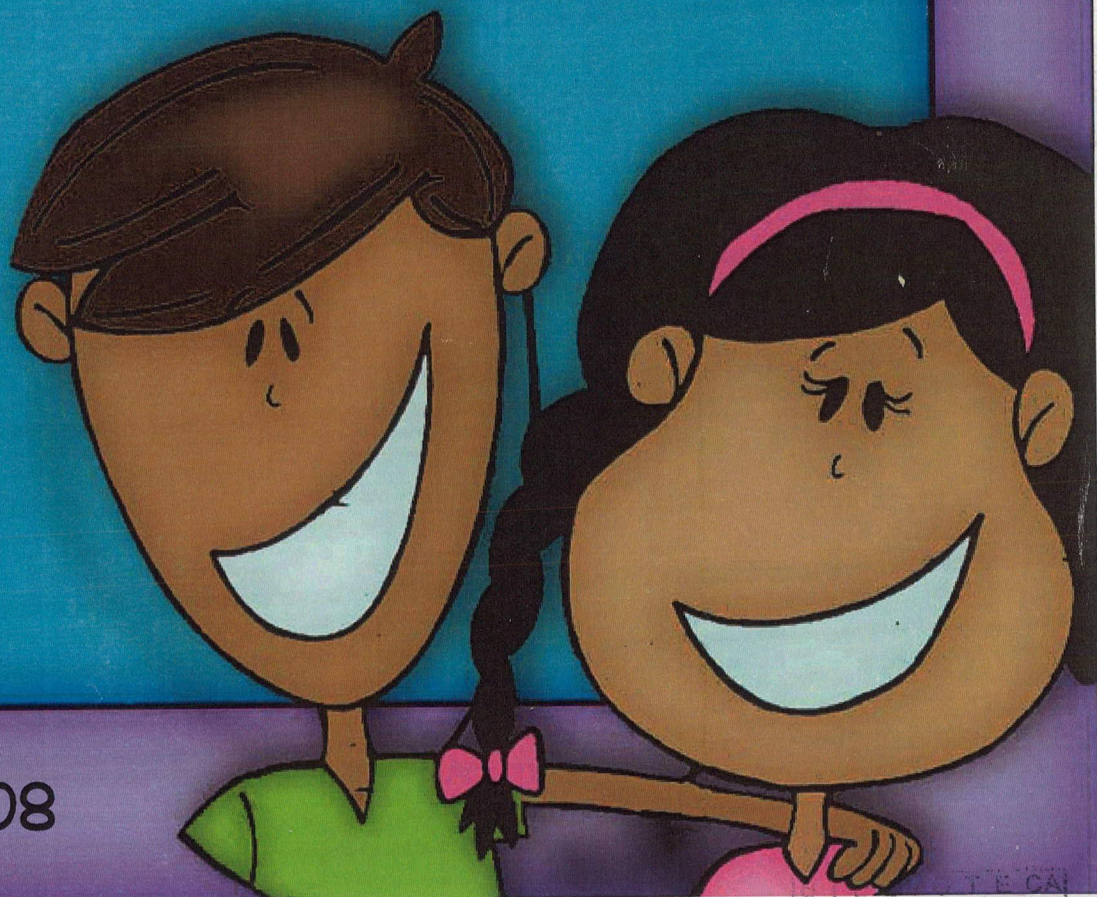
Los Derechos del Niño y la Niña

Material gráfico para enseñar a los niños y niñas de escuelas de la Ciudad Capital sus derechos

Portafolio Académico presentado
al consejo de la
Facultad de Arquitectura y Diseño
de la

Universidad Rafael Landívar por
ANNA LOURDES RAMIREZ SARTI
previo a optar el título de
DISEÑO GRÁFICO
en el grado académico en
LICENCIADA

Guatemala, septiembre 2008



Carta de autorización de Impresión



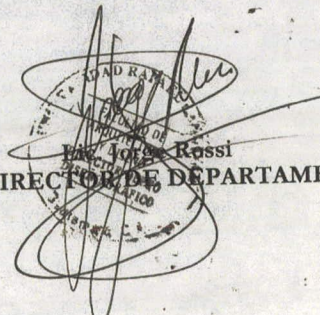
Universidad
Rafael Landívar
Tradición Jesuita en Guatemala

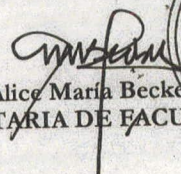
Facultad de Arquitectura y Diseño
Teléfono: (502) 24262626 ext. 2428
Fax: (502) 24262626 ext. 2429
Campus Central, Vista Hermosa III, Zona 16
Guatemala, Ciudad. 01016

Reg. No. Arq. 19-2008

Decanato de la Facultad de Arquitectura y Diseño a
cuatro días del mes de septiembre de dos mil ocho.

Con base al resultado de **Aprobado** obtenido al sustentar la Defensa Privada del Portafolio Académico en el Proyecto Final de Diseño, denominado: **"Los derechos del niño y la niña, material gráfico para enseñar a los niños y niñas de escuelas de la Ciudad Capital sus derechos"** presentado por la estudiante Anna Lourdes Ramírez Sarti, previo a su Graduación Profesional de **Diseñadora Gráfica** en el Grado Académico de **Licenciada**, se autoriza la impresión de dicho proyecto.


DIRECTOR DE DEPARTAMENTO


Arq. Alice María Becker
SECRETARIA DE FACULTAD



Carta de asesores



Guatemala 8 MAYO 2008

Señores
Departamento de Diseño Gráfico
Presente

Estimados miembros del Departamento de Diseño Gráfico

Por este medio, hacemos de su conocimiento que el (la) estudiante:

ANNA LOPEZ RAMIREZ SARTI con carné 117503

ha cursado la materia de Elaboración de Portafolio Académico, presentando el siguiente resultado.

ÁREA DE INVESTIGACIÓN

Título de la investigación

ANÁLISIS DE LAS CARACTERÍSTICAS GRÁFICAS DE LAS PERSONAS DE ALMACENES EL MISMO PRECIO Y SU APLICACIÓN EN LOS MATERIALES PUBLICITARIOS Y PROMOCIONALES

Primera Convocatoria Fecha 8/05/08

Segunda Convocatoria Fecha

Aprobado ☒ Reprobado ☐ No entregó ☐

Aprobado ☐ Reprobado ☐

	Introducción	Planteamiento y objetivos	Metodología	Contenido y antecedentes	Resultados	Interpretación y síntesis	Conclusiones y Recomen.	Referencias
Incompleto								X
Análisis deficiente								
No relación entre puntos								
No hay confrontación								
No responde a objetivos								
Mejorar redacción y ortografía		X	X	X	X	X		
Mal uso de citas								
Revisar datos y normas APA								

Observaciones MEJORAR DISEÑO DE PORTADA

ÁREA DE PROYECTO CON ESTRATEGIA CREATIVA E

Título del proyecto de diseño: Proyecto final desarrollado con la estrategia creativa "E" material gráfico para enseñar a los niños y niñas de escuelas de la ciudad capital sus derechos.

Primera Convocatoria Fecha 8/05/08 Segunda Convocatoria Fecha
Aprobado ☒ Reprobado ☐ No entregó ☐ Aprobado ☐ Reprobado ☐

Con las siguientes observaciones

	Introducción, bibliografía y Anexos	Necesidad y objetivos	Marco de referencia y contenido teórico de diseño	Grupo Objetivo	Concepto, contenido del material gráfico y medios	Bocetaje	Propuesta final y fundamentación.	Conclusiones y recomendaciones
Mejorar la redacción y ortografía								
No tiene relación entre puntos								
Incompleto								
Falta Discusión.								
Falta aplicar instrumentos								
No está de acuerdo a la APA								

Observaciones

ÁREA DE CONSTRUCCIÓN DE PORTAFOLIO

Primera Convocatoria Fecha Segunda Convocatoria Fecha
Aprobado ☒ Reprobado ☐ No entregó ☐ Aprobado ☐ Reprobado ☐

Número de Trabajos	Completo	Incompleto
Fichas Técnicas	Completo	Incompleto
Texto e imágenes	Mejorar legibilidad	Mejorar resolución
PDF	Funciona	No funciona
Links/botones	Funciona	No funciona
Presentación CD/ Impreso	Completo	Incompleto

Observaciones Mejorar redacción de informe, mejorar diagramación de CV, mejorar presentación de trabajos de diseño y con. Cuidar tamaño de letra de fichas. Siguió con la animación No

Atentamente,
Asesoras del proceso

Área de Investigación

Área de proyecto con Estrategia Creativa E

Área de construcción de Portafolio



Listado de autoridades:

Autoridades Universidad Rafael Landívar

Licda. Guillermina Herrera

RECTORA

Lic. Rolando Alvarado López, S.J.

VICERRECTOR ACADÉMICO

Lic. Ariel Rivera Irias

VICERRECTOR ADMINISTRATIVO

Lic. Larry Amilcar Andrade Abularach

SECRETARIO GENERAL

Autoridades Facultad de Arquitectura y Diseño

MA Arq. Cristian Vela Aquino

DECANO

MA Arq. Víctor Leonel Paniagua

VICEDECANO

Arq. Alice María Becker

SECRETARIA

Arq. Oscar Reinaldo Echeverría Cañas

DIRECTOR DEPTO. DE ARQUITECTURA

Lic. Jorge Alfredo Rossi Lorenesi

DIRECTOR DEPTO. DISEÑO GRÁFICO

MDI Hernán Ovidio Morales Calderón

DIRECTOR DEPTO. DE DISEÑO INDUSTRIAL

Terza que practicó la defensa Privada de TESIS

Lic. Jorge Rossi

ÁREA DE CONSTRUCCIÓN DE PORTAFOLIO

Licda. Patricia Villatoro

ÁREA DE INVESTIGACIÓN

Licda. Ana Lucía García

ÁREA DE PROYECTO CON ESTRATEGIA CREATIVA E





Índice

No. Página

1. Introducción	1
2. Identificación de la necesidad de diseño	2
3. Objetivos de diseño	3
4. Marco de referencia	4
5. Contenido teórico de diseño	6
5.1 Información general del cliente	6
5.2 Área de diseño	18
6. Definición del Grupo Objetivo	15
6.1 Perfil Demográfico	15
6.2 Perfil Psicográfico	15
7. Proceso de conceptualización	18
8. Contenidos del material gráfico	21
8.1 Contenido de texto	21
8.2 Contenido gráfico	22





9. Medios y formas de reproducción	23
9.1 Estrategia de implementación	23
9.2 Descripción de cada pieza	24
10. Bocetaje y propuesta preliminar	25
11. Validación técnica del diseño preliminar	60
12. Propuesta final y fundamentación	69
13. Producción y reproducción	89
13.1 Especificaciones técnicas para el desarrollo de las piezas	89
13.2 Informe técnico que acompaña los archivos digitales para imprenta	90
13.3 Presupuestos de diseño y de impresión	90
13.4 Sistema de impresión o reproducción	91
14. Conclusiones y recomendaciones	92
15. Bibliografía	93
16. Anexos	96





Resumen

Proyecto realizado por Anna Lourdes Ramírez Sarti, con carné 11175-03 de la Universidad Rafael Landívar, Facultad de Arquitectura y Diseño en la carrera de Licenciatura en Diseño Gráfico.

El presente trabajo fue desarrollado ya que a nivel mundial la violación de los derechos del niño y la niña es un factor que ataca a toda la población.

La violación de los Derechos de los Niños en Guatemala se ve frecuentemente en el área marginal. La problemática que se ha detectado, es la falta de información a los niños y niñas sobre el tema, ya que no saben que pueden denunciar a las autoridades del país si alguien les hace daño.

Es por esto que se ha diseñado una propuesta gráfica con la cual se le puede informar a los niños que asisten a escuelas sobre el tema, de una manera divertida y dinámica para que se sientan a gusto y deseen aprender sobre el.



Introducción

A nivel mundial la violación de los Derechos del Niño y la Niña es un factor que ataca a toda la población, especialmente en países del Tercer Mundo como lo es Guatemala.

La violación de los Derechos de los Niños en Guatemala se ve frecuentemente en el área marginal. La problemática que se ha detectado, es la falta de información a los niños y niñas sobre el tema, ya que no saben que pueden denunciar a las autoridades del país si alguien les hace daño. Es por esto que se ha diseñado una propuesta gráfica con la cual se puede informar a los niños y niñas que asisten a escuelas públicas sobre el tema.

Para la creación de la propuesta se realizó un proceso investigativo y de síntesis el cual llegó a plantear un concepto acorde al grupo objetivo. Se diseñó un juego de memoria con el tema "Los Derechos del Niño y la Niña", este tipo de juego logra enseñar de una manera divertida y dinámica para que se sientan a gusto y deseen aprender sobre el tema. Basado en el mismo concepto se diseñó un recurso pedagógico para impartir charlas sobre el tema y un material de apoyo para los niños.

Estas piezas fueron diseñadas mediante un proceso gráfico detallado a continuación.

2. Identificación de la Necesidad de Diseño

La Procuraduría General de la Nación (PGN) no cuenta con la información necesaria para dar a conocer a los niños guatemaltecos, que asisten a las escuelas públicas de la ciudad capital, los principales Derechos del Niño y la Niña y a quién acudir en el momento que estos sean violados.



3. Objetivos de Diseño

Diseñar un Recurso Pedagógico que apoye a un mediador a impartir una charla sobre los principales Derechos del Niño y la Niña en las escuelas públicas a las que asisten los niños guatemaltecos de escasos recursos.

Diseñar un material educativo y/o juego educativo que refuerce, por medio de imágenes, el tema de los principales Derechos del Niño y la Niña a los niños guatemaltecos.

Proponer un material de apoyo que sirva como recordatorio constante sobre los principales Derechos del Niño y la Niña, el cual sea de un soporte manejable y que permita que el niño lo mantenga consigo.



4. Marco de Referencia

Derecho

En el Diccionario Enciclopédico Larousse (1994) se define derecho como "Un conjunto de leyes y disposiciones a que está sometida toda sociedad civil", si se ve desde un punto de vista objetivo estas leyes y reglamentos están creadas por cada país, con el fin de lograr un orden social.

Derechos Humanos

Sagastume (1991), en su obra dice que con la declaración Universal de los Derechos Humanos nace una época en la que estos derechos se vuelven universales y positivos, esto quiere decir que no defienden únicamente a los ciudadanos de un estado sino a todos los seres humanos, y son positivos por que crean un proceso en el cual estos derechos van a ser protegidos incluso para los representantes estatales que los violen.

La Declaración Universal está constituida por un prologo y 30 artículos, en los cuales se estatuye que todos los seres humanos nacen libres

e iguales en dignidad y derechos, que todos tienen igualdad para tenerlos sin importar la raza, color, sexo, idioma, religión, opinión política o de cualquier otra índole, origen nacional o social, posición económica, nacimiento o cualquier otra condición.

La Constitución Política de la República de Guatemala (1996) muestra en un capítulo único que: "El estado de Guatemala se organiza para proteger a la persona y a la familia; su fin supremo es la realización del bien común" y "Es deber del Estado garantizarle a los habitantes de la República la vida, la libertad, la justicia, la seguridad, la paz y el desarrollo integral de la persona", lastimosamente en Guatemala se sufre de la violación a los Derechos Humanos, tal y como se vive en muchos países del mundo

Derechos del Niño

Alabanez y Sagastume (1992), afirman que "los Derechos de los Niños son los Derechos Humanos más prematuramente y más extensamente violados", ya que hoy en día la muerte de un niño por causas que se pueden prevenir, o por enfermedades prevenibles, la desnutrición, la falta de educación, el maltrato

físico y mental que diariamente reciben estos niños, o en la explotación laboral y sexual a la que están expuestos son situaciones que muchas veces pasaban por desapercibidas a pasar de ser violaciones diarias, y que no se consideraban violaciones a los Derechos Humanos, si no a los Derechos Humanos de los Niños.

En la obra Los Derechos del Niño (2001) dicta que la Convención sobre los Derechos del Niño fue aprobada por la Asamblea General de las Naciones Unidas el 20 de noviembre de 1989. Esto se debió a que varios Estados decían que era necesario tener una declaración sobre los Derechos del Niño y que fuera un derecho internacional, ya que los informes sobre las injusticias que sufrían los niños mostraban la alta tasa de mortalidad que tenían, las limitadas oportunidades de superación y la prostitución a la que se enfrentaban.

La Convención de los Derechos del Niño tiene el mismo significado para todos los niños del mundo, al ser establecidas estas normas, se tuvo en cuenta las diferentes realidades culturales, sociales, económicas y políticas de cada Estado, con el fin de que cada uno pueda escoger sus propios medios para que se apliquen los derechos.

Soluciones a la Problemática de la Violación de los derechos del Niño

En el libro sobre "El movimiento social por los derechos de la niñez y la juventud de Guatemala" (2000) algunas soluciones son:

- La tarea principal es hacer que la Convención sobre los Derechos del Niño se conozca.
- Que se promueva el contenido del Código de la Niñez y la Juventud a todo nivel.
- Que se continúe con la denuncia y protesta acerca de su condición y situación.
- Generar espacios informativos sobre organización y protagonismo de la niñez y juventud en general.
- Capacitar a maestros de escuelas públicas y privadas para que puedan impartir formación a niños con discapacidad.

5. Contenido teórico de diseño

5.1 Información general del cliente

La PGN es una institución Asesora y Consultora del Estado art. 252 de la Constitución. El Procurador General es el representante del Estado, basado en eso nace la idea de que como representante del Estado sea el representante de los intereses del mismo, y siendo los niños uno de los principales, que los represente cuando no tienen quien por ellos, es así como surge la idea que PGN tenga funciones en este tema, y surge la Procuraduría de la Niñez.

Atribuciones de la Procuraduría de la Niñez:

- Representación Legal de los niños que carecen de ella.
- Participación Activa en Procesos de Protección e investigación para resolver situación jurídica del niño.
- Presentación de Denuncia y Participación Activa en Procesos Penales,
- Opinión en procesos judiciales, notariales y administrativos

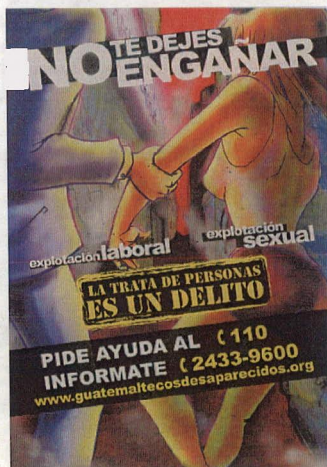
Éstas atribuciones provienen de convenio, acuerdos gubernativos, etc.

- Recepción de Denuncias
- Memorando de entendimiento entre Guatemala y México para la repatriación
- Memorando de entendimiento entre Guatemala y El Salvador para la repatriación
- Grupo Interinstitucional Combate de la Trata de Personas
- Grupo Articulador
- Red para la desarticulación de niños en la Calle y de la Calle

- Coordinador del Protocolo de Repatriación Centro Americano de víctimas de trata de personas, tráfico ilícito y migración normal.
- Autoridad Central en materia de sustracción internacional de niños
- Multisectorial contra el Consumo de licor e ingreso de menores de edad a centros y establecimientos.
- Reglamento peores formas de trabajo infantil OIT

Proyectos realizados:

En la PCN no cuentan con material dirigido hacia niños exclusivamente, todo el material que se cuenta es para jóvenes y es utilizado con los niños también.



Portada de Comic realizado para informar a los jóvenes sobre la explotación laboral y sexual. En la portada se muestra el maltrato hacia una joven, en full color. El tamaño es de media carta.

El interior del comic está hecho a un solo color, es muy opaco y no llama la atención de los jóvenes a quien va dirigido. Las imágenes están saturadas y el estilo de ilustración no es acorde a los jóvenes del grupo objetivo, ya que las características físicas y los rasgos de los personajes no identifican a la población guatemalteca. La tipografía es difícil de leer por su tamaño, y por la utilización de letras mayúsculas únicamente.



5.2 Área de diseño

Recurso o Medio Pedagógico (material de apoyo)

Cabero (1998) señala que los medios pedagógicos forman parte de una cultura escolar y de la vida cotidiana de los alumnos. Existen medios tradicionales como lo son los impresos, diapositivas o la exposición oral de los maestros y los medios un poco más modernos como los audiovisuales, estos tienen costos más elevados que los tradicionales.

Según notas tomadas durante el curso de Síntesis 1, el recurso pedagógico es un soporte que puede ser impreso, digital o audiovisual. Es un elemento físico que se desarrolla en un soporte bidimensional o tridimensional. Este medio es utilizado como pretexto para encaminar al grupo objetivo a la observación y argumentación de un tema específico.

Ejemplos:

Bidimensional: mapas, carteles, dibujos, noticias de periódicos, películas, etc.

Tridimensional: títeres, juegos, etc.

Cabero considera a los medios pedagógicos de la siguiente forma:

- El maestro es el elemento más significativo para la utilización del medio dentro de un contexto que se determina enseñanza-aprendizaje, ya que el medio le sirve de respaldo permitiendo la motivación, explicación, discusión o reflexión de un contenido.
- Antes de decidir el tipo de medio que se utilizará, se debe plantear para quién, cómo se utilizará y lo que se pretende lograr por medio del mismo.
- Los medios por sí solos no provocan cambios significativos ni en la educación en general, ni en los procesos de enseñanza-aprendizaje en particular.
- No hay medios mejor que otros, su utilidad depende de los objetivos que se desean alcanzar y al contexto al que se dirige.

Según M. Schmidt (1987) los materiales deben cumplir las siguientes funciones principales pedagógicas:

lúdica), facilita la integración del área cognitiva, afectiva y psicomotriz.

- **Innovar:** tiende a captar la atención tanto del alumno como del maestro.
- **Motivar:** crear interés sobre el tema.
- **Introducir una temática:** muestra en general el tema, el maestro puede profundizar en los contenidos específicos.
- **Presentar o Transmitir Información:** transmite contenidos que sirven de apoyo para el maestro.
- **Reforzar:** El material puede ser reutilizado para reforzar temas. Puede que un medio tenga otra función y que en un momento determinado sea utilizado para reforzar un aprendizaje que ha sido estimulado por otro medio.

También favorece el desarrollo de distintos niveles de aprendizaje (por medio de la acción

Diseño de Material Informativo

Según González G. (1992), el material informativo se utiliza para transmitir mensajes concretos por medio de imágenes visuales. Es todo recurso que informa, comunica y así se logra ampliar los conocimientos que se tienen sobre un tema determinado.

Este material orienta al lector, como por ejemplo el diseño editorial, tablas, alfanuméricas, gráficos y diagramas, algunos tipos de material didáctico, instrucciones, informes, programas, prospectos, y exposiciones, señalización, mapas y planos.

En el momento de diseñar un material informativo se debe manejar la información correctamente, esto lograra la comunicación con el grupo objetivo. Mientras más bella y atractiva sea la presentación del contenido más fácilmente se identificaran con el material, la clave es que lo atractivo de este logre vincular al grupo objetivo.

Esparza (2002), dicta que los contenidos del material informativo se deciden junto con el

facilitador (cliente), se elige toda la información que se desea hacer llegar al grupo objetivo. El facilitador debe aportar los conceptos, definiciones, signos, ilustraciones, instrucciones, todo debe ser factible para el grupo objetivo.

El Afiche

Según la pagina web Monografias.com el afiche es el mejor mensajero de la comunicación visual urbana.

Se considera que los afiches son un desafío para los diseñadores, ya que deben desarrollar un mensaje que capte la atención de un grupo determinado el cual se enfrenta a muchas otras opciones gráficas. Es por esto que se debe hacer un mensaje significativo y conciso.

Los afectos principales del afiche son:

- Identificación clara del producto
- Característica de la ilustración
- Texto breve y directo

El afiche puede comunicar claramente y directamente una idea central o un mensaje único. Es un soporte de una comunicación efectiva y muy poderosa, también se utiliza en los ámbitos

educativos, religiosos, políticos y sociales en general.

Funciones del afiche

- Estética: busca agradar, al sugerir más de lo que dice.
- Ambiental: los afiches ayudan a ambientar porque aportan sus valores expresivos al lugar donde se los ubica.
- Propaganda: busca convencer o seducir explícitamente, sin limitarse al área comercial.
- Creadora: el afiche crea deseos con los estímulos que presenta; y es un espacio para la creación en el campo artístico.
- Educativa: plantea una forma de comunicación entre un organismo y un público para transmitir una serie de mensajes explicativos.

Juego Educativo

Según el artículo "El juego como elemento educativo", publicado en la página web de Breogan Scouts el juego educativo es de suma importancia durante la niñez, ya que cuenta con posibilidades educativas, a través del juego el niño puede revelar

a su maestro, su carácter, sus defectos y sus virtudes. El juego da una sensación de libertad a los niños, se sienten dueños de hacer todo lo que desean y al mismo tiempo desarrollan sus cualidades. Gracias a los juegos educativos se pueden inculcar principios y valores.

Tipos de juego

Hay dos tipos de juego:

1. El espontáneo. Sin reglas fijas, de creatividad y libertad.
2. El dirigido. Ordenado, dirigido, con un fin y con unas reglas.

El juego dirigido es una actividad para un determinado grupo el cual tiene objetivos planteados. El maestro debe participar siempre, debe permitir que el niño participe con libertad en el juego, debe cuidar que no baje su ánimo y al mismo tiempo debe observar su comportamiento y reacciones.

