
UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

Juego Educativo sobre la Prevención de
Desastres, para los alumnos de 3ro y 4to primaria
de La Escuela Rural Mixta no. 616

KARLA PATRICIA SIRERA VIRGÜEZ
GUATEMALA, AGOSTO DE 2007



Universidad
Rafael Landívar
Tradición Jesuita en Guatemala



Juego Educativo sobre la Prevención de Desastres, para los alumnos de 3ro y 4to primaria de La Escuela Rural Mixta no. 616

Portafolio Académico, Área de Estrategia E presentado al consejo de la Facultad de
Arquitectura y Diseño de la Universidad Rafael Landívar por : **Karla Patricia Sirera Virgüez.**
Previo a conferírsele el título de **Diseñadora Gráfica** en grado académico de **Licenciada.**

GUATEMALA, AGOSTO 2007

Guatemala 25 mayo 2007

Señores
Departamento de Diseño Gráfico
Presente

Estimados miembros del Departamento de Diseño Gráfico

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

Sirera Virgüez, Kaula Patricia con carné 1205 799

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

ÁREA DE INVESTIGACIÓN

Título de la investigación

Estudio sobre el paulce de imagen de Nais

Primera Convocatoria	Fecha <u>9/5/07</u>	Segunda Convocatoria	Fecha _____
Aprobado <input checked="" type="checkbox"/>	Reprobado <input type="checkbox"/>	No entregó <input type="checkbox"/>	Aprobado <input type="checkbox"/>
			Reprobado <input type="checkbox"/>

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

Observaciones asegurar porción guía de observación

02
1421A
C02

AUTORIDADES UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR

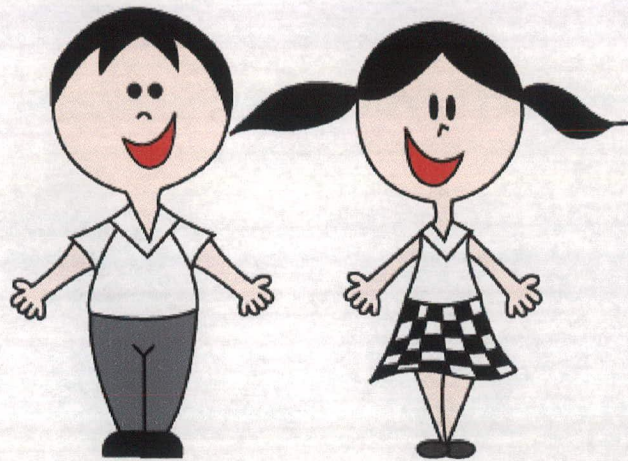
Licda. Guillermina Herrera	RECTORA
Ing. Jaime Arturo Carrera	VICERRECTOR GENERAL
Lic. Rolando Alvarado López, S.J.	VICERRECTOR ACADÉMICO
Lic. José Alejandro Arévalo	VICERRECTOR ADMINISTRATIVO
Lic. Larry Amilcar Andrade-Abularach	SECRETARIO GENERAL

AUTORIDADES FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

Arq. Cristian Augusto Vela Aquino	DECANO
Arq. Victor Leonel Paniagua Tomé	VICEDECANO
Arq. Alice María Becker	SECRETARIA
Arq. Oscar Reinaldo Echeverría Cañas	DIRECTOR DEPTO. ARQUITECTURA
Lic. Jorge Alfredo Rossi Lorenesi	DIRECTOR DEPTO. DISEÑO GRÁFICO
Lic. Hernán Ovidio Morales Calderón	DIRECTOR DEPTO. DISEÑO INDUSTRIAL

TERNA QUE PRACTICÓ LA DEFENSA PRIVADA DE TESIS

Licenciada Dialma Fuentes de Marroquín	ÁREA DE ESTRATEGIA
Licenciada Karin Abreu	ÁREA DE PORTAFOLIO DIGITAL
Licenciada Érika Grajeda	ÁREA DE INVESTIGACIÓN



El presente proyecto se realizó con la intención de resaltar la importancia del tema de prevención de desastres y saber lo importante estar preparado ya que las características geográficas y el clima de Guatemala se hacen propicios a este tema.

Durante años, la Escuela Rural Mixta no. 616 ha sufrido ciertos tipos de desastres naturales, dentro y fuera de la escuela y se vió con la necesidad de realizar un juego educativo que refuerce el tema de prevención de desastres a los alumnos de 3ro y 4to primaria de esta escuela ya que no cuentan con suficiente material de texto.

De esta manera, por medio de la realización de los personajes que están completamente vinculados con los alumnos de esta escuela, ayuda que ellos aprendan de una forma lúdica dicho tema, donde cada acción preventiva es señalada con una actitud positiva para resaltar el material que ayudará a los alumnos identificar con facilidad las diferentes clases de desastres y qué hacer a la hora de enfrentar uno.

ÍNDICE

1.	Introducción	24.	Formas y Medios de Distribución
2.	Identificación de la Necesidad	27.	Bocetaje y Prop. Preliminar
3.	Objetivos de Diseño	58.	Validación
4.	Marco de Referencia	69.	Propuesta Final y Fundamentación
7.	Contenido Teórico	81.	Producción y Reproducción
16.	Definición del Grupo Objetivo	82.	Conclusiones y Recomendaciones
20.	Proceso de Conceptualización	83.	Bibliografía
23.	Cont. Material Gráfico	84.	Anexos

1. Introducción

Por las características de la geografía y el clima de Guatemala, los desastres naturales se hacen propicios en ciertas áreas y épocas del año. Por ello, la prevención de desastres es un tema importante en la actualidad, que si se trabaja como gestión, debe permitir solventar situaciones de riesgos en áreas vulnerables. De esto son concientes varios sectores educativos, sociales, culturales, entre otros.

Dentro de los educativos se puede encontrar la Escuela Rural Mixta No. 616, en la cual se han dado hechos en los que los alumnos, dentro o fuera de la escuela, han enfrentado algún tipo de desastre y aún así no saben como actuar ante estos.

Se conoció de la preocupación de esta institución cuando en el curso de Síntesis III se pidió trabajar en un proyecto relacionado con el tema de prevención de desastres y se escogió trabajar con la misma por considerar que es un reto trabajar un tema tan complejo con niños de primaria. La forma en que se intervino fue considerar como estrategia de comunicación la puesta en práctica de acciones preventivas con respecto al tema, por parte de los niños.

De esta manera lo más relevante de este proyecto se presenta con el desarrollo de personajes cuyas características gráficas se vinculan con el entorno escolar de los niños. Asimismo este proyecto presenta lo relevante de cada desastre de una forma lúdica, donde cada acción preventiva es señalada con una actitud positiva para resaltar el material que ayudará a los niños de 3ro y 4to grado de primaria identificar con facilidad las diferentes clases de desastres y qué hacer a la hora de enfrentar uno.

2. Identificación de la Necesidad:

Los maestros de la escuela rural mixta no. 616, no cuentan con suficiente apoyo en los libros de texto de Ciencias Naturales que les permita reforzar el tema de prevención de desastres a los niños de 3ro y 4to primaria.

3. Objetivos de Diseño:

1. Proponer un juego educativo que permita que los alumnos refuercen su conocimiento sobre el tema de prevención de desastres.
2. Diseñar un material de apoyo y/o recurso pedagógico, que facilite al maestro transmitir el tema de prevención de desastres.

4. Marco de Referencia:

- **Desastre**

En el manual de Prevención y Reducción de Desastres (1,997) se define desastre como una desgracia grande, calamidad, acontecimiento en el cual una ciudad o una comunidad sufre grandes pérdidas humanas y materiales, para quien necesita de la ayuda externa y poder atenderlo, debido a que la situación social ha sido trastornada.

Alteraciones intensas en las personas, los bienes, los servicios y el medio ambiente, causadas por un suceso natural o generado por la actividad humana, que exceden la capacidad de la respuesta de la comunidad afectada.

- **Prevención de Desastres**

En el manual de Prevención y Reducción de Desastres (1,997) se define prevención de desastres como el conjunto de medidas cuyo objeto es impedir o evitar que sucesos naturales o generados por la actividad humana causen desastres.

En administración para desastres, es aventurado afirmar que mediante la intervención directa de la amenaza ésta puede evitarse. Es decir que puede eliminarse la causa primaria del desastre. Existen amenazas de origen natural o antrópico que admiten una intervención dirigida a eliminarlas, aunque a costos demasiado altos. Desafortunadamente, fenómenos tales como huracanes, terremotos, erupciones volcánicas y tsunamis no es posible, actualmente intervenirlos.

Se requieren estudios detallados sobre características de los fenómenos, análisis de consecuencias generadoras de eventos y obras de protección y control, para prevenir deslizamientos, inundaciones, sequías, incendios, explosiones, escapes de gases tóxicos y otros.

Algunos ejemplos de prevención de desastres, son los que se llevan a cabo en las industrias de productos químicos peligrosos y en las plantas nucleares, como la instalación de sistemas de seguridad, que garantizan el rompimiento de la cadena de fallas que pueden causar un desastre.

La incorporación de medidas preventivas, puede hacerse a través de:

1. Planes integrales de desarrollo sobre espacios geográficos urbanos, regionales, y nacionales, incluyendo programas de inversión y asignación de presupuestos sectoriales, por ciudades y regiones.
2. Planificación física, para la localización de industria e infraestructura.
3. Programas de intervención de fenómenos específicos tales como inundaciones, deslizamientos, sequías, etc.
Toda medida cuyo propósito es eliminar un riesgo, está estrechamente ligada con los programas de largo plazo establecidos para el desarrollo de una región o un país, razón por la cual tienden a ser incorporadas dentro de los planes sectoriales, de ordenamiento territorial y de desarrollo socioeconómico. Es fundamental incorporar en los planes de inversión, técnicas que favorezcan el desarrollo mejorando la seguridad de la población, sus bienes y servicios.

- **Inundaciones**

En el manual de Prevención y Reducción de Desastres (1,997) se explica que las inundaciones son consecuencia de la precipitación en forma acelerada y constante sobre las cuencas de las montañas, lo cual viene a dar una respuesta de evacuación excesiva de agua de las diferentes partes de las cuencas hacia los lechos de los ríos.

Ello hace que el mismo no se dé abasto para toda esta agua y proceda a desplayarse ocasionando las famosas inundaciones que se dan año con año en Guatemala. Otro factor que causa severas inundaciones son las entradas de huracanes o tormentas, que vienen a dejar cantidades excesivas de agua no sólo por la fuerza de la tormenta sino por el paso de agua tan escaso que se da en todo el país.

- **Sismos**

El manual de Prevención y Reducción de Desastres (1,997) definen sismos como terremoto, temblor de tierra. Sacudida de la corteza terrestre por procesos repentinos que se desarrollan en el interior de la misma. Frecuentemente origina grietas, derrumbes y otros daños.

El globo terráqueo no es una masa sólida como muchos piensan, sino que por el contrario está dividido en varios fragmentos o bloques gigantescos que se unen y separan como un rompecabezas. A estos grandes bloques se les conoce como placas tectónicas, atraviesan al país y lo confrontan con la placa norteamericana, placa caribeña y la placa de cocos.

La subducción es el proceso por el cual una placa tectónica se mete por debajo de otra con un determinado ángulo, profundizándose hasta alcanzar su punto de fusión generando movimientos sísmicos y actividades volcánicas.

- **Deslaves**

El manual de Prevención y Reducción de Desastres (1,997) explica que los deslaves se caracterizan como un movimiento pendiente abajo, lento o súbito de una ladera, formada por materiales naturales, roca, suelo, vegetación o bien rellenos artificiales.

Existen 3 tipos:

1. LAHAR: Son grandes correntadas que se producen cuando el agua de lluvia encuentra en las quebradas que bajan de los volcanes activos, ceniza y material volcánico en grandes cantidades provocando una mezcla de agua y ceniza que puede ser caliente o fría y que baja a gran velocidad por los cauces de los ríos.
2. FLUJO DE LODO Y DEBRIS: Son grandes correntadas que bajan de quebradas que están en las montañas hacia los ríos y que llevan en su interior grandes cantidades de suelo, material orgánico y rocas.
1. FLUJO DE LODO: Son de las mismas características de la anterior, lo único es que no llevan más que agua y lodo.

Causas de los deslizamientos:

(Oficina para la asistencia de desastres en América Latina [USAID], 2001)

Los deslizamientos ocurren como resultado de cambios súbitos o graduales en la composición, estructura, hidrología o vegetación en un terreno en declive o pendiente.

Estos cambios pueden desencadenarse por:

- Vibraciones como las ocasionadas por los terremotos, explosiones, maquinaria, tráfico.
- Remoción del soporte lateral por la erosión, fallas geológicas existentes en la pendiente, excavaciones, construcciones, deforestación, y pérdida de la vegetación.
- Sobrecarga del terreno producida por el peso del agua, acumulación de rocas o material volcánico. También basuras y desechos, la carga de los edificios y estructuras, así como de la vegetación misma.
- Fuertes aguaceros, aumento de los niveles freáticos o de saturación de aguas.

En las áreas urbanas se presentan condicionantes muy específicos, en los cuales es la acción la que induce el fenómeno. Frecuentemente se observa:

- Interrupción en el curso de las aguas (lluvias, de drenaje, servidas, agua potable)
- Construcciones que cortan y rellenan efectuando la estabilidad de las pendientes.
- El peso de las estructuras.

5. Contenido Teórico de Diseño

5.1 Información General del Cliente

Escuela Oficial Rural Mixta No. 616 Americana

Directora
Hilda Azucena Barrios de Morales

Dirección
Las Vegas, Campo Seco, Z. 16 La Montaña

La escuela fue fundada en el año 1977.
Cuenta con clases desde preparatorio hasta 6to grado de primaria.
Es una sección por grado con la capacidad de 20 a 28 niños aproximadamente por clase.

Las clases son recibidas de 1 p.m. a 5 p.m. de lunes a viernes.
Cada clase cuenta con un maestro.
No hay maestros auxiliares y casi siempre la señora de la limpieza ayuda cuando algún maestro no pueda asistir.

Demanda:

Juego Educativo que facilite el aprendizaje a los niños de 3ro y 4to de primaria sobre la prevención de desastres.

5.2 Contenido del Material Gráfico

Material de Apoyo

En la tesis de García (2001), se redacta que el material de apoyo se utiliza como una parte importante para el logro de los objetivos de la educación. Se consideran como instrumentos auxiliares de enseñanza que a lo largo del tiempo se han constituido en un medio didáctico esencial, que consiste en un material impreso que presenta los contenidos curriculares organizados según un sistema de estructuración. Puede o no ir acompañado de ilustraciones, ejercicios, actividades de diversa índole, cuestionarios, etc.

Este material logra facilitar la transmisión de los contenidos, ya que el alumno puede interactuar con él, revisarlo, estudiarlo, comprenderlo, y asimilarlo por el tiempo que sea necesario.

En su tesis, García (2001), retoma que el material de apoyo constituye una herramienta dinámica y participativa que se preocupa por el aprendizaje, tomando en cuenta que lo más importante en el proceso educativo es "aprender", para lograr así que el niño pueda pensar por sí mismo, a juzgar y a formar criterios propios que lo impulsen a realizar acciones. Éste material logra facilitar la transmisión de los contenidos, ya que el alumno puede interactuar con él, revisarlo, estudiarlo, comprenderlo y asimilarlo por el tiempo que sea necesario. De ésta manera es cómo el recurso didáctico funciona como un medio de educación básica, ya que a través del mismo se transmitirá el conocimiento (teoría), de una manera adecuada y atractiva al nivel de educación de los niños, con el propósito de presentarles las bases culturales, políticas y cívicas del marco contextual que los rodea.

Recurso Pedagógico¹

Es todo elemento físico, desarrollado en un soporte bidimensional o tridimensional que sirve de respaldo al trabajo del maestro o facilitador, permitiendo la motivación, explicación discusión o reflexión de un determinado contenido. Este elemento es utilizado como pretexto para encaminar al grupo objetivo a la observación y argumentación de un tema específico.

- Bidimensional: mapas, carteles, dibujos, noticias de periódicos, películas.
- Tridimensional: títeres, juegos, elementos.

Mediación Pedagógica

Según Gutierrez y Prieto (1991), la mediación pedagógica pone énfasis en el proceso de aprendizaje y, específicamente, en el interlocutor, quien debe sensibilizarse ante este proceso y organizar el conocimiento para que sirva a su desarrollo y no para cumplir con las respuestas que necesita un profesor.

Los elementos básicos que se conjugan en la mediación pedagógica son: a partir del otro, trabajar la información de manera pedagógica, el tratamiento del proceso de aprendizaje que abra posibilidades de ejercicios de apropiación de los contenidos y ejercicios de la relación texto contexto.

La mediación pedagógica, puede desarrollarse desde el tratamiento de tres instancias:

1. Tratamiento desde el aprendizaje hace referencia a cómo va a hacerse más eficaz el aprendizaje, sobre todo a través de los textos. Desarrolla propuestas metodológicas para que el acto educativo enriquezca la información a través de ejercicios y actividades que se refieren al contexto y a la experiencia de los destinatarios.
2. Tratamiento desde el tema que desarrolla los recursos pedagógicos para trabajar los contenidos de una manera accesible, clara y organizada dentro de una lógica asimilable al saber no especializado de los destinatarios. Se trabaja cada unidad como un sistema y no como un amontonamiento de temas.
3. Tratamiento desde la forma que hace referencia a los recursos gráficos expresivos puestos en juego en el proceso, de acuerdo con diferentes materiales que se utilicen. El valor de la forma está relacionado a cuestiones preceptuales y fundamentalmente estéticas. La clave es el atractivo que se ejerce por ella y en consecuencia, la vinculación que logra hacerse con el interlocutor. Dentro de la mediación pedagógica, los elementos gráficos se convierten en contenidos didácticos que posibilitan la comprensión del contenido de texto y la orientación del sentido de la propuesta metodológica. En ellos entran todos los elementos: color, tipografía, diagramación, pantallas, personajes, etc., que ayuden a generar códigos de lectura y de orientación metodológica a lo largo de la información. Los aspectos fundamentales en el tratamiento de la forma son: belleza, expresividad, originalidad y coherencia.

¹ Información obtenida en el curso de Síntesis I, 2006

*** Características de la Mediación Pedagógica a través de la Forma.**

Según Grajeda (2006), las características desde la mediación de la forma son:

a. Enriquecer el tema y la percepción:

¿Cómo se logra?

- Por imágenes que presentan el tema desde distintos planos.
- Por el cambio de estímulo visual, por ejemplo de un cuadro a un esquema.
- Por diferentes enfoques, sea históricos, espaciales o culturales.
- Por imágenes con ricos soportes ambientales y humanos.
- Por el tratamiento de los personajes (relación apelativa).
- Por la enfatización de lo más importante de un tema.
- Por descansos visuales.
- Por proporcionar detalles, la imagen enseña a observar.
- Por la simplificación para acentuar determinados rasgos.
- Por el uso de contrastes.
- Por la utilización de diferentes reglas de composición.
- Por la fuerza expresiva y dinámica de los personajes.
- Por el ordenamiento armónico de los distintos elementos de la página.
- Por la reiteración acertada de un elemento visual.
- Por el uso de ángulos de mira que enriquecen la interpretación.

b. Hace comprensible el texto:

¿Cómo se logra?

- Por claridad y simplicidad de la forma
- Por la inclusión de imágenes lúdicas, atractivas.
- Por la acentuación de algún aspecto clave, a través del color, de la caracterización de un personaje de la ambientación o de muchas otras variantes.
- Por un acercamiento a formas cotidianas de percepción. Por una redundancia complementaria.
- Por la repetición de un detalle o de una imagen que da continuidad al texto.
- Por la armonía en la composición.
- Por ser producto de una profundización, de una investigación del tema.

c. Da lugar a sorpresas, rupturas:

¿Cómo se logra?

- Por subversión de hábitos preceptuales.
- Por la presentación de contra-estereotipos visuales.
- Por imágenes arbitrarias.
- Por la variación de esquemas estructuradas de diagramación.
- Por cambios sutiles o explícitos de figura fondo.
- Por contraposición de formas muy subjetivas.
- Por ilusiones, "engaños" preceptuales.
- Por imágenes abiertas a más de una interpretación.

d. Composición, ritmo y diagramación:

¿Cómo se logra?

- Por imágenes con temas complementarios al eje central del texto.
- Por una riqueza expresiva conectada por un mismo estilo.
- Por la conjunción de diferentes ángulos de mira sobre un mismo tema.
- Por recursos variados de diagramación.
- Por un juego amplio de recursos técnicos.
- Por contrastes bien seleccionados.
- Por variadas fuentes de inspiración de imagen.
- Por cambios de intensidad en la combinación de elementos formales.
- Por contrastes no sólo al interior de una imagen sino entre imágenes.
- Por los juegos de tramas.
- Por la regularidad en la diagramación.
- Por el juego con los blancos y las cajas de texto.
- Por la reiteración de un mismo elemento formal.
- Por la superposición de imágenes.
- Por el juego de equilibrios y compensaciones.
- Por la cadencia de un texto.

