



Material educativo y de apoyo, para dar a conocer los derechos y deberes del niño y la niña.

El Portafolio Académico presentado al consejo de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Rafael Landívar por **Paulina Ramírez Storek** previo a optar el título de Diseñadora Gráfica en el grado académico de Licenciada.

Asesoras de Portafolio Académico:

Licda. Ana Regina López de la Vega

Licda. Ana Lucía Figueroa

Licda. Ximena Chapero



Guatemala, Octubre 2006

Carta de autorización de impresión del Portafolio Académico

UR-L
03
T1190
a



Universidad
Rafael Landívar
Asociación Jesuita en Guatemala

Facultad de Arquitectura y Diseño
Teléfono: (502) 24262626 ext. 2428
Fax: (502) 24262626 ext. 2439
Carrilón Central, Vista Hermosa III, Zona 10
Escuela de Artes y Oficios, Ciudad Universitaria
C.A. 01016

Reg. No. Arq. 04-2006

Decanato de la Facultad de Arquitectura y Diseño a
ocho días del mes de agosto de dos mil seis.

Con base al resultado de **Aprobado** obtenido al sustentar la Defensa Privada del Portafolio Académico en el Proyecto Final de Diseño, denominado: **“Material educativo y de apoyo para dar a conocer los derechos y deberes del niño y la niña”**, presentado por la estudiante **Paulina Ramírez Storek**, previo a su Graduación Profesional de **Diseñadora Gráfica** en el Grado Académico de **Licenciada**, se autoriza la impresión de dicho proyecto.

Lic. Leizer Kachler
DIRECTOR DE DEPARTAMENTO



Arq. Cristian Vela Aquino
SECRETARIO DE FACULTAD



2006
Guatemala

Autoridades Universidad Rafael Landívar

Licda. Guillermina Herrera
Ing. Jaime Arturo Carrera
Lic. Rolando Alvarado López, S. J.
Lic. José Alejandro Arévalo
Lic. Hugo Rolando Escobar Menaldo

Rector
Vicerrector General
Vicerrector Académico
Vicerrector Administrativo
Secretario General

Autoridades Facultad de Arquitectura y Diseño

Arq. Sergio Tulio Castañeda Rodas
Arq. Byron Estuardo Rodríguez González
Arq. Cristian Vela Aquino
Arq. Víctor Leonel Paniagua Tomé
Lic. Leizer Kachler Solares
Lic. Hernán Ovidio Morales Calderón

Decano
Vicedecano
Secretario
Director Depto. de Arquitectura
Director Depto. de Diseño Gráfico
Director Depto. de Diseño Industrial.

Terna que practicó la defensa privada de Tesis

Licda. Franzine Pinelo
Recinos

Licda. Maria del Rosario
Muñoz Gómez

Lic. Leizer Kachler Solares

Agradecimientos a:

Mis Papás

*Por ellos soy quien soy,
por su apoyo en todo momento,
por su amor incondicional,
por su confianza y por estar allí cuando más los he necesitado.*

Mis Amigos

Por su compañía, ayuda y comprensión en todo momento.

Mi asesora Licda. Ana Regina López de la Vega

Por su apoyo y enseñanza.

Compañeros, catedráticos y a todas aquellas personas que de una u otra forma han contribuido a lo largo de mi carrera...

¡Muchas Gracias!

Índice

1. Introducción	6	10. Proceso de bocetaje	27
2. Necesidad	7	Paleta de Color.....	27
3. Objetivos	8	Tipografía.....	28
4. Marco de Referencia	9	Personajes.....	31
Deber, Derecho, Derechos humanos.....	9	Etapa 1, Características.....	31
Qué es cuento y fábula.....	10	Etapa 2, Desarrollo del personaje.....	32
5. Contenido teórico de diseño	11	Etapa 3, Estilo de personajes.....	37
Información del cliente.....	11	Etapa 4, Validación de los personajes.....	44
Área de diseño.....	12	Diagramación.....	47
Material Educativo.....	12	11. Validación.....	58
Material de Apoyo.....	12	12. Fundamentación	63
Material Informativo.....	13	Propuesta final.....	71
Principios básicos del material informativo.....	13	13. Producción y reproducción	90
Ilustración de libros.....	14	Especificación Técnica.....	90
Creación de personajes.....	14	Informe técnico.....	91
6. Definición del grupo objetivo	17	Presupuesto de diseño e impresión.....	92
Características de edades de 6 a 10años.....	17	14. Conclusiones y recomendaciones.....	93
7. Proceso de conceptualización	20	15. Bibliografía	94
8. Contenido de texto	23	16. Anexos.....	96
Contenido gráfico	24		
9. Estrategia de implementación.....	25		
Medios y formas de distribución	26		

Introducción

La Escuela "Futuro Vivo", pertenece a un programa comunitario de educación integral, es una asociación la cual está coordinada por las Hermanas Carmelitas de la Enseñanza.

La asociación labora sin fines de lucro por lo que para poder mantener sus instalaciones y materiales educativos, cuenta con el apoyo de distintas organizaciones como lo son: Save the children, Fundación Social Universal de Córdoba y Fundación La Caixa de Sevilla.

La escuela está dirigida a niños de escasos recursos a los cuales se les brinda educación y alimentación a la hora de llegar a la misma.

Su objetivo principal es desarrollar en los niños las aptitudes para que descubra sus valores y que por medio de ellos puedan hacer un aporte a la concienciación familiar y social, por lo que requieren materiales adecuados para poder lograr dicho propósito.

El presente proyecto elaborado con la Estrategia Creativa "E", bajo el concepto de diseño "Creciendo Unidos", se pretende apoyar a dicha escuela con un "Material Educativo" y un "Material de Apoyo" a este, de manera que puedan transmitirle a los alumnos de primero a cuarto grado los "Derechos y deberes de los niños y las niñas", ya que se considera importante tanto el tema, como el poder saber transmitirlo a través de un buen diseño, pues los niños y las niñas, se encuentran en una etapa donde adquieren conocimientos, y el saber sus derechos y deberes permitirá que crezcan con una mejor actitud, tanto para ellos como para con los que les rodean, formando así mejores ciudadanos.

Las piezas para dichos materiales son: Agenda Escolar, Calendario de Actividades, Guía para docentes para trabajar con el calendario, Calcomanillas, Móviles y Juego de memoria. Con los que se pretende transmitir dicho tema.

El aporte del diseñador gráfico con estos materiales es importante, ya que se logran transmitir los temas mencionados a través de medios gráficos, los cuales permiten que el grupo objetivo los retenga con mayor facilidad, de manera que el aprendizaje les sea más agradable.

2.

Necesidad

La escuela "Futuro Vivo" no cuenta con un canal entre los docentes y estudiantes que refuerce el tema sobre los derechos y deberes de los niños y niñas, ya que las autoridades de dicha escuela han detectado que dentro de la comunidad donde viven los niños y niñas se violan algunos de sus derechos. Por lo que consideran importante darles dicha información.

3.

Objetivos

- Desarrollar un material educativo, que de a conocer la importancia de "Los derechos y deberes del niño y niña", a los niños y niñas de la escuela del Programa comunitario Futuro Vivo.
- Diseñar un material de apoyo al material educativo, para reforzar la comprensión del tema "Derechos y deberes del niño y niña", a los niños y niñas de la escuela del Programa comunitario Futuro Vivo.

4.

Marco de referencia

Deber

Kant, I FMC. p. 63, define el deber como "La necesidad de una acción por respeto a la ley."

En si deber es una obligación que tiene un individuo principalmente moral.

Derecho

Camelutti (1997), concibió el derecho como "un sistema de comandos destinados a componer los conflictos de intereses entre los miembros de un grupo social." En otra de sus geniales obras el autor razona de esta manera: derecho es "Un conjunto de leyes que regulan la conducta de los hombres".

En resumen se puede decir que el deber es algo a lo que el hombre esta obligado a realizar ya se por una ley la cual dicho individuo obedecerá si sus valores morales se lo permiten. En relación al Derecho, podemos decir son leyes que protegen al hombre y que para poder vivir en orden todos tenemos el deber de respetarlas.

Derechos humanos

Balsells (2000) define a los derechos humanos como "Un medio de defensa del individuo y de la propia sociedad contra los abusos del Estado"

Derechos del niño

Todo niño tiene derechos y deberes, sin embargo muchas veces son olvidados provocando graves problemas para los niños como para la sociedad en si.

(La Comisión de Derechos Humanos CDH, 1924) y (La Organización de estados Americano OEA, 1924), consideraron que "el niño, por su falta de madurez física y mental, necesita protección y cuidado especiales, incluso la debida protección legal, tanto antes como después del nacimiento" por lo que la necesidad de esta protección especial fue enunciada en la declaración de Ginebra en 1924 sobre los Derechos del niño.

Con la declaración de ginebra se establece por primera vez una fórmula inicial de los Derechos del niño a nivel internacional.

La Asamblea General de las Naciones Unidas, (1956), Recomendó que, a partir de 1956, se instituyera en todos los países un **Día Universal del Niño**, que se consagrara a la fraternidad y a la comprensión entre los niños del mundo entero y se destinara a actividades propias para promover el bienestar de los niños del mundo.

La Convención sobre los Derechos del Niño CDN, 1989, fue adoptada por la Asamblea General de las Naciones Unidas en noviembre de 1989, la cual consiste en un conjunto de normas acordadas que deben respetar todos los países que la firmaron y ratificaron.

Estas normas se encuentran en una serie de artículos destacando entre los más importantes los siguientes derechos:

- Salud
- Apoyo (en caso de discapacidad u problemas de otra índole.)
- Nombre
- Nacionalidad
- Familia
- Educación
- Igualdad
- Juego

Dichos tratados mencionados anteriormente lamentablemente son violados y como indica Casas (1998), la dramática realidad es que existen cientos de niños y niñas que viven en las calles, sin familia u hogar estable, sin salud, humillados y sin educación.

Arreaga (1998), menciona que la situación sobre los derechos del niño en Guatemala es preocupante, "por no existir las suficientes armas legales para enmarcar la problemática y poseer así la forma de controlar la misma."

En la actualidad, los derechos de los niños son conocidos a nivel mundial, existen infinidad de documentos con relación al tema, sin embargo es necesario que pasen de los textos a la práctica ya que esto genera que millones de niños sufran a diario de abandono, explotación y abusos de todo tipo.

Sin embargo no hay que olvidar que así como tiene derechos los niños también tiene deberes ciudadanos como los son la solidaridad y participación.

Que es el Cuento y Fábula

Gillig (2000), indica que "el cuento pertenece a la literatura narrativa, el cual consta de un principio, el desarrollo y un final en el tiempo que dura su narración.

Los cuentos se subdividen en:

- Cuentos maravillosos, comúnmente llamados cuentos de hadas.
- Cuentos realistas o novelas.
- Cuentos religiosos distintos de las leyendas"

Así mismo menciona Gillig, que a su vez existen los relatos míticos, fabulas y leyendas los cuales rasgos comunes en lo que respecta a que sus personajes poseen naturaleza humana y sobrehumana.

Gillia define la fabula como "Un relato igualmente imaginario que pone en escena animales que hablan y que ilustran criterios morales."

Sin embargo menciona que la diferencia entre fabulas de animales y cuentos de animales es a veces muy poca.

Otra definición mas completa de fábula la dan en Wikipedia (2005), donde dice que "Una **fábula** es un relato breve de ficción, protagonizado por animales que hablan y escrito en prosa o verso con una intención didáctica de carácter ético y universal formulada la mayor parte de las veces al final, en la parte denominada moraleja, más raramente al principio o eliminada ya que puede sobreentenderse o se encuentra implícita. Pueden estar escritas en prosa o verso.

Las fábulas son excelentes instrumentos didácticos pues ayudan a grabar en la mente ideas y pensamientos morales de modo inolvidable."

5.

Contenido teórico de diseño

Información del cliente

El Programa Comunitario de Educación Integral Futuro Vivo, es una asociación la cual está coordinado por las Hermanas Carmelitas de la Enseñanza. Se encuentra ubicado en la Ciudad de Guatemala en la zona 15 Vista Hermosa III.

Futuro Vivo es una asociación para la cooperación y el desarrollo, sin ánimo de lucro, que trabaja en dos áreas. Por un lado la colaboración, participación y promoción directa en los proyectos promovidos por el programa comunitario Futuro Vivo, y por otro, la implicación, concienciación y educación para el desarrollo justo y solidario de los pueblos.

Cuentan con una escuela donde imparten los grados desde maternal hasta 6to primaria a niños de escasos recurso.

La ONGD Fundación Social Universal, de Córdoba, realizó la construcción de dicha escuela, con capacidad para 175 niños y niñas; seis aulas y anexos equipados con el material necesario en el área de educación y nutrición; capacitación del equipo educativo; alimentación nutricional a 131 niños.



Entre los materiales que cuenta la escuela están los siguientes libros:



Tiempo de siembra (Iniciativa de la niñez y la juventud guatemalteca en contexto posbélico y de construcción de paz).

Siembra de Primavera (Protagonismo de Niñez y Juventud)

Estos dos libros hablan sobre el protagonismo de la niñez y juventud, los derechos humanos, cuentos, fabulas e historias de algunos niños y jóvenes. Sin embargo son textos que solo lo utilizan las maestras como material de apoyo y no abarcan en sí el tema de los derechos del niño.

Área de diseño:

Material Educativo:

El material educativo se define como un medio que facilita la enseñanza.

Para Nérici, (1973) "El material educativo se entiende por recurso auxiliar que se vale el docente para ilustrar, explicar demostrar ejemplificar la enseñanza o el aprendizaje que constituyen el nexo entre la palabra y la realidad"

Ogalde (1991) afirma que el medio educativo no es un instrumento, sino una organización de recursos que media la expresión de acción entre maestro y alumno.

Nérici menciona que al elaborar el material es necesario tomar en cuenta a quien va dirigido, desde el grupo que existe dentro del aula como la familia, la comunidad y donde se produce una construcción de conocimiento.

Se debe tomar en cuenta el contexto sociocultural, lingüístico y étnico de las personas a las que se dirigen.

Características y requisitos para un material educativo:

- Contraste de colores
- Ubicación de espacio
- Rotulación
- Pertinencia a los contenidos
- Aprovechamiento de los recursos

Jordán (2002), considera que la aplicación de este material, "responsabilidad del docente o la docente ya sea que las realice directamente él o las oriente para que los y las estudiantes alcancen los aprendizajes por sí mismos."

El papel que juegan los materiales educativos en el proceso enseñanza-aprendizaje está determinado según Simac (1998) "por la fundamentación del programa y el papel que a ellos se les sigue."

Material de apoyo:

Gálvez (2001), "El material de apoyo es cualquier material gráfico o escrito que lleva un proceso paralelo a un material informativo, didáctico, educativo, etc. Que pretende dar un refuerzo a la comprensión o al aprendizaje, de modo que éste sea más efectivo y el mensaje más memorable."

Cuando existe un proceso de aprendizaje muy teórico el material educativo debe ser práctico de realizar, mientras si el proceso es más pasivo, el material deberá ser dinámico.

Se debe tomar en cuenta que el material de apoyo debe ser divertido para los niños así será mejor el aprendizaje.

Los materiales que se pueden utilizar como material de apoyo son:

- Carteles
- Figuras de identificación
- Letra y números
- Títeres
- Material de piso: juegos impresos en alfombras
- Pelotas
- Figuras tridimensionales
- Calcomanías

Para Gálvez (2001), se debe tomar en cuenta cuál es el medio-material al que se va a apoyar y retomar los mismos temas con el fin de volverlos prácticos, para que estos sean recordados

Para poder realizar un buen material de apoyo una guía es realizarse estas preguntas:

- ¿Cuál es el contenido que se necesita apoyar?
- ¿Para que lo necesita apoyar? (Reforzar el tema)
- ¿Cómo lograr ese cambio? (por medio de alguna actividad)

Un medio importante según Soto, S, M, (1994), son los medios gráficos-visuales, ya que acortan el tiempo de aprendizaje y aumentan el de retención.

Soto, S, M, (1994) mencionan las siguientes características que tiene estos medios:

- "Despertar y atraer la atención.
- Contribuir la retención de la imagen visual y de la formación.
- Enseñanza basada en la observación y experimentación, facilitar el aprendizaje de un tema de estudio.
- Mejora la fijación e integración del mensaje.
- Logra que la enseñanza sea más objetiva, concreta y próxima de la realidad."

Material Informativo

Para Ríos (2000) "El Material Informativo es todo recurso que informa, comunica y con el cual se adquiere conocimientos que permiten ampliar o precisar los que se poseen sobre un tema determinado"

Para Turnbull y Baird (1995), en el caso de este tipo de material, "se debe controlar la selección de: el proceso de impresión, el color, el papel, la naturaleza del doblez, el tamaño y la forma."

Cuando se habla de material informativo, se habla de todo aquello que ha sido creado para transmitir por medio de imágenes y textos, los mensaje debe ser directo, breve y claro, acondicionado al grupo objetivo.

Aspectos a considerar en un material informativo:

Turnbull y Baird (1995) indican y explican los elementos que se deben tomar en cuenta para elaborar un material informativo, entre los cuales están:

Formato:

Este depende del grupo objetivo, del lugar o forma de distribución, así como del contenido.

Tipografía:

Es un elemento auxiliar de la comunicación gráfica.

"La selección de letras es de acuerdo a las impresiones psicológicas que sustentan, la adaptación de reglas de legibilidad a los niveles educativos y cronológicos del lector, el uso de letras en armonía con los otros elementos y el diseño general del mensaje impreso."

Se debe tomar en cuenta que no es funcional el uso de demasiados tipos de letra dentro de un mismo material, debido a que se pierde la armonía visual lo que puede generar confusión.

Textos:

Se debe buscar la forma que los textos demasiado largos presenten una lectura fácil para lo cual es bueno jerarquizar la información, en títulos, subtítulos y contenido en si del material.

Ilustraciones:

Gran parte de la efectividad de las ilustraciones procede de la variedad de las funciones de comunicación que realizan.

Las ilustraciones cumplen con la función de atraer la atención del grupo objetivo y mantenerla.

Color:

La función principal de este elemento es atraer y lograr la atención, causando una impresión que por lo general capta la atención del usuario.

Principios básicos para el diseño de material informativo

Ruiz (2002) indica los principios que se deben tomar en cuenta en el diseño de material informativo, de la siguiente manera:

Balance:

Es la distribución equitativa del peso visual, es un equilibrio visual.

Ritmo:

Es la repetición de elementos variados que generan interés dentro del material.

Énfasis:

Es crear un punto focal con el fin de recalcar algo sumamente importante, siendo este lo primero que se observa.

Unidad:

Los diversos elementos deben considerarse como uno mismo para hacer que el material sea un conjunto que mantiene unidad.

Simplicidad:

Es la técnica visual que impone el carácter directo y simple de la forma elemental.

Ilustración de libros

Esta forma de ilustración es una de las más antiguas en el campo de la edición. Se emplea para realizar las portadas y el interior de los libros para adultos y niños.

Edgell, Brooks y Pilcher (2002), mencionan que "cuando se diseña una imagen destinada a ilustrar la portada de un libro, es fundamental leer el informe del editor para tener una noción sobre el título. Luego se debe abocetar una imagen potente para que resalte en medio de centenares de libros."

Las portadas ilustradas aparecen en muchos libros para adultos, sin embargo las ilustraciones interiores generalmente están más en libros infantiles.

Para Edgell et al. (2002), estos libros se dividen en dos partes:

Libro ilustrado de gran formato que contiene muchas imágenes poco texto.

Libro de bolsillo, que se emplea para realzar ciertos aspectos del texto.

Según Edgell et al. (2002), "Cuando la ilustración es una imagen que abarca aproximadamente toda la página, el tema o el título del artículo se convierte generalmente en el sujeto de su inspiración."

Creación de personajes:

Los personajes le dan vida a las historias o tramas.

Cámara (2004), considera que el personaje "será quien conduzca a la audiencia a lo largo de la historia, por lo que además de llevar la vestimenta adecuada y los componentes necesarios para situar al en la época y la situación en que transcurre la historia deberá también dar el perfil psicológico, la morfología, la estructura y el carácter que requieran en función de la historia"

Si al crear un personaje se hace poco definido y mal estructurado puede hacer que se den malas interpelaciones de un personaje lo que no permitirá lograr contar bien una historia.

Para la contracción del personaje se deben tomar los siguientes pasos según Cámara (2004):

- Primero se parte por la construcción de la cabeza, la cual dependiendo de su volumen si es grande corresponde a personajes con mayor capacidad intelectual, las de volumen pequeño o tipos más simples y las ovaladas, angulosas o puntiagudas representan a personajes intrigantes o siniestros. Sobre esa base se realizan ejes para ubicar los ojos, nariz y boca.

- Para la construcción del cuerpo, para un personaje real y proporcionado se deben utilizar ocho cabezas para su altura total, desde luego el canon se pueden adaptar ante las necesidades creativas de forma y estilo. Sin embargo si se toma como base un dibujo realista y se analizan sus proporciones, funcionamiento de articulaciones, musculares esto mejorará el trabajo.

Foster (1986), indica que al diseñar animales como personajes, se deben tener conocimientos acerca del animal, su forma, sus características y su movimiento. Este análisis permite la credibilidad del personaje.

Si se va a humanizar al animal, se debe tomar en cuenta que este personaje ha asumido la posición erguida del hombre aunque no todos los animales pueden tener esta posición así que debe utilizar los recursos a su alcance y tener actitudes humanas, en el caso de animales con patas, sus miembros delanteros se convierten en brazos, cuidando de no perder su forma animal.

6.

Definición del grupo objetivo

Demográfico:

Sexo: femenino y masculino

Edad: 6 a 10 años

Ocupación: Estudiantes

Etnia: ladinos

Ubicación: área urbana, Ciudad Guatemala

Nivel Socioeconómico: según Prodatos (2003), pertenecen al nivel C3. (Ver Anexo 1)

Religión: Católica

Psicográfico:

En base al el instrumento de definición del grupo objetivo que se realizó en la escuela "Furo Vivo" a niños entre las edades de 6 a 10 años, se pudo definir que: (Ver Anexo 2)

- Los niños en su mayoría gustan de materiales como libros, hojas de trabajo, etc.. que contengan dibujos a fotografías.
- Les agradan los cuentos con dibujos.
- Entre las actividades que realizan en el colegio les gusta la lectura, escribir y pintar.
- Prefieren los colores fuertes.
- En su tiempo libre les agrada el deporte.

Según Folleto de Características de las edades; Colegio Monte María; IV Magisterio; (1998)

6 años:

Físicas:

- Las diferencias sexuales son claras y desarrollan distintos intereses, lo que ayuda a afianzar su personalidad.
- A las niñas les gusta que las alaben por sus cosas, esto las hace sentirse admiradas por lo que se preocupan por su apariencia física.
- Los intereses de los niños son más masculinos y tratan de actuar como su padre.

Motoras:

- Es muy activo.
- Consciente de su mano como un medio para armar y desarmar cosas.
- Le gusta jugar con agua, arena y lodo, tocar o manipular todos los objetos y materiales nuevos para él.
- Corta y pega papales, arma libros y cajas.
- Le agrada mucho escribir en el pizarrón.
- Es muy inquieto.
- Es lento y a veces torpe.

Intelectuales:

- Puede leer de memoria algunos cuentos, los cuales le encantan, al igual que historietas cómicas y poesía.
- Se distrae fácilmente observando a otros.
- Le agrada la lectura, ya que encuentra interés por las mayúsculas, reconocer palabras, frases y oraciones.
- Escribe con letra grande y va aumentando de tamaño a medida que va escribiendo.
- Conoce símbolos de aritmética.
- Distingue la derecha de la izquierda.
- Le gusta oír de Dios y que le lean pasajes bíblicos.

Sociales:

- La madre no es el centro del mundo.
- Sensible a estados de ánimo, emociones y tensiones de la madre.
- Le agrada jugar con su padre.
- Hay pelea, crítica y mandatos hacia sus hermanos.
- Le gusta enseñarle a sus hermanos pequeños y abundan las peleas con los hermanos grandes.
- Difícilmente saluda a extraños y desconocidos.
- Le gusta hacer nuevos amigos y tener buenas relaciones con ellos.
- El juego colectivo e imaginativo es muy importante.

Emocionales:

- Desarrolla confianza en sí mismo y logra autoafirmación.
- Es muy impulsivo y le gusta llevar la contra y llamar la atención.
- Tiene ataques violentos y nerviosos.
- Muy susceptible y tiene explosiones emocionales como insultos y llanto.
- Es susceptible a cambios si es motivado.
- Es muy extremista.
- Incapaz de detenerse cuando se ha propuesto algo.
- Le gusta ser el centro de atracción.
- Le agrada que lo elogien y se elogia a sí mismo.
- Quiere y necesita ser el primero, el más querido, quiere ganar y no acepta críticas.

7 años

Físicas:

- Edad de asimilación ya que la actividad mental es más intensa y activa.

Motoras:

- Repite una actividad hasta que la domina.
- Mayor control de su motricidad fina.
- Muestra seguridad al realizar movimientos con sus músculos gruesos.
- Mantiene una misma postura durante un período más prolongado.
- Inclínación a tocar todo lo que ve y manipular con las manos.

Intelectuales:

- Le agrada que le lean y le gusta escuchar un cuento dos o tres veces.
- Goza leyendo.
- Expresa sus deseos de estudiar piano, ballet, guitarra, etc.
- Domina bien el lenguaje.
- Aprende el lenguaje de los números y de matemática en general.
- En Lectura reconoce palabras familiares con exactitud y rapidez.
- Vacila ante palabras nuevas y las reemplaza por otras para no perder el ritmo de la lectura.
- La mayoría saben leer el reloj y tienen conocimiento de los meses.

Sociales:

- Niños y niña juegan por separado mientras afirman su identidad.
- Juega con su hermanito, lo cuida y protege.
- Admira al hermano mayor y está a menudo sometido a su influencia.
- Puede saludar cortésmente a personas extrañas.
- Mucha capacidad de cooperación.
- Lealtad y amistad con sus compañeros.
- Le gustan los juegos de sociedad y los rompecabezas.

Emocionales:

- Necesita ponerse pruebas generalmente para ganar confianza.
- Expresa sus sentimientos por medio del lenguaje.
- Preocupación de no alcanzar el nivel que sus padres esperan de él.
- Siente apoyo en las personas en las que confía.
- Lealtad con su grupo.
- Admira, respeta y quiere a los adultos, padres y maestros.
- Temor a la competencia, de ganar porque su contrincante puede enojarse.

8 años

Físicas:

- Tiene un notorio progreso de desarrollo, ya que es capaz de controlarse.

Motoras:

- Movimiento de su cuerpo es más rítmico.
- Puede cambiar de posición mientras pinta.
- Le agradan los juegos bruscos y desordenados y los pasatiempos bullangueros.
- Todo lo quiere hacer a velocidad máxima.
- Es muy atrevido, le gusta subirse a árboles, guardar el equilibrio en las aceras, etc.
- Todo lo que aprende lo quiere poner en práctica.
- Tiene mayor velocidad y agudeza en las actividades motrices finas.
- Puede mantener la mirada fija por más tiempo.
- Al escribir la alineación e inclinación de su escritura es más uniforme.
- Recuerda la limpieza al trabajar.

Intelectuales:

- Le agrada conocer sobre otras culturas, proyecta sus intereses sobre la vida de otros niños de otros países.
- Le interesan grandemente las lecturas sobre personas y cuentos que tienen humor, también los relatos de aventuras y misterios.
- Al leer es capaz de detenerse y discutir acerca de lo leído.
- Le gusta la lectura silenciosa y oral.
- Al escribir ya puede espaciar letra con letra.
- Distingue entre derecha e izquierda.
- Puede expresar ideas y pensamientos.
- Comprende la relación entre causa y efecto.

Sociales:

- Comienza a entrar a la actividad colectiva bien organizada.
- Entre hermanos se consideran iguales, se siente como con otro niño con quien compartir sentimientos y diversiones. Hay mucho afecto y dependencia mutua.
- Le gusta la actividad en grupos.

- Organiza clubes de un solo sexo.
- Busca tener un "mejor amigo".
- Inventa sus propios juegos y no le gusta los que son muy sencillos.
- El juego en grupo es más ordenado habiendo más cooperación.

Emocionales:

- Es egoísta y exige mucha atención.
- La mayoría de veces está alegre y tiene gran sentido del humor.
- Es muy sensible.
- Persigue a la mamá y exige toda su atención.
- Su relación con el padre es menos intensa, tiene menos demostraciones de afecto hacia él.
- Equilibrio entre afecto y sentimientos competitivos entre hermanos.

9 años

Físicas:

- No hay muchos cambios físicos y su ritmo de crecimiento es continuo hasta la entrada de la pubertad.

Motoras:

- Los niños utilizan una mano independientemente de la otra.
- Traza líneas débiles y agrega más detalles.
- Puede mantener la mirada sin parpadear.
- Gran interés por los deportes.
- Le agrada montar bicicleta.
- Estira los brazos constantemente y golpea los pies contra el suelo.

Intelectuales:

- Gran capacidad de aplicar su mente a las cosas, por propia iniciativa.
- Le gusta poner a prueba sus habilidades.
- Perfecciona el manejo de herramientas en operaciones de aritmética.
- Le agrada clasificar, identificar y ordenar información.
- Le agradan todas las materias pero principalmente matemática.

Sociales:

- Buen amigo, sus amigos encuentran protección al acudir a él.
- Es afectuoso y demostrativo y desea agradar.
- El niño empieza a compartir intereses con su papá.
- Le agrada estar con amigos lejos de la familia.
- Serviciales con los hermanos.
- Disfruta el trabajo colectivo y se adapta más fácilmente a cambios.

Emocionales:

- Muy distraído.
- Es sincero, honesto, seguro y responsable.
- Individualista.
- Le agrada el elogio oportuno.
- Personalidad más equilibrada.
- Estado emocional muy variable y puede cambiar rápidamente.
- Reacciona positivamente hacia lo que no le gusta hacer y se esfuerza por hacerlo.
- Necesita confianza y elogios para sentirse seguro en sí mismo.
- La competencia aumenta sus preocupaciones.

10 años**Físicas:**

- Las niñas tienen el mismo nivel con los niños en cuanto al tamaño y madurez sexual.
- Las niñas tienen un crecimiento rápido de altura.
- El crecimiento de los niños es más lento que el de las niñas. No se notan muchos cambios en su cuerpo.

Motoras:

- Le gustan las actividades en las que pueda usar sus músculos gruesos.
- Puede usar las manos para hacer una infinidad de actividades en las que se requiere de tiempo y dedicación.

Intelectuales:

- Le gusta leer historias de niños de su propia edad que se convierten en héroes.

- Le gusta memorizar y tiene gran capacidad para ello.
- Identifica y reconoce hechos, señala ciudades en el mapa, y clasifica objetos.
- Le gusta leer sobre personajes históricos, escuchar y hablar, hacer dictados a veces.
- La matemática y los problemas de dinero le agradan, también la geografía le gusta junto con el trabajo oral y captar las cosas mediante un material gráfico.

Sociales:

- Sus amigos juegan un papel importante en su vida, le agrada decir quiénes son y qué cualidades poseen.
- Su relación con la madre es directa, libre de complicaciones y sincera.
- El padre es el hombre perfecto según su criterio.
- Pelea con sus hermanos frecuentemente, sobre todo con los pequeños.
- Las niñas tienen por lo general una mejor amiga.
- Algunos niños tienen dos amigos íntimos pero casi siempre tienen varios en un grupo.

Emocionales:

- Es muy enojado y muestra sus emociones de ira en una forma muy violenta.
- No le importan mucho sus problemas emocionales.
- Situaciones simples le proporcionan gran felicidad.
- Tiene ataques repentinos de cariño hacia sus padres.
- El mayor problema con sus hermanos es la comparación.
- Se siente incómodo cuando gana.
- Siente celos y envidia de vez en cuando.
- Expresa cuando está feliz pero no cuando está triste.

7.

Proceso de conceptualización

El concepto de diseño se realizará, tomando en cuenta principalmente al grupo objetivo.

Para ello se realizó una lluvia de ideas, en la cual se hizo un desglose de palabras que tuvieran una relación directa con el tema "Derechos del niño".

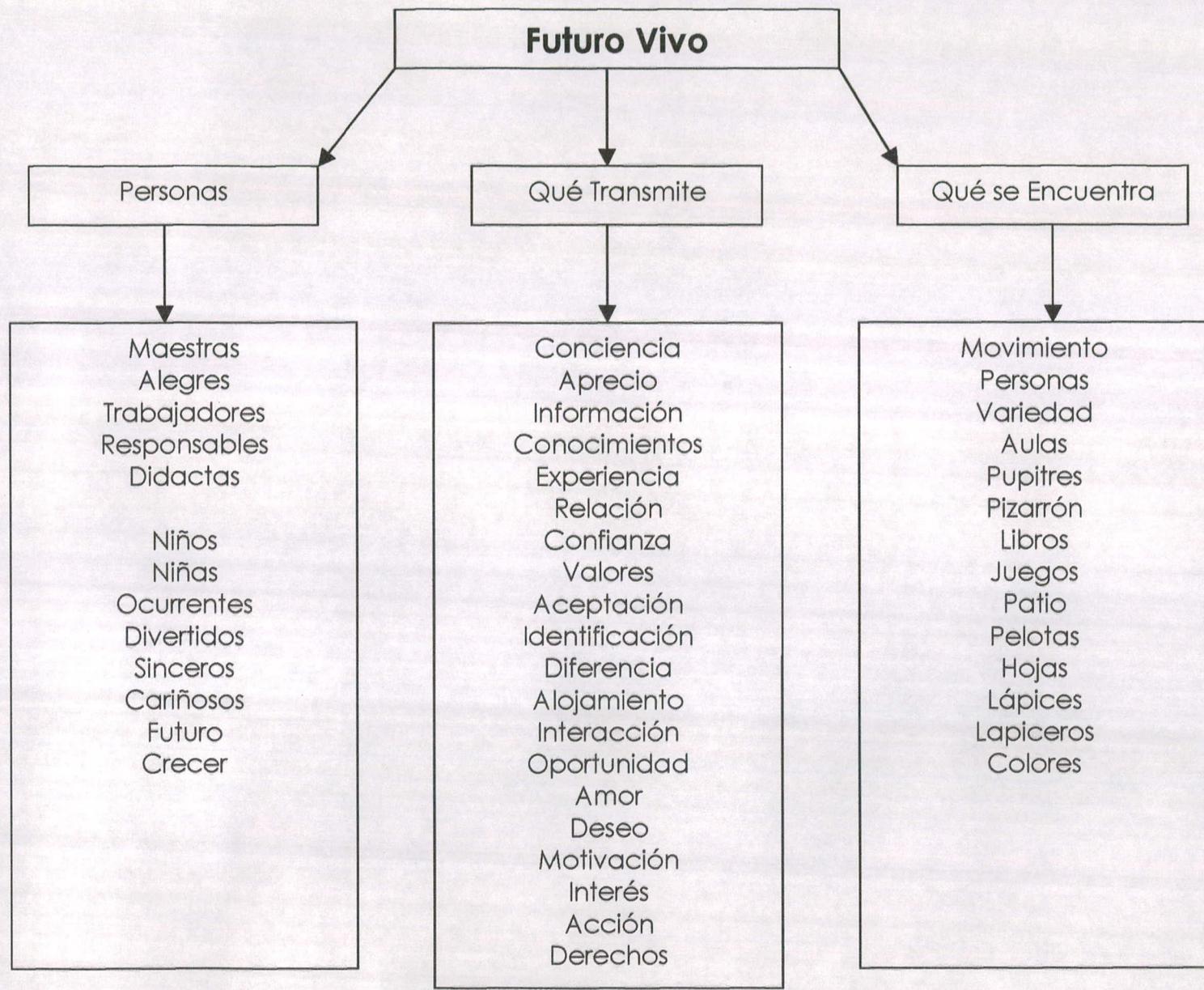
Posteriormente se hizo un esquema para ir detectando las palabras claves, que se encontraran en el tema propuesto. En éste se desglosó los elementos fundamentales la escuela "Futuro Vivo".