La explicación del juego debe ser:

- De pocas palabras, bien elegidas, describiendo el juego
- Definición del campo de juego
- Determinar el papel de cada jugador
- Reglas claras y forma de puntuaje
- Dar oportunidad de que los participantes pregunten todas sus dudas
- Anunciar que ocurrirá en caso de incumplir las reglas
- Comenzar ordenadamente
- Hacer un reparto justo de fuerzas y jugadores, para que todos tengan la oportunidad de ganar.
- Presentar el juego con dinamismo, que invite a jugar
- Hablar con autoridad, exigir atención, no admitir preguntas de normas ya explicadas
- Si es necesario, hacer un ensayo previo

Es necesario que una persona vigile que el juego se esté realizando bien, para lograr mantener el interés o cambiar el ritmo del juego si este resulta muy largo o poco interesante.

Mapa de juego

Antes de realizar un juego se debe elaborar este mapa de juego con ayuda de un Pedagogo experto en el tema.

1. Nombre
2. Objetivos
3. Tipo de juego
4. Tema
5. Descripción del juego
6. Habilidades y destrezas
7. Área del conocimiento
8. Nivel taxonómico
9. Grupo objetivo
10. Metodología
11. Estrategia de aplicación del juego
12. Recurso de evaluación
13. Meta contenido

Comic

Según Rodríguez (1988), los objetivos del comic en la enseñanza son:

- Supone un entrenamiento interesante para facilitar la capacidad analítica de los alumnos.

- Se orienta al mismo tiempo hacia la creatividad.

Ventajas del Comic

- Es fácilmente manipulable.
- Apasiona a los chicos.
- Motiva al niño/a porque sale de lo tradicional.
- Fomenta la creatividad.
- Se adquieren códigos que van a acompañar al niño a lo largo de toda su vida
- Puede utilizarse como centro de interés de un tema.
- Es fuente de ejercicios que estimulan los métodos de análisis y síntesis.
- Estimula el desarrollo del pensamiento lógico del alumno.
- Se puede desarrollar en cualquier nivel y con cualquier tema.

Las tres dimensiones del personaje:

Según Rossi y Laizer (2007) en la explicación del tema Personajes, en el curso de Animación, los personajes son la materia prima fundamental con la que se cuenta para dar forma a la historia, por esto merecen ser definidos con sumo cuidado.

Cuenta con tres dimensiones:

1. La dimensión física

Trata del sexo, edad, altura, el peso, color de pelo, ojos y piel, y su postura.

- APARIENCIA: buena, sobrepeso, delgado, limpio, placentero, desaliñado, forma de la cabeza, cara, ojos.
- DEFECTOS FISICOS: tuerto, cojo, manco, etc.

2. La dimensión Sociológica

Esta dimensión está referida a su condición y a sus relaciones sociales.

- CLASE: baja, media o alta
- OCUPACIÓN: tipo de trabajo, actitud ante el trabajo.
- EDUCACIÓN: nivel logrado, tipo de colegios, aptitud, gustos, elementos favoritos, los menos deseados y los aborrecidos.
- HOGAR: ¿Viven los padres? ¿Están separados o divorciados? hábitos hogareños, estado civil.
- RELIGIÓN.
- NACIONALIDAD, RAZA.
- LUGAR EN LA COMUNIDAD comportamiento entre los amigos, en el club, en algún deporte.
- AFILIACIONES POLÍTICAS.

DISTRACCIONES: hobbies, libros, cine, TV

3. La dimensión Psicológica

Es la que completa la definición de un persona y resulta de la combinación de las otras dos. La influencia de las dos dimensiones anteriores, provocará entre otras cosas: la ambición, la frustración, el temperamento, las actitudes y los complejos. Si se pretende entender las acciones de un persona, primero se debe encontrar las motivaciones que lo empujan a actuar como lo hace.

Los aspectos Psicológicos

- VALORES, AMBICIONES, FUSTRACIONES
- TEMPERAMENTO, ACTITUD FRENTE A LA VIDA
- COMPLEJOS, INTROVERTIDO - EXTROVERTIDO, AMBIGUO, TALENTOS, CUALIDADES: imaginativo, juicioso, justo, equilibrado
- INTELIGENCIA.

Las distintas categorías de los personajes:

siempre harán avanzar la historia, ya sea; proporcionando información a los principales, escuchándolos, dándoles consejos, forzándolos a tomar decisiones, enfrentándolos o animándolos.

Personajes principales

Son los encargados de disparar la acción, los que conducen la historia. Todo gira en torno a ellos. Deben contar con la energía necesaria como para sostener el conflicto hasta el final. La historia que se está contando es la del protagonista, el personaje que impide al protagonista alcanzar su logro es el antagonista. Su oposición proporcionará el conflicto es necesario al drama. A veces el antagonista no es un sólo individuo, ya que su función es llevada a cabo por una combinación de varios personajes.

Personajes de apoyo

Habitualmente los personajes principales, resultan incapaces de sostener la historia sin la ayuda o el apoyo de los llamados personajes secundarios. Estos pueden estar tanto en su contra como a su favor, pero de una u otra forma



6. Definición del Grupo

Objetivo

6.1 Perfil demográfico

Niños y niñas de 6 a 13 años
Nivel Socioeconómico D – E

Niños que viven en el área marginal de la ciudad Capital de Guatemala, niños trabajadores que asisten a la escuela, estudian el nivel primario (1ro. a 6to.). Según Prodatos (2003), éstos constituyen el 28.9% de la población Guatemalteca en la ciudad capital, siendo estos 734,550 la cantidad de personas aproximadamente. Estas familias cuentan con un ingreso mensual aproximado de Q. 1,800. El jefe del hogar es el padre, este cuenta con estudios primarios y su ocupación varía desde vendedores a albañiles u oficios domésticos. La mayoría de estos niños viven con sus padres y viven con más de cuatro personas en su casa, siendo estos, en el mayor de los casos familiares, en su casa cuentan con más de 2 cuartos. La mayoría de estos niños cuenta con un televisor.

6.2 Perfil Psicográfico

Según la encuesta (ver anexo 1) realizada a niños que asisten a escuelas públicas en la ciudad capital se establece:

A estos niños les gusta asistir a la escuela ya que les gusta jugar con sus amigos en los recreos, en las tardes se dedican a jugar o a ver televisión, y algunos trabajan. Con respecto a la comida, a ellos les gusta comer ricitos y pan, que es lo que consiguen con mayor facilidad ya sea en la escuela o en la tienda más cercana a su casa.

A estos niños les gusta mucho ver caricaturas, se inclinan más por las caricaturas del programa del Chavo del 8. A la mayoría de los les gustan más los colores cálidos, como el anaranjado, rojo y amarillo. La mayoría de los niños sabe que tiene derechos y saben a quién acudir en caso éstos sean violados, existen casos en que no saben que pueden denunciar la violación.



Niños de 7 a 12 años

En el artículo "La infancia", publicado en la revista web Idea Sana, los niños de 7 a 12 años son parte de la tercera infancia, en la que la educación escolar y la formación intelectual son de gran influencia.

Los niños tienen la capacidad para adaptarse a nuevos entornos sociales y logran ampliar su círculo de amigos, en estas edades logran aprender y absorber mucha información. Los niños pasan gran parte de su tiempo en la escuela, en donde se relacionan no solo con niños de su edad, sino también con mas grandes los cuales toman como modelos a seguir, así como maestros, o padres de familia.

En el artículo antes mencionado, se dice que para que un niño pueda desarrollar su verdadera personalidad necesita un entorno positivo y un clima de confianza, se les debe evitar las prohibiciones y los castigos. Es importante tomar en cuenta sus opiniones, escucharlos y animarlos, esto aumentará su autoestima. Por medio de la tolerancia se estimulan las habilidades del niño así como su desarrollo, cada niño tiene tiempos de aprendizajes distintos, es por esto que no se deben hacer comparaciones entre ellos para no bajarles su autoestima. En estas edades lo niños necesitan ser

aceptados por las personas que les rodean, ya que quieren gustar y que se les valore positivamente. Estos niños siempre van a tratar de hacer bien las cosas para sentirse orgullosos, ya son capaces de asumir una responsabilidad.

Proceso de aprendizaje en niños urbano-marginados

Según Diuk (2007), los niños de sectores pobres y marginados se encuentran con dificultades en su alfabetización, lo cual los lleva a tener dificultades en toda su carrera escolar. En la década de los '60 se decía que el fracaso escolar se debía a carencias lingüísticas y cognitivas en los niños, estas carencias eran por las malas condiciones del entorno en que los niños asistían para estudiar, se llego a la conclusión que los niños crecían en un ambiente de una estimulación verbal muy pobre.

Diuk, en su obra, señala que Labov (1972) realizo un cuestionamiento a las teorías del déficit en el cual considera que la diferencia de dialecto no debería ser un obstáculo para el aprendizaje ya que el desconocimiento de las diferencias entre los dialectos lleva a que los dialectos que no son los estándar sean discriminados por la sociedad.

Investigaciones realizadas muestran que al iniciar el nivel primario, los niños de clase media han tenido 3000 aprox. horas de experiencia con la lengua escrita, mientras que los niños de sectores bajos únicamente 250 horas, esto muestra que los niños marginados entran a primer grado con menor experiencia que los niños de otras clases sociales.



7. Proceso de Conceptualización

Este proceso busca llegar a un concepto basado en los niños, todo lo que se refiera a sus gustos y actividades que realizan en esta etapa de su vida, ya que se desea transmitir información sobre sus derechos. Para lograrlo se debe encontrar un concepto que sea atractivo y logre captar la atención de los niños y niñas, esto ayudara a lograr el objetivo.

Para la realización de este concepto se utilizaron dos técnicas:

1. Lluvia de Ideas:

Se buscaron palabras relacionadas a la vida cotidiana de los niños, ya sean juegos, estudios, actividades, lugares, colores, etc. De esta lluvia de ideas las palabras principales son:

Sellos	Amor
Sueños	Vida
Pasos	Juego
Movimiento	Diversión

Crear	Brillo
Aventura	Estrellas
Seguridad	Descubrir

De este proceso se realizaron 30 frases conceptuales, se presentan a continuación las opciones principales:

Frases Conceptuales:

- Caritas felices y seguras
- Aprender para vivir mejor
- Diversión para la vida
- Caritas creciendo con amor
- Creando niños felices
- Sellos de amor en los niños
- Juegos que te enseñan a vivir
- Sueños de alegría y paz

2. Opuestos

Basándose en las palabras de la lluvia de ideas se eligieron las que podrían tener opuesto o antónimo, esto logra dar una visión más amplia del tema de los niños, a continuación se presentan las opciones principales:

- Una triste diversión
- Estrellas sin brillo
- Movimientos estáticos
- Saltando por pasos
- Brillos opacos
- Amar odiando
- Luces oscuras
- Sombras brillantes

A partir de éstas palabras se realizaron 30 frases conceptuales, éstas fueron depuradas según ideas que se pudieran graficar, se presentan a continuación las opciones principales:

Frases conceptuales

- Colorear la vida de un niño
- Brillando por una niñez mejor
- Diversión para una niñez digna
- Una aventura para aprender mis derechos
- Creando sonrisas en los niños de hoy
- Sellos de sonrisas para los niños
- Coloreando una vida llena de amor
- Hacer brillar la vida de un niño

Frases depuradas

- Una aventura para aprender mis derechos
- Hacer brillar la niñez
- Coloreando una vida llena de amor
- Hacer brillar la vida de un niño

Frases elegidas

"Hacer brillar la vida, coloreándola con amor"

Fundamentación

Es importante dar a conocer a los niños y niñas guatemaltecos sus derechos de una forma dinámica y divertida, es por esto que el concepto se ha creado a base de palabras que enriquecen gráficamente el tema.

Está formado por una frase que se divide en dos:



"Hacer brillar la vida": el brillo es la luz que

se refleja o que tiene algún cuerpo. La vida es la unión del alma y el cuerpo, o bien el modo de vivir en una sociedad. Los niños que son maltratados y abusados se identifican con la tristeza. El concepto trata de mostrar, por medio del brillo en la vida de un niño, que sus derechos son respetados y se cumplen. El brillo se asocia con colores como el amarillo, anaranjado y degradados, formas estrelladas y rayos que representan el Sol.

"Coloreándola con amor": colorear es teñir o

dar color a algo. Amor es un sentimiento que se tiene naturalmente hacia otras personas. Esta parte trata de mostrar un mundo colorido y lleno de amor en el cual un niño se desarrolla mejor y logra tener una vida digna. Para esto se asocian colores que les transmitan alegría y movimiento, el dinamismo que todos los niños y niñas viven durante esta etapa.

La frase completa se asocia con el deseo de que los niños que viven bajo un mundo oscuro puedan cambiar y conocer un mundo en el que su vida será mejor, la cual pueda brillar de felicidad y que este llena de vida, amor y mucho color.



8. Contenidos del material gráfico

8.1 Contenido del texto

Derechos del los niños

- Derecho a la Vida
- Derecho a la Igualdad
- Derecho a la Libertad
- Derecho a una Identidad
- Derecho al Respeto
- Derecho a una Vivienda
- Derecho de Petición
- Derecho a una familia
- Derecho de Adopción
- Derecho a la Salud
- Derecho a la Educación
- Derecho a una Vida digna
- Derecho a la Seguridad
- Derecho Contra la explotación económica
- Derecho de Recreación



8.2 Contenido gráfico

Tabla de requisitos

Elemento de diseño	Función	Tecnología	Expresión
Formato	Diferenciarse de otros materiales	Se utilizará un formato circular para las fichas del juego 4" de diámetro, El material de apoyo se realizará con fichas circulares de 3" de diámetro. El afiche se utilizará vertical 36" x 18".	Variedad
Soporte	Almacenamiento	Impreso, papel brillante de un lado en juego y afiches, material de apoyo debe permitir pintar sobre el mismo. Couche y husky gr. 115-135 Papel bond 80 gr.	Sensación de durabilidad
Ejes y retículas	Crear movimiento al explicar cada derecho con un orden coherente.	Ejes diagonales y verticales en la diagramación de los textos. En fichas se usaran ejes curvos para los titulares.	Diversión
Color	Impactar	Fríos y cálidos. Colores planos y puros en su totalidad 100%, sombras degradadas para crear volumen de un tono más oscuro al fondo. Colores predominantes amarillo, verde, celeste y morado, haciendo referencia al grupo objetivo.	Alegría
Tipografía	Causar interés en los niños	Trazos libres y redondeados, tomando como base el trazo que enseñan en las escuelas para su fácil lectura. Bordes curvos, no se utilizará sombreado ni subrayado. Se utilizará en color negro, en caso se necesite separar el texto del fondo se utilizará borde blanco. Ej: Chinacat, Kristen ITC, Hearth breaker, Brady Brunch.	Sensación de impacto
Ilustración	Identificar a los niños	Diseños a mano, trazos libres curvos, personajes caricaturizados, borde color negro para diferenciar de los fondos. Colores planos con sombra degradada de un tono más oscuro para dar volumen.	Amistad
Elementos gráficos de apoyo	Crear estímulo visual	Trazos a línea con formas abstractas, busca apoyar al concepto con respecto a parte de la frase "Hacer brillar".	Sensación de brillo

0. Medios y Formas de Distribución

0.1 Estrategia de Implementación

Hacer conocer los Derechos del Niño y la Niña es una de las soluciones a la problemática de la violación de los mismos en Guatemala, para esto se diseñó un juego educativo que cuenta con 3 fases:

Se necesitan mediadores que impartan las charlas en cada aula de los grados de primaria de las escuelas públicas. Estas personas utilizarán como primer paso el recurso pedagógico, que cuenta con 3 afiches los cuales le ayudaran a impartir el tema. Los afiches muestran 5 Derechos del Niño y la Niña cada uno, esto quiere decir que se enseñaran los 15 derechos más importantes. Se utilizará un afiche primero, el cual se pegará al frente del aula, ya sea en el pizarrón o la pared.

Para que los niños participen en la primera fase el mediador puede preguntar a los niños si conocen alguno de esos 5 derechos, si lo sabe el tendrá la oportunidad de explicarlo. El mediador debe corregir, verificar o completar el concepto que el niño ha mencionado. Al terminar los 5 derechos se pegará en otro afiche a la par del primero y se realizará la misma dinámica. El tercer afiche se utilizará de la misma forma. La explicación no debe durar más de 20 minutos, esto ayudará a que no pierdan la atención o se aburran.

La segunda fase trata de retroalimentar el contenido de los afiches, para esto se utilizará un juego de memoria sobre los Derechos del Niño y la Niña. Se deben hacer grupos de 6, esto quiere decir que para cada aula se necesitan de 5 a 6 juegos completos. La actividad se llevará a cabo junto al mediador durante 20-30 minutos.

En la tercera fase luego de terminado el juego se le entregará a cada niño un material de apoyo que le servirá para recordarle en todo momento sus derechos. Este material cuenta con las imágenes que se le presentaron en la



explicación del tema y en el juego. Estas son en blanco y negro para que las puedan colorear de los colores que ellos deseen, logrando así retroalimentar nuevamente el contenido.

3.2 Descripción de cada pieza

Pieza	Medio		Forma de distribución		
Propósito	Físico	Carácter	Responsable	Duración	Lugar
Afiche: Facilitarle al mediador la explicación de cada uno de los Derechos de los Niños y Niñas	impreso	Recurso pedagógico	Jefe de la Procuraduría de la Niñez y la Adolescencia (Licda. Josefina Arellano) Persona encargada de distribuir los materiales a personas capacitadas por la PCN para impartir las charlas.	6 meses pegados en las paredes de las aulas, reforzando constantemente el contenido.	Escuelas públicas de la ciudad capital de Guatemala en los grados de primaria. Este material lo utilizará el mediador desde el inicio de la charla los cuales se pegarán en un pizarrón, ya que le será útil durante la presentación de la misma, al terminar la actividad se dejarán pegados en las paredes del aula.
Juego: Que a través del juego el niño logre descubrir que así como obligaciones también tienen derechos.	impreso	Material educativo		1 año, dependiendo del trato que le den los niños, el uso de las mimas debe estar supervisado por el mediador y guardado por el mismo para asegurarse de que no falte ninguna pieza y de conservarlo en buen estado.	Escuelas públicas de la ciudad capital de Guatemala en los grados de primaria. Este material se utilizará en las aulas en superficies planas, ya sea mesas o en el piso, al terminar la actividad el mediador deberá guardarlo nuevamente para volver a utilizarlo en otra aula o escuela.
Fichas: Ayudar a los niños a recordar y tener presente cada uno de sus derechos en cualquier momento.	impreso	Material de apoyo		Tiempo indefinido, dependiendo del uso y del interés que muestren los niños.	Escuelas públicas de la ciudad capital de Guatemala en los grados de primaria. Se entregará en el momento de acabar el juego, y se les explicará cómo pueden utilizarlo.

10. Bocetaje y Propuesta preliminar

Etapa 1: Mapa de juego

Con la asesoría de la pedagoga Laura Monzón, se elabora el siguiente mapa de juego:

1. Nombre

Memoria de los Derechos del Niño y la Niña

2. Objetivos

Que a través del juego el niño logre descubrir que así como obligaciones también tiene derechos.

3. Tipo de juego

De memoria

4. Tema

Los derechos del Niño y la Niña

5. Descripción del juego

Consta de 15 fichas con un Derecho ilustrado cada una. Cada una con su pareja (30 fichas en total). Cada ficha mide 4 pulgadas de diámetro, impresas en colores.

6. Habilidades y destrezas

El juego trata de ejercitar la memoria óculo visual y la motricidad fina de los niños por medio de la asociación de imágenes. Desarrolla el trabajo en equipo por medio de la formación de grupos.

7. Área del conocimiento

Área Cognitiva. Área Afectiva y Psicomotricidad Fina

8. Nivel taxonómico

Área cognitiva:

- Juego de análisis: ya que al ver la imagen y el nombre del derecho, se debe explicar o dar el concepto... en este momento el niño analiza el contenido desarrollado durante la clase.
- Juego de síntesis: por medio del juego los niños recuerdan el contenido visto durante la clase, lo van a relacionar con la imagen y lo van a aplicar por medio de la explicación.

Área afectiva:

- Juego de atención: ya que es necesario que todos los integrantes estén atentos y concentrados en el juego.
- Juego de respuesta: ya que consiste en una competencia entre dos equipos por acertar a la mayor cantidad de parejas y de conceptos de los Derechos del Niño. Reciben

gratificación ya que el equipo que más fichas acumule será el ganador.

- Juegos de socialización: los niños interactúan entre sí al mismo tiempo que desarrollan el trabajo en equipo y su sentido de pertenencia al mismo.

Psicomotricidad fina:

- Los niños aprenden a manejar sus movimientos utilizando objetos pequeños, tal y como es el escoger dos fichas del juego.
- Aprenden a responder a su memoria óculo visual por medio de sus movimientos (agarrar la ficha según recuerdan la imagen, que los movimientos respondan a sus pensamientos).

9. Grupo objetivo

Niños y niñas de 6 a 13 años

Nivel Socioeconómico D – E

Niños que viven en el área marginal de la ciudad Capital de Guatemala, niños trabajadores que si asisten a la escuela, estudian el nivel primario (1ro. a 6to.)

10. Metodología

Constructivista, ya que constituye el aprendizaje y su conocimiento.

11. Estrategia de aplicación del juego

- Deben formarse dos equipos de 3 integrantes cada uno.
- Las 30 fichas deben mezclarse con anterioridad y colocarse boca abajo sobre una superficie plana.
- Por turnos un jugador de cada equipo debe levantar dos fichas sin ayuda de los integrantes de su equipo. Si estas son iguales debe explicar el concepto del Derecho del niño que corresponde. En caso que el niño participante no sepa el concepto, puede consultarlo con los demás integrantes de su equipo, si el concepto es acertado puede quedarse con la pareja de fichas y tiene la oportunidad de levantar otras dos. Si la explicación del concepto es equivocado se deben regresar las fichas a su posición original.
- En caso que las fichas que el niño levantó sean diferentes, debe colocarles boca abajo en el mismo lugar.
- El equipo que acumule más parejas de fichas será el ganador del juego.

12. Recurso de evaluación

En el momento que los niños explican el concepto de cada uno de los derechos, el mediador tendrá un parámetro del aprendizaje con respecto al tema,

sabrán si los niños y niñas logran asociar lo simbólico con lo teórico, y el que sepan expresar sus ideas correctamente.

13. Meta contenido

Que los niños y niñas aprendan sobre los derechos primordiales que tienen.

Etapas 2: Dimensiones del personaje

• Personaje Principal 1:

Dimensión Física: Niño de 9 años, delgado no muy alto, con apariencia agradable, su color de piel es moreno claro, sus ojos son negros y su pelo es café.

Dimensión Sociológica: este niño asiste a la escuela, vive con sus padres y tiene 4 hermanos, es guatemalteco de clase social D y vive en la ciudad capital en la zona 18.

Dimensión Psicológica: es un niño inteligente y positivo, le gusta mucho compartir con sus amigos y su familia, es extrovertido e inquieto. Le gusta jugar con sus amigos y siempre estar acompañado de ellos, no le gusta estar solo.

Piensa que puede llegar a vivir en un mundo donde todo sea muy tranquilo y lleno de paz, cuando sea grande quiere ayudar a muchos niños que viven

en la pobreza y que son maltratados en sus hogares.

• Personaje Principal 2:

Dimensión Física: Niña de 8 años, delgada y no muy alta, su apariencia es agradable, su color de piel es morena clara, sus ojos negros al igual que su pelo.

Dimensión Sociológica: es una niña que asiste a la escuela, vive únicamente con su mamá y sus 3 hermanos. Es guatemalteca de clase social D, ella vive con su familia en la ciudad capital en la zona 18.

Dimensión Psicológica: Es una niña extrovertida que le gusta estar enseñando a los demás las cosas nuevas que aprende cada día, es positiva y le gusta jugar a ser maestra. Enseña a sus hermanos en su casa y siempre corrige a sus amigos. Cuando sea grande quiere tener una escuela y ser maestra, para ayudar a niños y niñas de Guatemala.

• Personaje de Apoyo 1:

Dimensión Física: niño de 8 años, de estatura baja y de complexión gruesa Su color de piel es moreno, su pelo es negro al igual que sus ojos. Su aspecto es agradable.

Dimensión Sociológica: niño que asiste a la escuela, vive con sus padres y tiene una hermana, también vive con su abuelita materna. Es de clase social D y es guatemalteco. Vive en la ciudad capital en la zona 18.

Dimensión Psicológica: Es un niño introvertido, le gusta siempre estar con sus amigos y jugar, no habla mucho pero siempre está pendiente de lo que hagan sus amigos para hacerlo el también.

• Personaje de Apoyo 2:

Dimensión Física: niña de 9 años, bajita y de complexión gruesa. Su color de piel es claro, su pelo es rizado color café, sus ojos son negros. Tiene un aspecto agradable.

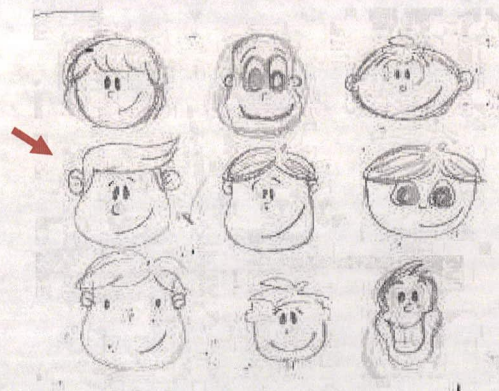
Dimensión Sociológica: niña que asiste a la escuela, vive con su mamá y sus 3 hermanas, todas mujeres. Es guatemalteca y de clase social D, vive en la ciudad capital en la zona 18.

Dimensión Psicológica: es una niña algo tímida y no habla mucho. Está pendiente de lo que sucede y le gusta estar con su amigo.