Juego Educativo

En la tesis de Mollinedo (1993), el juego educativo es el recurso pedagógico por excelencia, que satisface diferentes necesidades en el educando, entre éstas la necesidad de ser estimulado y de divertirse, de expresar su exuberancia natural de ensayar el cambio. Favorece el crecimiento de las capacidades sensorperceptivas, y de las habilidades físicas, brindando muchísimas oportunidades de ejercitar y ampliar las capacidades intelectuales recién descubiertas.

Favorece un espacio para lo espontáneo, en un mundo donde la mayoría de las cosas están reglamentadas. Los juegos le permiten descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento, y favorecen el cambio de conducta que se enriquece y diversifica en el intercambio grupal.

El mundo del juego es sumamente importante en los primeros años de vida, pues manejan situaciones y representan muchas veces la vida real, la cual apenas están empezando a descubrir.

La permanencia del juego en un niño, nos enseña muchas cosas: su salud, su estabilidad emocional, su alegría de vivir, su balanceado desarrollo, su deseo de aprender, su bienestar y su grado de socialización.

En la tesis de García (1,996), se menciona que los juegos se clasifican en:

***Juegos de Competición:** desafío y competencia contra el adversario.

***Juegos de Azar:** No existe igualdad de oportunidades por parte de los participantes.

***Ficción y dramatización:** El jugador puede adoptar papeles diferentes fuera de la realidad.

***Juegos de vértigo:** En un intento de destruir la estabilidad del individuo, en busca del vértigo hasta llegar al extremo del pánico. (Bicicleta, triciclo, juegos de ensamble, etc.)

La elaboración del juego educativo:

Para Mollinedo(1,993), 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 usa para transmitir los contenidos de acuerdo al grupo objetivo al que va dirigido.

A continuación se presentarán los puntos esenciales para estructurar el **mapa del juego**.²

² Información obtenida en el curso de Síntesis I, 2006

- * Nombre
- * Objetivos o Propósitos
- * Tipo de Juego
- * Tema del Juego
- * Descripción del juego
- * Habilidades y destrezas
- * Área del conocimiento

-Cognitiva: Se quiere que la persona logre profundizar los contenidos por medio del conocimiento, memoria y razonamiento.

-Afectiva: Involucra los sentimientos del grupo objetivo para con el material y poder observar la conducta de la persona en relación al material.

-Psicomotriz: Trata sobre todas las destrezas motoras donde se demuestra el nivel de aprendizaje siendo reflejado en los movimientos de la persona.

* Nivel Taxonómico

- Área Cognitiva

- *Nivel de Comprensión
- *Nivel de Aplicación
- *Nivel de Análisis
- *Nivel de Síntesis
- *Nivel de Evaluación

- Área Afectiva

- *Nivel de Atención
- *Nivel de Respuesta
- *Nivel de Valoración
- *Nivel de Apropriación
- *Nivel de Socialización

- Área Psicomotriz

- *Nivel de Movimientos y Reflejos
- *Nivel de Movimientos Fundamentales
- *Nivel de Cualidades y Calidades Físicas
- *Nivel de Destrezas
- * Grupo Objetivo
- * Metodología
- * Estrategia de aplicación del juego
- * Meta Contenido
- * Características del Empaque

Instructivo del Juego Educativo

Mollinedo(1,993), en su tesis expone que la didáctica del juego debe plasmarse en un instructivo, el cual se compone por las reglas del juego. El instructivo da la pauta para que el juego sea comprendido por los participantes y se cumplan así lo objetivos previstos. Son las instrucciones para el facilitador que conducirá el juego y a los jugadores.

Debe tener una estructura que facilite su lectura, con un lenguaje sencillo, información no tan extensa, diagramación dinámica, redacción, explicación del uso de materiales y recursos.

Empaque físico del Juego³

Todo producto fabricado necesita de un empaque adecuado para estar en el mercado con las mejores condiciones de frescura y apariencia, para satisfacer las exigencias del consumidor al enfrentarse en la debida forma a la competencia de nuevos productos, presentando una situación delicada entre las que destacan, una alta exigencia de empaques, que protejan, que sean funcionales, atractivos, accesibles y bajo costo de elaboración.

Uno de los objetivos de un empaque son los elementos que intervienen en la comercialización como lo son publicidad, promoción y embalaje. Los productos expuestos deben poder venderse por sí mismos, sin necesitar alguna incitación.

Según la empresa Seewave Diseño, el empaque debe adaptarse a cada producto para garantizar su protección, conservación, y aspectos de transporte, almacenamiento y distribución hasta llegar en perfecto estado para uso del grupo objetivo.

El empaque debe comunicar las características de la identidad del producto formando una "imagen de marca" por la cual el grupo objetivo estarían dispuestos a pagar un plus. Los nuevos avances en cuestiones de empaque, requieren que se preste mucha atención al diseño del mismo, como en factores de materiales, nuevas formas, nuevas tapas, etc.

³ Información entregada en el curso de Síntesis I, 2005

Dos criterios de diseño son suficientes para clasificar los problemas encontrados al iniciar un proyecto de diseño: Diseño físico y diseño gráfico del empaque. El diseño físico abarca las estructuras, formas y tipos de materiales a usarse, así como el conocimiento de los métodos para producirlos. El diseño gráfico abarca los amplios aspectos conocidos como diseño de superficie tales como aspectos visuales que comuniquen identidad, personalidad y beneficios del producto empacado.

Tratamiento de los Personajes

Según Prieto y Gutierrez (1,991), 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.

Distinguimos, con Penninou, tres posibilidades de uso de este soporte animado:

- a. Exhibición.
- b. Presentación.
- c. Implicación.

A. Relaciones de Exhibición

Según Prieto y Gutierrez (1991), las relaciones de exhibición aparecen en aquellas imágenes en las que el o los personajes viven su mundo como si nosotros no existiéramos, como si estuviéramos ante una realidad autosuficiente, como si nada nos quisieran mostrar. Sabemos que esto no es así, que cada detalle ha sido planificado para llevarnos a algún significado, sea primero o segundo. Nadie se vuelve hacia nosotros, nadie nos habla, nadie nos dirige ni siquiera una mirada.

Estas relaciones constituyen una suerte de constante en mensajes como la historieta, la fotonovela, las series televisivas; el perceptor está habituado a recibir mensajes en que las cosas pasan como si no hubieran sido programadas para atraerlo. (Fig 1: Spider Man. http://www.art-value.org/html/ev/art/10/main/809_m.jpg)



Figura #1

B. Relaciones de Presentación

Según Prieto y Gutierrez (1,991), los personajes se orientan directamente al objeto en el caso de la publicidad, o al tema. Nos muestran algo, lo señalan, 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 o van al 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. (Fig 2: El Show de Porky. <http://content.answers.com/main/content/wp/en/thumb/8/85/250px-Porkypigshow.jpg>)

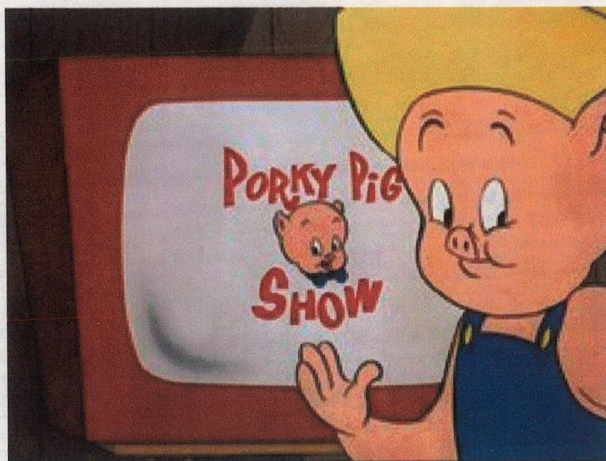


Figura #2

C. Relaciones de Implicación

Según Prieto y Gutierrez (1,991), 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.

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. (Fig 3: Dora la Exploradora. <http://www.elsalvador.com/noticias/2005/10/02/escenarios/img/dora.JPG>)



Figura #3

El uso de uno u otro tipo varía según el 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 el 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;

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*
- * *Color*
- * *Forma*
- * *Textura*
- * *Gestuales*
- * *Posturales*
- * *Vestido*
- * *Detalles Personales*

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

6. Definición del Grupo

6.1 Perfil demográfico⁴

Alumnos de 3ro y 4to primaria de la Escuela Rural Mixta No. 616

Los alumnos de La Escuela Rural Mixta, ubicada en Concepción Las Lomas, zona 16 y sus familiares, pertenecen a un nivel socioeconómico C-, son personas que tienen un estado de vida con bastantes limitaciones.

La mayoría de niños en la escuela son casi el mismo porcentaje de hombres y mujeres. Todos son ladinos, dependen un 100% de sus padres ya que hay muchos de estos niños que colaboran en casa con el trabajo, cocina, ropa, etc. El ingreso mensual de las familias de estos niños es aproximadamente entre 1,500 y 2,500 quetzales. La mayoría vive en casas alquiladas o asentamientos. Sus hogares quedan muy cerca de la escuela ya que los padres también trabajan en un área cerca de su hogar. Por las condiciones gráficas y la sencillez de las viviendas tienden a enfrentarse con problemas de inundaciones y deslaves en sus hogares. Muchas veces tienen en sus hogares 2 cuartos (para los padres y para los hijos) o a veces simplemente la casa no tiene divisiones. Son el porcentaje más alto de la capital; ambos padres asistieron a la escuela y la mayoría cursó la secundaria. Ninguno de los padres de estos niños asistió a la Universidad.

⁴ A continuación se presenta el perfil demográfico. Para redactar este perfil se utilizaron fotocopias de Prodatos y un instrumento pasado al G.O. (ver anexo #1)

En sus hogares, tienen 1 televisión sin importar si es a color o en blanco y negro; casi nunca tienen cable. Todos los días se hace el oficio del hogar en familia ya que no cuentan con servicio doméstico.

La mayoría de estas familias raramente realizan viajes; cuando los realizan es porque hay un feriado largo o ya sea que van a visitar a sus familiares a diferentes departamentos.

MAESTROS DE LA ESCUELA RURAL MIXTA NO.616

Este material gráfico va dirigido a las maestras que dan clases en La Escuela Rural Mixta No. 616.

Las maestras de la Escuela Rural Mixta No. 616, pertenecen a un nivel socioeconómico C-, son personas que llevan una vida con limitaciones económicas.

La mayoría de las maestras son ladinas y tal vez podemos encontrar una o dos maestras indígenas. Su sueldo mensual está entre los 1,500 y 2,500 quetzales; dependen de la cantidad de años que llevan trabajando, o si tiene un título profesional; las personas que enseñan en esta escuela están ahí por vocación o necesidad.

La mayoría viven dentro de la capital, y/o cerca de la escuela para tener accesibilidad de transporte. Trabajan casi siempre medio tiempo ya que deben de estar presente en el hogar para la limpieza o atender a los hijos cuando llegan de la escuela.

La mitad vive en casa propia o en casa de algún familiar (madre, padre o suegros) ya que esto lo toman como una casa propia.

Las casas son de 2 cuartos normalmente o si bien la casa es de los suegros, puede que lleguen a tener hasta 6 cuartos debido a que son casas antiguas. Todas tienen en su hogar un televisor ya que son mujeres a las que les gusta mucho ver programas de televisión ya sea entre semana si les da tiempo o fines de semana.

Ninguna tiene vehículo y en cuanto a servicio doméstico son siempre ellas mismas las que hacen la limpieza de sus casas y también sus hijos ayudan con la limpieza los fines de semana.

Son personas que organizan viajes entre ellos como ir al lra de forma exclusiva y siempre tomando muy en cuenta a toda la familia ya que estos viajes son realizadas únicamente en feriados largos.

6.2 Perfil Psicográfico⁵

ALUMNOS DE LA ESCUELA RURAL MIXTA NO. 616

Referente a los hábitos de consumo de los alumnos, en su mayoría desayunan cereales y huevos, aunque también hay algunos que no desayuna; para los padres de familia es importante que sus hijos se alimenten por muy significativo que sea el desayuno. Es un grupo alto el que no lleva lonchera a la escuela pero todos llevan dinero para comprar fruta o cualquier cosa que se les antoje en la tienda.

Esto nos demuestra que estos niños no tienen quien se preocupe por ellos en la tarde para prepararles algo de comer para llevar a la escuela y por eso es más fácil darle a los niños un par de quetzales para que ellos se compren lo que mejor les parezca. La mayoría de estos niños almuerzan antes de ir a la escuela porque su madre en la mayoría de los casos, les deja comida guardada para que ellos se la sirvan y así puedan ir con energía a la escuela. En estos hogares a la hora del almuerzo se come mucho pollo. De la manera que sea pero casi siempre pollo.

De vez en cuando se cambia un poco el plato a algún caldo y arroz. Siempre acompañar con el almuerzo Fresco para beber. Son pocas familias las que dan a sus hijos jugos o aguas gaseosas ya que estas tienden a ser de mayor costo.

Al regresar de la escuela, la mayoría de los alumnos hacen directamente sus deberes para poder ayudar en el oficio del hogar; tratan de cambiarse la ropa cuando llegan a sus casas porque muchos tiene solamente 1 uniforme y otros 2, pero siempre los padres deben de preocuparse que sus hijos tengan para el día siguiente, con suerte, su ropa limpia para asistir a la escuela.

Son niños que se conforman con utilizar lo que se les regale, no andan pensando en ponerse cosas de marca ni mucho menos ver el precio de cuanto cuestan las cosas. Visten falda o pantalones de lona.

Su conocimiento acerca del tema de prevención de desastres, se resume a lo que pudieran encontrar en los libros de ciencias naturales; que tocan el tema a grandes rasgos sin especificar las situaciones de cada país.

⁵ A continuación se presenta el perfil psicográfico. Para redactar este perfil se utilizó un instrumento pasado al G.O.(ver anexos 2 y 3, instrumento y tabulación)

Son niños bastante activos, les encanta jugar a la pelota no importando si es en colegio o fuera, o si está o no lloviendo. A veces utilizan calzado roto pero es porque en sus casas no tienen con que arreglar o comprar calzado. Las niñas son coquetas y siempre intentan ayudar tanto en la escuela como en casa, ya que desde pequeñas tienen esa imagen de la madre que se debe ayudar y colaborar.

En el momento que comienza a llover casi todos tienen capas o bolsas para taparse, son muy pocos los que recurren a un paraguas ya que son los padres los que difícilmente tendrían uno porque son muy caros.

Podemos apreciar que es un grupo que vive no solo con limitaciones sino que es un grupo que vive el día a día esperando que el mañana sea mejor. Desde pequeños sueñan con ser grandes personas y tienen un gran espíritu de ayuda no solo con ellos mismos sino con quien lo necesite.

A la hora de ver un material de diseño, les gusta mucho ver colores que atraigan su atención como lo son los colores amarillo, rojo, azul y verde. Les gusta mucho las ilustraciones a color. A la mayoría les gustan las caricaturas.

MAESTROS DE LA ESCUELA RURAL MIXTA NO.616

Este perfil se trabajó únicamente con la maestra Hilda Palomo que es la docente de los grados, 3ro y 4to, de primaria.

Referente al estilo de vida de la maestra que da clases en la Escuela Rural Mixta No. 616, a los alumnos de 3ro y 4to primaria, su tiempo libre lo dedica a la familia al igual que leer y o salir de paseo con la familia. Trabaja únicamente de 1 a 6 p.m. de lunes a viernes.

La materia que más disfruta enseñar es matemática y comenta que antes de llegar al trabajo, es muy importante para ella organizar su material para tener todo en orden a la hora de llegar a la escuela.

Después del trabajo le gusta llegar a su casa donde prepara la comida del día siguiente, luego aprovecha para descansar y leer; siempre antes de irse a dormir le gusta preparar el material del día siguiente por si existiera la realización de alguna prueba o examen a pasar en clase.

A la hora de tomar un tiempo libre y leer, comenta que a pesar que le gusta tener lectura variada, siempre en las mañanas aprovecha para leer El Periódico y en tiempos extras aprovecha leer revistas como Vanidades. También le gusta ver televisión, especialmente los programas educativos como lo de los canales Discovery o People & Arts.

No es casada y tiene 2 hijos.

Perfil Psicopedagógico

Según Siquier (2001), entre los 6 y 12 años los niños experimentan grandes cambios marcados por una creciente sociabilidad, por ello, se los ha denominado los años de la "ampliación del mundo". Curiosidad, deseo de aprender, aspiraciones, habilidades sociales, renuncia al quiero inmediato según su capricho y el acatamiento de las normas son las transformaciones más significativas de estos años.

Los niños aprenden cuando experimentan, interactúan, o se ven interesados por algo, en otras palabras, cuando algo les llama la atención o les produce curiosidad, los hace pensar, buscar soluciones y pensar.

También aprende a través de la repetición, ya que deben de tener la oportunidad de practicar la misma cosa una y otra vez. Un niño aprende poniendo en prueba sus habilidades, sus hábitos, y sus actitudes para aprender a vivir y a ser ellos mismos.

7. Porceso de Conceptualización

A continuación se mostrarán los tres métodos que se utilizaron para la realización del concepto.

A. El primer método que se utilizó fue Lluvia de Ideas. Para la realización de lluvia de ideas, se tomaron palabras que estuvieran representadas con el tema "Prevención de Desastres" y con los sentimientos que esto puede provocar en la gente.

Desastre	Agua	Mantenimiento	Ayuda
Lluvia	Tierra	Desastre	Precaución
Deslave	Niños	Naturaleza	Colaboración
Sismos	Miedo	Clima	Prevenir
Temblores	Sufrimiento	Erosión	Atormentarse
Contaminación	Temor	Enfermedades	Sacrificios
Inundaciones	Familia	Deseo	Vida
Destrucción	Pobreza	Lucha	Amor

- Desastre – Lucha

Luchando por un desastre
El desastre que nos une para luchar
Unión que lucha por desastres
Desastres que gritan por lucha

- Miedo – Deseo

El miedo de crecer por un deseo
El deseo que combate los miedos
Deseo de derribar el miedo
Destruyendo miedos para construir deseos hechos realidad
Combatiendo miedos para construir deseos hechos realidad.
Combatir el miedo superando el deseo

- Ayuda – Naturaleza

Ayudando a la naturaleza
La naturaleza, singo de ayuda vital
La vida guiada por instintos naturales
Recaudando ayuda que conserve la Naturaleza

Se llegó a la frase (**Combatiendo miedos para construir deseos hechos realidad**), tomando parejas de la lluvia de ideas que representen deseos de crear un mensaje positivo en cuanto al temor que el tema de prevención de desastres causa en todas las personas afectadas.

B. Como segundo método, se utilizaron opuestos que se identificaran más con aspectos relacionados a la prevención de desastres antes, durante y después de ellos; creando frases con opuestos seleccionados para llegar a un concepto.

Ayuda – abandono	Grande – pequeño
Felicidad - Tristeza	Límite – inicio
Amigo – enemigo	Mejorar – empeorar
Colaborar – oponerse	Inseguridad – Seguridad
Compartir – restar	Necesidad – abundancia
Conciente – inconciente	Pobreza – riqueza
Continuar – cesar	Satisfacción – insatisfacción
Dar – Privar	Solidaridad – indiferencia
Deseo – repudio	Trabajar – sosegar
Felicidad – tristeza	Unir – dividir
Futuro – pasado	Vida – muerte
Ganancia – pérdida	Adulto – Niño
Seguro - Inseguro	Deslizamiento – Estabilidad
Desborde – Frenar	Temblor – Calma
Inundación – Sequilla	Pobreza - Riqueza
Cambiar – Permanecer	Controlable – Incontrolable
Paz - Guerra	

- Desborde

El desborde con seguridad

Desborde de seguridad

Un desborde seguro

Desbordándose adecuadamente

Un cambio sin desborde

Desborde de seguridad infantil

- Privar

Privar el vivir

Privando la libertad

Privar de sonreír

Privarse para estar seguro

- Estabilidad

Estabilidad emocional

Sobresaliendo en la estabilidad

Lo estable es lo seguro

Estabilizando la seguridad

Estabilizando normas

Se llegó a la frase (**Desborde de Seguridad**), tomando estas dos palabras de gran peso en el significado de cada una ya que ambas reflejan el tema de prevención de desastres.

C. Como tercer método, se usaron sinónimos, como los anteriores, se tomaron 3 sinónimos que más se identificaran con el tema y de cada sinónimo se crearon 5 frases que nos ayude a definir el concepto.

