

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR

Facultad de Arquitectura y Diseño

Departamento de Diseño Gráfico

**"Propuesta de juego educativo para los talleres
de la prevención contra la violencia y las armas
de fuego de IEPADES, para niños/jóvenes de
3ero. primaria a 3ero. básico"**

Portafolio Académico, Área de Estrategia

Presentado al Consejo de la Facultad
de Arquitectura y Diseño

Por:

ANA DEL ROSARIO LINDE FRANCO

Previo a optar al título de:

DISEÑADORA GRÁFICA

En el grado académico de:

LICENCIADA

Guatemala, septiembre 2010
Campus Central

AUTORIDADES UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR

| | |
|---|---|
| P. Rolando Enrique Alvarado López, S.J. | Rector |
| Dra. Lucrecia Méndez de Penedo | Vicerrectora Académica |
| P. Carlos Rafael Cabarrús Pellecer, S.J. | Vicerrector de Investigación y Proyección |
| P. Eduardo Valdés Barría, S.J. | Vicerrector de Integración Universitaria |
| Lic. Ariel Rivera Irías | Vicerrector Administrativo |
| Licda. Fabiola De La Luz Padilla Beltranena | Secretaria General |

AUTORIDADES FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

| | |
|--------------------------------------|--------------------------------------|
| MDI Ovidio Morales Calderón | Decano |
| Arq. Oscar Reinaldo Echeverría Cañas | Vicedecano |
| Arq. Alice María Becker | Secretaria |
| Arq. Rodolfo Castillo | Director Depto. de Arquitectura |
| MA Licda. Regina López de la Vega | Directora Depto. de Diseño Gráfico |
| Lic. D.I. Andrés del Valle | Director Depto. de Diseño Industrial |
| Arq. Roberto Solares | Representante de Catedráticos |

ASESORA

Licda. Dania Mollinedo

TERNA EVALUADORA

Lic. Sergio Durini

Licda. Ligia Méndez

Licda. Luisa María Penagos

CARTA DE APROBACIÓN DE ASESORES:



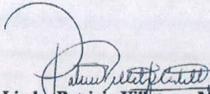
Facultad de Arquitectura y Diseño
Teléfonos (502) 24262626 ext. 2428
Fax: (502) 24262626 ext. 2429
Campus Central, Vista Hermosa III, Zona 16
Guatemala, Ciudad. 01016

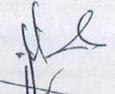
Reg. No. DG. 32-2010

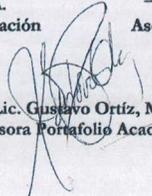
Departamento de Diseño Gráfico de la Facultad de
Arquitectura y Diseño a vintiun días del mes de julio de
dos mil diez.

Por este medio hacemos constar que el (la) estudiante **ANA DEL ROSARIO LINDE FRANCO**, con carné No. **11958-06**, 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 Licenciado(a).


Licda. Patricia Villatoro, M.A.
Asesora Proyecto de Investigación


Licda. Dania Mollinedo
Asesora Proyecto de Estrategia


Lic. Gustavo Ortiz, M.A.
Asesora Portafolio Académico

CARTA DE APROBACIÓN DE FACULTAD:

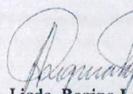


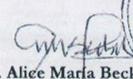
Facultad de Arquitectura y Diseño
Teléfono: (502) 24262626 ext. 2428
Fax: (502) 24262626 ext. 2429
Campus Central, Vista Hermosa III, Zona 16
Guatemala, Ciudad. 01016

Reg. No. Arq. 25-2010

Decanato de la Facultad de Arquitectura y Diseño a
treinta días del mes de agosto de dos mil diez.

Con base al resultado de **Aprobado** obtenido al sustentar la Presentación del Portafolio Académico, Área de Estrategia, denominado: "Propuesta de juego educativo para los talleres de la prevención contra la violencia y las armas de fuego de IEPADES, para niños/jóvenes de 3er. primaria a 3er. básico" realizado por la estudiante Ana del Rosario Linde Franco, previo a su Graduación Profesional de Diseñadora Gráfica en el Grado Académico de Licenciada, se autoriza la impresión de dicho proyecto.


Licda. Regina López de La Vega, M.A.
DIRECTORA DE DEPARTAMENTO


Arq. Alice María Becker
SECRETARIA DE FACULTAD

ÍNDICE

| | |
|---|-----------|
| 1. Introducción..... | 8 |
| 2. Necesidad..... | 9 |
| 3. Objetivos..... | 9 |
| 4. Marco de Referencia | |
| • Vulnerabilidad en Guatemala..... | 10 |
| • Estadísticas sobre las armas de fuego en Guatemala..... | 10 |
| • Escuelas en zonas rojas o en riesgo..... | 11 |
| • Valores de la prevención..... | 11 |
| 5. Contenido Teórico de Diseño | |
| • Información General del Cliente | |
| - Datos generales..... | 12 |
| - Sobre IEPADES..... | 12 |
| - Proyecto “No al juguete bélico”..... | 12 |
| - Material elaborado para el proyecto “No al juguete bélico”..... | 13 - 14 |
| • Área de Diseño | |
| - Material didáctico..... | 15 - 16 |
| - Tipos de material didáctico..... | 16 |
| - Criterios de selección de materiales didácticos..... | 17 |
| - Juego educativo..... | 18 - 19 |
| - El juego en las personas..... | 19 |
| - Diseño de un juego educativo..... | 19 - 21 |
| - Métodos pedagógicos..... | 22 |
| - Taxonomía de Bloom..... | 23 - 24 |
| 6. Grupo Objetivo | |
| • Gráficas..... | 25 - 28 |
| • Perfil demográfico..... | 29 |
| • Perfil psicográfico..... | 30 - 32 |
| • Perfil psicopedagógico..... | 32 - 33 |
| 7. Proceso de Conceptualización | |
| • Cómo se llegó al concepto..... | 34 |
| • Concepto central..... | 34 |
| • Concepto complementario..... | 34 |
| • Nombre..... | 35 |
| • Mapa de juego..... | 35 - 37 |
| 8. Contenidos de Material Gráfico | |
| • Contenido de texto..... | 38 |
| • Contenido gráfico..... | 39 |
| 9. Medios y Formas de Distribución..... | 40 |
| 10. Bocetaje | |
| • Bocetos a mano seleccionados..... | 41 - 54 |
| • Referencias..... | 55 |
| • Color..... | 56 |
| • Tipografía..... | 57 |
| • Réticula y diagramación preliminares..... | 58 - 62 |
| • Bocetos digitales seleccionados..... | 63 - 72 |
| • Propuestas preliminares..... | 73 - 77 |
| 11. Validación..... | 78 - 84 |
| 12. Propuesta Final y Fundamentación..... | 85 - 94 |
| 13. Producción y Reproducción | |
| • Especificaciones técnicas..... | 95 |
| • Informe técnico..... | 96 |
| • Presupuesto de diseño e impresión..... | 97 |
| • Sistema de Impresión o Reproducción..... | 98 |
| 14. Conclusiones y Recomendaciones..... | 99 - 100 |
| 15. Bibliografía..... | 101 - 102 |
| 16. Anexos..... | 103 - 109 |

RESUMEN EJECUTIVO:

La Institución de Enseñanza para el Desarrollo Sostenible (IEPADES) lucha constantemente para que la realidad violenta, actual en Guatemala, se corrija desde la educación en la niñez, para que los niños y adolescentes no crezcan acostumbrados a la vida violenta sino que tengan iniciativa y decisión para cambiar realidades y romper paradigmas.

Partiendo de la necesidad identificada, se analizó al grupo objetivo y se decidió trabajar un material educativo, ya que un material que promueve la interacción de las personas, así como su participación, resulta más efectivo que otros.

Se analizaron distintos tipos de material educativo y se decidió trabajar un juego educativo en base a lo investigado en el Marco Teórico, el Área de Diseño y analizando la experiencia del cliente, básicamente por la edad del grupo objetivo, su nivel socioeconómico y la forma en que los facilitadores de IEPADES utilizarán el material.

INTRODUCCIÓN 1

Actualmente en Guatemala, la violencia se ha convertido en un tema “de todos los días” y en lugar de prevenirla, los guatemaltecos se han acostumbrado o adaptado.

La Institución de Enseñanza para el Desarrollo Sostenible (IEPADES) lucha constantemente para que esa realidad se corrija desde sus cimientos, es decir desde la educación en la niñez, para que los niños y adolescentes no crezcan acostumbrados a la vida violenta sino que tengan iniciativa y decisión para cambiar realidades y romper paradigmas.

IEPADES trabaja el proyecto “No al juguete bélico” a través de talleres y charlas con niños y adolescentes. Sin embargo, los facilitadores identificaron que la forma en la que se lleva el contenido a los niños y adolescentes no es efectiva ya que no captan su atención y por lo tanto no logran la respuesta esperada en la transmisión de los mensajes para alejarse de la violencia y de las armas de fuego.

Partiendo de la necesidad identificada, se analizó al grupo objetivo y se decidió trabajar un material educativo, basándose en la frase de Confucio que dice: “Oigo y olvido. Veo y aprendo. Hago y entiendo”. Esto quiere decir que un material que promueve la interacción de las personas, así como su participación, resulta más efectivo que otros.

Se analizaron distintos tipos de material educativo y se decidió trabajar un juego educativo en base a lo investigado en el Marco Teórico, el Área de Diseño y analizando la experiencia del cliente, básicamente por la edad del grupo objetivo, su nivel socioeconómico y la forma en que los facilitadores de IEPADES utilizarán el material.

A continuación se presenta la propuesta del juego educativo CréALAS elaborado para esta institución, detallando paso a paso el proceso de elaboración y la toma de decisiones a lo largo del desarrollo del mismo.

NECESIDAD 2

IEPADES es una organización que, dentro de sus actividades, busca inculcar en los guatemaltecos los valores de prevención y no violencia. Sin embargo hace falta que los niños y adolescentes de 3ero. primaria a 3ero. básico de escuelas e institutos pertenecientes a zona roja o en riesgo de la ciudad de Guatemala, internalicen la información que el proyecto “No al juguete bélico” lleva a ellos a través de talleres y distintas actividades recreativas.

OBJETIVOS 3

Diseñar material didáctico a través del cual los niños y adolescentes de 3ero. primaria a 3ero. básico de escuelas e institutos pertenecientes a zona roja o en riesgo de la ciudad de Guatemala, internalicen los valores de la prevención contra la violencia y las armas de fuego trabajados con ellos en talleres y actividades recreativas, a través del proyecto “No al juguete bélico”.

MARCO DE REFERENCIA 4

● Vulnerabilidad en Guatemala

El Manual de Vulnerabilidad Social (Instituto de enseñanza para el desarrollo sostenible [IEPADES], 2007) plantea la situación de Guatemala en cuanto a violencia y desarrollo y dice que:

- Guatemala ocupa el segundo puesto a nivel latinoamericano en cuanto a la concentración de los ingresos y, por ende, en inequidad social.
- El gasto público social está por debajo del 6% (5.6% en el 2000) muy inferior a la media latinoamericana (17.5-18%)
- El gasto público en educación, apenas pasó del 1.6 a 2.2% del PIB en 1999.
- El gasto público en salud entre 1.1 y 1.2% del PIB.
- En las zonas urbanas y sobre todo la metropolitana se concentran los servicios de salud (70%) y educación.

El aspecto más importante, para este proyecto, que plantean es que “las oportunidades de empleo y mejores condiciones laborales y salariales tiene relación directa con el nivel educativo”, es por esto que es tan importante la educación de los niños en todo aspecto, para que desde pequeños tengan conocimiento de la realidad en la que vivimos pero que sepan qué es bueno y qué es malo y así puedan luchar por un mundo mejor y salir adelante.

● Estadísticas sobre las armas de fuego en Guatemala

| Índice estimado de homicidios por arma de fuego por región | | | |
|--|-------------------------------|----------------|--|
| Región | Índice por 100,000 habitantes | | % actos violentos en los que interviene un arma de fuego |
| | Rango más bajo | Rango más alto | |
| África | 3.83 | 5.90 | 35 |
| América Latina y Caribe | 12.80 | 15.47 | 60 |
| Norteamérica | 3.17 | 3.5 | 60 |
| Oriente Medio | 0.52 | 1.8 | 30 |
| Comunidad Europea | 1.63 | 3.09 | 20 |
| Europa Oriental | 0.32 | 0.35 | 32 |
| Sudeste Asiático | 1.04 | 1.45 | 30 |
| Asia Pacífico | 0.51 | 0.54 | 16 |
| Total mundial | 2.27 | 3.14 | 38 |

*Tabla realizada por IEPADES en el manual de Control de Armas de Fuego a partir de información proporcionada por Small Arms Survey 2004, Oxford University Press, pp 199 y 200.

| Tasa de homicidios y homicidios por arma de fuego en Centroamérica por cada 100,000 habitantes | | | | | |
|--|-----------|----------|-------------|-----------|------------|
| País | Guatemala | Honduras | El Salvador | Nicaragua | Costa Rica |
| Homicidios | 55.66 | 46.7 | 50.36 | 12.24 | 7.45 |
| Homicidios con arma de fuego | 42.08 | 38.27 | 35.49 | 6.85 | 4.32 |

*Tabla elaborada por IEPADES con datos de las policías y cálculos de población de cada país para el año 2005.

| Porcentaje de homicidios por armas de fuego en relación a total de homicidios en Centroamérica ⁴ | | | | | |
|---|-----------|----------|-------------|-----------|------------|
| País | Guatemala | Honduras | El Salvador | Nicaragua | Costa Rica |
| | 81% | 76% | 76% | 56% | 58% |

*Tabla realizada por IEPADES en relación a la tabla anterior.

● Escuelas en zonas rojas o en riesgo

Estrada (2008), en su artículo *Escuelas en zonas rojas* publicado en el matutino Prensa Libre, discute que al menos 408 escuelas funcionan dentro de las seis zonas rojas que los ministerios de Gobernación y de la Defensa tienen identificadas en el municipio de Guatemala, lo que representa un peligro latente para los estudiantes que acuden a clases en el territorio dominado por las maras y bandas organizadas.

Distintos ataques, conflictos entre maras, etc. ponen de manifiesto los peligros que corren cientos de menores que asisten a estos centros ubicados en sectores donde los índices de violencia y delincuencia son de los más altos.

Los datos que se presentan a continuación, que aparecieron en el artículo antes mencionado, son una forma numérica de expresar la violencia que sufren estos niños. Se plantea que en el 2008 ocurrieron aproximadamente 182 homicidios en zonas rojas:

- En la zona 18 se reportaron 58 homicidios. El dato más alarmante es que en esa zona se localiza el mayor número de establecimientos públicos, según el Mineduc, el cual asciende a 115.
- La segunda área más peligrosa reportada por el Ministerio de Gobernación es la zona 12, en donde ocurrieron 35 homicidios durante el 2008. Ahí hay 49 escuelas.
- En la zona 7 se localizan 85 escuelas y es la segunda zona roja en donde se ubican más centros educativos.
- Los reportes de la PNC hablan de que las causas por las que suceden las muertes violentas en estos sectores son las maras y el ajuste de cuentas entre narcotraficantes.
- Otras de las áreas rojas identificadas por los ministerios de la Defensa y Gobernación son las zonas 3, 5, 6 y 11.

● Valores de la prevención

Antes de contextualizar los valores que pretene reforzar IEPADES, es necesario definir qué es un valor. Williams (2001) en el libro *Construyendo sobre roca firme*, plantea que “los valores humanos son aquellos bienes universales que pertenecen a nuestra naturaleza como personas y que, en cierto sentido, nos humanizan, porque mejoran nuestra condición de personas y perfeccionan nuestra naturaleza humana”. Esto quiere decir que los valores son aquellos elementos, conocimientos o formas de pensar que nos ayudan a tener mejores relaciones interpersonales, una mejor convivencia y por lo tanto una mejor vida. El valor principal es la dignidad humana. Otros valores importantes que se pueden mencionar son honestidad, tolerancia, justicia, servicio, perdón, paciencia, voluntad, etc.

Uno de los elementos importantes que presenta IEPADES en todos sus proyectos es el inculcar en los niños, jóvenes y adultos los valores de la prevención contra la violencia y el uso de las armas de fuego.

En el 2008, Estrada publicó el artículo *Escuelas en zonas rojas* en La Prensa Libre y se menciona que “...más allá de las medidas requeridas para garantizar la protección de los menores, expertos opinaron que las autoridades de educación y seguridad deben plantearse cómo abordar la prevención de la violencia, para que estos niños no crezcan con la idea de que se trata de “algo normal”. El sicólogo Sergio Argüello Reyes refirió que los niños que crecen en este tipo de ambiente tienden a reaccionar de dos maneras: “por un lado, generan un sentimiento de temor y sumisión, pero estos niños también pueden desarrollar un sentimiento de desadaptación y se tornan altamente violentos, como respuesta al miedo que impera en su entorno”, explicó el profesional.

Esto refuerza el sentido de los proyectos que desarrolla IEPADES ya que se ha detectado que los niños ya están acostumbrados a la violencia, han crecido dentro de ella y la ven como algo de todos los días, por lo que con estos proyectos se intenta mentalizarlos y hacerlos cambiar de opinión para que puedan defenderse y luchar por cambiar la situación en la que viven, pero no sólo porque se lo dicen sino porque estén convencidos que quieren vivir una vida en paz.

CONTENIDO TEÓRICO DE DISEÑO 5

○ INFORMACIÓN GENERAL DEL CLIENTE

● Datos generales

- Cliente: Instituto de Enseñanza y el Desarrollo Sostenible -IEPADES-
- Dirección: 21 calle 5-52 zona 14, Guatemala ciudad
- Tel: (502) 2353-1840, 2353-1841, 2368-3352
- Email: iepades@iepades.org



● Sobre IEPADES

“El Instituto de Enseñanza para el Desarrollo Sostenible -IEPADES- es una Organización No Gubernamental, fundada en 1991, que trabaja por la construcción de la paz y la democracia, basada en la justicia social y en la autogestión comunitaria.

Contamos con dos áreas específicas: de investigación y la de poder local y créditos. Entre los temas que trabajamos se encuentran: Presupuestos de Seguridad; Género; Control de Armas; Seguridad Preventiva; Policía Comunitaria; Productividad agrícola y comercialización rural; Organización Comunitaria; Créditos.

La sede central se encuentra en la ciudad capital y contamos con sedes departamentales en Petén, Alta Verapaz, Baja Verapaz; y tenemos cobertura en 25 municipios de siete departamentos de Guatemala, estos son: Alta Verapaz, Baja Verapaz, Huehuetenango, Petén, Sololá, Sacatepéquez y Guatemala.” (IEPADES 2007)

● Proyecto “No al juguete bélico”

IEPADES plantea que “Los juguetes son muy importantes para el desarrollo de los niños y niñas: enseñan, entretienen, divierten, apoyan el desenvolvimiento de capacidades motrices, visuales, auditivas, entre otras.”

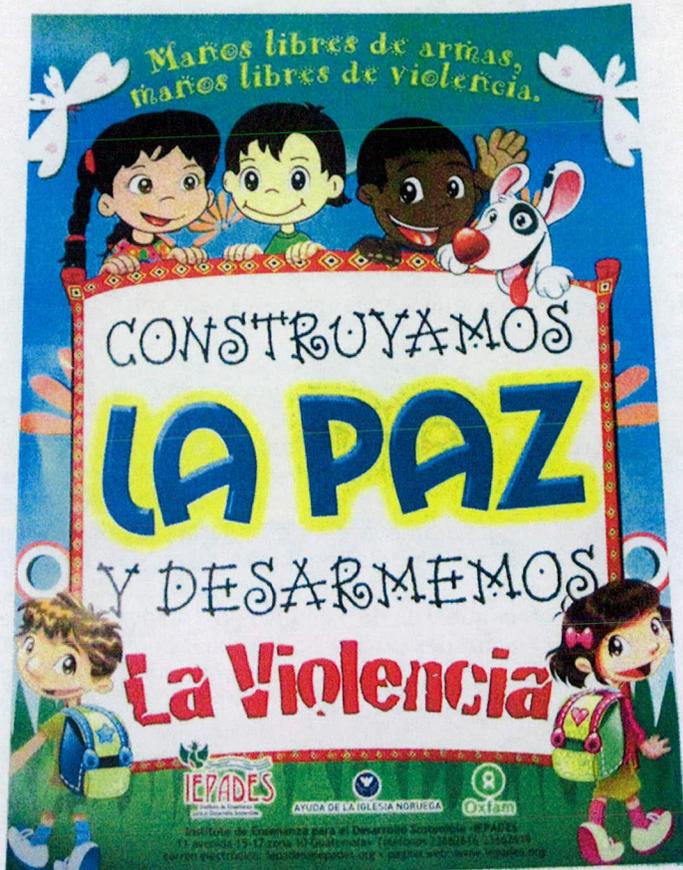
Así mismo, plantean que los juguetes como los carritos, teléfonos, muñecos, son para la niñez las herramientas que les permiten incorporarse a un mundo adulto. Y los juguetes bélicos o aquellos que representan violencia, fomentan actitudes negativas y violentas en la niñez. Si se les regala una pistola, equipo de guerra, espadas, etc., jugarán con ellos e imitarán la vida adulta, creciendo ya con la idea de la violencia, pelea, disturbios, etc.

IEPADES cree que son los adultos los responsables de inculcar en la niñez actitudes positivas, de lucha, de esfuerzo, de construir y no destruir, de aportar para el engrandecimiento del país.

Por lo tanto, con la campaña en contra del juguete bélico, se realizan charlas, actividades, campañas, sobre todo en los meses de noviembre y diciembre de cada año, para lograr reflexión sobre la clase de juguetes que se regalan en fechas especiales y lograr consciencia para buscar mejores opciones que permitan aprender, construir y aportar.

Elaboran afiches, volantes y trifolios que reparten en las escuelas e institutos, en actividades como las Luces Campero, ferias del Parque de la Industria y a instituciones con las que trabajan en conjunto. Además trabajan algunas actividades con los alumnos, aproximadamente una vez al mes con cada escuela donde utilizan el mismo material y unos libros de colorear.

● Material elaborado para el proyecto “No al juguete bélico”



Estos dos materiales son afiches y volantes desarrollados para las distintas actividades alrededor del proyecto para el 2008.

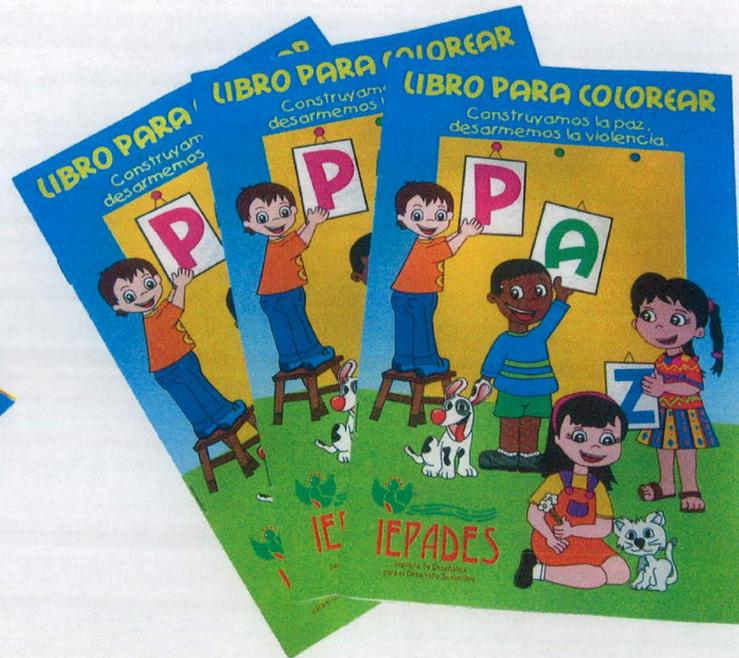
Se entregaron en escuelas e institutos a los que fueron a dar charlas, talleres y otras actividades. También se repartieron a instituciones y empresas que apoyan IEPADES con el fin de darse a conocer, dar a conocer el proyecto y sensibilizarlos para que apoyaran sus esfuerzos y transmitieran los mensajes de prevención contra la violencia y armas de fuego a otros.





Para el año 2009 se utilizaron estas piezas: afiches, volantes y libros para colorear, que apoyaron las charlas y talleres para lograr transmitir sus mensajes. Además se utilizó el libro de colorear para transmitirlos de una manera más creativa a niños y niñas y lograr que se entretuvieran y al mismo tiempo aprendieran.

También se desarrolló el calendario, que se ha hecho año tras año, en el que se incluyeron dibujos seleccionados realizados por los niños de las escuelas e institutos que apoya IEPADES. Los niños hacen los dibujos y los mejores son publicados, uno cada mes, en el calendario. Éste se distribuye a instituciones y empresas que apoyan el proyecto para recordar todo el año de la labor que se realiza gracias a su apoyo.



○ ÁREA DE DISEÑO

● Material didáctico

Según el diccionario virtual <http://Definición.de>, el material didáctico es aquel que reúne medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje. Se utilizan normalmente dentro del ambiente educativo para que se adquieran conceptos, habilidades, actitudes y destrezas más fácilmente.

La editorial chilena RECREA (2008), plantea que “el contenido educativo que merece estar como prioridad debe ser potenciado por el diseño”. Dice que no es deber del diseñador el enseñar porque deben intervenir también los encargados del contenido y los profesores o facilitadores, pero al proponer estructuras de material innovadoras transmiten “elementos claros de enseñanza a través de las formas y el color”.

El diseñador debe concentrarse sobre todo en conseguir la manera más útil de llegar a educar a través del Diseño Gráfico, lo que es muy importante a la hora de evaluar los logros obtenidos. Dicen también que, “aprender en conjunto con el soporte del diseño es algo que resulta más entretenido que hacerlo sin él”, por lo que será de vital importancia que el diseñador esté comprometido y consciente del impacto que logrará con el material que desarrolle y nunca olvide su funcionalidad.

Conde (2007), en su sitio www.pedagogia.es, puntualiza 6 funciones del material didáctico:

1. Proporcionan información al alumno.
2. Son una guía para los aprendizajes, ya que ayudan a organizar la información que se quiere transmitir. De esta manera ofrece nuevos conocimientos al alumno.
3. Ayudan a ejercitar las habilidades de los alumnos y también a desarrollarlas.
4. Despiertan la motivación, la impulsan y crean un interés hacia el contenido del mismo.

5. Permiten evaluar los conocimientos de los alumnos en cada momento, ya que contienen una serie de cuestiones para lograr que el alumno reflexione.
6. Proporcionan un entorno para la expresión del alumno.

Además, Conde aconseja que para diseñar un material didáctico se tenga en claro:

- Qué se quiere enseñar al alumno.
- Realizar un desarrollo previo de las explicaciones y los ejemplos que se van a aportar en cada momento, es decir del contenido que se va a trabajar.
- Que el material sea accesible para el alumno.
- Debe tener un aspecto agradable para el alumno para así crear estímulos atractivos para mantener su interés y atención.
- Interacción del alumno con el recurso. Qué el alumno conozca el recurso y cómo manejarlo.

Grajeda (2006), define al material didáctico como “todo producto desarrollado en un soporte impreso, digital y/o audiovisual, cuyo propósito principal es favorecer los procesos de aprendizaje de un determinado contenido o grupo de contenidos, desde la experiencia de quien aprende”. La autora plantea que, el material didáctico puede utilizarse en cualquier ámbito en el que se requiera generar procesos formativos para transferir nuevos conocimientos.

La autora define características básicas de un material didáctico:

- Es no terminal, es decir que no se presenta terminado, Grajeda (2006) dice que esto es “porque requiere de la participación activa del usuario para ser completado,

reflexionado y aprehendido desde su proceso personal de aprendizaje, esto quiere decir que el material didáctico favorece la interrelación entre el producto diseñado y la persona que lo utiliza, empleando como estrategia de conducción, el recurso de la retroalimentación constante.”

- Es mediado pedagógicamente ya que el material se estructura y se elabora dependiendo del punto de vista de quien aprende. La autora plantea que “en el material didáctico, la mediación se realiza desde los tres instancias: el aprendizaje, el tema o contenido y la forma, lo cual exige necesariamente la intervención multidisciplinaria de, por ejemplo, pedagogos, psicólogos, expertos en el tema y diseñadores”. Y dice que los diseñadores intervienen y son responsables solamente de la mediación pedagógica desde la forma.
- La mediación pedagógica permite que el grupo objetivo internalice los contenidos que presente el material. Grajeda (2006) define que “internalización es el proceso a través del cual una persona se apropia de un determinado contenido comprendiendo su significado e implicaciones en situaciones similares”.

Otros aspectos importantes que plantea Grajeda (2006) en cuanto al material didáctico son:

- Ya que el material presenta un recurso de evaluación, “favorece la autorreflexión del proceso de aprendizaje, permitiendo que la persona involucrada analice cómo logra la comprensión de un contenido y a qué nivel se va haciendo propio”.
- En cuanto al uso del material didáctico, puede intervenir un facilitador, pero en algunos casos no es necesario. Se debe evaluar al grupo objetivo al que se dirige el material, ya que depende de ellos si se necesita o no. La autora dice que “si para ese grupo objetivo no existe una persona que interactúe entre el mismo y el material, no se requiere de facilitador”.

- Grajeda (2006) plantea que “el material didáctico se enfoca en el proceso y la experiencia que genera el aprendizaje”. Esto se refiere a que por medio de la autoevaluación y autoreflexión que el material didáctico impulsa, la persona que utiliza el material experimenta los contenidos logrando un aprendizaje más profundo.

● Tipos de material didáctico

Marqués (2007) en el sitio www.pangea.org de la Universidad Autónoma de Barcelona, habla sobre los materiales didácticos y clasifica 3 tipos:

1. Materiales convencionales:

- Impresos (textos): libros, fotocopias, periódicos, documentos
- Tableros didácticos: pizarra, franelograma
- Materiales manipulativos: recortables, cartulinas
- Juegos: arquitecturas, juegos de mesa
- Materiales de laboratorio

2. Materiales audiovisuales:

- Imágenes fijas proyectables (fotos): diapositivas, fotografías
- Materiales sonoros (audio): CD's, programas de radio
- Materiales audiovisuales (video): montajes audiovisuales, películas

3. Nuevas tecnologías:

- Programas informáticos (CD u on-line) educativos: videojuegos, presentaciones multimedia, enciclopedias, simulaciones interactivas
- Servicios telemáticos: páginas web, tours virtuales, cazas del tesoro, foros, unidades didácticas y cursos on-line
- TV y video interactivos

● Criterios de selección de materiales didácticos



Según Bardavid y Ogalde (1991), se debe elegir qué material didáctico trabajar definiendo cuál responde mejor a la situación de la instrucción específica que se encuentre. Muchos eligen en base a lo que sea más fácil y agradable para el profesor o basándose en la novedad y sofisticación del material en sí, sin analizar realmente la situación pedagógica alrededor de los alumnos y del material. Pero ellas plantean que “la selección correcta del material se debe hacer en función del desarrollo de los objetivos de aprendizaje”, por lo que se debe hacer un análisis minucioso de lo que se quiere lograr para orientarlos a su cumplimiento.

Entonces recomiendan seleccionar con qué material didáctico trabajar según los aspectos planteados en el esquema a la izquierda, que son:

- Población: grupo objetivo al que va dirigido el material, tomando en cuenta su nivel de madurez, nivel socioeconómico, etc. Porque es importante que dicho material resulte atractivo para ese grupo en específico para llamar su atención y lograr la transmisión del contenido.