Etapa 3: Diseño de Personajes

Para la realización del personaje se inició con bocetos de caras de niños, buscando facciones físicas que lograran identificar a los niños con las imágenes, es por esto que se caricaturizaron para atraer su atención. Por ser el tema "Los Derechos del Niño y la Niña" se utilizaron personajes humanos, siendo estos de 8 y 9 años de edad.

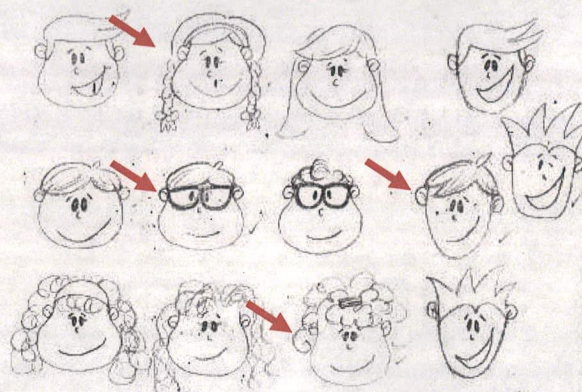
Fase 1



En la fase inicial se eligió la propuesta más cercana a la edad de los niños, ya que se encuentran entre los 6 y 12 años de edad y sus rasgos han cambiado de ser bebe sin llegar a la adolescencia. Por esto se tomó como opción este tipo de rasgos.

Paso 2

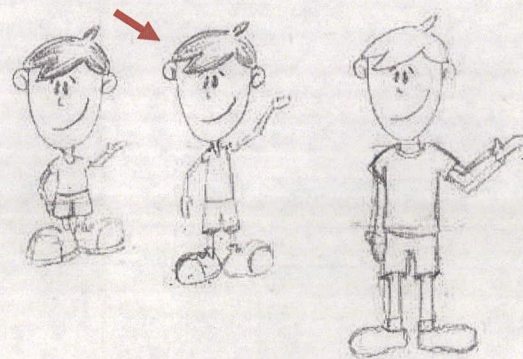
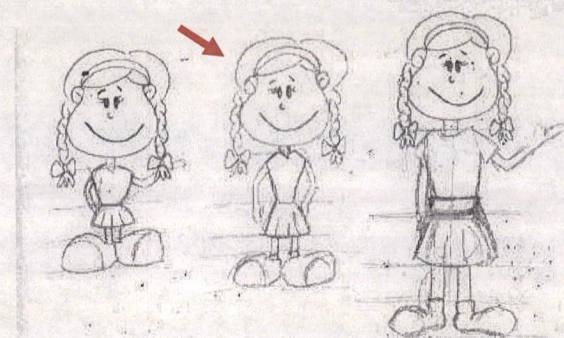
Según la opción seleccionada anteriormente se realizaron propuestas de niños y niñas, de las cuales se tomaron en cuenta 2 de cada uno según la dimensión de cada personaje.



Paso 3

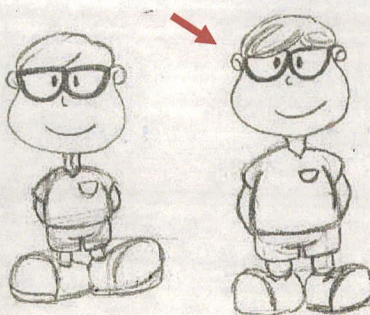
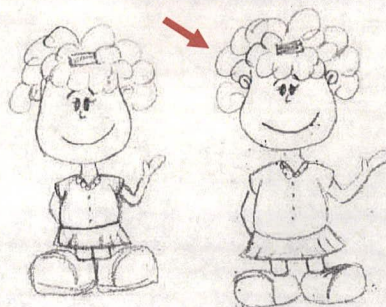
En el diseño de los cuerpos se realizaron tres opciones para cada personaje principal. Se busca mostrar la edad de los personajes según los rasgos de su cuerpo. La construcción del personaje se hace en proporción al tamaño de la cabeza. La primera opción tiene una medida de 2 cabezas. La segunda opción de 2 ½ cabezas y la última mide 3 cabezas. De las tres opciones que se diseñaron, se eligió la

medida de 2 ½ cabezas. Se depuraron las otras dos opciones ya que no mostraban la edad de los niños según su perfil.



Fase 4

Tomando en cuenta el diseño realizado para los personajes principales, se realizaron dos opciones de cuerpo para los personajes secundarios, la primera opción tiene una mitad de 2 cabezas y la segunda 2 $\frac{1}{2}$ cabezas. La segunda opción es la más cercana a la edad de los personajes, es por esto que se depuró la primera opción.



Fase 5

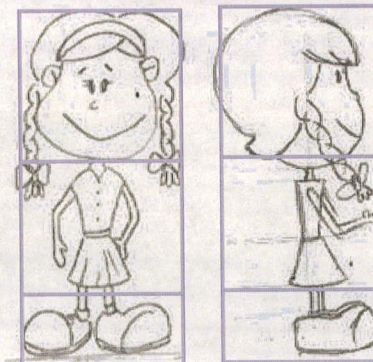
Se realizaron los perfiles de los cuatro personajes ya que estos serán utilizados en la representación de cada Derecho del Niño y la Niña.

La base de construcción de cada personaje principal es de 2 cabezas y media.

1 cabeza

1 cabeza

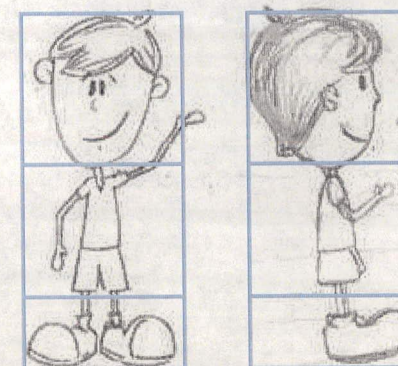
$\frac{1}{2}$ cabeza



1 cabeza

1 cabeza

$\frac{1}{2}$ cabeza



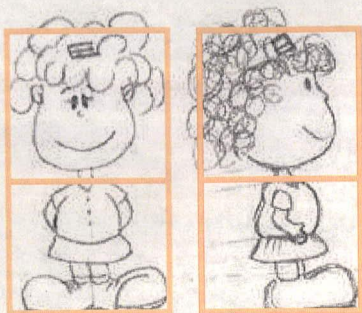
Etapa 4: Tipografía

La base de construcción de cada personaje secundario es de 2 cabezas (según medidas de personajes principales).

Para la utilización de la tipografía se buscaron opciones de letras con trazos libres y que fueran san serif, buscando limpieza y legibilidad en sus trazos.

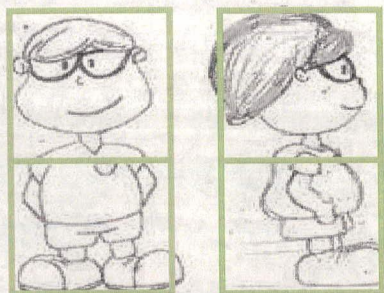
1 cabeza

1 cabeza



1 cabeza

1 cabeza



Derechos de los niños

Derechos de los niños

Derechos de los niños

Derechos de los niños

Derechos de los niños

Derechos de los niños

Derechos de los niños

Derechos de los niños

Derechos de los niños

Derechos de los niños

Derechos de los niños

Derechos de los niños

Derechos de los niños

Derechos de los niños

Derechos de los niños

Derechos de los niños

Se tomaron en cuenta 3 opciones para los titulares, estas tipografías son de trazos gruesos y están constituidas con letras mayúsculas y minúsculas.

- Derechos de Los ninos** → Cookies
- Derechos de los niños** → Hearth breaker
- Derechos de los niños** → Brady Brunch

Para los textos se eligieron 3 opciones los cuales tuvieran trazos más limpios y sencillos, ya que por ser mayor el contenido se busca facilitar la lectura a los niños, sin perder las formas dinámicas para expresar felicidad.

- Derechos de los niños → Chinacat
- Derechos de los niños → Kristen ITC
- Derechos de los niños → Candara

Según las opciones elegidas para los titulares y cuerpos de texto se procedió a realizar pruebas uniendo los dos estilos tipográficos. Se eligió la primera opción según la combinación de tipografías, se depuró la segunda opción ya que la tipografía en los textos tiene mucho movimiento, lo cual tiende a

ser confusa. La tercera opción no fue utilizada ya que los trazos son muy fríos y sobrios.

Derechos de los niños

Debe ser aplicado a todo niño y niña sin discriminación por raza, color, sexo, idioma, religión, opinión, origen nacional, étnico o social, posición económica o discapacidad física.

Derechos de los niños

Debe ser aplicado a todo niño y niña sin discriminación por raza, color, sexo, idioma, religión, opinión, origen nacional, étnico o social, posición económica o discapacidad física.

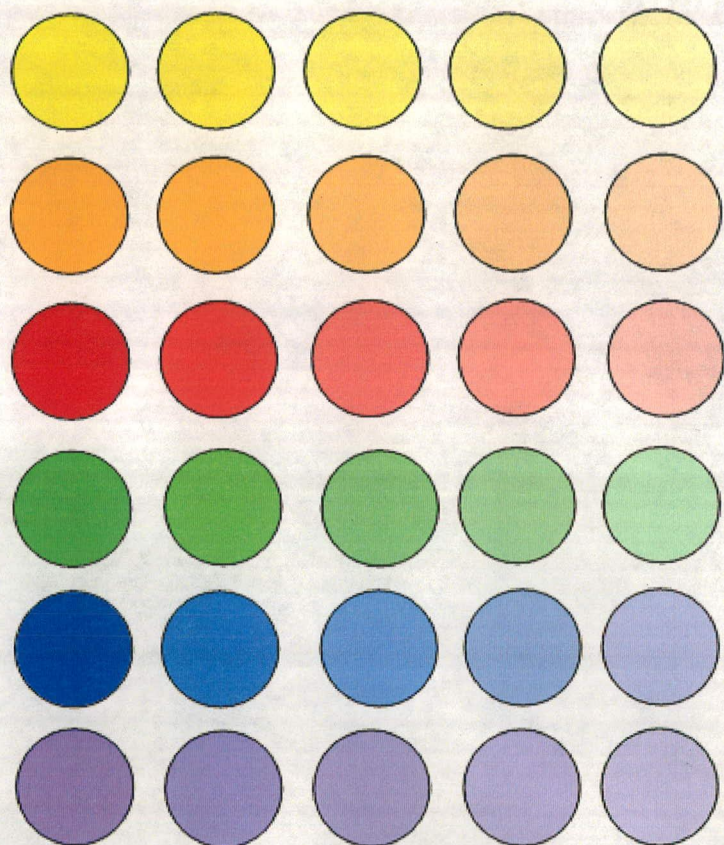
Derechos de los ninos

Debe ser aplicado a todo niño y niña sin discriminación por raza, color, sexo, idioma, religión, opinión, origen nacional, étnico o social, posición económica o discapacidad física.

Etapas: Color

Se utilizaron los colores fríos y cálidos puros, ya que estos son los colores más llamativos para el grupo objetivo. Agregándoles color blanco se obtuvieron cuatro tonalidades diferentes.

1 2 3 4

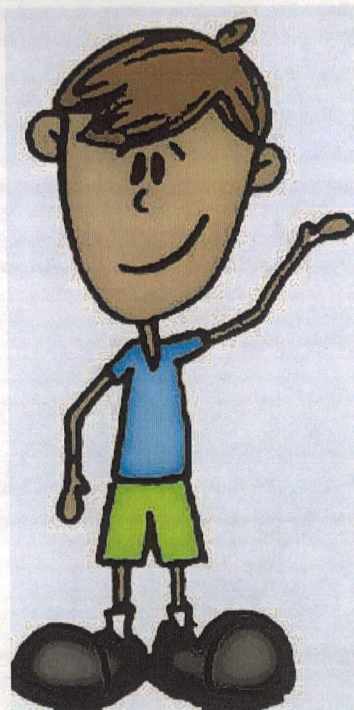


Según los colores elegidos se buscaron distintas tonalidades buscando los más fuertes, energéticos y alegres. La siguiente paleta de colores muestra dos distintas tonalidades de cada color, un fuerte y un oscuro. Se utilizó de esta forma ya que para crear sombras y volumen se necesitaban dos tonos de cada color. Cada color corresponde al color de piel y ropa que utilizan los personajes.

White	4c 59m 30y 0k
Black	14c 93m 48y 0k
0c 100m 100y 42k	51c 85m 44y 0k
60c 77m 90y 0k	54c 67m 35y 0k
41c 61m 78y 0k	30c 37m 20y 0k
20c 45m 78y 0k	98c 100m 0y 0k
11c 28m 48y 0k	80c 30m 18y 0k
1c 15m 31y 0k	48c 20m 12y 0k
1c 35m 79y 0k	00CC00 - 0r 204g 0b
3c 27m 70y 0k	48c 22m 89y 0k
0c 51m 100y 0k	19c 9m 93y 0k
FF0000 - 255r 0g 0b	0c 0m 100y 0k
2c 40m 20y 0k	

Aplicación de color en personajes

No se realizaron pruebas de color del vestuario de los personajes ya que este varía dependiendo el contexto del Derecho que representan.



Personajes Principales

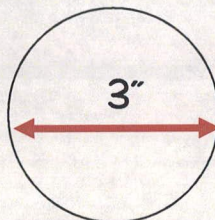
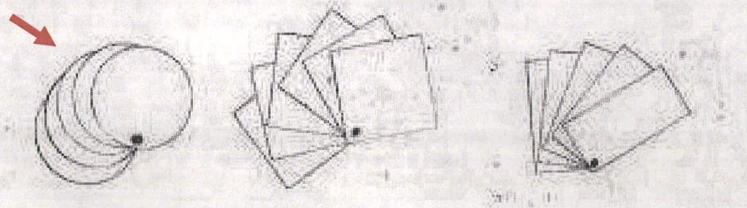
Personajes Secundarios



Etapas 6: Formato

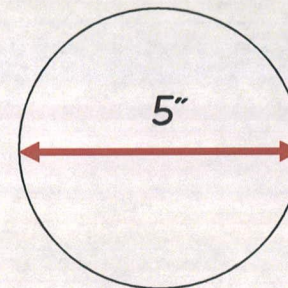
Fichas

En el momento de diseñar un formato para el elemento de apoyo se buscó que fuera diferente a muchos otros materiales, logrando así realizar una pieza que se distinga entre otras y que al mismo tiempo sea dinámica y fácil de manipular. Se realizaron opciones redondas, cuadradas y rectangulares. Estas últimas fueron depuradas ya que es común este tipo de troquel. Se eligió la opción circular, la cantidad de fichas que se utilice será según la cantidad de ilustraciones que se tengan. Cada ficha medirá 3 pulgadas y se unirán con algún pin o remache.



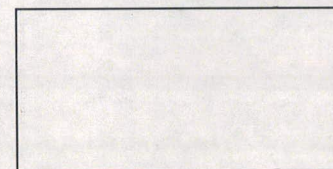
Juego de memoria

Según las fichas realizadas para el material de apoyo, se utilizará el mismo formato para el juego de memoria, las fichas medirán 5 pulgadas de diámetro.



Empaque y sticker

Según el presupuesto se tomaron opciones de sobres tamaño media carta. Para identificar el empaque se diseñará un sticker para pegarlo en cada sobre el cual medirá 8.5 x 5 pulgadas.

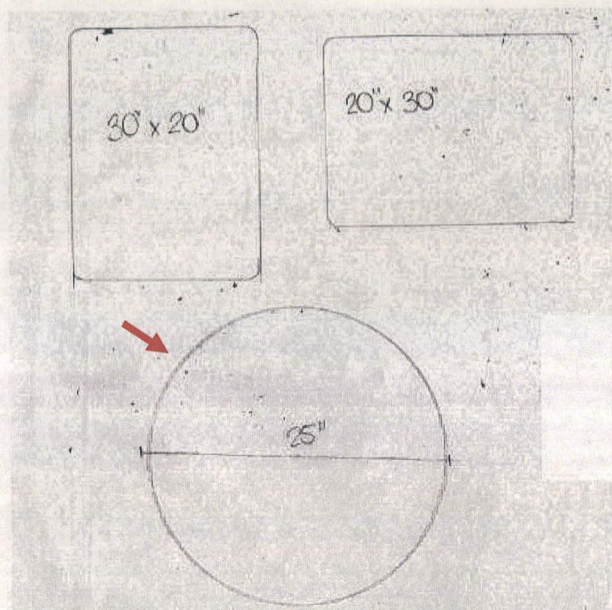


5

8.5"

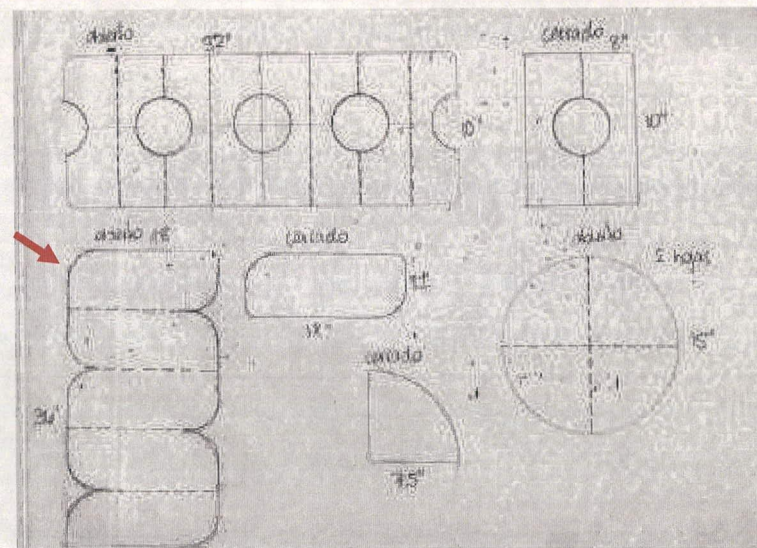
Apíchos





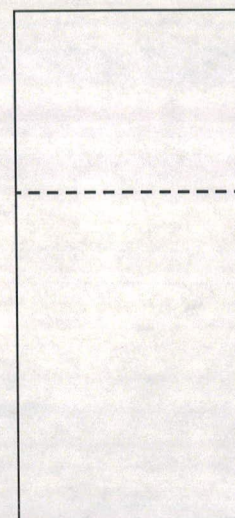
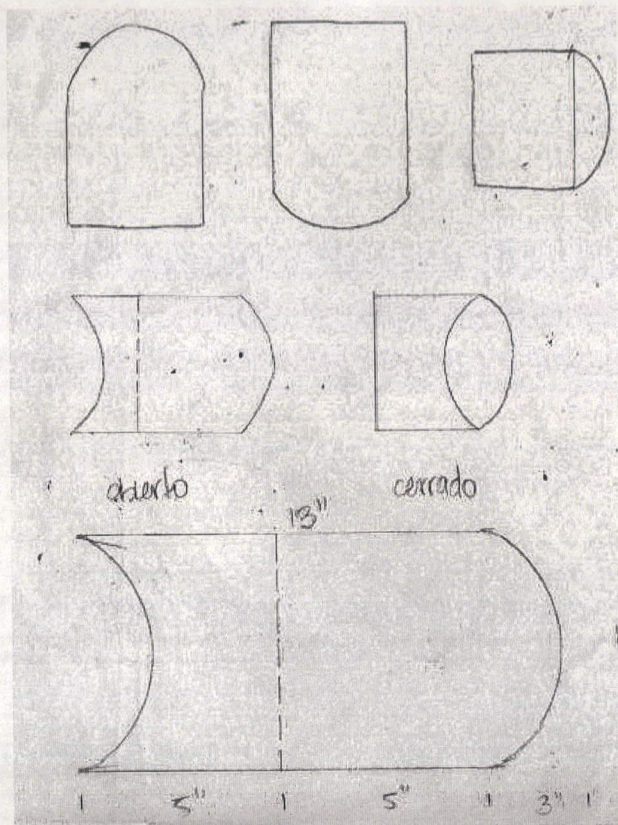
Para lograr innovar en cuanto al formato del afiche se utilizara la opción en un círculo. Esta opción se realizara en 25 pulgadas de diámetro, buscando un tamaño adecuado para que pueda ser visto a distancia.

La opción circular fue descartada ya que al analizar la propuesta se consideró que por la función del formato sería mejor un diseño rectangular, para esto se realizaron nuevas propuestas de troqueles y dobleces para crear un afiche interactivo y que pudiera ser manipulado de diferente forma. Esta opción fue descartada por la falta de presupuesto. Como primera opción se tomo en cuenta un troquel en forma vertical, el cual medirá 18 pulgadas por 36 pulgadas el cual ya no tendrá dobleces y su troquel será simulado.



Instructivo

Se busca diseñar un formato que sea diferenciable de otras piezas y que sea dinámico, como opción se tomó un troquel con cortes curvos y dobleces horizontales, se diseñarán opciones con el formato vertical.



10.5"

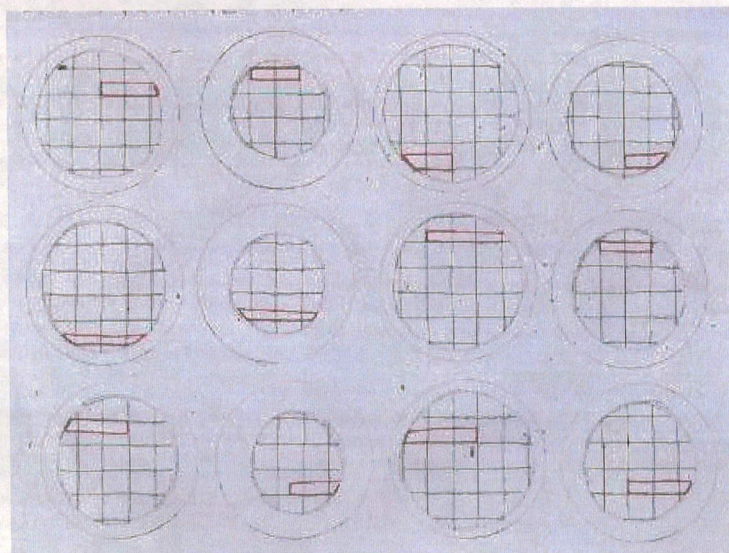
5.5"



Etapa 7: Ejes y retículas

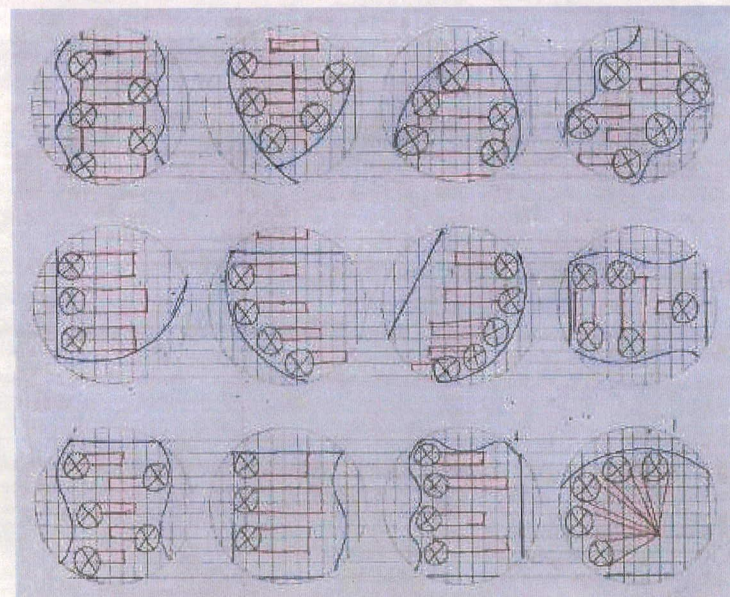
En la utilización de ejes y retículas en las piezas se busca crear movimiento en la composición de los elementos, es por esto que se utilizaron ejes diagonales, horizontales y curvos. Se busca expresar diversión en cada una de las piezas.

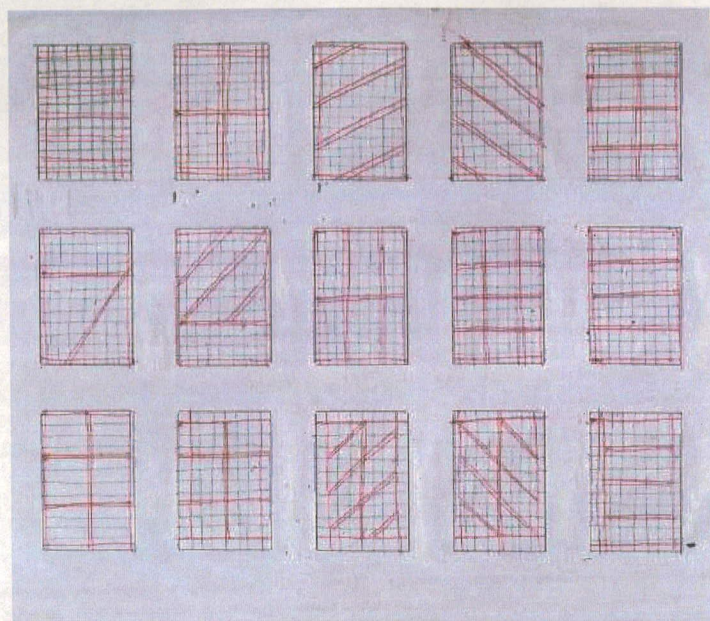
fichas



Afiches

Se realizaron bocetos del afiche en formato circular, utilizando ejes rectos y curvos dentro del mismo. Esta opción fue eliminada por el cambio de formato anteriormente mencionado.