<p>Temor - Terror , Horror, Miedo, Angustia</p> <p>Vida - Existencia, Duración, Subsistencia</p> <p>Luchar - Justar, Disputar, Batallar, Bregar</p> <p>Destruir - Aniquilar, Desbaratar, Deshacer</p> <p>Cooperar - Colaborar, Contribuir, Influir</p> <p>Mejorar - Arreglar, Reparar, Renovar</p> <p>Hogar - Casa, Vivienda, Unión</p> <p>Familia - Raza, Sangre, Parentela</p> <p>Unión - Alianza, Conjunto, Aleación</p> <p>Niño - Inocente, Puro, Novicio</p> <p>Padres - Progenitor, Principal, Cabeza</p> <p>Evacuar - Abandonar, Dejar, Desalojar</p> <p>Prosperar - Mejorar, Progresar, Ganar</p>	<p>Futuro - Porvenir, Destino, Expectante</p> <p>Inundación - Crecida, Aluvión, Torrentera</p> <p>Derrumbar - Desplomar, Hundir, Arrasar</p> <p>Pánico - Temor, Alarma, Susto</p> <p>Tempestad - Tormenta, Tifón, Huracán</p> <p>Contaminar - Contagiar, Infectar, Transmi</p> <p>Reparar - Rehacer, Restaurar, Componer</p> <p>Construir - Fabricar, Levantar, Obrar</p> <p>Prejuicio - Fobia, manía</p> <p>Esfuerzo - Emprender, Trabajar, Perseverar</p> <p>Descomponer - Extinguir, Rasgar, Reventar</p> <p>Intervenir - Sostener, Aportar, Participar</p> <p>Felicidad - Alegría, Contento</p> <p>Optimismo</p>
--	--

-
- Tempestad – Tormenta, Tifón, Huracán, **Cooperar – Colaborar, Contribuir, Influir**

El tifón de contribuir

Cooperando con el huracán de la felicidad

Huracán de ideas

La tempestad que coopera para el bienestar

- Intervenir – Sustener, Aportar, Participar, **Unión, Alianza, Conjunto, Aleación**

Sostener en conjunto de alegría

Aportar por la felicidad que une

Intervenir por unificar

La unión en sostener familias

Aportar sonrisas unidas

- Esfuerzo- Emprender, Trabajar, Perseverar, **Descomponer – Extinguir, Rasgar, Reventar**

Extinguir la angustia por medio de un trabajo unido

El esfuerzo de reventar con el temor

Esforzándonos por un futuro emprendedor

Descomponer el mal tiempo a un trabajo próspero

Se llegó a la frase (**La tempestad que coopera para el bienestar**), tomando en cuenta los sinónimos anteriores, pero se eligió la que se entendiera con mayor facilidad para resaltar la importancia de el trabajo en equipo cooperando por un bienestar a la hora de enfrentar un desastre.

- El proceso de conceptualización se trabajó, por medio de la elaboración de 3 métodos. Lluvia de ideas, Opuestos, y Sinónimos.

En la lluvia de ideas se colocaron parejas de palabras que representaran el tema y que se identificaran con lo que las familias pasan por medio de los desastres naturales. De cada selección de parejas escogidas, se sacaron frases para ver que frase funcionaba más como concepto.

- De la misma manera se hicieron los Opuestos y los Sinónimos; obtenidos de palabras combinadas que representan el tema. De cada una de estas se obtuvo estas tres frases:

* Lluvia de Ideas:

Combatiendo miedos para construir deseos hechos realidad.

* Opuestos:

Desborde de seguridad

* Sinónimos:

La tempestad que coopera para el bienestar

Teniendo ya las tres frases finales se escogió la frase de Opuestos como la frase que representará al concepto. "**Desborde de Seguridad**"

Como palabras finales se obtuvo (**DESBORDE y SEGURIDAD**)

Por medio de estas dos palabras se hizo que una palabra se soporte en la otra, logrando un concepto por medio de dos palabras "Desborde y Seguridad". Estos dos opuestos representan mucho en cuanto al proyecto que se está realizando. La palabra Desborde representa lo mayor o más allá de los límites y la palabra seguridad es lo que se quiere enseñar como medidas de precaución. De esta manera ambas son utilizadas para dar fuerza al juego como concepto y así mostrar la idea central del mismo.

8. Contenido del Material Grafico:

8.1 Contenido teórico del material:

Juego:

Este juego educativo será utilizado por los alumnos de 3ro y 4to de primaria de la escuela rural mixta no. 616, para saber de qué trata el tema de prevención de desastres, cómo actuar a la hora de enfrentarse a uno y reconocer cada desastre.

***Nombre del juego** DESBORDEMONOS POR LA SEGURIDAD

*Desastre Natural

-Inundaciones

Las inundaciones son causadas en su mayoría cuando llueve fuertemente y por mucho tiempo.

-Sismos

Los sismos son causados por el movimiento constante y natural de las placas que componen la superficie de la tierra.

-Contaminación

Es la presencia en el ambiente cualquiera de un contaminante de forma potencia para provocar daños.

-Deslaves

Cuando la tierra, rocas, árboles u otros materiales, son arrastrados por la corriente durante o después de la lluvia.

*Recurso Pedagógico

Fichas con ilustraciones que ejemplifiquen cada desastre. Estas contienen las mismas ilustraciones que las del juego para que el alumno pueda identificar cada desastre más fácil a la hora de participar en el juego.

8.2 Tabla

Elemento de Diseño	Función	Tecnología	Expresión
Color	Impactar	La utilización será full color brindando un valor visual al material. Colores proceso CMYK.	Seguridad (Sentimiento)
Tipografía	Resaltar Contenido	Tipo de letra, San Serif para titulares; bold como los tipos: Century Gothic, Britanic Bold. Para el cuerpo de texto: Century Gothic, Arial Rounded.	Curiosidad (Sensación)
Ilustración	Ejemplificar el tema.	Ilustración a línea realizada en Fheehand y Photoshop con un nivel de abstracción medio. Trazo a línea de 1.5 a 2.5	Claridad (Sensación)
Soporte	Proporcionar durabilidad al juego.	Tarjetas: Papel Cuché Guía: Papel Cuché Empaque Texcote barnizado	Estabilidad (Emoción)
Diagramación	Generar Ruptura Visual	<ul style="list-style-type: none">• Combinar ejes diagonales y curvos• Refícula que	Riesgo (Sensación)

		permita libertad de espacios • Equilibrio Axial y/u oculto	
--	--	---	--

9. Formas y Medios de Distribución

9.1 Estrategia de Implementación

El Juego será entregado a la directora general de la Escuela Rural Mixta no. 616 así ella lo entregue a la maestra de los grados 3ro y 4to de primaria para que pueda llevarlo a cabo con sus alumnos.

Para uso de la maestra se tomó la decisión de trabajar un recurso pedagógico ya que se aplicará como un medio que ayude a reforzar el tema de Prevención de Desastres a los alumnos y de esta manera familiarizarlos con el contenido del juego.

EL Juego Educativo será utilizado únicamente por los alumnos de 3ro y 4to grado de primaria de manera bimestral en la clase de Estudio Sociales o Ciencias Naturales, según lo crea apropiado la maestra. La ventaja de este juego es que lo pueden utilizar para reforzar los procedimientos a seguir aún cuando el tema de desastres no sea tema de unidad.

9.2 Descripción de Cada Pieza

Pieza	Medio		Distribución		
Propósito	Físico	Carácter	Responsable	Duración	Lugar
1. Recurso Pedagógico, Fichas que ejemplifican.					
Familiarizar a los alumnos con el tema y contenido del juego.	Impreso	Recurso Pedagógico	La maestra del grado 3ro y 4to de primaria.	Lo ideal es que el material dure más de un año y que la maestra lo pueda usar a través del año en los cursos de Ciencias Naturales y/o Estudios Sociales.	Escuela Oficial Rural Mixta No. 616 Americana
2. Juego					
Ayudar a reconocer cada desastre que existe alrededor de la escuela y	Impreso	Educativo	La directora de la Escuela, Hilda Azucena Barrios, encargada de recibir el juego y así mismo proporcionárselo	Lo ideal es que el material dure más de un año y que la maestra	Escuela Oficial Rural Mixta No. 616 Americana. 1 ave. 4-28 z.16 Concepción

así mismo enseñarles cómo actuar a la hora de enfrentarse a uno.			a la maestra de los grados 3ro y 4to de primaria.	lo pueda usar a través del año.	Las Lomas, ciudad Guatemala
3. Calcomanías					
Motivar a los jugadores y distinguir al ganador.	Impreso	Apoyo	La maestra del grado, 3ro y 4to de primaria.	Las calcomanías irán de acuerdo con el número de jugadores. Estas servirán para los primeros 4 juegos y después deberán de ser impresas nuevamente.	Escuela Oficial Rural Mixta No. 616 Americana.
4. Empaque					
Contener y proteger todas las piezas del juego	Impreso	Imagen de producto	La maestra del grado, 3ro y 4to de primaria.	Lo ideal es que el material dure más de un año y que la maestra lo pueda usar a través del año.	Escuela Oficial Rural Mixta No. 616 Americana.

10. Bocetaje

A continuación se presenta una pequeña explicación y proceso de cómo se realizó el material a utilizarse.

Etapa de Bocetaje	Muestra Gráfica	Explicación
Etapa 1	<p data-bbox="215 478 421 509">Mapa del Juego</p> <p data-bbox="215 540 460 603">Nombre del Juego: Desbordémonos</p> <p data-bbox="215 635 1274 729">Propósito u Objetivo del juego: Desarrollar en los estudiantes de 3ro y 4to grado de primaria, la habilidad de reconocer cada desastre natural y como reaccionar a la hora de enfrentar uno.</p> <p data-bbox="215 760 539 823">Tipo de Juego: Juego de Causa y Efecto</p> <p data-bbox="215 854 519 917">Tema: Prevención de Desastres</p> <p data-bbox="215 948 1274 1074">Descripción del Juego: Este juego que utiliza la estrategia de causa y efecto ya que existen dos tipos de tarjetas. Un tipo de tarjetas tienen escrito el efecto y el otro tipo de tarjetas muestran la ilustración del efecto.</p> <p data-bbox="215 1105 1087 1168">Habilidades y Destrezas : Atención, Rapidez, Aprendizaje a largo plazo, Habilidad de reconocer.</p> <p data-bbox="215 1199 1205 1313">Área de Conocimiento: Cognoscitiva Juego de conocimiento que permitirá la terminología de hechos específicos y conocimiento de la metodología, desarrollando el conocimiento de los alumnos.</p>	<p data-bbox="1293 791 1828 980">El mapa del juego se realizó con la ayuda de la psicóloga Waleska Pérez para poder profundizar la estructuración del mismo y así poder llevar un procedimiento en que se puedan tomar decisiones para cumplir el fin del juego.</p>

Conocimiento Afectivo

Juego de atención que permite que los alumnos tomen conciencia de algo, interesándose por el tema tratado, atención concentrada.

Nivel Taxonómico

-De conocimiento

Terminología de hechos específicos, conocimiento de metodología

-De Síntesis

Desarrollo de capacidades de aplicación, permitiendo que el contenido tenga sentido.

-De atención

Permitiendo que los participantes del juego tomen interés del tema que se está tratando, provocando agrado y gusto del juego.

Grupo Objetivo:

Niños de 9 a 12 años

Metodología:

El juego de Desbordémonos se jugará después que la maestra de grado ha explicado el tema en clases anteriores de lo que es la prevención de desastres. El juego tendrá ilustraciones tamaño carta que la maestra podrá utilizar como recurso pedagógico a la hora que se esté explicando el tema y de esta manera ayudar al alumno en que conozca de ante mano las ilustraciones para que a la hora que se realice el juego, ya pueda relacionar cada tema con la ilustración adecuada.

ESTRATEGIA

Tarjetas:

Éstas serán la clave primordial para la realización del juego, siendo este el medio en su totalidad para el transcurso del juego. Existen dos tipos de tarjetas; las tarjetas que demuestran el desastre ilustrado y las tarjetas que muestran la solución escrita. El objetivo de las tarjetas es desarrollar la habilidad de reconocer causa y efecto y/o conflicto y solución.

Las tarjetas que muestren el conflicto o desastre natural, serán ilustraciones que harán sentirse identificados a los niños con cada desastre que ellos puedan enfrentar. Cada desastre está identificado por un color para ayudar a los alumnos a identificar con mayor rapidez la respuesta.

Grupos:

Serán dos grupos de 10 personas. La maestra escogerá a un participante de cada grupo y por medio de piedra, papel o tijera, se escogerá el grupo que comienza. Los 2 grupos pueden ser hombres contra mujeres o mixtos.

Mediador:

En el juego habrá 1 mediador que será la maestra de la clase quien llevara el control del juego y tomara el tiempo que cada alumno tiene responder al grupo opuesto.

Aplicación del Juego:

Se divide la clase en dos grupos, ya sea hombre y mujeres o mixtos. Por medio del juego de piedra, papel o tijera quien gane será el grupo que comenzará primero. El grupo que comience tiene derecho a escoger si desea leer la solución o encontrar la causa. El grupo que decida comenzar o que le toque las tarjetas donde esta el efecto escrito, deberán ser repartidas una por una tarjeta a cada estudiante para que de esta manera se ira compitiendo uno de un grupo contra otro del otro grupo.

El alumno que tenga la carta escrita, deberá leer en recio lo que la tarjeta dice para que el concursante opuesto pueda visualizar las tarjetas con ilustraciones y así escoger la tarjeta correcta que va con la causa.

Si la respuesta fue acertada, será un punto para el equipo que acertó y si es incorrecta la respuesta, será un punto a favor para el equipo opuesto.

Al final ganara el equipo que obtenga mayor punteo.

Recurso de Evaluación:

El juego tendrá como recurso de evaluación determinar la facilidad que tenga el estudiante a la hora de reconocer las tarjetas. De esta manera se podrá detectar qué tanto ha aprendido el alumno en el transcurso del juego y así el mediador se dará cuenta del tipo de aprendizaje de cada alumno.

Metacontenido

En este juego se resalta el aprendizaje en equipo, solidaridad y compañerismo, dándole importancia a trabajar como grupo aunque la respuesta sea de forma individual.

Características del Empaque:

Las tarjetas serán de tamaño media carta. Existen 4 tipos de desastres diferentes la cual serán representadas por un color diferente.

Las tarjetas que tengan que ver con el tema:

Inundación serán de color azul

Deslaves serán de color verde

Sismos serán de color rojo

Y Contaminación será de color Amarillo.

Las tarjetas tendrán texto describiendo aspectos de cada uno de los desastres naturales específicos y otras tendrán ilustraciones con estilo caricaturesco para representar el desastre.

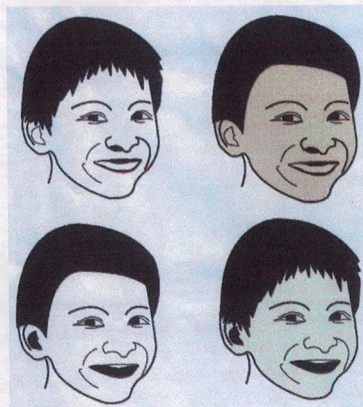
Éstas irán posicionadas dentro de una caja tamaño 15 x 10 pulgadas para que se puedan posicionar de un lado de la caja las tarjetas que muestran el problema y del otro lado las tarjetas que tienen la solución. La caja será impresa en textote laminado, dicho anteriormente para su durabilidad.

Etapa 2 Personaje

Ejemplo #1



Ejemplo #2

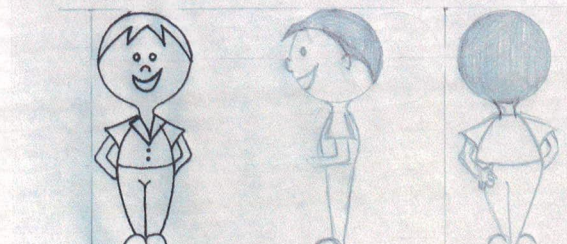
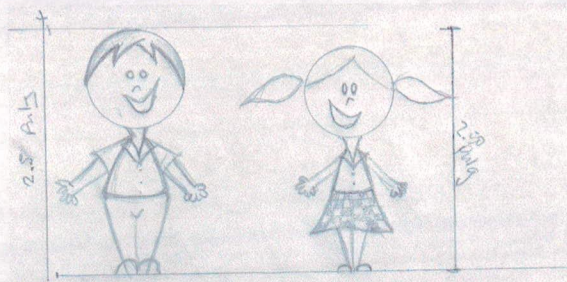
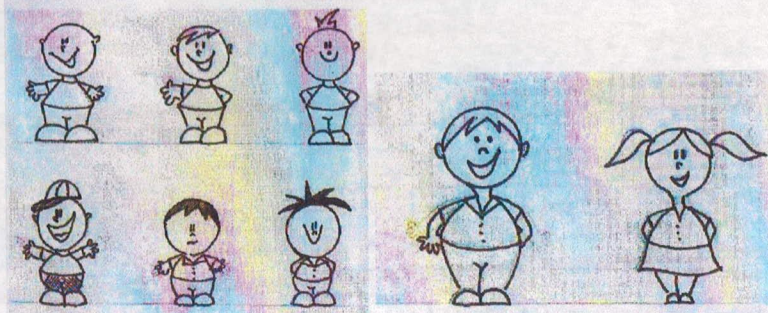


Tomando en cuenta que la función principal de la ilustración es ejemplificar el tema, se decide trabajar las ilustraciones y los personajes lo más cercano al grupo objetivo posible en cuanto a su físico y entorno.

Para la creación del personaje se comenzó por identificar al mismo con el alumno. De esta manera se tomaron fotos a diferentes alumnos de la escuela para realizar el personaje, (ver ejemplo #1)

Se descartó esta idea ya que no llamaba la atención ni del grupo objetivo ni de la maestra ya que la ilustración no era atractiva, (ver ejemplo #2).

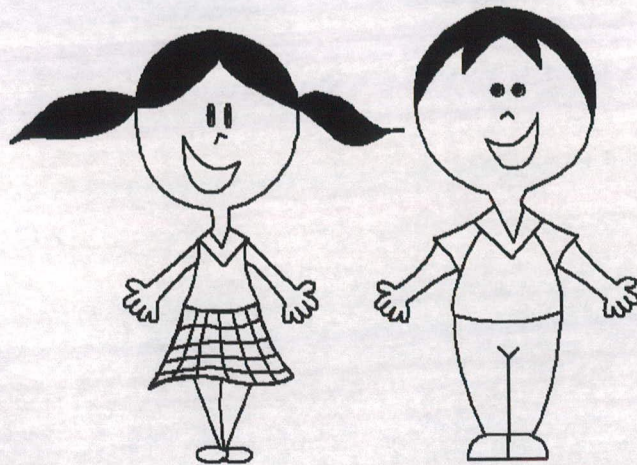
Ejemplo #1



Luego se decidió hacer un personaje que no sólo fuera caricaturesco, sino que también pudiera representarse con el alumno. Se comenzó la realización de éste personaje en varias líneas de diseño adaptándolo de una forma creativa para que el grupo objetivo pueda escoger la edad que visualmente se relaciona con ellos. Se comenzó ilustrando personajes de diferentes edades, desde 4 años hasta 12 años. (ver ejemplo #1). Al llegar al personaje de 12 años, se tomó la decisión de crear al personaje en ambos sexos.

Información General del Personaje: Tito y Tita son hermanos. Asisten a la Escuela Rural Mixta No. 616 en Concepción las Lomas. Tito está cursando 3er grado de primaria y Tita cursa 4to grado de primaria.





Sexo Masculino:

Nombre : Tito

Edad: 11 años

Características Físicas: Tito es de estatura media y delgado.

Gustos: Tito es un niño muy juguetón que le gusta la lectura, le gusta participar en clase y cuando llega a su casa, le gusta ayudar a sus papás con los trabajos de hogar. Como pasatiempo, le gusta mucho los juegos de mesa, así como la lectura.

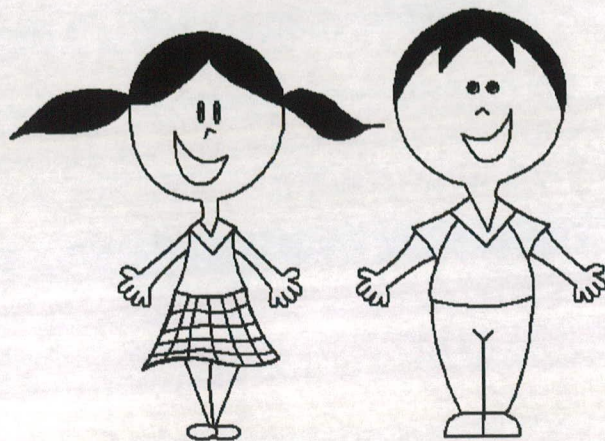
Sexo Femenino:

Nombre: Tita

Edad: 12 años

Características Físicas: Tita es de estatura media y delgada. Desde muy pequeña ha utilizado el pelo largo y es por esto que siempre utiliza dos coletas.

Gustos: Tita es una niña hiperactiva a la que le gusta estar constantemente participando en actividades en clase. Siempre está pendiente de ver si puede ayudar a algún compañero con cualquier duda en clase ya que Tita es de las alumnas más aplicadas.



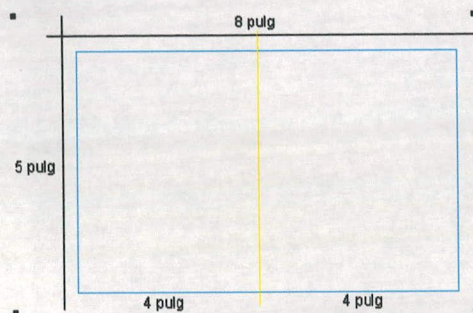
Al igual que Tito, Tita le encanta pasar el tiempo leyendo y jugando juegos de mesa. Ambos utilizan el uniforme del colegio para poder mostrar a la escuela a la que asisten y así hacer que el alumno se sienta identificado con los personajes.

Los personajes aparecerán siempre de frente dentro de las tarjetas y así poder presentar cada desastre mostrando una acción dentro de cada explicación y con el fin de incorporar al alumno con el juego.