- Recursos disponibles: no se refiere sólo a recursos económicos sino también a técnicos, humanos, etc. Se debe estudiar qué materiales ya existen, si tienen suficiente equipo técnico para utilizar el material, si tienen recursos económicos para conseguir o producir el material y si tienen quién lo elabore.

- Contexto: se debe tomar en cuenta qué mobiliario se va a necesitar para el material que se elija, si tienen áreas donde trabajarlo, otros aspectos como iluminación, ventilación, etc.

- Tiempo: se debe considerar cuánto tiempo se tiene para la elaboración del material, pero más que todo el tiempo de presentación o uso del mismo, que debe depender de su grado de complejidad y sofisticación, que debe coincidir con el tiempo que tiene el profesor para presentarlo o los alumnos para utilizarlo.



● Juego educativo

Grajeda (2006), define que un juego educativo, “es el recurso pedagógico cuyo soporte puede ser impreso, digital o audiovisual, que favorece el desarrollo de distintos niveles de aprendizaje a través de la acción lúdica. Esto facilita la integración y maduración de las tres áreas del conocimiento: la cognitiva, la afectiva y la psicomotriz. Su presentación puede ser bidimensional y tridimensional y permite la participación individual y colectiva de quienes intervienen en el mismo”.

La Editorial chilena RECREA (2008), plantea que los juegos educativos son fundamentales para la vida de las personas de todas las edades, pero sobre todo, para los niños. Una actitud lúdica para enfrentar la vida contribuye a generar un carácter formativo más creativo. Esto se aplica perfecto al tema que trata IEPADES ya que es algo más profundo que un simple juego divertido.

RECREA (2008) también plantea que los niños logran divertirse mientras aprenden, significando de mucha mejor manera las cosas que los juegos educativos les enseñan. Así también se aumenta el valor de lo aprendido. Dicen que para un niño o niña, aprender jugando es mucho más entretenido que simplemente aprender y esto también se evidencia en otras edades. Los juegos educativos, por tanto, son fundamentales para lograr una motivación que conduzca a los alumnos hacia un futuro más integrado con las materias y con la vida en sí que en principio les podrá parecer aburrido o sin importancia.

Recalcan que los profesores y su calidad de enseñanza será determinante en el nivel que alcance el alumno durante sus estudios. Considerando esta importancia, es vital que en el juego educativo se apliquen nuevas herramientas, positivas y motivadoras, para que el niño/jóven capte bien el mensaje y así como los profesores deben acompañar en su aprendizaje, de la misma manera el facilitador deberá acompañar a los jugadores a que brinden sus respuestas con la mayor profundidad posible pero que además se diviertan y recuerden lo que han aprendido.

Según Torres (2007), por medio de los juegos educativos, los niños pueden ir adquiriendo de forma inconsciente los

conocimientos y habilidades físicas y sociales que les serán imprescindibles en su interacción con el medio. Plantea también que desde el punto de vista psicológico y educativo, desde la niñez y juventud se deben facilitar estos conocimientos y habilidades para la vida en sociedad, ya que el proceso formativo comienza desde los primeros años de vida.

Torres (2007) plantea así mismo que “el juego es una variable importante en la humanidad, ya que constituye una forma especialmente satisfactoria de encontrarnos unos con otros y de educarnos conjuntamente. Vivimos en una sociedad en la que el padre y la madre se ven obligados a trabajar restando así tiempo y calidad del juego. Es decir, se acentúa la ausencia de padres que enriquecen la actividad lúdica o recreativa de sus hijos.”

Esto es evidente en los niños/adolescentes a los que se dirige IEPADES ya que la mayoría de veces, no sólo sus padres no tiene tiempo para jugar con ellos porque deben trabajar, sino que además deben ayudarlos y trabajar con ellos el tiempo que no están en la escuela. Entonces dice Torres que “...las características de la sociedad en que vivimos nos obligan a buscar una alternativa a la insatisfacción de una necesidad humana: jugar. Y, por tanto, la necesidad de materiales y juguetes adecuados, de espacios aptos, en definitiva, de puntos de encuentro con compañeros de juego.” Esto significa que no sólo para los más pequeños sino para todas las edades, el jugar es satisfactorio y por ende funciona muy bien cuando se quiere transmitir una idea o grabar un mensaje en sus mentes.

En el sitio www.waece.org, se cita a los autores Yadeshko y Sogin, representantes de la Pedagogía Infantil con enfoque histórico-cultural, quienes identifican distintos tipos de juegos:

- Los juegos de roles con argumentos, que constituyen un reflejo de la realidad, creados por los propios educandos.
- Los juegos dramatizados, que están condicionados por el argumento y contenido de una obra literaria. Se asemejan

a los juegos de roles y pueden tener elementos creativos, pero su peculiaridad consiste en que reproducen hechos en una sucesión exacta.

- Los juegos de construcción, considerados una variedad del juego de roles. En estos juegos, lo fundamental es la familiarización del niño y la niña con la actividad correspondiente a los obreros, con la técnica aplicada y su utilización.
- Los juegos didácticos constituyen la forma más característica de enseñanza para los pequeños; en ellos se les plantean tareas en forma lúdica cuya solución requiere atención, esfuerzo mental, habilidades, secuencia de acciones y asimilación de reglas que tienen un carácter instructivo.
- Los juegos de mesa son juegos didácticos del tipo de tableros, lotería, dominó. Se realizan en las mesas y generalmente son necesarias parejas de dos o cuatro componentes.
- Los juegos de entretenimiento forman un grupo especial, cuya finalidad es alegrar, entretener a los niños; etc. En ellos se presentan elementos poco frecuentes: lo divertido, las bromas, lo inesperado, como, por ejemplo, en *La gallinita ciega*, *Tenta*, *Escondite*, etc.
- Los juegos de movimiento son, ante todo, un recurso de la Educación Física. Las reglas cumplen su papel organizativo y obligan a subordinarse al objetivo.

● El juego en las personas

Según Penchansky (1999), el adolescente, al atravesar un período conflictivo en su vida, juega para probarse a sí mismo, para hacer resaltar su originalidad o destreza, como un medio de descarga emocional y, en última instancia, como forma de encontrar su identidad, la reafirmación de su Yo."

Es por esto la importancia tan grande que tiene el utilizar este juego educativo como formación de valores de la prevención y la no violencia en los adolescentes de básicos, ya que si bien no es su formación inicial que se les da cuando inician su educación, en esta etapa aprende nuevas cosas, reafirman otras y dejan a un lado otras, por lo que se reforzarán los valores y podrán luego aplicarlos a su vida si los aprenden bien.

Cañeque (1999) dice que el juego sirve, en términos generales, para vivir, para conectarse con la vida y producir cambios. "Es un proceso de conducta en el que se interrelaciona lo que la persona extrae de la realidad... a través del juego se plantea una manera peculiar de canalizar deseos y necesidades imaginariamente, es decir, transformando hechos, objetos y relaciones."

Esto hace evidente que mediante el juego los niños o adolescentes van a poder plantear sus sueños e inquietudes para su vida y podrán aprender a canalizarlos y proyectarlos hacia un ideal, una meta, que mediante el esfuerzo podrán cumplir. Podrán salir del mundo violento en el que se encuentran y podrán tener aspiraciones para su vida más allá de ese mundo.

Plantea también que "...cuando juegan sacan fuera sus celos, sus envidias, sus miedos, sus fobias, todo ese mar de ambivalencias en el que se ahogan esas pasiones contradictorias que los llevan y los traen sin ni siquiera saberlo" por lo que podrán con este juego, expresarse libremente, desenvolver su personalidad sin pensar en los prejuicios de la sociedad y echar a volar su imaginación.

● Diseño de un juego educativo

Algo muy importante que plantean también en RECREA (2008) es: "El valor creativo que tienen los juegos educativos dará una perspectiva cada vez más abierta a nuevas posibilidades de acción. El razonamiento que tiene un niño con espíritu de juego

trasciende por lejos a aquel que aplica la lógica por el mero hecho de que su cultura le dice que debe estudiar” por lo que el diseño será vital para que pueda transmitir el mensaje que se desea y que realmente divierta al grupo objetivo.

Grajeda (2006), plantea que, a nivel de diseño, es básico elaborar un mapa de juego alrededor del cual se elaborará el juego educativo. El mapa de juego es un instrumento escrito “cuyo contenido profundiza en la estructuración del juego, es un orientador metodológico que le da insumos al diseñador para tomar decisiones con respecto a qué forma debe tener para que cumpla su cometido. Es importante tomar en cuenta que el mapa del juego ha de construirse con la participación de expertos (pedagogos, maestros, estudiosos de temas específicos, etc) y debe quedar claro para que el diseñador pueda intervenir”. La autora plantea que para estructurar un mapa de juego, se tienen que definir los puntos:

- Nombre: para colocar el nombre al juego es importante considerar los intereses del grupo objetivo y el tipo de juego que se está nombrando.
- Objetivo(s) o propósito(s): se refiere a la finalidad que tiene el juego.
- Tipo de juego: se indica a qué categoría pertenece el juego.
- Tema: es el contenido de aprendizaje que se quiere transmitir.
- Descripción del juego: es identificar las cualidades que presenta el juego.
- Habilidades y destrezas: se describen las habilidades y destrezas que se busca desarrollar en los participantes.
- Área del conocimiento: identificar el o las áreas en las que se enfoca el juego:
 1. Cognitiva: en esta área se pretende que la persona logre

internalizar los contenidos por medio del conocimiento, memoria y razonamiento de diferentes temáticas presentadas dentro del material.

2. Afectiva: involucra los sentimientos del grupo objetivo dentro del material, modificando la conducta de la persona en relación a las cosas, personas o eventos, afectando las selecciones que hace hacia estos objetos.
 3. Psicomotriz: implica todas aquellas destrezas motoras que permiten el aprendizaje y cuyo resultado se refleja en la rapidez, precisión, vigor y uniformidad de movimiento.
- Nivel taxonómico: se refiere a las distintas categorías formativas que se pueden encontrar en cada área del conocimiento:
 1. Área cognitiva
 - Nivel de comprensión: se desarrolla el conocimiento implicando capacidades de comprender el sentido de un contenido por medio de su estructura o forma, logrando la traducción, interpretación, y asociación de los conceptos.
 - Nivel de aplicación: capacidad de hacer uso de un contenido o de resolver problemas utilizando el contenido que se está trabajando.
 - Nivel de análisis: capacidad de fraccionar el contenido en sus partes de manera física o abstracta para su entendimiento.
 - Nivel de síntesis: capacidad de integración de ideas o conceptos y de unir cada una de las partes del contenido en uno sólo que tenga sentido.
 - Nivel de evaluación: capacidad de emitir juicios y opiniones con el fin de llegar a valorar algo.
 2. Área afectiva
 - Nivel atención: recibir el conocimiento con interés, involucrándose porque les da agrado.
 - Nivel de respuesta: capacidad de involucrarse voluntariamente en responder ante el tema.

- Nivel de valoración: capacidad de adquirir un compromiso e involucrarse sentimentalmente.
- Nivel de apropiación: capacidad de internalización y concentración en el juego.
- Nivel de socialización: capacidad de compartir con otros, sentido de equipo y pertenencia.

3. Área psicomotriz

- Nivel de movimientos reflejos: capacidad de dar respuesta física, sin vacilación a un estímulo.
 - Nivel de movimientos fundamentales: movimientos innatos y de manipulación (psicomotricidad gruesa).
 - Nivel de acciones perceptivas: habilidad de utilizar su cuerpo aprovechando cada uno de los cinco sentidos.
 - Nivel de cualidades y calidades físicas: habilidad de resistencia, fuerza, soltura y agilidad.
 - Nivel de destreza: perfecciona las habilidades de hacer algo, (motricidad fina).
- Grupo Objetivo: se desarrolla un perfil psicopedagógico de las personas a las cuales se dirige el juego.
 - Metodología: identificación del respaldo pedagógico del juego.
 - Estrategia de aplicación del juego: descripción del método de aplicación del juego identificando normas y reglas.
 - Recurso de Evaluación: determinación del o los recursos que se utilizarán para comprobar la internalización del contenido.
 - Meta contenido: objetivos secundarios que se lograrán con el juego. Es como un contenido secundario que no se revela directamente ya que se encuentra de manera tácita.
 - Características del empaque: considerar un empaque que respalde las características y requerimientos del juego.

Una de las características principales de un juego educativo, según Grajeda (2006), es que requiere de la intervención de un facilitador, por lo tanto es necesario el diseño de un instructivo, en el cual se coloque la información relevante para poder poner en práctica el juego. La autora plantea que “el propósito del instructivo es establecer normas y reglas de uso con un lenguaje claro, sencillo y directo. Es importante determinar si se requiere de imágenes para presentar el instructivo. Las partes que deben incluirse en el instructivo son: introducción explicativa, cómo se juega, las reglas del juego y recurso de evaluación”.

Grajeda (2006), aconseja considerar algunos puntos para el diseño de un juego educativo:

- Intencionalidad del juego para intervenir en un proceso pedagógico: tener claro cómo participa el juego en la actividad que se busca generar y con qué intención.
- Claridad de los objetivos: se debe comprender hacia dónde apunta el juego.
- Tipo de conocimiento que pretende desarrollar: esto permite puntualizar y optimizar los recursos de diseño en una respuesta de material que responda a requerimientos de aprendizaje concretos.
- Intervención del facilitador: identificar las condiciones bajo las cuales interviene el facilitador en el proceso de aprendizaje.
- Definición de elementos conceptuales: que tienen relación con los contenidos que se pretende trasladar por medio del juego.
- Estrategia de implementación: cómo encaja el juego dentro de un proceso de aprendizaje más complejo.
- Reproducción: considerar presupuesto, materiales y recursos disponibles, tamaño, forma, etc.

● Métodos pedagógicos

Poblador (2010), en su documento sobre “métodos pedagógicos”, publicado en la Enciclopedia GER, refiere a diversas clasificaciones de métodos pedagógicos o de enseñanza. Para efectos de este estudio, se hará referencia a algunos de ellos, por ser los aplicados en el proceso formativo que se desarrolla a partir de juego de mesa y la orientación y guía por parte del facilitador.

1. Así, encontramos una clasificación de métodos pedagógicos que atiende a la “forma de razonamiento empleada”, y en esta categoría aparece:

a) Método deductivo, el que se utiliza “pasando de la ley general al caso particular” y que indica que a través de la presentación del conocimiento general, se llega a la aplicación del mismo a casos particulares.

b) Método inductivo. “En este método, el pensamiento parte de los hechos particulares para llegar hasta la ley general, o hasta el significado”, se basa en la observación y en la experiencia, es apropiado para la enseñanza de las ciencias, estimula la participación de los alumnos y es eminentemente activo.

2. Según la forma de trabajo, se encuentran los siguientes:

a) Método verbalista, en el que el proceso de enseñanza aprendizaje se realiza gracias al continuado uso del lenguaje (oral o escrito).

b) Método intuitivo, en el que el docente o profesor, se sirve de “cosas concretas que pueden ser directamente observadas por los alumnos”, para lo cual se vale de todo tipo de ayudas audiovisuales.

3. De acuerdo a la actividad de los alumnos, los métodos pedagógicos se clasifican en:

a) Método receptivo, el que algunos llaman pasivo, ya que el profesor es el protagonista del proceso formativo y los

alumnos asumen “una actitud meramente receptiva o pasiva”.

b) Método activo, aquel que se da cuando “la participación de los alumnos en la clase supone un factor esencial de la misma”.

4. Conforme a la presentación de los contenidos, encontramos:

a) Métodos sistemáticos, mediante los cuales, el desarrollo del tema se ajusta a un contenido pre establecido y, de acuerdo con un índice, se desarrollan los sub temas.

b) Métodos ocasionales, en los que “se aprovecha algún acontecimiento de actualidad, alrededor del cual se plantea y desarrolla el tema”.

5. Finalmente, aparecen los métodos más actualizados, tales como los métodos socializadores, los cuales presentan un tipo de educación “notoriamente social”, derivado de la afirmación de que “sólo participando en la vida social, se es verdaderamente hombre”.

● Taxonomía de Bloom

Pérez (2008), plantea que, la Taxonomía Cognitiva definida por Benjamin Bloom, “se basa en la idea de que las operaciones cognitivas pueden clasificarse en seis niveles de complejidad creciente. Cada nivel depende de la capacidad del alumno para desempeñarse en el nivel o los niveles precedentes. Por ejemplo, la capacidad de evaluar – el nivel más alto de la taxonomía cognitiva – se basa en el supuesto de que el estudiante, para ser capaz de evaluar, tiene que disponer de la información necesaria, comprender esa información, ser capaz de aplicarla, de analizarla, de sintetizarla y, finalmente, de evaluarla. La taxonomía no es un mero esquema de clasificación, sino un intento de ordenar jerárquicamente los procesos cognitivos”.

Pérez (2008) plantea, que según Bloom cualquier tarea dada favorece uno de tres dominios psicológicos: cognoscitivo, afectivo, o psicomotor. El dominio cognoscitivo se ocupa de la capacidad de procesar y de utilizar (como medida) la información de una manera significativa. El dominio afectivo se refiere a las actitudes y a las sensaciones que resultan el proceso de aprendizaje. Y el dominio psicomotor implica habilidades manipulantes o físicas.

La clasificación de la Taxonomía que definió Bloom, según Pérez (2008), “proporciona la estructura en la cual categorizar objetivos educacionales y la carga educacional. Su taxonomía fue diseñada para ayudar a profesores y a diseñadores educacionales a clasificar objetivos y metas educacionales. La fundación de su taxonomía fue basada en la idea que no todos los objetivos y resultados que aprenden son iguales. Por ejemplo, la memorización de hechos, mientras que es importante, no es igual que la capacidad docta de analizar o de evaluar. En ausencia de un sistema de clasificación (es decir, una taxonomía), los profesores y los diseñadores educacionales pueden elegir, por ejemplo, acentuar la memorización de los hechos (que hacen para una prueba más fácil) que el acentuar otro (y más importante probable) aprendieron capacidades”. Esto quiere decir que es necesario tener claro desde un principio qué se quiere lograr con el material, a quién se quiere llegar y con qué objetivo se quiere presentar.

La autora plantea que Benjamin Bloom, en su Taxonomía clasifica y ordena el aprendizaje, facilitando la acción planificadora de los Docentes. A continuación se presenta su clasificación:

| CATEGORÍA | CONOCIMIENTO Recoger información | COMPRENSIÓN Confirmación aplicación | APLICACIÓN Uso del conocimiento | ANÁLISIS (orden Superior) Dividir, Desglosar | SINTETIZAR (Orden superior) Reunir, Incorporar | EVALUAR (Orden Superior) Juzgar el resultado |
|---|---|--|--|--|--|---|
| Descripción: Las habilidades que se deben demostrar en este nivel son: | Observación y recordación de información; conocimiento de fechas, eventos, lugares; conocimiento de las ideas principales; dominio de la materia. | Entender la información; captar el significado; trasladar el conocimiento a nuevos contextos; interpretar hechos; comparar, contrastar; ordenar, agrupar; inferir las causas predecir las consecuencias. | Hacer uso de la información; utilizar métodos, conceptos, teorías, en situaciones nuevas; solucionar problemas usando habilidades o conocimientos. | Encontrar patrones; organizar las partes; reconocer significados ocultos; identificar componentes. | Utilizar ideas viejas para crear otras nuevas; generalizar a partir de datos suministrados; relacionar conocimiento de áreas persas; predecir conclusiones derivadas. | Comparar y discriminar entre ideas; dar valor a la presentación de teorías; escoger basándose en argumentos razonados; verificar el valor de la evidencia; reconocer la subjetividad. |
| Qué hace el Estudiante | El estudiante recuerda y reconoce información e ideas además de principios aproximadamente en misma forma en que los aprendió. | El estudiante esclarece, comprende, o interpreta información en base a conocimiento previo. | El estudiante selecciona, transfiere, y utiliza datos y principios para completar una tarea o solucionar un problema. | El estudiante diferencia, clasifica, y relaciona las conjeturas, hipótesis, evidencias, o estructuras de una pregunta o aseveración. | El estudiante genera, integra y combina ideas en un producto, plan o propuesta nuevos para él o ella. | El estudiante valora, evalúa o critica en base a estándares y criterios específicos. |
| Palabras Indicadoras | define, lista, nombra, identifica, repite, quién, qué, cuando, donde, cuenta, describe, recoge, examina, tabula, cita | predice, asocia, estima, diferencia, extiende, resume, describe, interpreta, discute, extiende, contrasta, distingue, explica, parafrasea, ilustra, compara | aplica, demuestra, completa, ilustra, muestra, examina, modifica, relata, cambia, clasifica, experimenta, descubre, usa, computa, resuelve, construye, calcula | separa, ordena, explica, conecta, pide, compara, selecciona, explica, infiere, arregla, clasifica, analiza, categoriza, compara, contrasta, separa | combina, integra, reordena, substituye, planea, crea, diseña, inventa, prepara, generaliza, compone, modifica, diseña, plantea, hipótesis, inventa, desarrolla, fórmula, reescribe | decide, establece gradación, prueba, mide, recomienda, juzga, explica, compara, suma, valora, critica, justifica, discrimina, apoya, conclave, concluye, selecciona, establece rangos, predice, argumenta |
| Ejemplo de tareas | Describe los grupos de alimentos e identifica al menos dos alimentos de cada grupo. Hace un poema acróstico sobre la comida sana. | Escriba un menú sencillo para desayuno, almuerzo, y comida utilizando la guía de alimentos. | Qué le preguntaría usted a los clientes de un supermercado si estuviera haciendo una encuesta de que comida consumen? (10 preguntas) | Prepare un reporte de lo que las personas de su clase comen al desayuno. | Componga una canción y un baile para vender bananos. | Haga un folleto sobre 10 hábitos alimenticios importantes que puedan llevarse a cabo para que todo el colegio coma de manera saludable. |

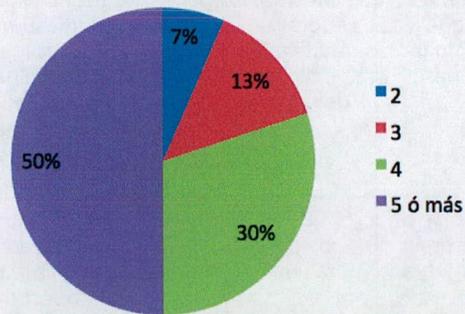
Tabla obtenida de: <http://www.eduteka.org/TaxonomiaBloomCuadro.php3>

GRUPO OBJETIVO 6

Para definir el grupo objetivo y sus características se realizó una encuesta que constaba de 15 preguntas. Éstas preguntas apuntaban a averiguar tanto datos demográficos del grupo objetivo como psicográficos, es decir sus gustos, tendencias, hábitos, etc. Las encuestas se hicieron a adolescentes del Instituto Dr. González Orellana z. 5, tomando un focus group de alumnos comprendidos entre 12 y 14 años de edad, ésto con el fin de abarcar gran parte del grupo objetivo y poder tener una idea amplia sobre ellos.

A continuación los análisis de las encuestas tomados del focus group:

1. ¿Cuántos miembros hay en tu familia?



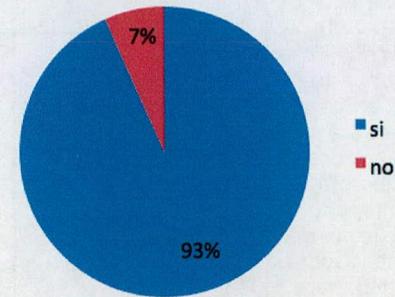
Los resultados de la pregunta #1, en la cual la mayoría eligió la cuarta opción, hace evidente que se trata de niños y adolescentes que vienen de familias numerosas por lo que probablemente sus padres trabajen mucho para poder mantenerlos y aún así falten recursos para cubrir sus necesidades básicas.

2. ¿Qué prefieres hacer en tu tiempo libre?



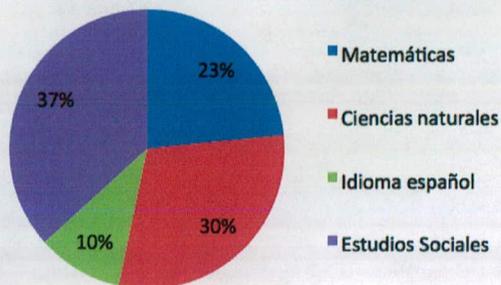
La pregunta #2 apuntó más a los gustos de los niños y adolescentes, a cómo utiliza el tiempo en el que no están en la escuela y la mayoría eligió "jugar con tus amigos", esto hace evidente que, a pesar de vivir una situación difícil en medio de la violencia y las dificultades económicas, siguen siendo adolescentes y prefieren jugar y pasar tiempo con sus amigos antes que cualquier otra cosa.

3. ¿Sabes qué son las armas de fuego?



Ésta pregunta evidencia que los niños sí tienen una noción de lo que son las armas de fuego y que si nos dirigimos a ellos utilizando éste término podrán comprender de qué se trata.

4. ¿Qué clase te gusta más de la escuela?



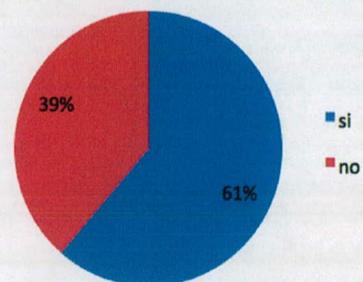
La pregunta #4 evidencia que los niños y adolescentes tienen una cierta inclinación por los Estudios Sociales y las Ciencias Naturales, sin embargo no se puede tener completa seguridad de éstos resultados ya que son muy parejos y eso no ayuda a definir una tendencia en específico.

5. ¿Quiénes trabajan en tu casa?



La pregunta #5 está haciendo reflexión en cuanto a quién tiene la responsabilidad económica del hogar de los niños y adolescentes, en este caso la mayoría respondió que ambos padres. Esto probablemente se debe a que, como en la pregunta #1 se evidenció que se trataba de familias numerosas, ambos padres se ven necesitados de trabajar para poder mantener a sus hijos y cubrir cuando menos sus necesidades básicas.

6. ¿Tus papás tienen armas de fuego?



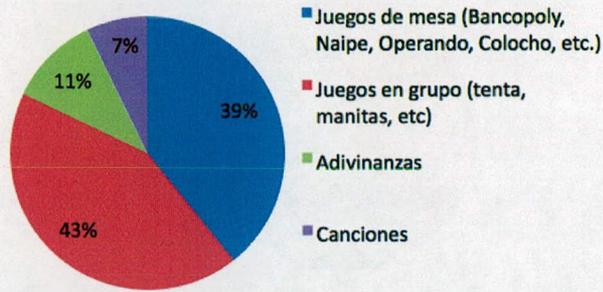
Con la pregunta #6 se hace evidente que la mayoría de niños y adolescentes saben qué son las armas de fuego porque sus padres tienen más de alguna en su hogar. Esto invita a reflexionar sobre la responsabilidad de los padres en cuanto a tener armas de fuego al alcance de sus hijos y que esto pueda afectar su forma de pensar sobre ellas y cómo las utilice en un futuro.

7. ¿Quién te cuida cuando no estás en la escuela?



La pregunta #7 viene a confirmar que los padres, ambos trabajadores, deben trabajar mucho para poder mantener a sus numerosas familias por lo que alguno de los abuelos debe encargarse de los niños cuando salen de la escuela. Sin embargo este resultado está muy parejo con la primera opción, esto quiere decir que debe haber madres que trabajen medio tiempo para que por las tardes puedan cuidar a sus hijos. En cualquiera de los casos, resulta probable que a los niños les haga falta formación integral en el hogar y que sea por esto que resultan siendo delincuentes o con problemas psicológicos y traumas, como opinión personal.

8. ¿Qué juegos te gustan?



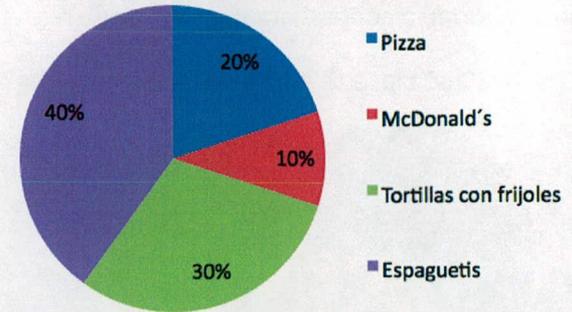
Con los resultados de la pregunta #8, siendo elegidas en su mayoría la primera y la segunda opción, se puede deducir que a los niños y adolescentes les entretiene más jugar en grupo que por individual, por lo que el mensaje que se quiere dar con el juego educativo es más probable que logren fijarlo más si juegan en grupo. Además, que por el tema que va a manejar el juego, es importante que puedan reflexionar, compartir ideas, decir lo que piensan, por lo que es necesario que se desarrolle en grupo.

9. ¿Para qué crees que sirven las armas de fuego?



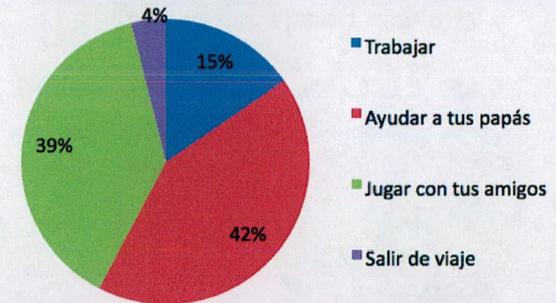
La pregunta #9 hace evidente que los niños y adolescentes saben que las armas de fuego sirven para matar o causar daño, sin embargo el resultado tan parejo entre la elección de las respuestas 4 y 5, dan a entender que existe cierta imagen de poder y control sobre las armas de fuego por pueden formarse con una idea errónea y cometer actos de delincuencia en un futuro.

10. ¿Qué comes normalmente?



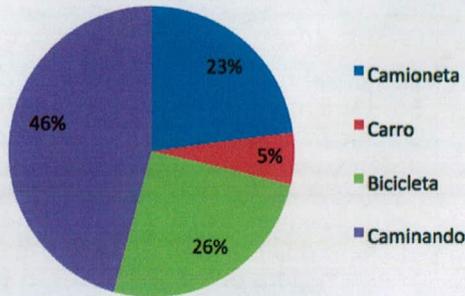
Con los resultados de la pregunta #10, se puede deducir que se trata de familias de bajos recursos económicos por lo que rara vez pueden comer en lugares de comida rápida. Aunque la respuesta de pizza está muy cercana a las de comida hecha en casa ya que existen restaurantes de menor calidad que ofrecen dicho producto y que estaría más a su alcance que McDonald's por ejemplo.

11. ¿Qué haces en tus vacaciones?



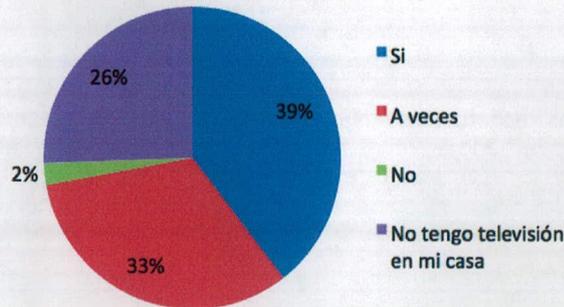
Los resultados de la pregunta #11 hacen evidente que los adolescentes utilizan su tiempo de vacaciones de la escuela en trabajar y/o ayudar en los quehaceres del hogar porque probablemente los padres no se dan a vasto y necesitan de una ayuda para poder cubrir los gastos y las necesidades de sus hijos. A pesar de esto, siguen siendo adolescentes por lo que les gusta pasar tiempo con sus amigos y no dejan de hacerlo.