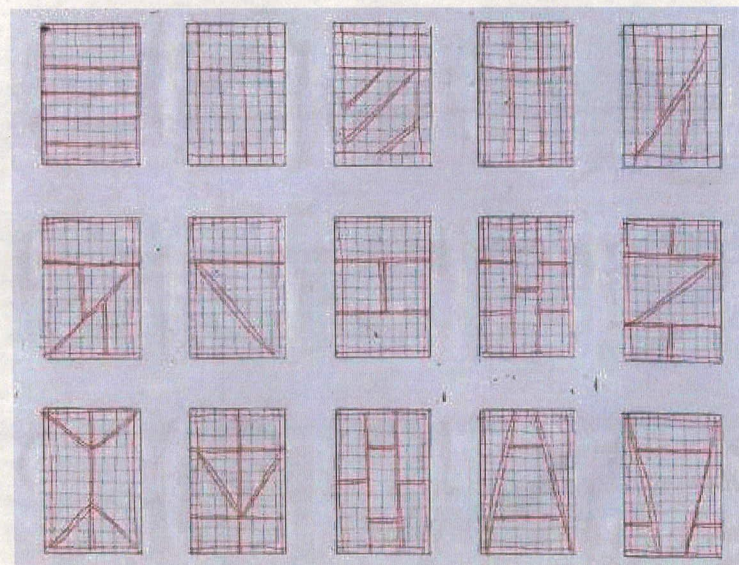
Se realizaron ejes y retículas en el formato ya establecido para el afiche, siendo este rectangular, utilizado verticalmente.

Sticker (empaquet)

Para el diseño del sticker se utilizó la misma retícula y ejes que se diseñó para el afiche rectangular, estas fueron utilizadas horizontalmente en el empaque.

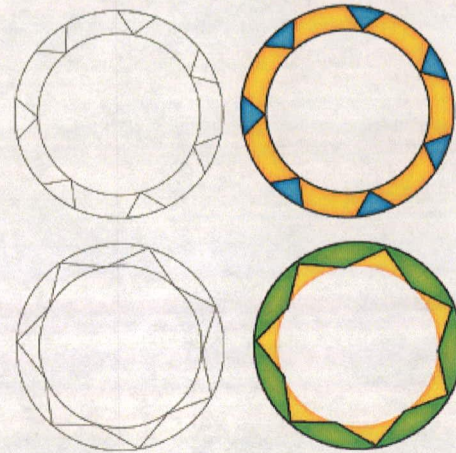
Instructivo

Los ejes de la guía buscan expresar diversión. Para lograrlo se realizaron opciones de ejes diagonales, y combinaciones entre ejes horizontales con diagonales y en algunos verticales.

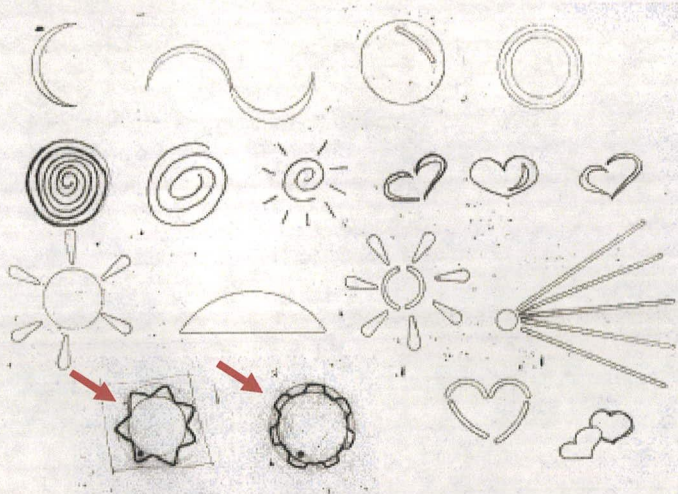


Etapa 8: Elementos de apoyo

Estos elementos buscan apoyar fundamentalmente al concepto "Hacer brillar la vida, coloreándola con amor", el diseño de los mismos busca dar una sensación de brillo y amor, para lograrlo se diseñaron varias opciones que den sensación de brillo, como lo es el sol o una estrella, buscando formas simplificadas para mostrar el brillo que estas irradian. Del mismo modo se hicieron corazones y círculos.

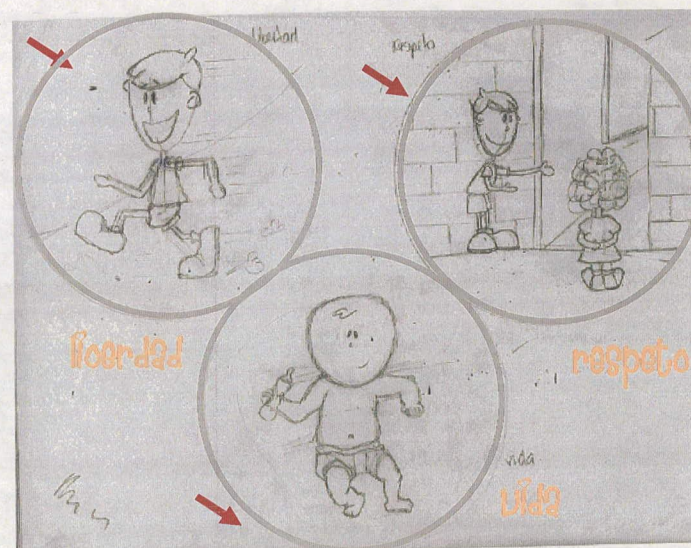
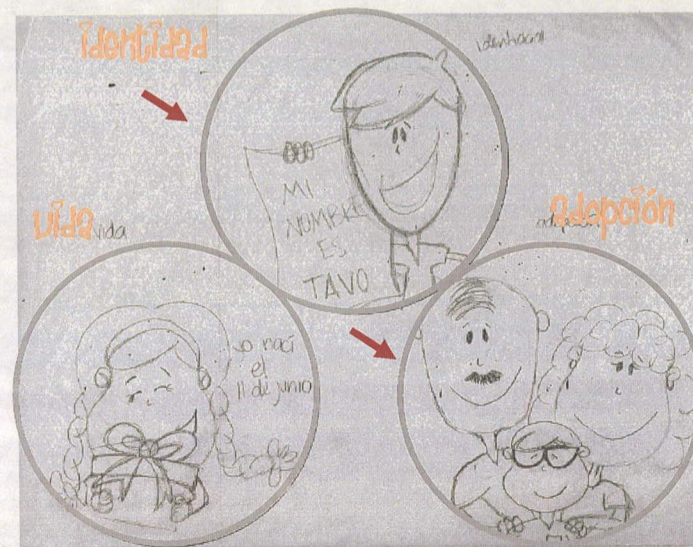
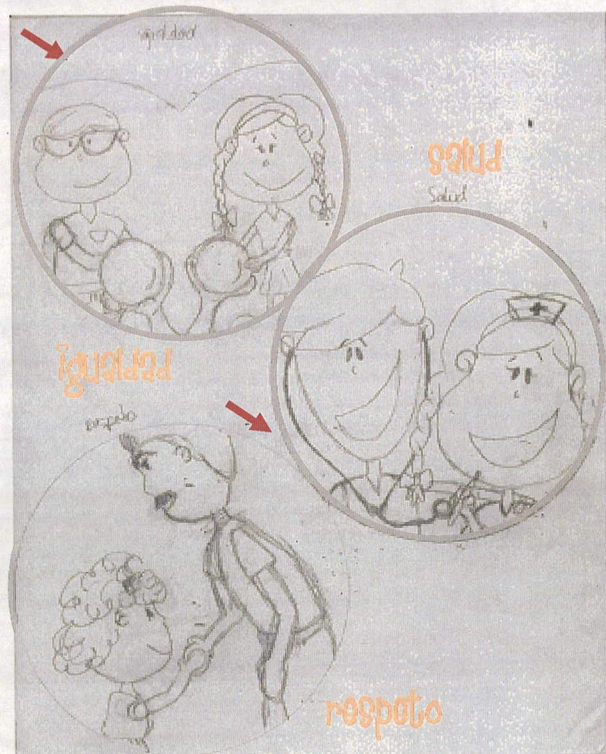


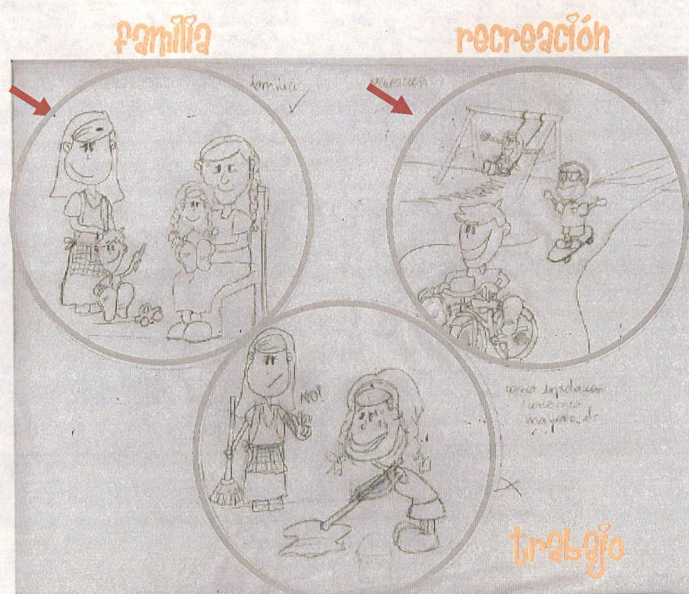
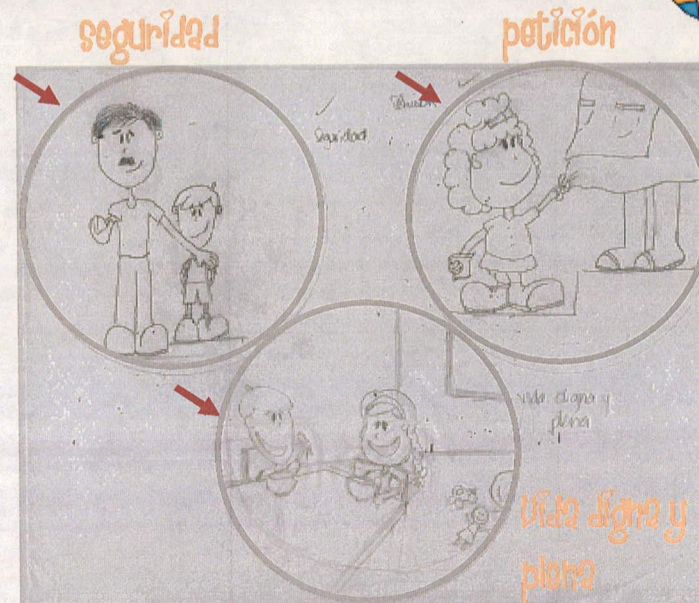
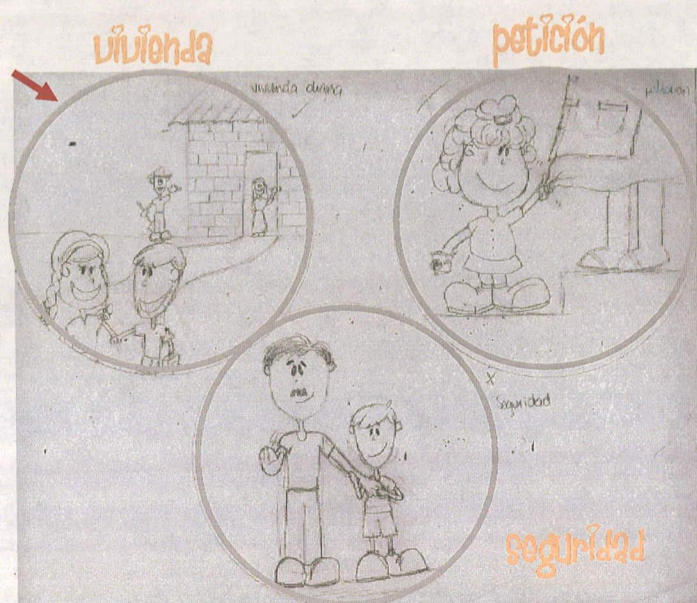
De los bocetos diseñados a mano alzada se eligieron dos, los cuales representaban mejor el brillo. Se realizaron los troqueles digitalmente según el formato elegido para las fichas y se les agregó color a las opciones creando así, dos elementos distintos como opciones para ser aplicados a las fichas.



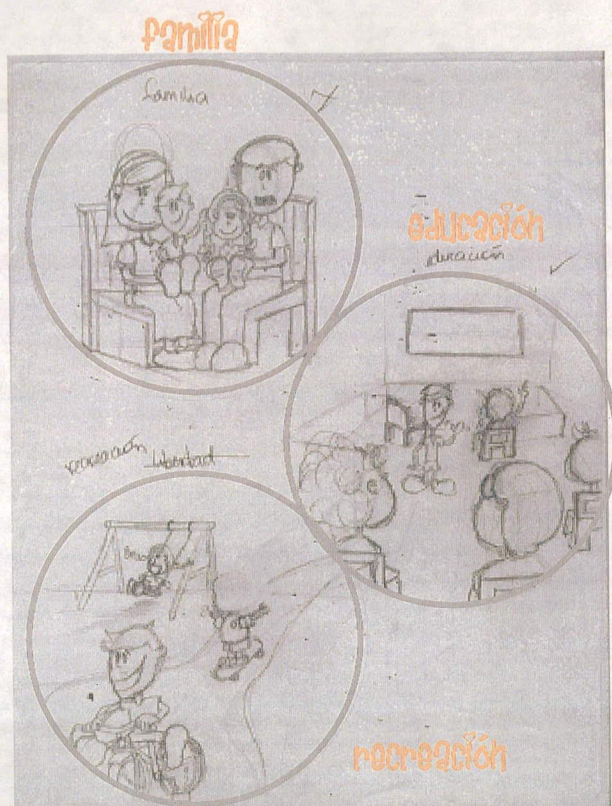
Etapa 3: Ilustración del contenido

Utilizando los personajes principales y secundarios se realizaron 15 ilustraciones según el Derecho propuesto, para realizar cada una de ellas se solicitó el asesoramiento del Licenciado Oscar Perdomo (ex secretario general de la PCN), ya que el está relacionado con este tema y lo ha trabajado con anterioridad.





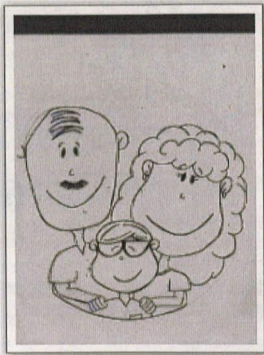
Los trazos de las ilustraciones se hicieron a mano alzada. Se busca crear ilustraciones positivas para los niños las cuales transmitan felicidad. En las características de las ilustraciones, se diseñaron aspectos de su vida cotidiana, como el asistir a la escuela, jugar en un parque, estar su con familia, etc. Esto busca facilitar la comprensión de los niños. Con la asesoría del Licenciado Perdomo se llegó a un mejor resultado, ya que algunas ilustraciones no lograban transmitir bien el concepto del Derecho.



Ya seleccionadas las 15 ilustraciones correspondientes a cada derecho se realizaron las imágenes en tamaño carta pintando el contorno con rapidógrafo negro, de esta manera se escanearon y fueron pintados en Photoshop.

Los derechos del Niño y la Niña.

44



adopcion



adopcioncolor



educacion



educacioncolor



igualdad



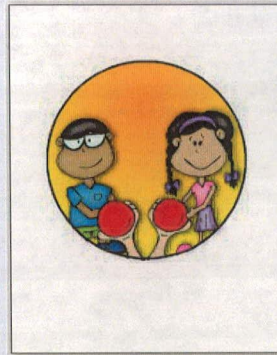
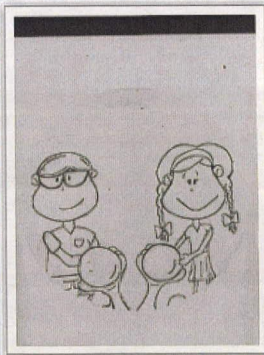
igualdadcolor



libertad

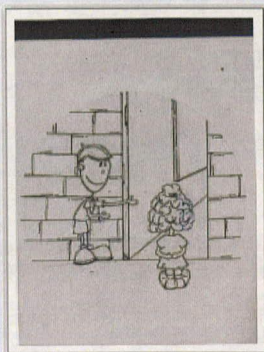


libertadcolor



Los derechos del Niño y la Niña.

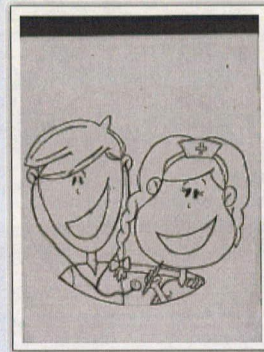
45



respeto



respeto color



salud



salud color

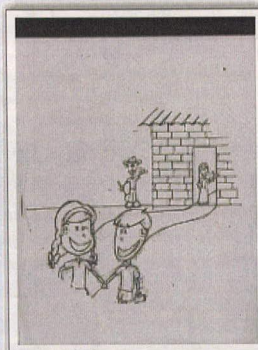
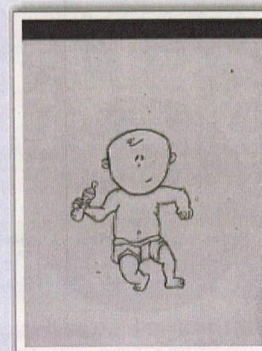




vida digna y plena

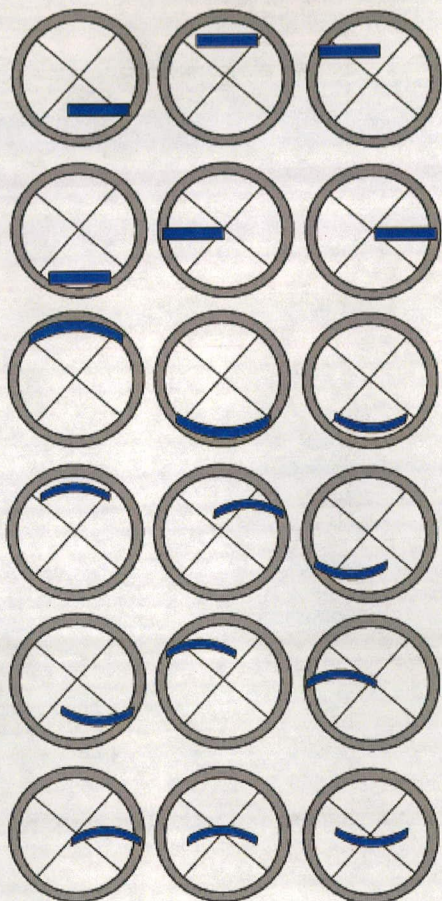


vidacolor



Fase 10: Layout

Fichas de juego y material de apoyo



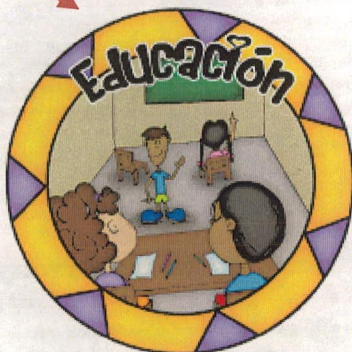
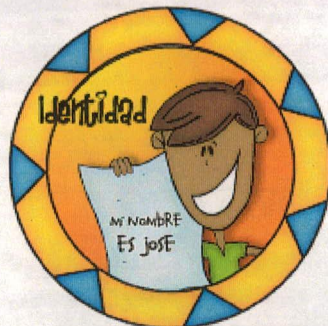
Se diseñaron los layout digitalmente, se ubica el elemento de apoyo en las orillas de la imagen y se hacen pruebas del texto horizontal o curvo, este se ubicará según la imagen utilizada.



Muestra de opciones para el elemento de apoyo con diferentes imágenes y colores.

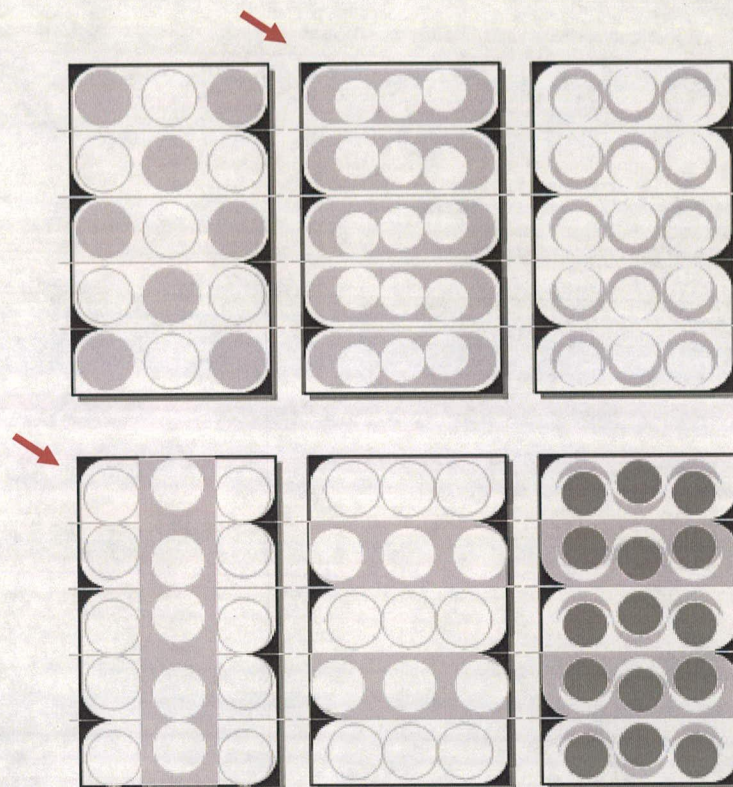
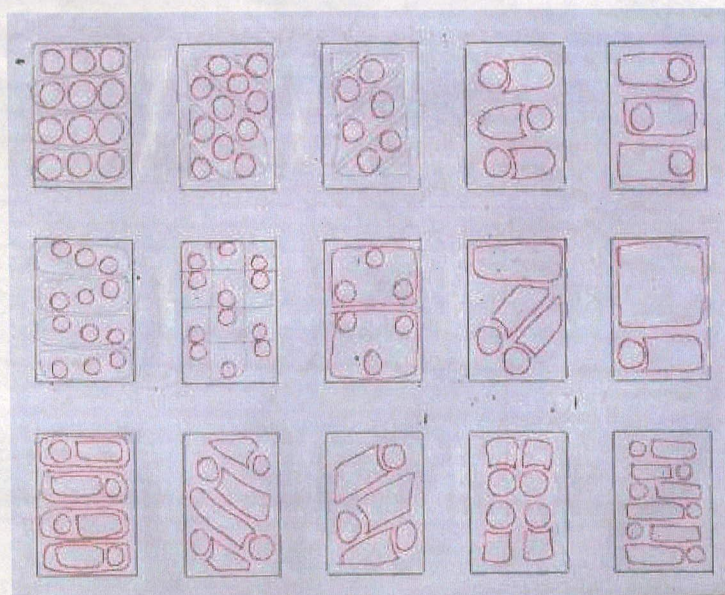
En las primeras dos opciones se muestra la utilización de los titulares en forma horizontal, esta opción se descartó ya que no se lograba integrar con la imagen. Para darle mayor visibilidad al texto se le colocó una orilla blanca para que este resaltara entre los colores de las imágenes, se le agregó el movimiento curvo a cada uno de los textos para que se integrara con el formato y el elemento gráfico de apoyo.

En las fichas utilizadas en el juego se hicieron también a un solo color, en estas se probó la tipografía blanca o de color, se descartó la blanca ya que la tipografía en color con orilla blanca se logra distinguir más.



Apíchos

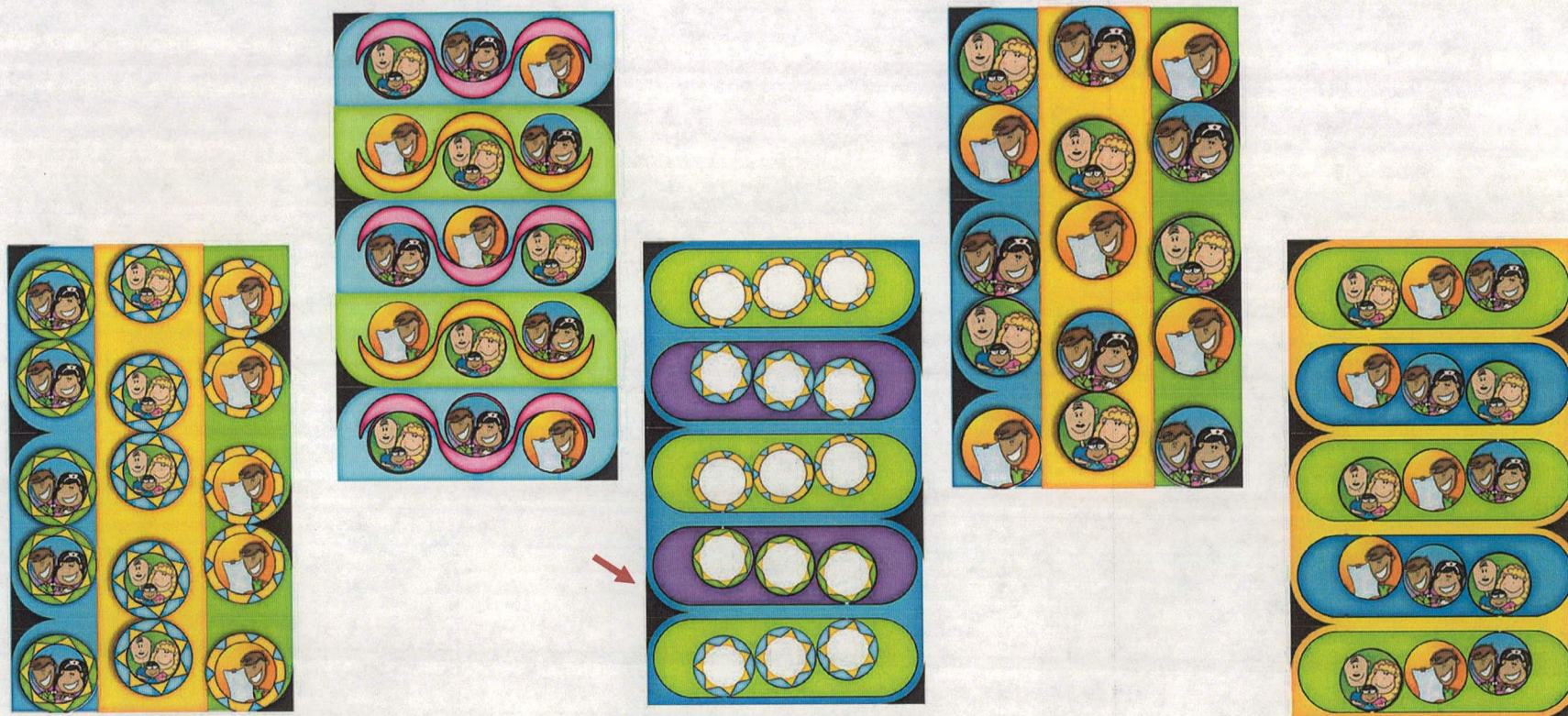
Utilizando los ejes y retículas anteriormente diseñadas se realizaron los layout, colocando las imágenes y los textos según los ejes ya establecidos.