En cuanto a los gestos del personaje, se realizaron pruebas de gestos bastante minimalistas que pudiera ejemplificar el tema.

Etapa 3 **Formato**
(Ver anexo #8)

Tarjetas

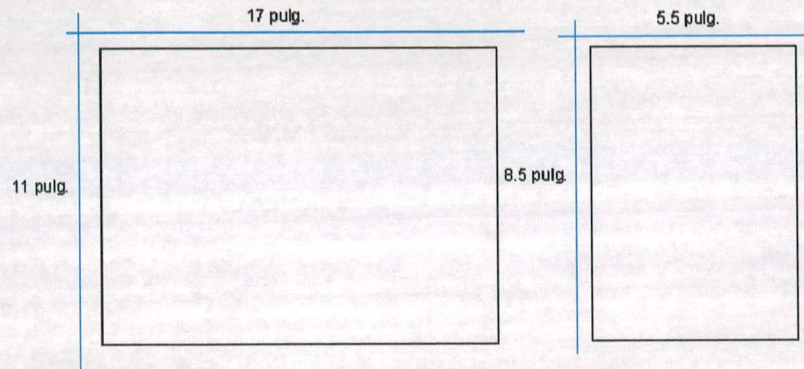


El formato de las tarjetas del juego lo estableció la directora del Colegio desde el comienzo para que en un futuro se pudiera imprimir cualquier tarjeta que haga falta o que haya sido arruinada. Por esta razón es que el formato de cada tarjeta mide 8 pulgadas de ancho por 5 de largo.

El tamaño media carta es (8.5 x 5.5) pero se necesitaba reducir un poco el tamaño para que en un futuro, el colegio no se vea con ningún problema a la hora de reproducir el material.

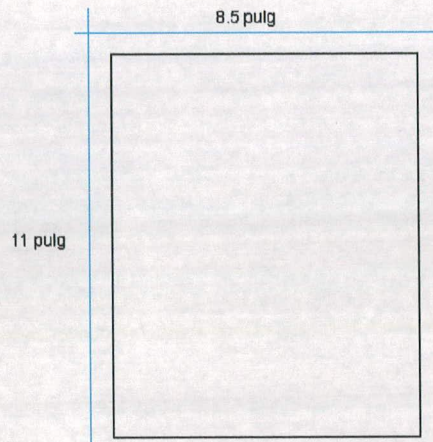
Recurso Pedagógico

Ejemplo #1



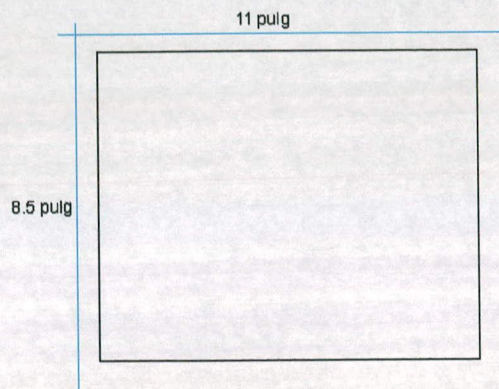
Para el recurso pedagógico, se tomaron en cuenta 2 formatos (ver ejemplo #1), para ver de qué manera éste puede ser utilizado de mejor manera para la maestra quien será la persona indicada para utilizarlo en las clases de Ciencias Naturales y/o Estudios Sociales.

Ejemplo #2



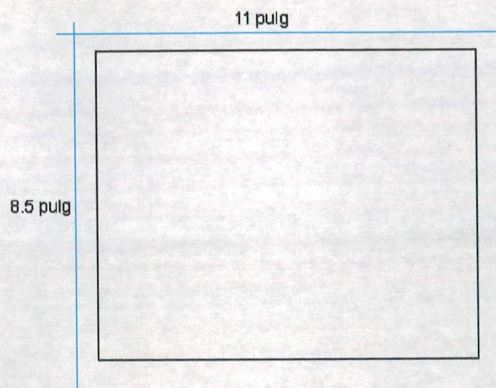
Luego se tomo el formato tamaño carta que según la maestra, es el formato que podía servir para mostrar el recurso pedagógico de mejor manera. (ver ejemplo #2).

Empaque



Tomando en cuenta el tamaño de las piezas del juego, se propuso que el tamaño del empaque fuera tamaño carta para poder transportar el material fácilmente.

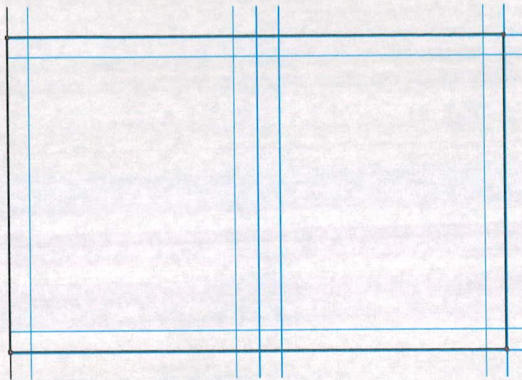
Calcomanías



Las calcomanías se hicieron tamaño carta para mantener la unidad con las demás piezas del juego y con el empaque.

Etapa 4 Margen

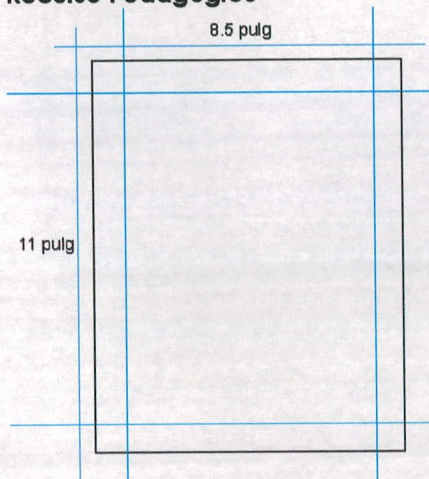
Tarjetas



Los márgenes seleccionados para las tarjetas fueron de 0.25 pulgadas de cada lado, para poder tener una guía exacta a la hora de colocar el título de las tarjetas y o en el retiro de las tarjetas donde se debe respetar el área para colocar el texto.

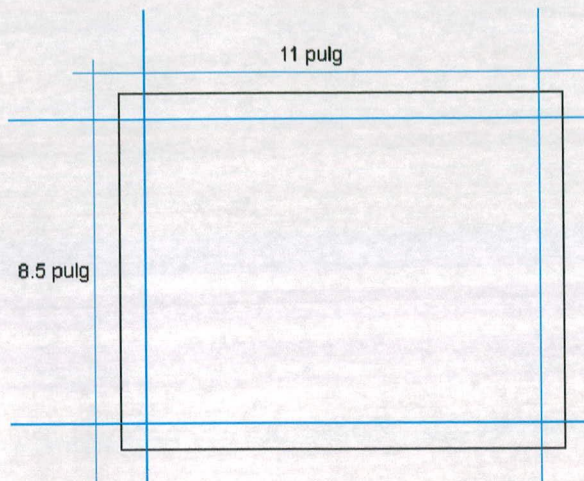
Los márgenes serán utilizados únicamente para los títulos o texto ya que el diseño de cada tarjeta llega hasta el área de corte.

Recurso Pedagógico



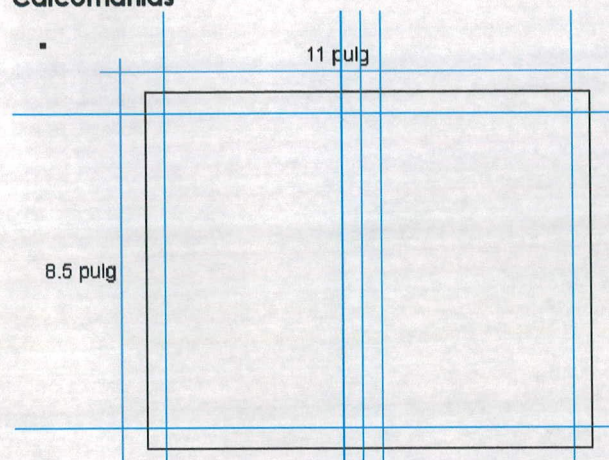
Los márgenes seleccionados para el recurso pedagógico fue de 1 pulgada de cada lado ya que únicamente en este material se sitúan las ilustraciones del juego y así dejar una diagramación centrada dentro del mismo margen.

Empaque



Los márgenes del empaque, fueron de 0.5 pulgadas de cada lado manteniendo unidad y equilibrio con las demás piezas.

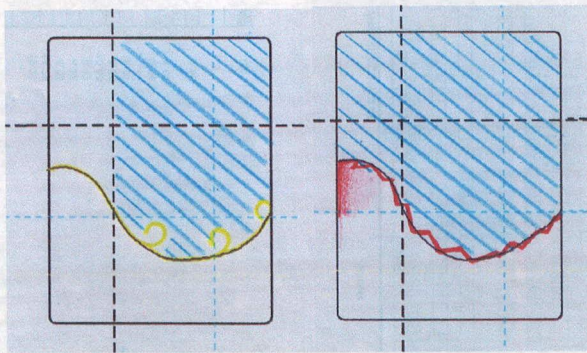
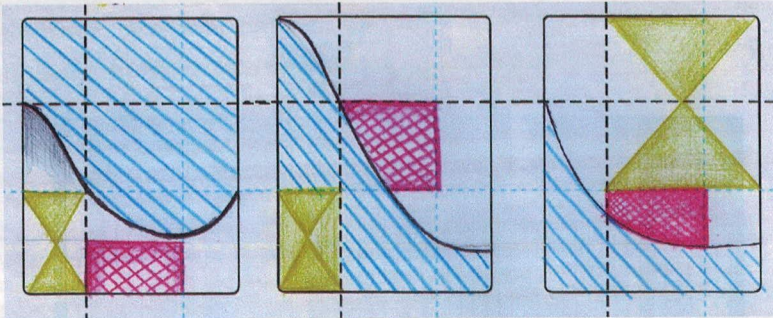
Calcomanías



Los márgenes de las calcomanías, fueron de 0.5 pulgadas de cada lado y así poder tomar en cuenta el posicionar dos tipos de calcomanías dentro de la misma hoja carta, para poder reducir costos de impresión.

Etapas 5 **Retícula y Layout**
(Ver anexo #9)

TIRO



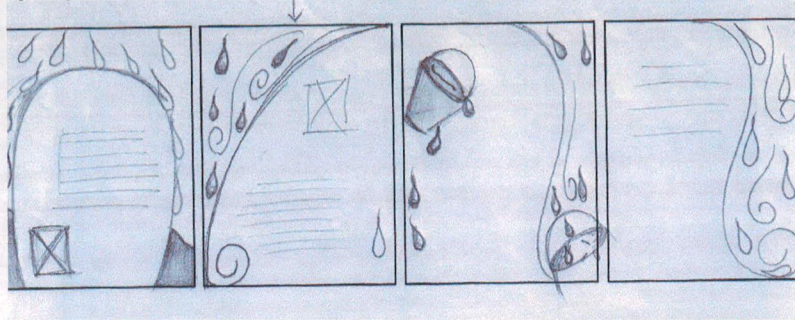
Al comenzar a trazar las líneas para definir la retícula, se toma en cuenta el tamaño del formato y de qué manera por medio de la retícula se puedan combinar ejes curvos y rectos para poder soportar la función de la diagramación: Generar ruptura visual, al momento de diagramar, permitiendo libertad de espacios y generando la sensación de riesgos.

Con la retícula definida se comienza el estudio del layout para poder determinar la forma en que se colocarán los textos, los elementos gráficos y las ilustraciones. De esta manera se va definiendo cuáles pueden ser las posibilidades en combinar estas tres y dicho anteriormente, permitiendo libertad de espacios pero siempre tener en cuenta de no caer en la saturación.

Teniendo ya el layout definido y establecido se puede comenzar con la diagramación a la hora de tener todos los elementos de apoyo y texto a utilizar.

RETIRO

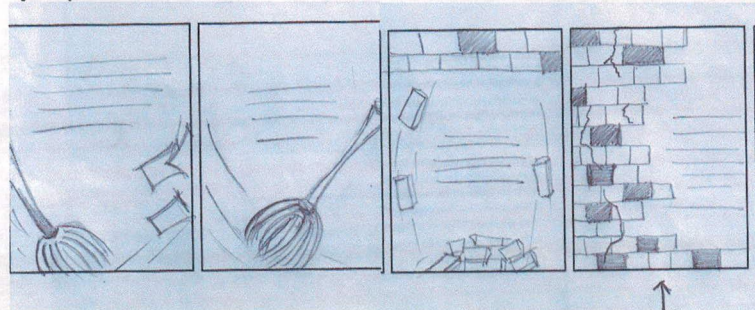
Ejemplo #1



Se comenzó a ilustrar posibles opciones para utilizar en el retiro de cada tarjeta dependiendo de cada tema a conocer.

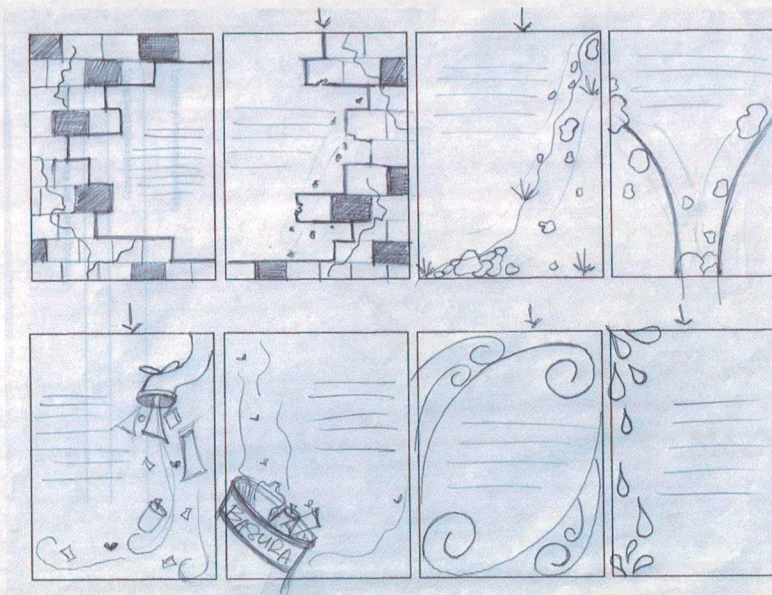
Para el tema de inundaciones se ilustró con gotas de lluvia siempre tomando en cuenta la combinación de ejes curvos para crear movimiento y representar lo que son las inundaciones. (ver ejemplo #1).

Ejemplo #2



Para el tema de contaminación se tomó en cuenta el utilizar una escoba como icono principal ya que esto es lo que mayormente utilizamos para limpiar y o recoger basura. (ver ejemplo #2)

Ejemplo #1



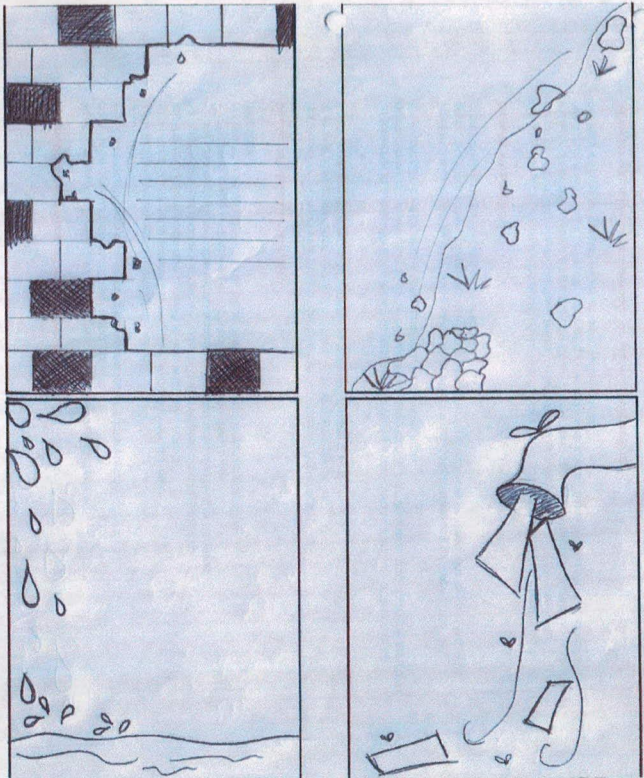
Ejemplo#2

Para el tema de deslaves se tomó en cuenta el representar cuando hay ruptura o de qué manera se genera un deslave. Como signo principal se tomaron las piedras para poder generar movimiento y así poder apreciar mejor el tema de lo que está sucediendo a la hora de enfrentar un deslave. (ver ejemplo #1).

Con el tema de Sismos, desde el comienzo se ilustró una pared hecha de ladrillos en donde se representa gráficamente que hay ruptura en la pared demostrando cual es la causa de un sismo. (ver ejemplo #2)

Cada tema fue cambiando con el proceso de bocetaje.

Ejemplo #1



Se puede ver cuáles son las 4 propuestas finales para cada tema. (ver ejemplo #1)

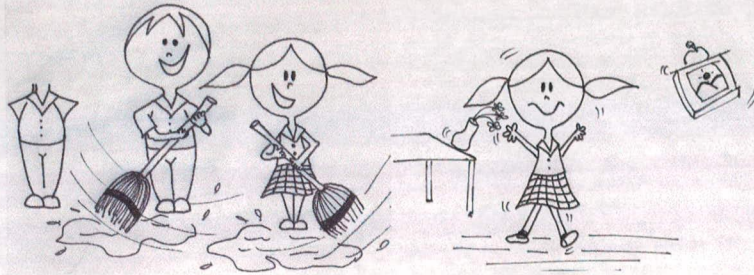
En la tarjeta de inundaciones se tomó en cuenta colocar las gotas fuera del margen para crear movimiento en cómo las gotas de agua entran en la tarjeta.

En la tarjeta de deslaves se dejó una montaña sólo del lado derecho para que la ilustración no abarcara toda la tarjeta y de la misma manera colocar rocas cayendo de la montaña presentando lo que mayormente pasa a la hora de un deslave.

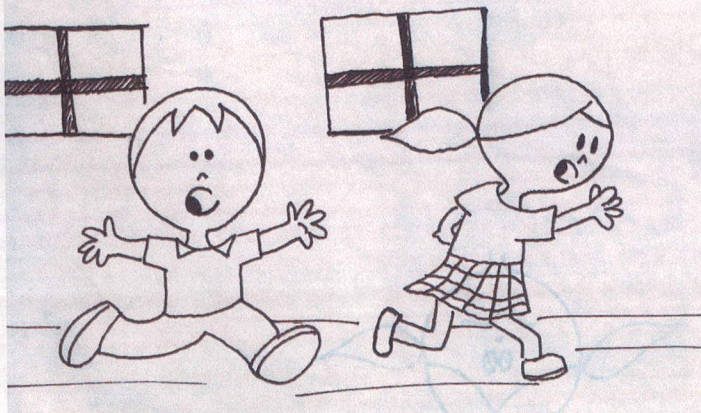
En la tarjeta de Sismos, se dejó la pared de ladrillos agregando quebraduras en los ladrillos generando ruptura visual y piedras cayendo.

La tarjeta de contaminación, cambió por completo en cuanto a su signo principal (de escoba a chorro), porque se llegó a un diseño donde se pudo representar de manera más clara lo que es una contaminación alternando un chorro porque las mayores contaminaciones provienen del agua no potable que sale de los chorros y al mismo tiempo se muestra cómo es que la basura, representando a la contaminación, sale de los chorros que todos utilizamos.

Etapa 7 **Ilustraciones**
(Ver anexo #11)



Opción A



Comenzando la elaboración de las ilustraciones, se tomó en cuenta el tema de Prevención de Desastres y también tomar en cuenta de qué manera se le presentaría al grupo objetivo este tema para que ellos puedan reconocer los diferentes desastres y así poder saber cómo reaccionar a la hora de enfrentar uno.

El bocetaje se comenzó, identificando los 4 temas que se van a tratar en el juego (sismos, deslaves, contaminación e inundaciones), y el cómo podemos reaccionar a la hora de enfrentar uno.

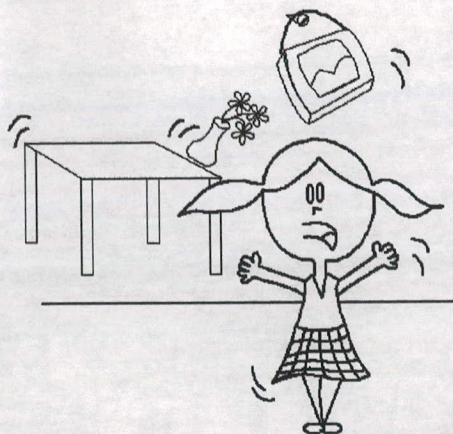
A mano se fueron creando ideas de los momentos que el grupo objetivo podría enfrentar ya fuera en la escuela o en sus hogares y ver de qué manera poder explicar por medio de ilustraciones, consejos para saber cómo actuar a la hora de enfrentar algún desastres, antes de enfrentarlo o una pequeña introducción de que es cada uno.

Se ilustraron situaciones donde los personajes actúan a cada uno de estos desastres. Las primeras ilustraciones tomaron los gestos de pánico para representar que existía el peligro (ver opción A).