12. ¿Cómo te transportas a la escuela?



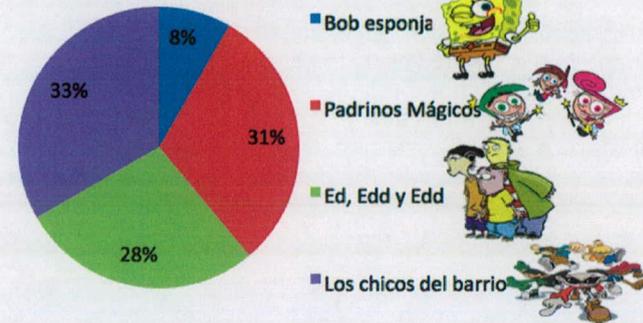
Tomando en cuenta que la mayoría respondió a la pregunta #12 eligiendo las opciones 1, 3 y 4, se reafirma que son familias de bajos recursos que no pueden costear carros propios, sólo unos cuantos transporte público. Sin embargo puede ser que por la cercanía de sus hogares con las escuelas realmente no necesiten más que bicicleta o caminar.

13. ¿Te gusta ver televisión?



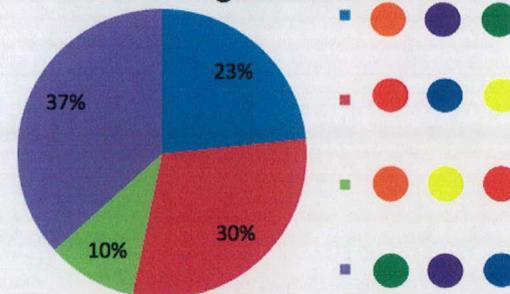
La pregunta #13 apuntaba a saber un poco más sobre los recursos con los que cuentan estos niños. En su mayoría respondieron que si les gusta ver televisión y otros que a veces les gusta. Sin embargo hay un porcentaje muy cercano que respondió que no contaban con televisión en su casa, por lo que probablemente la televisión que logran ver es en supermercados, tiendas, etc.

14. ¿Qué personaje te gusta más?



Con ésta pregunta no sólo se evidencia que los niños y adolescentes tienen acceso a cable, sino que también se evidencia el tipo de personaje con el que se identifican más, para poder ilustrar con personajes que consideren agradables para el juego y que realmente llegue a ellos el mensaje que se quiere transmitir. Las respuestas 2, 3 y 4 son muy parejas por lo que se tendrá que hacer una fusión entre un tipo de personaje vectorial sencillo con uno más urbano y estilo graffiti.

15. ¿Qué combinación de colores te gusta más?



Con los resultados de la pregunta #15 se puede tomar una idea de qué colores funcionan para los niños, que eligieron en su mayoría las opciones 2 y 4, los colores de ambas opciones funcionan bien juntos por lo que puede dar ideas para la propuesta gráfica.

○ PERFIL DEMOGRÁFICO

- Nivel socioeconómico: Nivel bajo (D1)
- Edad: de 9 a 15 años aproximadamente
- Sexo: mujeres y hombres
- Educación: cursando entre Primaria y Ciclo Diversificado (3ro. primaria a 3ero. Básico aproximadamente)

| Nivel | Características | Profesiones |
|-----------------|--|---|
| Nivel Bajo (D1) | Los miembros de este nivel son trabajadores que poseen un estándar de vida que apenas está por encima de la pobreza. Tienen cubiertas sus necesidades más elementales como techo, vestimenta y alimentación, pero de forma limitada. Se transportan en vehículos públicos, motos y, un porcentaje bajo de casos, en autos de modelos antiguos. Ingreso familiar mensual promedio: Q2,500 | Contadores, dependientes, técnicos (no siempre especializados), funcionarios de Estado de segunda clase a menos, maestros de escuelas públicas, miembros de las fuerzas del Estado. |

* Fuente: Prodatos, S. A. Niveles Socioeconómicos en Guatemala. Estudio realizado a nivel capital 2007 y análisis de encuestas realizadas (presentado anteriormente).

○ PERFIL PSICOGRÁFICO

● Resultado del instrumento

Con los resultados y el análisis de los instrumentos, se dedujo lo siguiente:

- Son niños y adolescentes que vienen de familias numerosas por lo que probablemente no reciben suficiente atención de sus padres que deben trabajar bastante tiempo para cubrir sus necesidades. Incluso muchos de los encuestados evidenciaron que es necesario que ambos padres trabajen y que alguno de los abuelos o tíos es quien cuida de ellos.
- A pesar de vivir en un ambiente de violencia, agresión y que a la mayoría de ellos les toca trabajar, siguen siendo niños o adolescentes con deseos, esperanzas, ganas de jugar y divertirse con sus amigos. Evidenciaron que les gusta jugar, además que entre sus juegos de preferencia están aquellos que requieren su interacción directa ya sea con dados o dinámicas de ejercicio (correr, saltar, etc.).
- Son niños y adolescentes con bajo nivel formativo en cuanto a una formación integral, ya que si bien asisten a la escuela, deben desde pequeños tomar responsabilidades extras a las de un niño (como trabajar o ayudar a sus papás), por lo tanto no ponen suficiente atención la enseñanza que se les brinda en la escuela y no reciben la suficiente formación en casa ya que los padres no están la mayoría del tiempo.
- El crecer en un ambiente tan violento los ha hecho estar cerca de armas de fuego y conocer lo que son, sin embargo es muy probable que han tenido la mala imagen de que las armas los harán ser más poderosos teniendo el control, por lo que podrían llegar a ser hasta delincuentes al crecer, como opinión personal. Esto se nota ya que muchos eligieron la opción de “para que te tengan miedo” o “para sentirte poderoso” en la pregunta de “¿Para qué crees que sirven las armas de fuego?”.
- Por el tipo de personajes que eligieron se evidencia que les gusta lo urbano, lo actual, diseños simples en cuanto a texturas y sombras pero evidenciando que es algo juvenil.

- La mayoría eligió estas combinaciones de colores:



Por lo tanto, se evidencia que prefieren colores que expresan vida, alegría, una combinación de sentimientos, la creatividad y al mismo tiempo estabilidad.

● En la Escuela

Lefrancois (2000) evidencia la importancia de la enseñanza en las escuelas ya que asegura que “participan sobre todo en enseñar a los niños mucho de lo que necesitan para una interacción eficaz en nuestro mundo cada vez más complejo”. También plantea que los niños adquieren no sólo habilidades esenciales sino también todas las destrezas sociales y personalidad pública para poder interactuar en la sociedad y que los caracterizará a lo largo de su vida. Esto hace evidente que cualquier acción o iniciativa que contribuya a la formación en la escuela será muy enriquecedora para que la educación de los niños sea integral y estén realmente preparados para la vida de adultos. Un tema como la violencia y las armas de fuego tan fuerte en estos momentos en el país, no es un tema normalmente tocado en el pensum de las escuelas, entonces es positivo que alguien más lo esté considerando y le de importancia.

Los autores Ausubel, Novak y Hanesian (1990), plantean que dependiendo de la actividad que se va a realizar en la Escuela, se puede decidir si es mejor realizarla en grupo o de manera individual. Sin embargo plantean que, “los esfuerzos de grupo son más eficaces principalmente porque aumentan la posibilidad de que haya por lo menos una persona que llegue independientemente a la solución correcta... si la tarea exige evaluaciones o toma de decisiones, deliberación en común y alcanzar un grado de consenso, el grupo evita errores de juicios idiosincráticos o extremistas”. Por lo que una dinámica en grupo podría ser más enriquecedora y productiva para tratar el tema de la violencia y las armas de fuego, de manera que entre todos se apoyen y acrecienten y enriquezcan las conclusiones y el aprendizaje.

Pero plantean también que “aunque el apoyo de grupo indudablemente reduzca la ansiedad y mejore la confianza en situaciones de resolución de problemas, reduce también por la misma razón, la responsabilidad y la iniciativa individuales” por lo que será vital la presencia de un facilitador que contribuya a explorar las opiniones de todos los participantes y así se pueda llegar a una mejor experiencia de aprendizaje.

Es importante también resaltar que los autores dicen que el trabajar en grupo con compañeros que se llevan bien, aumenta la eficacia de la cooperación, también aumenta la motivación para hacer la tarea más atractiva y proporcionan una fuente de reforzamiento social mutuo. Esto contribuirá a que el tema de violencia y armas de fuego no sea tan difícil de tratar y puedan expresar lo que piensan y sienten ante el mismo, brindando una perspectiva en conjunto que los ayudará a manejar mejor el tema. Esta conclusión, se ve reforzada también por lo que dicen los autores que “será evidente que los miembros menos capaces del grupo podrán realizar más de lo que harían individualmente, en virtud de estar siendo estimulados y de ser capaces de adoptar las ideas y las estrategias de los alumnos más capaces.”

Ausubel, Novak y Hanesian (1990) evidencian además, que la discusión es el método más eficaz y realmente el único que funciona para “promover el desenvolvimiento intelectual con respecto a los aspectos menos bien establecidos y más controvertidos de la materia de estudio. Proporciona el mejor medio de ampliar los horizontes intelectuales del alumno, de estimular su pensamiento por fecundación múltiple, de esclarecer sus puntos de vista y de medir la validez lógica de éstos conforme a las concepciones de los demás”.

Esto significa, que una dinámica de grupo en la que además se genere discusión y debate de ideas, sería ideal para tratar el tema de violencia y armas de fuego, porque los alumnos no sólo podrían expresar sus puntos de vista sino aprender las perspectivas de los demás y generar nuevos conocimientos que el pensum regular de la Escuela no considera y que le ayudarán para recibir una educación más integral y preparada para tomar su lugar en la Sociedad, defendiendo sus valores, creencias.

● Niñez Intermedia

Según Rice (1997) y Elkind (1981), la Teoría Psicosocial de Erik Erickson plantea 8 etapas del desarrollo humano. Para la niñez intermedia, corresponde la etapa de “industria contra inferioridad”, que se da en niños de 6 a 11 años. En dicha etapa los niños aprenden a cumplir las demandas de la escuela y del hogar y desarrollan un fuerte interés por el obtener sus logros y el interactuar con los demás.

La cognición social para los niños es, según Rice (1997), “la habilidad para entender a los otros, sus pensamientos, sus emociones, su conducta social y en general, su punto de vista”. En la etapa cognitiva del “pensamiento autoreflexivo”, que se da de niños de 8 a 10 años, se desarrolla una conciencia recíproca, el niño se da cuenta de que los demás tienen un punto de vista diferente al de él mismo.

Esto demuestra la habilidad de los niños para considerar las perspectivas de otros, para reflexionar acerca de su conducta y su motivación, ésta capacidad incluye la conciencia de la relatividad. Luego se da la etapa de “adquisición de perspectiva mutua”, en niños de 10 a 12 años, en la que los niños perciben su perspectiva, la de un compañero e incluso la de una tercera persona.

En esta etapa, los niños empiezan a acudir a la primaria y manifiestan la capacidad de progresar de una deducción a una conclusión en sus discusiones. Además, los niños llegan a apreciar el tiempo horario, el calendario, el tiempo histórico, el espacio geográfico y celeste y la diferencia entre causalidad física y psicológica. Son capaces de comparar lo que oyen y ven con lo que saben, llegando a juicios sobre lo que es verdadero y lo que es falso, lo que es apariencia y lo que es realidad. Por esto, es probable que ya no crea en Santa Claus, ni en hadas o gigantes ni el ratón de los dientes.

● Adolescencia

Según Rice (1997) y Elkind (1981), la Teoría Psicosocial de Erik Erickson dice que la adolescencia corresponde a la etapa de “Identidad contra confusión de roles”, desde los 12 años en adelante. En esta etapa, los adolescentes desarrollan un fuerte sentido de ellos mismos.

Papalia (2001) plantea que la adolescencia temprana, que es la transición después de la niñez, “ofrece oportunidades para el crecimiento, no sólo en la dimensión física, sino también en la competencia cognoscitiva y social, autonomía, autoestima e intimidad”. Por lo tanto, es una buena oportunidad para aprovechar para enseñarles valores y fortalezas que los ayudarán a tomar un camino más sólido al emprender sus vidas como adultos.

Elkind (1981) plantea que los adolescentes tienen la capacidad de abarcar lo posible, es decir que “el futuro es una posibilidad para ellos tan real como el presente y una posibilidad que puede y debe abarcarse”. Sin embargo, esto significa también que pueden ver multitud de alternativas para la solución de algo, es por esto que no pueden recibir instrucciones de sus padres o autoridades sin buscar otra alternativa o discutir a cerca de ello.

Esto se da también porque al ver muchas alternativas para un mismo problema, hace que entren en conflicto para decidir una de ellas. Y aunque tienen problemas para tomar una decisión no quieren que nadie más decida por ellos. Elkind dice que “paradójicamente, pero de manera comprensible, la falta de decisión del adolescente a menudo causa una mayor dependencia de los demás, sobre todos sus compañeros, pero también de sus padres. El adolescente exige que sus padres adopten una actitud sólo para que pueda rebelarse contra ella”.

También resalta Elkind (1981) que los adolescentes pueden razonar sus propios sentimientos, es decir que pueden ser introspectivos y reflexionar sobre su propia personalidad. Esto quiere decir que pueden evaluarse desde el punto de vista de los demás en cuanto a su personalidad, inteligencia y apariencia, por lo que adquiere una preocupación por las reacciones de los demás y “muchos adolescentes se someten a régimen de ejercicios físicos

o intelectuales porque al examinarse encuentran diferencias entre lo que son y lo que quieren ser, entre el yo real y el yo idea.

○ PERFIL PSICOPEDAGÓGICO

● Niñez Intermedia

Rice (1997) dice que, de acuerdo a las etapas planteadas por Piaget, los niños de 7 a 11 años circulan en la etapa de “operaciones concretas”. En dicha etapa, los niños muestran una mayor capacidad para el razonamiento lógico, vinculado con la realidad empírica o de su contexto. Plantea que sólo pueden razonar acerca de las cosas con las que ya han tenido experiencia personal directa. Tienen también capacidad para comprender las relaciones de las partes con el todo, del todo con las partes y de las partes entre sí. Rice también plantea que en esta etapa “la capacidad para agrupar las cosas en categorías permite que los niños expandan la extensión de su conocimiento mediante inducciones basadas en categorías. Aprenden que objetos diferentes pueden ser agrupados por tamaño o por orden alfabético.”

Esto debe tomarse en cuenta en el material que se desarrolle ya que podrán utilizar su lógica y su razonamiento para utilizar dicho material y aprender la información que se quiere transmitir. También es importante destacar que los niños ya pueden operar a base de reglas, por lo que puede ya tomar parte en juegos organizados y sacar provecho de una instrucción formal.

Además, los niños en esta etapa logran distinguir mejor entre la realidad y la fantasía y tienen mayor capacidad de clasificar, lo que hace posible que los niños piensen en forma lógica, con razonamiento inductivo y deductivo. También aumenta la capacidad para emitir juicios a cerca de causa y efecto, entienden, visualizan y usan mejor las relaciones espaciales, la experiencia es importante en este progreso.

Rice (1997) plantea que por ensayo y error los niños pueden llegar a dar con la respuesta correcta a un estímulo o

situación, pero no logran usar procedimientos sistemáticos para averiguar la respuesta ni son capaces de dar explicaciones lógicas de las soluciones.

● Adolescencia

Según Rice (1997), la Teoría de Piaget plantea que los adolescentes se clasifican en la etapa de “pensamiento operacional formal”, que se da de los 11 años en adelante. En dicha etapa los adolescentes son capaces de utilizar la lógica propositiva, pueden razonar, sistematizar sus ideas y construir teorías. Dice Rice (1997) que “tienen la capacidad para derivar una proposición de dos o más variables o una relación compleja”. Tienen también la habilidad para distinguir en sus mentes el posible efecto de una o más variables y la capacidad para combinar y separar variables en un marco hipotético-deductivo.

Rice (1997) dice también que la Teoría de Piaget plantea que en la etapa de “pensamiento operacional formal” los adolescentes muestran la capacidad de ser flexibles, ya que pueden ser versátiles en su forma de pensar e interpretar de muchas maneras un mismo resultado. También tienen una mayor capacidad de distinguir lo posible de lo real y además no sólo concebir lo que ya existe sino lo que podría pasar, las posibilidades. Su pensamiento se vuelve inventivo, imaginativo y original.

En pocas palabras lo que Piaget plantea es que pueden utilizar su pensamiento para reflexionar, pueden pasar de lo real a lo posible porque distinguen bien entre uno y otro, pueden tener un pensamiento lógico en el que consideren todas las posibilidades de algo y llegar a conclusiones correctas y pueden formular hipótesis y examinar evidencias para sacar conclusiones y teorías. Además, los adolescentes empiezan a preocuparse más por las situaciones a largo plazo que lo inmediato y desarrollan una actitud más noble y altruista. Su atención empieza a concentrarse más en los demás que en el “yo” interno.

Elkind (1981), dice que al reunir los conocimientos de Piaget e Inhelder, concluyó que los adolescentes son capaces de

realizar acciones de lógica combinada y pueden abarcar problemas en que operen a la vez muchos factores. Tienen también la capacidad de utilizar un sistema de símbolos secundario, es decir un juego de símbolos que representen otros símbolos, por lo que su pensamiento es mucho más flexible que el de los niños. Esto quiere decir que entienden con mayor facilidad las metáforas, chistes en doble sentido o los chistes del periódico. También plantea que los adolescentes se vuelven reservados en sus pensamientos, entienden que son personales y que pueden ser contrarios a lo que afirman. Por lo que empiezan a emplear la “hipocresía social”, en la que ocultan sus pensamientos y deseos cuando estos contradicen sus afirmaciones verbales.

PROCESO DE CONCEPTUALIZACIÓN 7

● Cómo se llegó al concepto

En base al contenido del Marco Teórico y del Área de Diseño y analizando la experiencia del cliente, se eligió trabajar con un juego educativo ya que:

- El grupo objetivo es niños y adolescentes, de sexo masculino y femenino, de 3ero. primaria a 3ero. básico de escuelas e institutos pertenecientes a zona roja o en riesgo de la ciudad de Guatemala. Por lo tanto se podría decir, de acuerdo a su edad, que su madurez no ha alcanzado un nivel alto entonces un material recreativo y divertido ayudará a los facilitadores a mantener su atención y lograr su motivación. Además un juego educativo puede ser dirigido a ambos sexos de manera integral.
- Su nivel socioeconómico es bajo, por lo que probablemente no cuentan con muchos recursos extras, como proyectores, reproductores de música, DVD, etc. por lo que facilitarles un material que tenga todos sus elementos para utilizarse sin recurrir a nada extra será vital. Los recursos económicos para reproducir el material no depende de las instituciones sino de IEPADES que trabajará con un patrocinio, por lo que no debe afectar tanto.
- El material que se desarrolló va a ser utilizado por los facilitadores de IEPADES con grupos de 30 a 40 alumnos aproximadamente, teniendo disponible casi en todas las instituciones sólo un período de 45 minutos. Entonces un juego educativo resulta práctico para dividirlos en 10 o 12 grupos de 6 integrantes como máximo y trabajar con un facilitador cada uno, de manera que se asegure la internalización de los contenidos y que el facilitador pueda tener un mejor control de la respuesta de cada jugador para motivarlos a expresarse

de la mejor manera, es decir que resultaría una experiencia más personalizada.

Habiendo elegido qué material se va a trabajar, se necesitó concretar una idea central. Para llegar a un concepto se realizaron tres técnicas de conceptualización: lluvia de ideas, opuestos y analogías. De las frases conceptuales que surgieron de estos procesos se eligieron las siguientes:

- Guerra contra las armas
- Paz habitual
- Jugar a la guerra contra las armas
- Diversión pacífica como un hábito
- Ponerse las alas de la diversión pacífica

● Concepto central

Diversión pacífica

Se eligió este concepto como concepto final ya que responde a la carencia planteada, es decir que de manera divertida, lúdica y profundizadora se puede inculcar en los niños los valores de jugar sin violencia y de decir que no a las armas de fuego.

● Concepto complementario

Ponerse las alas

Se planteó este concepto como complementario, para que refuerce al concepto central ya que, por la complejidad del

proyecto y la temática a trabajar, es necesario abarcar muchas ideas y un sólo concepto no se da a basto para luego transmitir las en una idea gráfica. Además para plasmar la idea de cambiar la mentalidad de los niños de jugar sin violencia de manera analógica utilizando la idea de las alas, que los hacen libres de expresarse sin necesidad de la violencia, alas que los alejan de su situación actual de vivir entre la violencia, agresión, dificultades económicas y salir adelante a mejores oportunidades. Pero el volar no se da por arte de magia sino que sólo se puede volar si se hace el esfuerzo de agitar las alas, al igual que los niños o adolescentes que no pueden salir adelante sin poner de su parte y esforzarse en todo lo que hagan.

● Nombre

Nombres preliminares a partir del concepto elegido:

- Pacífico
- Diversión sin armas
- Divertidísimo
- Enredos
- Valorando
- 1,2,3 sin armas
- Volar para aprender
- Para arriba
- Superándote
- Para la vida
- Iendo pa'arriba
- Volando sin violencia
- Volemos
- Vuelo alto
- Créalas
- Supervuelo

- Nombre final:

CréAlas

Busca tus oportunidades y aléjate de la violencia

Se eligió este nombre como final ya que refuerza la idea que plantean tanto el concepto principal como el complementario,

“diversión pacífica” “ponerse las alas”, para crear sus propias oportunidades por medio del esfuerzo y perseverancia para salir del mundo violento en el que viven y superarse.

Es un juego de palabras que es fácil de recordar y le dice al niño o joven que salga adelante por sí mismo. El nombre se refuerza por la frase “busca tus oportunidades y aléjate de la violencia” para recordarles que la violencia no es una opción y que deben alejarse de ella y rechazarla a toda costa para poder tener una mejor vida.

● Mapa de juego

1. Nombre: “CréAlas” apoyado con el slogan “busca tus oportunidades y aléjate de la violencia”
2. Objetivo o propósito: lograr que el niño o adolescente pueda aprender los valores de la prevención y de la no violencia para superarse y saber que tiene una opción para salir adelante del mundo violento en el que vive, por medio de la reflexión y discusión que se genera en las distintas dinámicas que plantea el juego.
3. Tipo de juego: juego de mesa.
4. Tema: los valores de la prevención y el rechazo a la violencia y a las armas de fuego que IEPADES impulsa en sus proyectos, resumidos en su slogan: “*manos libres de armas, manos libres de violencia*”, con los que busca fomentar la cultura de la paz.
5. Descripción del juego: CréALAS es un juego de mesa, en el que cada jugador avanzará, con su peón, según el número que aparecerá en el dado que lance, a través de un camino que se transformará de un mundo de violencia y oscuridad a un mundo de paz y oportunidad. En el camino a recorrer, se representan situaciones de la vida diaria que rodean a los niños y adolescentes.
Conforme avanza, el jugador irá reflexionando sobre

temas de violencia intrafamiliar, violencia de género, violencia en las escuelas, así como sobre la discriminación y el temor en que se vive en la actualidad, temas que aparecen en las tarjetas de juego. En estas tarjetas, también se presentan diferentes dinámicas con las que el jugador se divertirá con sus compañeros, apropiándose de mensajes positivos, que podrá aplicar en su vida. El facilitador acompañará y motivará a los niños y adolescentes a participar, de forma que comprendan que sólo pueden salir adelante con esfuerzo y dedicación; es por ello que el juego contempla una regla, que hace retroceder un espacio a quienes opten por no comentar cuando su turno así lo indique.

6. Habilidades y destrezas:

- Reforzar los valores de la prevención y de la no violencia
- Apoyar la competencia para que por medio de sus esfuerzos puedan salir adelante y llegar a la meta

7. Área del conocimiento:

- Cognitiva: se refuerzan y adquieren nuevos conocimientos sobre derechos humanos, violencia en todas sus expresiones y hechos de la actualidad de Guatemala.
- Afectiva: por medio de las reflexiones y discusiones que las tarjetas de juego propician, el jugador comparte ideas, experiencias y sentimientos en relación a la violencia e inseguridad en la que viven.
- Psicomotriz: mediante instrucciones específicas a seguir, el jugador ejercita la relación entre la mente y el cuerpo, dando respuesta a estímulos y reacción a actividades viso-motoras.

8. Nivel taxonómico:

a. Área cognitiva:

- Nivel de comprensión: se desarrolla el conocimiento implicando capacidades de comprender el sentido de un contenido por medio de su estructura o forma, logrando la traducción, interpretación y asociación de los conceptos.
- Nivel de aplicación: capacidad de hacer uso de un contenido o de resolver problemas utilizando el

contenido que se está trabajando.

- Nivel de análisis: capacidad de fraccionar el contenido en sus partes de manera física o abstracta para su entendimiento.
- Nivel de síntesis: capacidad de integración de ideas o conceptos y de unir cada una de las partes del contenido en uno solo que tenga sentido.
- Nivel de evaluación: capacidad de emitir juicios y opiniones con el fin de llegar a valorar algo.

b. Área afectiva:

- Nivel atención: recibir el conocimiento con interés, involucrándose porque les da agrado.
- Nivel de respuesta: capacidad de involucrarse voluntariamente en responder ante el tema.
- Nivel de valoración: capacidad de adquirir un compromiso e involucrarse sentimentalmente.
- Nivel de apropiación: capacidad de internalización y concentración en el juego.
- Nivel de socialización: capacidad de compartir con otros, sentido de equipo y pertenencia.

c. Área psicomotriz:

- Nivel de movimientos reflejos: capacidad de dar respuesta física, sin vacilación a un estímulo.
- Nivel de movimientos fundamentales: movimientos innatos y de manipulación (psicomotricidad gruesa).
- Nivel de acciones perceptivas: habilidad de utilizar su cuerpo aprovechando los sentidos de oído, vista y tacto.
- Nivel de cualidades y calidades físicas: habilidad de resistencia, fuerza, soltura y agilidad.

9. Grupo objetivo: niños y adolescentes de 9 a 14 años de edad, cursando los grados 3ero. primaria a 3ro. básico, de escuelas e institutos pertenecientes a zona roja o en riesgo de la ciudad de Guatemala, que impulsa IEPADES.

10. Metodología: Según la forma de razonamiento empleada, la actividad formativa que propicia este juego, se da mediante la aplicación de combinación de métodos pedagógicos, deductivo e inductivo. Deductivo, porque el juego presenta actividades en las cuales, el jugador descubre cosas, asocia ideas y del conocimiento general discutido, llega a conclusiones que se aplican a su vida diaria. Es a la vez inductivo, ya que los jugadores comparten sus experiencias particulares, se propicia la reflexión individual y de grupo y se arriba a conclusiones generales las cuales serán de beneficio para todos, todo ello, a través de la participación activa del grupo.

Conforme a la forma de trabajo, se utiliza el método verbalista, ya que el proceso de enseñanza que trabaja el juego, se promueve con el uso del lenguaje, oral y escrito.

De acuerdo a la actividad de los alumnos, se aplica el método activo, en el que la participación de los jugadores es esencial para que se genere discusión y por lo tanto se transmitan los mensajes perseguidos por IEPADES y por el juego en específico.

Y finalmente, según la presentación de los contenidos, se hace uso del método ocasional, por medio del cual se aprovecha la situación violenta e insegura actual del país, alrededor de la cual se plantea la discusión de los hechos particulares de cada jugador.

11. Estrategia de aplicación del juego: el juego contiene un tablero en el que, de 4 a 6 jugadores, irán avanzando con un peón, según el número de casillas indicadas por el dado lanzado. Se incluyen 70 tarjetas de preguntas (15 por cada tipo de actividad y 10 de profesión). Dependiendo de la casilla en la que caiga el jugador, deberá elegir una de las tarjetas y responder la pregunta o realizar la dinámica que indique la misma. Con la tabla de punteo, cada jugador irá colocando alas en la fila que le corresponda, para acumular puntos (cada ala obtenida al responder a lo indicado en una tarjeta de juego, con un valor de 5). Al final se sumarán dichos puntos y se colocará el resultado en la tabla con los yesos que se proporcionan. Además, algunas casillas le darán a los jugadores consejos para una vida más feliz y positiva, lejos de la violencia, en los

que acumularán una carita feliz por casilla.

El instructivo indica la descripción de cada pieza y las reglas específicas para llevar a cabo la dinámica del juego. Además se incluye una guía para el facilitador que le ayudará a desarrollar el juego de la mejor manera, aprovechando su potencial para transmitir los mensajes que se persiguen.

12. Recurso de evaluación: el facilitador tomará nota de las conclusiones y opiniones generadas con el uso de las tarjetas de juego en el desarrollo del mismo. Al final de la actividad, las socializará con los jugadores, con la finalidad de medir el aprendizaje logrado y reforzar los principios y valores analizados.

13. Metacontenido:

- Diversión entre compañeros
- Lograr el desenvolvimiento sin timidez y propiciar la libertad de expresión

14. Características del empaque: caja de cartón tipo “macho y hembra” que incluye toda la información pertinente: cantidad de jugadores, edades a las que se dirige, logotipo de la institución que lo respalda, contenido del juego (qué piezas y cantidades). Es fácil y práctica para su uso y para el manejo de los facilitadores, ya que es una caja sencilla, resistente y de un tamaño ideal para que los facilitadores puedan llevar el juego de un instituto a otro.

CONTENIDOS DEL MATERIAL GRÁFICO 8

● Contenido de texto

1. Tablero:

- Marcadores de inicio y final del recorrido
- Frases de enriquecimiento integral, por ejemplo: *participa como voluntario en un asilo de ancianos u organiza una chamuzca con tus amigos.*
- Slogan de IEPADES
- Mensajes del gato para alejarse de la violencia y corregir las situaciones que viven día a día, en las que los niños o adolescentes actúan con violencia.
- Mensajes de autores reconocidos para promover la paz.

2. Instructivo:

- Dinámica general del juego
- Reglas
- Contenido y explicación de cada tarjeta de juego

3. Guía del facilitador:

- Introducción a la temática del juego
- Descripción del juego
- Descripción sobre el grupo objetivo
- Tips para tratar con el grupo objetivo, motivarlos y lograr el objetivo del juego

4. Tarjetas de juego:

- ¡Divirtámonos!:
Son una serie de dinámicas para desestresarse y divertirse con el grupo, además que mantienen la atención de los jugadores.
- ¿Tú que opinas?:
Preguntas a cerca de la violencia y situación actual del país, para conocer la opinión personal del jugador.

• ¿Qué opinamos?:

Preguntas a cerca de la violencia y situación actual del país, para que todos los jugadores expresen su opinión al respecto.

• Discutamos:

Afirmaciones para crear debate en el grupo y lograr que cada uno exprese su postura ante ellas.

• Tarjeta de profesión:

Descripción de cómo se puede contribuir a la Sociedad desde cada una de las profesiones.

