



Propuesta de Juego educativo para reforzar
el contenido de valores a los niños que estudian
1er grado en la Escuela Pública Institucional
de la Cooperación

Claudia Lucía Arias González
Guatemala, febrero 2007.

"Propuesta de juego educativo para
reforzar el contenido de valores a los
niños que estudian primer grado en la
Escuela Pública Institucional de la
Cooperación"

El portafolio académico presentado al consejo de la facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Rafael Landívar por Claudia Lucía Arias González previo a optar al título de diseñara gráfica en el grado académico de licenciada.

Guatemala, febrero 2007.

URL
03
+1283ca



Facultad de Arquitectura y Diseño
Teléfono (502) 24252636 ext. 3428
Fax (502) 24252636 ext. 3429
Campus Central, Vista Hermosa III, Zona 16
Guatemala, Ciudad. 01016

Reg. No. Arq. 01-2007

Decanato de la Facultad de Arquitectura y Diseño a
ocho días del mes de enero de dos mil siete.

Con base al resultado de **Aprobado** obtenido al sustentar la Defensa Privada del Portafolio Académico en el Proyecto Final de Diseño, denominado: **"Propuesta de juego educativo para reforzar el contenido de valores a los niños que estudian primer grado en la Escuela Pública Institucional de la Cooperación"** presentado por la estudiante **Claudia Lucía Arias González**, previo a su Graduación Profesional de **Diseñadora Gráfica** en el Grado Académico de **Licenciada**, se autoriza la impresión de dicho proyecto.


Lic. Jorge Rossi
DIRECTOR DE DEPARTAMENTO




Arq. Alice María Becker
SECRETARIA DE FACULTAD



Listado de Autoridades

Universidad Rafael Landívar

Licda. Guillermina Herrera Peña	Rectora
Ing. Jaime Arturo Carrera	Vicerrector General
Lic. Rolando Alvarado López, S.J.	Vicerrector Académico
Lic. José Alejandro Arévalo	Vicerrector Administrativo
Lic. Larry Amilcar Andrade-Abularach	Secretario General

Facultad de Arquitectura y Diseño

Arq. Cristian Augusto Vela Aquino	Decano
Arq. Víctor Leonel Paniagua Tomé	Vicedecano
Arq. Alice María Becker	Secretaria
Arq. Oscar Reinaldo Echeverría Cañas	Director Depto. De Arquitectura
Lic. Jorge Alfredo Rossi Lorenese	Director Depto. Diseño Gráfico
Lic. Hernán Ovidio Morales Calderón	Director Depto. De Diseño Industrial

Terna que practicó la defensa privada de tesis

Licda. Erika Grajeda	Investigación
Licda. Leslie Quiñónez	Construcción de Portafolio
Licda. Franzine Pinelo	Estrategia Creativa E

Gracias

A Dios, porque me proporcionó herramientas como la perseverancia, sabiduría e imaginación para enfrentar cada obstáculo en el recorrido de mi carrera.

A mis padres, por su apoyo incondicional y sobre todo el esfuerzo y sacrificios para que yo llegara hasta esta meta.

A la Licda. Regina López, por su apoyo incondicional que manifestó a través de sus palabras de esperanza y entusiasmo ante tantas dificultades que se presentaron en el camino.

A todas aquellas personas que siempre creyeron en mí...

Índice

	Página
Introducción	1
Identificación de la necesidad de diseño	2
Objetivos de diseño	3
Marco de referencia	4
Contenido teórico de diseño	14
Definición del grupo objetivo	22
Proceso de conceptualización	26
Contenido del material gráfico	27
Medios y formas de distribución	37
Bocetaje y propuesta preliminar	39
Validación técnica del diseño preliminar	83
Propuesta final y fundamentación	94
Producción y reproducción	118
Conclusiones y recomendaciones	123
Bibliografía	124
Anexos	



1. Introducción

El Ministerio de Educación de Guatemala enfatiza en el programa de educación de valores lo siguiente: "a nadie escapa la importancia de la educación como un elemento fundamental en el desarrollo de un país. Ampliar la cobertura de la educación, expandir la enseñanza hasta los conocimientos más modernos y prácticos, salvar barreras culturales e incrementar la calidad de la educación son algunos de los retos que enfrenta Guatemala, en la búsqueda de un mejor nivel de vida para sus ciudadanos. El clima de violencia y los problemas socioeconómicos que enfrenta el país, hacen necesaria la búsqueda de una educación integral, la cual incluye la enseñanza de la tecnología y la ciencia con la clarificación de valores y actitudes positivas para la niñez."

Por lo anterior se justifica la necesidad que tiene nuestro país en cuanto a la educación de valores, es por ello que las estudiantes de la Universidad de Itzmo prestan el servicio solidario para lograr agilizar dicho proceso empezando desde las comunidades en las cuales son accesibles para la enseñanza de los valores.

La propuesta apoyará el servicio solidario de las estudiantes voluntarias de la Universidad del Itzmo, luego de haber impartido los talleres que realizan cada semana en la escuela pública ubicada en el municipio de Santa Catarina Pinula, para dicha comunidad ya que la propuesta fortalecerá el contenido aprendido en los talleres a los niños (as) de dicha comunidad.

A través del diseño gráfico es posible mejorar los procesos de comunicación para transmitir eficazmente el mensaje, pero resulta más exitoso dicho proceso mientras el diseño se adapte al grupo objetivo en cuanto a aspectos como la edad, nivel de educación, nivel socioeconómico, gustos e intereses, esto se logra por medio de la aplicación de la mediación pedagógica, la cual pretende que toda imagen visual sea funcional para el material educativo permitiendo que el facilitador o usuario haga suyo el contenido educativo.

El aporte del diseño gráfico en el diseño de juegos educativos, es el de lograr transmitir el mensaje a través de los elementos que proporciona como el color, la ilustración, tipografía para satisfacer la necesidad de reforzar el contenido de valores. El concepto "Todos tenemos un brillo mágico llamado valor" se manifiesta en cada pieza que integra la propuesta por medio de los elementos o herramientas del diseño gráfico, para que el grupo objetivo se identifique y haga suyo el contenido o información que se transmite en el material gráfico.

Durante el proceso intervinieron especialistas en el diseño de materiales educativos para lograr que el material fuese divertido y cumpliera con el objetivo de reforzar el contenido de valores a los niños de la escuela. Cada pieza de diseño fue evaluada por especialistas en el diseño gráfico, especialistas en el tema y con el grupo objetivo, para conocer la funcionalidad de la propuesta y los aspectos que debían modificarse para asegurar que por medio de la misma se alcanzarán los objetivos que se plantearon basándose en la necesidad de comunicación visual que se detectó.

**Identificación de la
Necesidad de Diseño.**



2. Presentación de la necesidad de diseño

No existe un proceso de comunicación eficiente entre el equipo de voluntarias que imparten talleres de valores y los niños de primer grado de primaria de la Escuela pública Institucional de la Cooperación que refuerce el contenido sobre el tema de valores.

Objetivos de diseño



3. Objetivos de diseño



Diseñar un juego educativo que permita facilitar un proceso de comunicación eficiente que refuerce el contenido de valores a niños de 1er grado.



Diseñar un personaje que facilite la mediación del tema, por medio de la relación de implicación en el recorrido del material educativo con los alumnos de primer grado.

Marco de referencia



4. Marco de referencia

Los valores:

De Sausa, P. (1989) menciona que es una relación, una manera de alcanzar los objetivos. Todo valor puede ser positivo o negativo, bello o feo, bueno o malo, útil o inútil. Tiene una relación de rangos con respecto a las demás categorías de valor. Los valores morales deben ser proyectados por el ser humano para el bien de todos.

Características de los valores:

Según Séller, M (1916) los valores presentan las siguientes características:

1. Son cualidades ideales, es decir, o se han de confundir con los seres reales, que existen en el espacio y en el tiempo.
2. Son lógicos, es decir, no son captables a la razón.
3. Son contenidos a priori, no dependen de la experiencia. Al contrario, cuando se vive la experiencia se tiene en el poder la intuición del valor, con la cual se juzga esa experiencia.
4. Son objetivos, es decir, se dan independientemente de que se conozcan o estimulen.
5. Son trascendentes, por el hecho de ser cualidades reales.
6. Son materiales, tienen un contenido concreto y positivo, o sea, no se deducen a una pura forma o estructura universal.

7. Se distinguen respecto a los bienes. El bien puede ser destruido, pero eso no implica la destrucción del correspondiente valor.

8. Lograr que la enseñanza sea más Játiva, concreta y próxima a la realidad.

Características de los valores

Velásquez (2001), afirma que los valores se caracterizan por:

Tener circunstancias ideales: no se confundir con los seres reales que se encuentran en el espacio y el tiempo.

Son lógicos: no son captables a la razón.

Son contenidos a priori; no tienen que ver con la experiencia.

Son objetivos: aunque se conozcan o estimulen, se dan independientemente.

So trascendentes: ya que son cualidades ideales.

Son materiales: son concretos y positivos, no se deducen a una forma o estructura universal.

Marco de referencia

Propiedades de los valores

Velásquez (2001) cita a Gutiérrez, R. quien indica que los valores tienen las siguientes propiedades:

- a. **Bipolaridad:** es el elemento por el cual los valores se dan por pares, uno positivo y otro negativo, siendo el positivo el que existe efectivamente y el negativo es una privación del valor positivo.
- b. **Trascendencia:** esta propiedad es de orden vivencial, ya que los valores se dan a la perfección, sólo en su esencia.
- c. **Preferibilidad:** para la persona que capta los valores, estos lo inclinan hacia el mismo la atención. Cuando se da cierta situación, el hombre prefiere las que encierran un valor.
- d. **Objetividad:** los valores se dan en personas y objetos, no importando si alguien los conoce o no.
- e. **Jerarquizable:** todos los valores están adecuados con el hombre y la base y fundamento de todo valor es Dios.

Clasificación de los valores

Para Rubio/Galí (1999), entre los valores hay unos que son más estimables que otros; de allí que los valores pueden clasificarse en:

Valores religiosos: para (Velásquez 2001) los valores más importantes son los sobrehumanos, sobrenaturales y valores religiosos. Este valor es el que perfecciona al hombre como persona y todo lo sobrenatural que viene de Dios.

Valores morales: el valor moral es universal. Los valores morales son los que permiten cualquier otro valor e implican obligación. (De Irías, 1995) El valor moral nos lleva a la integridad del hombre, ya que pertenece a la línea del desarrollo del individuo. Es práctico y nos hace cultivar la virtud, la honradez, el respeto a los demás, la lealtad y la honorabilidad. Entre los valores morales están las virtudes; prudencia, justicia, fortaleza y templanza.

Valores cívicos: Castañeda (1998) considera que los valores cívicos son los que están relacionados con los derechos y obligaciones, como el interés patrio, que se tienen como parte de una comunidad. Entre estos valores se encuentran mantener limpia la ciudad, respetar a los vecinos, cuidar los edificios, evitar el desperdicio de agua, cuidar la naturaleza, etc.

Marco de referencia

Valores sociales: valor social es el servicio que se entrega desinteresadamente al prójimo, puede ser a un enfermo, al necesitado, al ignorante, desposeído, etc.

Valores afectivos: para Mora (1995) se deben establecer los valores afectivos, sen estables o transitorios. Los valores afectivos son la mayor fuente de motivación ya que son el motor que mueve al mundo.

Valores teóricos: se adquieren valores y actitudes cuando se tiene capacidad e interés en aprender.

Valores económicos: se debe aspirar a ser mejores y ahorrar para poder tener un mejor poder adquisitivo.

Valores utilitarios: estimar la bondad de los objetos, personas, hechos o situaciones, de acuerdo a su utilidad.

Concepto de educación

Para Nérci, I. (1973) la educación ha sido objeto, a través del tiempo, de múltiples enfoques críticos formulados en función de distintos puntos de vista filosóficos y bajo la influencia de las condiciones socioculturales de cada época. Su análisis puede encararse desde las perspectivas sociológica, biológica,

psicológica y filosófica. Los criterios dominantes en nuestros días son el sociológico y el biopsicológico.

Si se observa desde el ángulo sociológico, la educación es el proceso que aspira a preparar las generaciones nuevas para reemplazar a las adultas que, naturalmente, se van retirando de las funciones activas de la vida social. La educación realiza la conservación y transmisión de la cultura a fin de asegurar su continuidad. Lo que se procura transmitir es el acervo funciona de la cultura, esto es, los valores y formas de comportamiento sáciela de comprobada eficacia en la vida de una sociedad.

Desde el punto de vista biopsicológico, la educación tiene por finalidad llevar a individuo a realizar su personalidad, teniendo presente sus posibilidades intrínsecas. Luego, la educación pasa a ser proceso que tiene por finalidad actuar todas las virtualidades del individuo, en un trabajo que consiste en extraer desde adentro de propio individuo lo que hereditariamente trae consigo.

Tipos de educación

La Educación inintencionada o asistemática, cuando la modificación del comportamiento resulta de la influencia de instituciones que no tienen esa intención específica, como sucede con la radio, la televisión, el cine, el teatro, los periódicos, el club, los amigos, la calle, etc.

Marco de referencia

La educación intencional o sistemática, cuando obedece, deliberadamente, al designio de influir con el comportamiento del individuo de una manera organizada, tal como ocurre, principalmente, en las siguientes instituciones: hogar, iglesia, escuela.

Educación y valores

¿Cómo se enseñan? Ortega, P. (1996), la educación en lo valores presenta características específicas que la distinguen de otro tipo de aprendizajes. La escuela puede enseñar geografía e historia, matemáticas o lengua. Es decir, puede transmitir, con garantías de éxito, los conocimientos indispensables para la cultura de hombre en nuestros días. Y en esta tarea no necesita de otras mediaciones (familia, grupos sociales, etc.). Pero no sucede con los valores.

El niño-adolescente que va a nuestros centros escolares viene ya equipado con uso valores determinados que le permiten filtrar las inevitables propuestas valorativas que la escuela, a diario, realiza.

Ninguna de ellas dejará de estar interpretada por el modo de pensar y vivir (valores) de la propia familia y del contexto social más significativo para el niño-adolescente. Esto obliga a pensar la educación en valores "de otro modo", a reafirmar su carácter necesariamente compartido. Queremos con ello decir que no es posible, o por lo menos claramente insuficiente, la educación en valores en y desde la sola institución escolar. Aquella demanda la referencia a experiencias reales de la vida donde los valores se plasmen en conductas normales. Y a escuela, todavía no deja de ser una experiencia bastante aislada y reducida en la

vida de los niños y adolescentes. La escuela, es preciso reconocerlo, constituye un elemento indispensable, pero no suficiente, para la educación en valores. Éstos se enseñan y aprenden en y desde la totalidad de la experiencia de los educandos. La enseñanza-aprendizaje de los valores no se identifica, en modo alguno, con la transmisión de ideas, conceptos o saberes, algo a lo que la escuela, desde hace tiempo, viene acostumbrada. Es otra cosa, reclama y exige la referencia a la experiencia.

Recursos educativos

Lemus, L. (1963) menciona que en América Latina es comparativamente una región rica en recursos pero con abundancia extrema de problemas socio-culturales que mientras no se resuelvan no podrá desarrollar sus recursos favorablemente, estando por el contrario, expuesta a perderlos.

Escuela primaria

La escuela primaria es la que se destina a los niños de 6 ó 7 años hasta los 11 ó 12. Se corresponde con la tercer infancia, fase propicia para la adquisición de conocimientos y también para el desarrollo social adecuado. El niño va a recibir en la escuela primaria las técnicas fundamentales para la adquisición de la cultura, tales como la lectura, escritura y cálculo. En la escuela primaria s debe

Marco de referencia

estimular el desenvolvimiento del sentido de la vida de la comunidad, en marcha para la adaptación del educando al medio físico y para su ajuste al medio social.

Los objetivos de la escuela primaria pueden ser resumidos así:

1. Desarrollando de la capacidad racional del niño.
2. Su adaptación al mundo físico y social.
3. Aprehensión de las técnicas fundamentales de adquisición de la cultura: escribir, leer y contar.
4. Oportunidad de expresión del niño, tendiendo al desenvolvimiento del espíritu creador.
5. Ensanchamiento del círculo familiar, mediante el contacto con otras personas fuera del hogar.
6. Aprehensión de actitudes básicas para la convivencia y a cooperación social.

Enseñar

Stöcker (1964) insinúa que enseñar (en un sentido más amplio) abarca más que instruir. También a vida "enseña", no sólo la escuela. Por otra parte, la enseñanza escolar no es más que una parte de la instrucción. Porque no toda instrucción es simplemente "enseñar". Con el concepto restringido de la

enseñanza escolar asociamos, hoy en día, la idea de un sector pedagógico, a saber la transmisión preeminentemente expositiva de conocimientos en forma de narración, relación, descripción e información.

socialización, ya que los valores son los que enseñan al individuo a comportarse como hombre.

Guía:

En el diseño gráfico, la guía es el material gráfico educativo que facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje al facilitador, que es la persona encargada de impartir los temas a tratar. Contiene consejos que se puedan seguir durante la enseñanza, por ejemplo actividades en el campo, así como el lenguaje que debe utilizar para comunicarse con las personas, el tiempo o momento para abordar un tema, en fin representa un gran apoyo o una mano que le dirige durante el camino del proceso de enseñanza. (Grajeda, E. 2004)

Una guía es un material editorial cuyo contenido facilita procesos de aprendizaje y capacitación en cualquier ámbito. Sirve para dar sugerencias de cómo realizar dichos procesos. Es una herramienta orientadora que presenta alternativas de ejecución donde el usuario puede escoger y proponer desde su experiencia y a partir de parámetros establecidos, que puede aplicar.

Marco de referencia

Esta compuesta por:

Índice.

Presentación.

Objetivos.

Sugerencias metodológicas.

Temas orden ascendente.

Cada capítulo: presentación, Contenido, ejercicios, ejemplos, sugerencias.

Recomendación.

Bibliografía.

Glosario.

Guía Didáctica

Celis, (2000) define que es el documento que orienta el estudio, acercando a los procesos cognoscitivos del alumno al material didáctico, con el fin de que pueda trabajar de manera autónoma, lo que se aplica aún más en la educación.

Sus apartados esenciales son: presentación del centro y el equipo introducción general del curso, objetivos, prerrequisitos, contenidos del curso, materiales o recursos necesarios o disponibles, bibliografía de interés, orientaciones para el estudio, actividades, evaluación, etc. Entre los aspectos que se deben tomar en cuenta están:

Exposición de Temas: Trata del desarrollo amplio, con carácter teórico-práctico.

Los encargados de redactar este material didáctico deberán hacer un esfuerzo por escribir un texto que dé respuestas a los objetivos del curso, se lea con rapidez y facilite la comprensión, en otras palabras, que posea un alto nivel de lecturabilidad, que se logra tomando en cuenta: (Valenzuela, 1997).

El lenguaje: un material educativo debe cumplir con las funciones de un libro convencional, más las del profesor que explica, aclara, motiva, resuelve dudas, etc. Se debe dar preferencia a que las palabras sean: cortas, concretas, llenas de sentido, familiares, utilizadas en su sentido habitual, indicadoras de acción con significa constante, bien estructuradas y conectadas entre sí, portadoras de verbos de acción en voz activa y preferentemente en presente.

Estructura Interna del Texto: se refiere al orden en que se muestra las ideas, para ello es conveniente realizar una división y subdivisión de cada Unidad en cuantos apartados o ideas fundamentales sean necesarios, pues el alumno no suele asimilar una sola vez grandes cantidades de información.

Actividades: serán todas aquellas acciones encaminadas a reforzar y aplicar lo estudiado en la unidad. Las actividades, ejercicios o supuestos prácticos deben estar bien planificados para que el alumno, no solamente memorice, sino que

Marco de referencia

Por medio de las actividades se puede:

Guiar y organizar el aprendizaje.

Ejercitar, afianzar y consolidar lo aprendido.

Repasar los aspectos destacados de la unidad, controlando el propio aprender.

Asimilar la síntesis interdisciplinaria.

Favorecer la síntesis interdisciplinaria.

Aplicar los conocimientos a la realidad.

Generalizar y transferir lo aprendido a otras situaciones.

Sintetizar, analizar y comparar los elementos de la unidad.

Leer la realidad y entenderla en profundidad, críticamente.

Buscar creativamente nuevas respuestas interpretativas, etc.

Según Valenzuela, (1997) Es conveniente que las actividades o ejercicios vayan intercaladas dentro del texto, en función de lo explicado en párrafos anteriores.

Las actividades intercaladas en el texto, necesariamente breves, suponen una autoevaluación constante del aprendizaje.

Glosario-vocabulario: En esta parte se definen los términos fundamentales y nuevos que han aparecido a lo largo de la unidad. Deberán estar todos aquellos que se prevea pueden ser nuevos para las personas. Es recomendable identificar con un símbolo dentro del texto aquellos vocablos o conceptos que son motivo de definición en el glosario. Es recomendable también ubicar este apartado, reuniendo todos los glosarios de cada unidad por orden alfabético, en las páginas finales como glosario general.

Luna, M. (2005), acentúa que la función de una guía didáctica es dar una panorámica global del material, así como orientar y guiar al lector en el máximo aprovechamiento de los bloques temáticos y del seguimiento del desarrollo del contenido.

A guía didáctica para el alumno es un instrumento metodológico que apoya tanto la adquisición de conocimientos, la práctica de los mismos, así como las habilidades de razonamiento.

Una guía didáctica se basa en temas, objetivos, actividades que hacen que el alumno ponga en práctica los contenidos, así como cronogramas de actividades, materiales y tiempo.

Marco de referencia

Mediación Pedagógica

Según Gutiérrez y Prieto (1991): la mediación pedagógica parte de una concepción radicalmente opuesta a los sistemas instruccionales, basados en la primacía de la enseñanza como mero traspaso de información. Entendemos por mediación pedagógica el tratamiento de contenidos y de las formas de expresión de los diferentes temas a fin de hacer posible el acto educativo, dentro de una educación concebida como participación, creatividad, expresividad y relacionalidad.

La mediación pedagógica comienza desde el contenido mismo.

El autor del texto base parte ya de recursos pedagógicos destinados a hacer la información accesible, clara, bien organizada en función del autoaprendizaje. Estamos aquí en la fase de tratamiento desde el tema. La fase siguiente, de tratamiento desde el aprendizaje, desarrolla los procedimientos más adecuados para que el autoaprendizaje se convierta en un acto educativo; se trata de los ejercicios que enriquecen el texto con referencias a la experiencia y el contexto del educando.

Por último, el tratamiento desde la forma, se refiere a los recursos expresivos puestos en juego en el material: diagramación, tipos de letras, ilustraciones, entre otros.

Características intrínsecas de la enseñanza

1. Toda buena enseñanza aspira a despertar y desarrollar las fuerzas y aptitudes individuales predispuestas en el alumno y trata de conquistar su interés y colaboración.

2. Toda enseñanza fecunda se esfuerza no sólo por ofrecer la materia en forma viva y adecuada al niño, sino además por lograr el afianzamiento y consolidación más duraderos que sea posible del saber y de las habilidades adquiridas, por medio del ejercicio y la repetición, elaboración expresiva y aplicación.

3. Toda enseñanza eficiente es más que mera transmisión de material y ejercitación de habilidades. De conducir al encuentro formativo con los contenidos didácticos, indicando así al mundo el camino de la autoformación, y finalmente despertar en él la aspiración cultural que ha de surtir efecto través de toda la vida, más allá de la escuela. (Stöcker 1964)

la observación, a la capacidad de síntesis y resumen se debe añadir el trazo con el cual se expresa el pensamiento.

Marco de referencia

Otra forma de clasificar la caricatura podría ser:

La caricatura infantil

Tratamiento de los personajes

Para Gutiérrez y Prieto (1991), uno de los recursos más utilizados en el diseño de materiales es el de la figura humana, debido a la riqueza de variantes que permite y a las posibilidades de identificación con la misma. Distinguen con Penninou, tres posibilidades de uso d este soporte animado:

1. Exhibición: las relaciones de exhibición aparecen en aquellas imágenes en las que el o los personaje viven un mundo como si nosotros no existiéramos, como si estuviéramos ant una realidad autosuficiente, como si nada nos quisieran mostrar. Sabemos que esto no es así, que cada detalle ha sido planificado para levarnos algún significado, sea, primero o segundo. Nadie se vuelve hacia nosotros, nadie nos habla, nadie nos dirige ni siquiera una mirada.
2. Presentación: en as relaciones de presentación los personajes se orientan directamente al objeto en el caso de la publicidad, o al tema. Nos muestran algo, lo enseñan, lo tocan para que nosotros apreciemos su valor. Es un mensaje interesado en lograr la adhesión del interlocutor. Esta forma es común en campañas educativas, como por ejemplo cuando los personajes señalan van a un puesto de vacunación. La imagen no va más allá del tema, en

el sentido en que aparece como un reforzamiento del mismo, como un complemento.

3. Implicación: en las relaciones de implicación el personaje se dirige abierta o sutilmente a interlocutor. Busca de alguna manera hablarle a través de la mirada, de lo gestos, de la posición del cuerpo.

Lo más común es una posición frontal, de cara al destinatario, en vistas a una suerte de interlocución directa. El ejemplo más claro de esto es el de los noticieros televisivos, en los que los locutores nos hablan de frente, para darnos la mayor sensación de seguridad.

El uso de uno u otro tipo de relación varia según e texto verbal y la intención general de cada diseño; no hay alguna preferible a priori a las otras.

Para trabajar con el esquema (objeto, soporte y variantes), sugerimos:

- Seleccionar cuidadosamente los soportes adecuados a un determinado objeto.
- Revisar si los mismos no entran en contradicción con e objeto o si dan una versión confusa de él.
- Revisar si los soportes seleccionados permiten un enriquecimiento del tema, desde el punto de vista de su valor educativo.
- Evitar en lo posible los soportes estereotipados.

Marco de referencia

Seleccionar cuidadosamente las variantes a utilizar para el tratamiento del objeto cuando es visualizable, y de los soportes, ya que las mismas son casi infinitas; entre otras recordamos las siguientes:

Variantes de ubicación en el plano.

Variantes de color.

Variantes de forma.

Variantes de textura.

Variantes gestuales.

Variantes posturales.

Variantes de vestido.

Variantes de detalles personales.

Revisar cuidadosamente cada una de las variantes, puesto que el sentido de una imagen se juega en esos detalles.

Didáctica lúdica

Según Chapela, L. (2002), la didáctica lúdica propone actividades interesantes y alegres que, a través de la manipulación satisfactoria de objetos y situaciones, propician la construcción de conocimientos y el desarrollo de habilidades. En esta didáctica lúdica quien enseña al alumno es el material lúdico didáctico, junto con el diálogo significativo que el estudiante establece de manera espontánea con quienes comparte el uso del material mencionado. Al igual que el juego, la didáctica lúdica necesita tiempos propios, límites precisos, espacios definidos y materiales de enseñanza.

Contenido teórico de
diseño



5. Contenido teórico de diseño

5.1 Información del cliente: grupo de estudiantes voluntarias.

Nuestra misión

Promover la cultura de la solidaridad a través del servicio social en las comunidades de escasos recursos.

Nuestros fines

Fomentar la cultura de la solidaridad, preparando personas con excelente calidad académica y humanística, sólida formación ética y profunda mentalidad de servicio.

Filosofía

Cultura de la solidaridad

El término solidaridad significa, según la Real Academia Española, el modo de derecho u obligación in solidum. La solidaridad es el resultado social de un entrelazamiento de servicios mutuos que se teje in solidum. Es sólido aquello que se sustenta en la coherencia de sí, que se entreteje con compromiso, que cuenta consigo como sustento. La solidaridad es el ámbito formado por quienes, dueños de sí, se entregan en servicio a los demás. Es por ello que el fundamento

del principio de la solidaridad es la dignidad de la persona humana. Y es en virtud de este principio que el hombre debe contribuir con sus semejantes al bien común de la sociedad a todos los niveles.

La solidaridad nos ayuda a ver al "otro" -persona, pueblo o nación- no como un instrumento cualquiera para explotar a poco coste su capacidad de trabajo y resistencia física, abandonándolo cuando ya no sirve, sino como un "semejante nuestro, una ayuda, para hacerlo partícipe, como nosotros del banquete de la vida al que todos los hombres son igualmente invitados por Dios (Juan Pablo II, "Sollicitudo Rei Socialis, no. 39)

Contenido teórico de diseño

5.2 Área de diseño

Juego y aprendizaje

Para Graig, G. (1998), el juego cumple muchas necesidades de la vida infantil: ser estimulado y divertido, expresar la exuberancia natural, experimentar el cambio por sí mismos, satisfacer la curiosidad, explorar y experimentar en condiciones de seguridad. El juego ha sido llamado el “trabajo de la niñez” por su función central en el desarrollo. Promueve el crecimiento de las capacidades sensoriales y las habilidades físicas al tiempo que proporciona oportunidades ilimitadas de practicar y extender las habilidades intelectuales recién descubiertas.

El juego es diferente de cualquier otra actividad. Por su propia naturaleza no está dirigido a ninguna meta. Como puede atestiguar cualquiera que haya observado un patio repleto, los niños consumen mucha energía sólo por el gusto de hacerlo.

Juego educativo

El juego es un espacio en el cual el niño desarrolla sus aptitudes emocionales, intelectuales y físicas y al mismo tiempo aprende actitudes sociales necesarias para el desenvolvimiento del papel de adulto que tendrá una verdadera institución educativa espontánea, por medio de la cual se transmiten tecnologías o conocimientos prácticos y generales. Mollinedo, D. (1993)

Se puede decir que el juego educativo es un tipo de material didáctico que se utiliza para facilitar el aprendizaje de cualquier tema, en donde no hay perdedores, ya que siempre se gana el conocimiento de algo nuevo.

Los juegos educativos implican actividades, juegos de diversión en forma dinámica y creativa, con los que el niño puede expresarse de manera que el adulto pueda comprenderlo. La función principal del juego es que es auto-educativa, ya que los niños son los personajes principales del desarrollo del mismo y de la experiencia vivida.

Se considera al juego educativo como un recurso didáctico por excelencia, ya que establece comunicación entre los jugadores por lo cual hace que las relaciones sociales en grupo mejoren. Desarrolla un conocimiento humano y didáctico de manera no Terminal, e internaliza conocimientos sin que el jugador se dé cuenta. Mollinedo, D (1993), citado por Cancinos, L. (2004) Entre la clasificación de los juegos Chapela, M. (2002) menciona los juegos de mesa, entre ellos dominós, memorias, rompecabezas, juegos de oca o loterías, son infinitos.

Fases para la elaboración de diseño de un juego educativo

Para Mollinedo, D. (1993), citada por Cancinos, L. (2004), el mapa de un juego educativo es aquel que ayuda a conceptualizar los contenidos y métodos que se utilizarán en el diseño del mismo.

Para realizar un diseño adecuado de un juego educativo se debe determinar la metodología que se usará para transmitir los contenidos de acuerdo al grupo objetivo al que va dirigido

Contenido teórico de diseño

A continuación se presentan las distintas partes que forman el mapa de juego, junto con una serie de factores que deben tomarse en cuenta al elaborar y diseñar un juego educativo:

a. Definir y analizar: su objetivo es determinar cuál es el propósito que desea alcanzar, el tema o contenido que se quiere transmitir, las habilidades y destrezas que se desea desarrollar en el grupo objetivo, el área de conocimiento que se quiere estimular, el nivel taxonómico, el grupo objetivo, los elementos conceptuales que va a utilizar, la metodología y la dinámica del juego.

b. Elaborar y tener presente en el mapa del juego educativo: el propósito o finalidad del juego, el tema que se quiere transmitir, el grupo objetivo, el nivel taxonómico, la estrategia de juego, el instructivo, el recurso de evaluación y la meta del contenido.

Esquema:

Propósito: el objetivo o finalidad del juego.

Contenido: el tema que se desea transmitir.

Descripción del juego: la metodología del juego.

Grupo objetivo: sujetos a quienes va dirigido.

Nivel taxonómico: área de conocimiento del juego.

Estrategia del juego: el método del juego.

Instructivo: de manera concisa la forma del juego.

c. Aspectos importantes que se deben considerar al diseñar el juego educativo: dinamismo, creatividad, materiales y recursos funcionales, económicos y atractivos; estrategias, color, tamaño y forma.

Para Pineda, P. (2002), la elaboración de un juego, deben explotarse todas las ideas para desarrollar la más adecuada. Para ello debe tomarse en cuenta factores que son base para diseñar los juegos, tales como: El propósito del juego: cuáles son las habilidades y conceptos que se van a desarrollar.

La claridad de los objetivos: deben conocerse con facilidad los propósitos y saber interpretarlos.

El tipo de conocimiento que se desea desarrollar: esto implica las capacidades del conocimiento.

Para diseñar un juego, no solamente se tiene que pensar en aspectos estéticos que puedan tener, más bien, debe tener un valor, que tenga una estructura funcional, con normas y la idea en sí del juego.

Debe preestructurarse las reglas del juego, así también, deben considerarse técnicas artísticas como: el color, los contrastes, las formas, los trazos etc. Así la creación será mucho más fácil.

El diseño del mapa de juego

Según Pineda, P. (2002), en esta parte se describe cómo es el juego, se muestra cada una de las características del mismo, tiene que ser fiel, estable y constante a la vez. Los juegos, permiten desarrollar tres diferentes áreas del conocimiento en una persona:

Cognitiva.

Afectiva.

Psicomotriz.

Contenido teórico de diseño

Y cada una de ellas es dividida en tres niveles taxonómicos:

Área cognitiva:

1. Nivel de comprensión: es aquí en donde el conocimiento y la capacidad de comprender se desarrollan por medio de un proceso de traducción e interpretación de códigos. Como darle un color a determinado objeto o número.
2. Nivel de aplicación: resuelve problemas por medio de la utilización del contenido que está trabajando como el rompecabezas.
3. Nivel de análisis: puede fraccionar el contenido en partes físicas, y las analiza. Juegos de memoria, dominó y rompecabezas.
4. Nivel de síntesis: es cuando desarrolla la capacidad de unir cada una de las partes del contenido en uno, que tenga sentido; ya sea mediante la utilización de juegos como el rompecabezas, lego, etc.
5. Nivel de evaluación: puede evaluar por sí mismo y emitir su propio juicio y opinión. Puede ser mediante un juego de preguntas y respuestas como la adivinanza.

Área afectiva:

1. Nivel de comprensión: el conocimiento lo recibe con interés, se va involucrando ya que es de su agrado. Algunos materiales adecuados pueden ser: la plastilina, la pintura, la mímica, competencias, etc.

2. Nivel de respuesta: se involucra al grupo para que voluntariamente responda al tema. Puede ser mediante crucigramas, ahorcados, pistas a seguir, carrera, etc.

3. Nivel de valoración: adquiere un compromiso y se involucra sentimentalmente. Esto depende del niño o niña, ya sea mediante héroes o muñecas, o también el sembrar un frijol para poder observar su evolución.

4. Nivel de interiorización, apropiación y caracterización: puede ser que exista a una afición, como el de coleccionar objetos.

Área psicomotriz:

1. Nivel de movimiento y reflejo: es cuando da respuesta sin pensar a un estímulo, como saltar, correr.

2. Nivel de movimientos fundamentales: son movimientos innatos y de manipulación. Puede ser mediante juegos con pelota, competencias de carreras dentro de costales, etc.

3. Nivel de actividades perceptivas: son habilidades que va desarrollando de cómo controlar su cuerpo, usando sus cinco sentidos. Ya sea mediante bailes, pintura, memoria, ensambles de figuras y tiro al blanco.

4. Nivel de cualidades y calidades físicas: es la habilidad de resistencia que se desarrolla por medio de fuerza, soltura y agilidad. Como por ejemplo lanzamientos de pelota y tiro al blanco.

5. Nivel de movimiento y destrezas: es cuando perfecciona su habilidad de hacer algo como por ejemplo; el rompecabezas.

Contenido teórico de diseño

El mapa de juego consta de pasos que deben ser estudiados cuidadosamente para poderse llevar a cabo y para que sea realmente eficaz. El juego debe tener nombre: debe buscarse el más adecuado para que llegue a impactar al grupo objetivo.

Objetivo del juego: se determinará o que se quiere alcanzar por medio del juego.

Debe conocerse a fondo el grupo a quien va ir dirigido el contenido del juego. Se debe especificar que área del conocimiento se utilizará. Esto ayudará a la comprensión más clara del juego.

El nivel taxonómico que se pretende alcanzar. Una vez seleccionada el área que se enfatizará ya sea cognoscitiva, afectiva o psicomotriz, se selecciona el nivel taxonómico o división de las áreas.

El recurso de evaluación se refiere al instrumento que será utilizado para la medición del logro de los objetivos propuestos.

Metacontenido, se refiere a los objetivos secundarios que se lograrán con el juego.

El empaque físico y llamativo de juego. Es importante que la imagen del juego sea atractiva y aceptada por el grupo objetivo.

El instructivo también forma parte importante del juego ya que muestra las instrucciones a seguir, debe ser fácil de interpretar y entender, es decir, que su lenguaje debe ir acorde a la edad del facilitador. No debe repetir información, y sobre todo debe ser lo más atractivo para el grupo meta. Pineda, P. (2002) Para Mollinedo, D. (1993), toda la didáctica del juego debe plasmarse en un instructivo, el cual se compone por reglas del juego.

El instructivo da la pauta para que el juego sea comprendido por los participantes y se cumplan así los objetivos previstos. Son las instrucciones para el facilitador que conducirá el juego y a los jugadores. El instructivo debe ser detallado para que cada una de las fases de la didáctica del juego educativo sean comprendidas. Debe tener una estructura que facilite su lectura, como por ejemplo, un lenguaje sencillo, información no tan extensa, diagramación dinámica, redacción, explicación del uso de los materiales y recursos. El diseñador debe preocuparse por reflejar en el instructivo la dinámica del juego, plasmando la información necesaria para se sea fielmente conducido por el facilitador.

Caricatura

Para Allens (1995), según Mejía (2004) "Una caricatura es solo un dibujo o una serie de dibujos que hacen un punto, dicen un chiste o comentan una historia sobre asuntos como las actividades humanas, hábitos, eventos históricos, políticos, modas y deportes; puede estar conformada solamente con el dibujo o puede estar acompañada por un diálogo incluido cerca del dibujo o claramente delineado por áreas llamadas globos".

La diferencia entre una buena y una mala caricatura es que a primera debe ser elocuente; mientras que la segunda exagera los rasgos de un personaje, pero el individuo en sí se le escapa. No se debe centrar la atención en los detalles (arrugas, verrugas, lunares manchas), ya que la exageración de estos no va a variar la caricatura pero si puede distraer de lo que en verdad importa. (Argueta, 1996)

Contenido teórico de diseño

Clasificación de la caricatura

Mejía (2004) comenta que el género de la caricatura puede llamarse simplemente como lo que es, una caricatura, pero es necesario diferenciar un tipo del otro ya que no responden a las mismas necesidades.

Una clasificación preliminar podría atender a las características del dibujo:

- a. Deformativa.
- b. Caracterizante.
- c. Simbolista o de expresión.