Opción B



Opción C



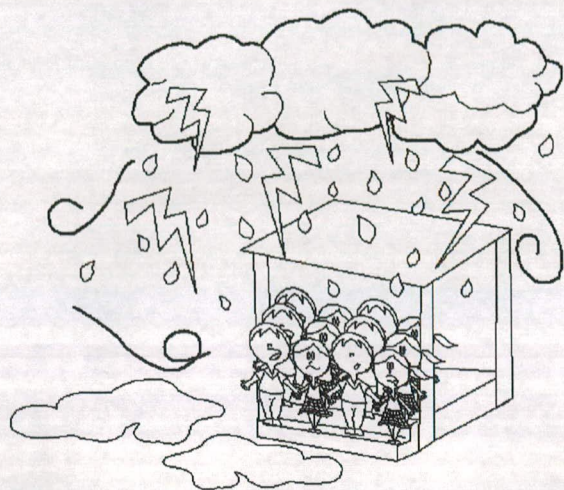
Rápidamente se determinó que el gesto de pánico no iba a funcionar ya que lo que el juego debe de representar es como actuar a la hora de enfrentar cualquier desastre, ante todo con tranquilidad (ver opción B).

Las ilustraciones fueron redibujadas nuevamente en freehand y photoshop para poder manipular el tipo de grosor y abstracción, y así no perder la unidad ejemplificando el tema.

Se utilizó un grosor entre 1.5 y 2.5 para la línea con la que se realizaron las ilustraciones.

Las ilustraciones de situaciones, ubicadas en el retiro de cada tarjeta, se realizaron tomando en cuenta el movimiento de los personajes de acuerdo a crear una acción que ejemplifique el tema y transmita con claridad la idea a los alumnos.

La mejor solución es la opción B ya que los personajes representan la tranquilidad que los alumnos deben de tener a la hora de enfrentar cualquier tipo de desastre.



Etapas 8 **Tipografía**
Ver anexo #12

Familia PALO SECO

Deslaves

Es importante cubrirse a la hora de enfrentar un sismo.

DESLAVES

Es importante cubrirse a la hora de enfrentar un sismo.

DESLAVES

Es importante cubrirse a la hora de enfrentar un sismo.

Deslaves

Es importante cubrirse a la hora de enfrentar un sismo.

DESLAVES

Es importante cubrirse a la hora de enfrentar un sismo.

DESLAVES

Es importante cubrirse a la hora de enfrentar un sismo.

En la mayoría de las tarjetas se integró el personaje o ambos personajes para poder crear interacción con el grupo objetivo y de esta manera el alumno pueda entender de una manera clara el contexto.

Se crearon ilustraciones donde no aparecen los personajes pero se muestra claramente la explicación de lo que se recomienda hacer en diferentes situaciones. Siempre tomando en cuenta la utilización del full color para que éste tenga mayor impacto.

Se escogió la tipografía de la familia palo seco, ya que esta familia tiene las tipografías más claras y legibles.

Esta tipografía puede impactar y a su vez mantener claridad para su legibilidad.

Los niños de 9-12 años, de la escuela, han sido estimulados y a la mayoría les gusta mucho la lectura, de la misma manera fue el grupo objetivo quien decidió que a la hora de leer se sienten motivados por la legibilidad de la fuente y el contenido del texto.

Deslaves

Es importante cubrirse a la hora de enfrentar un sismo.

DESLAVES

Es importante cubrirse a la hora de enfrentar un sismo.

DESLAVES

Es importante cubrirse a la hora de enfrentar un sismo.

Deslaves

Es importante cubrirse a la hora de enfrentar un sismo.

DESLAVES

Es importante cubrirse a la hora de enfrentar un sismo.

DESLAVES

Es importante cubrirse a la hora de enfrentar un sismo.

Nombre de Tarjetas

Para los nombres o títulos en el tiro de las tarjetas, se utilizó la letra **ULSTER** ya que este tipo de letra es lo suficientemente legible para que el alumno pueda leer claramente a simple vista el tema que se va a tratar. En la tabla se tomó en cuenta utilizar el tipo de letra Britanic Bold pero a la hora de retomar los gustos del grupo objetivo, se escogió la tipografía Ulster.

Nombre del Juego

Para escoger el nombre del juego se decide utilizar como base el concepto "Desborde de Seguridad"; obteniendo los siguientes nombres:

Desborde Infantil

Desbordémonos por la Seguridad.

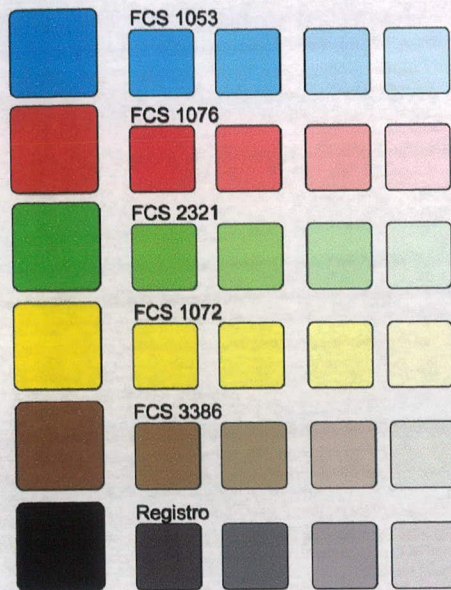
Seguridad sin Desbordes

El Desborde

De estos nombres se escogió:
Desbordémonos por la Seguridad

Se utilizó el tipo de letra comix heavy ya que es amigable al grupo objetivo, para poder llamar su atención y así causar un efecto de curiosidad por el juego.

Etapas 9 Paleta de Color
(Ver anexo #13)



Texto

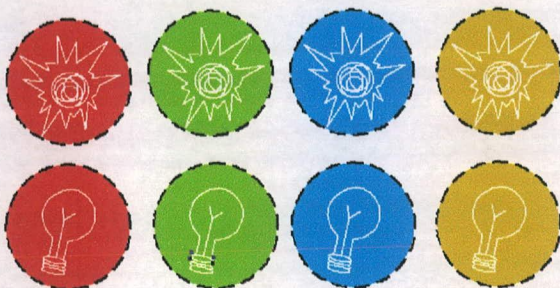
Para el texto en el retiro de las tarjetas se tomaron en cuenta las tipografías century gothic y la arial rounded siendo estas dos, tipos de letras bastante legibles. Tomando ambas en cuenta, se obtuvo como resultado final el utilizar el tipo de letra **century gothic bold** por su legibilidad y lo que ésta resalta en el contenido.

Desde el comienzo se tomó en cuenta la utilización de los colores llamativos ya que el grupo objetivo son niños de 9 a 12 años; utilizando también como referencia lo que los niños contestaron en el instrumento del grupo objetivo (anexo #3).

Se tomaron en cuenta colores que no solo fueran llamativos sino que se pudieran representar con el tema de Prevención de Desastres y a su vez, que tenga un impacto donde los alumnos puedan identificar y relacionar cada color con cada desastre natural.

Se eligió el color Aqua para representar lo que son las inundaciones, el rojo para los sismos, el verde para los deslizamientos y el amarillo para la contaminación. Tomando en cuenta que el amarillo, azul y rojo son utilizados como colores de seguridad.

Etapa 10 Calcomanías
(Ver anexo #14)

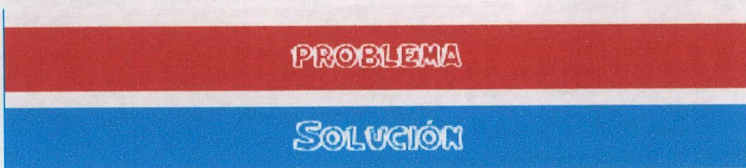


Se intentó mantener los colores lo más llamativos para que estos tenga impacto y a su vez con el color, brindar un valor visual al material.

Se realizaron las calcomanías para el juego, en donde se podrá premiar al grupo ganador al final del juego. Estas fueron hechas con los colores que identificamos cada desastre en el juego y así amarrar las piezas unificándolas por medio del color, la utilización de la línea e ilustraciones.

Las ilustraciones de las calcomanías fueron tomadas de los elementos gráficos que fueron colocados en el fondo de las tarjetas del juego.

Etapa 11 Cinturón
(Ver anexo #15)



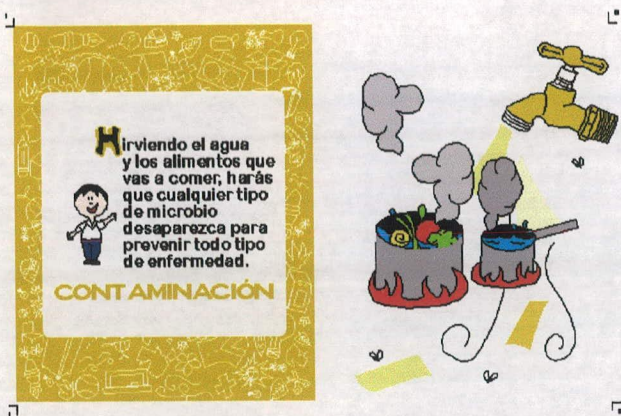
Tomando en cuenta otras propuestas de cinturones que sostengan las tarjetas del juego, quedaron estas dos como la propuesta más funcional utilizando dos colores que no sólo son parte de todo el juego sino son dos colores que se identifiquen con el tema de PROBLEMA Y SOLUCIÓN. La tipografía que se utilizó para estos cinturones, es la misma que la del nombre del juego.

Etapa 12 Diagramación



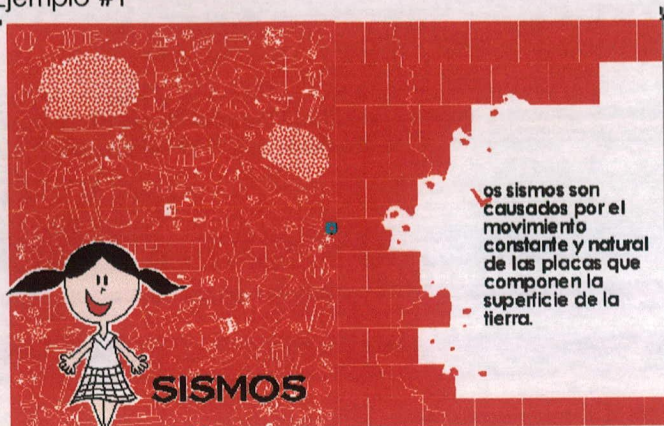
La diagramación de las tarjetas fue realizada de una manera muy sencilla, ya que las tarjetas no llevan ningún borde, y por medio del layout y el diseño creado para cada desastre, ya se pudo tomar como base y así colocar todos los elementos.

Al visualizar la forma en que se van a colocar las ilustraciones y la información escrita. Se debe tomar en cuenta para quién va dirigido el material y no hacer complicada la forma en que se desea jerarquizar la información.



Las tarjetas se comenzaron con la elaboración de las ilustraciones que representarían el tema, a los alumnos de la escuela y su aprendizaje.

Ejemplo #1



Se tomó en cuenta el hacer un estilo de collage con todos los signos realizados al comienzo del bocetaje que incorpore la vida del grupo objetivo con el tema a conocer y a su vez, que el fondo muestre el diseño en un estilo infantil. (ver ejemplo #1).

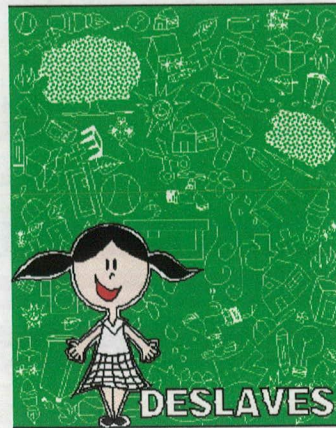
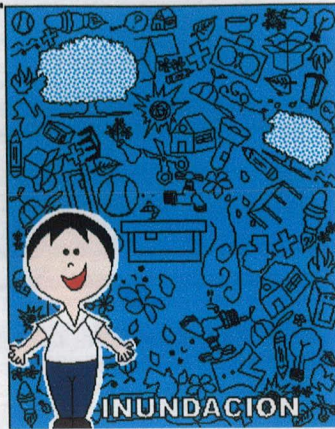
Se necesita demostrar para quién se está realizando el juego para lograr identificar al grupo objetivo con éste. Es por esta razón que se respetaron espacios en blanco en el retiro de las tarjetas y así no caer en la saturación de elementos de una manera no agradable a la vista. (ver ejemplo #1)-

Ejemplo #2



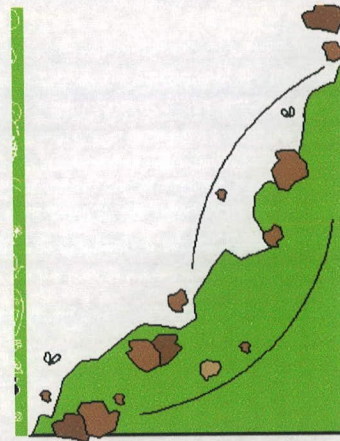
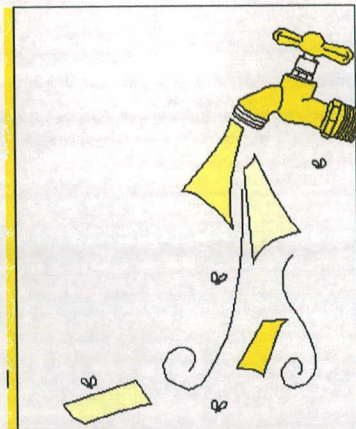
Los personajes al ser colocados en el tiro de cada tarjeta, se jugó con el posicionamiento de estos. Se hizo pruebas de colocarlos esquinados, en el centro y de lados contrarios para ver de que manera funcionaba mejor. También al personaje se le agregó un margen extra en blanco que lo bordee para que así no se pierda dentro de la tarjeta. (ver ejemplo #2).

Ejemplo #1



Se tomó la idea de colocarle al personaje en su fondo, un contorno negro para ver de qué manera funcionaba mejor.

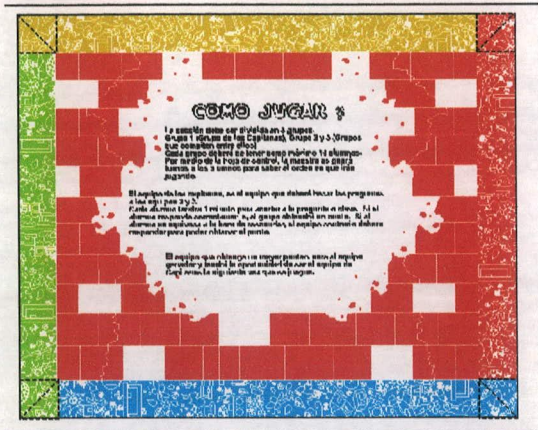
Ejemplo #2



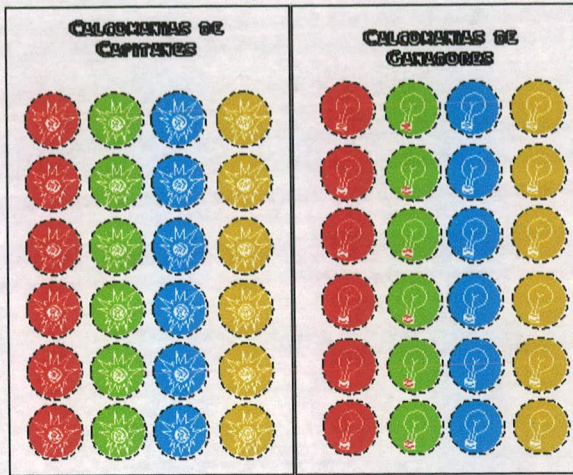
En el Retiro de las tarjetas, se comenzó con el bocetaje, donde se tomó en cuenta el hacer diferentes tipos de marcos para las tarjetas. (ver ejemplo #2)

Estos marcos fueron establecidos en la diagramación de forma que quedan exactamente al borde (sangrado).

Su diagramación dan en su espacio la habilidad de posicionar los elementos y a los personajes de una manera bastante libre.



En la diagramación de la caja, se tomó en cuenta el unificar la caja con el tema y las tarjetas, de modo que se colocó de fondo la pared y así al igual que en las tarjetas, que en el centro existiera este espacio en blanco que no sólo deja respirar el diseño sino que también crea un área interesante para colocar los elementos de presentación y/o en el retiro de la caja, las instrucciones para el juego.

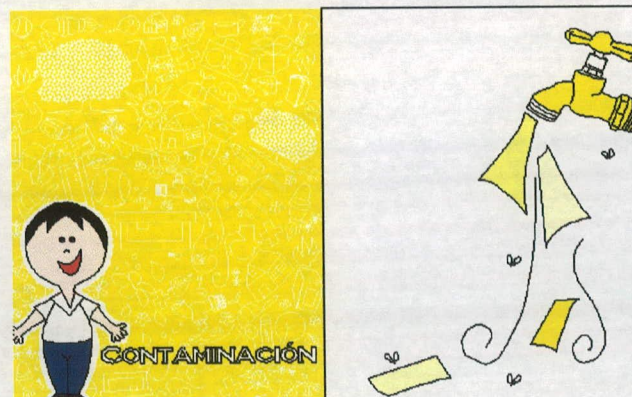


Las calcomanías de los ganadores se hicieron tomando de los signos realizados en el bocetaje, objetos que representen que algo fue hecho correctamente.

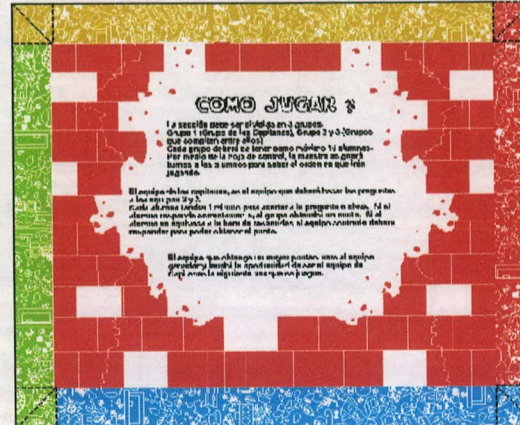
Etapa 13

Propuesta Preliminar

Tarjetas del Juego



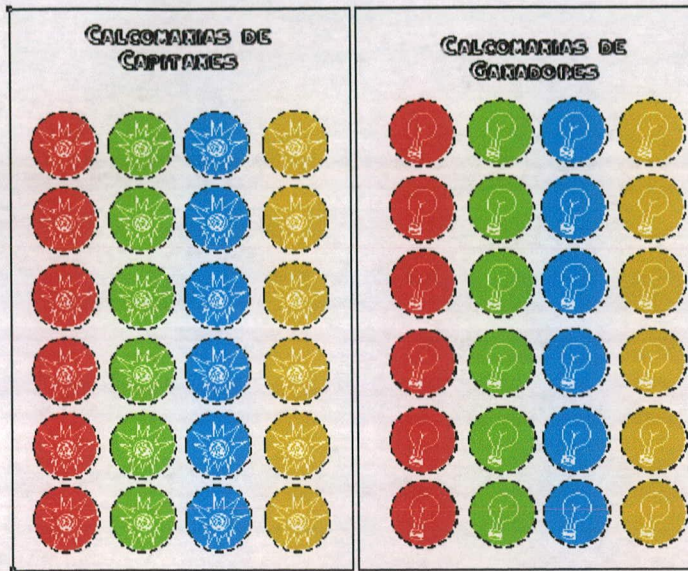
Empaque



Recurso Pedagógico



Calcomanías



Cinturón para tarjetas



11. Validación técnica del diseño preliminar:⁶

Se estructuraron instrumentos de validación, (anexo 6), para evaluar objetivamente la función y expresión de los elementos que componen la propuesta de diseño.

Estos instrumentos fueron contestados por el grupo objetivo, diseñadores y especialistas del tema para comprobar la funcionalidad del material.

A continuación se presentaron los resultados por cada uno de los tres grupos de forma individual.

1. Validación Grupo Objetivo:

La validación del grupo objetivo se comenzó preguntando sobre los personajes del juego; a la mayoría les pareció que los personajes son amigables y el hecho que los personajes llevan el uniforme de la escuela ayuda a que los alumnos se sientan identificados y atraídos por el juego.

Las ilustraciones les pareció que eran de gran apoyo ya que explicaban de una forma bastante llamativa lo que estaba sucediendo con cada desastre. Los colores utilizados tuvieron mucho que ver con la aceptación de los personajes y de las ilustraciones por parte de los alumnos ya que los colores sirvieron para resaltar y ser de gran apoyo para agrado de la mayoría.

Relacionaron el juego con prevención de desastres aunque hubo un par que lo relacionó con niños, pero consideraron todos en su totalidad que el propósito de este juego era algo bastante positivo para poder aprender sobre el tema.

En cuanto a la tipografía, la mitad contestó que era una tipografía que les permitía una lectura clara y la otra mitad contestó que la tipografía resaltaba bastante lo que al mismo tiempo demuestra que lo que se necesita es que los alumnos puedan captar la información de una manera no sólo clara sino que ésta tenga impacto en ellos por medio de una tipografía atractivos para el G.O.