5. Empaque:

- Objetivo del juego
- Dinámica general del juego
- Reglas
- Contenido del empaque
- Edades y cantidad de jugadores para los que está dirigido el juego



● Contenido Gráfico

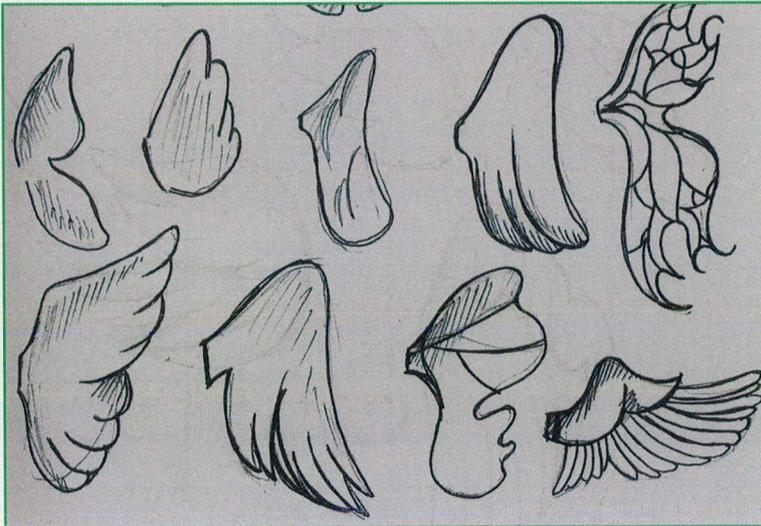
| TABLA DE REQUISITOS | | | | |
|-----------------------------------|-------|--|--|--|
| Elemento de diseño | | Función | Tecnología | Expresión |
| Color | | Diferenciar entre la situación actual de los jugadores y el "camino a seguir" para salir del ambiente de violencia | CMYK | - Prosperidad - Superación |
| Personaje principal y secundarios | | Conseguir la identificación del jugador y así lograr un vínculo entre el jugador y el juego | Dibujo vectorial | - Pertenencia - Amistad |
| Caricaturas de fondo | | Ilustrar diferentes situaciones cotidianas de la vida que rodea a los niños/ adolescentes | Caricaturas, blanco y negro, dibujo vectorial con estilo urbano | - Empatía |
| Figuras del mundo violento | | Representar el mundo en el que viven y dar a entender su oscuridad y problemática | Figuras en dibujo vectorial, blanco y negro, con estilo urbano | - Actualidad |
| Figuras del mundo pacífico | | Representar el mundo idóneo, fuera de la violencia y sin necesidad de usar armas de fuego | Figuras en dibujo vectorial, full color, con estilo urbano | - Paz - Bienestar - Prosperidad y superación |
| Formato | Tabla | Que cada jugador vaya acumulando puntos cada vez responde y está un paso más adelante de salir del mundo violento | Cartón con velcro 11X17", figuras de cartón con velcro para irse acumulando 3" aproximadamente | - Superación - Progreso - Evolución |

MEDIOS Y FORMAS DE DISTRIBUCIÓN 9

| DESCRIPCIÓN DE CADA PIEZA | | | | | |
|---|---------|---------------------------|--|---|--|
| PIEZA | MEDIO | | FORMA DE DISTRIBUCIÓN | | |
| Propósito | Físico | Carácter | Responsable | Duración | Lugar |
| El objetivo del juego "CréAlas: busca tus oportunidades y aléjate de la violencia" es lograr que el niño o joven aprenda de manera lúdica los valores de la prevención y de la no violencia para poder superarse y salir adelante de su situación actual. | Impreso | Diseño editorial, empaque | Alexander Rabanales, encargado del área de Juventud de IEPADES | 2 años, estimando el deterioro del material | Escuelas e institutos de zona roja o muy en riesgo de la ciudad de Guatemala con las que trabaja IEPADES |

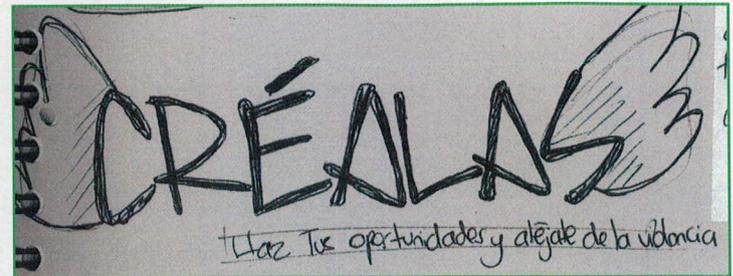
BOCETAJE¹⁰

1 Bocetos a mano seleccionados:



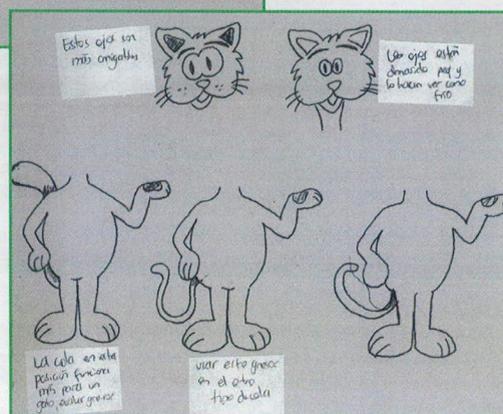
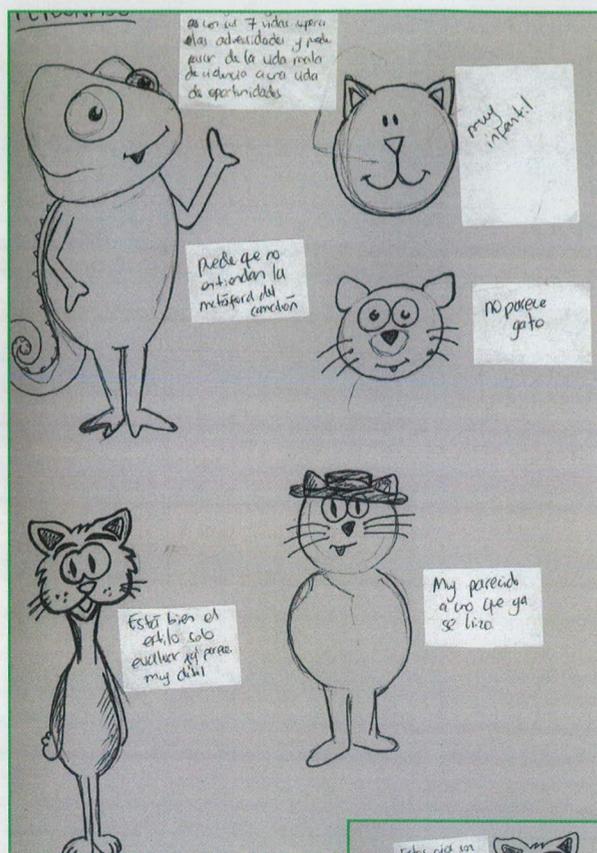
ELEMENTOS BÁSICOS:

Como elemento principal y unificador para las piezas de diseño se utilizaron las alas, ya que representan la liberación de un mundo violento a un mundo de paz, de oportunidad y de luz. Además para representar el esfuerzo que tiene que hacer cada persona para poder cruzar ese camino de liberación entre un mundo y otro. El uso de estos elementos permitirá presentar el tema de la violencia e inseguridad de manera metafórica, logrando darle un enfoque distinto a dicha temática en la que vive el grupo objetivo y llamar su atención por ser algo distinto.



LOGOTIPO:

Se eligió estas dos opciones para el logotipo y la imagen del juego educativo. La primera opción es una buena forma para fusionar lo urbano y lo vectorial que se quiere trabajar en los distintos elementos, pero se observó que se deben hacer más pruebas de tipografía ya que necesita ser más legible para el grupo objetivo. Para la segunda opción, se observó que la mezcla de tipografías contribuye a la mezcla de conceptos y estilos que se quieren trabajar pero se debe evaluar detenidamente qué tipografías se van a utilizar para que no resulte sobrecargado ni compita una con otra, además para que reflejen el concepto de "diversión pacífica" complementado con "ponerse las alas".



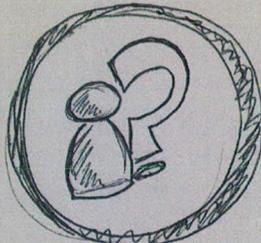
PERSONAJE:

Como personaje se pensó en utilizar un camaleón ya que puede cambiar su aspecto según el lugar donde se encuentre, pensando en una metáfora para los cambios que pueden lograr los niños/adolescentes, pero se evaluó más detenidamente y se llegó a la conclusión que era muy difícil que pudieran entender la metáfora que se estaba intentando transmitir, entonces se descartó como opción.

Se decidió trabajar con un gato como personaje ya que se le atribuye el mito de que posee 7 vidas, entonces se pensó en la idea que con esas 7 vidas puede superar adversidades y puede cruzar el camino de la vida violenta a la vida pacífica. Al reflejar esto, el niño/adolescente puede ver al personaje no sólo como un amigo que “está en sus zapatos”, sino también como un modelo a seguir para salir adelante y superar el mundo violento en el que viven, según se planteó desde la tabla de requisitos.

Se hicieron pruebas de estilo para el gato, eligiendo como base la última opción, haciendo la observación que se debe evaluar el cuerpo que se bocetó porque lo hace ver débil en lugar de resaltar las virtudes de fuerza y valentía que debería tener para poder “cruzar el camino ideal”. En base a ese boceto preliminar se hicieron pruebas de ojos y cuerpo para dirigir el personaje al grupo objetivo de niños/adolescentes eligiendo ojos grandes y cuerpo fuerte con cola larga, para que el personaje se presente como un gato amistoso, empático, agradable y solidario.

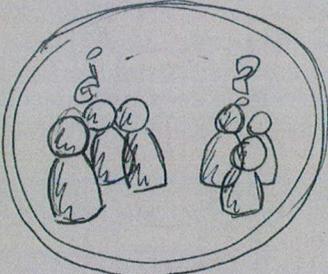
Simbolos para las cartas - tarjetas



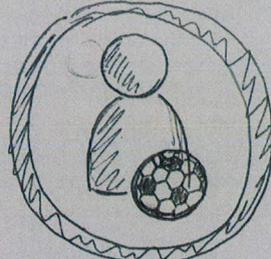
¿qué piensas t5?



¿qué piensan?



discutamos



divirtámonos



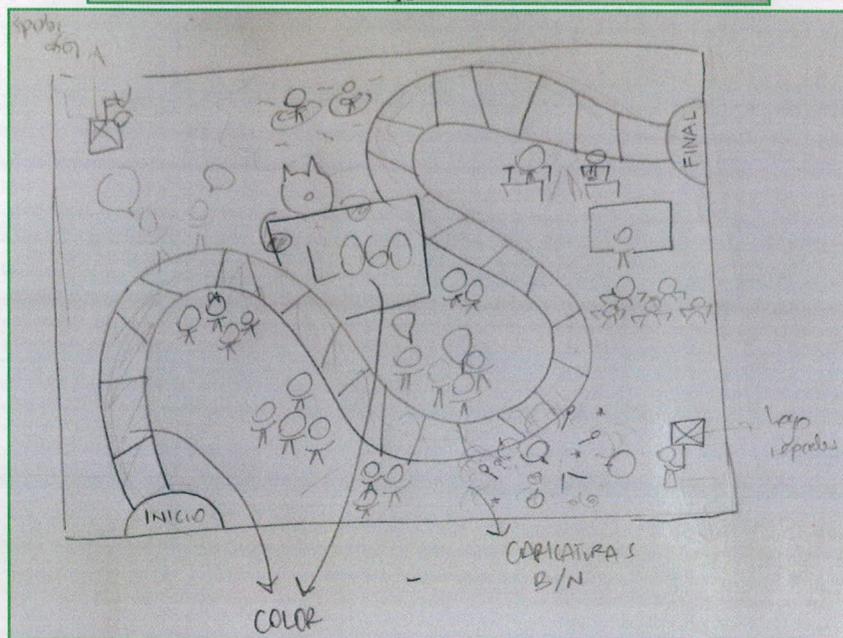
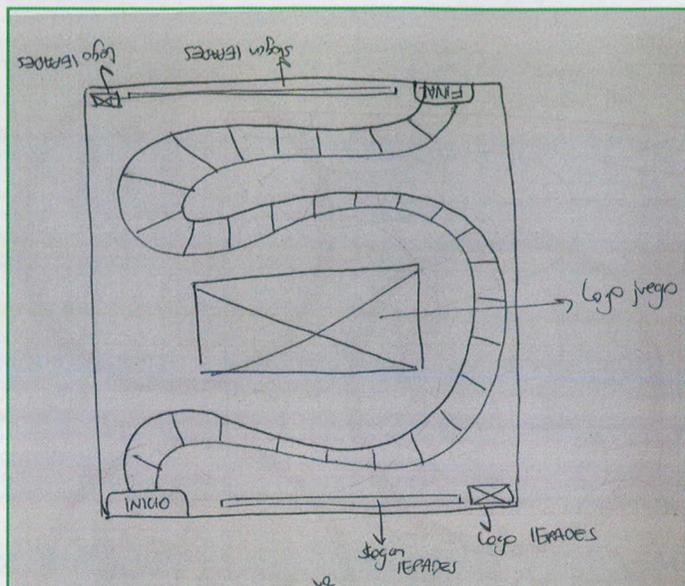
¿qué piensan?

Finchira más aster
opios para que se
vea la necesidad de
la unidad en el
grupo.

ÍCONOS:

Para las tarjetas de juego, se elaboró una serie de íconos que representan cada una, con el fin de lograr que el jugador pueda identificar cada actividad con mayor facilidad y rapidez.

Las tarjetas de juego estarán divididas en 4 clasificaciones: Discutamos, ¿Tú que opinas?, ¿Qué opinamos?, ¡Divirtámonos! y Tarjeta de profesión. Para cada una de ellas se definió un ícono partiendo del boceto base, el quinto según el orden de los bocetos que se eligieron como preliminares. Se decidió trabajar con figuras abstractas y sencillas de manera que se represente a los jugadores y a las acciones que se realizan con cada tarjeta, logrando que los jugadores puedan identificar más fácilmente cada una de las tarjetas y pueda rápidamente saber qué debe hacer.

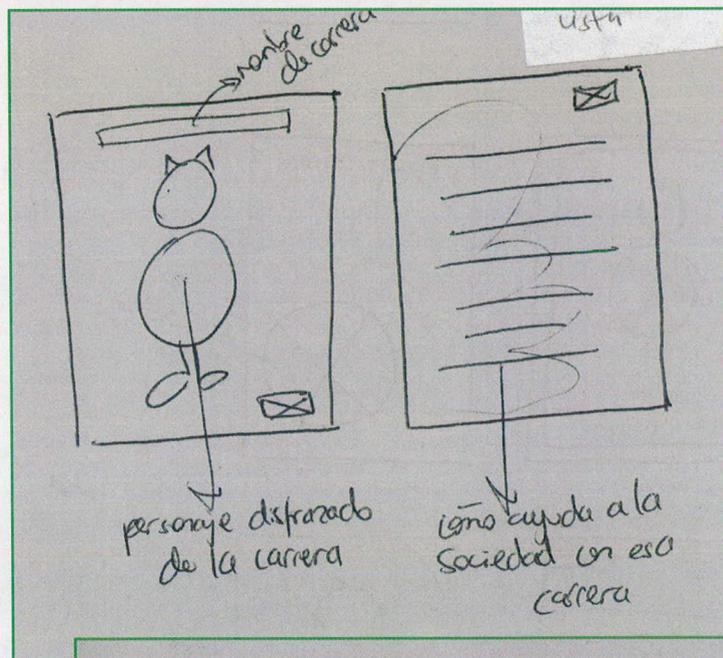


TABLERO:

En el caso del diseño del tablero se decidió trabajar sobre estos dos bocetos elaborados para desarrollar la propuesta digital combinando ambas. El objetivo es plantear un camino de inicio a final y a lo largo de todo el recorrido, distintas situaciones con las que se el grupo objetivo enfrenta en su vida diaria, así se identifique con la temática del juego para que pueda internalizar aún más el contenido y pueda captar el mensaje de liberarse y alejarse de la violencia.

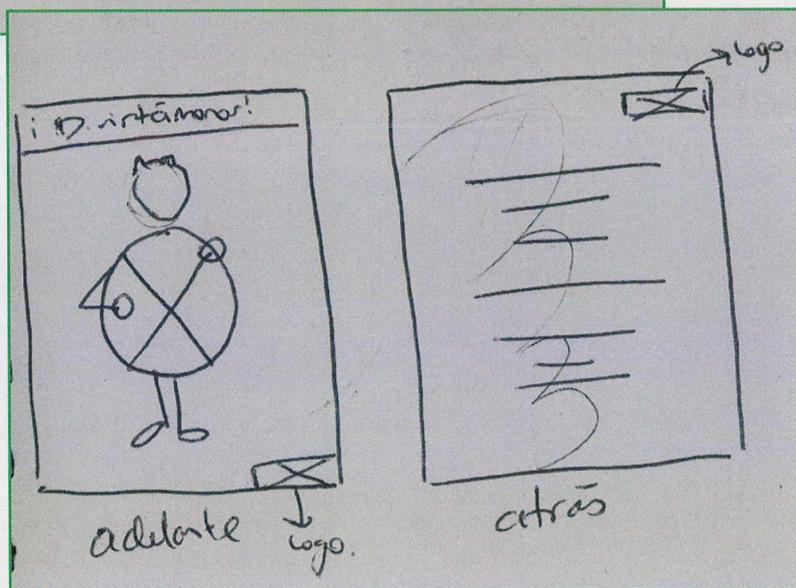
Cada tarjeta de actividad, estará representada a lo largo del recorrido por medio del color y símbolo que corresponde a cada una, así mismo las casillas en las que se les dan consejos a los jugadores para enriquecer sus vidas en otros aspectos, reforzando valores como el de la amistad, la familia, la recreación, la solidaridad, etc. Tal como se decidió en la tabla de requisitos, para que el color marque la diferencia entre la actualidad y el ideal al que se busca que lleguen.

El formato del tablero será horizontal para que pueda jugarse idealmente en una mesa así puedan colocarse los jugadores alrededor de él y puedan alcanzarlo todos por igual y utilizarlo sin problema.



TARJETAS DE JUEGO:

En las tarjetas de juego es importante sobre todo que el jugador pueda identificar fácilmente la dinámica que le tocó (pregunta, afirmación para discutir, actividad física, opinión, etc.) y además que pueda saber rápidamente lo que tiene que hacer, por lo que es importante que el diseño no sea subjetivo o difícil de entender, para asegurar que se transmita efectivamente el mensaje. Por lo tanto, se decidió utilizar como base la combinación de estos dos bocetos, en los que el personaje principal o uno de los demás personajes estará deteniendo cada uno de los íconos según la tarjeta a la que corresponda y se complementará con un título en el tiro, también dependiendo de la actividad, y en el retiro la información o pregunta que corresponda. Ya sea en el tiro o en el retiro, reforzar la imagen con el elemento de las alas y el logotipo del juego educativo, de manera que logre permanecer en la mente de los jugadores.

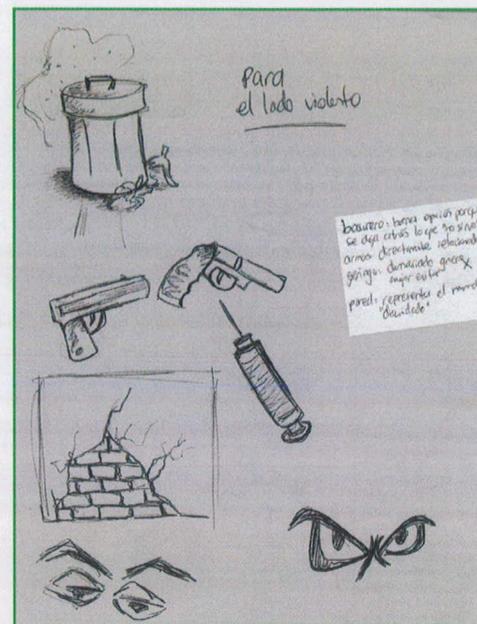


Con el fin de representar la evolución entre un mundo violento hacia un mundo pacífico, como se planteó en la tabla de requisitos, se decidió trabajar una serie de elementos representativos de ambos mundos, para transmitir dicha idea de manera más ilustrada o gráfica y por lo tanto más fácil de entender para el grupo objetivo.

FIGURAS DEL LADO VIOLENTO:

Para inicio del camino, el extremo violento, manifestando la realidad que rodea al grupo objetivo en la actualidad, se decidió utilizar las pistolas, representantes por excelencia de la violencia, del mundo oscuro o de problemática, y un basurero, metafóricamente representando todos los anivalores, resentimientos, orgullo, problemas y prejuicios que deben ser desechados para poder emprender el camino desde el punto violento hacia el final ideal, dejar atrás lo que "no sirve".

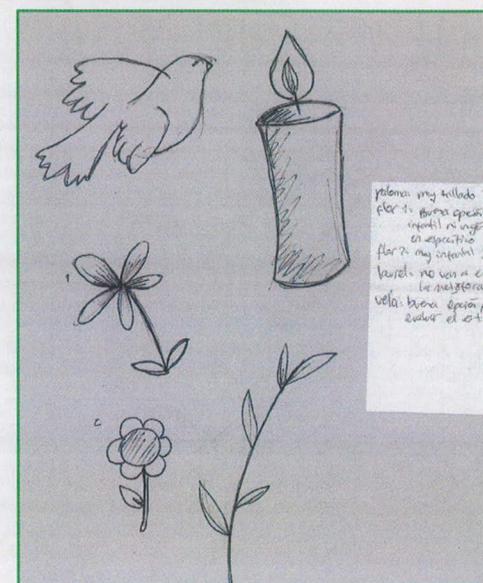
La pared descascarándose también se tomó en cuenta como un posible elemento ya que refleja la libertad de expresión y desarrollo que está queriendo salir a flote rompiendo paradigmas, prejuicios pasados y pensamientos que sólo estancan el desarrollo y alejan al niño/adolescente y no permiten sobresalir y superar el mundo violento para alcanzar la meta y llegar al mundo al ideal.



FIGURAS DEL LADO PACÍFICO:

En cuanto a los elementos de extremo final del recorrido, que buscan expresar la paz o el mundo ideal, la superación y la prosperidad según la tabla de requisitos, se decidió trabajar con una cadela y con flores. Se consideró la idea de utilizar una paloma representativa de la paz, pero se llegó a la conclusión que es una idea que ha sido muy utilizada y eso le restaría creatividad e innovación a la nueva propuesta que se está desarrollando con el juego educativo.

Es necesario para representar el mundo pacífico, que se apoye con el uso del color, para asegurarse que se transmitan los sentimientos y valores que se desean con la temática que trata el juego educativo.



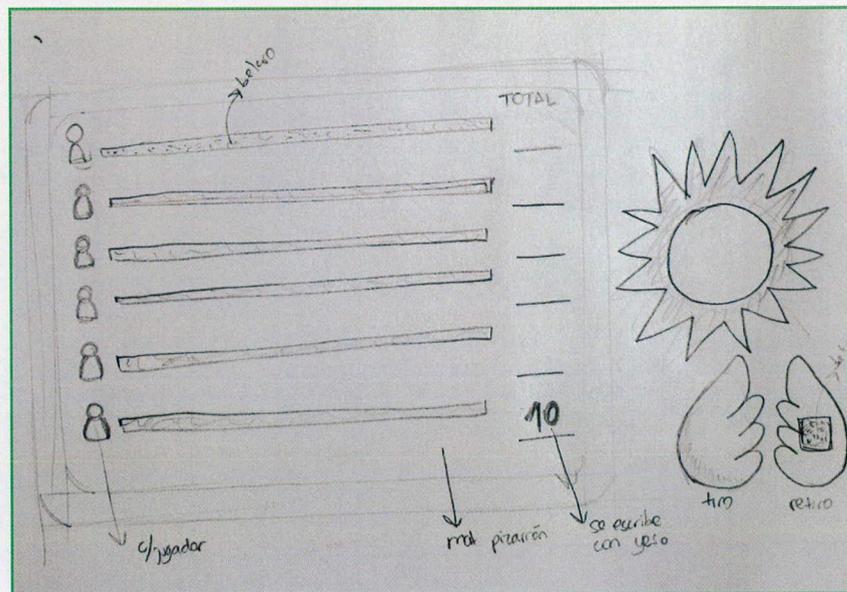
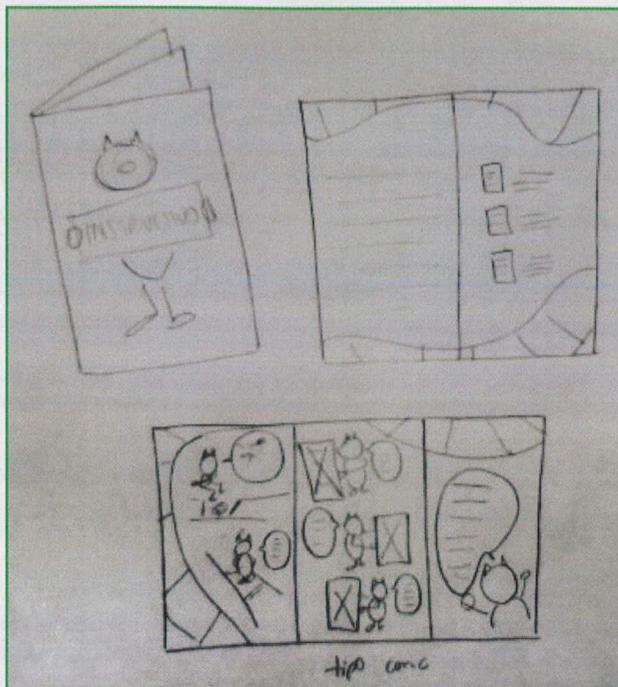


TABLA DE PUNTEO:

En el caso de la tabla, se decidió trabajar en base a este boceto elaborado, que consiste en un rectángulo base con material de pizarrón en el que aparecen los espacios para los 6 jugadores máximo que trabaja el juego, cada uno con una tira de belcro en el que irán pegando la cantidad de alas que vayan acumulando según su rendimiento en el juego: por cada pregunta que respondan satisfactoriamente el facilitador le dará un ala para pegar en su espacio. El que reúna más, dentro de los 3 primeros jugadores en llegar a la meta, será el ganador. En el extremo derecho de la tira de belcro de cada jugador, hay un espacio en blanco para que con yeso pueda cada uno escribir su puntaje.

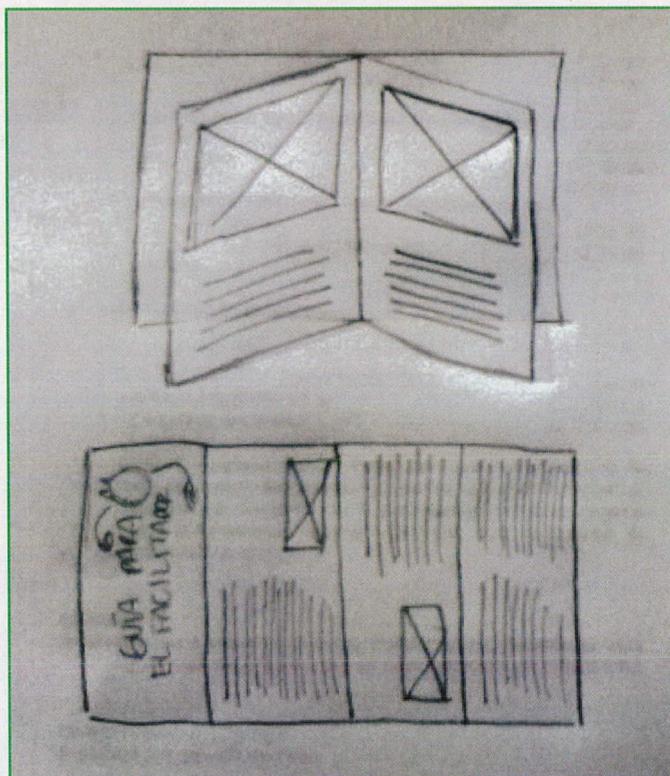
Se decidió añadir esta pieza como complementaria para el juego para que, de manera innovadora, se controle el conteo de los puntos de cada jugador. Además, representando una metáfora, en la que se acumulan alas en un camino, alas de conocimiento, de valores, libertad y esfuerzo que harán llegar al jugador a la meta como un ganador. Mientras más se refuercen sus valores y sus sueños a lo largo de su vida, más frutos tendrá al final, así mismo en este juego, mientras más alas acumule, más puntos tendrá al final y por lo tanto más probabilidades de ser el ganador. Esto expresa la idea de superación, progreso y evolución planteada desde la tabla de requisitos.



INSTRUCTIVO:

En el caso del instructivo se eligió como base, estos dos bocetos elaborados para hacer las pruebas digitales. El primero, tipo folleto de 4-6 páginas, en el que se explicará todo el contenido necesario, dinámica general, descripción de las tarjetas de juego, reglas del juego y contenido de piezas.

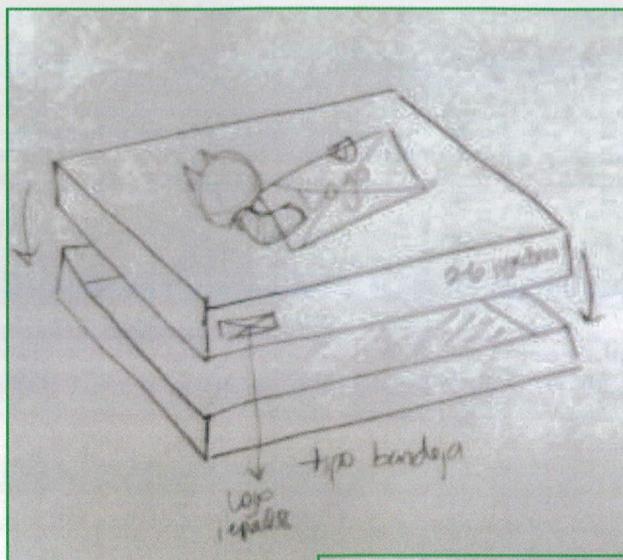
La segunda propuesta consiste en un acordeón de 6 lados, en el que los personajes irán explicando cada uno de los contenidos a manera de comic. Los personajes se dirigirán al jugador de manera personal para explicarle lo que tiene que hacer en cada una y la dinámica general del juego, así mismo lo que se permite hacer y lo que no.



GUÍA PARA EL FACILITADOR:

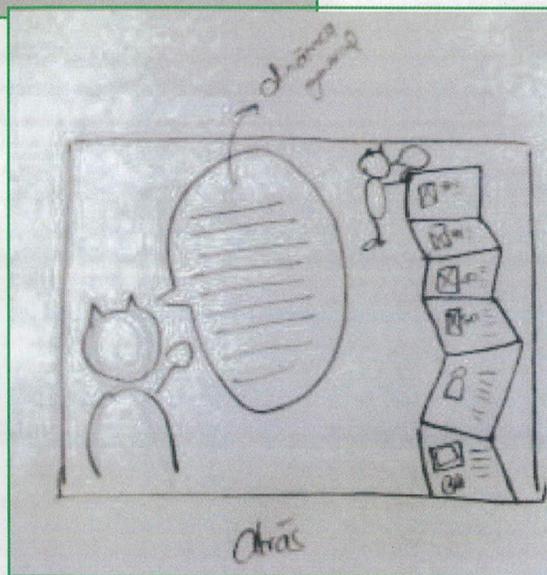
Para la guía del facilitador, se elaboraron estos dos bocetos como base para hacer las pruebas digitales. El primero consta de un folleto de 4-6 páginas, conteniendo la información ilustrada en cada una de sus páginas para una mejor comprensión.