Decorativa

Caricaturas que tienden a exagerar los rasgos físicos y morales de las personas; su fin es deformar al sujeto ante los espectadores. Este tipo de caricatura distorsiona el verdadero concepto de esta forma de expresión gráfica.

Caracterizante

Caricatura personal: es de un retrato en que las características naturales, rasgos físicos, carácter, reacciones, expresiones, poses activas y actitudes particulares; están exageradas para producir un efecto cómico.

Zoocaricatura: comparación entre hombres y animales, a través de la cual se busca a semejanza de los personajes con algún animal ya sea por su personalidad o por su apariencia física; sin embargo, frecuentemente se resaltan los elementos negativos.

Caricatura con objetos: se obtiene por la semejanza que se da a determinados aspectos físicos de una persona con algún objeto. El proceso, en este tipo de caricatura es muchas veces inverso: "este objeto me recuerda un chunchito"; o bien directo: "cómo se parece chunchito a ese objeto".

Simbolista o de expresión

Caricatura a la aguada o de volúmenes: con la técnica de la aguada se aprovecha a realizar lo que la simple línea no permite, se destaca un determinado relieve del rostro, un hundimiento de las mejillas, unos brillos en la tez o en la nariz, una tonalidad clara u oscura del cabello, etc.

Caricatura de estilización extrema o de síntesis: se trata en suma de tres cosas: seleccionar, sintetizar, eliminar. En ella no debe sobrar ni faltar nada. Al vigor, o la observación, a la capacidad de síntesis y resumen se debe añadir el trazo con el cual se expresa el pensamiento.

Otra forma de clasificar la caricatura podría ser:

- La caricatura infantil
- La caricatura del periódico.
- La caricatura de revistas.
- La caricatura de libros.
- La caricatura publicitaria.
- El comic.

Contenido teórico de diseño

El dibujo animado.

La caricatura editorial, etc.

Luna, M. (2005), acentúa que la función de una guía didáctica es dar una panorámica global del material, así como orientar y guiar al lector en el máximo aprovechamiento de los bloques temáticos y del seguimiento del desarrollo del contenido.

A guía didáctica para el alumno es un instrumento metodológico que apoya tanto la adquisición de conocimientos, la práctica de los mismos, así como las habilidades de razonamiento.

Una guía didáctica se basa e temas, objetivos, actividades que hacen que el alumno ponga en práctica los contenidos, así como cronogramas de actividades, materiales y tiempo.

Importancia de los gráficos para los niños

Lo gráfico tiene gran importancia para el niño, dado que él piensa en imágenes y no por razonamiento. Uno de los primeros rasgos del lenguaje del niño, es precisamente la imagen. Lo gráfico es la traducción de la realidad que se quiere expresar, la traducción de la voz inferior más íntima, esto todavía más para el niño que para el adulto. Sus imágenes son más gráficas que las del adulto, a través de ellas es capaz de dar una impresión acabada de lo que interesa en profundidad a sus sentidos o a su razón.

Según www.arqhys.com/arquitectura/colores-lenguaje.html

La cualidad tonal de los colores - su grado de claridad - sirve para que la forma armonice con cuanto lo rodea. El color tonal aísla o funde, destaca e iguala a un edificio dentro de un grupo y crea en el una individualidad o un determinado efecto de animación cuando su localización ambiental tiene una tónica apagada o deprimente. Al color lo percibimos como un tono. Ese tono tiene tres dimensiones que se las denomina cualidades tonales.

1. Valor o claridad.
2. Tinte, matiz.
3. Intensidad.

Valor:

Es la intensidad luminosa del color. Es la cantidad de luz que puede reflejar una superficie. Una escala de valores tonales tiene como extremos el blanco y el negro. El pigmento blanco representa el extremo de la escala de valores; el negro, el otro. Mezclándolos en proporciones diversas, obtenemos una amplia escala de grises intermedios distintos. Todos esos tonos son acromáticos. Pero también el valor es una dimensión de tonos acromáticos. Todo pigmento posee un coeficiente de reflexión, es decir, valor, que varía desde muy claro hasta muy oscuro. Cuando mezclamos pigmentos de distintos valores, el tono resultante será alguno intermedio entre ambos. Así, tenemos cuatro posibilidades de mezclar pigmentos para controlar el valor de los tonos.

- Agregando blanco, se aumenta el valor.
 - Agregando negro se disminuye el valor.
 - Agregando un gris contrastante, aumenta o disminuye el valor.
 - Agregando un pigmento de valor distinto, se aumenta o disminuye el valor.
- No podemos cambiar el valor de un pigmento cromático sin modificar al mismo tiempo otras dimensiones tonales.
- Agregando negro, blanco o gris, se introduce un componente acromático.

Contenido teórico de diseño

Intensidad (saturación):

Es la intensidad cromática del color. Es el grado de pureza de tinte que puede reflejar una superficie. Un color saturado es aquel que se manifiesta con todo su potencial cromático, inalterado, completo. La presencia o ausencia de color, no afecta al tono, que es constante.

La intensidad puede controlarse de cuatro maneras. Tres de ellas consisten en la adición de un neutro, blanco, negro o gris.

LENGUAJE DE LOS COLORES. Los psicólogos demuestran que todo hombre posee una escala de colores propia y que en ellos puede expresar su humor, su propio temperamento, su imaginación y sus sentimientos. Está también demostrado que el hombre a su vez es influido por los colores en todo su estado.

No obstante debemos observar que por muy importantes que sean las relaciones entre sensación y color, resultan excesivamente personales y subjetivas.

ROJO .- Es un color que parece salir al encuentro, adecuado para expresar la alegría entusiasta y comunicativa. Es el mas excitante de los colores, puede significar: PASIÓN, EMOCIÓN, ACCIÓN, AGRESIVIDAD, PELIGRO.

AZUL .- Es un color reservado y que parece que se aleja. Puede expresar: CONFIANZA, RESERVA, ARMONÍA, AFECTO, AMISTAD, FIDELIDAD, AMOR.

AMARILLO .- Irradia siempre en todas partes y sobre toda las cosas, es el color de la luz y puede significar: EGOÍSMO, CELOS, ENVIDIA, ODIO, ADOLESCENCIA, RISA, PLACER.

ANARANJADO .- Es el color del fuego flameante, ha sido escogido como señal de precaución. Puede significar: REGOCIJO, FIESTA, PLACER, AURORA, PRESENCIA DE SOL.

ROSA .- El dicho popular: "lo ves todo de color de rosa", refleja fielmente su significado: INGENUIDAD, BONDAD, TERNURA, BUEN SENTIMIENTO, AUSENCIA DE TODO MAL.

VIOLETA .- Es el color que indica ausencia de tensión. Puede significar: CALMA, AUTOCONTROL, DIGNIDAD, ARISTOCRACIA y también VIOLENCIA, AGRESIÓN PREMEDITADA, ENGAÑO.

BLANCO .- Es la luz que se difunde (no color). Expresa la idea de: INOCENCIA, PAZ. INFANCIA, DIVINIDAD, ESTABILIDAD ABSOLUTA, CALMA, ARMONÍA. Para los Orientales es el color que indica la muerte.

NEGRO .- Es lo opuesto a la luz, concentra todo en si mismo, es el colorido de la disolución, de la SEPARACIÓN, de la TRISTEZA. Puede determinar todo lo que está escondido y velado: MUERTE, ASESINATO, NOCHE. También tiene sensaciones positivas como: SERIEDAD, NOBLEZA, PESAR.

GRIS .- Es el color que iguala todas las cosas y que deja a cada color sus características propias sin influir en ellas, puede expresar: DESCONSUELO, ABURRIMIENTO, PASADO, VEJEZ, INDETERMINACIÓN, DESANIMO.



Definición del Grupo

6. Definición del grupo objetivo

Primario

6.1 Perfil demográfico:

Sexo: masculino y femenino.

Edad: de 6 - 8 años.

Nacionalidad: guatemalteca.

Nivel de educación: actualmente cursan el primer grado de primaria.

El total de los niños que estudian primer grado, viven en el municipio de Santa Catrina Pinula.

Según prodatos (2003), se ubican en un nivel socioeconómico D y E. Siendo el 57.8% de la población de la población guatemalteca. El ingreso medio de su familia es de Q 2,500 a Q 1,100 cada mes. El nivel de educación de los padres:

Papá (jefe del hogar): nivel básico 84%

Mamá (ama de casa): nivel de primaria o menos 80%

Entre las ocupaciones más comunes del jefe del hogar se destacan los vendedores, operadores, albañiles y oficios domésticos.

La mayoría de los padres de familia cuentan en sus hogares con medios de comunicación, como la televisión, teléfono y celular propio. Ahora bien, entre los medios de comunicación escritos predomina los periódicos por ejemplo: Al día y Nuestro Diario.

Para trasladarse solamente el nivel D utiliza vehículo propio representado por el 33%, mientras que el nivel E constituye el 1% del total de la población de la ciudad guatemalteca.

6.2 Perfil Psicográfico: Según Craig, G. (2001) de cuatro a los siete años, las experiencias preescolares y el acceso, más adelante, a la escuela (el primer entorno social propio, independiente de la familia) implican nuevas experiencias, nuevas exigencias y nuevos modelos que el niño observa e imita en frecuentes juegos de adopción de roles. La interacción con los iguales aporta un estímulo continuo para el desarrollo cognitivo.

Son años de especialización perceptiva y motriz y multiplicación de las destrezas motrices finas. Se consolida la lateralización. En estos años se supera el egocentrismo cognitivo y se consolidan los procesos de mediación simbólica y autorregulación de la actividad. Hacia los siete años es ya esperable el dominio completo de todos los sonidos simples de la lengua y sus combinaciones. Aumenta el vocabulario tanto como la experiencia directa o indirecta u el significado de las palabras se enriquece.

Hasta el final de este periodo, la lectoescritura introduce al niño en una nueva dimensión de uso del lenguaje y de acceso a los conocimientos elaborados culturalmente.

A través de la visita a la escuela por medio de la entrevista abierta se adquirió la siguiente información (ver instrumentos de entrevista en anexo 2)

Definición del grupo objetivo

En cada sección estudian aproximadamente 40 niños siendo 4 secciones en total.

Poseen diversas cualidades, la que más destaca entre todas es la alegría. Son muy traviosos, les gusta jugar. El ambiente de estudio es muy sucio, aunque los estudiantes tratan de ser ordenados en cuanto el vestir el uniforme requerido por la escuela. Los maestros guardan una relación muy disciplinada. En las coordinadoras que participan en el proyecto de solidaridad encuentran una gran amiga. En la visita que se llevó a cabo para conocer personalmente al grupo objetivo, se investigó a través de una entrevista abierta con una muestra de alumnos y estudiantes voluntarias, que una de las actitudes más sobresalientes en ellos, y es que entregan mucho cariño y necesitan ser apreciados con amor, ya que viven en un ambiente familiar de violencia tanto física como emocional, causando en ellos una baja autoestima, pues es notable después de haber compartido sus experiencias en cuanto a su relación en el hogar con su familia que son víctimas del maltrato. Gracias a las visitas que realizan las estudiantes voluntarias los niños tienen la oportunidad de sentirse queridos e importantes, ya que se expresan libremente por medio de besos y abrazos hacia las estudiantes de la UNIS. Gran porcentaje de los alumnos juegan pelota en sus tiempos libres, otros prefieren ayudar en su hogar con tareas domésticas la mayoría son niñas, además prefieren jugar con muñecas.

Los animales que prefieren, son los perros, pollitos, gatos y caballos.

Entre sus comidas favoritas mencionaron: carne, pollo, hamburguesa, pizza, helados y dulces.

Las caricaturas y programas favoritos son: el hombre araña, pájaro loco, los teletubis, Bugs bunny, Winnie Pooh, el chavo del 8 dinosaurios y los picapietra. Sus colores favoritos: rojo, verde, anaranjado, celeste, amarillo, morado, azul y negro, fueron los que más mencionaron.

La mayoría de los niños opinaron que la actividad que más les gusta realizar en clase es pintar (con crayones o témperas), recortar y pegar. Los juegos que les agradan son la lotería, memoria, dominó y partido de fútbol.

Para conocer los métodos de enseñanza y motivación, fue necesario entrevistar a las maestras la siguiente información, (ver instrumento de entrevista en anexos):

Los niños se encuentran en un nivel bajo de lectura, debido a que son los primeros meses del año escolar, pero las docentes aseguran que en los últimos meses del año los niños llegan a leer palabras completas.

El tipo de letra que los niños pueden leer es la de molde (san serif), la que posee rasgos redondos. Entre la cualidad que más se destaca dentro de la clase es la hiperactividad.

Definición del grupo objetivo

Elementos gráficos como la estrella, caritas con expresiones de alegría y tristeza así como los chequitos o sellos, son utilizados para que los niños relacionen si esta bien o mal realizado su trabajo.

Entre los juegos que utilizan como material didáctico para la enseñanza de algún tema, citan las canciones, cuentos y rimas, así logran que los alumnos se concentren en clase.

Actividades de motricidad gruesa y fina, son las que les gusta realizar a los niños en los ejercicios o tareas.

Además opinaron que objetos como cubiertos, platos y forros de cuadernos, así como forros de cuadernos y calcomanías serían valiosos para reforzar el contenido visto en clase.

Algunas dinámicas recomendadas como movimiento de manos, brazos, piernas, cintura, acompañadas de alguna canción, le permiten al docente controlar el desorden dentro del aula.

Además las maestras proponen juegos como la lotería, memoria, opuestos que enseñen conceptos, para que los niños los jueguen en clase.

Secundario:

6.1 Perfil demográfico

Edad: 17 a 35 años.

Sexo: masculino y femenino.

Nacionalidad: la mayoría son guatemaltecos.

Estado civil: casados y solteros.

Nivel de educación: actualmente estudian una carrera universitaria, tanto en el primer año como en el último. En la facultad de arquitectura y diseño en la cual existe la asociación que se dedica a desarrollar los proyectos de solidaridad, el personal posee un nivel de educación de diversificado así como profesional. La mayoría vive en la ciudad capital, también hay extranjeros, por ejemplo: salvadoreños.

(Según prodatos 2,003) pertenecen a un nivel socioeconómico A, B y C1. Los cuales poseen ingresos familiares desde Q 125,000 a Q 23,000. Se transportan en vehículo la mayoría una minoría en bus. Poseen computadoras portátiles, utilizan Internet como medio de comunicación, así como periódicos para mantenerse enterados de la situación tanto nacional como internacional. La mayoría visten de acuerdo a la moda de cada temporada, así como comprar marcas de carros de alta categoría.

Algunos trabajan en empresas en un horario de 8:00 a.m. a 5:00 p.m., y estudian en la noche.

Definición del grupo objetivo

6.2 Perfil psicográfico:

Se dedica prioritariamente a sus estudios

Tienen amplia formación humanística y ética; rectitud de criterio

Desarrollan su capacidad emprendedora: plantean soluciones creativas y prácticas

Es líder, con iniciativa en el servicio

Participa en la vida universitaria: sociedad de estudiantes, proyectos de solidaridad, actividades culturales y deportivas

Tiene capacidad crítica, y de expresión oral y escrita

Por la falta de información sobre los proyectos de solidaridad que se llevan a cabo, los estudiantes no participan en dicho proyecto.

Secundario:

6.1 Perfil demográfico

Edad: 17 a 35 años.

Sexo: masculino y femenino.

Nacionalidad: la mayoría son guatemaltecos.

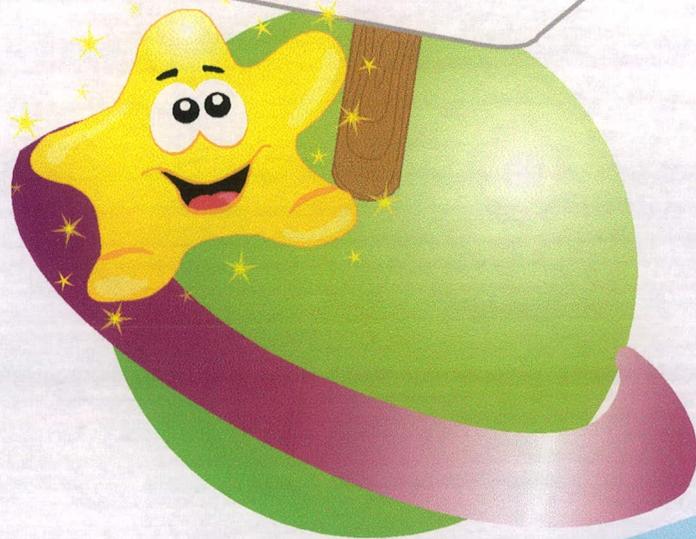
Estado civil: casados y solteros.

Nivel de educación: actualmente estudian una carrera universitaria, tanto en el primer año como en el último. En la facultad de arquitectura y diseño en la cual existe la asociación que se dedica a desarrollar los proyectos de solidaridad, el personal posee un nivel de educación de diversificado así como profesional. La mayoría vive en la ciudad capital, también hay extranjeros, por ejemplo: salvadoreños.

(Según prodatos 2,003) pertenecen a un nivel socioeconómico A, B y C1. Los cuales poseen ingresos familiares desde Q 125,000 a Q 23,000. Se transportan en vehículo la mayoría una minoría en bus. Poseen computadoras portátiles, utilizan Internet como medio de comunicación, así como periódicos para mantenerse enterados de la situación tanto nacional como internacional. La mayoría visten de acuerdo a la moda de cada temporada, así como comprar marcas de carros de alta categoría.

Algunos trabajan en empresas en un horario de 8:00 a.m. a 5:00 p.m., y estudian en la noche.

Proceso de
Conceptualización



7.1 Concepto central

Todos tenemos un brillo mágico llamado valor.

¿Por qué?

La frase seleccionada refleja el mensaje que se desea transmitir en cada una de las piezas que conformaran la propuesta. Desglosando cada palabra que compone el concepto, se justifica la razón de su selección dentro de las demás que surgieron en el proceso de conceptualización:

Todos tenemos: El concepto se expresa en plural para transmitir el mensaje de que unidos se logrará hacer brillar cada valor en el ambiente en donde se desenvuelvan. Además para enfatizar que cada uno posee un valor distinto y por ende único.

Un brillo mágico llamado valor: por medio de dichos términos llama la atención de los niños al expresar la fantasía o imaginación, con la cual sueñan, juegan y los niños durante esa etapa de la vida.

Asimismo en el concepto se expresa la necesidad de que todos juntos poseemos un brillo, reflejando así que no existe discriminación alguna y que todos son valiosos e importantes para su hogar y desde luego para la sociedad es decir el ambiente en que se desarrolla.

A través del concepto se logra:

- a. Transmitir mensajes positivos.
- b. Hacer referencia a lo mágico.

**Contenidos del material
gráfico**



8. Contenido del material gráfico

a. El juego educativo: la metodología del juego constará de actividades de expresión gráfica y corporal que permitirán al niño reforzar el contenido de valores por medio del recorrido del juego.

Las ilustraciones expresaran amistad, pues el personaje principal (estrella) logrará por medio de su interacción dentro del material crear una relación de confianza y alegría. La estrella significará una amiga que se preocupa por su bienestar, representará una guía que los conduce al camino del bien cuya meta es ser feliz. Asimismo el lenguaje que se utilizará será adecuado al nivel de vocabulario que poseen los niños, es decir en diminutivo expresando optimismo para que sea agradable utilizar el material.

Concepto de honestidad.

¿Qué debemos hacer para ser honestos?

¿Qué es deshonestidad?

¿Cuáles son los obstáculos para la honestidad?

Concepto de tolerancia.

Para ser tolerantes...

¿Qué es intolerancia?

¿Cuáles son los obstáculos para la intolerancia?

Concepto de agradecimiento.

Para ser agradecidos...

¿Qué es la ingratitud?

¿Cuáles son los obstáculos para el agradecimiento?

Concepto de solidaridad.

Para ser solidarios...

La falta de solidaridad.

¿Cuáles son los obstáculos para la solidaridad?

Concepto de bondad.

Para ser buenos...

La falta de bondad.

¿Cuáles son los obstáculos para la bondad?

Concepto de justicia.

Para se justos...

¿Qué es la injusticia?

¿Cuáles son lo obstáculos par al injusticia?

Concepto de amistad.

Para ser amigos...

¿Qué es la enemistad?

¿Cuáles son los obstáculos para la amistad?

Concepto de responsabilidad.

Para ser responsables...

¿Qué es la irresponsabilidad?

¿Cuáles son los obstáculos para la responsabilidad?

Concepto de lealtad.

Para ser leales...

¿Qué es deslealtad?

¿Cuáles son los obstáculos para la lealtad?

Contenido del material gráfico

Concepto de bondad.

Para ser buenos...

La falta de bondad.

¿Cuáles son los obstáculos para la bondad?

Concepto de justicia.

Para se justos...

¿Qué es la injusticia?

¿Cuáles son lo obstáculos par al injusticia?

Concepto de amistad.

Para ser amigos...

¿Qué es la enemistad?

¿Cuáles son los obstáculos para la amistad?

Concepto de responsabilidad.

Para ser responsables...

¿Qué es la irresponsabilidad?

¿Cuáles son los obstáculos para la responsabilidad?

Concepto de lealtad.

Para ser leales...

¿Qué es deslealtad?

¿Cuáles son los obstáculos para la lealtad?

Concepto de respeto.

Para ser respetuosos...

La falta de respeto...

¿Cuáles son los obstáculos para el respeto?

Concepto de fortaleza.

Para ser fuertes...

¿Qué es la debilidad?

¿Cuáles son los obstáculos para la fortaleza?

Concepto de generosidad.

Para ser generosos...

¿Qué es la avaricia?

¿Cuáles son los obstáculos para la generosidad?

Concepto de trabajo.

Para ser buenos trabajadores...

¿Qué es la pereza?

¿Cuáles son los obstáculos para el trabajo?

Concepto de perseverancia.

Para se perseverantes...

¿Qué es la inconstancia?

¿Cuáles son los obstáculos para la perseverancia?

Contenido del material gráfico

a. Instructivo: el instructivo esta dirigido a las estudiantes voluntarias en el cual encontrarán información sobre:

Mapa de juego

Propósito: el objetivo o finalidad del juego.

Contenido: tema.

Descripción: metodología.

Grupo objetivo.

Nivel taxonómico.

Estrategia: método del juego.

Instructivo: de manera concisa la forma de juego.

El lenguaje que se utilizará se manejará de una manera amigable pues entre las voluntarias y los niños hay una estrecha amistad y el mensaje será transmitido de una forma familiar y afectiva. Además el personaje guiará al docente para llevar a cabo las actividades, que a través de las mismas, los niños brillarán interiormente e irradiar en la sociedad llena de oscuridad gracias a la experimentación de los valores.

Contenido del material grÁfico

Mapa de juego

Nombre del juego:

Recorriendo el universo de los valores.

Visitemos el universo de los valores.

Descubriendo el universo mágico de los valores.

Explorando el universo mágico de los valores.

Quiero ser una estrella que brille en el universo mágico de los valores.

Objetivo:

Que el niño y la niña refuercen el contenido de los valores a través de la participación en actividades de expresión corporal y gráfica.

Contenido:

Los valores: honestidad, tolerancia, libertad, agradecimiento, solidaridad, justicia, amistad, responsabilidad, respeto, laboriosidad, perseverancia, humildad, paz.

Grupo objetivo:

Niños y niñas de 7 a 8 años que estudien primer grado de primaria.

Destreza:

A través del juego se desarrollarán las siguientes áreas psicológicas en el niño (a):

Área cognoscitiva: este juego el niño (a) sintetiza el contenido de valores que fue impartido anteriormente. Además permite que el contenido de valores tenga sentido ya que los niños aplicarán los valores en cada una de las actividades que se propondrán durante el juego.

Área afectiva: el juego permite que los niños tengan la capacidad de recibir a través de las experiencias de aprendizaje por medio de las actividades que se proponen en el recorrido del juego. Además al llevar a cabo las actividades del juego los niños tomarán conciencia diferenciando los valores de los obstáculos que impiden brillar en el universo mágico, de esta manera el niño reforzará el contenido de una forma agradable y divertida.

Estrategia del juego:

Éste es un juego de tablero de piso, el cual estará guiado por la voluntaria que imparte los talleres de valores durante las visitas a la escuela. Los jugadores avanzarán en el tablero hasta llegar a la meta, la cual es pertenecer a la constelación de estrellas que brillan en el universo mágico de los valores. Durante el transcurso del juego, se realizarán diversas actividades las cuales serán calificadas por la guía del juego (voluntaria).

Contenido del material gráfico

Instructivo:

¿Qué contiene el juego?

El juego contiene:

Un instructivo del juego.

Un tablero de piso.

6 tarjetas que identifican a cada equipo, y éstos avancen en el recorrido hasta llegar a la meta.

39 tarjetas de actividades, las cuales se dividen en: 13 tarjetas de actividades de expresión gráfica (color anaranjado), 13 tarjetas de representación (expresión corporal/color morado) y 13 tarjetas de rimas (color verde).

24 tarjetas de bonos (tarjetas celeste con estrella con contorno de colores), los cuales le permitirán al equipo avanzar dos casillas directamente, o bien para utilizarlas cuando se encuentren en la luna y deseen salir para continuar jugando, dicho planeta será visitado por los equipos que no cumplan las reglas que más adelante se especificarán en la fase de las reglas del juego.

Hoja de trabajo con las instrucciones para que los niños (as) elaboren su propio disfraz para utilizarlo en el momento de jugar.

Una ruleta, para que indique la cantidad de movimientos que deberán avanzar en el recorrido del juego.

Los materiales que se necesitan como las hojas, marcadores o crayones, lápiz, borrador, lana y tijeras no se incluyen dentro del juego.

¿Cómo prepararse para jugar?

1. Los niños deberán elaborar su propio disfraz para participar en el juego. La guía acompañará a los niños (as) en la fabricación del traje, tomando en cuenta las instrucciones que se especificarán en la guía. El disfraz de la estrella cumple con el objetivo de motivar a los niños a que se identifiquen como las estrellitas que brillarán en el recorrido del juego hasta llegar a la constelación. Es importante que un día antes de utilizar el juego realices esta actividad.

2. Explicar el contexto del juego, es decir ubicar a los estudiantes que el tablero es un universo mágico en el cual tendrán la oportunidad de hacer brillar los valores a través de las diversas actividades que se les propondrán en el juego.

El recorrido significa el camino que les permitirá resplandecer cada vez más dentro del universo, durante el recorrido del juego hay una compañera que es Ita, una estrellita que motivará a los niños a llegar a la meta para que conformen junto a ella la constelación de las estrellas que hacen brillar los valores. Dicha información se presentará detalladamente en la guía.

3. Colocar el tablero en un lugar donde haya un espacio amplio, si es dentro de la clase, se pueden colocar los escritorios rodeando la clase, para jugar en el espacio del centro. Ahora si se desea alternar los ambientes para jugar, es recomendable utilizar el patio o el área en la cual se realizan actividades deportivas, ya que es suficientemente amplia para llevar a cabo el juego.

Contenido del material gráfico

4. Colocar las tarjetas sobre las áreas indicadas en el tablero, se identifican por el nombre de la actividad y función de la tarjeta. Por ejemplo: las tarjetas de rima se ubicarán en el recuadro donde aparece la palabra "Rima", y así sucesivamente se ubicarán las demás tarjetas.

5. Se organizarán los equipos de 4 jugadores de acuerdo a la clave que identifica a cada estudiante. O bien se puede ir alternando el siguiente día formando a los estudiantes por estatura del menor a mayor estatura y agrupar los equipos de cuatro en cuatro. Luego se les pedirá a los niños (as) que se sienten alrededor del juego por equipos, y se les repartirá la tarjeta que los identificará a cada uno de los equipos.

6. Explicar las reglas del juego para que se lleve a cabo de una manera pacífica y organizada.

7. Para conocer cuál de los equipos empezará el juego se proponen dos opciones:

Se les pedirá a los niños (as) que se sienten alrededor del tablero y el equipo que se encuentre del lado izquierdo de la guía, es quien iniciará el recorrido del juego.

Se puede ir alterando esta dinámica en la 2da visita, solamente que el equipo que se encuentre del lado derecho de la guía iniciará el juego.

Es permitido repetir la primera opción en la tercera visita. La animadora es quien decide cómo alternar la dinámica, es decir en cuál visita y con cuál de las dos opciones a ó b iniciará el juego.

Instructivo

¿Cuáles son las reglas básicas?

Los equipos deberán colocar las tarjetas que los identifican en el planeta tierra, en el cual se ubica la entrada del recorrido del juego.

El primer equipo seleccionado según la dinámica que realizó la guía (paso 6) iniciará el juego.

La guía es la única persona que girará la ruleta para indicar cuantas casillas avanzará el equipo.

Luego de conocer cuál de las casillas llegó el equipo, la guía les presentará la actividad que le corresponde realizar, puede ser expresión gráfica, rima, representación o bien el bono, si el equipo llegara a ganar un bono se deberá explicar los beneficios del mismo los cuales son:

El equipo tiene la oportunidad de avanzar directamente dos casillas y luego la guía les explicará qué actividad les corresponde realizar.

Si el equipo se encuentra en el planeta de la luna por no cumplir las reglas del juego, éste podrá utilizar el bono para salir de la luna y continuar con el juego.

Pueden hacer uso de los bonos hasta que les toque su turno.

Contenido del material gráfico

Los equipos que visiten la luna son los que:

No realizan las actividades que se les propone en el juego y deberán esperar 2 turnos para volver a jugar, siempre y cuando se comprometan a realizar las actividades que la guía les indique por medio de las tarjetas. No respetan a los demás equipos guardando silencio cuando la guía les solicite. Pues interrumpen el recorrido del juego, además cada equipo deberá poner atención a las actividades que realicen los demás equipos para reforzar el contenido de los valores.

Si comen o beben dentro del juego, pues en algún momento ensuciarán el juego o bien se desconcentran en el recorrido del juego.

Si alguno de los integrantes del equipo interrumpe a través de alguna falta de respeto como gritar, golpear a sus compañeros o bien les es indiferente la presencia de la guía y no cumplen con lo que ella les solicite para que el juego se realice de una manera organizada, entonces el equipo de dicho integrante, visitará la luna automáticamente.

¿Quién gana?

Se debe explicar a los equipos que todos son ganadores, ya que cada uno de ellos incluyendo la guía, poseen valores los cuales permiten que brillamos en el universo mágico. Enfatizar que cada uno nos caracterizamos por practicar un valor, por ejemplo, la guía hace brillar el valor de la honestidad, ya que siempre dice la verdad a su familia.

Ahora bien el equipo que llegue a la meta, la cual se identifica por medio de la constelación de las estrellas que hacen brillar los valores en el universo mágico de los valores.

8. Recurso de evaluación:

La participación de los estudiantes dentro del juego, a través de la realización de las actividades que se les propone en el recorrido.

9. Metacontenido:

Cuerpos celestes.

Aumentar su vocabulario.

Desarrollar su creatividad por medio de las diversas actividades de expresión gráfica.

Trabajar en grupo para alcanzar la meta y aprender de los demás.

Contenido del material gráfico

INSTRUCCIONES PARA ELABORAR EL DISFRAZ

El objetivo del disfraz es que los niños se identifiquen con el juego, de esta manera les será más interesante participar en él ya que cada uno de ellos forma parte del universo de los valores.

Es muy importante que las animadoras tomen en cuenta pedir con anticipación los materiales que se necesitan para elaborar el disfraz los cuales son: crayones o marcadores, tijeras, lana de cualquier color y marcador negro con punta gruesa para escribir el nombre de cada niño (a) en la parte de atrás del disfraz. Idealmente se pueden agrupar a los niños en parejas o bien en grupos de tres niños máximo para que entre ellos compartan los materiales. Así también, el equipo de voluntarias deberá fotocopiar las hojas de trabajo.

Es necesario que la guía al iniciar la elaboración del disfraz les explique a los estudiantes a través de un lenguaje amigable, para que los niños conozcan el significado de utilizarlo lo siguiente:

1. Realizar una pequeña dinámica en la cual se les preguntará a los niños:

¿Cómo son las estrellas?

¿En dónde las podemos ver?

¿Qué es lo que les llama más la atención de las estrellas?

La animadora complementará las opiniones que hayan expresado los niños (as). Por ejemplo en la pregunta ¿cómo son las estrellas? Completar con: las estrellas son nuestras amiguitas que brillan todas las noches y nos acompañan con su brillo. Nos dan alegría cuando brillan en el cielo.

En la pregunta ¿en dónde las podemos ver? Completar con: las vemos en el cielo todas las noches. Son muchas nos cansaríamos contarlas y cada una tiene un brillo que las hace diferentes a las demás estrellitas. En la última pregunta ¿qué es lo que les llama más la atención de las estrellas? Completar con: además de su brillo especial, ellas tienen muchas cualidades.

En ese momento presentar al personaje la estrellita Ita, por medio de la hoja de trabajo, haciendo énfasis en las cualidades del personaje que se mencionaron en la parte de presentación del personaje dentro de la guía, las cuales son: Ita brilla cuando están presentes los valores. No la encontraremos cuando hay tristeza, egoísmo y pereza entre otras en fin todos los obstáculos que nos impiden practicar los valores. Una de sus cualidades más importantes es que es alegre, positiva, sincera (siempre dice la verdad) y podemos confiar en ella para guiarnos por el camino del bien, pues durante el recorrido del juego practicaremos los valores que nos permitirán brillar.

Contenido del material gráfico

2. Todos somos una estrella y la haremos brillar practicando los valores que hemos aprendido anteriormente. Pero necesitamos hacer nuestro traje para participar en el juego y así hacer brillar nuestra estrellita. Todos tendrán dos hojas como las que tengo en mis manos, la hoja que tiene el número 1 es la cara de nuestra estrellita y en la hoja número 2 es la parte de atrás en la cual escribiremos nuestro nombre para identificarnos dentro del juego.

Luego de hacer una breve introducción, explicar las instrucciones de las hojas de trabajo detalladamente para que los niños no tengan alguna duda de cómo hacer su propio disfraz. Es importante resaltar a los alumnos que ellos son quienes decidirán como elaborar su disfraz, es decir que tienen la oportunidad de pintar su estrellita con su color favorito. Únicamente el nombre del jugador deberá escribirse con marcador negro de punta gruesa para que su nombre sea fácil de leer.

La animadora elaborará junto con los alumnos el disfraz para que todos observen cuáles son los pasos a seguir para construir su traje y así todos terminarán al mismo tiempo la actividad. Es importante que la guía represente cada paso y verifique que los niños están realizando las instrucciones correctamente. Además debes pedir a la maestra de clase que guarde en un lugar seguro los

Los pasos que se deberán tomar en cuenta se presentan a continuación en el orden que deben realizarse:

Pintar la estrellita con tu color favorito.

Escribir tu nombre en la línea que aparece en la parte de atrás de la estrellita.

Recortar el contorno de la estrellita guiándote en la línea de rayitas donde aparecen las tijeras.

Recortar con cuidado los círculos que aparecen en los bracitos de la estrellita, para poder pasar la lana.

Unir las dos piezas con la lana, haciendo un nudo en cada extremo.

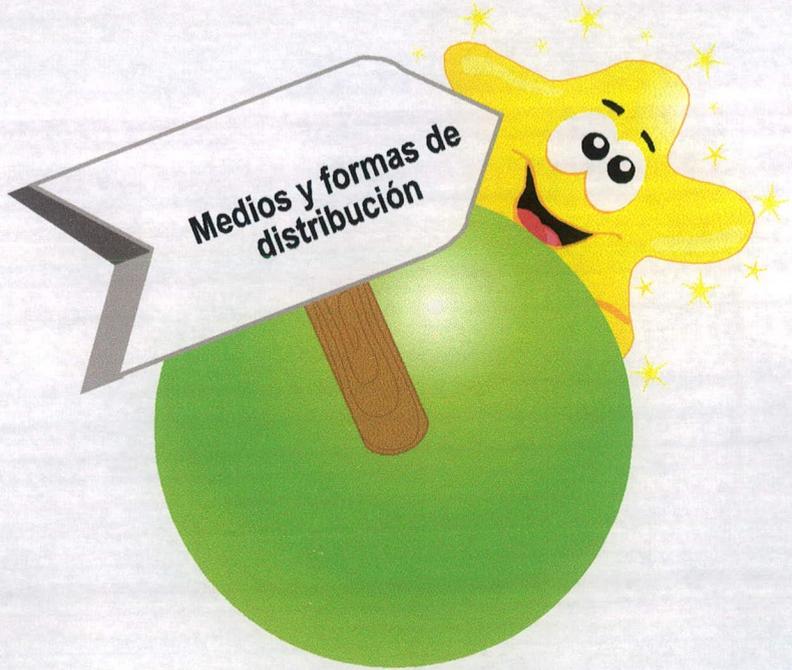
Ver ilustraciones para guiarte en la elaboración del disfraz.

Contenido del material gráfico

Tabla de requisitos

Elemento	Función	Tecnología	Expresión
Formato	Diferenciar de otros materiales. Fácil de manejar.	Dimensiones 8.5" x 11" 4" x 4" 39" x 37" 19" x 17" Orientación horizontal y vertical	Notoriedad
Soporte	Seguridad al utilizarlo	Manta vinílica, hosky, texcote 18, hojas bond 80, tela de lona.	Durabilidad
Color	Contraste y armonía. Jerarquizar información.	CMYK Tonalidad. Todos los colores se aplicarán desde un 100% hasta variaciones de porcentajes del 20% al 90%.	Alegria
Tipografía	Legibilidad en la lectura. Jerarquía de contenido.	San serif Akbar 10-18 puntos Bold, normal y negrita	Personalidad infantil
Ejes de diagramación	Legibilidad y descanso visual en la lectura.	Interlineado de 2.5 puntos. Mínimo dos cajas de texto y máximo 3 cajas de texto dentro del formato	Dinamismo
Ilustración	Relación de implicación. Identificación con el grupo objetivo.	Plano con vistas que permitan la interacción con el usuario. Medio: iconocidad.	Amistad

Medios y formas de
distribución



9. Medios y formas de distribución

9.1 Estrategia de implementación

Se llevará a cabo en el siguiente orden:

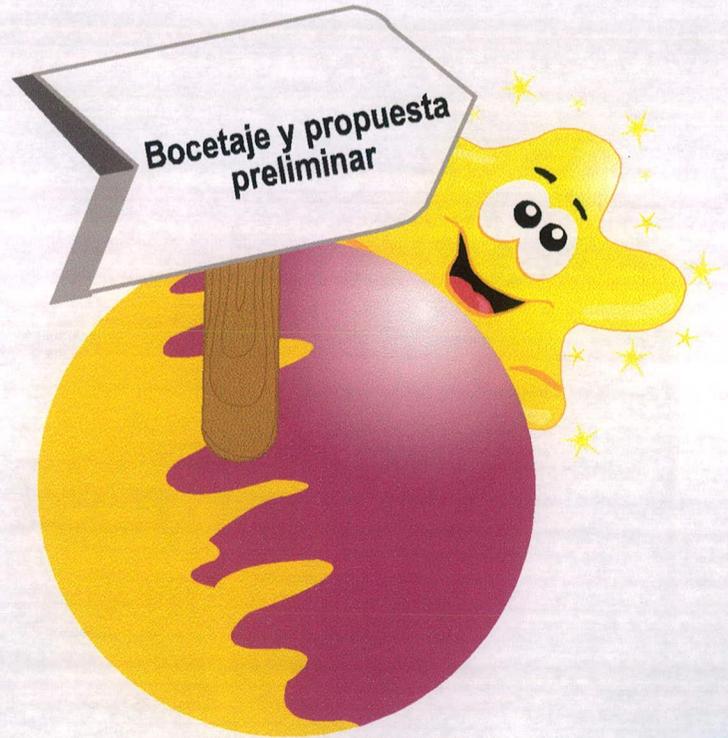
1. En el inicio del segundo semestre del año, se utilizará el juego, luego de que las estudiantes voluntarias finalicen los talleres sobre el contenido de valores. De esta manera el juego reforzará los contenidos anteriormente impartidos a los niños de 1er grado.

