

**UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR**  
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO  
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

"Recurso pedagógico para apoyar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 a 6 años del centro educativo Apóyate en Mí"

PROYECTO DE GRADO

**MARÍA MERCEDES ESTRADA ROJAS**  
CARNET 10413-14

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, JUNIO DE 2018  
CAMPUS CENTRAL

**UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR**  
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO  
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

"Recurso pedagógico para apoyar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 a 6 años del centro educativo Apóyate en Mi"

PROYECTO DE GRADO

TRABAJO PRESENTADO AL CONSEJO DE LA FACULTAD DE  
ARQUITECTURA Y DISEÑO

POR  
**MARÍA MERCEDES ESTRADA ROJAS**

PREVIO A CONFERÍRSELE

EL TÍTULO DE DISEÑADORA GRÁFICA EN EL GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADA

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, JUNIO DE 2018  
CAMPUS CENTRAL

## **AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR**

RECTOR: P. MARCO TULIO MARTINEZ SALAZAR, S. J.  
VICERRECTORA ACADÉMICA: DRA. MARTA LUCRECIA MÉNDEZ GONZÁLEZ DE PENEDO  
VICERRECTOR DE INVESTIGACIÓN Y PROYECCIÓN: ING. JOSÉ JUVENTINO GÁLVEZ RUANO  
VICERRECTOR DE INTEGRACIÓN UNIVERSITARIA: P. JULIO ENRIQUE MOREIRA CHAVARRÍA, S. J.  
VICERRECTOR ADMINISTRATIVO: LIC. ARIEL RIVERA IRÍAS  
SECRETARIA GENERAL: LIC. FABIOLA DE LA LUZ PADILLA BELTRANENA DE LORENZANA

## **AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO**

DECANO: MGTR. CRISTIÁN AUGUSTO VELA AQUINO  
VICEDECANO: MGTR. ROBERTO DE JESUS SOLARES MENDEZ  
SECRETARIA: MGTR. EVA YOLANDA OSORIO SANCHEZ DE LOPEZ  
DIRECTOR DE CARRERA: MGTR. GUSTAVO ADOLFO ORTIZ PERDOMO

## **NOMBRE DEL ASESOR DE TRABAJO DE GRADUACIÓN**

MGTR. ANA REGINA LÓPEZ DE LA VEGA

## **TERNA QUE PRACTICÓ LA EVALUACIÓN**

MGTR. PATRICIA DEL CARMEN VILLATORO CASTILLO DE PAZ  
LIC. JESSICA PAOLA PÉREZ ESPINOZA  
LIC. MARIAJOSÉ ESPINA GALVÁN

# CARTA DEL ASESOR



Universidad  
Rafael Landívar  
Tradición Jesuita en Guatemala

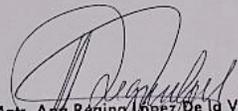
Facultad de Arquitectura y Diseño  
Departamento de Diseño Gráfico  
Teléfono: (502) 2426 2626 ext. 2428  
Campus Central, Vía a Hermosa 111, Zona 16  
Guatemala, Ciudad. 01316

Reg. No. DG.141-2018

Departamento de Diseño Gráfico de la Facultad de  
Arquitectura y Diseño a los veinticuatro días del mes de  
mayo de dos mil dieciocho.

Por este medio hacemos constar que el(la) estudiante **MARÍA MERCEDES ESTRADA ROJAS, carné 1041314**, cumplió con los requerimientos del curso de Proyecto de Grado en Diseño Gráfico.

Por lo que puede solicitar el trámite respectivo para la Presentación de Proyecto de Grado, previo a optar al grado académico de Licenciado(a).



Mgtr. Ana Régina López De la Vega  
ASESOR DE PROYECTO

# ORDEN DE IMPRESIÓN

 **Universidad Rafael Landívar**  
Tradición Jesuita en Guatemala

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO  
No. 031314-2018

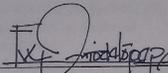
**Orden de Impresión**

De acuerdo a la aprobación de la Evaluación del Trabajo de Graduación en la variante Proyecto de Grado de la estudiante MARÍA MERCEDES ESTRADA ROJAS, Carnet 10413-14 en la carrera LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, del Campus Central, que consta en el Acta No. 0357-2018 de fecha 14 de junio de 2018, se autoriza la impresión digital del trabajo titulado:

"Recurso pedagógico para apoyar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 a 6 años del centro educativo Apóyate en Mí"

Previo a conferírsele el título de DISEÑADORA GRÁFICA en el grado académico de LICENCIADA.

Dado en la ciudad de Guatemala de la Asunción, a los 20 días del mes de junio del año 2018.


MGTR. EVA YOLANDA OSORIO SANCHEZ DE LOPEZ, SECRETARIA  
ARQUITECTURA Y DISEÑO  
Universidad Rafael Landívar

# ÍNDICE

## RESUMEN

<b>1 INTRODUCCIÓN</b>	<b>3</b>	<b>3. GESTIÓN DEL PROCESO DE DISEÑO</b>	<b>97</b>
<b>2. GESTIÓN DE LA ESTRATEGIA DE DISEÑO</b>	<b>4</b>	3.1 Contenido del material gráfico	98
2.1 Familiarización con el cliente y proyecto en general	5	3.2 Diseño del concepto	101
2.2 Comprensión y definición del problema o necesidad	8	3.3 Codificación del mensaje	119
2.3 Objetivo	8	3.4 Planeación estratégica de medios	122
2.4 Marco de referencia	9	3.5 Bocetaje para definir propuesta preliminar	126
2.4.1 Profundización de la información del cliente	10	3.6 Validación	157
2.4.2 Recopilación de la información del tema	32	<b>4. GESTIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN DE DISEÑO</b>	<b>175</b>
2.4.3 Sujetos de estudio	40	4.1 Propuesta final y fundamentación	176
2.4.4 Experiencia del tema	42	4.2 Producción y reproducción	197
2.5 Marco teórico de diseño	44	4.3 Conclusiones y recomendaciones	207
2.5.1 Sujetos de estudio	78	4.4 Anexos	210
2.5.2 Objetos de estudio	82	<b>5. BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>267</b>
2.6 Comprensión del grupo objetivo	86	5.1 Listado de imágenes	272
2.6.1 Grupo objetivo principal	88		
2.6.2 Grupo objetivo secundario	95		

# RESUMEN

El centro educativo "Apóyate en Mí" es un colegio ubicado en la zona 6 de la ciudad de Guatemala. Tiene la principal función de brindarle educación formal a niños de escasos recursos que no cuentan con una, ya que la educación durante la etapa infantil se considera la más influyente de todas porque es aquí donde se forman las principales características intelectuales y por ende el nivel y la calidad de oportunidades que podrá obtener al crecer. Sin embargo, al ser una fundación sin fines de lucro, algunas veces no cuentan con el material necesario para brindar una educación digna. Este es el caso sobre la enseñanza del desarrollo motor grueso en niños de 4 a 6 años de edad.

Es con esto, que se desarrolló un recurso pedagógico que solventa la principal necesidad del centro educativo, que facilita al maestro la enseñanza de este tema a los estudiantes. Además permite que sean evaluados de forma lúdica por medio de distintas actividades que fomentan los principios y valores morales e intelectuales que el centro busca desarrollar cada día en los alumnos. Es un medio que permite a los niños hacer uso de su imaginación para desarrollar un ambiente divertido de aprendizaje.

# INTRODUCCIÓN

La educación durante la etapa infantil, es considerada la etapa con más influencia en la vida de las personas por tratarse de los primeros años de desarrollo. Con base a la formación de esta etapa, se determinará cómo una persona llegará a ser de adulto, ya que es aquí donde se obtienen los principios y valores que definirán la conducta de un ser en un entorno individual y social. Cuando esta etapa de educación infantil se ve afectada o no se presenta, el futuro de la persona se considerará incierto ya que no poseen las mismas capacidades intelectuales que permiten a una persona, optar por mejores oportunidades.

Este es el caso de los niños del centro educativo Apóyate en Mí, niños de escasos recursos que no contaban con la posibilidad de recibir una educación formal. El centro educativo, busca aportar todo lo necesario para que niños de escasos recursos y en zonas de riesgo sean educados integralmente.

Los niños de 4 a 6 años de edad, debido a su contexto de vida, no recibieron una estimulación temprana por lo tanto actualmente presentan dificultades en el área psicomotor grueso, dificultades que el centro educativo busca erradicar. Sin embargo, al ser una fundación sin fines de lucro cuenta con escasez de recursos educativos que apoyen el aprendizaje motor de los estudiantes.

El diseñador gráfico es un estratega que busca generar soluciones visuales que apoyen y resuelvan toda necesidad planteada. Por lo tanto, se desarrolló un recurso pedagógico que además de ser un medio de aprendizaje, permite evaluar los conocimientos adquiridos de forma lúdica, tomando en consideración las edades del grupo objetivo.

Dicho recurso se llevó a cabo por medio de pasos metodológicos como la investigación de temas relacionados con los niños, su desarrollo, la motricidad gruesa, entre otros. Temas que permitieron la planeación y ejecución de un proyecto con base a un concepto que resuelve las necesidades del grupo objetivo y del cliente.

A pesar de las limitaciones económicas, ya que se buscó que el proyecto fuera económicamente viable, se desarrolló un recurso pedagógico que no solo apoya el aprendizaje motor del grupo objetivo, sino que cuenta con distintos aprendizajes secundarios como los valores del compañerismo, respeto y equidad.

Al mismo tiempo cuenta con actividades que permitirán a los niños crecer física, social y mentalmente para, a futuro, optar por mayores oportunidades y una mejor calidad de vida.

# GESTIÓN

de la estrategia de diseño

# FAMILIARIZACIÓN CON EL CLIENTE Y PROYECTO EN GENERAL

La educación es considerada un medio que permite crecer tanto social como mentalmente a una persona, así como también el medio que brinda los recursos necesarios para que a futuro, la persona pueda crecer profesionalmente y optar a oportunidades que la ayuden a mejorar su calidad de vida.

En la ciudad de Guatemala, según Prodatos (2016), solamente el 6% cuenta con estudios universitarios completos. El nivel de estudios de una persona, está directamente relacionado con su nivel socioeconómico, es por ello que los guatemaltecos con escasos recursos, un 30% concluye la secundaria solamente un 3% tiene la oportunidad de llegar a la universidad. Por esto, gran parte de estas personas terminan en las calles, consumiendo drogas, robando e incluso llegando a morir ahí mismo. En muchos de estos casos, las personas tienen hijos que muy probablemente no puedan optar por una educación de carácter formal y como consecuencia, su destino puede llegar a ser el mismo.

El proyecto educativo “Apóyate en Mí” es un centro que nace como parte de los proyectos de la Fundación creada por Giuseppe Teruel; Operación Rescate. “Apóyate en Mí” nace en el año 2005 a cargo de la directora general licenciada Tanya Macal. Este proyecto surge con la finalidad de brindarle todos los recursos necesarios a los niños de escasos recursos y que se encuentran en zonas de riesgo, para que puedan ser educados de manera integral y puedan optar por mejores oportunidades que mejoren su estilo de vida, además de recuperar su dignidad humana. Busca ser un centro en donde sus alumnos puedan expresarse, sentir y pensar libremente, dentro de un ambiente de seguridad y felicidad.

Todos los niños son educados bajo distintos valores cristianos que los ayudan a entender y descubrir el propósito que Dios tiene para ellos y su vida, además buscan enfocarse en distintos principios éticos, morales e intelectuales que influyan en las nuevas generaciones.

Obtienen sus recursos por medio de donaciones en actividades o de personas que desean ayudar a la causa. Reciben donativos tanto monetarios como recursos educativos, además cuentan con el apoyo de distintas empresas que brindan gasolina para los buses escolares o sirven de patrocinio para la elaboración de varios eventos en el año, como la cena de gala y una subasta de cuadros pintados por los niños. Debido a que dependen de donaciones, no cuentan con un presupuesto establecido, ya que estas varían durante el año.

En Guatemala existen otras fundaciones, consideradas como la competencia, que también se enfocan en brindar educación a

niños de escasos recursos. Dentro de estas se encuentran: “Mano Amiga Guatemala” y “Fe y Alegría Guatemala”. Así como también la empresa Gymboree, una competencia indirecta, que brinda clases profesionales de estimulación temprana a los niños, en donde se llega a trabajar la motricidad gruesa, pero con la diferencia en que estas clases son pagadas con mensualidades aproximadas de Q400 por cada niño.

Parte de la estrategia del centro educativo “Apóyate en Mí”, se basa en las nuevas guías curriculares, siempre obedeciendo las nuevas políticas vigentes en el Ministerio de Educación de Guatemala. Así como también enfocándose en encontrar nuevas maneras de enriquecer sus métodos educativos para mejorar el rendimiento académico de sus alumnos.

Dentro de los objetivos educativos del centro, se busca mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 a 6 años de edad, ya que se encuentran en una etapa importante del crecimiento. La motricidad es un factor importante en el desarrollo del niño, pero es un tema que pocas personas o entidades públicas tratan y por lo mismo, el material es escaso. Asimismo, el centro se encuentra con el reto de generar estas habilidades motoras en niños que no tuvieron una estimulación temprana adecuada o, en algunos casos, nunca la experimentaron. Esta estimulación temprana es considerada el primer paso para una mejor oportunidad en los ejercicios motores, por lo tanto, debido al contexto dentro del cual crecieron los niños, dificulta su enseñanza y aprendizaje.

Se busca que los niños, al ser el grupo objetivo principal, sean educados con la mejor información y/o técnicas adecuadas para poder optar por mejores oportunidades a futuro. Por lo tanto, los maestros o mediadores (el grupo objetivo secundario), debe de contar con los mejores recursos educativos para brindar dicha información y que esta sea la adecuada para sus estudiantes y las edades de los mismos.

Para apoyar la enseñanza del desarrollo motriz, se elaborará un juego educativo que constará de una serie de actividades, las cuales buscan mantener a los niños entretenidos al mismo tiempo que se encuentran aprendiendo. Será un medio educativo de fácil aprendizaje y mejoramiento estudiantil, que le hablará al grupo objetivo de manera amigable y simple, y en donde será posible medir los resultados por medio de la observación y de distintas evaluaciones motrices.

Como parte de la estrategia del juego, el centro tiene el objetivo de trabajarlo todos los días con un mínimo de 30 min., para que así los resultados sean los esperados. Este juego educativo tiene como fin, ser un medio de apoyo para un preciso desarrollo de habilidades motrices y como resultado, lograr un mejor nivel de concentración y aprendizaje dentro del salón de clases, ya que estos dos factores tienen una conexión directa.

Debido a que el centro educativo no cuenta con ningún material que hayan utilizado para el desarrollo de la motricidad gruesa, implica el reto de realizar un proyecto desde cero, sin ninguna

información previa de parte del cliente, que pueda servir de guía o punto de partida. Por lo tanto, compromete ser un proceso de investigación profunda con distintos profesionales y materiales que ayudarán a realizar la mejor estrategia posible para un correcto desarrollo motriz en los niños. Además, se encuentra el reto de desarrollar un recurso pedagógico que sea funcional y divertido para el grupo objetivo, pero a un bajo costo.

# COMPRENSIÓN Y DEFINICIÓN DEL PROBLEMA O NECESIDAD

El centro educativo "Apóyate en Mí" es un proyecto educativo, que forma parte de los proyectos de la Fundación "Operación Rescate", que brinda educación a niños de escasos recursos que no tienen posibilidad de calidad de vida.

La directora del centro educativo Apóyate en Mí, se ha dado cuenta que los docentes carecen de un apoyo que les permita facilitar su trabajo en la enseñanza y el aprendizaje de los niños, sobre el desarrollo psicomotor. Por lo que desea abarcar el tema de motricidad gruesa de una forma lúdica para facilitar su aprendizaje.

## OBJETIVO

Realizar un recurso pedagógico que facilite al docente en la formación y potencialización del desarrollo psicomotor en los niños del centro educativo "Apóyate en Mí", ubicado en la zona 6 de la ciudad de Guatemala.

**MARCO DE  
REFERENCIA**

# PROFUNDIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN DEL CLIENTE

## Historia de Giuseppe Teruel

Teruel (2018), comenta que desde pequeño tuvo una vida muy especial, con padres muy buenos. Tuvo una buena educación así como buenos ejemplos, valores y principios. A sus 18 años todo esto cambió, su papá fue víctima de un tiroteo en el cual perdió la vida. Como consecuencia de la muerte de su papá, comenzaron a perder las propiedades que poseían por no saber cómo manejarlas y por ende llegaron a tener escasez de recursos, es aquí donde comenzó a ver la vida de otra manera. Durante esos momentos difíciles, su mamá, quien posteriormente falleció, aprendió a buscar más a Dios, dejándole como herencia el seguir a Dios en todo momento.

El proyecto nació con la búsqueda de Dios para ayudar a la gente que más lo necesitaba. Considera que su "curso" para poder entender y ayudar al prójimo, fue la vida que tuvo y comprendió que lo mejor era ayudar y poder compartir los valores y principios que aprendió de sus padres, ya que Dios se interesa en todos.

Giuseppe se define como “un hombre común y corriente que Dios se fijó en él para ayudar a los que más lo necesiten”.

## Fundación Operación Rescate

Su fundador Giuseppe Teruel, en su sitio web, lo define como “una organización que se dedica a como bien dice el nombre, a rescatar a todo aquel que se está perdiendo en vicios, drogas, algunos que pasaron una mala situación en sus vidas, ahí es donde funciona Operación Rescate para regresarlos al camino correcto.”

- **Misión:** “Educar, abastecer, rescatar y restaurar creando oportunidades.”
- **Visión:** “Organización dedicada a transformar vidas por medio de la creación de proyectos con amor.”



Figura 1. Fundación Operación Rescate. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/xS26Zo>

“Operación Rescate” cuenta con proyectos de amor que ayudan al prójimo de distintas maneras según sus necesidades y/o prioridades, para que tanto adultos como niños tengan una mejor oportunidad de vida y puedan ser aceptados dentro de la sociedad guatemalteca. Dentro de estos proyectos se pueden encontrar:

### Misión Rescate:

Proyecto encargado de brindarle apoyo a un grupo de personas olvidadas y desamparadas que se encuentran en la ciudad de Guatemala. Salen por las noches para poder alimentar, ayudar y rescatar a las personas desamparadas y/o en extrema pobreza.

- **Misión:** “Rescatar a las personas desamparadas, atrapados por los vicios y al necesitado; brindándoles los medios y las oportunidades de rehabilitación y desarrollo, tomando como base el amor de Dios, para brindarles consuelo y esperanza, generando en ellos un espíritu de lucha para alcanzar una vida mejor.”
- **Visión:** “Ser una organización orientada a apoyar a personas con alto grado de necesidad para mejorar su calidad de vida y recuperar su dignidad humana, promoviendo una sociedad sin gente viviendo en las calles.”

### Proyecto José:

Este proyecto reúne y distribuye todo tipo de artículos y alimentos para cubrir las necesidades de personas en escasos recursos así como también a organizaciones que realizan lo mismo.

- **Misión:** “Captar y distribuir eficientemente todo los recursos recibidos para beneficio de nuestros proyectos y otras entidades de ayuda.”
- **Visión:** “Mantener abastecido nuestros proyectos.”

### Proyecto Puerto Seguro:

Busca generar oportunidades para rescatar y reinsertar a la sociedad a personas de manera física, emocional y espiritual.

- **Misión:** “Restaurar y formar con excelencia a las personas física, emocional y espiritualmente, tomando como base el amor de Dios, para que sean productivas y aceptadas en la sociedad.”
- **Visión:** “Rescatar a las personas necesitadas, restaurándolas en una forma integral con el fin de re insertarlos a la sociedad.”

El proyecto que se va a desarrollar, se trabajará con el centro educativo "Apóyate en Mí", que forma parte de los proyectos de la fundación anteriormente mencionada.

## Proyecto Educativo Apóyate en Mí

Según "Operación Rescate", en su sitio web, el proyecto tuvo sus inicios en el año 2005 con solamente cinco alumnos. Para el año 2008, se contaba con un total de 95 alumnos en primaria y secundaria. En el año 2009, contando con 125 alumnos, se graduaron los dos primeros alumnos de bachilleres en computación. Durante el 2011, además de contar con 200 alumnos, se obtuvo la autorización del Ministerio de Educación como institución registrada. En la actualidad, el proyecto cuenta con un total de 295 alumnos.

Para la educación se cuenta con instalaciones, las cuales funcionan por las mañanas la pre primaria y primaria con 15 maestras, por las tardes la secundaria con 9 maestros y en el plan fin de semana 6 maestros. Como parte del equipo de trabajo, cuentan con la directora General licenciada Tanya Macal, 1 psicóloga, 2 asistentes de dirección, un chef y 2 auxiliares, 2 personas de mantenimiento, y 2 pilotos. En todos estos años se les ha proporcionado a los alumnos el material de estudio, uniformes, bolsones, cepillo y pasta de dientes, zapatos y transporte de ida y vuelta, en el área de pre primaria y primaria se les da desayuno y refacción.

- **Misión:** "Ser para nuestros alumnos el lugar en donde pueden aprender a expresarse, sentir y pensar libremente, en un ambiente de seguridad y felicidad, y de esta manera descubran el propósito que Dios tiene para su vida, llevando una educación de alto nivel así como de principios y valores brindando la oportunidad de crecer."
- **Visión:** "Educar a todo niño que no tenga las oportunidades necesarias para mejorar su calidad de vida y recuperar su dignidad humana."