En base a lo anterior se formaron posibles frases a utilizar como concepto y así obtener el concepto final de diseño adecuado al material.

Lluvia de Ideas:

Educación	Oportunidades
Contacto	Amor
Maestras	Familia
Niños	Juegos
Aprendizaje	Recreación
Vida	Medico
Humano	Paz
Derechos	Religión
Felicidad	Raza
Esperanza	Juegos
Respeto	Refacción
Confianza	Comida
Futuro	Solidaridad
Conciencia	Etnia
Variiedad	Ubicación
Conocimiento	Problemas
Tranquilidad	Oportunidad
Alegría	Bienestar
Paz	Niñas
Salud	Ilusión





Frases que surgen de los principios de la escuela:

Formando vidas
Encontrando la luz en sus vida
Encuentro Vivo
Una semilla de luz
Cambiando vidas

Frases que motiven e involucren a maestras y niños en una actitud educativa:

Creando el bien
Paso a paso
Creciendo unidos
Crecer derecho
Uniando esfuerzos
Aprendiendo juntos
Marcando la diferencia
Uniando esfuerzos
Unidos creando cambios
Apoyando y constituyendo vidas

CONCEPTO CENTRAL

Se ha elegido el concepto "**Creciendo unidos**" El cual está integrado por dos palabras:

La palabra "Creciendo", se relaciona directamente con el desarrollo que tiene el niño y la niña tanto físico, como con el incremento del conocimiento que adquieran. En este caso es importante que el niño y la niña en dicho desarrollo adquieran conocimientos sobre sus derechos, ya que si desde pequeños se van formando y conociendo sus derechos, crecerán con una mejor actitud para ellos mismos así como para los que le rodean.

Con respecto a la palabra "Unidos", representa la relación que hay entre docentes y estudiantes, donde el docente es el canal para enseñar los derechos del niño y la niña de manera que en conjunto puedan lograr con los niños y las niñas un mejor aprendizaje del mismo.

8.

Contenido de texto

El material tratará algunos derechos y deberes de los niños los cuales fueron brindados por la escuela, "Futuro Vivo". El proyecto será realizado por una serie de materiales educativos y de apoyo compuestos por imágenes que logren despertar el interés e identificación en los niños.

Los deberes y derechos a tratar en el material son los siguientes:

1-. Igualdad	2-.Nombre y Nacionalidad
3-. Salud	4-. Familia
5-. Educación	6-. Juego
7-. Capacidades	8-. Participación
9.- Cuéntalo	10.- Solidaridad

El material educativo esta compuesto por una agenda escolar donde se encontraran distintas fábulas que representen cada derecho o deber y así mismo se realizará un calendario de actividades donde se tratarán los mismo temas y una guía para la maestra.

El material de apoyo, estará compuesto por unas calcomanillas, unos móviles y juego de memoria donde se encontrarán frases que refuercen los distintos derechos y deberes.

CONTENIDO GRÁFICO

Tabla de requisitos

Elemento de diseño	Función	Tecnología	Expresión
Color	Dinamismo	Full color CMYK	Alegría
Tipografía	Facilitar la lectura	Letras sanserif la cual facilite la lectura como las letras Century Gothic, Chicago, futura, Symbol, monaco CE, etc...	Armonía
Ilustraciones	Reforzar e identificar el contenido.	Ilustraciones a línea, hechas a mano, scaneadas y digitalizadas. A las mismas se les dará color en el programa Freehand. Se utilizarán caricaturas de insectos, con personalidad amigable. Representando cada uno de los derechos y deberes que se quieren transmitir.	Confianza
Estructura	Orden	Ejes horizontales, verticales	Seguridad
Formato	Adecuada proporción para facilitar el manejo del material a los niños	Tamaño: Agenda 8.5" x 5.5" Guía 8.5" x 5.5" Calendario 11" x 9.5" Calcomanillas 2" x 3" Móviles 11" x 8.5" Juego memoria 3" x 3"	Comodidad

9.

9.1 Estrategia de Implementación

Para que todo el material sea bien implementado se realizará de la siguiente manera, al iniciar el año escolar en enero se les darán a los niños las calcomanillas para identificar sus cuadernos donde estarán las distintas imágenes y temas de los derechos del niño. Así mismo en los salones de la escuela se colocarán los móviles desde el primer día que asisten para ir introduciendo a los alumnos al tema.

Antes de iniciar el ciclo escolar, dentro del paquete de materiales que se le entrega a cada alumno estará la agenda escolar. Las primeras semanas de enero se verá el tema "Los derechos y deberes del Niño", en la escuela utilizarán algunos materiales ya existentes y leerán todas las fábulas de la agenda, esta la utilizarán a lo largo del ciclo escolar, donde apuntarán sus tareas y cada 4 semanas aparecerá cada fábula de manera que también a lo largo del ciclo escolar le refuercen los derechos y deberes tratados.

Cada maestra contará con una guía la cual indicará como utilizar el calendario. Una vez terminan de leer las fábulas y aclarado el tema de "Los derechos y deberes del Niño", pasarán a realizar cada día una actividad del calendario. Al finalizar las actividades se llevarán el calendario a su casa con el objetivo de reforzar cada derecho y deber a lo largo del año.

Durante el ciclo escolar tienen una clase donde los niños se recrean con algunos juegos, por lo que se pretende que a lo largo de dicho ciclo se utilice el juego de memoria cada dos meses, donde recordarán y reforzarán el tema tratado.

Medios y formas de distribución

PIEZA	MEDIO		FORMA DE DISTRIBUCION		
	PROPOSITO	FISICO	CARACTER	RESPONSABLE	DURACION
Agenda, la cual por medio de los cuentos muestra "Los derechos del niño" que se irán reforzando cada 4 meses	Impreso	Educativo	Hermana Sabina, directora y maestras de la escuela "Futuro vivo"	Se utilizara durante todo el año que dure el ciclo escolar.	Escuela "Futuro vivo"
Calendario con actividades, para reforzar el tema "Los derechos del niño"	Impreso	Educativo	Hermana Sabina, directora y maestras de la escuela "Futuro vivo"	Se utilizara al principio del año escolar, luego de ver el contenido de los cuentos. Para luego tenerlo durante todo el año en los hogares de los niños	Escuela "Futuro vivo"
Guía sobre como utilizar el calendario	impreso	Material de apoyo	Hermana Sabina, directora y maestras de la escuela "Futuro vivo"	Se utilizara al principio del año escolar cuando trabajen con el calendario.	Escuela "Futuro vivo"
Calcomanillas, para identificar los cuadernos de los alumnos	Impreso	Material de apoyo	Hermana Sabina, directora y maestras de la escuela "Futuro vivo"	Se utilizara durante todo el año que dure el ciclo escolar.	Escuela "Futuro vivo"
Móviles, para dar a conocer el tema	Impreso	Material de Apoyo	Hermana Sabina, directora y maestras de la escuela "Futuro vivo"	Se utilizara los primeros dos mese del año escolar.	Escuela "Futuro vivo"
Juego de Memoria	Impreso	Material de apoyo	Hermana Sabina, directora y maestras de la escuela "Futuro vivo"	Se utilizara durante todo el año que dure el ciclo escolar.	Escuela "Futuro vivo"

10.

Proceso de Bocetaje

PALETA DE COLORES



Entre varias gamas de colores, se buscó una que tuviera relación con la naturaleza debido a que las fábulas hablan de insectos y con estos la representación del entorno en que viven, también la utilización de estos colores permitieron pensar en el concepto "Creciendo Unidos" el cual refleja unión, esperanza y motivación lo que permite a su vez reflejar alegría, según muestra la tabla de requisitos.

De igual manera tomando en cuenta la encuesta para detectar los gustos del grupo objetivo, estos en su mayoría gustan de este tipo de colores intensos. Por lo que se consideran apropiados para la elaboración de los materiales tanto educativos como de apoyo.

TIPOGRAFIAS

Para Título de las fábulas.

Igualdad. ✓

Nombre y nacionalidad.

Salud. ✓

Familia.

Educación.

Juego Juega.

Capacidades.

Participación. ✓

Cuéntalo.

Solidaridad

Para los títulos entre una serie de tipografías destacaron las letras **Chalkboard, Comic Sans MS y Century Gothic**, ya que por sus formas son dinámicas; principalmente las tipografías Chalkboard y Comic Sans MS dándole vida al diseño, así mismo son de fácil lectura para los niños. Con estas tres tipografías se procederá a colocarlas en distintas formas para identificar la mejor opción.

Igualdad

Igualdad ✓

Igualdad

Igualdad

Igualdad

Igualdad

Igualdad

Igualdad ✓

Igualdad

Se colocaron las tres tipografías anterior mente seleccionadas, en diferentes posiciones que permitan dar armonía al diseño quedando por su forma y facilidad de lectura la tipografía **Chalkboard** y se escogieron dos formas de colocar el título ya que por sus curvas logran dar esa armonía que se busca.



Igualdad
Igualdad
Igualdad
Igualdad
Igualdad

Igualdad
Igualdad
Igualdad
Igualdad
Igualdad

Una vez definidas las dos posibles formas de colocar el título, se probaron colores seleccionados anteriormente en la paleta de colores quedando la primera forma, ya que facilita la lectura, le da dinamismo y armonía al texto.

Para el texto de las fábulas

Century Gothick ✓

Arial Black

Chalkboard

Cochin

Eurostile ✓

Bauhaus

Didot

Cómic Sans MS

GrCourier.

Futura ✓

Para los textos de las fábulas y actividades fueron elegidas entre una serie de tipografías las letras **Century Gothick, Eurostile y Futura** ya que por sus formas facilitan la lectura.

Century Gothic

La Asamblea General de las Naciones Unidas, (1956), Recomendó que, a partir de 1956, se instituyera en todos los países un **Día Universal del Niño**, que se consagrara a la fraternidad y a la comprensión entre los niños del mundo entero y se destinara a actividades propias para promover el bienestar de los niños del mundo.



Futura

La Asamblea General de las Naciones Unidas, (1956), Recomendó que, a partir de 1956, se instituyera en todos los países un **Día Universal del Niño**, que se consagrara a la fraternidad y a la comprensión entre los niños del mundo entero y se destinara a actividades propias para promover el bienestar de los niños del mundo.

Eurostile

La Asamblea General de las Naciones Unidas, (1956) , Recomendó que, a partir de 1956, se instituyera en todos los países un **Día Universal del Niño**, que se consagrara a la fraternidad y a la comprensión entre los niños del mundo entero y se destinara a actividades propias para promover el bienestar de los niños del mundo.

Una vez probadas las tres tipografías en bloques de textos, se utilizará la letra **Century Gothic** ya que es una letra dinámica, redonda que facilita la lectura para el grupo objetivo que son niños, mientras que la letra Futura, es muy fuerte rompiendo con la armonía que se pretende transmitir y el estilo Eurostile no es la adecuada para el grupo objetivo, ya que la letra **a** puede generar confusión por su forma.

PERSONAJES:

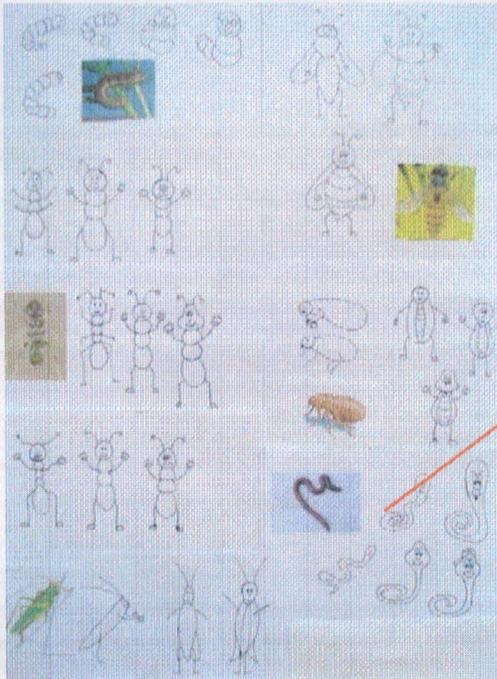
Etapa 1 Características de los personajes, perfil psicológico.

<p>Abeja</p> <p>La abeja es representada en dos Fábulas, en una como la reina de las abejas y en otra como mamá de la mariposa. Es una abeja coqueta, elegante y perfeccionista.</p>	<p>Hormiga</p> <p>La hormiga adulta esta representada en dos fábulas. Es una hormiga simpática, colaboradora y trabajadora. La hormiga con características infantiles, es representada en dos fábulas, es un personaje un inquieto y sensible.</p>	<p>Lombriz</p> <p>Aparece en dos fábulas, es una lombriz perfeccionista, desdichada y triste.</p>
<p>Mariposa</p> <p>La mariposa es elegante, alegre e inquieta.</p>	<p>Tortolita</p> <p>Es una maestra que le gusta mucho aprender y enseñar cosas, es alegre, cariñosa, amistosa y colaboradora.</p>	<p>Oruga</p> <p>Es seria, gusta del estudio, aprender, es muy aplicada y un poco extremista lo que le genera tristeza.</p>
<p>Pulga</p> <p>Aparece en dos fábulas, donde en una es muy activa, alegre y colaboradora. Mientras que en otra fábula es un tanto tímida, desconfiada provocando que sea un insecto triste y se sienta sola.</p>		

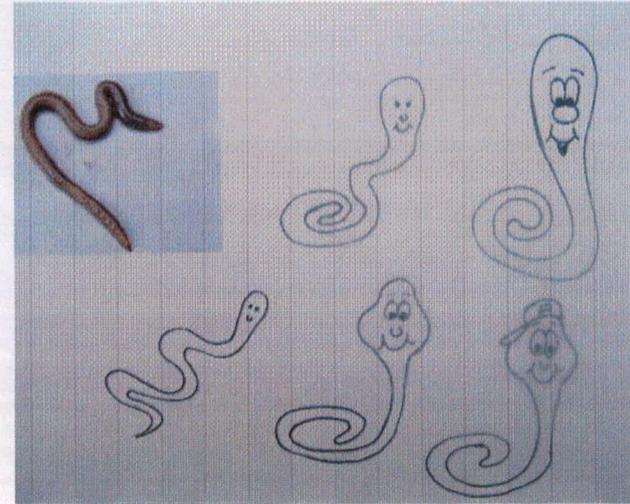
Etapa 2 Desarrollo de los personajes



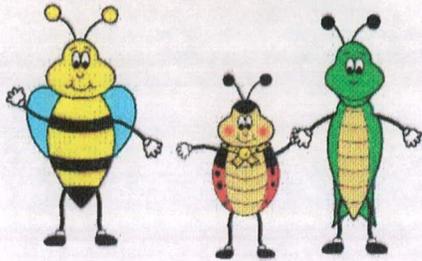
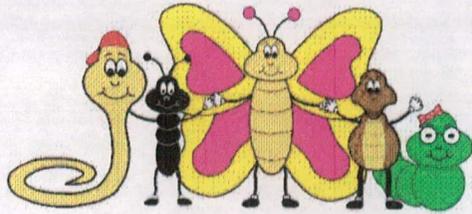
En base a la fotografía real de los insectos escogidos para el tema, priorizo la realización de las caricaturas según los personajes; con rasgos más personificados.



Ver ampliación (Anexo 3)



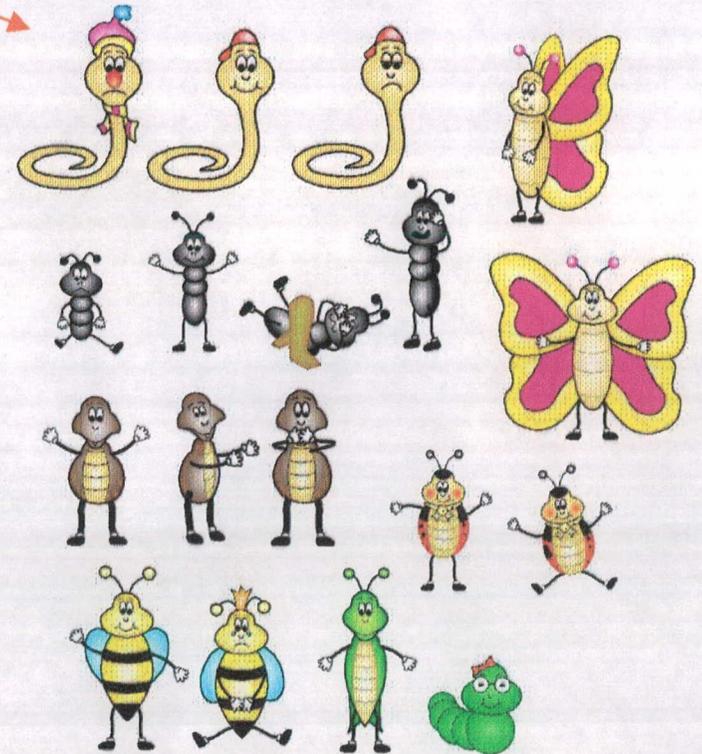
Durante el bocetaje de la lombriz, ésta experimentó un cambio en su cara, el cual sirvió para dar unidad a los demás personajes. Luego el siguiente paso fue la unificación de los insectos, personalizándolos más y definiendo las posiciones que se necesitaban para cada fábula.



Ver otras pruebas de color en (Anexo 4)

Una vez que se tuvo definido cada personaje, dio lugar a la digitalización.

Los colores planos utilizados no resaltaban en el formato, por lo que fue necesario darle volumen con degradados, los cuales le dieron más armonía al diseño.



Etapa 3 Estilo de personajes

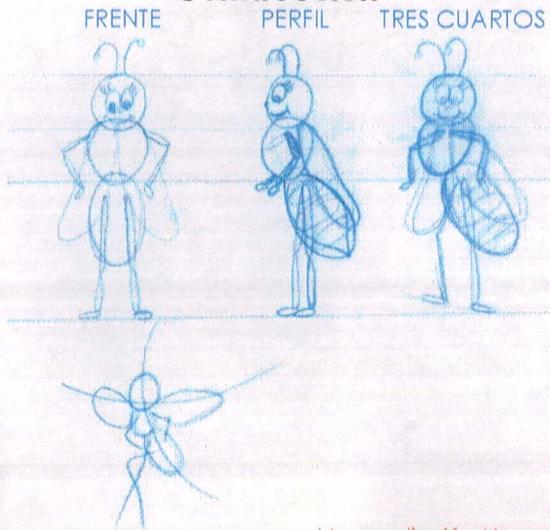
Según validación con el experto en ilustración Jorge Rosi, al analizar los personajes, se detectaron detalles erróneos los cuales podrían provocar confusión en el grupo objetivo. Entre los detalles observados fue el unificar los personajes lo cual causó que algunos personajes perdieran sus características principales, por lo que se procedió a realizar cambio en estos. *(Ver proceso de construcción de los primeros personajes en Anexo 5)*

Estilo del personaje ABEJA



En el caso de la abeja, se detectó que su cuerpo es más delgado y el pecho tiene una pelusa, por lo que ameritó el cambiarla de esta forma y definir las distintas posiciones para ubicarla en las fábulas.

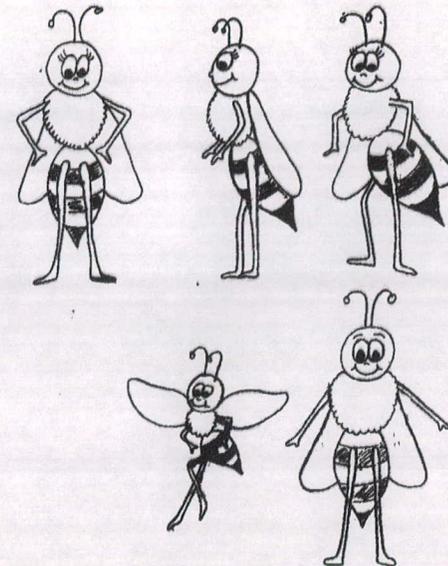
Construcción



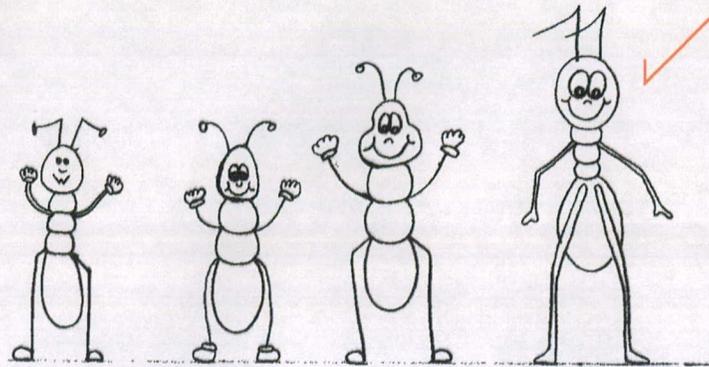
Ver ampliación (Anexo 6)

Vistas y Posiciones

FRENTE PERFIL TRES CUARTOS



Estilos del personaje HORMIGA



Al realizar la hormiga se analizó mejor la forma de donde salen sus extremidades y la forma de las antenas.

Fue necesario realizar una hormiga con características infantiles ya que algunas fábulas lo ameritan.

Así mismo nacieron algunas expresiones para que puedan ser utilizadas tanto en este personaje como en otros.

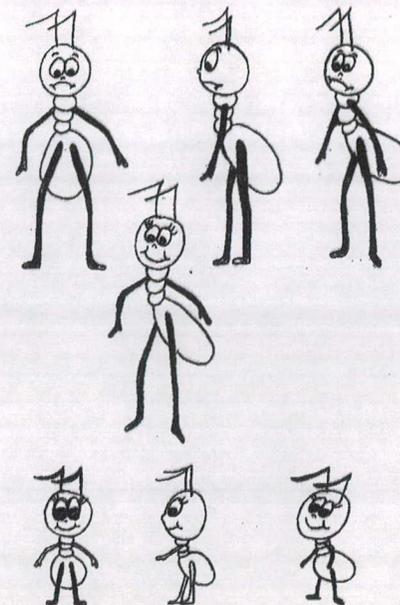
Vistas, posiciones y expresiones

Construcción



Ver ampliación (Anexo 7)

FRENTE PERFIL TRES CUARTOS



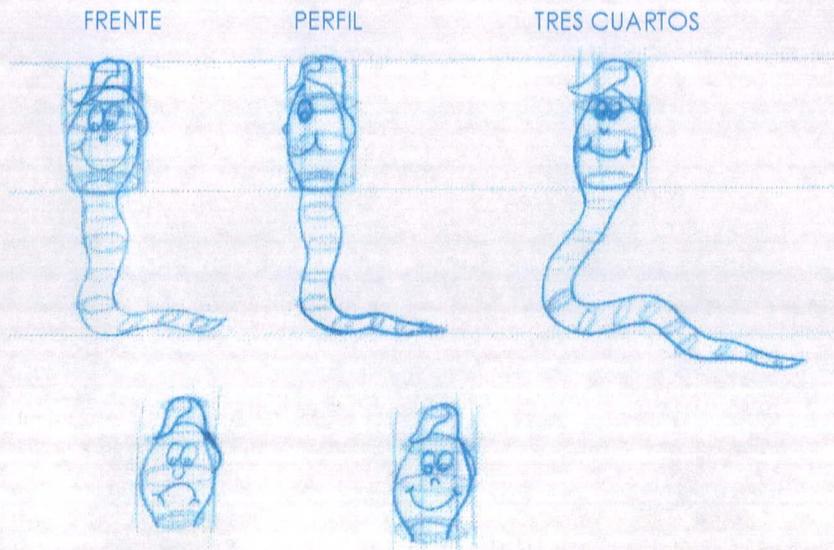
Estilos del personaje LOMBRIZ



Se vieron varias formas de la lombriz, la primera propuesta tendía más a tener características de una culebra, por lo que su cambio fue a una forma más alargada.

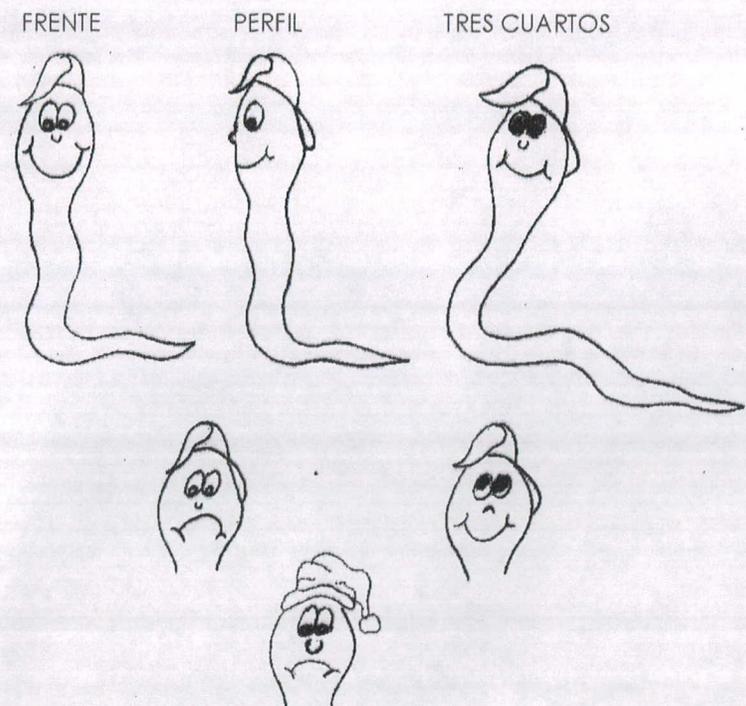
Las diferentes expresiones realizadas permitieron poder ubicar el personaje en las distintas fábulas que se presenta.

Construcción

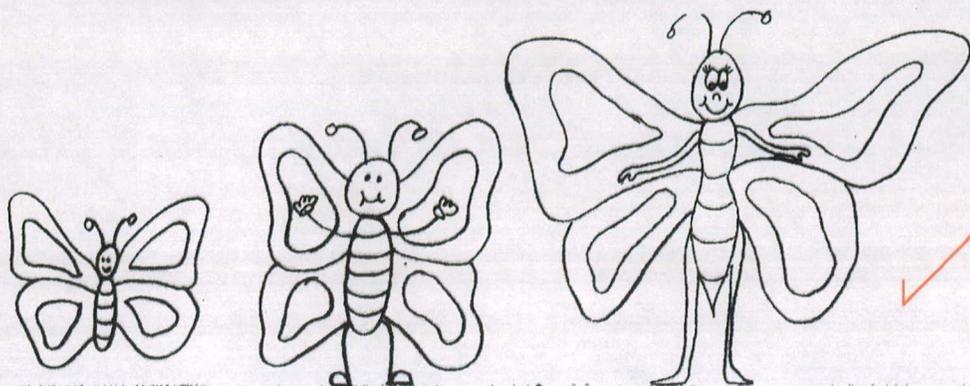


Ver ampliación (Anexo 8)

Vistas, posiciones y expresiones



Estilos del personaje MARIPOSA



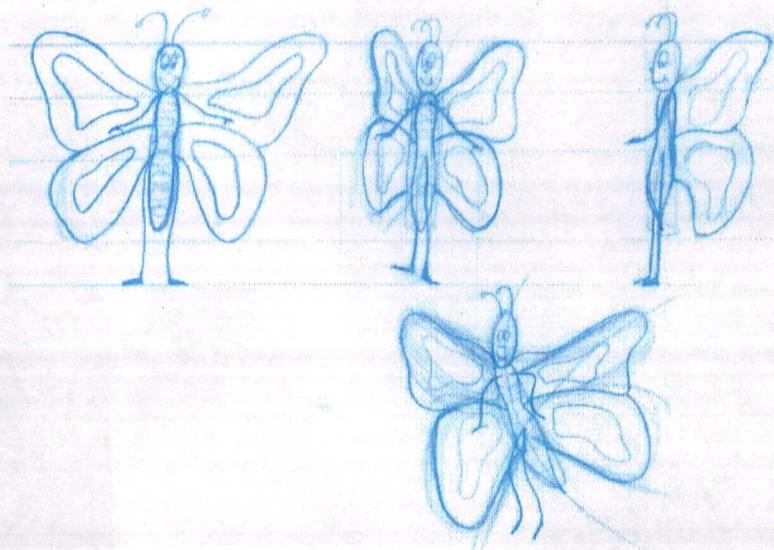
Fueron probadas distintas representaciones para la mariposa, inicialmente se veía bastante amigable con su cuerpo gordo y redondo, sin embargo perdía las características delicadas de una mariposa, lo que hace optar por una forma estilizada de ésta.

Construcción

FRENTE

TRES CUARTOS

PERFIL

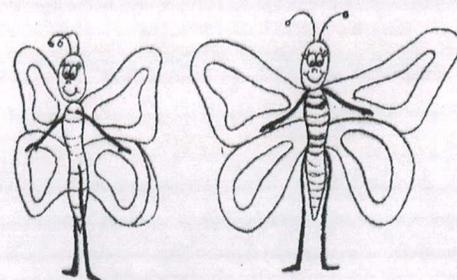


Ver ampliación (Anexo 9)

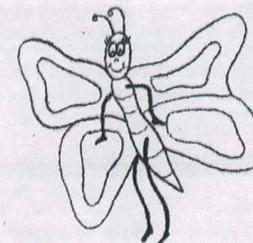
Vistas, posiciones y expresiones

TRES CUARTOS

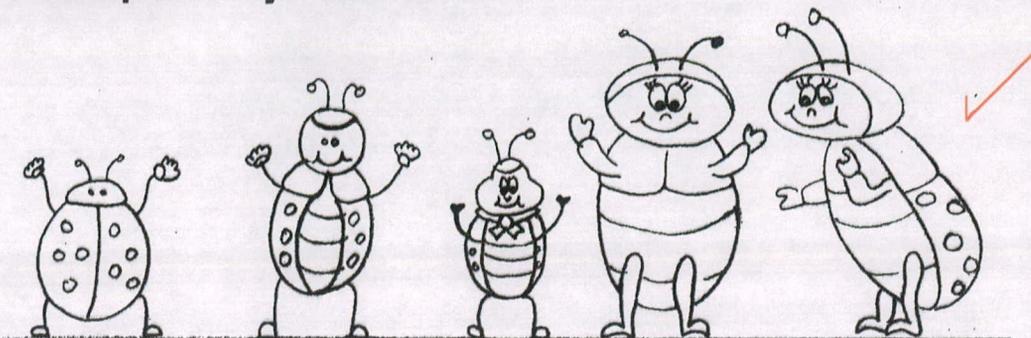
FRENTE



PERFIL



Estilos del personaje TORTOLITA



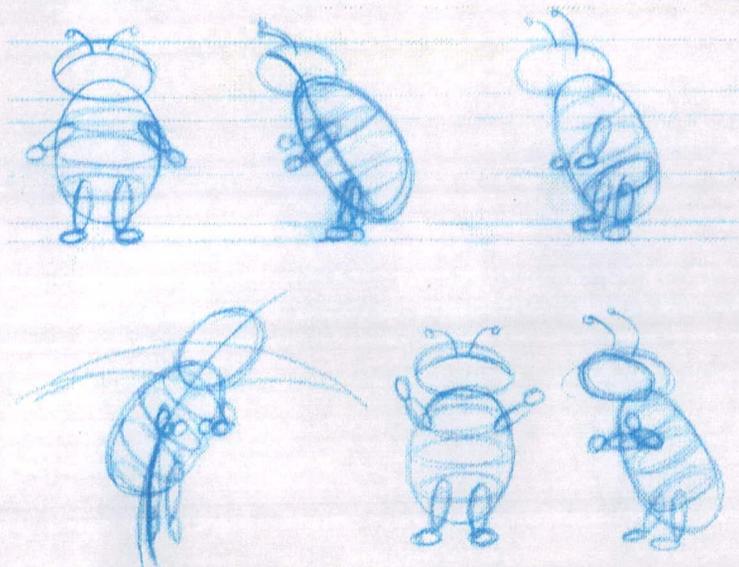
Entre varias propuestas realizadas para la tortolita, fueron resaltando distintas características del insecto, llegando a una forma que resaltaba las características que requiere la fábula donde representa a una maestra.