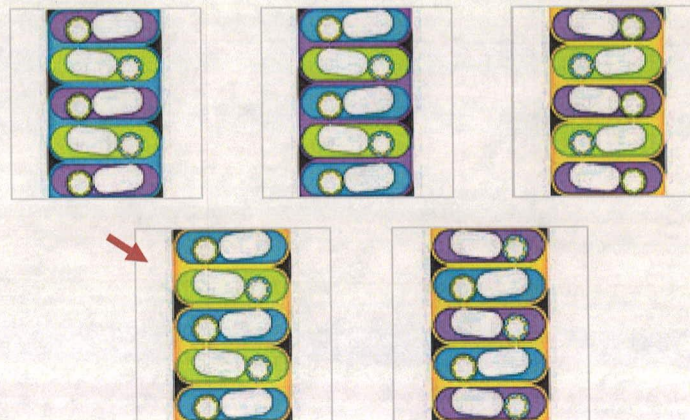
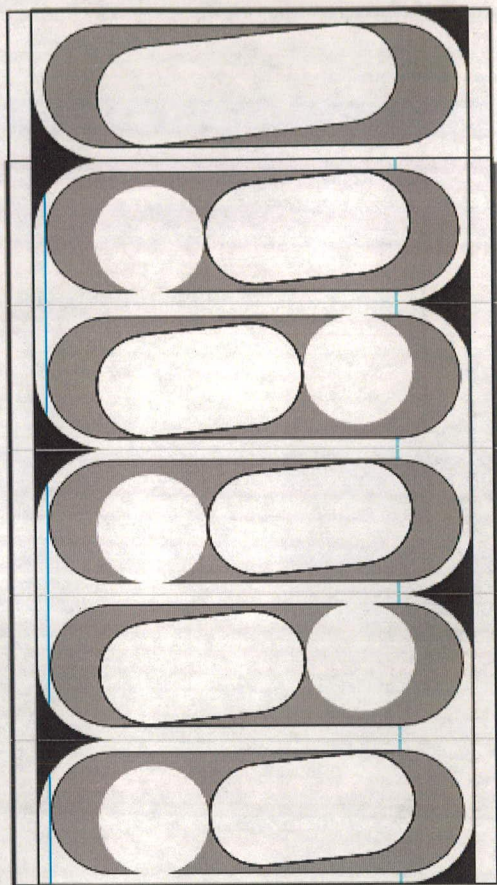
Según los bocetos hechos a mano alzada se procedió a realizar los layout en digital. Se busca crear la sensación de diversión en los elementos para esto se colocaron en distintas posiciones creando movimiento entre ellas. Se simuló el troquel con el color negro en el fondo. Según las opciones elegidas se les aplicó color.



En la aplicación de los colores e imágenes se descartaron las opciones que no utilizan en elemento gráfico de apoyo, se eligió la opción que utiliza los colores horizontalmente y las imágenes que muestran movimiento. Por motivos de presupuesto no se puede realizar el troquel de cada afiche, por lo que se utilizaron colores de fondo para simularlo.



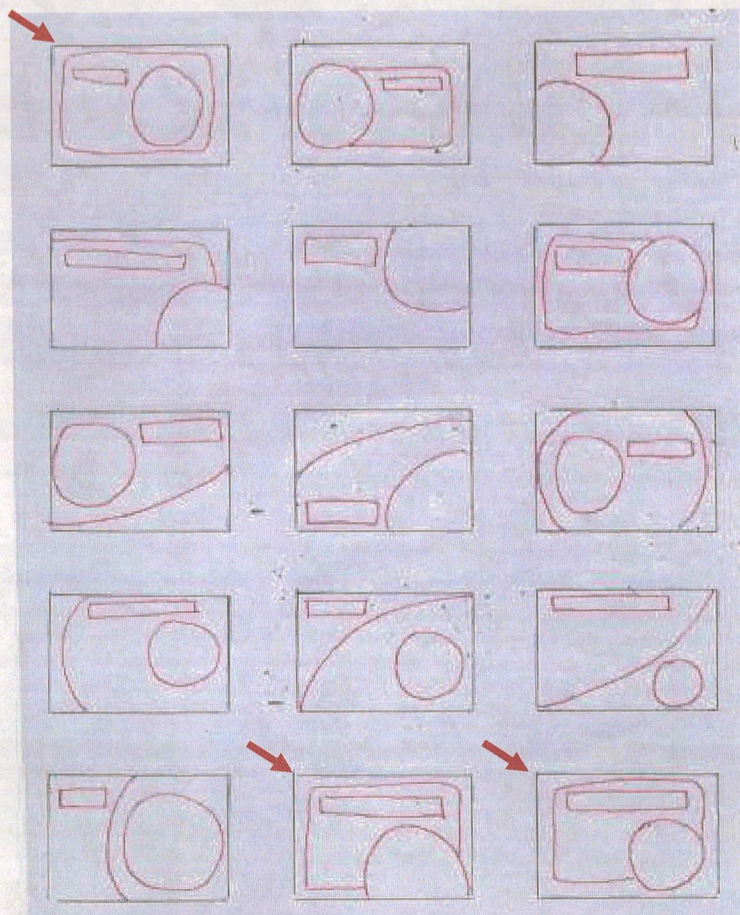
Según la elección de este layout no caben los textos con las explicaciones de cada uno de los derechos, es por esto que se decidió realizar 3 afiches con 5 derechos cada uno, siguiendo el diseño anterior se realizó un nuevo layout.



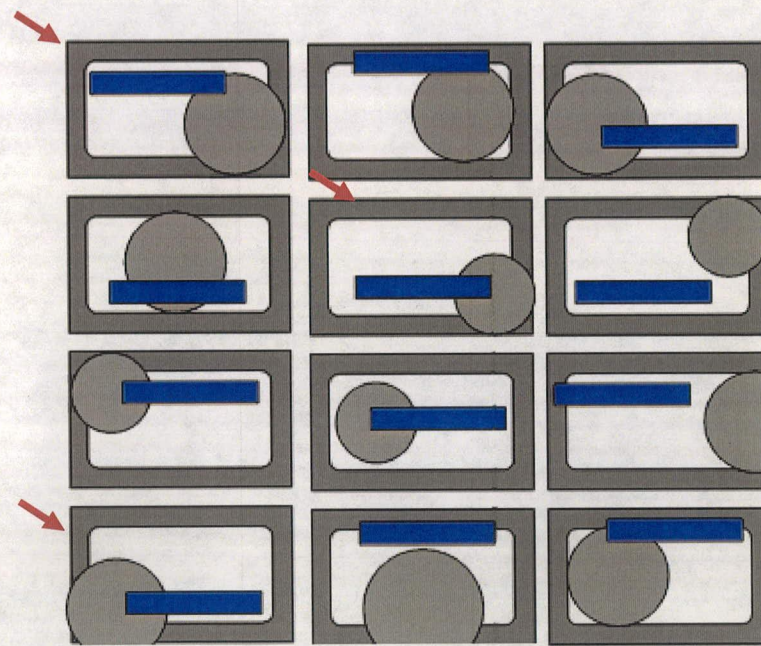
En el momento de aplicar los colores se eligieron los colores que combinaran con las orillas de los elementos de apoyo, es por esto que se eligieron 3 y se les aplicó la tipografía y las imágenes. Se eligió el fondo amarillo para mostrar la energía y al mismo tiempo resaltar los recuadros donde se encuentran los textos y las imágenes.



sticker (empaquet)



Se realizaron los diseños del sticker según los ejes y retículas del afiche. Se busca tener amplitud para colocar los textos e imágenes y que al mismo tiempo se coloquen en una forma divertida. Según las opciones anteriores se realizaron más propuestas en forma digital.

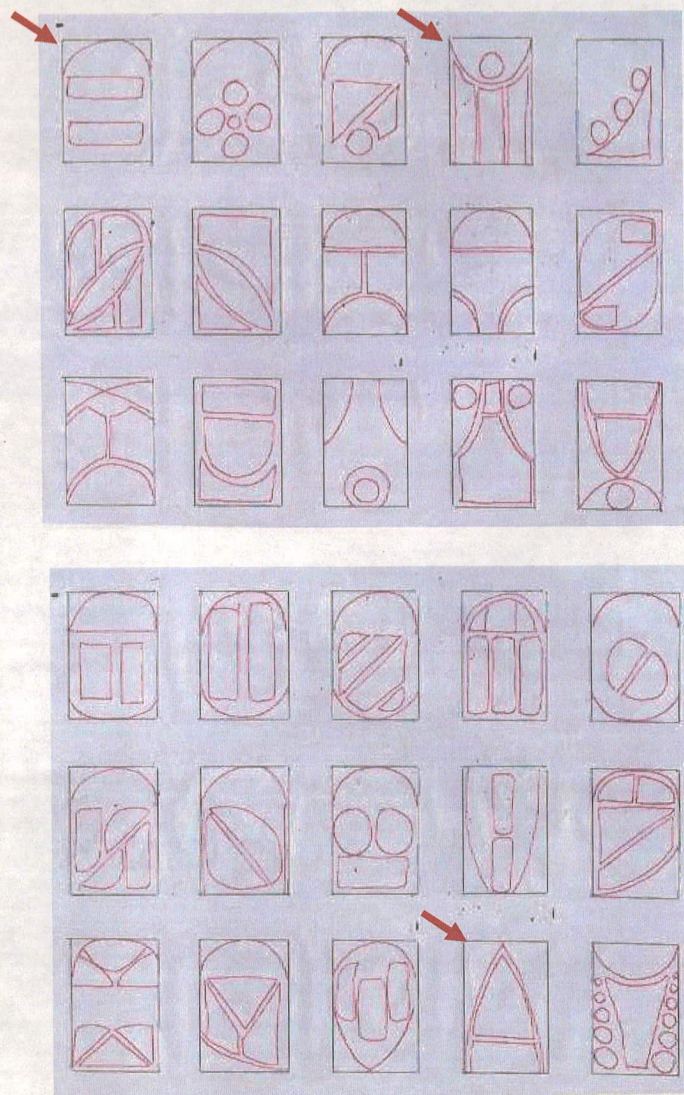


Se seleccionaron 3 layout digitales a los que se les aplicó color, tipografía e imágenes. Se realizaron varias pruebas de posición de los elementos, buscando que fuera claro y que mantuviera un orden coherente.

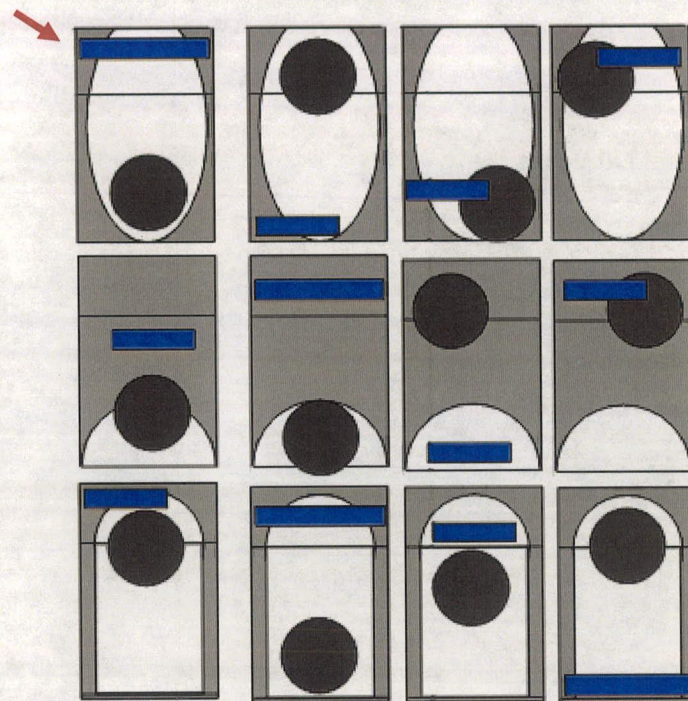


Se utilizaron los personajes principales del juego como presentación del mismo. Se descartaron las opciones que no mostraban parte de su cuerpo, ya que se cortaban las cabezas. También se hicieron pruebas en los fondos blanco, azul y morado según sus combinaciones, al igual que la tipografía.

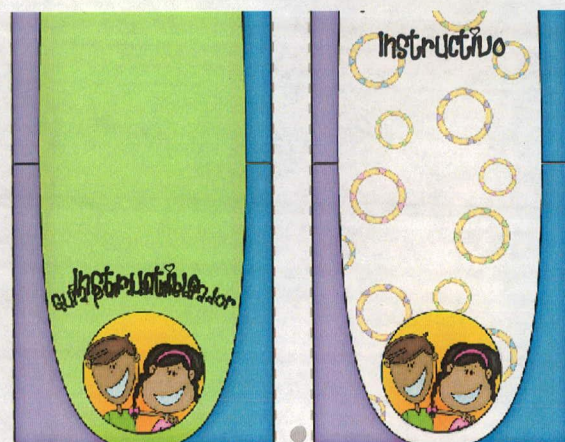
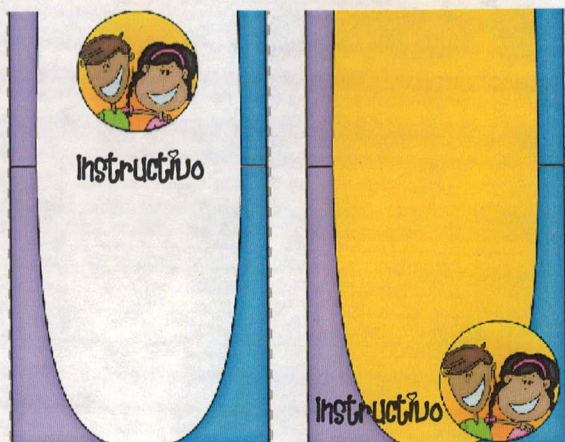
Instructivo



Los layout del instructivo se diseñaron tomando en cuenta la cantidad de texto que éste lleva, es por esto que debe tener una parte amplia para colocar las cajas de texto. En las opciones que se muestran a continuación, se utiliza una imagen y los titulares. De las opciones diseñadas a mano alzada se tomaron 3 opciones las cuales se diseñaron en digital.



Se eligió un layout al cual se le hicieron pruebas de colores y de posiciones de los elementos, tanto a la imagen como al texto. Las opciones con fondo de color se descartaron ya que se busca una limpieza visual para el grupo objetivo.

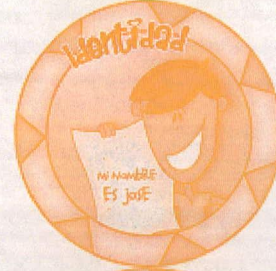
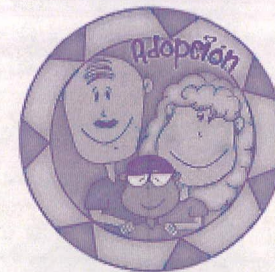
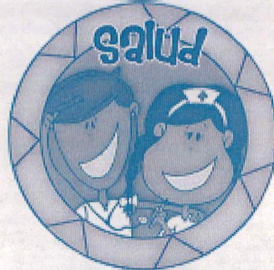


Etapa 11: Propuestas preliminares

fichas (Juego de memoria y material de apoyo)



Juego (Fichas adicionales)

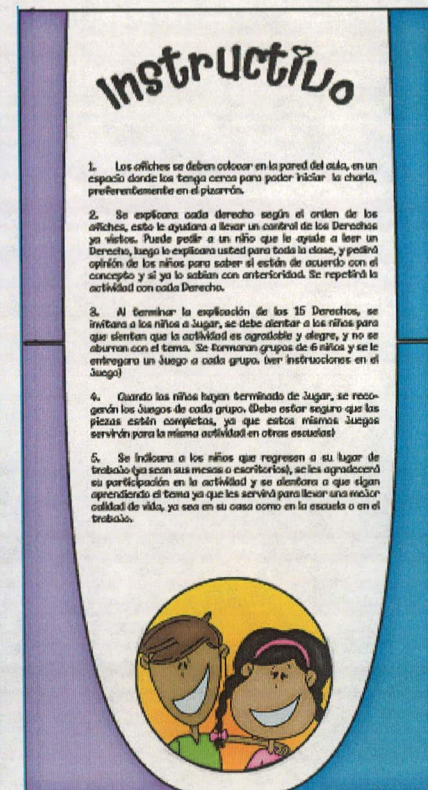
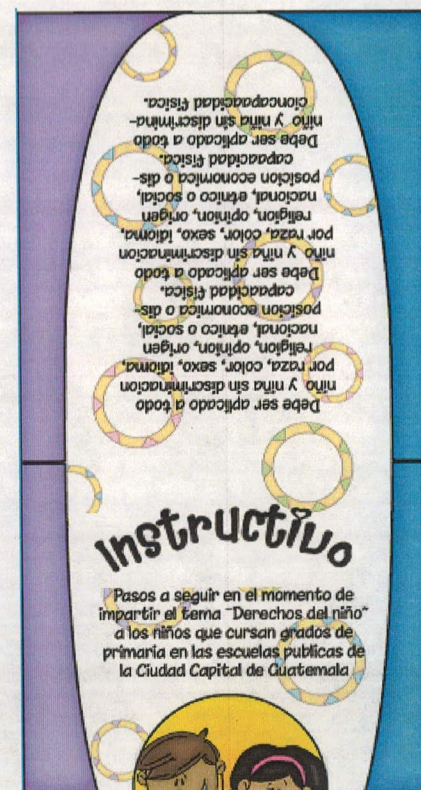


sticker (empaquetado)

instructivo

Retiro

Tiro



11. Validación Técnica del diseño

preliminar:

En el proceso de validación se realizaron entrevistas a Diseñadores Gráficos y a personas expertas en el tema, ya sean Maestros de primaria o Pedagogos. Como parte fundamental se realizó la validación a niños del grado de primaria de escuelas públicas, siendo estos el grupo objetivo principal.

La validación busca conocer si las piezas realizadas son funcionales para el grupo objetivo, es por esto que se realizaron las entrevistas (ver anexo #3) de las cuales se concluyó:

- El concepto utilizado en las piezas ayuda a dar a conocer el tema de una forma divertida para el grupo objetivo.

- El formato utilizado en los afiches es adecuado para el grupo objetivo, además de ayudar a dar a conocer el tema.

- El formato utilizado en las fichas del juego es acorde al grupo objetivo, a la mayoría de los niños les gustó la forma de las fichas, les pareció divertida y diferente.

- En cuanto al color se concluyó que es adecuado para el grupo objetivo, ya que se identifica con

ellos y causa interés, expresando energía y alegría según sus combinaciones.

- Todas las personas entrevistadas acordaron en que las ilustraciones son adecuadas para mostrar el tema con claridad, mostrando sus expresiones positivas y amigables, identificando a los niños y causando interés en ellos.

- La diagramación utilizada en los afiches expresa diversión y logra integrar los elementos, al mismo tiempo muestra un orden coherente permitiendo el entendimiento del tema.

Cambios

- A la mayoría de los niños les pareció que la tipografía era fácil de leer y les gustaban sus rasgos, según los expertos y diseñadores gráficos se dificulta el entendimiento de las vocales y los trazos tienden a ser confusos, es por esto que se cambió la tipografía, en las fichas de juego y del material de apoyo (ver cambio #1). Los titulares del instructivo y el nombre del juego, también se cambiaron. (Ver cambio #2 y #3)

- En el diseño del afiche se realizó un diseño simulando un troquel, el color de fondo se sugirió que se cambiara, ya que no se integra con el diseño, al igual que la tipografía en titulares. (Ver cambio #4)

Cambio 1: tipografía en fichas

Antes



Se cambió la tipografía buscando rasgos que fueran más sencillos y fáciles de leer para los niños, tanto en las vocales como en las consonantes. Se buscaron letras más redondas y a palo seco, se eliminaron los corazones como punto en la vocal i, del mismo modo se realizó el cambio en todas las fichas.

Después



Según los expertos y el grupo objetivo es necesario quitar las fichas a un solo color, ya que no son necesarias para el aprendizaje del juego, la dificultad del mismo se encuentra en su estrategia.

Antes



después

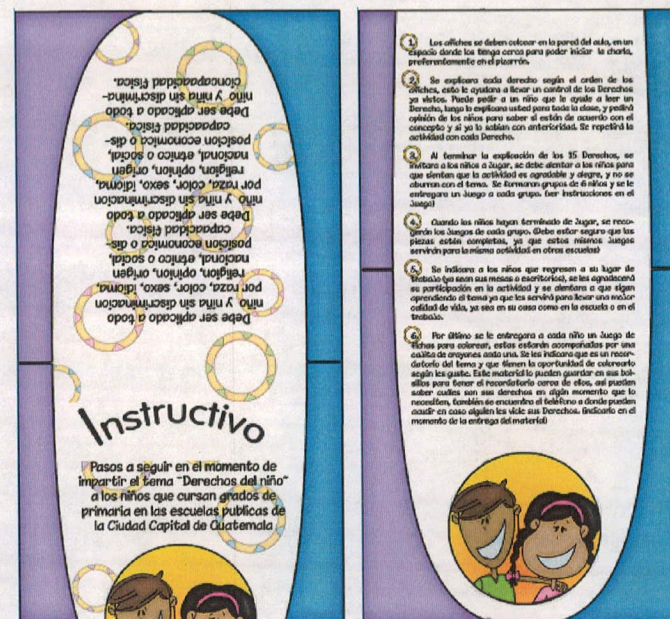


Cambio 2: Tipografía en Instructivo

Antes



Después



Se realizó el cambio de tipografía en los titulares del tiro y retiro del instructivo, se cambió a la misma tipografía que en las fichas con los trazos más claros y redondos.

Cambio 3: Tipografía en sticker

Antes



Después



El cambio de tipografía se hizo en el nombre del juego y en la indicación de la edad de los niños para quien se dirige el juego. Se utilizó la misma tipografía con trazos simples y redondos.

Cambio 4: tipografía en afiches y

Fondo

Antes



Después

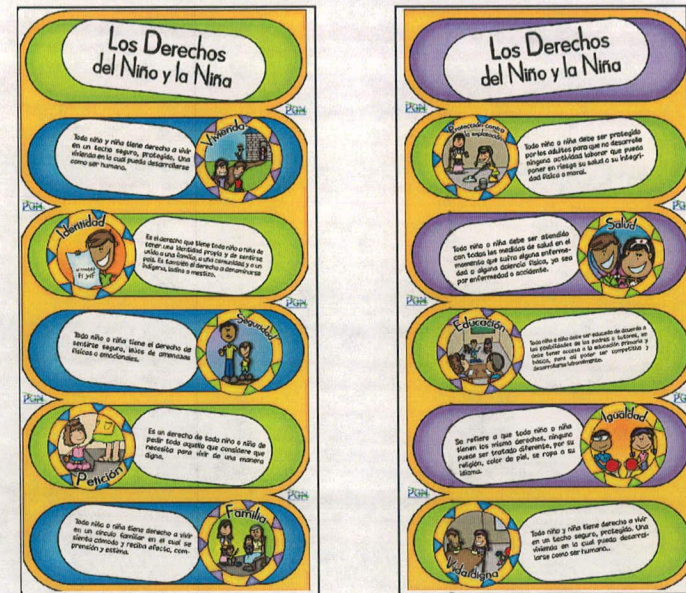


Antes

En los afiches se realizó el cambio de tipografía en los titulares. Se cambió el titular por: Los derechos de los niños y las niñas, este cambio fue sugerido por la pedagoga experta en el tema.

Después

Ya que a las fichas se les hizo el cambio de tipografía se cambiaron las imágenes en el afiche también. El color de fondo se cambió de negro a blanco, dando lugar a visualizar de una mejor forma el troquel simulado.



