

Propuesta de material Pedagógico y juego educativo para el curso de Formación Cívica para niños de 4to Primaria de la Escuela Oficial Mixta de Puerta Parada.

Área de Estrategia E - Portafolio Académico

Portafolio Académico presentado al Consejo de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Rafael Landívar por **María Martha Bran Gómez** previo a optar por el título de **Diseñadora Gráfica** en el grado académico de **Licenciada**.



Guatemala, Agosto 2008

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDIVAR
DISEÑADORA GRÁFICA
LANDIVAR



Universidad
Rafael Landívar

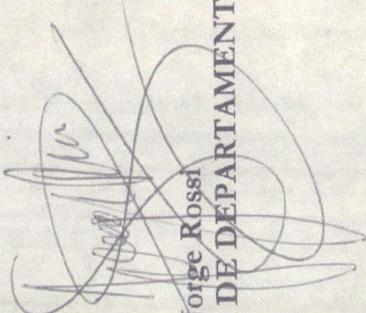
Tradición Jesuita en Guatemala

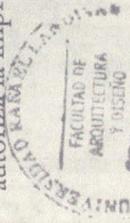
Facultad de Arquitectura y Diseño
Teléfono: (502) 24262626 ext. 2428
Fax: (502) 24262626 ext. 2429
Campus Central, Vista Hermosa III, Zona 16
Guatemala, Ciudad. 01016

Reg. No. Arq. 15-2008

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

Con base al resultado de Aprobado obtenido al sustentar la Defensa Privada del Portafolio Académico en el Proyecto Final de Diseño, denominado: "Propuesta de material gráfico-pedagógico y juego educativo del curso de formación cívica para niños de 4to. Primaria de la Escuela Oficial Mixta de Puerta Parada" presentado por la estudiante María Martha Bran Gómez, previo a su Graduación Profesional de Diseñadora Gráfica en el Grado Académico de Licenciada, se autoriza la impresión de dicho proyecto.


Lic. Jorge Rossi
DIRECTOR DE DEPARTAMENTO



Arq. Alice María Becker ^{Quetzaltenango}
SECRETARIA DE FACULTAD



Universidad
Rafael Landívar

Tradición Jesuita en Guatemala

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

Reg. No. DG. 02-2008

Departamento de Diseño Gráfico de la Facultad de
Arquitectura y Diseño a veintidós días del mes de mayo de
dos mil ocho.

Por este medio hacemos constar que la estudiante **MARÍA MARTHA BRAN
GÓMEZ**, con carné **10202-03**, cumplió con los requerimientos del curso de
Elaboración de Portafolio Académico. Aprobando las tres áreas correspondientes.

Por lo que puede solicitar el trámite respectivo para la Defensa Privada de Portafolio
Académico, previo a optar el grado académico de Licenciada.

Licda. Rosario Muñoz

Asesora Proyecto de Investigación

Licda. Franzine Pinelo

Asesora Proyecto de Estrategia

Licda. Leslie Quiñonez

Asesora Portafolio Académico

AUTORIDADES UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR

RECTORA
Licda. Guillermina Herrera

VICERRECTOR ACADÉMICO
Lic. Rolando Alvarado López, S.J.

VICERRECTOR ADMINISTRATIVO
Lic. Ariel Rivera Irias

SECRETARIO GENERAL
Lic. Larry Amílcar Andrade Abularach

DECANO
MA Arq. Cristian Vela Aquino

VICEDECANO
MA Arq. Víctor Leonel Paniagua

SECRETARIA
Arq. Alice María Becker

AUTORIDADES FACULTAD ARQUITECTURA Y DISEÑO

DIRECTOR DEPARTAMENTO DE ARQUITECTURA
Arq. Oscar Reinaldo Echeverría Cañas

DIRECTOR DEPARTAMENTO DE DISEÑO GRÁFICO
Lic. Jorge Alfredo Rossi Lorenesi

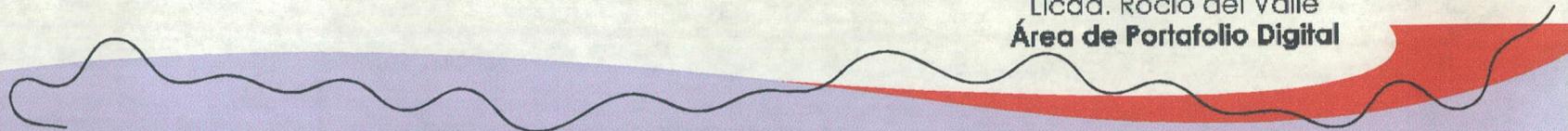
DIRECTOR DEPARTAMENTO DE DISEÑO INDUSTRIAL
MDI Hernán Ovidio Morales Calderón

Licda. Djalma Fuentes
Área de Estrategia

Licda. Erika Grajeda
Área de Investigación

TERNA EXAMINADORA

Licda. Rocío del Valle
Área de Portafolio Digital



1. Introducción	3
2. Identificación de la necesidad	4
3. Objetivos de diseño	4
4. Marco de Referencia	5
5. Contenido teórico de diseño	8
5.1 Información general del cliente	8
5.2 Área de Diseño	9
6. Definición del Grupo Objetivo	16
6.1 Perfil demográfico	16
6.2 Perfil psicográfico	17
7. Proceso de Conceptualización	18
8. Contenidos del material gráfico	22
Tabla de Requisitos	23
9. Medios y formas de distribución	26
10. Bocetaje	27
Propuesta preliminar	76
11. Validación	83

12. Propuesta final y fundamentación	106
13. Producción y Reproducción	126
13.1 Especificaciones técnicas para el desarrollo de las piezas	126
13.2 Informe técnico que acompaña los archivos digitales para imprenta	127
13.3 Presupuestos de diseño e impresión	129
13.4 Sistema de impresión o reproducción	129
14. Conclusiones y recomendaciones	130
15. Bibliografía	132
16. Anexos	134

Resumen

Propuesta de material Pedagógico y juego educativo para el curso de Formación Cívica para niños de 4to Primaria de la Escuela Oficial Mixta de Puerta Parada.

Para que los valores cívicos puedan ser aplicados dentro del ámbito social, es necesario que desde pequeños se desarrolle la formación integral de la personalidad en donde se integre una educación social y moral cultivando así el amor hacia la patria.

El proyecto de enfoque humano va dirigido a niños de 4to Primaria de la Escuela Oficial Mixta de Puerta Parada. Debido a que es una etapa en los niños en donde absorben todos los conocimientos, se hace sumamente importante reforzar los valores cívicos constantemente de una manera entretenida para ellos para que les sea más fácil la interiorización de dichos conceptos.

Para ello se desarrollo una propuesta de material pedagógico y un juego educativo que ayudará a la maestra impartir la clase de Formación Cívica ya que cada material aborda el tema de los distintos valores cívicos de una manera fácil de comprender y ejemplificada lo que atrae al grupo objetivo ayudándoles a formar conciencia cívica.

Autor: María Martha Bran Gómez

Carrera: Diseño Gráfico

Carné: 10202-03

1. Introducción

La formación integral de la personalidad constituye la finalidad esencial de la educación en Guatemala. Tal integridad comprende la educación cívica, corporal, estética, intelectual, laboral, social y moral, de acuerdo con el pedagogo Lorenzo Luzuriaga.

La educación cívica se refiere a la formación de los más superiores sentimientos de la nacionalidad, para lograr ciudadanos capaces de cumplir fielmente sus deberes y aprovechar responsablemente los derechos que les reconoce la ciudad y el Estado.

En Guatemala se desarrolló tal concepto de educación cívica durante los gobiernos de la Revolución de octubre de 1944, pero en los últimos años la educación cívica ha estado descuidada por negligencia de las autoridades y el poco entendimiento entre los funcionarios del Ministerio del ramo y la generalidad del magisterio.

Para este proyecto se buscó trabajar con una institución pública la cual presentara una necesidad que requiriera de la incidencia del diseño gráfico y algún tema sobre educación cívica, de esta manera se buscó trabajar con La Escuela Oficial Mixta de Puerta Parada. Se acordó trabajar un proyecto para la materia de Formación Cívica en un grado primario en particular ya que consideran la importancia que tiene esta materia en la educación del alumno.

Siendo el grupo objetivo niños de 10 y 11 años, éstos se encuentran en una etapa en donde se debe reforzar constantemente estos valores cívicos por lo que a continuación se encontrará todo el proceso que se realizó para llevar a una propuesta desarrollada en base a un concepto de diseño que respaldó el proceso creativo para diseñar los 5 bifolios y el juego educativo de una manera que fuera funcional y que lograra aportar, por medio del diseño, un material que no sólo sirva para impartir el curso de Formación Cívica en 4to grado de escuelas públicas sino también que llame la atención de los alumnos.



2. Necesidad

La maestra de la Escuela Oficial Mixta de Puerta Parada necesita comunicar el contenido de la materia de Educación Cívica a los niños de 4to Primaria.

3. Objetivos

1. Desarrollar un Recurso Pedagógico que facilite la exposición del curso de Educación Cívica a la Maestra de 4to primaria de la Escuela Oficial Mixta de Puerta Parada para que los alumnos tengan conocimiento del tema ayudándoles a formar su conciencia cívica.
2. Proponer un juego educativo que ayude a fomentar los valores cívicos en los niños de la Escuela Oficial Mixta de Puerta Parada con el fin de facilitar su interiorización para que puedan aplicarlos en la sociedad desde pequeños.

4. Marco de Referencia

Pérez (1997), menciona que la educación cívica se refiere a la formación de los más elevados sentimientos de la nacionalidad, para lograr ciudadanos capaces de cumplir fielmente sus deberes y aprovechar responsablemente los derechos que les reconoce la ciudad y el Estado.

UNESCO (1980) en su programa Aprender para el siglo XXI, define aspectos puntuales en la educación cívica que giran en los ejes:

- Aprender para conocer
- Aprender a actuar
- Aprender a vivir juntos
- Aprender a ser.

Pérez (1997), afirma que la educación cívica debe tener como principal objetivo enseñar a convivir para poder tener madurez social y no pensar únicamente en uno mismo sino también en los demás y así poder colaborar con la construcción de la persona para poder valorar la dignidad humana y creer que la comunidad es mejorable a partir de la acción e implicación de sus miembros.

Debe tener los siguientes principios básicos:

- El fomento del diálogo para que pueda ser internalizada la información
- Un aprendizaje cooperativo que permite la colaboración dentro de la sociedad
- Debe fomentar la autoestima y el autoconcepto para afirmar las creencias, posibilidades y características de cada individuo.
- Debe de ofrecer medios de participación, implicación, manifestación y organización.

Según Pages, Pujol, Raig, Sala y Tacher (1984), el objetivo principal de la Educación Cívica no sólo consiste en proporcionar una información teórica sino también interiorizarla en cada uno, para que surja la democracia no basta únicamente con los artículos de la constitución, ya que éstos principalmente deben ser aceptados por la sociedad.

La Educación Cívica no incumbe únicamente a la escuela Debido a que el niño convive en un ambiente familiar y social, la educación cívica en la escuela por sí sola, no puede crear un estilo de vida, por lo que en conjunto los tres sectores deben de lograr que se creen las condiciones necesarias para que prospere un ambiente democrático. Se puede decir que la educación cívica es un proyecto social por lo que es deber de todos los ciudadanos involucrarnos.

Azmitia y Roncal (2001), proponen un ordenamiento de componentes en tres áreas de aprendizaje de forma que la educación participativa sea de manera integral y facilite el desarrollo de actitudes sociales.
(ver tabla No.1)

Tabla No. 1
Componentes educativos de la interculturalidad

Actitudes y Valores	Habilidades	Conocimientos
Valorización de la propia identidad cultural.	Comunicación Efectiva	Conceptos Básicos: cultura, etnocentrismo y otros.
Valoración Positiva de la diversidad	Diálogo y Debate	Reconocimiento de la propia cultura
Justicia y equidad	Sentido crítico hacia lo propio y de los demás.	Conocimiento de las demás culturas
Empatía	Aprendizaje mutuo (de sí mismo y del otro)	
Solidaridad	Manejo de conflictos	Desarrollo histórico de la realidad pluricultural

Este ordenamiento temático es la parte de la propuesta a la reforma educativa nacional, que parte de la consolidación de la democracia.

El niño ciudadano:

Pages, et.al (1984), afirman que el núcleo familiar cuya principal función consiste en desarrollar relaciones de afecto, sentimientos, una alimentación adecuada, salud, etc., es la primera instancia de la vida en comunidad del niño.

En la escuela, el niño tiene la oportunidad de iniciar relaciones sociales con otras personas,

ésta debe complementar la labor de integración del niño a la sociedad lo que lo convierte en un miembro responsable y consciente de su comunidad, por lo que es sumamente importante que el niño sepa cual es la sociedad a la que pertenece.

Este es el momento cuando el niño comienza a tomar conciencia que en su comunidad no está solo. La escuela es también una forma de aprendizaje de la vida social ya que involucra a los niños con los distintos bienes materiales y culturales los cuales son adquiridos por la sociedad, la escuela es un lugar para enseñar a utilizarlos e interiorizarlos.

Valores

Para Mora (1993), la ciencia humana radica en el centro de los valores, y éstos se resumen en un juicio moral. Es la expresión del sentimiento del individuo, una cualidad del alma. Permite buscar y encontrar lo que es favorable para vivir mejor.

Sociedad y Valores:

La sociedad está sometida a cambios y transformaciones continuas, que constituyen la base para el desarrollo social del pasado, presente y del futuro de la civilización humana.

Actualmente las sociedades han empezado a darse cuenta de la necesidad de retomar la enseñanza de virtudes y valores morales, ya que en un país donde hay tanta violencia y guerra entre hermanos, deben existir valores que ayuden a fomentar la paz.

Para que la sociedad funcione de manera correcta, se necesitan tener reglas de cortesía, normas de conducta, poder dialogar, respetar el espacio físico de otras personas, etc. Al enseñar a los niños los valores sociales se puede ayudar a influir positivamente para su proceso de adaptación social.

Educación Cívica en Guatemala:

Según la página web del congreso de La República de Guatemala (fecha de consulta Febrero 2008), Guatemala necesita de un proceso de transformación en el que se fortalezcan la vigencia de los derechos humanos, la democracia, el Estado de Derecho y la pluralidad política; asimismo, se diversifiquen las organizaciones y los mecanismos de participación de los ciudadanos.

La continuidad y el fortalecimiento de ese proceso requiere, como tarea desarrollar en los niños, las actitudes y los valores que los doten de bases firmes para ser ciudadanas y ciudadanos conocedores de sus derechos y los de los demás, responsables en el cumplimiento de sus obligaciones, libres, cooperativos y tolerantes; es decir, ciudadanas y ciudadanos capacitados para participar en la democracia.

Frente a los retos que plantean el proceso de paz, la transición hacia la democracia y los cambios del mundo contemporáneo, es necesario fortalecer la identificación de niñas, niños y jóvenes con los valores, principios y tradiciones que caracterizan a nuestro país. Al mismo tiempo, se trata de formar ciudadanos respetuosos de la diversidad cultural de la humanidad, capaces de analizar y comprender las diversas manifestaciones del pensamiento y la acción humana.

La educación cívica en Guatemala contribuye sustancialmente a la pérdida de valores, el desorden social, los conflictos generacionales y limita el desarrollo socioeconómico y cultural del país. Resulta sumamente difícil discutir sobre aspectos cívicos en las aulas cuando los gobernantes de la nación contradicen con sus acciones cualquier lección cívica escolar.

La tarea docente en la escuela será como desplazar en el mar y la bandera patria, el Himno Nacional, la Ceiba, la marimba, el 15 de septiembre, etc., continuarán siendo meros símbolos de la nacionalidad, con escaso valor cívico de nuestra realidad y con poco significado para la población guatemalteca.

Se espera que en un futuro cercano que los gobernantes de la nación enfrenten con seriedad la función educativa del Estado e impulsen una auténtica, radical e integral reforma educativa trascendiendo lo meramente curricular y superficial.



5. Contenido teórico de diseño

5.1 Información General del Cliente

La Escuela Oficial Mixta de Puerta Parada está ubicada en Carr. Al Salvador Km. 14.5.

Directora: Licda. Astrid Erazo

Modalidad de Trabajo: Jornada Escolar Completa Diurna.

Modalidad de Enseñanza: Enseñanza Pre-Primaria y Primaria completa.

Visión:

La visión de la escuela es tener un ambiente de aprendizaje seguro, que se enfoque en el entusiasmo y la alegría por aprender y preparar a nuestros alumnos para la edad adulta, comprometiéndolos a resolver los problemas de la vida diaria.

Misión:

Formar alumnos en un sistema de educación, cuya acción educativa esta centrada en el cultivo de virtudes humanas. Preparar al alumno para que sea capaz de esbozar y llevar a cabo su proyecto personal de vida coherente y competitiva.

El presente Proyecto está trabajado exclusivamente para el grado de 4to primaria. Este grado cuenta únicamente con una sección en la Escuela Oficial de Puerta Parada con un total de 17 alumnos de ambos sexos comprendidos entre 10 y 11 años de edad.

Dentro de las materias que se dan en la sección de Primaria en la escuela, se puede mencionar que el curso de Formación Cívica, que se imparte a los alumnos de 4to primaria es uno de los más importantes para la formación intelectual y personal del niño pues se le enseñan conceptos y valores que le ayudarán a desenvolverse de una manera adecuada en la sociedad, es por ello que se hace importante reforzar el curso con herramientas gráficas para ayudar a la mejor comprensión del tema.

52. Contenido Teórico de Diseño

Mediación Pedagógica:

De acuerdo con Gutiérrez y Prieto (1990), coinciden en destacar la importancia de lo comunicacional en lo pedagógico. Esto nace en el sentido de la preocupación por el otro, por el aprendiz que aparece en tantas propuestas a lo largo de la historia.

Para Prieto (1990), la mediación pedagógica, es extendida como el tratamiento de los contenidos en la expresión de diversos temas, para hacer posible el acto educativo. Se concibe la educación como participación, creatividad, expresividad y racionalidad, la cual debe ser organizada previamente. La mediación pedagógica para los materiales, tratamientos que van desde el tema hasta el aprendizaje y la forma.

-Tratamiento desde el tema: La información debe ser accesible, clara y bien organizada. Presenta estrategias de entrada con experiencias para poder guiar al tema.

-Tratamiento desde el aprendizaje: Implica los procedimientos adecuados para que el aprendizaje sea un acto educativo.

El tratamiento pedagógico, desde el aprendizaje desarrolla los procedimientos más adecuados para que el autoaprendizaje se convierta en un acto educativo.

-Tratamiento desde la forma: Son todos los recursos gráficos que se utilizan: diagramación, ilustración, juego de letras, etc, para apoyar el aprendizaje de una manera ilustrativa. Hace más comprensible el texto y genera una forma atractiva de presentar el tema.

Recurso Gráfico-Pedagógico*

Es un 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.

La importancia de este material radica en que sirve para encaminar al grupo objetivo a la observación y argumentación de un tema específico.

Tipos de Recursos Pedagógicos:

Existen varios tipos de materiales, entre los que podemos mencionar que se adaptan a cualquier disciplina son:

- Material permanente de trabajo, como el pizarrón, yeso, borrador, cuadernos, lápiz, etc.
- Material informativo, como lo son mapas, libros, revistas, bifolios, trifolios, periódicos, discos, filmes, etc.
- Material ilustrativo visuales o audiovisuales, filmes sonoros, televisión, esquemas, gráficas, diapositivas, etc.
- Material experimental tales como los aparatos y materiales que se presten

Bifoliar: Material de carácter informativo

Tiene como propósito ya sea vender, informar, decir o demostrar algo a un grupo objetivo. Cuando el presupuesto es limitado, el bifoliar puede doblar su función sirviendo como correo directo así como un material promocional.

Para diseñar un bifoliar, éste debe tener títulos e imágenes atractivas y un tamaño funcional dependiendo de su propósito. La clave al diseño acertado del bifoliar es unidad; se debe ser constante con la manera de fijar la copia del cuerpo de texto, títulos, subtítulos e imágenes. El color puede hacer la disposición más dinámica y agregar un elemento de interés, pero si se exagera la pieza, no será acertada.

Es importante tomar en cuenta:
Que se vea claro en conjunto con la elección de color de los textos.

Ley del mínimo esfuerzo: Fraccionar los contenidos y señalar siempre las ideas principales. Es más valioso presentar tres ideas importantes, que un párrafo extenso.

Más que mil palabras: las imágenes aportan mucha información de manera rápida y sintética. Son una buena herramienta para defender argumentos.

Jerarquías Pedagógicas

Para Gaitán (1996), una jerarquía implica orden y gradación, las jerarquías pedagógicas son "los distintos niveles de importancia ponderada que, en función del objetivo educativo, se le puede dar a los diferentes contenidos de una materia. Cada elemento tiene su respectiva importancia, la cual se tiene que traducir en el impacto visual. Por ello los elementos de mayor jerarquía pedagógica o importancia se les dará mayor jerarquía visual.

Los contenidos del material pueden ser de tipo ilustrativo o tipográfico; en el caso de los primeros, Gaitán (1996), cita en su tesis que se pueden jerarquizar a partir de:

-tamaño, forma, proporción, color, espacio, periférico, ubicación, elementos adicionales como recuadros, tramados y texturas entre otros.

En relación con los contenidos tipográficos el mismo autor señala que se pueden jerarquizar por: estilo, grosor, tipo y composición.

El objetivo de los contenidos tipográficos e ilustrativos y de su jerarquización es la efectivización de la comprensión de los contenidos del texto por parte de los usuarios. Gaitán (1996), menciona que la intensificación del significado del contenido se puede lograr mediante diferentes recursos entre los cuales menciona: el uso de imágenes que presenten el tema desde distintos planos, descansos visuales, el uso de contrastes, la armonía de los elementos, la fuerza expresiva de los personajes, entre otras; todo esto ayudará a la apropiación de los contenidos.

En muchas ocasiones se utiliza erróneamente el recurso ilustrativo solamente para reiterar lo que se expresó verbalmente, cuando la verdadera función de este recurso es la de aportar algo más (información, opiniones, datos) que ayude a la mejor comprensión del texto.

Juegos Educativos

Durante los primeros años de vida, el juego es la razón de ser de la infancia, es un elemento vital que permite desarrollar el cuerpo, la mente y los sentimientos. El juego está enraizado en toda cultura, las actividades y objetos lúdicos son innumerables y están relacionados con las características étnicas y sociales del entorno infantil, por lo que el juego es considerado un espejo social según la UNESCO (1980).

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 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 afirma la UNESCO (1980)

Según Ovalle (2002), 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.)

Clasificación

1. Juegos sensoriales:

Donde entra la actividad sensorial ya que el niño durante esta etapa empieza a palpar las cosas y a sentir las diferentes sensaciones (juegos táctiles, visuales y auditivos)

2. Juegos motores:

Ponen en movimiento los órganos del cuerpo.

3. Juegos educativos:

Permiten orientar al niño hacia un programa de estudios. Su objetivo es que el niño adquiera una formación y conocimiento determinado.

El juego como factor educativo

Su finalidad en la educación moderna es dar una nueva idea para el aprendizaje. Generalmente en los juegos y los juguetes participan varias personas. Ofrece al pedagogo un medio más efectivo de conocer al niño y una manera efectiva de renovar los métodos de enseñanza.

La afición del niño por el juego se basa en 4 períodos sensitivos primarios:

- El afán de imitar
- El ansia de repetir
- La constante actividad
- Satisfacción de aprender

La elaboración del juego educativo:

Para la elaboración de un juego de este tipo, deben explotarse todas las ideas, tomando en cuenta factores que son base para diseñar el juego tales como:

Propósito del juego: cuales son las habilidades y conceptos que se van a desarrollar.

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

El tipo de conocimiento que se desea desarrollar: para diseñar un juego, éste debe tener un valor, una estructura funcional, normas, reglas y la idea principal del juego. También es importante tomar en cuenta la proporción y el tamaño de cada elemento, un sistema de circuito que logre captar la atención del niño.

Deben pre-estructurarse las reglas del juego, también las técnicas artísticas como el color, los contrastes, trazos, formas, etc.

Pasos para la elaboración de los juegos educativos citado en la tesis de Aguilar (2004)

Deben definirse los elementos conceptuales:

-Por medio del conocimiento del grupo objetivo, que en este caso serían los niños de 4to primaria.

-Debe determinarse cuáles serán los contenidos del juego.

-Se debe describir paso a paso cada punto que se aprenderá al desarrollar el juego.

-La estrategia del juego: Se determina cuál es el juego que debe emplearse para el aprendizaje de determinado tema.

-Diseño del juego: Se describe cómo es el juego, mostrando cada uno de sus características. Esta descripción debe ser fiel, estable y constante. Los juegos permiten desarrollar tres diferentes áreas del conocimiento en una persona:

Cognitiva, afectiva y psicomotriz, cada una de ellas es dividida en niveles taxonómicos.

Mapa del Juego *

Toda la información que debe presentarse en relación al juego.

Nombre
Objetivo (s) o propósito (s)
Tipo de Juego
Tema
Descripción del Juego
Habilidades y Destrezas
Área del conocimiento

-Cognitiva
-Afectiva
-Psicomotriz

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 apropiación
Nivel de socialización

Área Psicomotriz
Nivel de movimientos reflejos
Nivel de acciones perceptivas
Nivel de cualidades y calidades físicas
Nivel de destrezas

Grupo Objetivo
Metodología (Inductiva/deductiva)
Estrategia de aplicación del juego
Recurso de evaluación
Meta contenido
Características del empaque

*Información proporcionada en el curso de Diseño Síntesis 1. Universidad Rafael Landívar, 2006

Empaque físico del Juego

Ortíz (2000), menciona en su tesis que 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.

Dorigoni (1985), afirma que 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.

Punto de vista pedagógico

Schwebel y J. Ralph. (1973), afirman que las actividades y materiales de juego constituyen los mejores medios que dispone el niño para expresarse, y mejores testimonios a partir de los cuales, el adulto puede intentar comprenderle, por otra parte, estas actividades y estos materiales pueden servir de fundamento para

las técnicas y los métodos pedagógicos que el maestro quiere llegar a formar con el pensamiento del niño.

El juego ocupa un lugar especial en la escuela, y con esto, lograr el objetivo que se trazó hace unos dos mil años por un precursor de la pedagogía y la educación, quien afirmaba que el estudio debía ser un juego para el niño.

Juego y Aprendizaje

Castro, G. (1991), afirma en su tesis que antes de introducir el juego en la clase, el educador deberá definir claramente sus objetivos pedagógicos y ver de que manera los juegos y los juguetes de los niños responden a esos objetivos.

Los objetivos según las finalidades pedagógicas quedan definidas de la siguiente manera:

- 1) Nivel de simple conocimiento: Memorización y retención
- 2) Nivel de comprensión: Cambio de un lenguaje a otro,
- 3) Nivel de aplicación: Escoger y utilizar abstracciones, principios y reglas en situaciones nuevas. Para una solución original en relación con las situaciones y los problemas de la vida corriente.
- 4) Nivel de análisis: Analizar un conjunto complejo de elementos
- 5) Nivel de síntesis: Estructura (resumen, plan esquema, razonamiento) de los elementos distintos de diversas fuentes.

La caricatura:

Es un método de representación de la realidad que permite jugar con situaciones y ambientes para relacionarlos con un fin determinado. Méndez, L (1998), considera que surge de la realidad, plasma y caricaturiza las más diversas manifestaciones, concibiendo las acciones y reacciones de la realidad en forma personalizada. Según Peláez (2000), el proceso de caricaturización no sólo requiere de la representación de acciones y expresiones, sino también de un estudio del perceptor.

En un material educativo, el personaje puede tener como función apoyar los contenidos de texto gráficamente para que el lector pueda tener una mejor visualización de la información que se está trasladando en el material.

Los personajes deben adaptarse a la edad cronológica del perceptor, ya que es muy probable que existan diferencias entre lo que pueda gustarle a un adulto y lo que le gusta a un niño.

Debido a esto, los personajes también tienen un crecimiento en su estructura y cierto grado de detalle en las facciones que permite reflejar las características que interesen al grupo objetivo.*

Proporción:

Se debe tener en cuenta las relaciones relativas de las distintas partes del cuerpo, que pueden variar en función del tipo de personaje y el tipo

de personalidad que mostrará. Al hablar del tipo de personalidad, se refiere que el personaje adopta una forma de ser.

La proporción de la caricatura se basa en siete cabezas hablando de un personaje adulto en su estructura completa. La construcción de personajes en caricatura se basa en la construcción de la figura humana.

Línea de acción:

Todo personaje debe de adoptar una postura, por lo que se articula como por una marioneta para expresar la actitud o acción, con lo que se obtiene credibilidad. Esta actitud desencadena la respuesta emocional del espectador.

Expresión Facial:

El personaje de caricatura es un actor, debe expresar con perfección cualquier expresión de sus emociones. La expresión de emociones permite una identificación con el perceptor, ya que evidencia afinidad con el grupo objetivo al que esta dirigido.

Proceso de dibujo de una caricatura:

Vila (1996), menciona que al igual que en otras formas de arte gráfica, la caricatura sigue diversos pasos que, a medida que se obtenga más experiencia y facilidad en el dibujo de caricaturas, puede realizarse automáticamente sin respetar el orden de los pasos. En la caricatura se utilizan formas geométricas para delimitar el dibujo; esto recibe el nombre de boceto. Este conviene realizarse con lápices blandos o B. Este es el paso más importante ya que a través de él se delimita el dibujo y se define el espacio que cada imagen ocupará.

Luego del boceto, se comienza a colocar detalles. Este paso es el que define los rasgos y características del dibujo en sí.

Al realizar el detalle se van colocando las sombras según las áreas en donde se requiere mayor luz y mayor oscuridad. En este paso se logra romper la figura lisa y convertirla en una figura en tres dimensiones, agregándole realismo y colocándola en el ambiente deseado. Por último se procede a pintar con la técnica deseada o bien pintarla en blanco y negro.

Personajes Animados: Es un área de caricatura en sí que le ayuda al niño en el ordenamiento lógico y rápido del lenguaje. Se puede decir que ayudan a interactuar mejor con los alumnos, sí hablamos de Educación. Estos personajes animados pueden representar cosas, animales o personas sin olvidar que debe estar constituido para las características y cualidades reales.

6. Definición del Grupo Objetivo



Este grupo objetivo está constituido por alumnos de 4 primaria de escuelas públicas

Para obtener información acerca de este grupo objetivo, se entrevistaron a 25 alumnos de distintas escuelas públicas. (Marzo, 2007) .
Ver anexo 1

*Para complementar esta información, se entrevistaron a 9 alumnos más para indagar sobre algunas de sus preferencias, gustos y el tema de educación cívica. (Febrero, 2008).
Ver anexo 2

Perfil Demográfico:

Sexo: Femenino y Masculino

Son niños de 10 y 11 años de edad. Estudiantes de escuelas públicas del área rural del departamento de Guatemala, que tienen un sistema educativo tradicional.

La gran mayoría de estos niños acuden a los distintos centros educativos en jornada matutina donde reciben clases por 5 horas diarias, cinco días a la semana. La mayoría niños de este sector deja de estudiar en 6to primaria.

Viven con aproximadamente 6 personas o más en sus casas las cuales están situadas en el área rural del depto. de Guatemala, como Santa Catarina Pinula, Piedra Parada, Puerta Parada, Santa Rosalía de la Laguna y San Jorge Muxbal. Dentro de las tareas en el hogar, la mayoría ayuda con la limpieza de la casa y cuidar de sus hermanos más pequeños. Sólo un pequeño porcentaje trabaja por lo que son los padres en la mayoría de este grupo, quienes cubren todas sus necesidades básicas de alimento, vivienda, vestido, recreación, transporte y educación, teniendo además ciertas comodidades.

El promedio de los jefes de hogar solo poseen estudios de primaria y parte de secundaria.

Son personas que pertenecen a un nivel socioeconómico C3, D (PRODATOS 2003). Tienen acceso a distintos medios de comunicación como televisión nacional y radio.

Perfil Psicográfico:

Los niños y niñas entre las edades de 10 y 11 años se encuentran en un proceso de cambios, tanto físicos como de personalidad, buscan su independencia de los padres, y refuerzan más el aspecto social formando el apego a personas con quienes se sienten identificados, es aquí donde surge la competencia social e intelectual, así como su desarrollo moral, según Davidoff (1989).

Tienen un gran apetito de nuevas experiencias por lo que están llenos de energía. Su temperamento es variable y extremadamente emocional menciona Elkind (1972).

Según Guy (2000), su apariencia física cobra una nueva importancia, buscan diferentes formas de expresión que evidencian un deseo de independencia.

Son las niñas las que se preocupan más por su apariencia física, siempre quieren verse bien y hacerse notar dentro de su grupo de amigas, mientras que los niños suelen reunirse en grupos para hacer deporte y jugar.

En su tiempo libre les gusta pasear en el campo y practicar deportes al aire libre, dentro de los preferidos se puede mencionar el fútbol. Sus personajes de caricatura favoritos son el Chavo del 8 y Garfield mientras que su música preferida es en su mayoría el reggaeton y la música gruper que escuchan en emisoras como La Grande, Alfa y Tropicálida.

A la mayoría les gustan los animales en especial el perro y el gato. Este grupo objetivo aún no tiene mayor hábito de consumo, por lo que generalmente sus únicas compras son snacks y golosinas.

Se pudo observar que no todos conocen sobre el tema de educación cívica, por lo que es importante reforzar este tema para que los niños pongan más interés en aprender el contenido de la materia en la escuela.

Prefieren realizar actividades grupales y leer contenidos de texto de preferencia acompañados de fotografías e ilustraciones con estilo caricaturesco. Se les facilita leer textos con fuentes tipografías básicas y sencillas cuando su contenido es extenso.

La clase preferida de casi todos es Idioma Español mientras que la que menos aceptación tiene es matemática.

Lo que les gusta más de Guatemala, son sus paisajes, y de sus símbolos patrios prefieren el Quetzal debido a que es un ser vivo que refleja libertad.

Perfil Psicopedagógico

Según Elkind (1972), los niños en esta etapa aprenden a través de la aplicación y puesta en práctica de medidas simples, que les ayuden a acabar sus tareas.

Las tareas académicas encomendadas deben estar ajustadas a la capacidad del niño, tanto en contenido como en extensión y claridad. Su presentación en formatos diferentes y atractivos facilitará el mantenimiento de la atención sobre ellas. Deben ser breves y presentarse de una en una. Además, si implican respuestas motoras activas resultarán más atractivas para el niño.

Dentro de sus preferencias en cuanto a juegos educativos, prefieren los juegos de memoria y rompecabezas. Se les facilita más aprender el contenido de una materia con carteles y/o rotafolios pues son vistosos, llamativos y pueden trabajar en grupo fácilmente, un menor porcentaje prefiere los libros cuando se trabaja de forma individual.

7, Proceso de Conceptualización

El proceso de búsqueda del concepto central del proyecto dio inicio con una lluvia de ideas con palabras que tuvieran relación con el tema de Formación Cívica.

Durante este proceso, se tomó en cuenta desde un inicio cuál era el énfasis del tema para escoger un concepto que fuera de la mano para lo cual se escogieron palabras que fueran clave de las cuales se pudieran generar frases conceptuales.

Luego de tener todas las frases alternativas, se eligió el concepto que mejor expresara las características buscadas.

Lluvia de ideas:

Énfasis: Importancia de los valores cívicos
Ver proceso completo de la lluvia de ideas en Anexo 3

Orgullo	Nación	Chapines
Alegría	Positivismo	Corazón
Civismo	Aula	Escuela
Niños	Crecimiento	Paz
Derechos	Convivencia	Tierra
Educación	Amor	Apoyo

Relación de Palabras:

Orgullo-Nación

Frases Conceptuales a partir de la relación de palabras:

- Orgullosa de mi nación
- Soy Chapín
- Chapín de corazón

Alegría- Civismo

Frases Conceptuales a partir de la relación de palabras:

- Contentos de ser Guatemaltecos
- El civismo es la mayor alegría
- El civismo es el reflejo de la Alegría por Guatemala

Aula-Civismo-Crecimiento

Frases Conceptuales a partir de la relación de palabras:

- Aprendiendo a querer a mi país
- Civismo en crecimiento
- El civismo inicia en la escuela
- El amor por Guatemala nace en el aula

El siguiente método de conceptualización fue "Lo más próximo, lo más lejano", con el que se buscó generar un concepto a partir de una idea que inicialmente no tuviera relación con tema. Este método permitió mayor diversidad creativa para la elección de un concepto con el cual se pudiera relacionar el tema central, siempre tomando en cuenta el énfasis establecido desde el inicio al igual que la relación de las palabras que fueron clave en este método de conceptualización.

Lo más próximo,	lo más lejano
Armonía	Deporte
Crecimiento	Espectáculo
Civismo	Recreo
Quetzal	Muebles
Aula	Bosque
Derechos	Flor
Paz	Dulces
Convivencia	Química
Nación	Cofre
Tierra	Mercado

Luego de tener la lista de opuestos, se hicieron combinaciones de las palabras que permitieran ser combinadas para crear posibles frases conceptuales.

Relación de Palabras:

Química

-El civismo es la reacción química entre Guatemala y yo.

-Química por mi país

-Reacción Cívica.

Cofre

-El tesoro perdido

-Chapines en busca del cofre perdido

-Un tesoro de Valores

-El tesoro Nacional

Espectáculo

-Mi país es un espectáculo de valores

-Soy parte del espectáculo de mi país.

Por último se utilizó el método de Opuestos para buscar un concepto a partir de una idea que fuera totalmente diferente al tema. La ventaja de este método al igual que el anterior, es que permiten generar conceptos con alto valor creativo desde ideas inesperadas.

		Opuestos:
Respeto	-	Irrespeto
Educación	-	Ignorancia
Crecer	-	Disminuir
Alegría	-	Tristeza
Futuro	-	Pasado
Solidaridad	-	Egoísmo
Interés	-	Indiferencia
Amor	-	Odio
Orgullo	-	Vergüenza
Apoyo	-	Abandono
Paz	-	Guerra
Emoción	-	Depresión

Relación De Palabras:

Guerra

-Combatiendo la ignorancia cívica

-En guerra con la ignorancia de la nación

-Peleando por mi país.

Egoísmo

-El egoísmo es el enemigo de Guatemala

-El egoísmo no es de chapines

Pasado

-El pasado no ayuda a construir un mejor presente

-Luchemos porque el pasado no se repita en el futuro

-Saquemos del pasado a Guatemala

-Veamos para adelante

Posibles Conceptos

Concepto: Chapines en busca del cofre perdido
Este concepto surge de relacionar los valores cívicos como un tesoro, pues son esenciales para la convivencia en armonía de todos los guatemaltecos.

La mayoría de estos valores no se practican, por lo que están "perdidos" en la sociedad, es por ello que es necesario retomarlos para el progreso de la nación. Los niños como futuro del país desde pequeños deben adquirir estos valores para que crezcan en un ambiente de respeto, de esta manera el "cofre perdido" hace referencia a la necesidad de buscar este tesoro de valores que se han perdido para que Guatemala salga adelante.

Concepto: Saquemos del pasado a Guatemala
Para este concepto se combinaron las palabras pasado y futuro para referirse a Guatemala ayer y la Guatemala del futuro. Sólo el futuro de la nación son los que pueden sacar adelante a Guatemala si desde pequeños se les enseña en el aula el amor a la patria y el sentimiento de pertenencia a ésta por medio de la práctica de los valores cívicos en la sociedad. Si estos valores se practican, Guatemala podrá progresar y se estará evitando tropezar con la misma piedra dos veces al evitar que vuelvan a suceder todas esas situaciones que llevaron al país a decaer.

Concepto Final: "Civismo en crecimiento"

Este concepto es el resultado de combinar las palabras "aula, civismo y crecimiento", ya que hace referencia que es en esta etapa del niño cuando se deben cultivar el amor, el respeto y valoración a la patria por medio de la enseñanza de los valores cívicos en la escuela; es una etapa en donde el niño está en crecimiento no sólo físico sino emocional e intelectual.