### Enfoque y estrategia:

Dentro de los enfoques más importantes del centro educativo se encuentra educar a un grupo de personas por medio de principios éticos, morales e intelectuales para que, además de ayudarse a sí mismos, influyan en las futuras generaciones. Además, buscan establecer valores cristianos en los alumnos, llegando a respetar el reglamento y la disciplina.

El desafío principal para el equipo de trabajo del centro educativo, es el mejorar la educación, ser un lugar donde los niños puedan aprender y generar expectativas altas buscando un mejoramiento en el rendimiento académico, dándole énfasis al valor de la educación y su importancia a futuro.

### Personas beneficiadas:

El centro educativo Apóyate en Mí, busca ayudar a niños de escasos recursos por medio de una educación adecuada según su edad.

Antes de ingresar al centro, los niños viven en situaciones precarias que no les permiten crecer de manera física, mental y social.

Los alumnos que ingresan al centro, son parte de la comunidad de la zona 6 de Guatemala y sus alrededores. Estos alumnos suelen ingresar desde kínder hasta graduarse en Quinto Bachillerato, en un horario de 7 de la mañana a las 12 del mediodía.

- **Responsable:** Lic. Tanya Macal
- **Teléfono:** 22883112
- **Dirección:** 28 calle 15-91 zona 6, Colonia el Molino.  
Ciudad de Guatemala



Figura 2. Apóyate en mí. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/XPAU6X>

# ANTECEDENTES GRÁFICOS

## Sitio web:



Figura 3. Página web Apóyate en Mí. Captura de pantalla de: <https://goo.gl/nmtrI9>

La información necesaria sobre el centro educativo “Apóyate en Mí”, se puede encontrar en el sitio web de la Fundación “Operación Rescate”. El sitio web se caracteriza por su poco manejo gráfico dentro de la misma, generando una página plana, poco llamativa, cargada de texto y pocas imágenes. Todo se encuentra distribuido dentro de una estructura básica y poco original, donde el manejo de jerarquías se considera pobre y afecta el orden de lectura y prioridad dentro de la misma.

## Posts:



Figura 4. Apóyate en mí. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/7G8Qis>

Dentro de sus posts, buscan publicar las distintas actividades que realizan en el centro, así como también mostrar sus métodos utilizados para transformar la vida de los estudiantes. Además de utilizar un diseño bastante simple, no cuenta con un estilo definido que ayude a terminar de reforzar el mensaje deseado. Se considera poco funcional ya que los elementos no se integran entre sí, tanto por el diseño de los mismos, así como por la falta de una estructura adecuada que los ordene y jerarquice de mejor manera.

**Bifoliar informativo:**

Se analizó esta pieza pues el centro educativo no cuenta con ningun tipo de material para el desarrollo motriz.

Uso de imágenes en todo el material para contextualizar las actividades realizadas y a al grupo objetivo

Mal manejo de retícula que distribuya mejor los elementos

Manejo de distintos pesos de tipografía, para resaltar aspectos importantes



CMYK: 89 55 121  
RGB: 23 109 166  
#176da6



CMYK: 0 33 90 0  
RGB: 252 180 51  
#fcb433

Paleta de colores azul y amarillo



11"

Tiro

8.5"

Fondo blanco que busca resaltar el logo, pero no se integra con los demás elementos

Uso de dos tipografías para generar jerarquías

Manejo de distintas opacidades que no se integran a la pieza

## Análisis de antecedentes gráficos del cliente

La imagen gráfica del centro educativo “Apóyate en Mí”, es un diseño muy básico y simple que contextualiza todas sus actividades por medio de imágenes que demuestran la convivencia, el deporte, la educación, entre otros aspectos característicos del mismo. Estas imágenes connotan la alegría y la responsabilidad de los estudiantes, así como indirectamente, nos muestran el establecimiento y sus mejores cualidades. Su paleta de color se encuentra formada por una tricotomía con los colores primarios; rojo, azul y amarillo. La saturación de estos colores no es muy alta, por lo tanto se vuelve una imagen poco atractiva y plana, ya que no se generan altos contrastes visuales dentro de la misma. Su uso de dos tipografías como lo son la Serif y la Sans Serif, muestra la mezcla de lo antiguo con lo moderno llegando a connotar un mensaje confuso y poco acertado según su grupo objetivo. El manejo de la identidad gráfica se encuentra reforzada al estar sobre un fondo blanco evitando que el logotipo se pierda con la imagen, pero éste manejo de la identidad se ve afectado ya que no llega a integrarse con los demás elementos de las piezas.

(Revisar anexo 1.1 para ver guía de observación completa).

# COMPETENCIA

## Mano Amiga Guatemala

"Mano Amiga Guatemala", en su sitio web, comenta que es una organización no lucrativa con valores cristianos católicos que trabaja para la formación integral de niños de aldea Piedra Parada Cristo Rey y aldeas aledañas. Una institución para niños de escasos recursos que tiene como núcleo la formación académica, complementándola con programas eficaces de desarrollo familiar y desarrollo comunitario.

- **Misión:** "Fomentar el bienestar y el auténtico desarrollo en comunidades muy necesitadas para lograr su auténtica transformación."
- **Visión:** "Ofrecer a familias necesitadas la posibilidad de desarrollarse plenamente y vivir de una forma digna, por medio de un modelo de formación integral."
- **Dirección:** Lote 73 y 69, Sector 2, zona 6



Figura 5. Logo Mano Amiga Guatemala. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/uYp3FZ>

# ANTECEDENTES GRÁFICOS

## Sitio web:



Figura 6. Página web Mano Amiga. Captura de pantalla de: <https://goo.gl/SsH28Y>

En su sitio web actual hacen uso tanto de la fotografía como de la ilustración estilo flat design, generando altos contrastes entre ambos, evitando una correcta integración en el diseño. Al trabajar con una paleta de color variada y altos niveles de saturación, buscan connotar ciertas características principales de su grupo objetivo, como lo es la felicidad, el dinamismo y lo infantil. Reforzada también por las ilustraciones que manejan, ya que por su estilo infantil, es fácil asociarla con los niños. El uso de estructura es funcional, ya que ordena los elementos dentro de la página, pero esta se ve afectada por los distintos tamaños de la tipografía que evita una adecuada jerarquización.

Artes:



Figura 7. Elementos gráficos. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/f8psWL>

El manejo de artes para los eventos realizados, cuyo objetivo inicial es informar sobre un evento en específico así como también conectar con el grupo objetivo, se considera poco funcional debido a la saturación de elementos y la falta de una estructura que los ordene. Llegando a generar una pieza pesada a la vista que dificulta su lectura y evita la concentración hacia un solo elemento dentro de la misma.

Post informativo:



		
CMYK: 100 89 34 25 RGB: 29 50 96 #1d3260	CMYK: 68 41 0 0 RGB: 88 135 197 #5687c5	CMYK: 1 62 98 0 RGB: 241 126 36 #f17e24

Paleta de colores azul, celeste y anaranjado

## Análisis competencia

La línea gráfica de "Mano Amiga Guatemala" suele componerse de varios elementos gráficos en donde, por lo general, mezclan distintos estilos como la fotografía, el flat design y el 3D, llevándolo a ser un diseño cargado, pesado y que no relaciona sus elementos entre sí, es decir, no se percibe como parte de un todo. Las fotografías utilizadas en su imagen gráfica, contextualizan principalmente a su grupo objetivo, connotando la alegría, su proceso de superación y el compañerismo. Su paleta de color principal se basa en el anaranjado y el azul, pero en algunas de sus piezas o elementos de la página web, suelen complementarlos con verde, fucsia, celeste, rojo y morado, éstos con un nivel mayor de saturación para generar contrastes visuales, además de ser atractivos para el grupo objetivo. Al seleccionar una tipografía tipo Decorativa, generan una conexión amigable con el usuario, pero suelen utilizarlo también para textos largos, los cuales ocasionan una sobrecarga visual que dificulta la lectura. El manejo de la identidad gráfica se ve afectada ya que colocan el logotipo sobre fondos cargados o del mismo color que el mismo, haciendo que éste se pierda dentro de la pieza.

(Revisar anexo 1.2 para ver guía de observación completa).

## Fe y Alegría Guatemala

"Fe y Alegría Guatemala", en su página web, establece que es un movimiento internacional de educación popular integral y promoción social, dirigido a sectores empobrecidos y excluidos de la sociedad, para potenciar su desarrollo personal y participación social. Se ofrece educación pública, gratuita y de calidad a niños, niñas y jóvenes de áreas urbano marginales y rurales.

- **Misión:** "Fe y Alegría es un movimiento internacional de educación popular integral y promoción social basado en los valores de justicia, participación, libertad, fraternidad, fe, identidad, respeto a la diversidad y solidaridad, dirigido a la población empobrecida y excluida para contribuir a la transformación de las sociedades."
- **Visión:** "Un mundo donde todas las personas tengan la posibilidad de desarrollar todas aquellas capacidades y vivir con dignidad, construyendo una sociedad justa, participativa y solidaria; un mundo donde todas las estructuras, es especial la iglesia, estén comprometidas con el ser humano y la transformación de las situaciones que generan la inequidad, la pobreza y la exclusión."
- **Dirección:** 12 av. 2-17 zona 1 Guatemala, C.A.



Figura 8. Logo Fe y Alegría. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/eiNPgJ>

# ANTECEDENTES GRÁFICOS

Sitio web:



Figura 9. Página web Fe y Alegría. Captura de pantalla de: <https://goo.gl/FLnQgY>

Su sitio web se caracteriza por ser bastante limpio y ordenado, lo cual no se conecta con el grupo objetivo sino más hacia las personas mayores que lo visitan, con el fin de que estos puedan navegar de manera fluida por la página sin tantas distracciones visuales. La poca variedad en los colores y en la saturación de los mismos, lo vuelve un diseño plano y poco llamativo. Cuenta con una estructura que jerarquiza los elementos de la página, dándole más prioridad a unos más que a otros.

## Posts:

Figura 10. Elementos gráficos. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/YMuu8S>

Las publicaciones de "Fe y Alegría Guatemala", se caracterizan por contar con elementos más grandes que otros, siendo funcional en el sentido de que genera énfasis en ciertos aspectos importantes de la información brindada. Cuentan con pocos elementos extras que distraigan el propósito principal de la pieza que es brindar información. Así mismo ocurre con el color, ya que al contar con una paleta no tan amplia, permite una fácil integración de todos los componentes gráficos evitando una saturación visual que solamente confundiría al usuario.

Post informativo:

Fotografía en blanco y negro que se integra con el rojo de la paleta de color

Fotografía y plecá son el punto focal

Uso de dos tipografías legibles y acorde al grupo objetivo

Pleca que divide la pieza en dos, jerarquizando la información y equilibrando visualmente la pieza

Retícula establecida que posiciona y equilibra todos los elementos dentro de la pieza

Logotipo utilizado sutilmente en la pieza

**LA EDUCACIÓN NO ES UN LUJO, ES UN DERECHO**

**Adquiere tus boletos**

Julio:  
C.C. Unicentro,  
C.C. Metronorte

Agosto:  
C.C. Unicentro, C.C. Montserrat  
C.C. Metronorte, C.C. Portales  
C.C. Mega Centro, C.C. Zona 4

Para mayor información:  
llama al 2324-0000  
[www.feyalegria.org.gt](http://www.feyalegria.org.gt)

Sorteo 9 de septiembre de 2016

**GranRifa 2016**  
Valor de número Q10

**40 años**  
transcurriendo vidas  
**Fe y Alegría**  
GUATEMALA  
Movimiento de Educación Popular Integral y Promoción Social



CMYK: 7 100 99 1  
RGB: 220 33 39  
#dc2127



CMYK: 69 62 61 54  
RGB: 56 56 56  
#383838

Paleta de color roja con detalles grises

## Análisis competencia

“Fe y Alegría Guatemala” cuenta con una línea gráfica básica y simple, que contextualiza a su grupo objetivo por medio de fotografías que connotan felicidad y el compañerismo entre ellos. Su paleta de color se conforma por el rojo, el cual en ocasiones lo acompaña el gris y el blanco para textos dentro de la pieza. Debido a la poca saturación dentro de la paleta de color, las piezas tienden a verse planas y poco atractivas a la vista. El uso de una tipografía Sans Serif, facilita la legibilidad de la pieza, además de ser adecuada para el tema y el grupo objetivo. Su logotipo se encuentra reforzado al estar sobre un fondo blanco, pero esto evita que se perciba de manera integrada con el resto de los elementos, aunque en ocasiones usan una versión monocromática de color blanco para integrarlo de mejor manera a la pieza.

(Revisar anexo 1.3 para ver guía de observación completa).

## COMPETENCIA INDIRECTA

Para obtener datos que apoyen el diseño del proyecto, se consideró analizar un espacio que tenga el objetivo de favorecer el desarrollo de la psicomotricidad gruesa. Con el propósito de observar los juegos, la estrategia y materiales del mismo, para así tomar esos aspectos en consideración dentro del proyecto, y que los resultados sean funcionales, seguros y efectivos para el grupo objetivo.

### Gymboree Play & Music

"Gymboree Play&Music", en su sitio web, establece que tuvo sus inicios en 1976, desde entonces ha generado clases de juego de desarrollo, música y arte para padres e hijos recién nacidos hasta los cinco años, cuentan con más de 550 franquicias y centros alrededor del mundo.

- **Misión:** "Gymboree prepara a tu hijo para la vida. Nuestros innovadores programas promueven el aprendizaje y la creatividad respetando los tiempos de cada niño, apoyados por la participación de los padres y comprometidos en dar el mayor beneficio posible a la comunidad."

- **Visión:** "Nuestros clientes son el corazón de nuestro negocio."  
"Nos comprometemos a convertir a Gymboree en el líder en clases para niños en Guatemala."



Figura 11. Gymboree. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/oZV7V8>

# ANTECEDENTES GRÁFICOS

## Establecimiento:



Figura 12. Gymboree cayalá. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/YwEZVk>

El establecimiento de “Gymboree” Cayalá zona 16, cuenta con un ambiente funcional que connota la seguridad que requieren todos los ejercicios relacionados con la motricidad gruesa.

Desarrollados por medio de distintas actividades lúdicas en donde mamás e hijos trabajan juntos para generar un correcto desarrollo motor. Por medio de una paleta de colores brillantes, materiales suaves y juegos adecuados, el espacio se convierte en un área educativa que a la vez es divertida, infantil y de carácter participativo para todos los niños.

## Fan page:



Figura 13. Fan page Gymboree. Captura de pantalla de: <https://goo.gl/PHBeb9>

Su fan page de facebook, se encuentra enfocada a seguir la línea gráfica del lugar, generando así el poder percibir el establecimiento y sus redes sociales, como parte de un todo. Dentro de esta se encuentra la función de compartir por medio de posts, toda la información necesaria de la empresa así como promociones de la misma, siempre siguiendo la paleta de colores establecida, así como también el uso de fotografías que connotan el trabajo de las madres con sus hijos.

Volante informativo:

9"

Tiro

3 3/4"

Uso de ejes que rompen el diseño para generar movimiento dentro de la pieza

Imágenes del usuario que connotan felicidad y diversión mientras realizan los ejercicios

Párrafos alineados a la izquierda que facilitan la lectura además de generar un orden visual

Uso de dos tipografías para generar jerarquías

Manejo sutil de logotipo y redes sociales

				
CMYK: 50 3 0 0 RGB: 113 200 241 #71c8f1	CMYK: 56 84 0 0 RGB: 133 74 157 #854a9d	CMYK: 11 95 98 2 RGB: 211 50 41 #d33229	CMYK: 3 51 96 0 RGB: 239 145 40 #ef9128	CMYK: 13 22 99 0 RGB: 226 190 37 #e2be25
				
CMYK: 13 16 75 0 RGB: 225 201 97 #e1c961	CMYK: 17 0 97 0 RGB: 222 226 40 #dee228	CMYK: 44 0 98 0 RGB: 157 203 62 #9dcb3e	CMYK: 6 0 93 0 RGB: 247 236 37 #f7ec25	

Paleta de colores primarios y secundarios que connotan:

- Inocencia
- Movimiento
- Dinamismo
- Energía
- Felicidad
- Libertad

## Análisis competencia

“Gymboree” es un establecimiento cuyo diseño a base de juguetes, colchonetas, madera tipo pino, rampas, donas de hule, entre otros, busca denotar y connotar un ambiente amigable, seguro y divertido para los niños que asistan a las clases. El manejo de una diversa paleta de colores en sus piezas; rojo, amarillo, azul, anaranjado, morado y verde, además de la leve saturación de los mismos, reflejan el movimiento, dinamismo e inocencia con el que se cuenta tanto en el tema de motricidad como en el grupo objetivo. Su manejo de la identidad dentro del establecimiento es muy leve, ya que no saturan con referencias del logotipo más que uno en la pared y en las dos donas de hule que poseen, permitiéndole al usuario no sentirse atacado con tanta publicidad y poder concentrarse totalmente en sus hijos y los ejercicios que realizarán. Esto mismo ocurre en sus piezas gráficas, en donde de manera sutil introducen el logotipo sin atacar visualmente al usuario, ni quitarle prioridad a los demás elementos.

(Revisar anexo 1.4 para ver guía de observación completa).

# RECOPILOCIÓN DE LA INFORMACIÓN DEL TEMA

## Educación

Pérez (2008) establece que la educación puede considerarse como el proceso de socialización de las personas, ya que al educarse adquiere una diversidad de conocimientos sobre distintas temáticas. Todo proceso educativo se encuentra formado por una serie de habilidades y valores que, en conjunto, llegan a formar cambios emocionales, sociales e intelectuales en la persona.

Cuando se habla de educación escolar, se refiere a la presentación de ideas, técnicas y hechos a los estudiantes, aquí, una persona trabaja de manera voluntaria y ordenada con el objetivo de brindarle nuevos conocimientos a los mismos.

En relación a la educación a los niños, tiene el objetivo de impulsar la estructura del pensamiento y las distintas formas de expresión. También se caracteriza por ayudar al proceso sensoriomotor y logra estimular la integración y convivencia grupal.



Figura 14. Educación. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/rRjUMw>

## Educación infantil y su importancia

ACNUR (s.f.) establece que la infancia es considerada la etapa que tiene más influencia en nuestra vida, principalmente por ser los primeros años. Dentro de esta se forma la base de cómo se llegará a ser de adulto, además de que aquí se obtienen los principios y valores que establecerán la conducta entorno a la vida individual y social.

Según el sitio Etapa Infantil (2016), cuando los niños se encuentran en etapa de crecimiento, son como un lienzo en blanco que se convertirán en cierto tipo de persona dependiendo de la educación que reciban. En esta etapa son como esponjas que van absorbiendo todo lo que ven y escuchan, es por eso que es necesario centrarse en la educación que reciben. Se ha demostrado que, aunque todos los niños se encuentren en un mismo salón recibiendo la misma clase con el mismo maestro, cada uno de ellos aprenderá de manera diferente y a un ritmo diferente también. Todo esto depende de las capacidades de cada uno y de cómo ha sido educado en su casa. Es importante que los papás tengan en cuenta la educación de sus hijos, ya que es necesario que los niños estén preparados para cualquier situación. Cuando los niños entran al colegio pasarán una gran parte del día ahí, es por ello importante que los padres se involucren en el día a día de los niños, ya sea preguntándoles cómo les fue o si necesitan ayuda con las tareas.

Es considerado también el momento de la vida, en donde surge el lenguaje, además de donde se asumen los códigos sociales y la cultura que lo rodea. Es aquí donde surge la importancia de la

educación infantil, que, además de considerarse una obligación, es un medio por el cual se forman las personas independientes, autosuficientes y con opinión propia.

La educación infantil y su importancia reside especialmente en su funcionalidad, es decir, los aportes que esta le brindará al niño; su identidad, su carácter, su personalidad y, a futuro, su perfil profesional. Por ende, se considera que la educación para ellos debe de estar acompañada de ciertas acciones y valores como:

- Guía y acompañamiento de los padres y maestros
- Alimentación adecuada
- Ambiente participativo y democrático
- El juego como una herramienta
- Compromiso
- Transmisión de conocimientos



Figura 15. Educación infantil. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/dfsSd1>

## Educación en niños de escasos recursos

Según Ruíz (2015), la pobreza es un factor con el que cada vez más niños enfrentan en su día a día. Debido a esto, los niños se encuentran propensos a fallar en la escuela o en los ámbitos sociales. Es necesario poder identificar y comprender a los niños que se encuentran en situaciones de riesgo, para así poderlos ayudar con su crecimiento y desarrollo, todo esto, por medio de entablar relaciones cálidas y afectuosas entre maestros y niños. Para poder brindarles la ayuda y apoyo necesario a los niños, los profesores deben encontrarse en sintonía con el tema de la pobreza, además de ser sensibles a las necesidades que los niños llevan a clase.

Todo contexto social llega a tener un impacto significativo en la vida y el desarrollo de los niños y la escuela es parte de esto, ya que cuenta con nuevas y diferentes reglas con las que los niños se deben de enfrentar. Dentro de la educación para niños de escasos recursos el enfoque debe encontrarse en una relación equilibrada entre los valores culturales de los estudiantes con los valores de la escuela, tomando en cuenta que cada estudiante puede ser parte de una diferente cultura.

Una buena educación es considerada un medio importante para romper el ciclo de la pobreza en los niños. Todo lo que ocurre dentro de los salones de clase, suele tener un alto impacto en el rendimiento estudiantil, por lo tanto, el contenido debe de ser de alta calidad y relevante para la cultura, con el objetivo de generar lecciones llamativas y efectivas.