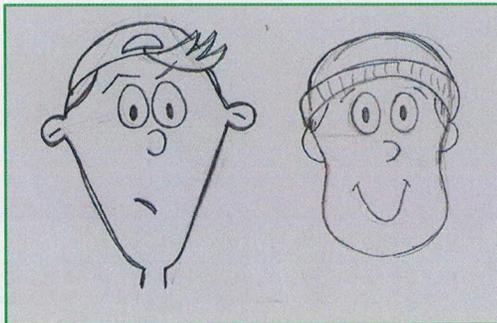
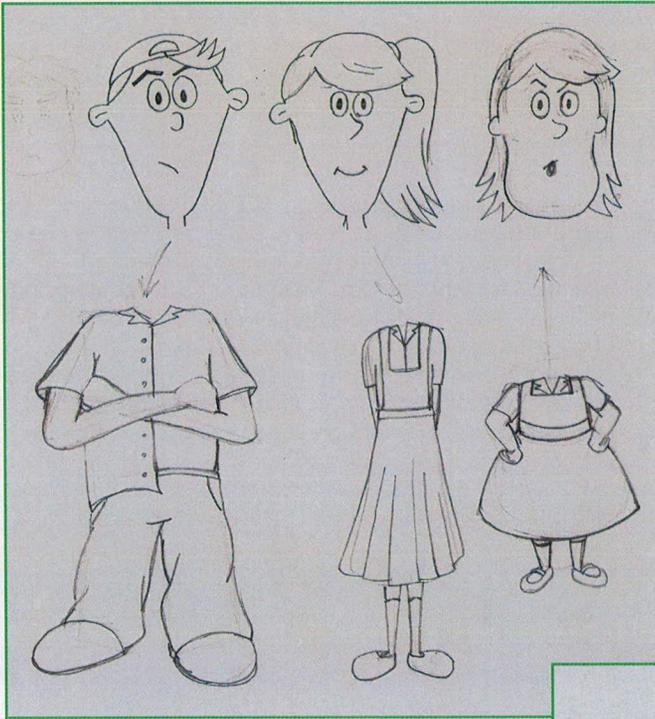
El segundo boceto es un cuatrifoliar, plegado como acordeón, en el que se explicará la dinámica del juego, la importancia del mismo, así como el grupo objetivo y algunos tips para dirigirse a ellos y motivarlos en el aprendizaje. En un formato más reducido y apoyado con imágenes, se dirá la información importante sin cansar al facilitador.



EMPAQUE:

Para el empaque se decidió utilizar este boceto elaborado que consiste en una caja tipo bandeja, en la que la tapadera superior casa sobre la tapadera inferior, un mecanismo sencillo para facilitar el uso del juego pero que de igual manera cumpla su función de protección para el mismo. En la tapadera superior se colocará el logotipo como elemento principal, en los lados la cantidad de jugadores, edades y logotipos patrocinadores y en la tapadera inferior la explicación de la dinámica general y el contenido del juego, explicando la función de cada una de las piezas.

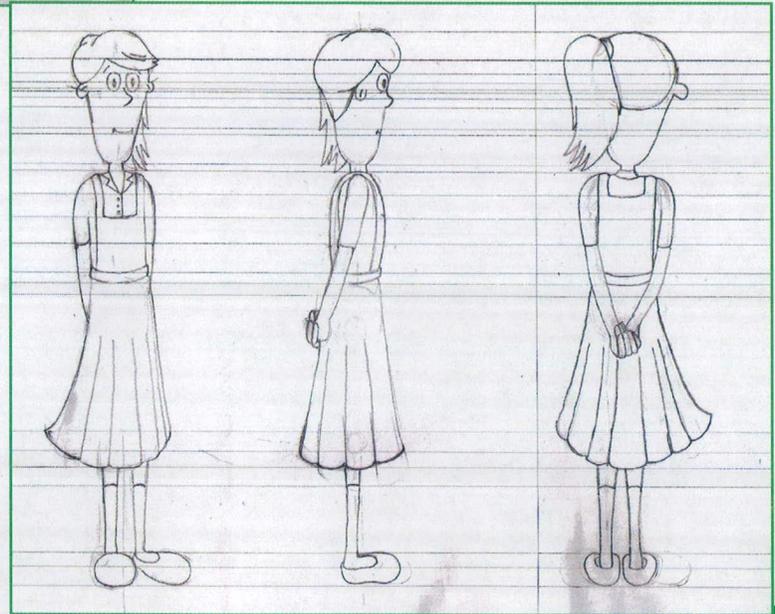
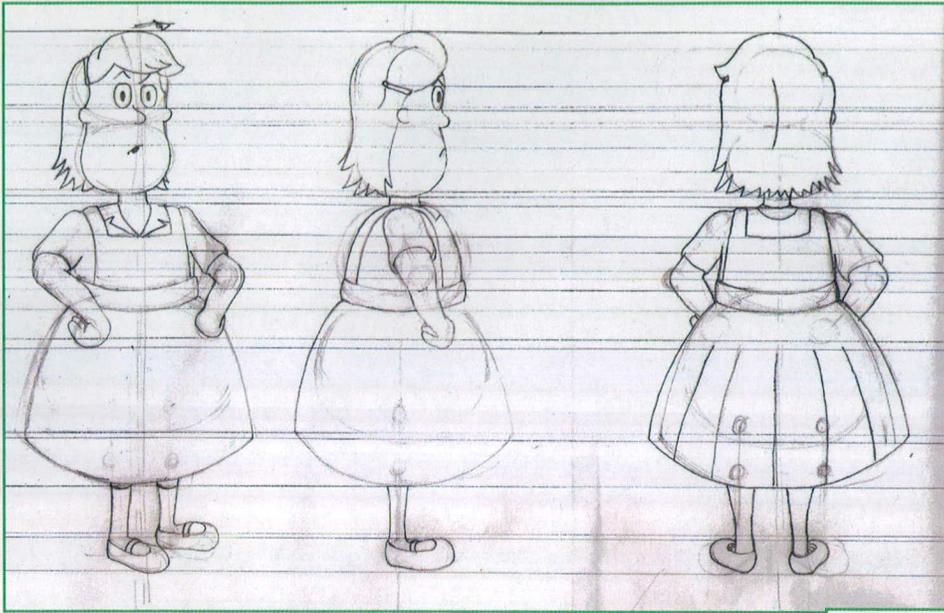


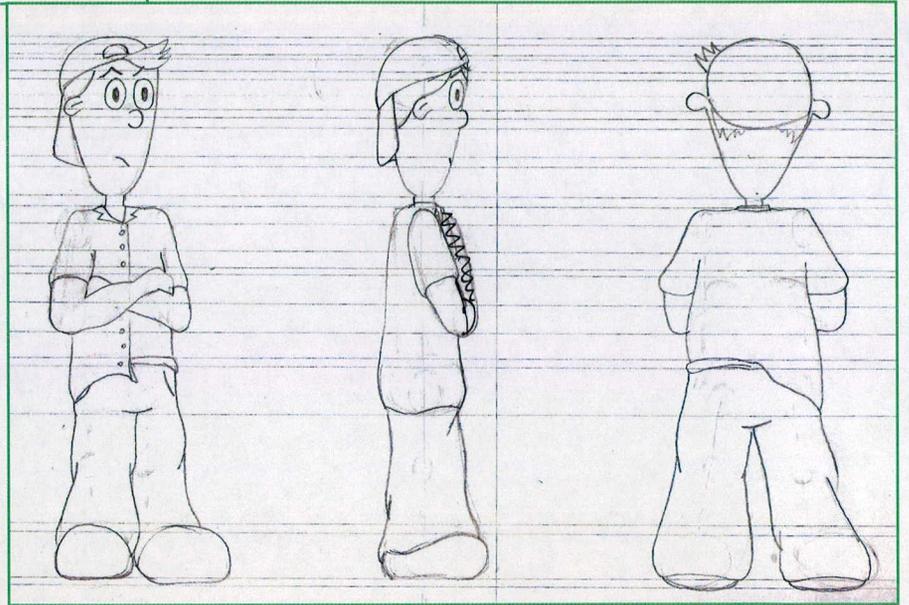
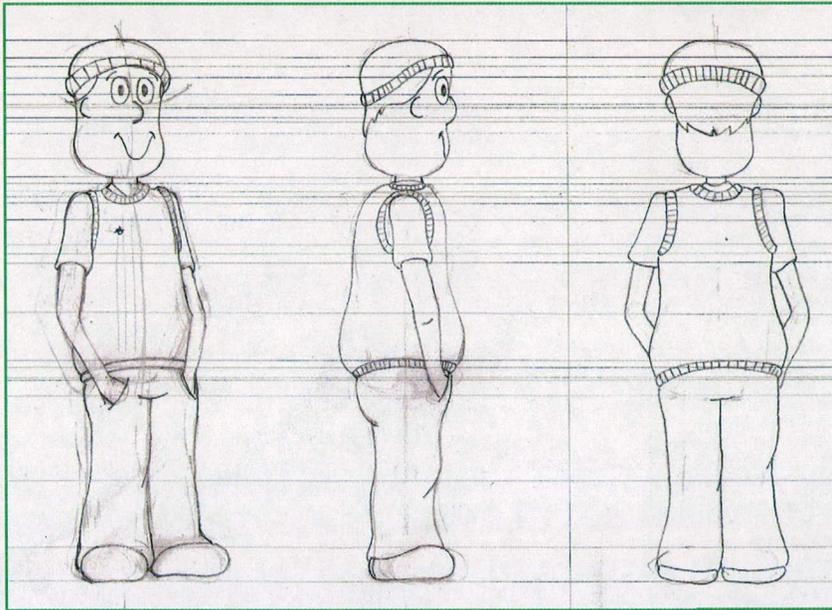


PERSONAJES:

Elaborando los personajes, se decidió tomar como base estos 4 bocetos a mano para trabajar las propuestas digitalmente. Se deberán evaluar proporciones cabeza-cuerpo y proporciones entre uno y otro ya que en los bocetos a mano solo se presentó la idea y es necesario que se maneje una propuesta creíble con la que los niños/adolescentes se puedan realmente identificar y despertar su empatía tal como se planteó en la tabla de requisitos.

- **Andrea:** es una niña feliz, amable y dulce. Es sensible y optimista. Se preocupa por los demás y busca formas de ayudar a otros. Además es deportista y miembro del cuadro de Honor de su grado.
- **Roberto:** es un niño problema. Es inteligente y obtiene buenas calificaciones, pero no es dedicado ni estudioso. Es criticón y bravucón. Le gusta hacer sentir mal a otros y actúa sin pensar.
- **Cony:** es una niña pequeña pero con bastante actitud. Se divierte haciendo sentir mal a otros y se burla de todos. No es una niña aplicada, gana sus clases pero con el promedio mínimo.
- **Pablo:** él es un verdadero amigo. Es amable, caballeroso, confiable y seguro de sí mismo. Se preocupa por tener buenas calificaciones y por su aspecto personal pero al mismo tiempo es una persona relajada, positiva y optimista.



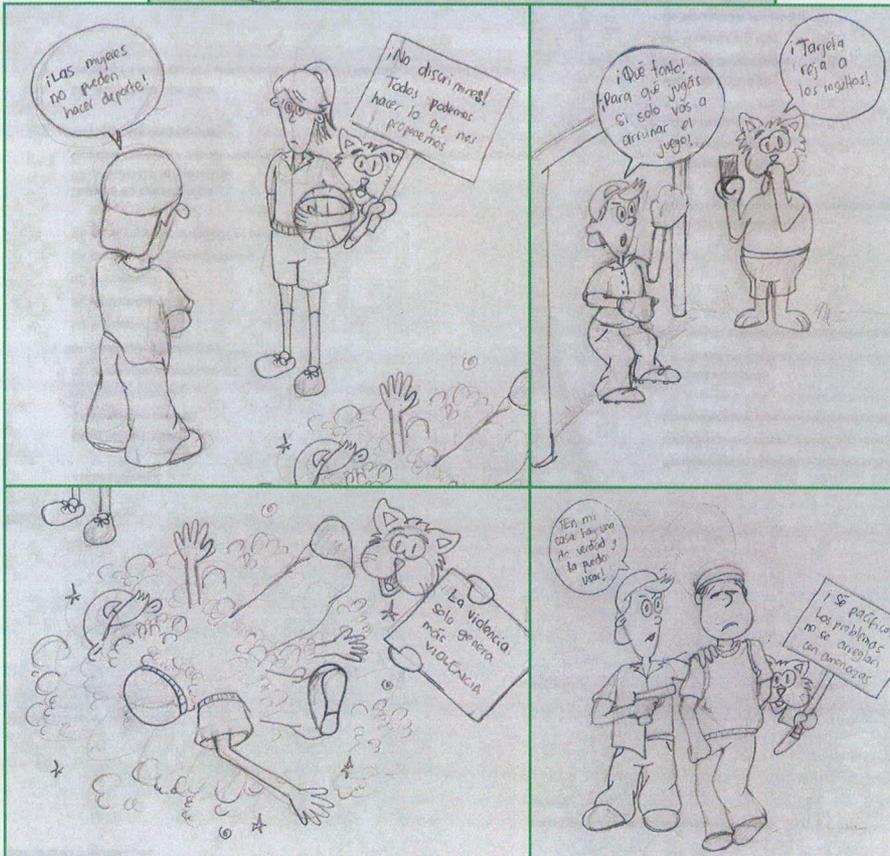




ESCENAS PARA EL TABLERO:

Para las escenas que van a apoyar al diseño del tablero, se decidió trabajar 5 situaciones:

- Un niño como portero en un partido de football insultando a uno de sus compañeros
- Un niño discriminando a las mujeres porque su compañera quiere jugar basketball
- Un niño amenazando a otro con un arma de juguete en uno de sus juegos "inocentes"
- Dos niños peleándose en el suelo
- Una niña riéndose de otra después de haberle metido una zancadilla para que se cayera



Estas 5 situaciones se trabajaron porque son problemas o conflictos reales que se dan comúnmente en un niño o niña en las edades en las que se encuentra en el grupo objetivo, para asegurarse que realmente se identifiquen con lo que está pasando y puedan reflexionar las soluciones que el gato presenta y los consejos que les da. Se partió de estos bocetos elaborados a mano, para decidir que se trabajarán en blanco y negro logrando que lo que resalte del tablero sea el camino a colores, el camino a seguir para dejar atrás las situaciones de conflictos violentos sin sentido y disfrutar de una vida más pacífica y fructífera.

2 Referencias



En el caso del personaje se utilizó como base el estilo de estas dos referencias, ya que fueron las preferencias del grupo objetivo obtenidas del instrumento de evaluación del mismo. Por lo tanto se utilizaron trazos gruesos en las orlas y mayor detalle en el interior, colores planos con sombras planas, dibujo vectorial.

Para el estilo de los fondos y colores, se eligió esta referencia tomada de la página de IEPADES, para asegurarse que la propuesta esté a corde a niños/jóvenes y además tenga impacto visual como para despertar su interés.



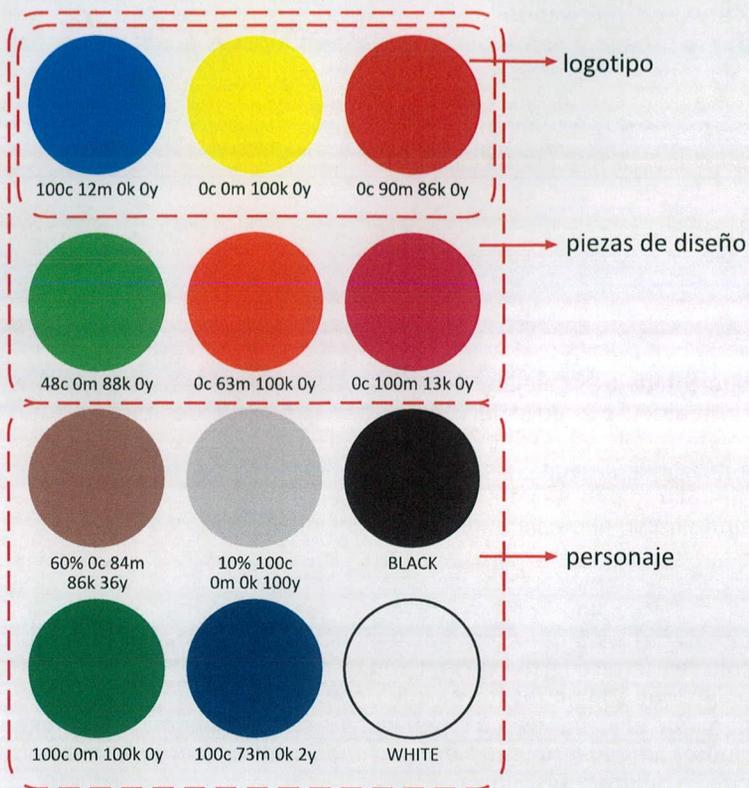
En el caso del tablero, se tomó como base esta referencia para colocar caricaturas que ilustren situaciones o problemas que enfrentan los niños/adolescentes en su vida diaria, de manera que el jugador pueda sentirse realmente identificado con la temática y el juego en sí, además para aprovechar mejor el espacio.



De acuerdo al instrumento de evaluación del grupo objetivo, se tomó este juego como referencia, ya que es un juego dinámico y además incluye actividades de la vida diaria de cualquier persona que podrán enriquecer la formación integral de los niños/adolescentes.

Se decidió trabajar con un empaque tipo bandeja para elaborar un empaque que cumpla sus funciones de practicidad y de protección para el juego pero que al mismo tiempo permita impresión y mantener la imagen del juego.





En base al instrumento que se aplicó al grupo objetivo en el que eligieron los colores de su preferencia, se eligieron finalmente estos 12 colores para trabajar en las distintas piezas.

Los primeros tres se eligieron para hacer pruebas con el logotipo, ya que son los colores primarios y por lo tanto no tienen preferencia de género, nivel socioeconómico, nivel de escolaridad, por lo que pueden ser amigables para cualquier niño/adolescente del grupo objetivo.

Los primeros tres y los colores de la segunda fila, se eligieron para hacer pruebas con el resto de piezas que conforman el juego educativo: tablero, tarjetas de juego, instructivo, tabla, piezas extras y empaque. Se eligieron ya que responden a las preferencias del grupo objetivo y juntos pueden aportar vida, dinamismo, contraste y diversidad a las pruebas que se hagan para las diferentes piezas, de manera que se despierte el interés de los jugadores y además se diferencie efectivamente la parte oscura y monótona de la vida violenta en la que viven actualmente del camino ideal que se quiere promover en los niños/adolescentes.

Las últimas dos filas de colores se eligieron para hacer pruebas con el personaje, ya que son colores que pueden representar a un gato y además le añaden características de los valores que se quieren promover como calidez y seguridad con el café, paz con el gris y el blanco, nobleza con el negro y paz y esperanza con el verde.

4 Tipografía

- LOGOTIPO Y TITULARES:

CréALAS
CréALAS
CREALAS
CREALAS
CREALAS
CRÉALAS

Corbel Bold, punto 24
Skia, punto 24
Whoa!, punto 24
Phylly Sans, punto 24
Brave, punto 24
Vegas Caravan, punto 30

- SLOGAN Y SUBTÍTULOS:

¡Divirtámonos!
iDivirtámonos!
iDivirtámonos!

Chalkboard, punto 18
Futura MD, punto 18
Tuffy, punto 18

- CUERPOS DE TEXTO:

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

Tuffy Regular, punto 10

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

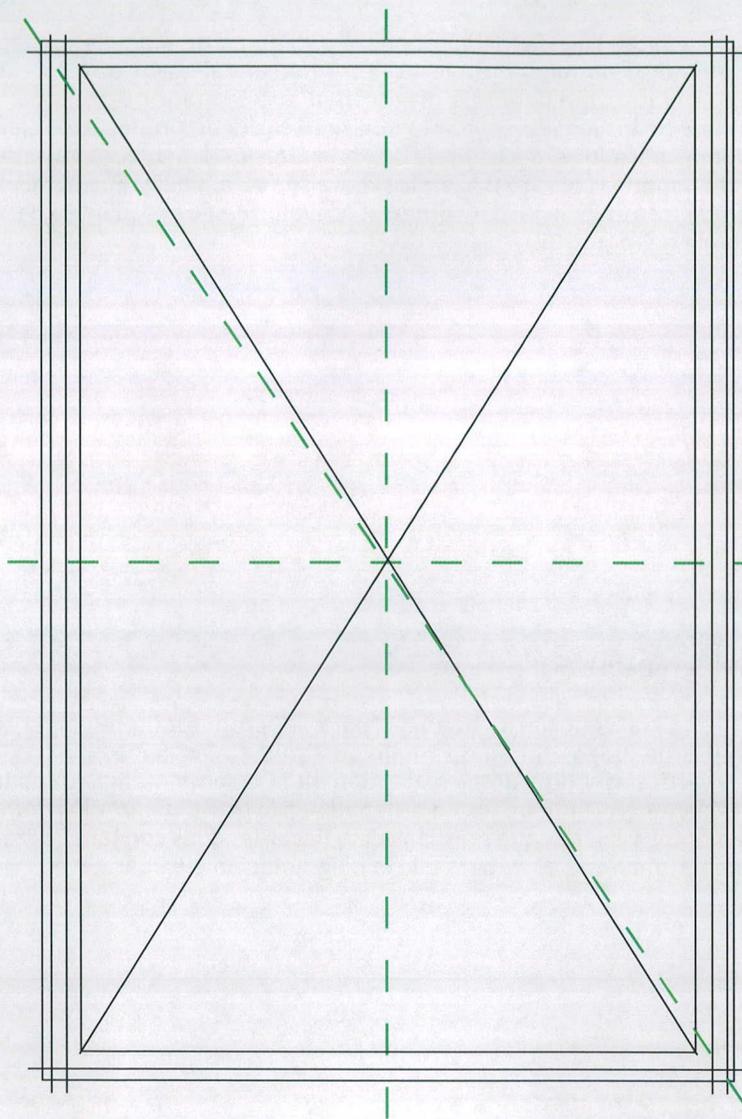
Trebuchet MS, punto 10

Se decidió trabajar con estas 6 tipografías en el logotipo y titulares, mezclando los conceptos que se quieren trabajar, que son lo urbano y el estilo vectorial de dibujo. Las 6 son tipografías que reflejan creatividad y dinamismo por sus trazos irregulares y fuera de lo común, y las últimas cuatro reflejan más la libertad que se quiere transmitir para alejarse de la violencia, por sus trazos irregulares y que parecen ser a mano alzada.

Para trabajar en el slogan del logotipo “haz tus oportunidades y aléjate de la violencia” y para los subtítulos del contenido, se tomó la decisión de trabajar como preliminares estas tres tipografías. Son tipografías fuera de lo común que por sus trazos y grosores variados, y así mismo reflejan dinamismo y diversión que plantea un juego, sin dejar de ser legibles y funcionales para cumplir con el traslado de la información de manera efectiva.

Para los cuerpos de texto se determinaron estas dos tipografías más que todo por legibilidad y funcionalidad, ya que sólo se usarán cuerpos de texto en el instructivo y en las tarjetas de juego, que son piezas claves que deben ser entendibles y efectivas para que el jugador sepa qué hacer y cuál es la dinámica del juego, sino el juego completo pierde su función y se pierde el mensaje que se quiere transmitir.

5 Retícula y diagramación preliminar



Se elaboró una retícula para cada pieza sobre la cual se trabajaron distintas opciones de diagramación. De las opciones elaboradas, se tomó la decisión de trabajar con las que a continuación se presentan, mezclando ejes horizontales y verticales y sólo algunos diagonales para determinar una base sencilla pero funcional para organizar los elementos de cada pieza.

TABLERO:

Para la propuesta preliminar del tablero de juego se trabajó únicamente con ejes horizontales y verticales, con un eje alineado verticalmente en el centro y una diagonal para situar el camino a recorrer con la dinámica del juego. Se manejó esta retícula sencilla para que no se sobrecargue el diseño ya que va a contener varios elementos visuales que lo enriquecen (escenas de personajes, camino, colores, logotipo, etc.) y si encima se utilizan ejes curvos, mixtos o alguna variación, se saturará demasiado y el usuario fácilmente perderá su atención del contenido y de la dinámica del juego que es lo más importante para presentar.

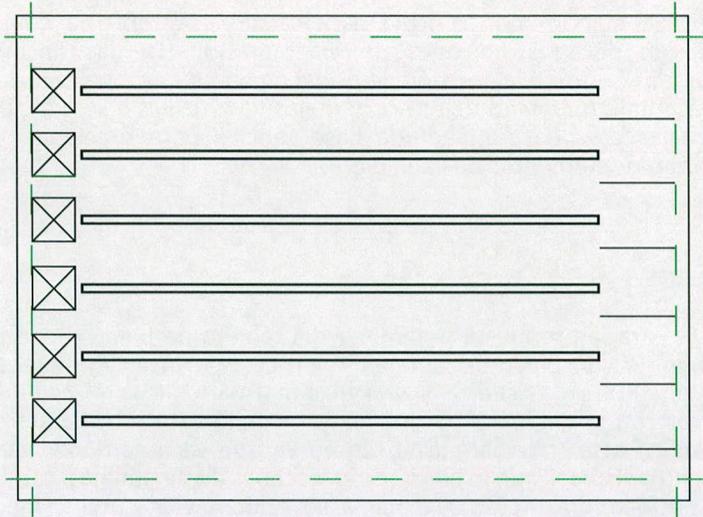
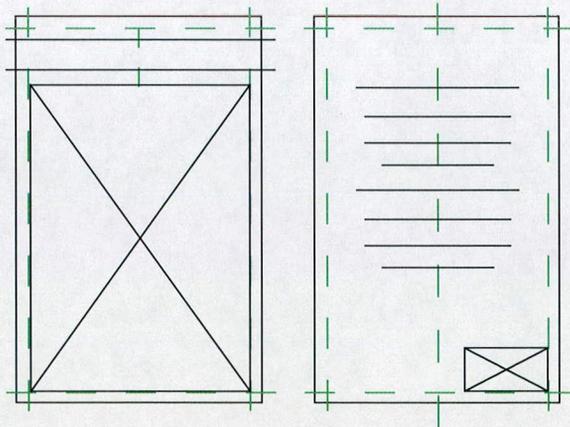


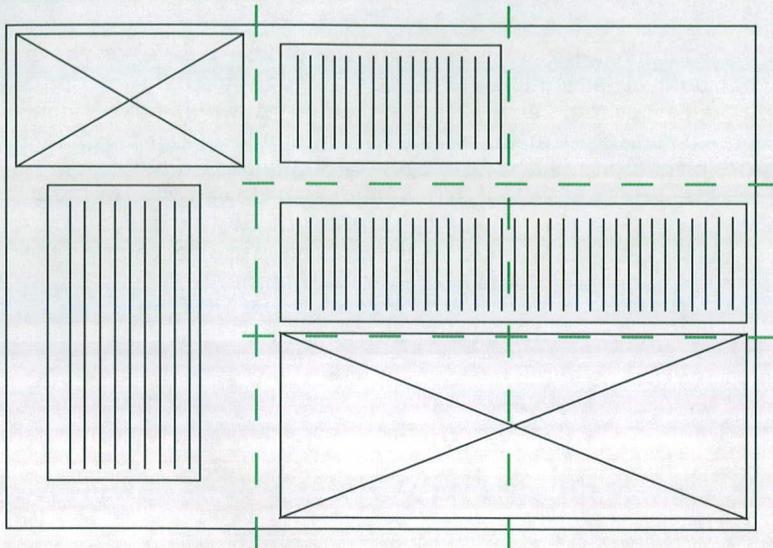
TABLA:

Para el diseño de la propuesta preliminar de tabla de punteos, se utilizaron también ejes verticales y horizontales. En este caso no se combinó con ningún eje diagonal ya que se trata de organizar el puntaje de los jugadores, por lo que se necesita un orden visual claro. Además porque se necesita de esa organización lineal que permita ir acumulando las alas (o los puntos) para sumar al final y que al mismo tiempo transmita la idea de progreso y evolución que se planteó desde la tabla de requisitos.



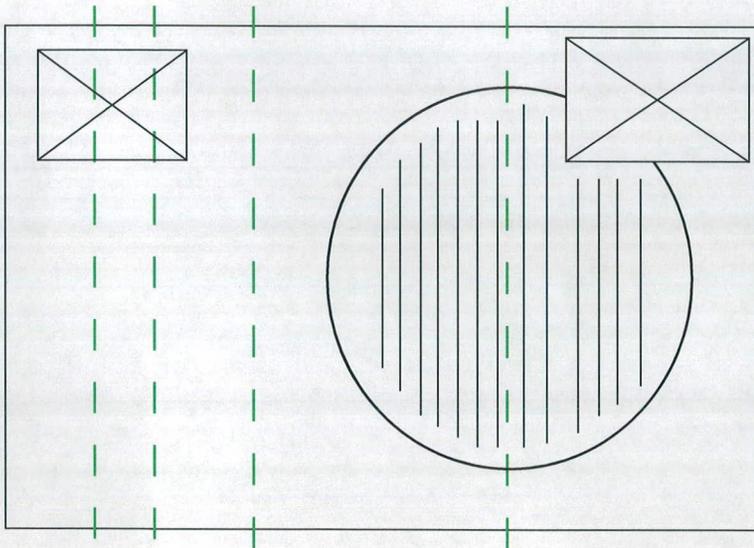
TARJETAS DE JUEGO:

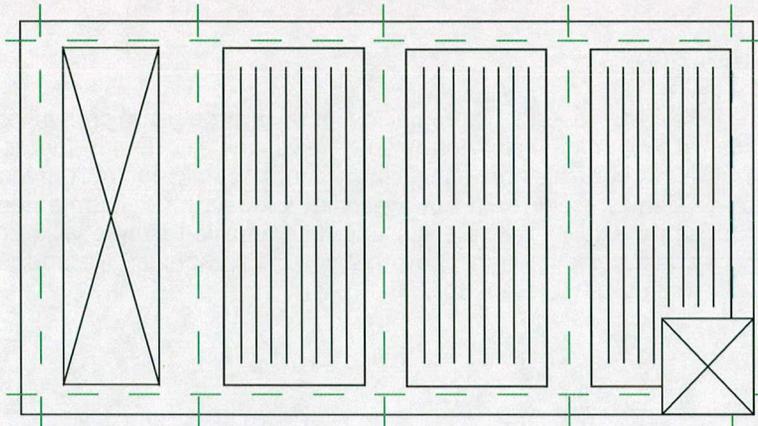
Ésta retícula se manejó para la propuesta preliminar de tarjetas de juego, utilizando igualmente que en las demás piezas, los ejes verticales y horizontales, de manera que se mantenga una línea sobria y se presente una base ordenada en la que organizar los demás elementos visuales, que podrían verse desordenados con tanto detalle si no se organizan bien, para ello la diagramación elegida.



INSTRUCTIVO:

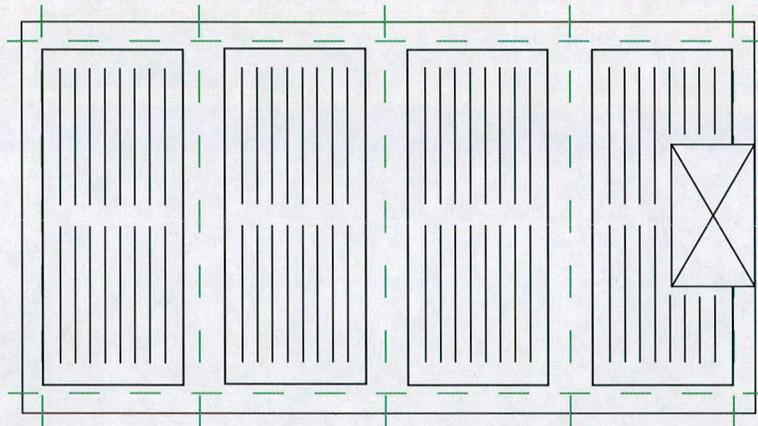
Se elaboró esta diagramación para la propuesta preliminar de instructivo, manejando los mismos ejes que las demás piezas, horizontales y verticales con alineación al centro, para crear una unidad visual y además asegurar la funcionalidad y la lectura del contenido que presenta esta pieza. Se eligió una diagramación simple ya que, como las instrucciones irán apoyadas por los personajes, se podría saturar si se utilizan ejes mixtos.