Construcción

FRENTE

PERFIL

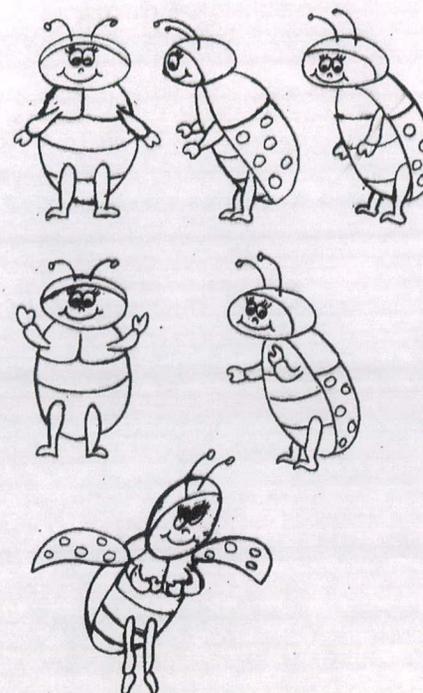
TRES CUARTOS



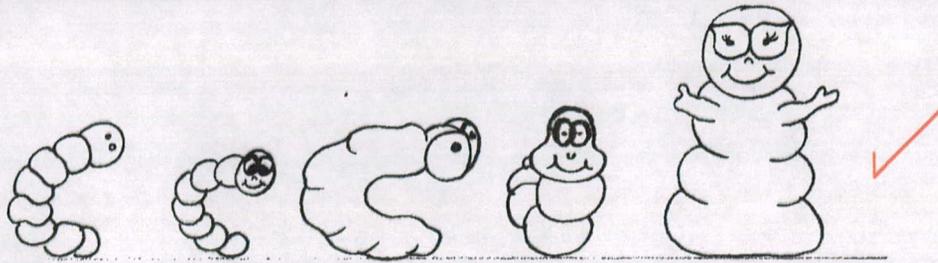
Ver ampliación (Anexo 10)

Vistas, posiciones y expresiones

FRENTE PERFIL TRES CUARTOS



Estilos del personaje ORUGA



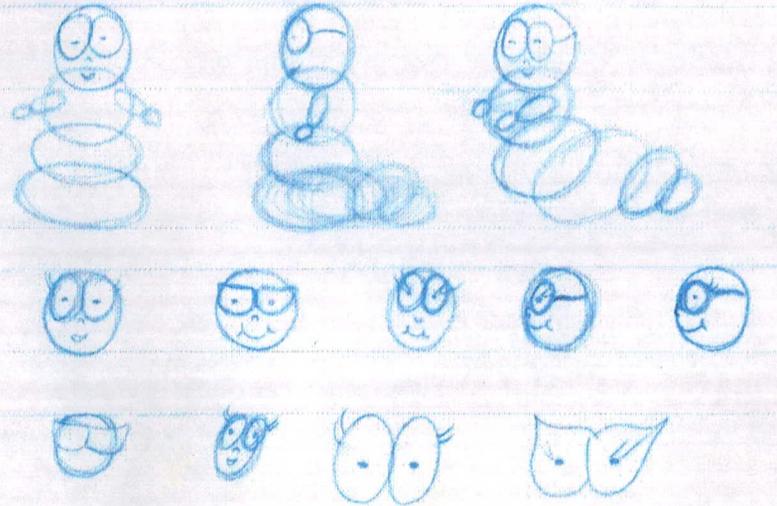
Para la realización de este personaje fue necesario ubicar una forma que se asemejara al insecto y que combinara con las características requeridas para la fábula que representa, por lo que entre las distintas formas de realizar su cuerpo y sus anteojos y expresiones quedó la oruga señalada ya que es la más adecuada por sus características.

Construcción

FRENTE

PERFIL

TRES CUARTOS



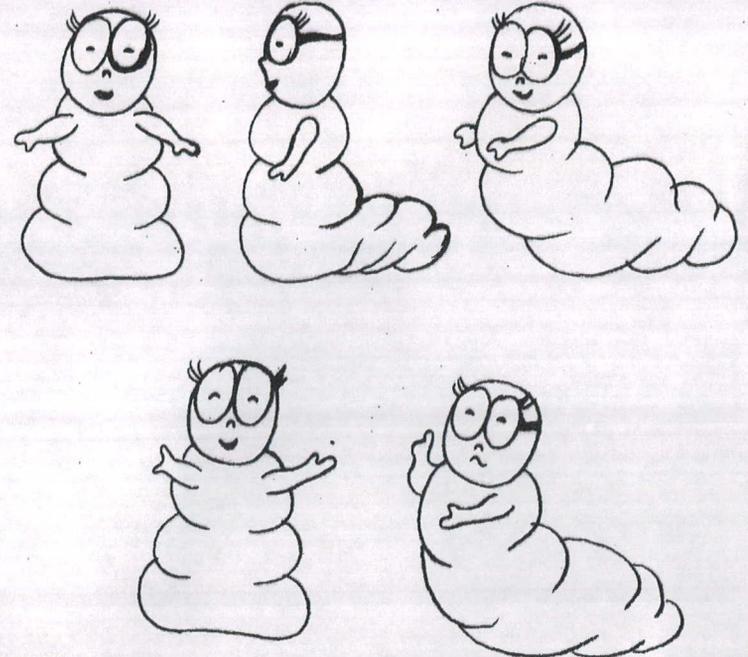
Ver ampliación (Anexo 11)

Vistas, posiciones y expresiones

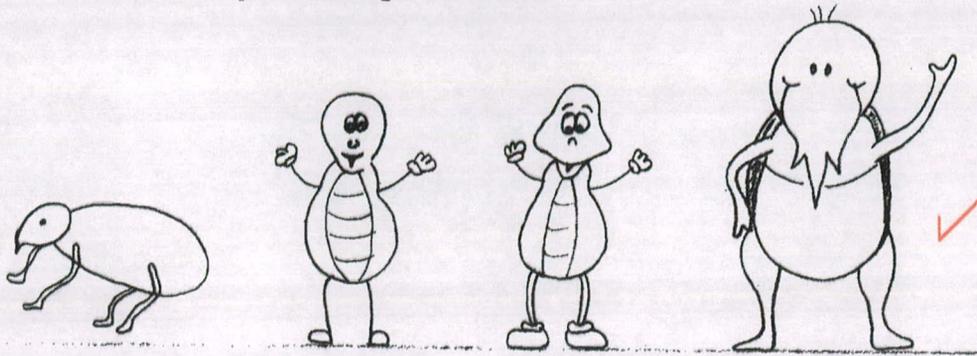
FRENTE

PERFIL

TRES CUARTOS

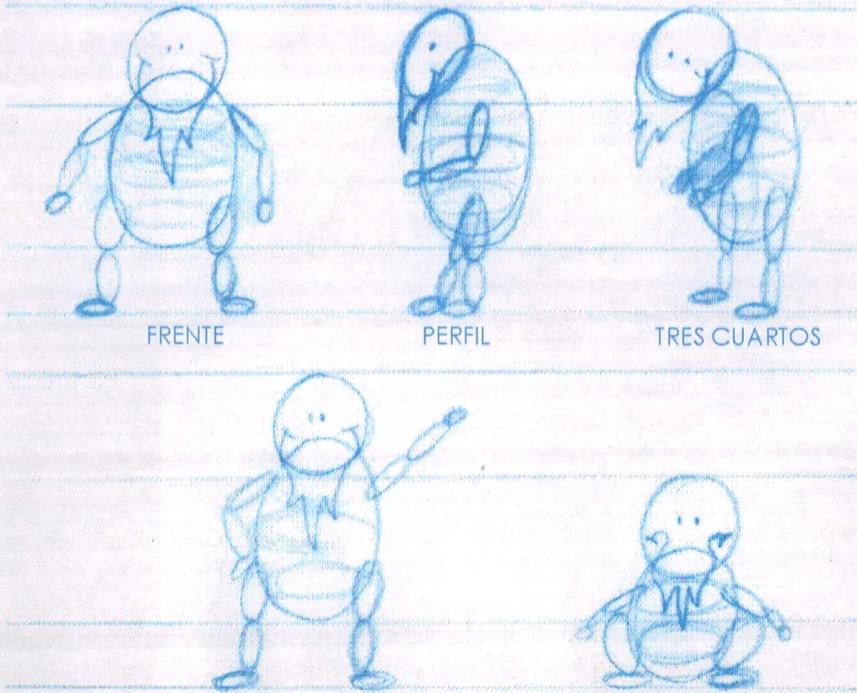


Estilos del personaje PULGA



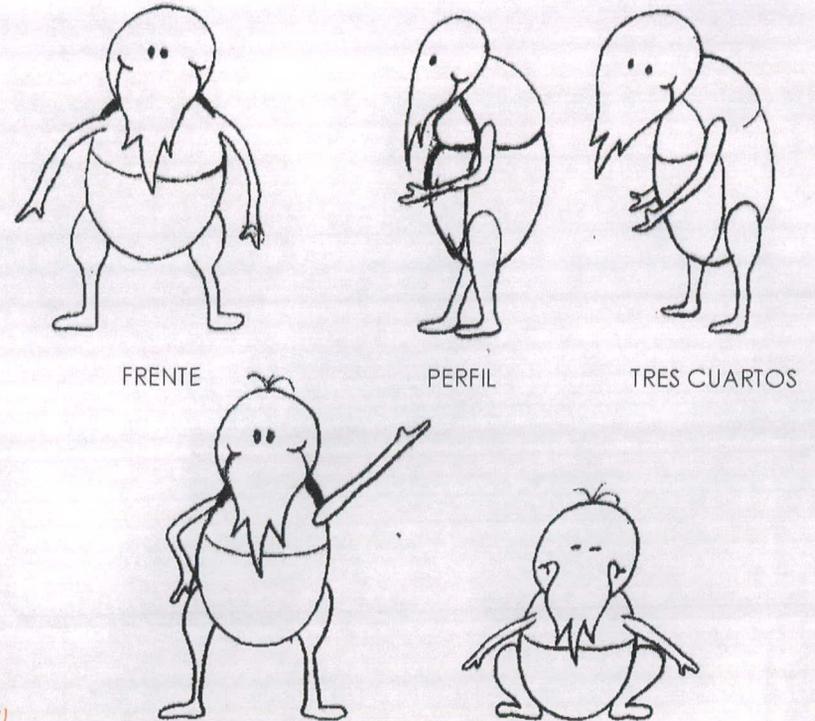
Para la realización de este personaje pretendía una forma parecida al insecto y que fuera amigable, ya que dicho insecto no es del todo agradable a la vista. Para relacionarlo con el insecto se dejó la cara alargada y muslos grandes ya que una característica de este insecto es saltar.

Construcción



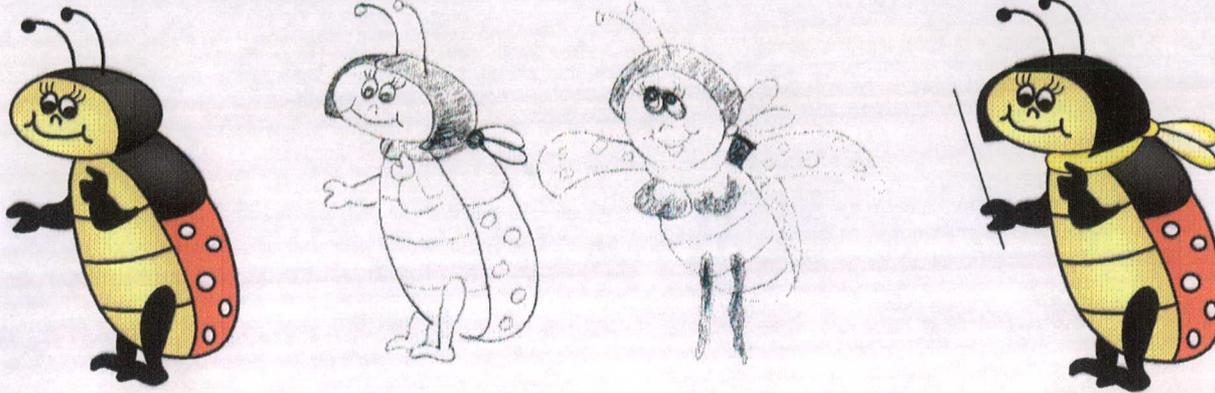
Ver ampliación (Anexo 12)

Vistas, posiciones y expresiones



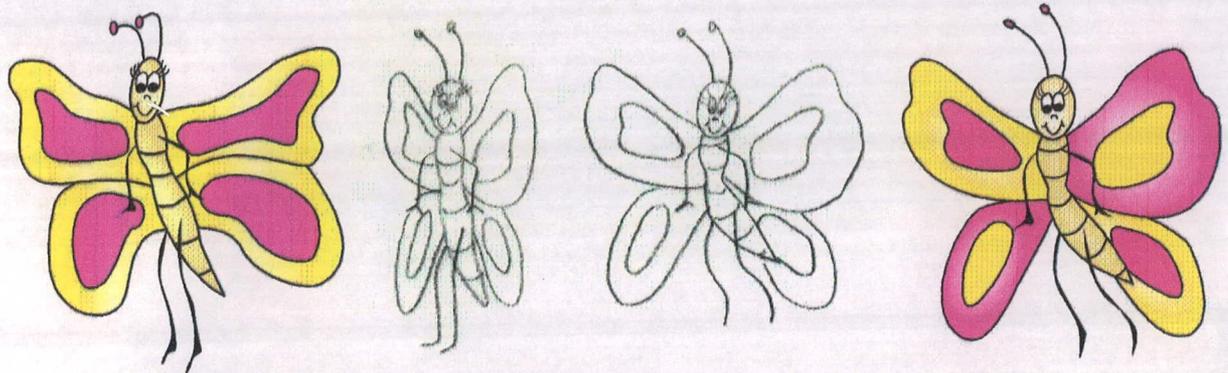
Etapa 4 Validación de los personajes

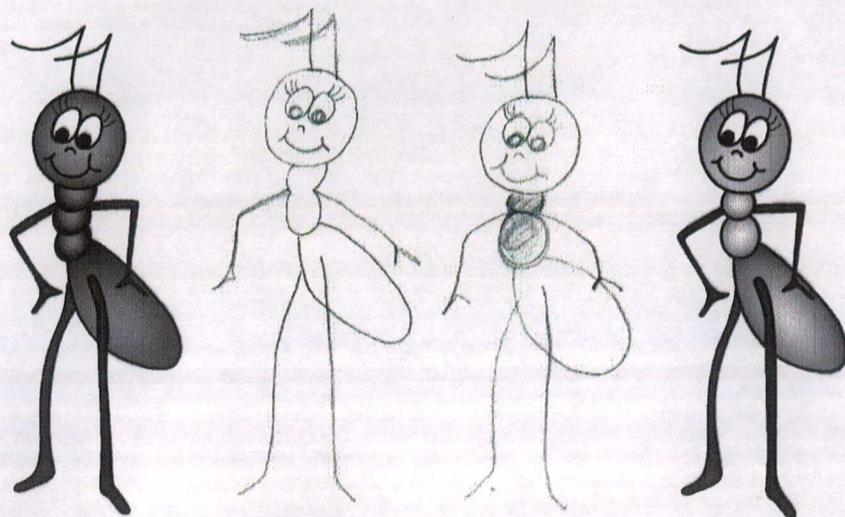
Según la validación que se realizó de los personajes con el experto en ilustración, se prosiguió a realizar algunos cambios en los siguientes personajes: *(Ver validación en Anexo 13)*



En el caso de la tortolita, la estructura inicial quedó igual, sin embargo fue necesario agregarle pelo y un pañuelo para que representara más edad. Ya que según el experto parecía de menor edad que la que se pretende en las fábulas.

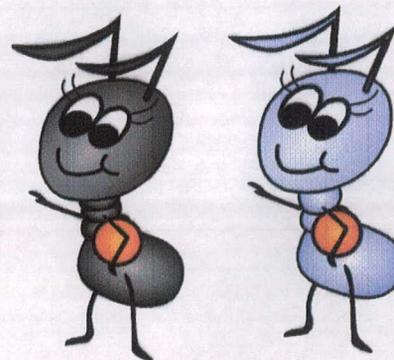
La mariposa quedó con su misma estructura del cuerpo, sin embargo cambió la forma de las alas y se invirtieron los colores para quitarle la simetría, por sugerencia del experto.



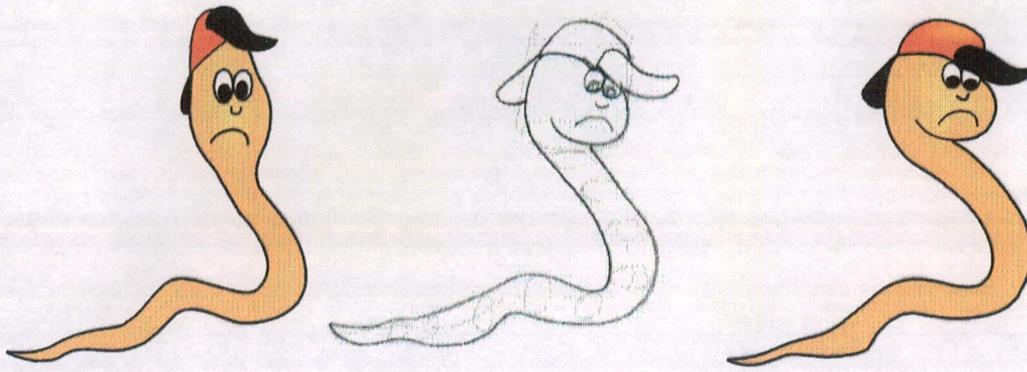


En el caso de las hormigas, se comentó que su cuerpo era un tanto extraño por tener tres ruedas en el tórax por lo que quedó la misma forma eliminando una rueda de su tórax para darle mejor aspecto.

A la hormiga infantil, el color negro contradecía las características del personaje, así que el cambio del color fue necesario.

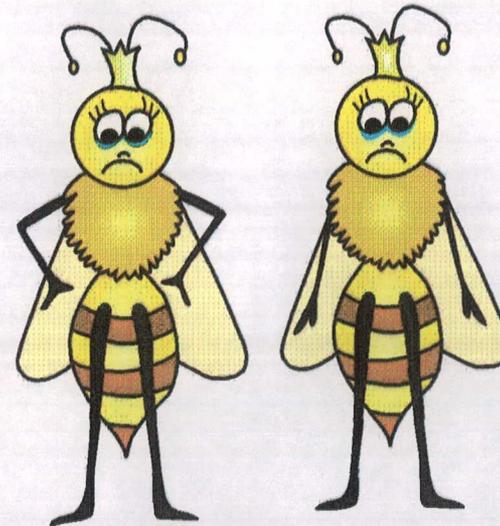


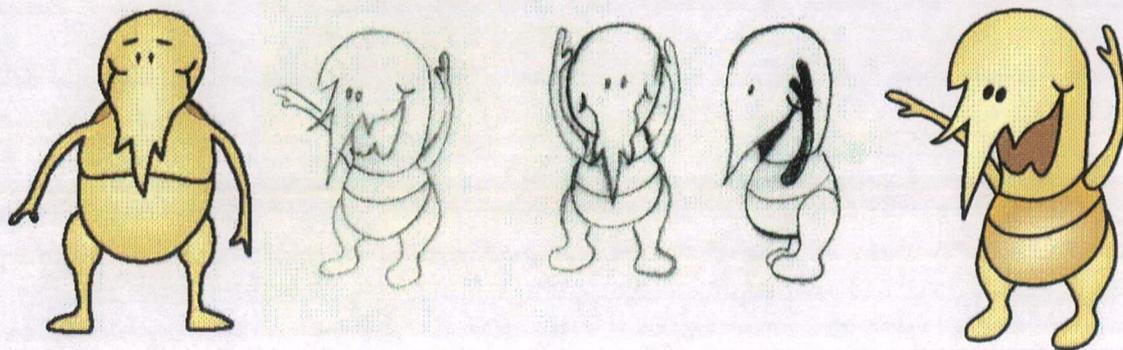
Ver pruebas de color (Anexo 14)



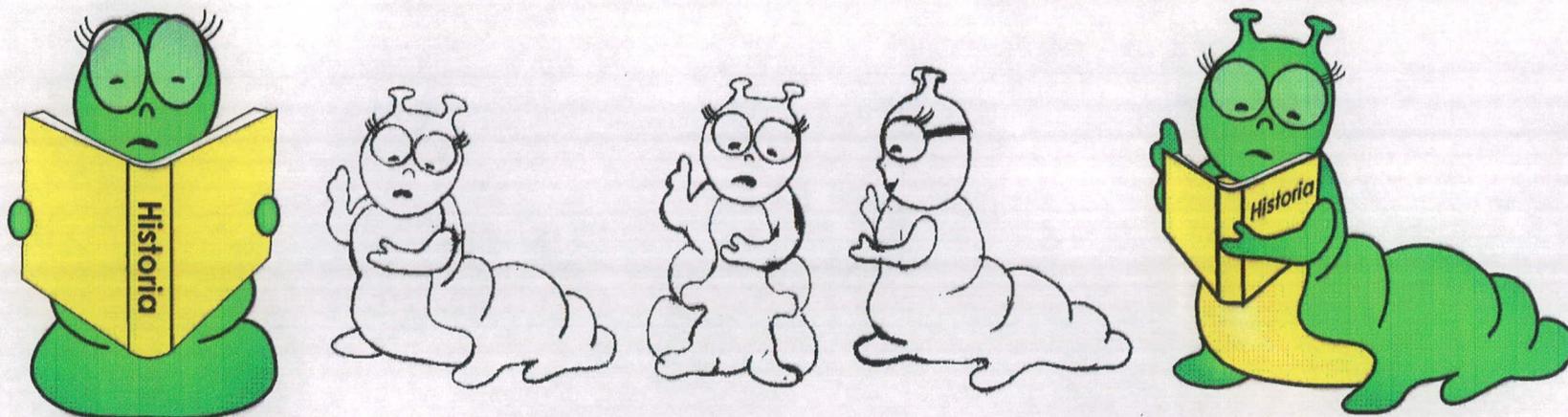
La lombriz guardó su estructura, sin embargo se resaltó la expresión de tristeza, al inclinar su cabeza.

En el caso de la abeja, el experto comentó que su expresión no era de tristeza al 100% por lo que se cambiaron las manos logrando la expresión deseada.





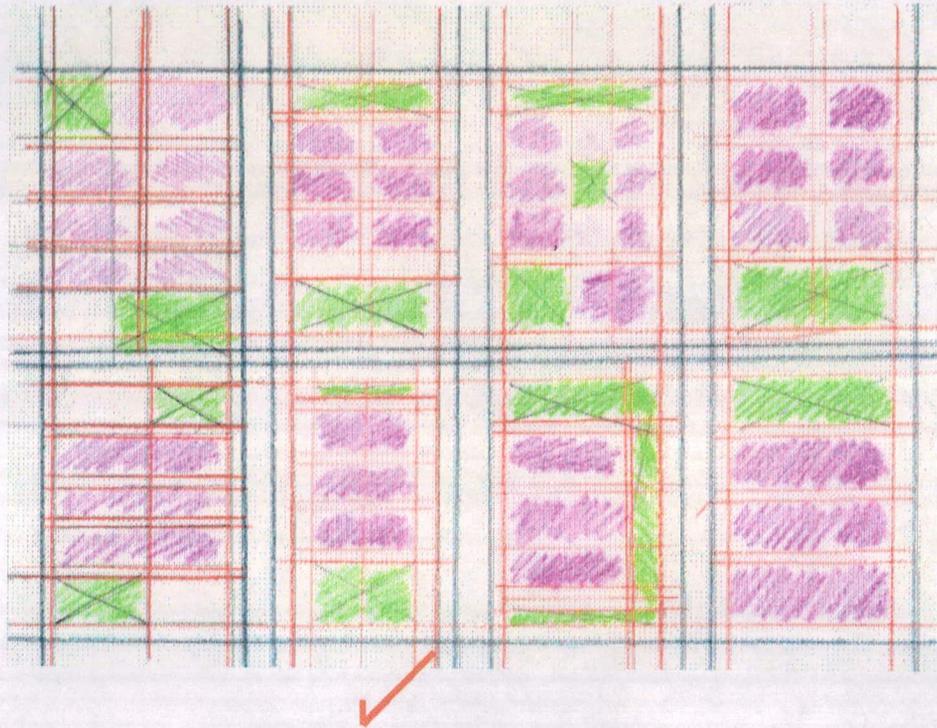
La primera opción de la pulga, representaba a un insecto adulto, por lo que ese personaje quedó para una fábula y fue necesario realizar una nueva imagen de un pulga infantil, ya que algunas fábulas lo ameritan.



La oruga si representaba al personaje estudioso pensado, sin embargo al realizar la validación con el experto notamos que le faltaban algunos detalles que la hicieran más amigable, dándose la realización de una nueva imagen para este personaje.

DIAGRAMACION

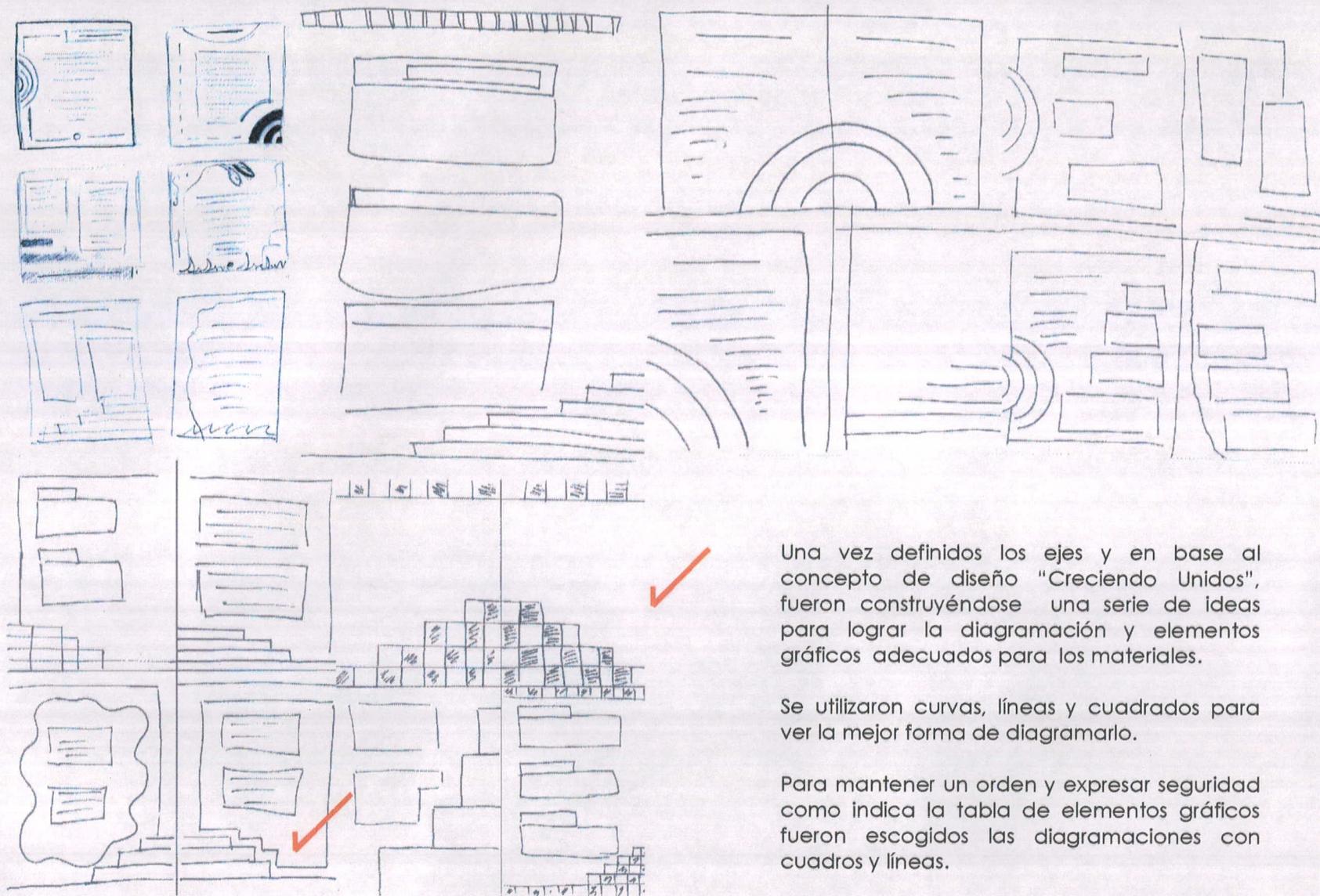
Hojas internas de la agenda y calendario / Material de apoyo



En base al concepto de diseño y a los materiales gráficos que se desean realizar, fue elaborada la definición de como colocar los textos e imágenes .

Con colores verde se define donde irán las imágenes y con color morado donde irán los textos.

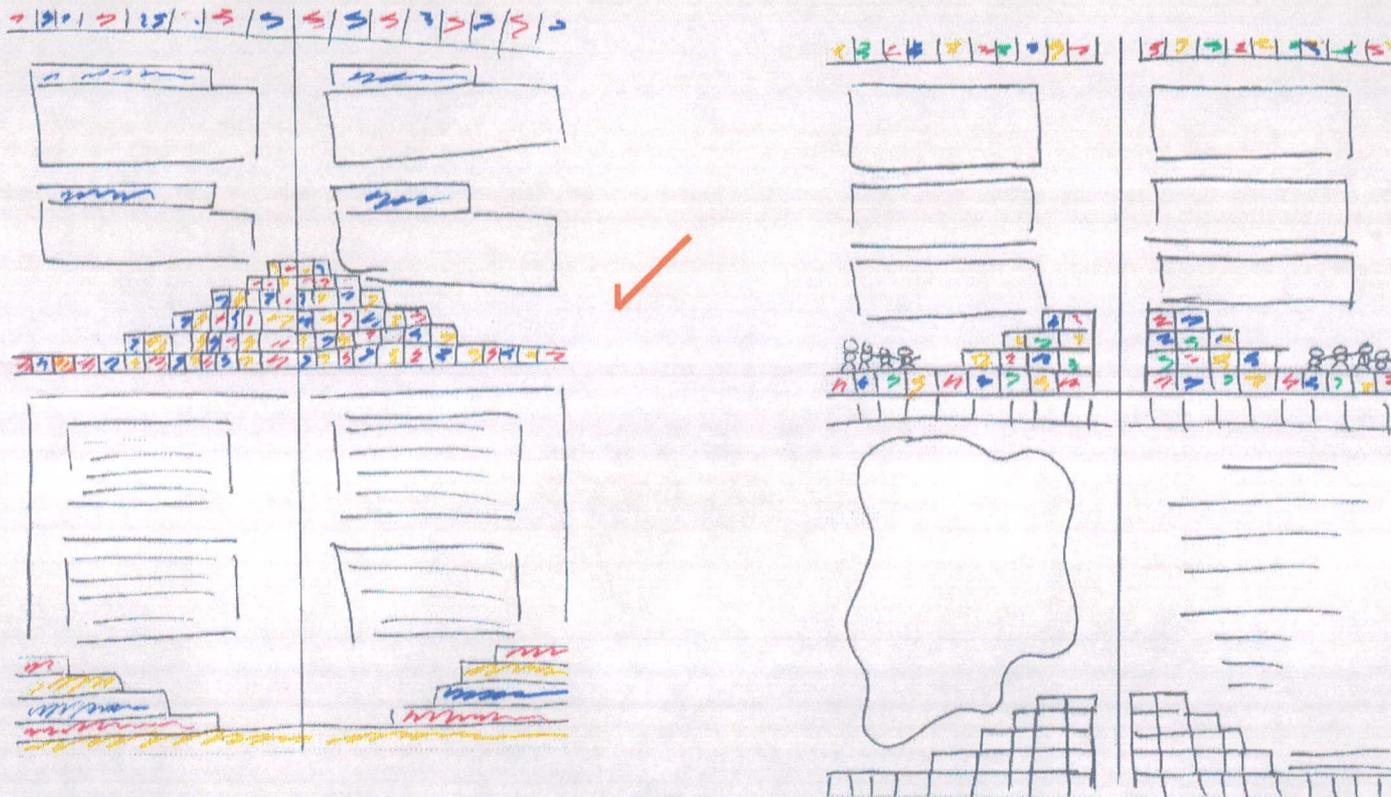
Los ejes están representados con color rojo. Están colocados en posición horizontal y vertical para mantener un orden y expresar seguridad como indica la tabla de elementos gráficos.