Medios y formas de distribución

9.2 Descripción de cada pieza

Pieza/ propósito	Físico	Carácter	Responsable	Duración	Lugar
Juego educativo, que permita un proceso de comunicación eficiente para que los niños refuercen el tema del contenido de valores.	Impreso	Educativo	Coordinadora de los proyectos de solidaridad en la UNIS	Ilimitada, mientras se actualizan los contenidos.	Escuela pública Institucional de la Cooperación.

Bocetaje y propuesta preliminar



Paleta de colores



0c 85m 24y 0k 0c 84m 24y 0k 0c 85m 71y 0k 0c 73m 100y 0k 0c 39m 100y 0k



0c 11 m 100y 0k 0c 5m 92y 0k 0c 0m 100y 0k 26c 0m 92y 0k 40c 0m 92y 0k



50c 0m 19y 0k 100c 0m 0y 8k 77c69m 0y 0k 71c 64m 0y 0k 84c69m 0y 0k



19c 0m 0y 0k 8c 0m 0y 0k 45c 100m 0y 0k 21 c 81 m 0y 0k 13c 53m 0y 0k



24c 39m 97y 0k 35c 55m 100y 0k 0c 13m 45 y 0k 0c 8m 45y 0k



0c 0m 0y 10k 0c 0m 0y 27k 0c 0m 0y 71k 0c 0m 0y 100k

Se seleccionaron los colores de la presente paleta de colores en CMYK, tomando como referencia las combinaciones que se lograron en la prueba de acuarela.

Se busca que el color exprese el brillo que se necesita transmitir en cada una de las piezas de la propuesta, a través del matiz del recorrido que hace de cada uno de los tonos. El brillo surge por la intensidad que se logró en cada tonalidad que se percibe en la cantidad de luz que se les proporcionó.

A

Todos tenemos un brillo mÁgico
llamado valor Akbar
24 pts

B

Todos tenemos un brillo mÁgico llamado
valor Anna 8
24 pts

C

TODOS TENEMOS UN BRILLO MÁGICO LLAMADO
VALOR CHASM
24 PTS

Todos tenemos un brillo mágico llamado valor Chiller
24 pts

D

Todos tenemos un brillo mágico
llamado valor Kristen ITC
24 pts

E

Todos tenemos un brillo mágico
llamado valor Tempus SnaS ITC
24 pts

Tipografía

Para utilizar en títulos

El objetivo de la tipografía es expresar los trazos infantiles así como la magia y el resplandor.

Para ello se buscaron tipos de letra que cumplieran con dichos aspectos, siendo la propuesta "A", la que cumple en su mayoría, ya que posee trazos infantiles gracias a su grosor, así como su imperfección en los mismos, los cuales transmiten una personalidad infantil.

A Todos tenemos un brillo mÁgico
llamado valor

B [★] [★] Todos teneMOS un bRillo mÁgico
llaMado vaLOR[★]

C Todos teneMOS un bRillo mÁgico
llaMado vaLOR

C1 Todos tenemos un brillo mÁgico
llamado valor

C2 Todos tenemos un brillo mÁgico
llamado valor

Tipografía

Para utilizar en títulos y
subtítulos

Se experimentaron efectos de color y brillo que apoye al resplandor que necesita expresar la tipografía.

La alegría es notable dentro de la tipografía a través de los colores que se aplicaron a algunas letras, así también se refleja por medio de los mismos la magia que producen los valores a través del cambio de tamaño de mayúsculas a minúsculas.

Se seleccionó la propuesta "C", y las demás variaciones que se desglosan de la misma, ya que es la opción que mejor comunica la expresión de mágico e infantil y además se jugarán diferentes colores y cambios de tamaños para provocar la magia dentro de la propuesta.

- A** Para que el brillo permanezca dentro de nosotros, debemos...
11 pts. Tahoma
- B** Para que el brillo permanezca dentro de nosotros, debemos...
11 pts. Tw Cen MT
- C** Para que el brillo permanezca dentro de nosotros, debemos...
11 pts. Arial
- D** Para que el brillo permanezca dentro de nosotros, debemos...
11 pts. Arial Narrow
- E** Para que el brillo permanezca dentro de nosotros, debemos...
11 pts. Arial Narrow

Tipografía

Para utilizaren contenido de texto

Para lograr la función de que el contenido sea legible y exista jerarquía dentro de él, se propone otra tipografía para utilizarla en la información.

De esta manera existe jerarquía, pues para los títulos se utilizará el tipo de letra Akbar la cual posee características manuscritas e infantiles, y para el contenido se destacab las propuestas "B" y "C". Pues son simples, no ocupan mucho espacio, y es agradable leerlas.

Elemento	Función	Tecnología	Expresión
Tipografía caja de texto.	Permitir el reconocimiento rápido de las palabras.	San serif. Tw Cen MT 10 - 14 pts. Bold y normal Interlineado de 5 a 7 pts.	Limpieza

A1 Clasificación de los valores

Para Rubio/Galí (1999), entre los valores hay unos que son más estimables que otros; de allí que los valores pueden clasificarse en:

Valores religiosos: para (Velásquez 2001) los valores más importantes son los sobrehumanos, sobrenaturales y valores religiosos. Este valor es el que perfecciona al hombre como persona y todo lo sobrenatural que viene de Dios.

TW Cen MT 10 pts. Interlineado de 5 pts.

A2 Clasificación de los valores

Para Rubio/Galí (1999), entre los valores hay unos que son más estimables que otros; de allí que los valores pueden clasificarse en:

Valores religiosos: para (Velásquez 2001) los valores más importantes son los sobrehumanos, sobrenaturales y valores religiosos. Este valor es el que perfecciona al hombre como persona y todo lo sobrenatural que viene de Dios.

TW Cen MT 10pts. Interlineado de 6 pts.

B1 Clasificación de los valores

Para Rubio/Galí (1999), entre los valores hay unos que son más estimables que otros; de allí que los valores pueden clasificarse en: Valores religiosos: para (Velásquez 2001) los valores más importantes son los sobrehumanos, sobrenaturales y valores religiosos. Este valor es el que perfecciona al hombre como persona y todo lo sobrenatural que viene de Dios. Century Gothic 10pts. Interlineado de 5 pts.

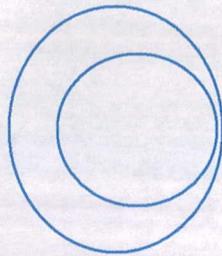
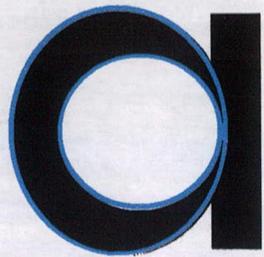
B2 Clasificación de los valores

Para Rubio/Galí (1999), entre los valores hay unos que son más estimables que otros; de allí que los valores pueden clasificarse en: Valores religiosos: para (Velásquez 2001) los valores más importantes son los sobrehumanos, sobrenaturales y valores religiosos. Este valor es el que perfecciona al hombre como persona y todo lo sobrenatural que viene de Dios. Century Gothic 10pts. Interlineado de 6 pts.

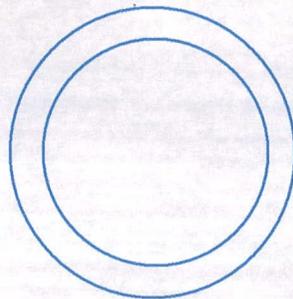
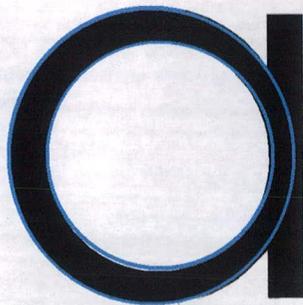
Tipografía

Para utilizar en contenido de texto

Fue necesario analizar el tipo de letra que cumpliera con los requerimientos de la tabla, para cumplir con la función de que el grupo objetivo es permitir el reconocimiento rápido de las palabras, siendo la tipografía TW Cen MT y Century Gothic las que más se acercan a dicho objetivo por sus formas redondas y simples que la componen.



Tw Cent Mt



Century Gothic

Tipografía

Análisis de las formas contenido caja de texto

Es evidente que la tipografía Tw Cent Mt posee formas irregulares en su construcción mientras que la Century Gothic se compone de figuras redondas que logran la limpieza por su construcción y es muy parecida al tipo de letra que se utiliza en los libros de primera lectura y escritura, por eso fue seleccionada.

A1

Todos tenemos un brillo mÁgico

A2

Todos tenemos un brillo mÁgico

A3

Todos tenemos un brillo mÁgico

A4

Todos tenemos un brillo mÁgico

Tipografía

Movimiento de tipografía títulos y frases

Al seleccionar el tipo de letra que se identificara con los rasgos infantiles, fue preciso descubrir cómo se lograría expresar la alegría por medio del movimiento de la tipografía que se utilizará en títulos y subtítulos dentro de la propuesta. Se probaron diversos ejes de diagramación compuestos de curvas que permitieran ejercer el movimiento sin olvidar que también cumpliera la funcionalidad de ser legible para el usuario.

Las opciones son funcionales sin embargo el inciso A4 no lo es, ya que la dirección del eje hacia abajo transmite negativismo, aspecto que no se adapta a la propuesta, pues la alegría se refleja con optimismo como en las opciones anteriores.

A5

Todos tenemos un brillo mÁgico

A6

Todos tenemos un brillo mÁgico

A7

Todos tenemos un brillo mÁgico

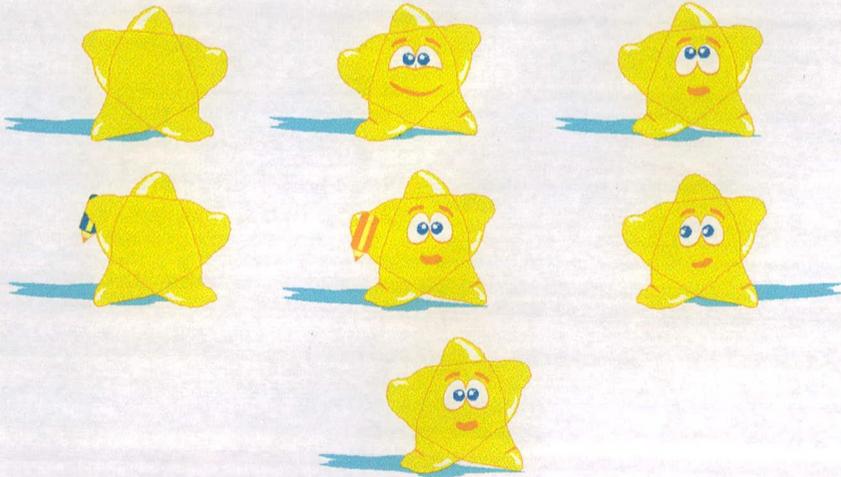
Tipografía

Movimiento de tipografía

Se continuo probando los diferentes ejes que proporcionaran movimiento a la tipografía, sin embargo no son funcionales para aplicarlos dentro de la propuesta ya que dichos ejes se componen de líneas verticales que aún dándoles movimiento hacia las orientaciones verticales y horizontales de una manera irregular expresan rigidez.

Es por ello que se decidió descartar las opciones A5, A6 y A7.

Popuesta anteriorde personaje 2005

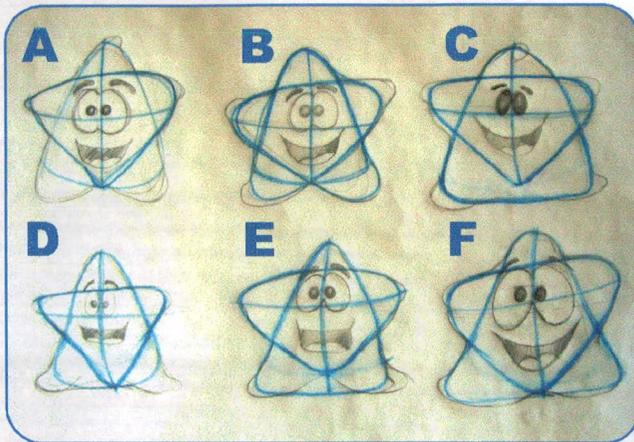


Construcción

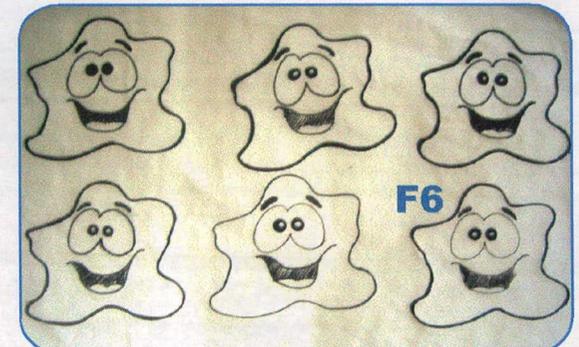
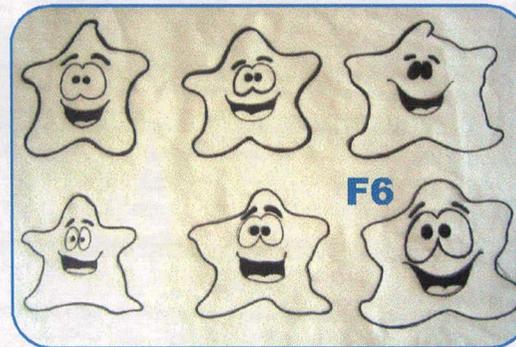
Se experimentaron diversas versiones del gráfico de una estrella, partiendo de la referencia del proceso realizado anteriormente. Ahora bien, fue necesario ejercer cambios en el personaje cambiando rasgos aplicando un estilo infantil a través del volumen y que exprese ternura para captar la atención de los niños.

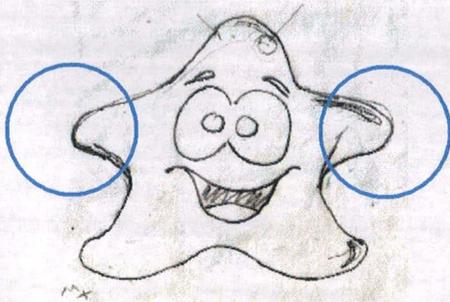
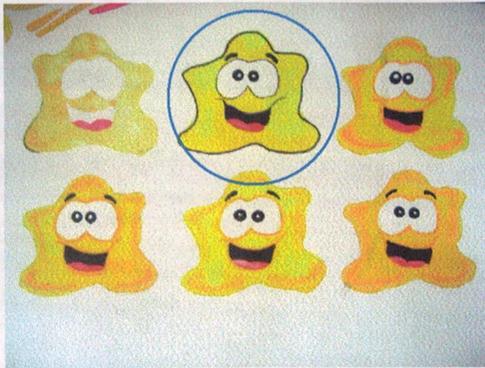
Se seleccionó la propuesta F, siendo la que más cumple con los aspectos anteriormente mencionados, pues su diseño lo integran rasgos infantiles como los ojos grandes y la proporción de una cabeza.

En la fase 2 experimentó el diseño de los ojos y boca del personaje, para determinar la mejor opción que permita llamar la atención al grupo objetivo en la propuesta. Seleccioné la opción F6, luego realicé pruebas en cuanto al grosor de la línea, y se comprobó que entre más guesa es la línea del contorno más pesado es el personaje, es por ello que la opción F6, la cual permite un peso ligero en el personaje y acentúa sus rasgos.



FASE 2





Prueba de color

Luego apliqué color al personaje, experimentando tipos de brillos por medio de la técnica de la acuarela.

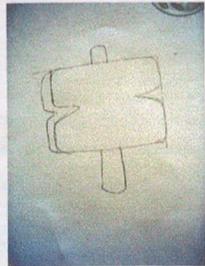
De esta manera permitirá visualizar cuál de las propuestas apoya la expresión del resplandor, siendo la más adecuada la técnica de la acuarela. Aunque no se ha determinado si se aplicará en la propuesta final dicha técnica.

Cambios de construcción

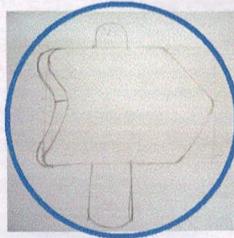
En una crítica constructiva en clase se planteó el cambio en cuanto a los brazos del personaje, para que fuera más flexible en sus movimientos, así también para no crear confusión en los niños de que la estrella carece de brazos los cuales son indispensables para expresar o transmitir un mensaje.

Elementos para señalización

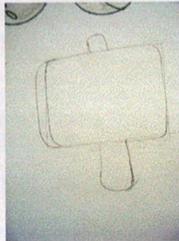
Construcción



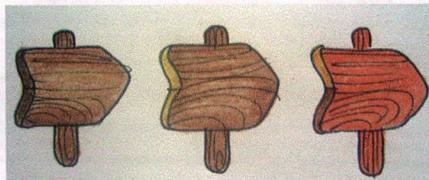
1A



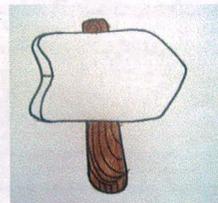
1B



1C



1B.1



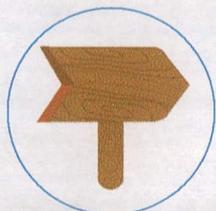
1B.2

Se seleccionó la propuesta 1B, ya que gracias a sus formas cumple con la funcionalidad de señalar hacia una dirección. Mientras que los incisos 1A y 1C, solamente identifican un área ya que su forma rectangular no permite dirigir la vista hacia una dirección como la opción 1B.

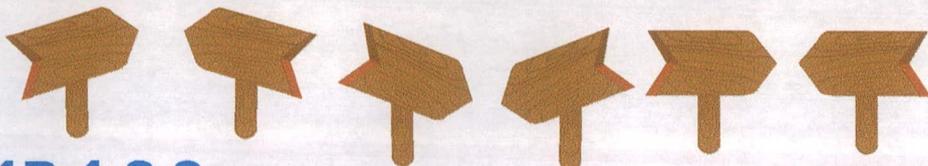
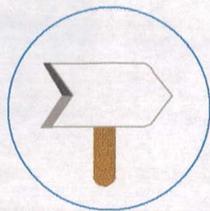
Luego se experimentó el color y textura en la opción 1B. Se inició con la idea de la textura de madera la cual permitía una familiarización, aunque al aplicarla dentro del tablero sería muy esado debido a los colores que se utilizaron (1B 2).

En el inciso 1B 3, se tomó en cuenta como referencia el tipo de señalización que se utiliza en los pueblos, compuesta por una base de madera y una lámina en su mayoría blanca. Es una opción interesante ya que el grupo objetivo primario se identificarán además de proporcionar brillo al aplicar el blanco.

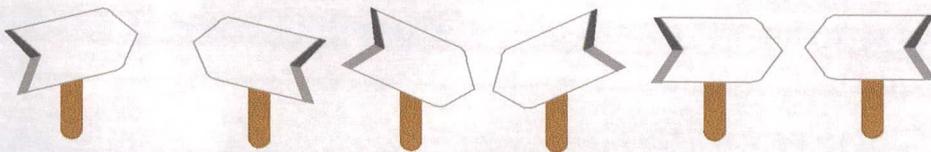
1B.1.2



1B.2.2



1B.1.2.3



1B.2.3

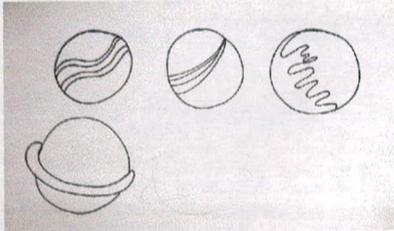
Elementos para señalización

Luego de visualizar en color las señalizaciones que se seleccionaron anteriormente, se procedió a digitalizarlas para determinar cuál de las dos propuestas era la más adecuada.

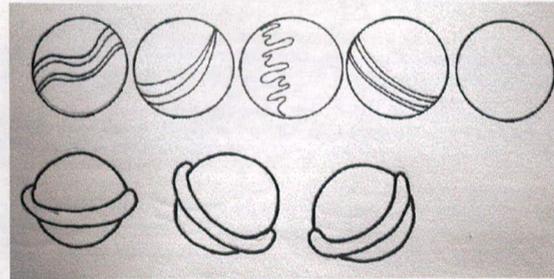
Se comprobó que la señalización de textura de madera no es funcional ya que al colocar texto encima no se visualiza el contenido debido al tipo de textura que se utilizó, además el café hace la ilustración sea pesada.

Mientras que en la propuesta 1B.2.3, permite que el texto sea legible por medio del fondo blanco que se aplicó, siendo la opción que se seleccionó, por dicha funcionalidad.

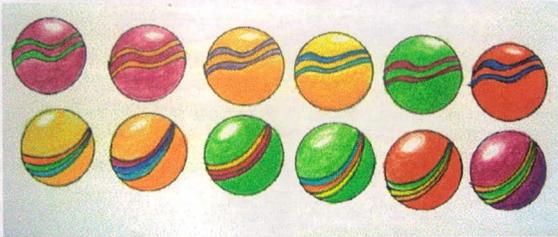
Etapa 1



Etapa 1A



Etapa 1B



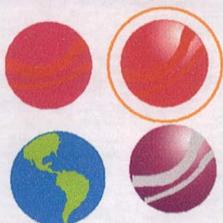
Construcción de planetas

Gracias a las referencias que se investigaron fue más fácil determinar cómo deberían representarse los planetas.

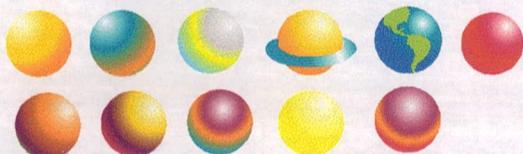
En la primera etapa se experimentó la construcción de los planetas, luego en el inciso 1A se probó las direcciones de los planetas para ejercer movimiento.

Al seleccionar las ilustraciones que representaban mejor a los planetas se continuó con la prueba de color en los planetas, dándoles brillo gracias al degradé y experimentando tonalidades intensas para expresar alegría y así llamar la atención del grupo objetivo primario ya que según el instrumento para conocer al grupo objetivo una de las características más sobresalientes es la alegría que transmiten los niños.

Etapa 1B.1



Etapa 1B.2



Etapa 1B.3



Construcción de planetas

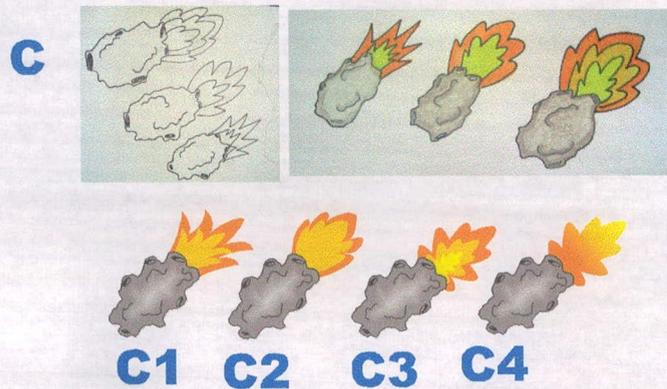
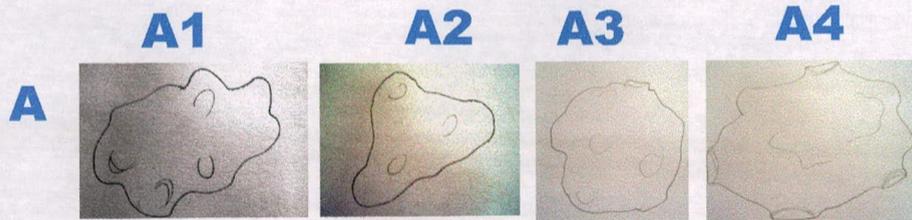
Se digitalizaron las propuestas de los planetas para visualizar el resultado final.

En la etapa 1B.1 se realizaron pruebas para determinar el estilo, el efecto del degradé que le proporciona brillo al planeta, así también se descubrió que es necesario aplicar el contraste entre los colores ya que podrían no ser fácil de visualizar e interpretar que es un planeta, como sucedió en el ejemplo que aparece encerrado con un círculo.

Es por ello que en el inciso 1B.2 se les aplicó otro efecto de color en degradé por medio de la combinación de colores frío y cálidos para crear contraste dentro de los planetas, sin embar en discusión en clase se determinó que no sería la mejor opción para representar los planetas ya que tienden a confundir que se tratan de las ilustraciones de pelotas.

Ahora bien, en la propuesta 1B.3 se experimentó otro estilo de ilustración de los planetas dando como resultado final una propuesta más interesante, ya que existe más variedad por medio de las diversas combinaciones de colores y por las formas que se les integró para representar los planetas de una forma atractiva. Gracias al efecto del degradé y de la intensidad de las tonalidades de colores, las ilustraciones reflejan el concepto del brillo mágico que poseen los valores.

Construcción de meteorito

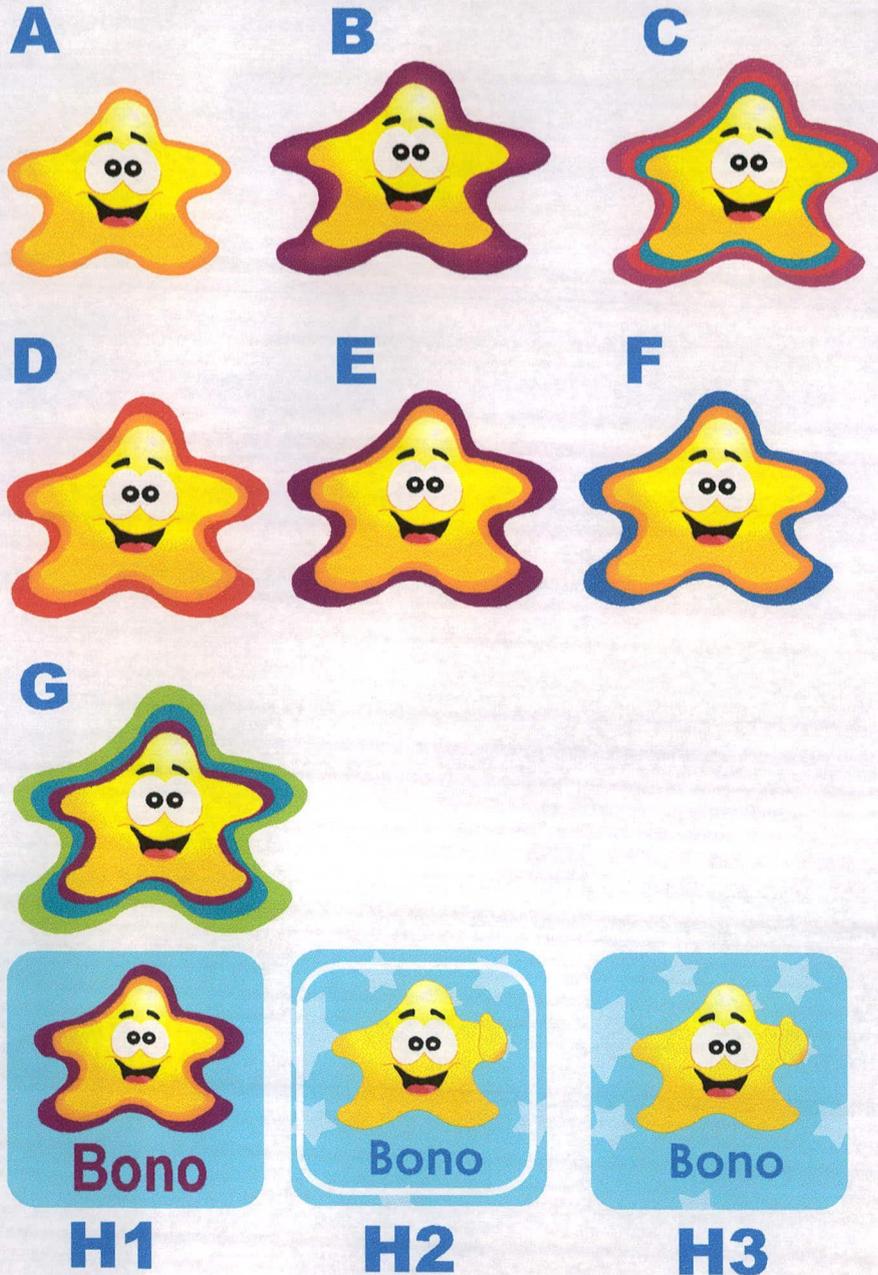


El diseño del meteorito pasó por una metamorfosis de cambios para representar de la manera más cercana al de las referencias que se investigaron anteriormente. Fue necesario probar diferentes construcciones para visualizar cuál es la que mejor representa el meteorito, siendo la opción A4 la seleccionada. Luego a la propuesta seleccionada se le aplicó color, se utilizó el gris ya que hace referencia al color de las piedras para que el grupo objetivo primario lo relacione en la ilustración del meteorito con la textura de una piedra, sin olvidar que no es adecuado utilizar un tono de gris con un porcentaje alto de negro ya que la ilustración no representaría el concepto del brillo, es por ello que en la siguiente etapa se digitalizó para experimentar los efectos que apoyaran al concepto, y se escogió el inciso B3

Al elegir la opción del meteorito, fue necesario experimentar con la llama de la fuerza que empuja al meteorito y con la que viaja en el sistema solar, empezando con la opción C1, la cual está definida por líneas irregulares pero con picos los cuales no permiten que se visualice el meteorito en acción de viajar, mientras que la opción C2 ya es más cercana de lo que se desea representar gráficamente. Ahora bien, el inciso C4 posee un nivel más figurativo y es más fácil de visualizar que es una llama y en la misma forma se aplicó un degradé para verificar si dicho efecto apoyaba mejor la representación del meteorito. Se seleccionó la propuesta C3, por la solución que mejor se adapta a la representación del meteorito ya que es atractivo para el grupo objetivo primario por el estilo infantil que se utilizó.

Tarjetas de juego

Bonos

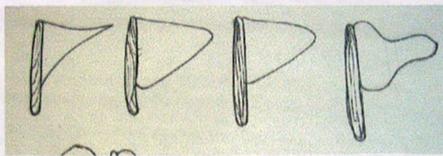
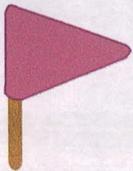
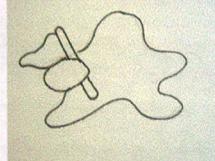
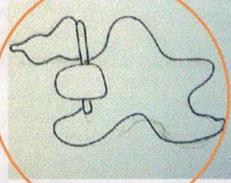
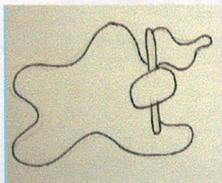
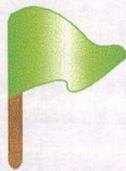


Para las tarjetas de los bonos, se experimentaron diversos colores enfatizando solamente el borde de la estrella. Las diversas combinaciones poseen colores contrastantes para que el bono se identifique fácilmente por las estudiantes y los niños. Los colores fueron analizados de tal manera que no existiera preferencia por colores que se identificaran más por los niños como en las opciones en la cuales se utilizan celestes, azules; o bien en el caso de los bordes magenta y rosados los cuales se relacionan directamente con las niñas. Es por ello que se manejaron combinaciones entre colores cálidos y fríos, o también proponer un color neutro como el morado, así no existirá desigualdad y preferencias entre los grupos de niños y niñas. Se seleccionó la opción E, ya que es la propuesta menos recargada en cuanto a los bordes y la que resalta de las demás opciones.

En la parte de abajo aparece la opción H1 que se seleccionó, para visualizar cómo sería aplicandola con el fondo de la tarjeta.

Sin embargo se elaboró otra opción, la cual es la de utilizar el personaje con la expresión de "Felicidades, buen trabajo", para que la tarjeta fuera interpretada por los niños como un premio. Las estrellas que aparecen en el fondo respaldan la magia y alegría del grupo objetivo primario pues en la H1 no logra representar el concepto por eso se descartó.

Ahora bien las opciones H2 y H3 son las seleccionadas, y a través del instrumento de validación se determinará cuál es la más adecuada para utilizar en la propuesta final.

**A****B****C****A****B****C****D****1****2****3**

Tarjetas de juego

Identificación de equipos

El elemento que se utilizará para identificar a los equipos consta de una bandera, y se experimentaron en la etapa A1 desde formas geométricas hasta una propuesta con forma más flexible que permitiera representar movimiento. Luego se aplicó el color tanto planos como en degradé, siendo la opción más adecuada la B, ya que apoya el concepto en cuanto al brillo que debe reflejar los elementos. Después de decidir la mejor opción, se continuó con la prueba de colores que identificarán a cada equipo. Se aplicaron todos los colores que se utilizarán dentro de la propuesta, los cuales expresan alegría. Después se probaron la integración y dirección de la bandera con el personaje, tomando en cuenta que la mayoría de los niños escriben con la mano derecha se eligió el inciso D2. Además es importante resaltar que la dirección de la bandera debe ser vertical, ya que en el bocetaje se descartó la idea de colocar la bandera con orientación iclinada, con el objetivo de darle movimiento, pero a su vez dicha orientación representaba inseguridad.

En la siguiente etapa se probaron los colores del fondo de las tarjetas que representarán a cada equipo, siendo la opción C la más funcional, ya que permite el contraste entre la estrella y el fondo sin provocar opacarse uno del otro.

En la validación se determinará cuál de las opciones es la más adecuada para aplicarla en la propuesta final, ya que las dos propuestas son interesantes, y es preferible conocer la opinión de los especialistas para tomar la mejor decisión.



Expresión gráfica



Rima



Representación

1

A



B



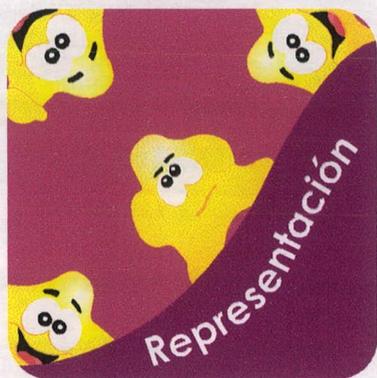
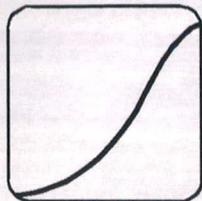
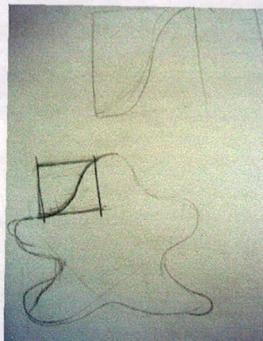
C



D



1.1



Tiro



Retiro

Tarjetas de actividades

Para distinguir la clase de actividades que realizarán los niños fue necesario utilizar colores que sean llamativos y contrastantes con el fondo del tablero. En la parte superior se ubican los colores seleccionados tratando de que los mismos no opacarán la presencia del personaje.

Luego se probaron diferentes expresiones, ubicaciones o bien recursos de diseño que apoyarán a la identificación de cada actividad.

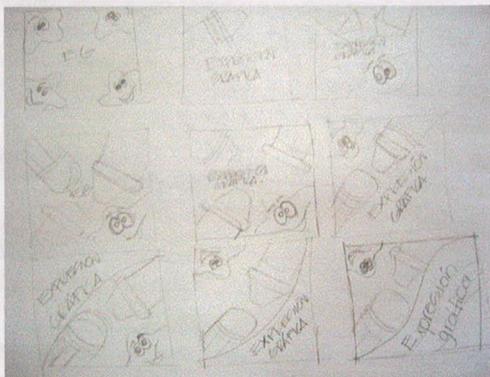
En la etapa 1 se seleccionó la propuesta A, ya que representa la actividad de representación a través de las diversas posiciones del personaje, además gracias a la ubicación del mismo permite movimiento el cual es uno de los aspectos fundamentales en el momento de representar una acción.

Sin embargo fue necesario analizar la construcción de las tarjetas para que todas las tarjeas que identificarán a cada actividad guarden unidad.

Es por eso que en la etapa 1.1 se buscaron los encuadres en base a la línea del contorno del personaje que espresaran movimiento y proporcionarán espacio para ubicar la ilustración que representa a cada actividad y otro para ubicar el nombre de ésta.

El resultado final es atractivamente visual y funcional para cumplir el objetivo de identificar las tarjetas de las actividades.

Finalmente se muestra el resultado final de la tarjeta en tiro y retiro.



Tarjetas de actividades

2

A



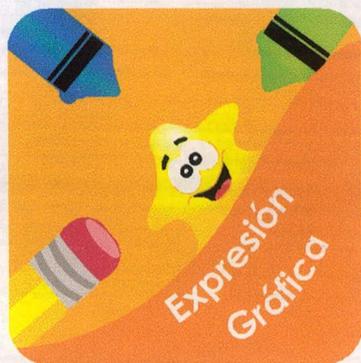
B



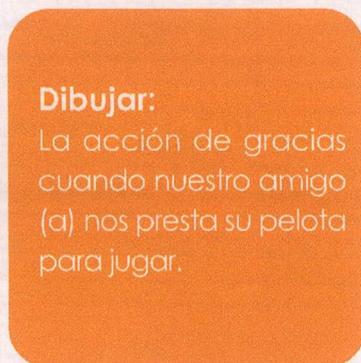
C



D



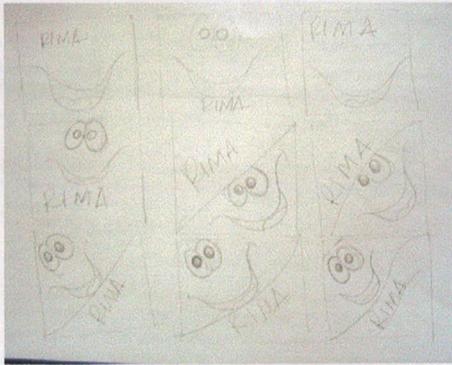
Tiro



Retiro

En la etapa 2, se experimentaron diversas composiciones para representar las actividades gráficas, utilizando elementos que se necesitan para llevar a cabo dichas actividades, tales como los crayones y lápiz.

La composición de las tarjetas permiten una lectura organizada, ya que las ilustraciones que apoyan la identificación de la actividad se encuentran en la parte superior, para que los niños relacionen fácilmente el significado de cada tarjeta, y en la parte inferior se encuentra el nombre escrito del tipo de actividad para que tanto la animadora la identifique. Más adelante los niños podrán leer el texto cuando tengan un nivel de lectura superior, pues cuando se entrevistaron a las maestras en la visita a la escuela, mencionaron que a principio de año los alumnos poseen un nivel bajo de lectura, pero que ya en a finales del segundo semestre leen frases completas.