Los materiales, en su mayoría les pareció que estaban presentados de una manera atractiva aunque fuera un poco diferente pero esto era lo que lo hacía ser original y no caer en la monotonía de lo que son todos los juegos de aprendizaje porque por medio de este juego pudimos comprobar con la validación que se acepta y se capta claramente lo que es la información por medio de una tipografía bastante legible, de un tamaño bastante aceptable causando impacto. Los colores de la forma que son utilizados en cuanto a las ilustraciones, fondo y elementos, hacen que el material se vea atractivo y mantiene un valor visual en todo momento.

Validando al grupo objetivo no existió la necesidad de cambio alguno para este proyecto.

⁶ A continuación se presenta los resultados de validación. Para los resultados se utilizó un instrumento pasado al G.O. (ver anexos 16 y 17, instrumento y tabulación)

2. Validación Diseñadores Gráficos:⁷

La validación de los Diseñadores Gráficos comenzó con la evaluación de la tipografía en su mayoría contestaron que el tamaño del texto permite una lectura clara por el tamaño y grosor aunque sea una tipografía sencilla pero es lo que permite que sea bastante legible. Esto ayuda a que los diferentes tamaños de tipografía muestren jerarquías manteniendo unidad entre ellas, y siempre manteniendo la distribución de textos de una forma ordenada.

Las ilustraciones a los diseñadores les pareció que no sólo ejemplificaban el tema sino también lo fortalecen demostrando las medidas de precaución para una mejor seguridad, representando cada tema como es debido y así tener una unidad a la hora de realizar el juego, al igual que reforzando cada tema por medio de un color que no solo represente seguridad sino alegría creando cercanía con los alumnos.

En su totalidad, los diseñadores respondieron que la diagramación dentro de las tarjetas demuestra orden, es uniforme y llamativa. Esto se debe a la forma de distribución de elementos ya que a pesar que encontramos variedad de elementos, es importante tener en cuenta la colocación de cada uno para no caer en la saturación.

La mayoría respondió que todos los elementos utilizados en el juego reflejan cotidianidad. Esto se debe a que a la

hora de colocar los elementos, estos fueron extraídos de objetos que rodean o están en contacto día a día con los alumnos, ya sea dentro o fuera de la escuela.

En cuanto a si consideran adecuado el material del empaque para el correcto manejo de las piezas, todos respondieron que no ya que el material del empaque es muy débil y lo que menos presenta es durabilidad. En cuanto al tamaño del empaque la mayoría respondió que si era adecuado para la cantidad de piezas que el juego contiene.

Se hicieron cuatro observaciones importantes que fueron tomadas en cuenta para cambios:

1. Colocar en la caja la edad ya que todo juego debería de llevar las edades del juego sin importar que ya se sepa que el juego fue realizado para los alumnos de 3ro y 4to primaria.
Se colocó la edad fuera de la caja y se arregló la ortografía de la misma.
2. Tomar en cuenta otras medidas para la caja.
El tamaño de la caja cambió de carta a media carta, brindando manejabilidad y durabilidad al juego, estando las piezas de una forma más segura por dentro.
3. Tener cuidado con el posicionamiento de los personajes en el tiro de las tarjetas.
Los personajes fueron posicionados, respetando los ejes para que a la hora de reproducir el juego, no exista la posibilidad que alguna parte del personaje se pierda por haber estado posicionado justamente donde la tarjeta debe ser cortada.

⁷ A continuación se presenta los resultados de validación. Para los resultados se utilizó un instrumento pasado al los diseñadores gráficos. (ver anexos 16 y 17, instrumento y tabulación)

3. Validación Expertos:⁸

La validación a expertos comenzó siendo respondidas las preguntas en cuanto a color y la mayoría reforzó que el color representa y transmite seguridad y educación por la razón que por medio de los colores, se logra identificar cada desastre según su naturaleza y su origen. Los colores representan impacto y sobresalen, resaltando la información importante sobre lo que son los desastres naturales por medio de la utilización full color. Esto ayuda a brindar un valor visual no sólo a todo el material en si sino a cada pieza como tal.

Respondieron que las ilustraciones logran representar a través del material lo que es la seguridad y al mismo tiempo mostrar el compañerismo que debe existir a la hora de ayudarnos unos con otros. A nivel de abstracción de las imágenes en las tarjetas, se obtuvo el comentario que se logra obtener claridad en la explicación del tema al igual que se refleja de qué trata el juego.

Se obtuvo como respuesta final en cuanto al formato, que es un formato cómodo y simple, que ayuda que el diseño que existe dentro de las tarjetas sea llamativo ya que cada tarjeta tiene bastantes elementos gráficos. Dentro de las tarjetas, la composición de elementos ayudó a transmitir ruptura y dinamismo; lo que crea que las tarjetas sean atractivas. Todos contestaron que la tipografía les pareció adecuada para el material ya que no crea saturación, su tamaño hace que sea bastante clara y legible.

⁸ A continuación se presenta los resultados de validación. Para los resultados se utilizó un instrumento pasado a los expertos. (ver anexos 16 y 17, instrumento y tabulación)

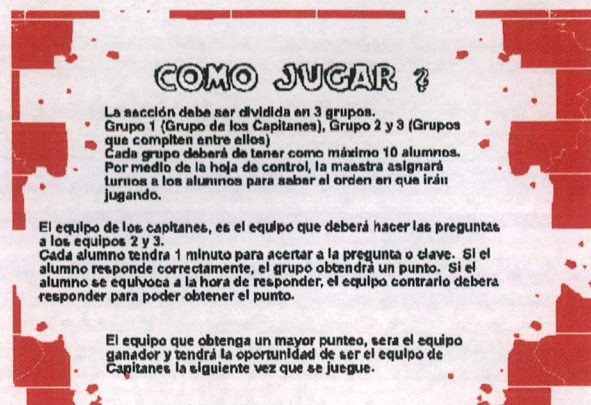
Los especialistas tuvieron agrado por el nombre del juego (Desbordémonos por la seguridad), ya que gracias al nombre se puede tener una lluvia de ideas sobre lo que trata el juego y así obtener la atención del alumno despertando interés y realizar el juego positivamente.

Observaciones:

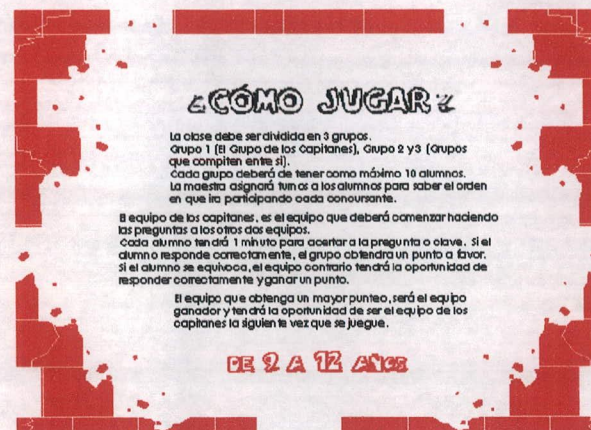
1. Tal vez sería bueno dejar el nombre del juego sólo en Desbordémonos para que tenga más impacto, por lo que se decidió cambiar el nombre a Desbordémonos, creando no solo impacto sino que haciendo un nombre fácil de recordar y reconocer para el grupo objetivo.
2. En cuanto a las fichas (Recurso pedagógico), es bueno tomar en cuenta el tamaño ya que las ilustraciones son bastante simple. Se cambió el formato de las fichas ya que esta observación fue hecha no sólo por los expertos sino también por los diseñadores, cambiando el formato carta a media carta ya que las ilustraciones son bastante sencillas y se puede aprovechar más el espacio de ésta manera.

Cambios tomados en cuenta:

Antes



Después



Tipografía

La tipografía tuvo un cambio únicamente en el empaque. Debido a la validación de los diseñadores, sugirieron que como hacía falta la información de las edades del juego, sería bueno bajarle el tamaño a la tipografía para que éste no se vea ni saturado ni demasiado infantil por el tipo de letra. Se hicieron cambios de ortografía en el título.

Antes



Diagramación:

La diagramación tuvo dos cambios. Uno en las tarjetas y otro en el empaque.

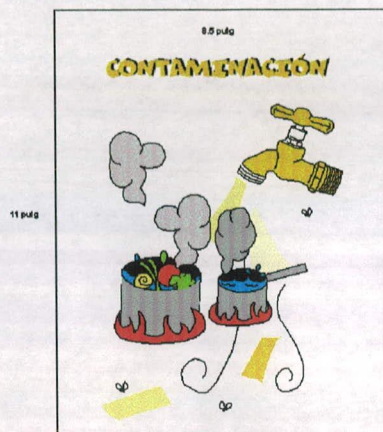
- En cuanto a las tarjetas, se tomó en cuenta el aporte de los diseñadores que sería bueno posicionar a los personajes (en el tiro de cada tarjeta), respetando el margen para que los personajes cumplan con la retícula ya que anteriormente no estaban medidos dentro del margen y esto podría dar problemas a la hora de cortar las tarjetas.

Después



- En cuanto a la diagramación de la caja, tomando en cuenta la opinión de los especialistas, se simplificó el nombre del juego y de esa forma se retiró el resto de información. (Dejó de ser "Desbordémonos por la Seguridad, a Desbordémonos".

Antes



Después



Recurso Pedagógico:

Las tarjetas creadas para que el maestro pueda reforzar en clase el tema de prevención de desastres, se realizaron al comienzo en tamaño carta para que los alumnos pudieran tener una visualización de cada desastre con claridad, pero la maestra de la escuela sugirió que fueran media carta ya que eran demasiadas tarjetas y al ser tamaño media carta, era más fácil para poderlo presentar como estilo fichas.

Antes



Empaque:

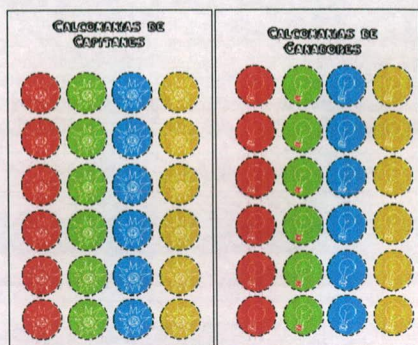
El empaque desde el comienzo se propuso que fuera tamaño carta para que el recurso pedagógico encajara dentro del empaque por ser tamaño carta.

Después

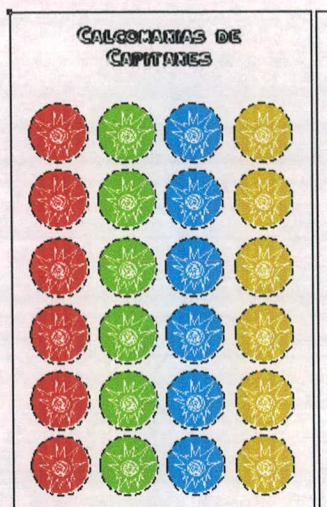


Se dio la necesidad de cambiar el tamaño del material de apoyo de los maestros a tamaño media carta. Ya teniendo un material de apoyo con medidas de media carta, se decidió cambiar el tamaño del empaque a 5.5 x 8.5 pulg. Haciéndolo manejable y así evite que las piezas se puedan soltar dentro de la caja con mayor facilidad.

Antes



Después



Calcomanías

Lo único que cambió fue el formato. Ya no sería impreso en tamaño carta sino en media carta ajustándolo a la nueva propuesta de empaque.

Antes

Después



Tarjetas

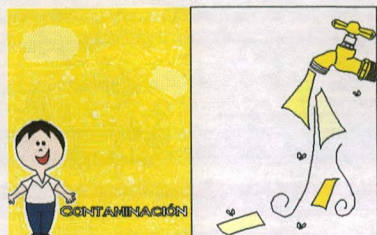
A pesar de los cambios que fueron hechos en las tarjetas anteriormente, se decidió quitar los árboles que están situados en el fondo (en el tiro de cada tarjeta) porque se notaba una saturación de blanco que complicaba a la hora de visualizar.



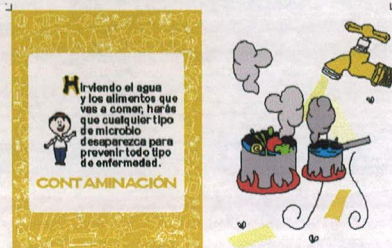
Se puede ver que el tiro de las tarjetas cambió ya que el fondo competía demasiado con los personajes y esto causaba confusión a la hora de leer el tema de las tarjetas. En el layout se aplicó algo representativo de cada desastre, para los sismos la ilustración de ladrillos quebrados, para las inundaciones gotas de agua, para los deslaves una inclinación con rocas cayendo y para contaminación un chorro del que sale basura.



Antes



Después



En el tiro de las tarjetas, se decidió quitar la letra capitular torcida por la razón que ya hay demasiado movimiento en las ilustraciones y en el diseño de las tarjetas y debía de mostrar firmeza a la hora de hablar de seguridad.

Se tomó en cuenta el cambiar ilustraciones que demostraran únicamente pánico ya que de esta manera no era funcional el juego.

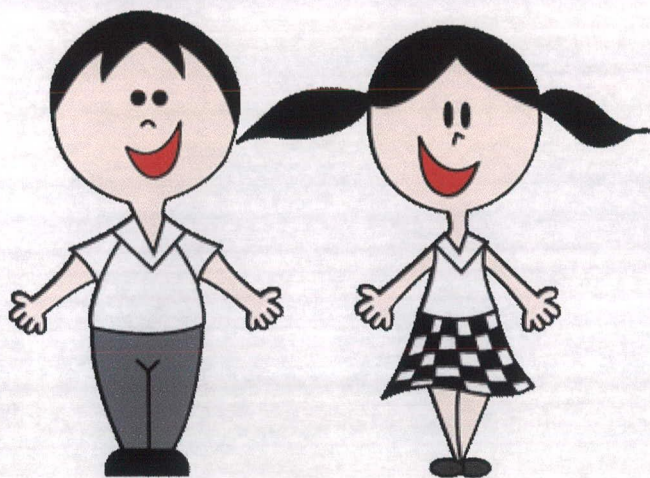
12. Propuesta Final y Fundamentación

Dado el requerimiento de reforzar el tema sobre Prevención de Desastres, se desarrolló un juego educativo y un recurso pedagógico que permita que los alumnos de la Escuela Rural Mixta # 616, pongan en práctica el contenido.

Con el tiempo se fueron desarrollando propuestas diferentes de diseño que no sólo fortaleciera el tema, sino que invitara al alumno a sentirse parte del juego y así mismo, sentirse incorporado.

Fundamentación de los elementos de diseño:

Personajes



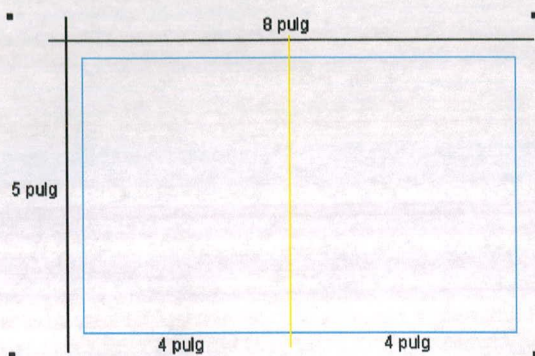
Como propuesta final se escogieron estos dos personajes. Ambos utilizando desde el comienzo el uniforme del colegio, para unificar al alumno con el juego y así se puedan sentir motivados en aprender y conocer más sobre lo que es el tema de prevención de desastres.

Por la razón que los personajes siempre aparecen sonrientes, es porque se dio la necesidad de representar al personaje con caracteres positivos y emprendedores.

El color del uniforme fue tomado del color negro seleccionado en la paleta de color, y tomando el porcentaje 70% para los pantalones del personaje, y un 90% para la falda del personaje.

Formato

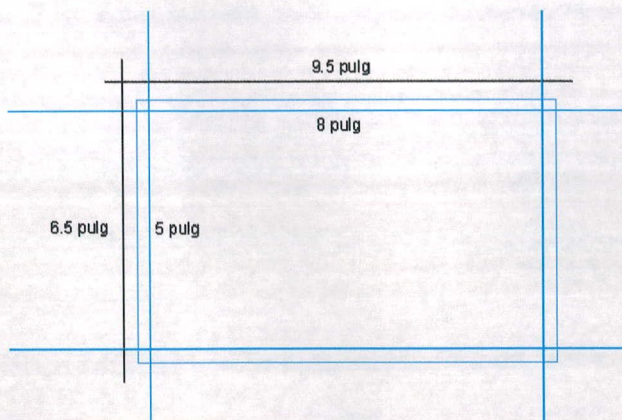
Tarjetas



Las tarjetas del juego quedaron para ser impresas a tamaño media carta y al estar impresas sólo hay que doblarlas y pegarlas. De esta manera, si en un futuro se necesitara reproducir más tarjetas, su medida facilita el poder tener el material.

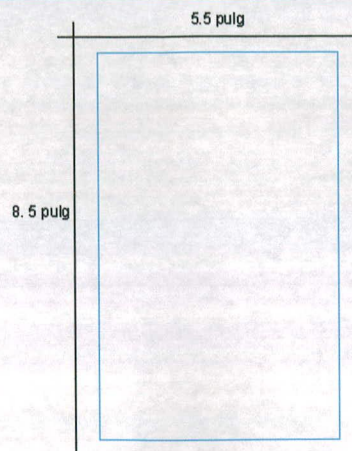
Ya estando impresas, las tarjetas miden 5 x 4 pulgadas.

Empaque



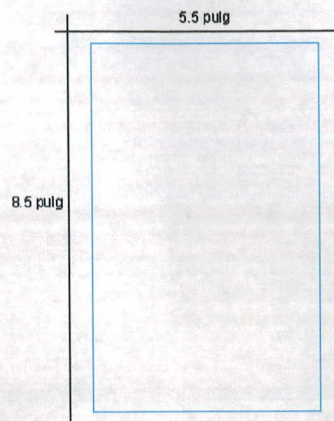
El empaque se cambió en la validación de tamaño carta a media carta ya que varias piezas cambiaron de tamaño y al reducir el material a media carta, daba mayor facilidad de uso y esto ayuda a que las piezas se queden en orden por dentro.

Calcomanías



Las calcomanías al igual que los otros materiales se adaptaron a un tamaño de media carta manteniendo unidad en todas las piezas.

Recurso Pedagógico



El recurso pedagógico se dejó de forma vertical, de tamaño media carta para que en clase la maestra pueda utilizar el material en forma de fichas para ejemplificar el tema de prevención de desastres.

Tipografía

Deslaves

Es importante cubrirse a la hora de enfrentar un sismo.

DESLAVES

Es importante cubrirse a la hora de enfrentar un sismo.

DESLAVES

Es importante cubrirse a la hora de enfrentar un sismo.

Deslaves

Es importante cubrirse a la hora de enfrentar un sismo.

DESLAVES

Es importante cubrirse a la hora de enfrentar un sismo.

DESLAVES

Es importante cubrirse a la hora de enfrentar un sismo.

Las tipografías que se utilizaron fueron la Century Gothic, Ulster, Comix Heavy, escogidas no sólo por ser de la familia palo seco, sino también por la claridad que proporciona visualmente ya que son tipos de letra bastante redonda que ayuda no sólo al grupo objetivo que el texto sea legible, sino también al maestro, al igual que resaltar títulos manteniendo una letra legible.

Color

REGIST FCS 3386 FCAS 4006 FCS 1076 FCS 2321 FCS 2346 FCS 1053



La paleta de color seleccionada al final fue una gama FULL COLOR que no sólo representara los colores de emergencia como lo es el rojo, sino que al mismo tiempo por el grupo objetivo se utilizó este tipo de color para resaltar las ilustraciones y hacer el material más atractivo visualmente.

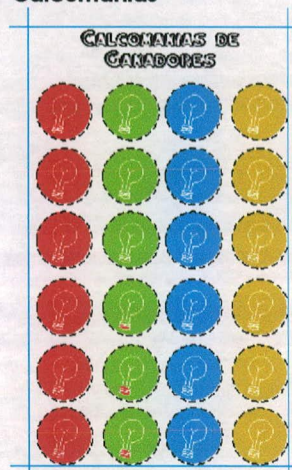
El único color que cambió, fue el tono del amarillo ya que la propuesta del amarillo anterior, era un amarillo bastante brillante y confundía a la hora de ser el amarillo el que representaba el tema de contaminación. Es por esto que se tomó un tono más fuerte que no fuera tan claro reforzando el tema de contaminación.

Márgenes

Tarjetas



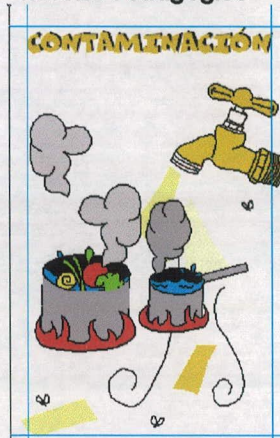
Calcomanías



Caja



Recurso Pedagógico



Se mantuvo .05 pulg para los márgenes de cada pieza del juego y así poder respetar los espacios y que las ilustraciones como lo son los personajes estén colocados de una forma que no quede sobre el margen de corte.