Figura 16. Educación niños de escasos recursos. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/3QHc4A>

## Proyecto educativo

López (2005) menciona que es un documento que establece una institución educativa, el cual menciona los objetivos del centro, presenta también, el modelo educativo que presenta a la sociedad y que es asumido por toda la comunidad educativa. Así como también deja en claro las opciones educativas básicas, que serán las bases comunes para la intervención.

### Se caracteriza por:

- Crear una comunidad educativa que, a la vez, se fundamenta en ella
- Es el pensamiento en conjunto de todos los integrantes
- Genera una responsabilidad común entre los integrantes
- Favorece a la autonomía del establecimiento
- Mejora la organización y el funcionamiento

Un proyecto educativo no solo se limita a cumplir los programas académicos o a una currícula académica, sino que también llega a tomar en cuenta la función del establecimiento:

- El proceso de aprendizaje y enseñanza de los maestros
- El proceso de aprendizaje de los alumnos
- Los valores y actitudes
- El juicio crítico
- Las capacidades, destrezas y habilidades
- Relación entre la institución y su entorno
- Organización y administración educativa



Figura 17. Proyecto educativo. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/vTB81W>

## Centro educativo

Pérez y Merino (2014), lo definen como un lugar en donde un grupo de personas se reúnen con un objetivo en específico, en este caso, la enseñanza.

### Tipos de centros educativos:

- De titularidad pública (se trata de todos aquellos centros educativos a los que el gobierno se encarga de sostenerlos y administrarlos por medio de dinero de fondos públicos)
- De titularidad privada (este tipo de centros, no cuenta con ningún acuerdo con el gobierno, por ende se mantienen con fondos privados)
- De titularidad privada concertada (es la combinación de las dos mencionadas anteriormente; se mantiene tanto por fondos públicos como con fondos privados)



Figura 18. Centro educativo. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/qXNC3u>

## Motricidad

Benjumea (2010), concluye que “es el medio para satisfacer necesidades de supervivencia, expresar emociones y creencias, asimismo, como un elemento de comunicación e interacción con el medio y con los sujetos que cohabita.”

El niño siempre se desarrollará desde la cabeza a los pies y desde el centro del cuerpo hacia el exterior, esto quiere decir, desde los ejes centrales del cuerpo hacia las extremidades.

Regidor (2003) menciona algunos conceptos básicos dentro de la motricidad:

- **Esquema corporal:** Organización de las sensaciones relativas a su propio cuerpo en relación con los datos del mundo exterior. Se va elaborando al ritmo del desarrollo y maduración del sistema nervioso.
- **Orientación espacial:** La correcta orientación del sujeto en el espacio depende del conocimiento del esquema corporal, es decir la toma de conciencia de las distintas partes de su propio cuerpo, y las relaciones entre sí, tanto en movimiento como en reposo.
- **Equilibrio:** Conjunto de reacciones del sujeto a la gravedad, es decir, su adaptación a las necesidades de andar sobre dos piernas y de los desplazamientos en posición erecta.
- **Coordinación dinámica general:** Es la capacidad del cuerpo para unir el trabajo de diversos músculos con la intención de realizar una determinada acción.
- **Coordinación óculo-manual:** Capacidad de utilizar simultáneamente la vista y las manos o brazos, con el objetivo de realizar una tarea.
- **Organización temporal:** A través del contacto, de la presión y de la audición, irá tomando conciencia del desarrollo de sus acciones.
- **Respiración:** La respiración correcta está en estrecha relación con la atención, la concentración, la relajación y el confort corporal.
- **Relajación:** O distensión muscular y psíquica contribuye a que el niño tome conciencia de su propio cuerpo, así como que llegue a dominarlo y facilita la concentración y la atención.

Estas características del crecimiento se encuentran relacionadas con dos tipos de desarrollo motor:

- Motricidad Fina
- Motricidad Gruesa

## Motricidad Fina

Regidor (2003) expone que se caracteriza por basarse en ejercicios que llegan a estimular especialmente el tacto y la manualidad. El niño, por medio de sus manos es que obtiene conocimiento del mundo exterior y todos los objetos que se encuentran en él, pero este conocimiento se considera válido solamente cuando el niño sepa tomar y dejar las cosas por voluntad propia y cuando haya entendido el concepto de distancia entre él y el objeto.

Este tipo de ejercicios tienen mucho que ver con la coordinación óculo-manual, con esto se hace un gran esfuerzo cerebral, es decir, una gran estimulación. Regidor (2003) menciona que "si no tienen desarrollada este tipo de motricidad sufrirán lagunas importantes en el ámbito de la lecto-escritura. Existe una relación muy cercana entre el desarrollo de las habilidades motoras y el posterior éxito en un aprendizaje más complejo."

Gutiérrez (2003) comenta que "por lo general el movimiento motriz fino se va dando en el siguiente orden: reflejos, prensión, presión palmar, lateral de pinza, pinza con tres dedos, presión de pinza y destrezas manuales."

### **Campos de aprendizaje que busca desarrollar la motricidad fina:**

- Conocimiento propio del cuerpo mediante una experimentación de las manos, de sus limitaciones y posibilidades, etc.
- Desarrollo del movimiento sin precisión.

- Desarrollo de movimientos que requieren un gran control.
- Coordinación y ritmo.
- Desarrollo de las posibilidades expresivas de las manos.



Figura 19: Motricidad fina. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/5igcBt>

## Motricidad Gruesa

Se caracteriza por involucrar a los grandes músculos del cuerpo, como por ejemplo para correr y saltar. También se puede definir como la habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, mantener el equilibrio además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos, de acuerdo a lo que establece Pérez (2008).

Este tipo de motricidad se desarrolla durante la segunda infancia y es la base para los deportes, la danza y otras actividades que llegan a comenzar durante la niñez intermedia y pueden llegar a continuar por el resto de la vida. Aunque los niños menores de seis años rara vez están preparados para formar parte de cualquier tipo de deporte organizado. Solamente un 20% de los niños de cuatro años pueden lanzar bien una pelota y solo un 30% pueden llegar a atraparla correctamente.

Papalia, Wendkos y Duskin (2004) mencionan que "los niños pequeños se desarrollan mejor en el aspecto físico cuando pueden estar activos a un nivel madurativo apropiado en juego libre no estructurado. Los padres y maestros pueden ayudar ofreciendo a los niños pequeños la oportunidad de subirse y saltar en equipos seguros y del tamaño apropiado."

Durante esta etapa el niño aprenderá a vencer la fuerza de gravedad por medio del sistema del equilibrio que le permite conocer la posición correcta de su cuerpo y la relación que este

tiene con el resto de las cosas. La motricidad gruesa trabaja sobre el sistema tónico-postural y la actividad motriz coordinada e intencional. El movimiento se considera como un facilitador primario del desarrollo cognitivo, motor y afectivo.

### Habilidades motoras gruesas en niños de 4 y 5 años:

#### Cuatro años

- Tienen mayor control al detenerse, iniciar la marcha y girar.
- Pueden saltar una distancia de 61 a 84 centímetros.
- Descender por una escalera alternando los pies, con apoyo.
- Pueden llegar a brincar en un pie de cuatro a seis pasos.

#### Cinco años

- Iniciar la marcha, girar y detenerse eficientemente en juegos.
- Pueden saltar corriendo una distancia de 71 a 91 centímetros.
- Descender por una larga escalera alternando los pies, sin ayuda.
- Pueden andar a saltos con un pie una distancia de 4.8 metros.



Figura 20. Motricidad Gruesa. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/5ocjLT>

# SUJETO DE ESTUDIO

## Resultados consulta a experto en el tema

### Licda. Liza María Flores Recinos

Psicopedagogía Clínica con Bachelor en Psicología General

Graduada de la Universidad del Istmo con Licenciatura en Psicopedagogía Clínica y Baccalaureatus Scientiis en Psicología General. Dentro de la misma Universidad obtuvo un Diplomado en Educación Especial dentro del Aula, Diplomado en Desarrollo Físico, Cognitivo y de Personalidad en la Infancia y Diplomado en Técnicas de remediación en la lectura. Como experiencia laboral se encuentra el haber sido auxiliar de cátedra en la Universidad del Istmo, Asistente de Recursos Humanos y Encargada del área de Responsabilidad Social Empresarial en Herramientas Poderosas, S.A., Atención al Cliente, Ventas y Cobro en Juguetón de Cemaco, además de impartir tutorías particulares. Participó en el Congreso ABA+ Autismo, promocionado por la Universidad del Istmo y en el proyecto de Innovación Empresarial de PEPSICO e INNOVAUNIS. Ha sido colaboradora en Fundación Margarita Tejada, Actividades de Fundabiem (Teletón), Actividades Casa Ronald McDonald y Fundación Anini.

Se optó por contactar a la licenciada Liza María Flores por su experiencia con niños y la educación hacia los mismos. Se busca su apoyo en torno a las actividades del material para que estas sean adecuadas y funcionales para el grupo objetivo, además de brindar más información sobre la motricidad gruesa para evaluar qué aspectos se pueden mejorar. (Revisar anexo 2.1 para leer entrevista completa).

## Entrevista a Licda. Liza María Flores\*

Respecto al tema de la motricidad en los niños, Flores (2018) comenta que la motricidad gruesa se caracteriza por desarrollar los movimientos necesarios que debe de realizar el cuerpo para que los músculos trabajen conjuntamente y así lograr un desenvolvimiento mejor. Durante la etapa de crecimiento de los niños es la encargada de coordinar correctamente los movimientos, mantener el equilibrio y por ende lograr caminar, así como también manipular de diferentes maneras los objetos.

Al trabajar un juego que se especialice en la motricidad gruesa de los niños, debe de tenerse presente que el desarrollo de cada niño se va logrando a su propio ritmo no es algo que pueda obligarse a suceder, incluso no es adecuado pasar a trabajar otra área si la otra no se ha desarrollado por completo. Además, el juego debe de considerarse dinámico para que el grupo objetivo no lo interprete como una tarea más.

Se recomienda que los ejercicios de motricidad gruesa comiencen desde los primeros meses de vida con la estimulación temprana, para que a futuro los movimientos se lleven a cabo de manera más fluida. Toda actividad relacionada con la motricidad gruesa debe de contar con ejercicios referentes a la coordinación, el equilibrio y la lateralidad, comenzando desde pequeños con el gateo ya que hacen uso de las manos y los pies simultáneamente para movilizarse.

En todo ejercicio o actividad motora siempre debe de tenerse presente la seguridad de los niños, es decir, si el mediador sabe que el niño aún no domina el equilibrio, evitar obligarlo a pasar sobre una viga que se encuentra a cierta altura ya que es muy probable que este se caiga y pueda golpearse.

**“TODOS LOS NIÑOS SON CAPACES  
DE REALIZAR CUALQUIER TIPO DE  
ACTIVIDAD PERO ES IMPORTANTE  
RESPETAR SU TIEMPO Y CUIDAR  
DE SU SEGURIDAD EN TODO  
MOMENTO.”**

\*Flores, L. (2018, febrero 16). La motricidad gruesa y su importancia en los niños. Entrevista personal.

# EXPERIENCIA DEL TEMA

## La importancia del desarrollo motor

### Entrevista con Nancy Sutton (2016)

Especialista en Educación Física y del Programa de Educación de Winston-Salem Forsyth County Schools



Un factor que muchos docentes desconocen totalmente, es la relación que un buen desarrollo motor tiene con las habilidades de aprendizaje de los niños. El cerebro, aunque se caracteriza por estar dividido en diferentes secciones dentro de las cuales cada una se especializa y se encarga de algo, todas estas secciones se encuentran interconectadas por conexiones neuronales.

Tanto el cerebelo, el cual se encuentra a cargo de las habilidades motoras, la agilidad y la concentración, como el córtex prefrontal a cargo de la atención, la planeación y la toma de decisiones, se encuentran profundamente conectados por las conexiones neuronales, por lo tanto, si una de estas secciones falla o no se encuentra desarrollada adecuadamente, la otra se verá afectada. Por ende, al reforzar todos esos aspectos motores, la concentración, la agilidad, etc. se generará una mayor facilidad de aprendizaje dentro de las clases.

Una investigación realizada en el 2011 en la Universidad de Groningen, en donde de 208 estudiantes 104 presentaron una discapacidad de aprendizaje y los otros 104, no la tenían. Al final, pudieron determinar que los 104 con discapacidad de aprendizaje, se encontraban significativamente bajas sus habilidades motoras y su nivel de manipulación de objetos.

## “EXISTE UNA CORRELACIÓN DIRECTA ENTRE LAS HABILIDADES MOTORAS Y EL NIVEL DE APRENDIZAJE EN EL NIÑO.”

Si los maestros pudieran estar conscientes sobre la conexión los logros académicos y las habilidades de la motricidad gruesa, podrían evitarse todo tipo de problemas de aprendizaje a futuro.

Mientras más temprano se detecte, evalúe estas habilidades y abordar los problemas, mayores serán las posibilidades de que los niños vayan por buen camino para aprender.



Figura 21. Entrevista. Video obtenido en: <https://goo.gl/vprCnq>

# MARCO TEÓRICO DE DISEÑO

# MATERIAL DIDÁCTICO

Pérez (2008) define un material didáctico como aquel que reúne medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje. Suelen utilizarse dentro del ambiente educativo para facilitar la adquisición de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas. Es importante tener en cuenta que el material didáctico debe contar con elementos que posibiliten un aprendizaje específico.

## **Características de un material didáctico:**

Moreno (2004) menciona algunas de las principales características de un material didáctico;

- Su incorporación contribuye a mejorar la organización pedagógica y administrativa del centro o institución
- Supone un ahorro de recursos (personales, tiempo, espacio, etc.)
- Son viables en términos costo/beneficios
- Permiten el control por parte de los usuarios
- Ubicación y acceso fáciles
- Permiten facilidad para el aprendizaje y una sencillez de manejo
- Permiten la flexibilidad de uso
- Facilitan el descubrimiento de nuevos usos
- Son buenos recursos para el aprendizaje y la enseñanza moderna
- Responden a la concepción sobre educar y enseñar

- Responden a los planteamientos didácticos y metodológicos
- Permiten la manipulación en función de las necesidades
- Ayudan a la realización de proyectos educativos, curriculares, entre otros
- Permiten adaptar el trabajo a las necesidades educativas y organizativas del centro
- Permiten realizar las distintas secuencias de objetivos, contenidos, actividades, evaluación
- Permiten adaptar las actividades a las necesidades e intereses del alumnado, atendiendo a la diversidad
- Predisponen y motivan el trabajo en equipo o individualmente; tanto en el alumnado como en el profesorado en conjunto
- Permiten organizar actividades de motivación, aplicación, síntesis, refuerzo, ampliación, etc.
- Favorecen el aprendizaje significativo, las relaciones interpersonales, el conocimiento de la realidad, la utilización de distintos lenguajes, la colaboración y cooperación
- Sencillez de manejo y manipulación
- Móviles o estáticos
- Permiten la producción de materiales de paso
- Adecuados a las instalaciones y necesidades
- Utilización flexible
- Posibilidad de interacción con otros medios

### Clasificación sobre material didáctico:

- **Material permanente de trabajo:** Tales como el tablero y los elementos para escribir en él, videoproyectores, cuadernos, reglas, compases, computadores personales y lapiceras, etc.

- **Material informativo:** Mapas, libros, diccionarios, enciclopedias, revistas, periódicos, etc.
- **Material ilustrativo audiovisual:** Pósters, videos, discos, etc.
- **Material experimental:** Aparatos y materiales variados que se presten para la realización de pruebas o experimentos que deriven en aprendizajes
- **Material Tecnológico:** Todos los medios electrónicos que son utilizados para la creación de materiales didácticos. Las herramientas o materiales permiten al profesor la generación de diccionarios digitales, biografías interactivas, el uso de blogs educativos y la publicación de documentos en bibliotecas digitales, es decir, la creación de contenidos e información complementaria al material didáctico.



Figura 22. Material didáctico. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/kySDTX>

# RECURSO PEDAGÓGICO

El sitio de EcuRed (s.f) establece que todos los docentes durante su papel de enseñanza / aprendizaje, tienen el desafío de lograr conseguir medios creativos de apoyo dentro de su práctica pedagógica, para garantizar la atención de los alumnos, así como también el aprendizaje de los mismos.

Conde (2006) menciona que el recurso pedagógico es cualquier tipo de material que tiene como objetivo el facilitar a cualquier docente su función, así como también la del alumno.

## Principales funciones:

- Proporcionar información al alumno
- Ser una guía para los aprendizajes
- Ayuda a ejercitar las habilidades así como también desarrollarlas
- Estimular la motivación e impulsarla hacia el contenido abordado
- Permite evaluar el conocimiento de los alumnos
- Proporciona un ambiente de expresión para el alumno

## Clasificación de los recursos pedagógicos:

- Según el soporte interactivo (Recursos didácticos personales o materiales)
- Materiales impresos

- Materiales audiovisuales
- Materiales informativos
- Según la intención comunicativa (Recursos didácticos interactivos, informativos u organizativos)
- Según su fuente de obtención (Convencionales o no convencionales)
- Según su uso

### Consideraciones para la elaboración de un recurso pedagógico:

- Qué es lo que se le quiere enseñar al alumno
- Contener explicaciones sencillas y claras
- Accesible para el alumno
- Apariencia agradable
- Interacción con el alumno



Figura 23. Recursos pedagógicos. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/Y5jbb>

## Tratamiento desde la forma en un recurso pedagógico

Según Gutiérrez y Prieto (2004) en su libro Mediación Pedagógica establecen que "la forma es la expresión del contenido, y cuanto más bella y expresiva sea, más se acercarán los destinatarios al contenido, más fácilmente se apropiarán de él." Lo más importante sobre el valor de la forma es lograr establecer una conexión con el usuario, por medio de cuestiones perceptuales y estéticas. Por ende, se puede afirmar que la forma educa, es por esto que la mediación pedagógica se comprende de tres tratamientos que no pueden faltar en todo producto pedagógico alternativo:

- **El tema:** Contenido del material
- **El aprendizaje:** Ejercicios o actividades que enriquecen el texto con referencia a la experiencia y el contexto del alumno
- **La forma:** Recursos expresivos dentro del material; diagramación, tipo de letra, ilustraciones, etc.

La forma es considerada un aspecto importante dentro de la mediación, ya que de ella depende un goce estético, una apropiación e identificación con el producto pedagógico, y todo esto lo logra por medio de:

- Su belleza
- Su expresividad
- Su originalidad
- Su coherencia

Los problemas más comunes que llegan a encontrarse en el tratamiento de la forma con una intención didáctica, según Gutiérrez y Prieto (2004), son:

- **Concepto rígido de la forma:** Se caracteriza por el uso de formas despersonalizadas, estereotipadas y/o repetitivas de lo expresado en el material
- **Contenidismo:** Se caracteriza por imágenes pobres de información o con exceso de datos visuales cuyo objetivo es decirlo todo
- **Pobreza expresiva:** Se encuentra en piezas donde hay textos pobremente tratados, desaprovechando y desconociendo todas las posibilidades de la forma
- **Trabajo sin coordinación:** Falta de organización entre el equipo de ilustradores, diseñadores y diagramadores con los autores)

### Características principales:

- **Enriquece el tema y la percepción:** Ayuda a destacar detalles importantes, además de ordenar y unir los temas
- **Hace comprensible el texto:** Resalta, e identifica los aspectos temáticos fundamentales del texto, buscando facilitar la interpretación del mismo
- **Establece un ritmo:** Busca un ordenado sistema armónico entre todos los elementos, brindando momentos de descanso o estímulos para el usuario
- **Da lugar a sorpresas, rupturas:** Busca romper lo monótono, llegando a crear contrastes
- **Logra variedad en la unidad:** Genera un enriquecimiento visual dentro de la unidad del texto

### Esquema de trabajo:

En un material pedagógico, se debe de ser preciso sobre la manera en la que se posicionan todos los elementos visuales para lograr el significado adecuado.