Cambio 5: Color en material de apoyo

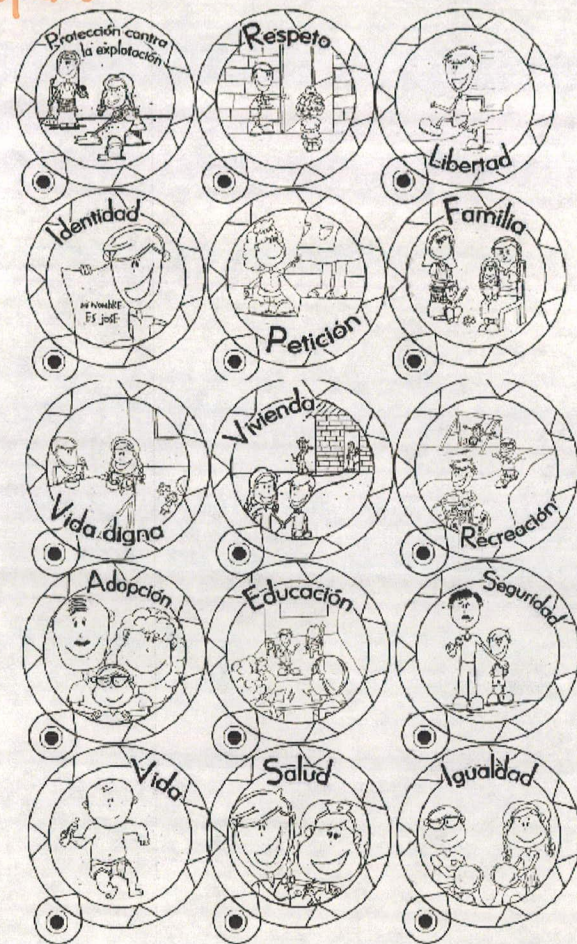
Con la ayuda de los expertos y los diseñadores gráficos se llegó a la conclusión, que para apoyar mejor el tema, se realizará el material de apoyo en blanco y negro, permitiendo que los niños puedan pintar cada derecho.

Antes



Se detectó un error en la colocación del remache, ya que si se coloca dentro de la imagen, en el momento de rotar, estas no se logran ver completamente, lo que dificulta ser pintadas por los niños, es por esto que se le agrego una pestaña adicional a cada ficha para colocar el remache.

Después

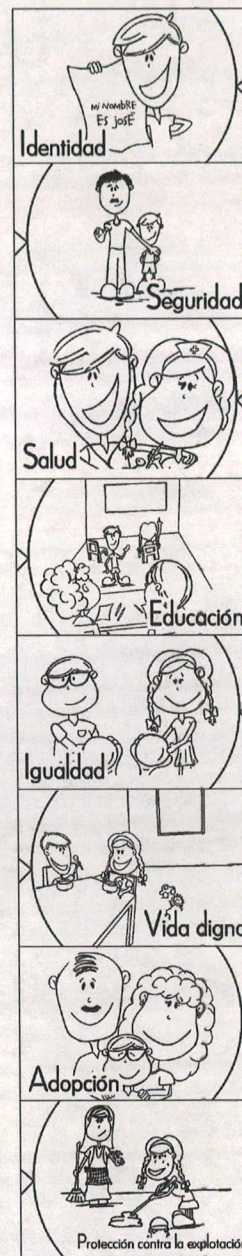
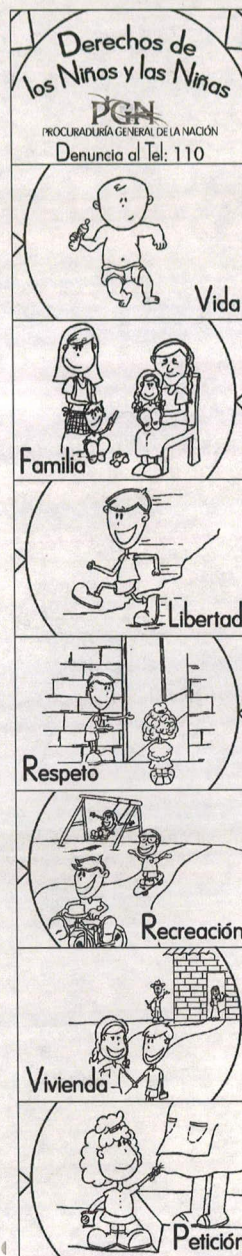


Los derechos del Niño y la Niña.

tiro

retiro

A petición de la terna en la presentación de privado, se decidió realizar un cambio de formato en el material de apoyo para reducir costos. Para ésto se recurre a un material rectangular plegable, que obtenga las mismas ilustraciones antes mostradas, siendo éstas en blanco y negro para que se puedan colorear.



12. Propuesta final y fundamentación

Luego de realizar la validación de la propuesta grafica y de hacer los cambios sugeridos por expertos, diseñadores gráficos y el grupo objetivo, se creó la propuesta final del material, la cual consta de 4 piezas; Afiches, un juego de memoria, un material de apoyo para colorear y como complemento un instructivo para aprender a utilizar todo el material.

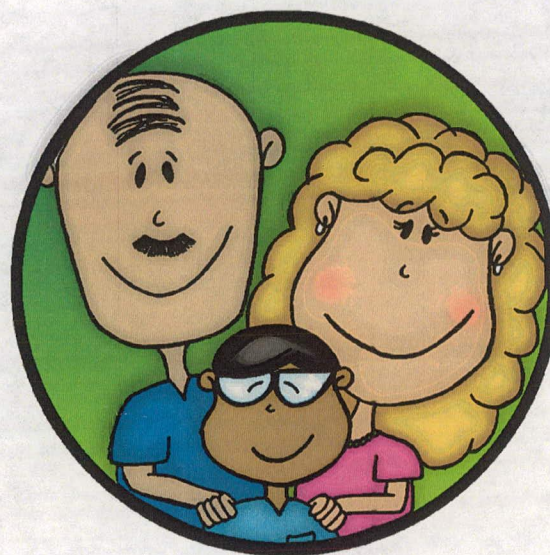
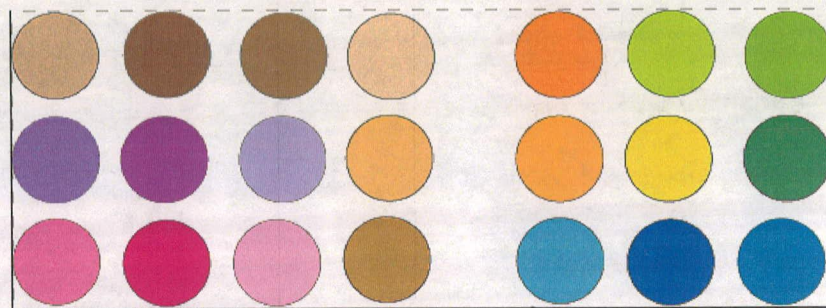
Este material servirá para la Procuraduría General de la Nación para impartir charlas en las escuelas públicas de la ciudad capital.

El contenido del material está basado en el tema Los Derechos del niño y de la niña, la propuesta gráfica en conjunto está compuesta de los siguientes elementos generales, que todas las piezas contienen en común.

Color

Como se planteó en la tabla de requisitos, el color fue utilizado para impactar e identificar al grupo objetivo y expresar energía y alegría. Para la elección de colores se utilizaron colores cálidos y fríos, ya que según la encuesta al grupo objetivo, estos son los colores que llaman más su atención, además de apoyar al concepto de colorear la vida.

Se utilizó el color denotativo, en su nivel icónico el cual identifica cada una de las cosas, en este caso el color de piel, de ojos y de pelo en los personajes. Según Cumba (2002), el color en su nivel saturado se utiliza puro y brillante, esto ayuda a enviar un mensaje directamente, es por esto que los colores utilizados en los elementos de apoyo y en las ilustraciones se muestran en tonalidades brillantes y fuertes.



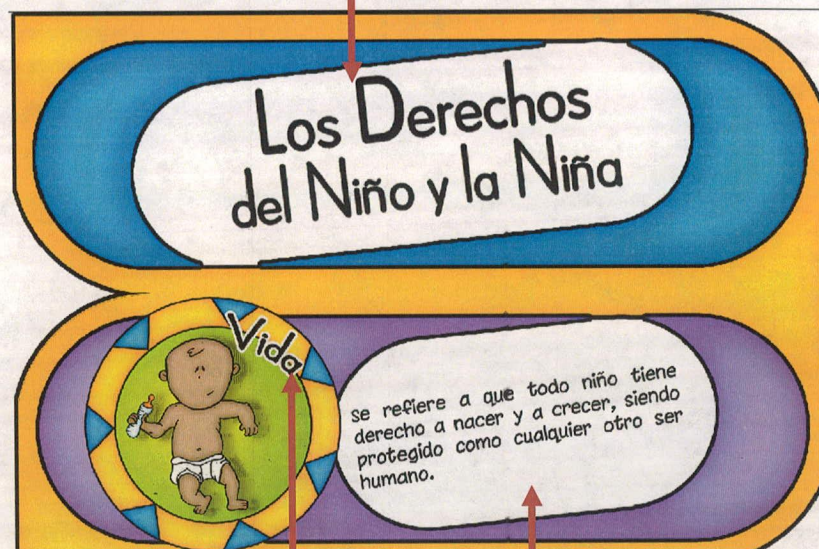
Tipografía:

El diseño de la tipografía se basa en expresar felicidad y amor. Se buscó una tipografía que fuera sencilla ya que según Cumba (2002) estos tipos son más legibles. Para causar interés en los niños se buscaron rasgos dinámicos, los cuales identificaran a los niños y fuera fácil de entender.

La tipografía para los titulares es de trazos limpios y sencillos, mostrando las vocales redondas, tal y como las aprenden los niños en las escuelas. Para que los niños no tengan dificultad en la lectura, la tipografía está constituida por letras mayúsculas y minúsculas.

La tipografía utilizada en los cuerpos de texto muestra los mismos rasgos redondos y sencillos, aunque se muestra más dinámica que la de los titulares. Esto ayuda a causar interés en los niños para aprender el tema tratado. Esta tipografía también está constituida por letras mayúsculas y minúsculas, ya que por ser más contenido se busca facilitarles la lectura a los niños, sin perder las formas dinámicas para expresar la felicidad.

Titulares tipografía dreamspeak



Nombres derechos
tipografía dreamspeak

Cuadro de texto,
tipografía chinacat

Personajes:

Las imágenes en los materiales atrae y captura la atención de los estudiantes y al mismo tiempo refuerza los contenidos, es por esto que se crearon 4 personajes para facilitar la comprensión del tema. Para apoyar el concepto de diseño estos son amigables y felices, mostrando amor y armonía en cada una de sus acciones siendo positiva en cada una de ellas. Además de facilitar el traslado de información estos deben identificar al grupo objetivo al mismo tiempo crear un impacto visual para captar de mejor manera el tema.

La línea utilizada en la caricatura es con contorno negro, utilizando líneas de diversos grosores, esto ayuda a generar volumen en las ilustraciones.

De esta forma se elaboró el perfil de cada personaje para luego ilustrarlo de la siguiente forma:

• Personaje Principal 1:

Dimensión Física: Niño de 9 años, delgado no muy alto, con aspecto agradable, su color de piel es moreno claro, sus ojos son negros y su pelo es café.

Dimensión Sociológica: este niño asiste a la escuela, vive con sus padres y tiene 4 hermanos, es guatemalteco de clase social D y vive en la ciudad capital en la zona 18.

Dimensión Psicológica: es un niño muy inteligente y muy positivo, le gusta mucho compartir con sus amigos y su familia, es muy extrovertido e inquieto. Le gusta mucho jugar con sus amigos y siempre estar acompañado de ellos, no le gusta estar solo.

• Personaje Principal 2:

Dimensión Física: Niña de 8 años, delgada y no muy alta, su apariencia siempre es muy limpia, su color de piel es morena clara, sus ojos negros al igual que su pelo.

Dimensión Sociológica: es una niña que asiste a la escuela, vive únicamente con su mamá y sus 3 hermanos. Es guatemalteca de clase social D, ella vive con su familia en la ciudad capital en la zona 18.

Dimensión Psicológica: Es una niña extrovertida que le gusta estar enseñando a los demás las cosas nuevas que aprende cada día, es muy positiva y le gusta mucho jugar a ser maestra. Enseña a sus hermanos en su casa y siempre corrige a sus amigos.

• Personaje de Apoyo 1:

Dimensión Física: niño de 8 años, de estatura baja y gordito. Su color de piel es moreno, su pelo es negro al igual que sus ojos. Su aspecto es limpio y bien vestido.

Dimensión Sociológica: niño que asiste a la escuela, vive con sus padres y tiene una hermana, también vive con su abuelita materna. Es de clase social D y es guatemalteco. Vive en la ciudad capital en la zona 18.

Dimensión Psicológica: Es un niño introvertido, le gusta siempre estar con sus amigos y jugar, no habla mucho pero siempre está pendiente de lo que hagan sus amigos para hacerlo el también.

• Personaje de Apoyo 2:

Dimensión Física: niña de 9 años, bajita y algo gordita. Su color de piel es claro, su pelo es rizado color café, sus ojos son negros. Tiene un aspecto limpio.

Dimensión Sociológica: niña que asiste a la escuela, vive con su mamá y sus 3 hermanas, todas mujeres. Es guatemalteca y de clase social D, vive en la ciudad capital en la zona 18.

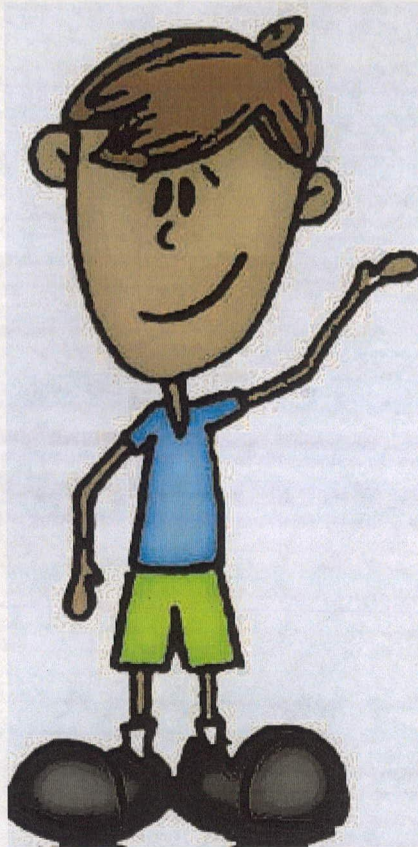
Dimensión Psicológica: es una niña algo tímida y no habla mucho. Está pendiente de lo que sucede y le gusta estar con su amigo.

Las medidas de los personajes principales es de 2 cabezas y media, y la de los secundarios es de 2 cabezas. Los colores en su ropa cambia dependiendo de la ilustración de cada derecho, ya que dependiendo del entorno se buscaron colores que no se repitieran tanto.

Como complemento, en cada ilustración se agregaron más personajes para apoyar a transmitir la idea de cada uno de los Derechos, los cuales fueron utilizados según fuera necesario.

Personajes complementarios:

- Papá
- Mamá
- Abuelita
- Bebé
- Papá adoptivo
- Mamá adoptiva



Personajes Principales

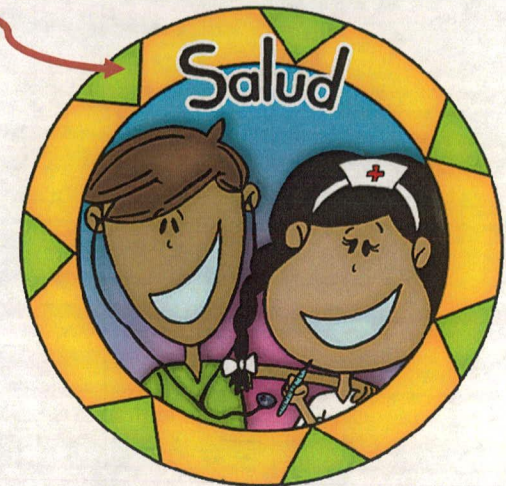
Personajes secundarios



Elementos gráficos de apoyo:

El diseño del elemento de apoyo tiene como función complementar cada una de las ilustraciones de cada Derecho del niño. Para apoyar el concepto se diseñaron los rayos del sol según el formato de las piezas, los cuales siempre serán de color amarillo, ya que si se cambia el color pierde totalmente su expresión de brillo. Para los fondos se utiliza el color azul, verde y morado según cada ilustración.

Color de fondo verde



Color de fondo azul

Brillos amarillos



Color de fondo morado



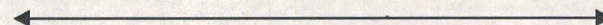
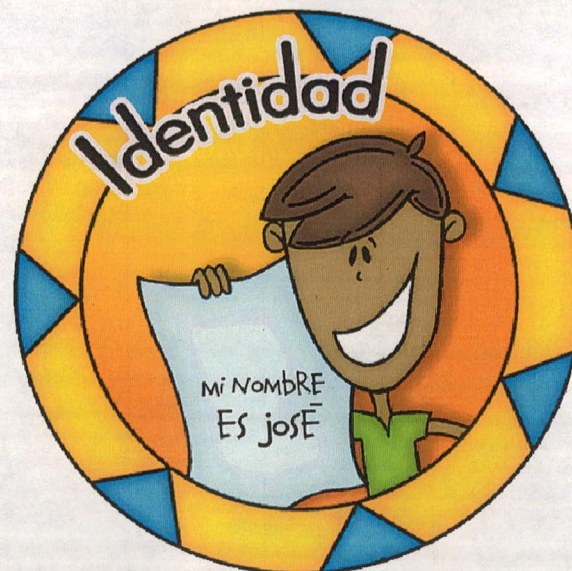
Juego de memoria

En el momento de diseñar el formato para el juego se decidió utilizar un círculo, en el cual se colocara la ilustración de cada Derecho del Niño y la Niña, formando así 15 fichas con un derecho cada una. El círculo representa el sol, que hace brillar la vida día a día, representando así un nuevo amanecer para los niños. Esto logra crear piezas que se distingan entre otras y que sea fácil de manipular por los niños. El formato utilizado expresa dinamismo, ya que en el momento en que se coloquen todas boca abajo no se sigue ningún orden, es decir, la posición en que se colocan muestra un dinamismo visual.

El juego consta de 15 fichas emparejadas impresas a full color, con un diámetro de 4 pulgadas, ya que deben ser aptas para que se puedan ver desde una distancia prudente según la cantidad de niños que jueguen.

Las fichas están compuestas por las ilustraciones coloreadas, el elemento de apoyo y la tipografía. Se utilizaron ejes y retículas irregulares y curvas, para expresar diversión y causar interés en los niños. Dependiendo de la ilustración así se colocó la tipografía según el espacio más adecuado

para que esta no se confundiera con el diseño, así mismo se le colocó una orilla blanca para que sobresaliera entre los colores de la pieza.



D= 4 pulgadas

Afiches

El afiche busca comunicar y transmitir los conceptos de cada uno de los Derechos del niño, debe ser claro y directo por esto se utilizaron las ilustraciones de cada derecho y poco texto, trasladando únicamente una idea central de cada uno.

Para lograr diferenciar cada afiche de otros materiales, se decidió utilizar un troquel el cual fuera atractivo para los niños y fuera muy dinámico. Por problemas de presupuesto no se puede realizar, es por esto que se decidió hacerlo simulado con colores. Ya que el tamaño es de suma importancia para que este logre ser atractivo para los niños, se diseñaron 3 afiches distintos. Estos cuentan con los conceptos e imágenes de 5 Derechos del niño cada uno, logrando así mostrar los 15 Derechos primordiales. El tamaño de cada uno es de 18 x 36 pulgadas, colocados verticalmente uno seguido del otro.

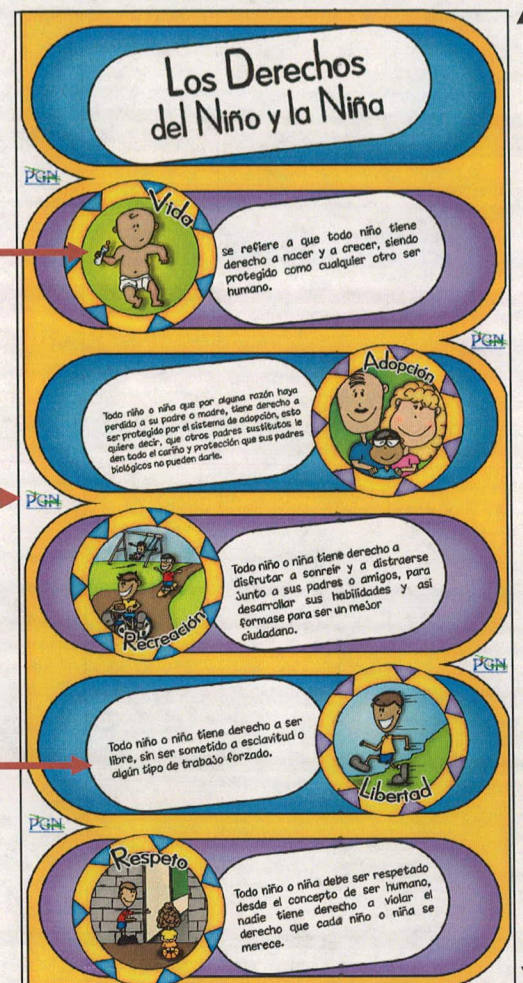
Para expresar diversión se utilizaron ejes diagonales y horizontales en el formato vertical. La diversión se logra según la diagramación de cada elemento dentro de la pieza, los textos se hicieron

diagonales a la par de cada ilustración, esto causa movimiento e interesa a los niños.

Ilustración

Troquel

Textos



Material de apoyo

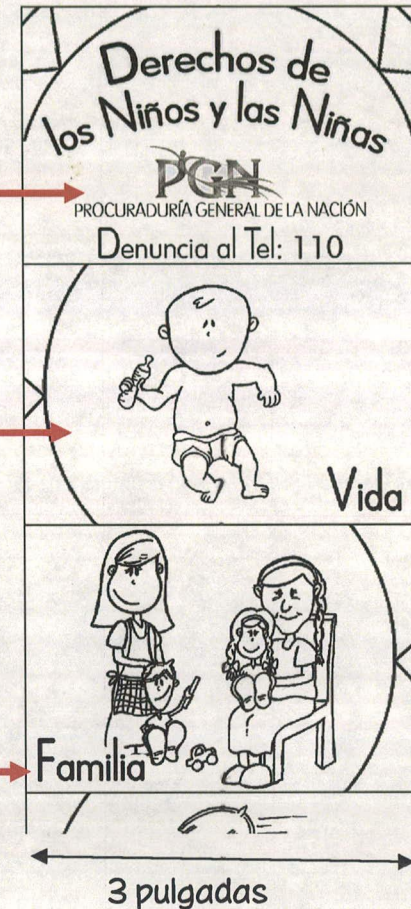
Para el material de apoyo se utilizaron las mismas ilustraciones que las fichas del juego. El formato es más pequeño y su función es distinta, ya que se elaboraron a blanco y negro para que los niños las puedan pintar. Esto ayudará a reforzar el tema visto en clase y que los niños sientan que la pieza es de su propiedad y la utilicen a menudo.

Consta de un plegable rectangular, impreso en de ambos lados. El tiro consta de la carátula donde se presenta el tema, junto al logotipo de la PGN y el teléfono de información de la institución. El tiro muestra 7 ilustraciones, el retiro muestra 8 ilustraciones distintas. Esto ayudará a que se pueda ver cada uno de los derechos aprendidos en clase. Cada rectángulo tiene 2 pulgadas de alto, todo el material desplegado mide 16 pulgadas de alto y 3 pulgadas de ancho.

Tema, Logotipo u teléfono

Ilustración

Nombre del derecho

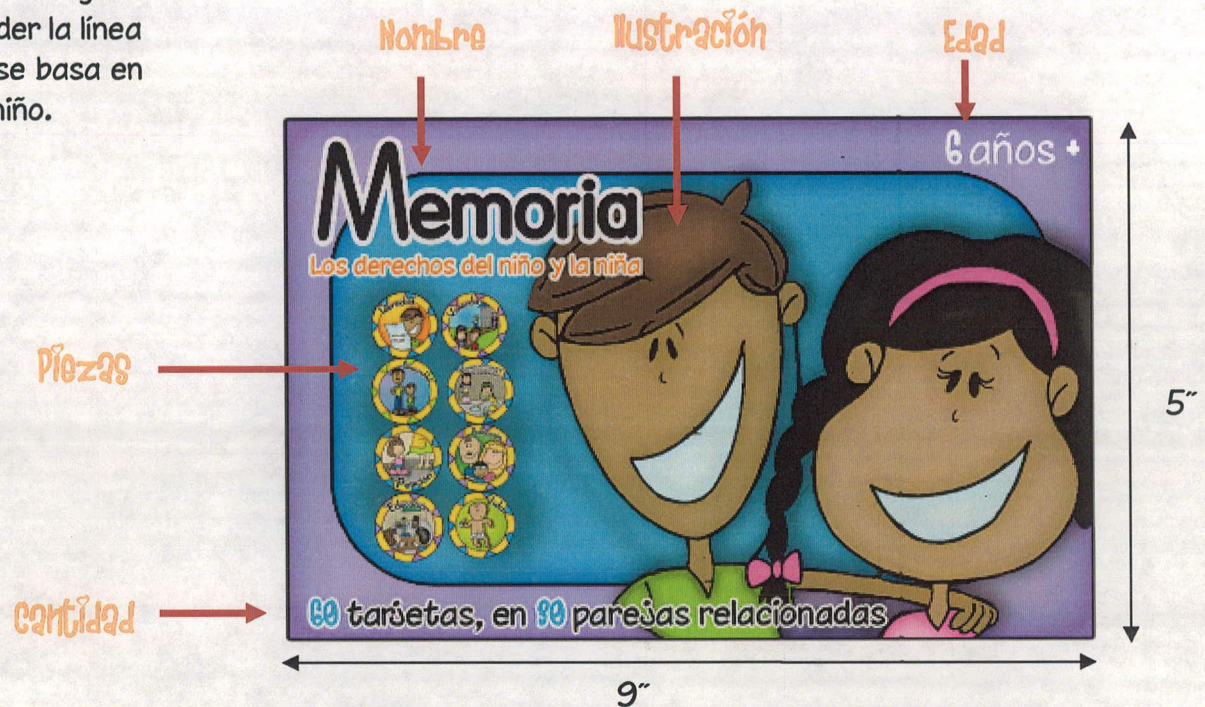


2 pulgadas

3 pulgadas

Sticker (empaquet)

La etiqueta del empaque es muy importante ya que identifica el juego con la actividad que se realizara. Este diseño muestra el nombre del juego o de la actividad, así como las imágenes de los personajes principales para que se relacione con el contenido del mismo. Se colocaron algunas piezas para que los niños se enteren del tipo de material que trae el juego y se indica la cantidad de las mismas y la edad de los niños para quien va dirigido. Se utilizó el diseño a full color para no perder la línea de diseño de las demás piezas. El diseño se basa en la ilustración para atraer la atención del niño.