Se eligió trabajar con el presente concepto ya que permite abordar el tema de Formación Cívica desde el entorno escolar. El niño en su etapa de crecimiento es como una esponja que "absorbe" todos los conocimientos mientras va creciendo, ya que es importante que desde temprana edad "absorba" los conocimientos de la formación cívica para que crezcan de la mano y sepan convivir en la sociedad.

Es importante que se enseñen estos valores en el aula para que el niño crezca y aprenda a convivir con toda la gente que le rodea de una manera correcta y se desarrollen en una sociedad donde prevalezca el respeto.

Gráficamente el concepto se puede representar por medio de la utilización de ilustraciones que hagan referencia directa al civismo así también por medio de la aplicación de elementos gráficos de apoyo que respalden el concepto de crecimiento del niño que además aporten textura visual.

8. Contenidos del material gráfico

Contenido de Texto

Tema central: Educación Cívica

1. **La Patria**
 - Qué es Patria
 - Territorio
 - Población
 - Estado (los tres poderes del Estado y Constitución)
 - Gobierno
 - Nacionalismo
2. **Simbología Patria**
 - Bandera Nacional
 - Escudo Nacional
 - El Quetzal
 - Monja Blanca
 - Himno Nacional
 - La Ceiba
3. **Valores Cívicos**
 - Civismo
 - La libertad
 - El trabajo
 - La justicia
 - El Respeto
 - Responsabilidad
4. **Derechos y Deberes**
 - El ciudadano
 - Derechos y Obligaciones
 - Derechos y Deberes Cívicos
 - Derechos del niño
 - Derechos Humanos
5. **La Familia y Convivencia**
 - Qué es la familia
 - La familia Funcional
 - Factores de Riesgo en la Familia
 - Factores de Protección

Tabla de Requisitos

Elemento de Diseño	Función	Tecnología	Expresión
Formato			Sensación de comodidad
Bifoliar	Facilitar el manejo de información	Tamaño Bifoliar: tamaño del ancho mínimo: 5", máximo: 35" . tamaño del alto mínimo: 5", máximo: 25"	
Carpeta de los bifoliales	Proteger el material	Carpeta: 34"x22" cerrado. Tamaño cartas tamaño mínimo: 2", máximo: 5" .	
Juego de Cartas	Fomentar los valores cívicos		Sensación de fácil manejo
Soporte	Proporcionar durabilidad	Recurso: Opalina o Husky. 140-160 gramos Proceso: Impresión Láser, Full Color. Tarjetas de juego y empaque: con cobertura plástica	Sensación de Estabilidad
Ejes y retícula	Ubicar los elementos gráficos de manera ordenada	Se utilizarán ejes rectos y curvos para buscar que se refleje balance entre los elementos gráficos así también para evitar que el contenido del material sea rígido sino más bien buscar que refleje equilibrio.	Sensación de Dinamismo

Tabla de Requisitos

Elemento de Diseño	Función	Tecnología	Expresión
Color	Atraer la atención del grupo objetivo	<p>Se trabajará con una paleta de colores CMYK. En algunos elementos se aplicaran efectos de luz y sombra trabajados en Freehand con colores sólidos.</p> <p>El color de la tipografía será negro y blanco dependiendo del color de fondo.</p>	Sensación de Armonía
Personaje	Apoyar y ejemplificar los contenidos de de información	Personaje en caricatura dibujado vectorialmente con líneas curvas irregulares, pintado digitalmente utilizando Freehand con colores sólidos.	Sentimiento de Amistad
Ilustraciones	Apoyar el contenido de información	Dibujo de elementos gráficos como líneas irregulares, elementos abstractos y líneas continuas, que ayuden a ejemplificar el contenido de cada tema, pintados digitalmente con colores sólidos.	Sensación de crecimiento
Tipografía	Proporcionar orden de lectura por medio de la jerarquización de textos.	<p>Avenir o Andy para títulos. La tipografía refleja notoriedad y es lo suficientemente pesada para aplicarla en los títulos.</p> <p>Avenir LT para subtítulos, contrasta con Avenir y Andy ya que esta es más liviana .</p> <p>Century Gothic o Verdana para el cuerpo de texto, se caracteriza por su sencillez y facilidad de lectura.</p> <p>Tamaño mínimo de aplicacion <i>Títulos</i> 18 puntos <i>Subtítulos:</i>16 puntos <i>Cuerpo de texto:</i> 10 puntos</p> <p>Estilo: Todas las tipografías serán en estilo regular.</p>	Sensación de Fluides

Tabla de Requisitos para el empaque de juego

Elemento de Diseño	Función	Tecnología	Expresión
Formato	Proteger las cartas	Tamaño Empaque: tamaño mínimo: 2.25", máximo: 6". Troquelado	Sensación de seguridad
Empaque de Juego			
Soporte	Proporcionar durabilidad	Recurso: Opalina o Husky. 140-160 gramos Proceso: Impresión Láser, Full Color. Tarjetas de juego y empaque: con cobertura plástica	Sensación de Estabilidad
Ilustraciones	Apoyar gráficamente el concepto de cada carta del juego de memoria	Dibujo de elementos gráficos con estilo caricaturesco, que ayuden a ejemplificar los contenidos.	Sensación de Diversión

9.1 Estrategia de Implementación

Cada propuesta de bifoliar del material de apoyo del proyecto vendrá contenido adentro de una carpeta que sirve para transportarlos fácilmente. Para el uso de este material, la maestra del aula dividirá la clase en grupos de 4-5 personas máximo y repartirá este material a cada grupo de alumnos durante la clase de Formación Cívica para trabajar las distintas actividades que planea la maestra, específicamente para el mes de septiembre como por ejemplo estudio de conceptos, resúmenes de información, dinámicas de clase, construcción de ensayos acerca de los diferentes temas, presentaciones grupales, etc.

De igual manera que la carpeta, la propuesta del juego educativo será un set de cartas las cuales serán entregadas a cada grupo de niños, en el tiempo que la maestra decida conveniente para que jueguen y refuercen el contenido aprendido durante la clase de Formación Cívica en el mes de septiembre o en los meses posteriores a éste para ayudar a recordar los conceptos vistos durante el mes de septiembre.

El mes de septiembre generalmente tiene 5 semanas por lo que se tiene planeado utilizar un bifoliar distinto cada semana hasta haber cubierto el contenido de los mismos durante el mes.

9.2 Medios y Formas de Distribución

Propósito	Físico	Carácter	Responsable	Duración	Lugar
Los bifolios tienen como propósito transmitir el contenido sintetizado de la materia de Formación Cívica a los alumnos de 4to Primaria.	impreso	Recurso Pedagógico	El responsable de distribuir el material será la Licda. Astrid Erazo.	El material será utilizado exclusivamente durante el período de clase (aprox. 60 min.) de la materia de Formación Cívica del mes de Septiembre	Tanto los bifolios, como el juego educativo serán utilizados exclusivamente con los alumnos de 4to primaria en la Escuela Oficial Mixta de Puerta Parada dentro del aula de clases.
El juego de cartas tiene como objetivo ayudar a fomentar los valores cívicos en niños de 4to Primaria	Impreso	Juego Educativo	La maestra de 4to Primaria será la encargada de repartir el material a los alumnos y recogerlo al finalizar las actividades.	Se estima que el material permanecerá en buen estado alrededor de 2 años manteniendo un uso correcto del mismo.	

10. Bocetaje y propuesta preliminar



Personaje Etapa 1



Fotografías del portal Next day pets (En línea)
disponible en: www.nextdaypets.com
Fecha de Consulta: Marzo 2007

El proceso de bocetaje del personaje dio inicio definiendo el tipo de personaje a trabajar. Al evaluar los resultados de las respuestas del grupo objetivo, se optó por trabajar un perro para el personaje del material ya que la mayoría de los niños tiene preferencias por este animal.

Características Morfológicas

Nombre:	Chaps
Animal:	Perro
Tamaño:	Raza miniatura
Etapa:	Adolescencia
Peso:	7 libras
Estado Civil:	Soltero
Color:	Café claro
Ojos:	Color café.

Características Sociológicas

Chaps nació en el departamento de Guatemala.

Desde pequeño se le inculcaron los valores cívicos y el amor a su patria.

Su trabajo es motivar a los niños a que quieran a Guatemala, y hacerlos sentir parte de la nación

En su tiempo libre le gusta jugar y descansar en el parque y jugar fútbol

Características Psicológicas

Es juguetón, simpático y entusiasta. Le gusta convivir con niños y siempre trata de ser un buen ejemplo para ellos, motivándolos y enseñándoles cosas sobre Guatemala.

Es muy optimista, anda siempre sonriente. Es amigable con todos y le encanta el país en donde nació.

Ya teniendo definido los perfiles del personaje se comenzó bocetando un perro que tuviera una edad adolescente y un tamaño adecuado a su edad.

Este personaje apoyará los contenidos de texto a largo de todo el material, para que el grupo objetivo pueda tener una mejor visualización del tema de Formación Cívica por lo que exige una personalidad amigable, alegre y confiable.

Se comienza dibujando el perro con características principales de este animal tomando como referencia la raza chihuahueño pues por ser pequeño se puede adaptar mejor a un personaje en etapa de niñez, y modificando las orejas por otras que fueran más tradicionales como las de un perro Basset Hund. Para resaltar más los ojos, se optó por trabajarlos de diferente tamaño para que uno fuera más grande que el otro.

Lo que se buscó con estas características físicas del perro es que tuviera una apariencia diferente y más interesante por medio de la combinación de 2 razas distintas con ojos grandes para ayudar a la expresión de los mismos.

En un inicio se dibujó al personaje con una gorra para atrás para que tuviera más relación con la edad de adolescente, pero se observó que le hacía falta un elemento chapín que lo hiciera más característico por lo que se optó por agregarle en la cabeza una banda de fútbol similar a los que usan los fanáticos de la selección de Guatemala tomando en cuenta que el grupo objetivo es aficionado a este deporte.





Una vez definida la apariencia física del perro, se bocetan las vistas del personaje (derecha, izquierda, viendo arriba y abajo). Se manejan los ojos grandes y bien abiertos procurando que la mirada fuera siempre directa y expresiva, también se dibujó al perro con el hocico abierto para dar otra alternativa de una expresión alegre y entusiasta.



Se tomó la decisión de humanizar al personaje colocándolo en 2 patas ya que esta posición permite mayor expresividad corporal. En cuanto a los rasgos físicos se mantienen las mismas proporciones de un perro pequeño en edad adolescente.

Se dibujaron las posiciones corporales procurando que las mismas fueran con un estilo dinámico para mantener la alegría física y activa del personaje



Una vez definido el aspecto físico del personaje se prosiguió a digitalizarlo. Se procedió a elaborar un contorno con una línea negra curva y gruesa que le brinda más impacto al personaje.

Luego se le agregó el color base al personaje con 3 distintas pruebas de color utilizando diferentes cafés.

Tomando como referencia la disposición real de los colores de la raza del chihuahua, se utilizó como color base el color café, el cual cubre casi en su totalidad la parte de la cara y la parte posterior del cuerpo, patas y brazos.

Se descartó la opción número 3, pues el tono del color café oscurece mucho al personaje y se pierde el contorno negro. Mientras que la opción número 1 es bastante clara, a pesar de que resalta bastante el contorno, el color café utilizado no tiene tanta fuerza e impacto como el café utilizado en la opción 2, por lo que se tomo la decisión de trabajar con este color el cuerpo del perro.

Se aplicó el color negro para las orejas pues con otro tono de café le restaba impacto y contraste, también se dibujó una línea curva blanca en las orejas para que simule el brillo de las mismas y no se vean tan planas.

Con respecto a la banda de la cabeza, se decidió pintarla de color celeste pues se tomó como base el color de una de las bandas de la selección de fútbol de Guatemala.



■ CMYK: 15c 19m 77y k0
 RGB: 217r 207g 58b
 Pantone: 103C

■ CMYK: 15c 19m 100y k55
 RGB: 76r 76g 0b
 Pantone: 1405C

■ CMYK: 68c 0m 0y k0
 RGB: 81r 255g 255b
 Pantone: 2995C



■ CMYK: 15c 19m 100y k55
 RGB: 76r 76g 0b
 Pantone: 1405C

■ CMYK: 0c 0m 0y k100
 RGB: 0r 0g 0b
 Pantone: Process Black

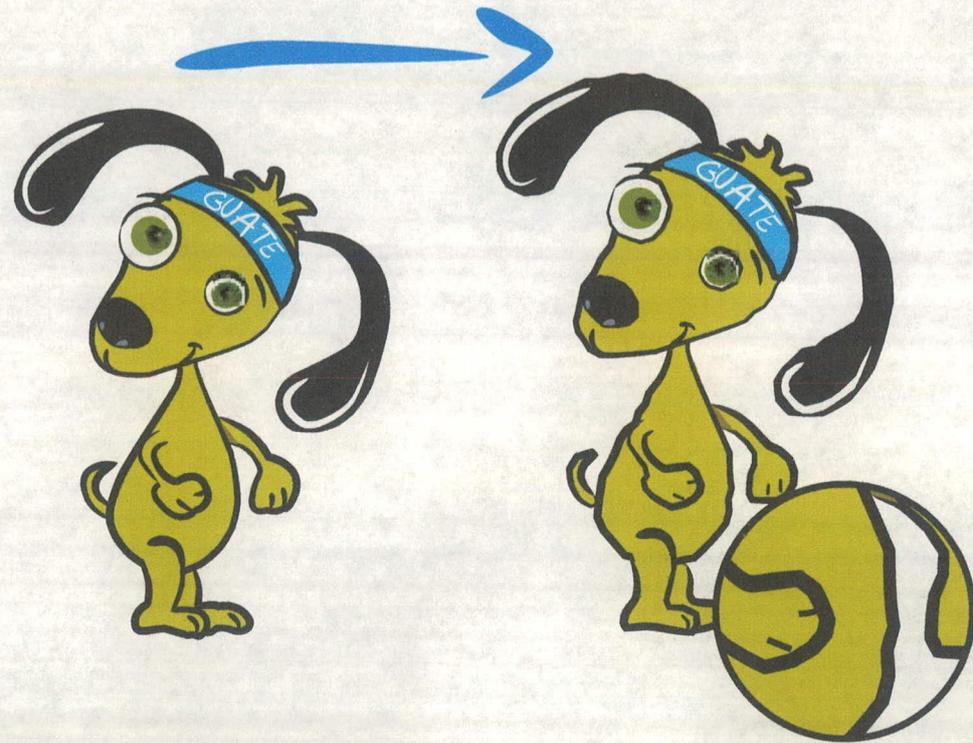
■ CMYK: 68c 0m 0y k0
 RGB: 81r 255g 255b
 Pantone: 2995C



■ CMYK: 0c 6m 100y 29k
 RGB: 181r 166g 0b
 Pantone: 130C

■ CMYK: 0c 0m 0y k100
 RGB: 0r 0g 0b
 Pantone: Process Black

■ CMYK: 68c 0m 0y k0
 RGB: 81r 255g 255b
 Pantone: 2995C

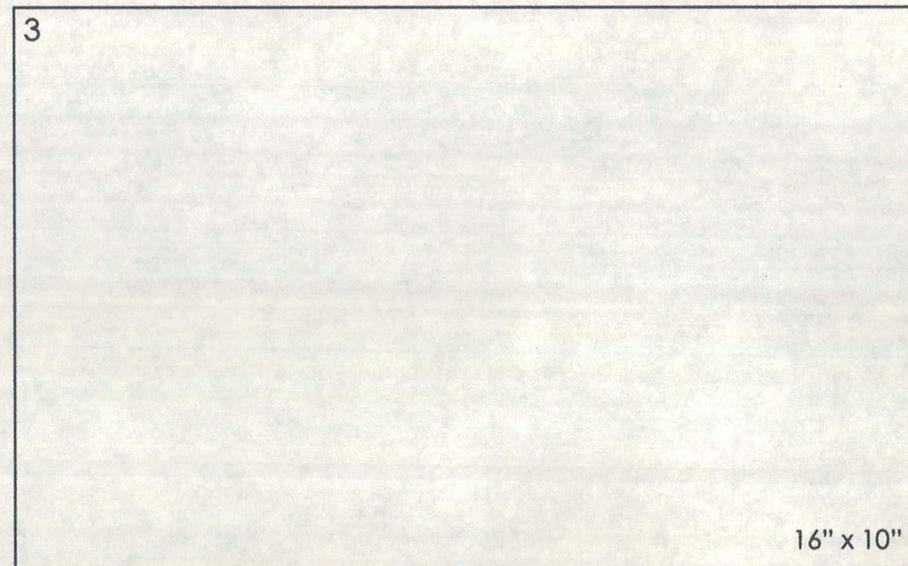
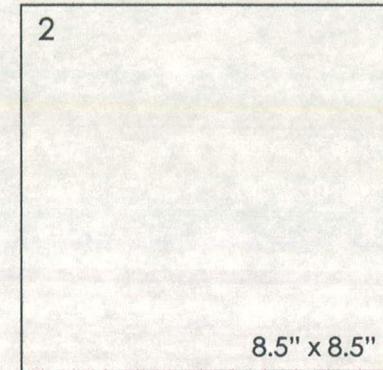
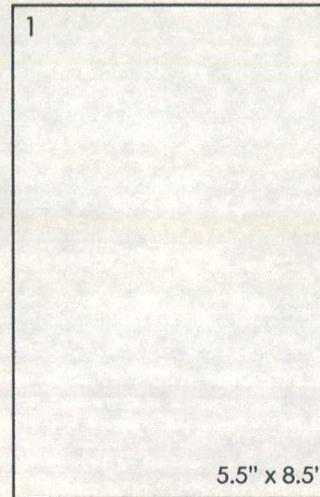


Al evaluar la caricatura del personaje, se llega a la decisión de que el estilo de línea a pesar de que es grueso y notorio, no le aporta el suficiente impacto visual al personaje por lo que se decide modificar el estilo por uno irregular, siempre grueso, pero ahora en vez de que sea curvo, es quebrado.

Este estilo de línea llama más la atención del personaje por ser irregular y con más presencia lo que facilita que el grupo objetivo se sienta más atraído hacia él.

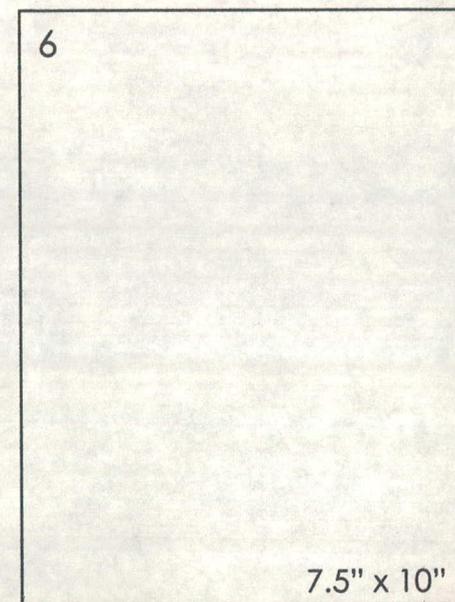
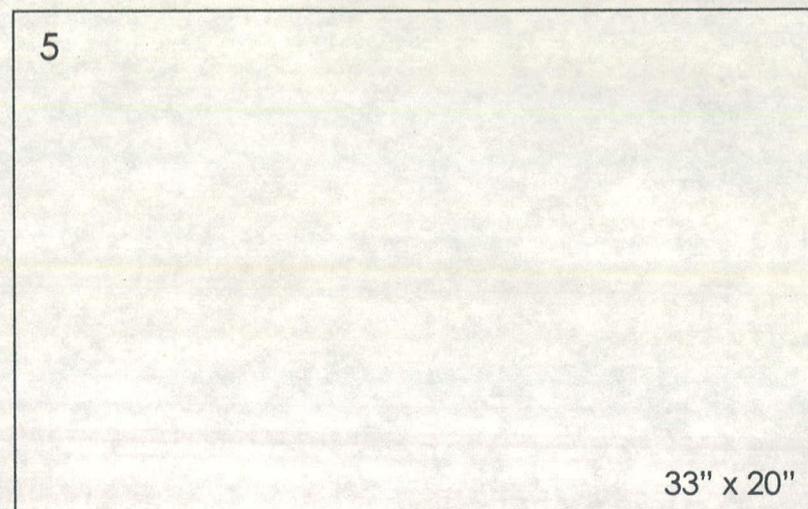
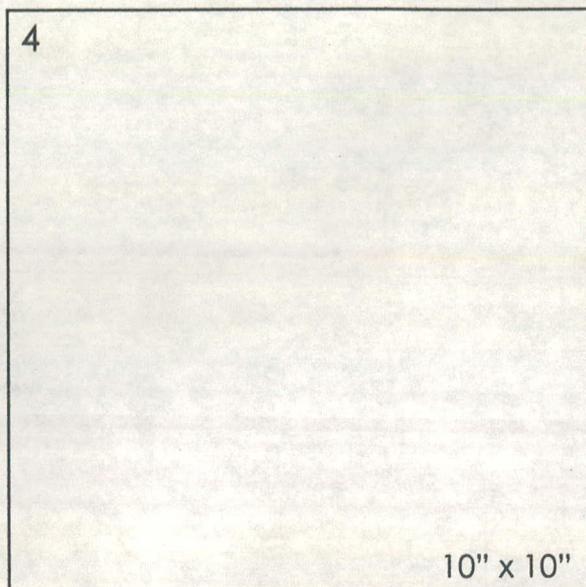
Formato Bifoliar

Etapa 1



Desde el inicio se acordó con la maestra de 4to Primaria que necesitaba un material que facilitara el manejo de información. Se procedió a establecer parámetros mínimos y máximos para trabajar el formato del material tal como se estableció en la tabla de requisitos.

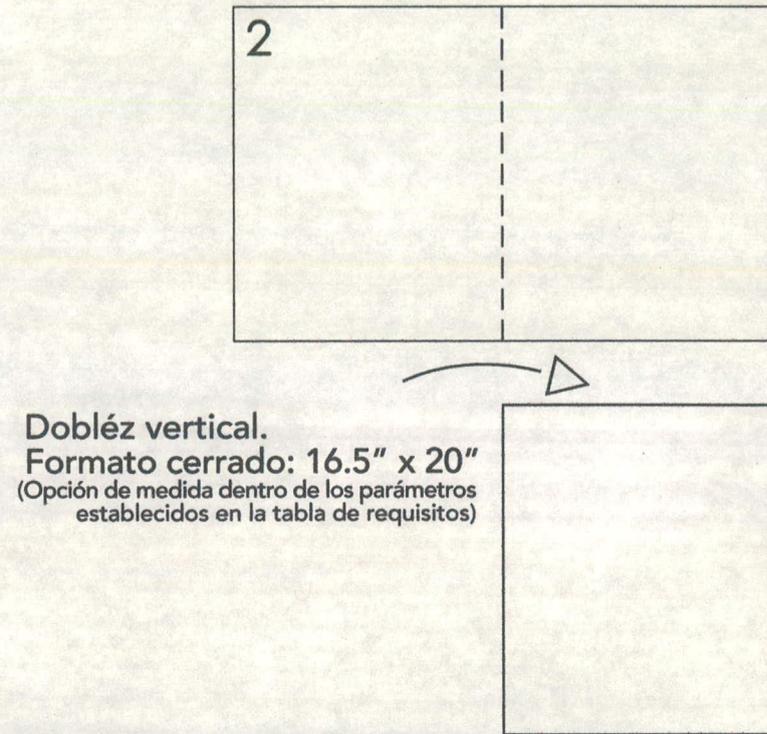
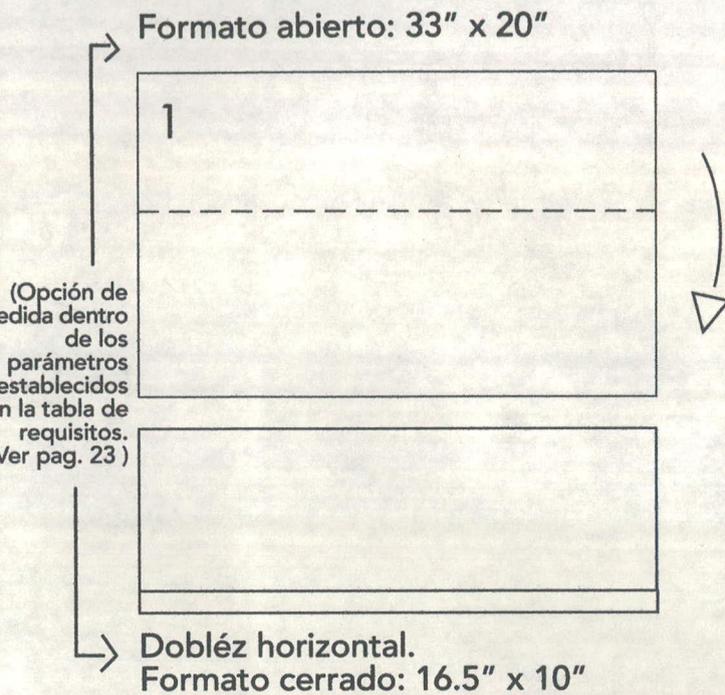
Se bocetó opciones de formato con las medidas dentro de los parámetros establecidos.



Se tomaron en cuenta las opciones 4 y 5 pues el espacio para los contenidos es más amplio y es un tamaño apto para ser usado por los niños.

Se optó por trabajar con la opción No. 5 pues tiene un espacio lo suficientemente amplio para diagramar los contenidos, además sigue teniendo un tamaño práctico y apropiado para ser utilizado en actividades con grupos de 5 niños.

Etapa 2



Como siguiente paso, se hicieron bocetos de las posibles maneras de doblar el formato para que éste todavía fuera más práctico de trasladar de un lado a otro tomando como referencia los parámetros establecidos previamente en la tabla de requisitos con respecto a tamaño del formato.

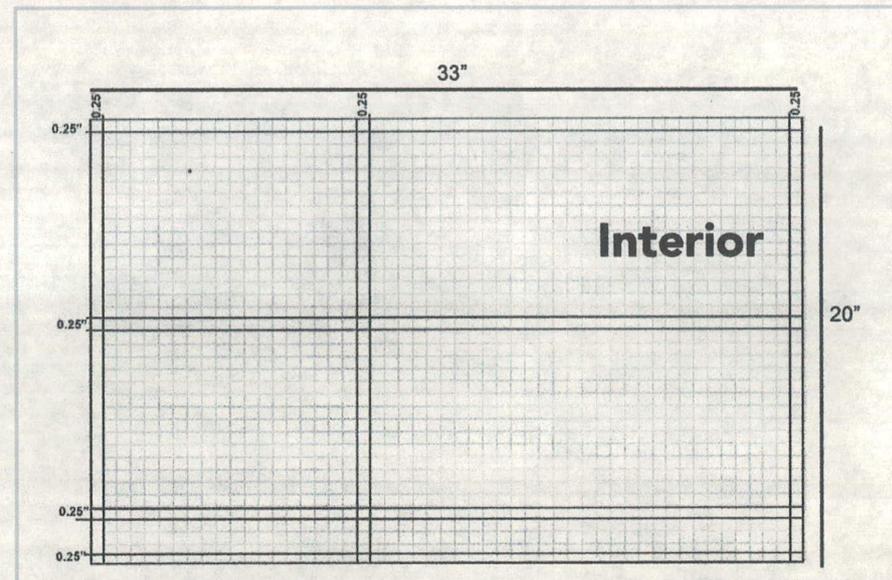
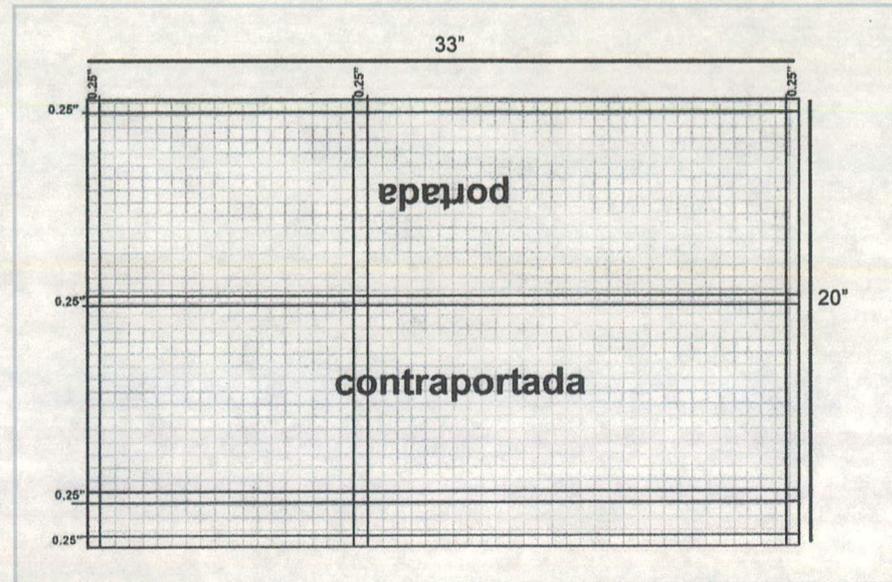
La opción No.2 fue considerada por lo práctico del formato ya cerrado pero se tomó la decisión de descartarla pues su forma final es convencional por lo que se decidió trabajar con la opción No.1. Su forma es más interesante y apropiada para trabajar el material del proyecto de una manera poco usual.

Márgenes y Retícula

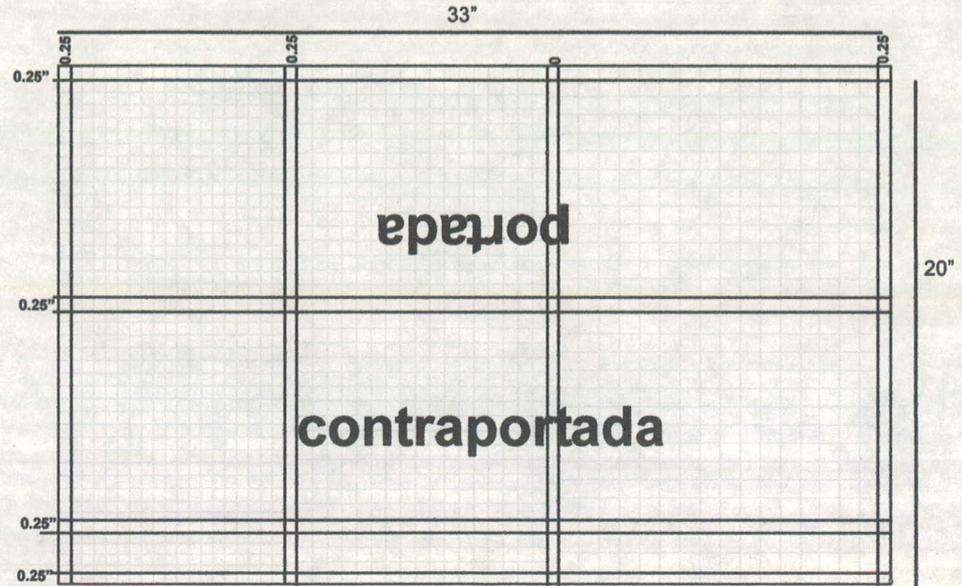
Etapa 1

En esta primera fase explorativa se bocetaron posibilidades de márgenes y retículas que podrían aplicarse para la diagramación del layout del formato.

Se bocetaron 3 distintas opciones para el margen y la retícula base del formato. La opción No.1 se bocetó con una retícula regular básica.

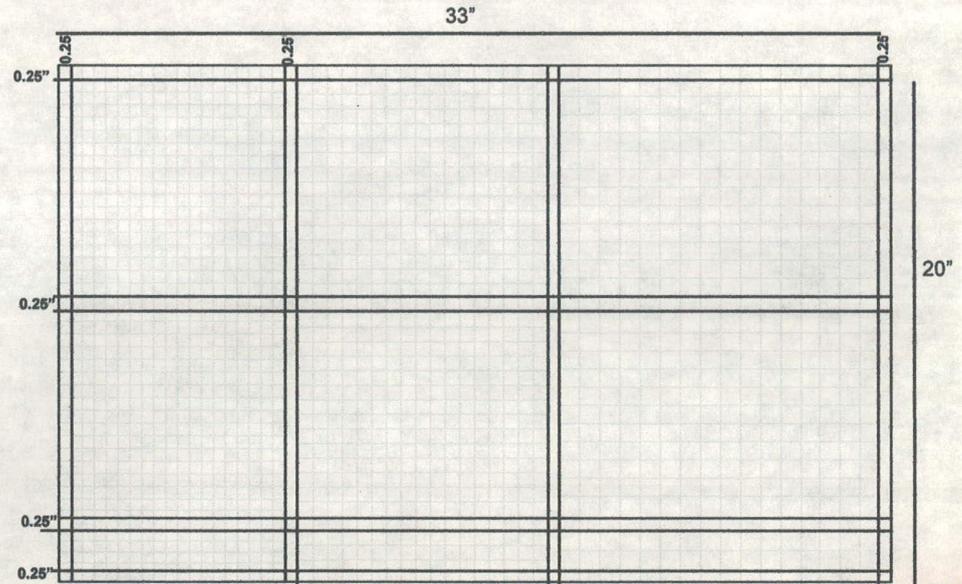


2

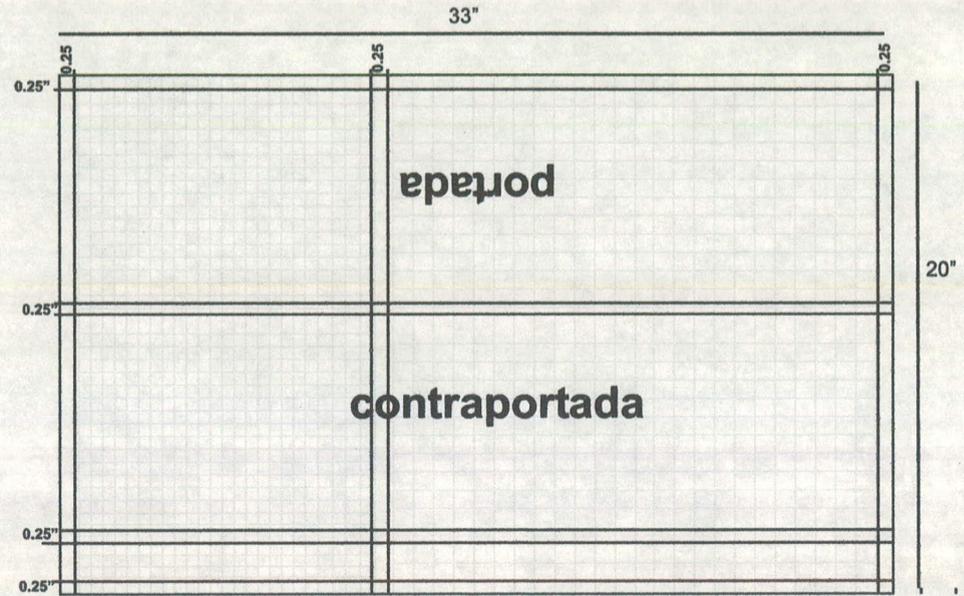


La opción No. 2 se hizo variada en cuanto márgenes y retícula, buscando que ésta fuera de una manera ascendente para que apoye el concepto del proyecto establecido "Civismo en Crecimiento".

Se descartó la opción número 1 pues se considera bastante convencional, mientras que con la número dos se tomaron las características principales para generar otra nueva opción, más balanceada y equilibrada (3).

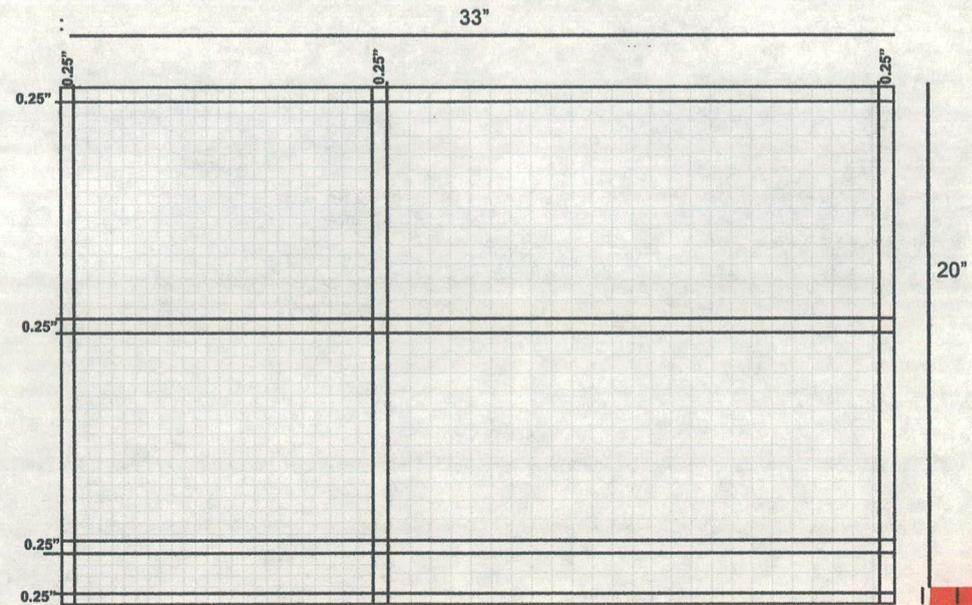


3



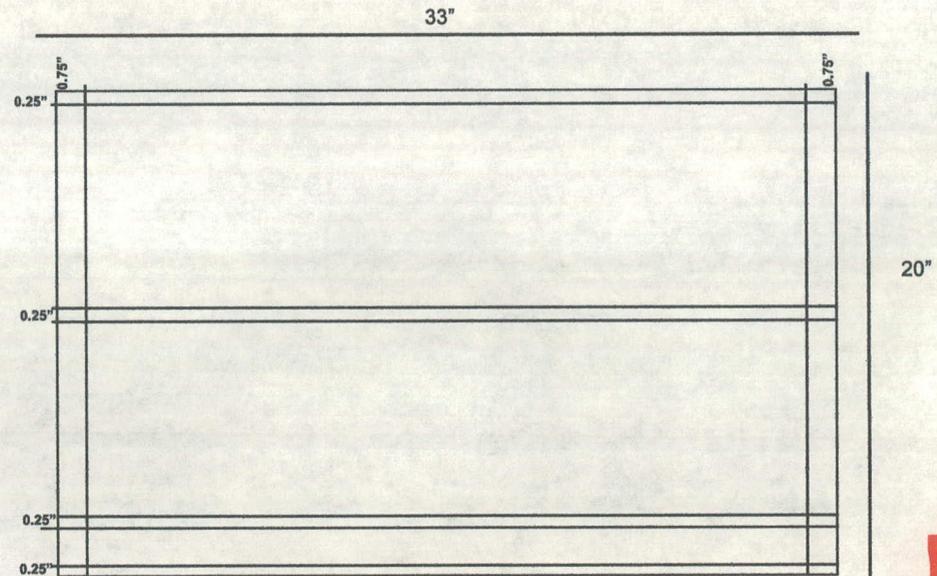
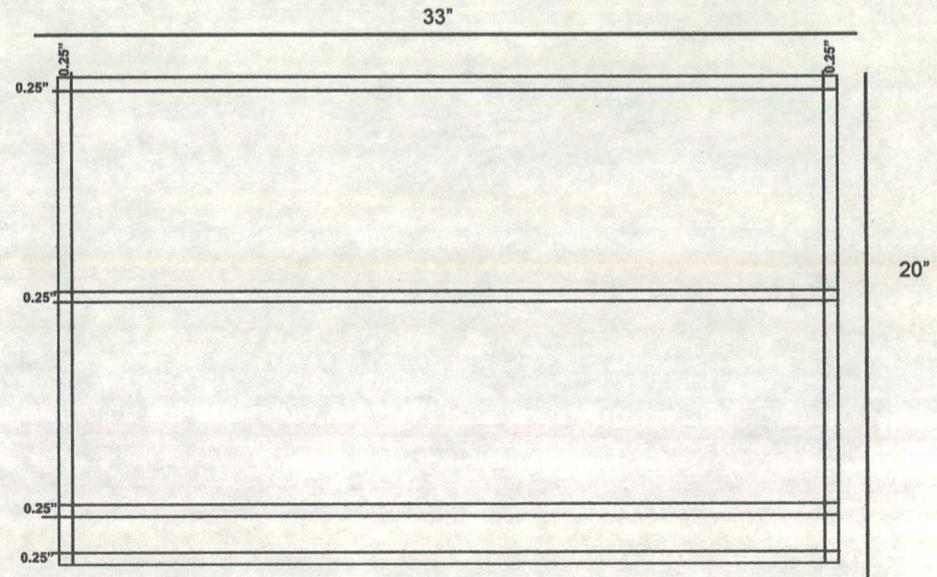
La propuesta No. 3 comparte la misma idea principal de aplicar distintas retículas que y márgenes para reflejar en la diagramación de estos elementos el crecimiento que se busca reflejar con el concepto.