"Cuánto más organizados los estímulos tanto más fácil es su interpretación. De aquí la importancia de la pertinencia y la organización de los componentes visuales usados en un mensaje gráfico." (Frascara, J. 1989)

Prieto (2000) en su libro Manual de análisis de mensajes establece un esquema que busca facilitar la lectura de la forma así como su elaboración, el cual se basa en:

- **Primeros y segundos mensajes:** Toda publicidad cuenta con un primer mensaje que nos invita a, por ejemplo, consumir cierto producto, y un segundo mensaje que nos muestra a los usuarios que tienen acceso al mismo. En relación a los segundos mensajes, es aquí donde se busca darle sentido al producto o la pieza. Al realizar un segundo mensaje, se busca decir más de lo que se dice en el primer mensaje, especialmente cuando son mensajes visuales. Con esto es posible realizar una ilustración con propósitos educativos. Si siempre se trabaja con primeros y segundos mensajes, debe de planificarse que éstos últimos sean educativos. El mayor riesgo se encuentra en brindar toda la información en los primeros mensajes, llegando a olvidar los segundos mensajes.
- **Objeto, soporte y variante:** Objeto; es considerado el tema de la imagen, es decir, su propósito del por qué se elabora. Por lo general cuando la imagen se refiere sobre algún tema educativo, es un poco más complicado que el objeto sea visualizado directamente. Por lo tanto, se debe de lograr un mensaje visual de manera indirecta.  
Soporte; Se encuentra conformado por todo aquello que no es el objeto, buscan promocionarlo al integrarlo a una situación o a un uso. Es el encargado de contextualizar y sostener el objeto. Existen tres tipos de soportes; Ambientales (escenarios naturales o culturales), Objetuales (son las cosas representadas, como cuadros, vasos, libros, etc.) y Animados (caricaturas, humanos y animales).  
Variantes; Se refiere a la forma en la que suelen aparecer el objeto y los soportes. Son considerados los detalles en los cuales se les da sentido a la imagen. Las variantes suelen ser seleccionadas en función de lo que se quiere asignar al objeto. Dentro de las variantes puede encontrarse:
  - Ubicación en la pieza
  - Color
  - Forma
  - Textura
  - Gestuales
  - Postulares
  - Vestido
  - Detalles personales

### Tratamiento de los personajes:

Gutiérrez y Prieto (2004) concuerdan que existen tres posibilidades de uso para este tipo de soporte animado:

- **Relaciones de exhibición:** Los personajes viven en su propio mundo como si nosotros no existiéramos, solo hablan entre ellos, nunca hacia nosotros
- **Relaciones de presentación:** Los personajes se dirigen directamente al objeto o al tema, no va más allá de este y sólo aparece como un reforzamiento del mismo
- **Relaciones de implicación:** Los personajes se dirigen de manera abierta o sutil al usuario, le habla a través de los gestos, la posición del cuerpo o por la mirada

# DISEÑAR PARA NIÑOS

Peroni (2011) establece que, al diseñar cualquier material infantil, el diseñador debe de convertirse en uno para poder llegarles de mejor. Es importante que el diseñador sea creativo ya que la imaginación de un niño no tiene límites. Se deben de tener en cuenta factores como el color, las formas, tipografías, la legibilidad y el contenido del mensaje. La clave está en poder diseñar algo atractivo para el niño, no tener miedo y atreverse más.

## Recomendaciones:

- **Utilizar colores brillantes:** Uno de los aspectos más importantes al momento de diseñar para niños, es el llamar su atención. Por lo tanto debe utilizarse una paleta de colores con tonos vibrantes y expresivos. La cantidad de colores que se utilizarán dependerán de la edad de los niños, por ejemplo los juguetes para niños de preescolar cuentan solamente con los colores primarios.
- **Formas fáciles y sencillas:** Debido a que son niños, aún no perciben o reconocen formas complicadas. Suelen identificarse mejor con los elementos que los rodean y por lo mismo, dentro de las primeras cosas que aprenden son los símbolos.
- **Tipografías claras:** Como se encuentran en una etapa en donde están aprendiendo a leer, se recomienda el uso de una

tipografía con formas claras y homogéneas. Se considera una gran elección las tipografías con formas circulares ya que se consideran cálidas y amables.

## Tipografía para niños

Kruk (2010) opina que “la tipografía infantil es una disciplina donde además de los valores estéticos en la construcción del texto también hay que incorporar los valores pedagógicos (el proceso de alfabetización) y psicológicos (la legibilidad del texto).”

Entre las edades de 2 a 5 años, los niños se encuentran en la etapa de prelectura. Básicamente los niños comienzan a desarrollar su propio lenguaje y a comunicarse de manera verbal, empiezan a crear relación entre una palabra y una imagen. Los niños que se encuentran entre los 6 a 8 años son los que comienzan con la etapa lectora además de comenzar con la escritura. En estas etapas, las imágenes son muy importantes ya que sirven de apoyo y una manera de poder confirmar la información leída anteriormente.

Para los niños muy pequeños se recomienda el uso de una tipografía de 24pt. Para los niños entre 6 y 11 años una de 14 a 12pt y los niños mayores de 11 años una tipografía de 11pt.

Flores (2013) expone que la combinación de tipografías, debe de mantenerse simple con un máximo de dos tipografías. Se dice que los opuestos se atraen y esto se aplica también para las tipografías,

por ende, para generar contrastes se recomienda utilizar un tipo para los títulos y otro para los bloques de texto. Para conseguir un buen contraste, se puede jugar con los pesos, tamaños, formas y/o las proporciones de la tipografía.

Dentro de las tipografías, existe un tipo de clasificación denominada Tipografías con caracteres infantiles (Infant Character). Esta clasificación se caracteriza por ser una tipografía que busca imitar el trazo que se les suele enseñar a los niños al momento de aprender a escribir.

En relación a los interlineados comenta que los niños suelen preferir los interlineados cerrados y los muy abiertos. Aunque este dependerá del tamaño de la tipografía seleccionada.

Flores (2013) recomienda que para materiales infantiles, se utilicen tipografías como:

- Bembo
- Century
- Ehrhad
- Folder
- Garamond
- Gill Sans
- Goudy Old Style
- Platin
- Report
- Sabon
- Times New Roman

## El color

Swann (1993) opina que el color, es un factor importante ya que es el elemento que más rápido se identifica dentro de la pieza. Dentro de cualquier pieza gráfica, los colores ya se encuentran transmitiendo un mensaje, mucho antes de que los usuarios comprendan y/o lean la pieza. Contar con un dominio del color y su lenguaje, permite la correcta selección de los mismos para un diseño funcional y exitoso.

### Combinaciones de colores:

Al momento de combinar colores Swann (1993) establece que se pueden llegar a conseguir una gran variedad de efectos y/o sensaciones en el usuario, además las combinaciones pueden llegar a ser:

- **Armoniosos:** Colores que se encuentran lo suficientemente cerca en el círculo cromático para llegar a ser agradables a la vista, pero no tan cercanos para que parezcan el mismo color
- **Discordantes:** Puede ser de clase estridente en donde dos todos que se encuentran opuestos en el círculo cromático, se colocan cerca en el diseño. También pueden ser de la clase de desajuste en donde se hace uso de dos colores bastantes parecidos pero sin llegar a coincidir
- **Dominante:** Donde un color o colores se ven muy llamativos dentro de una pieza, ya sea por el tamaño del área donde se encuentra o la intensidad del mismo
- **Recesivo:** Colores que dilatan el fondo; los principales son los azules, grises y verdes apagados

### Connotaciones del color:

Swann (1993) también comenta que los colores llegan a influir en el estado de ánimo, pero la interpretación va mucho más allá que una simple descripción de estos.

- **Uso simbólico del color:** Las connotaciones de éstos no solo provienen de las sensaciones que producen, sino del significado simbólico que se les asigna.
- **Color y cultura:** Los colores cuentan con otras connotaciones que son consideradas "producto del hombre", ya que son establecidas por una tradición y/o cultura y éstas varían según el país en el que se encuentre.

**Rojo:** Según Swann, es considerado el color de las emociones; la pasión, fuerza y la masculinidad. Los tonos fuertes y vivos pueden simbolizar sangre, ira y fuego. El borgoña, el color del vino, puede simbolizar calidad.

**Azul:** El azul vivo suele tener una connotación con el agua y el cielo, suelen dar la idea de frescura, frialdad, pureza y limpieza.

**Amarillo:** Es cálido, energético y alegre, considerado el más visible y reconocible de los colores. El amarillo limón representa frescura y el amarillo huevo es considerado un color cálido.

**Verde:** Color de la naturaleza por excelencia comenta Swann (1993). Suelen ser clasificados como naturales o artificiales. Los naturales suelen tener connotaciones de tranquilidad y paz.

**Anaranjado:** Considerado un color cálido, vibrante, vivo y claro. Las connotaciones del color anaranjado según Swann (1993), suelen ser los lugares cálidos y exóticos, se relaciona con la salud y la vitalidad.

**Morado:** El color morado suele asociarse con la realeza, el alto rango y la excelencia, pero también es considerado un color romántico y femenino, especialmente con los lilas claros.

**Marrón:** Se le suele asociar a la madera, la tierra, el otoño y a el campo. Los colores café oscuro generalmente brindan un diseño rústico y tranquilizador.

**Blanco, negro y gris:** El negro puro es el más oscuro de los colores y el blanco el más claro, por ende, son los colores que más se han utilizado como contrastes, estos brindan gran legibilidad en las piezas. El color gris suele unir el blanco con el negro llegando a suavizarlos y cuando se trabaja con los tres colores, se consigue un buen fondo para trabajar.



Figura 24. Colores. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/njC7fD>

### **El color en la memoria de los niños preescolares:**

Ortiz y Cuevas (2011) exponen que en el proceso de la memoria llegan a intervenir varios factores como lo son la edad, el género y los conocimientos adquiridos según el tipo de educación recibida.

Los niños de preescolar, se caracterizan por dominar la información con la que constantemente están en contacto para comenzar a utilizar asociaciones simbólicas diseñadas para el recuerdo.

El color se caracteriza por ser un factor importante para recordar las imágenes, especialmente porque suelen tener significados que son fácilmente reconocibles, especialmente cuando están asociados a imágenes familiares o figuras simples. Es por esto que se cree que los de preescolar, recordarán más las figuras con colores que se les han asignado culturalmente.

Otro factor importante que influye en la memoria infantil es su capacidad de recuerdo, el cual es producto de la memoria a corto plazo. Para que estos estímulos puedan tener acceso a la memoria a corto plazo, pueden llegar a ser percibidos por medio de la vista, que da paso a la memoria visual icónica.

Existe una asociación entre el significado que los niños le brindan a los colores y el recuerdo de los mismos, especialmente cuando son objetos concretos, debido a que el niño ha ido asociando los colores con algunas figuras a lo largo de su vida. Los niños de preescolar le otorgan significados a los colores que se les presentan, por lo tanto dentro de las imágenes, los colores en sí, ya cuentan con significados concedidos.

### **El color como facilitador didáctico:**

Ortiz (2014), afirma que el aprendizaje que se brinda a través de la percepción color, se basa en la experiencia que inicia en el ámbito social y termina en el privado.

Para ayudar el proceso de enseñanza-aprendizaje varias veces suele recurrirse ciertos estímulos que se denominan como facilitadores, los cuales se caracterizan por atraer la atención y reforzar el aprendizaje. Dentro de estos estímulos se encuentra el color, ya que estos influyen en las personas, estimulando distintos estados de ánimo que apoyan la enseñanza. La importancia del color en la enseñanza, se encuentra en que estos son universales, es decir pueden ser decodificados por personas de distintas culturas y países.

Existe una tendencia mundial en acelerar a las personas para que asimilen y se adapten a todo lo que los rodea. Es por eso que, desde la etapa preescolar, los niños se encuentran siendo estimulados por medio de cuentos e imágenes con colores. Los niños de preescolar se caracterizan por interesarles más el color que la forma, ya que los colores son de los primeros conocimientos que adquieren en las escuelas.

Según estudios realizados a niños de 5 y 6 años de edad, se determinó que, al presentarles un objeto con el color designado por naturaleza, existe una mayor asociación y mejora del aprendizaje del mismo. Por ende, en relación a la elaboración de libros o materiales didácticos, se debe de analizar la selección de colores ya que éstos pueden afectar o mejorar el aprendizaje de los niños.

### Utilización del color para fines didácticos con niños de 0 a 6 años:

Los niños más pequeños son capaces de comprender el color, por más abstracto que sea, sin la necesidad de asociarlo con algún elemento conocido. Mientras van creciendo, comienzan a asociar directamente el color con objetos, según lo establece la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED) (2009). Por ende, es importante que los materiales para niños cuyas edades estén entre los 0 y 6 años, cuando aún no saben leer, sean un medio de comunicación por medio del color. Para estas edades, se recomienda hacer uso de colores variados, de preferencia los primarios y/o secundarios ya que son los más llamativos para ellos.

UNED (2009), menciona que, al momento de diseñar algún material para niños, hacer uso de colores contrastantes entre los objetos y el fondo, para permitir resaltar lo más importante del material y lograr captar la atención de manera inmediata.

Aunque la mayoría de materiales didácticos para niños se trabajan sobre un fondo blanco, sin importar el tipo de soporte, se han generado resultados interesantes al utilizar fondos oscuros que permitan resaltar de mejor manera los objetos colocados sobre el mismo. Además, se considera que el fondo blanco puede llegar a ser muy brillante, lo cual puede generar cansancio visual.



Figura 25. El color en los niños. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/CrmHHL>

## Ilustración

Arteneo (2015), lo considera todo aquel dibujo, grabado o estampa que adorna, decora o documenta algún medio. Es utilizada a manera de aclarar, iluminar y/o representar visualmente algo que puede ser de tipo comercial o literario.

En su sitio web, Comunicación (2016) establece que la ilustración es un tipo de recurso muy utilizado en el diseño gráfico, cuyo objetivo es transmitir un mensaje determinado de la mejor manera posible haciendo que sea entretenido y genere interés en el grupo objetivo.

### Géneros de la ilustración según Ilustración editorial y publicitaria (s.f):

- **Conceptual:** Se caracteriza por no estar obligada a basarse en los datos brindados en un texto, información y/o argumento, sino que busca desarrollar una idea personal del ilustrador. Suele representar ideas generales.
- **Narrativa:** Es el tipo de ilustración que demuestra una secuencia de sucesos según un texto literario. Se ajusta a los contenidos y detalles del texto, llegando a mantener un balance entre la percepción del ilustrador y el lector.
- **Decorativa:** Ilustración que suele acompañar a un texto para adornar la página. Pueden ser ilustraciones secundarias que buscan enriquecer gráficamente las publicaciones.



Figura 26. Conceptual. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/uNLHo5>

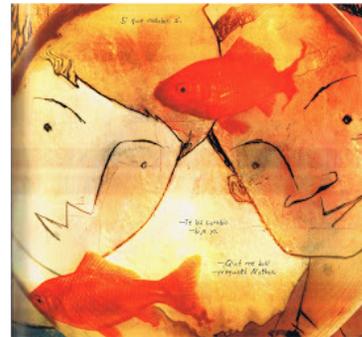


Figura 27. Narrativa. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/uNLHo5>

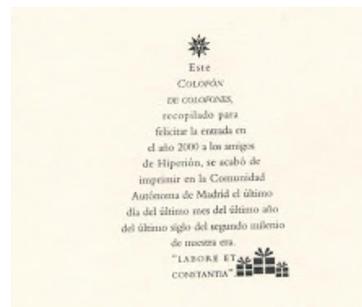


Figura 28. Decorativa. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/uNLHo5>

- **Cómic:** Suele representar un guión, además permite expresarlo de manera parecida a una película, contando historias con personajes según el autor los haya creado.
- **Humor gráfico:** Por medio de una visión personal, transmite el ingenio y humor de una persona, por lo general de una manera caricaturesca.
- **Infantil:** Dentro de este tipo de ilustración se toma en cuenta la edad de los lectores. Es una ilustración clara y legible sobre el tema o argumento tratado en el texto.



Figura 29. Cómic. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/uNLHo5>



Figura 30. Humor gráfico. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/uNLHo5>



Figura 31. Infantil. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/uNLHo5>

- **Portadas:** El diseño de la ilustración debe estar relacionado con la revista o el libro, por lo general ocupa toda la portada, y su tamaño dependerá del tamaño de la misma.
- **Publicitaria:** Suele brindarle personalidad y forma a una marca o producto. Su importancia reside en el impacto que esta generará y su eficacia visual.
- **De moda:** Se basa en la inspiración del diseñador y de los books de moda, publicidad y revistas en general.

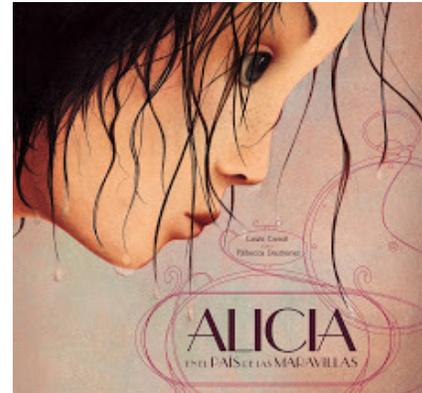


Figura 32. Portadas. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/uNLHo5>



Figura 33. Publicitaria. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/uNLHo5>



Figura 34. Moda. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/uNLHo5>

## Medios de ilustración según Ilustración editorial y publicitaria (s.f):

- **Pluma y tinta:** Es considerada uno de los medios de ilustración más tradicionales que existen y no llegan a pasar de moda. La calidad del dibujo se considera esencial y suele necesitar mucha dedicación.
- **Lápiz y carboncillo:** Lo suelen practicar los ilustradores con experiencia en escuelas de arte o algún tipo de formación en dibujo al natural, suelen tener tonos clásicos y se puede utilizar para distintos temas.
- **Lápices de colores:** El uso de colores permite gran variedad de tonalidades, además de conservar la idea principal del dibujo.



Figura 35. Pluma y tinta. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/uNLHo5>



Figura 36. Lápiz y carboncillo. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/uNLHo5>



Figura 37. Lápices de colores. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/uNLHo5>

- **Pastel:** Suele utilizarse para ilustraciones consideradas suaves o irreales, no se utiliza para detalles pequeños sino, generalmente, para superficies grandes.
- **Goauche:** Este medio es una acuarela opaca, usualmente se utiliza para generar un efecto de pinceladas con un flujo espontáneo.
- **Acrílico:** Se considera similar a la acuarela y al óleo, con la diferencia de contar con un fácil secado.



Figura 38. Pastel. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/uNLHo5>



Figura 39. Goauche. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/uNLHo5>



Figura 40. Acrílico. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/uNLHo5>

- **Collage:** Este medio se puso de moda en los años sesenta, los recortes utilizados para el mismo generan buenos resultados gráficos y se considera bastante flexible.
- **Digital:** Ilustraciones realizadas en computadora, con distintos programas que simulan las técnicas de ilustración, sin embargo, la técnica considerada la más usual dentro de este campo es la vectorial.



Figura 41. Collage. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/uNLHo5>



Figura 42. Digital. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/uNLHo5>

## Uso de la ilustración:

Ilustración editorial y publicitaria (s.f), en su sitio, establece que, así como existe el lenguaje verbal, también existe un lenguaje visual formado por distintos componentes regidos por ciertas normas que, en conjunto, generan un significado.

En relación a las imágenes; las líneas, los colores, las sombras, las dimensiones, los planos, etc., todo junto llegan a transmitir el mensaje deseado.

Los usos de la ilustración se pueden dividir en:

- **Científica:** Por lo general son imágenes realistas que buscan ayudar y facilitar la comprensión de los textos científicos.
- **Publicitaria:** Suele aplicarse en etiquetas, empaques, folletos promocionales o carteles, con el propósito de brindar información sobre algún producto.
- **Editorial:** Se utiliza en revistas, portadas, carteles, diseño web, diseño gráfico, etc.
- **Literaria:** Buscan acompañar a un texto para brindar información sobre el mismo, generando imágenes que se relacionan con lo que se está narrando.



Figura 43. Usos de la ilustración. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/uNLHo5>

### Ilustración para material educativo:

Alvarado (2010) establece que la ilustración llega a cumplir una variedad de funciones como el embellecer o adornar un texto y, con esto, llamar la atención del usuario.

Tanto el color como las técnicas de reproducción en la ilustración, ayudan al material impreso a competir con productos y/o medios audiovisuales, especialmente ante el público infantil. Los materiales impresos siempre contarán con un valor estético y artesanal ante la cultura audiovisual.

Dentro de sus principales características se puede encontrar:

- A los lectores les agradan las ilustraciones que generen reacciones positivas y afectivas en el desarrollo de valores y actitudes. Según González (2003), el aprendizaje, por medio de un material textual, llega a aumentar un 30% si se encuentra reforzado por alguna imagen o ilustración.
  - Para que una ilustración sea efectiva para el aprendizaje, debe de brindarle un buen ambiente al texto en donde todo se encuentre organizado y estructurado, ya que si todo se encuentra desorganizado, puede ser confuso para el lector.
  - Una ilustración funcional genera mayores beneficios, especialmente a los lectores principiantes como los niños, ya que suelen basarse, en gran parte, en las imágenes o ilustraciones del texto.
- Las ilustraciones para los materiales educativos, deben de encontrarse relacionadas con el contexto cultural y geográfico del grupo objetivo.
  - Los lectores deben de sentirse identificados con las ilustraciones, para generar una mayor y mejor conexión entre ambos.
  - Las ilustraciones pueden llegar a introducir todo tipo de valores, creencias, ideologías, etc., por lo tanto se debe de conocer y entender el propósito de la misma y al grupo objetivo al que está dirigido.

## EL JUEGO

Pérez y Merino (2008) establecen que es también conocido como actividad recreativa, se caracteriza por la participación de una o más personas. Como objetivo principal, tiene el brindar diversión y entretenimiento, aunque también puede utilizarse como un medio educativo. Los juegos suelen ayudar a estimular la mente y el físico, además de también ayudar a desarrollar ciertas habilidades prácticas y psicológicas de las personas.

Se caracteriza tanto por el objetivo que los jugadores deben de alcanzar como por el conjunto de reglas del mismo, las cuales llegan a determinar qué es lo que se puede o no hacer durante el juego.

### **TiposDe (2017) en su sitio menciona los distintos tipos de juegos los cuales son:**

- **Tradicionales:** Los que se pasan de generación en generación y las reglas son parecidas sin importar el país
- **Populares:** Suele desconocerse el origen del mismo y las reglas varían según el país
- **De mesa:** Hace uso de un tablero
- **Naipes:** Hace uso de una baraja de cartas
- **Videojuegos:** Se requiere de una pantalla gráfica
- **De rol:** Los participantes interpretan un papel determinado

### Clasificación de los juegos según Martínez (2011):

- **Psicomotores:** Busca trabajar la función motora
- **Cognitivos:** Se desarrolla la mente del jugador
- **Sociales:** Busca que todos los jugadores se relacionen con otras personas
- **Afectivos / Emocionales:** Ayudan al jugador a asumir situaciones o a expresarse

## Juegos infantiles

Según Gómez (s.f) los juegos infantiles se caracterizan por ser una actividad placentera para los jugadores, se consideran libres y espontáneas para los mismos. No cuentan con un fin en específico, pero son importantes para el desarrollo de todos los niños.