Instructivo

Para que el formato del instructivo fuera diferenciable con otras piezas y al mismo tiempo expresara dinamismo se utilizó un troquel, el cual tienen cortes curvos. Por motivos de presupuesto esta opción no puede ser realizada, es por esto que se utilizó un formato rectangular con un doble y el troquel simulado con colores. Este instructivo mide 5.5 x 10.5 pulgadas.

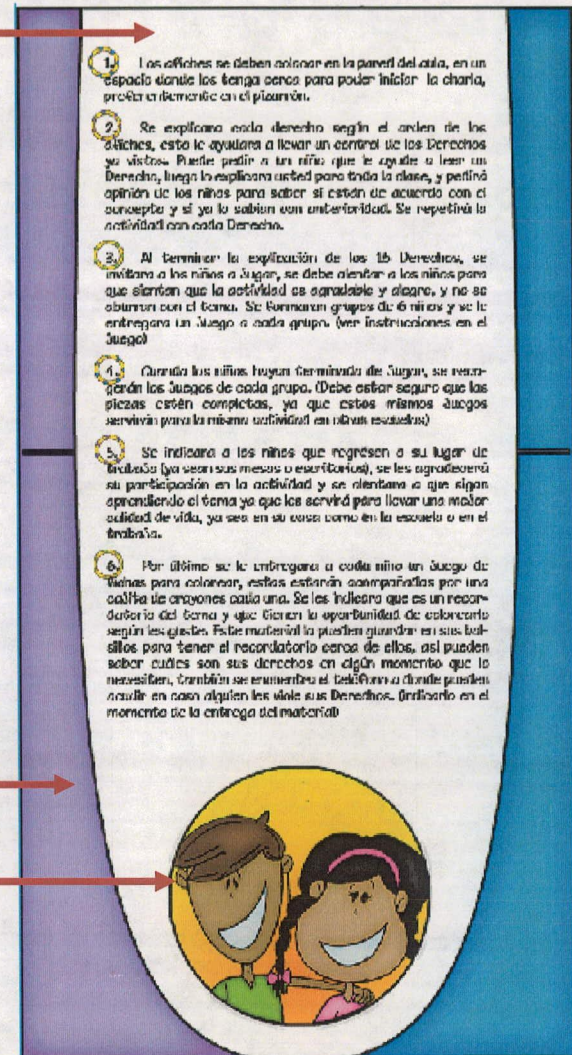
El diseño cuenta con ejes diagonales y curvos, se utilizó la imagen de los personajes principales para darle unidad con las otras piezas, ya que este material es para un grupo objetivo adulto, se realizó más limpio y con menos cantidad de colores.

Se utilizó color blanco para el fondo de la pieza, ya que es la parte donde se coloca el texto, esto permite una lectura confortable y clara. En el retiro de la misma se utilizaron los elementos de apoyo como sello de agua.

Fondo blanco

Ejes curvos

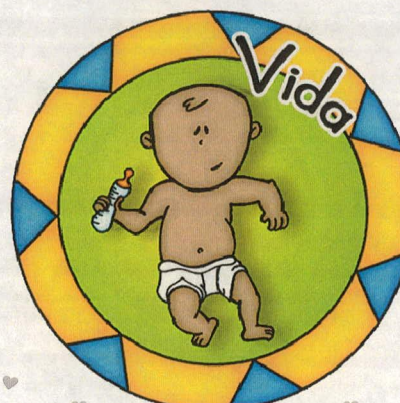
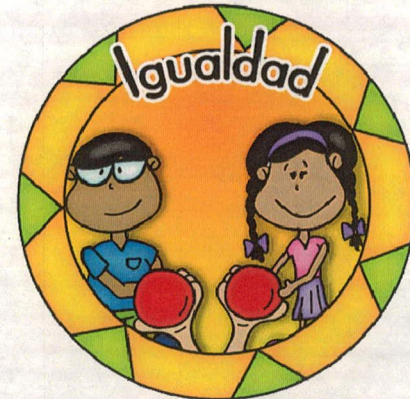
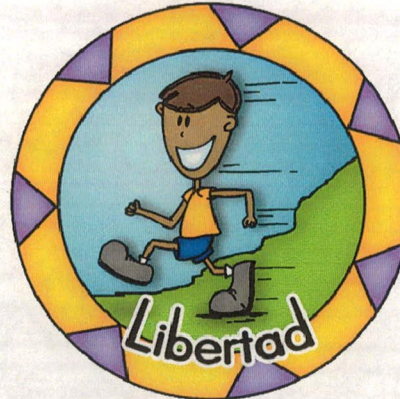
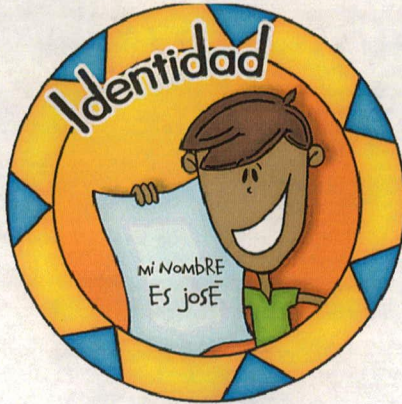
Ilustración

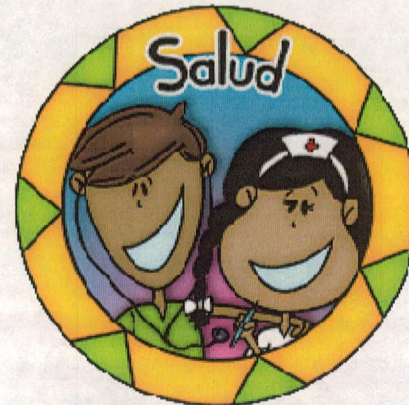
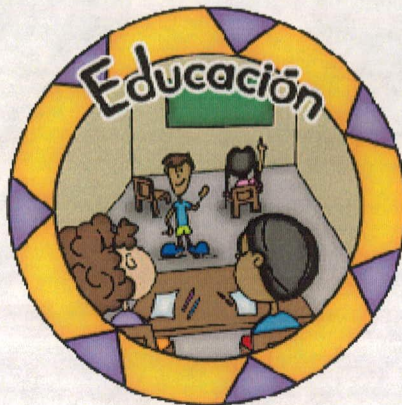


10.5"

5.5"

Juego
memoria





Los Derechos del Niño y la Niña

PGN



Viviendo

Todo niño y niña tiene derecho a vivir en un techo seguro, protegido. Una vivienda en la cual pueda desarrollarse como ser humano.

PGN



Identidad

Es el derecho que tiene todo niño o niña de tener una identidad propia y de sentirse unido a una familia, a una comunidad y a un país. Es también el derecho a denominarse indígena, ladino o mestizo.

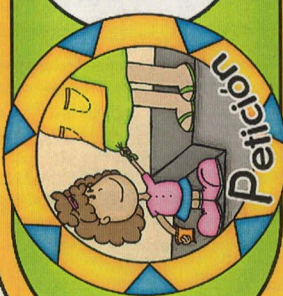
PGN



Seguridad

Todo niño o niña tiene el derecho de sentirse seguro, lejos de amenazas físicas o emocionales.

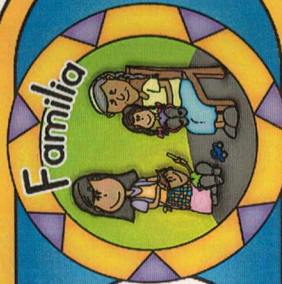
PGN



Petición

Es un derecho de todo niño o niño de pedir todo aquello que considere que necesita para vivir de una manera digna.

PGN



Familia

Todo niño o niña tiene derecho a vivir en un círculo familiar en el cual se sienta cómodo y reciba afecto, comprensión y estima.

Los Derechos del Niño y la Niña

PGN

Protección contra la explotación



Todo niño o niña debe ser protegido por los adultos para que no desarrolle ninguna actividad laboral que pueda poner en riesgo su salud o su integridad física o moral.

PGN

Salud



Todo niño o niña debe ser atendido con todas las medidas de salud en el momento que sufra alguna enfermedad o alguna dolencia física, ya sea por enfermedad o accidente.

PGN

Educación



Todo niño o niña debe ser educado de acuerdo a las posibilidades de los padres o tutores, se debe tener acceso a la educación primaria y básica, para así poder ser competitivo y desarrollarse laboralmente.

PGN

Igualdad



Se refiere a que todo niño o niña tienen los mismo derechos, por su puede ser tratado diferente, por su religión, color de piel, se ropa o su idioma.

PGN

Vida digna



Todo niño y niña tiene derecho a vivir en un techo seguro, protegido. Una vivienda en la cual pueda desarrollarse como ser humano..

Los Derechos del Niño y la Niña

Vida



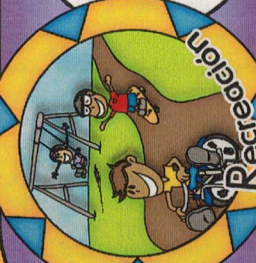
se refiere a que todo niño tiene derecho a nacer y a crecer, siendo protegido como cualquier otro ser humano.

Adopción



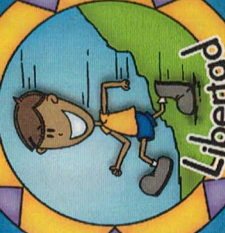
Todo niño o niña que por alguna razón haya perdido a su padre o madre, tiene derecho a ser protegido por el sistema de adopción, esto quiere decir, que otros padres sustitutos le den todo el cariño y protección que sus padres biológicos no pueden darle.

Recreación



Todo niño o niña tiene derecho a disfrutar a sonreír y a distraerse junto a sus padres o amigos, y así desarrollar sus habilidades y así formarse para ser un mejor ciudadano.

Libertad



Todo niño o niña tiene derecho a ser libre, sin ser sometido a esclavitud o algún tipo de trabajo forzado.

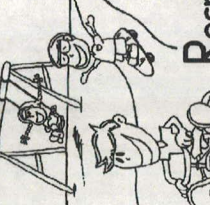
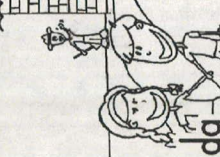
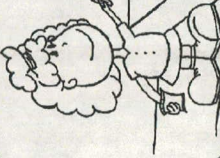
Respeto

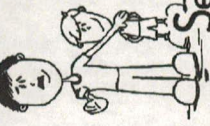
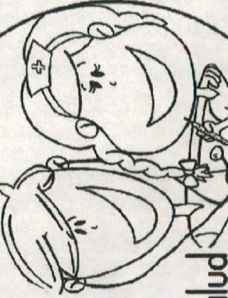
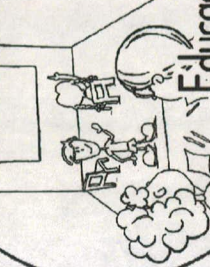
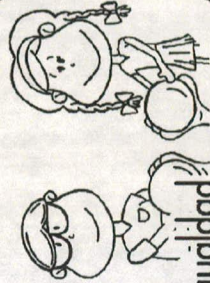
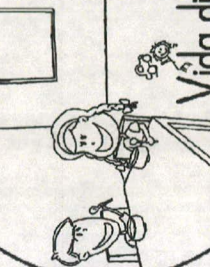
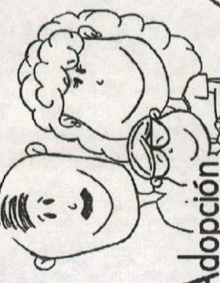


Todo niño o niña debe ser respetado desde el concepto de ser humano, nadie tiene derecho a violar el derecho que cada niño o niña se merece.

Sticker



Derechos de los Niños y las Niñas PGN PROCURADURÍA GENERAL DE LA NACIÓN Denuncia al Tel: 110	 Vida	 Familia	 Libertad	 Respeto	 Recreación	 Vivienda	 Petición
--	---	--	--	---	---	---	--

 Identidad	 Seguridad	 Salud	 Educación	 Igualdad	 Vida digna	 Adopción	 Protección contra la explotación
--	---	---	---	--	--	--	--

Instructivo

Tiro

Materiales

Instructivo

Pasos a seguir en el momento de impartir el tema "Derechos del Niño y la Niña" a los niños que cursan grados de primaria en las escuelas publicas de la Ciudad Capital de Guatemala

* 3 afiches con información sobre los Derechos del Niño y la Niña. (cada afiche consta de 5 derechos distintos)

* Juego de memoria que consta de 20 fichas.

* Fichas para colorear unidas con remache.

Retiro

1. Los afiches se deben colocar en la pared del aula, en un espacio donde los tenga cerca para poder iniciar la charla, preferentemente en el plató.
2. Se explicara cada derecho según el orden de los afiches, esto le ayudara a llevar un control de los Derechos ya vistos. Puede pedir a un niño que le ayude a leer un Derecho, luego lo explicamos usted para toda la clase, y pedirá opinión de los niños para saber si están de acuerdo con el concepto y si ya lo sabían con anterioridad. Se repetirá la actividad con cada Derecho.
3. Al terminar la explicación de los 15 Derechos, se invitara a los niños a jugar, se debe alertar a los niños para que sientan que la actividad es agradable y alegre, y no se aburren con el tema. Se formaran grupos de 6 niños y se le entregara un juego a cada grupo. Ver instrucciones en el juego.
4. Cuando los niños hayan terminado de jugar, se recogerán los juegos de cada grupo. Debe estar seguro que las piezas estén completas, ya que estos mismos juegos servirán para la misma actividad en otras escuelas.
5. Se indicara a los niños que regresen a su lugar de trabajo (ya sean sus casas o sus escuelas), se les agradecerá su participación en la actividad y se alertara a que sigan aprendiendo el tema ya que los servirá para llevar una mejor calidad de vida, ya sea en su casa como en la escuela o en el trabajo.
6. Por último se le entregara a cada niño un juego de fichas para colorear, estas estarán acompañadas por una copia de oraciones cada una. Se les indicara que es un recordatorio del tema y que tienen la oportunidad de colorearlo según les guste. Este material lo pueden guardar en sus bolsillos para tener el recordatorio cerca de ellos, así pueden saber cuáles son sus derechos en algún momento que lo necesiten, también se encuentra el teléfono a donde pueden acudir en caso alguien los viole sus Derechos. (Indicarle en el momento de la entrega del material)



13. Producción y reproducción

13.1 Especificaciones técnicas para el desarrollo de las piezas

Juego de memoria

Medida: 30 fichas de 4" de diámetro cada una

Material: Texcote calibre 16

Características generales: full color, colores CMYK.
Impresión tiro y retiro.

Sticker empaque:

Medida: 9" x 5" plgs. Horizontal.

Material: autoadhesivo

Características generales: full color, colores CMYK.
Impresión tiro.

Material de apoyo

Medida: 16" x 3"

Material: papel texcote calibre 16 blanco

Características generales: un color, impresión tiro y retiro.

Afiche

Medida: 3 afiches 18 x 36 plgs. Vertical

Material: Texcote

Características generales: full color, CMYK,
impresión tiro.

Instructivo

Medida: 5.5 x 10.5 plgs.

Material: papel 120 gr

Características generales: full color, CMYK,
impresión tiro y retiro.





13.2 Informe técnico que acompaña los archivos digitales para imprentas

Impresión litográfica

Archivos en software Photoshop, formato.tiff.
Resolución 100dpi. Editable, colores CMYK.

Nombres de los archivos:

- juegomemoria.tiff
- fichasBN.tiff

Archivos en software Photoshop, formato.tiff.
Resolución 100dpi. NO Editable, colores CMYK.

Nombres de los archivos:

- afichefinal1.tiff
- afichefinal2.tiff
- afichefinal3.tiff
- instructivotiro.tiff
- instructivoretiro.tiff
- sticker.tiff

13.3 Presupuestos de diseño y de impresión

Servicio de diseño y creatividad

Diseño y aplicación de cuatro personajes	Q.10,000.00
Diseño de juego de memoria	Q. 2,500.00
Diseño de fichas para colorear	Q. 1,000.00
Diseño y diagramación de tres afiches	Q. 1,800.00
Diseño y diagramación de un instructivo	Q. 500.00

Total del servicio Q. 15,800.00

Costo de impresión

30 juegos de memoria	Q 6,000.00
30 stickers	Q 1,300.00
30 empaques	Q. 120.00
14,000 materiales de apoyo	Q. 39,000.00
30 instructivos	Q. 1,300.00
720 afiches	Q. 6,500.00

Total de impresión Q. 54,220.00



13.4 Sistema de impresión o reproducción

Se utilizará el sistema de impresión litográfico, el cual se realiza a base de negativos digitales, placas y maquinas de imprenta y litografía, ya sea full color o a un solo color.

14. Conclusiones y recomendaciones

- Se diseñaron 3 afiches informativos los cuales sirven de apoyo para el mediador en el momento de impartir la charla sobre Los Derechos Del Niño y la Niña en las escuelas públicas de la ciudad capital.
- Se diseñó un juego de memoria para reforzar por medio de imágenes, el tema de los Derechos Del Niño y la Niña a los niños guatemaltecos.
- Se diseñó un material de apoyo plegable que servirá como recordatorio del tema visto en clase y al mismo tiempo informa a quién se puede acudir en caso algún derecho sea violado.
- ✓ Ya que existe gran cantidad de Derechos de los Niños y Niñas, se recomienda tomar en cuenta los más importantes (según la opinión de expertos) para enseñarlos a los niños, ya que se debe facilitar la comprensión de los mismos generando conceptos cortos y puntuales, apoyados por las imágenes diseñadas.
- ✓ Se recomienda contar con el apoyo de un pedagogo en el momento de diseñar un juego educativo, ya que es necesario el conocimiento de un especialista en el tema para lograr transmitir un mensaje directamente.
- ✓ Se recomienda crear materiales que refuercen los temas vistos durante las actividades. Estos materiales de apoyo deben motivar al grupo objetivo logrando así una retroalimentación del tema.

15. Bibliografía

Internet

1. Andesflor: Significado de los colores (2007, marzo 12) Disponible en:

http://www.andesflorigifs.com/6.3colores_significados.php

2. Breogan Scouts, Asociación Gallega de Escultismo: El Juego como elemento educativo. (2007, Septiembre 4) Disponible en:

<http://grupo.breogan-scouts.org/juego.htm>

3. Boulton, Marck : Five simple steps to better typography (2007, marzo 12) Disponible en:

http://www.markboulton.co.uk/journal/comments/five_simple_steps_to_better_typography/

4. Diuk, Beatriz (2007, agosto 20) LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE DE LA ESCRITURA EN NIÑOS DE SECTORES URBANO-MARGINADOS. (Documento PDF) Disponible en:

<http://www.anped.org.br/reunioes/23/textos/1024T.PDF>

5. Idea Sana.Eroski: La infancia de 7 a 12 años. (2007, agosto 20) Disponible en:

<http://ideasana.fundacioneroski.es/web/es/05/7a12>

6. Monografías: Publicidad (2007, agosto 28) Disponible en:

<http://www.monografias.com/trabajos23/publicidad/publicidad.shtml#afigura>

7. Publidirecta: diccionario marketing (2007, agosto 28) Disponible en:

http://www.buzoneo.info/diccionario_marketing/diccionario_marketing_d.php?PHPSESSID=abc70d1d8c422d42d4b9c1ab300d2ed0

8. UNICEF: Guatemala (2007, agosto 23)

Disponible en:

<http://www.unicef.org/guatemala/spanish/overview.html>

Tesis:

1. Aranky Herrera, Suhan Faride (2005). Palabritas... en acción, Material Didáctico para el apoyo de la estimulación del lenguaje en el niño pre escolar. Tesis inédita. Universidad Rafael Landivar, Guatemala
2. Esparza L., Ma. Fernanda (2002). El león no es como lo pintan. Tesis inédita. Universidad Rafael Landivar, Guatemala.
3. Fuentes Orellana, Dialma (2003). Mi Mundo Feliz, Guía de actividades para trabajar con niños que presentan problemas de agresividad. Tesis Inédita. Universidad Rafael Landivar, Guatemala.

Libros

1. BISHOP, FRANLIN (2006). *Dibujar comics*. Editorial Evergreen. China.192 pags.
2. CABERO ALMENARA, JULIO (1998). "Usos e integración de los medios audiovisuales y las nuevas tecnologías en el currículum." En *Educación y tecnologías de la Comunicación*, Oviedo: Universidad de Oviedo, 47-67.
3. CONSTITUCION POLITICA DE LA REPUBLICA DE GUATEMALA(1996). Editorial Friedrich Ebert Stiftung. Guatemala
4. CUMPA GONZALES, LUIS ALBERTO. (2002) *Fundamentos de diagramación*. Lima UNSM, Fondo editorial,. 105 págs.
5. DECLARACION DE LA II CUMBRE NACIONAL. (2000) *Movimiento social por los derechos de la niñez y la juventud de Guatemala*.
6. GISPERT, CARLOS. Manual de juegos. Editorial OCEANO. Barcelona.

7. KOREN LEONARD, MECKLER WIPPO.
Recetario de diseño grafico. Editorial Gustavo Gil. Barcelona. 143 pags.
8. MINUGUA (2000) *Situación de la niñez y la adolescencia en el marco del proceso de paz en Guatemala*.
9. RODRIGUEZ DIEGUEZ, J.L. (1988). *El cómic y su utilización didáctica. Los tebeos en la enseñanza*. Editorial Gustavo Gil. Barcelona.
10. SCHMIDT, M. (1987). *Cine y video educativo*. Madrid: MEC.
11. UNICEF (1998), *Violación a los derechos humanos de los niños y niñas de la calle*. Asociación Casa Alianza, Guatemala.
12. UNION EUROPEA (1997) *código de la niñez y la juventud*, Guatemala

Otros:

Rossi y Laizer (2007), *Diseño de personajes*. Notas tomadas durante el curso de Animación, de Diseño Grafico. Universidad Rafael Landivar, Guatemala.

Diccionario Enciclopédico Larousse, 1994

Fuentes, Dialma (2006) *Recurso pedagógico*. Notas tomadas durante el curso de Síntesis 1, de Diseño Grafico. Universidad Rafael Landivar, Guatemala.

Caballero, Alejandra *EL AUDIOVISUAL COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA*. (DOCUMENTO DE WORD)

Anexos



RESUMEN: DEFINICION NSE -Ciudad de Guatemala-

	AB	C1	C2	C3	D	E
1. Tamaño del grupo	4.2%	5.5%	9.9%	22.6%	38.3%	19.5%
A1	0.1%					
A2	1.3%					
B	2.8%					
2. Miles personas	106,700	139,800	251,600	574,400	973,500	495,600
A1	2,500					
A2	33,600					
B	71,200					
Hogares (Unidades familiares)	20,500	26,900	48,400	110,400	187,200	95,300
A1	500					
A2	6,300					
B	13,700					
Ingreso Medio fam (Quetzales/ mes)	49,600	23,500	10,500	6,100	2,500	1,100
A1	de 125,000					
A2	65,500					
B	38,600					
% sobre el ingreso Total generado	30%	19%	15%	19%	14%	3%
A1	2%					
A2	12%					
B	16%					

prodatos

Niveles Socioeconómicos -PRODATOS- Ciudad de Guatemala Junio de 2003

5

RESUMEN: DEFINICION NSE –Ciudad de Guatemala-

	ABC1	C2	C3		
6. Sexo del jefe del hogar (% = hombre)	90%	88%	88%	84%	80%
7. Educación del jefe del hogar (moda)	Universidad	Universidad	Secundaria	Secundaria (parte)	Primaria o menos
8. Educación del ama de casa (moda)	Universidad	Universidad (parte)	Secundaria	Secundaria (parte)	Primaria o menos
9. Ocupaciones más comunes del jefe de hogar	profesionales empresarios comerciantes gerentes	Supervisores/ jefes administración técnicos esp	Técnicos vendedores	Vendedores operadores	Albañil oficios domésticos
EN SU HOGAR...					
10. Promedio habitaciones	3.8 3+ cuartos	3.0 3 cuartos	3.0 3 cuartos	2.4 2-3 cuartos	1.4 1-2 cuartos
1. Tiene serv. Doméstico	97%	77%	33%	10%	0%
2. Tiene lavadora de ropa	100%	98%	80%	29%	2%
3. Tiene secadora de ropa	92%	53%	14%	3%	0%
4. Tiene horno de microondas	100%	98%	92%	47%	1%

RESUMEN: DEFINICION NSE -Ciudad de Guatemala-

	ABC1	C2	C3		
15. Tiene teléfono en hogar	100%	98%	95%	66%	20%
16. Promedio de líneas (los que tienen)	2.2	1.6	1.2	1.1	1.0
17. Tiene fax en hogar	66%	37%	20%	5%	0%
Tiene tel. celular personal	81%	75%	56%	45%	22%
19. Tiene computador en hogar	100%	96%	75%	17%	0%
20. Tiene internet en hogar	87%	52%	26%	4%	0%
EN SU HOGAR					
21. Tiene TV color	100%	100%	100%	96%	61%
22. Televisores color tiene	3.9	2.9	2.1	1.4	1.0
23. Tiene cable/ TV satélite	100%	97%	96%	74%	37%

Los derechos del Niño y la Niña.