3

A



B



C



Tiro



Retiro

Tarjetas de rima

En las tarjetas que identificarán a las actividades de rima, se utilizó la boca del personaje, de esta manera se resaltaré que es la parte del cuerpo que se utiliza, o bien la expresión bocal

En la primera etapa se se experimentaron las diversas composiciones de la boca del personaje y luego se digitalizaron, siendo la última opción la más adecuada pues se continua utilizando la misma construcción que se seleccionó al inicio del bocetaje de dichas piezas.

1A

Representar:

Cuando decimos gracias porque nuestro compañero(a) nos presta sus crayones.

1B

Representar:

Cuando decimos gracias porque nuestro compañero(a) nos presta sus crayones.

1C

Representar:

Cuando decimos gracias porque nuestro compañero(a) nos presta sus crayones.

1B

Dibujar:

La acción de gracias cuando nuestro amigo (a) nos presta su pelota para jugar.

2B

Dibujar:

La acción de gracias cuando nuestro amigo (a) nos presta su pelota para jugar.

3B

Dibujar:

La acción de gracias cuando nuestro amigo (a) nos presta su pelota para jugar.

1C

Rima:

Agradecer es tan bello como el atardecer

2C

Rima:

Agradecer es tan bello como el atardecer

3C

Rima:

Agradecer es tan bello como el atardecer

Diagramación de tarjetas

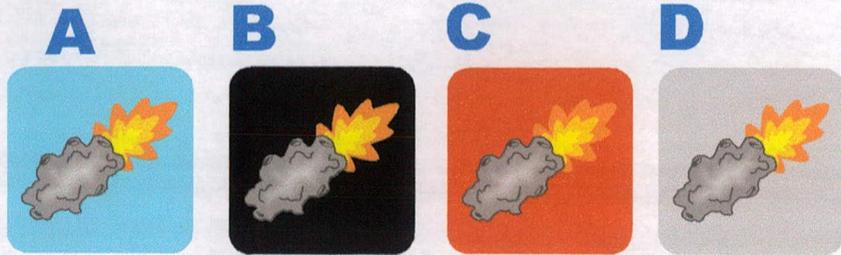
En la fase de bocetaje de tipografía se estableció la tipografía einterlineado que se utilizará para el texto. En esta etapa se experimentarán las digramaciones de las tarjetas, para perimir al usuario una lectura agradable en dichas piezas.

En las tarjetas de actividad de representación se eligió la opción 1C, ya que el texto se presenta de una forma legible, fue necesario aplicarle una serpación de -4 puntos, ya que en los incisos 1A y 1B, se comprobó que la tipografía se comprime y no permite la identificación rápida de palabras.

En las tarjetas de actividades gráficas, se aplicó y seleccionó la misma diagramación en el inciso 3B, ya que la cantidad de texto es similar al contenido de representación.

En cambio en la diagramación de las tarjetas de rimas fue necesario centrar el texto y separar las oracionesya que la lectura de las rimas es diferente, pues se debe separar las frases de tal manera que se lea en orden y con ritmo, siendo el inciso 3C, el que propirciona dichas características.

Tarjetas de meteoritos



Representar:
Cuando le **mentimos**
a la maestra de que
hicimos la tarea que
nos dejó.

Representar:
Cuando le **mentimos**
a la maestra de que
hicimos la tarea que
nos dejó.

Los meteoritos cumplen con la función de representar gráficamente los obstáculos que impiden practicar un valor, ya que éstos viajan por el espacio y significan un peligro para los planetas en los que se encuentran cada uno de los valores pues si llegarán a chocar con algún planeta los meteoritos podrían destruirlo y esto impediría continuar con el recorrido para llegar a la meta.

Se empezó a analizar los colores que representaría dicho peligro, y se descartó la opción A pues es el color celeste ya está aplicado tanto en los bonos como en las tarjetas que representarían a cada equipo. La opción B se acerca a la solución pues el negro representa la ausencia de color y en el proyecto se interpretaría que es la ausencia del brillo, por ende los niños distinguirían el valor de su obstáculo.

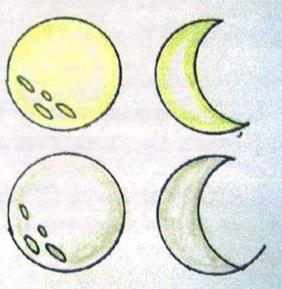
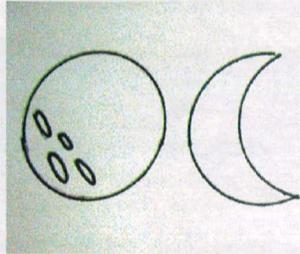
Mientras que en la propuesta C, se utilizó el rojo para el cual expresaría el peligro del choque del meteorito con los planetas.

En la opción D, el fondo de la tarjeta es gris, continuando con la idea de representar la ausencia del brillo por medio del color gris aunque no es tan impactante como la opción C, es por ello que se seleccionó este inciso, porque impacta y transmite el peligro del objeto.

Luego se probaron los colores tanto de la tipografía como del fondo para visualizar cuál sería el impacto del fondo rojo con la letra en blanco, y se comprobó que no es molesto leer el contenido. Sin embargo se experimentó la opción de aplicar un fondo blanco y la tipografía color negro, pues es notable que también es funcional porque permite legibilidad en el texto. Se comprobará cuál de las dos opciones es la más adecuada a través de una pre-validación con un especialista y experto del tema.

Construcción de luna

D



D1



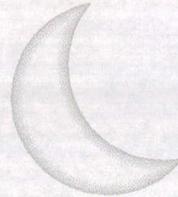
D2



D3

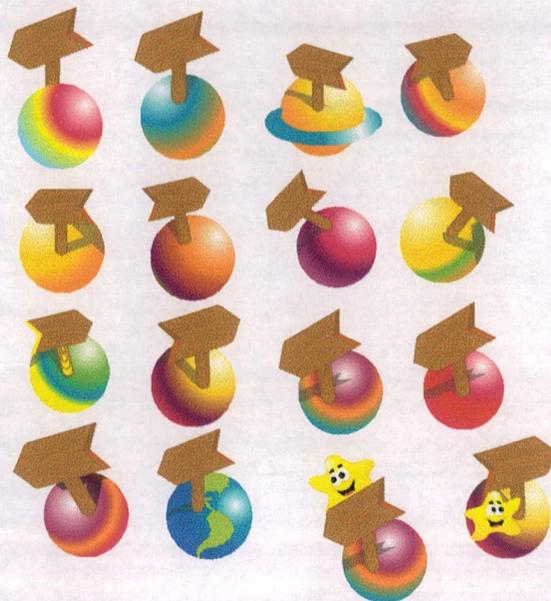


D4

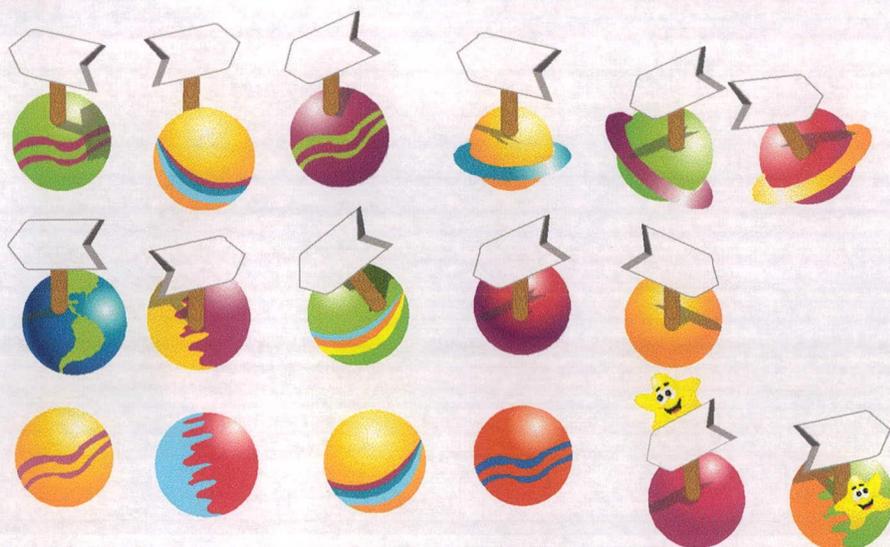


Se construyeron 2 propuestas de luna una completa y otra incompleta, luego se le aplicaron color a ambas propuestas ya que para algunos niños la luna es blanca y para otros amarilla. Es por ello que se realizó una pre-validación con niños de 7-8 años para conocer cuál de las cuatro propuestas representaba una luna. Siendo la opción D4, la que identificaron como luna. Se llevó a cabo dicha pre-validación ya que existía duda de cuál de las ilustraciones podría ser interpretada eficazmente por los niños identificándola como luna.

Etapa 2B.1



Etapa 2B.2



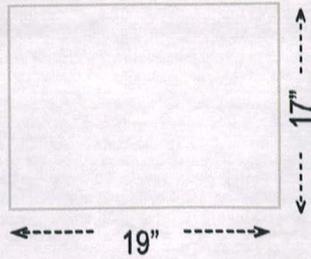
Construcción de planetas

Luego se experimentó con los elementos de señalización, con diferentes direcciones y orientaciones para crear movimiento en los planetas, así como la proyección de sombras para darles volumen.

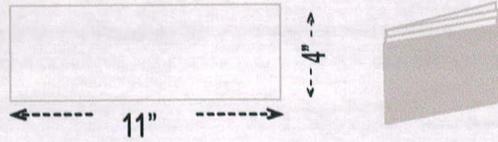
Después de visualizar a la integración de los planetas con los elementos de señalización y el personaje, se descartó la propuesta 2B.1 ya que el elemento de la señalización crea una saturación que provoca pesadez.

Mientras que en la opción 2B.3 la integración de los elementos es más limpia, existe más brillo y no es pesado por la aplicación del color blanco en la señalización.

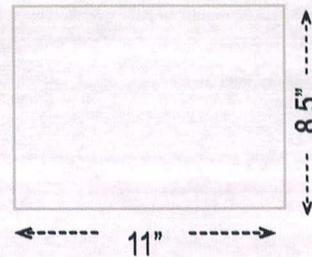
Empaque



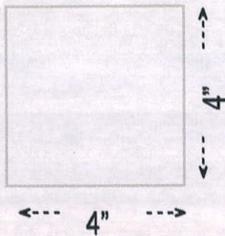
Instructivo



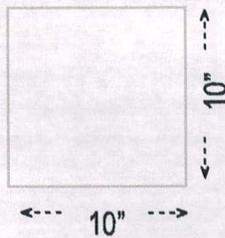
Disfraz



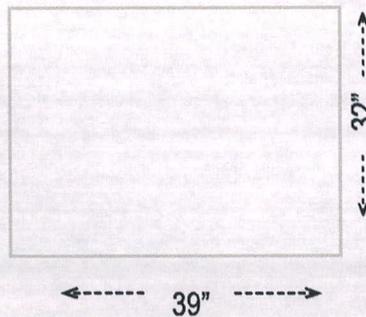
Tarjetas de juego



Ruleta



Tablero



Formato

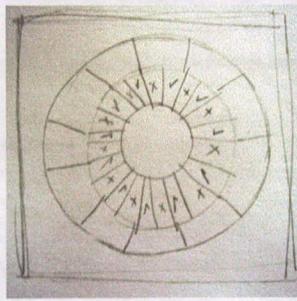
Se seleccionó para cada pieza una dimensión adecuada para su manejo así también como la distribución de los elementos dentro del formato.

Además los diversos formatos proporcionan un espacio ideal para ubicar las ilustraciones.

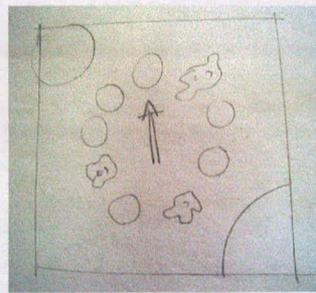
La notoriedad esta presente en las variaciones de las dimensiones de cada pieza, así será fácil de distinguir una de la otra.

La dimensiones del instructivo se eligieron tomando en cuenta la cantidad de información que se presentará dentro de él. Dicho contenido es concreto, es por ello que las dimensiones que se proponen son las ideales para el fin de informar de una manera directa y concisa.

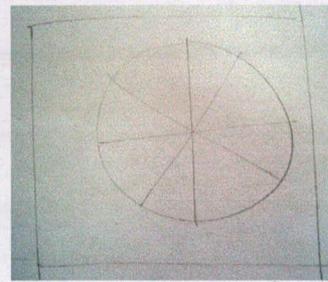
Ruleta



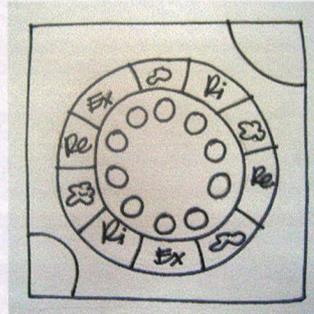
1A



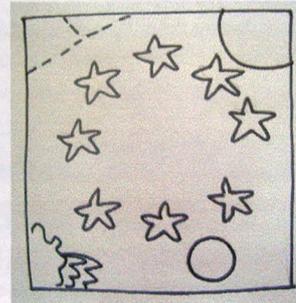
1B



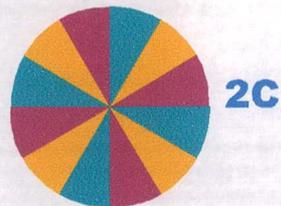
1C



1D



1E



2C



2B



2D



2E

Se inició el bocetaje de la ruleta en la etapa 1 probando a base de una circunferencia. Es importante tomar en cuenta que esta pieza sea funcional, pues al experimentar diversos estilos se complicaba aún más la estrategia para utilizarla junto con el tablero del juego.

Cada vez se trataba de hacerla más simple para no complicar la estrategia cuando el grupo objetivo la utilice. Se empezaron a digitalizar las ideas para obtener una visualización más cercana en la etapa 2.

Se seleccionó en discusión en clase que la mejor propuesta es la 2E, ya que la estrategia es simple para que al momento que el usuario (animadoras) lo utilicen la estrategia no sea complicada de realizar.

Se utilizaron los elementos de las estrellas ya que al emplear nuevamente los planetas, se crearía confusión al mal interpretar que deben desplazarse en los planetas y no en las casillas correspondientes de cada actividad.



2E.1



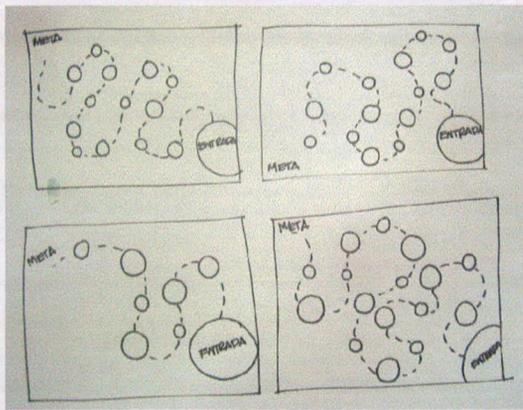
2E.2

Ruleta

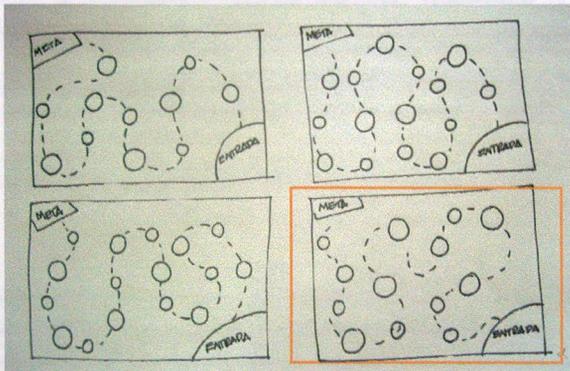
Para que la pieza fuera original se diseñaron dos tipos de flechas , y su función es la de indicar el número de casillas que se desplazará.

En el inciso 2E.1, el personaje de la estrella indicará el número de casillas que se deberán mover los jugadores, en cambio en la opción 2E.2, se diseñó una flecha tradicional, tomando en cuenta los bordes redondos en las esquinas de la misma, para que no lastime al usuario.

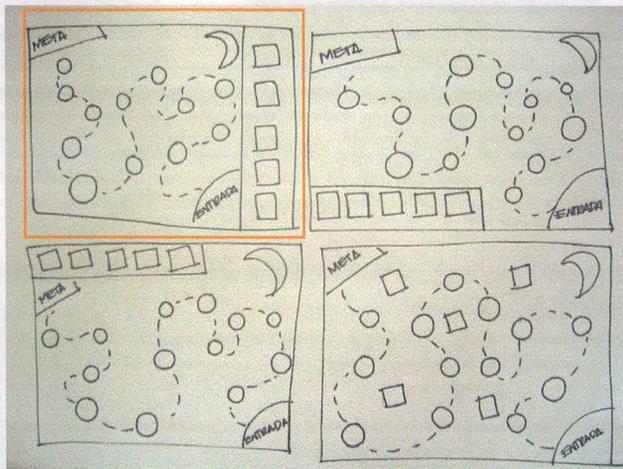
Siendo la propuesta 2E.1 la más original, de esta manera el personaje estará presente en todas las piezas de la propuesta, transmitiend el brillo mágico de los valores.



A



B



C

Tablero

Se empezó bocetando los posibles recorridos del juego, buscando una opción que fuera dinámica, además la ubicación de los elementos como la meta, es sumamente importante, ya que deberá ubicarse en la parte superior del tablero para transmitir positivismo o el optimismo, ya que en discusión en clase se analizó dicho requerimiento, pues si la meta se ubica en la parte inferior se expresa negativismo, aspecto que no apoya al juego para reforzar el contenido de valores.

Se seleccionó en la etapa B, la opción que se encuentra en el recuadro anaranjado, ya que permite dinamismo en la composición y transmite positivismo a través de la ubicación de la meta.

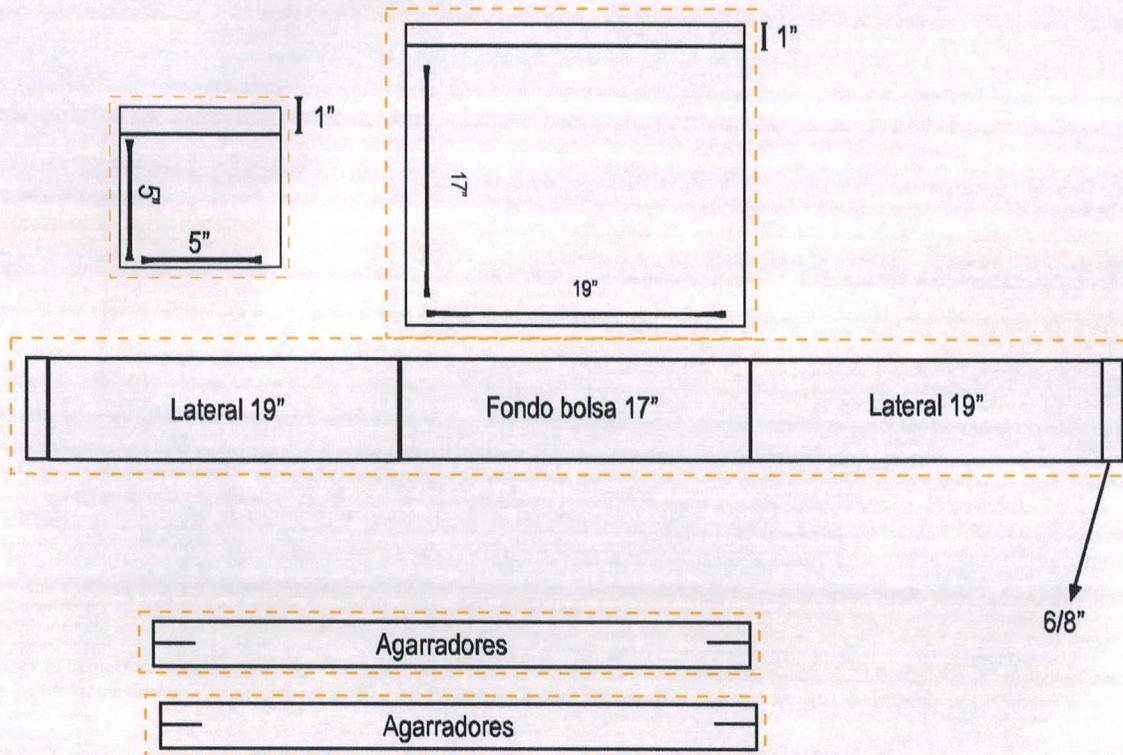
Después se probaron propuestas para colocar las tarjetas del juego, de esta manera la animadora identificará rápidamente las tarjetas del juego, y se logrará organizar sin perder una sola tarjeta.

Diseño de patrón de empaque

Sobre costura amarilla.

Belero 1" x 2"

Lona (Denim)



Empaque

Fue necesaria una asesoría en cuanto al diseño del empaque el cual es una bolsa de lona. Lic Delia Arias, diseñadora industrial del vestuario al conocer las características del grupo objetivo secundario (universitarias voluntarias) y las dimensiones de las piezas de la propuesta además del tipo de soporte de cada uno, diseñó el patrón del empaque que satisficiera la necesidad de ser funcional y atractivo. Es por eso que se utilizará lona (Denim) porque según la diseñadora industrial del vestuario dicho textil es resistente y proporciona un estilo juvenil.

1



2



Empaque

El diseño del empaque fue asesorado por la diseñadora industrial del vestuario, para ubicar funcionalmente los elementos que capten la atención al grupo objetivo.

Se utilizan elementos representativos del juego, los más importantes como el personaje, ya que al utilizar todos los elementos del universo existiría saturación de elementos que no permitiría la legibilidad tanto de los textos como de los planetas, estrellas, constelaciones, etc.

Según la diseñadora industrial del vestuario, recomienda no colocar en la parte de atrás información textual, ya que el impacto de la tela en serigrafía es recomendable siempre y cuando se traten de ilustraciones grandes, y los textos no se definirían correctamente pues la serigrafía tiende a desfragmentarlos.

Se seleccionó la propuesta 1 pues en ella se ubican los elementos de una forma limpia y agradable a la vista.

1.1



1.2



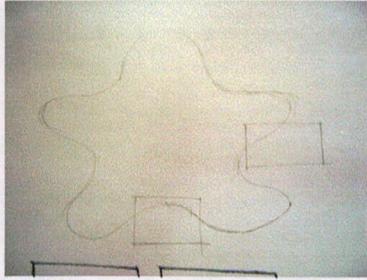
Empaque

Sin embargo se probó la integración de algunos elementos del universo sin caer en la saturación de elementos.

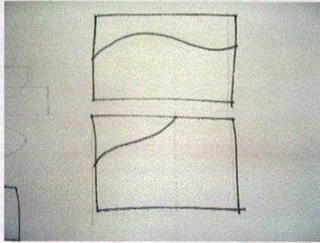
Los elementos como los planetas y la constelación apoyarán a jerarquizar el contenido, además el empaque se convirtió más atractivo, pues existe movimiento de los elementos dentro del formato frontal de la bolsa.

Siendo la propuesta 1.2 la más adecuada para el grupo objetivo, pues se aplicó tonalidad de magenta en el planeta, dicha tonalidad se relaciona con el color rosado el cual identifica al sexo femenino, tomando en cuenta que las personas que más utilizarán el material serán las estudiantes voluntarias.

1

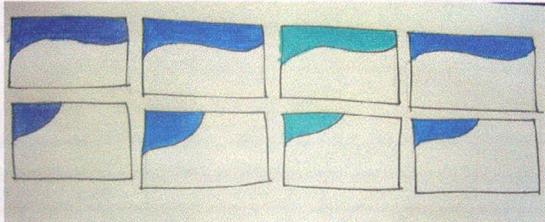


A

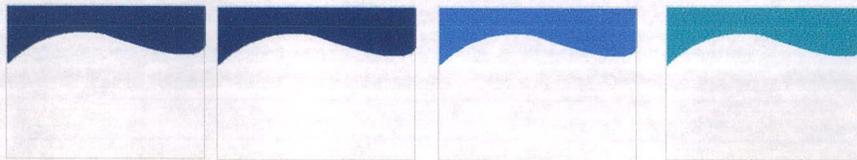


B

A1



B2



A1.1

A1.2

A1.3

A1.4



B1.1

B1.2

B1.3

B1.4

Piecas

Análisis de Formas

La funcionalidad de las piecas es el de organizar la información, en ella se ubicaran los títulos y de esta manera se jerarquizará el contenido textual.

El primer paso fue el de buscar los ejes que permitieran la unidad entre el la línea del personaje y la guía del juego, es por ello que fue necesario destacar los rasgos con movimiento y que se adaptaran al formato de la guía, y se seleccionaron dos recuadros que permitían una composición interesante, inciso A y B.

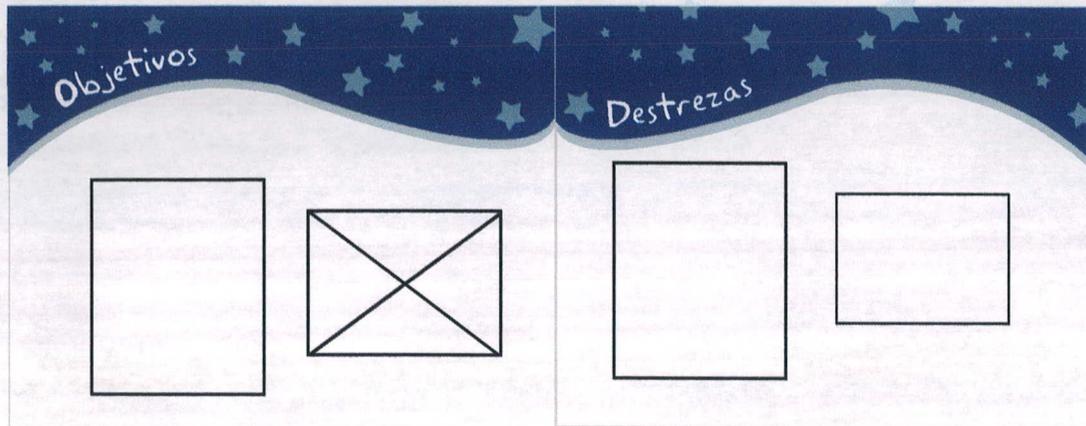
Luego se llevó a cabo pruebas de color en crayón para tener una visión de cómo se visualizaría dentro del formato.

Seguidamente se digitalizaron las opciones y se seleccionaron las opciones A1.2, A1.3, B1.2 y B1.3, para continuar experimentando con tipografía, la ubicación del personaje y las cajas de texto dentro del formato de cada una de ellas.

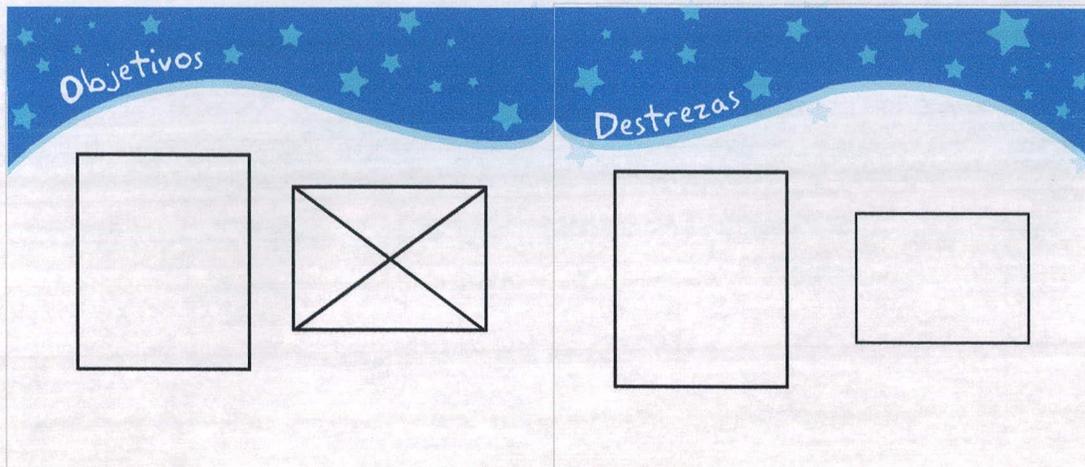
Piecas

Análisis de formas

A1.2.1



B1.3.1



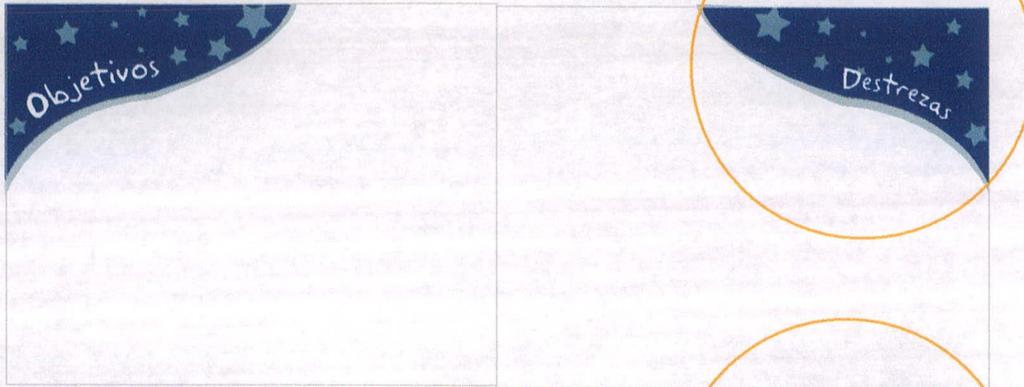
Al probar las piecas con elementos complementarios como las estrellas las cuales su función es el seguir expresando la alegría, magia y brillo dentro de la guía, para guardar relación entre las piezas sin caer en la monotonía a través de la saturación o repetición de los elementos que se han utilizado anteriormente en las demás piezas.

Se probaron con dos tonalidades del azul, sin embargo es notable que la opción B1.3.1 es la más atractiva por la intensidad del color pues apoya al concepto reflejando la magia y el brillo. Es por ello que entre las dos propuestas se eligió el inciso A1.3.1 para seguir experimentando en ella el color de la tipografía de los títulos así como la ubicación del personaje.

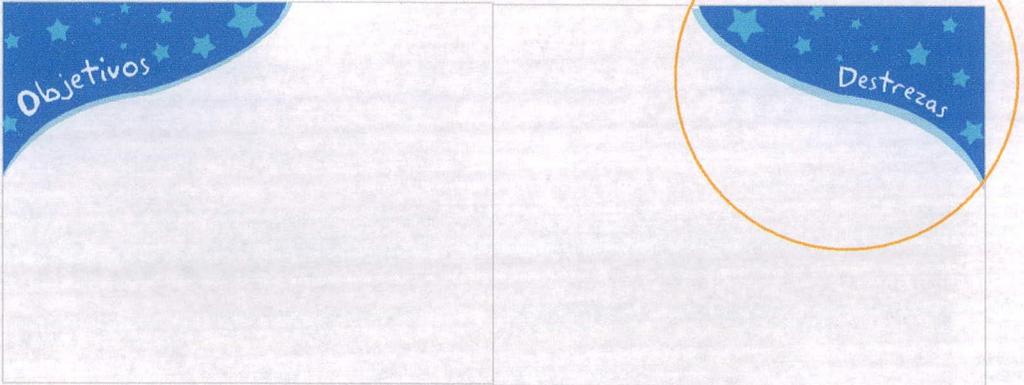
Plecas

Análisis de Formas

B1.2.1



B1.3.2



Con la opción B se llevaron a cabo los cambios similares a los aplicados en la opción A, sin embargo se descubrió que la diagramación en la página derecha cae al negativismo por el eje que se compone de líneas curvas con orientación hacia abajo, ya que según en la etapa de tipografía del bocetaje en cuanto a la experimentación del movimiento de la tipografía se descartó cualquier eje que no reflejara optimismo ya que dentro del material es necesario que siempre esté presente dicha actitud.

Por ello se descartó ambos sincisos debido a la expresión de los ejes de diagramación utilizados en la parte superior de la página derecha.

B1.3.1.1

Objetivos

Destrezas

El ambiente del juego debe ser 100% seguro.

¡Hola!...
Revisa los roles asignados a los personajes en las tarjetas que están...

This worksheet is divided into two columns. The left column is titled 'Objetivos' and contains two empty rectangular boxes. The right column is titled 'Destrezas' and contains two empty rectangular boxes. A yellow star character with a speech bubble is located in the bottom left corner of the 'Objetivos' section, and another yellow star character with a speech bubble is in the bottom right corner of the 'Destrezas' section. The top of the page has a blue header with white stars.

B1.3.1.2

Objetivos

Destrezas

¡Hola!...
Revisa los roles asignados a los personajes en las tarjetas que están...

¡Hola!...
Revisa los roles asignados a los personajes en las tarjetas que están...

This worksheet is divided into two columns. The left column is titled 'Objetivos' and contains two empty rectangular boxes. The right column is titled 'Destrezas' and contains two empty rectangular boxes. A yellow star character with a speech bubble is located in the bottom right corner of the 'Objetivos' section, and another yellow star character with a speech bubble is in the bottom right corner of the 'Destrezas' section. The top of the page has a blue header with white stars.

Piecas

Análisis de Formas

Se probaron diversas opciones jugando con la ubicación tanto de las cajas de texto como del personaje dentro del formato para lograr dinamismo en las composiciones.

Además se probó diferentes orientaciones del personaje para crear la relación de implicación con el usuario, provocando sorpresas en el formato y con aplicando las expresiones del mismo.

B1.3.1.2

Objetivos

Cada valor está representado por un color diferente.

Destrezas

¿Cómo hacemos para leer los valores en las celdas?

B1.3.1.3

Objetivos

Cada valor está representado por un color diferente.

Destrezas

¿Cómo hacemos para leer los valores en las celdas?

Plecas

Análisis de Formas

Se continuó experimentando con el juego de desplazamiento de las cajas de texto, las cuales se componen de ejes verticales que contrastan con las plecas compuestas por ejes curvilineos.

Fue necesario visualizar al personaje en situaciones de relación de implicación señalizando una imagen, o bien por medio del diálogo con el usuario de una forma personal gracias a la mirada del personaje la cual es directa.

C1



C2



C3



Plecas

Portada y contraportada

En la portada es necesario que se encuentre información sobre el nombre del material y aquí va dirigido. Para lograr que la portada fuera atractiva se experimentaron diversas opciones en la ubicación de la pleca.

En el inciso C1 se probó utilizar la pleca tanto en la parte superior como en la inferior dentro del formato.

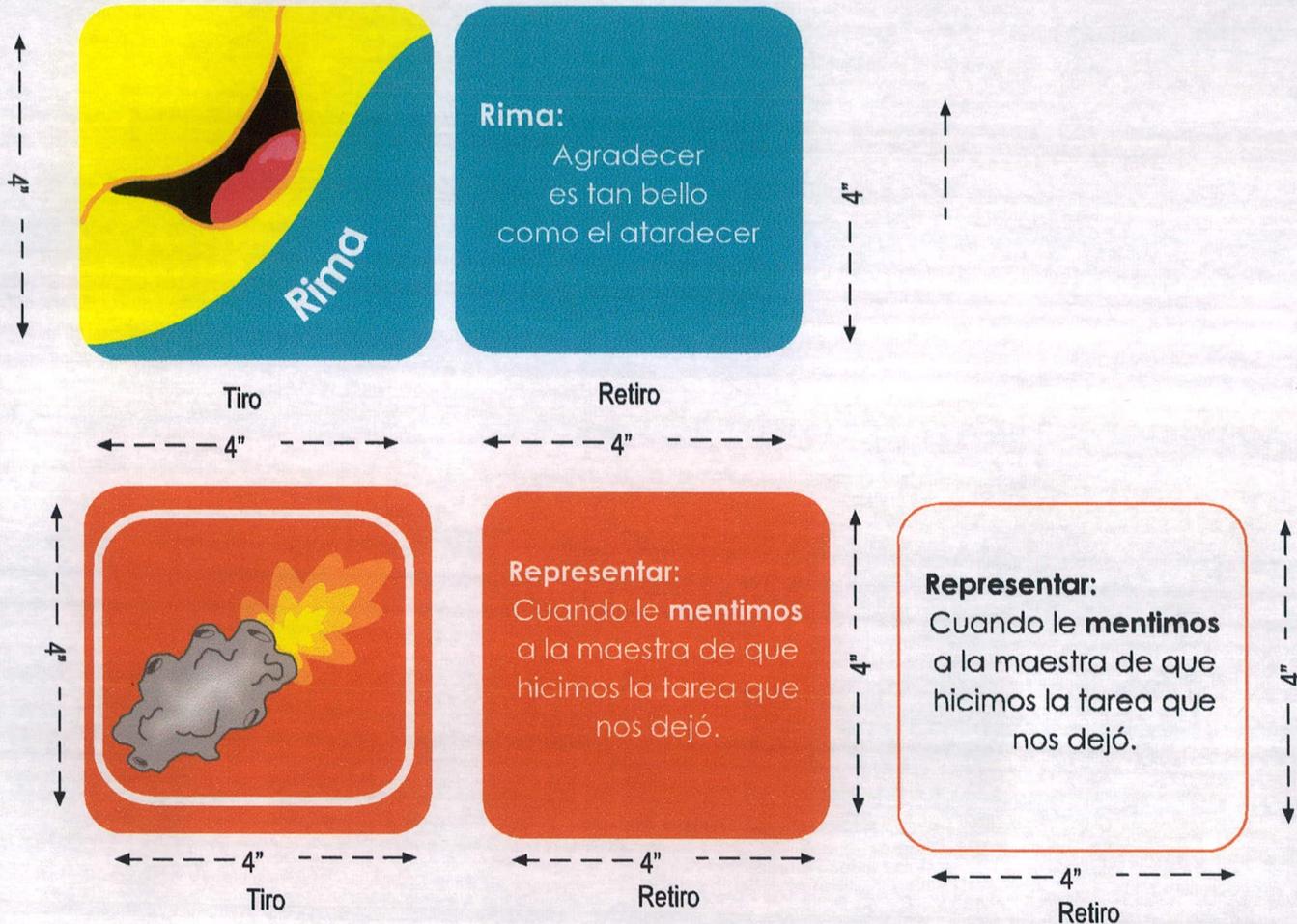
Mientras que en la opción C2 se omitieron las plecas en la parte superior para conocer cuál sería el resultado el cual fue interesante aunque el blanco predomina más causando un poco de desorden dentro del formato.

En el inciso C3, se probó unificar a la pleca solamente en la parte superior, y el resultado es similar al anterior ya que provoca desorden en los elementos que se encuentran en la parte inferior.

Es por ello que la propuesta C1 es la más adecuada ya que permite el orden lógico de los elementos así como el movimiento de los elementos como las plecas, la tipografía, y el personaje.