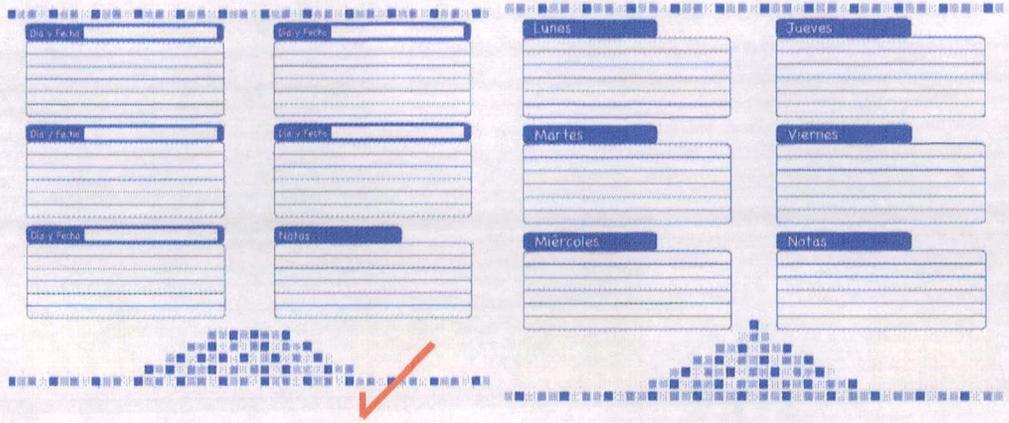
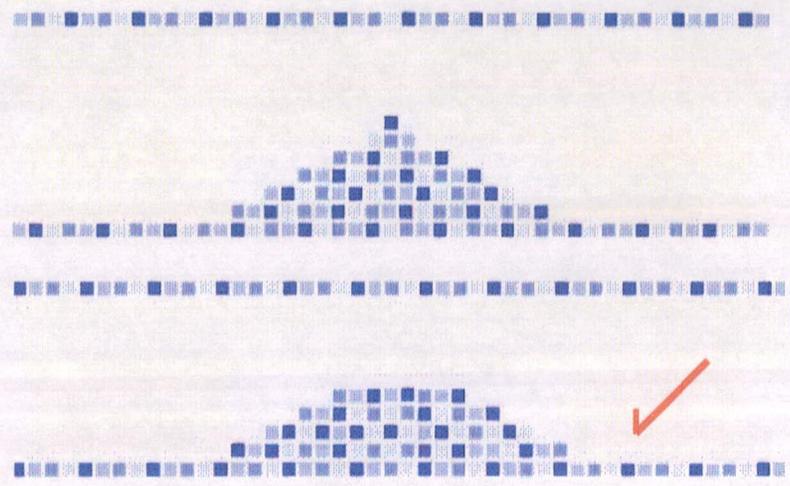
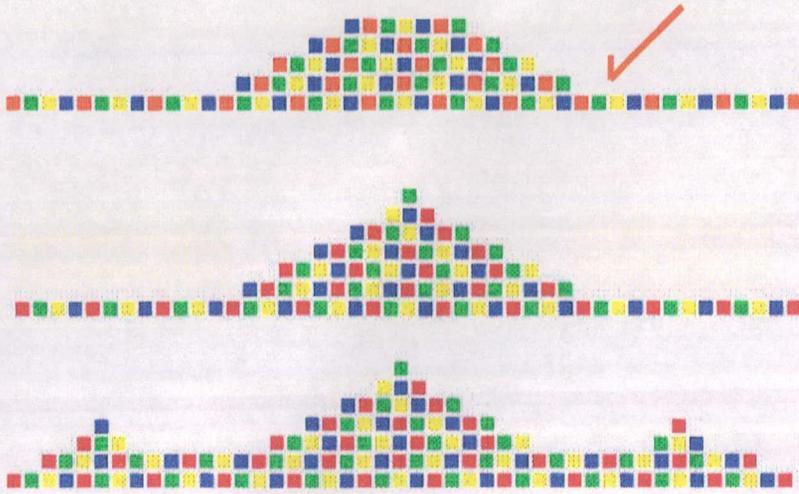
Una vez definidos los ejes y en base al concepto de diseño "Creciendo Unidos", fueron construyéndose una serie de ideas para lograr la diagramación y elementos gráficos adecuados para los materiales.

Se utilizaron curvas, líneas y cuadrados para ver la mejor forma de diagramarlo.

Para mantener un orden y expresar seguridad como indica la tabla de elementos gráficos fueron escogidos las diagramaciones con cuadros y líneas.



Luego de varias ideas, fue importante probar con algunos colores para ubicar mejor la idea en las dos propuestas escogidas, quedando como la mejor opción la de los cuadrados, ya que este refleja muy bien lo que es el concepto, pues con los cuadros van formando una pirámide representando el concepto "Creciendo Unidos".



Al definir los elementos gráficos y la idea de cómo se desea diagramar los materiales el paso inmediato fue realizarlo de forma digital quedando las opciones marcadas ya que reflejan el concepto y no interfieren a la hora de colocar el espiral.

Integración de los personajes a la composición

a)

Igualdad

Un día Lombrín estaba muy triste, ya que se sentía solo y no tenía amigos. Había conocido a muchos animales amigos y mascotas, pero no le había interesado su amistad pues ellos eran diferentes porque volaban y él solo podía estar en el suelo. También conoció a una polilla, pero estaba y él no la podía hacer así que de nuevo quedó su amistad.

Muchos animales deseaban jugar con él y hacer amigos pero Lombrín siempre encontraba algo que eran muy grandes o muy pequeños, tan así podía o querían. Entonces a un día, pudo jugarlo como él.

En fin lo que buscaba, era encontrar a alguien igual a él. Hasta que finalmente, encontró a una polilla que le era que él era, se hizo con ella amistad igual a él.

Estaba feliz, pensó que por fin podría jugar, tener un amigo y ser feliz. Pero mientras conversaba con ella, notó que aunque eran iguales, su cuerpo era muy diferente. Ella era mucho más grande y él era mucho más pequeño. Él era como que a veces él que era igual a ella, su cuerpo era muy diferente. Él era como que a veces él que era igual a ella, su cuerpo era muy diferente. Él era como que a veces él que era igual a ella, su cuerpo era muy diferente.

b)

Igualdad

Quiero un amigo como yo.

Un día Lombrín estaba muy triste, ya que se sentía solo y no tenía amigos. Había conocido a muchos animales amigos y mascotas, pero no le había interesado su amistad pues ellos eran diferentes porque volaban y él solo podía estar en el suelo. También conoció a una polilla, pero estaba y él no la podía hacer así que de nuevo quedó su amistad.

Muchos animales deseaban jugar con él y hacer amigos, pero Lombrín siempre encontraba algo que eran muy grandes o muy pequeños, tan así podía o querían, eran como a él, pero ninguno como él.

En fin lo que buscaba, era encontrar a alguien igual a él. Hasta que finalmente, encontró a una polilla que le era que él era, se hizo con ella amistad igual a él.

Estaba feliz, pensó que por fin podría jugar, tener un amigo y ser feliz. Pero mientras conversaba con ella, notó que aunque eran iguales, su cuerpo era muy diferente. Ella era mucho más grande y él era mucho más pequeño. Él era como que a veces él que era igual a ella, su cuerpo era muy diferente. Él era como que a veces él que era igual a ella, su cuerpo era muy diferente.

c)

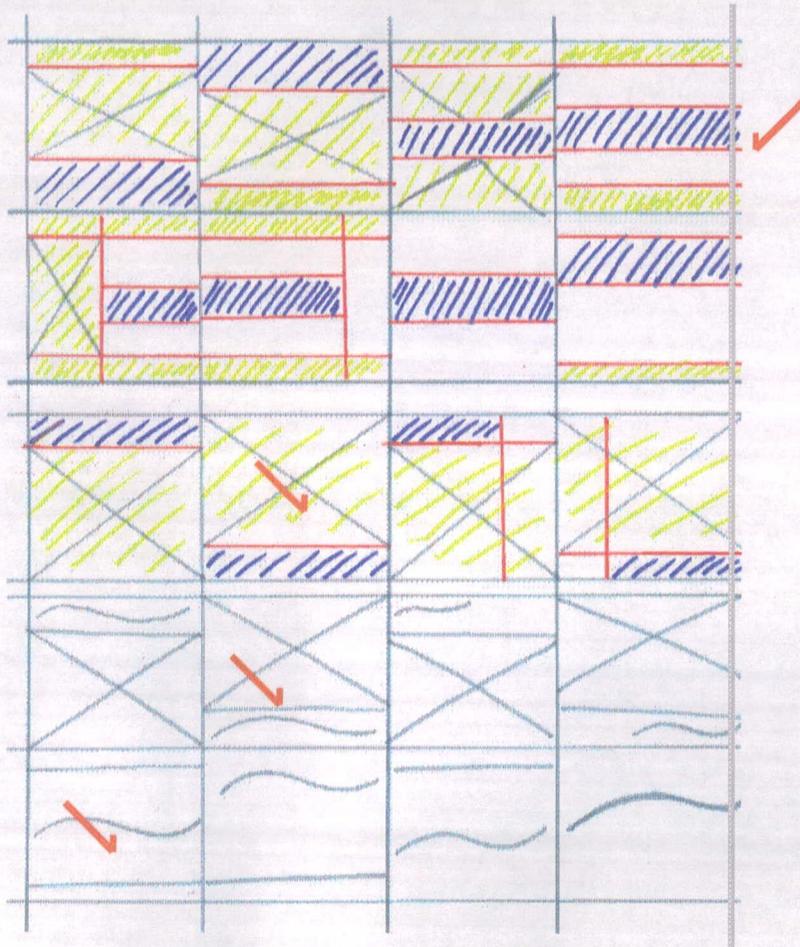
Día y fecha

Notas

Para las hojas de la agenda donde se encuentran las fábulas, anteriormente se tenía una pirámide de cuadrados como se ve en la imagen (a) lo cual recargaba demasiado la parte inferior, perdiendo importancia la imagen de la fábula, por lo que se cambió como se ve en la segunda imagen (b), quedaron solo dos líneas de cuadro, una full color y otra monótono acorde al color que irán las siguientes hojas de apuntes de la agenda como la imagen (c), de manera que guarde unidad con el diseño sin competir con las imágenes de dicha fábula.

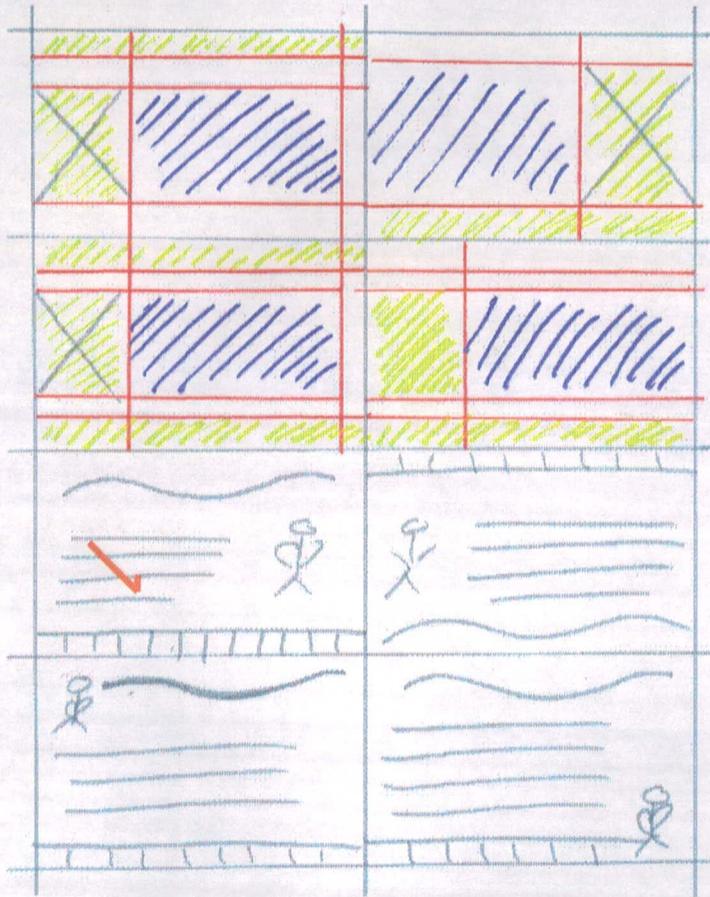
DIAGRAMACION

Juego Memoria



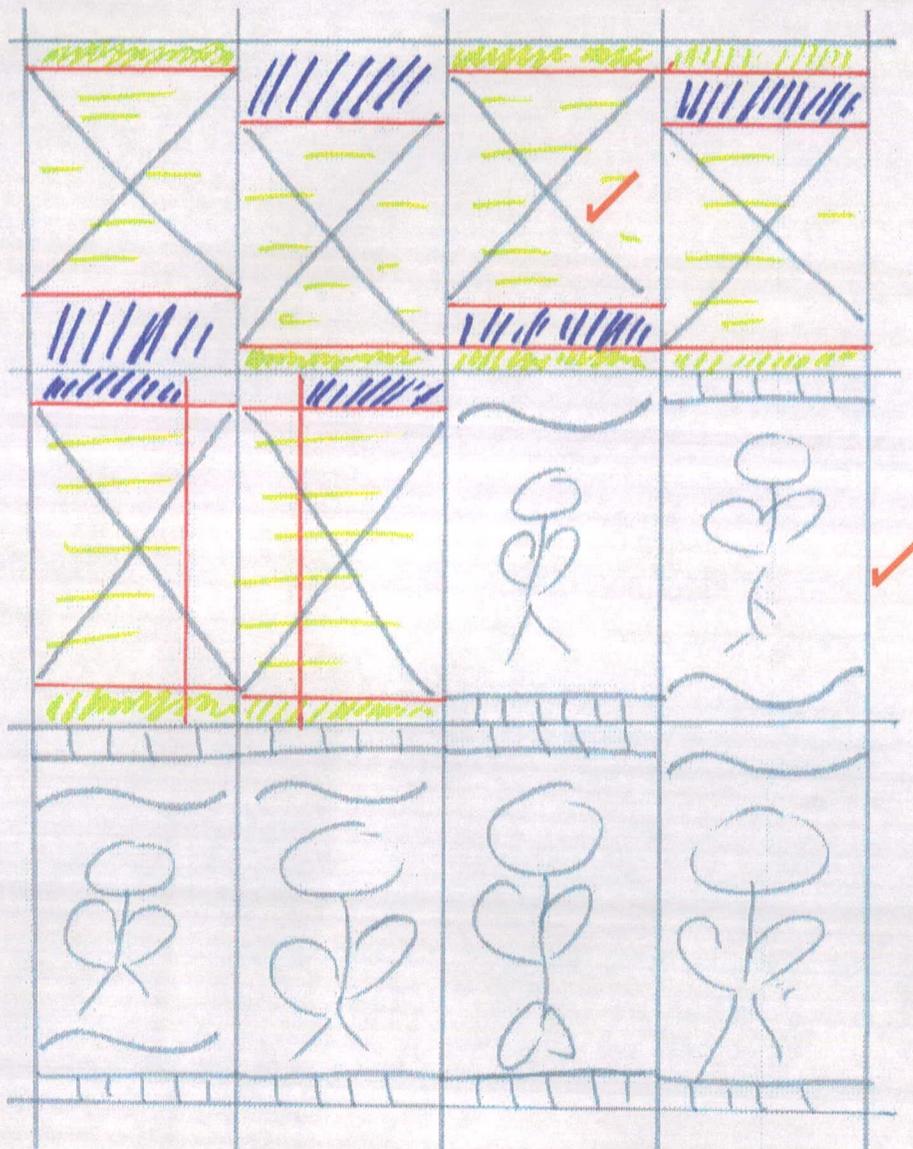
Para la contra portada de este juego se utilizó el mismo diseño de los cuadros ya que con estos se logra unificar todo el material. Del lado donde están las imágenes se dejó sin ningún cuadro ya que de lo contrario recargaría mucho el diseño y podría crear confusión en los niños y niñas.

Calcomanillas



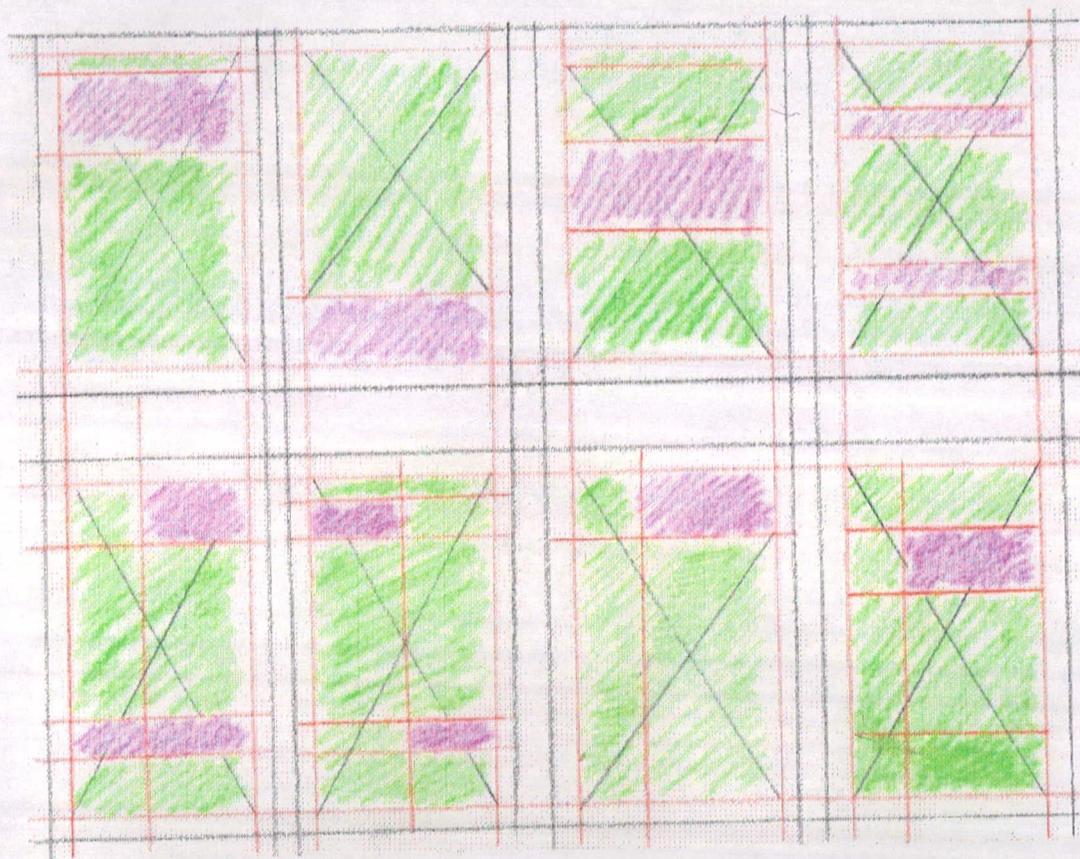
El diseño de los cuadros se colocó en la parte inferior para seguir guardando la unidad del diseño. Las frases están colocadas en la parte superior ya que se pretende que el niño lo identifique de primero. Originalmente se pretendía dejar en un mismo lugar al personaje, sin embargo se decidió colocarlo acorde a la forma del personaje para integrarlo mejor en el diseño.

Móviles

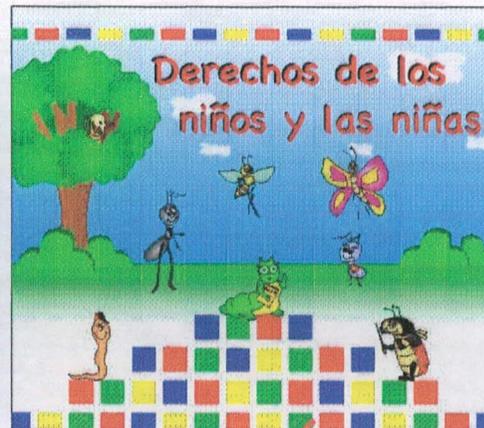
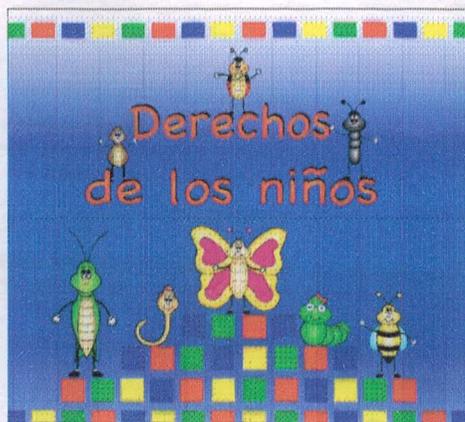
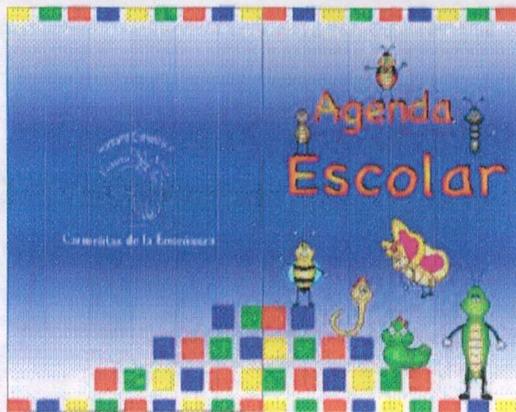


Para los móviles el personaje se colocó más grande ya que se pretende que este llame la atención de los niños y las niñas, pues es el uno de los primero materiales para introducirlo al tema. Se utilizaron los cuadros en la parte superior e inferior para darle unidad al material y que permita hacer un encuadre al personaje.

Portadas de los materiales



Se realizaron pruebas para definir la colocación de los títulos e imágenes en las portadas del calendario y la agenda, utilizando ejes en posición horizontal y vertical para mantener un orden y expresar seguridad como indica la tabla de elementos gráficos. Dichos ejes están representados con color rojo.



En el caso de la portada, contra portada de la agenda y la portada del calendario, se probó colocar un fondo azul, sin embargo, el color no es adecuado para los niños, ya que este le da mucha seriedad y frialdad. Así mismo los cuadros azules de la portada del calendario se pierden en el fondo azul. Por lo que se decidió cambiar totalmente el fondo por una ambientación de la naturaleza donde viven los personajes, la cual le da más dinamismo y alegría al diseño siendo más adecuado para el grupo objetivo y cumple con los elementos de la tabla.

Validación

Para dicha validación se utilizaron tres instrumentos; guía estructurada (*ver Anexos 15*), donde se contó con la colaboración de cinco diseñadores gráficos, cuatro maestras de primaria y 4 niños y niñas de 7,8,9 y 10 años.

Se concertaron distintas citas con dos diseñadores, catedráticos de la Universidad de San Carlos y tres diseñadores gráficos que han trabajado materiales educativos. Durante la validación con dichos diseñadores fue de mucha ayuda para detectar detalles que se deben mejorar y saber que el material que se propone es bastante funcional.

Se contó con la colaboración de tres maestras que imparten cursos en primaria en el colegio Monte María y una escuela que pertenece al mismo colegio. Vía Internet se contó con el apoyo de una maestra que se encuentra en Costa Rica, la cual es docente de aula y labora también con recargo el aula recurso donde se atienden niños y niñas con problemas de aprendizaje; en ausencia de la directora del centro educativo colabora en la asistencia de la dirección de una escuela primaria en dicho país, a quien por su amplio conocimiento se le pidió su colaboración.

Para validar con el grupo objetivo se tuvo la colaboración de dos niñas de 7 y 9 años y dos niños de 8 y 10 años, quienes trabajaron con los materiales para detectar la funcionalidad de los mismos.

El grupo objetivo aceptó muy bien el material, en casi todas las preguntas que se le realizaron hubo una aceptación del 100%, solo en 2 preguntas un 10% no estuvo totalmente de acuerdo en detalles pequeños que se muestran a continuación:

En esta pregunta "**Te parecen los personajes (insectitos):**", solo una niña de 9 años comentó que eran feos los personajes, sin embargo se refería a que le faltaba ambientación a los móviles comentando que le gustaría ver nubes, flores y un sol.

En el caso de pregunta "**La lectura de las fabulas se te hace:**", una niña de 7 años comentó que se le hizo difícil por lo larga que era la fábula que le tocó, sin embargo la maestra comentó que la lectura de la niña fue bastante buena y que las palabras utilizadas son adecuadas.

(ver gráficas y todos los porcentajes de las validaciones en Anexo 16)

Cambios realizados según validación

Para las maestras que evaluaron el material, les pareció muy bueno, los comentarios que realizaron fueron positivos, los únicos cambios que sugirieron fueron en la redacción de algunas fábulas y la guía para maestras. Sin embargo una de las maestras si realizó un comentario con respecto a los cuadros de colores que tiene las fábulas por lo que se tomó en cuenta para realizar cambios en esta área:

ANTES	DESPUES
<p style="text-align: center;">Igualdad</p>  <p>Quiero un amigo como yo.</p> <p>Un día Lombitín estaba muy triste, ya que se sentía solo y no tenía amigos. Había conocido a muchas simpáticas abejas y mariposas, pero no le había interesado su amistad pues ellas eran diferentes porque volaban y él solo podía estar en el suelo. También conoció a una pulguita, pero sabía que él no la podía hacer, así que de nuevo rechazó su amistad.</p> <p>Muchos animalitos deseaban jugar con él y hacer amistad, pero Lombitín siempre encontraba algo, o eran muy grandes, o muy pequeños, tenían patas o antenas, eran rojos o azules, pero ninguno como él.</p> <p>En fin lo que buscaba, era encontrar a alguien igual a él. Hasta que finalmente, mientras caminaba y se lamentaba por lo solo que estaba, se topó con otro lombricito igualito a él.</p> <p>Estaba feliz, pensó que por fin podía jugar, tener un amigo y ser feliz. Pero mientras conversaba con ella, notó que aunque eran iguales, su nueva amiga era una lombriz muy pesada y enojada. Se dio cuenta que a pesar de que eran iguales físicamente, su forma de ser, sus gustos, todo era totalmente diferente y que había sido muy tonfo al rechazar la amistad de los demás animalitos: ya que tienen diferentes físicamente, todos eran amables y muy amigables; por lo que decidió cambiar, pues, aprendió a ser tolerante y comprendió que los que nos rodean, no tienen que ser iguales a nosotros para ser buenos amigos y todos tienen derecho a contar con su amistad.</p>	<p style="text-align: center;">Igualdad</p>  <p>Quiero un amigo como yo.</p> <p>Un día Lombitín estaba muy feliz, ya que se sentía solo y no tenía amigos. Había conocido a muchas simpáticas abejas y mariposas, pero no le había interesado su amistad pues ellas eran diferentes porque volaban y él solo podía estar en el suelo. También conoció a una pulguita, pero sabía que él no la podía hacer, así que de nuevo rechazó su amistad.</p> <p>Muchos animalitos deseaban jugar con él y hacer amistad, pero Lombitín siempre encontraba algo, o eran muy grandes o muy pequeños, tenían patas o antenas, eran rojos o azules, pero ninguno como él.</p> <p>En fin lo que buscaba, era encontrar a alguien igual a él, finalmente, mientras caminaba y se lamentaba por lo solo que estaba, se topó con otro lombricito igualito a él.</p> <p>Estaba feliz, pensó que por fin podía jugar, tener un amigo y ser feliz. Pero mientras conversaba con ella, notó que aunque eran iguales, su nueva amiga era una lombriz muy pesada y enojada. Se dio cuenta que a pesar de que eran iguales físicamente, su forma de ser, sus gustos, todo era totalmente diferente y que había sido muy tonfo al rechazar la amistad de los demás animalitos: ya que tienen diferentes físicamente, todos eran amables y muy amigables; por lo que decidió cambiar, pues, aprendió a ser tolerante y comprendió que los que nos rodean, no tienen que ser iguales a nosotros para ser buenos amigos, y todos tienen derecho a contar con su amistad.</p> <p>Moraleja: "Aprendió a tolerar y aprendió a aceptar a las personas tal como son y contribuyó a una Cultura de Paz".</p>

Se comentó que los cuadros de colores son llamativos, sin embargo en las fábulas se recomendó cambiarlos por los cuadros de color monotonos que tiene la parte superior de la fábula, ya que los niños tienden a distraerse rápidamente y estos cuadros de colores podían provocar que a la hora de leer las fábulas se desconcentren. Así mismo se agregó a todas las fábulas una moraleja pues es importante se refuerce el objetivo de la misma.

En la validación que se realizó a los diseñadores, en general hubo una buena crítica y aceptación del material propuesto, sin embargo se realizaron algunas observaciones que se mostrarán a continuación:

A pesar de que un 40% dijo que la tipografía permite la lectura a distancia en los móviles y a un 60% les pareció fácil de leer, se comentó que podría ser un poco más grande y que es recomendable variar las frases en los mismos móviles, por lo que se tomó en cuenta dicho comentario el cual se puede ver el cambio más adelante. Un 60% de los diseñadores que validaron el material les pareció muy simple el diseño del fondo de los móviles y un 40% consideró que le faltaba ambientar más el fondo de los mismos, así mismo se recomendó agrandar los personajes ya que son los que tiene el papel principal para captar la atención del niño y la niña por lo que se procedió a realizar cambios en dicho material.



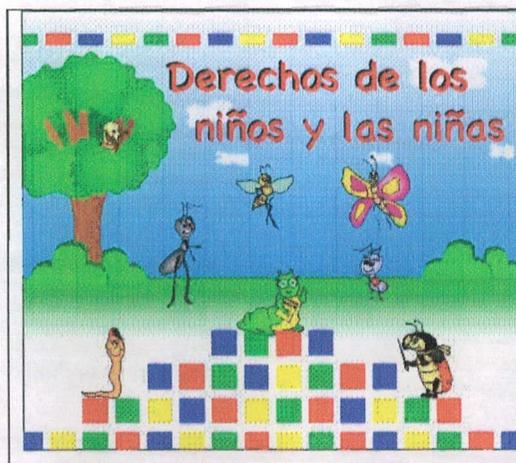
En base a la validación con los diseñadores y comentarios realizados por los niños se decidió realizar cambios en los móviles, agrandando la tipografía, dejando la frase a lo largo de todo el móvil y se puso en posición recta para que el grupo objetivo pueda apreciarlo y leerlo sin dificultad. Los personajes también se agrandaron un poco y se colocaron algunos elementos para darle más ambientación.

En el caso de las portadas del calendario, agenda y guía de maestros, la diseñadora gráfica Fabiola Domínguez, comentó que los cuadros de colores son demasiado grandes y que los personajes debían resaltar más ya que son los elementos principales para captar la atención de los niños, por lo que en las tres piezas se realizó el cambio.

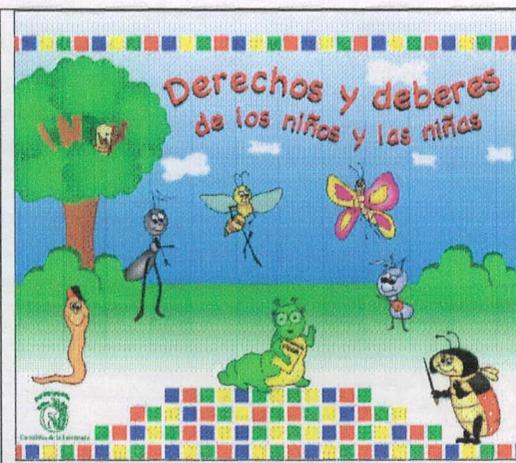
También se recomendó unificar los títulos de los tres materiales, dándoles la curvatura que tiene las fábulas y demás materiales. Se probó realizar dicho comentario como se muestra a continuación en las imágenes (a, b y c), sin embargo no se realizará el cambio, ya que rompe con la armonía que se quería reflejar provocando una sensación de desorden lo cual le quita seriedad al material.

a) Portada del Calendario

ANTES



DESPUES

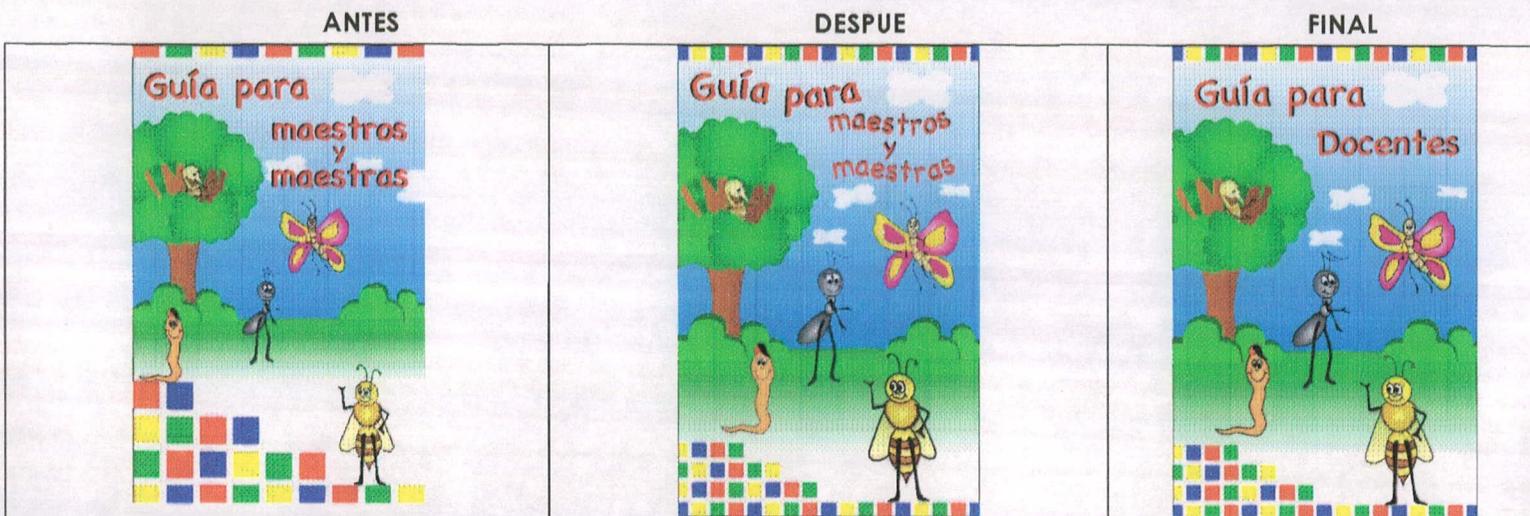


FINAL



b) Portada de la Guía para maestros y maestras

Se cambió el título de la portada ya que según comentario de la Maestra Lourdes Molina, en la actualidad ya no se utiliza el término de Maestros y Alumnos.



c) Portada de la Agenda Escolar



12.

Fundamentación

La escuela "Futuro Vivo" no cuenta con un canal entre docentes y estudiantes que refuerce el tema sobre los derechos y deberes del niño, por lo que se elaboró un material educativo el cual como indica Nérci, (1973) "es un recurso auxiliar que se vale el docente para ilustrar, explicar demostrar ejemplificar la enseñanza o aprendizaje que constituyen el nexo entre la palabra y la realidad". Debido a esto se considera el apropiado para transmitir este tema, ya que los docentes de dicha escuela carecen de materiales que sean especialmente dirigidos para los estudiantes de primero a cuarto grado.

También se elaboró un material de apoyo el cual según Gálvez (2001), "es cualquier material gráfico o escrito que lleva un proceso paralelo a un material informativo, didáctico, educativo, etc. Que pretende dar un refuerzo a la comprensión o al aprendizaje, de modo que éste sea más efectivo y el mensaje más memorables." Por lo anterior mencionado, se escogió dicho material para lograr una mejor captación del tema, "Derechos y deberes de niño y la niña", de manera que refuerce dichos temas de una forma agradable y creativa, para que el grupo objetivo se sienta identificado con el material y disfrute utilizarlo.

El diseño de estos dos materiales, se desarrolló en base al concepto "Creciendo unidos", ya que el desarrollo e incremento del conocimiento de los niños y las niñas sobre sus derechos y deberes es muy importante. Esto desarrollo se logra a través de la relación que existe entre docente y estudiante, ya que el docente es el canal para enseñar dicho tema, de manera que se logre una mejor captación por parte de los estudiantes.