Soporte

Tarjetas

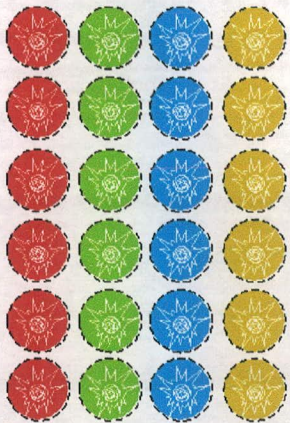


Caja

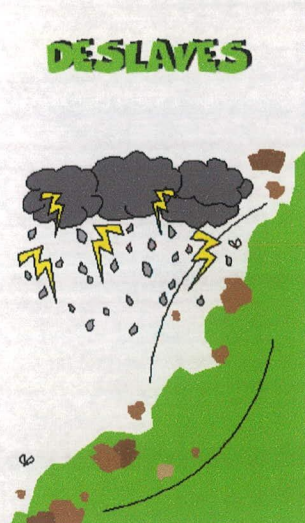


Calcomanías

CALCOMANÍAS DE CAPITANES



Recurso Pedagógico

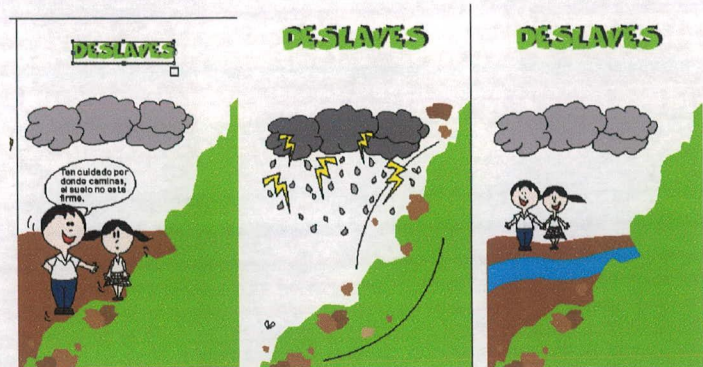


El soporte fue cambiado a Texcote C12 para la caja y el recurso pedagógico proporcionando durabilidad en las piezas del material. Las tarjetas se dejaron en papel cuché C 100.

La caja mantuvo el tamaño de media carta ya que este tamaño permite proteger las piezas que se encuentran dentro de la misma.

Las calcomanías mantuvieron el tamaño de media carta permitiendo que estas se encuentren situadas dentro de la caja con el resto del juego.

Recurso Pedagógico



El recurso pedagógico se dejó de tamaño media carta de forma en que la maestra a la hora de dar la explicación en clase, pueda utilizar este material en forma de fichas para apoyar el tema. Se le dejó a cada material el nombre del desastre en el lado superior para que el alumno pueda reconocer de mejor manera la ilustración a la hora de jugar.

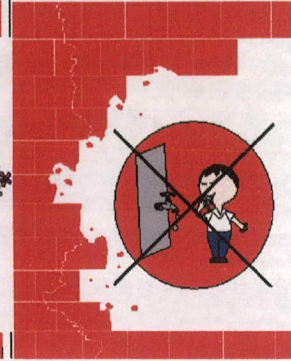
SISMOS



SISMOS



SISMOS



INUNDACIÓN



INUNDACIÓN



INUNDACIÓN



Tarjetas

Problema



Las tarjetas del juego (Problema y Solución), se dejaron a tamaño media carta de manera en que su reproducción sea simple, teniendo ambas caras en del mismo lado.

El contenido de las tarjetas, habla del antes y del durante en una situación de desastre, define cada desastre y da consejos de prevención.



¿Qué lugares son seguros a la hora de enfrentar un sismo, y por qué debemos de saber esto?



¿Cómo debes de actuar a la hora de enfrentar un sismo y por qué?



¿Qué debes de hacer con las ventanas en temporadas de sismos y por qué?



¿Qué debes de tomar en cuenta al caminar cerca de orillas durante épocas de sismo, y por qué?



¿Por qué razón es importante mirar muy bien por dónde uno camina cuando hay deslaves?



¿Qué debes de hacer a la hora de pasar caminando a orillas de un río?

Solución



Sempre tirar el agua que queda acumulada en las cubetas después de lavar para prevenir plagas de mosquitos y enfermedades.

CONTAMINACIÓN



Hirviendo el agua y los alimentos que vas a comer, harás que cualquier tipo de microbio desaparezca para prevenir todo tipo de enfermedad.

CONTAMINACIÓN



Sempre tirar el agua que queda acumulada en las cubetas después de lavar para prevenir plagas de mosquitos y enfermedades.

CONTAMINACIÓN



No tomar agua del chorro cuando hay inundaciones ya que estas contaminan toda el agua. Siempre hervir el agua.

INUNDACIÓN



Es importante desalojar el agua estancada para evitar enfermedades.

INUNDACIÓN



No tomar agua del chorro cuando hay inundaciones ya que estas contaminan toda el agua. Siempre hervir el agua.

INUNDACIÓN



Cinturón

PROBLEMA

SOLUCIÓN

Los cinturones fueron hechos con 1 pulg de ancho para que éste no obstruya las ilustraciones de las tarjetas pero al mismo tiempo crea seguridad en estas para que estén siempre todas situadas de una manera correcta y compacta.

De los colores utilizados en las tarjetas del juego (verde, amarillo, azul y rojo), se eligió el rojo y el azul que representara el problema y la solución. Con frecuencia encontramos el color rojo utilizado en la vida cotidiana para captar atención, y/o mostrar alerta y el azul se utiliza como un color que da calma.

13. Producción y Reproducción

13.1 Especificaciones técnicas para el desarrollo de las piezas.

El tiraje será de 1 ejemplar.

Tarjetas

El tiraje será de 24 tarjetas tamaño media carta, sólo tiro, impreso a full color en papel cuché 100.

Caja

El tiraje será de 2 hojas tamaño carta, sólo tiro, impreso full color en Texcote calibre 12 barnizado.

Recurso Pedagógico

El tiraje será de 12 hojas tamaño carta, sólo tiro, impreso full color en Texcote calibre 12.

Calcomanías

El tiraje será de 2 hojas tamaño carta, sólo tiro, impreso full color en papel adhesivo láser.

13.2 Informe técnico que acompaña los archivos digitales para imprenta.

Departamento de Diseño Gráfico

A quién interese:

Se adjunta un CD donde podrán encontrar una carpeta con el nombre de "Juego Final". Dentro de esta carpeta se encuentran las carpetas con los nombres de " Tarjetas",

"Calcomanías", "Soporte" y "Recurso P.", donde está guardado el arte final de cada una de las piezas para poder llevar a cabo la impresión.

Cada pieza fue realizada en Freehand Mx; tiene la opción de poderse ver el mismo programa, versión 9 y 10. Todos los archivos tienen aplicados sus respectivos ejes, el texto fue convertido en path.

Se hace la entrega de una prueba impresa de cada material, teniendo así una referencia real de cada pieza para no crear problemas a la hora de la impresión.

En caso de alguna duda, por favor comunicarse con

Patricia Sirera
Patycast35@hotmail.com

13.3 Presupuesto de diseño y de impresión (Anexo #18)

El presupuesto del diseño de cada pieza forma parte del tiempo en visitas a la escuela para el estudio realizado en los alumnos y evaluar al G.O. para poder representar el tema de prevención de desastres.

Cambios y modificaciones en cuanto se refiere a la diagramación de las ilustraciones del tema de prevención de desastres en 24 tarjetas, 12 fichas de mediación pedagógica, soporte y calcomanías.

Total a cobrar es de: 3,500.00 Q.

Tarjetas y Recurso Pedagógico

Copias Profesionales, S.A., cotizó 36 impresiones tiro full color tamaño carta, papel cuché C 100 a... Q. 306.00

Imprecom, cotizó 36 impresiones tiro full color tamaño carta, papel cuché C 100 a... Q. 360.00

Caja

Copias Profesionales, S.A., cotizó 2 impresiones full color, tiro, tamaño carta, texcote C 12 a... Q. 27.00

Imprecom, cotizó 2 impresiones full color, tiro, tamaño carta, texcote C 12 a... Q. 25.00

Calcomanías

Copias Profesionales, S.A., cotizó 2 impresiones full color, tiro, adhesivo a... Q. 30.00

Imprecom, cotizó 2 impresiones full color, tiro, adhesivo a... Q.20.00

13.4 Sistema de Reproducción

Cuando se reproduzca el material, se hará en impresión digital ya que por ser sólo un ejemplar se puede producir en cualquier lugar donde tengan impresión digital.

13. Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

- Se desarrolló un juego educativo cuya estrategia de comunicación permitió que los alumnos reforzaran el tema de prevención de desastres con un material novedoso, mediante la aplicación de colores llamativos y una abstracción media en las ilustraciones que favorece la vinculación de los alumnos con cada tema.
- Lo que se diseñó fue un recurso pedagógico que facilita a la maestra el traslado del tema de prevención de desastres a los alumnos por medio de un tipo de ilustración clara que favorece la atención por parte del estudiante para ayudar a los niños a actuar con calma a la hora de enfrentar cualquier tipo de desastre.

Recomendaciones

- Es importante tomar en cuenta el nivel de abstracción utilizado para el desarrollo de personajes en un juego educativo, sobre todo si lo que se busca es la participación del grupo objetivo, para que a través de ésta ampliar conocimientos de un área específica, en este caso el tema de prevención de desastres, que se puede aplicar en el área de Estudios Sociales o Ciencias Naturales.
- Cuando se diseña un recurso pedagógico que se respalda de un juego educativo, es importante considerar que las imágenes sean las mismas que contiene el juego. Para que así el estudiante pueda asociar más fácilmente los temas a la hora de participar en el juego, y con ello facilitar el traslado de la información que contenta este.

BIBLIOGRAFÍA

Conred. (1997). Manual de Prevención y reducción de Desastres. (1a. Edición) Guatemala.

Cancinos, L. (2003). El Diseño Gráfico en la Educación Alternativa. Tesis inédita. Universidad Rafael Landívar. Guatemala.

García, A. (1996). Mi consultor Matemático. Editorial Piedra Santa, (1a. Edición).

Mollinedo, D. (1993). Desarrollo de una campaña de concientización respecto al manejo adecuado de los desechos sólidos apoyada en material didáctico. Tesis inédita. Universidad Rafael Landívar. Guatemala.

Oficina para la Asistencia de Desastres en América Latina y el Caribe (2001). Evaluación de daños y análisis de necesidades- Manual de Campo. (1a. Edición) Managua, Nicaragua.

Prieto, y Gutierrez, (1991). Mediación Pedagógica. Editoriales BDA. Guatemala.

Ampliando el mundo. (2005). Perfiles. (en red), extraído el 15 de Septiembre de 2007, del sitio web: www.agapea.com

ANEXO #1 (Prodatos)

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	1990-1991	1990-1991	---

prodatos Niveles Socioeconómicos -PRODATOS- Ciudad de Guatemala Junio de 2003

RESUMEN: DEFINICION NSE –Ciudad de Guatemala-

2

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

RESUMEN: DEFINICION NSE –Ciudad de Guatemala-

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%

ANEXO #2

Instrumento G.O. (Alumnos)

1. ¿Qué comes cuando desayunas?

CEREAL HUEVOS FRIJOLES NADA

2. Cuando vas a la escuela ¿Llevas lonchera?

---Sí -----No

3. ¿Qué llevas dentro de la ponchera?

Fresco y Pan -----Fresco y Fruta-----Algo Diferente

4. ¿Te dan dinero en casa para llevar al colegio?

Sí -----No

5. Con el dinero que te dan en casa para llevar al colegio,
¿Qué compras?

Fruta -----Chucherías -----Algo más

6. Antes de ir a la escuela, ¿Almuerzas?

Sí -----No

7. ¿Qué comen a en la hora del almuerzo?

POLLO ARROZ CALDO NADA

8. ¿Qué toman con el almuerzo?

FRESCO CAFÉ AGUA

9. ¿Qué comen en la hora de la cena?

CARNE TAMAL PAN CON FRIJOL NADA

10. ¿Qué toman con la cena?

CAFÉ FRESCO LECHE

11. Cuando asisten a la escuela, ¿Utilizan Uniforme?

-SI -----NO

12. Si utilizan uniforme, ¿Cuántos uniformes tienen en casa?

1 -----2 -----3 -----MÁS

13. ¿Cuándo llueve en la escuela, ¿Qué utilizan para taparse?

UNA BOLSA -----UN PARAGUAS -----UNA CAPA -----NADA

14. ¿Cuándo llegas a casa después de la escuela, ¿Qué haces?

JUEGAS -----HACES TUS DEBERES -----AYUDAS CON EL OFICIO DE CASA

15. ¿Con quién vives?

MADRE o PADRE ----- AMBOS PADRES -----ÁLGUIEN MÁS

16. ¿Te gusta la lectura?

-SI -----NO

17. ¿Te gustan las caricaturas?

-SI -----NO

18. Imagina que los sismos son un color, ¿Qué color sería el sismo?

AMARILLO ----- AZÚL----- ROJO-----VERDE -----NARANJA

19. Imagina que los deslaves son un color, ¿Qué color sería el deslave?

AMARILLO ----- AZÚL ----- ROJO-----VERDE -----NARANJA

20. Imagina que las inundaciones son un color, ¿Qué color serían las inundaciones?

AMARILLO----- AZÚL ----- ROJO -----VERDE -----NARANJA

ANEXO #3 Respuestas

G.O. (Alumnos)

1. ¿Qué comes cuando desayunas?

CEREAL 15 HUEVOS 5 FRIJOLES NADA

2. Cuando vas a la escuela ¿Llevas lonchera?

—Sí 12 —————No 17

3. ¿Qué llevas dentro de la ponchera?

Fresco y Pan 5 —————Fresco y Fruta —————Algo Diferente 7

4. ¿Te dan dinero en casa para llevar al colegio?

Sí 25 —————No 4

5. Con el dinero que te dan en casa para llevar al colegio,
¿Qué compras?

Fruta 14 —————Chucherías 5 —————Algo más 8

6. Antes de ir a la escuela, ¿Almuerzas?

Sí 23 —————No 6

7. ¿Qué comen a en la hora del almuerzo?

POLLO 13 ARROZ 7 CALDO 2 NADA 7-

8. ¿Qué toman con el almuerzo?

FRESCO 19 CAFÉ 4 AGUA 6

9. ¿Qué comen en la hora de la cena?

CARNE 11 TAMAL 3 PAN CON FRIJOL 7 NADA 7 -

10. ¿Qué toman con la cena?

CAFÉ 21 FRESCO 2 LECHE 6

11. Cuando asisten a la escuela, ¿Utilizan Uniforme?

-TODOS-

13. Si utilizan uniforme, ¿Cuántos uniformes tienen en casa?

1 14 —————2 13 —————3 2 —————Más

13. ¿Cuándo llueve en la escuela, ¿Qué utilizan para taparse?

UNA BOLSA 7 — UN PARAGUAS 11 — UNA CAPA 9 — NADA 3

14. ¿Cuándo llegas a casa después de la escuela, ¿Qué haces?

JUEGAS 4 —————HACES TUS DEBERES 22 —————AYUDAS CON EL OFICIO DE CASA 3

15. ¿Con quién vives?

MADRE o PADRE 18 — AMBOS PADRES 8 — ALGUIEN MÁS 3

16. ¿Te gusta la lectura?

-SI 28 —————NO 1

21. ¿Te gustan las caricaturas?

-SI 25 —————NO 4

22. Imagina que los sismos son un color, ¿Qué color sería el sismo?

AMARILLO 12 — AZÚL-4 — ROJO-10 — VERDE 3 — NARANJA

23. Imagina que los deslaves son un color, ¿Qué color sería el deslave?

AMARILLO 5 — AZÚL 6 — ROJO — VERDE 15 — NARANJA 3

24. Imagina que las inundaciones son un color, ¿Qué color serían las inundaciones?

AMARILLO — AZÚL 21 — ROJO 2 — VERDE 6 — NARANJA

Anexo #4

Instrumento G.O. (Maestra)

1. ¿En qué ocupa su tiempo libre?

-

2. ¿De que horas a que horas trabaja?

-

3. ¿Qué materia le gusta enseñar más en la escuela?

-

4. Antes de la hora de trabajo, ¿Qué hace?

-

5. Después de sus horas de trabajo, ¿Qué hace?

-

6. ¿Le gusta leer?

7. ¿Qué le gusta leer más? (periódico, revistas, artículos, libros, etc.)

8. ¿Qué tipo de periódico lee? (Prensa, Siglo, El periódico, etc.)

9. ¿Qué tipo de revista lee? (Tu, Vanidades, Amiga, Documentales, etc.)

10. ¿Le gusta ver televisión?

11. ¿Tiene cable en su casa?

12. ¿Qué programas mira normalmente?

13. ¿Qué le gusta hacer en su tiempo libre?

14. ¿Está casada?

15. ¿Tiene Hijos?

ANEXO #5

Instrumento G.O. (Maestra)

1. ¿En qué ocupa su tiempo libre?

Lo dedico a mi familia, leer, pasear, etc.

2. ¿De qué horas a que horas trabaja?

De 13.00 a 18.00 hrs.

3. ¿Qué materia le gusta enseñar más en la escuela?

Matemáticas

4. Antes de la hora de trabajo, ¿Qué hace?

Organizar mi material

5. Después de sus horas de trabajo, ¿Qué hace?

Relajarme un poco y luego preparar el material del siguiente día para la escuela.

6. ¿Le gusta leer?

Si, mucho

7. ¿Qué le gusta leer más? (periódico, revistas, artículos, libros, etc.)

De todo un poco

8. ¿Qué tipo de periódico lee? (Prensa, Siglo, El periódico, etc.)

El Periódico

9. ¿Qué tipo de revista lee? (Tu, Vanidades, Amiga, Documentales, etc.)

Vanidades

10. ¿Le gusta ver televisión?

Si

11. ¿Tiene cable en su casa?

Si

12. ¿Qué programas mira normalmente?

Programas educativos, discovery.

13. ¿Qué le gusta hacer en su tiempo libre?

Ver televisión, juegos de mesa, leer o estar con mi familia.

14. ¿Está casada?

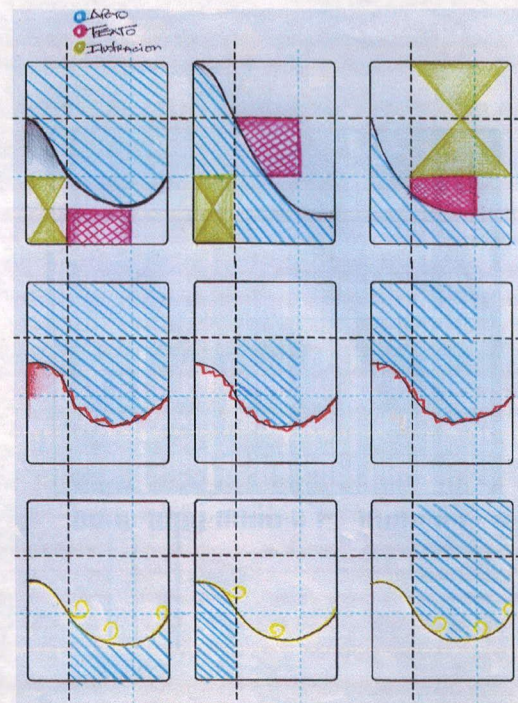
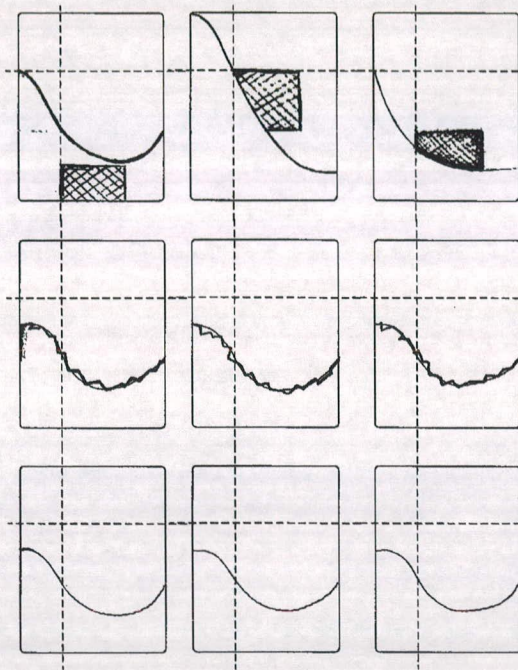
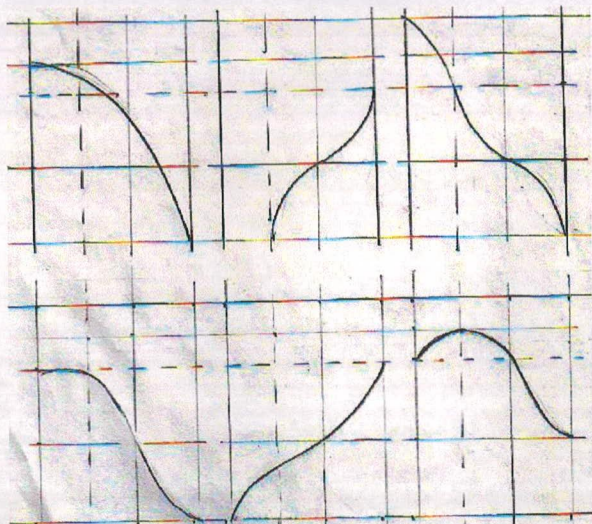
No

15. ¿Tiene Hijos?