Al analizar estas tres opciones, se llegó a la conclusión que los márgenes establecidos combinados con una cuadrícula usada como retícula no es la mejor solución para una diagramación equilibrada como se había establecido previamente en la tabla de requisitos.



Márgenes Etapa 2

En esta segunda fase, se siguió trabajando con los mismos márgenes exteriores que se habían establecido en la fase 1 y se bocetó una opción más con márgenes desiguales. Se analizó esta opción y se concluyó que los márgenes verticales son amplios por lo que limita el espacio para la diagramación, por esta razón se descartó esta nueva opción y se quedó como opción final un formato con márgenes verticales y horizontales del mismo tamaño ya que proporciona mayor equilibrio, como siguiente paso se bocetaron los ejes que podrían ser utilizados.

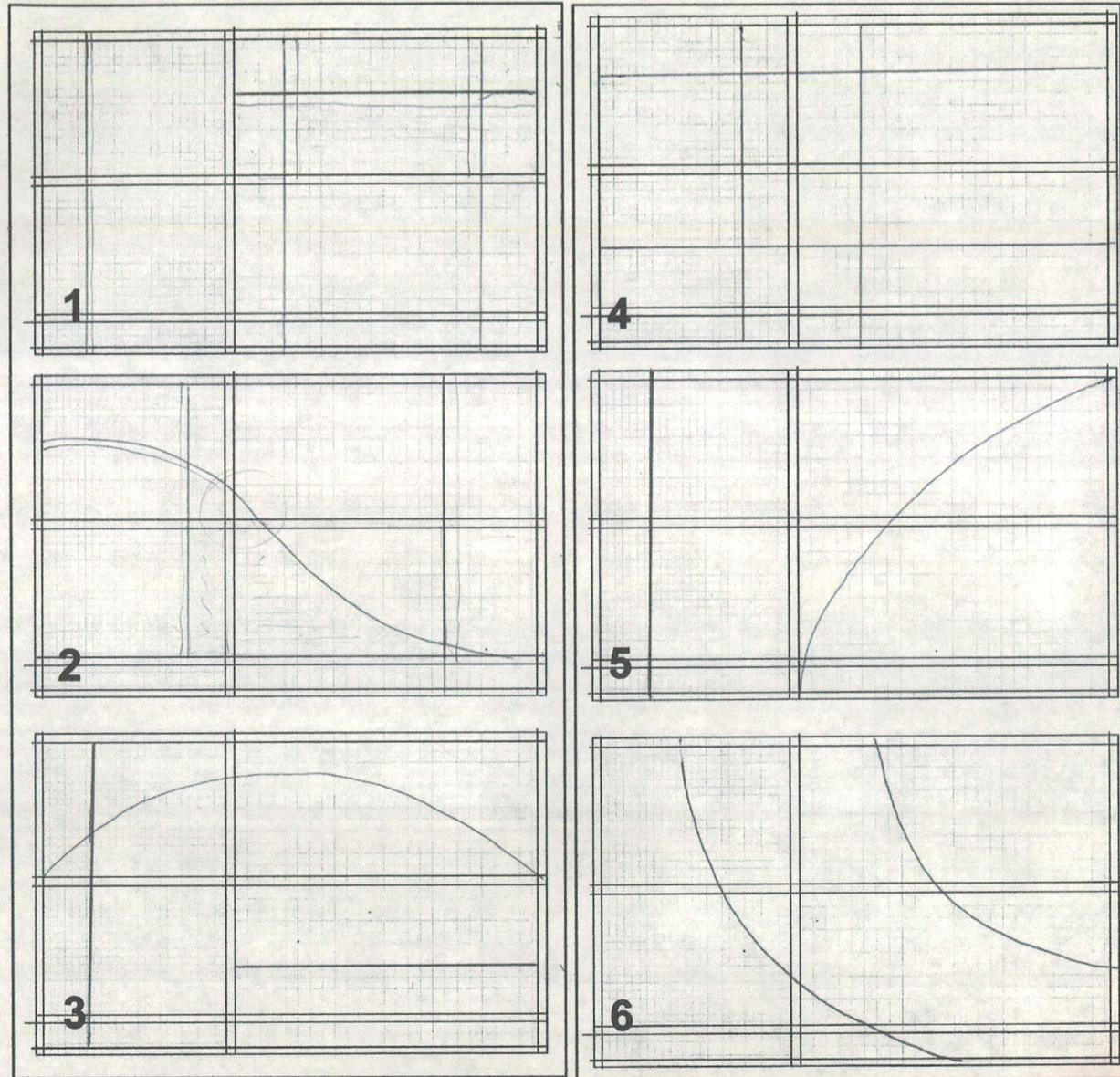


Ejes

Etapa 1

En esta primera fase se exploraron posibles combinaciones de ejes ya utilizando los márgenes establecidos en el paso anterior. Se bocetaron opciones de ejes rectos y curvos para luego analizar cuál es la opción que refleja más dinamismo. Se utilizó una cuadrícula únicamente como guía para la colocación de los ejes en el formato, esta cuadrícula no es parte de la retícula.

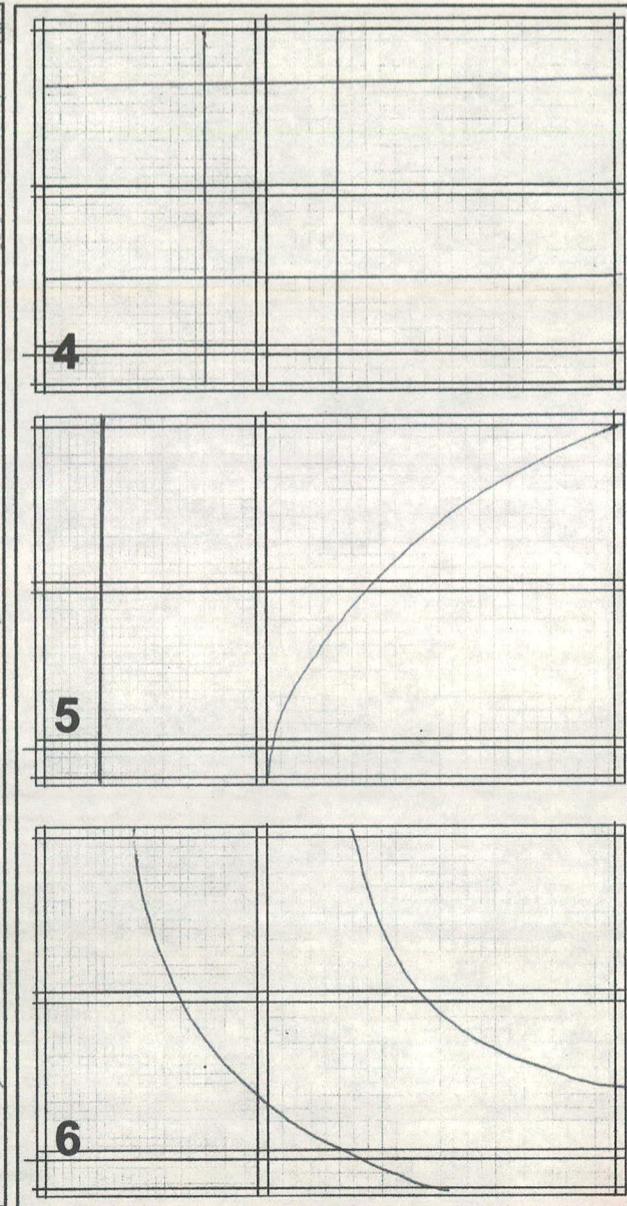
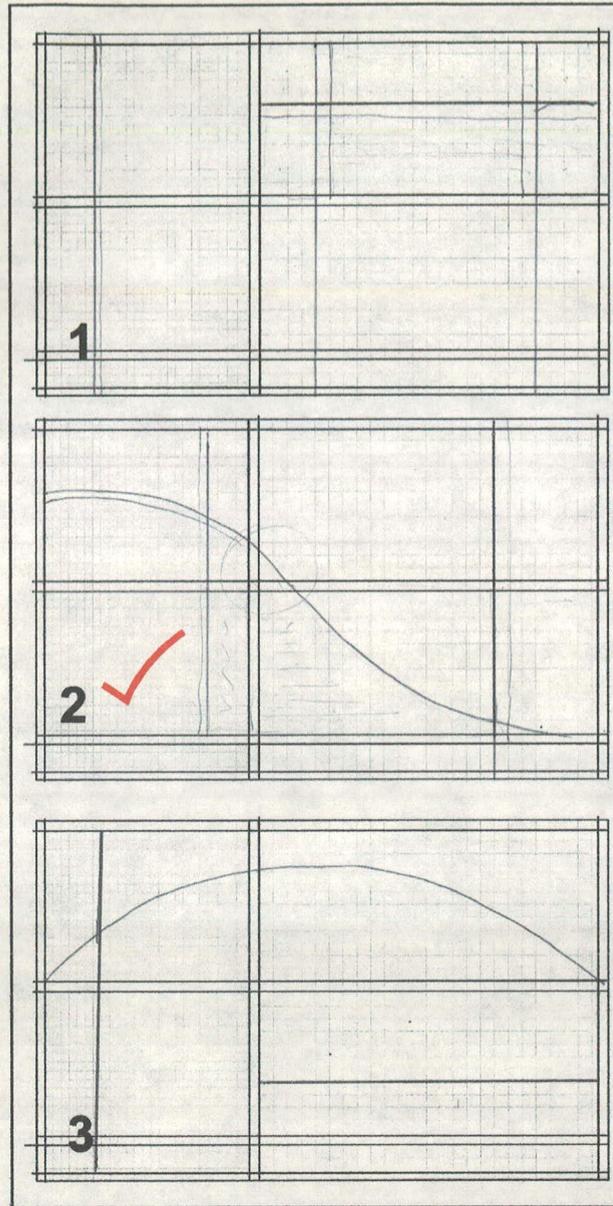
De las opciones bocetadas, se eliminaron las opciones 1 y 4 pues la aplicación de ejes rectos puede dar como resultado una diagramación rígida, por lo que se prefirió elegir una combinación de ejes curvos como la opción número 6.



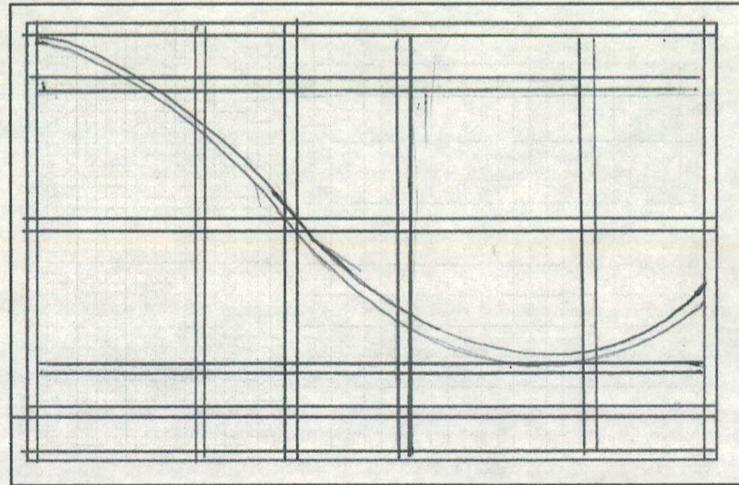
Se analizó la opción 6 y se determinó que necesita estabilidad ya que el uso exclusivo de ejes curvos puede poner en riesgo el balance de la diagramación por lo que se tomó la decisión de combinar ejes rectos y curvos.

Se tomaron como posibles opciones finales la 2 y la 5 ya que ambas poseen la combinación de ejes que se busca.

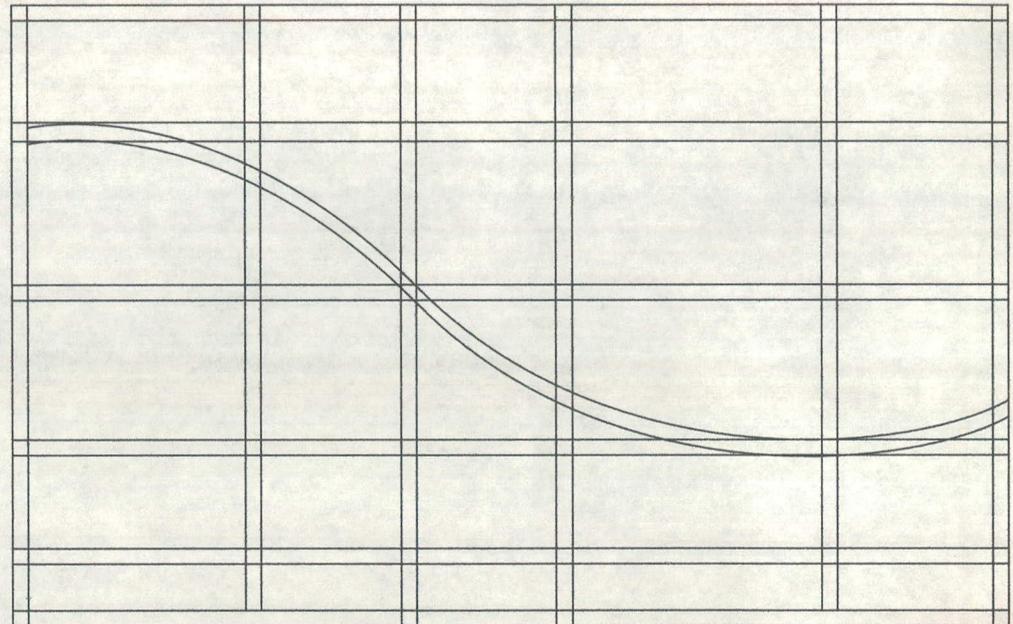
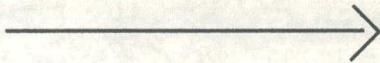
Se tomó como opción final la No.2 ya que la utilización de ejes rectos permite transmitir el contenido de texto en una forma clara ya que eso es de vital importancia, luego la aplicación de ejes curvos hará que las imágenes dentro del material proporcionen dinamismo y rompa con los esquemas rígidos.



Ejes Etapa 2



Retícula Final



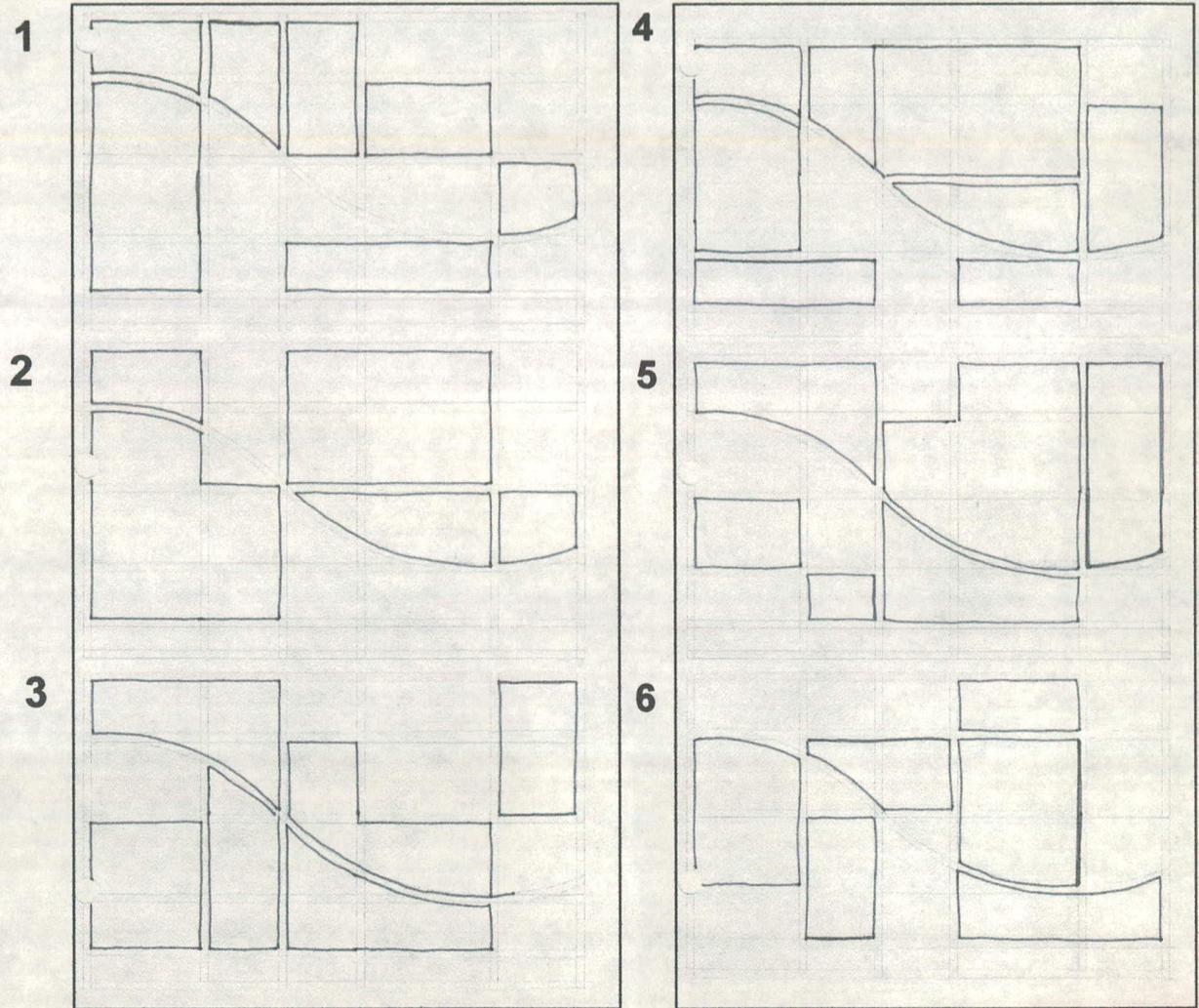
En esta segunda fase se analizó que la opción de bocetaje de ejes que se había elegido necesitaba aún más ejes rectos que ayudarían para dar más variación a las cajas de texto del material por lo que se agregaron los ejes verticales y horizontales necesarios.

Al agregarle más ejes a la propuesta preliminar, se obtuvo una retícula final que utiliza ejes rectos y curvos para agrupar el contenido, dándole el balance visual que se busca.

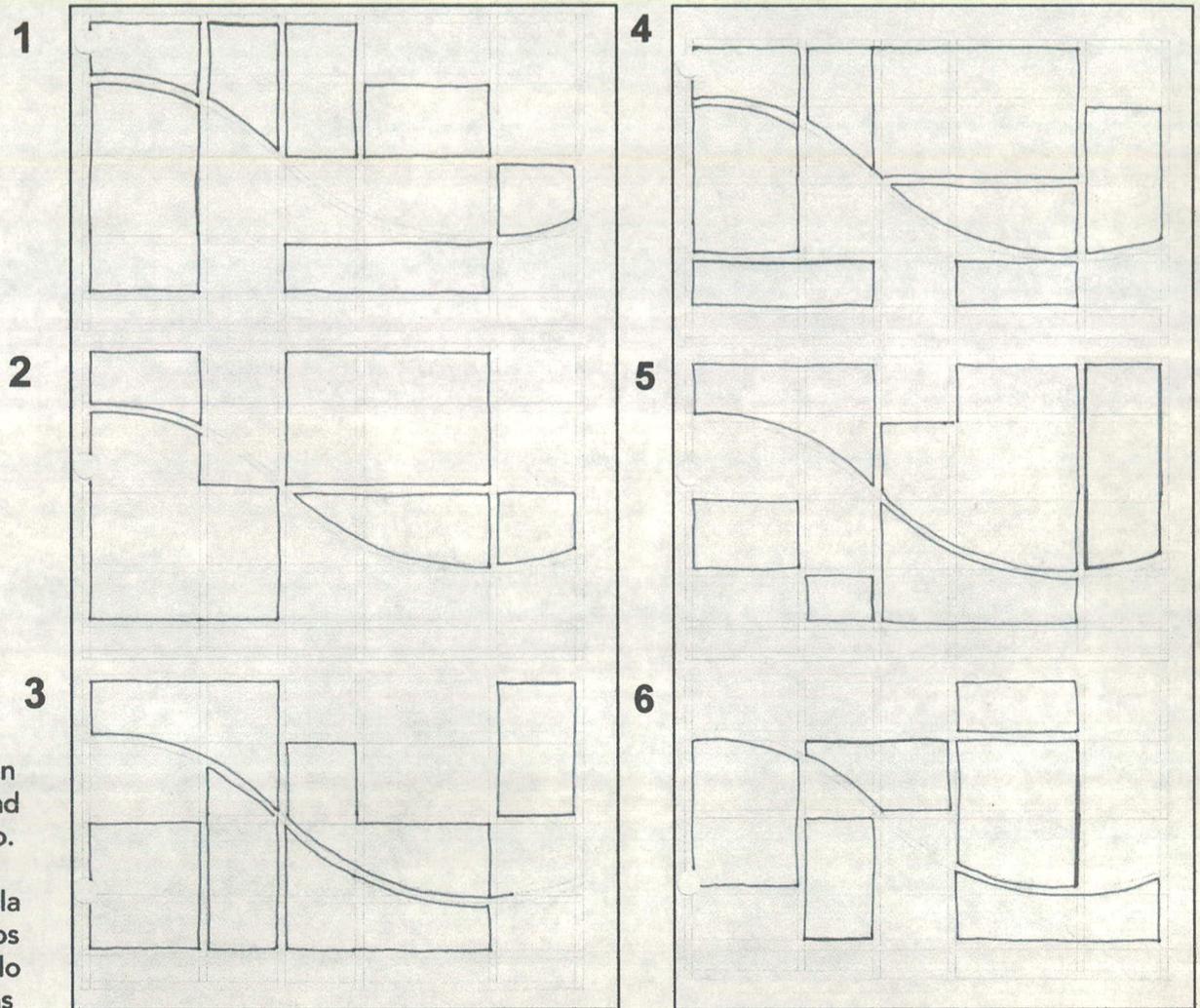
Layout Etapa 1

Luego de tener definidos todos los elementos de la retícula base, se procedió a bocetar los posibles layouts utilizados para una diagramación que proporcione equilibrio a la hora de colocar todos los elementos gráficos como se había establecido en la tabla de requisitos.

Se tomaron en cuenta 3 opciones distintas de layout para las diagramaciones de los 5 bifolios para proporcionar variedad en la misma.



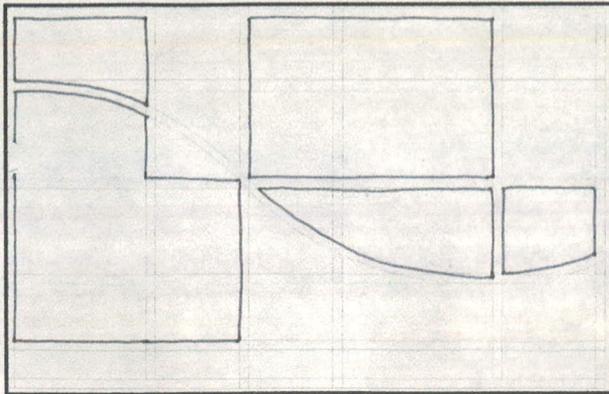
Layout Etapa 2



Se eliminaron las opciones 4 y 6 pues el espacio que ocuparían los elementos son bastante amplios y abarcan casi la totalidad del formato por lo que se vería saturado.

Se eligieron como opciones finales para la diagramación los layouts 2, 3 y 5 pues los espacios están repartidos en el formato lo que permite un mejor equilibrio entre las imágenes, el texto y los espacios en blanco.

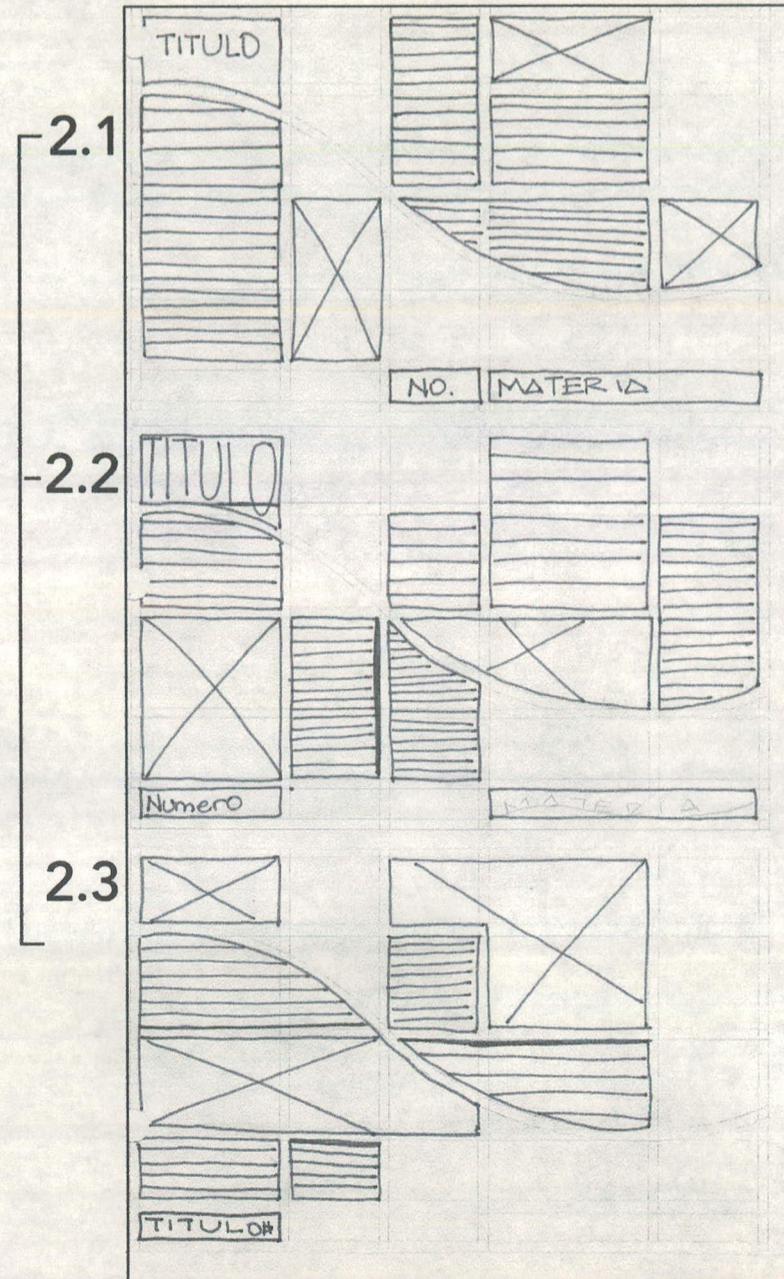
Layout 2 Etapa 2



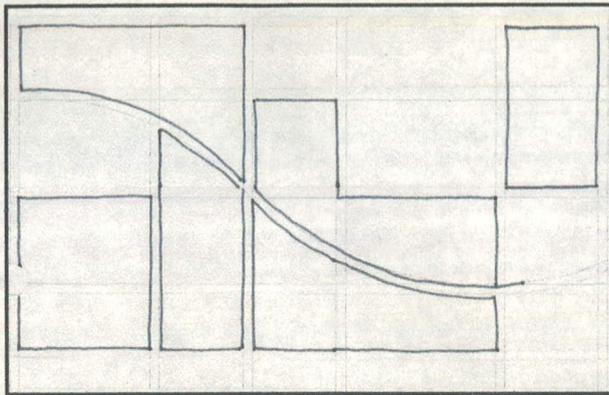
Se bocetaron posibles diagramaciones ya estableciendo el lugar de los textos e imágenes dentro del formato.

Se hicieron 3 opciones de diagramación por cada layout seleccionado.

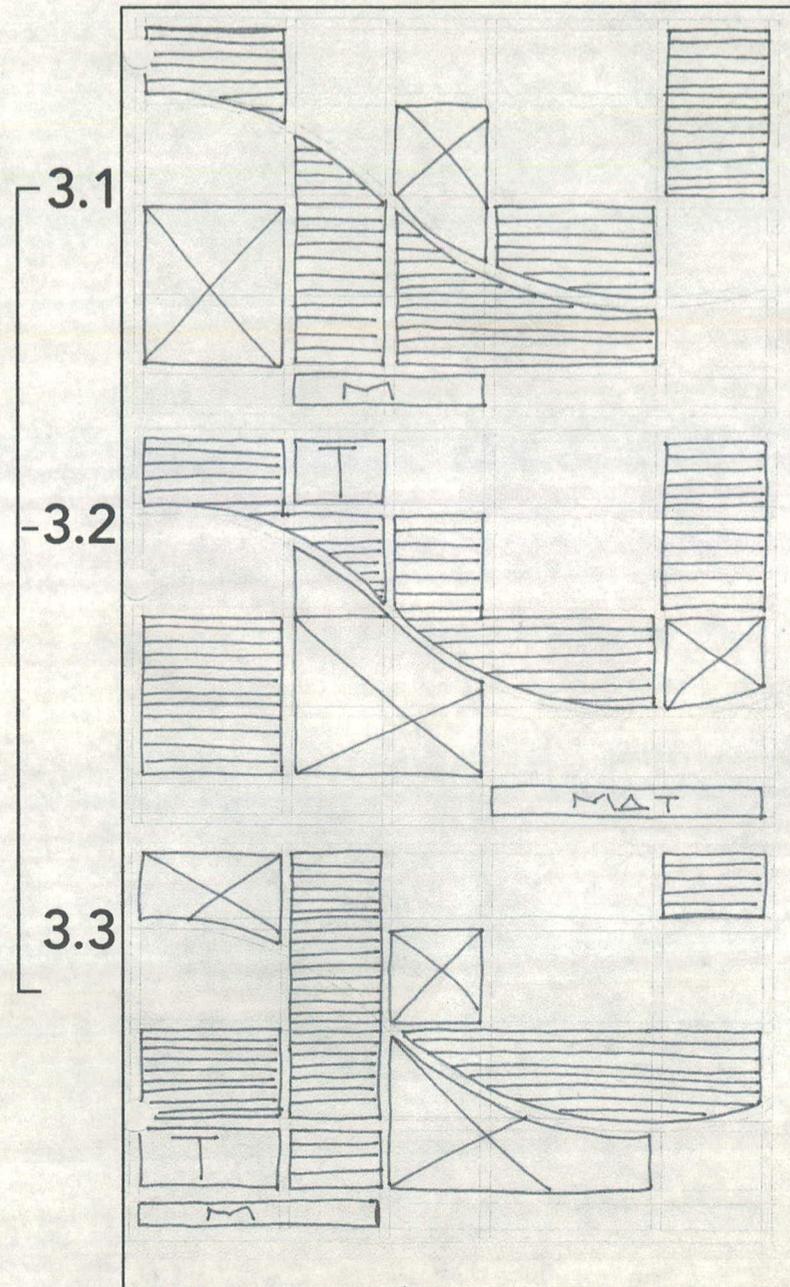
Se tomó la decisión de dejar una pestaña inferior para darle variación de dobléz al formato. En esta pestaña se colocará el número de bifoliar y el tema de la materia.



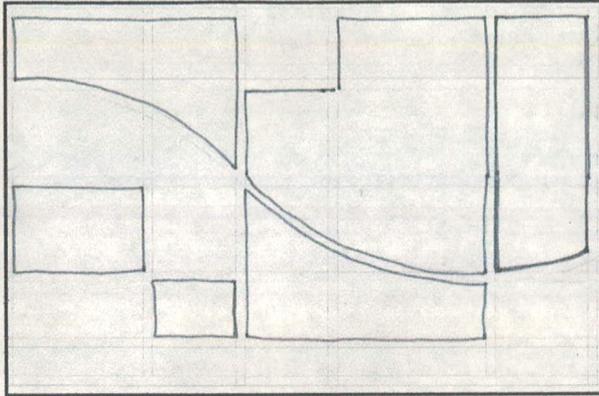
Layout 3 Etapa 2



Se tomaron en cuenta las opciones que permitieran colocar todo el contenido de texto en el formato y que al mismo tiempo se pudiera adaptar la caja de texto a la longitud del mismo, siempre buscando un equilibrio entre las cajas de texto y las imágenes para que no se vea saturado el material.

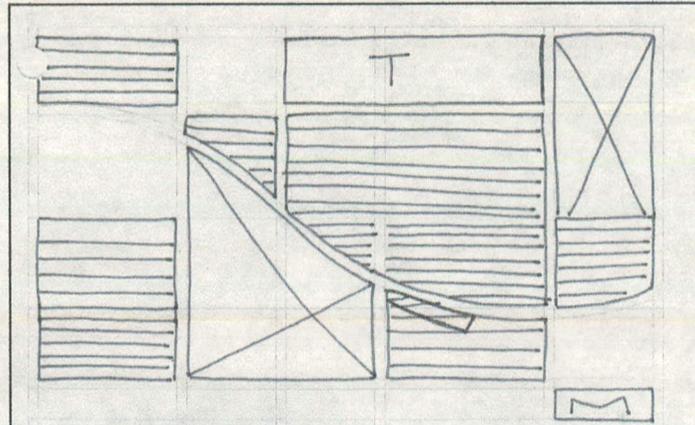


Layout 5 Etapa 2

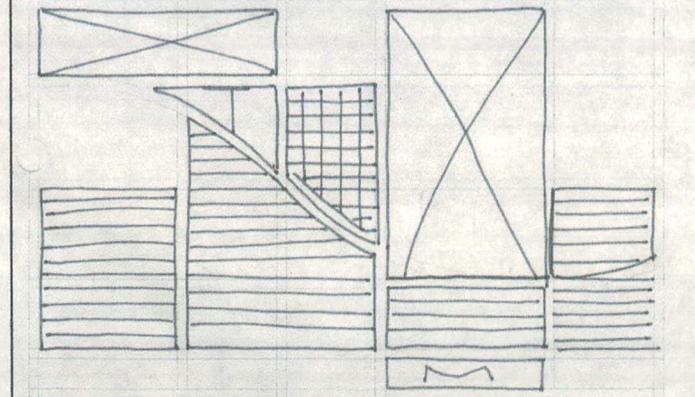


Las siguientes opciones trabajadas, contienen espacios amplios para ubicar textos largos, siempre manteniendo el orden de lectura y reservando espacios para las ilustraciones que apoyarán los contenidos de información.

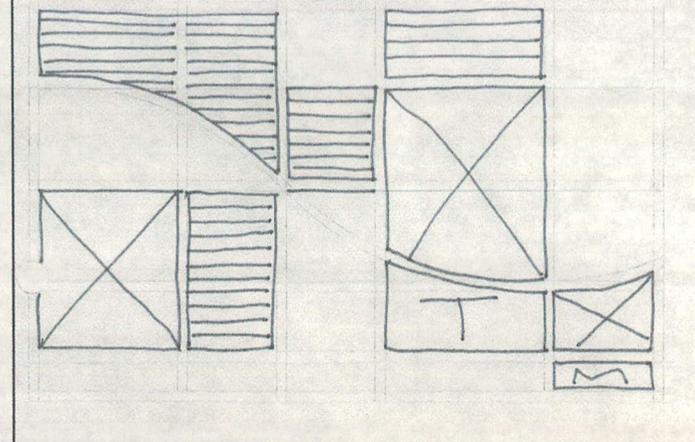
5.1



5.2

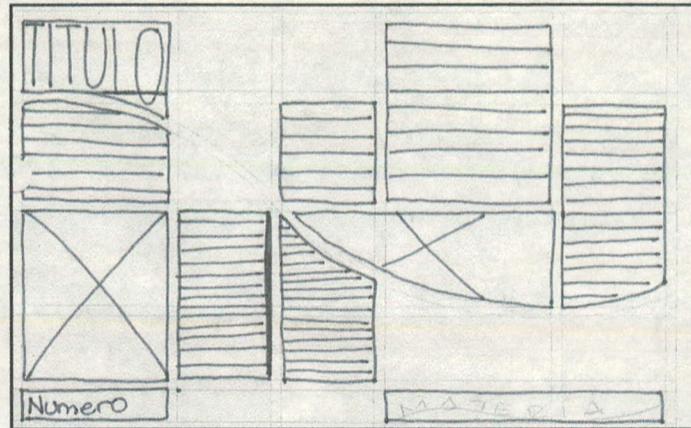


5.3

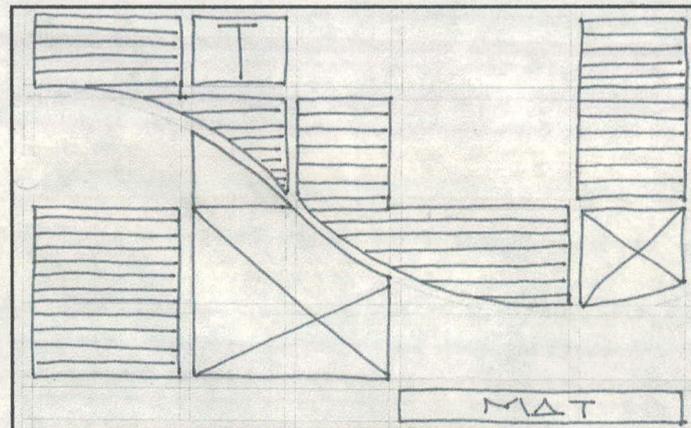


Layouts Finales Etapa 3

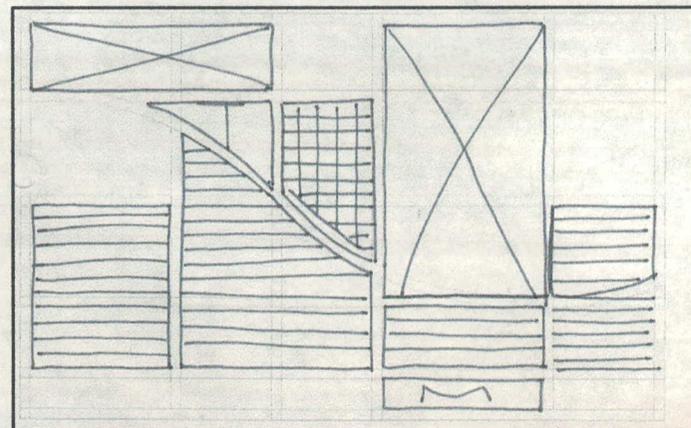
2.2



3.2



5.2



Se eligió trabajar con las opciones 2.2, 3.2, y 5.2, ya que la ubicación de los elementos permite una clara diferenciación de los titulares, cuerpos de texto y el acomplamiento de caricatura y texto.

Tipografía

En la tabla de requisitos se establecieron las tipografías que se aplicarían en el material. Se bocetó otro conjunto de diferentes tipografías para analizar cuáles son las más funcionales que se adaptaran al concepto.