Dicho concepto permitió desarrollar el diseño de los materiales, de la mejor forma, para lograr transmitir el tema a los estudiantes. El concepto fue representado a lo largo de todas las piezas a través de los personajes, ubicación de elementos gráficos, etc. como se mostrará a continuación.



Elementos gráficos para la elaboración de dicha propuesta:

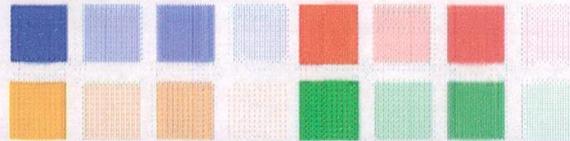
Colores:

El color de las contraportadas y portadas de las fábulas, la guía de maestros y el calendario, se realizó Full color, ya que de esta forma los niños se identifican más con los personajes y el contenido de los cuentos para así poder captar de mejor manera el tema.



En las hojas internas de la agenda donde apuntarán sus tareas, así como en las actividades del calendario y las hojas internas de la guía para maestras, se realizaron a un color con sus respectivos porcentajes de color, por dos razones. Primero por que se pretende escriban o realicen actividades de manera que no pierdan la atención. Segundo por costos pues de esta manera es menor.

Se utilizaron diferentes colores para la agenda azul, roja, verde y naranja, para que le diera dinamismo al diseño ya que de ponerlo solo a un monotonico la agenda se volvería un tanto aburrida.



A través de los colores se buscó que tuviera relación con la naturaleza debido a que las fábulas hablan de insectos y con estos la representación del entorno en que viven, también la utilización de estos colores permiten reflejar alegría, como se indicó en la tabla de requisitos.

El grupo objetivo, según la validación que se realizó sobre sus gustos, estos en su mayoría prefieren colores intensos. Por lo que se consideran apropiados para la elaboración de los materiales tanto educativos como de apoyo ya que para Trumbull y Baird (1995), "La función principal de este elemento es atraer y lograr la atención, causando una impresión que por lo general capta la atención del usuario".

Imágenes:

Los personajes le dan vida a las historias.

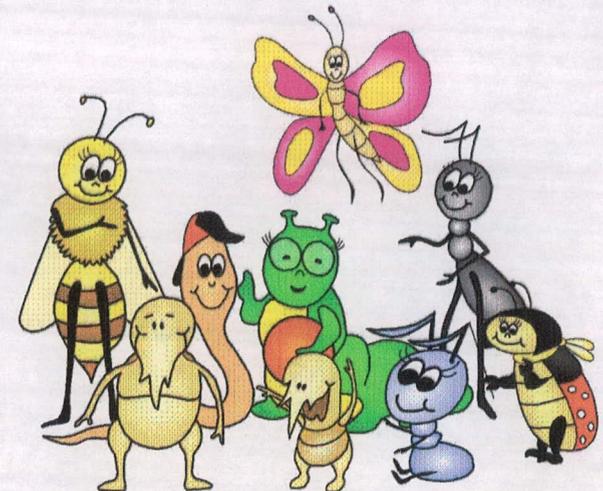
Según Cámara (2004), "Los personaje son quien conduzca a la audiencia a lo largo de la historia, por lo que además de llevar la vestimenta adecuada y los componentes necesarios para situarle en la época y la situación en que transcurre la historia deberá también dar el perfil psicológico, la morfología, la estructura y el carácter que requieran en función de la historia"

Se tomó en cuenta lo anterior, para no crear rechazo en el grupo objetivo a la hora de trabajar con los materiales. Por lo que se procuró que los personajes sean bien estructurados ya que se pretende no se den malas interpelaciones y así lograr contar bien las historias de las fábulas. Así mismo estos personajes a lo largo de todos los materiales van dirigiéndose al grupo objetivo, para que logren captar mejor el tema "Derechos y deberes de niño y la niña", ya que a través de las frases y sus expresiones se dirigen directamente a los niños y niñas logrando así resaltar el concepto "Creciendo Unidos".

Se utilizaron insectos caricaturizados para la representación de las historias de las fábulas, ya que dentro de este grupo de animales hay una gran variedad de especies, lo cual permite adaptarlos a las fábulas y como el grupo objetivo vive en área urbana, son animales que se encuentran a su alrededor, logrando identificarlos mejor. A su vez los insectos permiten captar la atención de los niños pues al personificarlos se vuelven más llamativos.

Para Foster (1986), al diseñar animales como personajes, se deben tener conocimientos acerca del animal, su forma, sus características y su movimiento. Este análisis permite la credibilidad del personaje, de manera que a la hora de construir los personajes de los materiales, se humanizaron, pero siempre su elaboración se dio en base a la observación del insecto real procurando guardar las características principales de este.

Si se va a humanizar al animal, en este caso el insecto, Foster (1986), menciona que se debe tomar en cuenta que este personaje ha asumido la posición erguida del hombre y tener actitudes humanas, en el caso de animales con patas, sus miembros delanteros se convierten en brazos, cuidando de no perder su forma animal. Por lo que a cada personaje se le destacaron las principales características del insecto que representa como se mencionó anteriormente y se le adaptaron las características del perfil psicológico definidas para cada uno de los personajes, así mismos se buscó que los personajes tuvieran expresiones simpáticas y amigables de manera que logran transmitir de una forma agradable el tema de los "Derechos y deberes de niño y la niña" y así poder lograr una mejor captación del mismo.



Tipografía:

Para los textos de la agenda y actividades del calendario: Se utilizó la letra **Century Gothic** ya que es una letra dinámica, redonda que facilita la lectura para el grupo objetivo que son niños y niñas. Se utilizó el color de los cuadrados correspondiente a la hoja de cada fábula, para resaltar la primera letra de la lectura y la moraleja, de manera que se logre captar la atención del grupo objetivo.



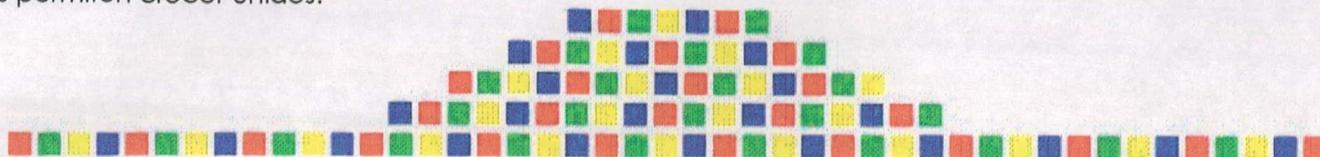
Para los títulos se utilizó la letra **Chalkboard**, ya que es más dinámica y así le da vida al diseño, sin embargo es fácil de leer para los niños y niñas.



Se utilizaron colores que no fueran demasiado intensos para que faciliten la lectura, sin embargo siempre se buscó que no se pierda el dinamismo y armonía de los títulos con los demás elementos gráficos.

Recursos gráficos:

Al colocar los cuadraditos con diferentes colores se pretende representar en cierta forma parte del concepto Creciendo Unidos, ya que por su colocación y con los colores se quiere representar diferentes individuos que juntos permiten crecer unidos.



Formatos:

La agenda cuenta con espiral para un mejor manejo y comediada. EL tamaño es media carta para que no ocupe mucho lugar entre los útiles escolares de los niños.

El calendario tiene un tamaño de 11" x 9.5" ya que este le permite un área apropiada al niño para realizar las actividades.

Los móviles son de tamaño 8.5" x 11", para poder colocarlos en escritorios y corredores y que puedan ser apreciados bien por el grupo objetivo.

Las cartas del juego de memoria fueron creadas en forma cuadrada de 3" x 3" para poder ser bien manipulados por los niños y niñas, así también para poder leer los contenidos de dichas cartas.

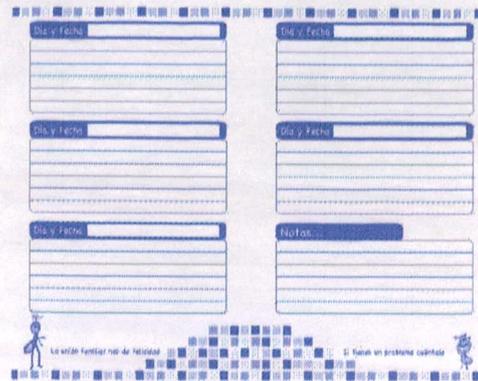
El empaque de dicho juego, será en bolsas plásticas con cierre "ziplock", tamaño 7" x 7", donde se podrá guardar las tarjetas una vez cortadas de manera que no se pierdan.

Ejes de Diagramación:

Se utilizaron ejes verticales y horizontales ya que con estos se quiere reflejar seguridad para que el estudiante logre captar mejor el tema. De igual manera se buscó establecer un balance entre los textos y las imágenes para no romper con la armonía del diseño.

Se dejaron espacios en blanco para no saturar el diseño de manera que guarde la armonía y permita que el grupo objetivo se sienta a gusto al trabajar con cada material propuesto.

En el caso de las hojas internas de la agenda escolar, se mantuvieron los ejes horizontales, ubicando distintas cajas de texto de manera que el área donde apuntarán las tareas el grupo objetivo, sea cómoda y agradable.



Descripción de cada pieza:

Materiales Elaborados

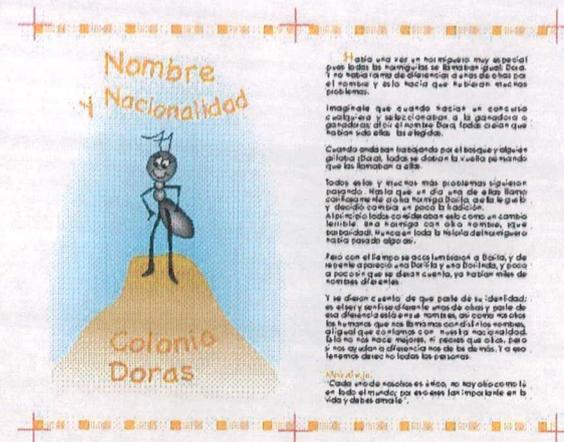
La escuela cuenta con información sobre los derechos y deberes del niño y la niña, sin embargo no tienen un material el cual les transmita de una forma agradable el tema a los niños.

Por ello se crearon unas fábulas las cuales son según Gillia (2000), "relatos que pone en escena animales que hablan y que ilustran criterios morales". Dichas fábulas se crearon con personajes amistosos para transmitirles de una forma agradable y divertida el tema.

Se consideró como mejor opción la utilización de fábulas, ya que como indica la página de internet Wikipedia (2005), "Las fábulas son excelentes instrumentos didácticos pues ayudan a grabar en la mente ideas y pensamientos morales de modo inolvidable

Se decidió integrar las fábulas a una agenda escolar, pues de esta forma se logran dos objetivos:

Primero es que los niños y las niñas lean las fábulas durante todo el año de manera que cada mes se les refuerce los conocimientos que adquirieron sobre los derechos y deberes del niño y la niña al inicio del ciclo escolar y en segundo lugar, les sirva la agenda para poder escribir en ella sus tareas.

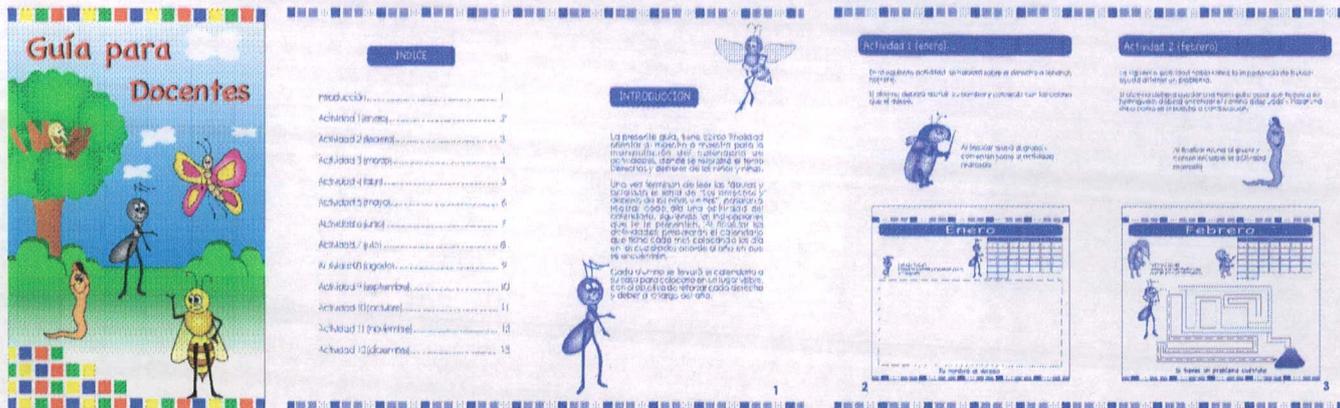


El calendario cuenta con distintas actividades las cuales se relacionan con cada tema visto en las fabulas y en cada mes se visualiza una actividad. Esto se realizó con la finalidad de que se les refuerce el tema tanto al niño como a la niña y a su vez, que pueda colocarlo en su casa de manera que durante todo el año se le recuerde al estudiante y a su familia esos derechos y deberes.

Se utilizó el color azul en las hojas donde están las actividades, ya que es un color que transmite tranquilidad relajación y esto le permite a los niños realizar mejor sus actividades, así mismo como el niño colocará dibujos realizados por el mismo, se pretende que resalten lo que el realizo.



Para facilitarle al docente la implementación del calendario, contará con una guía la cual le permitirá ver los ejercicios ya resueltos y los objetivos de cada actividad de manera que logre interactuar mejor con sus alumnos.



Según Gálvez (2001), los materiales que se pueden utilizar como material de apoyo son:

- Carteles
- Letra y números
- Material de piso: juegos impresos en alfombras
- Figuras tridimensionales
- Figuras de identificación
- Títeres
- Pelotas
- Calcomanías

Por lo que como material de apoyo se realizaron unas calcomanías para identificar sus cuadernos, así mismo se colocarán los móviles en las aulas de primer a cuarto grado de la escuela. En cada material se encuentran frases relacionadas con el tema para introducir al niño y la niña al tema ya que este se verá al inicio del ciclo escolar.



Para Gálvez (2001), "Se debe tomar en cuenta que el material de apoyo debe ser divertido para los niños pues así será mejor el aprendizaje." Por lo que se elaboró entre los materiales de apoyo un juego de memoria, el cual es conocido por la mayoría de los pequeños y aprenden de una manera divertida como indica Gálvez que debe ser este tipo de materia.

Dicho material se utilizará durante el ciclo escolar, ya que tienen una clase donde los niños se recrean con algunos juegos de mesa, por lo que se pretende que a lo largo de dicho ciclo, se utilice el juego de memoria cada dos meses, para recordar y reforzar el tema tratado.



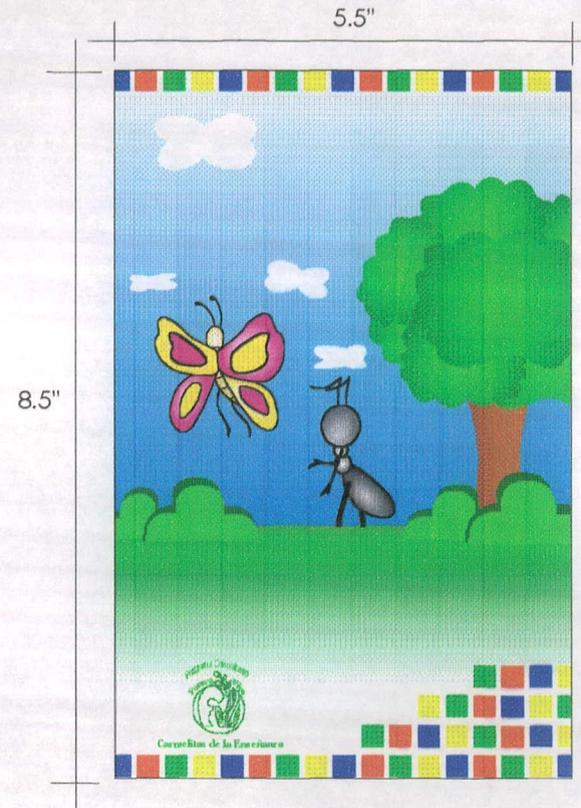
Propuesta Final

Agenda

Portada



Contraportada



Hojas internas

Calendario y datos personales

This page is divided into two 5.5" wide sections. The left section contains two calendar grids for the years 2007 and 2008. The right section is titled 'Datos personales' and includes four colored input fields: 'Nombre:' (orange), 'Escuela:' (yellow), 'Grado:' (green), and 'Sección:' (blue). The page is decorated with a colorful border at the top and bottom, a cartoon bee at the bottom right, and a colorful pyramid graphic at the bottom center.

Hojas de apuntes

(La diagramación es igual en todas, lo que cambia son las ilustraciones, frases y colores, los cuales son: azul, rojo, amarillo y verde)

This page is divided into two 5.5" wide sections. The left section contains three 'Día y Fecha' input fields, each followed by four horizontal lines for notes. The right section contains two 'Día y Fecha' input fields, each followed by four horizontal lines, and a 'Notas...' section with four horizontal lines. The page features a blue and white dotted border at the top and bottom, a cartoon bee at the bottom right, and two phrases at the bottom: 'La unión familiar nos da felicidad' and 'Si tienes un problema cuéntalo'.

Fábulas

(La diagramación es igual en todas, solo cambian las ilustraciones.)

5.5" 5.5"

8.5"

Igualdad



Un día Lombrión estaba muy triste, ya que se sentía solo y no tenía amigos. Había conocido a muchas simpáticas abejas y maripositas, pero no le había interesado su amistad pues ellas eran diferentes porque volaban y él sólo podía estar en el suelo. También conoció a una ciguila, pero sabía y él no lo podía hacer, así que de nuevo rechazó su amistad.

Muchos animalitos deseaban jugar con él y hacer amistad, pero Lombrión siempre encontraba algo, o eran muy grandes o muy pequeños, tenían patas o antenas, eran rojos o azules, pero ninguno como él.

En fin lo que buscaba, era encontrar a alguien igual a él, finalmente, mientras caminaba y se lamentaba por lo sólo que estaba, se topó con otra lombricita igualita a él.

Estaba feliz, pensó que por fin podría jugar, tener un amigo y ser feliz. Pero mientras conversaba con ella, notó que aunque eran iguales, su nueva amiga era una lombriz muy pesada y enojona. Se dio cuenta que a pesar de que eran iguales físicamente, su forma de ser, sus gustos, todo era totalmente diferente y que había sido muy tonito al rechazar la amistad de los demás animalitos; ya que siendo diferentes físicamente, todos eran amables y muy amigables; por lo que decidió cambiar su actitud, pues aprendió a ser tolerante y comprendió que los que nos rodean, no tienen que ser iguales a nosotros para ser buenos amigos y todos tienen derecho a contar con su amistad.

Moraleja:
"Aprender a tolerar es aprender a aceptar a las personas tal como son y es contribuir a una Cultura de Paz".

Día y fecha	Día y fecha
Día y fecha	Día y fecha
Día y fecha	Notas

Día y fecha	Día y fecha
Día y fecha	Día y fecha
Día y fecha	Notas

Día y fecha	Día y fecha
Día y fecha	Día y fecha
Día y fecha	Notas

Salud



Te acuerdas de Lombich, bueno, resultó que como ahora encuentro muchas amiguitas, todos los días salgo a jugar al estrobo en el estadio o haciendo. Un día el pobrecito se resfrió y se quejó:

Me duelen los ojos.
Me duelen los oídos.
Y mi nariz está grande y roja como una patata.
¡Ay, me ha molestado!

Chaquetas, bufandas, leche caliente y doce pastillitas y caloritas manitas su mamá le dio.

Pasó unos días sintiéndose mal pero al aprender que su abuelo debe cuidarlo que gracias a los cuidados de su mamá, el dolor y el malestar pronto se aliviaron.

Moraleja:
"Fu siempre en tu casa, debes cuidarlo y protegerlo siempre con mucho cariño".

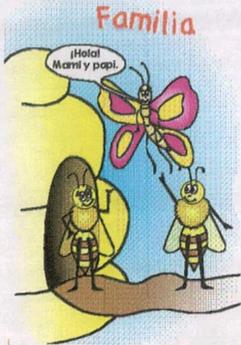
Día y fecha	Día y fecha
Día y fecha	Día y fecha
Día y fecha	Notas

Día y fecha	Día y fecha
Día y fecha	Día y fecha
Día y fecha	Notas

Día y fecha	Día y fecha
Día y fecha	Día y fecha
Día y fecha	Notas

Día y fecha	Día y fecha
Día y fecha	Día y fecha
Día y fecha	Notas

Familia



¡Hola Mami y papá!

La familia de Luci la mariposa, es muy grande y particular. Ella vive con sus hermanitas, su mamá y su papá. En otros casos viven su abuelito y su abuelita, sus tíos, sus primos, primas. Todos son unos abejitos muy especiales.

Los tíos no son realmente tíos, porque no son ni hermanas, ni hermanas de sus padres, sino que son amigos y amigos a los que quieren tanto, que les llaman tíos y tías.

Igual que Luci ha escogido a sus tíos y tías que son otros animales. Son padres que son abuelitos lo adopción a ella siendo una mariposita.

Cómo vez es una familia muy particular con detalles maravillosos pero con una gran unión, respeto y comprensión.

Moraleja:
"Ser miembro importante de mi familia, es ella entonces a unos protección y respeto, debo recibirla de la misma manera".

Día y fecha	Día y fecha
Día y fecha	Día y fecha
Día y fecha	Notas

Si notas algo aprendes mejor. Jugar es una forma de aprender.

Día y fecha	Día y fecha
Día y fecha	Día y fecha
Día y fecha	Notas

Si notas algo aprendes mejor. Jugar es una forma de aprender.

Día y fecha	Día y fecha
Día y fecha	Día y fecha
Día y fecha	Notas

Si notas algo aprendes mejor. Jugar es una forma de aprender.

Día y fecha	Día y fecha
Día y fecha	Día y fecha
Día y fecha	Notas

Si notas algo aprendes mejor. Jugar es una forma de aprender.

Educación

¡YUPI!
Ya aprendí a saltar.

Las pulguitas del circo, todos los días además de practicar para su función, aprenden a la escuela muy felices a estudiar para ser cada día mejores.

Un día platicando con su maestro Marquillo, ella les confesó que le encanta más aprender a hacer alguna acrobacia en el circo. Las pulguitas sin pensarlo, le ofrecieron enseñarle a saltar todos los días luego de estudiar, se despiden al circo con su maestro para enseñarle a saltar.

Marquillo practicó y practicó hasta que por fin lo logró. Estaba muy feliz y les dijo que había sido el día más feliz de su vida, que no podía haber tenido mejores maestros. De esta manera las pulguitas se dieron cuenta que también tenemos mucho que aprender y mucho que enseñar.

Moraleja:
"Aprender es ser mejor cada día siempre, esfuerza para cultivar y enseñar al mundo".

Día y fecha	Día y fecha
Día y fecha	Día y fecha
Día y fecha	Notas

Tu nombre es valioso. Todos valen igual.

Día y fecha	Día y fecha
Día y fecha	Día y fecha
Día y fecha	Notas

Tu nombre es valioso. Todos valen igual.

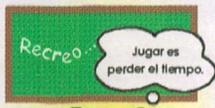
Día y fecha	Día y fecha
Día y fecha	Día y fecha
Día y fecha	Notas

Tu nombre es valioso. Todos valen igual.

Día y fecha	Día y fecha
Día y fecha	Día y fecha
Día y fecha	Notas

Tu nombre es valioso. Todos valen igual.

Juego



Había una vez una oruga, la cual era muy estudiosa pero nunca salía a jugar. Todos los amigos la invitaban pero ella decía que no quería jugar, que eso era perder tiempo y que ella prefería aprender y estudiar. Siempre a la hora del recreo se quedaba estudiando.

Un día empezó a sentirse mal, le dolía la cabeza y se puso a llorar.
La mamá le dijo que le dolía la cabeza porque se la pasaba todo el día estudiando y que debía salir a jugar y divertirse con los demás compañeros.

Ella le dijo que no, pues eso era perder el tiempo y a ella le gustaba aprender mucho. Entonces la mamá le dijo que jugar no era perder el tiempo, que al contrario, jugando también se aprenden muchas cosas, entre ellas: convivir y compartir con los demás.

La oruga no podía creerlo pero le hizo caso y salió a jugar. En cuestión de segundos la cabeza ya no le dolía más y empezó a darse cuenta de lo que se estaba perdiendo y desde ese día siempre estudió, pero dejó un tiempo para jugar.

"Jugar al compartir te hace feliz, pues aprendes y sigues creciendo."

Día y fecha:

Notas:

Día y fecha:

Notas:



Día y fecha:

Notas:

Día y fecha:

Notas:



Capacidades



Había una vez un grupo de hormiguitas que jugaban a patear la pelota muy contentas, cuando de repente notaron que en un árbol había una hormiguita sentada solitaria como se divertían.

Se acercaron a ella para invitarla a jugar pero ella le dijo que muchas gracias, pero que no podía, pues tenía una patita más chueca que los demás, y así no podía jugar. Bajó la mirada y se puso a llorar.

Una de ellas se le acercó y le dijo que no tenía porque llorar, ya que si tenía una patita más pequeña no quería decir que no podía jugar de otra forma.

Las dos se compenetraron que hicieron una media y le tiró la pelota a la del frente y ella se echó y empezó a jugar un nuevo juego donde la hormiguita de la patita pequeña pudo jugar y disfrutar todo lo tarde. Desde ese día se dio cuenta ella y los demás hormiguitas, que si tienes una discapacidad no es impedimento para disfrutar la vida.

Moralita:
"Puede divertirse mucho más de la vida, sino le imponen limitaciones. La discapacidad está en la mente".

Día y fecha:

Notas:

Día y fecha:

Notas:

Día y fecha:

Notas:



Día y fecha	Día y fecha
Día y fecha	Día y fecha
Día y fecha	Notas

La unión familiar nos da felicidad. Si tienes un problema cuéntalo.

Cuéntalo



Había una vez una pulgita que no lograba saltar. Siempre que sus amigos la invitaban para saltar ella averiguaba mil excusas. Le daba mucha pena ya que siendo una pulgita, debía saber saltar, pero a ella le daba mucho miedo por que se caía lastimada y pensaba que todos la lastimaban. En la escuela se sentaba en un lado y observaba como los demás saltaban y se divertían.

Un día una pulgita saltando se cayó y se lastimó un poco, por lo que se sentó junto a ella para decirle como ella le preguntó si estaba bien, y le dijo, que seponeramente a no volvería a saltar.

La pulgita lastimada le dijo:

"Nooooo, en cuanto me recupere, volveré a saltar, es tan divertido, solo que esta vez he estado ovada a los demás, para no volver a lastimarme, no se porque lo no saltar."

La pulgita se le quedó viendo y al ver lo valiente que era, le contó, que lo que pasaba, es que ella no sabía saltar pues tenía mucho miedo a golpearse.

Entonces la pulgita lastimada la vio y le dijo, que porque no lo había dicho antes, que no había nada que temer ya que ellas todas, le podían enseñar a saltar y la cuidarían para que no se lastimara.

La pulgita estaba contenta y finalmente se animó a saltar y se dio cuenta que se mejor con las cosas que le hacen a uno sentirse mal, pues así los demás saben lo que su sucede y le pueden brindar ayuda y comprensión.

Mensaje:
"Las personas que nos amam siempre están para escucharnos y darnos apoyo. Tu también puede ayudarnos cuando te necesitemos."

Día y fecha	Día y fecha
Día y fecha	Día y fecha
Día y fecha	Notas

Si estas todo aprendes mejor. Jugar es una forma de aprender.

Día y fecha	Día y fecha
Día y fecha	Día y fecha
Día y fecha	Notas

Si estas todo aprendes mejor. Jugar es una forma de aprender.

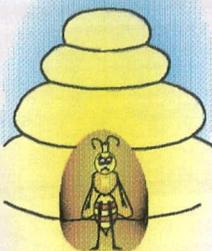
Día y fecha	Día y fecha
Día y fecha	Día y fecha
Día y fecha	Notas

Si estas todo aprendes mejor. Jugar es una forma de aprender.

Día y fecha	Día y fecha
Día y fecha	Día y fecha
Día y fecha	Notas

Si estas todo aprendes mejor. Jugar es una forma de aprender.

Participación



Un día en la colmena de las abejas, se tenía que realizar una gran fiesta. Quería que todo estuviera perfecto, por lo que empezó a preparar todo y estaba pensando como lo iba a hacer. Todas las abejas le preguntaban que que podían ayudar pero ellas decía que en nada, que todo lo tenía con elado.

Ya se estaba acercando la hora de la fiesta y le faltaban muchas cosas, estaba tan desesperada que se puso a llorar.

Cuando de pronto escuchó música y risas, subió su cabeza y vio que entraban las demás abejas, unas llevaban un pastel, otras las bebidas y otras la música. Ella estaba sorprendida y le preguntó, que lo pasaban. Todas las abejas le dijeron que deseaban participar en la fiesta colaborando con algunas de ellas, como así entre todas lo disfrutaban más. La abeja pensó de nuevo y se dio cuenta que todo era más fácil si aceptaba la colaboración de todas sus compañeras.

Mensaje:
"Si estoy al equipo refuerzo la amistad y nos hace sentir que somos útiles."

Día y fecha	Día y fecha
Día y fecha	Día y fecha
Día y fecha	Notas

Tu nombre es valioso. Tu nombre es valioso.

Día y fecha	Día y fecha
Día y fecha	Día y fecha
Día y fecha	Notas

Tu nombre es valioso. Tu nombre es valioso.

Di y fecha	Di y fecha
Di y fecha	Di y fecha
Di y fecha	Notas

Tu nombre es _____ Tu nombre es _____
 Tu edad es _____ Tu edad es _____

Di y fecha	Di y fecha
Di y fecha	Di y fecha
Di y fecha	Notas

Tu nombre es _____ Tu nombre es _____
 Tu edad es _____ Tu edad es _____

Solidaridad

¡AUXILIO...!

En un día como cualquier otro, todas las hormigas salieron a buscar comida y vieron de un lado a otro con comida y de estos materiales para su hormiguero.

Cuando de pronto una de las hormigas al intentar cortar una hoja, se le cayó una rama encima y no se podía mover. Todas llegaron corriendo para rescatarla, la rama era tan grande que no sabían qué hacer empezaron todas a pedir ayuda y en cuestión de segundos llegaron unas abejas y una araña.

La araña envolvió la rama con una parte de la telaraña y entre las hormigas y las abejas lograron bajar a la hormiga, que estaba bajo la rama. Todas felices celebraron y se dieron cuenta que entre todos siendo solidarios, los unos con los otros, sin importar la raza y color pueden marcar la diferencia.

¡Ayudando!
 "Solos podemos hacer muy poco. Juntos podemos hacer mucho!"

Di y fecha	Di y fecha
Di y fecha	Di y fecha
Di y fecha	Notas

Tu nombre es _____ Tu nombre es _____
 Tu edad es _____ Tu edad es _____

Di y fecha	Di y fecha
Di y fecha	Di y fecha
Di y fecha	Notas

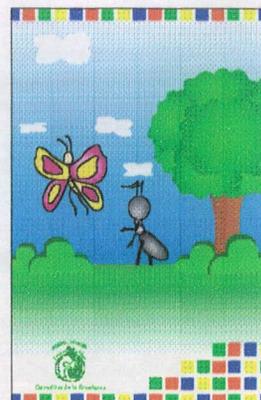
Tu nombre es _____ Tu nombre es _____
 Tu edad es _____ Tu edad es _____

Di y fecha	Di y fecha
Di y fecha	Di y fecha
Di y fecha	Notas

Tu nombre es _____ Tu nombre es _____
 Tu edad es _____ Tu edad es _____

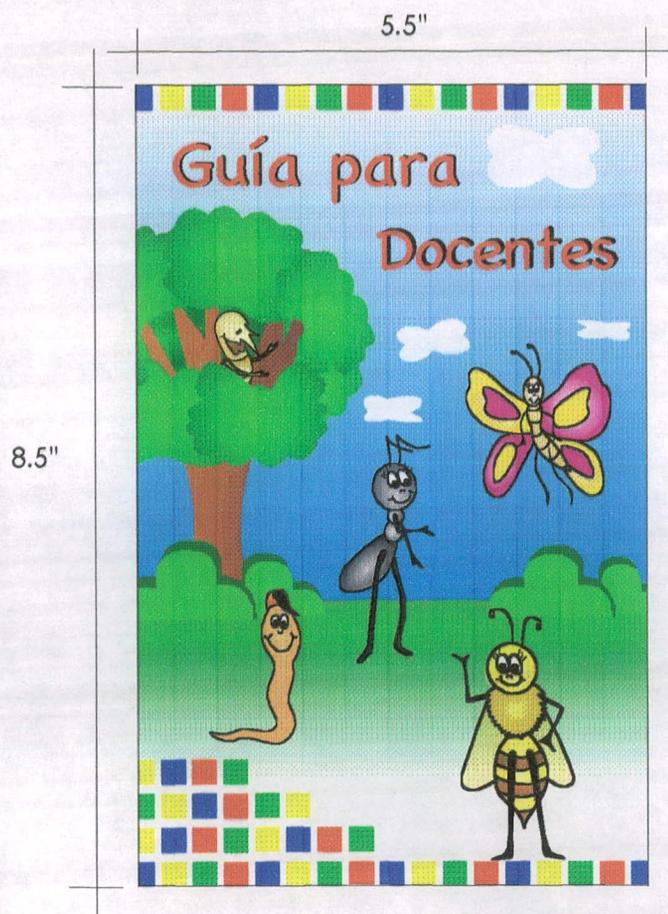
Di y fecha	Di y fecha
Di y fecha	Di y fecha
Di y fecha	Notas

Tu nombre es _____ Tu nombre es _____
 Tu edad es _____ Tu edad es _____

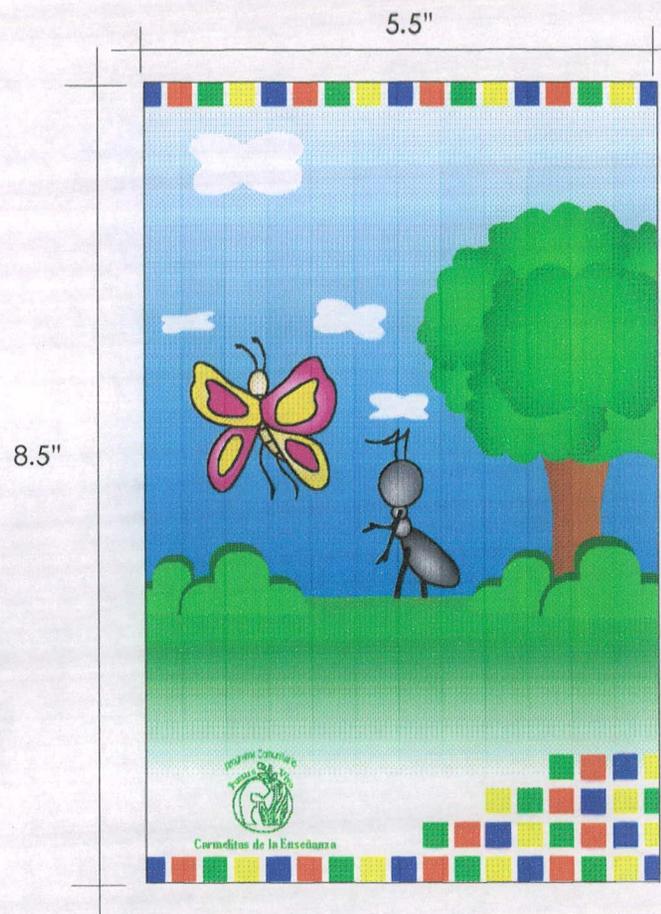


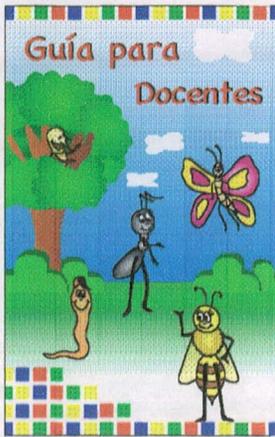
Guía para docentes

Portada



Contraportada





INDICE

Introducción 1

Actividad 1 (enero) 2

Actividad 2 (febrero) 3

Actividad 3 (marzo) 4

Actividad 4 (abril) 5

Actividad 5 (mayo) 6

Actividad 6 (junio) 7

Actividad 7 (julio) 8

Actividad 8 (agosto) 9

Actividad 9 (septiembre) 10

Actividad 10 (octubre) 11

Actividad 11 (noviembre) 12

Actividad 12 (diciembre) 13

INTRODUCCION

La presente guía, tiene como finalidad orientar al maestro o maestra para la manipulación del calendario de actividades, donde se reforzará el tema Derechos y deberes de los niños y niñas.