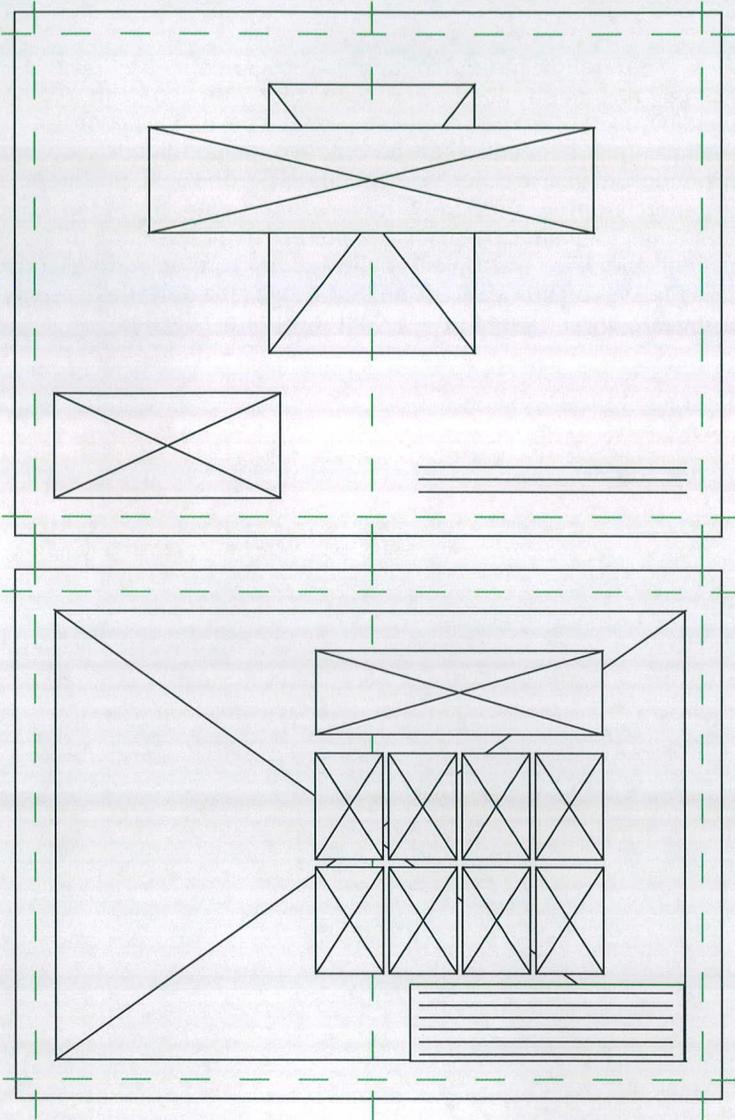
GUÍA PARA EL FACILITADOR:

Esta diagramación se elaboró como base para el diseño de la guía para el facilitador, manejando al igual que para las demás piezas, ejes horizontales y verticales. Como esta pieza debe incluir más texto que el resto de piezas, se contempló el espacio para el mismo, planteando textos justificados y ordenados en dos columnas como base. Con el texto real, se harán pruebas de variar entre 1, 2 y 3 columnas para crear más dinamismo en la propuesta y que la lectura no se vuelva tediosa. Además, se apoyará con el uso del color y de los personajes para despertar el interés del facilitador.



EMPAQUE:

En el caso del empaque, se definió una retícula base, al igual que para las demás piezas, con ejes verticales y horizontales, organizando los objetos en dos columnas imaginarias, con algunos objetos alineados al centro. De esta manera se creará un orden visual que permitirá informar al grupo objetivo de qué trata el contenido y llamar su atención por medio del dibujo y de los colores, del diseño en sí.



6 Bocetos digitales seleccionados



LOGOTIPO:

Para el diseño del logotipo, se eligió estos tres bocetos para trabajar, más que todo por el uso de color y de contornos, ya que se decidió que el diseño en sí que se propuso desde los bocetos a mano, funcionó muy bien con el grupo objetivo, respondiendo a sus gustos evaluados en el instrumento, en el que hicieron ver su preferencia por una mezcla entre lo urbano y lo vectorial, según eligieron el tipo de personaje. Dicha mezcla se logrará por el uso de dos tipografías, por el uso del color y los trazos vectoriales. Además, reforzando el concepto de las "alas" con una abstracción de ala colocada del lado derecho, una propuesta urbana y un tanto "graffitera" por así decirlo.

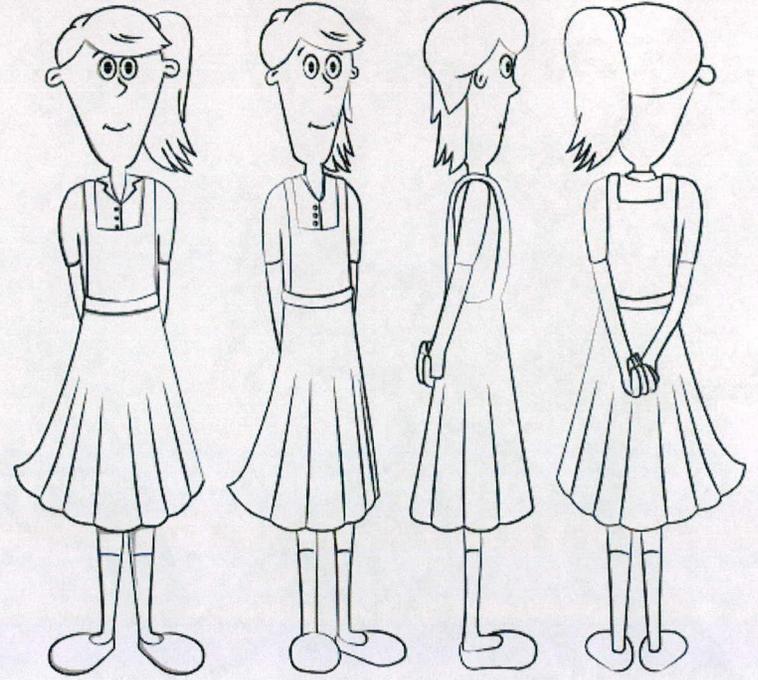
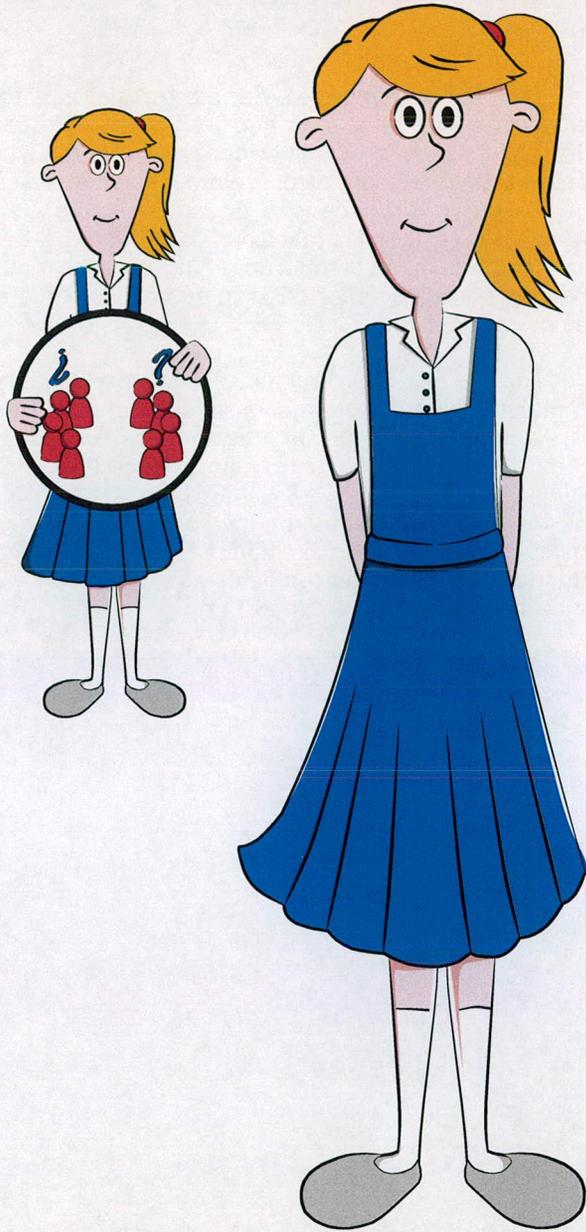


PERSONAJES:

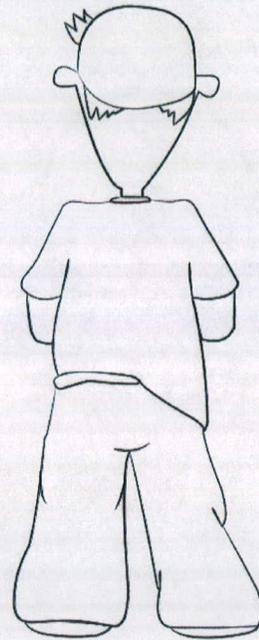
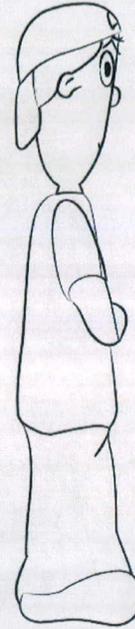
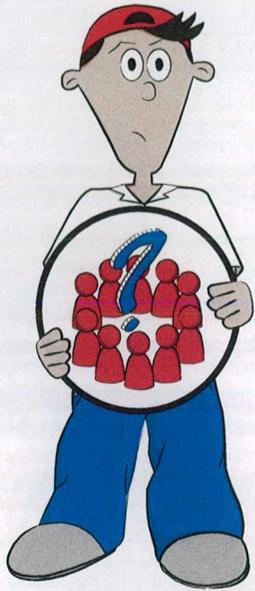
Para los personajes, se decidió trabajar el gato, el personaje principal, de color café, para que los niños/adolescentes pudieran identificarlo más con la realidad y porque el café es un color amigable, que contrasta bien con otros colores que se desean utilizar en las demás piezas sin necesidad de saturar y porque representa la constancia, la sencillez, la amabilidad, la confianza. De esta manera se logrará lo planteado en la tabla de requisitos, buscar que el personaje se presente como un amigo, alguien que está en “sus zapatos” y que vive lo que ellos viven.

Para los demás personajes, se eligió trabajar con dos hombres y dos mujeres para que haya diversidad en el género y se abarque a todos. Además, se trabajó con 4 distintas personalidades para lograr despertar la identificación de los niños/adolescentes.

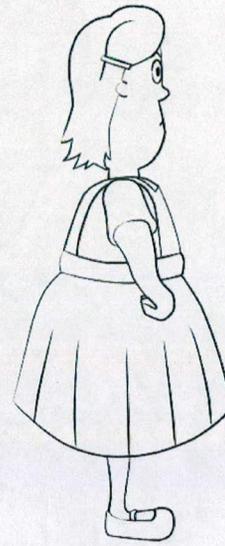
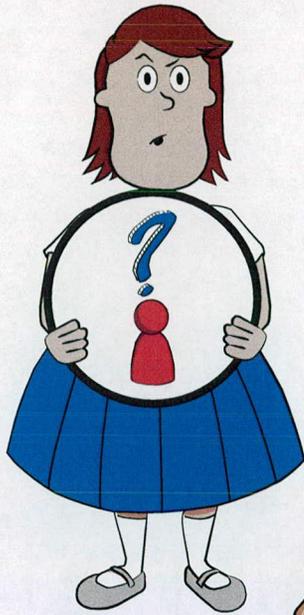
Además, se plantearon personajes positivos y personajes negativos para que el gato, mediador entre ellos, pueda aconsejarlos y ayudarlos a resolver sus conflictos, donde la lección de vivir sin la violencia ni armas es la más importante.



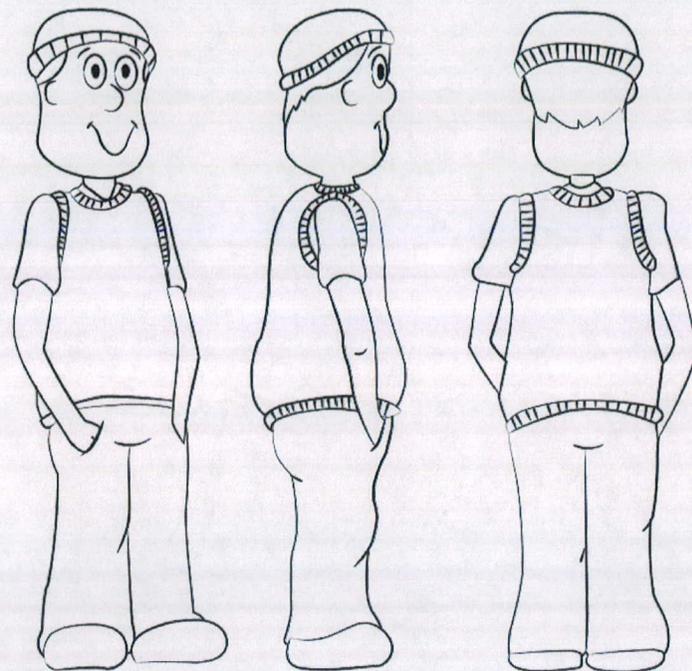
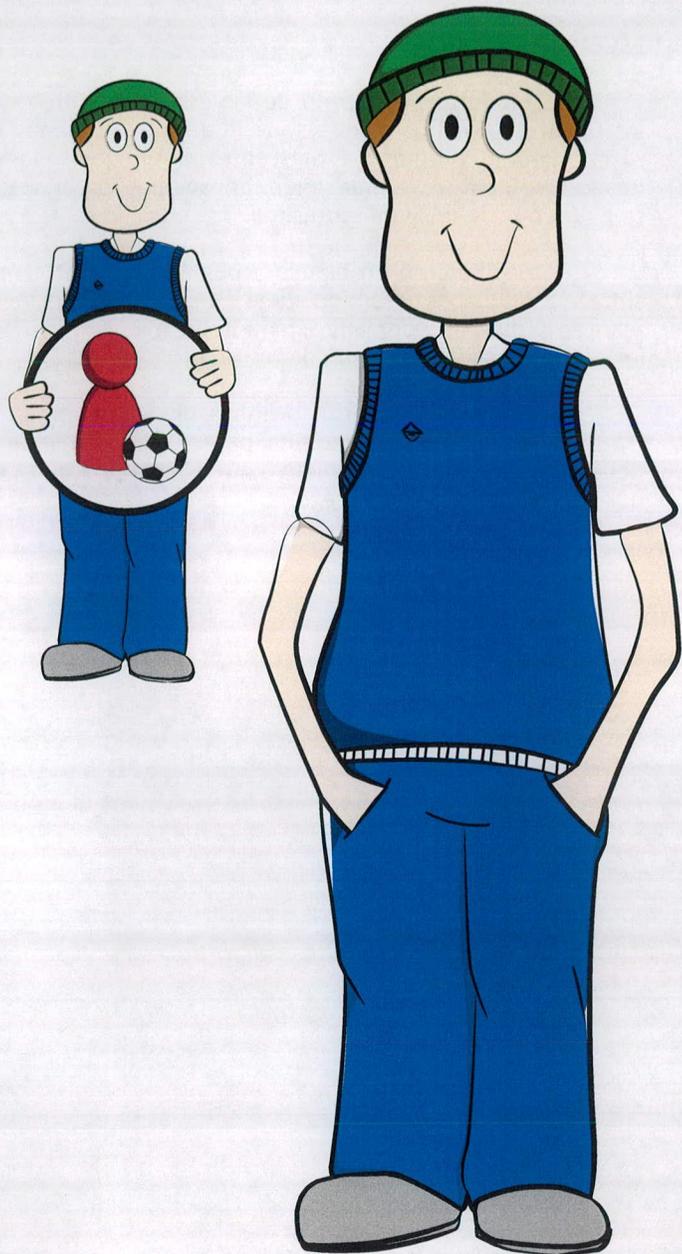
ANDREA



ROBERTO



CONY



PABLO

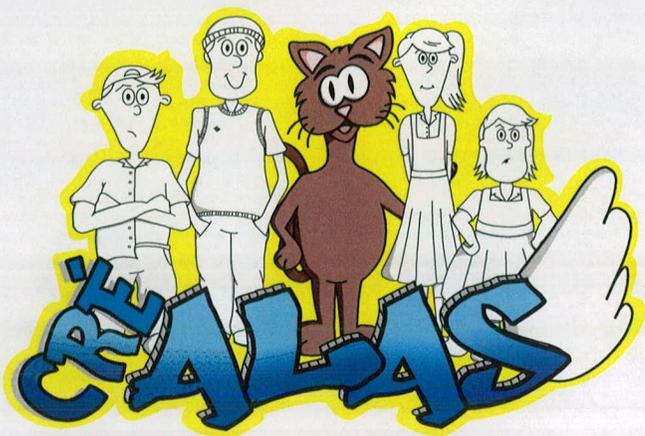


ESCENAS:

Se mantuvo el diseño de las escenas planteado en los bocetos a mano, ya que son situaciones comunes que experimentan los niños o adolescentes, por lo que se logrará despertar su interés, lograr su identificación y empatía según se planteó en la tabla de requisitos.

Se trabajaron en blanco y negro para contrastar la situación actual del "camino ideal" a seguir, según lo que plantea la dinámica del juego, para llegar a la vida pacífica y la vida con mayores oportunidades y frutos.

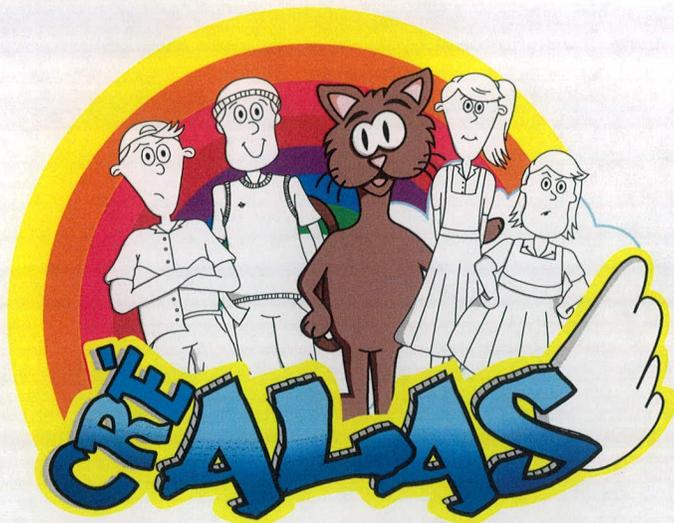
Además, se hicieron pruebas en el grosor de sus trazos, definiendo este como final para que se entiendan los detalles sin resultar más llamativo que el camino que se está queriendo plantear en el juego.



EMPAQUE:

En el caso de la propuesta preliminar de empaque, se decidió trabajar con estos dos bocetos digitales, tomándolos como punto de partida para hacer pruebas de dónde colocar toda la información y objetos necesarios, como edades para las que va dirigido el juego, cantidad de jugadores, dinámica, contenido, quién lo distribuye, etc.

Se eligió estas dos propuestas, una más sencilla que la otra, de manera que se pudieran hacer pruebas de combinación con los demás elementos logrando una propuesta que comunique efectivamente el mensaje al grupo objetivo sin volverse basura visual ni estar demasiado saturado logrando nada más su distracción.



Ecoturista



Los ecoturistas le enseñan a las personas sobre las culturas antiguas del país para aprender de ellos y así mejorar nuestro futuro.

Arquitecto/a



Los arquitectos construyen hogares para poder vivir y formar familias.

¡Divirtámonos!

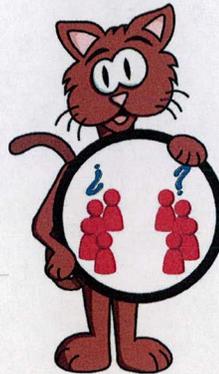


Salta en un pie alrededor de tu grupo.

TARJETAS DE JUEGO:

Se eligió estos 3 bocetos digitales finales para trabajar las propuestas preliminares de tarjetas de juego, ya que se presenta la información necesaria y además se presenta al personaje principal de distintas maneras por lo que el jugador se siente identificado sin importar sus gustos o preferencias. Además para agregar variedad a la propuesta de juego.

Se utilizaron los íconos para representar cada una de las dinámicas, lo que logra que el jugador pueda identificar más fácilmente cada una de ellas sin necesidad de leer y pueda continuar de manera más efectiva la dinámica del juego en general.





TABLERO:

En cuanto a la propuesta preliminar de tablero se eligieron estos tres bocetos digitales iniciales en los que falta trabajar con las escenas de los personajes para lograr una mayor identificación por parte del grupo objetivo. Además, fue necesario utilizar todos los colores definidos en un principio ya que sólo se usaron algunos y hay que recordar que se eligieron según los gustos del grupo objetivo presentados en el instrumento, por lo que es importante que se utilicen para lograr una respuesta positiva por parte de ellos.

Además, se utilizaron los elementos representativos del mundo violento y los representativos del mundo pacífico para reforzar la idea de pasar de uno a otro por medio de la reflexión y los consejos que aporta el juego a los niños/adolescentes, logrando la representación de la actualidad según se plantea en la tabla de requisitos, en contraposición con el camino "ideal" para superar la situación violenta.



7 Propuestas preliminares

LOGOTIPO:



Busca tus oportunidades y aléjate de la violencia

INSTRUCTIVO:



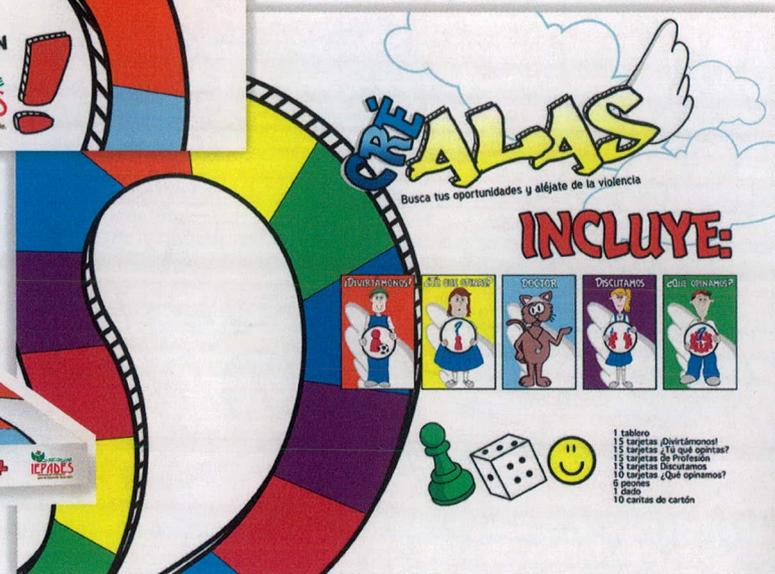
TARJETAS DE JUEGO:



TABLA DE PUNTEO:



EMPAQUE:



VALIDACIÓN 11

Para asegurar que el material diseñado fuera efectivo y cubriera la necesidad de diseño identificada, se validó con el grupo objetivo, con expertos en el tema y con Diseñadores Gráficos. Para cada uno de los grupos evaluados, se elaboró un instrumento con las mismas preguntas pero con el lenguaje adecuado para el grupo al que se dirigía (para consultar los instrumentos específicos de cada grupo, referirse a los anexos). A continuación se presentan los resultados con las preguntas realizadas al grupo objetivo pero con las respuestas unificadas de los 3 grupos:

1. Lo que opinas del logotipo del juego es:



El resultado de esta pregunta evidencia que el logotipo elaborado para el juego cumplió su objetivo planteado en las tablas de requisitos, dando a conocer el juego y representando la actualidad que rodea al grupo objetivo.

2. El logotipo logra que:



Además, con la pregunta #2, se refuerza aún más y se evidencia que no sólo conoce de qué se trata el juego sino que se identifica con el tema que es su realidad diaria y se identifica con el juego en sí.

3. ¿Qué piensas sobre el tipo de letra utilizado en los títulos?



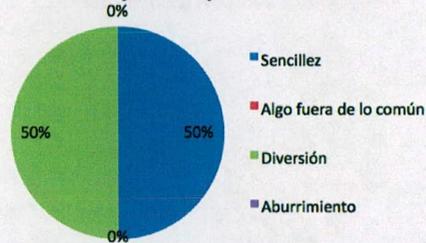
Los resultados a la pregunta #3, evidencian que la tipografía utilizada para los títulos es funcional en cuanto a legibilidad pero al mismo tiempo da a entender que se trata de un juego divertido y cumple su función de dar a conocer el contenido.

4. ¿Qué piensas sobre el tipo de letra utilizado para los párrafos de texto?



Con los resultados a esta pregunta se puede concluir que la tipografía utilizada para los párrafos de texto es funcional ya que se puede leer y entender la información sin problema, por lo que se transmiten las instrucciones y el contenido de manera efectiva.

5. ¿Qué te expresa el tipo de letra utilizado para los párrafos de texto?



Con los resultados a esta pregunta, se refuerza lo concluido en la pregunta anterior, ya que la tipografía utilizada para los párrafos de texto sencilla y por lo tanto funcional, pero además refleja diversión, lo que logra despertar interés del jugador.

7. ¿Qué te transmiten los colores que se utilizan en todo el juego?



Además, con los resultados a la pregunta #7, se concluye que los colores logran que el se perciba un juego dinámico y divertido, lo que hará que el grupo objetivo lo reciba de una manera positiva aún cuando el tema del que trata es negativo en un principio.

6. ¿Qué piensas sobre los colores que se utilizan en todo el juego?



Los resultados a la pregunta #6, permiten concluir que los colores elegidos para el diseño del juego en general, no sólo responden a las preferencias del grupo objetivo obtenidas del instrumento que se manejó con ellos, sino que logran despertar su interés hacia el juego. Además, cumple la función de diferenciar la actualidad violenta de "camino ideal" hacia una vida pacífica y fructífera.

8. Opinas que el personaje principal:



La respuesta a esta pregunta, siendo en su mayoría las primeras dos opciones, evidencian que el personaje que se desarrolló como personaje principal cumple la función de llamar la atención del grupo objetivo y de interesarlo por continuar el juego, lo que ayudará a trabajar la temática fuerte que presenta el contenido del juego.



Los resultados a la pregunta #9, refuerzan lo concluido en la pregunta anterior, ya que el personaje principal no sólo despertata el interés y lo mantiene sino que divierte al jugador y vuelve al juego una propuesta más dinámica.



Los personajes elaborados como secundarios para reforzar al principal, obtuvieron una buena respuesta por parte de quienes validaron el material, ya que la mayoría respondió que le parecen divertidos y que los interesan en el juego. Esto ayudará aún más a que se trate la temática y a que se desarrolle la dinámica del juego en general, lo que en un final logrará una mejor transmisión de las ideas y mensajes que IEPADES quiere transmitir con este material.



Además, con las respuestas a esta pregunta, se concluye que los personajes secundarios no sólo refuerzan al personaje principal y contribuyen a que el juego sea más dinámico sino que también logran la identificación del grupo objetivo y su diversión, ya que ven en ellos personas normales como sus compañeros y él mismo. Esto permite una mejor identificación con el tema y el aprender a alejarse de la violencia y las armas de fuego tomando como ejemplo a los personajes.



Las respuestas a la pregunta #12, evidencian que la mayoría encuentran el tablero práctico y adecuado para la cantidad de jugadores que lo utilizan a la vez, por lo que cumple su función de realizar la dinámica del juego.

13. El tablero sirve para que:



Además de que el tablero es fácil de usar, con la pregunta #13 se evidenció que el diseño del mismo despierta la atención del grupo objetivo, logra que entiendan la temática que se está trabajando en el juego y logra que vean al juego como una propuesta dinámica y divertida.

15. Las tarjetas de juego:



Las tarjetas de juego no sólo son prácticas y fáciles de usar, sino que además mantienen el interés del grupo objetivo en el desarrollo del juego y transmiten que se trata de un juego divertido y dinámico. Esto contribuirá a que se transmitan los mensajes mientras que los jugadores se divierten, ya que aprenderán incluso inconscientemente.

14. ¿Qué piensas sobre las tarjetas de juego?



Esta pregunta evidencia que las tarjetas de juego lograron su función de darle instrucciones a los jugadores y además, el formato utilizado logra que sean prácticas y fáciles de utilizar y entender.

16. Sobre el instructivo piensas que:



La mayoría opinó que el instructivo es funcional ya que ayuda a que los jugadores entiendan de qué va a tratar el juego de manera fácil y práctica, sin tomarse demasiado tiempo ni restarle la importancia que tiene el transmitir los mensajes y los valores de la prevención y no violencia.



Los resultados a la pregunta #11, permiten concluir que la tabla de punteo no sólo cumple su función primera u obvia por así decirlo, que es llevar el conteo de los puntos y saber quién ganó al final, sino que además despierta un cierto interés por competir motivando al jugador a interesarse por el juego. Además, aunque pocos eligieron la opción, si logra que el grupo objetivo comprenda el mensaje detrás, que es acumular conocimientos, valores y principios para lograr progresar y salir del mundo violento hacia uno de mejores oportunidades.



En cuanto al empaque, según las respuestas de la pregunta #18, se concluyó que la mayoría piensa que es muy grande lo que dificulta su manipulación y eso podría provocar cierto rechazo

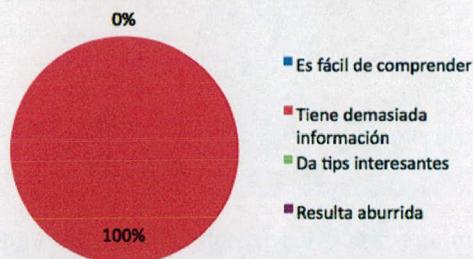
hacia el juego. Por lo que es indispensable que se replantee el tamaño del mismo.



Sin embargo, con los resultados de la pregunta #19, se concluye que el diseño que se elaboro para el empaque sí funciona y logra despertar la curiosidad y el interés del grupo objetivo. Por lo tanto sólo es necesario evaluar su tamaño.

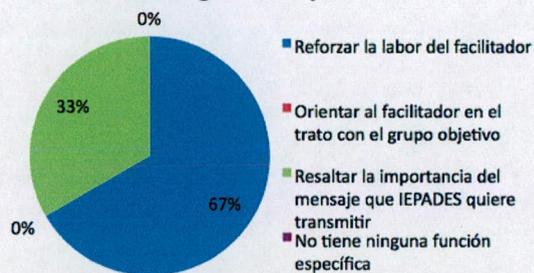
En el caso de la guía para facilitadores, se hizo una validación por separado, ya que la pieza es fundamental para que el juego funcione como se busca desde los objetivos. Se encuestó a un grupo de facilitadores trabajando actualmente para IEPADES, estos son los resultados:

1. Cree que la guía para el facilitador:



La respuesta a esta pregunta fue unánime y evidencia que es absolutamente necesario reducir la información de la guía, porque puede aturdir al facilitador y provocar que no lo lea y así no se puede reforzar su labor con el juego.