Se pudo observar que la tipografía Andy para los títulos es más infantil lo que puede adaptarse al concepto de crecimiento mejor que la tipografía Avenir debido a que ésta a pesar de tener impacto, es muy rígida. Para los subtítulos se mantuvo la opción inicial para el cuerpo de texto se optó por Century Gothic pues es más sencilla lo que facilita su legibilidad y evita el cansancio visual al grupo objetivo, además de que permite una mejor jerarquización de los textos y fluidez visual que es lo que se había establecido en la tabla de requisitos.

Para los títulos se manejó el tamaño de la tipografía según la necesidad dentro de la

El Estado

Es el grupo de individuos asentados sobre un territorio determinado y sujetos a la autoridad de un mismo gobierno.

El estado y su Forma de Gobierno

Estado de Guatemala

Guatemala es un Estado libre, independiente y soberano, organizado, para garantizar el goce de sus derechos y de sus libertades. Su sistema de

Andy

Avenir Light

Verdana

Avenir

Avenir Light

Century Gothic

El Estado

Es el grupo de individuos asentados sobre un territorio determinado y sujetos a la autoridad de un mismo gobierno.

El estado y su Forma de Gobierno

Estado de Guatemala

Guatemala es un Estado libre, independiente y soberano, organizado, para garantizar el goce de sus derechos y de sus libertades. Su sistema de gobierno es republicano, democrático y representativo.

Diagramación de texto

<p>La Patria</p>	<p>El Estado Es el grupo de individuos asentados sobre un territorio determinado y sujetos a la autoridad de un mismo gobierno.</p>	<p>El Estado se divide en tres Organismos Organismo Ejecutivo Está integrado por: El presidente de la República, el Vicepresidente de la República y los Ministros de Estado. Su función principal es cumplir y hacer que se cumplan las leyes y la Constitución Política de la República.</p>	
<p>Es el lugar donde nacemos. La Patria de los guatemaltecos es Guatemala. Patria es la persona que ama a su patria y a sus conciudadanos, procura todo su bien, trabaja honradamente, lucha por su superación, respeta las leyes y da su vida por defender a la patria en caso necesario. Territorio Guatemala es un territorio montañoso y volcánico, que posee gran variedad de climas y bióticas.</p>	<p>El estado y su Forma de Gobierno Estado de Guatemala Guatemala es un Estado libre independiente y soberano organizado, para garantizar el goce de sus derechos y de sus libertades. Su sistema de gobierno es republicano, democrático y representativo. (Artículo 140, Constitución Política de la República de Guatemala)</p>	<p>Organismo Legislativo Está integrado por los representantes del pueblo, que se llaman Diputados. Son electos por voto popular en las mismas elecciones del Presidente y Vicepresidente de la República; duran en sus funciones cuatro años. Su función principal es decretar, reformar y derogar las leyes. Organismo Judicial Es el encargado de impartir justicia conforme lo establecen las leyes y la Constitución de la República. Está integrado por: - Corte Suprema de Justicia y sus cámaras. - Corte de Apelaciones - Magistratura Coordinadora de la Jurisdicción de menores y de los tribunales de menores. - Tribunal de lo contencioso-administrativo - Tribunal de segunda instancia de cuentas - Tribunales municipales - Juzgado de Primera Instancia - Juzgado de Menores - Juzgado de Paz</p>	<p>Gobierno El gobierno de Guatemala, es republicano, democrático y representativo. Republicano El poder es ejercido por los representantes del pueblo libremente electos, para un período de cuatro años. Democrático La soberanía radica en el Pueblo, el cual delega en sus autoridades de gobierno. Representativo El pueblo no gobierna directamente, sino por medio de sus representantes.</p>
<p>Guatemala es el lugar donde yo debo desarrollar mis aptitudes en beneficio de los demás. Mi país está situado en el centro de América; su flora y su fauna es muy rica porque proviene del hemisferio sur y del hemisferio norte. El territorio es toda la delimitación aérea, terrestre y marítima que comprende un país. El territorio guatemalteco tiene 131,800 kilómetros cuadrados. La capital se llama Guatemala, con 1,242 kilómetros cuadrados de extensión y a una altura de 1,500 metros sobre el nivel del mar; cuya población es de 10,727,43 habitantes en 1996. (Fuente: Dirección General de Estadística CEEAD)</p>	<p>Son guatecos: los guatecos; los guatemaltecos; los hijos de los guatemaltecos nacidos en el extranjero. Se exceptúan los hijos de funcionarios diplomáticos y de quienes ejerzan cargos legítimamente equiparados. A ningún guatemalteco de origen, puede privarse de su nacionalidad.</p>	<p>Nacionalidad</p>	
<p>No.1</p>		<p>Formación Cívica</p>	

Texto en los 5 Bifoliarés

Teniendo ya la retícula y los layouts listos, se procedió a diagramar el contenido de cada bifoliar, colocando de una forma preliminar los titulares y subtulares y cuerpo de texto, dejando espacios libres para las imágenes que posteriormente se colocarían. A continuación se presenta la diagramación del cuerpo de texto de los cinco bifoliarés.

<p>El Escudo: El escudo de armas está colocado en el centro de nuestra bandera y en otros objetos que representan a la nación. El Quetzal simboliza la libertad. El Pergamino lleva inscrita la fecha de la Independencia de Guatemala, 15 de Septiembre de 1821. Los ramos de laurel significan el triunfo, la gloria y el poder. Los fusiles y las espadas, la fuerza y el honor. El escudo Nacional fue instituido por el general Miguel García Granados el 18 de Noviembre de 1871, por Decreto Número 33.</p>	<p>Símbolos Patrios</p> <p>El Quetzal: Al quetzal se le designó como ave símbolo en noviembre de 1871 durante el gobierno del General Miguel García Granados. Muchas son las razones por las que se le designó como símbolo Patrio, una de ellas es que fácilmente puede vivir en cualquier lugar, y otra su hermoso y bello plumaje. La Marja Blanca: Fue seleccionada como Flor Nacional por su original belleza y dulzoteza. Simboliza la paz y la belleza. Esta orquídea se da en los bosques de Alta Verapaz.</p>	<p>La Ceiba: Es el árbol Nacional, representa "El Árbol Sagrado de la Vida" y fue venerado por nuestros antepasados, simboliza: Belleza, fuerza y Unión. El coronel Carlos Castillo Armas, decretó que la Ceiba pastoraña fuera reconocida como Árbol Nacional el 9 de marzo de 1955.</p>	
<p>Símbolo Es una figura, objeto, imagen o divisa de significado histórico o tradicional que representa nuestro sentir patriota. La Bandera Este es el símbolo de nuestra patria Guatemala: sus colores son azul y blanco, dispuesto en tres franjas verticales. El azul representa: justicia y verdad y es el color de su cielo diurno. El blanco significa paz y pureza. Cuando presencias el paso de la bandera, ponle de pie y relata con veneración y respeto, igualmente en el momento en que veas enarbolada, descubre y permonece firme. La bandera Nacional, co el diseño actual, se instituyó por Decreto número 12, dictado por el entonces Presidente de la República, general Miguel García Granados, el 17 de agosto de 1871.</p>	<p>El Héroe Nacional: La figura de Tecún Uman el héroe maya-quetché, está considerado como el Héroe Nacional de Guatemala por su valentía y porque defendió su vida para defender la patria. Muchos monumentos existen su figura en los parques de nuestro Guatemala.</p>		
<p>No.2</p>		<p>Formación Cívica</p>	

<h1>Valores Cívicos</h1>	
<p>La Responsabilidad:</p> <p>La responsabilidad es el valor que hace que las personas concienticen la importancia de hacer lo que deben, para ellos mismos y para los demás, por decisión personal y en necesidad de presiones externas.</p> <p>Con demasiada frecuencia los niños crecen sin tener responsabilidad en el hogar o en la escuela y más adelante tienen problemas cuando tienen que enfrentarse a situaciones de estudio y trabajo.</p>	<p>Es la conducta positiva del individuo que se manifiesta en el cumplimiento y ejercicio de sus responsabilidades y deberes generales.</p> <p>Es uno de los mejores instrumentos de que disponemos los seres humanos para realizarlos como personas y para manifestar operativamente nuestra necesidad y nuestra obligación de servir a los demás. Después vendrán la satisfacción que el empleo reporta, la creatividad del trabajo que se realiza, el salario que por él se percibe y que nos permite cubrir necesidades y gustos personales, motivos todos ellos lícitos y legítimos que acrecientan y engrandecen la realidad humana de lo que implica trabajar.</p>
<p>El Respeto:</p> <p>Para que las personas podamos vivir en paz y dentro de un clima de seguridad, es necesario establecer leyes y reglas y se espera que todas las sigamos.</p> <p>Es responsabilidad de la escuela colaborar con la familia en la enseñanza del respeto a las normas y a las personas de autoridad: padres, maestros, directores y otros.</p>	<p>Consta en no sufrir coacción. Coacción significa "la fuerza que hace a una persona para que haga o diga algo". Esta puede ser interna o externa.</p> <p>Libertad de elección psicológica: Consta en que nuestras decisiones puedan dirigirse en cualquier dirección, sin obligación de escoger algo determinado.</p>
<p>La Libertad:</p> <p>Es la facultad natural que tiene el ser humano de obrar de una manera o de otra, y de no obrar, por lo que es responsable de sus actos. Es la condición de las personas no obligadas por su estado o cumplimiento de ciertos deberes.</p> <p>Hay tres clases de libertad:</p> <p>Libertad física: Se trata de simple posibilidad corporal de actuar.</p> <p>Libertad de conciencia: Consta en no sufrir coacción. Coacción significa "la fuerza que hace a una persona para que haga o diga algo". Esta puede ser interna o externa.</p> <p>Libertad de elección psicológica: Consta en que nuestras decisiones puedan dirigirse en cualquier dirección, sin obligación de escoger algo determinado.</p>	<p>Es la facultad natural que tiene el ser humano de obrar de una manera o de otra, y de no obrar, por lo que es responsable de sus actos. Es la condición de las personas no obligadas por su estado o cumplimiento de ciertos deberes.</p> <p>Hay tres clases de libertad:</p> <p>Libertad física: Se trata de simple posibilidad corporal de actuar.</p> <p>Libertad de conciencia: Consta en no sufrir coacción. Coacción significa "la fuerza que hace a una persona para que haga o diga algo". Esta puede ser interna o externa.</p> <p>Libertad de elección psicológica: Consta en que nuestras decisiones puedan dirigirse en cualquier dirección, sin obligación de escoger algo determinado.</p>
<h1>Formación Cívica</h1>	
<h2>No.3</h2>	

<h1>Derechos y Obligaciones</h1>	
<p>Derecho</p> <p>Es la facultad que tenemos de hacer o exigir el cumplimiento de la ley, con el fin de que tengamos las condiciones necesarias de justicia, seguridad para alcanzar el bien común.</p> <p>La ley regula el comportamiento externo de los seres humanos entre sí, con relación al medio ambiente, a los bienes, la familia, la comunidad y la Patria, para poder disfrutar de la convivencia en forma armoniosa y justa en una sociedad.</p>	<p>Derechos Humanos</p> <p>Derecho a la educación, a la salud, al trabajo, protección de grupos étnicos, derecho a educación superior, derecho al voto, libertad de igualdad, libertad de acción, derecho de defensa, libertad de pensamiento, libertad de religión, etc.</p> <p>Todos estos derechos individuales y sociales han sido establecidos por la Constitución Política de la República de Guatemala.</p>
<p>¿y dónde encontramos nuestros derechos y obligaciones?</p>	<p>Obligación</p> <p>Son acciones que debemos realizar para cumplir con la ley. Cuando no cumplimos con nuestras obligaciones, estamos sujetos a una sanción.</p>
<p>La Constitución política de la República de Guatemala, es la ley más importante y fundamental del país. En ella se establecen los derechos y obligaciones de todos los</p>	<p>Son obligaciones y derechos políticos de ciudadanos:</p> <p>Inscribirse en el Registro de Ciudadanos. Elegir y ser elegido. Votar por la libertad y efectividad del sufragio y la purza del proceso electoral. Participar en actividades políticas. Oír a consejos públicos.</p>
<h1>Formación Cívica</h1>	
<h2>No.4</h2>	

Derechos del Niño
Algunos de los derechos del niño que fueron enunciados en la Declaración Universal son:

Principio 1

El niño disfrutará de todos los derechos enunciados en la Declaración sin excepción ni distinción o discriminación de raza, color, sexo, idioma, religión, posición económica, etc.

Principio 2

El niño gozará de una protección especial y dispondrá de oportunidades y servicios para que pueda desarrollarse físico, mental, moral, espiritual y socialmente de forma normal.

Principio 3

El niño tiene derecho desde su nacimiento a un nombre y a una nacionalidad.

Principio 4

El niño debe gozar de los beneficios de la seguridad social. Tendrá derecho a crecer y desarrollarse en buena salud.

Nacionalidad

Son guatemaltecos de origen los nacidos en el territorio de la República de Guatemala, naves y aeronaves guatemaltecas y los hijos de padres o madres guatemaltecos nacidos en el extranjero.

Se exceptúan los hijos de funcionarios diplomáticos y de quienes asuman cargos legalmente equiparados. A ningún guatemalteco de origen puede privarse de su nacionalidad.

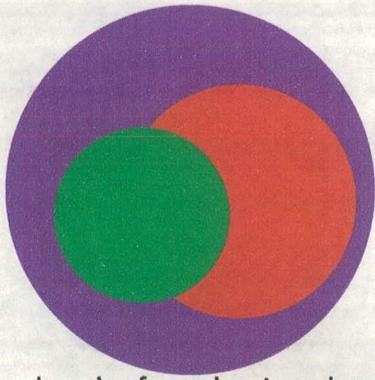
Ciudadano

Son todas las personas que ya tiene la mayoría de edad que cumplen y cumplen con los derechos y obligaciones cívicas y políticas en su país.

La ley nos reconoce como personas capaces legalmente para cumplir nuestros derechos y obligaciones.

<h1>La familia</h1>			<h2>Factores de Riesgo en la Familia</h2> <p>Que la familia pueda o no proporcionar estos nutrientes depende de la forma en que maneje los factores de riesgo que existen tanto en el ambiente social como en su propia estructura. El riesgo proviene de tres fuentes principales:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Conductas destructivas en el núcleo familiar. Incluyen adicciones de todo tipo, sobreprotección de los hijos, manipulación continua, violencia, abuso infantil, autoridad repressiva, incesto, actitudes machistas de hombre y mujer, represivo, mal uso del tiempo en familia, y algunos otros. 	
<p>Es el primer grupo al que pertenecemos. No es un grupo cualquiera, como por ejemplo los músicos de un grupo o un equipo de fútbol, es un grupo de personas que tienen relación de parentesco o de afinidad.</p> <p>Conocemos formas diferentes de familia (frutos de circunstancias muy diversas; hay niños que viven con ambos padres, otros que sólo viven con uno de ellos). También se ha dado el hecho de que dos o tres personas adultas vivan con algunos niños, etc.</p> <p>Los elementos que constituyen las diferentes formas de la familia son: el parentesco, el afecto, la estima.</p>		<p>interferencia por parte de parientes.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Factores hereditarios que condicionan a las personas a enfermedades o a conductas adictivas o destructivas en cualquier otro sentido. 3. La influencia negativa del ambiente que cada día se caracteriza por mayor violencia y criminalidad ambiental; la ansiedad y el estrés de una vida bajo gran presión; la comercialización organizada y a gran escala de sustancias adictivas. Como si esto fuera poco, tenemos además la presión del grupo de iguales, la propaganda comercial destinada a fomentar el consumismo y el pluralismo ideológico y moral. 		<h2>Factores de Protección</h2> <p>Son todos aquellos que protegen a la persona de desarrollar conductas destructivas como la autoestima positiva, autonomía, juicio crítico, autodisciplina, etc.</p> <p>La familia funcional propicia el desarrollo de estos factores a través de:</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Cuidado y apoyo: Evidenciados por lazos estrechos de afectividad establecidos desde la infancia. b) Altas expectativas: Los padres confían en que sus hijos tengan éxito, hay estructura, disciplina y normas. c) Oportunidades para participar: Los hijos participan y contribuyen a la dinámica familiar en forma significativa; además tienen responsabilidades asignadas.
	<p>la protección para con los más pequeños. La familia es, o debería ser, un punto de referencia claro de orgullo y seguridad, tanto biológicos como intelectuales y de protección.</p> <p>¿Qué es una familia funcional?</p> <p>Las familias son sistemas sociales que siguen reglas propias. Cada familia tiene un modo muy particular de funcionar.</p>			
	<p>Las reglas de cada familia nos dan la pauta para saber si una familia es funcional o disfuncional. Si los miembros son individualmente sanos y sus relaciones son buenas, la familia será funcional. En este tipo de familia crecen individuos responsables con actitudes positivas, buena autoestima, autodisciplina y juicio crítico.</p>	<p>Una familia disfuncional es aquella que no es capaz de proporcionar a todos sus miembros los nutrientes básicos de orden material, psicológico y espiritual, necesarios para su sano desarrollo. Toda familia disfunciona en alguna medida, pero hay algunas de ellas que lo hacen en un mayor grado.</p>		
<p>No.5</p>			<h2>Formación Cívica</h2>	

Color



La paleta de color fue seleccionada tomando en cuenta el perfil del grupo objetivo

Al aplicar el instrumento, se les preguntó cual de las siguientes combinaciones de colores relacionan más con Guatemala, sus símbolos patrios y tejidos típicos, la gran mayoría relaciona a su patria con la combinación de la paleta de colores No. 1 por lo que se decidió aplicar la presente triada de color para trabajar todas las piezas del proyecto.

1

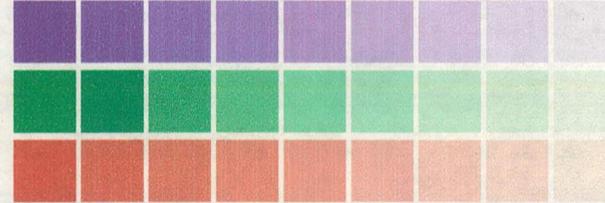


90

70

50

30



0c 100m 100y 10k

100c 0m 100y 0k

0c 100m 100y 10k

2

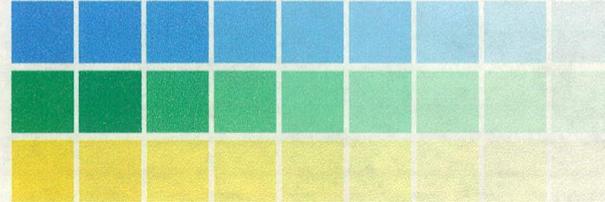


90

70

50

30



100c 13m 0y 0k

100c 0m 100y 0k

6c 0m 100y 10k

3



90

70

50

30



56c 100m 0y 0k

6c 32m 100y 0k

31c 100m 0y 0k

Ilustraciones

Elementos gráficos de apoyo

Elementos gráficos abstractos

Estos elementos tienen la función de brindarle al material textura visual y apoyar el concepto establecido. Estos serán dibujados vectorialmente con líneas curvas y continuas para dar sensación de crecimiento y movimiento al material. Se le aplicarán los colores establecidos en la tabla de requisitos para mantener unidad de diseño.

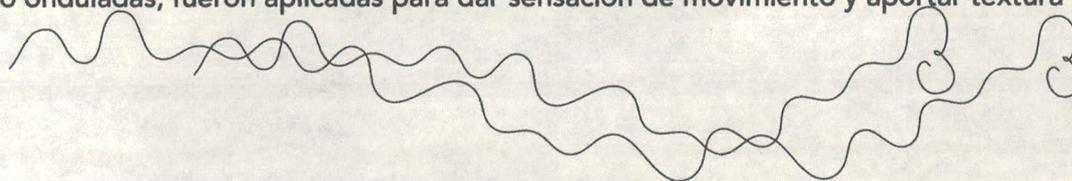
La agrupación de 3 franjas representan escalones de crecimiento los cuales son aplicados siempre de manera ascendente. Su forma es irregular para que no aporten rigidez al material.



La franja roja es utilizada para aportar dinamismo al material, ésta línea también representa continuidad y siempre uno de sus extremos terminan viendo para arriba representando que el crecimiento del niño ya sea físico o intelectual es continuo.



Las líneas delgadas de color blanco onduladas, fueron aplicadas para dar sensación de movimiento y aportar textura visual al formato.



Bocetaje de Ilustraciones Etapa 1

Bifoliar 1. La Patria

Ilustraciones a utilizarce: Mapa de Guatemala, personaje presentando los temas y elementos gráficos de apoyo.

Bifoliar 2. Derechos y Obligaciones

Ilustraciones a utilizarce: Personaje con la Constitución de la República, Cédula de Vecindad, elementos gráficos de apoyo.

Bifoliar 3. Símbolos Patrios

Ilustraciones a utilizarce: El Quetzal, La Bandera, La Ceiba, La Monja Blanca, Personaje junto al la bandera en posición de "saludo 1", elementos gráficos de apoyo.

Bifoliar 4. Valores Cívicos

Ilustraciones a utilizarce: Paloma que simboliza la paz, personaje utilizando una balanza para representar el valor de la justicia, elementos gráficos de apoyo.

Bifoliar 5. La familia

Ilustraciones a utilizarce: La familia compuesta por padre, madre, hijo e hija, personaje presentando los temas y elementos gráficos de apoyo.

Una vez empleada la tipografía en la diagramación de cada uno de los bifoliales, se procedió a hacer un listado de las ilustraciones que se aplicarían a cada uno de los bifoliales tomando en cuenta su contenido para proceder a bocetarlas a lápiz.

Bocetaje de Ilustraciones Etapa 2

La Patria

Es el lugar donde nacimos. La Patria de los guatemaltecos es Guatemala.

Patria es la persona que ama a su patria y a sus conciudadanos, procura todo su bien, trabaja honradamente, lucha por su superación, respeta las leyes y da su vida por defender a la patria en caso necesario.

Territorio
Guatemala es un territorio montañoso y volcánico, que posee gran variedad de climas y biósferas.

Guatemala es el lugar donde yo debo desarrollar mis aptitudes en beneficio de los demás.

Mi país está situado en el centro de América; su flora y su fauna es muy rica porque proviene del hemisferio sur y del hemisferio norte.

El territorio es toda la delimitación aérea, terrestre y marítima que comprende un país.

El territorio guatemalteco tiene 131.800 kilómetros cuadrados.

La capital se llama Guatemala, con 1.262 kilómetros cuadrados de extensión y a una altura de 1.500 metros sobre el nivel del mar, cuyo población es de 10.927.43 habitantes en 1998.
[Fuente: Dirección General de Estadística CIEAD]

El Estado
Es el grupo de individuos asentados sobre un territorio delimitado y sujetos a la autoridad de un mismo gobierno.

El Estado y su Forma de Gobierno
Estado de Guatemala

Guatemala es un Estado libre, independiente y soberano, organizado, para garantizar el goce de sus derechos y de sus libertades. Su sistema de gobierno es republicano, democrático y representativo.
[Artículo 140; Constitución Política de la República de Guatemala]

Nacionalidad

Son guatemaltecos de origen los nacidos en el territorio de la República de Guatemala, nativos y descendientes guatemaltecos y los hijos de padres o madres guatemaltecos nacidos en el extranjero.

Se exceptúan los hijos de funcionarios diplomáticos y de quienes ejerzan cargos legalmente equiparados. A ningún guatemalteco de origen, puede privarse de su nacionalidad.

El Estado se divide en tres Organismos
Organismo Ejecutivo
Está integrado por: El Presidente de la República, el Vicepresidente de la República y los Ministros de Estado. Su función principal es cumplir y hacer que se cumplan las leyes y la Constitución Política de la República.

Organismo Legislativo
Está integrado por los representantes del pueblo, que se llaman Diputados. Son electos por voto popular en las mismas elecciones del Presidente y Vicepresidente de la República. Duran en sus funciones cuatro años. Su función principal es decretar, reformar y derogar las leyes.

Organismo Judicial
Es el encargado de impartir justicia conforme lo establecen las leyes y la Constitución de la República. Está integrado por:
- Corte Suprema de Justicia y sus cámaras.
- Corte de Apelaciones
- Magistratura Coordinadora de la Jurisdicción de menores y de los tribunales de menores.
- Tribunal de lo contencioso administrativo
- Tribunal de segunda instancia de cuentas
- Tribunales militares
- Juzgado de Primera instancia
- Juzgado de Menores
- Juzgado de Paz

Gobierno
El gobierno de Guatemala, es republicano, democrático y representativo.

Republicano
El poder es ejercido por los representantes del pueblo libremente electos, para un período de cuatro años.

Democrático
La soberanía radica en el Pueblo, el cual delega en sus autoridades de gobierno.

Representativo
El pueblo no gobierna directamente, sino por medio de sus representantes.

Formación Cívica

No. 1

Se procedió a bocetar las aplicaciones de las ilustraciones, el personaje y los elementos gráficos de apoyo.

Como se había establecido en la tabla de requisitos, se busca una diagramación balanceada en donde se puedan equilibrar los distintos elementos de diseño en cada uno de los bifolios.

En el bifoliar de la patria se bocetó un mapa de Guatemala, en conjunto con el personaje que está presentando la información y los distintos elementos gráficos de apoyo.

Derechos y Obligaciones

Derecho

Es la facultad que tenemos de hacer o exigir el cumplimiento de la ley, con el fin de que tengamos las condiciones necesarias de justicia, seguridad y bienestar común.

La ley regula el comportamiento externo de las personas entre sí, con relación al medio ambiente, las liberes, la familia, la comunidad y la Patria, para poder disfrutar de la convivencia en forma armoniosa y justa en una sociedad.

¿Y dónde encontramos nuestros derechos y obligaciones?



No 4

La Constitución política de la República de Guatemala, es la ley más importante y fundamental del país. En ella se establecen los derechos y obligaciones de todos los guatemaltecos.

Derechos Humanos

Derecho a la educación, a la salud, al trabajo, protección de grupos étnicos, derecho a educación superior, derecho a la vida, libertad e igualdad, libertad de opinión, derecho de defensa, libertad de pensamiento, libertad de religión, etc.

Obligación

Son acciones que debemos realizar para cumplir con la ley. Cuando no cumplimos con nuestras obligaciones, estamos sujetos a una sanción.

Sea obligaciones y derechos políticos de ciudadanos:

- inscribirse en el Registro de Ciudadanos.
- Votar y ser electo.
- Votar por la libertad y efectividad del sufragio y la pureza del proceso electoral.
- Participar en actividades políticas.
- Optar a cargos públicos.

Derechos del Niño

Algunos de los derechos del niño que fueron enunciados en la Declaración Universal son:

Principio 1

El niño disfrutará de todos los derechos enunciados en la Declaración sin distinción de raza, color, sexo, idioma, religión, posición económica, etc.

Principio 2

El niño gozará de una protección especial y dispondrá de oportunidades y servicios para que pueda desarrollarse física, mental, moral, espiritual y socialmente de forma normal.

Principio 3

El niño tiene derecho desde su nacimiento a un nombre y a una nacionalidad.

Principio 4

El niño debe gozar de los beneficios de la seguridad social. Tendrá derecho a crecer y desarrollarse en buena salud.

Nacionalidad

Son guatemaltecos de origen los nacidos en el territorio de la República de Guatemala, naves y aeronaves guatemaltecas y los hijos de padres o madres guatemaltecos nacidos en el extranjero.

Se exceptúan los hijos de funcionarios diplomáticos y de quienes ejerzan cargos legalmente enajenados. A ningún guatemalteco de origen puede privarse de su nacionalidad.

Ciudadano

Son todos las personas que ya tiene la mayoría de edad que cumplen y cumplen derechos y obligaciones cívicas y políticas en su país.

La ley nos reconoce como personas capaces legalmente para cumplir nuestros derechos y obligaciones.

FORMACIÓN CÍVICA

En el segundo bifoliar que trata sobre los símbolos patrios, se aprovechó el contenido del mismo y el amplio espacio que hay para las imágenes para ilustrar cada uno de los símbolos nacionales, el personaje y elementos de apoyo.

El Escudo:

El escudo de armas está colocado en el centro de nuestra bandera y en otros objetos que representan a la nación.

El Quetzal simboliza la libertad. El Pájarito lleva inscrita la fecha de la independencia de Guatemala, 15 de Septiembre de 1821. Las ramas de laurel significan el triunfo, la gloria y el saber, las flores y los espigas, la tierra y el honor.

El escudo Nacional fue instituido por el general Miguel García Granados el 18 de Noviembre de 1871, por Decreto Número 31.

Símbolos Patrios

Símbolo

Es una figura, objeto, imagen o signo de significado histórico o tradicional que representa nuestro sentir político.

La Bandera

Esta es el símbolo de nuestra patria. Guatemala sus colores son azul y blanco, dispuesto en tres franjas verticales. El azul representa justicia y verdad y es el color de nuestro cielo. El blanco significa paz y armonía.

Cuando presentamos el paso de la bandera, ponle de pie y música con reverencia y respeto, igualmente en el momento en que voce encaballada, desfilando y pormonencia firme.

La bandera Nacional, en el diseño actual, se instituyó por Decreto número 12, dictado por el entonces Presidente de la República, general Miguel García Granados, el 17 de agosto de 1871.

El Quetzal:

Al quetzal se le designó como ave-símbolo en noviembre de 1871 durante el gobierno del General Miguel García Granados. Muchas son las razones por las que se le designó como símbolo patrio. Una de ellas es que únicamente puede vivir en cautiverio, y otra su hermosa y bello plumaje.

La Monja Blanca:

Fue seleccionada como Flor Nacional por su original belleza y delicadeza. Simboliza la paz y la belleza. Esta orquídea crece en los bosques de Alta Verapaz.

El Héroe Nacional:

La figura de Tecún Uman el héroe maya-quiché, está considerada como el Héroe Nacional de Guatemala, por su valentía y porque defendió su vida para defender la patria. Muchos monumentos exaltan su figura en los parques de nuestro Guatemala.

La Ceiba:

Es el árbol Nacional, representa "El Árbol Sagrado de la Vida" y fue venerado por nuestros antepasados. Símbolo de fuerza, unión.

El coronel Carlos Castillo Armas, decretó que la Ceiba pastosa fuera reconocida como Árbol Nacional el 8 de mayo de 1958.

No.2

FORMACIÓN CÍVICA

El tercer bifoliar trata sobre los Derechos y Obligaciones de los guatemaltecos. Se hicieron ilustraciones que hicieran referencia al contenido que se está presentando como lo es la cédula de vecindad y el personaje mostrando la Constitución Política.

Valores Cívicos



La Responsabilidad.

La responsabilidad es el valor que hace que las personas concienticen la importancia de hacer lo que deben, para ellos mismos y para los demás, por decisión personal y sin necesidad de presiones externas.

Con demasiada frecuencia los niños crecen sin tener responsabilidad en el hogar o en la escuela y más adelante tienen problemas cuando tienen que enfrentarse a situaciones de estudio y trabajo.

El Respeto.

Para que las personas podamos vivir en paz y dentro de un clima de seguridad, es necesario establecer leyes y reglas y se espera que todos los cumplamos.

Es responsabilidad de la escuela colaborar con la familia en la enseñanza del respeto a las normas y a las personas de autoridad: padres, maestros, directores y otros.

La Libertad.

Es la facultad natural que tiene el ser humano de obrar de una manera o de otra y de no obrar, por lo que es responsable de sus actos. Es la condición de las personas no obligadas por su estado al cumplimiento de ciertos deberes.

Hoy hay clases de libertad:

Libertad física:
Se trata de simple posibilidad corporal de actuar.

Libertad de Coacción:
Consiste en no sufrir coacción. Coacción significa "la fuerza que hace a una persona hacer lo que haga o deje de hacer". Esta puede ser interna o externa.

Libertad de elección psicológica:
Consiste en que nuestras decisiones puedan dirigirse en cualquier dirección, sin obligaciones de cumplir algo determinado.

El Trabajo
Es uno de los mejores instrumentos de que disponemos los seres humanos para realidades como personas y para manifestar operativamente nuestra necesidad y nuestra obligación de servir a los demás. vendrán la satisfacción que el empleo reporta, la cualidad de trabajo que se recibe, el salario que por él se percibe y que nos permite cubrir necesidades y gustos esenciales, muchos todos ellos factos y legítimos que reconocen y engrandecen la realidad humana de lo que implica trabajo.

Justicia
Es ser justo es defender los derechos y los de los demás. La justicia exige que se protejan los derechos de todos.

Cuando practicas la justicia tratas a cada uno como una persona. No aplicas a nadie ni a ti mismo a reglas en categorías: miras a cada persona por lo que es y no por lo que tiene.

Formación Cívica

Valores Cívicos es el tema que se presenta en el cuarto bifoliar. Para ejemplificar este tema, se bocetaron imágenes referentes a los valores presentados como por ejemplo la libertad y la justicia.

La familia



Factores de Riesgo en la Familia

Que la familia pueda o no proporcionar estos nutrientes depende de la forma en que maneja los factores de riesgo que existen tanto en el ambiente social como en su propia estructura. El riesgo proviene de tres fuentes principales:

1. Conductas destructivas en el núcleo familiar. Incluyen adicciones de todo tipo, sobrepoblación de los hijos, manipulación conflictiva, violencia, abuso infantil, abusos sexuales, incesto, actitudes machistas de hombre y mujer, repulsa, incertidumbre, mal uso del tiempo en familia, y algunos otros.
2. Factores hereditarios que condicionan a las personas o enfermedades o a conductas adictivas o destructivas en cualquier otro sentido.
3. La influencia negativa del ambiente que cada día se caracteriza por mayor violencia y criminalidad ambiental, la inseguridad y el estrés de una vida bajo gran presión; la comercialización organizada y a gran escala de sustancias adictivas. Como el alto costo de la vida, la propaganda comercial destinada a fomentar el consumismo y el pluralismo tecnológico y moral.

El símil resume así aquellos factores de riesgo que condicionan a las personas o enfermedades o a conductas adictivas o destructivas en cualquier otro sentido.

Factores de Protección

Son todos aquellos que protegen a la persona de desarrollar conductas destructivas como la autoestima positiva, autonomía, juicio crítico, autodisciplina, etc.

La familia funciona positivamente el desarrollo de estos factores o brinda los:

- a) Cuidado y apoyo: Establecidos por leyes estas de afectividad establecidos desde la infancia.
- b) Altas expectativas: Los padres confían en que sus hijos hagan algo, hay estructura, disciplina y normas.
- c) Oportunidades para participar: Los hijos participan y contribuyen a la dinámica familiar en forma significativa; además tienen responsabilidades asignadas.

¿Qué es una familia funcional?
Las familias son sistemas sociales que siguen reglas propias. Cada familia tiene un modo muy particular de funcionar.

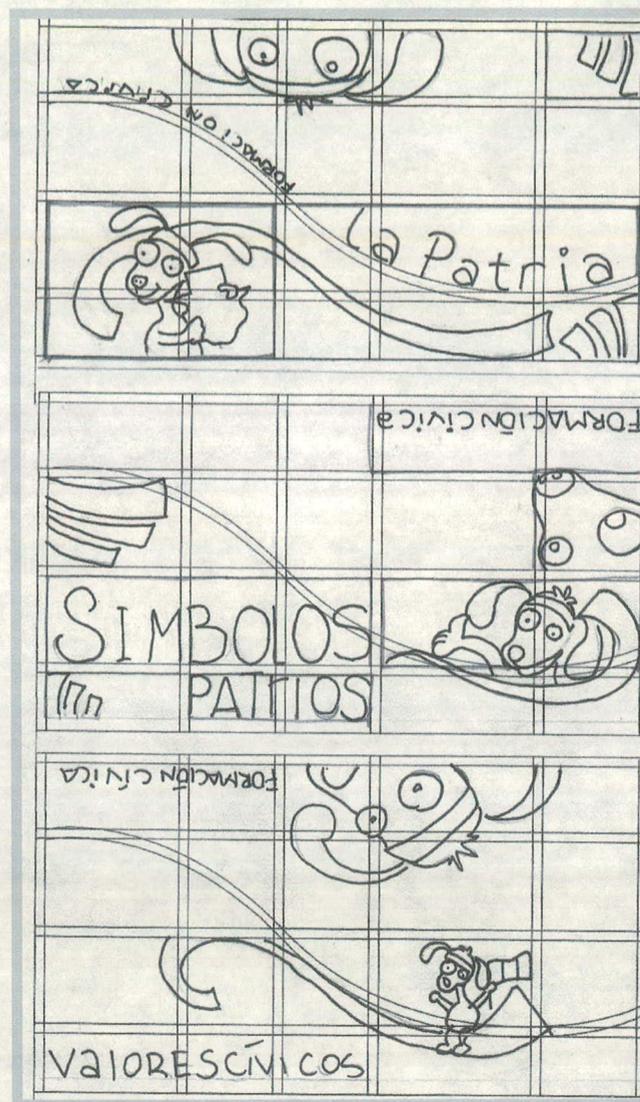
Las reglas de cada familia nos dan la pauta para saber si una familia es funcional o disfuncional. Si los miembros se relacionan individualmente y en conjunto con buena comunicación, la familia será funcional. En este tipo de familia crecen individuos responsables con actitudes positivas, buena autoestima, autodisciplina y juicio crítico.

Una familia disfuncional es aquella que no es capaz de proporcionar a todos sus miembros los nutrientes básicos que crean bienestar, psicológico y espiritual, necesarios para su sano desarrollo. Toda familia disfuncional en alguna medida, pero hay algunas de ellas que lo hacen en un mayor grado.

Formación Cívica

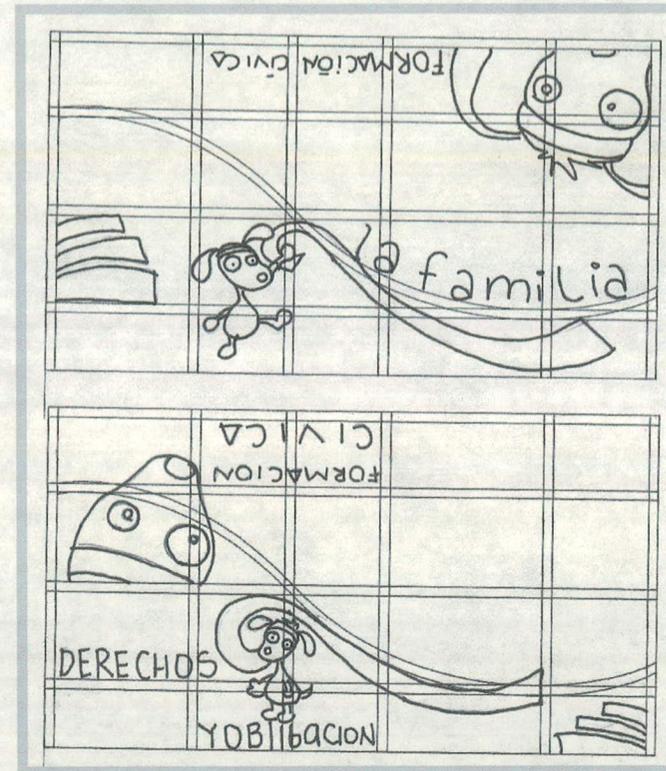
En el último bifoliar se expone el tema de la familia para lo cual se bocetó una imagen de estilo irregular y bastante abstracto sobre una familia, también se colocó al personaje exponiendo el tema, además de los elementos gráficos de apoyo.

Portada y Contraportada



Para la diagramación de las portadas y contraportadas de los bifolios, se aplicó la misma retícula para el formato entero.

De acuerdo a lo investigado en el contenido teórico de diseño, el bifoliar presenta únicamente la información relevante en su portada ya que no se quiere saturar la misma.



Se optó por colocar el tema presentado en cada bifoliar, el personaje y elementos de apoyo para bocetar una diagramación con movimiento y limpieza visual.

En la contraportada se colocó una parte de la cara del personaje para emplear una aplicación variada del mismo y un texto pequeño con el nombre de la materia "Formación Cívica"

El Escudo:

El escudo de armas está colocado en el centro de nuestra bandera y en ella están que representan a la nación. El Cuadril Escudo lo Bearial, El Pargamento Bearial la forma de la provincia de Guatemala, El Escudo de la República de 1821. Los ramos de floración significan el mundo. Los ramos de floración son: Los ramos de floración.