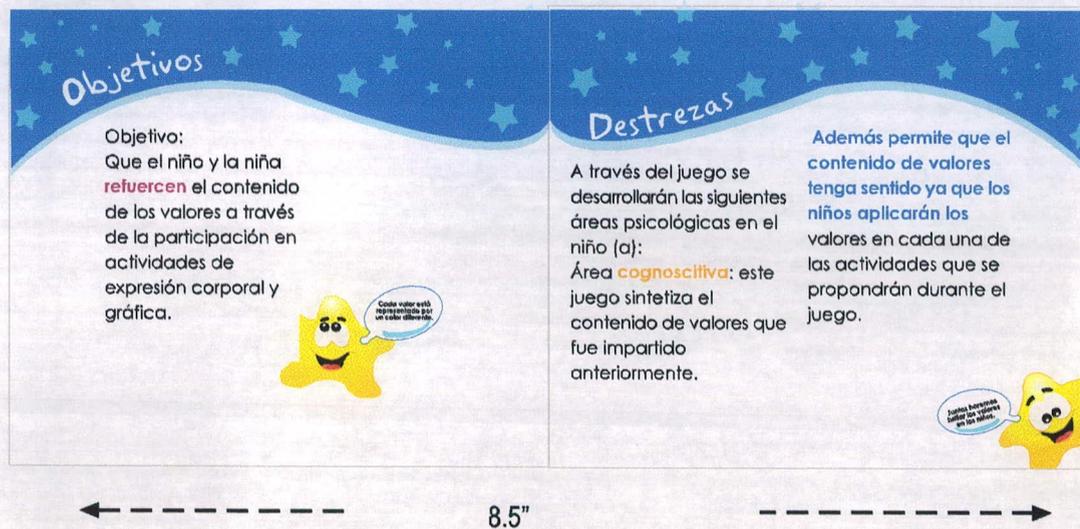
Propuesta preliminar

Tarjetas del juego

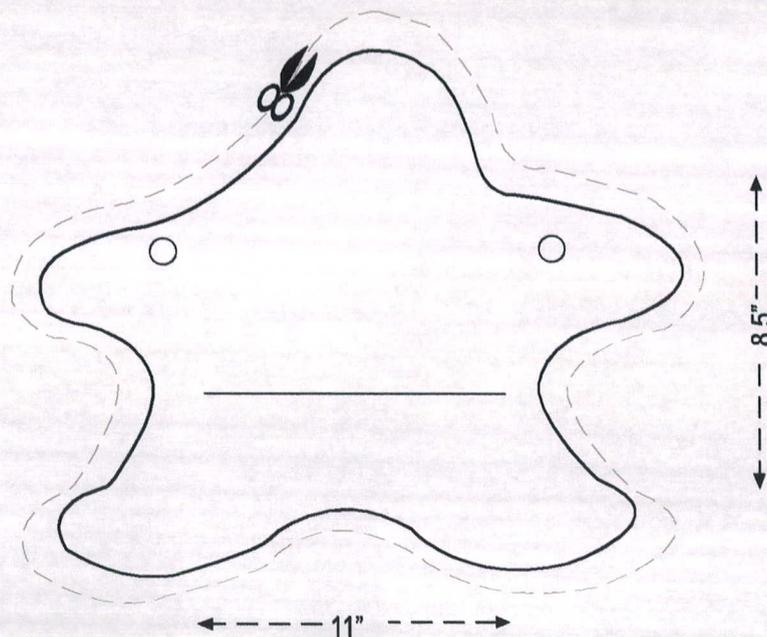
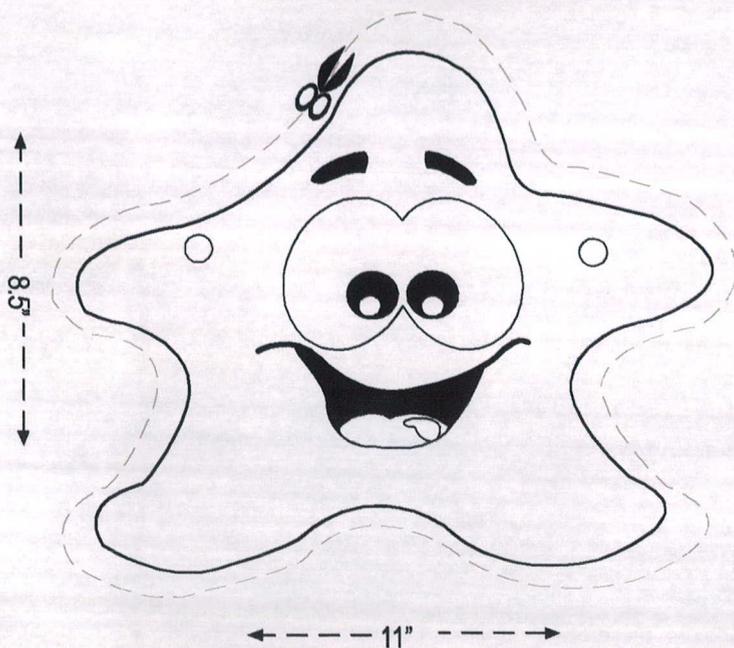


Propuesta preliminar

Instructivo



Propuesta preliminar Disfraz



Propuesta preliminar Empaque

Parte frontal de la bolsa

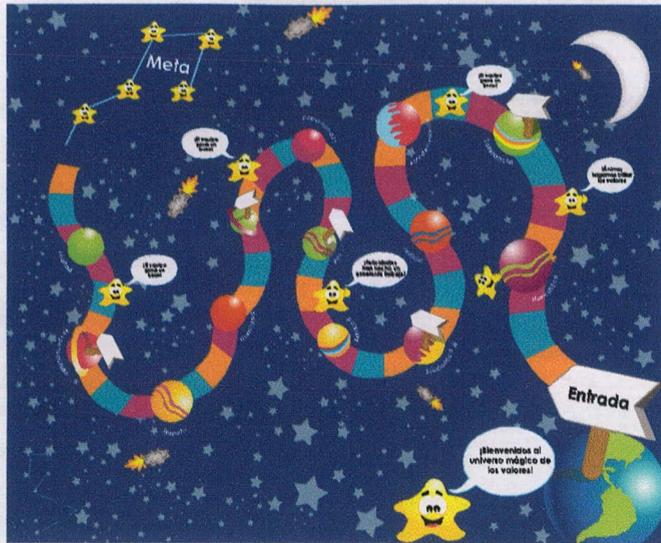


Parte trasera de la bolsa



Propuesta preliminar

Tablero y ruleta del juego



← 39" →

↑ 37" ↓

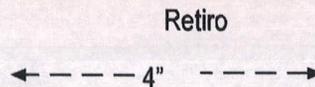
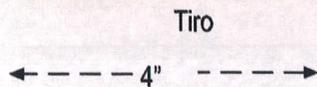
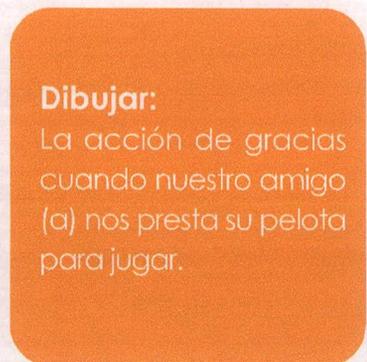
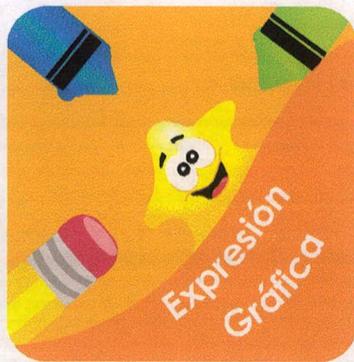
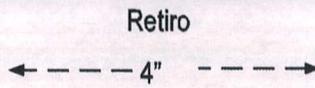
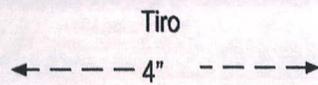


← 10" →

↑ 10" ↓

Propuesta preliminar

Tarjetas del juego





Validación técnica del
diseño preliminar

11. Validación técnica del diseño preliminar

La propuesta gráfica se compone de un juego educativo cuyo objetivo es el de permitir un proceso de comunicación eficiente que refuerce el contenido de valores a los niños y niñas de 1er grado que estudian en la Escuela Pública Institucional de la Cooperación ubicada en el municipio de Santa Catarina Pinula.

El objetivo de llevar a cabo el proceso de validación es el de evaluar la funcionalidad de la propuesta gráfica de acuerdo a la necesidad y objetivos así como al grupo objetivo a quien va destinada.

La validación se realizó con cada una de las siguientes piezas: (Ver instrumentos para validación del diseño preliminar en anexo 6)

Juego educativo que incluye:

Guía del juego.

Tablero del juego.

Ruleta del juego.

Tarjetas del juego.

Disfraz de estrella.

Empaque que protege al juego.

De manera individual se evaluó al personaje "ITA", con dos diseñadores gráficos. (Ver instrumento de validación de personaje en anexo 5)

La técnica de recolección de información que se utilizó es la encuesta abierta tanto para validar el personaje como las piezas que integran la propuesta gráfica.

Las piezas que componen la propuesta gráfica fueron evaluadas por:

1. Diseñadores Gráficos. (en general)
2. Diseñadores especializados en el área de diseño de material educativo.

Dichas personas permitirán conocer tanto las potencialidades como las observaciones que optimizarán la propuesta final en cuanto a la funcionalidad de la forma, soporte, color, tipografía, entre otros requerimientos de diseño gráfico.

Además participaron especialistas en el tema, como maestros (as) de primer grado, las cuales evaluaron el lenguaje que se utiliza en la propuesta así como principios didácticos y pedagógicos y el contenido de la guía del juego.

Validación técnica del diseño preliminar

También niños y niñas de 6 a 8 años que estudiaran en 1er grado de primaria colaboraron expresando sus gustos por el juego educativo, a través de la experimentación del mismo para conocer cómo manejan las piezas del juego así como su actitud receptiva ante las mismas.

Así mismo fue necesario que las maestras o bien, alumnas que prestarán el servicio voluntario en los talleres expresaran su opinión en cuanto a los resultados sobre las piezas que integran la propuesta y los aspectos que se necesitan mejorar para que sea agradable utilizarla.

En cuanto a los resultados en la validación de personaje, los puntos más relevantes se presentan a continuación:

(Ver resultados de validaciones dirigidas a diseñadores gráficos, especialistas en el tema y grupo objetivo en anexo 8)

La construcción del personaje esta bien desarrollada.

El personaje logra identificarse con el grupo objetivo.

Las cualidades con las que se identifica el personaje son: la alegría, optimismo y que es cariñosa.

La adaptación del personaje dentro del tema de valores apoyará a dicho

Resultados de validación dirigida a diseñadores gráficos:

(Ver resultados de validaciones dirigidas a diseñadores gráficos, especialistas en el tema y grupo objetivo en anexo 8)

Los aspectos más relevantes que se destacaron dentro de los resultados de las validaciones dirigidas a los diseñadores gráficos son los siguientes:

El 50% cree que la propuesta cumple con la función de reforzar el contenido de valores, mientras que un 25% opina que es la de divertir y el otro 25% que apoya, ya que hace referencia al contenido dado anteriormente, hay una síntesis del contenido impartido en los talleres y está trabajado de manera que propicia el refuerzo del contenido de los valores y se diviertan con las actividades incluidas.

Además contribuye al logro de los objetivos del juego, la expresividad de las formas, colores y personaje apoyan el contenido.

En relación a la diagramación el 75% opinó que expresan dinamismo mientras que el 25% cree que transmite organización, ambos criterios se cumplen por el desplazamiento de las cajas de texto y porque se visualiza un orden de los elementos en función de los ejes utilizados, a la vez se logra un efecto dinámico por las líneas irregulares que marcan diferentes espacios visuales.

Validación técnica del diseño preliminar

En cuanto a la tipografía que se utiliza en los títulos el 50% piensa que transmite alegría, mientras que un 50% opinó que es magia, por el movimiento que provoca a través de los ejes y el cambio de colores, así mismo acentuaron que la magia y alegría se expresa por el cambio de tamaños y en el cuerpo de texto se transmite lo infantil.

Sobre las ilustraciones el 75% piensa que expresan interacción y el 25% que expresa amistad ya que son colores contrastantes que apoyan el concepto de magia y se relacionan directamente con el grupo objetivo.

En relación al tratamiento del personaje según Gutiérrez y Prieto, el 100% consideró que el personaje se relaciona por relaciones de implicación en la cual el personaje orienta directamente al objeto, nos muestran algo, lo tocan, para que nosotros apreciemos su valor, por el diálogo que establece en la guía con la animadora o con los niños

Las observaciones que surgieron son:

Cuidar textos en el tablero.

En el personaje "Ita", se distingue variación en cuanto a la ubicación y a los gestos, aunque estos últimos podrían mejorarse en cuanto a mantener siempre la expresión amigable y feliz, pero en distintas posiciones en ojos y boca.

Cambiar redacción en cuanto a diferenciar entre estudiante voluntaria como animadora y nombrar guía a la guía del juego.

Utilizar algún elemento gráfico para enumerar pasos dentro de la guía del juego.

Manejar mejor el brillo del personaje a través de reflejo, degradé en la parte de atrás, o bien un rastro de magia.

Resultados de validación dirigida a especialistas en el tema:
(Ver resultados de validación dirigida a diseñadores gráficos, especialistas en el tema y grupo objetivo en anexo 8)

Los especialistas en el tema enfatizaron los siguientes criterios en las validaciones.

Validación Técnica del diseño preliminar

El 50% de los especialistas en el tema opinaron que la función que cumple el juego es la de educar y el otro 50% cree que es la de reforzar el contenido.

Sobre el lenguaje que se utiliza dentro de la propuesta el total de las personas encuestadas siendo el 100%, opino que es amigable ya que en el recorrido del juego se transmite confianza.

En cuanto a la funcionalidad del texto, el 50% cree que es ser legible y el otro 50% piensa que es la de informar ya que el contenido informa cómo debe llevarse a cabo el juego.

Resultados de validación dirigida al grupo objetivo secundario:
(Ver resultados de validación dirigida a diseñadores gráficos, especialistas en el tema y grupo objetivo en anexo 8)

En la validación con el grupo objetivo primario fue necesario experimentar el juego con el grupo de niños y niñas para observar su respuesta y actitud mientras se llevaba a cabo el juego, siendo los aspectos más relevantes los que se presentan a continuación:

El 75% de los niños les pareció divertido el juego mientras que al 25% opino que es competitivo.

Con respecto a los colores el 75% les pareció que son alegres, y el 25% le gustó los colores que se aplicaron en la propuesta.

En cuanto a las ilustraciones o dibujos, el 50% creen que son bonitos, un 25% opino que son amigables y el otro 25% que son tiernos.

En relación al disfraz de la estrella, el 100% de los niños le gusta elaborar por sí mismo el disfraz.

Sobre las actividades del juego, el 100% de los niños les gustó realizarlas.

Con respecto al personaje de la estrella, el 75% opino que es su compañera mientras que el 25% cree que es su guía.

Antes



A

Se le proporcionó brillo a través de estrellas en distintas áreas del personaje.

Después



B

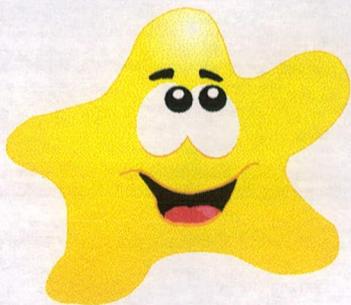
Cambios de personaje

Otro cambio que sugirieron los especialistas fue el de cambiar el diseño de los pies del personaje, hacerlos más reales por medio de un trazo o bien de una sombra. Se decidió realizar dicho cambio ya que al conocer el resultado fue evidente que los trazos sobre los pies hace que el personaje no sea tan irreal, más bien proporciona volumen en su construcción y deja de ser plano como se muestra en el inciso A.

Ahora bien al validar a expertos en diseño de materiales educativos se hizo la observación de expresar la magia gráficamente a través de elementos como brillos, que apoyaran el concepto, fue por ello que se decidió realizar dicho cambio, proporcionándole más brillo al personaje por medio de reflejos en distintas áreas como los brazos y pies; así mismo se le aplicaron estrellas para transmitir el brillo mágico de los valores, ubicando estrellas pequeñas alrededor del personaje de una manera irregular para ejercer movimiento, además tomando en cuenta que dicho resplandor no puede ocupar mucho espacio, ya que el personaje se encontrará en piezas como el tablero o el instructivo los cuales poseen otros elementos, como por ejemplo planetas, el recorrido del juego, cajas de texto, entre otros. No se pretende que el personaje resalte más que dichos elementos, más bien que entre ellos exista armonía para que el material sea atractivo y funcional.

Antes

Señalando hacia la derecha viendo hacia arriba



Después

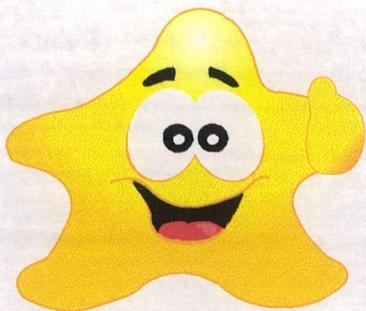


Cambios de personaje

En la validación de personaje, se resaltaron aspectos importantes como el de lograr que el perfil del personaje fuera posible graficarlo, a través del estilo, forma y color que integran al mismo.

La cualidad como el optimismo y alegría se lograron resaltar a través de las expresiones según los resultados en la validación de personaje.

Haz hecho un excelente trabajo



En cuanto al papel o relación de implicación dentro de las cada pieza tanto en la guía para llevar a cabo el juego como en el tablero de piso logró el objetivo de identificarse con el grupo objetivo primario y secundario, ya que para los niños la estrella establece una relación de amistad en las piezas del juego, mientras que para las animadoras o estudiantes voluntarias el personaje significa una guía, ya que aparece resaltando los aspectos más relevantes dentro del contenido de la guía. Por lo anterior no fue necesario hacer cambios en las expresiones del personaje.

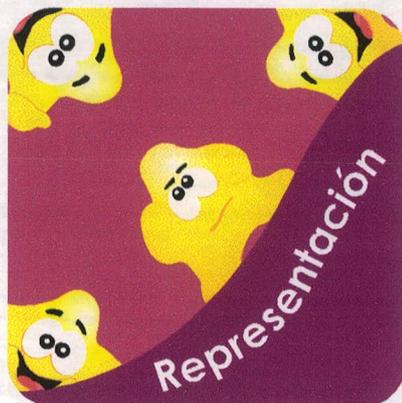
Antes



Después



B1



B2



Cambios de tarjetas de juego

Otra de las observaciones que mencionaron los especialistas en las validaciones fue la de cambiar la expresión de el personaje en la tarjeta que representa la acción de representación, pues expresaba una actitud negativa, dicha actitud no se relaciona con el concepto y la expresión de la propuesta, ya que en todas las piezas se desea transmitir la magia de los valores de una forma optimista y nunca negativa.

Por dicha razón es justificable el cambio, en la opción B2 es evidente que el diseño de la tarjeta transmite optimismo por las expresiones del personaje, logrando que todas las piezas que integran la propuesta expresen alegría y optimismo, para que el juego sea funcional a través de la participación activa de los niños (as).

Así mismo se empezó a ubicar al personaje de la estrella con los cambios sugeridos en la validación para conocer el resultado final.

Antes

¿Cómo prepararse para jugar?

1. Colocar el tablero en un lugar donde haya un espacio amplio, si es dentro de la clase, se pueden colocar los escritorios rodeando la clase, para jugar en el espacio del centro. Ahora si se desea alternar los ambientes para jugar, es recomendable utilizar el patio o el área en la cual se realizan actividades deportivas, ya que es suficientemente amplia para llevar a cabo el juego.
2. Colocar las tarjetas sobre las áreas indicadas en el tablero, se identifican por el nombre de la actividad y función de la tarjeta. *Por ejemplo: las tarjetas de rima se ubicarán en el recuadro*
3. Se organizarán los equipos de 4 jugadores de acuerdo a la clave que identifica a cada estudiante. O bien se puede ir alternando el siguiente día formando a los estudiantes por estatura del menor a mayo estatura y agrupar los equipos de cuatro en cuatro. Luego se les pedirá a los niños (as) que se sienten alrededor del juego por equipos, y se les repartirá la tarjeta que los identificará a cada uno de los equipos.

donde aparece la palabra "Rima", y así sucesivamente se ubicarán las demás tarjetas.

Después

Continuación.

1. Colocar el tablero en un lugar donde haya un espacio amplio, si es dentro de la clase, se pueden colocar los escritorios rodeando la clase, para jugar en el espacio del centro. Ahora si se desea alternar los ambientes para jugar, es recomendable utilizar el patio o el área en la cual se realizan actividades deportivas, ya que es suficientemente amplia para llevar a cabo el juego.
3. Se organizarán los equipos de 4 jugadores de acuerdo a la clave que identifica a cada estudiante. O bien se puede ir alternando el siguiente día formando a los estudiantes por estatura del menor a mayo estatura y agrupar los equipos de cuatro en cuatro. Luego se les pedirá a los niños (as) que se sienten alrededor del juego por equipos, y se les repartirá la tarjeta que los identificará a cada uno de los equipos.

donde aparece la palabra "Rima", y así sucesivamente se ubicarán las demás tarjetas.

En la página siguiente aparecerá la palabra "continuación", para no provocar confusión al usuario en la lectura de la guía.

Jerarquizar el número de pasos utilizando elemento gráfico, se decidió utilizar la estrella.

Cambios de la Guía

Las modificaciones que se realizaron en el instructivo son las siguientes:

1. Según los especialistas en el diseño de material educativo, es necesario resaltar o bien utilizar algún elemento gráfico para jerarquizar el número de pasos o instrucciones dentro de la guía, para que al usuario le sea fácil identificarlos, pues existía confusión en la lectura y era difícil de reconocer cada paso.

2. En los títulos que se ubican en las plecas, se recomendó que solamente en la primera página de un determinado tema, aparezca el nombre de título en el presente ejemplo: "¿Cómo prepararse para jugar?" y en las demás páginas colocar la palabra "continuamos" p "continuación" como se resalta dentro del círculo, con el objetivo de jerarquizar el contenido dentro de la guía, ya que al repetir el título en todas las hojas era confuso pues parecía que se trataba de otro nuevo tema y era más complicado manejar el material.

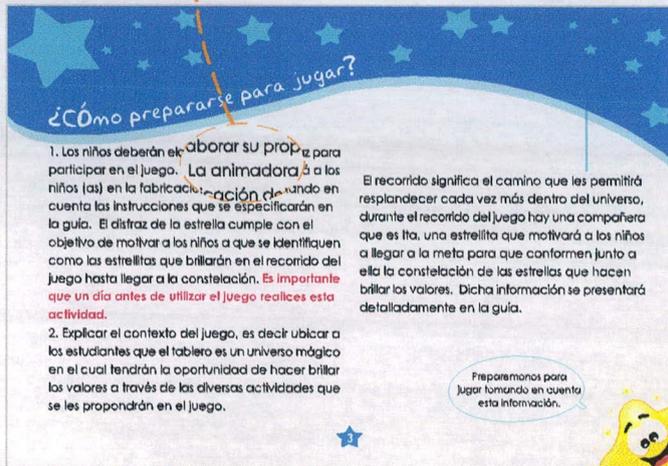
Cambios de la Guía

Se decidió nombrar al material "guía".



3. Según las observaciones de los maestros o especialistas en el tema, es recomendable determinar el nombre del material o bien de la persona que lo utilizará, ya que la palabra "guía" se interpreta en doble sentido, como material y como la persona a quién va dirigido el material. Entonces se decidió nombrar al material "guía" y al facilitador o usuario: "animadora", para que no exista confusión.

Al facilitador o usuario se identificará dentro del contenido de la guía bajo el nombre de "animadora", para no crear confusión.



Antes

Estrategia del juego:

Éste es un juego de tablero de piso, el cual estará guiado por la voluntaria que imparte los talleres de valores durante las visitas a la escuela. Los jugadores avanzarán en el tablero hasta llegar a la meta, la cual es pertenecer a la constelación de estrellas que brillan en el universo mágico de los valores. Durante el transcurso del juego, se realizarán diversas actividades las cuales serán calificadas por la guía del juego (voluntaria). Solamente la guía tendrá derecho de utilizar las piezas, como por ejemplo la ruleta, ya que solo la animadora podrá hacerla girar para conocer cuántos movimientos se deberá desplazar cada equipo. Los equipos se conformarán por 4 integrantes, la animadora o agrupará ya sea por edad, orden alfabético, claves pares o claves impares.

Después

Estrategia del juego:

Éste es un juego de tablero de piso, el cual estará guiado por la voluntaria que imparte los talleres de valores durante las visitas a la escuela, sin embargo los niños participarán activamente a través de la manipulación de las diferentes piezas, luego que la maestra explique la función de cada una. El equipo lo conforma toda la clase, para lograr que todos estén participando de una forma activa durante el desarrollo del juego, y captar su atención, así mismo se enfatizará que solamente juntos lograremos hacer brillar los valores, nadie se queda excluido para llegar a la meta, ya que todos son ganadores. Puede alternar a un grupo de niños para que coloque las tarjetas en sus respectivas bolsitas que están identificadas, e ir sacando una por una dependiendo de la casilla que van a visitar. Otro de los niños puede hacer girar la ruleta para conocer el número de casillas que se irán desplazando. Para conocer quiénes pueden manipular las piezas del juego, la animadora escogerá de forma aleatoria ya sea por orden de clave, edades o bien los niños que se destacaron participando en el juego que se llevó a cabo anteriormente. Además la tarjeta que se utilizará para identificar en qué casilla se ubica el equipo, puede ser el niño quien la desplace en el recorrido, así se logrará una participación más activa. Los jugadores avanzarán en el tablero hasta llegar a la meta, la cual es pertenecer a la constelación de estrellas que brillan en el universo mágico de los valores. Durante el transcurso del juego, se realizarán diversas actividades las cuales serán calificadas por la guía del juego (voluntaria).

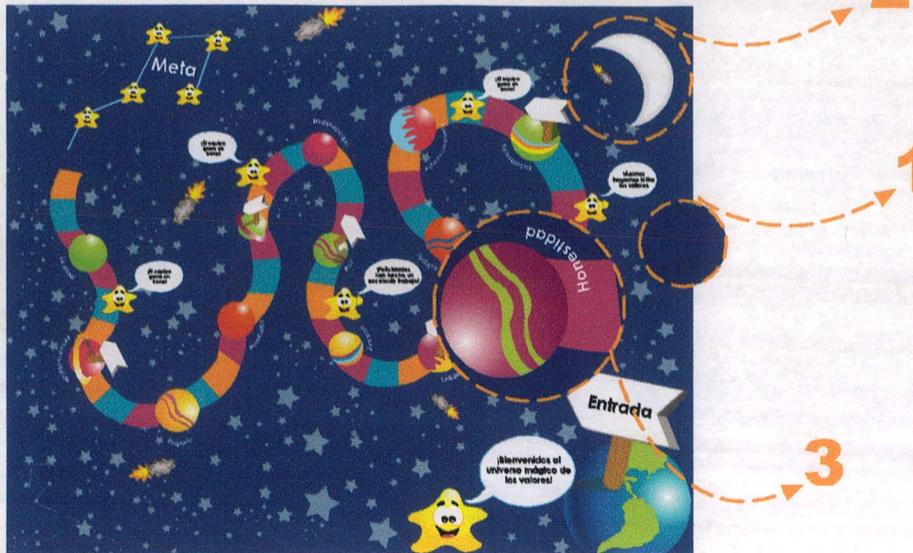
Cambios de la Guía

Fue necesario re-plantear la estrategia del juego, pues se sugirió que los niños participarán activamente en el desarrollo del juego a través de la manipulación o utilización de las piezas del juego, ya que en la propuesta de estrategia anterior solamente la animadora utilizaba las piezas del juego, y los niños guardaban una actitud pasiva. Se tomó como válida la observación ya que la estrategia del juego es más fácil de llevar a cabo, además cumplirá con el objetivo de que los niños refuercen los valores de una forma divertida.

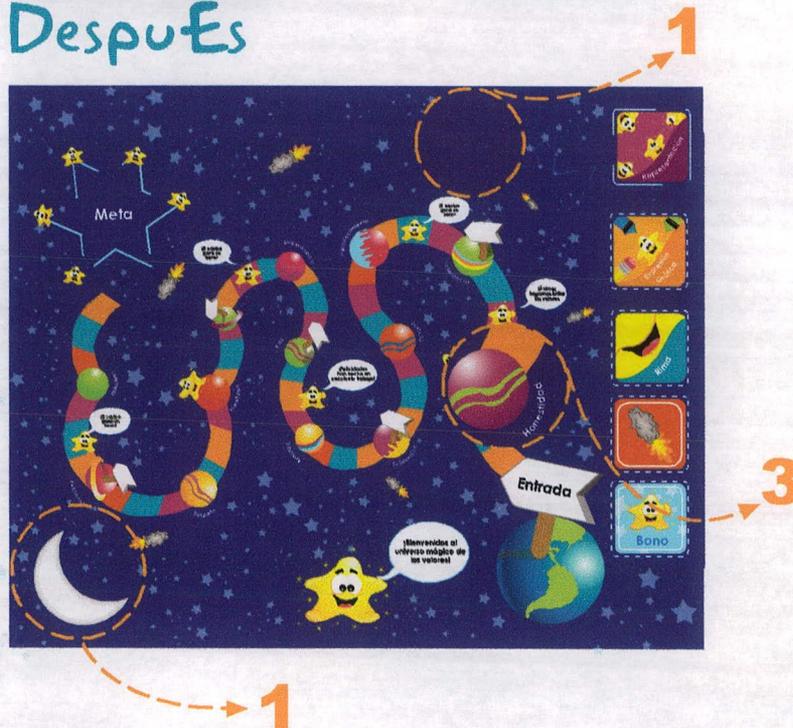
Así mismo se modificó la estructura del equipo, ya que en la propuesta del mapa se sugería a la animadora dividir los 6 equipos de 4 alumnos, pero la estrategia no era la más adecuada ya que difícilmente se lograría captar la atención de los diferentes equipos mientras que uno de ellos realizará la actividad, ya que los demás tenían que esperar pasivamente sin realizar actividad alguna el siguiente turno para participar.

Es por ello que se propone que toda la clase forme un solo equipo para que todos participen de una manera activa y omitir el aburrimiento en el desarrollo del juego.

Antes



Después

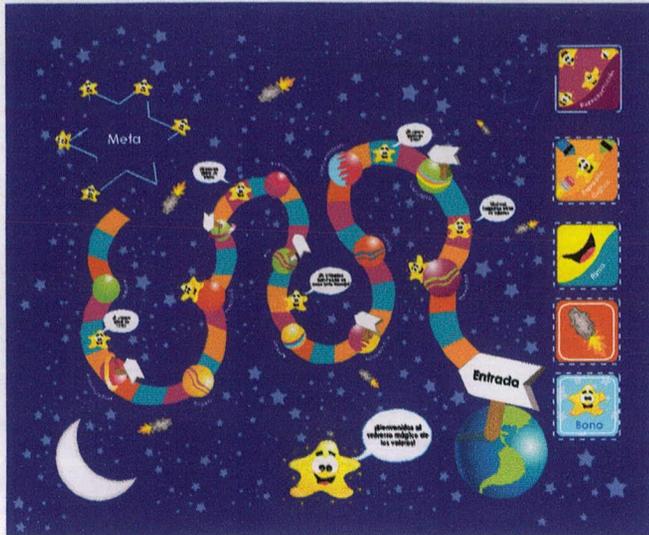


Cambios del tablero

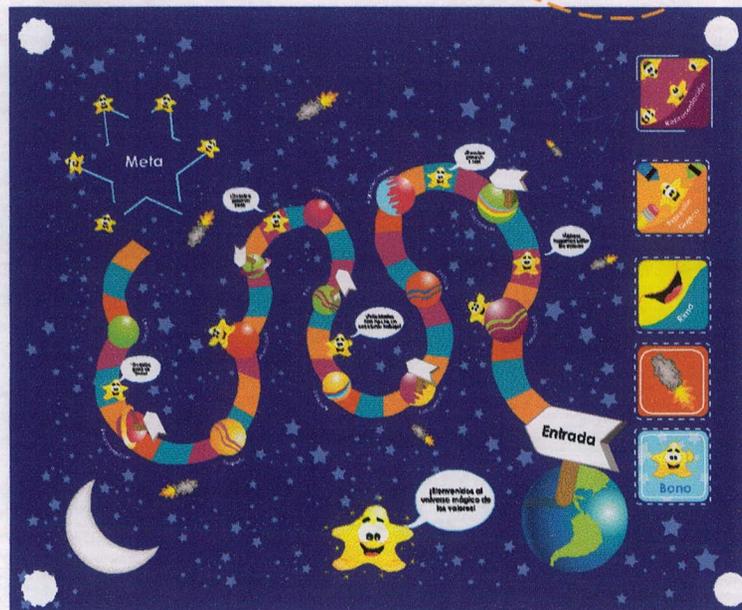
Las variaciones que sufrió el diseño del tablero del juego según las observaciones en las validaciones dirigida a los especialistas en el diseño de material educativo fueron las siguientes:

1. Cambiar el tono del color azul que se utiliza en el fondo, ya que transmite formalidad debido a la falta de luz o intensidad. Fue por ello que se aplicó una tonalidad de azul más brillante el cual se identificaran más los niños.
2. La ubicación de la luna. Los diseñadores comentaron que existía saturación de elementos en la parte superior derecha, y que en la parte inferior izquierda se encontraba muy libre. Entonces se decidió ubicar la luna en el espacio libre dentro del formato del tablero para que la composición fuera equilibrada.
3. Los ejes de diagramación de los nombres de los planetas o bien los valores, no eran legibles, pues hay situaciones en las que interrumpe las casillas que conforman el recorrido o bien las estrellas del fondo. Es por ello que se determinó modificar la ubicación de los ejes, de tal manera que no obstaculizara los demás elementos que se encuentren a su alrededor.

Antes



Después



Cambios del tablero

Después de re evaluar la propuesta con expertos en diseño gráfico se detectó que era necesario propiciar mejor visibilidad del tablero por parte de todos los niños, realizando las siguientes modificaciones:

1. Se incluirán o adaptarán unas argollas para que se pueda colgar el tablero en una superficie plana, así los niños podrán observarlo desde una distancia de 5 a 7 metros.
2. Se adaptarán el diseño de pequeñas bolsas, para organizar las tarjetas, ya que se colgará el tablero fue necesario incluir dichas bolsas, y así evitar que se pierda o extravíe cualquier tarjeta del juego.

Antes



Después



Cambios de la ruleta

Luego de haber realizado los cambios en el tablero del juego, fue indispensable efectuarlos en la ruleta, siendo el único cambio, la aplicación del color azul que posee más luz, para que en todas las piezas se utilice y no exista diferencia entre una de la otra, lo cual solamente provocará confusión por la variación de porcentaje en ambas tonalidades.

Propuesta final y
fundamentación



12. Propuesta, final y fundamentación

Fundamentación Juego educativo

Después de realizar las modificaciones sugeridas, se originó la propuesta del material, que se integra de las siguientes piezas:

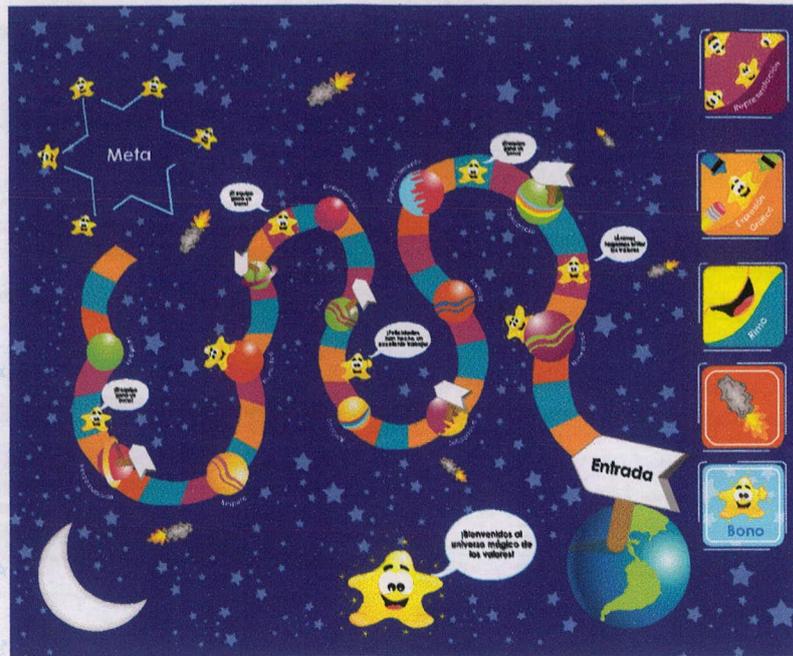
- del juego
- ro del juego
- a del juego
- las del juego
- para los niños
- que del juego

Los elementos en conjunto mantienen unidad gráfica que los identifica tanto en forma como por su funcionalidad.

La propuesta les permitirá a las estudiantes voluntarias de la UNIS, transmitir el contenido de valores que han impartido anteriormente a los niños de primer grado de primaria de la escuela. De esta manera el material significará una herramienta que les facilitará cumplir exitosamente el servicio solidario en la comunidad de Santa Catarina Pinula en cuanto a la transmisión del contenido de valores, ya que "los valores morales no se proyectados por el ser humano para el bien de todos" (Séller, 2008).

El contenido del material se presenta de una forma lúdica o bien divertida para no caer en la monotonía y luego el aburrimiento pues dichos aspectos son los que impiden que el grupo objetivo se sienta atraído por el contenido. Es por ello que a través tanto de elementos gráficos como de un lenguaje amigable se logrará la participación activa que producirá experiencias de aprendizaje en los niños.

Fundamentación Juego educativo



Se propone el juego educativo para alcanzar el objetivo de reforzar el contenido de valores a los niños (as) de primer grado de la escuela pública ubicada en el municipio de Santa Catarina Pinula, ya que como enfatiza Mollinedo, D. (1993), "el juego es un espacio en el cual el niño desarrolla aptitudes emocionales, intelectuales", también resalta que no hay perdedores ya que siempre se gana el conocimiento de algo nuevo. "Los juegos educativos implican actividades, juegos de diversión en forma dinámica y creativa, con los que el niño puede expresarse de manera que el adulto pueda comprenderlo. La función principal del juego es autoeducativa, ya que los niños son los personaje principales del desarrollo del mismo y de la experiencia vivida."

Las actividades que se proponen que realicen los niños son de tres tipos:

1. Expresión corporal.
2. Expresión gráfica.
- 3 . Rima.

Pues según los especialistas en el diseño de materiales educativos, permiten al niño(a), divertirse y reforzar el contenido de valores visto anteriormente, además tomando en cuenta que son actividades que al grupo objetivo les agrada realizar, según las maestras de primer grado que trabajan en el establecimiento educativo.

Pués el juego educativo que se propone se basa en la didáctica lúdica la, pues Chapela, L. (2002), menciona que la didáctica lúdica "propone actividades interesantes y alegres que, a través de la manipulación satisfactoria de objetos y situaciones, propician la construcción de conocimientos y el desarrollo de habilidades".