Una vez terminado de leer las fábulas y colocado el tema de las derechos y deberes de los niños y niñas, propongo a realizar cada día una actividad del calendario, siguiendo las indicaciones que se le presenten. Al finalizar las actividades, preparen el calendario que tiene cada mes colocando los días en los cuadrados acorde al año en que se encuentren.

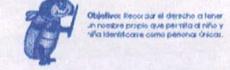
Cada alumno o alumna el calendario a su casa para colocarlo en un lugar visible, con el objetivo de reforzar cada derecho y deber a lo largo del día.



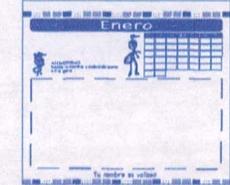
Actividad 1 (enero)

En la siguiente actividad, se hablará sobre el derecho a tener un nombre.

El alumno deberá escribir su nombre y colorear con los colores que él desea, el finaliza en una grupo y comenten sobre la actividad realizada.



Objetivo: Resaltar el derecho a tener un nombre propio, que pertenece al niño y niña identificarse como persona única.

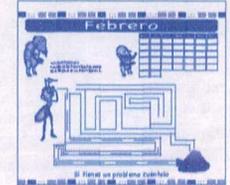
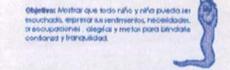


2

Actividad 2 (febrero)

La siguiente actividad habla sobre la importancia de buscar ayuda si tiene un problema.

El alumno deberá buscar la herramienta para que se le ocurra a su hermano, deberá encontrar el camino correcto y traer una foto como se muestra en la continuación. Al finalizar reuna el grupo y comenten sobre la actividad realizada.

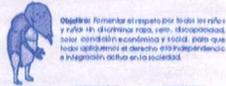


3

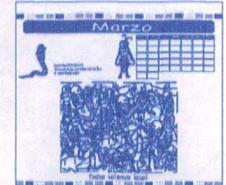
Actividad 3 (marzo)

La siguiente actividad tiene como finalidad enseñar y enseñar al otro a respetar el derecho al trabajo.

Al finalizar reuna el grupo y comenten sobre la actividad realizada.



Objetivo: Fomentar el respeto por los niños y niñas en cualquier momento, ser independiente, tener autonomía económica y social, para que todo estudiante el derecho a la independencia e integración dentro de la sociedad.

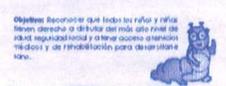


4

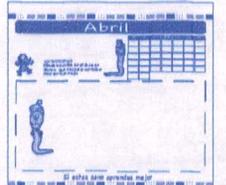
Actividad 4 (abril)

La siguiente actividad habla sobre el derecho al trabajo, donde el alumno deberá dibujar o escribir que realiza la familia para poder vivir.

Al finalizar reuna el grupo y comenten sobre la actividad realizada.



Objetivo: Reconocer que todos los niños y niñas tienen derecho a trabajar del más alto nivel de seguridad social y tener acceso a servicios médicos y de rehabilitación para desarrollar su vida.

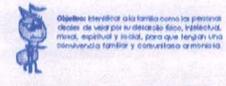


5

Actividad 5 (mayo)

La siguiente actividad habla sobre el derecho a la familia, el alumno deberá dibujar o escribir un ejemplo familiar.

Al finalizar reuna el grupo y comenten sobre la actividad realizada.



Objetivo: Interesar al niño como la persona capaz de vivir por su desarrollo físico, intelectual, moral, espiritual y social, para que tenga una convivencia familiar y comunitaria armoniosa.

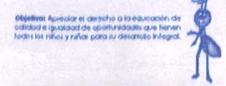


6

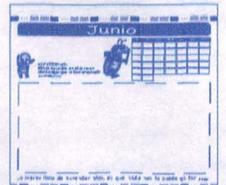
Actividad 6 (junio)

La siguiente actividad habla sobre el derecho a la educación, el alumno deberá dibujar o escribir un ejemplo de un niño o niña.

Al finalizar reuna el grupo y comenten sobre la actividad realizada.



Objetivo: Resaltar el derecho a la educación de calidad e igualdad de oportunidades que tienen todos los niños y niñas para su desarrollo integral.

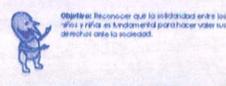


7

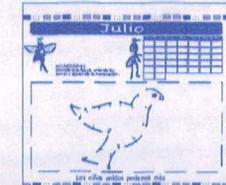
Actividad 7 (julio)

La siguiente actividad habla sobre la importancia de la salud, el alumno deberá dibujar o escribir un ejemplo de un niño o niña.

Al finalizar reuna el grupo y comenten sobre la actividad realizada.



Objetivo: Reconocer que la salud es un derecho de todos los niños y niñas en cualquier momento de su desarrollo en la sociedad.

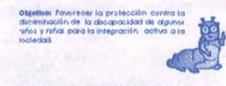


8

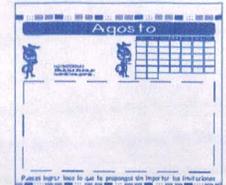
Actividad 8 (agosto)

La siguiente actividad habla sobre la importancia de la salud, el alumno deberá dibujar o escribir un ejemplo de un niño o niña.

Al finalizar reuna el grupo y comenten sobre la actividad realizada.



Objetivo: Fomentar la protección contra la discriminación de la discapacidad de algunos niños y niñas para la integración activa a la sociedad.

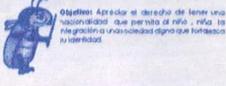


9

Actividad 9 (septiembre)

La siguiente actividad habla sobre la importancia de tener una nacionalidad, el alumno deberá dibujar o escribir un ejemplo de un niño o niña.

Al finalizar reuna el grupo y comenten sobre la actividad realizada.



Objetivo: Resaltar el derecho de tener una nacionalidad que pertenece al niño y niña, la nacionalidad es un derecho digno que fortalece su identidad.

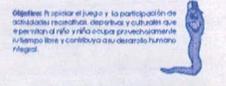


10

Actividad 10 (octubre)

La siguiente actividad habla sobre la importancia del juego, el alumno deberá dibujar o escribir un ejemplo de un niño o niña.

Al finalizar reuna el grupo y comenten sobre la actividad realizada.



Objetivo: Fomentar el juego y la participación de actividades recreativas deportivas y culturales que permitan al niño y niña ocupar provechosamente su tiempo libre y contribuir al desarrollo humano integral.

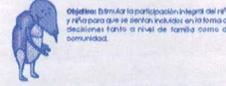


11

Actividad 11 (noviembre)

La siguiente actividad habla sobre la importancia de la participación del niño y niña, el alumno deberá dibujar o escribir un ejemplo de un niño o niña.

Al finalizar reuna el grupo y comenten sobre la actividad realizada.



Objetivo: Fomentar la participación integral del niño y niña en las actividades de la vida familiar, comunitaria y social, para que tome decisiones tanto a nivel de familia como de comunidad.

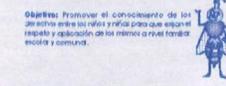


12

Actividad 12 (diciembre)

La siguiente actividad tiene como finalidad de reforzar todo el tema de los derechos y deberes de los niños y niñas, el alumno deberá dibujar o escribir un ejemplo de un niño o niña.

Al finalizar reuna el grupo y comenten sobre la actividad realizada.



Objetivo: Fomentar el conocimiento de los derechos y deberes de los niños y niñas para que sepan el respeto y aplicación de los mismos en su familia, escuela y comunidad.



13

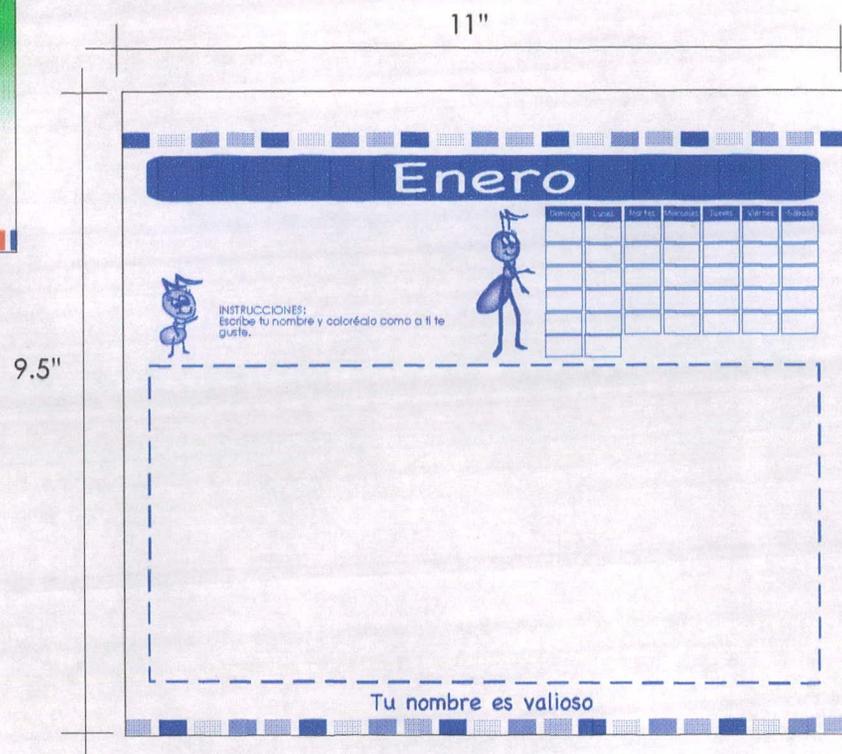


Calendario

Portada



Hojas internas





Enero

INSTRUCCIONES:
Responde a las preguntas como a ti.

Tu nombre es valioso

Febrero

INSTRUCCIONES:
Ayuda a los otros haciendo cosas que ellos no pueden hacer.

Si tienes un problema cuéntalo

Marzo

INSTRUCCIONES:
Respetamos y valoramos a los que son diferentes.

Todos valemos igual

Abril

INSTRUCCIONES:
Responde a las preguntas si sabes o puedes hacerlo con ayuda de alguien. ¡Puedes hacerlo!

Si estás sano aprendes mejor

Mayo

INSTRUCCIONES:
Responde a las preguntas si puedes.

La unión familiar nos da felicidad

Junio

INSTRUCCIONES:
Responde a las preguntas si sabes o si alguien que tú sabes puede ayudarte.

Lo maravilloso de aprender algo, es que nadie nos lo puede quitar

Julio

INSTRUCCIONES:
Responde a las preguntas si puedes con ayuda de alguien.

Los niños unidos podemos más

Agosto

INSTRUCCIONES:
Responde a las preguntas si puedes con ayuda de alguien.

Puedes lograr todo lo que te propongas sin importar las limitaciones

Septiembre

INSTRUCCIONES:
Responde a las preguntas si puedes con ayuda de alguien.

Tus éxitos ayudan a tu patria

Octubre

INSTRUCCIONES:
Responde a las preguntas si puedes con ayuda de alguien.

Jugar es una forma de aprender

Noviembre

INSTRUCCIONES:
Responde a las preguntas si puedes con ayuda de alguien.

Tus ideas son importantes para todos

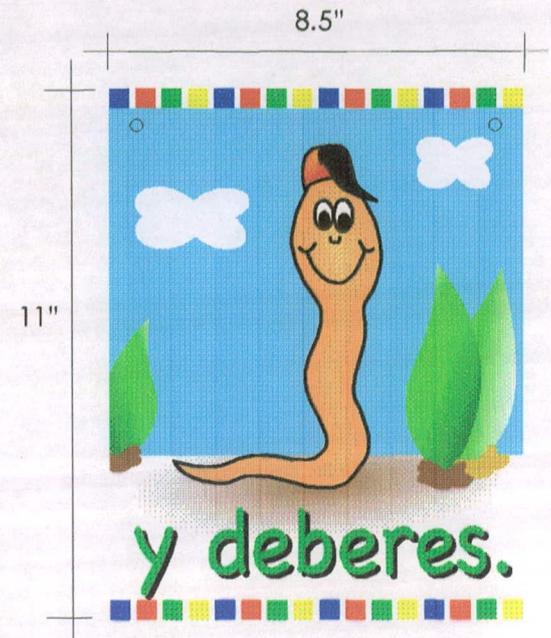
Diciembre

INSTRUCCIONES:
Responde a las preguntas si puedes con ayuda de alguien.

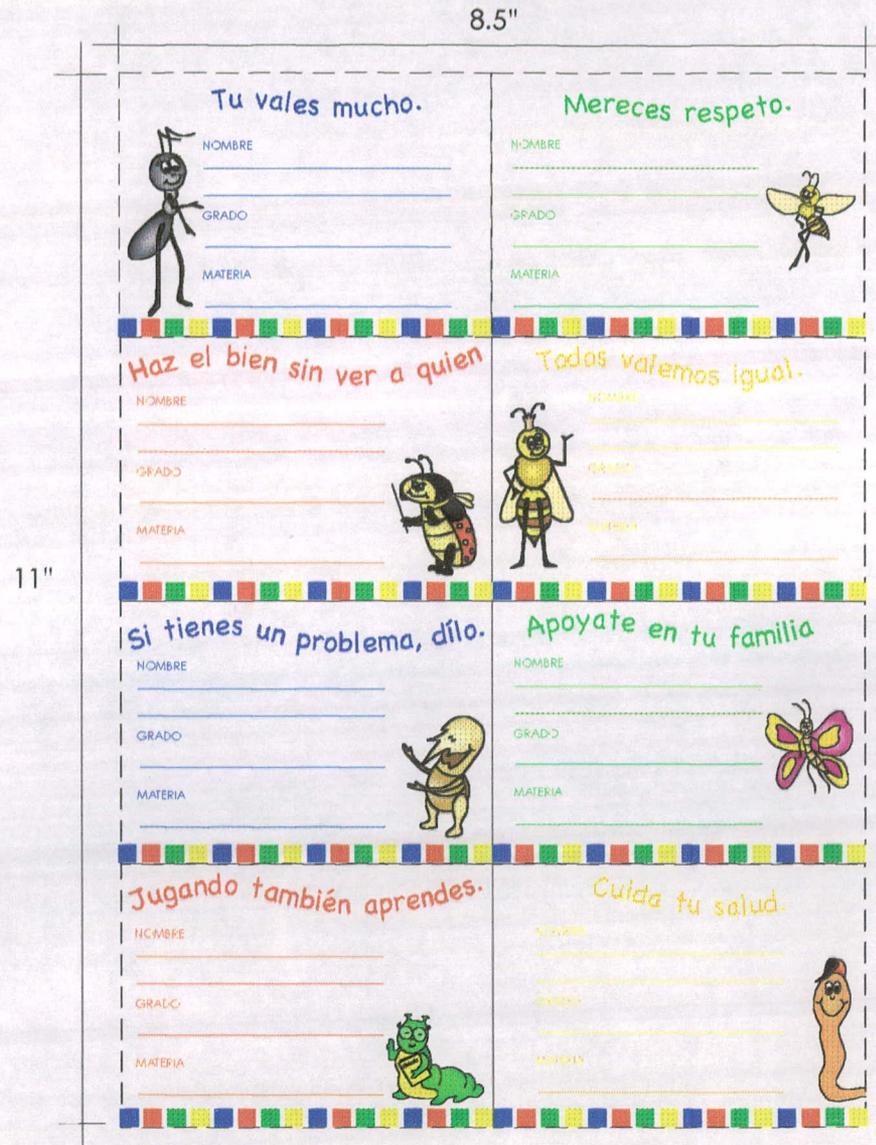
SOLIDARIDAD	NOMBRE	COMPAÑÍA	FAMILIA
JUEGO	MESA	EDUCACIÓN	GATO
FERRO	NACIONALIDAD	FLORES	DERECHOS
PARTICIPACIÓN	ÁRBOL	CAPACIDADES	IGUALDAD
	VALORES	PAISAJE	

Tu vales mucho, respeta y has que te respeten

Móviles



Calcomanillas



Juego memoria

Portada



Instructivo

Impreso atrás de la portada

Instructivo

Contenido:
El juego contiene 20 cartas, las cuales constan de 10 parejas.

Objetivo:
Encontrar la mayor cantidad de parejas de las imágenes que tiene cada carta.

Instrucciones:

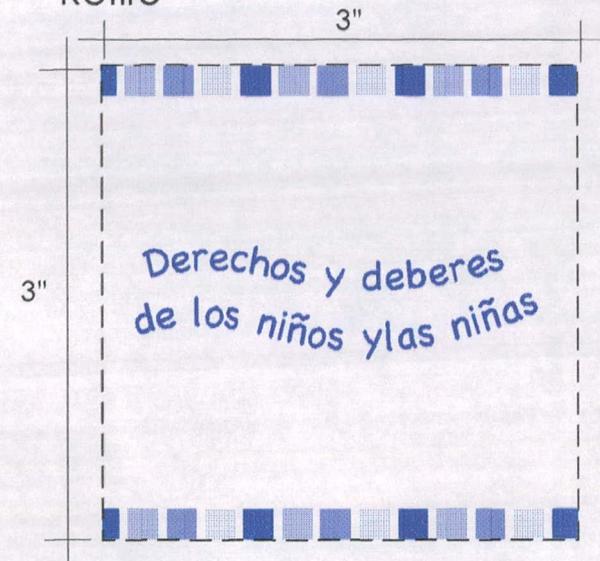
- Número de jugadores de 2 a 6 personas.
- Organiza con tus amigos los turnos para jugar el juego.
- Mezcla bien las cartas.
- Coloca las cartas una a la par de otra formando 5 columnas de 4 cartas de manera que te quede un rectángulo. Todas las cartas deben estar con los dibujos hacia abajo de manera que no veas que imagen estás colocando.
- Debes levantar una carta y buscar su pareja, si la encuentras tienes derecho a probar una vez más, si no la encuentras debes voltearlas de nuevo y será el turno de tu otro compañero.
- Gana quien junta más parejas.

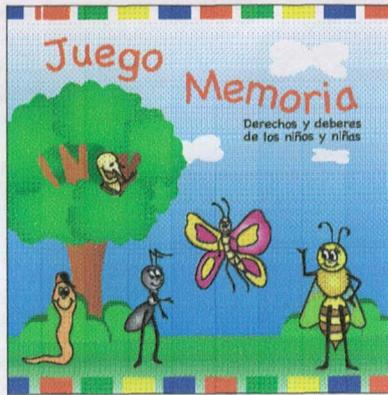
Cartas del juego

Tiro



Retiro





Instructivo

Contenido:
El juego contiene 20 cartas, las cuales constan de 10 parejas.

Objetivo:
Encontrar la mayor cantidad de parejas de las imágenes que tiene cada carta.

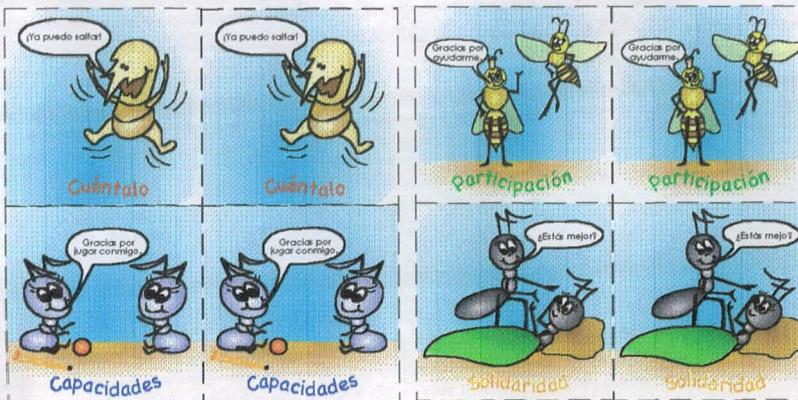
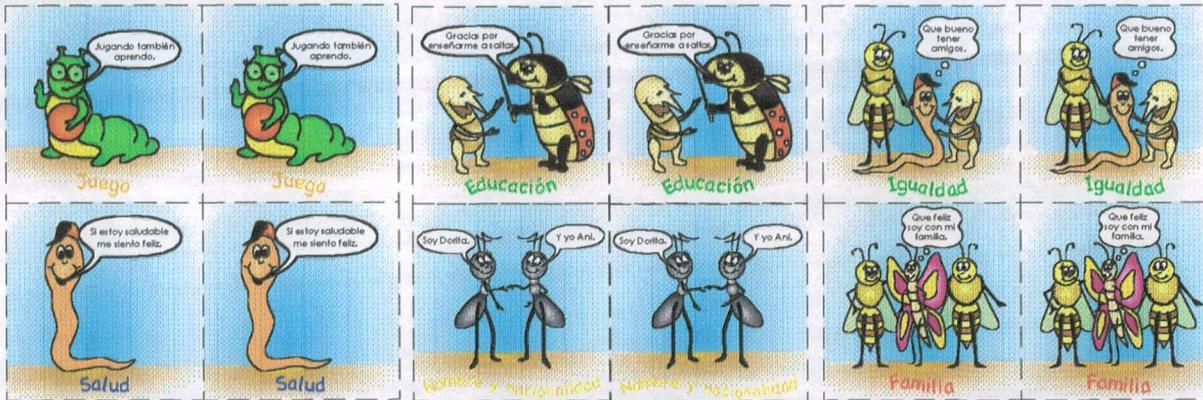
Instrucciones:

- Número de jugadores de 2 a 4 personas.
- Organiza con tus amigos los turnos para jugar el juego.
- Mezcla bien las cartas.
- Coloca las cartas una a la par de otra formando 5 columnas de 4 cartas de manera que te quede un rectángulo. Todas las cartas deben estar con los dibujos hacia abajo de manera que no veas que imagen estás colocando.
- Debes levantar una carta y buscar su pareja, si la encuentras tienes derecho a probar una vez más, si no la encuentras debes voltearlas de nuevo y será el turno de tu otro compañero.
- Gana quien junta más parejas.



↓

Todas las cartas del juego tendrán este diseño en el lado opuesto de donde están las ilustraciones.



13.

Producción y reproducción

13.1 Especificación Técnica

- Impresión de una Agenda que consta de 8 hojas tamaño 8.5" x 11" en papel bond mono tono azul, 12 hojas tamaño 8.5" x 11" en papel bond mono tono verde, 8 hojas tamaño 8.5" x 11" en papel bond mono tono rojo, 12 hojas tamaño 8.5" x 11" en papel bond duo tono naranja, 22 hojas tamaño 8.5" x 11" en papel bond Full color, todas en posición vertical.
Portada y contra portada Agenda tamaño 8.5" x 11" texcote con barniz UB full color en posición vertical. Portada y contra portada Agenda tamaño 8.5" x 11" texcote con barniz UB full color en posición vertical.
- Impresión del calendario, consta de 12 hojas tamaño 11" x 9.5" en papel bond mono tono azul.
Portada, tamaño 11" x 9.5" en papel texcote con barniz UB full color.
- Impresión de la guía de docentes, consta de 8 hojas tamaño 8.5" x 11" en papel bond mono tono azul.
- Impresión de móviles, consta de 3 hojas tamaño 12" x 18" y 3 hojas oficio, en opalina full color.
- Impresión de calcomanillas, consta de 1 hoja tamaño 8.5" x 11" en papel adhesivo, brillante, full color.
- Impresión del juego de memoria, consta de 2 hojas tamaño 12" x 18" 2 hojas tamaño carta tiro y retiro en opalina full color.

13.2 Informe Técnico

Guatemala 8 de Mayo del 2006

A quien interese,

Por este medio se informa que en el CD con nombre Paulina Ramírez, adjuntas está la carpeta de nombre IMPRESION, donde se encuentran los diseños de la agenda, el calendario, los móviles, calcomanillas y guía que se desean imprimir. Dichos diseños están en el programa FREE- HAND 9, la tipografía en path, con sus respectivos excesos de color, líneas de corte y medidas en pulgadas. La Agenda consta de 8 hojas tamaño 8.5" x 11" en papel bond mono tono azul, 12 hojas tamaño 8.5" x 11" en papel bond mono tono verde, 8 hojas tamaño 8.5" x 11" en papel bond mono tono rojo, 12 hojas tamaño 8.5" x 11" en papel bond mono tono naranja, todas en posición vertical. Portada y contra portada de dicha agenda es tamaño 8.5" x 11" Texcote con barniz UB full color en posición vertical.

Portada y contra portada Agenda tamaño 8.5" x 11" texcote con barniz UB full color en posición vertical.

El calendario, consta de 12 hojas tamaño 11" x 9.5" en papel bond duotono azul. Portada, tamaño 11" x 9.5" en papel Texcote con barniz UB full color, calendario, tamaño 11" x 9.5" en papel texcote con barniz UB full color.

La guía docentes, consta de 8 hojas tamaño 8.5" x 11" en papel bond mono tono azul.

Los móviles, constan de 3 hojas tamaño 12" x 18" y 3 hojas oficio, en opalina full color.

Las calcomanillas, 1 hoja tamaño 8.5" x 11" en papel adhesivo brillante, full color, en posición vertical.

El juego de memoria, consta de 2 hojas tamaño 12" x 18" y 2 hojas tamaño carta, tiro y retiro en opalina full color.

Agradeciendo de antemano su atención.

Atentamente

Paulina Ramírez Storek

13.3 Presupuesto de diseño y de Impresión

CLIENTE:	Futuro Vivo
FECHA:	10 de noviembre 2005
ATENCIÓN A:	Hermana Sabina

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	TOTAL
Diseño			5,500.00
Impresión Agenda	500	50.00	25,000.00
Impresión Calendario	500	25.00	12,500.00
Guía Docentes	4	80.00	320.00
Impresión Móviles	12	43.00	516.00
Impresión Juego memoria	2	118.00	236.00
Impresión Calcomanillas	500	1.14	570.00
Espiraleado Agenda	500	5	2,500.00
Espiraleado Calendario	500	4	2,000.00
Espiraleado Guía docentes	4	5	20.00
INVERSIÓN TOTAL			Q 49,162.00

14.

Conclusiones y recomendaciones

Conclusiones

- Se desarrolló un material educativo, el cual por medio de una agenda con fábulas y un calendario de actividades, se dio a conocer la importancia de "Los derechos y deberes del niño y la niña", a los niños y niñas de primaria de la Escuela del Programa Comunitario Futuro Vivo, de manera que permita al estudiante captar el tema de una forma más dinámica.
- Se diseñaron unos materiales que sirvieran de complemento al material educativo, los cuales por medio de unos móviles, calcomanillas y un juego de memoria que contienen frases en relación al tema "Derechos y deberes del niño y la niña", sirvieran de apoyo a la comprensión del mismo, para los niños de la escuela del Programa comunitario Futuro Vivo.

Recomendaciones

- Se recomienda que en próximos años, se utilicen los mismos materiales y personajes adaptándolos a distintos temas que se deseen dar a conocer en el futuro.
- Antes de utilizar los materiales es recomendable que las maestras los lean detenidamente para familiarizarse con los mismos y tener bien claro el proceso de implementación.

15.

Bibliografía

Referencias impresas

Foster, W. (1986), *Animals are for fun*, California, E.E. U. U. editorial Nofziger. Art Service, Tomo #134 Serie How to.

Arreaga, M. (1997), *Derechos humanos Guatemala*, Editorial Piedra Santa.

Balsells, E. (2000), *Manual de nuestros derechos humanos*, Colección Fundamentos, Editorial Oscar de León Palacios, Guatemala, Primera edición

Cámara, Sergi (2004) *El dibujo animado*, Editorial Parragón, Barcelona España, primera edición.

Carnelutti, F. (1997) , *Derecho procesal civil y penal*, Buenos Aires Ediciones Jurídicas Europa-América Casas, V. (1998). Los derechos del niño, editorial Unión. Perú.

Colegio Monte María; IV Magisterio; 1998 *El educando y su desarrollo de los cuatro a los doce años*; Folleto de Características de las edades.

Edgell, Steve y otros (2002), *Curso completo de cómic*, Editorial Acanto, Barcelona, España.

Gillg, J. (2000). *El cuento en pedagogía y en reeducación*, Editorial fondo de cultura Económica, México primera edición.

Gálvez, C. (2001), *Cuída tus dientes divirtiéndote: Material de apoyo para maestros del nivel pre-primario para la enseñanza de la higiene oral*. (Tesis). Universidad Rafael Landívar. Arquitectura y diseño, Guatemala, Ciudad.

Jordán, S. (2002), *Didáctica de estudios sociales para la educación primaria*, Volumen 32. San José Costa Rica.

Kant, I. (2001), **Fundamentación de la Metafísica de las Costumbres**. Edición Luís Martines Velasco, editorial Espasa Calpe, Madrid,.

Nérici, I. (1973) **Hacia una didáctica General Dinámica**. Trad Nervi J. Ricardo. Buenos Aires, Kapelusz segunda edición.

Ogalde, I. y Bardavid, E. (1991), **Los materiales didácticos. Medios y recursos de apoyo a la docencia**, editorial Trillas, México

Simac (1998), **Material de autoformación para maestros y maestras de nivel preprimario y primario**. Guatemala Minieduc.

Soto, Z., Samayoa, I. Y Murga, E. (1994), **Ilustraciones y diagramación para diseño de libro de cuentos infantiles**. Universidad de San Carlos, Guatemala, Guatemala, Ciudad.

Tena Parera, D. (2003), **Medios gráficos en Diseño gráfico y comunicación**. Madrid: Pearson.

Turnbull, A. Y Baird, R. (1995), **Comunicación Gráfica**. Editorial Trillas, México.

Ríos, M. (2000), **La expresión plástica: Material de Apoyo sobre las técnicas y materiales de la expresión plástica, la cual ayuda a conocer y estimular mejor al niño**. Tesis Inédita. Universidad Rafael Landívar, Guatemala. Facultad de Arquitectura y Diseño, Departamento de Diseño.

Ruiz, A. (2002) **El diseño gráfico como apoyo al tratamiento de la espina bífida**. Tesis Inédita. Universidad Rafael Landívar, Facultad de Arquitectura y Diseño, Departamento de Diseño Gráfico, Guatemala Ciudad.

Fábula. (2005, 9) de diciembre. *Wikipedia, La enciclopedia libre*. Fecha de consulta: 06:48, enero 30, 2006 from <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=F%C3%A1bula&oldid=1791269>.

ANEXOS

ANEXO-1

Predatos (2003)

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	33,000					
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					
4. 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					
5. % sobre el ingreso Total generado	30%	19%	15%	10%	14%	3%
A1	2%					
A2	12%					
E	16%					

RESUMEN: DEFINICION NSE -Ciudad de Guatemala-

	ABC1	C2	C3	D	E
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
11. Tiene serv. Doméstico	97%	77%	33%	10%	0%
12. Tiene lavadora de ropa	100%	98%	80%	29%	2%
13. Tiene secadora de ropa	92%	53%	14%	3%	0%
14. Tiene horno de microondas	100%	98%	92%	47%	1%



RESUMEN: DEFINICION NSE –Ciudad de Guatemala-

	ABC1	C2	C3	D	E
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	67%	52%	26%	4%	0%
EN SU HOGAR					
21. Tiene TV color	100%	100%	100%	96%	61%
22. X televisores color tiene	3.9	2.9	2.1	1.4	1.0
23. Tiene cable/ TV satélite	100%	97%	96%	74%	37%

RESUMEN: DEFINICION NSE –Ciudad de Guatemala-

	ABC1	C2	C3	D	E
24. Tienen vehículo en el hogar	100%	100%	96%	33%	1%
25. Promedio de vehículos en hogar	2.9	1.9	1.2	1.1	1.0
26. Tiene vehículo para uso personal (adultos 18 + años)	82%	63%	42%	10%	1%
27. Modelo de sus vehículos (moda)	1998-1999	1996-1997	1990-1991	1990-1991	—

ANEXO-2

Instrumento para definir perfil
psicológico del Grupo Objetivo.