Simbolos Patrios

La bandera, la fuerza y el honor. El escudo nacional fue hecho por el general Miguel Carrillo Cruz en el 18 de Noviembre de 1821, en San Carlos, Guatemala.

El Quetzal

El quetzal es el ave nacional. Fue descubierta en un bosque en noviembre de 1821 durante el gobierno del General Miguel Carrillo Cruz. Mucho tiempo después fue designado como ave nacional, y hoy es el símbolo de Guatemala.

La Ceiba

En el árbol nacional, representa "El Árbol Sagrado de la Vida" y fue designado por nuestro antepasado. Su nombre es: Ceiba. Su nombre es: Ceiba.

La Mariposa Blanca

Fue seleccionada como flor nacional por su fragancia y delicadeza. Simboliza la paz y la belleza. Fue descubierta en los bosques de Alta Verapaz.

El Hércules Nacional

La figura de Heracles (Hércules) es considerada como el héroe nacional de Guatemala, por su valentía y por haber estado en la parte más alta de la montaña de Guatemala.

La Bandera

Ella es el símbolo de nuestro pueblo Guatemalteco. En ella están los colores azul y blanco. Aparece en los libros, en los edificios, en los edificios públicos y privados y en el color de nuestra ciudad. El blanco significa paz y pureza. Cuando presenciamos el acto de la bandera, aparte de la patria con veneración y respeto. Guatemalteco, en un momento en que nos amamos, respetamos y reconocemos.

El Escudo Nacional

El escudo nacional es el símbolo actual de la patria. Fue diseñado por el General Miguel Carrillo Cruz en el 17 de agosto de 1821.

No.2 **Formación Cívica**

Derechos y Obligaciones

Derechos del Niño

Algunos de los derechos del niño que fueron reconocidos en la Declaración Universal de los Derechos Humanos son:

1. El niño disfrutará de todos los derechos reconocidos en la Declaración Universal de los Derechos Humanos.
2. El niño gozará de una protección especial y de un trato adecuado que le permita desarrollarse física, mental, espiritual, social y culturalmente.
3. El niño tiene derecho a un nombre y a una nacionalidad.
4. El niño gozará de la máxima protección y de un trato adecuado que le permita desarrollarse física, mental, espiritual, social y culturalmente.

Derechos Humanos

El niño gozará de una protección especial y de un trato adecuado que le permita desarrollarse física, mental, espiritual, social y culturalmente.

Obligación

Los niños tienen la obligación de cumplir con la ley, de respetar los derechos y obligaciones de los demás, de participar en actividades cívicas y de cuidar el medio ambiente.

No.4 **Formación Cívica**

La familia

Es el primer grupo al que pertenecemos. No es un grupo casual, como por ejemplo los amigos de un grupo o un equipo de fútbol, es un grupo de personas que tienen un vínculo de parentesco o de amistad.

Factores de Riesgo en la Familia

1. Conductas destructivas en el núcleo familiar, incluyen adicciones de todo tipo, desobediencia de los hijos, marginación, conflictos, violencia, abuso infantil, estancamiento, relaciones tensas, conflictos maritales de hombre y mujer.
2. Factores hereditarios que condicionan a las personas o enfermedades o conductas adictivas o destructivas en cualquier otro sentido.
3. La influencia negativa del ambiente que cada día se concretan por mayor violencia y conductas antisociales en la conducta y estilo de vida de los hijos por presión de la comunidad, amigos y grupo de pares, violencia, abuso infantil, estancamiento, relaciones tensas, conflictos maritales de hombre y mujer.

Factores de Protección

Los factores de protección que protegen a la persona de desarrollar conductas destructivas o adictivas son: autoestima, autoconfianza, autocontrol, autoconciencia, etc.

El Cuidado y el apoyo emocional por parte de los padres y la comunicación efectiva de los hijos.

El Compromiso de los padres para participar en la vida de sus hijos y mantener una comunicación efectiva de los hijos.

¿Qué es una familia funcional?

Una familia funcional es aquella que no se centra en proporcionar a los hijos un ambiente de amor y respeto, sino que se centra en proporcionar a los hijos un ambiente de amor y respeto, pero que también proporciona a los hijos un ambiente de amor y respeto, pero que también proporciona a los hijos un ambiente de amor y respeto.

No.5 **Formación Cívica**

Color Etapa 2

Se tomó la decisión de trabajar el color en los bifoliales en la misma línea que la opción 2 anterior, ya que el morado es un color unisex que refleja alegría, armonía, que combinado con los demás colores de la paleta, crea contrastes visuales impactantes que ayudan a llamar la atención no sólo de niñas sino también de los niños pues es un color equilibrado.

El color en los fondos:
Se aplicó el color morado en sus distintas tonalidades para el color de los fondos pues es un color unisex que llama la atención de ambos sexos del grupo objetivo.

Se tomó la decisión de aplicar dos tonalidades de morado que fueran contrastantes para crear armonía en el material.

El color en la tipografía:
Debido a que los fondos de los bifoliales son de color morado en sus distintas tonalidades, y la amplia gama de colores utilizados en las caricaturas auxiliares, el personaje y los elementos gráficos de apoyo, se decidió utilizar el color blanco y negro para la tipografía. Su uso depende del color de fondo pues la tipografía debe resaltar y ser siempre legible.

El color en los elementos gráficos de apoyo:
A la franja se le aplicó el rojo y fue al único elemento que se le aplicó este color pues se considera que al aplicarlo demasiado, saturaría el material volviendolo tedioso a la vista.

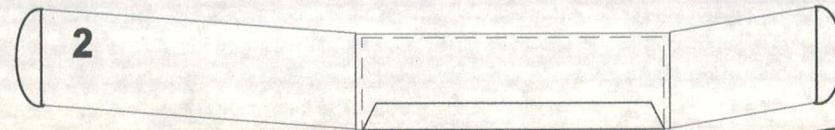
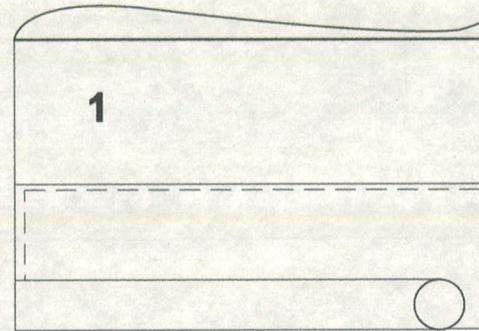
Las líneas onduladas se pintaron de color blanco ya que crean contraste visual con el rojo de las franjas y el morado del fondo.

A los escalones se les aplicó tonalidades de color morado siempre sobre fondos morados ya que se quiere que éstos únicamente apoyen el concepto de crecimiento y no que llamen más la atención que el texto o las ilustraciones.

El color en las caricaturas auxiliares
A estas ilustraciones se les aplicó un color ajeno a la paleta de colores, se pintaron con los colores reales de los elementos, buscando que estos resalten en los fondos.



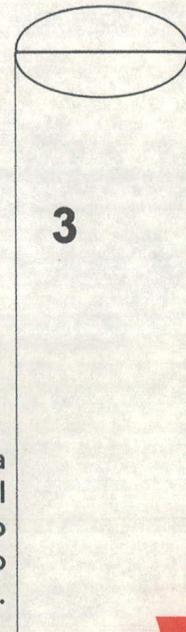
Carpeta para los bifoliales



Se bocetaron 3 opciones distintas de carpetas para los bifoliales. Debido a que en la tabla de requisitos se estableció que el formato debía ser cómodo de utilizarse y de acuerdo a lo investigado esta pieza debe proteger el material que contiene.

Se eligió como opción la carpeta 1, pues su estructura y manejo es bastante cómodo, el material queda seguro en su interior y permite que sea trasladado fácilmente.

Se descartaron las otras dos opciones ya que la 2da aumenta demasiado el presupuesto y la tercera es demasiado convencional debido a que funciona como un sobre.



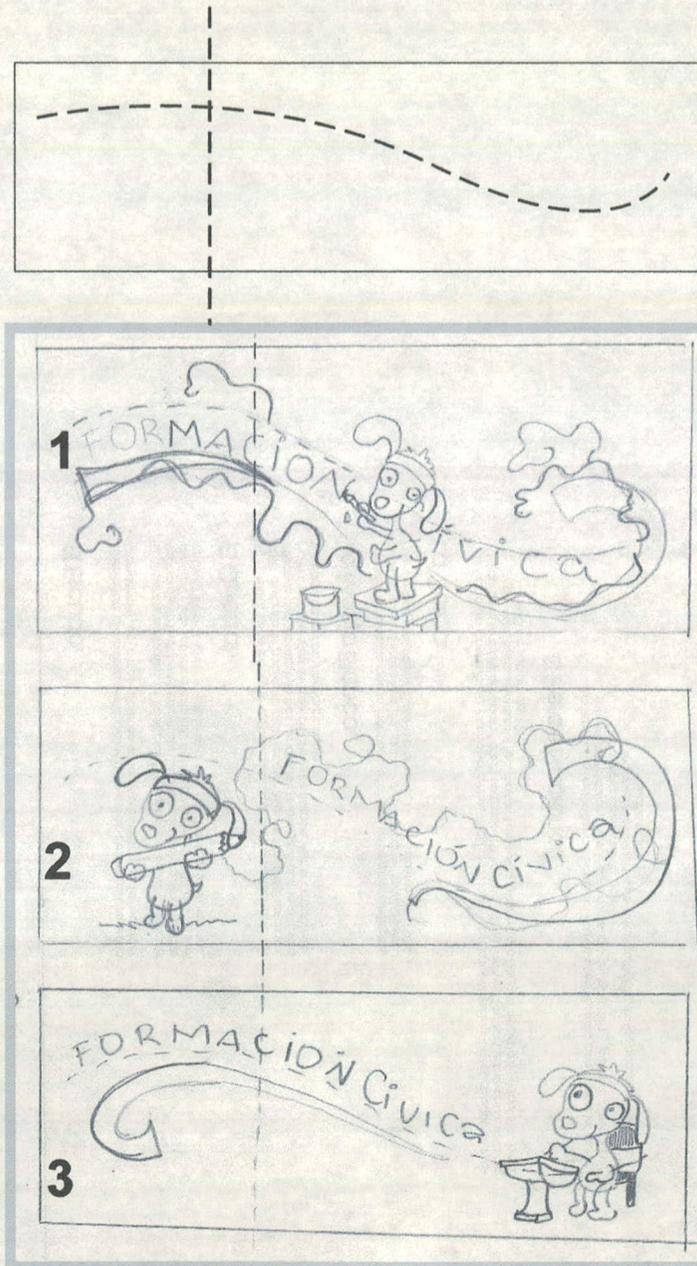
Exterior

Se aplicaron ejes mixtos que permitieran balance y movimiento a la diagramación para que ésta no fuera rígida, ya que de acuerdo a las expectativas de diseño de el grupo objetivo , éstos se sienten atraídos por materiales que reflejan dinamismo.

Se procedió a realizar la ilustración de la carpeta de la cual se eligió la opción 1 pues se considera que esta ilustración proporciona dinamismo a la pieza lo que hace llamar la atención del alumno.

Se colocó al personaje en esta pieza con el propósito de que el G.O lo conozca a primera vista e invite al niño a conocer los temas que se exponen.

Se descartaron las otras dos opciones de ilustración pues dan sensación de rigidez y peligr a que el G.O. no se sienta atraído por las mismas.



Se procedió a dibujar los elementos de forma digital para posteriormente aplicarles color.

Para el color de la carpeta se aplicarán los mismos porcentajes de colores que los bifoliares en los elementos de diseño para mantener la unidad.



Nombre del Juego

Previo al inicio del bocetaje del juego de memoria, se realizó un mapa de juego con ayuda de un experto con el fin de que la pieza fuera funcional para el grupo objetivo. Ver anexo 8

Se consideraron los siguientes aspectos para el nombre del juego:

- Que éste hiciera referencia directa con el tipo de juego-Memoria
- Que el nombre estuviera diseñado con dinamismo.
- Que utilizara el personaje.

Al analizar las 3 opciones se determinó que la opción 1, pues la forma en que está diagramado es dinámica, mantiene la misma línea de todo el material lo que hará que en conjunto el nombre tenga impacto en el material.

La forma en que esté diseñado el nombre del juego es de suma importancia ya que es lo que primero llama la atención del grupo objetivo.

Se eliminaron las 2 opciones restantes pues no reflejan el dinamismo que se busca y especialmente la 3, refleja más bien un impacto de golpe lo que daría una imagen errónea para el tipo de juego que es.



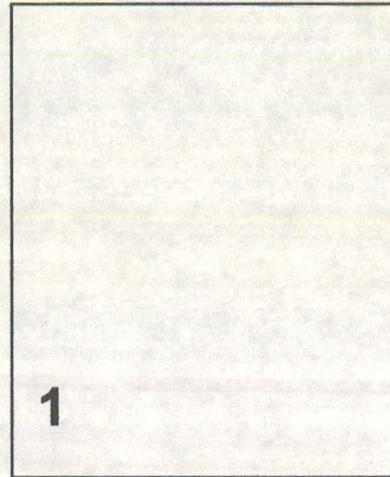
Tarjetas de Juego

El juego de memoria consiste en un constante manejo de las cartas por lo que es prioridad que éstas sean de fácil manejo, es por ello que se buscó un formato que tuviera como prioridad, la facilidad de manejo de las mismas.

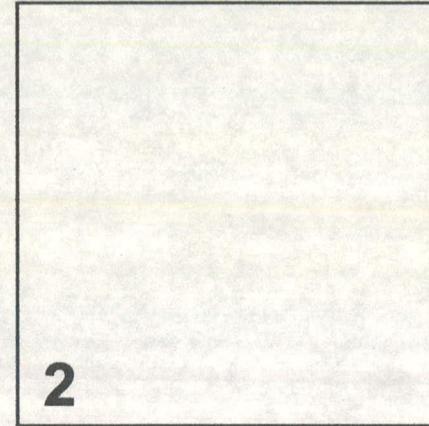
Se eliminó la opción 3 pues el espacio es limitado y corre el riesgo de verse saturado el contenido. De igual manera se descartó la opción 1 pues a pesar que su formato es apto para la diagramación de todos los elementos, su forma es igual a la de una baraja de cartas tradicionales por lo que se tomó como opción final la 2 ya que su espacio se presta para el tipo de ilustraciones que se quieren aplicar, es un tamaño apto y práctico.

Se aplicó una retícula para la ubicación de los elementos con ejes mixtos para dar sensación de movimiento y poder equilibrar los elementos de la misma manera que en los bifoliares.

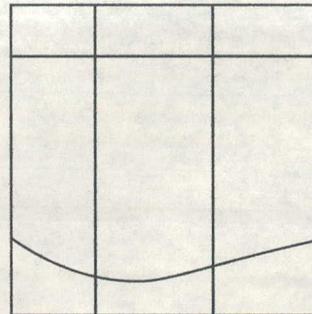
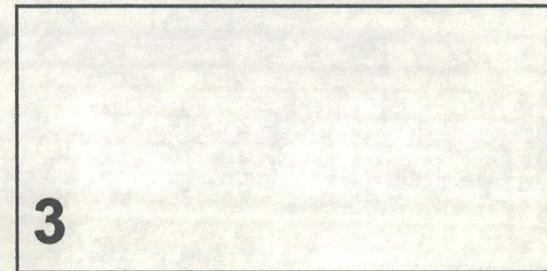
2.5" x 3"



3.5" x 3.5"



3" x 1.5"

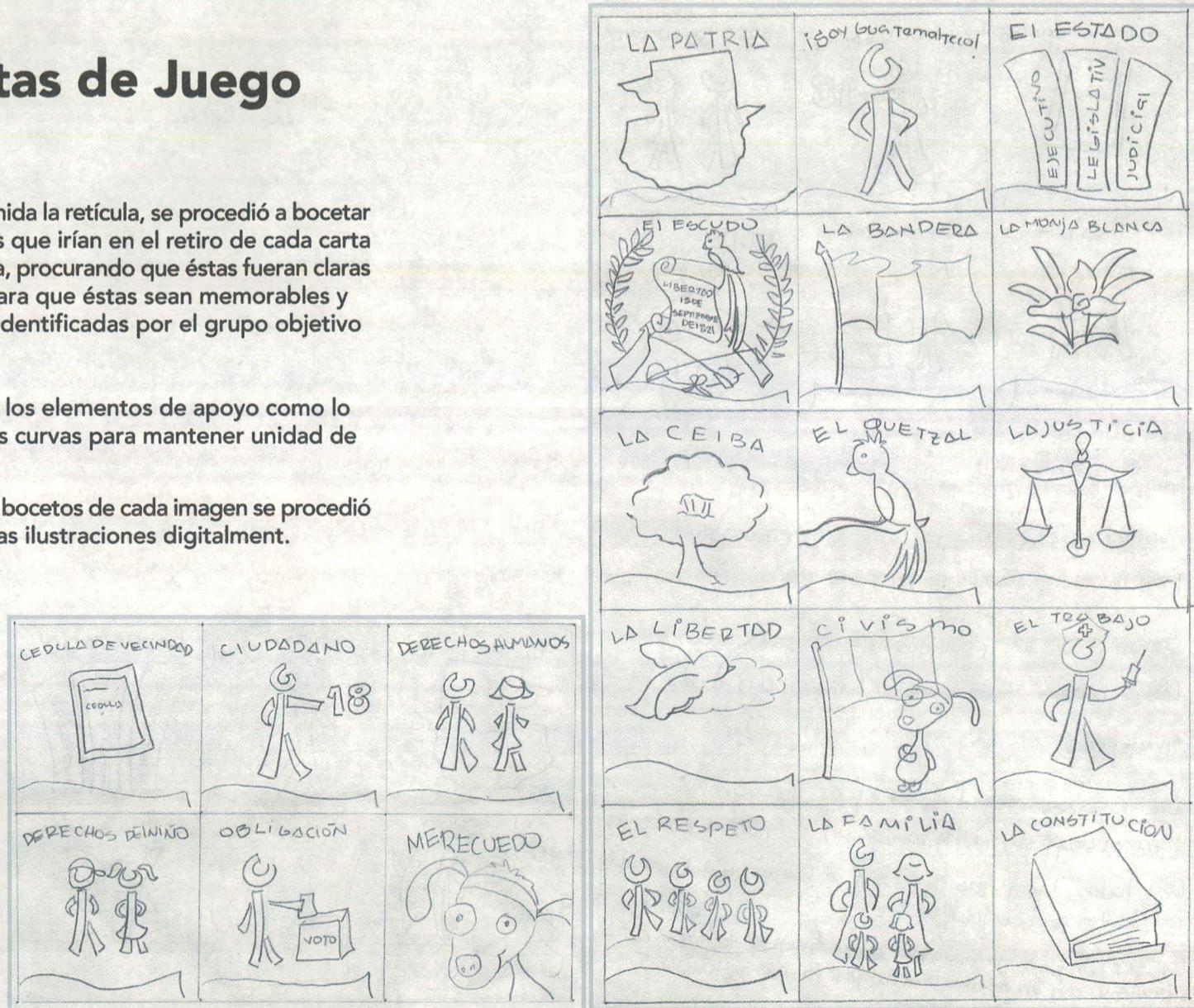


Tarjetas de Juego

Una vez definida la retícula, se procedió a bocetar las imágenes que irían en el retiro de cada carta 1 de la pareja, procurando que éstas fueran claras y sencillas para que éstas sean memorables y puedan ser identificadas por el grupo objetivo fácilmente.

Se aplicaron los elementos de apoyo como lo son las líneas curvas para mantener unidad de diseño.

Teniendo los bocetos de cada imagen se procedió a redibujar las ilustraciones digitalment.





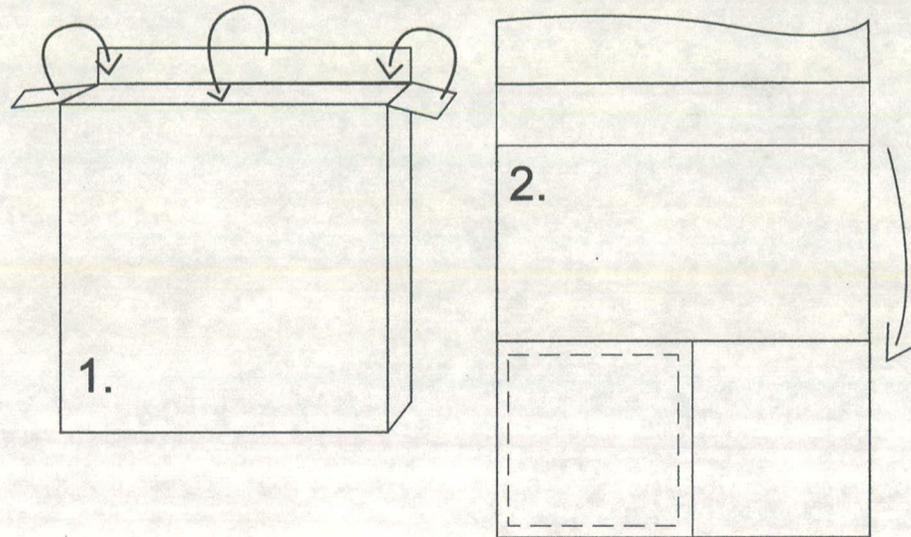
Teniendo los bocetos de cada imagen se procedió a redibujar las ilustraciones digitalmente para finalmente aplicarles color.

Tarjetas de Juego Color

A la hora de aplicar color, se tomó la decisión de utilizar siempre el color morado como predominante para mantener unidad en las piezas. Las ilustraciones se hicieron en estilo caricaturesco para que los niños las puedan identificar fácilmente utilizando colores sólidos.



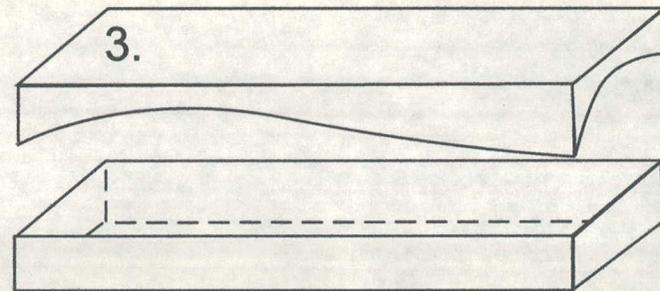
Empaque del Juego

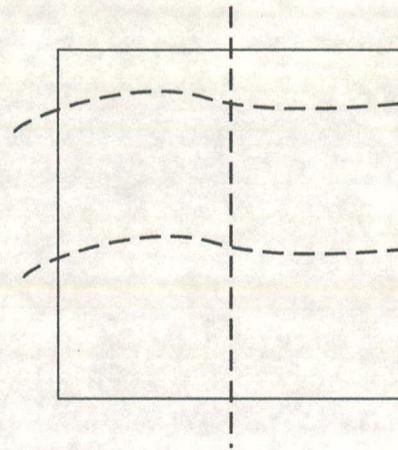


Según lo investigado sobre empaques de juegos, la principal función de éstos es que protejan, que sean funcionales, accesibles, atractivos y de bajo costo de elaboración.

De las opciones anteriores se descartó en primer lugar la 2 pues a pesar que es un empaque atractivo e innovador, su costo de producción podría elevar demasiado el presupuesto.

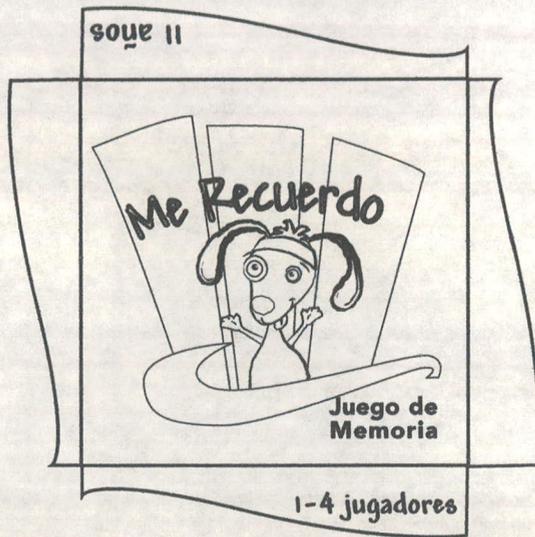
Se tomaron como posibles opciones la 1 y la 3, finalmente se eligió la 3 ya que cumple con los requisitos de un empaque y permite variar su forma para hacerla más atractiva.



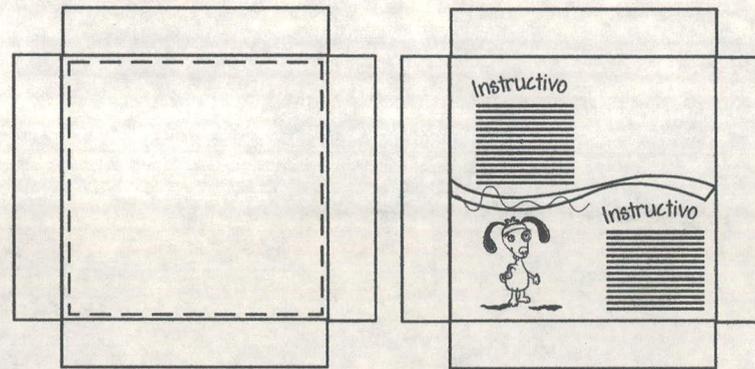


Contenedor:
El instructivo al igual que las reglas del juego irán impresas directamente en el empaque para ahorrar los costos que implicaría hacer una pieza suelta.

Para la diagramación de éste se aplicó una retícula con ejes mixtos buscando que proporcionara un balance para evitar que los contenidos se vean saturados.

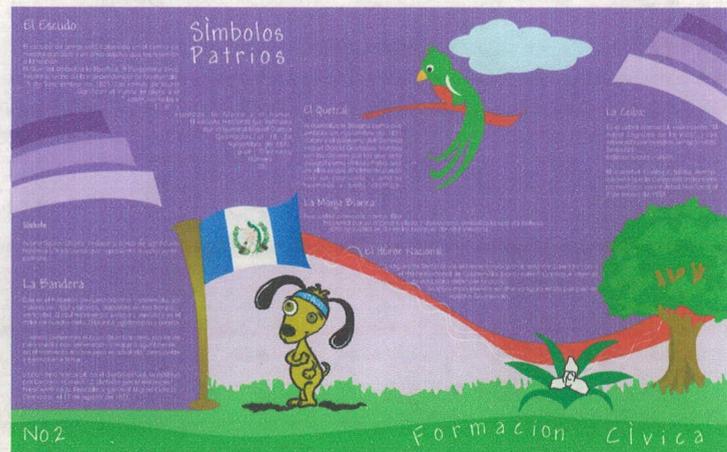


Tapadera:
La tapadera del empaque llevará impreso el nombre del juego con el personaje Chaps. En los costados de esta pieza llevará la información relevante que demanda un empaque como por ejemplo el No. de jugadores y la edad.



Parte interna Parte externa

Propuesta Preliminar Interior del bifoliar



Cada bifoliar fue diseñado tomando como base la misma retícula procurando que la diagramación reflejara balance en conjunto con todos los elementos gráficos de diseño.

Propuesta Preliminar Interior del bifoliar

Valores Cívicos

Contenido
 La Responsabilidad
 El Trabajo
 El Respeto
 Justicia

La Libertad
 Libertad de Expresión
 Libertad de Pensamiento
 Libertad de Moverse
 Libertad de Creencias
 Libertad de Elección

No.3 **Formación Cívica**

La familia

Factores de Riesgo en la Familia

1. Conflictos interpersonales en el núcleo familiar.
 2. Influencia negativa del ambiente que rodea a la familia.
 3. Falta de comunicación y comprensión mutua.
 4. Falta de roles y responsabilidades dentro de la familia.
 5. Falta de apoyo emocional y afectivo.
 6. Falta de recursos económicos y sociales.
 7. Falta de habilidades de resolución de conflictos.
 8. Falta de valores y principios compartidos.
 9. Falta de límites y reglas claras.
 10. Falta de comunicación con otros miembros de la familia.
 11. Falta de comunicación con la comunidad.
 12. Falta de comunicación con los servicios sociales.
 13. Falta de comunicación con los recursos comunitarios.
 14. Falta de comunicación con los recursos educativos.
 15. Falta de comunicación con los recursos de salud.
 16. Falta de comunicación con los recursos legales.
 17. Falta de comunicación con los recursos religiosos.
 18. Falta de comunicación con los recursos culturales.
 19. Falta de comunicación con los recursos deportivos.
 20. Falta de comunicación con los recursos recreativos.

Factores de Protección

1. Comunicación efectiva.
 2. Apoyo emocional y afectivo.
 3. Roles y responsabilidades claros.
 4. Límites y reglas claras.
 5. Valores y principios compartidos.
 6. Habilidades de resolución de conflictos.
 7. Recursos económicos y sociales.
 8. Comunicación con otros miembros de la familia.
 9. Comunicación con la comunidad.
 10. Comunicación con los servicios sociales.
 11. Comunicación con los recursos comunitarios.
 12. Comunicación con los recursos educativos.
 13. Comunicación con los recursos de salud.
 14. Comunicación con los recursos legales.
 15. Comunicación con los recursos religiosos.
 16. Comunicación con los recursos culturales.
 17. Comunicación con los recursos deportivos.
 18. Comunicación con los recursos recreativos.

No.5 **Formación Cívica**

Derechos y Obligaciones

Derecho

1. Libertad de expresión.
 2. Libertad de pensamiento.
 3. Libertad de movimiento.
 4. Libertad de creencias.
 5. Libertad de elección.

Derechos Humanos

1. Derecho a la vida.
 2. Derecho a la libertad.
 3. Derecho a la igualdad.
 4. Derecho a la justicia.
 5. Derecho a la participación.

Derechos del Niño

1. Derecho a la vida.
 2. Derecho a la supervivencia.
 3. Derecho a la protección.
 4. Derecho a la participación.

Nacionalidad

1. Derecho a la nacionalidad.
 2. Derecho a la ciudadanía.
 3. Derecho a la sufragio.
 4. Derecho a la participación política.

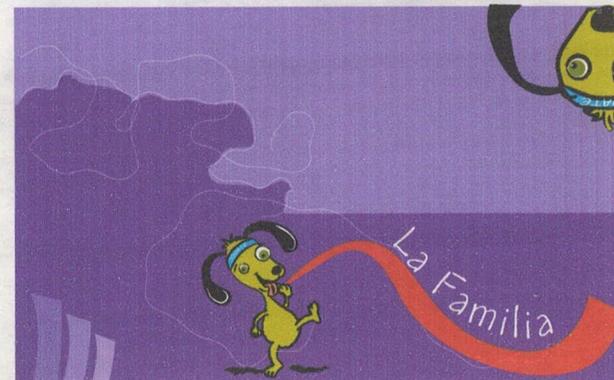
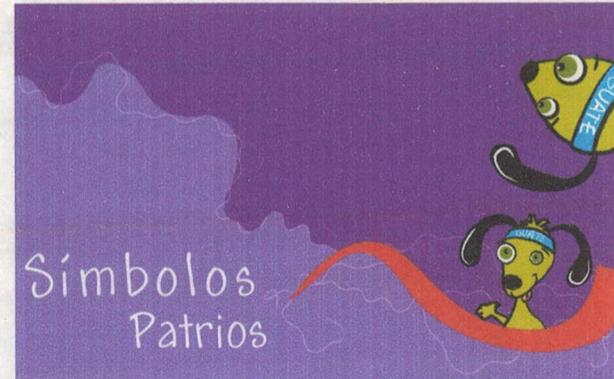
Ciudadano

1. Ciudadano activo.
 2. Ciudadano pasivo.
 3. Ciudadano elector.
 4. Ciudadano elegido.

No.4 **Formación Cívica**

Propuesta Preliminar

Exterior del bifoliar



Propuesta Preliminar Juego de memoria

Las ilustraciones se pintaron con el color real del elemento representado para que sean más atractivas y generen armonía en conjunto con todas las piezas que es lo que se busca según lo establecido en la tabla de requisitos.

Por ser un juego de memoria, generalmente la parte visible de las cartas son con un mismo diseño por lo que se decidió aplicar el personaje en la misma.



Tiro de la carta de juego

**Retiro de la carta de juego
Pareja 1**

**Retiro de la carta de juego
Pareja 2**

Tapadera del empaque del juego



Empaque Tapadera:

Siendo la tapadera la parte que más impacto debe tener, se procuró diseñarla de una manera que llame la atención del niño. Para ello se aplicó el nombre del juego en donde el personaje es el punto focal.

Caja Contenedora:

Se hizo con un diseño sencillo en la parte interna para no restarle impacto a las cartas que contendrá, mientras que la parte externa está el instructivo del juego, explicado de forma sencilla y clara.

Se imprime de ambos lados para que el empaque no se vea en blanco y que de impresión de falta de diseño.

Interior del empaque



Exterior del empaque





Vista frontal de la carpeta cerrada

En la carpeta de los bifolios se aplicó la misma paleta de colores para mantener unidad, con un diseño que a primera vista llamara la atención del grupo objetivo y despertara su interés y deseo de explorar lo que contiene la carpeta.

Se imprimió de ambos lados para que fuera una pieza más llamativa y colorida.

Vista interior de la carpeta abierta



Vista posterior de la carpeta cerrada



II. Validación técnica del diseño preliminar

Siendo la validación un proceso de medición utilizado para verificar como fueron aplicados los distintos elementos de diseño, tiene como función reunir información por medio de personas que responden a la misma, para verificar si coincide o no con la manera conceptual y gráfica que la que el diseñador quiere transmitir cierta idea.

De esta manera se llevó a cabo un instrumento de validación dirigido a Diseñadores Gráficos, Expertos en el tema y Grupo objetivo (ver anexos 4, 5 y 6) .

Esta validación permite dar a conocer el punto de vista de cada uno de estos tres grupos en cuanto al material realizado como propuesta preliminar y conocer de esta manera los cambios necesarios a realizar para mejorar la propuesta.

Teniendo listo el diseño preliminar de los bifoliales y el juego educativo, se procedió a validarlos, para lo que se acudió con 3 profesionales en Diseño Gráfico que se dedican actualmente a su profesión y a dar cátedras dentro de la universidad, con quienes se evaluó aspectos técnicos establecidos en la tabla de requisitos con respecto al color, diagramación, formato, soporte, tipografía, imágenes y personaje.

Se llevó a cabo de igual manera, una validación para conocer el punto de vista de los expertos en tema con respecto a la función de los elementos gráficos del material para lo cual se acudió con 3 maestras de 4to Primaria de Escuelas Públicas.

Y por último se validó con el grupo objetivo comprendido por 6 niños en la edad de 10 y 11 años de escuelas públicas con quienes se evaluaron aspectos expresivos establecidos previamente en la tabla de requisitos.

Los resultados obtenidos se agruparon por elemento de diseño. Cada uno de ellos muestra los resultados obtenidos de los diseñadores, las maestras y los niños acerca del elemento de diseño que se este tratando.

Al tener estos resultados sobre los distintos elementos de diseño, se evalúan y se hacen las modificaciones que sean necesarias para mejorar o corregir el material.

Soporte

Diseñadores Gráficos

Considera que el papel opalina de 160 gramos utilizado como soporte de los bifoliares es?

- | | | |
|----|------------|------|
| a. | Resistente | 100% |
| b. | Endeble | 0% |
| c. | Duradero | 0% |

Considera que la cobertura plástica como parte del soporte en las cartas del juego le proporciona:

- | | | |
|----|-------------|--------|
| a. | Resistencia | 33.33% |
| b. | Durabilidad | 66.66% |
| c. | Firmeza | 0% |

Maestras de 4to Primaria

Considera que el material utilizado para la carpeta de los bifoliares:

- | | | |
|----|-------------------------------------|--------|
| a. | Proporciona durabilidad al material | 66.66% |
| b. | Protege al material | 33.33% |
| c. | Desprotege al material | 0% |

Le parece que el material utilizado para el juego de memoria es:

- | | | |
|----|------------|------|
| a. | Duradero | 100% |
| b. | Resistente | 0% |
| c. | Endeble | 0% |

En cuanto al soporte, el 100% de los diseñadores gráficos opinó que el material utilizado es resistente pero que no proporciona la durabilidad que se busca debido a que el tipo de papel al ser impreso con un sistema láser, se deteriora conforme se utilice el material, mientras que los expertos en el tema opinaron en un 66.66% que el material les parecía duradero, y el otro 33.33% opinó que protege el material. Se tomó en cuenta la experiencia en cuanto a materiales y sistemas de impresión de los diseñadores gráficos por lo que se decidió cambiar el tipo de soporte por uno que proporcione durabilidad al material reemplazando el husky por el opalina.

Con respecto al tipo de soporte empleado en las cartas de juego, la mayoría de diseñadores y expertos opinaron que es duradero y apropiado para el juego ya que la cobertura plástica ayuda a preservar una buena condición de las mismas similar al Contact que se vende en el mercado.

Formato

Diseñadores Gráficos

El tamaño del formato del bifoliar le parece:

- | | | |
|----|------------------|--------|
| a. | Fácil de manejar | 33.33% |
| b. | Incómodo | 33.33% |
| c. | Conveniente | 33.33% |

Le parece que las cartas de juego reflejan:

- | | | |
|----|--------------|--------|
| a. | Diversión | 66.66% |
| b. | Aburrimiento | 0% |
| c. | Dinamismo | 33.33% |

Maestras de 4to Primaria

El uso del un bifoliar para un recurso pedagógico le parece:

- | | | |
|----|------------------|------|
| a. | Fácil de manejar | 100% |
| b. | Incómodo | 0% |
| c. | Complicado | 0% |

¿Qué le parece el tamaño de las cartas del juego de memoria?

- | | | |
|----|----------------------|--------|
| a. | Prácticas | 33.33% |
| b. | Difíciles de manejar | 0% |
| c. | Fáciles de manejar | 66.66% |

El juego de memoria le transmite:

- | | | |
|----|-----------------|--------|
| a. | Diversión | 66.66% |
| b. | Entretenimiento | 33.33% |
| c. | Aburrimiento | 0% |

Niños de 4to Primaria

El juego de cartas te parece:

- | | | |
|----|-----------|--------|
| a. | Divertido | 83.33% |
| b. | Serio | 16.66% |
| c. | Aburrido | 0% |

Te parece que los bifoliales reflejan:

- | | | |
|----|----------|--------|
| a. | Orden | 33.33% |
| b. | Desorden | 0% |
| c. | Limpieza | 66.33% |

El Juego de Memoria:

- | | | |
|----|-------------------------|------|
| a. | Te llama la atención | 100% |
| b. | No Te llama la atención | 0% |
| c. | Te parece aburrido | 0% |

El 100% de las opiniones de los Diseñadores Gráficos mencionaron que los bifoliales son fáciles de manejar de igual manera los expertos opinaron que no sólo les parecen fáciles de manejar sino también "apropiados" para trabajar en grupo.

En cuanto a la opinión del grupo objetivo, estos mencionaron en un 66.66% que los bifoliales les reflejaban limpieza mientras que un 33.33% opinó que le transmitían orden.

Con respecto al juego de memoria el grupo objetivo opinó en un 83.33% que les parecía divertido con la excepción de un 16.66% que consideró el juego serio. El 100% coincidió que el juego "Me Recuerdo" les llama la atención. En cuanto a la opinión de los diseñadores gráficos y los expertos en el tema, la mayoría opinó que refleja diversión. Con respecto a la facilidad del manejo de las cartas, el 66.66% de los expertos opinó a favor, mientras que un 33.33% opinó que su forma era práctica.