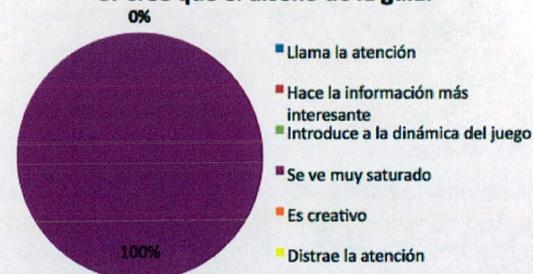
2. La guía sirve para:



Para la pregunta #2, la mayoría de facilitadores opinaron que la guía es un buen material para reforzar su labor como tales. Otros opinaron que resalta la importancia del mensaje que IEPADES quiere transmitir. Por lo tanto, reduciendo la cantidad

de información, la guía contribuye a que los facilitadores utilicen el juego educativo de la mejor manera, se pueda aprovechar realmente su potencial para transmitir el mensaje deseado y hacer que los jugadores reflexionen.

3. Cree que el diseño de la guía:



La respuesta a la pregunta #3 fue unánime y los facilitadores opinaron que el diseño de la guía es muy saturado. Es probable que sea porque tiene demasiada información, sin embargo es necesario evaluar además los elementos de diseño que se utilizaron y reducir su cantidad o tamaño, con el fin de agregar más espacios blancos en los que descanse la vista.

Las respuestas a las preguntas en general, evidencian que el juego funciona para el grupo objetivo no sólo en cuanto a funcionalidad práctica y manual sino que también logra transmitir los mensajes que IEPADES desea inculcar en sus mentes.

Sin embargo es muy importante que se evalúe el tamaño del empaque, porque sí obtuvo una respuesta muy negativa por parte de los que validaron el material, evidenciando que no es funcional. Y se debe reducir la cantidad de información incluida en la guía para el facilitador, para que no resulte tedioso ni se sature visualmente, así mismo evaluar los elementos de diseño utilizados para reducir aún más la saturación.

Además, es importante tomar en cuenta las sugerencias colocadas en la parte de comentarios para los expertos y los Diseñadores Gráficos, de manera que el material sea realmente efectivo para todos los niños/adolescentes que conforman el grupo objetivo. Los comentarios son:

- Mejorar construcción de personajes.
- Evaluar el contraste del logotipo en la propuesta de empaque y evaluar si se agrega un ala del lado izquierdo.
- Mantener unificado el trazo de la línea en los personajes ya que en algunas piezas aparece distinto.
- Estudiar el espacio blanco del empaque y aprovecharlo más con los personajes.
- Corregir algunos errores de redacción y de ortografía.
- Colocar las instrucciones con un lenguaje más coloquial.
- Continuar la línea del tablero que aparece en el empaque hacia los lomos.
- Aumentar el grosor del camino en el tablero para que se evidencie aún más la diferencia entre lo violento y lo pacífico.
- Corregir el color de las tarjetas de profesión ya que no es el mismo que aparece en el tablero y crea confusión.

En el caso de la guía pedagógica:

- Eliminar el párrafo: “Sin embargo, no han resultado efectivos porque no se ha captado su atención y por lo tanto no se logra la respuesta esperada en la transmisión de los mensajes para alejarse de la violencia y de las armas de fuego.” Porque suena como que no se ha logrado nada con las actividades que ya han realizado con los niños y adolescentes.

- Es demasiada información de por qué es necesario trabajar con los niños y adolescentes el tema de prevención de la violencia armada, ya que las personas que manejarían el juego conocen sus características, la guía tiene que ir más orientada a explicar el objetivo del juego.

PROPUESTA FINAL y FUNDAMENTACIÓN 12



Busca tus oportunidades y aléjate de la violencia

Se inició por definir el concepto “Diversión pacífica” complementado con el concepto secundario “ponerse las alas”, para crear una propuesta gráfica unificada, funcional para el grupo objetivo y efectiva para transmitir los mensajes deseados sobre la no violencia y no al uso de armas de fuego, a través del proyecto “No al juguete bélico” que desarrolla IEPADES con niños y adolescentes de 9 a 15 años provenientes de escuelas e institutos de zona roja de la ciudad.

Basándose en los resultados del instrumento de validación del juego CréALAS, se decidió utilizar este logotipo como propuesta final, ya que funcionó muy bien con el grupo objetivo, respondiendo a sus gustos encontrados en el instrumento de evaluación, en el que hicieron ver su preferencia por una mezcla entre lo urbano y lo vectorial. Dicha mezcla se logró por el uso de dos tipografías, por el uso del color y los trazos vectoriales. Además, reforzando el concepto de las “alas” con una abstracción de ala colocada del lado derecho, una propuesta urbana y un tanto “graffitera”.

Los colores utilizados no solo responden a las preferencias del grupo objetivo obtenidas del instrumento de evaluación del mismo, sino que además transmiten valores y características que se quieren reforzar con el juego, según el sitio www.webtaller.com, el color amarillo representa la felicidad, energía, inteligencia y se estimula la actividad mental así como sugiere estabilidad, y el color azul que se asocia a la estabilidad, la verdad, confianza, tranquilidad. El sitio, sugiere la combinación del azul con un color cálido, como el amarillo, para causar



*Tamaño mínimo



Busca tus oportunidades y aléjate de la violencia
*Escala de grises



Busca tus oportunidades y aléjate de la violencia
*Un color



Busca tus oportunidades y aléjate de la violencia
*A línea



Busca tus oportunidades y aléjate de la violencia
*Invertido

impacto. Por lo que la combinación de estos colores resultará efectivo para despertar la atención del grupo objetivo.

Los elementos que conforman el logotipo están centrados, pero sugiere una dirección positiva ya que tiene más peso del lado derecho y la palabra “cré” le da ese sentido, por lo que de manera sutil se transmite la idea de crecimiento y superación. Solo se utilizó un ala, en lugar de dos que es lo común, para dar la idea de que el juego le da un “empuje” para salir adelante, pero se necesita del esfuerzo del jugador y de “su ala” para realmente poder levantar el vuelo y superar la situación en la que se encuentra.

Se hicieron pruebas en escala de grises, un color, a línea, en colores invertidos y se pensó su tamaño mínimo por si se necesitara el logo en alguna otra pieza, sin embargo es probable que no se necesite porque el juego será solo para uso de la institución por lo que no se necesitará hacerle ningún tipo de promoción o venta.



En el caso de las tarjetas de juego, se utilizaron las de la propuesta preliminar, cambiando solamente el trazo de los personajes para unificarlo en todas las piezas. Además, se corrigió el color de las tarjetas de profesión, ya que aparecía distinto al que se utilizó en el tablero y podría crear confusión en el jugador. Se evaluó la construcción de los personajes y se corrigió detalles en sus pies y eje central para perfeccionar el diseño de los mismos, lo que logró una propuesta más profesional.

Se mantuvo la paleta de color que se decidió utilizar desde el bocetaje, ya que fueron los colores que el grupo objetivo eligió como su preferencia y porque se utilizan tanto colores primarios como secundarios, lo que no sólo logra una propuesta más atractiva para el jugador sino que refleja un juego divertido, dinámico y diverso. Además, la variedad de colores hace que el juego no tenga preferencia de género, nivel socioeconómico, nivel de escolaridad, por lo que puede ser amigable para cualquier niño o adolescente del grupo objetivo.

Es importante también que con los colores se logra lo planteado en la tabla de requisitos, que es diferenciar claramente el mundo violento en el que vive el grupo objetivo, del mundo "ideal" al que IEPADES quiere llevarlos con las enseñanzas y lecciones que transmite este juego. Esto se logra ya que las situaciones demostradas por los personajes en el fondo del tablero y los personajes al inicio en el instructivo, están en blanco y negro y todos los elementos extras que pertenecen al juego en sí, como las tarjetas de juego, los peones, el logotipo, el empaque, pero sobre todo el camino planteado en el tablero, aparecen con el colorido utilizado. Esto logra transmitir que el juego y las lecciones planteadas por medio de él, son una vía o un camino para lograr superar el mundo violento en el que viven y romper con las ideas del poder por medio de la violencia, las armas de fuego y la destrucción, con las que día a día deben convivir.

En el tiro de las tarjetas se utilizaron a los personajes y los símbolos que representan cada una de las actividades, de manera que los jugadores puedan identificarlas fácilmente y agilicen la dinámica del juego. En el retiro, únicamente la frase correspondiente con el logotipo del juego, la frase para decirle al jugador lo que le toca hacer y el logotipo para reforzar la imagen del juego. No se agregó ningún otro elemento ya que podría resultar distractorio y es importante que el jugador enfoque su atención en la dinámica o pregunta que le tocó en ese momento y así pueda responder.



El diseño del instructivo se mantuvo como se planteó en la propuesta preliminar, sin embargo se evaluó el contenido con el que se le dice al jugador cómo se realiza la dinámica del juego y se encontró que el lenguaje no era el adecuado. Por lo tanto, se redactó de una manera más personal, directa, cálida y divertida para motivar al jugador a realizar la dinámica y lograr transmitir los mensajes de la no violencia y la prevención contra el uso de las armas de fuego que IEPADES quiere transmitir.

Desde el concepto se plantea que con el juego se vivirá una “diversión pacífica”, por lo que es vital que desde las instrucciones el jugador pueda percibir que se tratará de un juego divertido, sino se perderá su atención y sus deseos de jugar. Esto se transmite por medio de la retícula y ejes variados, cambiando la diagramación en cada sección del trífoliar, apoyándose con el uso de personajes, colores, tarjetas de juego, etc. de manera que se transmita un juego alejado de la monotonía y que al contrario, es divertido y entretenido.

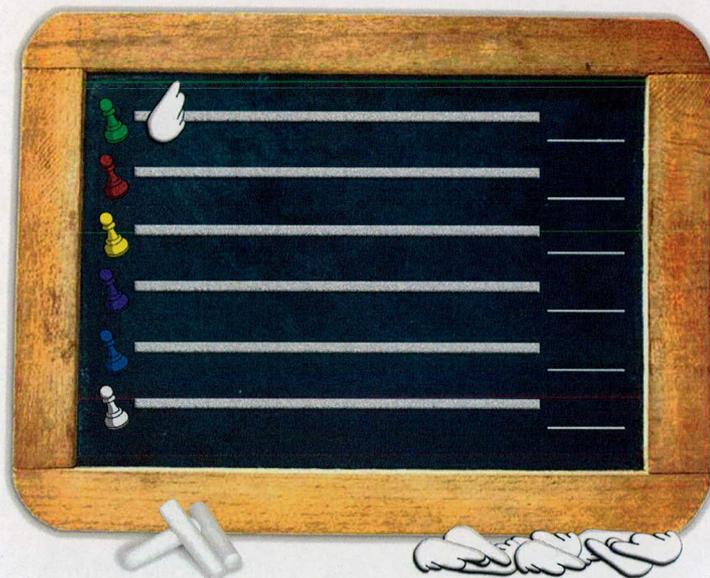


Para el diseño de la guía del facilitador, se propuso un formato diferente al utilizado en el instructivo, tabloide plegado en cuatro partes. Esto para generar una propuesta atractiva, diferente y despertar el interés del facilitador para leer su contenido, que será vital para que el juego se lleve a cabo de la mejor manera y se aproveche realmente para lograr el objetivo planteado en un inicio.

Se utilizaron, al igual que para el instructivo, colores, personajes, tarjetas de juego y formas del tablero para que se introduzca al facilitador en la dinámica, en el sentido y en el diseño del juego, para que pueda entender de qué se trata y transmitirlo a los jugadores. Sin embargo, se evaluó a partir del instrumento de validación, que el diseño estaba muy saturado, por lo que se redujo el tamaño de los elementos y se distribuyó de una manera más limpia y ordenada, permitiendo espacios en blanco en los que pueda descansar la vista.

Se utilizaron ejes curvos en la mayoría de los párrafos de texto, rompiendo con la retícula planteada en el bocetaje, para generar una propuesta más interesante y dinámica, ya que es la pieza que tiene más texto y podría resultar tedioso para el facilitador leer toda la información. Por lo tanto, se mantiene su interés con ejes, colores y márgenes variados. Se resumió la información para reducir la cantidad de texto y que la lectura de la pieza no resultara tediosa para el facilitador, porque perdería su sentido y no se reforzaría su labor. Además, se agregaron las reglas y descripción de las tarjetas que conforman el juego para que el facilitador pueda explicarlo a los jugadores.

Tanto en el diseño del instructivo como en el de la guía para el facilitador, aparece en la portada el personaje principal deteniendo un cartel con el título del material. Esto para dar la sensación de algo más personalizado, que el personaje está presentando "con sus propias manos" con actitud positiva, con expresión de alegría, transmitiendo disposición y apertura para el aprendizaje y ofrecer un acompañamiento en el desarrollo del mismo.



La tabla de punteo se quedó de la misma manera que para la propuesta preliminar, ya que se concluyó con la evaluación que cumple su función planteada en la tabla de requisitos, los jugadores van acumulando puntos cada vez que responden y además, van recibiendo el mensaje de superación y progreso, en el que logro tras logro, esfuerzo tras esfuerzo irá evolucionando y saliendo del mundo violento para alcanzar sus sueños y las metas del mundo ideal.

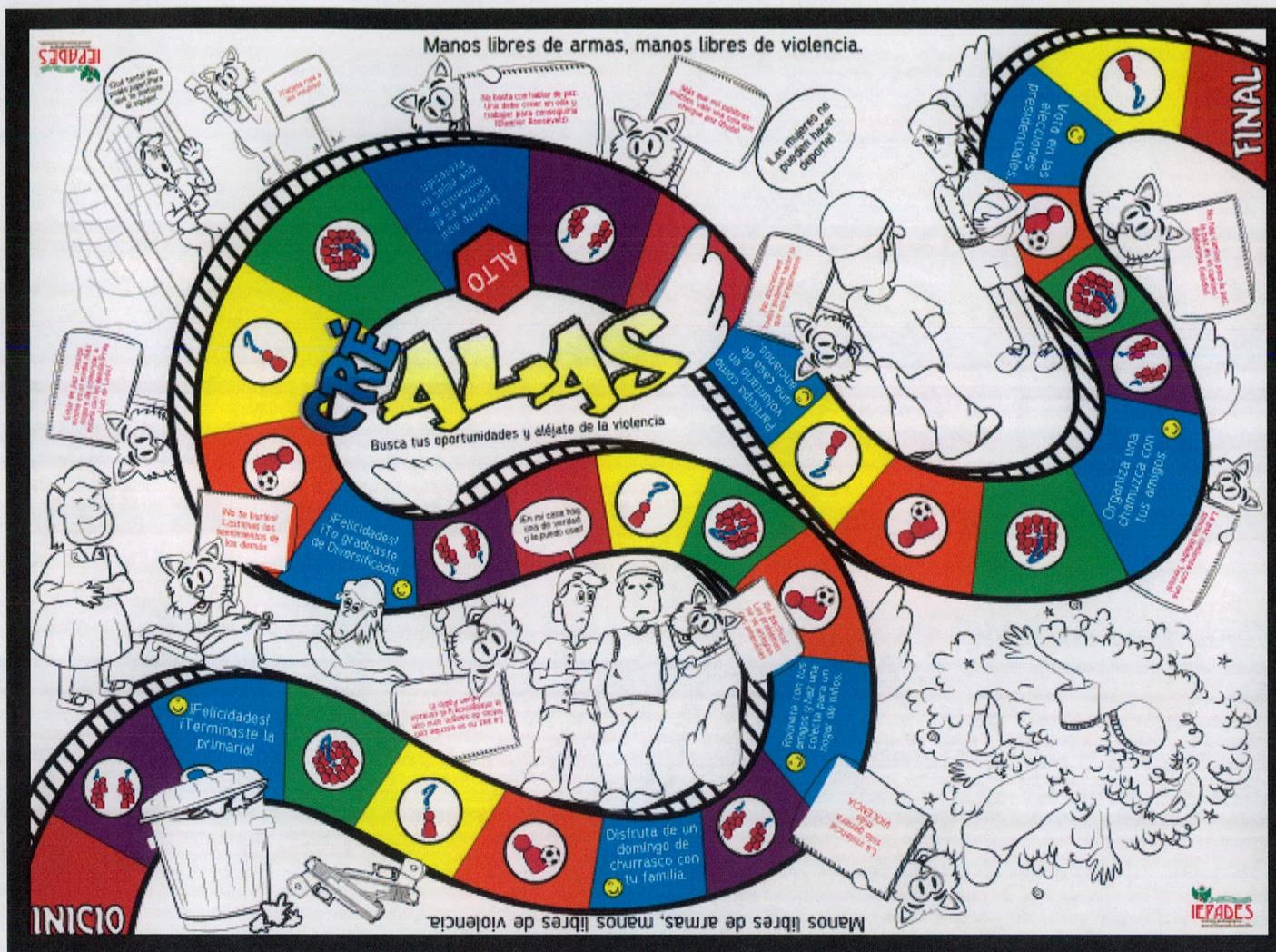
Los personajes, el Gato, Pablo, Roberto, Andrea y Cony, permanecieron con el mismo diseño ya que logró despertar en el grupo objetivo la intención planteada en la tabla de requisitos, que es despertar su empatía, identificación y, sobre todo con el personaje principal, el Gato, lograr un vínculo con el juego. Esto asegura que los mensajes que IEPADES quiere transmitir con la dinámica, serán más efectivos, porque los jugadores se sentirán involucrados e identificados y aprenderán sin siquiera darse cuenta, evaluando situaciones de su vida diaria e identificando lo positivo y lo negativo y de qué manera pueden superar lo malo

y aprovechar en su máxima expresión lo bueno, los valores y los dones.

Los personajes aparecerán en las tarjetas de juego presentando ideas, reflexiones, situaciones, provocando discusión en los jugadores, que los ayudarán a salir del mundo violento. Además aparecerán en el tablero de juego, mostrando diferentes situaciones que los niños o adolescentes viven día a día, para evidenciar los errores que se cometen y las distintas expresiones de la violencia que contribuyen a que se corrompa la Sociedad y no permiten el progreso. De esta manera, según se planteó en la tabla de requisitos, se despierta su empatía y su identificación, reforzando la transmisión de los mensajes de no violencia y de prevención contra las armas de fuego.

En las tarjetas de juego aparecen a color representando las ideas positivas que se transmiten para salir del mundo violento y en blanco y negro en las situaciones ilustradas en el tablero porque son las situaciones negativas que no deben repetirse.





Para el tablero, se trabajó con la propuesta preliminar, en base a ella se evaluó la construcción de los personajes para conseguir una propuesta más perfeccionista, realista y efectiva para transmitir las situaciones presentadas detrás del camino. Se aumentó el grosor del camino, no sólo para lograr ordenar mejor

los elementos que van en cada una de las casillas, sino también para hacer aún más evidente la diferencia entre el mundo violento de la actualidad de los jugadores y el camino hacia el mundo "ideal" o pacífico que se plantea con la dinámica del juego.



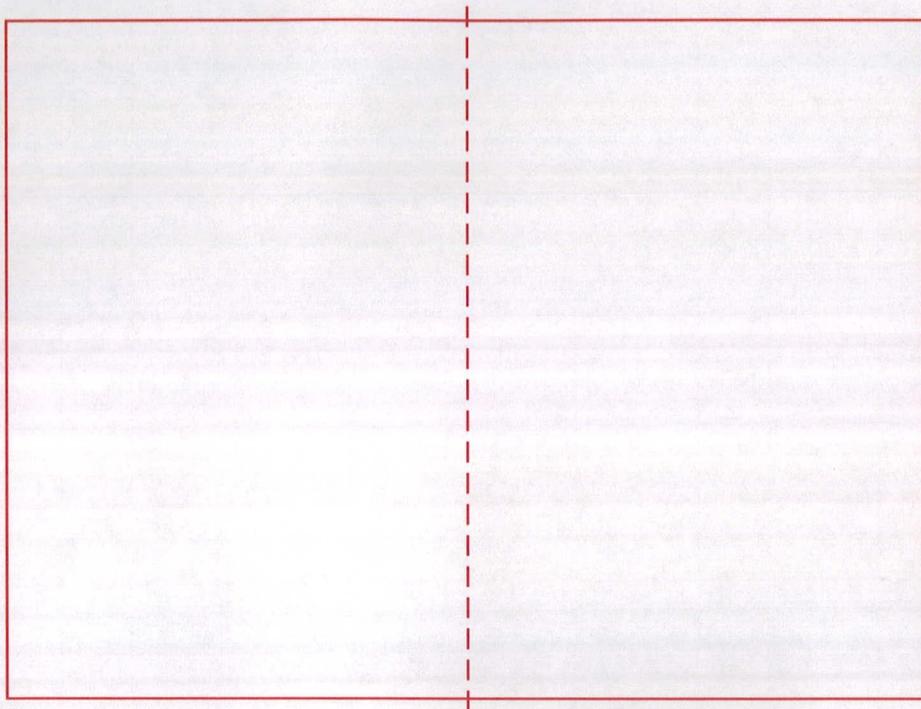
Para el empaque, se aprovechó el camino que se utilizó en el tablero para causar impacto y llamar la atención con el color.

Además, se utilizaron en el fondo las escenas también planteadas en el tablero, para dar una idea de qué se trata el juego, pero no se ven completas para que se interesen en averiguar de qué se tratan. Se utilizaron los personajes para representar un juego divertido e interesante.

Por último, se colocó la información necesaria, en la parte de atrás el contenido del juego y en los lados, la información de las edades a las que está dirigido, la cantidad de jugadores con las que se puede trabajar y el logotipo de IEPADES para mantener su imagen presente.

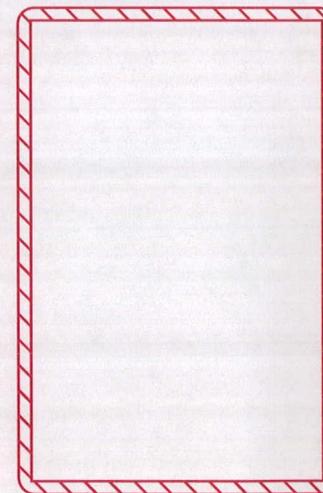
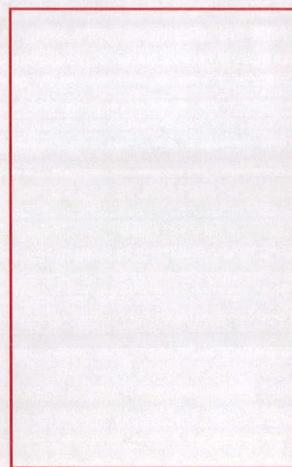
● Guías de troquel

TABLERO:



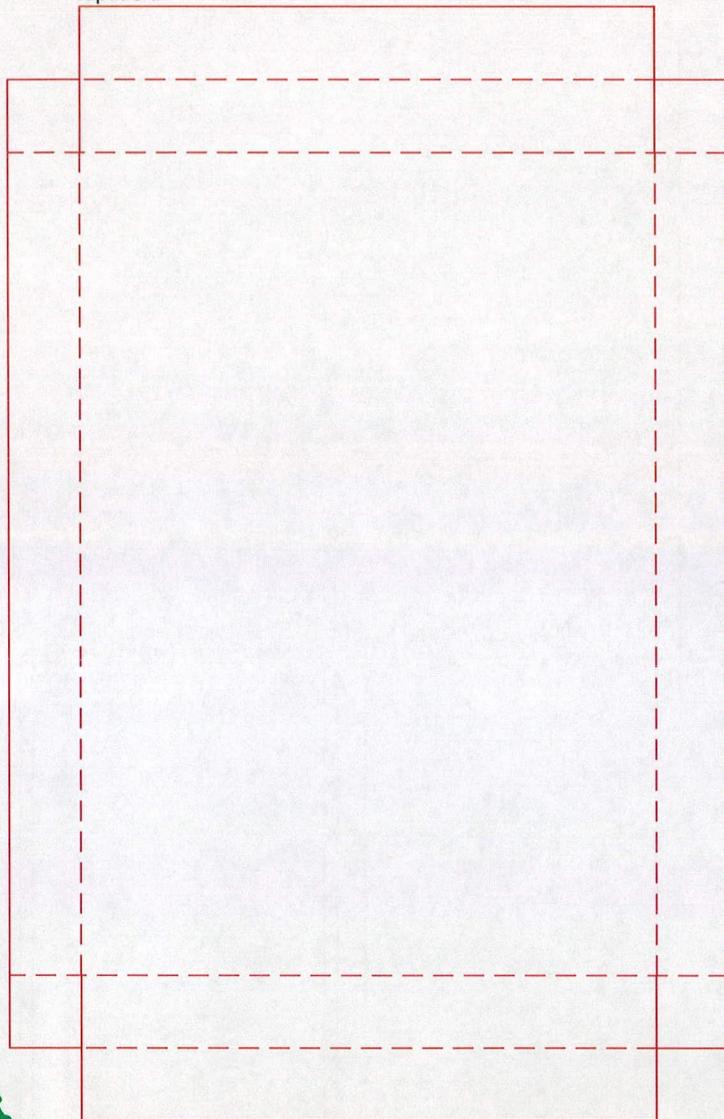
TARJETAS DE JUEGO:

- Diseño:
- Emplasticado:

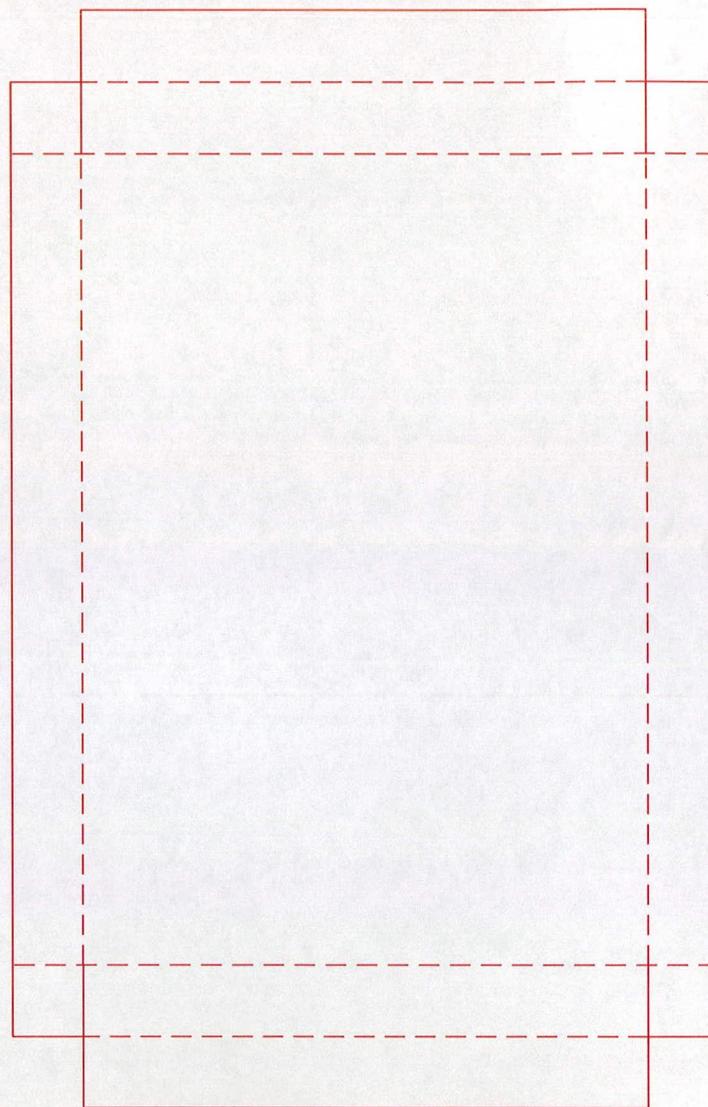


EMPAQUE:

- Tapadera:



- Fondo:



GUÍA PARA EL FACILITADOR:

| | |
|--|--|
| | |
| | |

INSTRUCTIVO:

| | | |
|--|--|--|
| | | |
| | | |

PRODUCCIÓN Y REPRODUCCIÓN 13

● Especificaciones técnicas

En total se reproducirán 15 juegos para poder utilizarlos en las actividades según la cantidad de niños con los que trabajen en cada una de ellas.

Para reproducir esa cantidad, se necesitarán:

1. Tablero:
 - Cantidad: 15
 - Dimensiones: 16X22"
 - Material: cartón chip recubierto con adhesivo impreso
 - Reproducción: impresión Digital en plotter
2. Tarjetas de juego:
 - Cantidad: 70 tarjetas por juego (15 de cada actividad y 10 de profesiones), un total de 1,050 tarjetas
 - Dimensiones: 3.5X2.25"
 - Material: impresión en papel bond y emplastado
 - Reproducción: impresión Digital, tiro y retiro
3. Instructivo:
 - Cantidad: 15
 - Dimensiones: 8.5X11", plegado en tres (trifoliar) en forma de acordeón
 - Material: papel husky
 - Reproducción: impresión Digital, tiro y retiro
4. Guía para el facilitador:
 - Cantidad: 15
 - Dimensiones: 8.5"X14", plegado en 4 (cuatrefoliar) en forma de acordeón
 - Material: papel husky
 - Reproducción: impresión Digital, tiro y retiro
5. Empaque:
 - Cantidad: 15
6. Tabla de punteo:
 - Cantidad: 15
 - Dimensiones: 13.75X8.5"
 - Material: Plywood, papel adhesivo y belcro
 - Reproducción: tablas mandadas a hacer con carpintero, peones impresos en papel adhesivo (impresión digital), y belcro con pegamento
7. Peones para tabla de punteo:
 - Cantidad: 6 por tabla, un total de 90 peones
 - Dimensiones: 1.4"X0.75"
 - Material: papel adhesivo mate
 - Reproducción: impresión Digital, tiro
8. Alas para tabla de punteo:
 - Cantidad: 60 por juego, un total de 900 alas
 - Dimensiones: 2.5X3"
 - Material: Texcote calibre 22, belcro en el retiro
 - Reproducción: impresión Digital tiro, belcro en el retiro
9. Caritas alegres:
 - Cantidad: 25 caritas por juego, un total de 375 caritas
 - Dimensiones: 0.5X0.5"
 - Material: Texcote calibre 22
 - Reproducción: impresión Digital, tiro
10. Piezas extras:
 - 6 peones de colores por juego, un total de 150 peones
 - 1 dado por juego, un total de 15 dados

● Informe técnico

Guatemala 30 de abril del 2010

Estimado señor López
ADS Group, print and design solutions

Señor López:

Adjunto encontrará un CD que contiene los archivos digitales para el material: Juego educativo CréALAS de IEPADES.