Fundamentación Juego educativo



Así mismo según comentaron las maestras de primer grado que trabajan en la escuela pública en Santa Catarina Pinula (ver anexo: instrumentos para conocer al grupo objetivo, maestras), a los alumnos les gusta realizar actividades activas, tales como jugar, "pero que además de ser divertido es necesario mantener ocupados a los niños (as) por medio de actividades como pintar, declamar rimas, recortar, entre otras".

El juego se considera " como un recurso didáctico por excelencia, ya que establece comunicación entre los jugadores por lo cual hace que las relaciones entre los jugadores por lo cual hace que las relaciones sociales en grupo mejoren. Desarrolla un conocimiento humano y didáctico de manera no terminal, e internaliza conocimientos sin que el jugador se dé cuenta".

Unos de los aspectos importantes "que se debe considerar al diseñar el juego educativo: dinamismo, creatividad, materiales y recursis funcionales, económicos y atractivos; estrategias, color, tamaño y forma. Mollinedo, D (1993), citado por Cancinos. L. (2004).

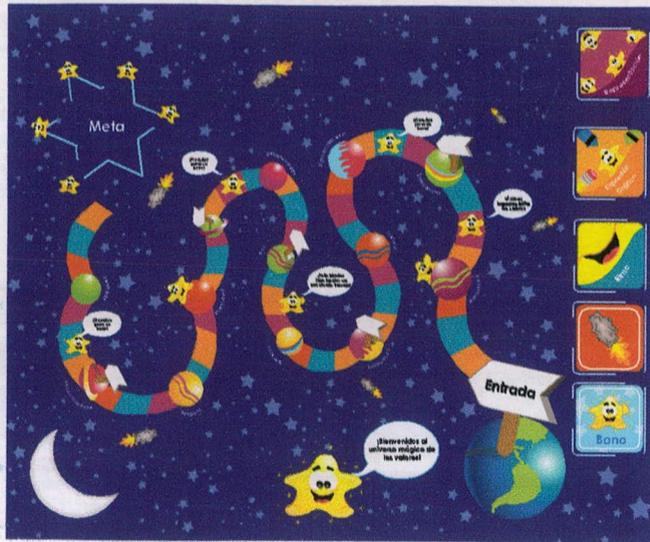
El juego educativo permitirá a los niños reforzar el contenido de valores de una forma divertida, una de sus fortalezas las constituyen las actividades que se proponen en el mismo.

Fundamentación Estrategia

Se basa en un juego de tablero de piso, el cual la animadora indicará qué hacer tomando en cuenta el contenido de la guía del juego. Los jugadores avanzarán en el tablero hasta llegar a la meta, la cual es pertenecer a la constelación de estrellas que brillan en el universo mágico de los valores. Durante el transcurso del juego, se realizarán diversas actividades las cuales serán calificadas por la animadora.

El recorrido significa el camino que les permitirá resplandecer cada vez más dentro del universo, durante el recorrido hay una estrella (se explicará con más detalles en la parte de fundamentación de personaje) y su papel es el de motivar a los niños a llegar a la meta para que conformen junto con ella la constelación de las estrellas que hacen brillar los valores.

Más adelante se explicará la funcionalidad de cada pieza que integra al juego educativo.



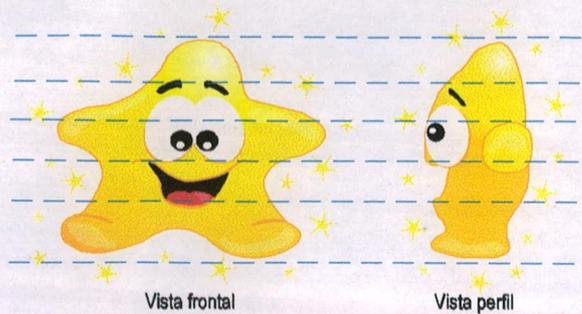
Objetivos	Destrezas
<p>Objetivo: Que el niño y la niña refuerzan el contenido de los valores a través de la participación en actividades de expresión corporal y gráfica.</p>	<p>A través del juego se desarrollarán las siguientes áreas psicológicas en el niño (a): Área cognoscitiva: este juego refuerza el contenido de valores que fue impartido anteriormente.</p>
	

Fundamentación Personaje

De acuerdo a la visita que se realizó al grupo objetivo para conocer sus gustos, se observaron códigos visuales de comunicación tales como estrellas felicitando la realización de sus deberes. La estrella se encuentra tanto en los cuadernos de los alumnos como en las manos o bien en la frente. Según los niños (as) "la estrella nos indica cuando hacemos bien el deber o también cuando nos portamos bien en la clase, mientras más estrellas tengamos en el cuaderno quiere decir que vamos bien".

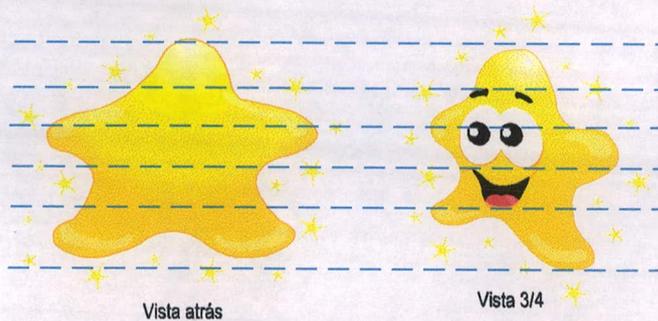
La estrella es el personaje que apareció en todas las piezas del material en distintos planos y posiciones, además de establecer un contacto directo con los usuarios, ya que como enfatiza Gutiérrez y Prieto (1991), el objetivo del tratamiento de personajes, "la relación de implicación el personaje se dirige abierta o sutilmente al interlocutor, busca de alguna manera hablarle a través de la mirada, de los gestos, de la posición del cuerpo".

La estrella hace referencia al objetivo "todos tenemos un brillo mágico llamado valor", ya que expresa la fantasía o imaginación con la cual sueñan, juega y viven los niños durante la infancia. La caricatura "atrae la atención del niño y lo conduce a la búsqueda de mayor información. La ausencia de ésta en los materiales didácticos pueden complicar el aprendizaje, de lo contrario, las ilustraciones ayudan a entretener al lector, a mantener su atención y concentración". Mollinedo, D. (1993) citada por Cancinos, L. (2004).



Vista frontal

Vista perfil



Vista atrás

Vista 3/4

Fundamentación Personaje



Perfil de Ita:

Nombre: Ita.

Sexo: femenino.

Edad: 7 años.

Es una estrella que brilla cuando están presentes los valores. No se encontrará cuando hay tristeza, orgullo, egoísmo, pereza... en fin todos los antivalores.

Una de sus cualidades más importantes es que es alegre, positiva, sincera y además se puede confiar en ella como una guía en el camino del bien, lleno de resplandor pues durante el recorrido se descubrirán los valores que harán brilla a los niños en la casa, escuela o bien en la calle.

La proporción del personaje es de dos cabezas, pues como menciona Ramírez, M (2005) "a menor cantidad de cabezas, menor la edad del grupo objetivo". Las expresiones de "Ita" son optimistas pues es una de sus cualidades, es por ello que nunca aparecerá enojada dentro de la propuesta, ya que su objetivo es transmitir alegría, reforzandola a través de la aplicación del amarillo siendo éste "por su alto valor, irradia en todas partes risa y alegría" (www.arqhys.com/arquitectura/colores-lenguaje.html).

La función de el personaje es el de establecer un contacto directo con el usuario a través de la relación de implicación en la guía del juego, y acompañar a los niños durante el recorrido para llegar a la meta, de esta manera el material logra el objetivo de reforzar el contenido de valores de una forma divertida.

Fundamentación color

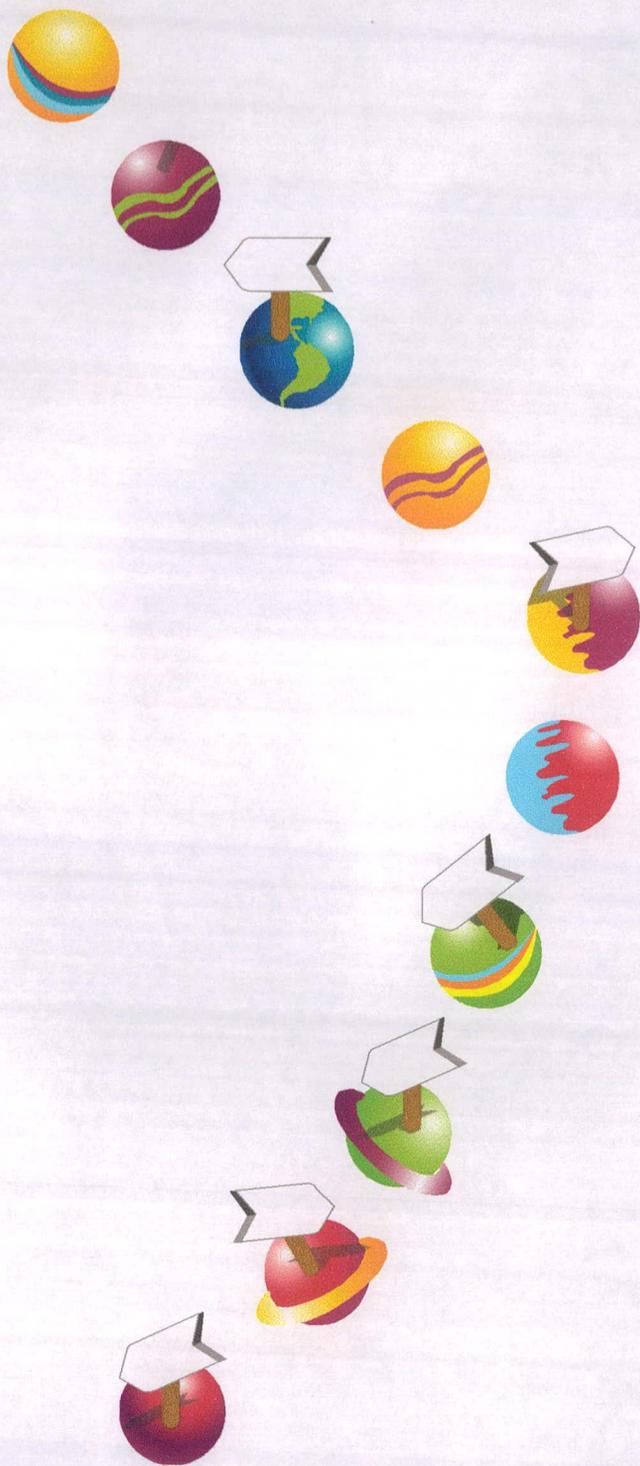


Gracias a la entrevista abierta que se realizó durante la visita a la escuela (ver anexo 2), se determinaron los colores que se utilizaron, según los niños (as) "los colores favoritos son el rojo, anaranjado, verde, amarillo, azul, morado y blanco".

Con la saturación en los colores se logra expresar la alegría de acuerdo a la tabla de requisitos además apoya el concepto en cuanto al brillo mágico, pues "la intensidad se puede controlar de cuatro maneras, tres de ellas consiste en la adición de un neutro, blanco, negro o gris, y la cuarta consiste en agregar el pigmento complementario". (www.arqhys.com/arquitectura/colores-lenguaje.html).

El material gráfico apoya el concepto del brillo mágico a través de la adición del blanco para obtener los colores brillosos y alegres, los cuales llamarán la atención del grupo objetivo y se identificaran pues transmite una de sus cualidades más importantes que es la alegría.

Fue necesario aplicar en los gráficos de los planetas un degradé, para lograr el brillo mágico pues el objetivo no es aplicar un estilo de ilustración en 3D, más bien apoyar el concepto como se explicó anteriormente, es por ello que se decidió aplicar full color porque por medio de la variedad de tonalidades con alta saturación o luz se crearon las tonalidades para reflejar el concepto en cada pieza del material gráfico.



Fundamentación imÁgenes

Las imágenes que se utilizaron en la propuesta son representaciones gráficas del contexto del universo, pues es el lugar o ambiente en donde se encuentran las estrellas además representa lo mágico con el objetivo de que se identifique con la imaginación que poseen los niños (as) en la etapa de la infancia, de esta manera logra apoyar el concepto “todos tenemos un brillo mágico llamado valor” ya que respalda el contexto de la estrella.

La expresión amistosa, según la tabla de requisitos, es evidente por medio de la mezcla de colores, los cuales no poseen una inclinación a un sexo determinado, tomando en cuenta que el grupo objetivo hay niños y niñas, es por ello que la combinación de los colores que se aplicaron en los planetas son neutros, es decir no se presenta un planeta totalmente celeste o bien rosado, más bien para que exista igualdad entre el grupo objetivo el planeta posee 50% celeste y 50% rosado, o bien se aplicaron colores que a ambos sexos les gusta como el verde, naranja, morado, amarillo, entre otros.

“Lo gráfico tiene gran importancia para el niño, dado que él piensa en imágenes. Uno de los caminos de aprendizaje del niño es la observación, para luego poder imitar, de aquí que lo visual sea uno de los medios más importantes para aprender” Mollinedo, D. (19993) citada por Cancinos, L. (2004).

“Lo gráfico tiene gran importancia para el niño, dado que él piensa en imágenes y no por razonamiento, uno de los primeros rasgos del lenguaje del niño, es precisamente la imagen. Uno de los caminos de aprendizaje del niño es la observación, para luego poder imitar, de aquí que lo visual sea uno de los medios más importantes para aprender” Mollinedo, D. (1993) citada por Cancinos, L. (2004)

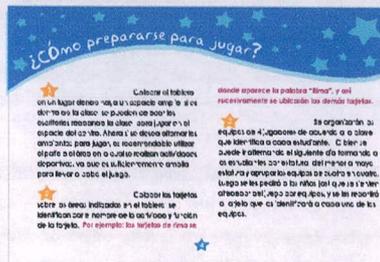
Fundamentación inÁgenes



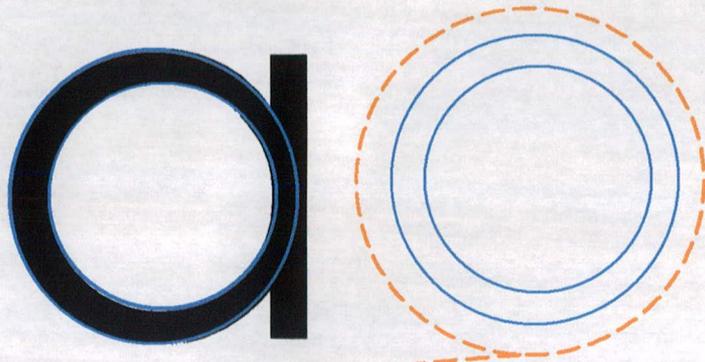
Elementos como la señalización para guiar el recorrido del juego, fueron diseñados de acuerdo a la realidad en la que vive el grupo objetivo, pues se utilizaron materiales como lámina y pequeños postes de madera para la construcción de rótulos, más que todo se utilizan todavía en los pueblos. De esta manera las ilustraciones se identifican con el grupo objetivo para que les sea familiar el material gráfico.

Dentro de la guía del juego las ilustraciones tiene la función de apoyar el contenido para que sea comprensible y así llevar a cabo el juego exitosamente.

La línea de las ilustraciones se diseño bajo un estilo infantil, para que se relaciona directamente con el grupo objetivo, utilizando trazos curvilíneos para transmitir ternura y omitir la rigidez o seriedad. Los rasgos son simples ya que para Allens (1995) citado por Mejía (2004) "no se debe centrar la atención en los detalles como arrugas, verrugas, lunares, manchas entre otras, ya que la exageración de estos no va a variar la caricatura pero si puede distraer de lo que en verdad importa".



Fundamentación tipografía



Siendo Century Gothic un tipo de letra que se caracteriza por sus rasgos redondos, es la más cercana ya que los niños se identifican fácilmente con el tipo de letra redonda como la que utilizan los libros de primera lectura.



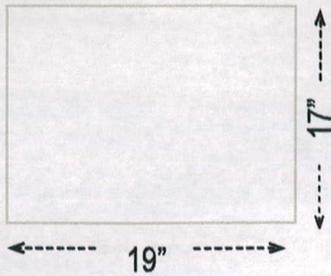
Los ejes de diagramación se basaron en formas curvas irregulares que permitieron expresar dinamismo.

La tipografía que se utilizó en las cajas de texto así como dentro de los globos de diálogo del personaje, es Century Gothic, según esta es la más adecuada por su funcionalidad en cuanto a que permite una lectura agradable, además se identifica directamente con el grupo objetivo ya que en la visita realizada en la escuela, las maestras mencionaron que "los niños identifican fácilmente el tipo de letra redonda, como la que utilizan los libros de primera lectura". Siendo Century Gothic un tipo de letra que se caracteriza por sus rasgos redondos es la más cercana a la que leen los niños de primer grado. Ahora bien, el tipo de letra Akbar, se utilizó en los títulos tanto en el empaque como en la guía del juego. Por sus rasgos irregulares permite expresar la personalidad infantil simulando la escritura del personaje ya que a los 7 años la escritura se identifica por la irregularidad de los trazos así como la combinación de minúsculas y mayúsculas, así también apoya el concepto "todos tenemos un brillo mágico llamado valor" por el cambio de tamaños y colores, así como los ejes de diagramación que le proporciona movimiento creando la alegría que identifica a los niños.

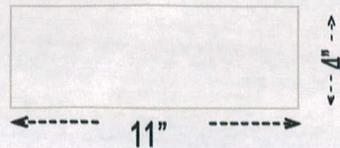
La jerarquía de contenido es evidente en el cambio de colores en los párrafos de texto que contienen información relevante, además aplicando la tipografía Century Gothic en bold, para acentuar los rasgos de la misma.

La funcionalidad de ambas tipografías es la de permitir legibilidad y descanso visual en la lectura, así como la jerarquía del contenido, pues la función de Akbar es resaltar a través de sus rasgos infantiles los títulos de cada pieza, y se logra por la evidente diferencia con los rasgos redondos de la Century Gothic. Ahora bien el descanso visual se logró por la cantidad de contenido en donde se aplicó con Akbar en los títulos además por los ejes de diagramación compuestos de formas curvas irregulares, que permitieron transmitir dinamismo.

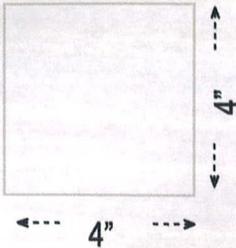
Empaque



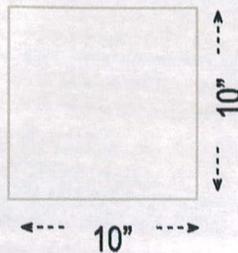
Guía del juego



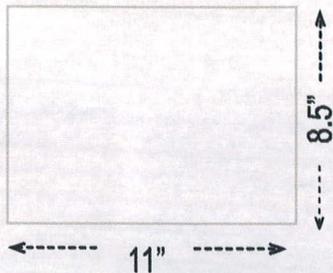
Tarjetas de juego



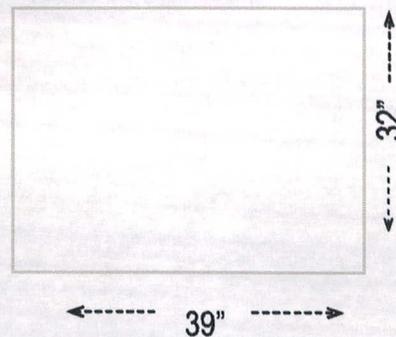
Ruleta



Disfraz



Tablero



Fundamentación formatos

La función de los formatos de acuerdo a la tabla de requisitos, es que cada pieza se diferencie de los demás así como la facilidad de manejarlos. Las dimensiones de cada pieza permiten la expresión de notoriedad, tomando en cuenta su función en el juego. Sin embargo los diversos formatos poseen un aspecto en común y es la orientación horizontal pues permite una amplitud visual y también un espacio adecuado para crear composiciones por medio del equilibrio y armonía entre sus elementos.

Fundamentación diagramación

La función de los ejes de diagramación es la legibilidad y descanso visual en la lectura. Es por ello que las cajas de texto que aparecen en la guía del juego, se conforman de ejes rectangulares las cuales permiten que el contenido se presente de una forma organizada permitiendo un recorrido visual agradable al usuario. El dinamismo se refleja por medio del desplazamiento de las cajas de texto así como resaltar la información más relevante aplicando en ella colores en el texto.

¿Cómo prepararse para jugar?

Colocar el tablero en un lugar donde haya un espacio amplio, si es dentro de la clase, se pueden colocar los escritorios rodeando la clase, para jugar en el espacio del centro. Ahora si se desea almorzar los ambientes para jugar, es recomendable utilizar el patio o el área en la cual se realizan actividades deportivas, ya que es suficientemente amplia para llevar a cabo el juego.

Colocar las tarjetas sobre las áreas indicadas en el tablero, se identifican por el nombre de la actividad y función de la tarjeta. Por ejemplo: las tarjetas de rima se ubicarán en

donde aparece la palabra "Rima", y así sucesivamente se ubicarán las demás tarjetas.

Se organizarán los equipos de 4 jugadores de acuerdo a la clave que identifica a cada estudiante. O bien se puede ir alternando el siguiente día formando a los estudiantes por estatura del menor a mayor estatura y agrupar los equipos de cuatro en cuatro. Luego se les pedirá a los niños (as) que se sienten alrededor del juego por equipos, y se les repartirá la tarjeta que los identificará a cada uno de los equipos.

Fundamentación soportes



Tomando en cuenta que el material será utilizado en una sola institución educativa, se propuso en el material gráfico un tipo de soportes cuya función es la de proporcionar al usuario la seguridad al utilizarlo además de buscar materiales económicos para que se lleve a cabo el proyecto.

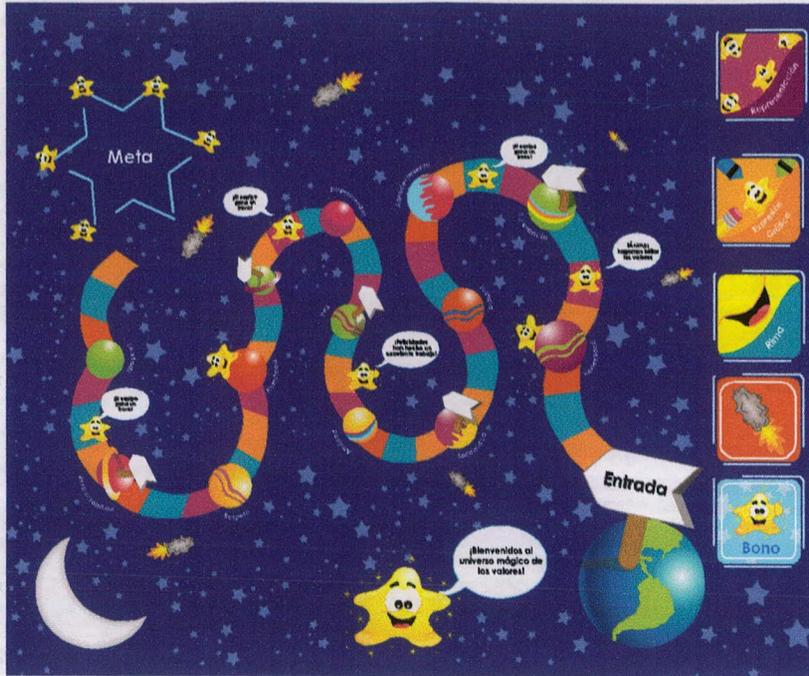
Cada pieza posee un soporte diferente de acuerdo a su función dentro del juego, tal como el tablero de piso el cual es una manata vinílica y gracias a la flexibilidad del material le permitirá al usuario extenderla y guardarla fácilmente, así mismo es una material que no se deteriorará rápidamente en el transcurso del tiempo, además si llegan a derramar agua, pisarla, o bien ensuciar es fácil de limpiar y podrá seguir utilizándose.

El soporte de la guía del juego es papel bond 80, y para cubrir dicho material se encuadernó con pastas plásticas.

En las fichas se utilizó el hosky, dicho material permite la impresión digital en tiro y retiro, además de ser durable y por ello funcional para la propuesta.

El soporte del empaque es la lona por ser un material flexible y que se identifica con la juventud. Además al igual que la manta vinílica, si ésta se ensuciara puede lavarse y seguir utilizándose, en cambio si se hubiera decidido utilizar el cartón como soporte del empaque, éste al ensuciarse o bien al derramar agua o algún líquido en él, ya no podría utilizarse de nuevo.

Fundamentación tablero y ruleta



El tablero se diseñó con dimensiones (39" x 37") que permitieran al grupo visualizar el recorrido y las ilustraciones, ya que es para extenderlo y utilizarlo en el piso tomando en cuenta el espacio tanto de las clases como de el patio de recreo.

La orientación horizontal le permite a la animadora mantener control en las tarjetas de juego, y a los niños visualizar el recorrido que se compone de diversas casillas. Dicho recorrido empieza desde la parte inferior derecha hacia la parte superior de la izquierda, tomando en cuenta las sugerencias de los especialistas en el diseño de materiales educativos, pues la meta debe localizarse en la parte superior para transmitir positividad, sin embargo el recorrido es pequeño para que los niños no visualicen un recorrido muy largo y difícil de recorrer, más bien se compone una cantidad considerable de casillas. El juego le permitirá a los niños a vivir experiencias de aprendizaje no terminales ya que se proponen diversas actividades en las tarjetas.

La ruleta indicará cuantos movimientos deba realizar para conocer cuál casilla visitaran los equipos así como la actividad que tendrán que llevar a cabo. Las dimensiones son de 10" x 10", para que sea fácil de manejar y visible ante todos los equipos. Las ilustraciones que se utilizaron para el diseño de la ruleta son los mismos que se aplicaron en el tablero pero en diferentes posiciones y tamaños es decir los planetas, estrellas y constelaciones sin olvidar la participación del personaje Ita adaptándola al diseño de la flecha así se logra la integración de las piezas.

Fundamentación tarjetas de juego



Las tarjetas son piezas muy importantes en el juego educativo, ya que son las que indicarán qué actividad deberá realizar cada equipo, así también los identificará de los demás. A continuación se presentarán los tipos de tarjetas y su funcionalidad dentro del juego:

Las tarjetas de actividades se dividen en 4:

Representación (morado), expresión gráfica (anaranjado), rima (aqua) y meteorito (rojo).

Cada una se identifica con un color los cuales permiten contrastar con el color que posee el personaje, logrando el contraste entre la figura y el fondo, según www.arqhys.com, el morado representa ausencia de tensión pues en las representaciones se necesita espontaneidad al actuar.

El anaranjado que se aplicó en las tarjetas de expresión gráfica, representa el placer y regocijo los cuales se relacionan con la creatividad al realizar estas actividades.

El aqua que se utilizó en las tarjetas de rima, el cual es una combinación entre el azul y verde, representa armonía y equilibrio, y son los aspectos que son necesarios al pronunciar una rima.

Las tarjetas con fondo rojo y un meteorito, representan el peligro tanto por la psicología del rojo como gráficamente, ya que el meteorito es un peligro para los planetas que se encuentran en el universo mágico de los valores, ya que al chocar contra ello puede destruirlos e impedir el paso para alcanzar la meta. En estas tarjetas se encuentran las actividades relacionadas con los antivalores.

Fundamentación empaque



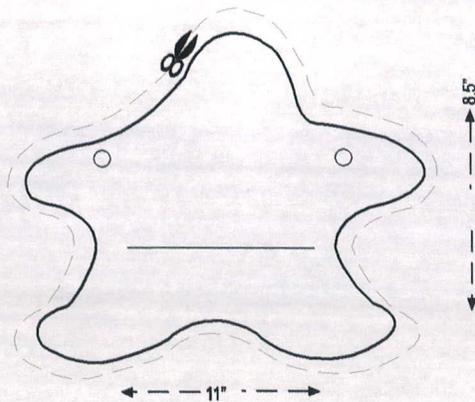
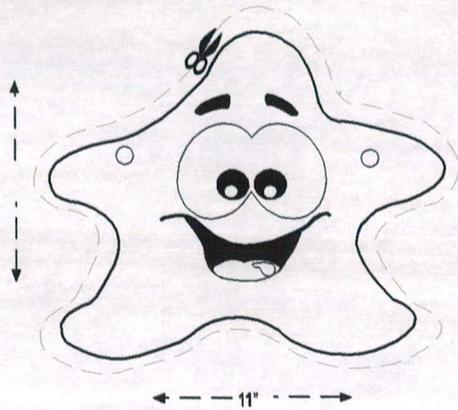
Según Pineda, P. (2002) "el empaque físico del juego debe ser llamativo para el grupo objetivo". Además de llamativo, debe ser funcional para proteger las piezas que componen el juego, y también fácil de manejarlo.

El empaque se basa en el diseño de una bolsa de material de lona, ya que ésta permite una imagen juvenil y la aceptación del grupo objetivo secundario. Además el soporte del tablero de piso es de manta vinílica, siendo la flexibilidad del material una de sus cualidades, será más fácil guardarla después de utilizar el juego, así mismo la reproducción de las bolsas de lona resulta más económica que el diseño y reproducción de una caja de cartón.

El diseño de la bolsa posee agarradores los cuales los puede utilizar el usuario en el hombro para mantener las manos libres, en cambio si se tratara de una caja de cartón, debido a las dimensiones del tablero de piso, sería proporcional a las mismas y el resultado sería una caja grande la cual será necesario un espacio amplio para transportarla de un lugar a otro, así también el usuario utilizaría las dos manos para trasladar el juego.

La función del empaque es proteger las piezas del juego, es por ello que en el exterior de la bolsa no se encontrará información sobre el juego, solamente el personaje, nombre del juego, edad del grupo objetivo y el concepto para identificar que el material que se encuentra en su interior se trata de un juego educativo de manera de expectación, y cuando descubran el contenido conocerán la magia de los valores, además en la guía se encuentra detalladamente el mapa del juego para conocer los objetivos e información importante sobre el juego.

Fundamentación disfraz



El objetivo del disfraz es el de motivar a los niños a participar en el juego, así como identificarse con el personaje. Según los niños (as) en los resultados de validación les pareció llamativo el disfraz además les gustaría elaborarlo ellos mismos.

Se basa en dos partes, la frontal y la de atrás. En la frontal se encuentra la cara del personaje y en la de atrás la espalda en donde escribirán su nombre. El disfraz se diseñó a línea sin color por dos razones:

1. Para que los niños (as) elaboren su disfraz con su creatividad, para que éste se identifique con ellos y les sea agradable utilizarlo.
2. Por ser un material económico, ya que la reproducción del mismo será en fotocopias.

El disfraz lo utilizarán los niños (as) para que ellos se relacionen con el juego siendo los personajes principales que harán brillar su brillo mágico en el recorrido del juego a través de la realización de las diversas actividades.

Fundamentación guía del juego



El objetivo de la guía es proporcionar la información de cómo llevar a cabo el juego a través de pasos los cuales están explicados de tal manera que el facilitador no tenga duda alguna de cómo jugar el juego junto con los niños(as).

“Una guía está compuesta por: índice, presentación, objetivos, sugerencias metodológicas, temas ordenados ascendente, cada capítulo: contenido, ejercicios, ejemplos, sugerencias, recomendación, bibliografía, glosario.” (Grajeda, E. 2004)

La diagramación es simple y permite un recorrido visual ordenado. La jerarquía de contenido es evidente en la aplicación de la tipografía en bold así como el color en el texto para enfatizar la información relevante. Así mismo en los títulos se aplicó otro tipo de letra, la cual posee rasgos irregulares expresando por medio de estos la personalidad infantil como se determinó en la tabla de requisitos.

El concepto “todos tenemos un brillo mágico llamado valor” se manifiesta en los cambios de color en el texto así como en los ejes de diagramación de los títulos.

Las flechas son elementos gráficos que permiten jerarquizar el contenido, ya que se ubican en la parte superior y logran captar la atención del usuario. La irregularidad de sus formas permite crear movimiento en cada página.

Propuesta final

Guía del juego

Tiro

Instructivo

¿Qué contiene el juego?

El juego contiene:

- ★ Un instructivo del juego.
- ★ 6 tarjetas que identifican a cada equipo, y éstos avancen en el recorrido hasta llegar a la meta.
- ★ 39 tarjetas de actividades, las cuales se dividen en: 13 tarjetas de actividades de **expresión gráfica (color anaranjado)**, 13 tarjetas de **representación (expresión corporal/color morado)**

de rimas (color verde).

24 Tarjetas de bonos (**tarjetas celeste con estrella con la palabra "Bono"**), los cuales le permitirán al equipo avanzar dos casillas directamente, o bien para utilizarlas cuando se encuentren el la luna y deseen salir para continuar jugando, dicho planeta será visitado por los equipos que no cumplan las reglas que más adelante se especificarán en la fase de las reglas del juego.

5

Retiro

Continuación...

★ Instructivo del juego.

★ Tablero de piso

★ Cuenta cada una de las piezas del juego para identificarlas y conocer su función.

6

Tiro

Continuación...

¿Cómo prepararse para jugar?

★ Los niños deberán elaborar su propio disfraz para participar en el juego. **La animadora acompañará a los niños (as) en la fabricación del traje, tomando en cuenta las instrucciones que se especificarán en la guía.** El disfraz de la estrella cumple con el objetivo de motivar a los niños a que se identifiquen como las estrellitas que brillarán en el recorrido del juego hasta llegar a la constelación.

Es importante que un día antes de utilizar el juego se realice esta actividad.

Los niños deben elaborar su disfraz para poder jugar.

8

Retiro

Continuación...

★ Hoja de trabajo con las instrucciones para que los niños (as) elaboren su propio disfraz para utilizarlo en el momento de jugar.

★ Una ruleta, para que indique la cantidad de movimientos que deberán avanzar en el recorrido del juego.

Los materiales que se necesitan como las hojas, marcadores o crayones, lápiz, borrador, lana y tijeras no se incluyen dentro del juego.

★ Ruleta

★ Hoja de trabajo para elaborar el disfraz.

7

Propuesta final

Guía del juego

Tiro

Objetivo

Objetivo:
Que el niño y la niña **refuercen** el contenido de los valores a través de la participación en actividades de expresión corporal y gráfica.

Los niños y niñas se divertirán y reforzarán a la vez el contenido de los valores.



1

Retiro

Contenido

Contenido:
Los valores: honestidad, tolerancia, libertad, agradecimiento, solidaridad, justicia, amistad, responsabilidad, respeto, laboriosidad, perseverancia, humildad, paz.

Grupo objetivo

Grupo objetivo:
Niños y niñas de 7 a 8 años que estudien primer grado de primaria.

Los valores que se reforzarán en el recorrido del juego son los que haremos brillar en los niños.



2

Tiro

Destreza

A través del juego se desarrollarán las siguientes **áreas psicológicas** en el niño (a):
Área cognoscitiva: este juego el niño (a) sintetiza el contenido de valores que fue impartido anteriormente. Además permite que el contenido de valores tenga sentido ya que **los niños aplicarán los valores en cada una de las actividades** que se propondrán durante el juego.

Área afectiva: el juego permite que los niños tengan la capacidad de **recibir a través de las experiencias de aprendizaje por medio de las actividades** que se proponen en el recorrido del juego. Además al llevar a cabo las actividades del juego **los niños tomarán conciencia diferenciando los valores** de los obstáculos que impiden brillar en el universo mágico, de esta manera el niño reforzará el contenido de una forma agradable y divertida.

3

Retiro

Estrategia

Estrategia del juego:
Éste es un juego de tablero de piso, el cual estará guiado por la voluntaria que imparte los talleres de valores durante las visitas a la escuela. Los jugadores avanzarán en el tablero hasta llegar a la meta, la cual es pertenecer a la constelación de estrellas que brillan en el universo mágico de los valores.

Durante el transcurso del juego, **se realizarán diversas actividades las cuales serán calificadas por la guía del juego** (voluntaria).

Tu participación como animadora es muy valiosa para lograr que los niños descubran el universo mágico.

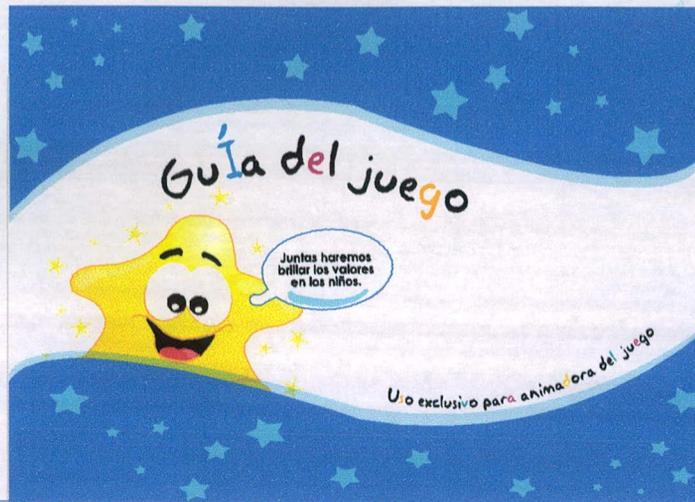


4

Propuesta final

Guía del juego

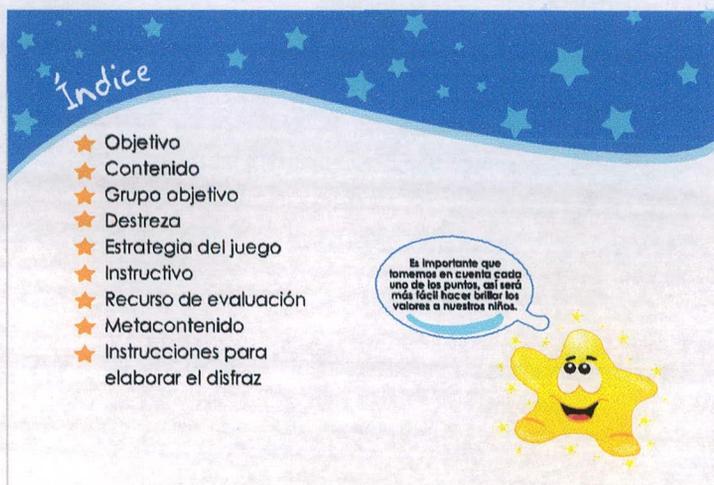
Portada



Contra portada



Tiro



Retiro



Propuesta final

Tarjetas de juego

Tiro



Rima:

Agradecer
es tan bello
como el atardecer.

Rima:

La libertad
nos da
felicidad.

Rima:

Los amigos
son comprensivos.

Rima:

La enemistad
hace que
despreciemos
a los demás.

Rima:

La comunidad
brilla con
la solidaridad.

Rima:

Los niños honestos
son sinceros.

Rima:

Los niños responsables
son niños confiables.

Rima:

Los perseverantes
son pacientes.

Retiro

Rima:

Los niños que
practican la justicia
demuestran su valentía.

Rima:

La injusticia
nos hace
egoístas.

Rima:

Los niños respetuosos
son atentos.

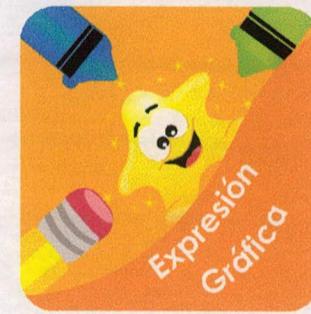
Rima:

La amistad
significa
lealtad.