Tipografía

Diseñadores Gráficos

Considera que el tamaño de las tipografías logran:

- | | | |
|----|---------------------|--------|
| a. | Jerarquía de textos | 66.66% |
| b. | Balance | 0% |
| c. | Inestabilidad | 33.33% |

Las tipografías Andy, Avenir LT y Century Gothic, con características de sencillez, notoriedad y redondez, establecen jerarquía visual en un:

- | | | |
|----|------|--------|
| a. | 25% | 0% |
| b. | 50% | 0% |
| c. | 75% | 66.66% |
| d. | 100% | 33.33% |

Maestras de 4to Primaria

Considera que los tipos de letra con sus respectivos tamaños utilizados en el material:

- | | | |
|----|--------------------------------|------|
| a. | Ayuda a jerarquizar los textos | 0% |
| b. | Dificultan la lectura | 0% |
| c. | Facilitan la lectura | 100% |

El Conjunto de letras en el material le transmiten:

- | | | |
|----|--------------|--------|
| a. | Complejidad | 0% |
| b. | Sencillez | 66.66% |
| c. | Complicación | 33.33% |

Niños de 4to Primaria

Los tipos de letra utilizados te parecen:

- | | | |
|----|-------------------|------|
| a. | Fáciles de leer | 100% |
| b. | Difíciles de leer | 0% |
| c. | No los entiendes | 0% |

En cuanto a la jerarquía de textos que debía lograr la tipografía el 66.66% de los diseñadores coincidió en que el material cumplía con este requisito de diseño, mientras que un 33.33% opinó que se debía evidenciar aún más esta jerarquía, sin embargo siendo la única persona que sugirió un cambio, se tomará en cuenta debido a que su observación es totalmente válida y ayudará a que el contenido se perciba claramente.

En cuanto a la opinión de los expertos, la mayoría coincidió que los grupos tipográficos empleados son sencillos y aptos para que los niños los puedan leer. Se coincidió con el 100% del grupo objetivo que la tipografía le parecía fácil de leer con lo que se cumple en su gran mayoría el requisito de este elemento de diseño.

Color

Diseñadores Gráficos

Considera que la aplicación de colores sólidos para el fondo de los bifoliales:

- | | | |
|----|--|--------|
| a. | Distrae la atención del grupo objetivo | 0% |
| b. | Ayuda a la comprensión del contenido | 33.33% |
| c. | Atrae la atención del grupo objetivo | 66.66% |

Considera que la paleta de colores y sus respectivas tonalidades reflejan:

- | | | |
|----|------------|--------|
| a. | Rigidez | 0% |
| b. | Armonía | 66.66% |
| c. | Equilibrio | 33.33% |

Maestras de 4to Primaria

¿Qué asocia con la utilización del color en el material?

- | | | |
|----|---------|--------|
| a. | Armonía | 66.66% |
| b. | Rigidez | 0% |
| c. | Calidez | 33.33% |

Los colores aplicados en el material:

- | | | |
|----|--------------------------------------|------|
| a. | Distrae la atención de los niños | 0% |
| b. | Ayuda a la comprensión del contenido | 0% |
| c. | Atrae la atención de los niños | 100% |

Niños de 4to Primaria

Los colores utilizados en el material te transmiten:

- | | | |
|----|----------|--------|
| a. | Armonía | 83.33% |
| b. | Calidez | 16.66% |
| c. | Frialdad | 0% |

A los diseñadores gráficos se les preguntó qué opinaban acerca de la aplicación de colores en el fondo del material, la mayoría de las respuestas coincidieron que atraía la atención del grupo objetivo, de igual manera opinaron que la paleta de colores empleada les transmitía "armonía" en el diseño mientras que hubo una opinión que afirmó que reflejaba equilibrio.

Los expertos también opinaron el color transmitía armonía y se coincidió con el 100% en que los colores aplicados atraían la atención del grupo objetivo ya que era una triada de colores que se aplicaban de manera adecuada.

Al grupo objetivo le pareció que los colores de los materiales les llamaba la atención por ser colores "luminosos" y alegres.

Diagramación:**Diseñadores Gráficos**

La aplicación de ejes mixtos en la diagramación logra:

a.	Fluidez visual	0%
b.	Desequilibrio	33.33%
c.	Equilibrio	66.66%

La retícula aplicada en la diagramación de las piezas del juego reflejan:

a.	Balance	33.33%
b.	Inestabilidad	0%
c.	Equilibrio	66.66%

Maestras de 4to Primaria

La diagramación en los bifoliares le transmite:

a.	Balance	0%
b.	Equilibrio	100%
c.	Caos Visual	0%

Considera que la diagramación en las piezas del juego logran:

a.	Desorden	16.66%
b.	Estabilidad	16.66%
c.	Equilibrio	66.66%

Acerca de la diagramación aplicada en los bifoliares, comentaban que reflejaba bastante dinamismo de una manera equilibrada, que tenía aspecto de ser una diagramación bastante "libre". Otros comentaban que tenía apariencia de ser estable pero sin reflejar rigidez. Se observó que en algunos casos, hubo niños que se perdían en la lectura y que no sabían por donde seguir leyendo el mismo tema por lo que se tomó en cuenta esta observación ya que es de suma importancia que el material sea legible en todo momento.

Imágenes

Diseñadores Gráficos

Considera que la utilización de imágenes:

- | | | |
|----|---|-------|
| a. | Facilitan la comprensión del Grupo Objetivo | 100 % |
| b. | Distancian al Grupo Objetivo | 0% |
| c. | Confunden al Grupo Objetivo | 0% |

Las imágenes pintadas con colores sólidos:

- | | | |
|----|---------------------------------|--------|
| a. | Dan sensación de cierto volumen | 66.66% |
| b. | Aportan dinamismo | 0% |
| c. | Aportan rigidez | 33.33% |

Maestras de 4to Primaria

El estilo de las imágenes en el material le transmite:

- | | | |
|----|-------------|------|
| a. | Complejidad | 0% |
| b. | Sencillez | 100% |
| c. | Confusión | 0% |

Considera que la utilización de imágenes en el material:

- | | | |
|----|------------------------------------|--------|
| a. | Apoya la comprensión del contenido | 83.33% |
| b. | Confunden al lector | 0% |
| c. | Guían al lector | 16.66% |

Niños de 4to Primaria

Las imágenes de las cartas del juego:

- | | | |
|----|-----------------|--------|
| a. | Son sencillas | 83.33% |
| b. | Son complicadas | 16.66% |
| c. | No se entienden | 0% |

Las imágenes de los bifoliares:

- | | | |
|----|------------------------------------|------|
| a. | Te ayudan a comprender lo que lees | 100% |
| b. | Te confunden | 0% |
| c. | Te distraen mientras lees | 0% |

Se coincidió con el 100% de los expertos en diseño y con el 16.66% de los expertos en el tema, que las imágenes facilitan la comprensión del contenido al grupo objetivo, ya que la mayoría opina que son sencillas y agradables.

Dos expertos en diseño hicieron la observación que el estilo de las imágenes para representar a las personas, no seguía la misma línea del resto de las imágenes del material ya que la mayoría son bastante figurativas y el estilo de las imágenes de las personas era abstracto.

También se pudo observar que los niños tenían dificultad de reconocer este tipo de imágenes utilizadas para representar a las personas, por lo que se hicieron las respectivas modificaciones tomando en cuenta ambas opiniones.

Personaje

Diseñadores Gráficos

¿Qué edad refleja el personaje?

- | | | |
|----|-------------|------|
| a. | Niño | 100% |
| b. | Adolescente | 0% |
| c. | Adulto | 0% |

El contorno negro del personaje logra:

- | | | |
|----|-------------|--------|
| a. | Dinamismo | 66.66% |
| b. | Inseguridad | 0% |
| c. | Seguridad | 33.33% |

Maestras de 4to Primaria

Considera que el personaje transmite:

- | | | |
|----|-----------|--------|
| a. | Confianza | 66.66% |
| b. | Seriedad | 0% |
| c. | Alegría | 33.33% |

Considera que el personaje:

- | | | |
|----|-----------------------------------|--------|
| a. | Apoya los contenidos transmitidos | 33.33% |
| b. | Distrae al lector | 0% |
| c. | Funciona como guía | 66.66% |

Cree que el personaje:

- | | | |
|----|----------------------|------|
| a. | Motiva a los niños | 100% |
| b. | Aburre a los niños | 0% |
| c. | Divierte a los niños | 0% |

Niños de 4to Primaria

El personaje Chaps te parece:

- | | | |
|----|------------|--------|
| a. | Alegre | 16.66% |
| b. | Aburrido | 0% |
| c. | Entusiasta | 83.33% |

Te parece que el personaje Chaps es:

- | | | |
|----|--------------|------|
| a. | Chapín | 100% |
| b. | De otro país | 0% |
| c. | Otro | 0% |

El personaje:

- | | | |
|----|-------------|--------|
| a. | Te aburre | 0% |
| b. | Te motiva | 83.33% |
| c. | Te confunde | 16.66% |

Piensas que el personaje:

- | | | |
|----|-------------------------|------|
| a. | Te llama la atención | 100% |
| b. | No te llama la atención | 0% |
| c. | Te parece aburrido | 0% |

En cuanto al personaje del material se observó que tuvo bastante aceptación dentro del grupo objetivo, ya que se identificaban rápidamente con él porque refleja una personalidad alegre. Uno de los detalles que más gustó es la banda de la selección que lleva puesto el personaje.

En cuanto la edad del personaje, el 100% de los diseñadores gráficos coincidió que se encuentra en la etapa de niñez. Los expertos opinaron en un 66.66% que el personaje transmitía confianza y el resto opinó que transmitía alegría, lo cual es una respuesta bastante positiva ya que se ambas son características que se establecieron en el perfil del personaje. La mayoría de expertos opinó que el personaje funciona como un guía para los niños , con acciones que apoyan el contenido.

Opinión general de los niños con respecto al material.

Lo que más te gusta del material es:

El personaje	50%
Los temas de la información	50%

Lo que menos te gusta del material:

Mucha información	33.33%
-------------------	--------

Modificaciones

Soporte:

El papel husky que se utilizó es resistente pero no proporciona la durabilidad que se busca pues eventualmente al manipular estos bifolios con frecuencia, la impresión se arruina con mayor facilidad por lo que se modificó el tipo de papel por el tipo opalina de 160 gramos ya que es resistente.

En cuanto al soporte de las cartas de juego no hubo modificación, únicamente se sugirió que se utilizara una cobertura plástica con acabado mate para mejorar la visibilidad y evitar el reflejo de las cartas del juego similar al plástico contact comercial.

Formato:

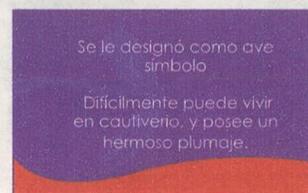
Para mantener unidad de diseño entre todas las piezas se modificó la forma de las cartas del juego ya que estas eran cuadradas y se pensó que sería mucho más interesante y llamativo utilizar la misma forma rectangular horizontal que se utilizó para los bifolios, siguen siendo fáciles de manejar por el grupo objetivo. Debido a que la forma de las cartas cambió, también se tuvo que modificar la forma del empaque del juego siguiendo la misma forma para que no existiera problema de almacenamiento de las cartas.

En cuanto al formato de los bifolios y la carpeta no hubo ninguna modificación. Se observó que el grupo objetivo manipulaba con facilidad los bifolios.

Cartas de Juego. Antes



Cartas de Juego. Después



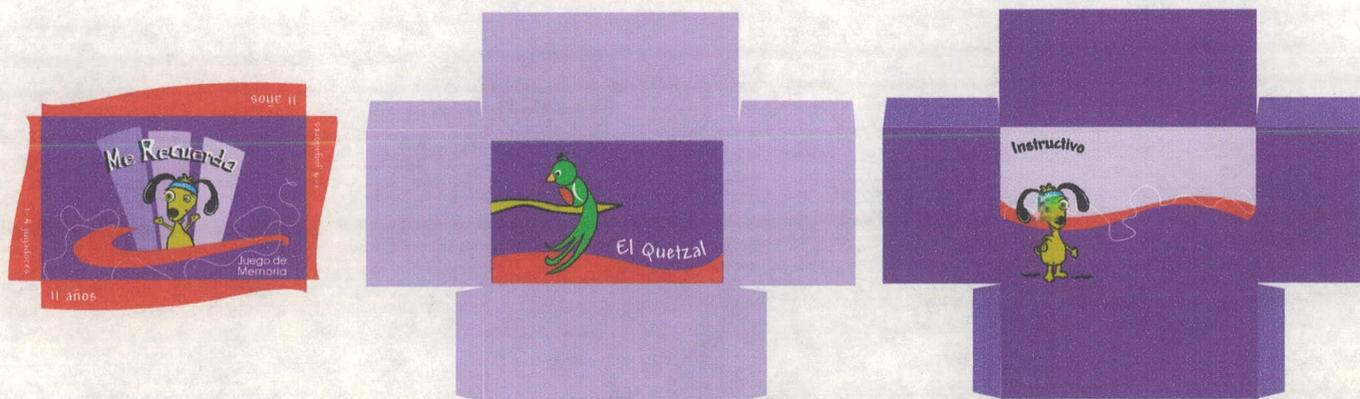
Empaque del juego

Debido a que el formato de las cartas de juego se modificó, el empaque del mismo también fue modificado por uno que siguiera la misma forma de las cartas, manteniendo el mismo diseño que se había bocetado desde un principio, siempre tomando en cuenta la funcionalidad que se estableció en la tabla de requisitos.

Antes



Después



Tipografía

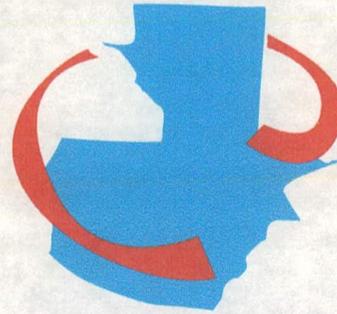
En cuanto a las fuentes tipográficas, una de las modificaciones que se hicieron fue agrandar el tamaño de los titulares a 2 puntos más para evidenciar más la jerarquización de los textos.

Un diseñador gráfico hizo la observación de la legibilidad de las vocales en la tipografía empleada en los titulares pues podía dificultar el reconocimiento de éstas debido a su forma, pero se pudo observar que los niños no tuvieron dificultad de lectura al leer los bifolios por lo que se tomó la decisión de mantener la tipografía elegida para los titulares.

	titulares 23 puntos	Antes	Después	titulares 25 puntos		
subtitulares 16 puntos		<p>El Estado se divide en tres Organismos</p> <p>Organismo Ejetuvivo</p> <p>Está integrado por: El presidente de la República, el Vicepresidente de la República y los Ministros de Estado. Su función principal es cumplir y hacer que se cumplan las leyes y la Constitución Política de la República.</p> <p>Organismo Legislativo</p> <p>Está integrado por los representantes del pueblo, que se llaman Diputados. Son electos por voto popular en las mismas elecciones del Presidente y Vicepresidente de la República, duran en sus funciones cuatro años. Su función principal es decretar, reformar y derogar las leyes.</p> <p>Organismo Judicial</p> <p>Es el encargado de impartir justicia conforme lo establecen las leyes y la Constitución. Está integrado por:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Corte Suprema de Justicia y sus cámaras. -Corte de Apelaciones -Magistratura Coordinadora de la jurisdicción de menores y de los tribunales de menores. -Tribunal de lo contencioso-administrativo -Tribunal de segunda instancia de cuentas -Juzgado de Primera Instancia -Juzgado de Menores -Los demás que establezca la ley. 		<p>El Estado se divide en tres Organismos</p> <p>Organismo Ejetuvivo</p> <p>Está integrado por: El presidente de la República, el Vicepresidente de la República y los Ministros de Estado. Su función principal es cumplir y hacer que se cumplan las leyes y la Constitución Política de la República.</p> <p>Organismo Legislativo</p> <p>Está integrado por los representantes del pueblo, que se llaman Diputados. Son electos por voto popular en las mismas elecciones del Presidente y Vicepresidente de la República, duran en sus funciones cuatro años. Su función principal es decretar, reformar y derogar las leyes.</p> <p>Organismo Judicial</p> <p>Es el encargado de impartir justicia conforme lo establecen las leyes y la Constitución. Está integrado por:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Corte Suprema de Justicia y sus cámaras. -Corte de Apelaciones -Magistratura Coordinadora de la jurisdicción de menores y de los tribunales de menores. -Tribunal de lo contencioso-administrativo -Tribunal de segunda instancia de cuentas -Juzgado de Menores -Los demás que establezca la ley. 		subtitulares 18 puntos

Ilustraciones

Antes



Se realizaron algunas modificaciones en las ilustraciones: Uno de los cambios fue añadir contorno negro a las imágenes para definir las ya que en ocasiones éstas no lograban resaltar y llamar la atención de los niños, pues parecían que se perdían en los fondos.



En algunos casos se aplicaron detalles en algunas imágenes con el fin de enriquecerla gráficamente. Algunas de las imágenes estaban pintadas con gradientes por lo que se tomó la decisión de unificarlas todas con colores sólidos.

En cuanto a las imágenes que contienen ilustraciones de personas, se modificó por completo el estilo abstracto por uno figurativo que fuera fácil de entender y que fuera de la mano con el estilo del resto de las imágenes del material.



Después



Se le agregaron los departamentos de Guatemala para ilustrar mejor el contenido.



Se le agregaron contornos negros a las imágenes para definir las y ayudar a que resalten en el formato.



Ilustraciones

Antes



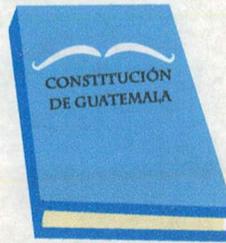
Después



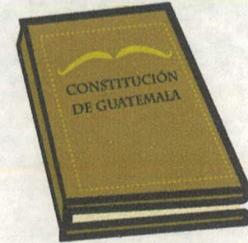
Se eliminaron los degradés y en su lugar se aplicaron colores planos y contornos negros

Ilustraciones

Antes

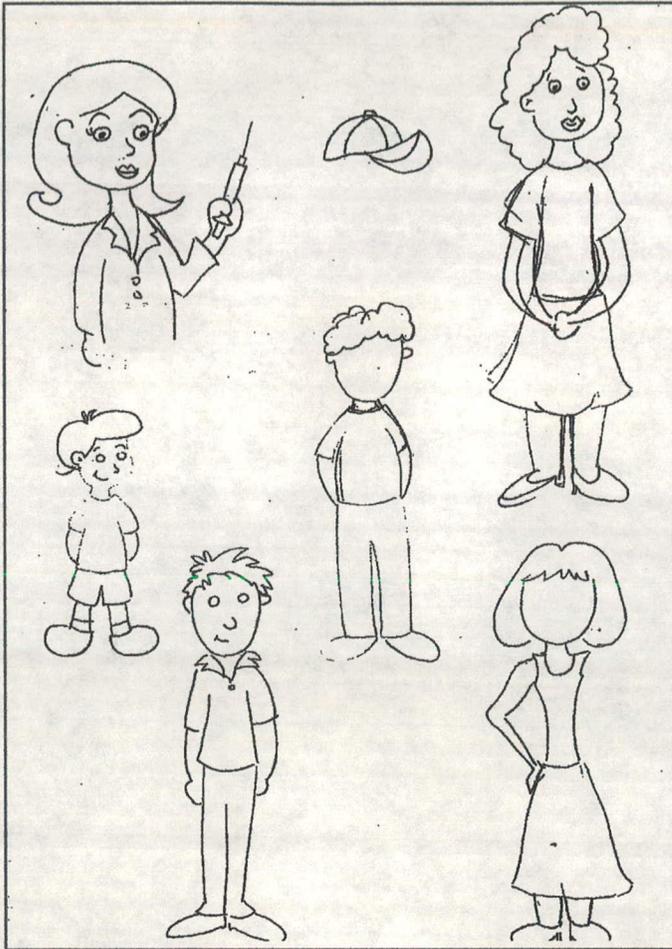


Después



A la imagen del libro de la consitución se cambió de color de pasta y se le agregaron detalles para darle un estilo parecido al de una Constitucion

Ilustraciones de personas



Características Morfológicas

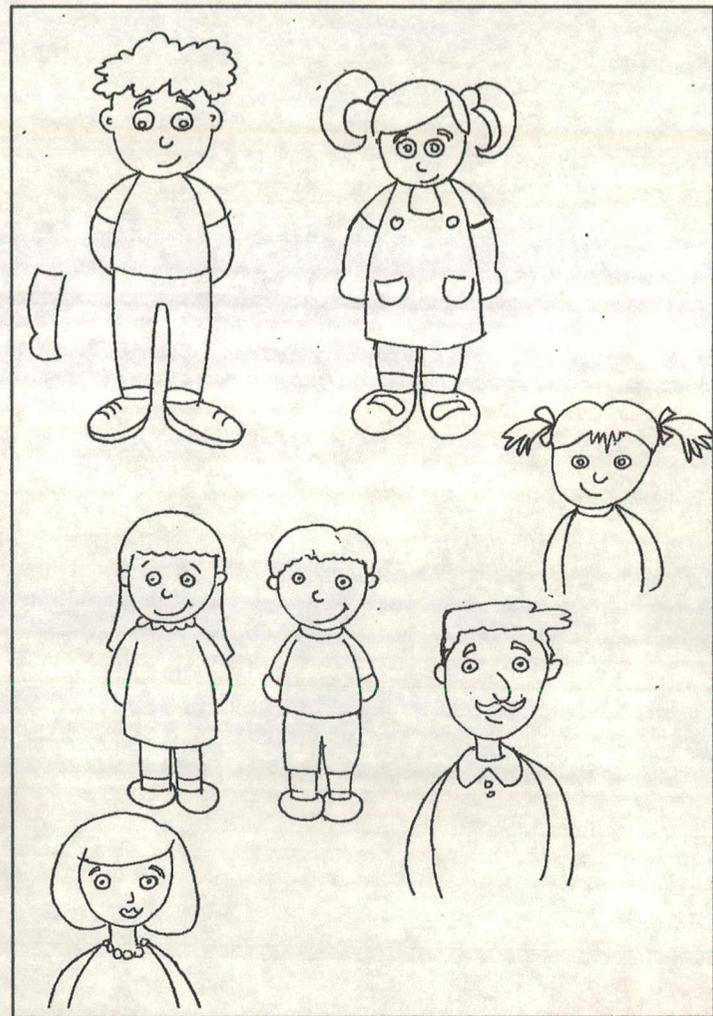
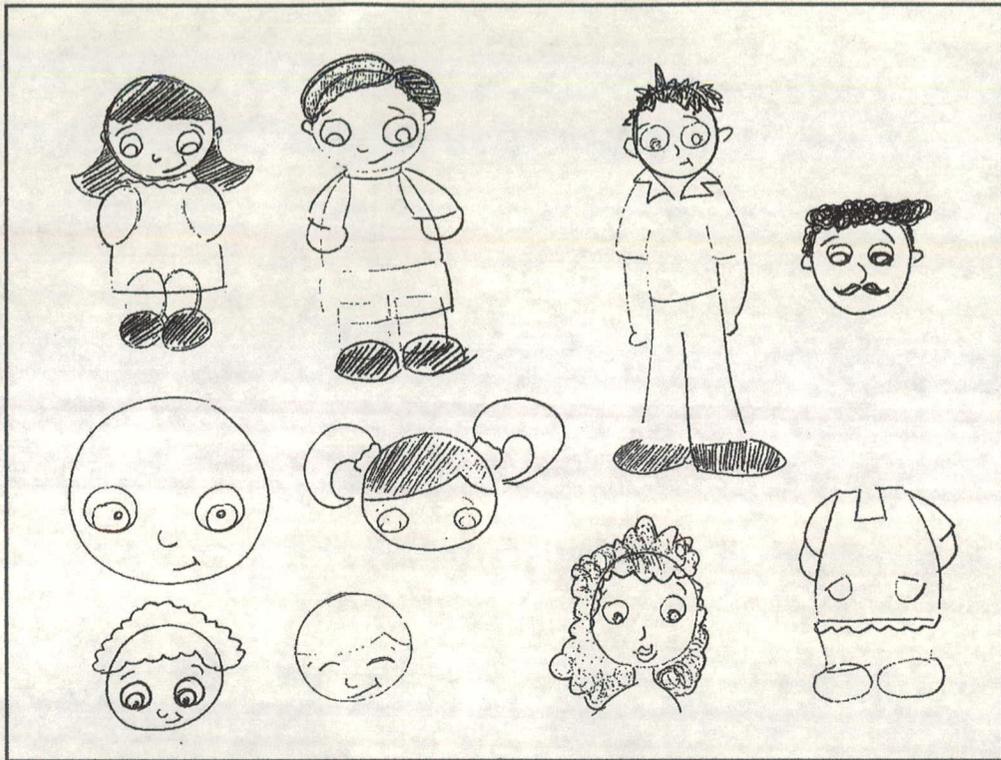
Etnia:	ladinos
Sexo:	Masculino y femenino
Ojos:	Grandes, color café
Edad:	Adultos y niños
Cabello:	Colores oscuros

Características Sociológicas

Hombres y mujeres ladinos que habitan en distintas áreas urbanas y rurales de Guatemala. Padres de familia, hijos en etapa de niñez y adolescencia. Trabajadores y estudiantes.

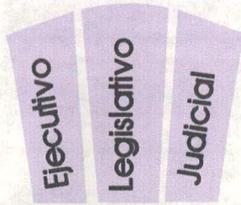
Se tomó la decisión de cambiar las imágenes utilizadas para ejemplificar las personas pues son abstractas y no siguen la misma línea que se viene trabajando el resto de las imágenes las cuales son figurativas.

Con el propósito de que fueran de la mano con el estilo del personaje, se unificaron por medio la forma de los ojos de los mismos.

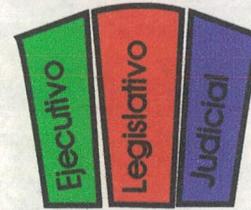


Ilustraciones

Antes



Después

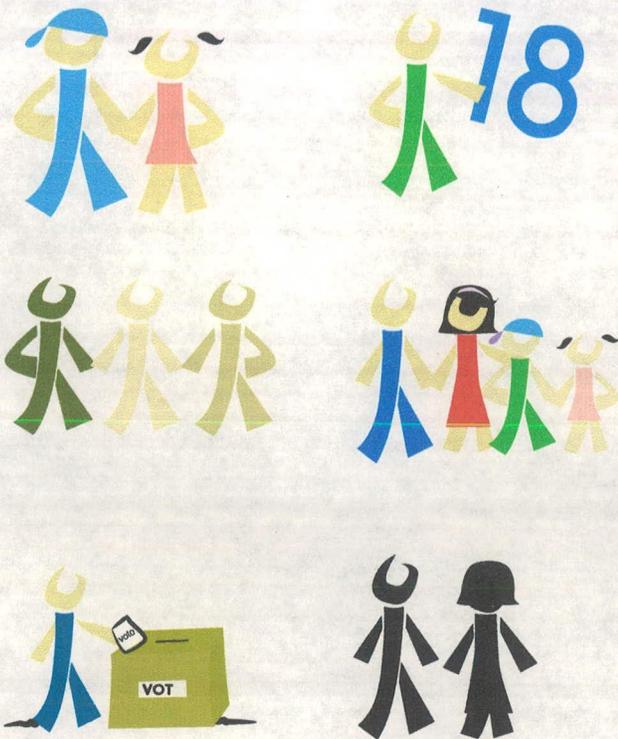


De igual manera se les agregó el contorno negro a las ilustraciones utilizadas para el juego de memoria.

En algunas ilustraciones fue necesario cambiarles de color para que éstos fueran más vistosos así también como sustituir formas que no se adaptaban a la ilustración o que la hacían confusa.

Ilustraciones

Antes



Después

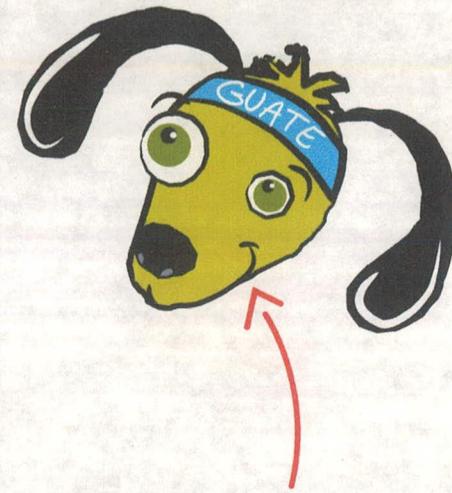


Personaje

Antes



Después



Se notó que los niños se identificaban fácilmente con el personaje y tomando en cuenta que se logró mayoritariamente que el personaje funcione como un guía en el material únicamente se realizó la modificación de agrandar en algunos casos el tamaño del personaje en los bifolios así también como en las portadas de los mismos. Se sugirió hacer más evidente la sonrisa del perro para que éste reflejara más alegría en la misma.

Color

Se recomendó por parte de los diseñadores gráficos y las maestras el cuidado de la tonalidad del fondo y el color del texto para que éste siempre sea legible, por lo que se hicieron modificaciones en las tonalidades de algunos bifoliarios en donde podría estar en riesgo la visibilidad del texto, cuidando siempre que las tonalidades empleadas contrastaran.

Antes

Después

Diagramación

Se pudo observar que en algunos casos los niños se perdían en la lectura por lo que se cambió la ubicación de textos que dificultaban el orden de lectura para evitar que el niño se pierda mientras lee los distintos temas que contiene cada bifoliar.

En la opinión de los profesionales en diseño y maestras, se sugirió alinear todos los textos en un mismo lado para que las cajas de texto estén mejor equilibradas y se mantenga el orden visual en el material.

Se muestra con una línea continua el área de doblés del bifoliar, procurando que ésta evitara caer en textos que puedan perder legibilidad.

Antes



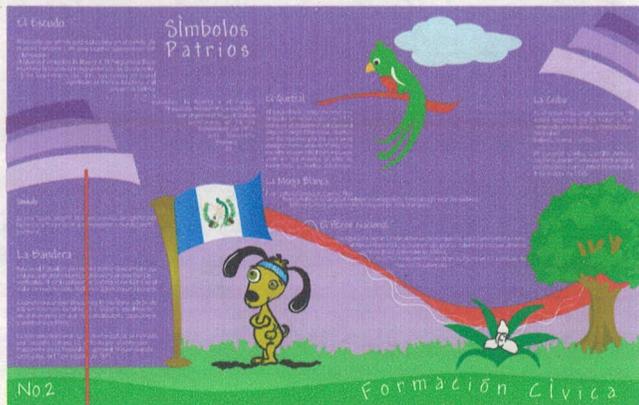
Después



cambio de ubicación de texto

Modificación de elementos gráficos de apoyo

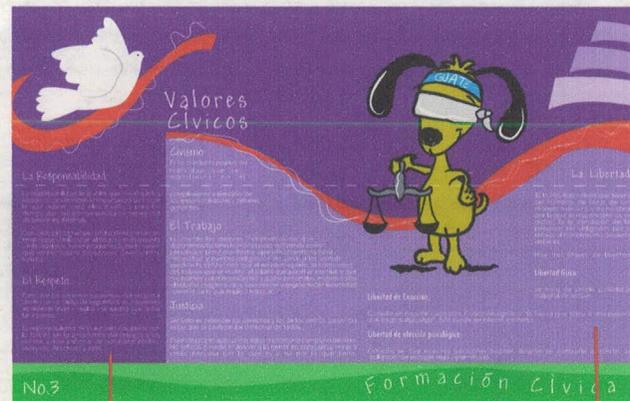
Antes



Después



Modificación de elementos gráficos de apoyo



Alineación de las cajas de texto

12. Propuesta final y fundamentación

Al tomar en cuenta todas las sugerencias y observaciones en el proceso de validación, se llegó a la propuesta final la cual trata de cubrir todas las necesidades y requerimientos para ser una propuesta funcional.

Concepto: Civismo en Crecimiento

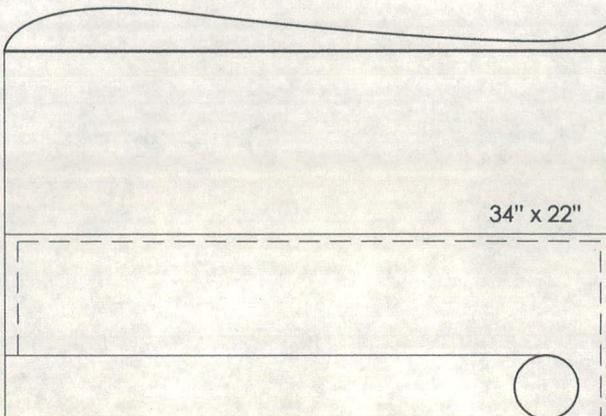
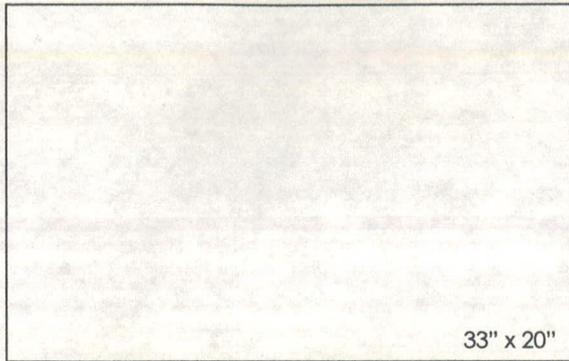
Tanto los bifolios como el juego educativo se desarrollaron en base al concepto: "Civismo en crecimiento". Civismo pues es el tema central que se trata en el material el cual fue desarrollado para la materia de Formación Cívica. Crecimiento no sólo hace referencia al crecimiento físico del niño sino también al crecimiento intelectual de éste.

Es en la clase de Formación Cívica en dónde se cultiva desde temprana edad y se hace crecer el amor por su patria por medio de la enseñanza de los valores cívicos en la escuela para que en un futuro cuando el niño crezca pueda desarrollarse correctamente en la sociedad.

El tema de civismo se presenta en todos los bifolios en donde se hace presente el personaje que es un perro en la misma etapa que los niños, el cual estará involucrado haciéndole saber al alumno sobre los temas que se presentan en cada bifoliar acerca de la materia.



Formato y Soporte



Carpeta y bifoliales

Se decidió utilizar un bifoliar de tamaño 33" x 20" como formato para el material ya que debido a que es un material para trabajar con grupos de 3-4 niños, se considera que es un tamaño bastante cómodo para ser usado por ellos ya que sus proporciones son grandes, les permite leer y trabajar en grupo al mismo tiempo. El hecho de que sea un bifoliar, también facilita el uso del material en el grupo de trabajo ya que muestra todo el contenido en una sola hoja y no por páginas como un libro, lo que evita que los niños estén volteando las páginas para buscar información mientras que sus compañeros de grupo necesiten buscar información en páginas distintas, lo que quita tiempo de trabajo y organización del grupo.

El bifoliar cumple las funciones de ser cómodo y fácil de manejar para los niños además de que es un formato no tradicional para un bifoliar debido a su tamaño grande y su forma horizontal, la cual al abrirse, el formato se vuelve mucho más grande mostrando toda la información de la materia de Formación Cívica.

Debido a la necesidad de guardar y proteger bien los bifoliales, se diseñó una carpeta con la misma forma que los bifoliales para que éstos se mantengan seguros dentro de ella. Esta pieza cuenta con una pestaña que ayuda a que el material permanezca en su lugar protegido lo que ayuda a que éste se mantenga en buenas condiciones por más tiempo.

Esta carpeta también cumple con la función de ser fácil de manejar por los niños al ser sencilla y cómoda.

Será impresa en papel Opalina de 160 gramos, emplastificada con plástico transparente con acabado mate para que sea más duradera ya que es una pieza que van a estar manipulando con frecuencia. Será impresa únicamente la parte externa para ahorrar costos extras de impresión.

Los bifoliales serán impresos en Opalina de 160 gramos con la finalidad de que sea un material resistente y manejable.

Formato y Soporte

Juego Educativo

El formato de las cartas del juego de memoria se hicieron de forma rectangular para se mantuviera la misma línea con los bifoliales. Es un formato que sale de lo tradicional ya que generalmente las cartas en este tipo de juegos son cuadradas, lo que hace que sean más llamativas para los niños. A pesar de que su formato es diferente, cumple con la función de ser manejables.

Empaque del Juego:

Debido a que es un juego de cartas, se necesitó diseñar un empaque en donde se pudieran guardar las mismas. Se tomó la decisión de hacer un empaque tipo caja de dos piezas (tapadera y contenedor) con troquel en los costados en la tapadera para que ésta variara un poco de la forma tradicional de este tipo de empaques.

Esta pieza cumple con la finalidad de un empaque, la cual es transportar las cartas de un lado a otro, protegerlas y que sea práctico y manejable por los niños.

Las cartas del juego serán impresas tiro y retiro en papel opalina de 160 gramos y emplastadas con la finalidad de proporcionar durabilidad.

El empaque del juego será impreso únicamente del lado exterior en papel opalina 160 gramos y emplastado para que sea duradero y resistente.



Diagramación

Para la diagramación del material se procuró que ésta mostrara el contenido de la materia de forma clara. Para ello se aplicó una retícula con ejes mixtos que ayudan a evitar la rigidez visual para lograr una diagramación dinámica en donde se puedan ubicar los elementos gráficos de modo que todas las piezas del material reflejen equilibrio y sean atractivas para el alumno.

En los bifolios se procuró que las columnas de texto tuvieran suficiente espacio entre una y otra para que el niño no se confundiera en las lecturas y evitar que se vea saturado el material con bloques grandes de texto.

De la misma manera se establecieron márgenes en los bifolios y las cartas de juego con el propósito de concentrar el contenido dentro del material creando un espacio interno para ayudar al orden visual de la pieza.

Para la diagramación de la carpeta se aplicaron ejes mixtos para poder ubicar una ilustración que integra el nombre de la materia, el personaje y los distintos elementos gráficos de una manera que refleje dinamismo y sencillez e invite al alumno a explorar el contenido de la carpeta.

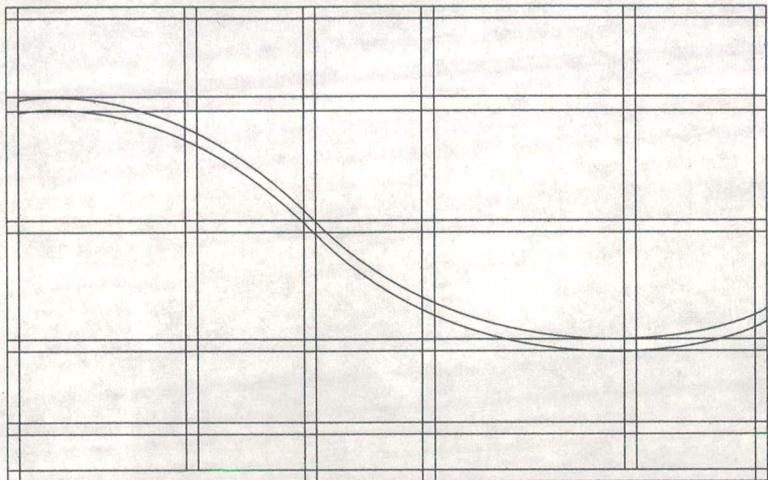
De igual manera se aplicó una diagramación con ejes mixtos en el diseño de la tapadera del empaque de juego para poder ubicar la ilustración que acompañaría el nombre del juego.

Es de suma importancia la aplicación de estos ejes en el empaque ya que se busca que éste tenga impacto visual en el niño y le motive a explorar el juego de memoria.