Dicho CD contiene: tablero, tarjetas de juego, empaque, instructivo, guía para el facilitador y piezas extras. Se incluyen los archivos a imprimir en Freehand 11 y una referencia en .PDF para mostrar el resultado final deseado para cada pieza (este .PDF no es para impresión). Se incluye además, en cada uno de los archivos, una layer "GUÍA DE TROQUEL", que no deberá ser impresa solo tomada como referencia para los dobles y cortes. A continuación las especificaciones cada una de las piezas:

1. Tablero:

- Cantidad: 15
- Dimensiones: 16X22"
- Material: cartón chip recubierto con adhesivo impreso
- Reproducción: impresión Digital en plotter

2. Tarjetas de juego:

- Cantidad: 70 tarjetas por juego (15 de cada actividad y 10 de profesiones), un total de 1,050 tarjetas
- Dimensiones: 3.5X2.25"
- Material: impresión en papel bond y emplastado
- Reproducción: impresión Digital, tiro y retiro

3. Instructivo:

- Cantidad: 15
- Dimensiones: 8.5X11", plegado en tres (trifoliar) en forma de acordeón
- Material: papel coushe
- Reproducción: impresión Digital, tiro y retiro

4. Guía para el facilitador:

- Cantidad: 15
- Dimensiones: 8.5"X14", plegado en 4 (cuatrifoliar) en forma de acordeón
- Material: papel coushe
- Reproducción: impresión Digital, tiro y retiro

5. Empaque:

- Cantidad: 15
- Dimensiones: 17X12X1.5"
- Material: texcote calibre 22
- Reproducción: impresión Digital en plotter, tiro

6. Tabla de punteo:

- Cantidad: 15
- Dimensiones: 13.75X8.5"
- Material: Plywood, papel adhesivo y belcro
- Reproducción: tablas mandadas a hacer con carpintero, peones impresos en papel adhesivo (impresión digital), y belcro con pegamento

7. Peones para tabla de punteo:

- Cantidad: 6 por tabla, un total de 90 peones
- Dimensiones: 1.4"X0.75"
- Material: papel adhesivo mate
- Reproducción: impresión Digital, tiro

8. Alas para tabla de punteo:

- Cantidad: 60 por juego, un total de 900 alas
- Dimensiones: 2.5X3"
- Material: Texcote calibre 22, belcro en el retiro
- Reproducción: impresión Digital tiro, belcro en el retiro

9. Caritas alegres:

- Cantidad: 25 caritas por juego, un total de 375 caritas
- Dimensiones: 0.5X0.5"
- Material: Texcote calibre 22
- Reproducción: impresión Digital, tiro

Así mismo, encontrará una prueba impresa del juego completo, impreso a tamaño real, debidamente autorizado por el cliente.

Se espera encuentre en orden la información que se le envía, de lo contrario surgiera alguna duda, por favor hágalo saber para poder resolverla a la mayor brevedad posible.

Atentamente,
Ana del Rosario Linde Franco
Cel: 47698588
Diseñadora Gráfica



● Presupuesto de diseño e impresión

Para elegir la imprenta con la que se recomienda reproducir el material, se cotizaron 3 lugares diferentes. Se tomó la decisión de sugerir ADS Group, print and design solutions, ya que presentó una cotización con precios competitivos, tiene buena calidad de impresión y ofrece imprimir cantidades pequeñas del material como se desea. Además que tienen una excelente atención al cliente y tiempo de entrega razonable.

Guatemala 30 de abril del 2010

Señora
Mayda de León
Coordinadora
IEPADES
Presente

Estimada Sra. de León:

Con esta carta se pone a su consideración los costos para la producción y reproducción del juego CréALAS elaborado para ustedes.

- Presupuesto de diseño:
(Este presupuesto incluye reuniones con el cliente, el proceso de investigación y los métodos que se utilicen para el mismo, evaluación del grupo objetivo, pruebas de diseño, validación con el grupo objetivo y cambios que se consideren necesarios.)

| | |
|-------------------------|-------------------|
| - Concepto del juego | Q 1,200.00 |
| - Diseño y diagramación | Q 6,500.00 |
| TOTAL DE DISEÑO: | Q 7,700.00 |

- Presupuesto de impresión:
(ADS Group, print and design solutions)

| | |
|-------------------------|---------|
| - Tablero | |
| - impresión en adhesivo | Q 40.00 |
| - cartón | Q 30.00 |

| | |
|---|-------------------|
| - Tarjetas de juego (impresión y emplastado) | Q 152.60 |
| - Instructivo | Q 14.00 |
| - Guía para el facilitador | Q 28.00 |
| - Empaque | Q 90.00 |
| - Piezas extras: alas, caritas y stickers para la tabla de punteo | Q 134.50 |
| TOTAL POR JUEGO: | Q 489.10 |
| TOTAL 15 JUEGOS: | Q 7,336.50 |

- Piezas elaboradas por carpintero:

| | |
|---------------------------------|-------------------|
| - 6 Peones de colores | Q 60.00 |
| - 1 dado | Q 10.00 |
| - Pizarra para tabla de punteos | Q 35.00 |
| TOTAL POR JUEGO: | Q 105.00 |
| TOTAL 15 JUEGOS: | Q 1,575.00 |

- Compra en Office Depot:

| | |
|-------------------------|-----------------|
| - 12 yesos | Q 10.00 |
| TOTAL POR JUEGO: | Q 10.00 |
| TOTAL 15 JUEGOS: | Q 150.00 |

En espera de su respuesta y deseándole éxitos en sus labores,

Atentamente,
Ana del Rosario Linde Franco
Cel: 47698588
Diseñadora Gráfica

● Sistema de impresión o reproducción

Dada la cantidad de juegos a reproducir, se determinó como sistema de impresión el Digital, ya que las imprentas solo trabajan con cantidades mínimas de 50.

Las piezas extras tales como los dados, los peones y las pizarras serán mandadas a hacer con un carpintero, ya que no se encontró un lugar donde se distribuyeran las piezas ya elaboradas e importarlas de otro país resultaba muy costoso, además no necesitan ningún tipo de impresión.

Se decidió trabajar con la imprenta ADS, ya que, entre las 3 opciones que se consideraron, ofrecen impresión en sistema Digital con buena calidad, eficiencia en el trabajo y la entrega y a un precio moderado.

CONCLUSIONES y RECOMENDACIONES 14

● Conclusiones

- Se diseñó un juego educativo a través del cual los niños y adolescentes internalizarán los valores de la prevención contra la violencia y las armas de fuego que IEPADES ha trabajado con ellos en talleres y actividades recreativas, a través del proyecto “No al juguete bélico”. Mediante la elaboración de un instrumento se realizó un sondeo de los gustos y preferencias de dichos niños y adolescentes comprendidos entre las edades de 9 a 15 años, lo que permitió acercarse a ellos de manera efectiva. Con el juego educativo se creó un medio más dinámico, divertido y por lo tanto más efectivo para transmitirles los mensajes importantes que IEPADES quiere dejar en sus mentes.
- Todos llevan un niño dentro y les gusta divertirse sin importar la edad, género o nivel socioeconómico, por lo que se logró con el juego CréALAS, proponer un medio muy efectivo para la internalización del mensaje en el grupo objetivo.
- El incluir personajes en el material, contribuyó a que el grupo objetivo se sintiera más identificado, por lo que se favoreció la transmisión del mensaje y promovió su participación.
- Fue necesario incluir una guía para el facilitador para que aprendiera y entendiera la dinámica del juego y así pueda trabajarla con los niños o adolescentes. Además, se proporcionaron tips para contribuir a una mejor transmisión de los mensajes y a que la dinámica sea lo más atractiva y motivadora posible para el grupo objetivo.
- Por medio del instrumento de evaluación del grupo objetivo y de la oportunidad de convivir con ellos, se observó que prefieren mantenerse activos y que cualquier actividad que signifique recreación, juego o dinámica, resultará más efectivo para transmitir un mensaje que una actividad que no requiera nada de su parte más que prestar atención.

- En el mercado se pueden encontrar diferentes tipos de materiales didácticos y aún más de juegos educativos, pero proponer una dinámica diferente que solicite la participación y opinión de los jugadores en actividades variadas, mantendrá su atención logrando trabajar temas delicados tales como la violencia y la inseguridad de Guatemala.
- “*Si lo escucho lo olvido, si lo veo lo entiendo, si lo hago lo aprendo*”. Esta frase de Confucio se aplicó al juego educativo CréALAS ya que, mediante la diversión y distintas dinámicas trabajadas se mantendrá la atención del grupo objetivo y su participación, logrando su motivación para internalizar los mensajes que trabaja IEPADES incluso inconcientemente. Dichos mensajes se resumen en el slogan de IEPADES: *manos libres de armas, manos libres de violencia*.

● Recomendaciones

Cuando se enfrente con una situación similar, es recomendable que:

- Luego de evaluar la necesidad identificada y los objetivos de diseño planteados y concluir que es un material didáctico el que mejor los cubre, se debe elegir qué material específico trabajar en función del grupo objetivo, del tipo de mensaje o temática que se necesita trabajar, la cantidad de tiempo con la que cuenta el grupo para trabajarlo y qué tanta participación de un facilitador tendrá. Evaluados estos elementos, se podrá asegurar abordar al grupo y el tema en sí de la mejor y más efectiva manera posible.
- Es importante elaborar un instrumento efectivo y puntual para evaluar al grupo objetivo ya que sólo conociéndolo se podrá encontrar la manera más efectiva para acercárseles.

Se recomienda buscar además un método de convivencia ya que se puede aprender mucho más observando que sólo pidiéndoles que contesten algunas preguntas, sobre todo cuando son niños porque se sienten más en confianza conviviendo que respondiendo preguntas como si fuera un examen.

- Es trascendental resaltar, para todo juego educativo pero sobre todo para CréALAS en específico, la importancia del facilitador en el desarrollo de la dinámica, ya que es él quien podrá asegurarse que el objetivo realmente se cumpla, alentando a los jugadores a que participen y opinen con entusiasmo y dejen a un lado la timidez, además si alguna respuesta se estanca en el "sí o no" pueda dirigir la respuesta del jugador a una más completa.
- Es recomendable para diseñar la dinámica de un material didáctico, pero sobre todo un juego educativo, que el diseñador se sintonice con el grupo objetivo y se "ponga en sus zapatos" para intentar sentir y pensar como ellos. Surgen mejores ideas si el diseñador lo experimenta por sí mismo primero.
- Cuando se trata de un grupo objetivo que vive una situación de conflicto un tanto delicada, es importante conocerlo bien y aprender de su experiencia para que, con el material, se logre su identificación en lugar de ofenderlos o ridiculizar las experiencias que viven. Si sucede esto, solo se logrará su indiferencia y rechazo, por lo que no se transmitirán los mensajes deseados.

BIBLIOGRAFÍA 14

● Libros

- Andersson, A.V. (1987). *Juego, trabajo y aprendizaje*. Buenos Aires, Argentina: Estrada.
- Ausubel, D., Novak, J. y Hanesian, H. (1990). *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*. México D.F.: Editorial Trillas S.A. de C.V.
- Bardavid, E. y Ogalde, I. (1991). *Los materiales didácticos: Medios y recursos de apoyo a la docencia*. México D.F.: Editorial Trillas S.A. de C.V.
- Cañeque, H. (1999). *El juego: El juego es vida*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones novedades educativas.
- Elkind, D. (1981). *Niños y adolescentes: ensayos interpretativos sobre Jean Piaget*. Barcelona, España: Oikos-tav S.A. Ediciones
- IEPADES (2007). *Manual de vulnerabilidad social*. Guatemala: Instituto de enseñanza para el desarrollo sostenible.
- IEPADES (2006). *Manual de Control de Armas*. Guatemala: Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo de Guatemala.
- Grajeda, E. (2006). *Juego educativo, desde la perspectiva del diseño gráfico*. Documento de respaldo elaborado para el Taller para catedráticos de Diseño y Portafolio Académico, Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad Rafael Landívar.
- Grajeda, E. (2006). *Material didáctico/material educativo, desde la perspectiva del diseño gráfico*. Documento de respaldo elaborado para el Taller para catedráticos de Diseño y Portafolio Académico, Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad Rafael Landívar.
- Lefrancois, G. (2000). *Acerca de los niños: una introducción al desarrollo del niño*. México D.F.: Fondo de cultura económica.
- Torres, C. (2007). *La educación no formal y diferenciada: fundamentos didácticos y organizativos*. Alcalá, España: Editorial CCS.
- Papalia, D., Wendkos, S. y Duskin, R. (2001). *Psicología del Desarrollo*. Colombia: Editorial McGraw Hill
- Penchansky de Bosch, L. (1999). *El juego: El juego en la acción educativa del nivel inicial*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones novedades educativas.
- Rice, P. (1997). *Desarrollo Humano: Estudio del ciclo vital*. México: Prentice-Hall Hispanoamericana S.A.

● Internet

- Aguirre, Juan Fernando. Prensa Libre (2008). *Escuelas en zonas rojas*. [En Red] Disponible en: <http://www.prensalibre.com/pl/2008/mayo/05/221503.html>
- AMEI WAECE. *El juego: la clasificación de los juegos*. [En Red] Disponible en: <http://www.waece.org/enciclopedia/resultado2.php?id=10080>
- Conde, C. (2007). *¿Qué es un Recurso didáctico?*. [En Red] Disponible en: <http://www.pedagogia.es/recursos-didacticos/>
- Corporate Identity Logo. *¿Qué es un logotipo?* [En Red]

Disponible en: <http://www.corporate-identity-logo.com/Que-es-un-logotipo.aspx>

- Definición.De (2008). *Definición de material didáctico*. [En Red] Disponible en: <http://definicion.de/material-didactico/>
- EDUTEKA (2002). *La taxonomía de Bloom y sus 2 actualizaciones*. [En Red] Disponible en: <http://www.eduteka.org/TaxonomiaBloomCuadro.php3>
- ElForro.com © (2006). *Logotipo*. [En Red] Disponible en: <http://www.elforro.com/disenio/6176-logotipo-isotipo-isologo-imagotipo.html>
- Marqués, Dr. Pere (2007). *Los medios didácticos*. [En Red] Disponible en: <http://www.pangea.org/peremarques/medios.htm>
- Nuttall, P. (2007). *Los niños de edad primaria*. [En Red] Disponible en: <http://www.nccc.org/Child.Dev/sp.des.prim.html>
- POBLADOR, A. (2010) *Métodos pedagógicos*. [En Red] Disponible en: http://www.canalsocial.net/GER/ficha_GER.asp?id=5506&cat=educacion
- RECREA (2008). *Más sobre juegos educativos de Recrea*. [En Red] Disponible en: http://www.recrea-ed.cl/juegos_educativos/default.htm
- RECREA (2008). *Material educativo desde el Diseño Gráfico*. [En Red] Disponible en: http://www.recrea-ed.cl/de_material_educativo/realizacion_desde_el.htm

ANEXOS

● Instrumentos de validación

Instrumento de Grupo objetivo
Universidad Rafael Landívar
Facultad de Arquitectura y Diseño
Diseño Gráfico
Guatemala 2009

Con esta encuesta nos gustaría saber ti y qué piensas de la violencia en Guatemala y sobre el uso de armas de fuego. Sólo sigue las instrucciones y entrégala a tu maestra al terminar.

¿CUÁNTOS AÑOS TIENES?: _____
¿EN QUÉ GRADO ESTÁS?: _____
¿ERES NIÑO O NIÑA?: _____

INSTRUCCIONES: Contesta cada una de las siguientes preguntas subrayando la respuesta que elijas. Sólo puede ser una respuesta por pregunta.

1. ¿Cuántos miembros hay en tu familia?
 - 2
 - 3
 - 4
 - 5 ó más
2. ¿Qué prefieres hacer en tu tiempo libre?
 - Jugar con tus amigos
 - Ver televisión
 - Platicar con tus amigos
 - Ayudar a tu mamá/papá
3. ¿Sabes qué son las armas de fuego?
 - sí
 - no
4. ¿Qué clase te gusta más de la escuela?
 - Matemática
 - Ciencias naturales
 - Idioma español
 - Estudios sociales

5. ¿Quiénes trabajan en tu casa?
 - Tu papá
 - Tu mamá
 - Tu papá y tu mamá
 - Todos
6. ¿Tus papás tienen armas de fuego?
 - sí
 - no
7. ¿Quién te cuida cuando no estás en la escuela?
 - Tu mamá
 - Tu papá
 - Alguno de tus abuelos
 - Te cuidas solo
8. ¿Qué juegos te gustan?
 - Juegos de mesa (Bancopoly, Naipes, Operando, Colocho, etc.)
 - Juegos en grupo (tenta, manitas, etc.)
 - Adivinanzas
 - Canciones
9. ¿Para qué crees que sirven las armas de fuego?
 - Para jugar
 - Para matar
 - Para sentirme poderoso
 - Para que me tengan miedo
10. ¿Qué comes normalmente?
 - Pizza
 - McDonald's
 - Tortillas con frijoles
 - Espaguetis
11. ¿Qué haces en tus vacaciones?
 - Trabajar
 - Ayudar a tus papás
 - Jugar con tus amigos
 - Salir de viaje

12. ¿Cómo te transportas a la escuela?

- Camioneta
- Carro
- Bicicleta
- Caminando

13. ¿Te gusta ver televisión?

- Si
- A veces
- No
- No tengo televisión en mi casa

14. ¿Cuál es tu personaje favorito?

- Bob Esponja



- Los Padrinos Mágicos



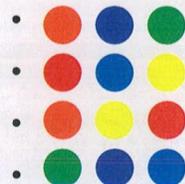
- Ed, Edd y Eddy



- Los chicos del barrio



15. Si tuvieras que escoger alguna, ¿qué combinación de colores te gustaría más?



16. Sobre el instructivo piensas que:

- Es fácil de comprender
- Me ayuda a entender de qué se trata el juego
- Me aburre y ni lo leo

17. La tabla de punteo:

- Sirve para llevar el conteo de los puntos
- Sirve para saber quién ganó al final
- Me ayuda a comprender lo que tengo que hacer para alejarme de la violencia
- Me despierta el interés por competir
- No tiene una función específica

18. Crees que el empaque:

- Es adecuado
- Es práctico
- Es muy grande
- Es difícil de manejar

19. Crees que el empaque logra:

- Despertar el interés
- Crear curiosidad
- Aburrir
- Pasar desapercibido

Instrumento de Validación: Diseñadores gráficos
Universidad Rafael Landívar
Facultad de Arquitectura y Diseño
Diseño Gráfico
Guatemala 2009

Como estudiante de la carrera de Diseño Gráfico, retomé el proyecto que realicé para el Instituto de Enseñanza para el Desarrollo Sostenible (IEPADES). Realicé esta pieza dirigida a niños y adolescentes de 9 a 14 años aproximadamente, hombres y mujeres de nivel socioeconómico bajo (D1). Esta encuesta tiene el objetivo de conocer su opinión sobre el diseño del mismo.

Se realizó la propuesta respondiendo a la necesidad de diseño identificada, ya que IEPADES es una organización que, dentro de sus actividades, busca inculcar en los guatemaltecos los valores de prevención y no violencia. Sin embargo hace falta que los niños y adolescentes de 3ero. primaria a 3ero. básico de escuelas e institutos pertenecientes a zona roja o en riesgo de la ciudad de Guatemala, internalicen dicha información a través del proyecto "No al juguete bélico".

El concepto con el que se trabajó fue "diversión pacífica" para que de manera divertida, lúdica y profundizadora se pueda inculcar en los niños los valores de jugar sin violencia y de decir que no a las armas de fuego. Se complementó con el concepto "ponerse las alas" de manera analógica utilizando la idea de las alas, que los hacen libres de expresarse sin necesidad de la violencia, alas que los alejan de su situación actual de vivir entre la violencia, agresión, dificultades económicas y salir adelante a mejores oportunidades. Pero además, deben poner de su parte y esforzarse en todo lo que hagan para lograrlo. ¡Le agradezco mucho su colaboración!

NOMBRE: _____

FIRMA: _____

INSTRUCCIONES: Conteste cada una de las siguientes preguntas subrayando la respuesta elegida. Pueden ser más de una respuesta según usted lo considere necesario.

1. ¿Qué opina sobre la función del logotipo?:

- Da a conocer de qué se trata el juego
- Representa la vida de los niños/adolescentes en la actualidad
- Provoca indiferencia

2. El logotipo logra que el Grupo Objetivo:

- Se identifique con él
- Se identifique con el tema en general
- Lo considere demasiado infantil

3. ¿Qué piensa sobre la tipografía utilizada en los títulos?

- Es sencilla por lo que es fácil de comprender
- Da a entender que es un juego divertido
- Da a conocer de qué se trata cada tarjeta y actividad
- Es muy delgada por lo que se pierde en el diseño

4. ¿Qué piensa sobre la tipografía utilizada en los párrafos de texto en cuanto a su función?

- Es fácil de leer y no cansa
- Ayuda a entender las instrucciones
- Se dificulta entender lo que dice

5. ¿Qué le expresa la tipografía utilizada en los párrafos de texto?

- Sencillez
- Algo fuera de lo común
- Diversión
- Aburrimiento

6. Cree que la paleta de colores utilizada:

- Logra captar el interés del Grupo objetivo
- Logra marcar la diferencia entre el mundo violento y el mundo pacífico
- Resultan distractorios
- Sobrecargan el diseño

7. Cree que los colores transmiten:

- Que se trata de un juego dinámico
- Que se trata de un juego divertido
- Que se trata de actividades aburridas
- No transmiten nada

8. En cuanto a la función del personaje principal, cree que:

- Interesará al Grupo objetivo a seguir jugando
- Llamará la atención del Grupo objetivo
- Distraerá la atención del Grupo objetivo hacia la dinámica del juego

9. Cree que el personaje principal expresa:
- Diversión
 - Dinamismo
 - Evoca algo demasiado infantil
10. Cree que los personajes secundarios:
- Al Grupo Objetivo le parecerán divertidos
 - Interesarán en el juego
 - Resultarán distractorios
 - Parecerán aburridos
11. ¿Qué piensa sobre los personajes secundarios en cuanto a su función según el Grupo Objetivo?
- Se sentirán identificados
 - Sentirán a los personajes familiares
 - Se divertirán
 - Ayudarán a que aprendan a alejarse de la violencia
 - Distráerán a los jugadores
 - Confundirán a los jugadores
12. ¿Qué piensa sobre el formato del tablero?:
- Es muy grande por lo que difícil de manejar para el Grupo Objetivo
 - Es práctico para el Grupo Objetivo
 - Es adecuado
13. El tablero sirve para:
- Expresar dinamismo
 - Expresar el tema general del juego
 - Llamar la atención del Grupo objetivo
 - Evocar diversión en el Grupo objetivo
 - No es funcional porque distrae al Grupo Objetivo
 - No es funcional porque no se entiende
14. ¿Qué piensa sobre las tarjetas de juego?:
- Son muy pequeñas lo que dificulta su lectura
 - Son prácticas
 - Ayudan al Grupo objetivo para seguir instrucciones
15. Las tarjetas de juego:
- Demuestran que es un juego dinámico
 - Mantienen el interés del Grupo objetivo en el juego
 - Hacen al juego aburrido

16. Sobre el instructivo piensa que:
- Es fácil de comprender
 - Ayuda a entender la dinámica al Grupo objetivo
 - Resulta aburrido
17. Sobre el instructivo piensa que:
- Contribuye a llevar el conteo de los puntos
 - Sirve para encontrar el ganador
 - Contribuye a que el jugador comprenda qué hacer para alejarse de la violencia
 - Despierta el interés a competir
 - No tiene ninguna función específica
18. Cree que el empaque:
- Es adecuado
 - Es práctico
 - Es muy grande
 - Es difícil de manejar
19. Cree que el empaque logra:
- Despertar el interés
 - Crear curiosidad
 - Aburrir
 - Pasar desapercibido

OBSERVACIONES O COMENTARIOS: _____

Instrumento de Validación: Expertos
Universidad Rafael Landívar
Facultad de Arquitectura y Diseño
Diseño Gráfico
Guatemala 2009

Como estudiante de la carrera de Diseño Gráfico, retomé el proyecto que realicé para el Instituto de Enseñanza para el Desarrollo Sostenible (IEPADES). Realicé esta pieza dirigida a niños y adolescentes de 9 a 14 años aproximadamente, hombres y mujeres de nivel socioeconómico bajo (D1). Esta encuesta tiene el objetivo de conocer su opinión sobre el diseño del mismo.

Se realizó la propuesta respondiendo a la necesidad de diseño identificada, ya que IEPADES es una organización que, dentro de sus actividades, busca inculcar en los guatemaltecos los valores de prevención y no violencia. Sin embargo hace falta que los niños y adolescentes de 3ero. primaria a 3ero. básico de escuelas e institutos pertenecientes a zona roja o en riesgo de la ciudad de Guatemala, internalicen dicha información a través del proyecto "No al juguete bélico".

El concepto con el que se trabajó fue "diversión pacífica" para que de manera divertida, lúdica y profundizadora se pueda inculcar en los niños los valores de jugar sin violencia y de decir que no a las armas de fuego. Se complementó con el concepto "ponerse las alas" de manera analógica utilizando la idea de las alas, que los hacen libres de expresarse sin necesidad de la violencia, alas que los alejan de su situación actual de vivir entre la violencia, agresión, dificultades económicas y salir adelante a mejores oportunidades. Pero además, deben poner de su parte y esforzarse en todo lo que hagan para lograrlo. ¡Le agradezco mucho su colaboración!

NOMBRE: _____

EDAD: _____

FIRMA: _____

INSTRUCCIONES: Conteste cada una de las siguientes preguntas subrayando la respuesta elegida. Pueden ser más de una respuesta según usted lo considere necesario.

1. ¿Qué opina sobre la función del logotipo?:
 - Da a conocer de qué se trata el juego
 - Representa la vida de los niños y adolescentes en la actualidad
 - Provoca indiferencia

2. El logotipo logra que el Grupo Objetivo:
 - Se identifique con él
 - Se identifique con el tema en general
 - Lo considere demasiado infantil
3. ¿Qué piensa sobre el tipo de letra utilizado en los títulos?
 - Es sencilla por lo que es fácil de comprender
 - Da a entender que es un juego divertido
 - Da a conocer de qué se trata cada tarjeta y actividad
 - Es muy delgada por lo que se pierde en el diseño
4. ¿Qué piensa sobre el tipo de letra utilizado en los párrafos de texto en cuanto a su función?
 - Es fácil de leer y no cansa
 - Ayuda a entender las instrucciones
 - Se dificulta entender lo que dice
5. ¿Qué le expresa el tipo de letra utilizado en los párrafos de texto?
 - Sencillez
 - Algo fuera de lo común
 - Diversión
 - Aburrimiento
6. Cree que los colores utilizados:
 - Logra captar el interés del Grupo objetivo
 - Logra marcar la diferencia entre el mundo violento y el mundo pacífico
 - Resultan distractorios
 - Sobrecargan el diseño
7. Cree que los colores transmiten:
 - Que se trata de un juego dinámico
 - Que se trata de un juego divertido
 - Que se trata de actividades aburridas
 - No transmiten nada
8. En cuanto a la función del personaje principal, cree que:
 - Interesará al Grupo objetivo a seguir jugando
 - Llamará la atención del Grupo objetivo
 - Distraerá la atención del Grupo objetivo hacia la dinámica del juego

9. Cree que el personaje principal expresa:

- Diversión
- Dinamismo
- Evoca algo demasiado infantil

10. Cree que los personajes secundarios:

- Al Grupo Objetivo le parecerán divertidos
- Interesarán en el juego
- Resultarán distractorios
- Parecerán aburridos

11. ¿Qué piensa sobre los personajes secundarios en cuanto a su función según el Grupo Objetivo?

- Se sentirán identificados
- Sentirán a los personajes familiares
- Se divertirán
- Ayudarán a que aprendan a alejarse de la violencia
- Distraerán a los jugadores
- Confundirán a los jugadores

12. ¿Qué piensa sobre el formato del tablero?:

- Es muy grande por lo que difícil de manejar para el Grupo Objetivo
- Es práctico para el Grupo Objetivo
- Es adecuado

13. El tablero sirve para:

- Expresar dinamismo
- Expresar el tema general del juego
- Llamar la atención del Grupo objetivo
- Evocar diversión en el Grupo objetivo
- No es funcional porque distrae al Grupo Objetivo
- No es funcional porque no se entiende

14. ¿Qué piensa sobre las tarjetas de juego?:

- Son muy pequeñas lo que dificulta su lectura
- Son prácticas
- Ayudan al Grupo objetivo para seguir instrucciones

15. Las tarjetas de juego:

- Demuestran que es un juego dinámico
- Mantienen el interés del Grupo objetivo en el juego
- Hacen al juego aburrido

16. Sobre el instructivo piensa que:

- Es fácil de comprender
- Ayuda a entender la dinámica al Grupo objetivo
- Resulta aburrido

17. Sobre el instructivo piensa que:

- Contribuye a llevar el conteo de los puntos
- Sirve para encontrar el ganador
- Contribuye a que el jugador comprenda qué hacer para alejarse de la violencia
- Despierta el interés a competir
- No tiene ninguna función específica

18. Cree que el empaque:

- Es adecuado
- Es práctico
- Es muy grande
- Es difícil de manejar

19. Cree que el empaque logra:

- Despertar el interés
- Crear curiosidad
- Aburrir
- Pasar desapercibido

OBSERVACIONES O COMENTARIOS: _____

COTIZACION

No. O-200810-01



AVE. HINCAPIE 14-71 Z-13, Ciudad Guatemala.

PBX: (502) 2311-6411 - FAX: (502) 2381-6869.

www.ads.com.gt

EMPRESA

| | | | |
|------------------|--------------------|---------------------|--|
| Nombre | Ana Linde Franco | Fecha: | |
| Dirección | Ciudad, Guatemala. | Contacto: | |
| Ciudad | Ciudad, Guatemala. | Puesto: | |
| Teléfono | | No. Celular: | |
| E-mail: | | | |
| Nit: | | | |

| CANTIDAD | DESCRIPCION | PRECIO UNI Q. | TOTAL Q. |
|-------------------|--|-----------------|------------------|
| 15 | empaques para caja caja armados en texcote 22 | Q 90.00 | Q 1,350.00 |
| 15 | tableros impresos en texcote 22 tamaño 16"x22", con doblez en medio | Q 70.00 | Q 1,050.00 |
| 1050 | tarjetas, varios diseños, tamaño 3.5x2.5", tiro y retiro en papel bond laminadas con film de 3mm | Q 2.18 | Q 2,289.00 |
| 15 | Guías pedagogicas impresas a full color en papel couche, tiro y retiro plegado en 4 | Q 28.00 | Q 420.00 |
| 15 | instructivos tamaño carta plegados en forma de trifoliar | Q 14.00 | Q 210.00 |
| 375 | alás impresas en texcote, troqueladas, impresas tiro y retiro | Q 3.80 | Q 1,425.00 |
| 6 | hojas tamaño carta en papel adhesivo, troquelado | Q 24.00 | Q 144.00 |
| NO INCLUYE DISEÑO | | | |
| | | TOTAL Q. | Q6,888.00 |

Condiciones Generales:

Forma de Pago: Contado contra entrega.

Vigencia: La presente cotización es válida por 30 días.

De aprobarse la presente cotización, por favor emitir orden de compra y pago a nombre de:

ADS

Agradeciéndole de antemano la oportunidad que nos brinda de presentarle nuestra cotización y en espera de cualquier comentario. Atentamente.

Autorizado por: _____

Oscar Morales
Ejecutivo de Cuenta
Móvil: 4534-5626

Firma del cliente: _____

COTIZACIÓN

Srta. Ana Linde

Piezas: peones, dados y tablas

1. Peones: elaborados en madera y pintados de 6 colores diferentes
90 X Q10.00 cada uno
2. Dados: elaborados en madera y pintados de blanco con sus orificios
15 X Q10.00 cada uno
3. Tablas: elaboradas en madera con marco, pintura negra opcional para mejor agarre del yeso
15 X Q35.00 cada una

TOTAL: Q1,575.00

Se asegura la calidad del trabajo.
Se elabora muestra si fuera necesario.

En espera de su respuesta,

Carlos Quiché
Teléfono: 59396644