Entrevista dirigida para niños y niñas. El entrevistador deberá realizar las preguntas al niño o niña y apuntar sus respuestas o marcar con una X en las líneas de la hoja. La entrevista tiene como finalidad conocer los gustos del niño para realizar un material educativo sobre el tema "Derechos del niño"

1. Entre los materiales (hojas de trabajo, libros) que te han dado en clase. ¿Cuáles te gustan más, los que tiene dibujos o fotografías?

Dibujos _____

Fotografías _____

2. ¿Qué actividades te gusta realizar más en el colegio?

Pintar _____

Escribir _____

Recortar _____

Cantar _____

3. ¿Te gusta leer?

Sí _____

No _____

4. ¿Te gustaría que tu libreta de apuntes de tareas tenga dibujos y fábulas?

Sí _____

No _____

5. ¿Cuál de los grupos de colores te gusta más?





6. ¿Te gustan los cuentos con dibujos?

Sí _____

No _____

7. ¿Qué te gusta hacer más?

Leer _____

Pintar _____

Deporte _____

8. Cual es tu personaje de caricatura favorito?

9. ¿Qué es lo que más te gusta hacer en el recreo?

10. ¿Qué refacciones a la hora del recreo?

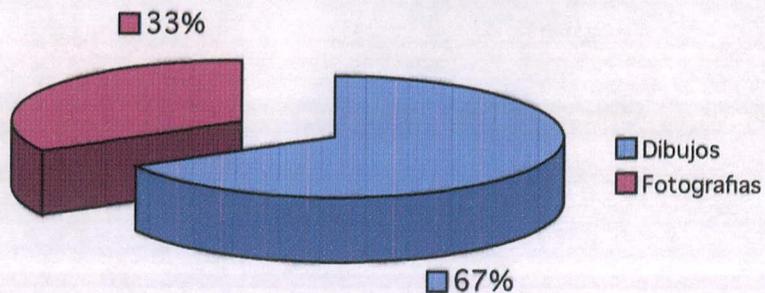
Pan _____

Fruta _____

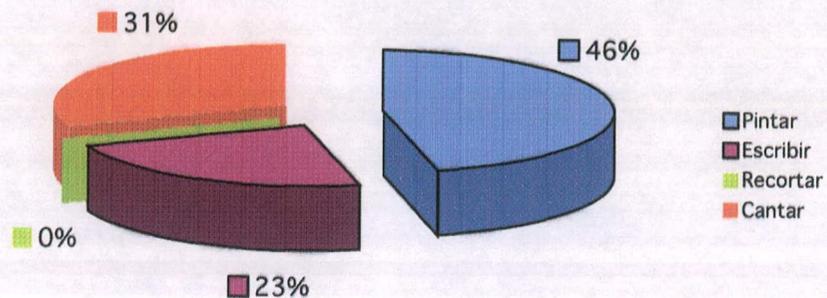
Papalinas _____

Gracias por tu colaboración.

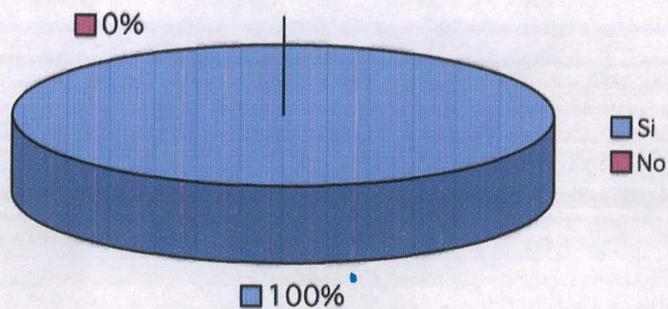
1. Entre los materiales (hojas de trabajo, libros) que te han dado en clase. ¿Cuáles te gustan más, los que tiene dibujos o fotografías?



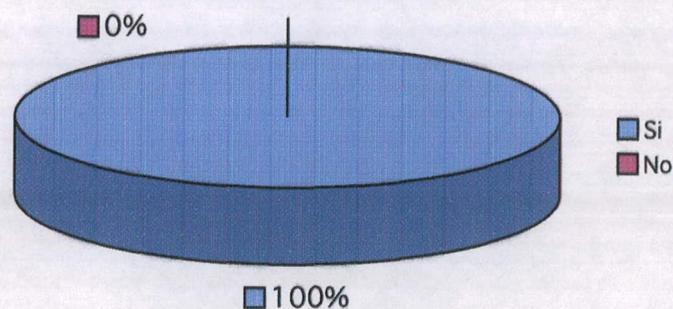
2. ¿Qué actividades te gusta realizar más en el colegio?



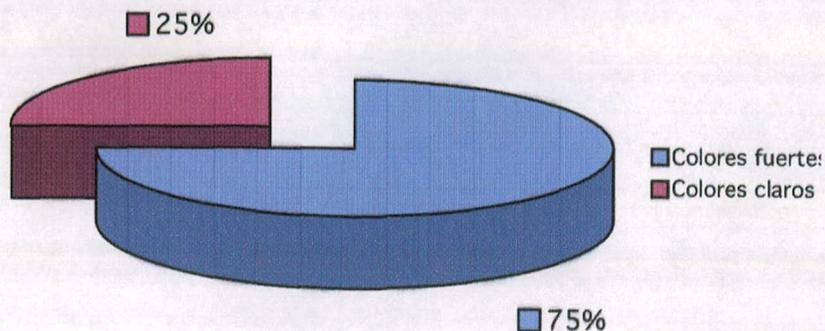
3. ¿Te gusta leer?



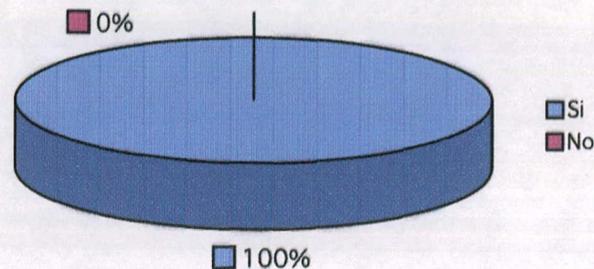
4. ¿Te gustaría que tu libreta de apuntes de tareas tenga dibujos y fábulas?



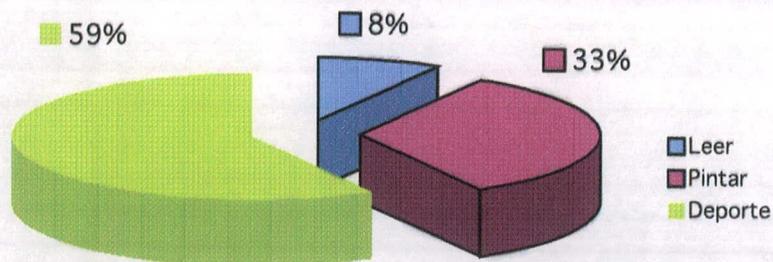
5. ¿Cuál de los grupos de colores te gusta más?



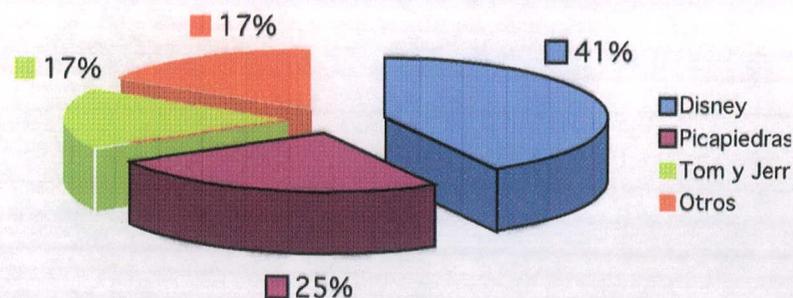
6. ¿Te gustan los cuentos con dibujos?



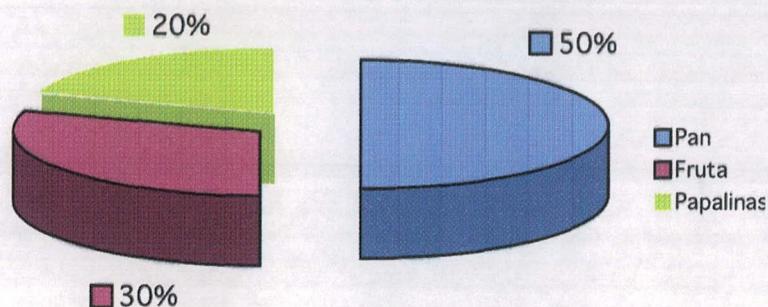
7. ¿Qué actividades te gusta realizar más en el colegio?



8. Cual es tu personaje de caricatura favorito?

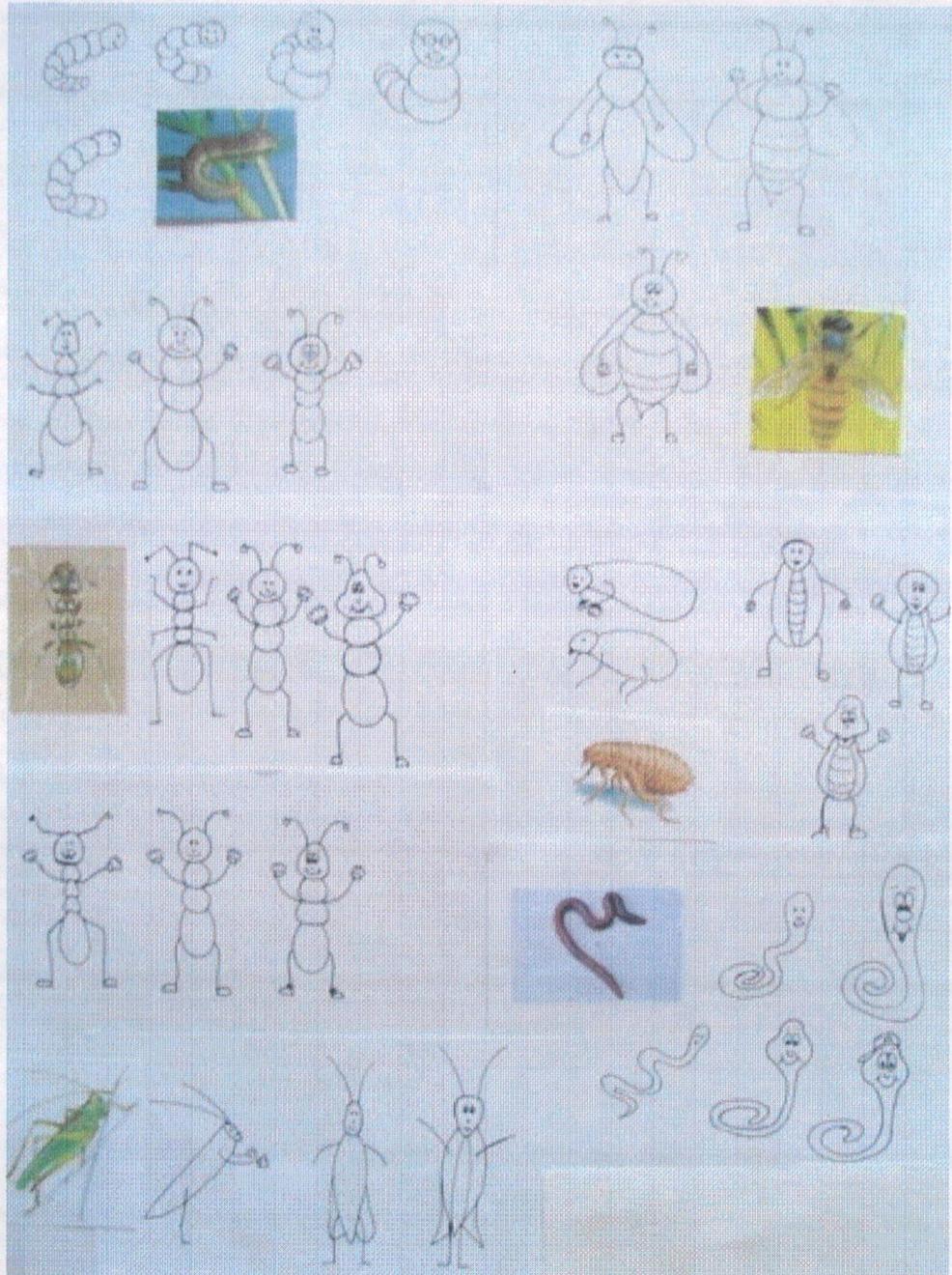


10. ¿Qué refacciones a la hora del recreo?



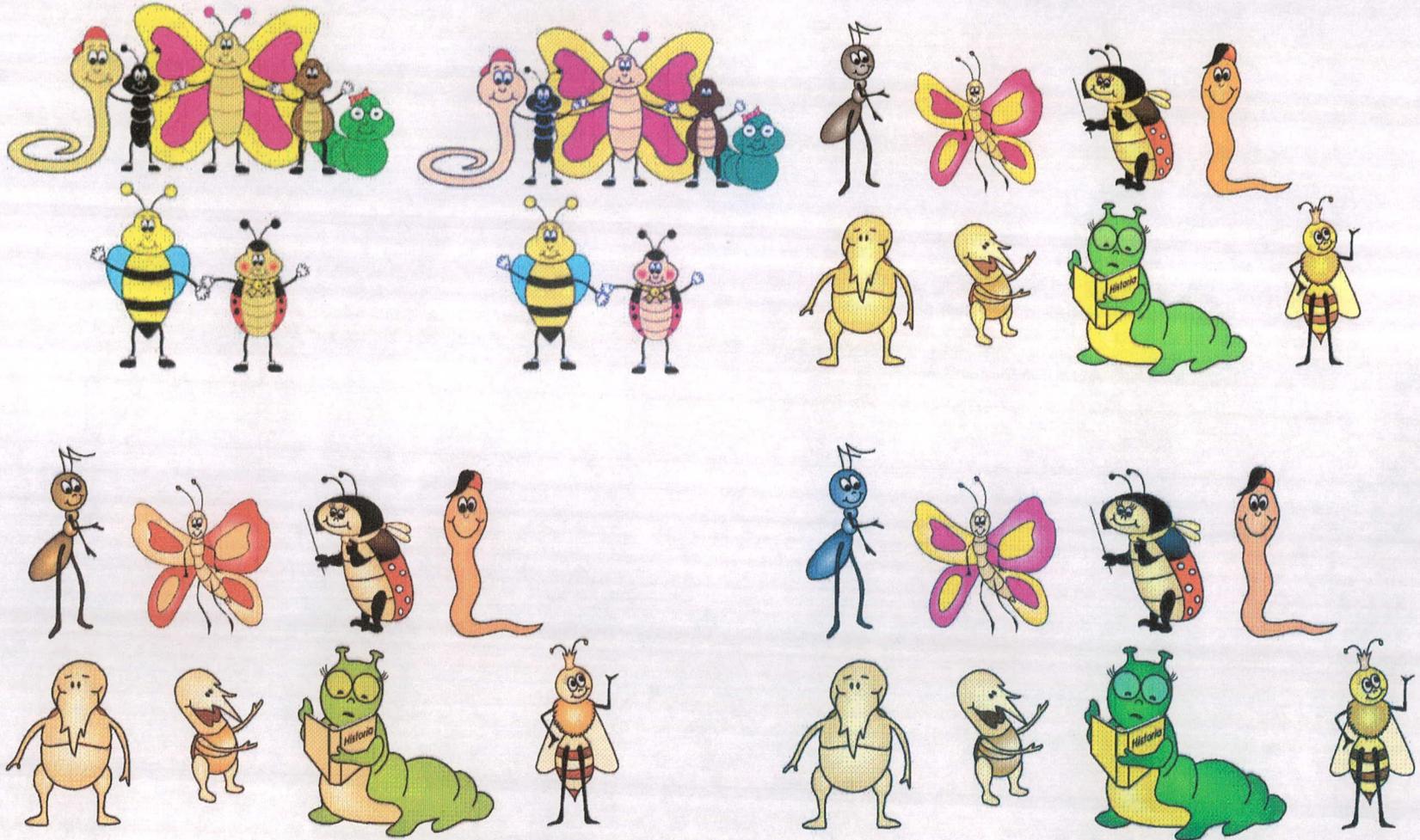
ANEXO-3

Ampliación Boceto



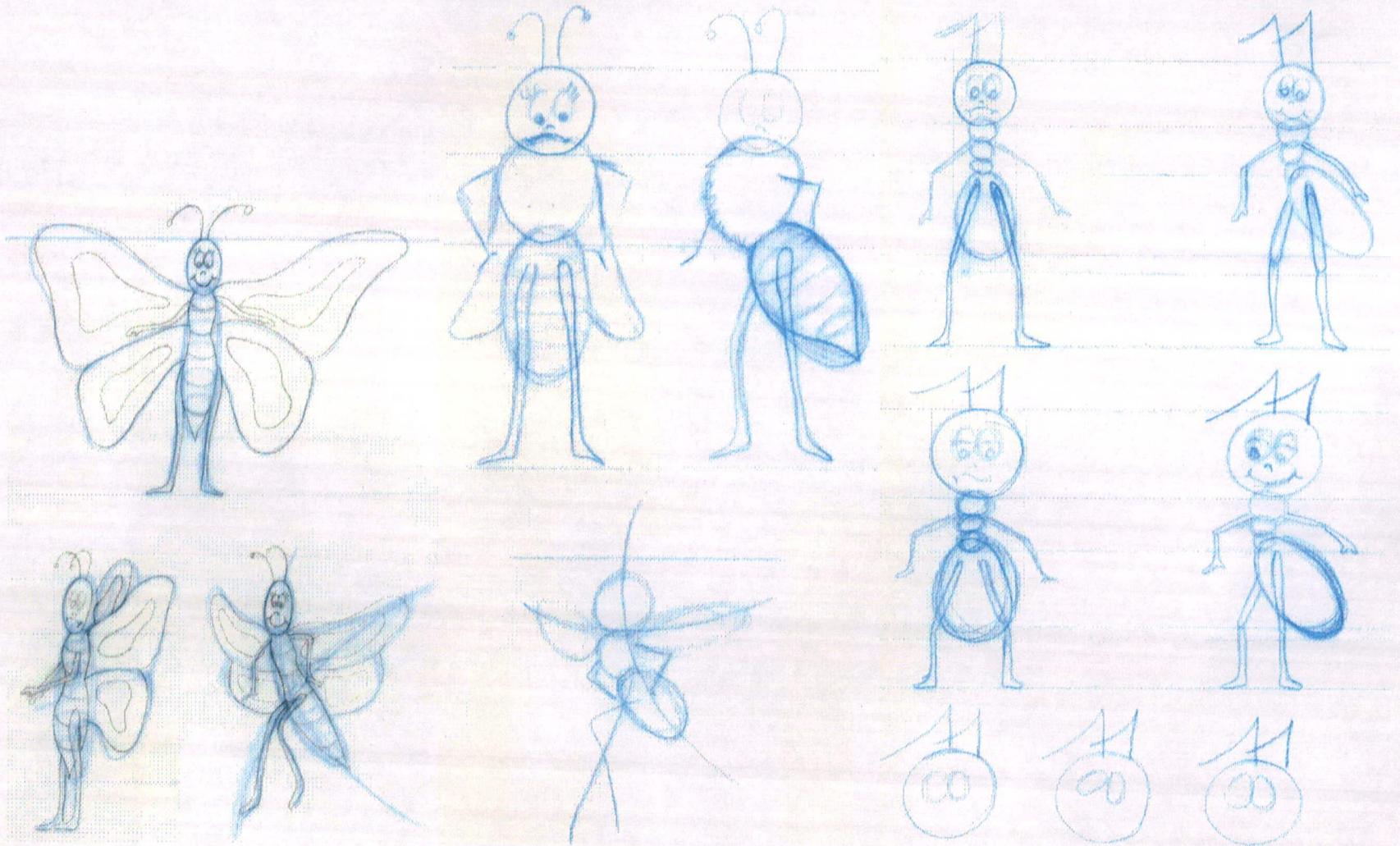
ANEXO-4

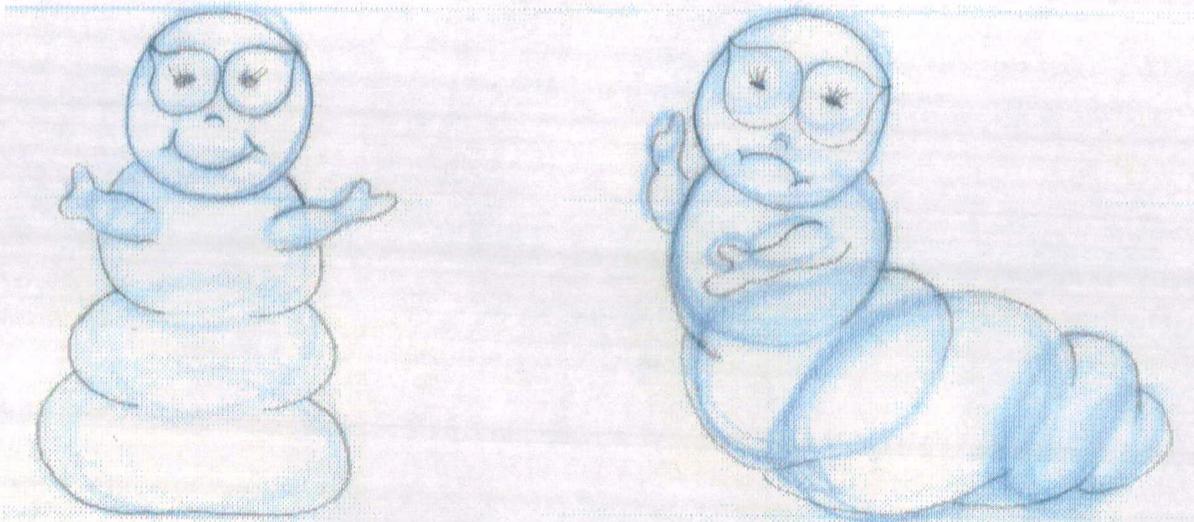
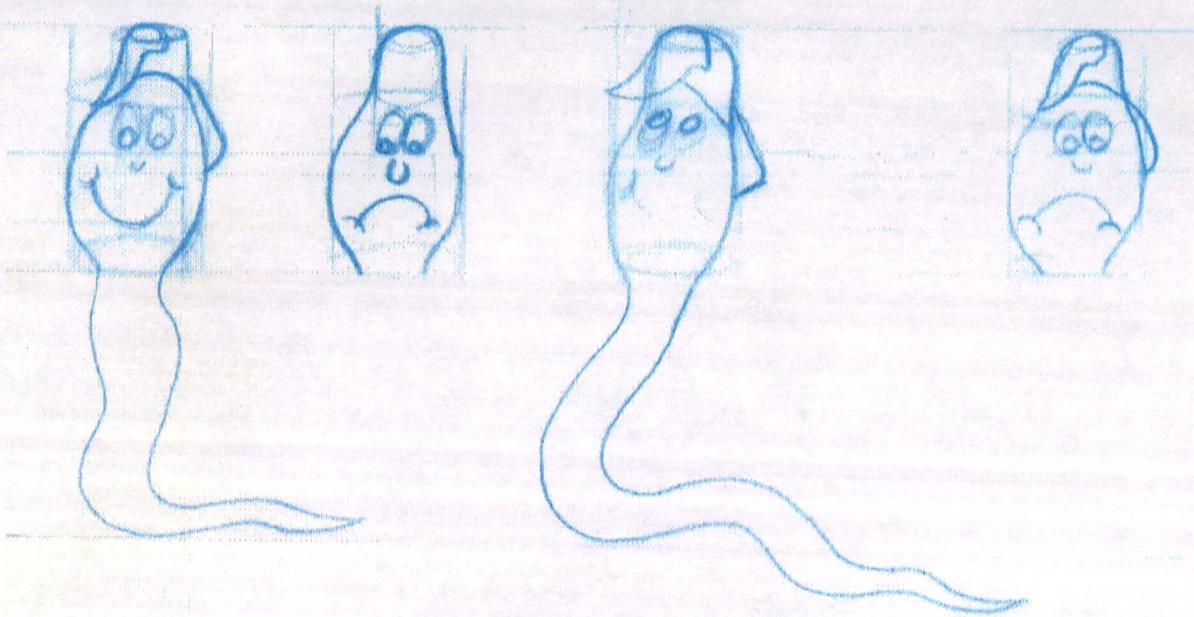
Prueba de color de los personajes

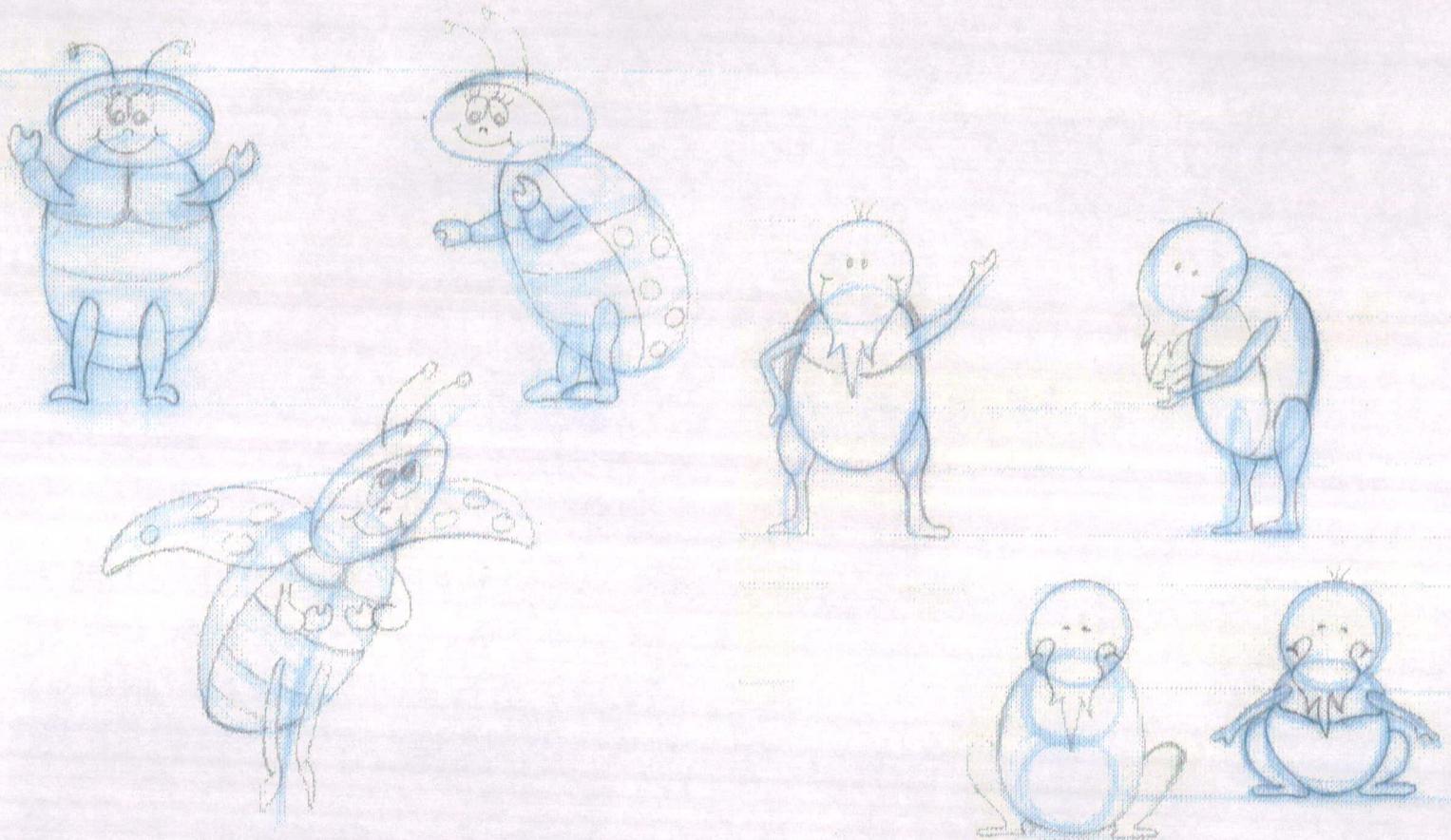


ANEXO-5

Construcción de personajes, primera propuesta.







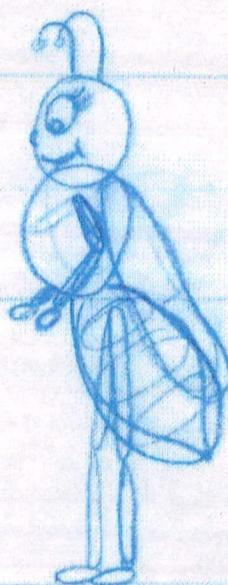
ANEXO-6

Ampliación construcción final "Abeja"

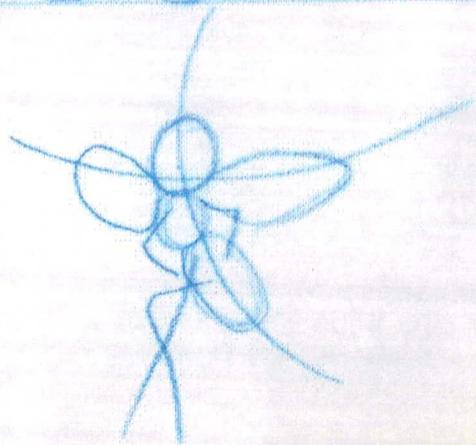
FRENTE



PERFIL



TRES CUARTOS



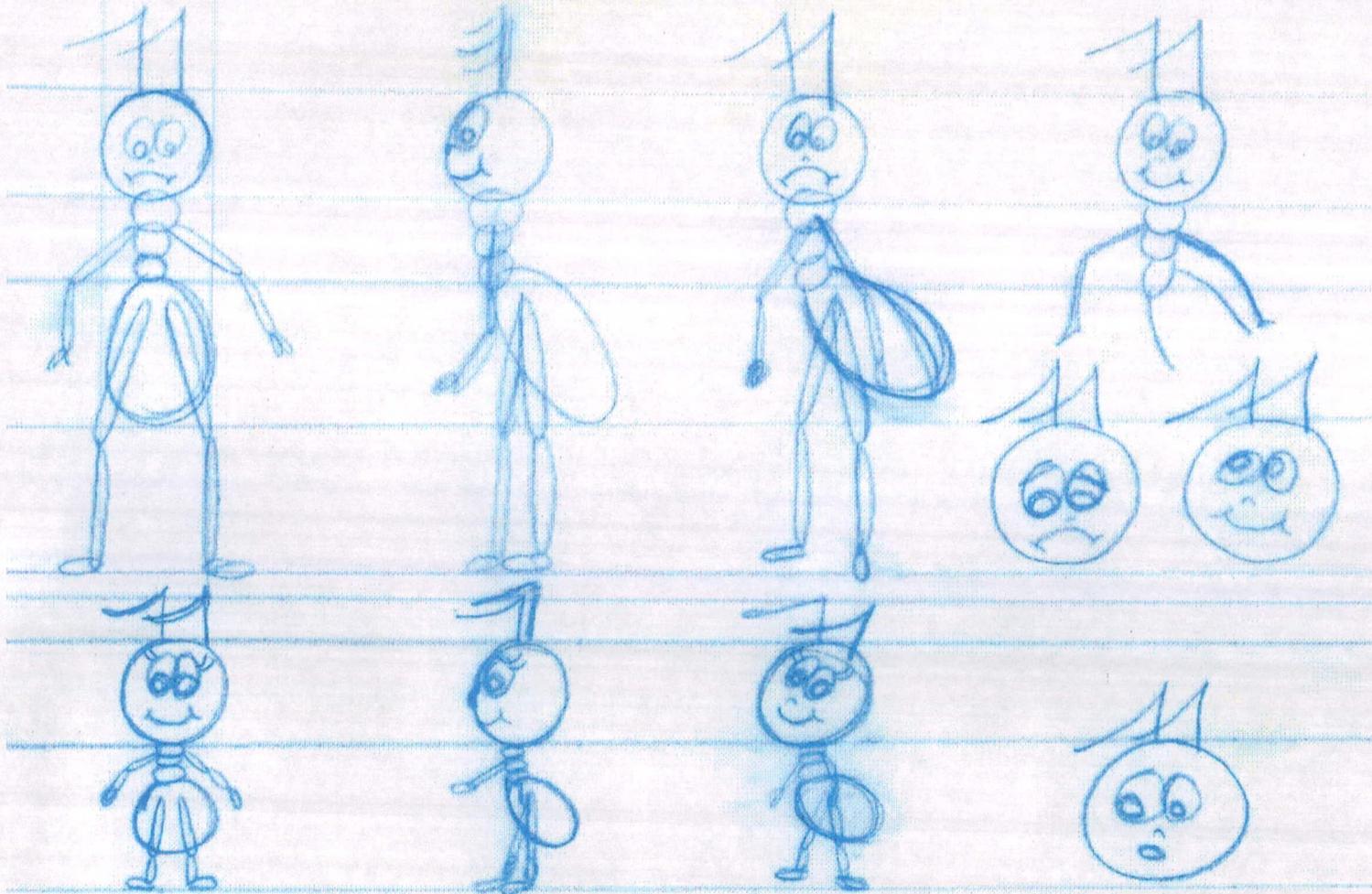
ANEXO-7

Ampliación construcción final "Hormiga"

FRENTE

PERFIL

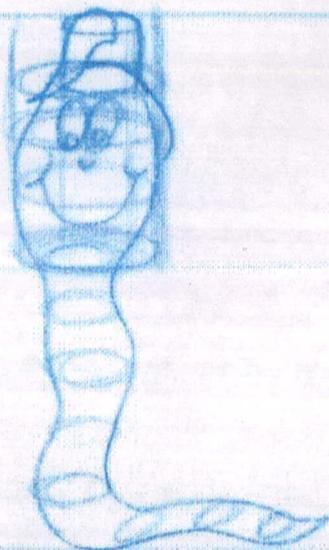
TRES CUARTOS



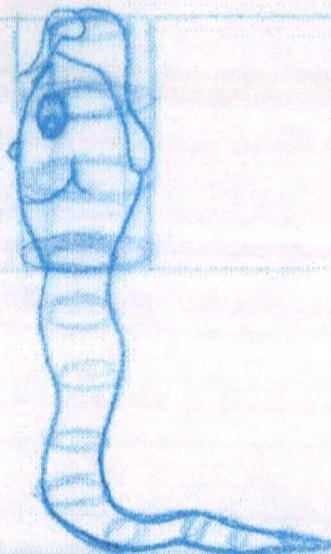
ANEXO-8

Ampliación construcción final "Lombriz"