### Características de los juegos infantiles:

- Se desarrollan por placer
- Seleccionado libremente
- Requiere de una participación activa del niño
- Llega a favorecer el desarrollo social y la creatividad

### Beneficios de los juegos infantiles:

- Importante para la formación del "yo"
- Permite al niño conocer y adaptarse al mundo que lo rodea
- El niño aprende a vivir



Figura 44. Juegos infantiles. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/ipGE24>

### Juegos para niños de 3 a 6 años:

Petit Explorador (2014) en su blog establece que los juegos para niños de 3 a 6 años se pueden dividir en:

- **Juegos de mesa:** Los juegos de mesa llegan a ofrecer grandes cantidades de horas de entretenimientos, al mismo tiempo que van adquiriendo ciertas destrezas motoras y cognoscitivas.
  - **Juguetes musicales:** Este tipo de juguetes sirven para el desarrollo de la motricidad fina, la expresión, desarrollo sensorial, curiosidad, coordinación de movimientos y óculo-manual, memoria auditiva, creatividad e interés por la música.
  - **Rompecabezas:** Para niños de estas edades, es recomendable hacer uso de rompecabezas con piezas grandes, además de contener pocas piezas.
  - **Memoria:** El objetivo principal de este tipo de juegos es lograr estimular y desarrollar la memoria visual de los niños.
  - **Legó:** Los paquetes de legó se consideran perfectos para desarrollar la imaginación de los niños, por la cantidad de elementos que se pueden formar con los mismos.
  - **Juguetes de exterior:** Este tipo de juguetes suelen fomentar el equilibrio, la inteligencia cinético-corporal y la coordinación, además de favorecer al desarrollo motor. Deben de ser productos de poco peso, manejables, estables y resistentes.
- **Tablets para niños:** Las empresas de juguetes han desarrollado grandes cantidades de tablets especiales para niños que les ofrecen utilidades según sus necesidades.
  - **Juguetes clásicos:** Debido a que varios de los juguetes "modernos" son de altos costos y no duran para siempre, a veces es mejor comprar los tipos de juguetes que son "para toda la vida", como un peluche o una pelota.
  - **Manualidades:** Este tipo de juegos, son especiales para mejorar la precisión y las habilidades manuales de los niños, además les permite expresarse y desarrollar la estética propia.
  - **Disfraces:** Cuando los niños se disfrazan, se encuentran desarrollando su imaginación y la fantasía, además ayuda en las actividades sociales y a la inteligencia interpersonal.



Figura 45. Juegos para niños. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/gUekGE>

## Aprendizaje lúdico

Sánchez (2010) establece que, desde tiempos remotos, los juegos han sido parte de la vida de los seres humanos. El juego suele ser algo innato en el hombre, incluso para aprender a defenderse, cazar o luchar, los animales utilizan el juego. Desde la época del Renacimiento, se les daba gran importancia a todas aquellas actividades lúdicas que podían llegar a preparar a los estudiantes de manera profesional.

El juego se considera un método perfecto de enseñanza para educar a los más pequeños en relación a las habilidades que necesitarán para poder enfrentarse a las tareas de la vida diaria. Ortiz (2005) define el juego didáctico como; “una actividad amena de recreación que sirve para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz.” Echeverri y Gómez (2009), plantean que dentro de un entorno lúdico se potencializa el aprendizaje; “aprendemos el 20% de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos.”

Además, Sánchez (2010) considera que el aprendizaje y el juego llegan a tener varios aspectos en común como el anhelo de superación, la práctica y el entrenamiento, todos estos con el objetivo de aumentar las habilidades y las capacidades para llegar al éxito y superar ciertas dificultades.

Tanto el factor lúdico como las estrategias de aprendizaje, nacen por la necesidad de establecer un nuevo modelo de enseñanza que mezclen distintos factores cognitivos, afectivos, sociales, entre otros, para generar un aprendizaje eficaz.

### El componente lúdico ofrece ventajas como:

- Crear un ambiente relajado y participativo en clase
- Disminuye la ansiedad
- Instrumento útil para concentrar la atención en los contenidos
- Puede emplearse para introducir los temas de clase, así como también consolidarlos, reforzarlos, revisarlos o evaluarlos
- Brinda al maestro una amplia gama de actividades
- Permite trabajar distintas habilidades para lograr desarrollar capacidades
- Activa la creatividad en los niños
- Permite el compañerismo
- Genera una necesidad de comunicación

### Aspectos en el componente lúdico como método de enseñanza:

- Los juegos deben de basarse en los objetivos y los contenidos del programa estudiantil
- Tomar en cuenta las necesidades, la edad, la personalidad, y el nivel de aprendizaje de los alumnos
- Si no cuenta con un uso justificado, se generará una pérdida de motivación por parte de los alumnos
- Las reglas del juego deben de ser explicadas de manera clara y por medio de ejemplos

### Didáctica del juego:

Sagastume (2001) menciona que es la búsqueda y especificación de los procesos transforman un juego en un material didáctico que llega a cumplir ciertos objetivos de aprendizaje, además de generar un estado lúdico en el grupo objetivo.

El juego educativo se considera un material efectivo ya que, según el grupo objetivo, se incorporan distintas actividades que benefician el entretenimiento y el aprendizaje de los mismos.

Toda didáctica de un juego requiere de la previsión, elección y planificación de:

- Objetivo del juego
- Diseño en base a los objetivos
- Grupo objetivo
- Mapa del juego
- Materiales
- Dinámica del juego
- Instructivo
- Recurso de evaluación

Al momento de seleccionar los juegos deben de tomarse en cuenta ciertos aspectos importantes:

- **Selección equilibrada:** Los juegos pueden realizarse de manera libre o dirigida
- **Utilización:** Tomar en cuenta la utilidad en el jugador y cómo se relaciona con el aprendizaje

- **Técnicas del juego:** Formas de proponer y desarrollar los juegos, tomando en cuenta aspectos como la edad del grupo, variedad en los juegos, si el juego es libre siempre debe de ser controlado por alguna persona, generar interés en el juego y evitar repetir constantemente el mismo juego

## Juego educativo y su estrategia

Torres (2002) establece que la pedagogía y la psicología consideran que el estudiante y el aprendizaje se encuentran conectados por el aporte didáctico. Todo material didáctico llega a considerar al juego como un tipo de entretenimiento que brinda conocimientos.

El juego llega a favorecer y estimular ciertas cualidades morales en los niños, como la confianza en sí mismos, honestidad, seguridad, atención, reflexión, respeto, creatividad, imaginación, curiosidad, iniciativa, sentido común y solidaridad con las personas que los rodean. La competencia dentro del juego, es un estímulo para aprendizaje y no para crear adversidad dentro de los jugadores.

Dentro de un salón de clases, el juego busca facilitar el aprendizaje siempre y cuando las actividades sean planificadas correctamente para que sean agradables y así logren fortalecer en los estudiantes los valores del amor, tolerancia, responsabilidad, solidaridad y confianza en sí mismos. Los conocimientos adquiridos en un juego llegan a favorecer el crecimiento biológico, mental y emocional de los estudiantes, además de brindarles un desarrollo integral y

significativo. Además, en relación al docente, el juego genera que el trabajo sea más dinámico, innovador, creativo y eficaz.

### Características del juego educativo:

Pers (2009) menciona que al momento de desarrollar un juego educativo con características lúdicas y fundamentos teórico-prácticos se deben de tomar en cuenta una serie de aspectos que fomentan el intercambio de conocimientos entre los participantes.

#### Características a nivel de forma del juego educativo:

Para todo juego educativo se debe de considerar las características de la forma del juego, esto conlleva la elaboración de un juego que responda a las necesidades del grupo objetivo y la temática del mismo. Por lo tanto, para un juego educativo debe de tomarse en cuenta lo siguiente:

- **Características lúdicas:** Contenido entretenido, participativo, emotivo y reflexivo, orientado a la recreación y la diversión.
- **Características de no azar y no castigo:** No debe de generarse un proceso de reflexión al azar y debe de existir una motivación temática. Evitar el castigo ya que éste evita la inclusión social
- **Características de tamaño del material del juego:** No debe de ser muy grande o muy pequeño, debe ser fácil de manejar y transportar. Se recomienda que no sea mayor a un tabloide
- **Características y uso de colores:** Se recomienda que los juegos educativos sean llamativos y atractivos a la vista
- **Características y uso de dibujos:** Determinar las características de los dibujos a elaborarse, en la mayoría de los casos los dibujos se encuentran orientados al tema de juego, éstos pueden brindar e

ilustrar las explicaciones del mismo

- **Características y uso de letras:** Tomar en cuenta el tamaño y la legibilidad de la tipografía. Usualmente para títulos se utiliza 14 y 28 puntos y para las tarjetas suele ser entre 12 y 16 puntos
- **Características y uso de diagramación:** La claridad, armonía y el entendimiento del juego por medio de la distribución de textos, colores, dibujos, etc.
- **Características y uso del tamaño de las tarjetas:** Poseer un tamaño convencional, como las de póquer, buscando una mayor y mejor maniobrabilidad y destreza de las mismas

#### Características a nivel de contenido del juego educativo:

- **Características a nivel temático:** Lo que define al juego y le da sentido, es hacia donde está orientada la información. Debe de ser específico, en su temática, y orientado hacia un objetivo
- **Características a nivel de objetivo:** Indica la finalidad del juego y sus actividades, hasta dónde se llegará con el material educativo
- **Características a nivel de lenguaje:** Contener un lenguaje adecuado para el grupo objetivo; ser claro, conciso y concreto
- **Características a nivel instrucciones:** Deben de brindarse paso a paso para poder ser comprendido fácilmente. Se encuentra formado por la descripción del contenido del juego, así como de los procesos que se deben de seguir
- **Características a nivel cantidad de participantes:** Trabajar entre 2 a 6 participantes como máximo, para generar diferentes grupos
- **Características a nivel de duración:** Se recomienda contar con una duración relativamente corta para que no se alargue demasiado, por lo general se trabaja entre 15 a 45 min., máximo

1 hora. Si se requiere de más tiempo, se recomienda trabajar por fases de 30min. cada una para no perder la concentración

- **Características a nivel de contenidos:** Debe de contener un contenido de trabajo específico, para brindarle a los jugadores las herramientas adecuadas para su aprendizaje
- **Características a nivel de evaluación:** Se considera que todo material didáctico debe de fomentar la evaluación de aprendizajes para establecer el logro de los estudiantes

### Juegos educativos para niños

Los juegos educativos, son diseñados con el objetivo de enseñar a los niños sobre un tema en específico o darles una habilidad, según lo establece en su sitio Plaza Toy (2016). Se considera que el juego como un medio educativo, suele ser muy significativo para el jugador, especialmente para los niños, ya que incrementa su imaginación además de desarrollar la observación, la atención, la concentración y la memoria.

Existen escuelas del pensamiento pedagógico que consideran que aprender jugando, es un proceso que facilita el aprendizaje, ya que el niño de manera libre y divertida, absorbe conocimientos.

#### Funciones básicas:

- Asimilación
- Comprensión
- Aceptación de la realidad externa

#### Ventajas de los juegos educativos:

- Son una forma de diversión
- Brinda una alta participación
- Tienen una estructura, que hace que los niños entiendan sobre reglas
- Ayudan al desarrollo cognitivo, psicomotriz, social, afectivo, emocional y moral
- Da motivación
- Tienen resultados, es decir, brindan un aprendizaje
- Les da gratificación a los niños
- Estimula a los niños
- Desarrolla la creatividad
- Crea grupos sociales



Figura 46. Juegos educativos para niños. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/Nfz9q5>

# INSTRUCTIVOS

En su sitio, MásTiposDe (2017) establece que los instructivos son aquellos textos que contienen pasos que deben de seguirse para poder alcanzar algún objetivo en específico. Los instructivos cuentan con indicaciones que suelen utilizarse en los colegios, trabajo, hogar, universidades y fuera de estas. Buscan ser una fuente de orientación precisa y detallada para distintos temas y/o actividades o también para especificar funciones y/o características de los aparatos o tecnologías.

## Tipos de instructivos:

- **Gráficos:** Solamente elementos visuales, como dibujos
- **Textuales:** Solamente texto detallado que dirige al lector a alcanzar un objetivo
- **Mixtos:** Uso de elementos verbales y gráficos
- **Audiovisuales:** Audio y/o video

## Características:

- Deben de contar con un título
- No contiene opiniones personales
- Lenguaje claro y directo
- Formato característico y especial
- Contener marca o número que ayude a la secuencia del texto

- Orden y secuencias lógicas
- Textos infantiles suelen ir acompañados de dibujos o ilustraciones
- Contar solamente con lo necesario

## Relación del instructivo con la didáctica del juego

Sagastume (2001) opina que la estrategia de un juego debe verse plasmada en el instructivo, ya que ahí se presentan todas las reglas del mismo. Se busca que el juego sea entendido por los participantes y se lleguen a cumplir todos los objetivos planteados. Además, son las instrucciones para la persona que dirigirá el juego. Tiene como objetivo vender el juego tanto al mediador como a los jugadores.

Se busca que tenga una buena estructura que facilite la lectura, tomando en cuenta el lenguaje, la extensión, diagramación, estado lúdico, redacción y explicación del uso de los materiales y/o recursos.

Su función más importante es el brindar todas las ideas principales para que el juego sea claro y comprendido por todos. Debe de favorecer tanto el estado lúdico como el nivel de aprendizaje que se generará en los jugadores.

En relación a su elaboración, debe de tomarse en cuenta quién será la persona que lo leerá para así generar una redacción adecuada para los mismos. Incluso si se desea, también puede realizarse una tarjeta de instrucciones especial para los jugadores.



Figura 47. Instructivo. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/Zmmzxe>

# SOPORTES GRÁFICOS

Mon (2010), expone que el trabajo de un diseñador gráfico se basa en transmitir cierta información, a un grupo determinado de personas, por medio de una composición gráfica en distintos soportes. Los soportes gráficos son la "base" en la cual se transmite un mensaje.

## Tipos de soportes:

- Papel
- Telas
- Lonas de PVC
- Vinilos
- Foam
- Cartón
- Cristal

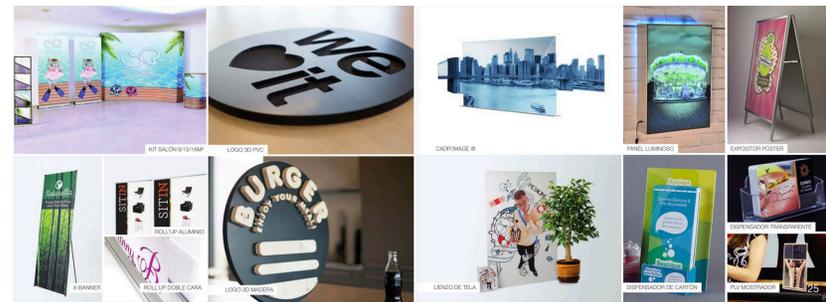


Figura 48. Soportes gráficos. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/MpBMkh>

## Soportes de papeles / cartulinas para impresión\*

### Estucados:

- **Couché:** Calibres 100 - 80 - 60, Tamaños en pulgadas 25x36 - 25x38
- **Husky Cover:** Calibres 8 - 10 - 12, Tamaños en pulgadas 25x36 - 25x38
- **Texcote:** Calibres 10 - 12 - 14 - 18 - 20 - 22, Tamaños en pulgadas 25x36 - 25x38
- **CMPC / Sinarvanda:** Calibres 10 - 12 - 14 - 18 - 20 - 22, Tamaños en pulgadas 25x36 - 25x38
- **Kraft Back:** Calibres 10 - 12 - 14 - 18, Tamaños en pulgadas 25x36 - 25x38

### No estucados:

- **Bond blanco / Beige:** Gramos 60 - 75 - 80 - 90 - 120, Tamaños en pulgadas 22x34 - 26x34
- **Cartulina Index:** Gramos 150, Tamaños en pulgadas 22x34 - 26x40
- **Cartulina Manila:** Gramos 150 - 210, Tamaños en pulgadas 24x36 - 26x34)
- **Papel Periódico:** Gramos 60 - 70, Tamaños es pulgadas 22x34 - 26x34

### Finos:

- **Papel:** Gramos 90, Tamaños en pulgadas 23x35
- **Cartulina:** Gramos 180 - 220 - 360 - 480, Tamaños en pulgadas 26x40

### Papeles Pergaminos:

- **Mantequilla:** Gramos 60, Tamaños en pulgadas 23x35
- **Calco:** Gramos 70 - 90 - 110, Tamaños en pulgadas 23x35

### Papeles adhesivos:

- **Brillante / Mate:** Gramaje único, Tamaños en pulgadas 17x24 - 19.5x27.5

### Sensibilizado

#### Original, CFG, CF:

- Gramos 70

#### Kraft:

- Tamaños en pulgadas 24x36 / Bobina

#### Cartón Chip:

- Tamaños en pulgadas 30x40

\* Hun, Carlos (2015). Listado de soportes papeles / cartulinas para impresión. Documento Pre-Prensa y Reproducción. Segundo Ciclo 2015.

## Soportes para juegos de bajo costo

Según Pers (2009) opina que para que un juego sea duradero y considerado de "bajo costo" se recomienda utilizar un material flexible, maniobrable y fácil de manejar. Además, se sugiere plastificar todas las piezas del juego para que estas no se dañen con la constante manipulación y el tiempo.

También se busca que el material seleccionado sea liviano para que no llegue a convertirse en "una carga" para los jugadores y/o el mediador.



Figura 49. Soportes para juegos. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/pDy1Ps>

## SUJETOS DE ESTUDIO

Se consideró a Aileen Arango como a Jenniffer Valvert parte de los Sujetos de estudio, debido a su experiencia con la ilustración, creación de materiales didácticos y personajes infantiles, ya que se considera un punto débil personal. (Revisar anexo 2.2 y 2.3 para leer entrevista completa).

### Resultados consulta a expertos en diseño

#### Licda. Aileen Arango R.

Diseñadora Gráfica e Ilustradora

Graduada de la Universidad Rafael Landívar en el 2012. Dentro de su portafolio se encuentra la ilustración, pero también trabaja proyectos de fotografía, imagen corporativa y branding, diseño editorial, diseño de empaques, diseño de papelería, invitaciones y diseño publicitario. Su estilo se basa en la sencillez y el uso de varios de colores. Cuenta con habilidades en Adobe Illustrator, Adobe Indesign, Adobe Photoshop, Drawing, Fine Art, Graphic Design, Illustration y Layout. Dentro de sus clientes se encuentra; Metta, Santillana, Fundación Infantil Ronald McDonald, INSIVUMEH, entre otros.

## Entrevista a Licda. Aileen Arango R. \*

Sobre el criterio de un material didáctico para niños, Arango (2018) opina que se caracteriza por ser todo aquel medio que se utilice para facilitar el aprendizaje y ayude a transmitir todo tipo de información que apoye al tema desarrollado. Dentro de los aspectos más importantes que deben de ser tomados en consideración, especialmente en un material para niños, se encuentra el color ya que permite una identificación con el usuario y sus emociones. Asimismo, la escala juega un papel muy importante, tomando en cuenta que los niños necesitan que los objetos y textos sean grandes, fáciles de visualizar y de leer. Haciendo uso de estos dos aspectos, emplear el contraste como una herramienta de apoyo que jerarquiza los elementos más importantes dentro de la pieza, pero siempre dejando bastantes espacios negativos que eviten la saturación dentro del material.

Un factor importante en la educación infantil, es la repetición. Es por este medio que los niños llegan a aprender de manera más fácil que por métodos analíticos, ya que aún no cuentan con las capacidades necesarias para realizar distintos análisis. Además, se debe de permitir que los niños realicen las actividades solos antes de decirles cómo se realiza y/o corregirlos, ya que esto ayuda a su independencia.

Los niños en estas edades (4 a 6 años) se caracterizan por atraerles las figuras con poco nivel de abstracción. Esto se debe a que se encuentran en una etapa de aprendizaje en donde todo lo asocian con los objetos reales que conocen. Por lo tanto, en un material

didáctico, la ilustración funciona como un medio de asociación entre el material y la realidad del niño, con el fin de que este logre identificarse con la ilustración o el personaje, facilitando así su comprensión y el aprendizaje del tema, aún más si el personaje cuenta con una historia de trasfondo que el niño desee conocer.

Ante cualquier material didáctico para niños se debe de evitar saturar la pieza con mucha información, ya que es un grupo objetivo que se distrae fácilmente. Además, utilizar una tipografía legible, Century Gothic por ejemplo, ya que ésta suele utilizarse para enseñarles a escribir. Otro factor importante en un material didáctico - educativo para niños, es evitar hacer uso de connotaciones negativas, siempre buscar animar al estudiante a seguir avanzando sin importar las veces que se equivoque.

Todo proyecto que involucre a los niños como grupo objetivo, requiere de un compromiso total por parte del diseñador, para conocer todos los aspectos y características que definen al usuario. Buscando siempre que el material sea interactivo, llamativo y sin aspectos negativos.

**“Y LO MÁS IMPORTANTE,  
DISFRUTAR TODO  
EL PROCESO CON ELLOS.”**

\*Arango, A. (2018, febrero 12). Material didáctico para niños. Entrevista personal.