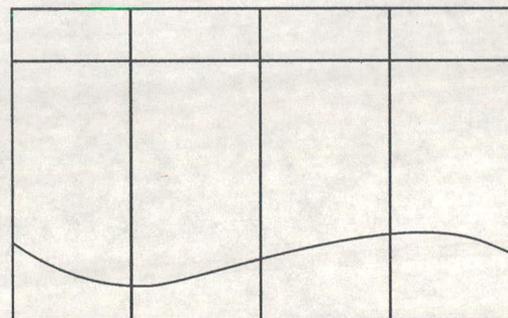
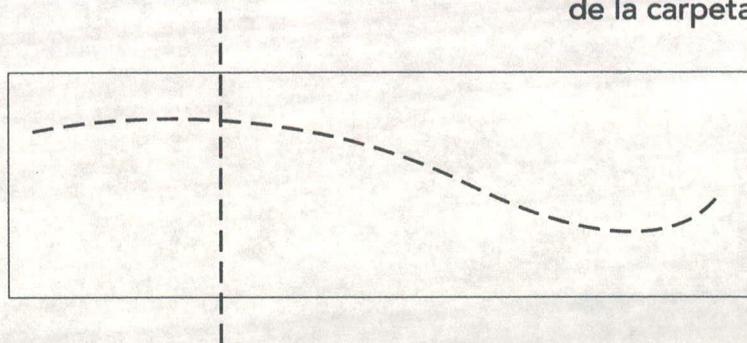
El instructivo se ubicó en la parte exterior del empaque de las cartas de juego para evitar que el presupuesto se incremente al crear una pieza más para el instructivo de juego. Al ubicarlo en esta parte el instructivo no pierde funcionalidad sino más bien se aprovecha al máximo la impresión exterior del empaque. Toda la demás información, como por ejemplo el número de jugadores y edades, se ubicó en los costados de la tapadera ya que es un lugar visible en donde se asegura que esta información no pase desapercibida. (Ver retículas en la siguiente página)

Diagramación

Retícula utilizada para la diagramación de los bifoliares



Retícula utilizada para la diagramación de la carpeta



Retícula utilizada para la diagramación de las cartas de juego y la caperta

Color

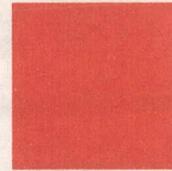
Se eligió trabajar con la presente triada de colores ya que está dentro de la preferencia de color del grupo objetivo con respecto a colores que identifican con el colorido de los paisajes y tejidos de Guatemala.

En todo el material, predomina el color morado y sus distintas tonalidades ya que es un color atractivo que llama la atención de niños y niñas. En menor porcentaje se aplicó el color rojo y verde con el propósito de que fueran aplicados exclusivamente para los elementos gráficos de apoyo para que éstos resaltaran y contrastaran con el morado de los fondos y se evitara un desorden visual de color lo que puede distraer la atención del alumno.

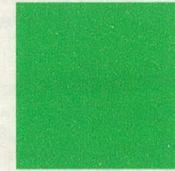
Otra de las razones por las cuales predomina el color morado en los fondos, es para que el personaje y las imágenes las cuales se pintaron con sus respectivos colores reales, resaltaran en el material y no se perdieran dentro de los elementos gráficos de apoyo, sino más bien que ilustraran el contenido que se presenta en el bifoliar.



C58 M100 Y0 K0



C0 M100 Y100 K0



C69 M0 Y100 K0

Tipografía

En la tabla de requisitos se estableció que se busca con las fuentes tipográficas una jerarquización de textos por lo que se decidió finalmente una combinación de 3 tipos de letra: Andy, Avenir LT y Century Gothic.

La primera, fue utilizada para los titulares, ya que es una tipografía lo suficientemente gruesa que resalta en el color aplicado para el fondo ya sea en color blanco o negro, además de que visualmente es bastante infantil lo que apoya el concepto de crecimiento.

Para los subtítulos se utilizó la letra Avenir Lt, ya que contrasta con la letra de los titulares sin restarle importancia a estos.

Para el cuerpo de texto se utilizó la tipografía Century Gothic en tamaño 11 ya que es un tamaño apropiado para la edad de los niños y para la cantidad de contenido de texto que incluye cada bifoliar lo que hace que éste no se vea saturado con texto sino más bien equilibrado. Esta tipografía es ideal para el grupo objetivo ya que es sencilla, bastante legible lo que evita que se canse la vista del lector.

El tamaño de letra de los títulos generalmente va desde 20 puntos hasta 48, dependiendo de su ubicación y del tamaño de la caja de texto de igual manera los subtítulos, estos varían entre 18 y 20 dependiendo del espacio.

El Estado se divide en tres Organismos

Organismo Ejecutivo

Está integrado por: El presidente de la República, el Vicepresidente de la República y los Ministros de Estado. Su función principal es cumplir y hacer que se cumplan las leyes y la Constitución Política de la República.

Organismo Legislativo

Está integrado por los representantes del pueblo, que se llaman Diputados. Son electos por voto popular en las mismas elecciones del Presidente y Vicepresidente de la República, duran en sus funciones cuatro años. Su función principal es decretar, reformar y derogar las leyes.

Organismo Judicial

Es el encargado de impartir justicia conforme lo establecen las leyes y la Constitución. Está integrado por:

- Corte Suprema de Justicia y sus cámaras.
- Corte de Apelaciones
- Magistratura Coordinadora de la jurisdicción de menores y de los tribunales de menores.
- Tribunal de lo contencioso-administrativo
- Tribunal de segunda instancia de cuentas
- Juzgado de Menores
- Los demás que establezca la ley.

Andy = Títulos

Avenir = Subtítulos

Century Gothic = Cuerpo de Texto



Para el nombre del juego se aplicó una tipografía que tuviera bastante personalidad e impacto que llamara la atención de los niños, de esta manera se aplicó la tipografía Crayzee Comic, ya que es una tipografía infantil y apropiada para un juego para niños de 10

Personaje



Se eligió trabajar un perro para el personaje del material ya que este animal es el preferido de la mayoría del grupo objetivo. Se tomó la decisión de combinar dos razas, la de un perro Chihuahua con la de uno de raza Beagle para obtener un personaje mucho más interesante y llamativo.

Este personaje se encuentra en la etapa de niñez, la misma etapa que los niños del grupo objetivo, con el propósito de brindar confianza en ellos.

La función principal de este personaje es llamar la atención del niño y guiarlo a lo largo del contenido de la materia con lo que se busca que los niños se sientan cada vez más identificados con el personaje cuyo nombre es "Chaps" que hace referencia al gentilicio de chapín.

Se buscó que el personaje tuviera una apariencia física divertida y chapina por lo que se decidió colocarle una banda de la selección nacional de fútbol en la cabeza ya que es un elemento muy chapín que usan los seguidores de la selección nacional como los niños del grupo objetivo.

Se tomó la decisión de pintar al personaje con un color café claro para que su contorno negro irregular resaltara; este contorno no sólo define al personaje sino también le aporta dinamismo. El resto de los atributos del perro (ojos, nariz, hocico y orejas) se pintaron con los tradicionales reales para no sobrecargar su apariencia física.

El personaje está presente en todo el material para que esté guiando al niño en todo momento mientras explora su contenido.

Ilustraciones

Todas las ilustraciones tienen un estilo sencillo para facilitar la identificación con el Grupo Objetivo. El contorno negro ayuda a definir las y a que resalten dentro de los fondos del formato.

Tienen como objetivo principal apoyar gráficamente el material que se está presentando en cada uno de los temas de los bifolios así también como acompañar al personaje para ejemplificar el contenido y facilitar la transmisión del mensaje que se está presentando.

Su estilo gráfico vectorial es sencillo para que éstos atraigan a los niños y sean fáciles de comprender por ellos.

Imágen de una paloma que representa la libertad



Imágen del personaje representando el valor de la justicia

Bifoliar Interior

Bifoliar 1
Tema: La Patria

Este bifoliar presenta el tema de "La Patria" y sus distintos sub temas. Tomando en cuenta el tema principal se apoyó el contenido con un mapa de Guatemala y el personaje cuya función es presentar los temas. El tema de la patria se diferencia con una tonalidad de morado distinta ya que éste es el tema principal que se busca resaltar. La diagramación se complementó con los elementos gráficos de apoyo.

La Patria

Es el lugar donde nacemos. La Patria de los guatemaltecos es Guatemala.

Político es la persona que ama a su patria y a sus conciudadanos, procura todo su bien, trabaja honradamente. Lucha por su superación, respeta las leyes y a su vez por defender a la patria en caso necesario.

Territorio
Guatemala es un territorio montañoso y volcánico, que posee gran variedad de climas y bióticos.

Guatemala es el lugar donde yo debo desarrollar mis aptitudes en beneficio de los demás.

Mi país está situado en el centro de América su flora y su fauna es muy rica porque proviene del hemisferio sur y del hemisferio norte.

El territorio es toda la delimitación aérea, terrestre y marítima que comprende un país. El territorio guatemalteco tiene 131, 800 kilómetros cuadrados.

La capital se llama Guatemala, con 1, 262 kilómetros cuadrados de extensión y una altura de 1,500 metros sobre el nivel del mar, cuya población es de 10, 727,433 habitantes en 1978. (Fuente: Dirección General de Estadística CIGAD)

El Estado

Es el conjunto de instituciones que se abocan a "servicios" administrativos y políticos de un territorio que son comunes a todos.

El estado y su Forma de Gobierno

Estado de Guatemala

Guatemala es un Estado legalmente independiente y soberano, organizado en una estructura política de su soberanía y de sus libertades. Su sistema de gobierno es un sistema democrático y representativo, basado en los principios de libertad y justicia social.

El Estado se divide en tres Organismos

Organismo Ejecutivo
Es el encargado de la ejecución de las leyes y de la administración del Estado. El jefe de este organismo es el Presidente de la República, el cual es elegido por el pueblo para un periodo de cinco años.

Organismo Legislativo
Es el encargado de la elaboración de las leyes y de la supervisión de la ejecución de las mismas. El jefe de este organismo es el Congreso de la República, el cual es elegido por el pueblo para un periodo de cinco años.

Organismo Judicial
Es el encargado de administrar justicia y de interpretar las leyes. El jefe de este organismo es el Tribunal Supremo de Elecciones, el cual es elegido por el pueblo para un periodo de cinco años.

Gobierno

El gobierno es el conjunto de instituciones que se abocan a la administración del Estado. El gobierno es democrático y representativo.

República
El poder es ejercido por los representantes del pueblo, elegidos por el voto libre y secreto de los ciudadanos.

Democracia
La soberanía reside en el pueblo, el cual elige a sus representantes para que los gobierne.

Representativo
El pueblo no gobierna directamente, sino por medio de sus representantes.

Nacionalidad

Se adquiere por nacimiento o por naturalización. El territorio es el territorio de Guatemala, y los hijos de los guatemaltecos nacidos en el extranjero.

El extranjero que ha vivido en Guatemala por un periodo de cinco años y que ha adquirido la ciudadanía guatemalteca por naturalización, puede perder de su nacionalidad.

No.1 Formación Cívica

Bifoliar 2
Tema: Símbolos Patrios

Tomando en cuenta el tema principal del bifoliar, se utilizó un layout que tuviera suficiente espacio para las imágenes ya que en este caso se tomó la decisión de apoyar el contenido con imágenes como el quetzal, la bandera, el escudo, la monja blanca y la ceiba, para que el niño pueda comprender mejor el tema.

Símbolos Patrios

El Escudo:

El escudo de armas está colocado en el centro de nuestra bandera y en otros objetos que representan a la nación. El quetzal simboliza la libertad. El pargamino lleva inscrito la fecha de la independencia de Guatemala, el 15 de septiembre de 1821. Los ángeles que sostienen el escudo, la paz, la justicia y el honor. La corona, la gloria y el saber. Las espadas, la fuerza y el honor.

El Quetzal:

Al quetzal se le designó como el símbolo de la independencia de 1821 durante el gobierno del General Miguel Ángel García Guzmán. Muchos son los motivos por los que se le designó como símbolo patrio. Una de ellas es que el quetzal es un ave que vive en las montañas y en las selvas, y que es muy hermosa.

La Monja Blanca:

Fue designada como el símbolo patrio de Guatemala por el General Justo Rufino Barrios.

La Ceiba:

La ceiba nacional representa el árbol sagrado de la vida y se venera a los dioses Mayas, Aztecas, Incas, etc.

El árbol Ceiba, Ceiba americana, conocida como la Ceiba petenita, fue designada como árbol nacional el 9 de marzo de 1955.

El Héroe Nacional:

La figura de Juan José de los Ríos es un símbolo patrio que representa la independencia de Guatemala. Juan José de los Ríos fue un héroe que luchó por la libertad de Guatemala.

La Bandera

Esta es la bandera de la república de Guatemala. Fue creada por el General Justo Rufino Barrios y fue adoptada el 15 de septiembre de 1877.

La bandera guatemalteca es un símbolo patrio que representa la independencia de Guatemala. Fue creada por el General Justo Rufino Barrios y fue adoptada el 15 de septiembre de 1877.

No.2 Formación Cívica

Bifoliales Interior

Bifoliar 3
Tema: Valores Cívicos

En este bifoliar predominó el contenido de texto ya que éste era bastante extenso. Se utilizaron imágenes tales como la paloma ya que se pensó que es una manera clara y sencilla para representar la libertad. En este caso, el personaje ayuda a ejemplificar el contenido ya que se hizo una ilustración para representar la justicia simulando a la imagen que se utiliza de la mujer vendada de los ojos sosteniendo una balanza. El personaje ocupa bastante espacio en el formato ya que el contenido es menor, por lo que se aprovechó el espacio disponible.

Bifoliar 4
Tema: Derechos y Obligaciones

En este bifoliar se presenta el tema de los derechos y obligaciones del guatemalteco. Para apoyar este contenido se emplearon ilustraciones como una cédula de vecindad que representa el documento que identifica al ciudadano a partir de los 18 años, también aparece el personaje mostrando la Constitución Política de la República en su mano. A pesar de que el formato contiene bastante texto, no se percibe saturación gracias a los espacios en blanco que permiten un descanso visual.

Valores Cívicos

Civismo
Es la conducta o actitud individual que se manifiesta en el cumplimiento y respeto de las normas institucionales y costumbres cívicas.

La Responsabilidad
La responsabilidad es el valor que hace que las personas cumplan con la responsabilidad de hacer lo que les toca hacer por sus acciones y para las demás, así como también para sus acciones y decisiones.

El Trabajo
Es el conjunto de actividades que se realizan para el bienestar de la sociedad. El trabajo es una actividad que requiere de esfuerzo y dedicación por parte de las personas que participan en ella.

El Respeto
Es el valor que hace que las personas respeten a los demás, sus opiniones, sus creencias, sus costumbres y sus derechos.

Justicia
Es el valor que hace que las personas respeten los derechos y las obligaciones de los demás, así como también que las personas respeten sus propios derechos y obligaciones.

Libertad
Es la facultad que tenemos de hacer o no hacer lo que queremos, siempre y cuando no dañemos a los demás.

Libertad de Creación
Consiste en la libre creación. Creación significa: inventar que hace a una persona diferente a los demás.

Libertad de elección psicológica
Consiste en que cualquier individuo puede elegir su cualquier decisión, sin obligación de elegir una determinada.

La Libertad
Es la facultad que tenemos de hacer o no hacer lo que queremos, siempre y cuando no dañemos a los demás.

Libertad física
Es el tipo de libertad que permite a una persona moverse libremente.

No.3

Formación Cívica

Derechos y Obligaciones

Derecho
Es la facultad que tenemos de hacer o no hacer lo que queremos, siempre y cuando no dañemos a los demás.

Derechos Humanos
Derecho a la educación, a la salud, al trabajo, protección de grupos étnicos, derecho a educación superior, derecho a la vida, libertad e igualdad, libertad de acción, derecho de defensa, libertad de pensamiento, libertad de religión, etc.

Obligación
Son aquellas actividades que debemos cumplir para cumplir con la ley, las normas institucionales y costumbres cívicas.

Sus obligaciones y derechos políticos de los ciudadanos:
Asistir en el proceso de elecciones, votar por la libertad y bienestar del país y la paz del presente y futuro, participar en actividades públicas, obedecer a la ley.

Derechos del Niño
Algunos de los derechos del niño que fueron enunciados en la Declaración Universal son:

Principio 1
El niño disfrutará de todos los derechos enunciados en la Declaración sin excepción ni distinción o discriminación de raza, color, sexo, idioma, religión, posición económica, etc.

Principio 2
El niño gozará de una protección especial y dispondrá de oportunidades y servicios para que pueda desarrollarse físico, mental, moral, espiritual y socialmente de forma normal.

Principio 3
El niño tiene derecho desde su nacimiento a un nombre y una nacionalidad.

Principio 4
El niño debe gozar de los beneficios de la seguridad social. Tendrá derecho a crecer y desarrollarse en buena salud.

Ciudadano
Son todas las personas que ya tiene la mayoría de edad que conviven y comparten derechos y obligaciones cívicas y políticos en su país.

La ley nos reconoce como personas capaces legalmente para cumplir nuestros derechos y obligaciones.

¿Dónde encontramos nuestros derechos y obligaciones?

La Constitución Política de la República de Guatemala es la ley, las normas institucionales y costumbres cívicas que rigen a Guatemala.

REPUBLICA DE GUATEMALA
CEDULA DE VECINDAD

No.4

Formación Cívica

Bifoliar 5

Interior

Bifoliar 5

Tema: Derechos y Obligaciones

A pesar de que el contenido teórico es extenso se logra una distribución adecuada de las cajas de texto en el formato. Con respecto a las imágenes, aparece el personaje presentado los temas, también se incluye una ilustración de una familia ya que es el tema central del bifoliar. Se logró una diagramación limpia gracias a los espacios en blanco que fueron tomados en cuenta.

La familia

Es el primer grupo al que pertenecemos. No es un grupo cualquiera, como por ejemplo los músicos de un grupo o un equipo de fútbol, es un grupo de personas que tienen relación de parentesco o de afinidad.

Conocemos formas diferentes de familia: familias de circunstancias muy diversas: hay niñas que viven con ambos padres, otras que sólo viven con uno de ellos. También se ha dado al hecho de que dos o tres personas adultas vivan con algunos niños, etc.

Los elementos que constituyen las diferentes formas de la familia son: el parentesco, el afecto, la estimación, la protección para con los más pequeños. La familia es, o debería ser, un punto de referencia claro de amor y seguridad, tanto biológicos como intelectuales y de protección.



Factores de Riesgo en la Familia

Que la familia pueda o no proporcionar estos nutrientes depende de la forma en que maneje los factores de riesgo que existen tanto en el ambiente social como en su propia estructura. El riesgo proviene de tres fuentes principales:

1. Conductas destructivas en el núcleo familiar. Incluyen adicciones de todo tipo, sobrepresión de los hijos, interferencia por parte de parientes, mal uso del tiempo en familia, y algunos otros.
2. Factores hereditarios que condicionan a las personas a enfermedades o a conductas adictivas o destructivas en cualquier otro sentido.
3. La influencia negativa del ambiente que cada día se caracteriza por mayor violencia y criminalidad ambiental; la ansiedad y el estrés de una vida bajo gran presión; la comercialización organizada y a gran escala de sustancias adictivas. Como si esto fuera poco, tenemos además la presión del grupo de iguales, la propaganda comercial destinada a fomentar el consumismo y el pluralismo ideológico y moral.

Factores de Protección

Son todos aquellos que protegen a la persona de desarrollar conductas destructivas como lo autoestima positiva, autonomía.

La familia funciona porque al desarrollo de estos factores a través de:

- a) Cuidado y apoyo: Evidenciados por lazos estrechos de afectividad establecidos desde la infancia.
- b) Altas expectativas: Los padres confían en que sus hijos tengan éxito, hay estructura, disciplina y normas.
- c) Oportunidades para participar: Los hijos participan y contribuyen a la dinámica familiar en forma significativa; además tienen responsabilidades asignadas.



No.5
Formación Cívica

Bifoliales Exterior



La portada y la contraportada de los bifoliales se diseñaron con un estilo bastante sencillo para no recargar de elementos el formato ni restarle importancia al contenido. En todas las portadas aparece el personaje presentando el tema de cada bifoliar utilizando una diagramación con movimiento. En la parte de la contraportada aparece el personaje nuevamente pero en este caso aparece solamente parte de su rostro, esto se hizo con la finalidad de variar la aplicación del mismo.

Carpeta

Carpeta

Se logró un diseño final funcional de esta pieza ya que no sólo sigue la misma línea de diseño trabajada sino también protege a los bifoliares y facilita su traslado de un lugar a otro.

La ilustración de la portada de la carpeta refleja dinamismo gracias a la retícula con ejes mixtos que fue aplicada. Presenta el nombre de la materia a la cual pertenecen los bifoliares y aparece el personaje pintando el título sobre unos libros los cuales representan el crecimiento intelectual y físico de los niños.

Para las pestañas se utilizó la franja roja que se utilizó como elemento de apoyo en el material para darle a la pieza movimiento.



Vista frontal de la carpeta cerrada



Vista interior de la carpeta abierta



Vista posterior de la carpeta cerrada

Juego de Memoria

Debido a que dentro de sus preferencias en cuanto a juegos educativos se encontraba el juego de memoria, se realizó una versión del juego con una variante: en lugar de ser parejas de imágenes iguales, son parejas de conceptos, una corresponde a la definición del concepto y la otra proporciona la respuesta con una imagen. El mecanismo de juego es igual al de un juego de memoria tradicional.

El diseño de las cartas sigue la misma línea que los bifolares para mantener unidad en el diseño, son sencillas debido a que su principal función es ser memorable. Todas las cartas tienen el mismo diseño en la parte de enfrente como un juego de memoria tradicional para incrementar la dificultad del juego.

En cuanto al empaque del juego, se diseñó de una manera que fuera atractiva visualmente para que llamara la atención de los niños y despertara su interés. Este empaque también cumple con el requisito de proteger las cartas y facilitar su traslado de un lugar a otro.



Vista frontal de la carta de juego

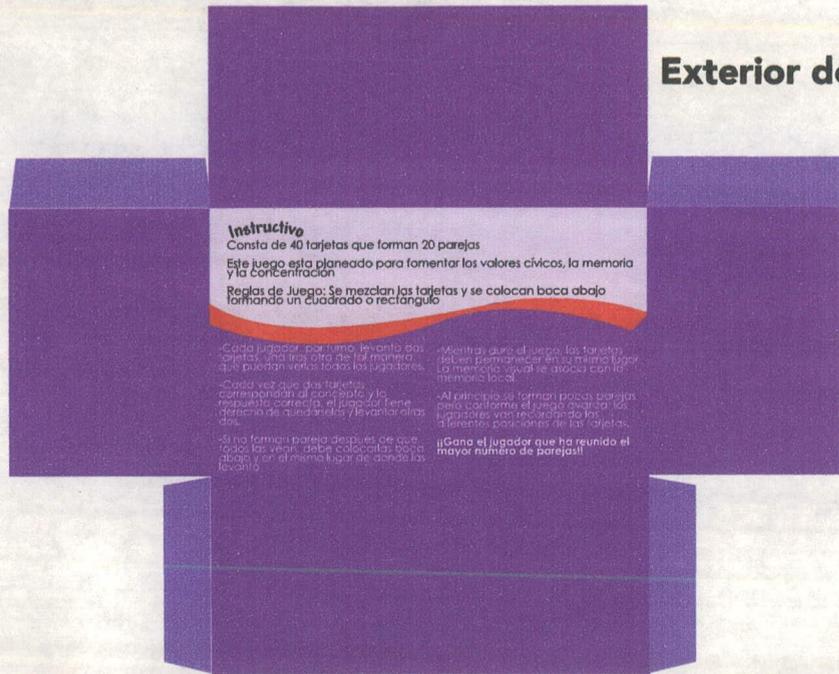


Definición del concepto



Imagen con la respuesta del concepto

Juego de Memoria



Exterior del empaque



Tapadera del empaque

En cuanto al empaque del juego, se diseñó de una manera que fuera atractiva visualmente para que llamara la atención de los niños y despertara su interés. Este empaque también cumple con el requisito de proteger las cartas y facilitar su traslado de un lugar a otro.

Propuesta Final

La Patria

Es el lugar donde nacemos. La Patria de los guatemaltecos es Guatemala.

Patria es la persona que ama a su patria y a sus conciudadanos, procura todo su bien, trabaja honradamente, lucha por su superación, respeta las leyes y da su vida por defender a la patria en caso necesario.

Territorio

Guatemala es un territorio montañoso y volcánico, que posee gran variedad de climas y biósferas.

Guatemala es el lugar donde yo debo desarrollar mis aptitudes en beneficio de los demás.

Mi país está situado en el centro de América; su flora y su fauna es muy rica porque proviene del hemisferio sur y del hemisferio norte.

El territorio es toda la delimitación aérea, terrestre y marítima que comprende un país. El territorio guatemalteco tiene 131, 800 kilómetros cuadrados.

La capital se llama Guatemala, con 1, 262 kilómetros cuadrados de extensión y a una altura de 1,500 metros sobre el nivel del mar, cuya población es de 10, 927,63 habitantes en 1998. (Fuente: Dirección General de Estadística CELAD)

El Estado

Es el grupo de individuos asentados sobre un territorio determinado y sujetos a la autoridad de un mismo gobierno.

El estado y su Forma de Gobierno

Estado de Guatemala

Guatemala es un Estado libre, independiente y soberano, organizado, para garantizar el goce de sus derechos y de sus libertades. Su sistema de gobierno es republicano, democrático y representativo. (Artículo 140: Constitución Política de la República de Guatemala)

Nacionalidad

Son guatemaltecos de origen los nacidos en el territorio de la República de Guatemala, naves y aeronaves guatemaltecas y los hijos de padres o madres guatemaltecos nacidos en el extranjero.

Se exceptúa los hijos de funcionarios diplomáticos y de quienes ejerzan cargos legalmente equipados. A ningún guatemalteco de origen, puede privarse de su nacionalidad.

El Estado se divide en tres Organismos

Organismo Ejecutivo

Está integrado por: El presidente de la República, el Vicepresidente de la República y los Ministros de Estado. Su función principal es cumplir y hacer que se cumplan las leyes y la Constitución Política de la República.

Organismo Legislativo

Está integrado por los representantes del pueblo, que se llaman Diputados. Son electos por voto popular en las mismas elecciones del Presidente y Vicepresidente de la República, duran en sus funciones cuatro años. Su función principal es decretar, reformar y derogar las leyes.

Organismo Judicial

Es el encargado de impartir justicia conforme lo establecen las leyes y la Constitución. Está integrado por:

- Corte Suprema de Justicia y sus cámaras.
- Corte de Apelaciones.
- Magistratura Coordinadora de la jurisdicción de menores y de los tribunales de menores.
- Tribunal de lo contencioso-administrativo.
- Tribunal de segunda instancia de cuentas.
- Los demás que establezca la ley.

Gobierno

El gobierno de Guatemala, es republicano, democrático y representativo.

Republicano

El poder es ejercido por los representantes del pueblo libremente electos, para un periodo de cuatro años.

Democrático

La soberanía radica en el Pueblo, el cual delega en sus autoridades de gobierno.

Representativo

El pueblo no gobierna directamente, sino por medio de

No.1 Formación Cívica

El Escudo:

El escudo de armas está colocado en el centro de nuestra bandera y en otros objetos que representan a la nación. El Quetzal simboliza la libertad. El Pergamino lleva inscrita la fecha de la independencia de Guatemala, 15 de Septiembre de 1821. Las ramas de Laurel significan el triunfo, la gloria y el saber. Los fusiles y las espadas, la fuerza y el honor.

Símbolos Patrios

Símbolo

Es una figura, objeto, mágen o divisa de significado histórico o tradicional que representa nuestra señal patriota.

La Bandera

Este es el Paquetón de nuestra patria Guatemala, sus colores son azul y blanco, dispuesto en tres franjas verticales. El azul representa justicia y verdad y es el color de nuestro cielo. El blanco significa paz y pureza.

Cuando transen las franjas de la bandera, por la alegría y mirarla con veneración y respeto, igualmente en el momento en que se desmorbará, desdibujará y permanecerá firme.

La bandera Nacional, en el diseño actual, se instituyó por Decreto número 12, dictado por el entonces Presidente de la República, general Miguel García Granados, el 17 de agosto de 1871.

El Quetzal:

Al quetzal se le designó como ave símbolo en noviembre de 1871 durante el gobierno del General Miguel García Granados. Muchas son las razones por las que se le eligió como símbolo patrio, una de ellas es que difícilmente puede vivir en cautiverio, y traen su hermoso y bello plumaje.

La Monja Blanca:

Fue seleccionada como Flor Nacional por su original belleza delicada. Simboliza la paz y la belleza.

El Héroe Nacional:

La figura de Tecún Uman el héroe maya-quiché, está considerada como el Héroe Nacional de Guatemala, por su valentía y porque ofreció su vida para defender la patria. Muchos monumentos exaltan su figura en los parques de nuestro Guatemala.

La Ceiba:

Es el árbol Nacional, representa "El Árbol Sagrado de la Vida" y fue venerado por nuestros antepasados. Simboliza: Belleza, fuerza y unión.

El coronel Carlos Castillo Armas, decreto que la Ceiba guatemalteca fuera reconocida como Árbol Nacional el 8 de marzo de 1955.

No.2

Formación Cívica



Valores Cívicos

La Responsabilidad:

La responsabilidad es el valor que hace que las personas concienticen la importancia de hacer lo que deben, para ellos mismos y para los demás, por decisión personal y sin necesidad de presiones externas.

Con demasiada frecuencia los niños crecen sin tener responsabilidad en el hogar o en la escuela y más adelante tienen problemas cuando tienen que enfrentarse a situaciones de estudio y trabajo.

El Respeto:

Para que las personas podamos vivir en paz y dentro de un clima de seguridad, es necesario establecer leyes y reglas y se espera que todos las sigamos.

Es responsabilidad de la escuela colaborar con la familia en la enseñanza del respeto a las nierras y a las personas de autoridad: padres, maestros, directores y otros.

Civismo

Es la conducta positiva del individuo que se manifiesta en el

cumplimiento y ejercicio de sus responsabilidades y deberes generales.

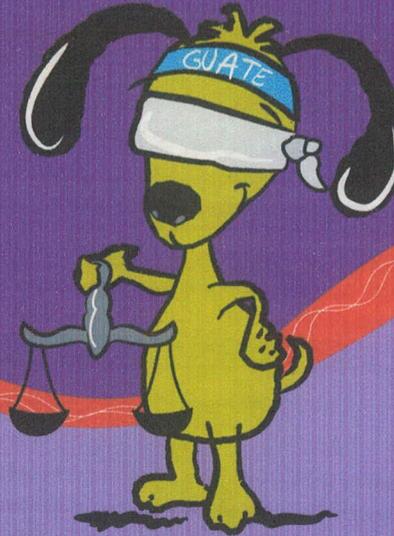
El Trabajo

Es uno de los mejores instrumentos de que disponemos los seres humanos para realizarnos como personas y para manifestar operativamente nuestra necesidad y nuestra obligación de servir a los demás. vendrán la satisfacción que el empleo reporta, la creatividad del trabajo que se realiza, el salario que por él se perciba y que nos permite cubrir necesidades y gustos personales, motivos todos ellos lícitos y legítimos que acrecientan y engrandecen la realidad humana de lo que implica trabajar.

Justicia

Ser justo es defender tus derechos y los de los demás. La justicia exige que se protejan los derechos de todos.

Cuando practicas la justicia tratas a cada uno como una persona. No criticas a nadie ni divides a la gente en categorías; miras a cada persona por lo que es y no por lo que tiene.



La Libertad:

Es la facultad natural que tiene el ser humano de obrar de una manera o de otra, y de no obrar, por lo que es responsable de sus actos. Es la condición de las personas no obligadas por su estado al cumplimiento de ciertos deberes.

Hay tres clases de libertad:

Libertad física:

Se trata de simple posibilidad corporal de actuar.

Libertad de Coacción:

Consiste en no sufrir coacción. Coacción significa "la fuerza que hace a una persona que haga o diga algo". Esta puede ser interna o externa.

Libertad de elección psicológica:

Consiste en que nuestras decisiones puedan dirigirse en cualquier dirección, sin obligación de escoger algo determinado.

No.3

Formación Cívica

Derechos y Obligaciones

Derecho

Es la facultad que tenemos de hacer o exigir el cumplimiento de la ley, con el fin de que tengamos las condiciones necesarias de justicia, seguridad para alcanzar el bien común.

La ley regula el comportamiento externo de los seres humanos entre sí, con relación al medio ambiente, los bienes, la familia, la comunidad y la Patria, para poder disfrutar de la convivencia en forma armoniosa y justa en una sociedad.

Derechos Humanos

Derecho a la educación, a la salud, al trabajo, protección de grupos étnicos, derecho a educación superior, derecho a la vida, libertad e igualdad, libertad de acción, derecho de defensa, libertad de pensamiento, libertad de religión, etc.
Todos estos derechos individuales y sociales han sido establecidos por la Constitución Política de la República de Guatemala.

Derechos del Niño

Algunos de los derechos del niño que fueron enunciados en la Declaración Universal son:

Principio 1

El niño disfrutará de todos los derechos enunciados en la Declaración sin excepción ni distinción o discriminación de raza, color, sexo, idioma, religión, posición económica, etc.

Principio 2

El niño gozará de una protección especial y dispondrá de oportunidades y servicios para que pueda desarrollarse física, mental, mora, espiritual y socialmente de forma normal.

Principio 3

El niño tiene derecho desde su nacimiento a un nombre y a una nacionalidad.

Principio 4

El niño debe gozar de los beneficios de la seguridad social. Tendrá derecho a crecer y desarrollarse en buena salud.

Ciudadano

Son todas las personas que ya tiene la mayoría de edad que conviven y comparten derechos y obligaciones cívicas y políticas en su país.

La ley nos reconoce como personas capaces legalmente para cumplir nuestros derechos y obligaciones.

Obligación

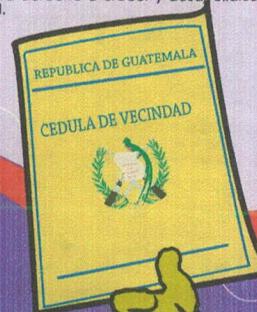
Son acciones que deberíamos realizar para cumplir con la ley. Cuando no cumplimos con nuestras obligaciones, estamos sujetos a una sanción.

Son obligaciones y derechos políticos de los ciudadanos:

- Inscribirse en el Registro de Ciudadanos.
- Elegir y ser electo
- Votar por la libertad y efectividad del sufragio y la pureza del proceso electoral.
- Participar en actividades políticas
- Optar a cargos públicos.

¿Y dónde encontramos nuestros derechos y obligaciones?

La Constitución política de la República de Guatemala, es la ley más importante y fundamental del país. En ella se establecen los derechos y obligaciones de todos los guatemaltecos.



No.4

Formación Cívica

La familia

Es el primer grupo al que pertenecemos. No es un grupo cualquiera, como por ejemplo los músicos de un grupo o un equipo de fútbol, es un grupo de personas que tienen relación de parentesco o de afinidad.

Conocemos formas diferentes de familia fruto de circunstancias muy diversas: hay niños que viven con ambos padres, otros que sólo viven con uno de ellos. También se ha dado el hecho de que dos o tres personas adultas vivan con algunos niños, etc.

Los elementos que constituyen las diferentes formas de la familia son: el parentesco, el afecto,

la estima, la protección para con los más pequeños. La familia es, o debería ser, un punto de referencia claro de arraigo y seguridad, tanto biológicos como intelectuales y de protección.



¿Qué es una familia funcional?

Las familias son sistemas sociales que siguen reglas propias. Cada familia tiene un modo muy particular de funcionar.

Las reglas de cada familia nos dan la pauta para saber si una familia es funcional o disfuncional. Si los miembros son individualmente sanos y sus relaciones son buenas, la familia será funcional. En este tipo de familia crecen individuos responsables con actitudes positivas, buena autoestima, autodisciplina y juicio crítico.

Una familia disfuncional es aquella que no es capaz de proporcionar a todos sus miembros los nutrientes básicos de orden material, psicológico y espiritual necesarios para su sano desarrollo. Toda familia disfunciona en alguna medida, pero hay algunas de ellas que lo hacen en un mayor grado.

Factores de Riesgo en la Familia

Que la familia pueda o no proporcionar estos nutrientes depende de la forma en que maneje los factores de riesgo que existen tanto en el ambiente social como en su propia estructura. El riesgo proviene de tres fuentes principales:

1. Conductas destructivas en el núcleo familiar. Incluyen adicciones de todo tipo, sobreprotección de los hijos, interferencia por parte de parientes, mal uso del tiempo en familia, y algunos otros.
2. Factores hereditarios que condicionan a las personas a enfermedades o a conductas adictivas o destructivas en cualquier otro sentido.
3. La influencia negativa del ambiente que cada día se caracteriza por mayor violencia y criminalidad ambiental; la ansiedad y el estrés de una vida bajo gran presión; la comercialización organizada y a gran escala de sustancias adictivas. Como si esto fuera poco, tenemos además la presión del grupo de iguales, la propaganda comercial destinada a fomentar el consumismo y el pluralismo ideológico y moral.



Factores de Protección

Son todos aquellos que protegen a la persona de desarrollar conductas destructivas como la autoestima positiva, autonomía,

La familia funcional propicia el desarrollo de estos factores a través de:

a) Cuidado y apoyo: Evidenciados por lazos estres de afectividad establecidos desde la infancia.

b) Altas expectativas: Los padres confían en que sus hijos tengan éxito, hay estructura, disciplina y normas.

c) Oportunidades para participar: Los hijos participan y contribuyen a la dinámica familiar en forma significativa; además tienen responsabilidades asignadas.