Hola! Me gustaría que me ayudaras a contestar las preguntas que encontraras a continuación.

Instrucciones: Marca con una X la respuesta que más te guste.

1. ¿Cuántos años tenés?
6-7 ☐ 8-9 ☐ 10-11 ☐ 12-13 ☐
2. ¿Sos hombre o mujer?
Hombre ☐ Mujer ☐
3. ¿En qué grado estás?
1ro. ☐ 2do. ☐ 3ro. ☐ 4to. ☐ 5to. ☐ 6to. ☐
4. ¿Vivís con tus papas?
Si ☐ No ☐
5. ¿Tenés hermanos?
Si ☐ No ☐
6. ¿Cuántas personas viven en tu casa?
1-2 ☐ 3-4 ☐ 5-6 ☐ 7-8 ☐ 9 o mas ☐
7. ¿Te gusta venir a la escuela?
Si ☐ No ☐
8. ¿Qué haces en los recreos?
Deporte ☐ Platicar ☐ Comer ☐ Jugar con tus amigos ☐
9. ¿Tienes televisión en tu casa?
Si ☐ No ☐
10. ¿Qué haces en las tardes?
Jugar ☐ Trabajar ☐ Estudiar ☐ Ver televisión ☐
Oír música ☐ Leer ☐
11. ¿Qué comida te gusta más?
Ricitos ☐ Pan ☐ Galletas ☐ Dulces ☐
12. ¿Te gustan las caricaturas?
Si ☐ No ☐

13. ¿Cuál de estas caricaturas te gustan más?

☐☐☐☐

14. ¿Qué colores te gustan más? Puedes marcar más de uno



☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

15. ¿Sabés que todos los niños tenemos derechos?

Si ☐ No ☐

16. ¿Sabes a quien llamar si alguien te hace daño?

Si ☐ No ☐

Muchas gracias por tu colaboración!



Nombre: _____ Firma: _____
Ocupación: _____ Teléfono: _____

Validación Expertos

Como parte del curso de Síntesis del Diseño 3 de la carrera de Diseño Gráfico en la URL, estoy realizando un proyecto para la Procuraduría General de la Nación (PGN) sobre los Derechos de los Niños, agradecería su colaboración contestando esta encuesta, según su experiencia, la cual me servirá como validación del material gráfico para poder mejorar las faltas que este pueda tener.

Necesidad del proyecto: Los niños guatemaltecos que asisten a las escuelas públicas de la ciudad capital, no cuenta con la información necesaria para saber cuáles son los derechos del niño y a quién acudir en el momento que estos sean violados.

Grupo Objetivo: Niños y niñas de 6 a 13 años, Nivel Socioeconómico D – E Niños que viven en el área marginal de la ciudad Capital de Guatemala, niños trabajadores que si asisten a la escuela, estudian el nivel primario (1ro. a 6to.).

Concepto: “Hacer brillar la vida, coloreándola con amor” Cuando hablamos de los derechos de los niños es para que estos, al cumplirse, hagan de la vida de los niños una vida plena, la cual brilla en felicidad y amor.

Instrucciones: Por favor, marque con una X la respuesta que considere adecuada. (Puede marcar más de una)

1. Según su experiencia, considera que el concepto se muestra en todo el material de la siguiente forma:

- ☐ Ayuda a dar a conocer el tema de una manera divertida para los niños
- ☐ No se logra transmitir en todas las piezas, creando confusión en ellas
- ☐ Llama la atención de los niños pero no muestra el contenido claramente

2. El formato utilizado en las piezas es:

- ☐ Adecuado para manipular por los niños
- ☐ Ayuda a mostrar bien el contenido
- ☐ No causa interés para los niños
- ☐ Se pierde entre otras piezas

3. La diagramación utilizada en los afiches logra transmitir:

- ☐ Diversión según el orden de los elementos
- ☐ Causa confusión para los niños ya que se muestra saturado
- ☐ No se logran crear jerarquías en los temas
- ☐ Se logran integrar todos los elementos creando armonía y mostrando clara la información

4. El color utilizado en todas las piezas logra:

- ☐ Se identifica con los niños causando interés en ellos
- ☐ Los colores seleccionados hacen perder la atención de los niños
- ☐ Se utilizaron muchos colores creando desorden
- ☐ Se utilizaron correctamente en cada una de las piezas creando armonía entre ellos

5. Considera que el color utilizado expresa:

- ☐ Tristeza, se desliga de los niños
- ☐ amor y felicidad
- ☐ Energía y alegría según la combinación
- ☐ Negativismo para los niños

6. Cree que la letra utilizada en las fichas de juego es:

- ☐ Impactante, causa interés en los niños
- ☐ Es confusa y no llama la atención de los niños
- ☐ Se dificulta el entendimiento de las vocales
- ☐ Es una buena opción para los niños según sus trazos

7. Considera que las ilustraciones utilizadas en las piezas:

- ☐ No apoyan el contenido y tiende a ser confuso
- ☐ Identifica a los niños causando interés
- ☐ Muestran claramente el tema facilitando la comprensión del mismo
- ☐ Crean confusión en los ya que no logran apoyar al tema

8. Considera que los personajes expresan:

- ☐ Felicidad siendo positivos en todas sus expresiones
- ☐ No transmiten ningún sentimiento para los niños
- ☐ Se muestran negativos en sus acciones
- ☐ Diversión y amor entre ellos

9. Considera que el material de apoyo:

- ☐ Muestra claramente el tema visto en clase
- ☐ Esta saturado de información
- ☐ No es una buena opción para los niños
- ☐ Es una buena opción para los niños

10. Considera que el material gráfico diseñado es:

- ☐ Una buena opción para los niños, logran integrarse cada una de las piezas
- ☐ No se logran integrar las piezas mostrando el tema en una forma confusa
- ☐ Integran todos los elementos de diseño transmitiendo correctamente el tema

Observaciones: _____

1. Según su experiencia, considere que en concepto se muestra en todo el material de la siguiente forma:	
Ayuda a dar a conocer el tema de una manera divertida para los niños	5
No se logra transmitir en todas las piezas, creando confusión en ellas	0
Llama la atención de los niños pero no muestra el contenido claramente	0
2. El formato utilizado en las piezas es:	
Adecuado para manipular por los niños	4
Ayuda a mostrar bien el contenido	3
No causa interés para los niños	0
Se pierde entre otras piezas	0
3. La diagramación utilizada en los afiches logra transmitir:	
Diversión según el orden de los elementos	5
Causa confusión para los niños ya que se muestra saturado	0
No se logran crear jerarquías en los temas	0
Se logran integrar todos los elementos creando armonía y mostrando clara la información	3
4. El color utilizado en todas las piezas logra:	
Se identifica con los niños causando interés en ellos	5
Los colores seleccionados hacen perder la atención de los niños	0
Se utilizaron muchos colores creando desorden	0
Se utilizaron correctamente en cada una de las piezas creando armonía entre ellos	1
5. Considera que el color utilizado expresa:	
Tristeza, se desliga de los niños	0
amor y felicidad	2
Energía y alegría según la combinación	5
Negativismo para los niños	0
6. Cree que la letra utilizada en las fichas de juego es:	
Impactante, causa interés en los niños	2
Es confusa y no llama la atención de los niños	0
Se dificulta el entendimiento de las vocales	3
Es una buena opción para los niños según sus trazos	1
7. Considera que las ilustraciones utilizadas en las piezas:	
No apoyan el contenido y tiende a ser confuso	0
Identifica a los niños causando interés	2
Muestran claramente el tema facilitando la comprensión del mismo	4
Crean confusión en los ya que no logran apoyar al tema	0
8. Considera que los personajes expresan:	
Felicidad siendo positivos en todas sus expresiones	4
No transmiten ningún sentimiento para los niños	0
Se muestran negativos en sus acciones	0
Diversión y amor entre ellos	3
9. Considera que el material de apoyo:	
Muestra claramente el tema visto en clase	4
Esta saturado de información	0
No es una buena opción para los niños	0
Es una buena opción para los niños	4
10. Considera que el material gráfico diseñado es:	
Una buena opción para los niños, logran integrarse cada una de las piezas	4
No se logran integrar las piezas mostrando el tema en una forma confusa	0
Integra todos los elementos de diseño transmitiendo correctamente el tema	3

Nombre: _____ Firma: _____
Ocupación: _____ Teléfono: _____

Validación Diseñadores Gráficos

Como parte del curso de Síntesis del Diseño 3 de la carrera de Diseño Gráfico en la URL, estoy realizando un proyecto para la Procuraduría General de la Nación (PGN) sobre los Derechos de los Niños, agradecería su colaboración contestando esta encuesta, según su experiencia, la cual me servirá como validación del material gráfico para poder mejorar las faltas que este pueda tener.

Necesidad del proyecto: Los niños guatemaltecos que asisten a las escuelas públicas de la ciudad capital, no cuenta con la información necesaria para saber cuáles son los derechos del niño y a quién acudir en el momento que estos sean violados.

Grupo Objetivo: Niños y niñas de 6 a 13 años, Nivel Socioeconómico D – E Niños que viven en el área marginal de la ciudad Capital de Guatemala, niños trabajadores que sí asisten a la escuela, estudian el nivel primario (1ro. a 6to.).

Concepto: “Hacer brillar la vida, coloreándola con amor” Cuando hablamos de los derechos de los niños es para que estos, al cumplirse, hagan de la vida de los niños una vida plena, la cual brilla en felicidad y amor.

Instrucciones: Por favor, marque con una X la respuesta que considere adecuada. (Puede marcar más de una)

1. Según su experiencia, considera que el concepto se muestra en todo el material de la siguiente forma:

- ☐ Ayuda a dar a conocer el tema de una manera divertida para el grupo objetivo
- ☐ No se logra transmitir en todas las piezas, creando confusión en ellas
- ☐ Llama la atención del grupo objetivo pero no muestra el contenido claramente

2. El formato utilizado en las piezas es:

- ☐ Adecuado para manipular por el grupo objetivo
- ☐ Ayuda a mostrar bien el contenido
- ☐ No causa interés para el grupo objetivo
- ☐ Se pierde entre otras piezas

3. La diagramación utilizada en las piezas logra transmitir:

- ☐ Diversión según el orden de los elementos creando jerarquías
- ☐ Causa confusión para el grupo objetivo ya que se muestra saturado
- ☐ No se logran crear jerarquías en los temas
- ☐ Se logran integrar todos los elementos creando armonía y mostrando clara la información

4. El color utilizado en todas las piezas logra:

- ☐ Se identifica con el grupo objetivo causando interés en ellos
- ☐ Los colores seleccionados hacen perder la atención del grupo objetivo
- ☐ Se utilizaron muchos colores creando un desorden visual
- ☐ Se utilizaron correctamente en cada una de las piezas creando armonía entre ellos

5. Considera que el color utilizado expresa:

- ☐ amor y felicidad
- ☐ Energía y alegría según la combinación de los mismos
- ☐ Negativismo para el grupo objetivo
- ☐ tristeza, se desliga del grupo objetivo

6. Cree que la tipografía utilizada en las fichas de juego es:

- ☐ Impactante, causa interés en el grupo objetivo
- ☐ es confusa y no llama la atención del grupo objetivo
- ☐ se dificulta el entendimiento de las vocales
- ☐ está de acuerdo con el grupo objetivo según sus rasgos

7. Considera que las ilustraciones utilizadas en las piezas:

- ☐ No apoyan el contenido y tiende a ser confuso
- ☐ Identifica al grupo objetivo causando interés
- ☐ Muestran claramente el tema facilitando la comprensión del mismo
- ☐ Crean confusión en el grupo objetivo ya que no logran apoyar al tema

8. Considera que los personajes expresan:

- ☐ Felicidad siendo positivos en todas sus expresiones
- ☐ No transmiten ningún sentimiento hacia el grupo objetivo
- ☐ Se muestran negativos en sus acciones
- ☐ Diversión y amor entre ellos

9. Los elementos de apoyo logran:

- ☐ Complementar la ilustración
- ☐ Saturan la ilustración
- ☐ Causan desorden visual quitando la atención de la ilustración
- ☐ Crear movimiento en cada una de las ilustraciones

10. Considera que el material gráfico diseñado es:

- ☐ Una buena opción para el grupo objetivo, logran integrarse cada una de las piezas
- ☐ No se logran integrar las piezas mostrando el tema en una forma confusa
- ☐ Integra todos los elementos de diseño transmitiendo correctamente el tema

Observaciones: _____

1. Crees que el tamaño de las fichas es:	
Muy grande	2
Que se te puede perder muy fácil	0
Muy pequeño	2
Está bien	11
2. Qué te parece la forma de las fichas:	
Divertidas y diferentes	6
No te gustan	1
Preferirías que no fueran redondas	0
Te gustan	9
3. Crees que los colores de las fichas son:	
Hay muchos y se te confunden	3
Todos los colores te gustan	12
No te gusta la combinación	0
No te llaman la atención	0
4. Qué te parece la letra?	
Difícil de leer	3
Te gustan las letras	4
Se pierden entre los dibujos	0
Se leen fácil	8
5. Te gustan las letras:	
Rectas	3
Con curvas	6
Adentro del dibujo	2
Afuera del dibujo	5
6. Como te parecen los dibujos:	
Te gustan	13
No te gustan para nada	0
Te ayudan a entender el derecho	2
No logras entender de qué se trata el derecho	0
7. Crees que los dibujos son:	
Amigables	6
Felices	13
Tristes	0
Enojados	0
8. En los carteles, crees que:	
Esta ordenado	8
No sabes cuál es la explicación de cada derecho	0
Hay muchas cosas y te confunde	0
Si entiendes todo lo que está en el cartel	7
9. Como te parecen los colores del cartel:	
Te gusta que tenga varios colores	12
Hay muchos colores y se te confunde	0
Te dan alegría todos los colores	1
Te gusta la combinación	8
10. El empaque del la memoria:	
No te llama la atención	0
Te gustan los colores que tiene	6
Te gusta como están puestos lo personajes	10

Los derechos del Niño y la Niña



Validación Grupo Objetivo

¡Hola! Estoy haciendo estas preguntas para saber si te gustan los materiales que hice para un proyecto de una clase de la Universidad, se trata sobre los Derechos de los Niños, espero que me ayudes a contestarlas y que seas muy sincero en tus respuestas, así voy a saber si tengo que cambiar algo para que te gusten mas.

Instrucciones: Por favor, marca con una X la respuesta que más te guste, puedes marcar más de una.

1. Crees que el tamaño de las fichas es:
 - ☐ Muy grande
 - ☐ Que se te puede perder muy fácil
 - ☐ Muy pequeño
 - ☐ Esta bien
2. Qué te parece la forma de las fichas:
 - ☐ Divertidas y diferentes
 - ☐ No te gustan
 - ☐ Preferirías que no fueran redondas
 - ☐ Te gustan
3. Crees que los colores de las fichas son:
 - ☐ Hay muchos y se te confunden
 - ☐ Todos los colores te gustan
 - ☐ No te gusta la combinación
 - ☐ No te llaman la atención
4. Qué te parece la letra?
 - ☐ Difícil de leer
 - ☐ Te gustan las letras
 - ☐ Se pierden entre los dibujos
 - ☐ Se leen fácil
5. Te gustan las letras:
 - ☐ Rectas
 - ☐ Con curvas
 - ☐ Adentro del dibujo
 - ☐ Afuera del dibujo
6. Como te parecen los dibujos:
 - ☐ Te gustan
 - ☐ No te gustan para nada
 - ☐ Te ayudan a entender el derecho
 - ☐ No logras entender de qué se trata el derecho
7. Crees que los dibujos son:
 - ☐ Amigables
 - ☐ Felices
 - ☐ Tristes
 - ☐ Enojados
8. En los carteles, crees que:
 - ☐ Esta ordenado
 - ☐ No sabes cuál es la explicación de cada derecho
 - ☐ Hay muchas cosas y te confunde
 - ☐ Si entiendes todo lo que está en el cartel
9. Como te parecen los colores del cartel:
 - ☐ Te gusta que tenga varios colores
 - ☐ Hay muchos colores y se te confunde
 - ☐ Te dan alegría todos los colores
 - ☐ Te gusta la combinación
10. El empaque del la memoria:
 - ☐ No te llama la atención
 - ☐ Te gustan los colores que tiene
 - ☐ Te gusta como están puestos lo personajes

1. Según su experiencia, considera que el concepto se muestra en todo el material de la siguiente forma:	
Ayuda a dar a conocer el tema de una manera divertida para el grupo objetivo	5
No se logra transmitir en todas las piezas, creando confusión en ellas	0
Llama la atención del grupo objetivo pero no muestra el contenido claramente	1
2. El formato utilizado en las piezas es:	
Adecuado para manipular por el grupo objetivo	4
Ayuda a mostrar bien el contenido	4
No causa interés para el grupo objetivo	0
Se pierde entre otras piezas	0
3. La diagramación utilizada en las piezas logra transmitir:	
División según el orden de los elementos creando jerarquías	3
Causa confusión para el grupo objetivo ya que se muestra saturado	0
No se logran crear jerarquías en los temas	1
Se logran integrar todos los elementos creando armonía y mostrando clara la información	4
4. El color utilizado en todas las piezas logra:	
Se identifica con el grupo objetivo causando interés en ellos	4
Los colores seleccionados hacen perder la atención del grupo objetivo	0
Se utilizaron muchos colores creando un desorden visual	0
Se utilizaron correctamente en cada una de las piezas creando armonía entre ellos	5
5. Considera que el color utilizado expresa:	
amor y felicidad	2
Energía y alegría según la combinación de los mismos	4
Negativismo para el grupo objetivo	0
tristeza, se desliga del grupo objetivo	0
6. Cree que la tipografía utilizada en las fichas de juego es:	
Impactante, causa interés en el grupo objetivo	1
es confusa y no llama la atención del grupo objetivo	1
se dificulta el entendimiento de las vocales	4
está de acuerdo con el grupo objetivo según sus rasgos	1
7. Considera que las ilustraciones utilizadas en las piezas:	
No apoyan el contenido y tiende a ser confuso	0
Identifica al grupo objetivo causando interés	4
Muestran claramente el tema facilitando la comprensión del mismo	4
Crean confusión en el grupo objetivo ya que no logran apoyar al tema	0
8. Considera que los personajes expresan:	
Felicidad siendo positivos en todas sus expresiones	5
No transmiten ningún sentimiento hacia al grupo objetivo	0
Se muestran negativos en sus acciones	0
Diversión y amor entre ellos	5
9. Los elementos de apoyo logran:	
Complementar la ilustración	2
Saturan la ilustración	1
Causan desorden visual quitando la atención de la ilustración	0
Crear movimiento en cada una de las ilustraciones	4
10. Considera que el material grafico diseñado es:	
Una buena opción para el grupo objetivo, logran integrarse cada una de las piezas	3
No se logran integrar las piezas mostrando el tema en una forma confusa	0
Integra todos los elementos de diseño transmitiendo correctamente el tema	3



No. 0605008ab

Cliente:
Anna Lourdes Ramirez Sarti

5/6/2008

Descripción:	Cantidad:	Valor Unitario	Total
Impresión full color en textcote tiro y retiro de 4" *4", troquelado en círculos (Juego con 30 fichas c/u) MEMORIA	30	Q. 90.00	Q. 2,700.00
Impresión en papel adhesivo brillante full color de 9" *5" cortado al ras. STICKERS	30	Q. 7.50	Q. 225.00
Impresión en papel opalina full color laser de 3" *3" tiro y retiro, troquel circular. Con argolla metálica para unión y movimiento. (Juego de 8 fichas c/u) FICHAS	14,000	Q. 17.00	Q. 238,000.00
Impresión en textcote full color de 18" *36", Res.300*600/6Pas. (3 Diseños distintos/ 240c/u) AFICHES	720	Q. 45.00	Q. 32,400.00
Impresión en papel bond de 5.5" *10.5" de 120gr. Tiro y retiro. GUIAS	30	Q. 6.00	Q. 180.00

Q. 273,505.00

Tiempo de Entrega 8 a 12 Días hábiles.

Forma de Pago 50% Anticipo / 50% Contra entrega.

Artículos 14810

Maria Jose Cardona

4ta. Avenida 22-52 Zona 14, Edif Premiere Las Americas, Of. #1. 2367.4901 / 02



COTIZACION

FECHA	16 de Abril de 2008
EMPRESA	CREA DISEÑO
ATENCIÓN A	CHRISTY DIAZ

CREA DISEÑO .ABR'08.001

Por medio de la presente tengo el gusto de someter a su consideración la siguiente cotización

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	MEDIDA	VALOR
IMPRESIÓN DE JUEGO DE 30 FICHAS			
A 4 colores tiro y 4 colores retiro en cartoncillo textcote C-16, troqueladas	30	4" diámetro	Q6,000.00
IMPRESIÓN DE STICKER			
A 4 colore tiro en papel autoadhesivo	30	8 1/2 x 5"	Q1,300.00
IMPRESIÓN DE JUEGO DE 8 FICHAS			
A 1 color tiro y 1 color retiro en cartoncillo textcote C-16, troqueladas y con broche para que pueda girar	14,000	3" diámetro	Q39,000.00
IMPRESIÓN DE GUÍAS			
A 4 colores tiro y 4 colores retiro en bond 120 gramos	30	5.5 x 10.5"	Q1,300.00
NUESTROS PRECIOS INCLUYEN IVA CLIENTE PROPORCIONA CD			

En espera de poder servirle pronto.

Atentamente;

Cesar Rubio



Avenida del Ferrocarril 19-97 zona 12
El Cortijo Empresarial, Ofibodega 706
PBX: 2381-3300, 2353-1306 y 1307 • Fax: 2381-3340

COTIZACION

Cliente:
Contacto: **Victor Hugo Castillo**
Teléfono: 2361-2626
Fax:
E-mail: vcastillo@seccatid.gob.gt

Cotización No.: **A-9192**
Página: 1/2
Fecha: 17 de abril de 2008
Vendedor: **Vicky de Gómez**
ventas4@edicionessuperiores.com

Nos es grato presentarle la siguiente cotización:

Cantidad	Descripción	Precio Unitario	Precio Total
112,000	Fichas, tamaño 3 pulg. de diámetro, impresas a 1 color tiro y retiro en Cartulina Opalina blanca, troqueladas y sueltas. Cliente proporciona arte final en Freehand, Illustrator o InDesign.	0.137	15,344.00
112,000	Fichas, tamaño 3 pulg. de diámetro, impresas a 1 color tiro y retiro en Husky Cover C-10 Mate, troqueladas y sueltas. Cliente proporciona arte final en Freehand, Illustrator o InDesign.	0.079	8,848.00
	Stickers, tamaño 5 x 8.5 pulg., impresas a full color tiro en papel adhesivo blanco brillante permanente, con medio corte para despegar. Cliente proporciona arte final en Freehand, Illustrator o InDesign.		
200	Stickers	8.67	1,734.00
500	Stickers	3.82	1,910.00
1,000	Stickers	2.21	2,210.00
	Fichas, tamaño 4 pulg. de diámetro, impresas a full color tiro y retiro en Texcote C-12 2 caras, troqueladas y sueltas. Cliente proporciona arte final en Freehand, Illustrator o InDesign.		
200	Fichas	12.05	2,410.00
500	Fichas	4.87	2,435.00
1,000	Fichas	2.48	2,480.00

Los precios anteriores incluyen IVA

Tiempo de entrega: 8 días hábiles
Forma de pago: 50% de anticipo y 50% contra entrega
Sostenimiento de oferta: 10 días

Original firmado por Vicky de Gómez

Por Ediciones Superiores

Aceptado Cliente



Avenida del Ferrocarril 19-97 zona 12
El Cortijo Empresarial, Ofibodega 706
PBX: 2381-3300, 2353-1306 y 1307 • Fax: 2381-3340

COTIZACION

Cliente:
Contacto: **Victor Hugo Castillo**
Teléfono: 2361-2626
Fax:
E-mail: vcastillo@seccatid.gob.gt

Cotización No.: **A-9192**
Página: 2/2
Fecha: 17 de abril de 2008
Vendedor: **Vicky de Gómez**
ventas4@edicionessuperiores.com

Nos es grato presentarle la siguiente cotización:

Cantidad	Descripción	Precio Unitario	Precio Total
720	Afiches, tamaño 17 x 24 pulg., impresos a full color tiro en Texcote C-12 más barniz UV brillante tiro. Son 3 diseños diferentes 240 afiches para c/u. Cliente proporciona arte final en Freehand, Illustrator o InDesign.	9.19	6,616.80
	Guías, tamaño 5.5 x 10.5 pulg., impresas a full color tiro y retiro en papel bond 120 gramos blanco. Cliente proporciona arte final en Freehand, Illustrator o InDesign.		
200	Guías	5.66	1,132.00
500	Guías	2.46	1,230.00

Los precios anteriores incluyen IVA

Tiempo de entrega: 8 días hábiles
Forma de pago: 50% de anticipo y 50% contra entrega
Sostenimiento de oferta: 10 días

Original firmado por Vicky de Gómez

Por Ediciones Superiores

Aceptado Cliente