## Licda. Jenniffer Valvert

Diseñadora Gráfica, Ilustradora, Diseño Editorial y Animación

Diseñadora gráfica graduada de la Universidad Rafael Landívar en la Ciudad de Guatemala. Sus habilidades se centran en Animación, Diseño, Ilustración y Dibujo. La inspiración para su trabajo proviene de los clásicos cartoons e historias viejas. Básicamente su trabajo se caracteriza en crear personajes y darles grandes personalidades, le encanta crear historias detrás de cada uno de ellos. Por lo general trabaja en ilustraciones infantiles y proyectos editoriales. Trabajó un material didáctico para niños del área sur de Guatemala con el objetivo de incentivar el cuidado de las tortugas marinas; trabajando personajes, la estrategia del mismo, así como también un recurso pedagógico.

## Entrevista a Licda. Jenniffer Valvert \*

Valvert (2018) en el tema del material para niños expone que todo material educativo se vuelve didáctico, al momento en el que el niño pueda evaluar sus conocimientos por medio de actividades dentro del material. Un aspecto importante para el diseño de un material didáctico es jugar con los sentidos del usuario, no solo por los elementos gráficos, sino también con objetos táctiles y/o auditivos. En relación a los elementos gráficos, hacer uso siempre de formas y colores que se adecuen al grupo objetivo y su nivel de aprendizaje. Evitar en todo momento instrucciones con altos niveles de complejidad en su interpretación ya que se está trabajando un material infantil, por lo tanto, ellos lo deben de comprender por sí solos si en dado caso no se encuentra la maestra con ellos. Asimismo, para no distraerlos con elementos extras,

## “TENER CLARO EL PROPÓSITO DE APRENDIZAJE”

La ilustración se considera una representación más práctica del contenido, que permite comprender de manera rápida y eficaz una instrucción del material didáctico. Para niños de preescolar se busca que la ilustración sea lo más realista posible para evitar la dificultad en su entendimiento. De igual forma la ilustración de personajes es un medio del cual los niños se pueden apropiar a tal punto que

\*Valvert. J. (2018, febrero 16). Material didáctico para niños. Entrevista personal.

hasta quieren ser como ellos. Por lo tanto, se recomienda que en un material infantil los personajes no sean un niño como tal, ya que a este se le atribuyen características físicas con las que no todos los niños se identificarán. Resulta más fácil la personificación de objetos, animales, plantas, etc. para que los niños se identifiquen con su historia y personalidad.

Dentro de todo material didáctico deben de considerarse todos los factores humanos del grupo objetivo como sus habilidades psicomotrices, el tamaño de sus manos, etc., para que estos no tengan problemas al momento de manipularlo. Asimismo, con estos factores humanos, considerar el soporte del material según las capacidades de los niños.

Se recomienda conocer a fondo al grupo objetivo ya sea por medio de una entrevista, focus group o simplemente observándolos mientras se interactúa con ellos, ya que no se puede comparar una investigación de internet como el convivir con ellos.

# OBJETOS DE ESTUDIO

## Juguetes TEACH

En su página web, juguetes TEACH se describe como un establecimiento que se dedica a la venta de distintos materiales educativos como juguetes, mobiliario y materiales para colegios, clínicas y todo tipo de institución que se dedique a trabajar con niños.

A pesar de no ser juego o caso directo se considera importante analizarlo debido a que es una empresa que conoce y trabaja con distintas estrategias que permiten a los niños aprender jugando, aspecto que se busca plasmar en el proyecto que se encuentra en desarrollo.

## Hopscotch



Figura 50. Hopscotch. Fuente propia

Material lúdico que involucra indirectamente el aprendizaje motor, relacionado con el equilibrio, junto con la diversión por medio de un juego practicado desde hace varios años. Su imagen gráfica ayuda a connotar la alegría y diversión que se espera generar en el grupo objetivo al momento de realizar la actividad. El manejo de una brillante paleta de colores primarios, secundarios y el rosado, equilibrados con el color blanco, brindan una personalidad infantil a la pieza. Los tapetes del juego, tipo colchoneta para resguardar la integridad de los niños, se caracterizan por contar con varios elementos gráficos, que a pesar de estar relacionados con el grupo objetivo, puede generar una distracción en los mismos por la cantidad de figuras que poseen. La caja donde se guardan todas las piezas del juego se encuentran elaborada con cartón chip el cual lo vuelve resistente, pero esto no evita que con el paso del tiempo se desgaste o se vea dañada debido a la manipulación de abrir y cerrar la caja, además los agarradores de plástico como los que esta posee, suelen romperse por el constante peso que debe de sujetar. Una vez armado, cuenta con una medida total de 23 x 81 pulgadas.

(Revisar anexo 3.1 para ver guía de observación completa)

## Jumbo Parachute



Figura 51. Jumbo Parachute. Fuente propia

Actividad bastante conocida y funcional en el tema de la motricidad gruesa en los niños, ya que además de ayudarlos en la coordinación de los movimientos, fomenta la participación en equipo para que el paracaídas pueda actuar de manera correcta. La imagen gráfica del empaque del Jumbo Parachute no conecta correctamente con el tema y el grupo objetivo, a pesar que tiene una ilustración de niños utilizando el paracaídas. El mal manejo de la paleta de color (verde, azul, amarilla, rosado, blanco) y la saturación de la misma, tanto en el empaque como en el paracaídas, generan un diseño plano, sin movimiento y aburrido lo cual, además de no conectarse con el grupo objetivo y el tema, evita que resalte sobre los demás artículos que lo rodean. El material utilizado en el paracaídas, tafetán de poliéster, hace posible su uso tanto en interiores como exteriores, siempre y cuando se tenga cuidado con los objetos punzantes que lo puedan romper. Con el paracaídas viene una bolsa del mismo material para poder guardarlo, evitando que algo de ese tamaño termine arrugado en el piso, donde es más propenso a que se dañe.

(Revisar anexo 3.2 para ver guía de observación completa)

## Butterfly Tunnel



Figura 52. Butterfly Tunnel. Fuente propia

La imagen gráfica manejada en el empaque del Butterfly Tunnel es poco funcional, ya que en un espacio reducido colocaron varios elementos de tamaños similares, impidiendo una jerarquía que le brindara protagonismo a ciertos elementos en específico. Además, dentro de la misma, utilizan diseño digital junto con fotografía, evitando una correcta conexión entre éstos dos estilos tan diferentes. El túnel como tal, connota una personalidad amigable y divertida para el grupo objetivo gracias al manejo de una paleta de color formada por el verde, amarillo y rosado. Además, cuenta con el manejo de una mariposa en ambos extremos del túnel, con el objetivo de crear un ambiente confiable para el usuario al momento de introducirse en el mismo para desarrollar su coordinación de manos y pies.

(Revisar anexo 3.3 para ver guía de observación completa)

# COMPRESIÓN DEL GRUPO OBJETIVO

Con el objetivo de conocer el contexto cercano del grupo objetivo se desarrollaron varios métodos que facilitaron aspectos específicos del mismo. Se aplicaron los siguientes:

### **Encuesta**

- Aplicada a niños de 4 a 6 años de edad del centro educativo "Apóyate en Mí".

(\* Revisar anexo 4.1 para ver la encuesta realizada y su análisis de resultados).

### **Entrevista**

- Aplicada a la directora con el enfoque de conocer el perfil demográfico, psicográfico y psicopedagógico

(\* Revisar anexo 4.2 para leer la entrevista realizada a la directora).

### **Técnica Etnodigráfica Creatividad Intuitiva**

- Aplicada durante 30 minutos a niños de 4 a 6 años de edad del centro educativo "Apóyate en Mí". Proceso que facilitó un ambiente agradable, en donde los niños se sentían seguros para generar distintas lluvias de ideas y opiniones espontáneas

# GRUPO OBJETIVO PRINCIPAL

(Niños de 4 a 6 años de edad)

## Perfil Geográfico

- **País:** Guatemala
- **Región:** Metropolitana
- **Dpto.:** Guatemala
- **Ciudad:** Guatemala
- **Comunidad:** Zona 6 Colonia el Molino, Zona 3, 7 y Villa Nueva

## Perfil Demográfico

Según Prodatos (2016);

- **Nivel económico:** Popular D2 (personas de muy escasos recursos)
- **Ingreso familiar promedio:** Q3,400.00 (mensuales)
- **Religión:** Evangélica

Prodatos (2016), establece que el 52% de la población guatemalteca se encuentra en un nivel socioeconómico Popular D2, en donde dentro de la capital conforman el 7%, en el área urbana el 12% y en el área rural el 85% del total de los habitantes.

Las viviendas del nivel Popular son consideradas más funcionales que cómodas y muchas de estas han sido autoconstruidas. Poseen, en

promedio, dos o tres cuartos y un solo baño que es utilizado por toda la familia. Dentro de estas viviendas predominan los pisos de granito y cemento, además de que muy pocas cuentan con un jardín.

La existencia de estudio formal en las personas del nivel Popular es muy escasa, ya que solo uno de cada tres cuenta con una educación intermedia finalizada y solamente un 3% de los adultos del sector urbano cuentan con un título universitario.

### Elementos en el hogar:

- Agua caliente en la cocina: 6%
- Desayunador en la cocina: 22%
- Lavadora de platos: 0%
- Lavadora de ropa: 44%
- Secadora de ropa: 0%
- Autos: 38%
- Televisión: 98%

Esto demuestra que las personas del nivel socioeconómico Popular D2 cuentan con pocas comodidades dentro del hogar, solamente con los elementos más indispensables según sus necesidades.

No viven en un ambiente de confort, pero tratan de sobrevivir y adaptarse con lo que tienen.

Esta información tiene el objetivo de brindar los datos necesarios para comprender el ambiente en el que ha crecido el grupo objetivo y cómo estos influyen en su desarrollo motor y aprendizaje.

## Perfil Psicográfico

De acuerdo a los métodos realizados para conocer el contexto del grupo objetivo, la directora, Macal (2018) establece que los estudiantes que asisten al centro educativo “Apóyate en Mí”, además de ser personas de muy bajos recursos y vivir en una situación precaria, muchos son huérfanos, hijos de sicarios, algunos tienen a su papá o mamá en la cárcel, otros han sido abandonados o vienen de parte del juzgado. Como parte de la estrategia del centro educativo, buscan educar a los niños bajo creencias y valores cristianos, los cuales son trabajados por mes y cada uno con una cita bíblica distinta.

Ya que todos provienen de situaciones similares, dentro del centro se trabaja el tema de la convivencia y la socialización para que todos los niños se relacionen entre sí, pero a pesar de estos esfuerzos, aún suelen formarse grupos de amigos según los intereses de cada uno. Esto no evita que les guste trabajar en equipos ya que, según los resultados, se determinó que a la mitad del grupo les gusta realizar actividades con más niños.

Dentro de sus preferencias se pueden encontrar una mayor atracción hacia los perros, gatos y ranas. Además, los niños de estas edades se encuentran más atraídos por personajes con formas orgánicas, irreales y de colores brillantes como los minions, peppa pig y mickey mouse. Sus colores favoritos se basan en el rosado, verde, morado, amarillo, azul y rojo.

Sus actividades favoritas se comprenden en que les cuenten historias, dibujar, pintar, jugar con muñecos y pelotas, así como también ver televisión en donde miran programas como Copa Toon, La Princesa Sofía, Rapunzel y Spiderman.

Su nivel de creatividad e imaginación varía bastante según su edad, ya que como parte del estudio se les presentó un peluche con forma de araña, pero con características irreales. Los niños de 4 años no establecieron que se trataba de una araña, sino que era algo imaginario y que venía de otro mundo, mientras que los de 5 años rápidamente lo asociaron con una araña y le atribuyeron las características comunes de la misma; como que tiran telaraña además de que viven en hogares armados por estas.

Durante todo el desarrollo del estudio, se pudo observar que menos de la mitad de los participantes cuentan con una personalidad sumisa, callada y tranquila. Aspectos que difieren de las características comunes de los niños de esas edades.

## Perfil Psicopedagógico

Papalia, Wendkos y Duskin (2009), consideran que, durante la segunda infancia, los niños mejoran en cuanto a su atención y en la velocidad y eficacia con la que procesan información; así como también empiezan a formar memorias duraderas.

UNICEF (2011), en su página establece que, durante esta etapa, el bebé se va transformando en un niño, sus capacidades van aumentando, su mundo se amplía y sus intereses crecen. Es importante acompañarlo con calidez y paciencia durante ésta etapa de aprendizaje.

La curiosidad es un factor importante y motivadora especialmente en los preescolares, por ende, debe de aprovecharse para enseñarles a explorar, buscar respuestas y apropiarse del conocimiento.

### Procesos y capacidades básicas:

- **Codificación:** Proceso por medio del cual se prepara la información para almacenamiento a largo plazo y posterior recuperación.
- **Almacenamiento:** Retención de información en la memoria para su uso posterior.
- **Recuperación:** Proceso mediante el cual se accede o recuerda la información del almacén de memoria.

- **Memoria sensorial:** Almacenamiento inicial, breve y temporal de la información sensorial.
- **Memoria de trabajo:** Almacenamiento a corto plazo de información que se procesa de manera activa.

### Memorias tempranas

- **Memoria genérica:** Inicia al rededor de los dos años de edad, es la encargada de producir guiones de rutinas familiares para guiar el comportamiento.
- **Memoria episódica:** Es la memoria a largo plazo de experiencias o sucesos específicos, vinculada con tiempo y lugar. Dada a la limitada capacidad de memoria de los niños pequeños, este tipo de memoria es temporal.
- **Memoria autobiográfica:** Este tipo de memoria por lo general, surge entre los tres y cuatro años de edad y se vuelve continua alrededor de los cuatro y medio años de edad . Se considera un tipo de memoria episódica, pero se refiere a los recuerdos específicos y perdurables que forman la historia vital de una persona. Es decir, solo aquellos recuerdos que tienen un significado especial y persona para el niño se volverán memorias autobiográficas.

## Evaluación y enseñanza basadas en la teoría

### Vygotsky:

Según esta teoría, los niños llegan a aprender mediante la internalización de los resultados de sus interacciones con adultos. Este tipo de aprendizaje interactivo se considera más efectivo cuando es dentro de la zona de desarrollo proximal (ZDP), esto quiere decir, en relación con las tareas que los niños están casi preparados para realizar por sí solos.

La ZDP también puede ayudar a los padres y maestros a guiar el progreso cognitivo de los niños de manera eficiente. Mientras menos capaz sea un niño de poder realizar una tarea, más apoyo necesitará para realizarla. A medida que el niño es capaz de hacer cada vez más, el adulto lo ayuda mucho menos. Cuando llega el momento en el que el niño puede llegar a realizar la tarea por sí mismo, el adulto retira todo tipo de apoyo.

Todo este proceso busca que los niños puedan reconocer en qué momento necesitan ayuda, y los padres pueden ayudar a los niños a asumir la responsabilidad de su aprendizaje. Según un estudio realizado a 289 familias, las habilidades que los niños desarrollaron durante las interacciones con sus madres a los dos y tres años de edad, les llegaron a permitir a los cuatro y medio años de edad, mostrar mayor independencia en habilidades cognitivas y sociales.

### Factores importantes para su enseñanza:

- Libertad de explorar
- Guiarlos sin presión

- Responder a sus preguntas
- Respeto y atención
- Utilizar pocas palabras
- Explicación abierta para que puedan realizar más preguntas
- Libertad de no responder a todas sus preguntas sino es el momento o no se conoce la respuesta
- A veces es importantes devolverles la pregunta
- Es posible guiarlos a un libro o una persona que sepa la respuesta
- Permitirles hacer ciertas cosas para mejorar su autonomía, además de practicar y mejorar sus habilidades, así como solucionar dificultades

## Aspectos del desarrollo de la inteligencia según Uriz (2011):

### Niños de 3 a 4 años:

- Aprende a través de la imitación de situaciones reales
- En éstas edades solo comprende lo que observa
- El lenguaje es importante ya que permite fijar conceptos

### Niños de 4 a 5 años:

- No es capaz de brindar explicaciones sobre cosas que suceden
- Piensan únicamente en lo que perciben

### Niños de 5 a 6 años:

- Comienza a descubrir las causas de lo que le rodea
- Se apoya más del lenguaje para buscar explicaciones
- Aún se le dificulta comprender lo que sucede y cómo éstas suceden en el tiempo

## Área Psicomotriz

Los estudios realizados en el grupo objetivo con quien se va a trabajar el juego educativo, a nivel psicomotor, casi todo el grupo presentó dificultad en coordinación de ojo-mano en un ejercicio de rebotar la pelota y agarrarla en el aire. Sin embargo, muy pocos de los niños que participaron, tuvieron inconvenientes para pararse sobre un pie y lograr mantenerse en equilibrio sin la necesidad de agarrarse de alguna superficie.

A lo largo del estudio, se estuvo observando al grupo objetivo y se comprobó que a más de la mitad de estos les gusta mantenerse en constante movimiento; caminando de un lado a otro, arrodillándose e inclinándose para posicionarse debajo de un escritorio y alcanzar un objeto en específico.

Como complemento de la información obtenida durante los estudios realizados, se investigaron temas relacionados con aspectos psicomotores generales en niños de 4 a 6 años de edad, en donde Vericat y Orden (2012) mencionan que el desarrollo psicomotor (DPM), se refiere a la evolución continua y progresiva de las habilidades adquiridas durante la etapa infantil. Estas habilidades se basan en la comunicación, el comportamiento y la motricidad del niño. El desarrollo psicomotor es considerado un proceso gradual y continuo, que permite identificar distintas etapas, las cuales comienzan con el nacimiento y terminan en la madurez, dichas etapas suelen ir avanzando en una secuencia similar en todos los niños pero con un variable ritmo. En resumen, se puede establecer

que el DPM es un proceso que permite al niño realizar distintas actividades, cada vez más complejas, de manera progresiva.

Maganto y Cruz (s.f) establecen que, en relación al desarrollo psicomotor, a los 4 años de edad, los aspectos más importantes se encuentran relacionados con los desplazamientos corporales y los movimientos impulsivos. Es en esta edad donde existe un avance en el equilibrio de los movimientos y se comienza a establecer una leve independencia. Todo esto en conjunto, permiten un mayor dinamismo en el niño, así como también la aparición de gestos y un perfeccionamiento en la coordinación óculo-manual. Entre los 6 y 7 años de edad, los niños muestran una precisión en los movimientos, siempre y cuando éstos sean realizados a un ritmo normal. Comienzan a prestarle más importancia a la atención, acomodan su postura y suelen tener un manejo más coordinado.

### Esquema corporal:

Según Maganto y Cruz (s.f), entre los 2 y 5 años de edad, la imagen del cuerpo de los niños va mejorando, perfeccionan sus movimientos, dominan de mejor manera el espacio y cómo se relacionan y actúan en él. Entre los 5 y 6 años, el esquema corporal se considera bastante bueno en relación a la calidad de los movimientos y la representación de los mismos, pero aún deben de terminar de dominarse los conceptos del espacio-temporal, es decir, la conciencia de los movimientos en un espacio determinado y el tiempo, ambos de manera coordinada.

**Logros motores según Uriz (2011):****Niños de 3 a 4 años:**

- Mejor coordinación en los movimientos para saltar, correr, bailar, entre otros
- Mejor ejecución en los movimientos para manipular objetos con los brazos y manos
- Sus habilidades manuales mejoran; consiguiendo mejor y mayor precisión para pintar, garabatear, etc.

**Niños de 4 a 5 años:**

- Continúa perfeccionando sus movimientos
- Se cae menos veces
- Mejora aún más sus habilidades manuales permitiéndoles recortar y colorear con mayor precisión

**Niños de 5 a 6 años:**

- El dominio del cuerpo se encuentra casi completo
- Se cansa menos ya que sus movimientos son más precisos
- Suele utilizar la misma mano para realizar actividades

# COMPRESIÓN DEL GRUPO OBJETIVO



## PERFIL GEOGRÁFICO

**PAÍS:** Guatemala  
**REGIÓN:** Metropolitana  
**DPTO.:** Guatemala

**CIUDAD:** Guatemala

**COMUNIDAD:** Zona 6 Colonia el Molino, Zona 3, Zona 7 y Villa Nueva

## PERFIL DEMOGRÁFICO

**RELIGIÓN:** Evangélica  
**NIVEL ECONÓMICO:** Popular D2

**INGRESO FAMILIAR PROMEDIO:** Q3,400.00 mensuales



**52% DE LOS GUATEMALTECOS** se encuentra en este nivel

## ELEMENTOS EN EL HOGAR

Según Prodatos 2016



## PERFIL PSICOGRÁFICO



### ALGUNOS DE LOS ESTUDIANTES SON:

- Huérfanos
- Hijos de sicarios
- El papá o la mamá está en la cárcel
- Algunos han sido abandonados
- Vienen del juzgado

## ACTIVIDADES FAVORITAS



- Pintar
- Jugar con palatas y peluches
- Ver televisión
- Que les cuenten historias
- Dibujar

AL **50% LES GUSTAN LAS ACTIVIDADES EN GRUPO**

## PERFIL PSICOPEDAGÓGICO



### FACTORES PARA SU ENSEÑANZA SEGÚN UNICEF (2011)

- Libertad de explorar
- Guiarlos sin presión
- Responder a sus preguntas
- Respeto y atención
- Utilizar pocas palabras
- Explicación abierta
- Permitirles hacer ciertas cosas para mejorar su autonomía

Según Uriz (2011)

✓ **NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS**

✓ **NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS**

✓ **NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS**

- Aprende a través de la imitación
- Solo comprende lo que observa
- El lenguaje juega permite fijar los conceptos

- Aún no es capaz de brindar explicaciones
- Piensan únicamente en lo que perciben

- Comienza a descubrir las causas
- Se apoya más del lenguaje
- Aun se le dificulta comprender lo que sucede

## ÁREA PSICOMOTRIZ



**67%**

Les gusta mantenerse en constante movimiento, caminando de un lado a otro, arrastrándose e inclinándose para posicionarse de modo seguro y alcanzar un objeto en específico

**83% PRESENTA DIFICULTAD EN COORDINACIÓN OJO-MANO**

**17% TUVO INCONVENIENTES PARA MANTENER EL EQUILIBRIO EN UN PIE**

# GRUPO OBJETIVO SECUNDARIO

## (Maestros)

### Perfil Geográfico

- **País:** Guatemala
- **Región:** Metropolitana
- **Dpto.:** Guatemala
- **Ciudad:** Guatemala
- **Comunidad:** Zona 6 Colonia el Molino, Zona 3, 7, 16, 18 y Villa Nueva

### Perfil Demográfico

Según Prodatos (2016);

- **Nivel económico:** Medio bajo
- **Ingreso familiar promedio:** Q11,900.00 (mensuales)
- **Religión:** Evangélica

El nivel medio bajo ocupa el 11% de la población total del país, distribuidos; 21% dentro de la capital, el 18% en las áreas urbanas y el 5% en las áreas rurales, según lo establece Prodatos (2016).