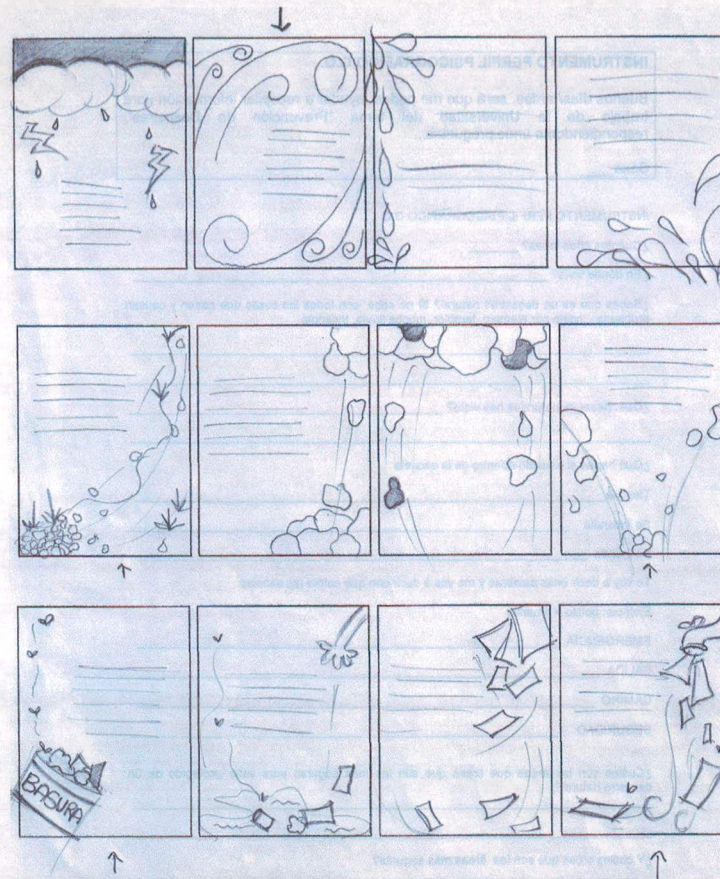
Si, 2.



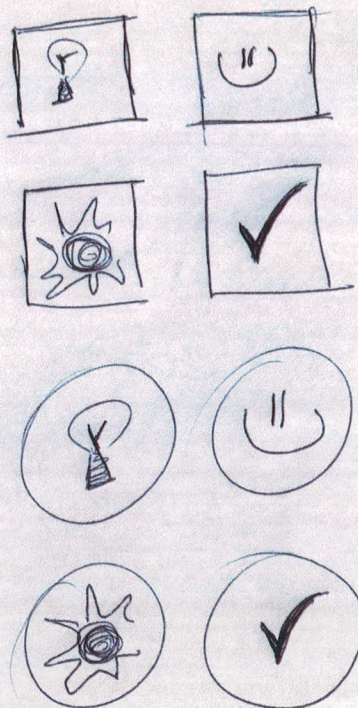
ANEXO #6
(Retícula y Layout)



ANEXO #7
(Elementos Gráficos)



ANEXO #8
(Calcomanías)



ANEXO #9

Instrumento de Validación Especialistas

Con el siguiente material, damos a conocer a la Escuela Rural Mixta #616 con el fin de enseñarles a los alumnos la importancia que tiene el saber que es un desastre natural, cuales son sus causas y que pueden hacer los niños a la hora de enfrentar uno.

El concepto que se maneja para llevar a cabo el material fue:
Desborde de Seguridad

A continuación, puede responder las siguientes preguntas hechas en base al material realizado, colocando una X dentro del cuadro con la respuesta que usted elija. En la parte inferior encuentra un espacio donde puede incluir comentarios adicionales.
Muchas gracias por su colaboración.

1. Los Colores del Material los relaciona con:

Educación	Niños	Seguridad	Alguna meteria
-----------	-------	-----------	----------------

Porqué?: _____ informan sobre desastres _____

2. Considera que cada color utilizado para cada tema, logra:

Motivar	Impactar	Sobresalir	Resaltar
---------	----------	------------	----------

3. Cree la utilización full color en las tarjetas:

Ayuda a clasificar los desastres	Es muy fuerte.	Brinda un valor visual al material	Confunde
----------------------------------	----------------	------------------------------------	----------

4. El formato lo considera:

Simple	Cómodo	Manejable	No adecuado
--------	--------	-----------	-------------

5. Las ilustraciones expresan:

Seguridad	Claridad	Compañerismo	Solidaridad
-----------	----------	--------------	-------------

6. Considera que las ilustraciones

Ejemplifican cada tema a estudiar.	Apoyan los temas de desastres	Lo involucran con el G.O.	Le es indiferente.
------------------------------------	-------------------------------	---------------------------	--------------------

7. El diseño dentro de las tarjetas le parece:

Llamativo	Uniforme	Variado	No se entiende
-----------	----------	---------	----------------

8. El material de las tarjetas del juego le parece:

Estable	Atractivo	Original	Normal
---------	-----------	----------	--------

9. Cree que el nivel de abstracción de las imágenes en las tarjetas:

Crea claridad en la explicación del tema.	Reflejan de que trata el juego	Confunde	No se entiende
---	--------------------------------	----------	----------------

10. La composición de los elementos ayudan a transmitir :

Ruptura	Variación	Dinamismo	Monotonía
---------	-----------	-----------	-----------

11. La colocación de los elementos le parece :

Aburrido	Atractivo	Interesante	común
----------	-----------	-------------	-------

12. La cantidad de información en las tarjetas la considera:

Bastante	Muy poca	Adecuada	Normal
----------	----------	----------	--------

13. Cree que el nombre del juego (DESBORDEMONOS POR LA SEGURIDAD)...

Explica de que trata el juego	Motiva a participar	Es un nombre que puede confundir
-------------------------------	---------------------	----------------------------------

14. Cree que el soporte proporciona

Durabilidad	Fuerza	Debilidad	No proporciona nada
-------------	--------	-----------	---------------------

15. Cree que la forma en que se está desarrollando este juego para que el alumno aprenda sobre el tema de prevención de desastres es:

Es funcional para su entendimiento.	Puede confundir	No apoya la enseñanza sino que los distrae
-------------------------------------	-----------------	--

Observaciones o Recomendaciones:

Tomar en cuenta el soporte _____

Muchas gracias por su colaboración.

ANEXO #10

Instrumento de Validación

Diseñadores Gráficos

Nombre: _____

Profesión: _____

Con el siguiente material, damos a conocer a la Escuela Rural Mixta #616 con el fin de enseñarles a los alumnos la importancia que tiene el saber que es un desastre natural, cuales son sus causas y que pueden hacer los niños a la hora de enfrentar uno.

El concepto que se maneja para llevar a cabo el material fue:

Desborde de Seguridad.

A continuación, puede responder las siguientes preguntas hechas en base al material realizado, colocando una X dentro del cuadro con la respuesta que usted elija. En la parte inferior encuentra un espacio donde puede incluir comentarios adicionales.

Muchas gracias por su colaboración.

1. El tamaño del texto dentro de las tarjetas permite:
 - a. Una lectura clara
 - b. Confusión en la lectura
 - c. Es muy poca la lectura
 - d. La letra es muy grande

2. Los diferentes tamaños en la tipografía hace que exista:
 - a. Jerarquías
 - b. Desinterés
 - c. Unidad
 - d. Desorden

3. En cuanto a la distribución de los textos, permite que sea:

- e. Ordenada
- f. Desordenada
- g. Confusa
- h. Normal

4. Tomando en cuenta las ilustraciones, cree que estas:

- a. Ejemplifican el tema
- b. Confunden
- c. Hablan sobre juegos
- d. Demuestran seguridad

5. Las ilustraciones del material:

- a. Ejemplifican el tema
- b. Fortalece cada tema
- c. Reflejan el desborde de seguridad
- d. No le importan

6. Cree que la paleta de color que se utilizó, transmite:

- a. Seguridad
- b. Solidaridad
- c. Alegría
- d. Inseguridad

7. La diagramación dentro de las tarjetas demuestra:

- a. Orden
- b. Fluidéz
- c. Dinamismo
- d. Ruptura

8. Los elementos utilizados reflejan:

- a. Diversidad
- b. Cotidianidad
- c. Común
- d. Monotonía

9. ¿La diagramación en general le parece?

- a. Llamativa
- b. Monótona
- c. Uniforme
- d. Interesante

10. Considera que el concepto:

- a. Se representa en el material
- b. Podría presentarse de mejor manera
- c. No se presenta en lo absoluto

11. ¿Considera adecuado el material del empaque para el correcto manejo de las piezas?

- a. Si
- b. No

¿Por qué? _____

12. ¿Considera que el tamaño de la caja es adecuado para la cantidad de piezas que el juego contiene?

- a. Si
- b. No

¿Por qué? Funcionaría mejor media carta _____

ANEXO #11
Instrumento de Validación
G.O.

A continuación encontrarás un par de preguntas que tienen que ver con el juego de prevención de desastres. De esta manera podrás expresar que te parece el juego y si te gustaría que el juego tuviera algún cambio en específico.

Muchas gracias por tu ayuda!

1. ¿Qué piensas de los personajes del juego?
 - a. Son amigables
 - b. No te gustan
 - c. Llamam tu atención
 - d. No te importa si aparece un personaje
2. ¿Qué piensas en que los personajes lleven el uniforme de tu colegio?
 - a. Te gusta porque te sientes parte del juego
 - b. Te dan ganas de participar en el juego
 - c. No te gusta que lleven el uniforme
 - d. Te da igual
3. Qué piensas de las ilustraciones dentro de las tarjetas?
 - a. Te ayudan a entender el tema
 - b. Te explican lo que esta sucediendo
 - c. Captan tu atención
 - d. Te confunden
4. Las ilustraciones de la parte de atrás de las tarjetas:
 - a. Son claras
 - b. Son llamativas
 - c. No se entienden
 - d. Te dan igual
5. Qué te parecen los colores que representa cada desastre?
 - a. Impactan
 - b. Te atraen
 - c. Te agradan
 - d. Te desagradan
6. Qué te parecen los colores que fueron usados en las ilustraciones?
 - a. Hacen que la ilustración resalte
 - b. Ayudan a explicar como pasan los desastres
 - c. Entiendes mas el tema en vez que hubiera sido en blanco y negro
 - d. Te gustaría que no tuviera color
7. Con que tema relacionas el diseño del juego?
 - a. Con niños
 - b. Con prevención de Desastres
 - c. Como ser limpio
 - d. Con alguna materia en específico
8. Consideras que el mensaje del juego es:
 - a. Positivo
 - b. De Reflexión
 - c. Negativo
 - d. No te deja mensaje
9. El tipo de letra te permite:
 - a. Leer claramente
 - b. Complica la lectura
 - c. Resalta la lectura
 - d. No te importa

10. Te parece que la información:

- a. No se entiende
- b. Confunde
- c. Está clara la información
- d. Se ve desordenado

11. ¿Qué te produce el tipo de letra?

- a. Curiosidad
- b. Admiración
- c. Rareza
- d. Atracción

12. Los materiales te ayudan a conocer sobre la prevención de desastres de una manera:

- a. Atractiva
- b. Variada
- c. Diferente
- d. No ayudan a conocer del tema

13. Las ilustraciones en las tarjetas te muestran:

- a. Seguridad
- b. Inseguridad
- c. Compañerismo
- d. Solidaridad

¿Algo extra que desees comentar?

ANEXO #12

Resultados Especialistas

Nombre: _____

Profesión: _____

Con el siguiente material, damos a conocer a la Escuela Rural Mixta #616 con el fin de enseñarles a los alumnos la importancia que tiene el saber que es un desastre natural, cuales son sus causas y que pueden hacer los niños a la hora de enfrentar uno.

El concepto que se manejo para llevar a cabo el material fue:
Desborde de Seguridad

A continuación, puede responder las siguientes preguntas hechas en base al material realizado, colocando una X dentro del cuadro con la respuesta que usted elija. En la parte inferior encuentra un espacio donde puede incluir comentarios adicionales.
Muchas gracias por su colaboración.

1. Los Colores del Material los relaciona con:

Educación 2	Niños	Seguridad	Alguna meteria
--------------------	-------	-----------	----------------

Porqué?: informan sobre desastres

2. Considera que cada color utilizado para cada tema, logra:

Motivar	Impactar 2	Sobresalir	Resaltar
---------	-------------------	------------	----------

3. Cree la utilización full color en las tarjetas:

Ayuda a clasificar los desastres 1	Es muy fuerte.	Brinda un valor visual al material 1	Confunde
---	----------------	---	----------

4. El formato lo considera:

Simple	Cómodo 2	Manejable	No adecuado
--------	-----------------	-----------	-------------

5. Las ilustraciones expresan:

Seguridad 1	Claridad	Compañerismo	Solidaridad 1
--------------------	----------	--------------	----------------------

6. Considera que las ilustraciones

Ejemplifican cada tema a estudiar. 2	Apoyan los temas de desastres	Lo involucran con el G.O.	Le es indiferente.
---	-------------------------------	---------------------------	--------------------

7. El diseño dentro de las tarjetas le parece:

Llamativo 1	Uniforme	Variado 1	No se entiende
--------------------	----------	------------------	----------------

8. El material de las tarjetas del juego le parece:

Estable 1	Atractivo 1	Original	Normal
------------------	--------------------	----------	--------

9. Cree que el nivel de abstracción de las imágenes en las tarjetas:

Crea claridad en la explicación del tema. 1	Reflejan de la que trata el juego 1	Confunde	No se entiende
--	--	----------	----------------

10. La composición de los elementos ayudan a transmitir :

Ruptura	Variación	Dinamismo 1	Monotonía
----------------	-----------	--------------------	-----------

11. La colocación de los elementos le parece :

Aburrido	Atractivo	Interesante 2	comun
----------	-----------	----------------------	-------

12. La cantidad de información en las tarjetas la considera:

Bastante	Muy poca	Adecuada 2	Normal
----------	----------	-------------------	--------

13. Cree que el nombre del juego (DESBORDEMONOS POR LA SEGURIDAD)...

Explica de que trata el juego 1	Motiva a participar 1	Es un nombre que puede confundir
--	-------------------------------------	----------------------------------

14. Cree que el soporte proporciona

Durabilidad	Fuerza	Debilidad 2	No proporciona nada
-------------	--------	---------------------------	---------------------

15. Cree que la forma en que se está desarrollando este juego para que el alumno aprenda sobre el tema de prevención de desastres es:

Es funcional para su entendimiento. 2	Puede confundir	No apoya la enseñanza sino que los distrae
--	-----------------	--

Observaciones o Recomendaciones:

Tomar en cuenta el soporte _____

Muchas gracias por su colaboración.

ANEXO #13

Resultados

Diseñadores Gráficos

Nombre: _____

Profesión: _____

Con el siguiente material, damos a conocer a la Escuela Rural Mixta #616 con el fin de enseñarles a los alumnos la importancia que tiene el saber que es un desastre natural, cuales son sus causas y que pueden hacer los niños a la hora de enfrentar uno.

El concepto que se maneja para llevar a cabo el material fue:
Desborde de Seguridad.

A continuación, puede responder las siguientes preguntas hechas en base al material realizado, colocando una X dentro del cuadro con la respuesta que usted elija. En la parte inferior encuentra un espacio donde puede incluir comentarios adicionales.
Muchas gracias por su colaboración.

13. El tamaño del texto dentro de las tarjetas permite:

- e. Una lectura clara **4**
- f. Confusión en la lectura
- g. Es muy poca la lectura
- h. La letra es muy grande

14. Los diferentes tamaños en la tipografía hace que exista:

- i. Jerarquías **2**
- j. Desinterés
- k. Unidad **2**
- l. Desorden

15. En cuanto a la distribución de los textos, permite que sea:

- m. Ordenada **3**
- n. Desordenada
- o. Confusa
- p. Normal **1**

16. Tomando en cuenta las ilustraciones, cree que estas:

- e. Ejemplifican el tema **3**
- f. Confunden
- g. Hablan sobre juegos
- h. Demuestran seguridad **1**

17. Las ilustraciones del material:

- e. Ejemplifican el tema **2**
- f. Fortalece cada tema
- g. Reflejan el desborde de seguridad **2**
- h. No le importan

18. Cree que la paleta de color que se utilizó, transmite:

- e. Seguridad **3**
- f. Solidaridad
- g. Alegría **1**
- h. Inseguridad

19. La diagramación dentro de las tarjetas demuestra:

- e. Orden
- f. Fluidez
- g. Dinamismo **3**
- h. Ruptura **1**

20. Los elementos utilizados reflejan:

- e. Diversidad
- f. Cotidianidad **4**
- g. Común
- h. Monotonía

21. ¿La diagramación en general le parece?

- e. Llamativa 4**
- f. Monótona
- g. Uniforme
- h. Interesante

22. Considera que el concepto:

- d. Se representa en el material **4**
- e. Podría presentarse de mejor manera
- f. No se presenta en lo absoluto

23. ¿Considera adecuado el material del empaque para el correcto manejo de las piezas?

- c. Si**
- d. No

¿Por qué? _____

24. ¿Considera que el tamaño de la caja es adecuado para la cantidad de piezas que el juego contiene?

- c. Si
- d. No**

¿Por qué? Funcionaría mejor media carta _____

ANEXO #14

Resultados G.O.

A continuación encontrarás un par de preguntas que tienen que ver con el juego de prevención de desastres. De esta manera podrás expresar que te parece el juego y si te gustaría que el juego tuviera algún cambio en específico.

Muchas gracias por tu ayuda!

14. ¿Qué piensas de los personajes del juego?

- a. Son amigables **5**
- b. No te gustan
- c. Llamam tu atención **1**
- d. No te importa si aparece un personaje

15. ¿Qué piensas en que los personajes lleven el uniforme de tu colegio?

- a. Te gusta porque te sientes parte del juego **4**
- b. Te dan ganas de participar en el juego
- c. No te gusta que lleven el uniforme **1**
- d. Te da igual

16. ¿Qué piensas de las ilustraciones dentro de las tarjetas?

- a. Te ayudan a entender el tema
- b. Te explican lo que esta sucediendo **6**
- c. Captan tu atención
- d. Te confunden

17. Las ilustraciones de la parte de atrás de las tarjetas:

- a. Son claras **1**
- b. Son llamativas **5**
- c. No se entienden
- d. Te dan igual

18. ¿Qué te parecen los colores que representa cada desastre?

- a. Impactan **2**
- b. Te atraen **1**
- c. Te agradan **3**
- d. Te desagradan

19. ¿Qué te parecen los colores que fueron usados en las ilustraciones?

- a. Hacen que la ilustración resalte **2**
- b. Ayudan a explicar como pasan los desastres
- c. Entiendes mas el tema en vez que hubiera sido en blanco y negro **4**
- d. Te gustaría que no tuviera color

20. Con que tema relacionas el diseño del juego?

- a. Con niños **2**
- b. Con prevención de Desastres **4**
- c. Como ser limpio
- d. Con alguna materia en específico

21. Consideras que el mensaje del juego es:

- a. Positivo **5**
- b. De Reflexión
- c. Negativo
- d. No te deja mensaje **1**

22. El tipo de letra te permite:

- a. Leer claramente **3**
- b. Complica la lectura
- c. Resalta la lectura **3**
- d. No te importa

23. Te parece que la información:

- a. No se entiende
- b. Confunde
- c. Está clara la información **6**
- d. Se ve desordenado

24. ¿Qué te produce el tipo de letra?

- a. Curiosidad
- b. Admiración
- c. Rareza
- d. Atracción **6**

25. Los materiales te ayudan a conocer sobre la prevención de desastres de una manera:

- a. Atractiva **4**
- b. Variada
- c. Diferente **2**
- d. No ayudan a conocer del tema

26. Las ilustraciones en las tarjetas te muestran:

- a. Seguridad **4**
- b. Inseguridad
- c. Compañerismo **1**
- d. Solidaridad **1**

¿Algo extra que desees comentar?

**ANEXO #15
(Cotización)**



UN NUEVO CONCEPTO DE **IMPRESION**

CLIENTE: Patty Castañeda FECHA: 4 may / 2007
 TELEFONO (S): _____ ATENCION A: _____
 FAX: _____

DESCRIPCION	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	TOTAL
Impresión 8.5 x 11 pulg. husky, full color, tiro.	38	Q. 10.00	Q. 380.00
Impresión 8.5 x 11 pulg. adhesivo láser, full color, tiro	2	Q. 12.50	Q. 25.00

Tiempo de entrega: _____ Q. 405.00
 Los Precios Ya incluyen IVA

Forma de pago
 El cliente entrega arte digital. SI NO

 Rocío Alborná

 NOMBRE FIRMA Y SELLO DE ACEPTACIÓN

Cotización válida por 10 días

Artículos 40

IMPORTANTE

No nos hacemos responsables por daños a trabajos después de haber sido entregados.
 No aceptamos devoluciones ni resarcimos después de haber firmado y aceptado de recibido el (los) trabajo (s).
 No nos responsabilizamos por archivos con baja resolución, errores ortográficos, scan's mal elaborados, malos recortes fotográficos, proporcionados por el cliente.

Alta. Ave. 22-52, Z. 14, Edif. Premiere Las Américas, L. 2 Tel: 3674904 / 3674905 Fax: 368.3142 E-mail: mhva@imprecom.com