Propuesta final

Tarjetas de juego

Tiro



Dibujar:

Un pajarito o una mariposa que vuela libremente en el campo.

Dibujar:

La acción de gracias cuando nuestro amigo o amiga, nos presta su pelota para jugar.

Dibujar:

Cuando comparto mi refacción con mis amigos y amigas.

Dibujar:

La cara feliz de tu maestra, cuando haces muy bien tus deberes.

Dibujar:

Un corazón solidario el cual es grande y feliz porque colabora con las demás personas.

Dibujar:

La acción cuando le decimos la verdad a nuestra maestra que hicimos la tarea.

Dibujar:

Cuando practico la responsabilidad haciendo los deberes de la escuela.

Dibujar:

La cara feliz de mis padres, porque lucho por tener muy buenas calificaciones en la escuela.

Dibujar:

Cuando practicamos la justicia devolviendo a nuestro compañero de clase los crayones que nos prestan.

Dibujar:

La acción de la tolerancia cuando guardamos silencio para escuchar a los demás.

Dibujar:

La acción del respeto, cuando saludamos con una sonrisa a las personas mayores, por ejemplo: nuestros padres.

Dibujar:

La acción de humildad cuando compartimos nuestros juguetes con los niños que no tienen con que jugar.

Dibujar:

Una paloma blanca, ya que es símbolo de paz.

Retiro

Propuesta final

Tarjetas de juego

Tiro



Representar:

Cuando decimos la verdad a la maestra de que no hicimos la tarea.

Representar:

Cuando somos solidarios y compartimos nuestra refacción con nuestros compañeritos.

Representar:

Cuando hacemos silencio en la clase para que trabajemos en paz en nuestros deberes.

Representar:

Cuando tenemos pereza de hacer nuestros deberes de la escuela.

Representar:

Cuando hacemos silencio para escuchar a nuestros compañeros.

Representar:

Cuando le devolvemos los crayones a nuestro compañero que nos los prestó.

Representar:

Cuando luchamos por esforzarnos en hacer muy bien los deberes de la escuela.

Representar:

Cuando con humildad le pedimos perdón a nuestra maestra por no hacerle caso en clase.

Retiro

Representar:

Cuando los pajaritos vuelan en libertad en el campo.

Representar:

Cuando no somos respetuosos con la maestra y le gritamos en la clase.

Representar:

Cuando los pajaritos vuelan con libertad en el campo.

Representar:

Cuando las mariposas vuelan con libertad en el campo.

Propuesta final

Ruleta



Propuesta final Tablero de juego



Producción y
reproducción



13. Producción, y reproducción

13.1 Especificaciones técnicas para el desarrollo de las piezas.

Tablero de piso:

Impresión de 5 mantas vinílicas, full color, dimensiones: 39" x 37", solo tiro.

Ruleta

Impresión de 5 ruletas en hosky, full color, dimensiones: 10" x 10", solo tiro.

Tarjetas de juego:

Impresión de 390 tarjetas en hosky, full color, dimensiones: 4" x 4", tiro y retiro.

Guía de juego:

Impresión de 5 guías de juego en bond 80, dimensiones: 5.5" x 4.25", tiro y retiro, con espiral metálico y encuadernada con pastas plásticas.

Empaque de juego:

Confección y elaboración de 5 bolsas. Material de lona. Cerigrafía full color.

Producción, y reproducción

13.2 Informe técnico que acompaña los archivos digitales para imprenta

Impresión digital

Archivos en software Freehand 10. Los textos están convertidos en paths. Full color, colores CMYK.

Tablero de piso:

Dimensiones: 39" x 37".

Nombre del archivo: tablerodejuego.eps o también tablerodejuego.FH10

Ruleta:

Dimensiones: 10" x 10".

Nombre del archivo: ruletadejuego.eps o también ruletadejuego.FH10

Guía de juego:

Dimensiones: 5.5" x 4.25".

Nombre del archivo: guiadejuego.eps o también guiadejuego.FH10

Tarjetas de juego:

Dimensiones: 4" x 4".

Nombre del archivo: tarjetasdejuego.eps o también tarjetasdejuego.FH10

Producción, y reproducción

13. 3 Presupuestos de diseño y de impresión

IA continuación se presenta un presupuesto aproximado de toda la propuesta gráfica en cuanto a los costos por servicio de diseño e incluyendo más adelante las cotizaciones obtenidas en diferentes empresas. (Ver cotizaciones en anexo 8)

Servicio de diseño y creatividad

Creación, diseño y tratamiento del personaje	Q 2,000.00
Diseño de tablero de piso	Q 900.00
Diseño de ruleta	Q 125.00
Diseño y diagramación de guía del juego	Q 1,500.00
Diseño y diagramación de tarjetas de juego	Q 1,500.00
Diseño de disfraz	Q 125.00
Diseño de empaque	Q 450.00

TOTAL DE SERVICIO Q 6,600.00

Producción, y reproducción

13. 3 Presupuestos de diseño y de impresión

Tablero de piso:

Impresión de 5 mantas vinílicas, full color, dimensiones : 39" x 37", solo tiro.

Costo por unidad: Q 135.00

Costo total: Q 675.00

Ruleta

Impresión de 5 ruletas en hosky, full color, dimensiones: 10" x 10", solo tiro.

Costo por unidad: Q 160.00

Costo total: Q 800.00

Tarjetas de juego:

Impresión de 390 tarjetas en hosky, full color, dimensiones: 4" x 4", tiro y retiro.

Costo por unidad: Q 4.80

Costo total: Q 1,903.20

Guía de juego:

Impresión de 5 guías de juego en bond 80, dimensiones: 5.5" x 4.25", tiro y retiro, con espiral metálico y encuadrada con pastas plásticas.

Costo por unidad: Q186.00

Costo total: Q 930.00

Empaque de juego:

Confección y elaboración de 5 bolsas. Material de lona. Cerigrafía full color.

Costo por unidad: Q 175.00

Costo total: 875.00

Producción, y reproducción

13.4 Sistema de impresión o reproducción

En el presente proyecto se requiere del sistema de impresión digital, debido al número de juegos ya que las litografías no trabajan cantidades tan mínimas. Además en el caso de la guía, se aprovechó diseñarla en full color por el bajo costo de este sistema de impresión.

Los disfraces se reproducirán en la fotocopidora con la que cuentan las estudiantes voluntarias.

**Conclusiones y
recomendaciones**



14. Conclusiones y recomendaciones

Conclusiones

1. Se diseñó un juego educativo que permitió facilitar el proceso de comunicación que reforzó el contenido de valores a niños de primer grado de primaria a través de la didáctica lúdica, la cual propone actividades interesantes y alegres que permitan el aprendizaje mediante experiencias vividas a través de la realización del juego.
2. Se diseñó un personaje que facilitó la mediación del tema por medio de la relación de implicación en el recorrido del material educativo, a través del tratamiento de personaje según los lineamientos de Gutiérrez y Prieto, los cuales cumplen con el objetivo de establecer un contacto directo e identificarse con el facilitador o usuario.

Recomendaciones

1. Al diseñar un juego educativo es importante integrar la participación del niño como personaje principal dentro de la estrategia del juego educativo a través de la manipulación y contacto directo de las piezas del juego para que favorezca a la didáctica lúdica, ya que conceptos tan abstractos como los valores, son posibles de reforzar a través de una participación activa por medio de las actividades interesantes y alegres.
2. Se recomienda que el diseñador tome en cuenta la función del personaje dentro del material que establecerá el contacto directo o bien el tipo de relación que se generará con el usuario dentro del material educativo para que sea identificable y se promueva un proceso de comunicación más eficiente.

Bibliografía



15. Bibliografía

A Argueta, I (1996) El rol de la caricatura en la prensa escrita guatemalteca. Guatemala: tesis inédita, URL

C Cancinos, L. (2004) El diseño gráfico en la educación alternativa. Guatemala. URL

Chapela, M. (2002) El juego en la escuela. México. Paidós

D De Sausa, P. (1989) El significado de la Vida en relación a los Valores. Guatemala. Universidad Francisco Marroquín.

G Graig, G. Woolfok, A. (1998) Manual de psicología y desarrollo. Tomo 1, Prentice-Hall Hispanoamericana.

Gutiérrez, Pérez Francisco (1991) La mediación pedagógica: apuntes para una educación a distancia alternativa. San José, C.R.:
Radio Nederland Training Centre.

L Luna, M. (2005) Guía didáctica para aprender a dibujar estimulando el hemisferio derecho del cerebro. Guatemala, URL.

M Mejía, T. (2004) Aunque el mundo tiemble, no tiembles. Guatemala: tesis inédita. URL.

Mollinedo, D. (1993) Desarrollo de una campaña de concientización respecto al manejo adecuado de los desechos sólidos apoyada en material didáctico. Guate. URL

N Nérci, I. (1973) Hacia una didáctica general dinámica. Buenos Aires. Editorial Kapelusz, S.A.

O Ortega, P. (1998) Valores y educación. Barcelona. Editorial Ariel, S.A.

P Pineda, P. (2002) ¡1, 2,3 jugando! Recurso de evaluación para el dominio de matemática. Guatemala. URL

S Scheller, M. (19916) El Formalismo en la Moral y a Ética de los Valores. Francia. Editorial Payot.

Stöcker, K. ((1964) Principios de didáctica moderna .Argentina. Editorial Kapelusz, S.A.

W www.arqhys.com/arquitectura/colores-lenguaje.html (Mayo 2006)



Anexos

Anexo 1
Resumen de prodatos



RESUMEN: DEFINICION NSE –Ciudad de Guatemala-

	AB	C1	C2	C3	D	E
1. Tamaño del grupo	4.2% A1 0.1% A2 1.3% B 2.8%	5.5%	9.9%	22.6%	38.3%	19.5%
2. Miles personas	106,700 A1 2,500 A2 33,000 B 71,200	139,800	251,600	574,400	973,500	495,600
3. Hogares (Unidades familiares)	20,500 A1 500 A2 6,300 B 13,700	26,900	48,400	110,400	187,200	95,300
4. Ingreso Medio fam (Quetzales/ mes)	49,600 A1 + de 125,000 A2 66,500 B 38,600	23,500	10,500	6,100	2,500	1,100
5. % sobre el ingreso Total generado	30% A1 2% A2 12% B 16%	19%	15%	19%	14%	3%

RESUMEN: DEFINICION NSE –Ciudad de Guatemala-

	ABC1	C2	C3	D	E
6. Sexo del jefe del hogar (% = hombre)	90%	85%	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
10. Promedio habitaciones <i>EN SU HOGAR...</i>	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%	96%	92%	47%	1%

RESUMEN: DEFINICION NSE –Ciudad de Guatemala-

3

	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%
18. Tiene tel. celular personal	81%	75%	56%	45%	22%
19. Tiene computador en hogar	100%	96%	75%	17%	0%
20. Tiene internet en hogar	87%	52%	26%	4%	0%
EN SU HOGAR					
21. Tiene TV color	100%	100%	100%	96%	61%
22. X televisores color tiene	3.9	2.9	2.1	1.4	1.0
23. Tiene cable/ TV satélite	100%	97%	96%	74%	37%



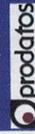
Niveles Socioeconómicos –PRODATOS– Ciudad de Guatemala Junio de 2003

U1

RESUMEN: DEFINICION NSE –Ciudad de Guatemala-

4

	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	1980-1991	1980-1991	—



Niveles Socioeconómicos –PRODATOS– Ciudad de Guatemala Junio de 2003

U1

**Anexo 2
Instrumentos para
conocer al grupo
objetivo**



Sexo: _____ Edad: _____ Profesión/ocupación: _____

Responde con sinceridad los siguientes enunciados:

1. ¿Cuál es tu concepto de solidaridad?
2. ¿Por qué te dedicas a esta labor?
a. solidaridad b. Entretimiento c. Compromiso/nota de laguna asignatura
3. ¿Con cuáles cualidades te caracterizas?
4. ¿Cuál es tu actividad preferida en tus tiempos libres?
5. ¿Te gusta leer?
a. Mucho b. Regular c. Poco
6. ¿Qué clase de lecturas te agradan leer?
7. ¿Qué medio de comunicación utilizas con más frecuencia?
8. ¿En qué horario estudias?
9. ¿Qué carrera estudias?
10. Desde qué edades pueden participar las universitarias en la realización de los proyectos?
11. ¿Poseen algún tipo de materia para impartir la clase sobre los valores?
12. ¿Cómo representarías visualmente el valor de la solidaridad?
13. ¿Con cuáles de los colores asocias la solidaridad?
14. ¿Eres maestra? Si tu respuesta es afirmativa, especifica el nivel (parvularia, primaria)
15. ¿Cuál es la función que deben de cumplir as universitarias voluntarias en los proyectos?
16. ¿Qué actividades realizan con los niños en la escuela?
17. ¿Te agrada participar en la formación de valores en los niños? ¿Por qué?
18. ¿Cuáles serían tus expectativas del material gráfico?
a. Un tamaño fácil de manejar.
b. Ilustraciones que apoyen el contenido.
c. Colores llamativos.
d. Espacio para anotar.
e. Guía telefónica.
f. Otros, especifique:

Entrevista para la maestra de 1er grado

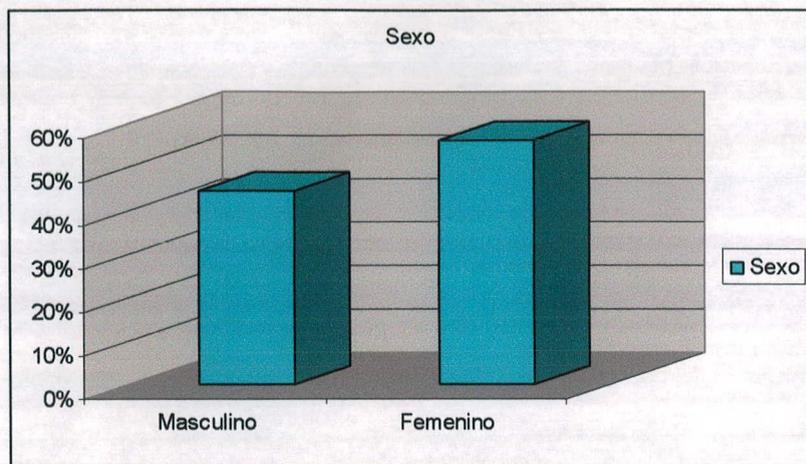
1. ¿En qué nivel de lectura se encuentran los niños?
2. ¿Qué tipo de letra pueden leer los niños?
3. Cualidades de los niños.
4. ¿Cómo hace saber a los alumnos que ellos están haciendo un buen trabajo? Por medio de caritas alegres, estrellas, sellos...etc.
5. ¿Utiliza algún juego que utilice como material didáctico para la enseñanza de algún tema? Cuál, por qué.
6. ¿Qué tipos de actividades les gusta realizar a los niños?
7. ¿Qué objetos utilizan con frecuencia los niños tanto dentro como fuera de la escuela? ¿Cuáles cree que son ideales para utilizar y así reforzar un mensaje de aprendizaje?
8. ¿Qué métodos utiliza motivar a los alumnos?
9. ¿Qué métodos utiliza para controlar el desorden en clase?
10. ¿Qué tipo de juego propondría para los niños?

Edad:

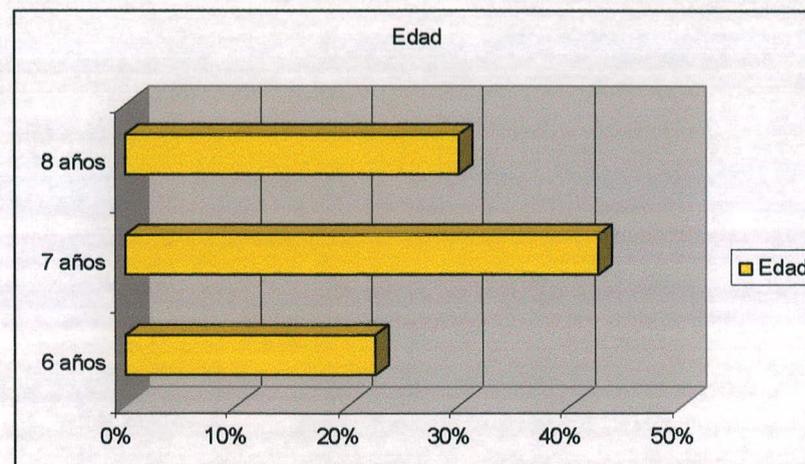
Sexo: F: M:

1. ¿Qué haces en tu tiempo libre?
2. ¿Cuáles son tus animales favoritos?
3. ¿Cuál es tu comida favorita?
4. ¿Te gustan las caricaturas?
5. ¿Cuál es tu favorita? ¿Por qué?
6. ¿Cuáles son los colores que más te gustan?
7. ¿Cuando estas en la escuela, qué es lo que te gusta hacer más?
8. ¿Cuáles son las actividades que te gustan hacer en clase?
9. ¿Qué juegos te gustan jugar?
10. ¿Cómo te gusta jugar? En grupo o solito(ta)

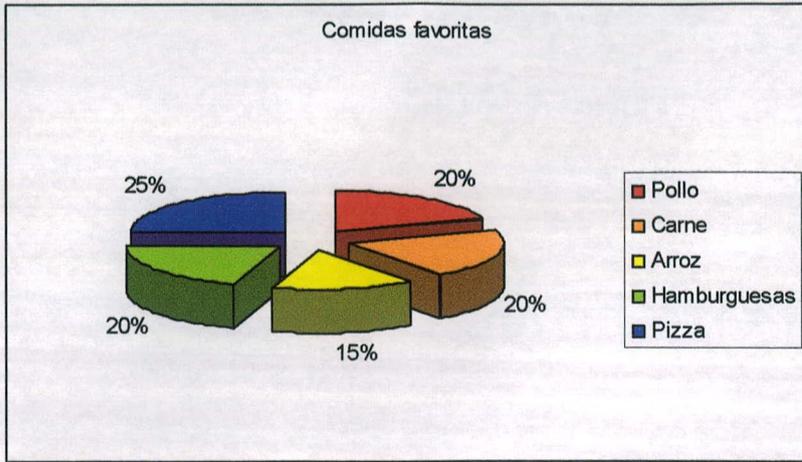
RESULTADOS DE LOS INSTRUMENTOS DE ENTREVISTA ABIERTA DIRIGIDA A LOS ALUMNOS DE 1ER GRADO DE PRIMARIA



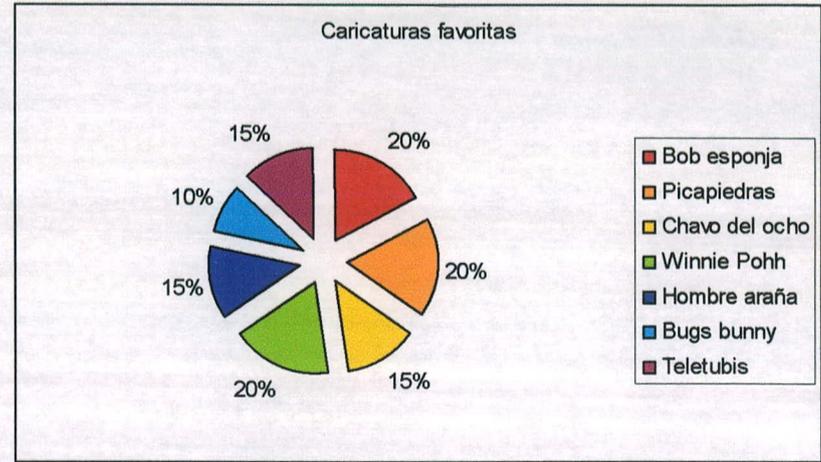
La mayoría de los estudiantes son de sexo femenino representando un 56%, mientras que solamente el 44% son alumnos de sexo masculino.



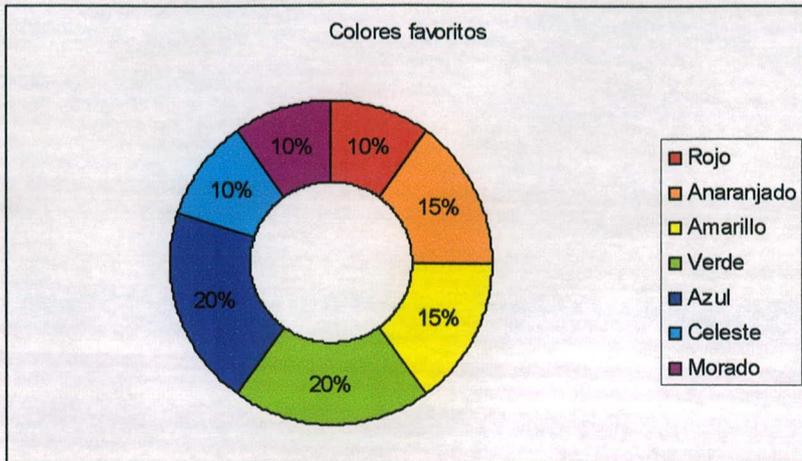
Las edades que predominan más en las clases de 1er grado, es de 7 años siendo un 43%.



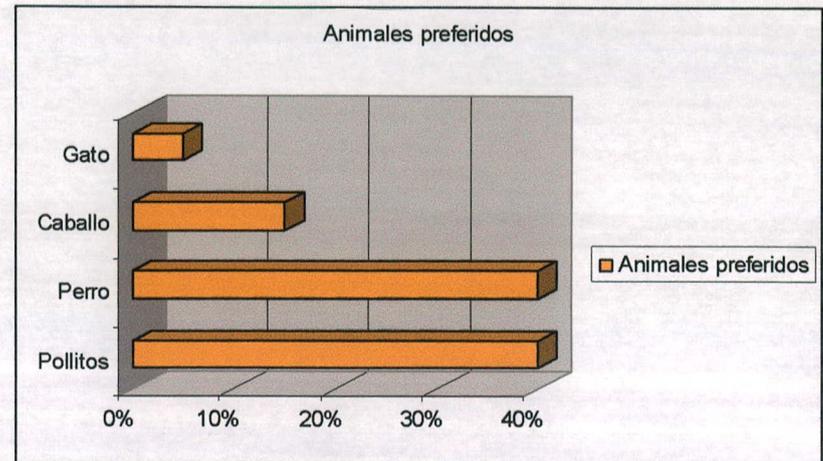
Los alumnos opinaron que la pizza es una de sus comidas favoritas, representando el 25%.



Entre las caricaturas favoritas, prefieren: Bob esponja, Picapiedras y el Winnie Pohh.



Los colores favoritos que prefieren los niños son en su mayoría el verde y azul, siguiendo el amarillo y naranja.



Los estudiantes opinaron que entre sus animales preferidos se encuentran los pollitos y el perro.



Un 95% de los alumnos entrevistados opinaron que les gusta trabajar en grupo, mientras que un 5% piensa que es mejor trabajar individualmente.

**Anexo 3
Proceso de
conceptualización**



7. CONCEPTUALIZACIÓN:

Los siguientes pasos que se presentan a continuación, sirven para estructurar el mensaje gráfico y orientar la toma de decisiones de diseño, tomando en cuenta palabras relevantes seleccionadas desde el marco teórico y la definición del grupo objetivo. Para concretar el concepto se utilizaron diversas técnicas como:

a. Lluvia de ideas:

1. Niños.
2. Maestros.
3. Escuela.
4. Lápiz.
5. Pizarrón.
6. Crayones.
7. Compañerismo.
8. Juegos.
9. Alegría.
10. Futuro.
11. Tareas.
12. Respeto.
13. Responsabilidad.
14. Familia.
15. Valores.
16. Solidaridad.
17. Trabajo.
18. Liderazgo.
19. Aprendizaje.
20. Violencia.
21. Amor.
22. Luz.
23. Llama.
24. Corazón.
25. Amistad.
26. Indiferencia.
27. Apoyo.
28. Honestidad.
29. Libros.
30. Desarrollo.
31. Progreso.
32. Director.
33. Escritorios.
34. Compartir.
35. Comportamiento.
36. Refacción.
37. Comunidad.
38. Calificaciones.
39. Peleas.
40. Cuadernos.

41. Exámenes.
42. Castigos.
43. Planas.
44. Abecedario.
45. Números.
46. Gritos.
47. Equipo.
48. Preparación.
49. Desempeño.
50. Paciencia.
51. Equipo
52. Magia

Luego de listar palabras relevantes tanto al marco de referencia como la información que se obtuvo de la visita e instrumentos de entrevistas y encuestas, dirigidos a los docentes y alumnos, se escogieron los términos que más sobresalían. Es substancial que en la etapa b y d del proceso de conceptualización, a partir de los mismos términos se investigue su opuesto y sinónimo para tener diferentes puntos de vista y así lograr un crear un mensaje que sea transmitido eficazmente.

b. Sinónimos y antónimos:

(Según el diccionario sinónimos/antónimos Larousse, 1986)

Palabra	Sinónimo	Antónimo
Voluntad	Gana	Antipatía
Llama	Fuego	
Castigo	Sanción	Perjudicar
Acción	Actividad	
Peligro	Amenaza	Seguridad
Precaución	Prudencia	Imprevisión
Fraternidad	Hermanidad	Enemistad
Seguridad	Tranquilidad	Desorden
Disciplina	Obediencia	Indisciplina
Responsable	Comprometido	Irresponsable
Compañerismo	Armonía	
Magia	Hechizo	Antipatía
Gravedad	Serio	Alegre
Recurso	Medio	
Víctima	Sacrificado	Sacrificador
Tragedia	Drama	Comedia
Atención	Esmero	Distracción
Valor	Precio	

c. Opuestos:

Palabra	Opuesto
Educación	Ignorancia
Compañerismo	Enemistad
Ayuda	Indiferencia
Voluntad	Obligatorio/pereza
Alegría	Tristeza
Luz	Oscuridad
Apoyo	Indiferencia
Desarrollo	Regresión
Optimista	Negativo
Equipo	Individual
Violencia	Paz
Igualdad	Desigualdad
Paciencia	Aguante/impaciente
Solidaridad	Encender

Gracias a las etapas anteriores, fue posible crear las siguientes analogías, pues el concepto puede encontrarse mediante el juego y relación entre los opuestos y sinónimos de los términos combinado con palabras notables de la lluvia de ideas.

d. Analogías:

- Los valores son un gran tesoro que no tiene precio.
- La solidaridad es la llama que vive en nuestros corazones.
- La tristeza es como una noche solitaria.
- El amor es como la fuerza que nos motiva a ser mejores.
- Tu apoyo es como el brillo de una estrella.
- Los valores brillan por su magia interior como las estrellas que resplandecen en el cielo.
- Todos tenemos un brillo mágico llamado valor.

Después de analizar las analogías se sintetizó una de ellas hasta crear las siguientes frases, en las cuales la sustancia del mensaje es que cada uno de los niños pueden brillar por medio de la práctica constante de los valores tanto en el hogar, la escuela y en el ambiente en el que se desarrolla. Asimismo reflejar que en unidad es posible que los valores resplandezcan, omitiendo el individualismo el cual podría mal interpretarse como egoísmo.

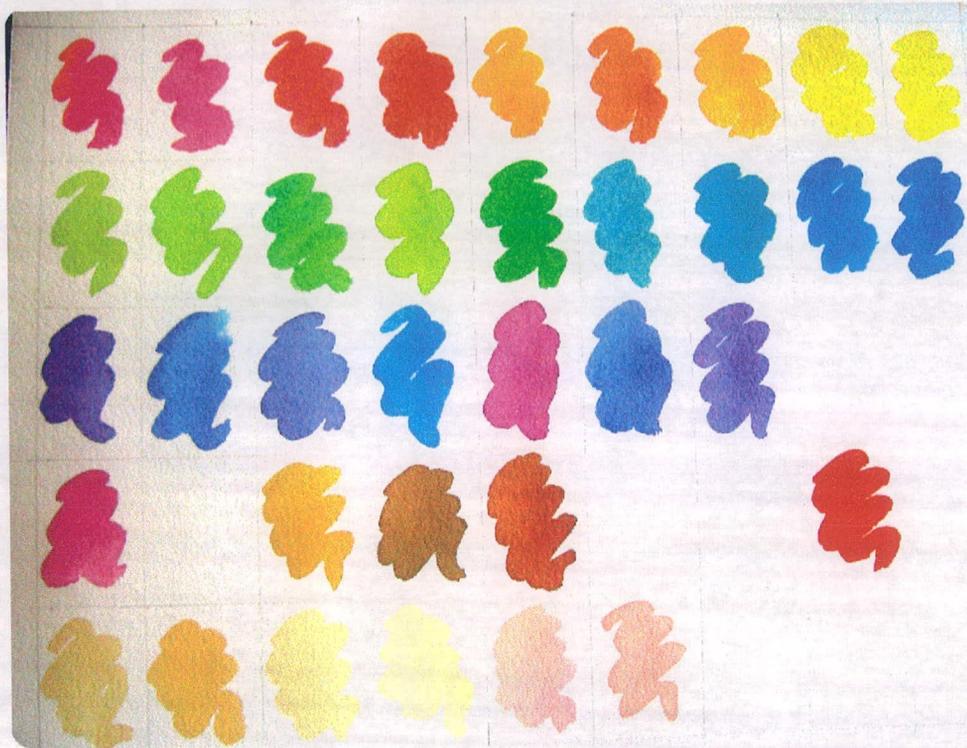
e. Frases:

- Ayuda a encender la llamita de la solidaridad.
- Comparte tu llama de la solidaridad.
- Pintando sonrisas.
- Descubramos juntos el tesoro de los valores.
- Un mágico tesoro de los valores.
- Hagamos brillar los valores.
- Que brille la magia de los valores.
- Conozcamos el brillo de los valores.
- Descubramos el brillo mágico de los valores.
- Yo quiero brillar como los valores.

Anexo 4
Proceso de bocetaje



Paleta de colores



Al aplicar diversas técnicas como la del crayón (ver en anexo de bocetaje) se comprobó que dicha técnica no permite transmitir el brillo que integra el concepto de la propuesta.

Es por ello que se experimentó la mezcla de tintas en cian, magenta, amarillo y negro para lograr tonos brillantes. Al aplicar las combinaciones de los colores anteriormente mencionados se obtuvo como resultado una gama de colores resplandecientes.

Clasificación de lo valores

Para Rubio/Galí (1999), entre los valores hay unos que son más estimables que otros; de allí que los valores pueden clasificarse en:

Valores religiosos: para (Velásquez 2001) los valores más importantes son los sobrehumanos, sobrenaturales y valores religiosos. Este valor es el que perfecciona al hombre como persona y todo lo sobrenatural que viene de Dios.

Clasificación de lo valores

Para Rubio/Galí (1999), entre los valores hay unos que son más estimables que otros; de allí que los valores pueden clasificarse en:

Valores religiosos: para (Velásquez 2001) los valores más importantes son los sobrehumanos, sobrenaturales y valores religiosos. Este valor es el que perfecciona al hombre como persona y todo lo sobrenatural que viene de Dios.

1

Para Rubio/Galí (1999), entre los valores hay unos que son más estimables que otros; de allí que los valores pueden clasificarse en:

Valores religiosos: para (Velásquez 2001) los valores más importantes son los sobrehumanos, sobrenaturales y valores religiosos. Este valor es el que perfecciona al hombre como persona y todo lo sobrenatural que viene de Dios.

2

Para Rubio/Galí (1999), entre los valores hay unos que son más estimables que otros; de allí que los valores pueden clasificarse en:

Valores religiosos: para (Velásquez 2001) los valores más importantes son los sobrehumanos, sobrenaturales y valores religiosos. Este valor es el que perfecciona al hombre como persona y todo lo sobrenatural que viene de Dios.

Tipografía

Para utilizar en contenido de texto

Para jerarquizar el contenido, es decir organizar o priorizar el contenido textual, fue necesario probar diferentes formas por medio el cambio de color y con tipografía en bold en las palabras más importantes, así se representará la magia y alegría dentro de la guía e instructivo.

En la opción 2, se aplicó la tipografía en negrita con el color negro, sin embargo no transmite la magia ni el brillo pues carece de colores que apoyen a reflejar el concepto. Es por ello que se escogió la opción 1 debido a que se manifiesta el concepto a través de la aplicación de colores, además resalta las palabras o información importante para que cumpla con la función

A3 Clasificación de lo valores

Para Rubio/Galí (1999), entre los valores hay unos que son más estimables que otros; de allí que los valores pueden clasificarse en:

Valores religiosos: para (Velásquez 2001) los valores más importantes son los sobrehumanos, sobrenaturales y valores religiosos. Este valor es el que perfecciona al hombre como persona y todo lo sobrenatural que viene de Dios.

Tw Cen MT 10 pts. Interlineado de 7 pts.

A4 Clasificación de lo valores

Para Rubio/Galí (1999), entre los valores hay unos que son más estimables que otros; de allí que los valores pueden clasificarse en:

Valores religiosos: para (Velásquez 2001) los valores más importantes son los sobrehumanos, sobrenaturales y valores religiosos. Este valor es el que perfecciona al hombre como persona y todo lo sobrenatural que viene de Dios.

Tw Cen MT 11 pts. Interlineado de 5 pts.

B3 Clasificación de lo valores

Para Rubio/Galí (1999), entre los valores hay unos que son más estimables que otros; de allí que los valores pueden clasificarse en:

Valores religiosos: para (Velásquez 2001) los valores más importantes son los sobrehumanos, sobrenaturales y valores religiosos. Este valor es el que perfecciona al hombre como persona y todo lo sobrenatural que viene de Dios.

TW Cen MT 10pts. Inerlineado de 7 pts.

B4 Clasificación de lo valores

Para Rubio/Galí (1999), entre los valores hay unos que son más estimables que otros; de allí que los valores pueden clasificarse en:

Valores religiosos: para (Velásquez 2001) los valores más importantes son los sobrehumanos, sobrenaturales y valores religiosos. Este valor es el que perfecciona al hombre como persona y todo lo sobrenatural que viene de Dios.

TW Cen MT 11pts. Inerlineado de 5 pts.

Tipografía

Para utilizaren contenido de texto

Se experimentaron diferentes tamaños e interlineados en las tipografías, para descubrir cuál es la que expresa limpieza y permita la legibilidad en la lectura. Se experimentaron tamaños desde 10 a 14 puntos, con interlineado de 5 a 7 puntos. En la parte inferior de cada párrafo se especifica el tipo de letra, tamaño e interlineado que se esta experimentando en cada párrafo.

A5 Clasificación de lo valores

Para Rubio/Galí (1999), entre los valores hay unos que son más estimables que otros; de allí que los valores pueden clasificarse en: Valores religiosos: para (Velásquez 2001) los valores más importantes son los sobrehumanos, sobrenaturales y valores religiosos. Este valor es el que perfecciona al hombre como persona y todo lo sobrenatural que viene de Dios. Tw Cen MT 11 pts. Interlineado de 6 pts.

A6 Clasificación de lo valores

Para Rubio/Galí (1999), entre los valores hay unos que son más estimables que otros; de allí que los valores pueden clasificarse en: Valores religiosos: para (Velásquez 2001) los valores más importantes son los sobrehumanos, sobrenaturales y valores religiosos. Este valor es el que perfecciona al hombre como persona y todo lo sobrenatural que viene de Dios. Tw Cen MT 11 pts. Interlineado de 7 pts.

B5 Clasificación de lo valores

Para Rubio/Galí (1999), entre los valores hay unos que son más estimables que otros; de allí que los valores pueden clasificarse en:

Valores religiosos: para (Velásquez 2001) los valores más importantes son los sobrehumanos, sobrenaturales y valores religiosos. Este valor es el que perfecciona al hombre como persona y todo lo sobrenatural que viene de Dios.

TW Cen MT 11pts. Inerlineado de 6 pts.

B6 Clasificación de lo valores

Para Rubio/Galí (1999), entre los valores hay unos que son más estimables que otros; de allí que los valores pueden clasificarse en:

Valores religiosos: para (Velásquez 2001) los valores más importantes son los sobrehumanos, sobrenaturales y valores religiosos. Este valor es el que perfecciona al hombre como persona y todo lo sobrenatural que viene de Dios.

TW Cen MT 11pts. Inerlineado de 7 pts.

Tipografía

Para utilizaren contenido de texto

Se experimentaron diferentes tamaños e interlineados en las tipografías, para descubrir cuál es la que expresa limpieza y permita la legibilidad en la lectura. Se experientaron tamaños desde 10 a 14 puntos, con interlineado de 5 a 7 puntos. En la parte inferior de cada párrafo se especifica el tipo de letra, tamaño e interlineado que se esta experimentando en cada párrafo.

A7 Clasificación de lo valores
Para Rubio/Galí (1999), entre los valores hay unos que son más estimables que otros; de allí que los valores pueden clasificarse en:

Valores religiosos: para (Velásquez 2001) los valores más importantes son los sobrehumanos, sobrenaturales y valores religiosos. Este valor es el que perfecciona al hombre como persona y todo lo sobrenatural que viene de Dios.

Tw Cen MT 12 pts. Interlineado de 5 pts.

Clasificación de lo valores

A8 Para Rubio/Galí (1999), entre los valores hay unos que son más estimables que otros; de allí que los valores pueden clasificarse en:

Valores religiosos: para (Velásquez 2001) los valores más importantes son los sobrehumanos, sobrenaturales y valores religiosos. Este valor es el que perfecciona al hombre como persona y todo lo sobrenatural que viene de Dios.

Tw Cen MT 12 pts. Interlineado de 6 pts.

B7 Clasificación de lo valores
Para Rubio/Galí (1999), entre los valores hay unos que son más estimables que otros; de allí que los valores pueden clasificarse en: Valores religiosos: para (Velásquez 2001) los valores más importantes son los sobrehumanos, sobrenaturales y valores religiosos. Este valor es el que perfecciona al hombre como persona y todo lo sobrenatural que viene de Dios. TW Cen MT 12 pts. Inerlineado de 5 pts.

B8 Clasificación de lo valores
Para Rubio/Galí (1999), entre los valores hay unos que son más estimables que otros; de allí que los valores pueden clasificarse en: Valores religiosos: para (Velásquez 2001) los valores más importantes son los sobrehumanos, sobrenaturales y valores religiosos. Este valor es el que perfecciona al hombre como persona y todo lo sobrenatural que viene de Dios. TW Cen MT 12pts. Inerlineado de 6 pts.

Tipografía

Para utilizaren contenido de texto

Se continua probando los tamaños con un tamaño de 12 puntos e interlineado de 5 puntos en los incisos A7 y B7.

A9 Clasificación de lo valores

Para Rubio/Galí (1999), entre los valores hay unos que son más estimables que otros; de allí que los valores pueden clasificarse en:

Valores religiosos: para (Velásquez 2001) los valores más importantes son los sobrehumanos, sobrenaturales y valores religiosos. Este valor es el que perfecciona al hombre como persona y todo lo sobrenatural que viene de Dios.

Tw Cen MT 12 pts. Interlineado de 7 pts.

A10 Clasificación de lo valores

Para Rubio/Galí (1999), entre los valores hay unos que son más estimables que otros; de allí que los valores pueden clasificarse en:

Valores religiosos: para (Velásquez 2001) los valores más importantes son los sobrehumanos, sobrenaturales y valores religiosos. Este valor es el que perfecciona al hombre como persona y todo lo sobrenatural que viene de Dios.