Sus viviendas se caracterizan por ser confortables y ubicarse en sectores donde hay muchas viviendas en serie, con un promedio de

tres habitaciones, pero sólo uno de éstos cuenta con baño propio. El 69% de éstas viviendas cuentan con piso cerámico y el 63% cuenta con un jardín delantero.

Se considera que el 52% cuenta con estudios hasta la secundaria y solamente un 10% hasta la universidad.

### Elementos en el hogar:

- Agua caliente en la cocina: 44%
- Desayunador en la cocina: 55%
- Lavadora de platos: 16%
- Lavadora de ropa: 98%
- Secadora de ropa: 59%
- Autos: 100%
- Televisión: 100%

Con base a ésta información, se busca desarrollar un material que se ajuste a las capacidades y conocimientos adquiridos por éste grupo objetivo, según cómo ha crecido y el ambiente en que lo ha hecho.

### Perfil Psicográfico

La directora, Macal (2018) durante la entrevista realizada, estableció que la principal característica y actitud que representa a los maestros del centro educativo, es que les agraden los niños y sean compasivos con ellos, ya que se encuentran en una etapa donde están aprendiendo a manejar las distintas emociones. Personas creativas

que se encuentran constantemente planeando clases y actividades interesantes que además de educar, entretienen a los estudiantes.

Debido a que los alumnos cuentan con un contexto de vida difícil y complicado, parte de los propósitos del centro es recuperar su dignidad humana. Por lo tanto, los maestros se caracterizan por ser un medio motivador que permite que los niños asistan animados diariamente a clases, ya que les brindan el apoyo necesario durante los momentos en que dudan de sus capacidades, llegando así a aumentar la seguridad en sí mismos.

Son personas que saben establecer un límite dentro del salón de clases, llegando a ser una persona firme cuando la situación lo amerita. Cuentan con una facilidad de comunicación que les permite entablar de mejor forma una relación de confianza entre maestro y alumno.

# GESTIÓN

del proceso de diseño

# CONTENIDO DEL MATERIAL GRÁFICO

## Caja:

- **Logotipo**
- **Rango de edades**  
(3-6 años)
- **Información sobre el juego**  
(indicación a grandes rasgos sobre lo que trata el juego así como su propósito en el tema de la motricidad gruesa)
- **Contenido de la caja**  
(listado de todas las piezas que incluye el juego)
- **Personajes**

## Instructivo

- **Información sobre el juego**  
(sobre qué trata el juego y cómo utilizar las piezas que trae)
- **Reglas del juego**  
(información sobre cómo jugarlo, de lo que se puede y no se puede realizar en el juego)
- **Logotipo**
- **Personajes**

## Guía para el maestro

- **Logotipo**
- **Personajes**

- **Observaciones**  
(indicaciones a profundidad sobre su papel durante el juego)
- **Aspectos importantes**  
(aspectos que deben de considerarse tanto en las actividades así como en los estudiantes)
- **Historia de los personajes**

## Tarjetas

- **Texto**  
(Frase motivacional)
- **Personajes**

## Ficha de desempeño

- **Texto**  
(Frase motivacional)
- **Ilustración**  
(Relacionada con el desempeño del grupo objetivo)

## Folleto de actividades

- **Actividades**  
(texto descriptivo con la historia a seguir y la actividad motora a desarrollar)

## Hojas de progreso

- **Información del alumno**  
(espacio para colocar todos los datos del alumno)
- **Información de avances**  
(espacio para recabar todos los avances del alumno)
- **Logotipo**

## Hojas de evaluación

- **Información del alumno**  
(espacio para colocar todos los datos del alumno)
- **Información de la sesión**  
(espacio para recabar todos los aspectos del ejercicio realizado)
- **Logotipo**

## Póster

- **Logotipo**
- **Personajes**
- **Frase motivacional**  
(texto relacionado con el tema y el grupo objetivo para incentivarlos)

# DISEÑO DEL CONCEPTO

El diseño del concepto se basa en un proceso de búsqueda de una idea que ayude a comunicar un mensaje en específico, llegando a concluir en un resultado gráfico/textual funcional. El principal objetivo es generar un concepto creativo que permita representar gráficamente la solución de comunicación.

Dentro de las técnicas de conceptualización utilizadas en esta fase, se puede encontrar:

- Ideart
- Menteconectadas
- Acróstico

## Ideart

Torreblanca (2015), lo define como un proceso de conceptualización que busca agilizar la imaginación y la observación, generando ideas por medio de incentivos visuales, como imágenes u obras de arte, abstractas o figurativas, ya que éstas permiten que el cerebro produzca distintas asociaciones. Además, éstas se verían reforzadas si se cuenta con un tema definido.

Se busca que por medio de esta técnica se conozcan distintos ambientes y elementos que rodean al grupo objetivo, así como también profundizar en las actividades que conlleva la motricidad gruesa.

### **Para llevar a cabo esta técnica se requiere:**

- Seleccionar al azar distintas imágenes u obras de arte relacionadas con el tema y el grupo objetivo, evitando que se repitan o sean muy semejantes
- Organizarlas por tema
- Una vez organizadas por tema, observarlas detenidamente y escribir lo que se observó o se sintió
- Con las palabras seleccionadas, desarrollar distintas frases que se adecúen tanto al tema como al grupo objetivo

Las imágenes observadas por tema fueron:

Áreas de juego:



Figura 53. Área 1. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/9JsAvr>



Figura 54. Área 2. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/57gkqK>



Figura 55. Área 3. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/Pw7D6U>



Figura 56. Área 4. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/kqvxYU>

Palabras de este tema:

- Mundo
- Progreso
- Pista
- Gusano
- Seguridad
- Huellas
- Rompecabezas
- Recorrido
- Figuras
- Camino
- Mapa
- Reto
- Viaje
- Pasos
- Escalar
- Equilibrio
- Fuerza
- Determinación
- Túnel
- Indicaciones

Juguetes:



Figura 57. Juguete 1. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/hV3drN>



Figura 58. Juguete 2. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/txpq5x>



Figura 59. Juguete 3. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/U1Z2j9>



Figura 60. Juguete 4. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/ppw7VL>

Palabras de este tema:

- Geometría
- Equipo
- Balance
- Camino
- Colores
- Movimiento
- Piezas
- Patrones
- Rotar
- Bloques
- Punte
- Dirección
- Secuencia
- Compañerismo
- Seguridad
- Unión
- Simpleza
- Orden
- Reto
- Diversidad

**Actividades:**



Figura 61. Actividad 1. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/bk9aa1>



Figura 62. Actividad 2. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/1YbYHy>



Figura 63. Actividad 3. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/EDcY6w>



Figura 64. Actividad 4. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/5yvgfT>

**Palabras de este tema:**

- Enredados
- Travesuras
- Magia
- Sorpresas
- Pies
- Cerebro
- Dirección
- Imaginación
- Diversión
- Equilibrio
- Aire
- Equipo
- Concentración
- Geometría
- Fuerza
- Mundo
- Telaraña
- Decisiones
- Superación
- Aventura

## Frases conceptuales Ideart

- Rotación de música enredada.
- Travesura equilibrada de figuras.
- Balance de geometría cerebral.
- Camino de bloques mágicos.
- Pistas de equipo en progreso.
- Mundo de sorpresas en movimiento.
- Bloques de figuras sorpresas.
- Caminos enredados de travesuras.
- Huellas geométricas en movimiento.
- Balance de pies en equipo.

## Mentes conectadas

Proceso de conceptualización creado para este específico proyecto, cuyo objetivo es generar una relación forzada entre las ideas de distintas personas, sobre un tema en específico, para así formar una frase conceptual creativa.

Técnica seleccionada por la principal razón de que participan dos o más personas. Con esta característica suelen generarse distintos puntos de vista sobre un tema y grupo objetivo específico.

En este caso, se contó con la participación de la señorita Kimberly Borrayo para el correcto desarrollo del proceso mencionado, ya que requiere a más de una persona.

### Para llevar a cabo esta técnica se requiere:

- Organizar grupos de cuatro personas como máximo y un mínimo de dos, pueden ser al azar o por afinidad
- Se les informa al grupo o pareja sobre el tema y grupo objetivo
- A cada grupo o pareja se les entrega una tira de papel y algo para escribir
- Uno de los integrantes escribe una palabra relacionada con el tema y/o el grupo objetivo. La cubre doblando la tira de papel y se la pasa a otra persona del grupo
- La siguiente persona, sin desdoblarlo, escribe una segunda palabra en el papel
- Se repite este mismo procedimiento hasta llegar a la última persona del grupo

- Al finalizar, se desdobra la tira de papel y se genera una relación forzada con las palabras escritas, con el fin de desarrollar una frase que se relacione con el tema y el grupo objetivo

\* Cada integrante tiene derecho a escribir una sola palabra, para evitar que la frase sea muy extensa. En el caso de las parejas, una de ellas puede escribir dos palabras y la otra solamente una, o bien las dos personas pueden escribir dos palabras cada una.

**Palabras escritas:**

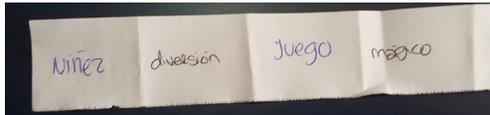


Figura 65. Mentes conectadas. Fuente propia

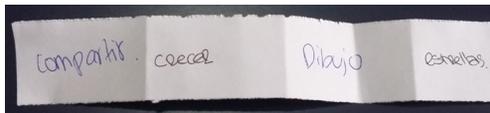


Figura 66. Mentes conectadas. Fuente propia

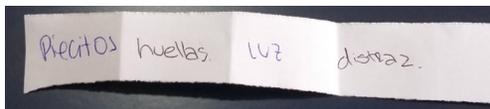


Figura 67. Mentes conectadas. Fuente propia



Figura 68. Mentes conectadas. Fuente propia

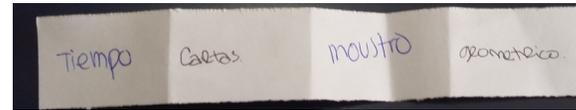


Figura 69. Mentes conectadas. Fuente propia

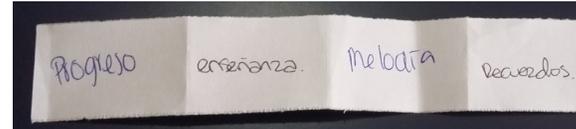


Figura 70. Mentes conectadas. Fuente propia

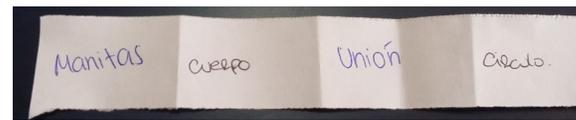


Figura 71. Mentes conectadas. Fuente propia

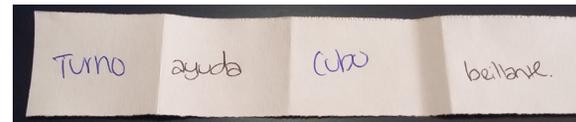


Figura 72. Mentes conectadas. Fuente propia

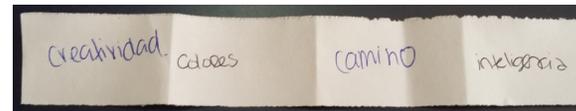


Figura 73. Mentes conectadas. Fuente propia

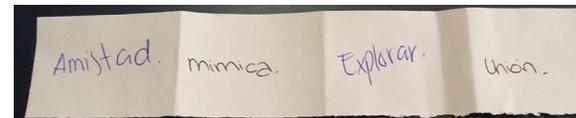


Figura 74. Mentes conectadas. Fuente propia

## Frases conceptuales Mentes conectadas

- Juego mágico de diversión infantil.
- Estrellas compartiendo crecimiento en dibujo.
- Huellas con luz de piecitos disfrazados.
- Patrones con dinamismo en columpio de risas.
- Cartas del monstruo geométrico en el tiempo.
- Progreso de enseñanza con melodía de recuerdos.
- Círculo de unión con manitas y cuerpos.
- Turnos de ayuda con cubo brillante.
- Camino colorido de inteligencia creativa.
- Exploración amiga de mímica unión.

## Acróstico

Método de conceptualización creado para este proyecto, cuya base inicial es el acróstico; Pérez y Gardey (2015) lo definen como cualquier palabra o frase que se forma a partir de la composición de otra. Con base a lo anterior, este método busca generar distintas palabras sobre de un tema específico, por medio de la composición de otra palabra relacionada con el mismo tema.

Se optó por desarrollar este método de conceptualización con el objetivo de recabar la mayor cantidad de palabras y tener un panorama más amplio de lo que caracteriza al grupo objetivo y al tema desarrollado.

### Para llevar a cabo ésta técnica se requiere:

- Seleccionar una palabra inicial, relacionada con el tema o el grupo objetivo
- Haciendo uso de las letras que conforman la palabra inicial, generar nuevas palabras que también se relacionen con el tema o el grupo objetivo
- Repetir este proceso mínimo 5 veces para generar la mayor cantidad de palabras
- Aleatoriamente seleccionar 3 o 4 palabras, tanto de las palabras iniciales como las generadas de las mismas, y formar una frase que se relacione con el tema y el grupo objetivo

Acrósticos elaborados:

E mpezar.  
N ecesidad  
S entidos.  
E speranza  
N oño  
A delgator  
E apidez

Figura 75. Acróstico. Fuente propia

m undo  
O ler  
T omar  
O lla  
R ollo

Figura 76. Acróstico. Fuente propia

R aera  
I luminaclon  
S alsa  
A ranã  
S alvar.

Figura 77. Acróstico. Fuente propia

N iro  
I maginación  
N eque.  
O rganiza  
S ensorial

Figura 78. Acróstico. Fuente propia

P ie  
A brato  
S ompresa  
O rientar.  
S ombilla

Figura 79. Acróstico. Fuente propia

M arieta.  
A miedad  
N ier  
O bstaculo  
S uerño

Figura 80. Acróstico. Fuente propia

C aja  
R isa.  
E lefante  
C apacidad  
E spléna  
R odar

Figura 81. Acróstico. Fuente propia

A ~~mor~~ mor.  
Y oyo  
U va  
d ~~inocente~~ inocente  
A poyo.

Figura 82. Acróstico. Fuente propia

Palabras seleccionadas:

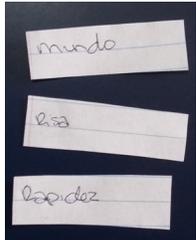


Figura 83. Acróstico. Fuente propia

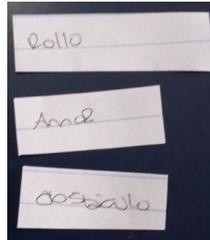


Figura 87. Acróstico. Fuente propia

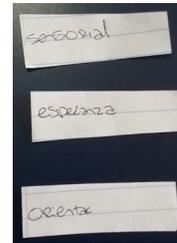


Figura 91. Acróstico. Fuente propia

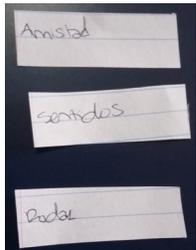


Figura 84. Acróstico. Fuente propia

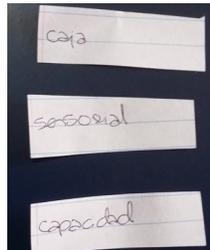


Figura 88. Acróstico. Fuente propia

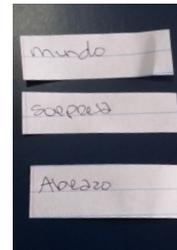


Figura 92. Acróstico. Fuente propia

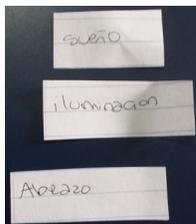


Figura 85. Acróstico. Fuente propia

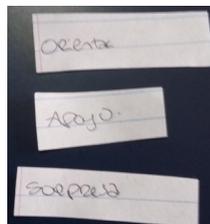


Figura 89. Acróstico. Fuente propia

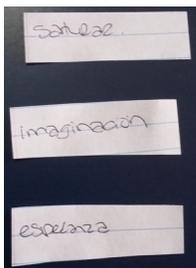


Figura 86. Acróstico. Fuente propia

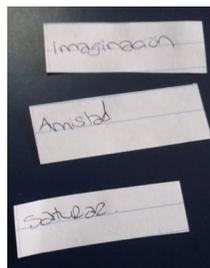


Figura 90. Acróstico. Fuente propia

**Frases conceptuales Acróstico**

- Mundo rápido de risas.
- Rotación amistosa de sentidos.
- Sueños de abrazos iluminados.
- Saturación de imaginación y esperanza.
- Obstáculos de rollos de iluminados.
- Capacidad de caja sensorial.
- Orientación sorpresa de apoyo.
- Amistad saturada de imaginación.
- Esperanza sensorial orientada.
- Mundo sorpresa de abrazos.

## Elección de frase conceptual

Con base a todas las frases conceptuales desarrolladas, se eligieron 5 que contaban con una mayor posibilidad de representar la solución de comunicación.

- Travesura equilibrada de figuras
- Mundo de sorpresas en movimiento
- Juego mágico de diversión infantil
- Camino colorido de inteligencia creativa
- Huellas geométricas en movimiento

Se decidió eliminar las siguientes 2 frases, debido a que las palabras por las que está formada, no permiten representar los principales valores y sentimientos que se desean transmitir a través del material.

- Travesura equilibrada de figuras
- Juego mágico de diversión infantil

Posteriormente se eliminaron las 2 siguientes frases, ya que se determinó que se limitaban a una idea en específico, por ende, no permitían un diseño con distintas posibilidades gráficas.

- Camino colorido de inteligencia creativa
- Huellas geométricas en movimiento

Una vez finalizado el proceso de eliminación, se determinó que el mejor concepto a utilizar sería **“Mundo de sorpresas en movimiento”**.

Se eligió dicho concepto debido a que el grupo objetivo son niños; por lo tanto, se debe crear un material dinámico que al mismo tiempo ayude en su aprendizaje. Se pretende que, al utilizar el material, el grupo objetivo se adentre a un nuevo mundo lleno de distintas actividades con sorpresas en cada una de ellas, que los ayudarán a desarrollar sus movimientos motores. Así como también dejar una huella (recuerdo) en sus mentes de que es posible aprender jugando.

## Validación concepto

Se optó por realizar una validación del concepto “Mundo de sorpresas en movimiento” con 4 diseñadores para verificar su funcionalidad en relación al tema y el grupo objetivo seleccionado.

	<b>Diseñador 1</b>	<b>Diseñador 2</b>	<b>Diseñador 3</b>	<b>Diseñador 4</b>
<b>Slogan</b>	Sí, pero le agregaría una palabra más	Sí, solo le cambiaría la palabra “movimiento” por un sinónimo más atractivo	Sí	No
<b>Tema</b>	Sí, con la palabra “movimiento”	Sí, con la palabra “movimiento”	Sí, con la palabra “movimiento”	Sí, con la palabra “movimiento”
<b>Grupo objetivo</b>	Sí, con la palabra “mundo” debido a que son muy imaginativos o con movimiento porque son muy activos	Sí, con las palabras “mundo de sorpresas”	Sí, con la palabra “sorpresas”	No del todo, aún se puede reforzar más
<b>Graficable</b>	Sí	Sí	Sí	Sí
<b>Innovador</b>	Sí	Sí	Sí	Sí

Posterior a la validación, se optó por mejorar el concepto para que conectara de mejor manera con la estrategia, el tema y el grupo objetivo. Por lo tanto, se observó una entrevista realizada a Giuseppe Teruel sobre el centro educativo Apóyate en Mí.

### Entrevista Giuseppe:



Durante la observación se fueron anotando palabras claves mencionadas por Giuseppe, así como también palabras importantes y representativas que fueron surgiendo a lo largo del desarrollo del proyecto. Todas éstas palabras se encuentran relacionadas con el grupo objetivo, ya que éste aspecto hacía falta representar en el concepto anterior.