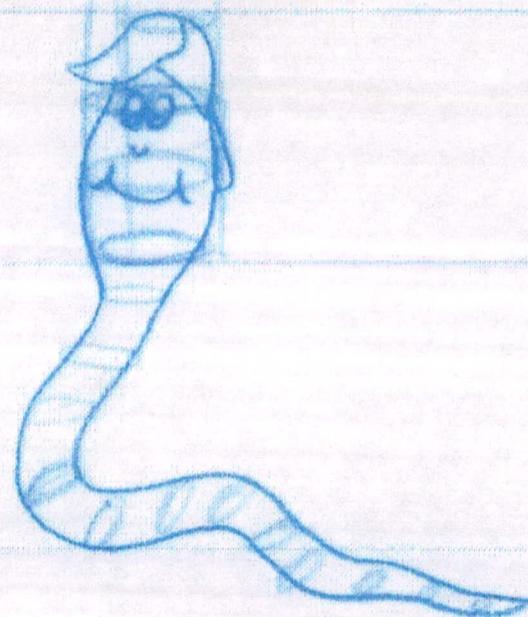
FRENTE



PERFIL



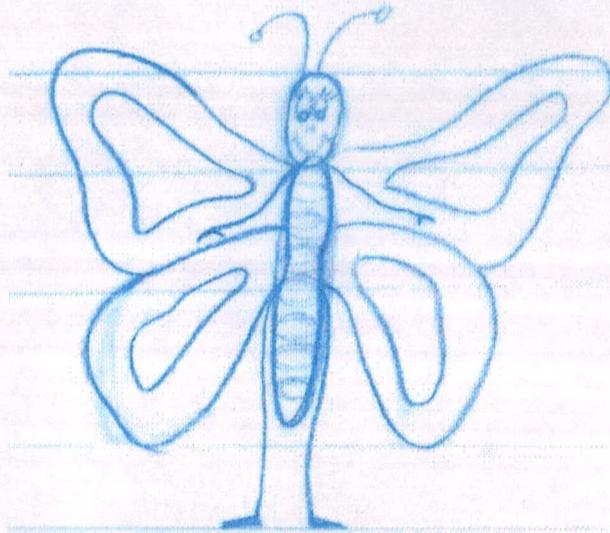
TRES CUARTOS



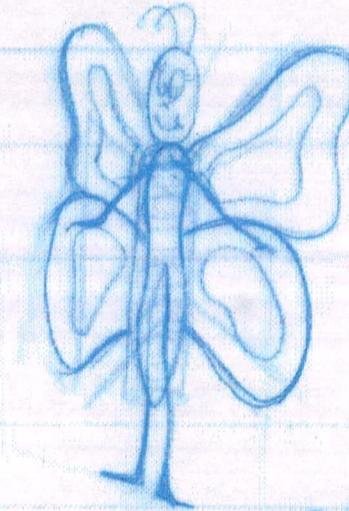
ANEXO-9

Ampliación construcción final "Mariposa"

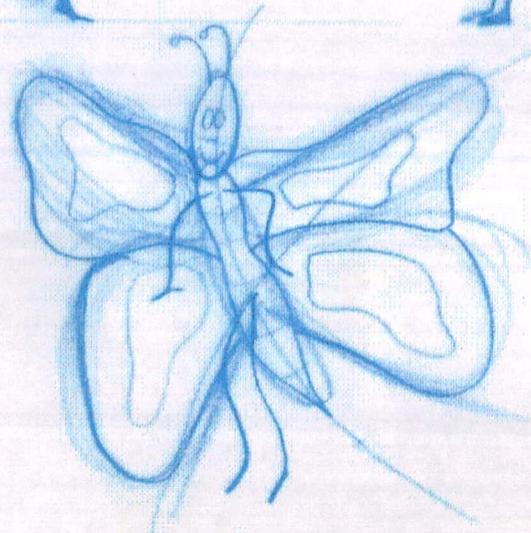
FRENTE



TRES CUARTOS



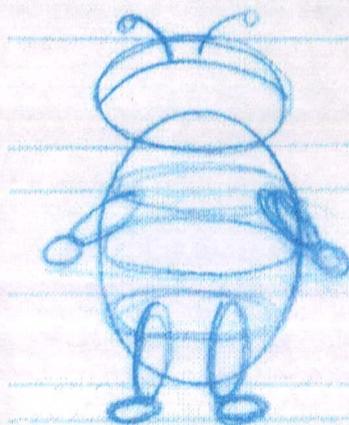
PERFIL



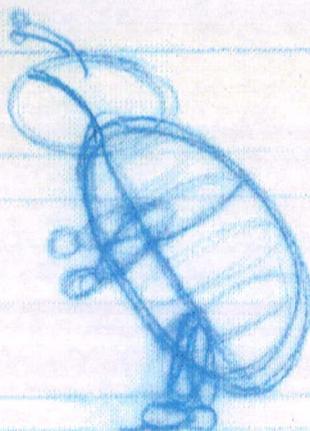
ANEXO-10

Ampliación construcción final "Tortolita"

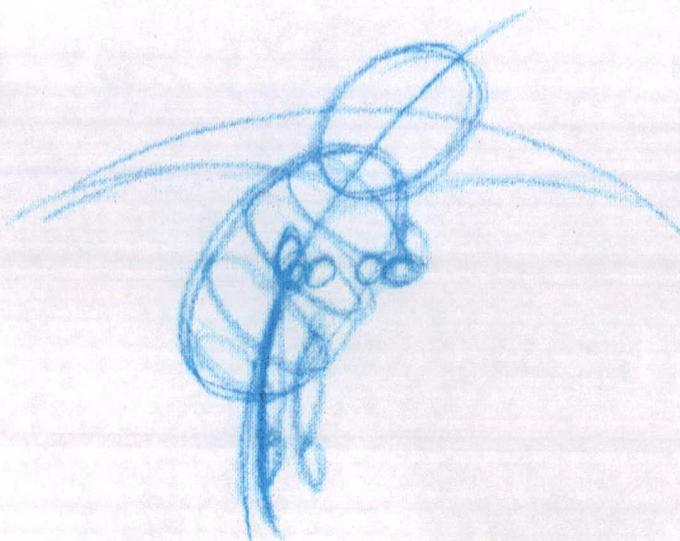
FRENTE



PERFIL



TRES CUARTOS



ANEXO-11

Ampliación construcción final "Oruga"

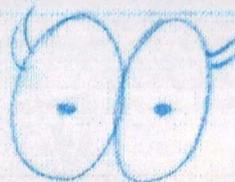
FRENTE



PERFIL



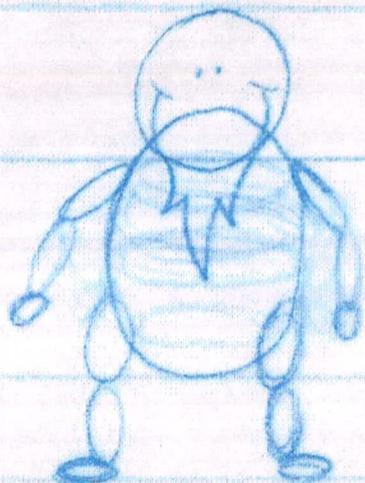
TRES CUARTOS



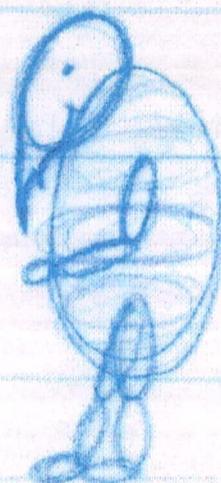
ANEXO-12

Ampliación construcción final "Pulga"

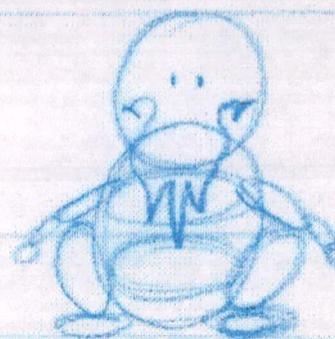
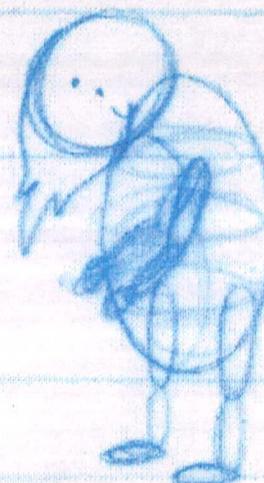
FRENTE



PERFIL



TRES CUARTOS



ANEXO-13

Instrumentos Validación Personajes

INSTRUMENTO DE VALIDACION PARA ILUSTRADOR

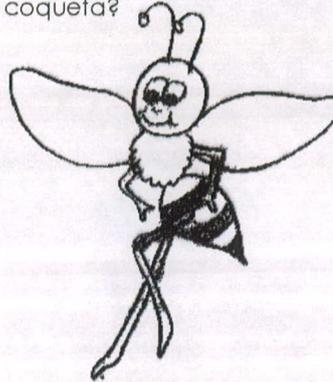
Agradeciendo de antemano su colaboración, le muestro la encuesta para validar los personajes que se utilizaran en los distintos materiales sobre el tema Derechos y Deberes de los niños, para alumnos de la escuela Futuro Vivo de 6 a 10 años.

Instrucciones:

Marque con una X de acuerdo a lo que considere es la respuesta apropiada.

1. Representa este personaje a una abeja adulta y coqueta?

SI NO



Si su respuesta es NO especifique

2. La abeja refleja tristeza en la expresión del rostro y su cuerpo?

SI NO



Si su respuesta es NO especifique

3. Este personaje representa a una hormiga adulta?

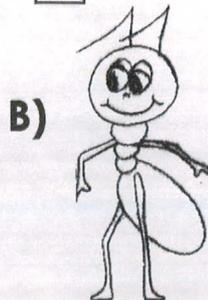
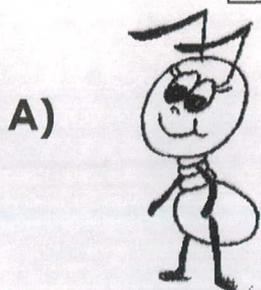
SI NO



Si su respuesta es NO especifique

4. Cual de las dos hormiga que se le presenta a continuación le parece una hormiga infantil de 4 años?

Hormiga A Hormiga B



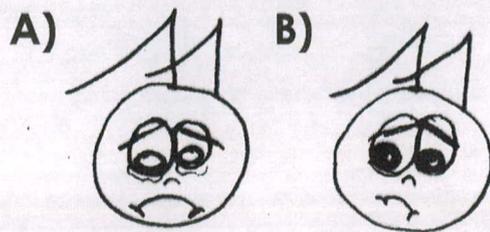
5. Considera que le colore y los brillos de la hormiga reflejan a un personaje infantil?

SI NO

Si su respuesta es NO especifique

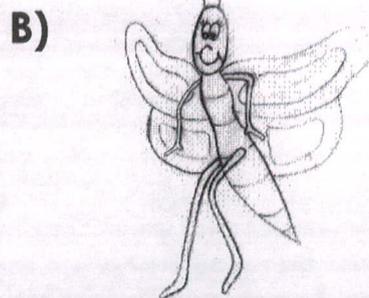
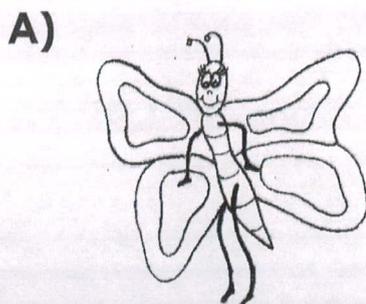
6. De acuerdo a la expresiones de la hormiga que se le muestran cual refleja tristeza?

Hormiga A Hormiga B



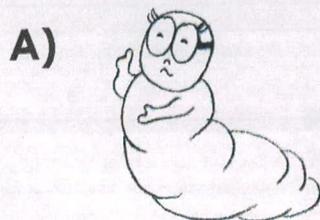
7. Cuál mariposa que se muestra a continuación considera refleja un personaje alegre y elegante?

Mariposa A Mariposa B



8. Cual de las siguientes expresiones reflejan a una oruga aplicada, estudiosa?

Oruga A Oruga B



9. Refleja la tortolita que se le muestra a continuación un personaje a adulto (25-30 años), amistosa y cariñosa?

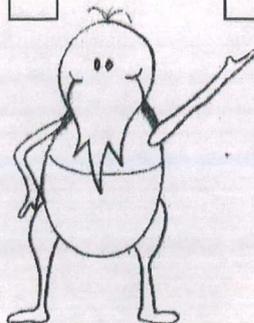
SI NO



Si su respuesta es NO especifique

10. Este personaje refleja a una pulga amigable?

SI NO

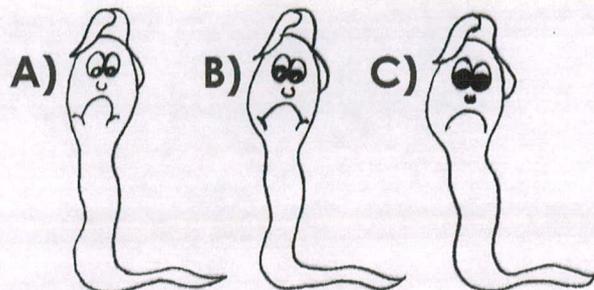


Si su respuesta es NO especifique



11. De acuerdo a las expresiones, cuál lombriz considera se refleja tristeza?

Lombriz A Lombriz B Lombriz C



12. Considera los personajes adecuados para niños de 7 a 10 años?

SI NO

Si su respuesta es NO especifique

13. A través del estilo los personajes son amigables?

SI NO

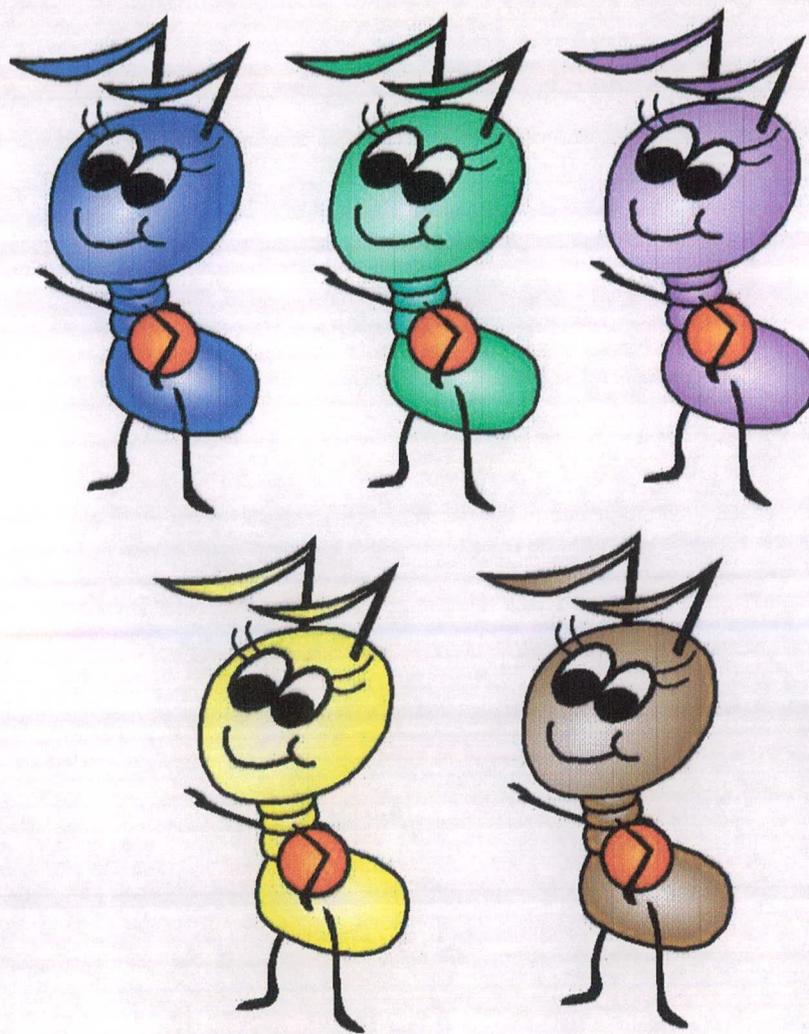
Si su respuesta es NO especifique

13. Tiene algún comentario o sugerencia?

Muchas Gracias

ANEXO-14

Prueba de colores de la hormiga infantil.



ANEXO-15

Instrumentos Validación del Material educativo y de apoyo.

INSTRUMENTO DE VALIDACION PARA DISEÑADORES GRAFICOS

Agradeciendo su colaboración, le muestro el instrumento para validar el diseño del material educativo y el material de apoyo, los cuales tienen por objetivo dar a conocer la importancia de "Los derechos y deberes del niño y niña", a los niños y niñas de 7 a 10 años, de la escuela del Programa comunitario "Futuro Vivo".

El concepto del tema es "**Creciendo Unidos**"

Instrucciones:

Marque con una X dentro de los cuadros lo que considere es la respuesta apropiada.

1. La agenda cumple con la función de:

Educar Informar Colaborar

Observaciones

2. El calendario cumple con la función de:

Educar Informar Colaborar

Observaciones

3. Los formatos utilizados en las distintas piezas brindan:

Comodidad Seguridad Confusión

Observaciones

4. Considera que la paleta de color utilizada en todas las piezas refleja sentimientos de:

Alegría Confianza Inseguridad

Observaciones

5. La tipografía refleja:

En Títulos

Equilibrio

Armonía

Estabilidad

En Textos

Equilibrio

Armonía

Estabilidad

Observaciones

6. El tamaño de la tipografía en los móviles considera que:

Permite la lectura a distancia

Es fácil de leer

No se entiende

Observaciones

7. Los ejes utilizados en los materiales reflejan:

Incertidumbre

Seguridad

Balance

Observaciones

8. Con qué asocia los elementos gráficos de apoyo (cuadros):

Unidad

Armonía

Crecimiento

Observaciones

9. Los materiales que se presentan son:

Funcionales

Claros

Inadecuados

Observaciones

10. El fondo que tiene el juego de memoria y los móviles es:

Saturado

Simple

requiere más ambientación

Observaciones

11. Considera los personajes adecuados para niños de:

7 a 10 años

10 a 14 años

2 a 4 años

Observaciones

12. Los personajes son:

Amigables

Honestos

Agresivos

Observaciones

13. Los personaje reflejan:

Compañerismo

Confianza

Desorden

Observaciones

14. A través de los colores los personajes muestran:

Alegría

Confianza

Tristeza

Observaciones

15. A través del estilo, los personajes son:

Amigables

Accesibles

Agresivos

Observaciones

16. ¿Otras observaciones, sugerencias o comentarios en general?

Muchas gracias por su colaboración

INSTRUMENTO DE VALIDACION PARA EXPERTOS EN EL TEMA

Agradeciendo de antemano su colaboración, le muestro la encuesta para validar el diseño del material educativo y el material de apoyo, los cuales tienen por objetivo dar a conocer la importancia de "Los derechos y deberes del niño y niña", a los niños y niñas de 7 a 10 años, de la escuela del Programa comunitario "Futuro Vivo".

Instrucciones:

Marque con una X dentro de los cuadros lo que considere es la respuesta apropiada.

Tratamiento del contenido

1. Considera que el material es para los niños :

Interesante

Aburrido

Desagradable

Observaciones

2. Las palabras y frases dirigida a los niños son:

Adecuadas

Comprensibles

Impactantes

Observaciones

3. Considera que los temas están expuestos de manera que:

Facilitan la comprensión

Confunden

Educán

Observaciones

4. Las actividades que se presentan en el calendario dirigida a los niños son:

Comprensibles

Fáciles

Confusas

Observaciones

5. Visualmente el material le es:

Atractivo

Desagradable

Preciso

Observaciones

6. La tipografía representa inmaterial:

Formal

Informal

Amigable

Observaciones

7. El estilo y tamaño de la tipografía utilizada permite una lectura:

Fácil

Compleja

Precisa

Observaciones

8. Considera que los personajes son para los niños:

Amigables

Honestos

Agresivos

Observaciones

9. Los colores utilizados los asocia con:

Alegría

Tristeza

Tranquilidad

Observaciones

10. La guía para maestros y maestras le parece:

Completa

Incompleta

Adecuada

Observaciones

11. La guía para maestros tiene un orden:

Lógico

Confuso

Se entiende fácilmente

12. ¿Otras observaciones, sugerencias o comentarios en general?

Muchas gracias por su colaboración

INSTRUMENTO DE VALIDACION PARA EL GRUPO OBJETIVO

Entrevista dirigida para niños y niñas. El entrevistador deberá realizar las preguntas al niño o niña y apuntar sus respuestas o marcar con una X en las líneas de la hoja. La entrevista tiene como finalidad determinar la funcionalidad y cómo perciben los niños el material educativo y el material de apoyo sobre el tema "Derechos y deberes de los niños y las niñas".

1. Los colores que ves en los materiales te parecen:

Alegres

Tristes

Aburridos

Observaciones

2. Te parecen los personajes (insectitos):

Amigables

Aburridos

Feos

Observaciones

3. La lectura de las fabulas se te hace:

Fácil

Difícil

No la entiendes

Observaciones

4. Las instrucciones de las actividades son para ti:

Fácil

Difícil

No la entiendes

Observaciones

5. Al jugar el juego de memoria, logras encontrar las parejas de manera:

Fácil

Difícil

No las encuentras

Observaciones

(En los móviles)

6. La frase que se te muestra es para ti:

Fácil de leer

Difícil de leer

No la entiendes

Observaciones

7. El espacio para escribir en la agenda fue para ti:

Fácil

Difícil

Feo

Observaciones

8. Al trabajar en el calendario de actividades fue para ti:

Fácil

Difícil

Aburrido

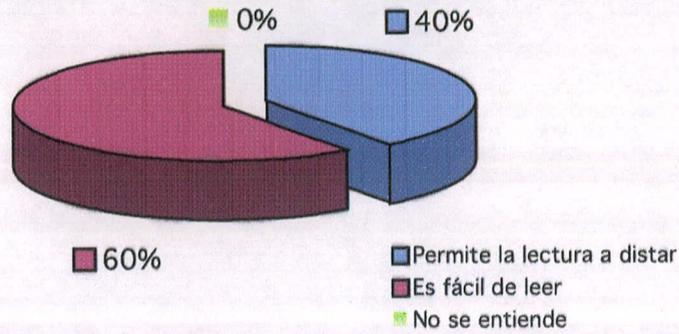
Observaciones

Muchas gracias por tu colaboración.

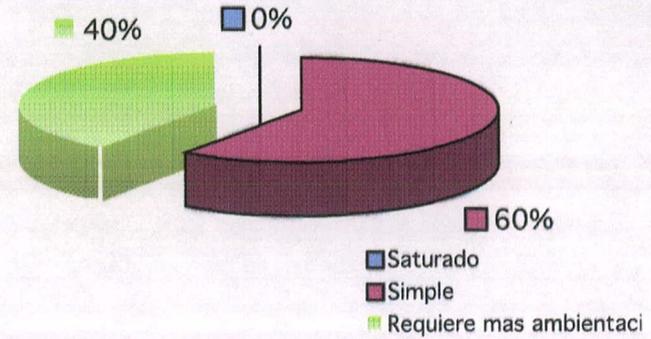
ANEXO-16

Gráficas y porcentajes de resultados de la validación

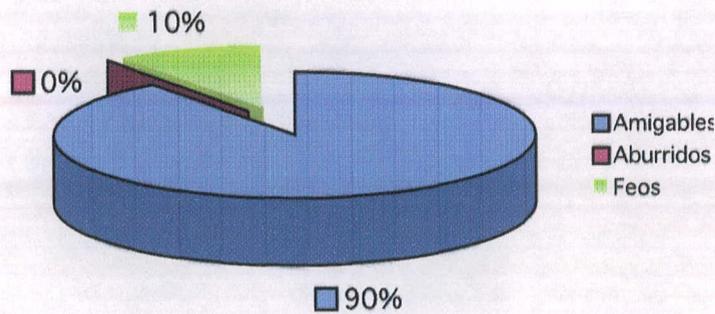
6. El tamaño de la tipografía en los móviles considera que:



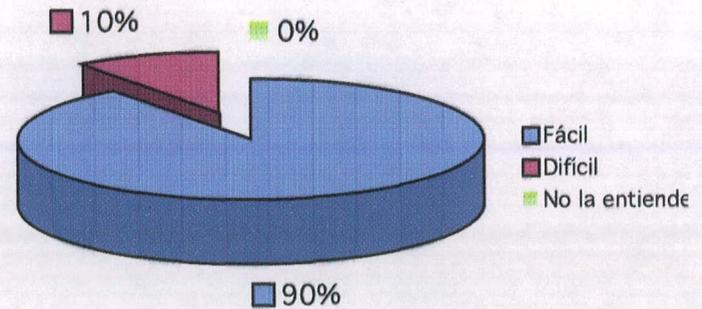
10. El fondo que tiene el juego de memoria y los móviles es:



2. Te parecen los personajes (insectitos):



3. La lectura de las fabulas se te hace:)



PORCENTAJES DE LA VALIDACION PARA DISEÑADORES GRAFICOS

1. La agenda cumple con la función de:	Educar 100%	Informar 0%	Colaborar 0%	
2. El calendario cumple con la función de:	Educar 100%	Informar 0%	Colaborar 0%	
3. Los formatos utilizados en las distintas piezas brindan:	Comodidad 90%	Seguridad 10%	Confusión 0%	
4. Considera que la paleta de color utilizada en todas las piezas refleja sentimientos de:	Alegría 100%	Confianza 0%	Inseguridad 0%	
5. La tipografía refleja:	En Títulos	Equilibrio 0%	Armonía 60%	Estabilidad 40%
	En Textos	Equilibrio 0%	Armonía 60%	Estabilidad 40%
6. El tamaño de la tipografía en los móviles considera que:	Permite la lectura a distancia 40%	Es fácil de leer 60%	No se entiende 0%	
7. Los ejes utilizados en los materiales reflejan:	Incertidumbre 0%	Seguridad 0%	Balance 100%	
8. Con qué asocia los elementos gráficos de apoyo (cuadros):	Unidad 60%	Armonía 20%	Crecimiento 20%	
9. Los materiales que se presentan son:	Funcionales 100%	Claros 0%	Inadecuados 0%	
10. El fondo que tiene el juego de memoria y los móviles es:	Saturado 0%	Simple 60%	Requiere más ambientación 40%	
11. Considera los personajes adecuados para niños de:	7 a 10 años 100%	10 a 14 años 0%	2 a 4 años 0%	
12. Los personajes son:	Amigables 90%	Honestos 10%	Agresivos 0%	
13. Los personaje reflejan:	Compañerismo 40%	Confianza 60%	Desorden 0%	
14. A través de los colores los personajes muestran:	Alegría 100%	Confianza 0%	Tristeza 0%	
15. A través del estilo, los personajes son:	Amigables 100%	Accesibles 0%	Agresivos 0%	

PORCENTAJES DE LA VALIDACION PARA EXPERTOS EN EL TEMA

Tratamiento del contenido			
1. Considera que el material es para los niños :	Interesante 100%	Aburrido 0%	Desagradable 0%
2. Las palabras y frases dirigida a los niños son:	Adecuadas 50%	Comprensibles 50%	Impactantes 0%
3. Considera que los temas están expuestos de manera que:	Facilitan la comprensión 0%	Confunden 0%	Educen 100%
4. Las actividades que se presentan en el calendario dirigida a los niños son:	Comprensibles 100%	Fáciles 0%	Confusas 0%
5. Visualmente el material le es:	Atractivo 100%	Desagradable 0%	Preciso 0%
6. La tipografía representa inmaterial:	Formal 0%	Informal 0%	Amigable 100%
7. El estilo y tamaño de la tipografía utilizada permite una lectura:	Fácil 100%	Compleja 0%	Precisa 0%
8. Considera que los personajes son para los niños:	Amigables 100%	Honestos 0%	Agresivos 0%
9. Los colores utilizados los asocia con:	Alegría 100%	Tristeza 0%	Tranquilidad 0%
10. La guía para maestros y maestras le parece:	Completa 90%	Incompleta 0%	Adecuada 10%
11. La guía para maestros tiene un orden:	Lógico 90%	Confuso 0%	Se entiende fácilmente 10%

PORCENTAJES DE LA VALIDACION PARA EL GRUPO OBJETIV

1. Los colores que ves en los materiales te parecen:	Alegres 100%	Tristes 0%	Aburridos 0%
2. Te parecen los personajes (insectitos):	Amigables 90%	Aburridos 0%	Feos 10%
3. La lectura de las fabulas se te hace:	Fácil 90%	Difícil 10%	No la entiendes 0%
4. Las instrucciones de las actividades son para ti:	Fácil 100%	Difícil 0%	No la entiendes 0%
5. Al jugar el juego de memoria, logras encontrar las parejas de manera:	Fácil 100%	Difícil 0%	No las encuentras 0%
6. La frase que se te muestra es para ti:	Fácil de leer 100%	Difícil de leer 0%	No la entiendes 0%
7. El espacio para escribir en la agenda fue para ti:	Fácil 100%	Difícil 0%	Feo 0%
8. Al trabajar en el calendario de actividades fue para ti:	Fácil 100%	Difícil 0%	Aburrido 0%

ANEXO-17

Cotizaciones



UN NUEVO CONCEPTO DE **IMPRESION**

0505006c

FECHA: 5/5/2006

CLIENTE: Paulina Ramirez

ATENCIONA:

TELEFONO (S):

FAX:

DESCRIPCION	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	TOTAL
Cuía (8 8.5 x 11" full color bond cortadas con espiral)	1	Q. 105.00	Q. 105.00
Memoria (2 impresiones 12" x 18" y 2 8.5" x 11" full color tiro retro opalina cortadas)	1	Q. 144.00	Q. 144.00
Móvil (impresion 8.5"x33" full color opalina cortado y armado)	3	Q. 50.00	Q. 150.00

Tiempo de entrega: 1-2 días hábiles

Los Precios Ya incluyen IVA

Forma de pago 50% anticipo 50% contraentrega

El cliente entrega arte digital. SI NO

Gabriela Juárez

NOMBRE

FIRMA Y SELLO DE ACEPTACION

Cotización válida por 10 días

Articulos

IMPORTANTE

No nos responsabilizamos por archivos con baja resolución, errores ortográficos, tamaño mal elaborado, malos resultados fotograficos, impresiones por el cliente. No nos hacemos responsables por daños o pérdidas, pérdida de datos o cualquier otro tipo de daño. No aceptamos devoluciones o reembolsos, desear de haber firmado y aceptado el precio incluido en esta cotización.

8- Av. 22, 52 7 14 Edif. Domus Las Américas, 1 2 Tel. 9674900 / 9674905 Fax: 967 9149 E-mail: info@imprescom.com

COTIZACION

No.01356



PARA: Paulina Ramirez
EMPRESA:

DIRECCION: CIUDAD

TEL: FAX:

FECHA: Guatemala, 3 de mayo del 2006

ASUNTO: Diseño de agenda, calendario y calcomanillas

CANTIDAD	DESCRIPCION	COSTO
500	Impresión, de calcomanilla, tamaño carta, full color, en adhesivo	Q. 750.00
500	Impresión de calendario, tamaño 11 x 9.5, con 12 hojas interiores a un color portada en papel bond y portada en texcote full color con barniz UV	Q. 15,000.00
500	Impresion, de agenda, tamaño media carta a un color hojas interiores en bond tiro y retro, portada y contraportada en texcote c-18 con barniz UV.	Q. 25,400.00
No esta incluido en el precio los espirales y colocación del mismo		
NOTA: Esta cotización esta basada en la información proporcionada por el cliente, cualquier cambio estará sujeto a otros precios. Una vez realizado algún cambio, se dará por aprobado el proyecto. Esta cotización tiene validez de 15 días unicamente. 60% de anticipo y 40% al terminar		SUBTOTAL
		Q. 41,150.00
		TOTAL
		Q. 41,150.00

Firma Autorizada Brenda Salazar Ejecutivo de Cuenta

Vo.Bo. Gerencia



10 Ave. "A" 27.09, Zona 5, Guatemala
plusimpresos@gmail.com
(502) 2385.7268 / 2385.7269

**COTI
ZACIÓN**

Empresa: -
Atención: **Paulina Ramírez**
Tel. / Email: **pauxrs@yahoo.com-**

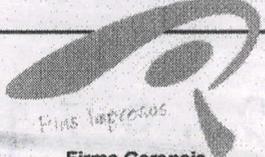
Fecha: 4 de May de 2006
Cotización No. **01325**

Cant.	Descripción	Precio	Total
500	Agendas tamaño media carta, 40 hojas en bond a una tinta, 22 hojas en bond a full color, 1 portada y contraportada full color en texcote 12 con barniz UV engrapadas y engomadas	50.00	Q25,000.00
500	Calendarios tamaño 11x9 1/2, 12 hojas en papel bond a un color portada y contraportada en texcote 12 full color con barniz UV	25.00	Q12,500.00
500	Calcomanías tamaño carta, full color en papel adhesivo	1.14	Q570.00
12	Móviles tamaño carta, full color en opalina impreso en lacer armado	43.00	Q516.00
4	Guía docentes tamaño media carta, 8 hojas bond, impreso en lacer	80.00	Q320.00
2	Juego Memoria tamaño oficio, full color en opalina impreso en lacer	118.00	Q236.00

Este precio no incluye el espiral de la agenda, calendario y guía
valor de espiral para agendas es de Q5.00
valor de espiral para calendario y guía es de Q4.00

Total **Q39,142.00**
Anticipo **Q23,485.20**

NOTA: Si esta cotización fuese autorizada, favor enviarla de vuelta via fax al 2385 7268 y 69
CONDICIONES DE PAGO: 60% de anticipo y 40% contra entrega


Firma Gerencia
Plus Impresos

Firma Autorización
Cliente