Carpeta



Vista frontal de la carpeta cerrada

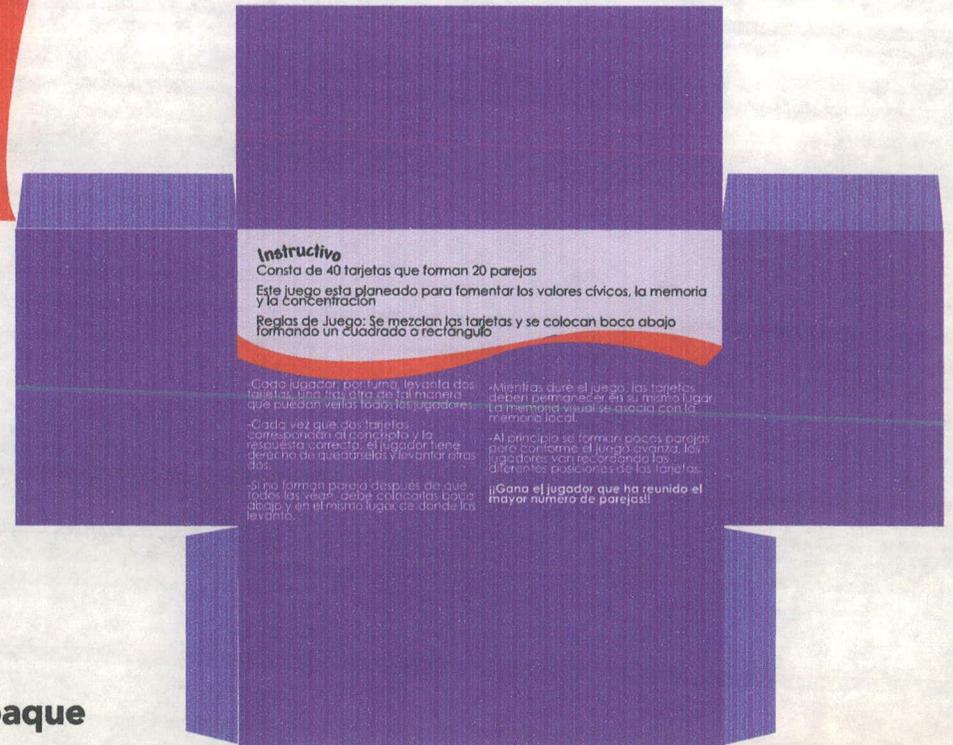


Juego de Memoria

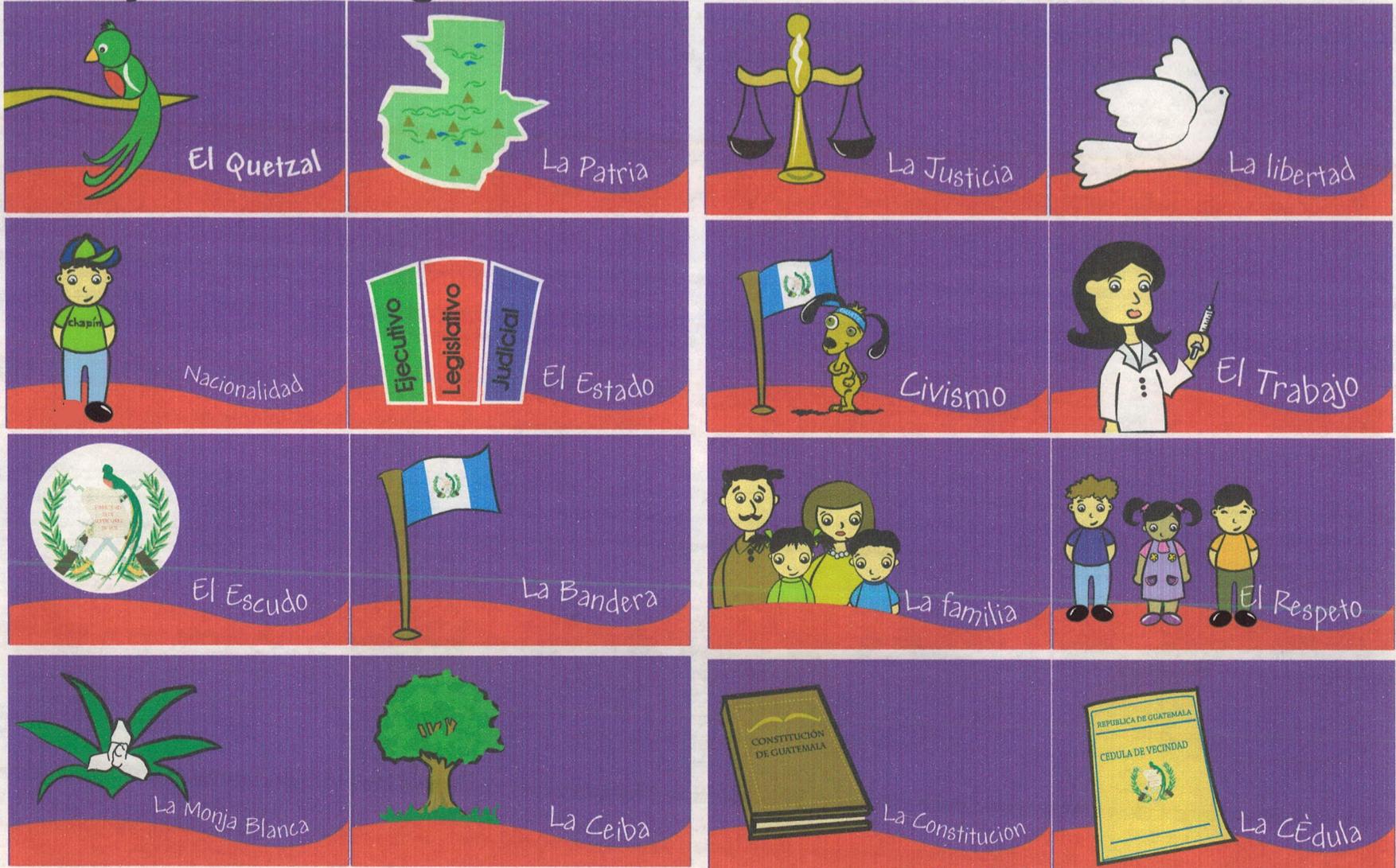


Tapadera del empaque

Exterior del empaque



Tarjetas de Juego





Derechos del Niño



18 Ciudadano

Se le designó como ave símbolo en noviembre de 1871 durante el gobierno del General Miguel García Granados.

Es el lugar donde nacemos. La Patria de los guatemaltecos es Guatemala.



Derechos Humanos



Obligación

Son guatemaltecos de origen los nacidos en el territorio de la República de Guatemala.

Es el grupo de individuos asentados sobre un territorio determinado y sujetos a la autoridad de un mismo gobierno.

Disfrutará de todos los derechos enunciados en la Declaración sin excepción ni distinción o discriminación de raza, color, sexo, idioma, religión, posición económica, etc.

Son todas las personas que ya tiene la mayoría de edad que conviven y comparten derechos y obligaciones cívicos y políticos en su país.

Está colocado en el centro de nuestra bandera y en otros objetos que representan a la nación.

Es el Pabellón de nuestra patria Guatemala; sus colores son azul y blanco, dispuesto en tres franjas verticales.

Son los derechos individuales y sociales que han sido establecidos por la Constitución Política de la República de Guatemala.

Son acciones que debemos realizar para cumplir con la ley. Cuando no cumplimos con nuestras obligaciones, estamos sujetos a una sanción.

Fue seleccionada como Flor Nacional por su original belleza y delicadeza.

Es el árbol Nacional, representa "El Arbol Sagrado de la Vida" y fue venerado por nuestros antepasados.

Vista posterior de la carta de juego

Es defender tus derechos y los de los demás

Es la facultad natural que tiene el ser humano de obrar de una manera o de otra, y de no obrar por lo que es responsable de sus actos

Es la conducta positiva del individuo que se manifiesta en el cumplimiento y ejercicio de sus responsabilidades y deberes generales.

Es uno de los mejores instrumentos de que disponemos los seres humanos para realizarnos como personas para poder servir a los demás

Es el primer grupo al que pertenecemos, es un grupo de personas que tienen relación de parentesco o de afinidad.

Para que las personas podamos vivir en paz y armonía, es necesario establecer leyes y reglas y se espera que todos las sigamos.

La Constitución Política de la República de Guatemala, es la ley más importante y fundamental del país.

Es el documento que nos identifica cuando cumplimos la mayoría de edad.



Vista frontal de la carta de juego

13. Producción y Reproducción

13.1 Especificaciones técnicas para el desarrollo de las piezas

Carpeta de los bifoliales:

Tamaño: 34" x 22" desplegada

Cantidad: 5

Material: Papel opalina 160 gramos.

Impresión Tiro y Retiro

Troquel en pestaña superior e inferior:

Aplicación técnica del color: Colores Sólidos CMYK.

Acabados: La carpeta se entregará doblada y pegada.

Bifoliales:

Tamaño: 33" x 20"

Cantidad: 5 impresiones de cada uno de los 5 distintos bifoliales. Total 25 impresiones

Material: Papel opalina de 160 gramos.

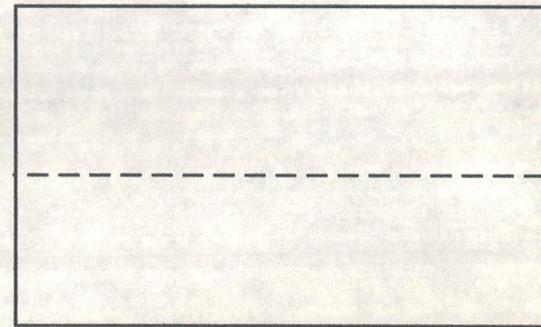
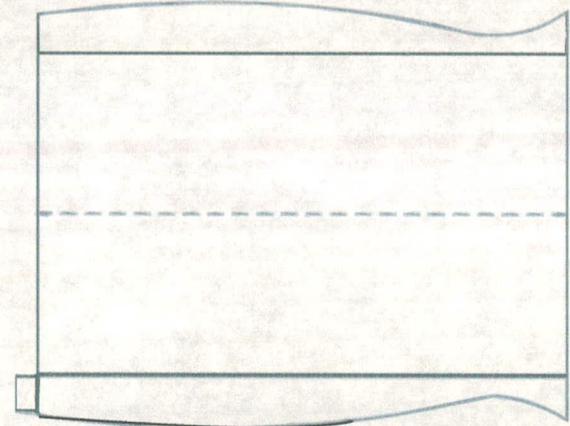
Impresión Tiro y Retiro

Sin Troquel

Aplicación técnica del color: Colores CMYK

Sólidos

Acabados: Los bifoliales se entregarán doblados



Empaque del juego de memoria:

Tamaño: Tapadera:	4.75" x 4.75" troquel desplegado
Base:	3.4" x 3.4"
Costados:	0.75" x 3.4"
Pestañas laterales:	0.75" x 0.25"
Caja:	7.5 " x 7.5" troquel desplegado
Base:	3.5" x 3.5"
Costados:	3.5" x 2.5"
Pestañas laterales:	0.5" x 2.5"

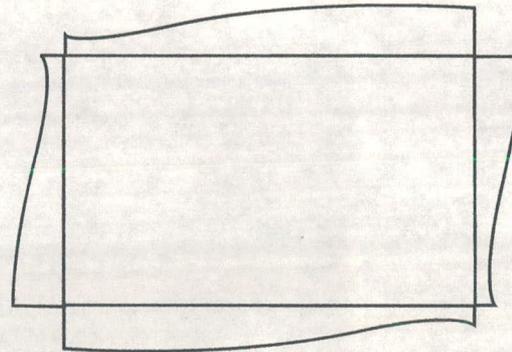
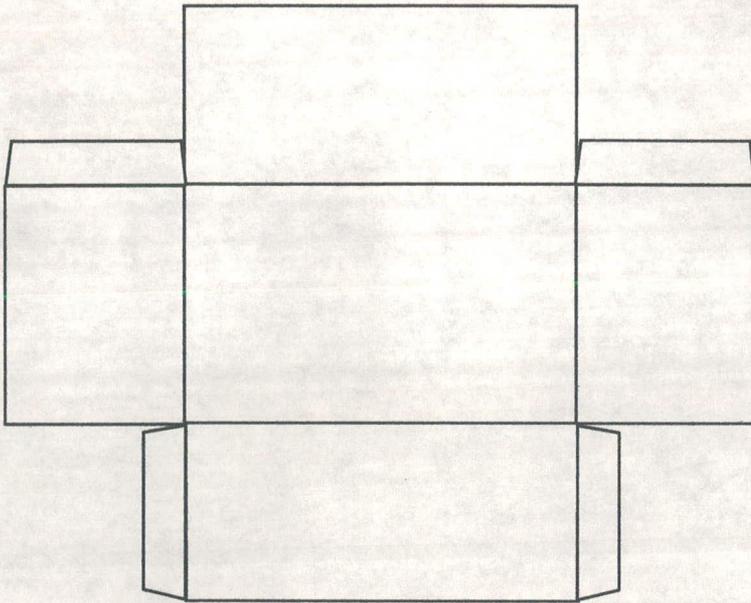
Cantidad: 5 impresiones de ambas partes del empaque (tapadera y caja)

Material: Opalina de 160 gramos

Impresión: Tiro (parte exterior del empaque)

Con troquel en los 4 costados de la tapadera

Aplicación técnica del color: Colores CMYK Sólidos



Cartas de Juego

Tamaño: 3" x 3"

Cantidad: 5 impresiones de cada una de los 20 pares de cartas

Material: Opalina de 160 gramos.

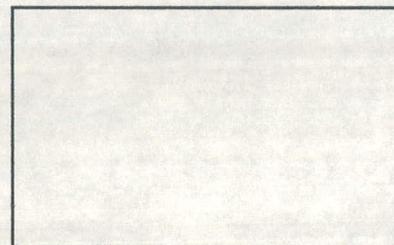
Impresión Tiro y Retiro

Sin Troquel

Aplicación técnica del color: Colores CMYK

Sólidos

Acabados: Las cartas se entregarán cortadas y emplastadas con plástico transparente adhesivo.



13.2 Informe técnico que acompaña los archivos digitales para imprenta

Para el encargado de realizar las Impresiones Digitales:

En el CD hay dos carpetas "Artes Finales" y "TIFFS" con la siguiente información:

En la primera carpeta de nombre "Artes Finales": se encuentran 4 carpetas:

- Bifoliales
- Carpeta
- Empaque
- Cartas de Juego

En la carpeta de nombre "Bifoliales" se encuentran 5 carpetas:

1. Bifoliar 1
2. Bifoliar 2
3. Bifoliar 3
4. Bifoliar 4
5. Bifoliar 5

En cada una de estas carpetas se encuentra 1 archivo en formato Freehand MX con el arte final del tiro y retiro de cada bifoliar. Tamaño real.

En la carpeta de nombre "Carpeta" se encuentra un archivo en formato Freehand MX con el arte final del tiro y retiro de la misma.

En la carpeta de nombre "Empaque" se encuentra un archivo en formato Freehand MX con el arte final del empaque.

En la carpeta de nombre "cartas de juego" se encuentra el archivo con el arte final del tiro y retiro de las cartas en formato Freehand Mx.

*Todos los archivos en Freehand MX están montados con sus respectivas imágenes, y los textos convertidos en "path"

*Cada archivo que se imprima está montado en un formato del tamaño real de la pieza con un área de 0.125 pulgadas de exceso por lado.

*Todos los archivos son compatibles para PC y Macintosh

2nda carpeta de nombre "TIFFS":

En esta carpeta se encuentra 1 carpeta que contiene cada una de las piezas en formato TIFF individualmente.

- Bifoliar1-tiro.tiff
- Bifoliar1-retiro.tiff
- Bifoliar2-tiro.tiff
- Bifoliar2-retiro.tiff
- Bifoliar3-tiro.tiff
- Bifoliar3-retiro.tiff
- Bifoliar4-tiro.tiff
- Bifoliar4-retiro.tiff
- Bifoliar5-tiro.tiff
- Bifoliar5-retiro.tiff
- Carpeta-tiro.tiff
- Carpeta-retiro.tiff
- Empaquejuego-tapadera.tiff
- Empaquejuego-contenedor.tiff
- Cartas1-10.tiff
- Cartas11-20.tiff
- Cartas21-30.tiff
- Cartas31-40.tiff

Cada una de estas imágenes cuenta con exceso de 0.125 pulgadas de cada lado, resolución de 250 dpi, full color en CMYK.

13.3 Presupuesto de impresión y diseño

Concepto	Q 1,500
Diseño de personaje	Q1,300
Diseño de bifoliar	Q 700 c/u
Diseño de carpeta	Q 500
Diseño de empaque de juego	Q 300
Diseño de tarjetas de juego	Q1500
Total	Q5,800

Cotización de diseño

25 impresiones Opalina dobles	Q875.00
5 impresiones de carpeta en formato A3 Opalina	Q125.00
5 impresiones de juego de memoria en A1 doble	Q625.00
Corte de documento	Q150.00
TOTAL	Q1775

Cotizaciones de impresión

13.4 Sistema de impresión

Todas las piezas del proyecto pueden imprimirse en cualquier establecimiento que ofrezca servicio de impresión digital ya que debido a la cantidad de impresiones que se necesitan de cada pieza, sale mucho más económico este tipo de impresión que un sistema litográfico ya que éste es conveniente cuando la cantidad es mucho mayor.

14. Conclusiones

Se concluye que el material desarrollado cumple con la función de ser un recurso pedagógico que ayuda a la maestra impartir la clase de Formación Cívica ya que cada bifoliar aborda el tema de los distintos valores cívicos de una manera fácil de comprender y ejemplificada lo que atrae al grupo objetivo ayudándoles a formar conciencia cívica. Debido a que es un material para ser utilizado en grupos de trabajo exclusivamente dentro del aula, el resultado final de las piezas resultan prácticas y fáciles de manejar por los niños, mostrándoles de forma resumida lo más relevante de la materia de Formación Cívica de una manera distinta a los tradicionales libros.

Se diseñó un juego cuya función principal es fomentar los valores cívicos en los niños. Al ser un juego de memoria, contribuye a que el alumno se divierta mientras aprende e interioriza estos valores cívicos. Las cartas de este juego no sólo contienen parejas de dibujos iguales sino definiciones y conceptos que tienen como pareja la ilustración del mismo. De esta manera el alumno no sólo está asociando los dibujos con lo visto en clase sino también está apropiándose de los temas de una manera divertida lo que ayuda al fomento de los valores cívicos, aspecto que ayudará a que los ponga en práctica dentro de la sociedad en la cual se desenvuelven.

Recomendaciones

Se recomienda que para el diseño de un recurso pedagógico orientado a la Formación Cívica se apoyen los contenidos con imágenes que les sean atractivas al grupo objetivo ya que no sólo sirven para ejemplificar el tema, también le aportan dinamismo al material lo cual ayuda a llamar la atención y el interés del niño.

Se recomienda que para el diseño de juegos educativos para un curso de formación cívica se diseñe algún elemento gráfico que ayude a captar al grupo objetivo como por ejemplo un personaje o una serie de personajes con los cuales se puedan sentir identificados y que además les sirva para apoyar los contenidos de texto que se presentan en el material, ya que generalmente ésta es una materia que no es favorita dentro de los niños.

15. Bibliografía

- Libros**
 Azmitia, O. y Roncal, F.(2001). Hilos de un tejido. ¡Tiempo de educar para el cambio!.Guatemala
- Davidoff, L. (1989). Introducción a la Psicología. Editorial McGraw Hill. EEUU
- Dorigoni, M.(1985). Empaque y envase (recopilación). Manuscrito inédito Universidad Rafael Landívar. Guatemala.
- Elkind, D. (1972). A Sympathetic Understanding of the Chile Six to Sixteen. Universidad de Rochester. Ally & Bacon Inc. Boston, EEUU.
- Escudero, M. (2000). La comunicación en la Enseñanza. Curso básico para formación de profesores en el área del lenguaje y comunicación. Sexta Edición, Editorial Trillas. México.
- Prieto, D. y Gutiérrez F. (1990). El intercomunicador ausente, Notas y Recomendaciones sobre investigación de expectativas de comunicación y validación de mensajes entorno a la infancia. Costa Rica.
- Lefrancois, G. (2000). Acerca de los Niños. Una introducción al desarrollo del niño. Biblioteca de psicología, psiquiatría y psicoanálisis. 2nda Edición en español. Fondo de Cultura Económica. México.
- Mora G.(1993). Valores Humanos y Actitudes Positivas. Editorial Panamericana. Colombia.
- Schwebel, M. y Ralph, J (1973). Piaget in the classroom. Basic Books. EEUU.
- Pages, Joan; Pujol, Rosa M.; Roig, Anna M.; Sala, Carme; Tacher, Pilar. (1980). La educación cívica en la escuela— Recursos para maestros. Ediciones Paidós Ibérica, S.A. España.
- Peña, G. (1984). Estudio Psicológico sobre valores Religiosos y Sociales de Nuestra Juventud. URL. Imprenta Latina, Guatemala.
- Pérez, G. (1997). Cómo Educar para la Democracia. Segunda Edición. España.Editorial Popular S.A. España.
- Prieto, D. y Gutiérrez F. (1990). El intercomunicador ausente, Notas y Recomendaciones sobre investigación de expectativas de comunicación y validación de mensajes entorno a la infancia. Costa Rica.
- PRODATOS. (2003). Estudio de Niveles Socioeconómicos. Guatemala.
- Rossi, J. (2003). Curso de Caricatura y Animación. Clase Teórica y práctica, Licenciatura en Diseño Gráfico, IX Semestre. URL. Contenido inédito. Guatemala.
- UNESCO. (1980). El niño y el Juego, Planteamientos Teóricos y Aplicaciones Pedagógicas. Editado e impreso por UNESCO. Francia.
- Internet:**
- Empaques y Embalajes (En Red) Disponible en: www.lmbe.seu.edu.cn/CRAN/src/contrib/Packages.html
 Fecha de Consulta: Febrero 2007.
- Congreso de La República de Guatemala. (2008). Congreso para niños. (En línea) Disponible en: www.congreso.gob.gt/gt/congreso_ninos2/educacion_civica.asp
 Fecha de Consulta: Febrero 2008
- Caricatura. (En Red) Disponible en: www.clio.rediris.es/arte/caricatura/caricatura.html
 Fecha de Consulta: Febrero 2007

Peláez, E. (2000). Historia de la Caricatura. México. Caricatura: Así hago un Comic. (En Red) Disponible en: www2.uhu.es/comunicar/colecciones_textos/murales_prensa_12.htm. Fecha de Consulta: enero 2007

Rangel, A. (2002). Taller Latinoamericano sobre Elaboración de Materiales Educativos para Adultos. (En Red) Disponible en: www.atzimba.crefal.edu.mx/memoria. Fecha de consulta: Enero 2008

Vila, W. (1996) Caricatura: Así hago un Comic. (En Red). Disponible en: www2.uhu.es/comunicar/colecciones_textos/murales_prensa_12.htm. Fecha de Consulta: Enero 2007

Tesis

Aguilar, M. (2004). ¡Creciendo! Propuesta de juego terapéutico para desarrollar la inteligencia emocional y elevar la autoestima en preadolescentes. Tesis Inédita. Universidad Rafael Landívar. Diseño Gráfico. Guatemala

Castro, G.(1995) Diseño Gráfico y Pedagogía. Juegos educativos. Universidad Rafael Landívar. Diseño Gráfico. Guatemala

Cruz, L. (2001). ¿Pero...cómo? Enseñar Educación Sexual en las instituciones educativas. Tesis Inédita, Universidad Rafael Landívar. Diseño Gráfico. Guatemala.

Cruz, R. (2003). En busca de Valores para ser mejores personas. Tesis Inédita Universidad Rafael Landívar. Diseño Gráfico. Guatemala

Gaitán, M.(1996). Facilitando el aprendizaje: Material Didáctico en los procesos de transferencia científica y tecnológica. Tesis Inédita. Universidad Rafael Landívar. Diseño Gráfico. Guatemala

Méndez,, L. (1998). ¿Cómo se le ocurrió esto a este fulano?! –Caricatura socio-política guatemalteca. Tesis Inédita. Universidad Rafael Landívar. Diseño Gráfico. Guatemala

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

Ortiz, G. (2000) Un Grito Silencioso. Tesis Inédita. Universidad Rafael Landívar. Diseño Gráfico. Guatemala

Ovalle, G. (2002). "Manitas Exploradoras", juego educativo para el desarrollo de habilidades motrices finas en niños sordociegos. Tesis Inédita. Universidad Rafael Landívar. Diseño Gráfico. Guatemala

Sosa, F. (1997). El juego Educativo, El tesoro de las Formas. Tesis Inédita, Universidad Rafael Landívar. Diseño Gráfico. Guatemala.

Torres, S. (1989). El impacto visual y persuasivo del color en el empaque. Guatemala: Seminario de Diseño Gráfico. Universidad Rafael Landívar. Diseño Gráfico. Guatemala.

16. Anexos

Anexos

Anexo 1

Instrumento para definir el Perfil del Grupo Objetivo

Niños de 4to Primaria de Escuelas

Entrevista de preguntas estructuradas # 1

A continuación se presenta una serie de preguntas que ayudarán a la realización del presente proyecto. Se pretende conseguir toda la información complementaria en cuanto a datos demográficos y psicográficos para establecer gustos, preferencias, y ciertas conductas del grupo objetivo,

De antemano, gracias por su colaboración.

*Por favor, conteste únicamente una pregunta.

Me llamo: _____

Vivo en:

1. ¿Cuántas Personas viven en tu casa?

- a) 1 b) 2-5 c) 6 o más

2. Tu pasatiempo favorito es:

- a) deporte b) estar con mis amigos c) leer
d) otro: _____

3. ¿Cuáles son tus deberes en casa?

- a) cuidar a mis hermanos b) trabajar c) ayudar en la limpieza

4. Tu deporte favorito es:

- a) fútbol b) básquetbol
c) correr d) no me gusta el deporte

5. Tu lugar favorito para pasear es:

- a) parques b) playa c) campo d) ciudad

6. Tu personaje de caricatura favorito es:

- a) El chavo del 8 b) Bob esponja c) Garfield
d) otro: _____

7. Tu animal favorito es:

- a) perro b) gato c) pollo d) otro: _____

8. Tu tipo de música favorita es:

- a) pop b) rock c) reggaeton d) grupera

9. Tu emisora de radio favorita es:

- a) Que buena b) La Grande c) Alfa
d) Tropicálida

10. Tu materia favorita es:

- a) matemáticas b) idioma español
c) formación cívica d) ciencias

11. Materia que menos te gusta:

- a) matemáticas b) idioma español c) formación
cívica d) ciencias naturales

12. ¿Qué es lo que más te gusta de Guatemala?

- a) paisajes b) comida c) parques
d) otros: _____

13. ¿Cuál es el símbolo patrio que más te gusta de Guatemala?

- a) Monja Blanca b) Quetzal c) Ceiba d) Bandera

14. ¿Qué tipo de juegos educativos te gustan?

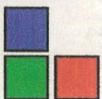
- a) rompecabezas b) memoria c) mímica
d) otros: _____

15. ¿Con qué material se te facilita más aprender el contenido de una materia?

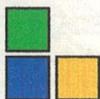
- a) rotafolio b) carteles c) libro
d) otro: _____

16. ¿Cual de las siguientes combinaciones de colores relaciono más con tejidos de Guatemala?

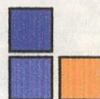
a)



b)



c)



Anexo 2

Instrumento complementario para definir el Perfil del Grupo Objetivo A

Niños de 4to Primaria de Escuelas

Entrevista de preguntas estructuradas.

A continuación se presenta una serie de preguntas que ayudarán a la realización del presente proyecto. Se pretende conseguir toda la información complementaria en cuanto a datos demográficos y psicográficos para establecer gustos, preferencias, y ciertas conductas del grupo objetivo,

De antemano, gracias por su colaboración.

*Por favor, contesta únicamente una respuesta.

1. ¿Qué es educación cívica?

- a) aprender a respetar y convivir en nuestra sociedad
- b) aprender a portarnos bien en nuestra casa
- c) Aprender a respetarnos a nosotros mismos.

2. ¿En dónde aprendes sobre educación cívica?

- a) En mi casa
- b) Con mis amigos
- c) En la escuela

3. ¿Qué tipo de actividades te gustan más?

- a) actividades en grupo
- b) actividades individuales

4. Me gusta leer textos:

- a) acompañados de ilustraciones
- b) acompañados de Fotografías
- c) sin ninguna ilustración ni fotografía.

5. ¿Qué tipo de ilustración me gusta más?

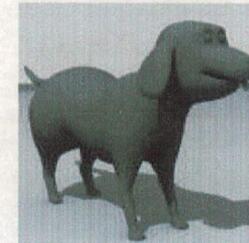
a)



b)



c)



6. ¿Cuál de los siguientes tipos de letra me es más fácil leer?

- a) Este tipo de letra es más fácil de leer
- b) **Este tipo de letra es más fácil de leer**
- c) Este tipo de letra es más fácil de leer

7. ¿Cuál de los siguientes tipos de letra me llama más la atención?

- a) **Este tipo de letra me llama más la atención**
- b) **Este tipo de letra me llama más la atención**
- c) **Este tipo de letra me llama más la atención**

Anexo 3

Proceso de Lluvia de ideas

Niños	Maestras	Pizarrón	Aula	Escuela	Recreo
Inteligencia	Educación	Respeto	Crecimiento	Alegría	Armonía
Nación	Amor	Tierra	País	Sociedad	Amistad
Refacción	Bandera	Quetzal	Ceiba	Monja Blanca	Sabiduría
Valores	Ambiente	Población	Protección	Cuidado	Paciencia
Civismo	Futuro	Familia	Solidaridad	Seriedad	Materia
Juego	Independencia	Diversión	Convivencia	Actividades	Aprendizaje
Jornada	Clases	Recreación	Conciencia	Interés	Paz
Derechos	Humano	Pertenencia	Participación	Emociones	Racismo
Cultura	Aceptación	Identidad	Raíces	Ignorancia	Historia
Orgullo	Guatemalteco	Conocimiento	Positivismo	Tradicción	Entretenimiento
República	Vida	Cumplimiento	Obligaciones	Libertad	Igualdad
Juventud	Comunidad	Dignidad	Multiculturalidad	Etnia	Generaciones
Promover	Normas	Códigos	Reglamentos	Caricatura	Identificación
Color	Paisajes	Compañerismo	Incentivar	Estudio	Pedagogía
Didáctica	Objetivos	Hábitos	Guía	Atención	Ilustración
Libros	Sentimientos	Planeamiento	Organización	Grupos	fuerza

Anexo 4

Instrumento de Validación para Diseñadores Gráficos

*Por favor conteste únicamente una respuesta por pregunta.

1. El tamaño del formato del bifoliar le parece:

a. Fácil de manejar b. Incómodo

c. Conveniente

Observaciones: _____

2. Considera que el tamaño de las fuentes tipográficas logran:

a. Jerarquía de textos b. Fluidez visual

c. Inestabilidad

Observaciones: _____

3. Considera que la aplicación de colores sólidos:

a. Distrae la atención del grupo objetivo

b. Ayuda a la comprensión del contenido

c. Atrae la atención del Grupo Objetivo

Observaciones: _____

4. ¿Considera que la paleta de colores refleja:

a. Rigidez b. Armonía

c. Equilibrio

Observaciones: _____

5. Las fuentes tipográficas Andy, Avenir y Century Gothic, con características de sencillez, notoriedad y redondez, establecen jerarquía visual en un

a.25% b.50% c.75% d.100%

Observaciones: _____

6. ¿Considera que el papel Opalina de 160 gramos utilizado como soporte de los bifoliales es?

a. Resistente b. Endeble c. Duradero

Observaciones: _____

7. La aplicación de ejes mixtos en la diagramación logra:

a. Equilibrio b. Inestabilidad

c. Balance

Observaciones: _____

- b. No tiene relación con los textos.
- c. Confunden al G.O.

Observaciones: _____

8. Considera que la cobertura plástica utilizada como parte del soporte en las cartas del juego le proporciona:

- a. Resistencia
- b. Durabilidad
- c. Firmeza

Observaciones: _____

12. Las ilustraciones de apoyo:

- a. Dan sensación de calidez
- b. Aportan dinamismo
- c. Dan sensación de crecimiento

Observaciones: _____

9. Le parece que el formato de las cartas de juego reflejan:

- a. Facilidad de manejo
- b. Complicación
- c. No manejables

Observaciones: _____

13. El contorno negro del personaje refleja:

- a. Dinamismo
- b. Inseguridad
- c. Seguridad

Observaciones: _____

10. ¿Qué edad refleja el personaje?

- a. Niño
- b. Adolescente
- c. Adulto

Observaciones: _____

14. Considera que el personaje:

- a. Ayuda a apoyar la información del material
- b. Motiva al lector
- c. Funciona como guía en el material.

Observaciones: _____

11. Considera que la utilización de las ilustraciones:

- a. Apoyan la información del material.

15. La retícula aplicada en la diagramación refleja:

a. Balance b. Inestabilidad c. Equilibrio

Observaciones: _____

16. El personaje refleja:

a. Amistad b. Confianza c. Desconfianza

Observaciones: _____

Anexo 5

Instrumento de Validación para Profesionales en el

Tema

*Por favor conteste únicamente una respuesta por pregunta.

1. El uso de un bifoliar para un recurso pedagógico le parece:
a. Fácil de manejar b. Incómodo
c. Complicado
2. Considera que los tipos de letra con sus respectivos tamaños utilizados en el material:
a. Ayuda a jerarquizar los textos
b. Dificultan la lectura
c. Facilitan la lectura
3. El tipo de letra en el material le transmite:
a. Seriedad b. Alegría c. Diversión
4. El estilo de las imágenes en el material le transmiten:
a. Complejidad b. Sencillez c. Complicación
5. Considera que el material utilizado para la carpeta de los bifoliales:
a. Proporciona durabilidad al material
b. Protege al material
c. Desprotege al material
6. Considera que las ilustraciones en el material:
a. Apoyan la comprensión del contenido
b. Confunden al lector

c. Guían al lector

7. ¿Qué asocia con la utilización del color en el material?
a. Armonía b. Rigidez c. Calidez
8. La diagramación en el material le transmite:
a. Balance b. Equilibrio c. Caos visual
8. Considera que el personaje transmite:
a. Confianza b. Seriedad c. Alegría
9. Que le parece el tamaño de las cartas del juego de memoria?
a. Prácticas b. Difícil de manejar
c. Fáciles de manejar
10. El juego de memoria le transmite:
a. Diversión b. Entretenimiento c. Aburrimiento
11. Le parece que el material utilizado para el juego de memoria es:
a. Duradero b. Resistente c. Endeble
12. Los colores aplicados en el material:
a. Distrae la atención de los niños
b. Ayuda a la comprensión del contenido
c. Atrae la atención de los niños
13. Considera que la diagramación en el bifoliar logra:
a. Desorden b. Estabilidad. c. Equilibrio
14. Considera que el personaje:
a. Apoya los contenidos transmitidos b. Motiva al lector

c. Funciona como guía en el material.

15. ¿Cree que el personaje?

a. Motiva a los niños b. Aburre a los niños

c. Divierte a los niños

Comentarios o sugerencias

Anexo 6

Instrumento de Validación para los niños

*Por favor conteste únicamente una respuesta por pregunta.

1. El personaje Chaps te parece:

- a. Alegre b. Aburrido c. Entusiasta

2. Los bifoliales te parecen :

- a. Divertidos b. Serios c. Tristes

4. Los colores utilizados en el material te transmiten:

- a. Armonía b. Calidez c. Frialdad

5. Te parece que el personaje Chaps es:

- a. Chapín b. De Otro país. c. Otro: _____

6. El personaje:

- a. Te aburre b. Te motiva c. Te confunde

7. Las ilustraciones de las cartas del juego:

- a. son sencillas b. con complicadas c. no las entiendes

8. Te parece que los bifoliales reflejan

- a. balance b. desorden c. Limpieza

9. Piensas que el personaje:

- a. Apoya la información que lees b. Sólo decora los materiales
c. Te guía mientras lees

10. El juego de memoria:

- a. Te llama la atención b. No Te llama la atención
c. Te parece aburrido

11. Las ilustraciones:

- a. Te ayudan a comprender lo que lees
b. Te confunden
c. Te distraen mientras lees

12. Los tipos de letra utilizados Te parecen:

- a. fáciles de leer b. difíciles de leer c. no los entiendes

13. Lo que más Te gusta del material es:

14. Lo que menos Te gusta del material es:

Guatemala, 29 de abril de 2008

Señor
Eduardo Bran
Presente

Estimado señor:

Atentamente, nos dirigimos a Usted deseándole éxitos en sus labores diarias.

Por este medio nos permitimos presentarle la cotización de impresión láser en Full Color de:

25 impresiones Opalina dobles	Q 35.00	Q. 875.00
5 impresiones de Carpeta en formato A3 Opalina sencillas	Q 25.00	Q 125.00
5 Impresiones de juego de memoria en 1 formato A1 Opalina doble	Q125.00	Q 625.00
Corte de documento		Q 150.00

Forma de Pago: Contado Contra Entrega
Efectivo o cheque a nombre de Documentos y Digitales, S.A.

Tiempo de Entrega: 1 día hábil después de autorizado la prueba de impresión.

Atentamente,

Eddy Molina
Printshop
Documentos y Digitales, S.A.

Anexo 8

Mapa de Juego

Nombre: Me Recuerdo!

Nombres Alternativos:

-Guate –memo

-Guate-Memoria

Tipo de juego: juego de memoria

Objetivo del Juego

Ayudar a interiorizar los conceptos de Educación Cívica

Tema:

Educación Cívica

Descripción del Juego:

El juego contiene 20 pares de cartas emplastadas, un empaque de cartón para almacenar las cartas del juego y las respuestas de los conceptos.

Habilidades y Destrezas:

Desarrollo de habilidades mentales por medio de la estimulación de la concentración y memoria y recuerdo del niño.

Área del Conocimiento:

Afectiva: Todos los participantes responden a un estímulo.

Cognitiva: Requiere recuerdo y experiencias de clase.

Psicomotriz: Requiere acciones en donde cada participante voltea las cartas del juego.

Nivel Taxonómico: Juego de atención que permite que los participantes se interesen por el tema central del juego. Juego de movimiento al dar respuesta a un estímulo del que están siendo receptores.

Grupo Objetivo: Alumnos de 4to primaria de la Escuela Oficial Mixta de Puerta Parada.

Perfil Psicopedagógico:

Las tareas académicas encomendadas deben estar ajustadas a la capacidad del niño, tanto en contenido como en extensión y claridad. Su presentación en formatos diferentes y atractivos facilitará el mantenimiento de la atención sobre ellas. Deben ser breves y presentarse de una en una. Además, si implican respuestas motoras activas resultarán más atractivas para el niño.

Metodología: deductiva

Estrategia de aplicación : Se colocan todas las cartas boca abajo formando un rectángulo o cuadrado. Cada jugador por turno levanta 2 cartas, una tras otra de tal manera que puedan verlas todos los jugadores.

Cada vez que 2 tarjetas correspondan al concepto y a la imagen correcta, el jugador tiene derecho de quedarse con las cartas y volver a levantar otras dos.

Si no forman pareja después de que todo el grupo vea las cartas volteadas, debe colocarlas boca abajo en el mismo lugar de donde las levantó.

Mientras dure el juego, las cartas deben permanecer en su mismo lugar. Gana el jugador que ha reunido el mayor número de parejas.

Fundamentación del juego:

La memoria es la capacidad mental que nos permite guardar o retener una información o conjunto de datos visuales, auditivos o de cualquier tipo.

La memoria está intrínsecamente relacionada con el concepto del aprendizaje, siendo éste el conocimiento y el razonamiento de lo memorizado.

Este juego está planeado para ayudar a fomentar los valores cívicos, la memoria y la concentración.

La memoria visual se asocia con la memoria local; por tratarse de un juego de memoria, el niño tendrá que estar concentrado para observar detenidamente las cartas que se voltean en cada turno para poder asociar los conceptos correctos y recordar el lugar en donde está cada pareja de cartas.

Tipos de memoria a estimular:

Atendiendo el tiempo: El propósito del juego es estimular por la memoria a largo plazo. Es cuando la información es retenida meses o años y solo requiere de pequeños estímulos para mantenerla clara en nuestro recuerdo.

Atendiendo el sentido: la memoria puede ser visual: es la más importante y poderosa de todas, gracias a ella podemos recordar las cosas que vemos. En el caso de un estudiante que está leyendo un texto, su mente puede

proceder a transformar y/o asociar esas palabras que ve escritas en imágenes, las cuales forman la llamada memoria fotográfica, siempre y cuando esta persona haya conseguido adquirir la destreza necesaria.

Mientras una persona está leyendo, se van produciendo una serie de enlaces, más o menos lógicos, de todos los datos que lee. Estos son interpretados por su mente subconsciente junto con los datos que esa persona memorizó anteriormente o que ya tenía adquiridos desde una época pasada. A la comprensión de los datos que la mente es capaz de retener o de asimilar es lo que se denomina aprendizaje. El alumno sólo aprende cuando es capaz de razonar y de comprender lo que esta memorizando.

El razonamiento:

Se debe usar preferentemente antes que cualquier otro sistema de memorización. Este método se empleará siempre que se estudie una información que la persona sea capaz de razonar y de comprender. Dicha información será guardada más sólidamente e la memoria.

La motivación del niño consiste en acumular el mayor número de parejas, para esto se requiere estar concentrado y prestar atención lo que le permitirá ganar el juego.

Para poder jugar, es necesario que el niño conozca los distintos conceptos que presentan las cartas, de lo contrario se le dificultará la asociación de la imagen y el concepto correcto. El mismo uso constante del juego no sólo ayuda a que el niño aprenda los conceptos de la

materia sino también presenta el tema de manera divertida lo que le ayuda a fomentar en él, los valores cívicos por medio del juego.

Recurso de Evaluación: El juego de memoria contiene cartas con las respuestas correctas a cada concepto en caso de que ninguno de los jugadores conozca la respuesta.

Metacontenido: trabajo en equipo. Estimulación de la motricidad fina.

Características del empaque: todas las piezas irán dentro de un empaque tipo caja con tapadera hecha de opalina la cual se identificará y unificará con las demás piezas del juego por medio de la utilización de la paleta de colores que se estableció para trabajar todo el proyecto. El propósito de este empaque es proteger y guardar el juego, además de proporcionar una forma fácil y práctica para transportarlo.

Dentro del empaque se encontrará el set de 40 cartas que forman 20 parejas.

El instructivo del juego irá impreso directamente en el empaque en la parte exterior.