Tw Cen MT 13 pts. Interlineado de 5 pts.

Tipografía

Para utilizaren contenido de texto

En el inciso A9 se experimentó con un tamaño de 12 puntos e interlineado de 7 puntos, mientras que en el A10 se probó con un tamaño de 13 puntos e interlineado de 5 puntos, ambos incisos con la tipografía Tw Cen MT.

A11 Clasificación de lo valores

Para Rubio/Galí (1999), entre los valores hay unos que son más estimables que otros; de allí que los valores pueden clasificarse en:

Valores religiosos: para (Velásquez 2001) los valores más importantes son los sobrehumanos, sobrenaturales y valores religiosos. Este valor es el que perfecciona al hombre como persona y todo lo sobrenatural que viene de Dios.
Tw Cen MT 13 pts. Interlineado de 6 pts.

A12 Clasificación de lo valores

Para Rubio/Galí (1999), entre los valores hay unos que son más estimables que otros; de allí que los valores pueden clasificarse en:

Valores religiosos: para (Velásquez 2001) los valores más importantes son los sobrehumanos, sobrenaturales y valores religiosos. Este valor es el que perfecciona al hombre como persona y todo lo sobrenatural que viene de Dios.
Tw Cen MT 13 pts. Interlineado de 7 pts.

Tipografía

Para utilizaren contenido de texto

En el inciso A11 se experimentó con un tamaño de 13 puntos e interlineado de 6 puntos, mientras que en el A12 se probó con un tamaño de 13 puntos e interlineado de 7 puntos, ambos incisos con la tipografía Tw Cen MT.

B9

Clasificación de lo valores

Para Rubio/Galí (1999), entre los valores hay unos que son más estimables que otros; de allí que los valores pueden clasificarse en: Valores religiosos: para (Velásquez 2001) los valores más importantes son los sobrehumanos, sobrenaturales y valores religiosos. Este valor es el que perfecciona al hombre como persona y todo lo sobrenatural que viene de Dios. TW Cen MT 12pts. Inerlineado de 7 pts.

B10

Clasificación de lo valores Para Rubio/Galí (1999), entre los valores hay unos que son más estimables que otros; de allí que los valores pueden clasificarse en: Valores religiosos: para (Velásquez 2001) los valores más importantes son los sobrehumanos, sobrenaturales y valores religiosos. Este valor es el que perfecciona al hombre como persona y todo lo sobrenatural que viene de Dios. TW Cen MT 13 pts. Inerlineado de 5 pts.

Tipografía

Para utilizaren contenido de texto

En el inciso A9 se experimentó con un tamaño de 12 puntos e interlineado de 7 puntos, mientras que en el A10 se probó con un tamaño de 13 puntos e interlineado de 5 puntos, ambos incisos con la tipografía Century Gothic.

B11

Clasificación de lo valores Para Rubio/Galí (1999), entre los valores hay unos que son más estimables que otros; de allí que los valores pueden clasificarse en: Valores religiosos: para (Velásquez 2001) los valores más importantes son los sobrehumanos, sobrenaturales y valores religiosos. Este valor es el que perfecciona al hombre como persona y todo lo sobrenatural que viene de Dios. Century Gothic 12pts. Inerlineado de 6 pts.

B12

Clasificación de lo valores Para Rubio/Galí (1999), entre los valores hay unos que son más estimables que otros; de allí que los valores pueden clasificarse en: Valores religiosos: para (Velásquez 2001) los valores más importantes son los sobrehumanos, sobrenaturales y valores religiosos. Este valor es el que perfecciona al hombre como persona y todo lo sobrenatural que viene de Dios. Century Gothic 13 pts. Inerlineado de 7 pts.

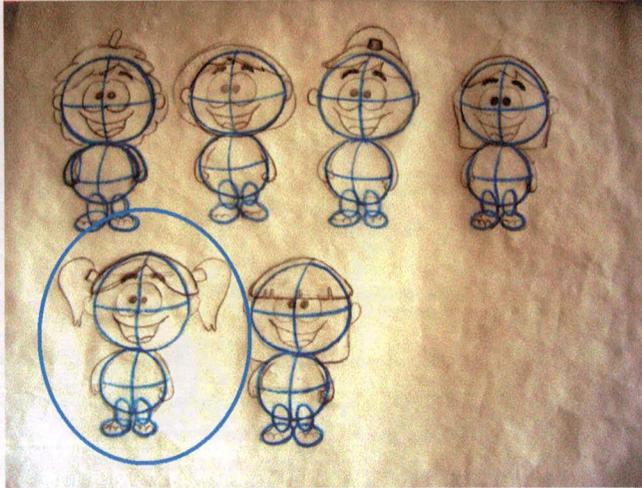
Tipografía

Para utilizaren contenido de texto

En el inciso B11 se experimentó con un tamaño de 12 puntos e interlineado de 7 puntos, mientras que en el B12 se probó con un tamaño de 13 puntos e interlineado de 7 puntos, ambos incisos con la tipografía Century Gothic.

Siendo el inciso B1 el que se seleccionó de todas las pruebas ya que el tipo de letra responde a la expresión de la tabla de requisitos, mientras que el tipo de letra Tw Cent Mt no es ideal para aplicar en la propuesta ya que sus trazos poseen irregularidad mientras que la Century Gothic a través de sus formas refondas es más fácil que los estudiantes la reconozcan pues este tipo de letra es semejante a la que utilizan los libros de primera lectura y escritura en el primer grado de primaria. *Ver proceso completo del análisis de tipografía para cajas de texto en anexos.*

Contruccion

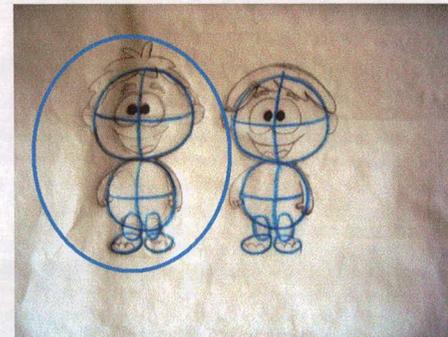


La proporción de los personajes es de 2 cabezas y media, siendo dicha proporción la más adecuada que represente al grupo objetivo.

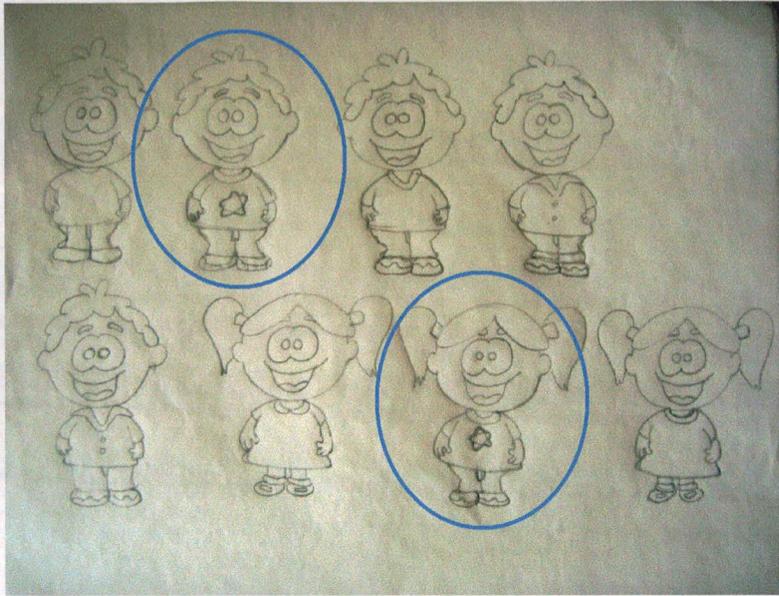
Se realizarón varias pruebas para determinar el personaje de la niña, ya que se busca que se identifique con las estudiantes de la escuela, pero al existir diversos tipos de peinados es más difícil escoger cuál de todos es el adecuado.

La propuesta que se escogió es la que más se identifica con las niñas que comprenden el grupo objetivo, pues en la visita a la escuela la mayoría de las niñas se peinan de esta manera.

Ahora bien, al seleccionar la propuesta del niño, fue más fácil seleccionar el adecuado, pues el peinado que utilizan los niños no varía tanto como el de las niñas, siendo la primera opción la que se identifica mejor con los niños que integran al grupo objetivo.



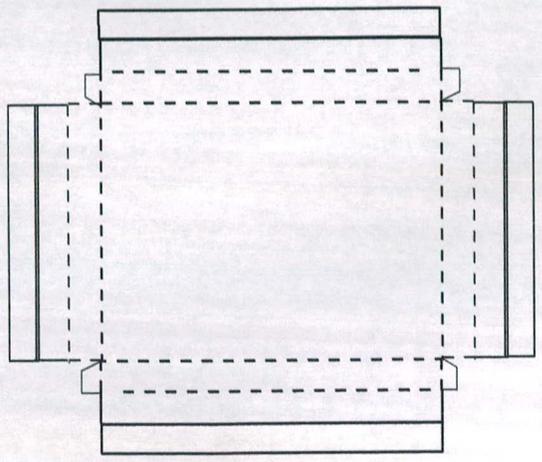
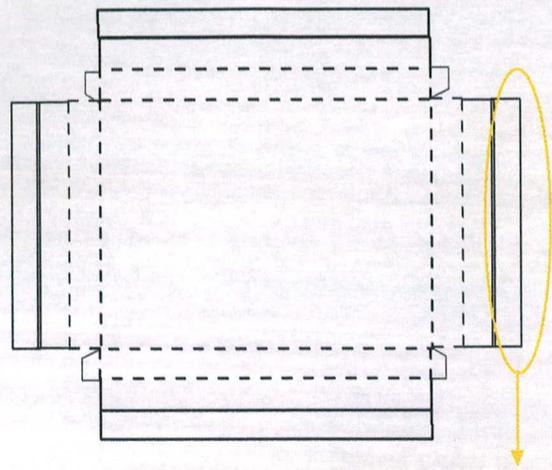
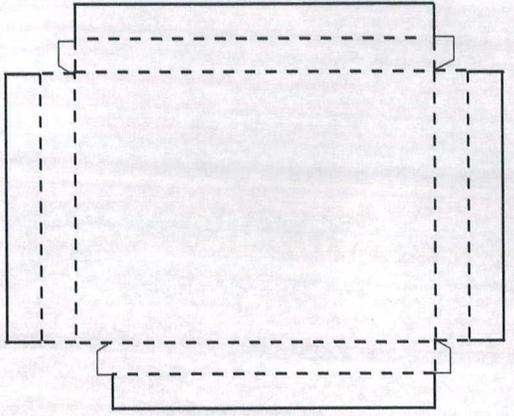
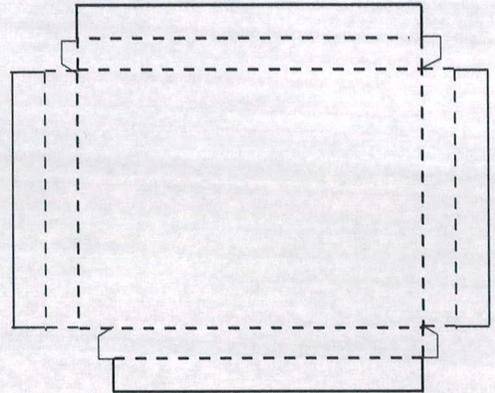
Análisis de vestuario



Las opciones que se escogieron son las que aparecen encerradas en un ovalo.

El vestuario es uno de los aspectos fundamentales para lograr el objetivo de que el grupo objetivo se identifique con el personaje.

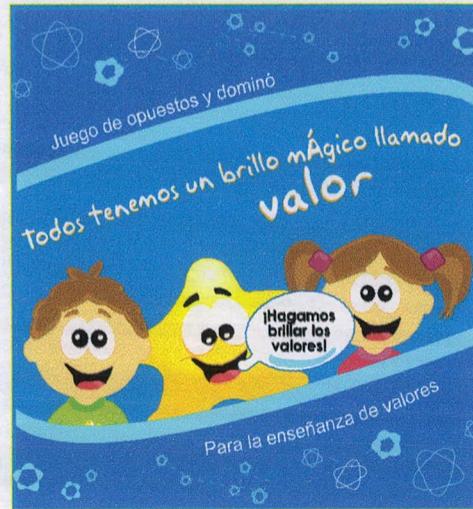
De acuerdo a la información que obtuve en la visita a la escuela, experimenté diversos vestuarios, siendo la que más utilizan los niños y niñas de la escuela es tipo sport, conformado de jeans y playera.

A**Tapa****Base****Pestañas****B****Tapa****Base**

Empaque

El diseño del empaque debe permitir seguridad al utilizarlo, no solamente dependerá del soporte sino también del diseño del troquel.

La propuesta "A", es la más acertada pues el diseño del troquel permitirá más seguridad al utilizarlo que la opción "B", debido a las pestañas que se implementaron en cada una de sus esquinas en la opción "A".

A**B**

Nombre del juego:
Los valores y sus opuestos.

Objetivo:
Que el niño y niña distingran los valores y antivalores, para que reconozcan los valores de sus antivalores, en cada enseñanza de cada uno de ellos.

Contenido: los valores: respeto, solidaridad, libertad, responsabilidad, paz, tolerancia.

Grupo objetivo: niños y niñas de 7 a 9 años que estudien primer grado de primaria.

Destreza:
Cognoscitivo: el alumno aprenderá durante el desarrollo del juego, los valores con su antivalor u opuesto.
Activo: permitirá al niño (a) a diferenciar entre el valor y su antivalor, para que sea responsable en sus acciones.
Psicomotriz: el juego se desarrolla en un ambiente activo, en donde todos participan aplaudiando, colocando piezas, entre otros.

Estrategia del juego:
Consta en el juego de opuestos y dominó, en el cual en equipo descubrirán los valores y sus opuestos (antivalores) y relacionar los dibujos que representarán situaciones similares enfatizando el brillo de los valores de los antivalores.

¿Cómo jugar?
Cada valor posee un juego de tarjetas y se identificarán con un color. Hay tarjetas que tiene ilustraciones similares, otras están compuestas por un valor en cual aparecerá la estrella, ya que la presencia de dicho personaje representará el brillo resplandeciente del valor y en la parte opuesta se encontrará el antivalor en escamas de grises, representando de esta manera la oscuridad y tristeza que producen los mismos, y no estará presente la estrella.
La estrategia consiste en que entre el equipo buscarán asociar las tarjetas por opuestos y por la semejanza o bien igualdad de la ilustración, acompañada de la reflexión por parte de la maestra, por medio de preguntas analizando la ilustración.

Leamos juntos el mapa de juego

Nombre del juego:
Los valores y sus opuestos.

Objetivo:
Que el niño y niña distingran los valores y antivalores, para que reconozcan los valores de sus antivalores, en cada enseñanza de cada uno de ellos.

Contenido: los valores: respeto, solidaridad, libertad, responsabilidad, paz, tolerancia.

Grupo objetivo: niños y niñas de 7 a 9 años que estudien primer grado de primaria.

Destreza:
Cognoscitivo: el alumno aprenderá durante el desarrollo del juego, los valores con su antivalor u opuesto.
Activo: permitirá al niño (a) a diferenciar entre el valor y su antivalor, para que sea responsable en sus acciones.
Psicomotriz: el juego se desarrolla en un ambiente activo, en donde todos participan aplaudiando, colocando piezas, entre otros.

Estrategia del juego:
Consta en el juego de opuestos y dominó, en el cual en equipo descubrirán los valores y sus opuestos (antivalores) y relacionar los dibujos que representarán situaciones similares enfatizando el brillo de los valores de los antivalores.

¿Cómo jugar?
Cada valor posee un juego de tarjetas y se identificarán con un color. Hay tarjetas que tiene ilustraciones similares, otras están compuestas por un valor en cual aparecerá la estrella, ya que la presencia de dicho personaje representará el brillo resplandeciente del valor y en la parte opuesta se encontrará el antivalor en escamas de grises, representando de esta manera la oscuridad y tristeza que producen los mismos, y no estará presente la estrella.
La estrategia consiste en que entre el equipo buscarán asociar las tarjetas por opuestos y por la semejanza o bien igualdad de la ilustración, acompañada de la reflexión por parte de la maestra, por medio de preguntas analizando la ilustración.

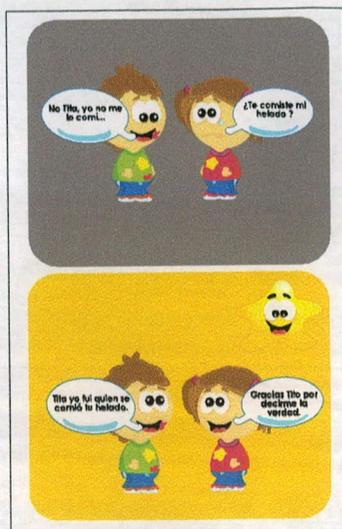
Leamos juntos el mapa de juego

Empaque

Se probó la portada y contraportada del empaque, buscando que la composición fuera llamativa para el grupo objetivo. En la propuesta A, se aplicó en el fondo el color blanco, pues permite que resalten los personajes y el texto.

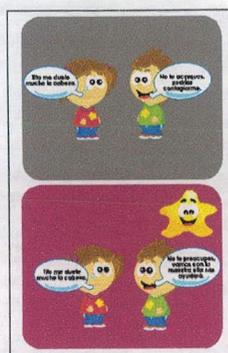
En la opción B, se utilizó un fondo celeste para que guardara relación con los tonos cyan, sin embargo dicha combinación satura el formato, lo hace más pesado y no expresa el brillo en el empaque.

La opción A es la más funcional, pues es más llamativa y el captar la atención del grupo objetivo es uno de los objetivos que debe cumplir el empaque del juego.



Estrategia de juego

La estrategia de juego consiste en la mezcla de opuestos y dominó, en cada tarjeta se presenta el valor con su antivalor (opuesto), para que los niños distinguieran las acciones buenas de su opuesto. Deben unir cada acción que representa el valor por color, como se muestra en el ejemplo 1.



Anexo 5 Instrumento
para validación de
personaje



VALIDACIÓN DE PERSONAJE

El objetivo de la presente evaluación es analizar la calidad y funcionalidad del personaje que se le presentará a continuación. Dicho personaje cumplirá con la función de apoyar el juego educativo que reforzará el contenido impartido a los niños de 1er grado de primaria que estudian en la Escuela Pública Institucional de la Cooperación ubicada en el municipio de Santa Catarina Pinula, en los talleres sobre los valores por parte de las estudiantes voluntarias de la Universidad del Istmo, así como en las demás piezas como el tablero, tarjetas de juego, tablero de juego y la ruleta.

El grupo objetivo (niños) tienen de 6 a 7 años, se ubican en un nivel socioeconómico medio y bajo.

Perfil del personaje:

Nombre: Ita.

Es una estrellita que brilla cuando están presentes los valores. No se encontrará cuando hay tristeza, orgullo, egoísmo, pereza... en fin en todos los antivalores.

Una de sus cualidades más importantes es que es alegre, positiva, sincera y además se puede confiar en ella como una guía en el camino del bien, lleno de resplandor pues durante el recorrido se descubrirán los valores que harán brillar a los niños en la casa, escuela o bien en la calle.

De acuerdo al perfil y a su criterio responda a las siguientes preguntas marcando con una "X" al inciso que usted crea conveniente:

1. La construcción del personaje le parece:
 Muy bien desarrollada.
 Mal desarrollada.
2. El tipo de línea utilizado lo considera:
 Adecuada.
 Inadecuada.
3. El personaje logra:
 Identificarse con el grupo objetivo.
 No logra identificarse con el grupo objetivo.

4. La proporción del personaje:
 Es adecuada para el grupo objetivo.
 No es adecuada para el grupo objetivo.

5. Con cuáles cualidades cree que el personaje se identifica más:
 Alegría.
 Entusiasmo.
 Optimismo.
 Tristeza.
 Enojada.
 Solidaridad.
 Cariñosa.

Otra, especifique:

6. Considera que el manejo de luz y sombra:
 Permiten ejercer volumen en el personaje.
 Crea brillo en el personaje.
 No esta bien manejada y por ello no es atractivo visualmente.
7. La adaptación del personaje dentro del tema de valores le parece:
 Que apoyará el tema.
 No apoyará el tema, es innecesaria.

Otras observaciones que no se han mencionado anteriormente, por favor escríbalas en el siguiente espacio:

**Anexo 6
Instrumentos para
validación del diseño
preliminar**



VALIDACIÓN DIRIGIDA A DISEÑADORES

El proyecto que se realizará está dirigido a:

Grupo objetivo primario: niños y niñas de 6 a 7 años, nivel socioeconómico al que pertenecen D y E; estudian el primer grado de primaria en la escuela perteneciente al municipio de Santa Catarina Pinula.

Grupo objetivo secundario: Sexo: femenino. Edad: 17-35 años. Estudiantes de la Universidad del Istmo, prestan el servicio de voluntariado en el curso de FORHUM (formación humana), llevan a cabo proyectos de solidaridad a las comunidades de Santa Catarina Pinula. Nivel socioeconómico: A, B y C1.

Necesidad: No existe un proceso de comunicación eficiente entre el equipo de voluntarias que imparten talleres de valores y los niños del primer grado de primaria de la escuela pública Institucional de la Cooperación que refuerce sobre el tema de valores.

Concepto central: "Todos tenemos un brillo mágico llamado valor".

Instrucciones: marque con una "x", el inciso que usted crea conveniente y complementa su decisión explicando por qué seleccionó el inciso.

De forma general:

1. La propuesta cumple con la función de:

- Educar
- Divertir
- Reforzar
- Apoyar
- Ninguno de los incisos anteriores

¿Por qué?

2. Los formatos que se aplicaron en cada una de las piezas transmiten:

- Notariedad
- Unidad
- Fácil de manejar
- Se diferencia uno del otro
- Ninguno de los incisos anteriores

¿Por qué?

3. El lenguaje que se utiliza dentro de la propuesta es:

- Amigable
- Coloquial
- Serio
- Ninguno de los incisos anteriores

¿Por qué?

4. La propuesta transmite:

- Brillo
- Resplandor
- Alegría
- Opacidad
- Ninguno de los incisos anteriores

¿Por qué?



Sobre la diagramación:

5. Los ejes de diagramación expresan:

- Movimiento
- Dinamismo
- Organización
- Quietud
- Ninguno de los incisos anteriores

¿Por qué?

6. La diagramación cumple con la función de:

- Legibilidad.
- Jerarquía de contenido
- Descanso visual
- Ninguno de los incisos anteriores

¿Por qué?

7. La tipografía que se utiliza en los títulos transmite:

- Magia
- Alegría
- Dinamismo
- Ninguno de los incisos anteriores

¿Por qué?

Sobre la ilustración:

8. Las ilustraciones cumplen con la función de:

- Apoyar el contenido
- Apoyan el contexto de una estrella
- Reflejar el concepto
- Ninguno de los incisos anteriores

¿Por qué?

9. Las ilustraciones expresan:

- Amistad
- Afecto
- Ternura
- Interacción
- Ninguno de los incisos anteriores

¿Por qué?

Sobre el color:

10. Los colores que se aplicaron en la propuesta transmite:

- Alegría
- Brillo
- Resplandor
- Dinamismo
- Ninguno de los incisos anteriores

¿Por qué?

Sobre personaje Ita la estrella:
Según el tratamiento de personaje de Gutiérrez y Prieto:

12. El tratamiento del personaje se relaciona por:
- Relaciones de exhibición, aparece en aquellas imágenes en el cual el personaje vive su mundo como si no existiéramos.
 - Relaciones de presentación, el personaje orienta directamente al objeto, nos muestra algo, lo tocan, para que nosotros apreciemos su valor.
 - Por relaciones de implicación, el personaje se dirige abierta o sutilmente al interlocutor.

¿Por qué?

13. Variantes para el tratamiento del personaje: (puede marcar más de un inciso)

- De ubicación en el plano
- De color
- De forma
- De textura
- Gestuales Postulares
- De detalles personales

¿Por qué?

VALIDACIÓN DIRIGIDA A ESPECIALISTAS EN EL TEMA

El proyecto que se realizará está dirigido a:

Grupo objetivo primario: niños y niñas de 6 a 7 años, nivel socioeconómico al que pertenecen D y E, estudian el primer grado de primaria en la escuela perteneciente al municipio de Santa Catarina Pinula.

Grupo objetivo secundario: Sexo: femenino. Edad: 17-35 años. Estudiantes de la Universidad del Istmo, prestan el servicio de voluntariado en el curso de FORHUM (formación humana), llevan a cabo proyectos de solidaridad a las comunidades de Santa Catarina Pinula. Nivel socioeconómico: A, B y C1.

Necesidad: No existe un proceso de comunicación eficiente entre el equipo de voluntarias que imparten talleres de valores y los niños del primer grado de primaria de la escuela pública Institucional de la Cooperación que refuerce sobre el tema de valores.

Instrucciones: marque con una "X", el inciso que usted crea conveniente y complemente su decisión explicando por qué seleccionó el inciso.

1. La propuesta cumple con la función de:

- Educar
- Divertir
- Reforzar el contenido
- Apoyar el contenido
- Ninguno de los incisos anteriores

¿Por qué?

2. El lenguaje que se utiliza dentro de la propuesta es:

- Amigable
- Coloquial
- Afectuoso
- Serio
- Ninguno de los incisos

¿Por qué?

3. El juego desarrolla habilidades:

- Cognoscitivas y afectivas
- Cognoscitivas y motoras
- Afectivas y motoras
- Cognoscitivas, afectivas y motoras
- Ninguno de los incisos

¿Por qué?

4. Las ilustraciones:

- Son amigables
- Representan la acción
- Se identifican con los usuarios
- Ninguno de los incisos

¿Por qué?

5. El texto cumple con la función de:

Ser legible.

Informar

Educar

Aburrir en la lectura

Ninguno de los incisos anteriores

¿Por qué?

6. El distras de la estrella:

Será útil para motivar la participación de los niños dentro del juego.

No será útil para motivar la participación de los niños dentro del juego.

¿?

Ninguno de los incisos anteriores

¿Por qué?

7. El contenido que posee el instructivo es:

Útil para el usuario

Fácil de manejar

Es claro y conciso

Ninguno de los incisos anteriores

¿Por qué?

Otras observaciones, especifíquelas en el siguiente espacio:

VALIDACIÓN DURIGIDA AL GRUPO OBJETIVO PRIMARIO

1. El juego te pareció:
Divertido
Aburrido
Competitivo, es decir que hay competencia por llegar a la meta
Ninguno de los incisos anteriores
¿Por qué?
2. Los colores te parecen:
Te gustan
Te parecen alegres
Crees que son tristes
Ninguno de los incisos anteriores
¿Por qué?
3. Los dibujos son:
Bonitos
Amigables
Tiernos
Ninguno de los incisos anteriores
¿Por qué?
- 4.- El disfraz de estrella:
Entiendes las instrucciones para hacer tu disfraz
Te gusta hacer tu mismo el disfraz
Preferirías no hacer el disfraz tu mismo
Ninguno de los incisos
¿Por qué?
4. Las actividades de juego
Me gusta realizarlas
Me aburren
Ninguno de los incisos anteriores
¿Por qué?
5. Crees que la estrella es:
Tú amiga
Tú compañera
Tú guía
Ninguno de los incisos anteriores
¿Por qué?

VALIDACIÓN DIRIGIDA AL GRUPO OBJETIVO SECUNDARIO

1. El juego te pareció:
 - Divertido, por las actividades que se proponen realizar.
 - Aburrido o tedioso.
 - Confuso, no se entienden las instrucciones de las actividades.

2. Los colores lo asocias con:
 - Alegría.
 - Tristeza.
 - Actitudes positivas.

3. Los dibujos son:
 - Bonitos.
 - Amigables.
 - Aburridos.

4. El contenido textual de la guía:
 - Los pasos o instrucciones permiten entender cómo lleva a cabo el juego.
 - Pocas veces entiendo el contenido, surgen algunas dudas de cómo llevar a cabo el juego.
 - El contenido no está completo, no permiten entender cómo llevar a cabo el juego.

5. Los párrafos:
 - Son extensos o grandes.
 - Tienen un tamaño adecuado.
 - Son muy pequeños.

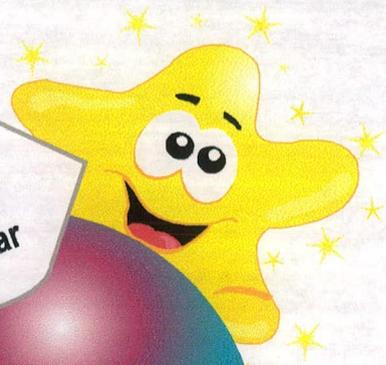
6. Las actividades del juego
 - Son aburridas o tediosas.
 - Tienen relación con el contenido de valores.
 - Atraerán la atención y participación porque son dinámicas.

7. Crees que la estrellita :
 - Tiene como función acompañar en el recorrido de la guía.
 - Resalta información relevante.
 - Es innecesaria dentro de la guía.

8. El empaque:
 - No es llamativo.
 - Es fácil de manejar.
 - Es atractivo.

Escribe las observaciones que crees necesarias para que te sea más agradable utilizar las piezas del juego:

Anexo 7
Resultados de
validaciones de
diseño preliminar



Resultados de validación dirigida a Diseñadores Gráficos:

La propuesta cumple con la función de:		Resultado
Educar		0%
Divertir		25%
Reforzar		50%
Apoyar		25%

El lenguaje que se utiliza dentro de la propuesta es:		Resultado
Amigable		100%
Coloquial		0%
Serio		0%
Ninguno de los incisos anteriores		0%

Los formatos que se aplicaron en cada una de las piezas transmiten:		Resultado
Notoriedad		50%
Unidad		0%
Fácil de manejar		25%
Se diferencia uno del otro		25%

La propuesta transmite:		Resultado
Brillo		0%
Resplandor		100%
Alegria		0%
Opacidad		0%

Los ejes de diagramación

expresan:

Resultado

	Resultado
Movimiento	0%
Dinamismo	75%
Organización	25%
Quietud	0%

La tipografía que se utiliza en los

titulos transmite:

Resultado

	Resultado
Magia	50%
Alegría	50%
Dinamismo	0%
Ninguno de los incisos anteriores	0%

La diagramación cumple con la

función de:

Resultado

	Resultado
Legibilidad	25%
Jerarquía de contenido	50%
Descanso visual	25%
Ninguno de los incisos anteriores	0%

Las ilustraciones cumplen con la

función de:

Resultado

	Resultado
Apoyar el contenido	25%
Apoyar el contexto de la estrella	50%
Reflejar el concepto	25%
Ninguno de los incisos anteriores	0%

Las ilustraciones expresan:

	Resultado
Amistad	25%
Afecto	0%
Ternura	0%
Interacción	75%

Los colores que se aplicaron en
la propuesta transmiten:

	Resultado
Alegría	50%
Brillo	0%
Resplandor	0%
Dinamismo	50%

Según el tratamiento de
personaje de Gutiérrez y Prieto,
el personaje se relaciona por:

	Resultado
Relaciones de exhibición, aparece en aquellas imágenes en el cual el personaje vive su mundo como si no existiéramos	0%
Relaciones de presentación, el personaje orienta directamente al objeto, nos muestra algo, lo tocan, para que nosotros apreciemos su valor.	0%
Por relaciones de implicación, el personaje se dirige abierta o sutilmente al interlocutor.	100%

Resultados de validación dirigida a especialistas en el tema:

Variantes para el tratamiento del personaje:	
	Resultado
De ubicación en el plano	50%
De color	0%
De forma	0%
De textura	0%
Gestuales y posturales	50%
De detalles personales	

La propuesta cumple con la función de:	
	Resultado
Educar	50%
Divertir	0%
Reforzar el contenido	50%
Apoyar el contenido	0%

El lenguaje que se utiliza dentro de la propuesta:	
	Resultado
Amigable	100%
Coloquial	0%
Afectuoso	0%
Serio	0%

El juego desarrolla habilidades:	Resultado
Cognoscitivas y afectivas	0%
Cognoscitivas y motoras	0%
Afectivas y motoras	0%
Cognoscitivas, afectivas y motoras	100%

El texto cumple con la función	
de:	Resultado
Ser legible	50%
Informar	50%
Educar	0%
Aburrir la lectura	0%

Las ilustraciones:	Resultado
Son amigables	100%
Representan la acción	0%
Se identifican con los usuarios	0%
Ninguno de los incisos	0%

El disfraz de la estrella:	
	Resultado
Será útil para motivar la participación de los niños dentro del juego.	100%
No será útil para motivar la participación de los niños dentro del juego.	0%

Resultados de validación dirigida al grupo objetivo primario:

El contenido que posee el instructivo es:		Resultado
Útil para el usuario		100%
Fácil de manejar		0%
Es claro y conciso		0%
Ninguno de los incisos anteriores		0%

El juego te pareció:		Resultado
Divertido		75%
Aburrido		0%
Competitivo, es decir que hay competencia por llegar a la meta.		25%

Los colores:		Resultado
Te gustan		25%
Te parecen alegres		75%
Creer que son tristes.		0%

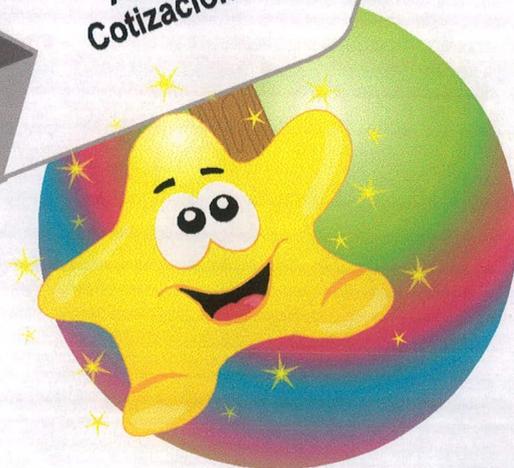
Los dibujos son:	
	Resultado
Bonitos	50%
Amigables	25%
Tiernos	25%

Las actividades del juego:	
	Resultado
Me gustan realizarlas	100%
Me aburren	0%

El disfraz de la estrella:	
	Resultado
Entiendes las instrucciones para hacer tu disfraz.	0%
Te gustaría hacer tu mismo el disfraz	100%
Preferirías no hacer el disfraz tu mismo.	0%

Crees que la estrellita es:	
	Resultado
Tu amiga	0%
Tu compañera	75%
Tu guía	25%

Anexo 8
Cotizaciones



Guatemala, 17 de mayo de 2006

Sra. (ita)
Claudia Arias
Ciudad

Atendiendo a su solicitud se le presenta la siguiente cotización para la impresión del siguiente trabajo:

<u>Cantidad</u>	<u>Descripción</u>	<u>Total</u>
1	Lona vinílica de 0.94 X 1.00 mts a Q. 150.40 c/u.	
Total		Q 150.40

Cualquier información que estime conveniente favor comunicarse con el suscrito al 2334-5541 o enviar correos a centroplotamericas@gmail.com

Atentamente,

Otto Monroy
Division Digital

c.c. archivo

Las Américas
Avenida Las Américas 7-20 Zona 13
Centro Comercial Real América Local 4
Telefax: 2334-5540 • Tel.: 2334-5541
E-mail: centroplot@itelgua.com

Las Majadas
Centro Convencional Las Majadas Express
Local 24, Frente a Restaurante Santa
Telefax: 2474-2430 • Tel: 24742431
E-mail: centroplotm@intelnet.com

www.centroplot.com

Guatemala, 25 de septiembre de 2006

Señores
CLAUDIA ARIAS
Presente

Estimados señores:

Nos es grato presentarles nuestra cotización por lo siguiente:

FOLLETOS

A tamaño 8.5" X 11" abierto a 1 color tiro y 1 color retiro impresos en papel Bond-80. Caratula en tamaño 8.5" X 11" a 4 colores tiro y retiro en papel Huscky c-10. Van compaginados, doblados y engrapados.

5.....Q 4,000.00

CLIENTE PROPORCIONA MATERIAL DIGITAL.

EL PRECIO ANTERIOR INCLUYE EL I. V. A.

Nota: El precio anterior podrá sufrir cambio sin previo aviso debido a las constantes variaciones en los precios del material.

En espera de su respuesta, nos es grato suscribimos.

Atentamente

Cintya Crocker
Ejecutiva de Ventas



UN NUEVO CONCEPTO DE **IMPRESION**

180506

FECHA: 5/18/2006

CLIENTE: Claudia Arias

ATENCION A: Claudia Arias

TELEFONO (S): 5890-3870

FAX: ariasclaudia@hotmail.com

DESCRIPCION	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	TOTAL
Impresion de 39" x 37" en satin o glossy.	1	Q. 270.00	Q. 270.00
Impresion de 39" x 37" en manta vinilica.	1	Q. 135.00	Q. 135.00

Tiempo de entrega: a convenir

Q. 405.00

Los Precios Ya incluyen IVA

Forma de pago 80% de anticipo i 20% contraentrega

El cliente entrega arte digital. SI NO

VINICIOTRES

NOMBRE _____

FIRMA Y SELLO DE ACEPTACIÓN _____

Cotización válida por 10 días

¡IMPORTANTE
 NO NOS HACEMOS RESPONSABLES POR DAÑOS A TRABAJOS DESPUES DE HABER SIDO ENTREGADOS.
 NO HACETAMOS DEVOLUCIONES NI RECLAMOS DESPUES DE HABER FIRMADO Y ACEPTADO EL (LOS) TRABAJO (S).
 NO NOS RESPONSABILIZAMOS POR ARCHIVOS CON BAJA RESOLUCIÓN, ERRORES ORTOGRÁFICOS, SCANNIS MAL ELABORADOS, MALOS RETOQUES FOTOGRAFICOS, PROPORCIONADOS POR EL CLIENTE.

4ta avenida 22-52 zona 14 edificio

premier las americas loca 2 Tel: 236 7-4904/05 Fax: 2368-3142 E-mail: compras@imprecom.com



UN NUEVO CONCEPTO DE **IMPRESION**

1406006

FECHA: 6/14/2006

CLIENTE: Claudia Arias

ATENCIÓN A: Claudia Arias

TELÉFONO (S): _____

FAX: _____

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	TOTAL
Impresión de 4x4" en husky tiro y retiro	390	Q. 4.88	Q. 1,903.20
Impresión de folletos tiro y retiro media carta con espiral	5	Q. 186.00	Q. 930.00

Tiempo de entrega: 1 día

Los Precios Ya incluyen IVA

Forma de pago 75% anticipo y 25% Contraentrega

El cliente entrega arte digital. ● SI ○ NO

Q. 2,833.20

MARIO E. HERRERA

NOMBRE

FIRMA Y SELLO DE ACEPTACIÓN

Artículos 395

Cotización válida por 10 días

IMPORTANTE
No nos hacemos responsables por daños a trabajos después de haber sido entregados.
No aceptamos devoluciones ni reclamos después de haber firmado y aceptado de recibido el [los] trabajo [s].
No nos responsabilizamos por archivos con baja resolución, errores ortográficos, scans mal elaborados, malos retoques fotográficos, proporcionados por el cliente.