### Palabras seleccionadas

- Seguridad
- Felicidad
- Crecimiento
- Convivencia
- Socialización
- Pequeñines
- Peque
- Mini
- Inocencia
- Creatividad
- Esperanza
- Oportunidades
- Amor
- Amistad
- Ayuda
- Guerreros
- Sueños

### Concepto final:

"Un universo en movimiento para el crecimiento"

# FUNDAMENTACIÓN DE LA IDEA

## “Un universo en movimiento para el crecimiento”

Durante el desarrollo del concepto se buscó que este estuviera formado por una palabra que conectara con la estrategia, otra con el tema y una con el grupo objetivo, para que en conjunto se obtuviera un concepto que se acoplara a cada uno de los aspectos del proyecto y por ende este cumpliera su objetivo principal.

Como parte de la estrategia del juego, se deseaba que fuera una pieza donde se utilizara la imaginación para entrar a un “**Universo**” fuera de la realidad a la que están acostumbrados. El universo es considerado un espacio donde coexisten distintos planetas, estrellas, cometas, etc., por ende, el material buscó generar un ambiente donde los estudiantes puedan trabajar y socializar entre sí, por medio de actividades en las que puedan interpretar distintos papeles que fomenten su creatividad.

El tema principal a desarrollar dentro del juego es la motricidad gruesa, el cual conlleva todo “**Movimiento**” muscular trabajado en conjunto para realizar una actividad específica, por lo tanto es un aspecto vital que forma parte de todo el proceso del recurso pedagógico.

Dentro del grupo objetivo se encuentran niños de 3 a 6 años de edad encontrándose en una etapa importante para su correcto desarrollo, pero además de esto al ser niños de escasos recursos, el centro busca que los niños tengan un “**Crecimiento**” tanto físico, mental como social. Por ende, el material permitirá que el grupo objetivo crezca:

- **Físicamente;** ya que se busca mejorar su desarrollo motor
- **Mentalmente;** debido a que un buen desarrollo motor ayudará al aprendizaje dentro del aula, además que fomentará la imaginación del usuario
- **Socialmente;** porque convivirán con otros compañeros por medio de actividades

Todo esto en conjunto, el concepto “**Un universo en movimiento para el crecimiento**”, busca ser el primer paso hacia un material pedagógico funcional que ayude al grupo objetivo crecer física, mental y socialmente en un ambiente educativo, seguro y amigable, donde puedan expresarse libremente mientras realizan distintas actividades motoras que, a futuro, los ayudará a optar por mejores oportunidades a lo largo de su vida.

## Universo

### Connotación:

- Mundo
- Cosmos
- Espacio
- Vida
- Comunidad
- Equipo
- Diversidad

### Denotación:

- Conjunto de todo lo existente

### Imágenes referentes del concepto:



Figura 93. Universo. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/7B7mUr>

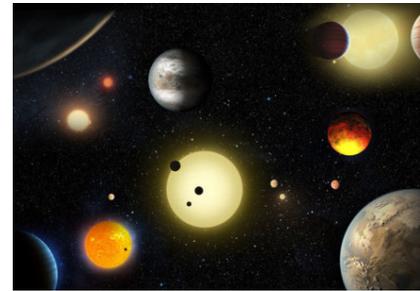


Figura 94. Universo. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/yj7iGB>



Figura 95. Universo. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/Fr9PMB>

## Movimiento

### Connotación:

- Acción
- Diversión
- Actividad
- Distracción
- Riesgos
- Libertad
- Aventura
- Dirección

### Denotación:

- Estado de los cuerpos mientras cambian de lugar o de posición

### Imágenes referentes del concepto:



Figura 96. Movimiento. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/VNKysM>



Figura 97. Movimiento. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/Ux4w1b>



Figura 98. Movimiento. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/Q5ffU2>

## Crecimiento

### Connotación:

- Superación
- Madurez
- Comunicación
- Imaginación
- Responsabilidad
- Curiosidad
- Valentía
- Inteligencia

### Denotación:

- Dicho de una persona: Tomar mayor autoridad, importancia o atrevimiento

### Imágenes referentes del concepto:



Figura 99. Crecimiento. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/7GKxNq>



Figura 100. Crecimiento. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/kByHmy>



Figura 101. Crecimiento. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/1U2txK>

# CODIFICACIÓN DEL MENSAJE

	<b>Función</b>	<b>Expresión</b>	<b>Tecnología</b>
<b>Color</b>	Generar contraste entre cada uno de los elementos de las piezas, para que éstos puedan ser fácilmente identificados por el grupo objetivo.	Diversión, aventura, universo	Colores sólidos, contrastantes y saturados, en una paleta de colores CMYK
<b>Tipografía</b>	Simple para no sobrecargar la pieza pero que a la vez llame la atención del grupo objetivo, creando jerarquías visuales permitiendo una lectura sin interrupciones	Divertida	Tipografías Sans Serif, con formas definidas y homogéneas
<b>Personajes</b>	Generar empatía con el grupo objetivo y ejemplificar la actividad a realizar	Comunidad, equipo, divertidos, curiosos y amigables	Ilustraciones bajo el estilo de flat design con poco nivel de abstracción tomando en cuenta al grupo objetivo; elaboradas en Adobe Illustrator
<b>Ilustraciones (ambientes)</b>	Elemento gráfico de apoyo que generará el ambiente del juego	Universo, aventura e imaginación	Ilustraciones bajo el estilo de flat design con poco nivel de abstracción tomando en cuenta al grupo objetivo; elaboradas en Adobe Illustrator
<b>Texturas</b>	Brindarle personalidad a cada uno de los elementos	Universo, aventura e imaginación	Desarrolladas bajo el estilo de flat design, en Adobe Illustrator
<b>Formato tarjetas</b>	Tamaño práctico para fácil almacenamiento, manipulación y visualización	No aplica	11 x 8.5"
<b>Formato fichas de desempeño</b>	Tamaño práctico para fácil almacenamiento, manipulación y visualización	No aplica	11 x 8.5"

<b>Formato póster</b>	Poder visualizarse fácilmente por el grupo objetivo dentro del salón	No aplica	13 x 19" con orientación vertical u horizontal
<b>Formato instructivo</b>	Formato estándar que permite presentar toda la información necesaria sin tener que pagar por algún troquelado, además de permitir una fácil manipulación	No aplica	11 x 8.5" (abierto), 5.5 x 8.5" (cerrado)
<b>Formato folleto actividades</b>	Formato cuadrado que permite una fácil manipulación mientras se utiliza	No aplica	16 x 8" (abierto), 8 x 8" (cerrado)
<b>Formato guía para maestros</b>	Formato estándar que permite presentar toda la información necesaria sin tener que pagar por algún troquelado, además de permitir una fácil manipulación	No aplica	11 x 8.5" (abierto), 5.5 x 8.5" (cerrado)
<b>Formato hoja de progresos</b>	Formato estándar que permite sacarle fotocopia a la pieza cuando éstas se acaben	No aplica	11 x 8.5"
<b>Formato hoja de evaluación</b>	Formato estándar que permite sacarle fotocopia a la pieza cuando éstas se acaben	No aplica	11 x 8.5"
<b>Formato cajas tarjetas</b>	Permite dividir las tarjetas por nivel, además de mantenerlas en buen estado por medio de un soporte duradero. Generan orden dentro de la caja, además de facilitar la manipulación de las tarjetas	No aplica	8.5 x 11 x 1/8"
<b>Formato caja</b>	Permite mantener todos los elementos del juego en buen estado y organizado, además de ser de fácil manipulación y portátil	No aplica	11.5 x 9 x 1.5"

# PLANEACIÓN ESTRATÉGICA DE MEDIOS

## Fase 1: Conocer el personaje y que existe un juego

Como paso inicial, se les presentará los personajes a los estudiantes para así poder generar, de antemano, un lazo o conexión entre los mismos. Esto con el fin que, para cuando llegue el momento de presentarles el juego, se sientan más cómodos y en un ambiente amigable solo por el hecho de haber entablado anteriormente una relación con los personajes. Para desarrollar esta conexión, se contará con una serie de 5 pósters, con los personajes y frases motivacionales, que se colocarán dentro del salón de clases para poder verlos diariamente.

Este proceso de reconocimiento debe de durar por lo menos una semana completa (lunes a viernes).

Al final de la semana (viernes) y una vez introducidos los personajes en la vida de los estudiantes, se procederá a presentarles el juego, así como el objetivo y el impacto que generará en ellos. Dejar en claro que será un tiempo de diversión donde podrán relajarse y aprender por medio de distintas actividades lúdicas.

## Fase 2: Diagnóstico y conocimiento inicial

Posterior a introducirles el juego al grupo objetivo, ese mismo día se realizará una serie de ejercicios básicos para comprobar el nivel inicial con el que cuenta cada niño. Así mismo estos ejercicios

ayudarán a que los niños conozcan mejor su esquema corporal, es decir, que conozcan mejor sus manos, pies, la derecha y la izquierda. Todo esto brindará un panorama inicial al maestro sobre cómo se encuentra el grupo en relación al desarrollo motor, así como también el poder observar qué niños cuentan con mayor dificultad para prestarles más atención y apoyo durante los ejercicios.

## Fase 3: Jugar

Ya que los niños tengan conocimiento tanto de los personajes como del juego, se puede proceder a iniciar con el juego siguiendo las indicaciones del mismo.

El juego se trabajará en la mañana durante 30 minutos diarios, durante el periodo de motricidad gruesa.

### Juego con una duración de 3 años en total:

- 1er Nivel = Niños de 4 años
- 2do Nivel = Niños de 5 años
- 3er Nivel = Niños de 6 años

## Fase 4: Progreso

Luego de unas semanas, las cuales se determinarán en las instrucciones, durante los ejercicios de ese día se procederá a realizar una pequeña observación personal sobre los progresos que ha conseguido cada niño, haciendo uso de las "Hojas de progreso". Esta observación de progreso puede realizarse durante dos días según

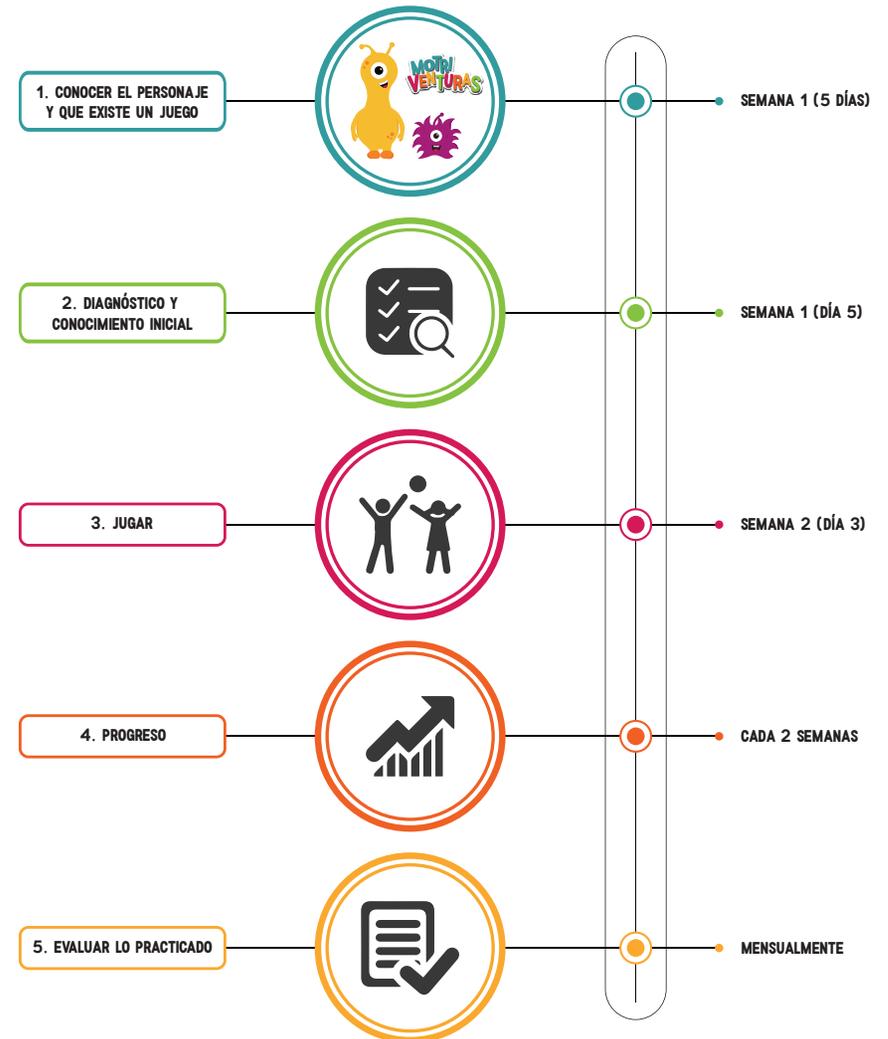
la cantidad de alumnos que la maestra tenga a cargo. Mientras la maestra realiza la observación, la otra maestra o niñera de apoyo deberá trabajar el ejercicio de ese día con los demás alumnos que no estén en observación ese día.

## Fase 5: Evaluar lo practicado

Luego del tiempo de entrenamiento establecido en las instrucciones, se procederá a realizar una serie de ejercicios con el fin de evaluar, con la ayuda de las “Hojas de evaluación”, si el alumno está mejorando o no su desarrollo psicomotor grueso y determinar si se le debe de prestar más atención a un aspecto específico ya sea la coordinación, la lateralidad o el equilibrio.

Posterior a la evaluación se le dará un premio a cada niño por su esfuerzo, así como también motivarlos a seguir mejorando.

### Línea del tiempo de la planeación estratégica:



## Selección de piezas

El centro educativo, no cuenta con donaciones constantes, sino que sus ingresos se basan en proyectos y donaciones a través de especies otorgadas por distintas empresas y/o fundaciones; como gasolina brindada por la Puma, libros de inglés de la fundación Hopechest, etc. Por lo tanto, debido a que la variación de ingresos va cambiando, se está tomando como base una proyección de costo entre Q650.00 y Q750.00 por juego.

Cantidad de piezas	Propósito	Soporte	Carácter	Lugar	Tiempos	A través de quién o cómo	Costo	Porcentaje del gasto total
1	<u>Instructivo</u> Lineamientos sobre cómo debe utilizarse el juego	Impreso; couché	Recurso pedagógico / Educativo	Centro educativo Apóyate en Mí, ubicado en la zona 6 de la ciudad de Guatemala	3 años en total	Maestras y psicóloga del centro educativo Apóyate en Mí	Q18.00	2.4%
15	<u>Tarjetas del juego</u> Medio ilustrativo de fácil percepción y ejemplificación de los ejercicios de motricidad gruesa	Impreso tiro y retiro; opalina calibre 12 y emplastadas	Recurso pedagógico / Educativo	Centro educativo Apóyate en Mí, ubicado en la zona 6 de la ciudad de Guatemala	3 años en total	Maestras y psicóloga del centro educativo Apóyate en Mí	Q390.00	52%
1	<u>Ficha de desempeño</u> Recompensa y/o motivación para el grupo objetivo	Impreso tiro y retiro; opalina calibre 12 y emplastadas	Recurso pedagógico / Educativo	Centro educativo Apóyate en Mí, ubicado en la zona 6 de la ciudad de Guatemala	3 años en total	Maestras y psicóloga del centro educativo Apóyate en Mí	Q26.00	4%
5	<u>Póster</u> Motivación y conexión con el grupo objetivo	Impreso; manta vinílica	Material de apoyo / Educativo	Centro educativo Apóyate en Mí, ubicado en la zona 6 de la ciudad de Guatemala	3 años en total	Maestras y psicóloga del centro educativo Apóyate en Mí	Q100.00	13%
25	<u>Hojas de progreso</u> Llevar un registro sobre los avances de cada jugador	Impreso; bond	Recurso pedagógico / Educativo	Centro educativo Apóyate en Mí, ubicado en la zona 6 de la ciudad de Guatemala	3 años en total	Maestras y psicóloga del centro educativo Apóyate en Mí	Q8.75	1.2%
25	<u>Hojas de evaluación</u> Llevar un control sobre las habilidades adquiridas de cada jugador	Impreso; bond	Recurso pedagógico / Educativo	Centro educativo Apóyate en Mí, ubicado en la zona 6 de la ciudad de Guatemala	3 años en total	Maestras y psicóloga del centro educativo Apóyate en Mí	Q8.75	1.2%
1	<u>Guía para maestros</u> Información sobre aspectos importantes y su papel en el juego	Impreso; couché	Material de apoyo / Educativo	Centro educativo Apóyate en Mí, ubicado en la zona 6 de la ciudad de Guatemala	3 años en total	Maestras y psicóloga del centro educativo Apóyate en Mí	Q18.00	2.4%
1	<u>Folleto actividades</u> Presentar las actividades de forma ordenada	Impreso; bond	Material de apoyo / Educativo	Centro educativo Apóyate en Mí, ubicado en la zona 6 de la ciudad de Guatemala	3 años en total	Maestras y psicóloga del centro educativo Apóyate en Mí	Q27.00	4%
3	<u>Cajas tarjetas</u> Orden dentro de la caja principal y facilita la manipulación	Texcote calibre 16	Recurso pedagógico / Educativo	Centro educativo Apóyate en Mí, ubicado en la zona 6 de la ciudad de Guatemala	3 años en total	Maestras y psicóloga del centro educativo Apóyate en Mí	Q49.00	7%
1	<u>Caja</u> Seguridad y soporte para los elementos del juego	Impreso; excote calibre 20 con vinil adhesivo	Recurso pedagógico / Educativo	Centro educativo Apóyate en Mí, ubicado en la zona 6 de la ciudad de Guatemala	3 años en total	Maestras y psicóloga del centro educativo Apóyate en Mí	Q65.80	9%

**Costo total aproximado: Q711.30**

**BOCETAJE PARA  
DEFINIR PROPUESTA  
PRELIMINAR**

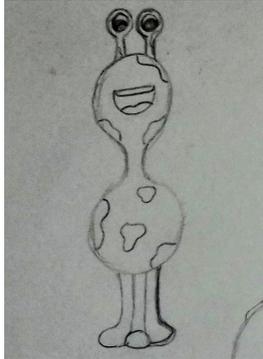
# DESARROLLO VERSIÓN 1

Para iniciar con el proceso de bocetaje, se procedió a iniciar con los personajes del juego tomando en cuenta los resultados obtenidos en los análisis del grupo objetivo, en donde se identificó que a los niños les agrada personajes ficticios como los minions.



Boceto 1. Minion. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/8WgYzz>

Es por el concepto y por el personaje del minion que se decide manejar el ambiente del juego en el espacio. Con ésta idea del espacio y los extraterrestres en mente, se procedió a bocetar algunas opciones para los personajes del juego. Llegando a seleccionar el boceto 3 y el 5.



Boceto 2



Boceto 3



Boceto 4



Boceto 5



Boceto 6



Boceto 7

Se seleccionaron estos dos personajes ya que son amigables para el grupo objetivo, así como también presentan diversidad en sus características físicas y de personalidad.



Boceto 8

Con los personajes definidos, se realizaron distintas poses iniciales que se utilizarán en algunas piezas del juego, con el propósito de generar una conexión inicial con el grupo objetivo.



Boceto 9

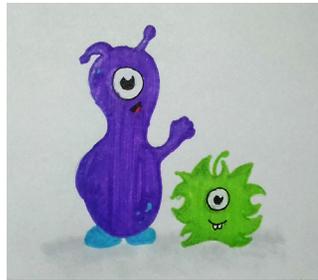


Boceto 10



Boceto 11

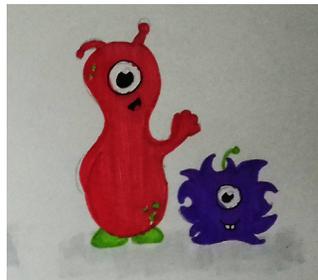
Posteriormente se procedió a definir la paleta de color de los personajes. Retomando la información adquirida en la investigación realizada, se buscó una paleta de color que generara un contraste visual que llame la atención del grupo objetivo. Por lo tanto, se optó por considerar la paleta de color del boceto 13 y del boceto 16.



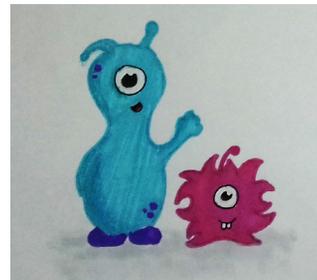
Boceto 12



Boceto 13



Boceto 14



Boceto 15

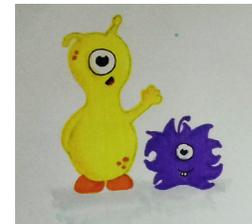


Boceto 16

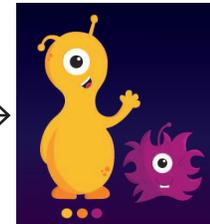


Boceto 17

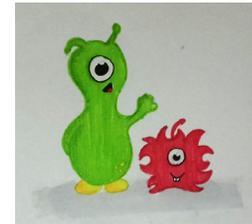
Ya que se tenían dos opciones preferidas para la paleta de color de los personajes, se optó por digitalizar ambas y así poder tomar una decisión final, llegando a seleccionar el boceto 19, ya que este cuenta con colores contrastantes y estos fueron los favoritos en las encuestas realizadas.



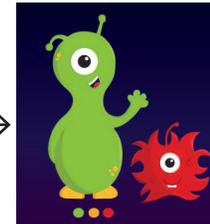
Boceto 18



Boceto 19

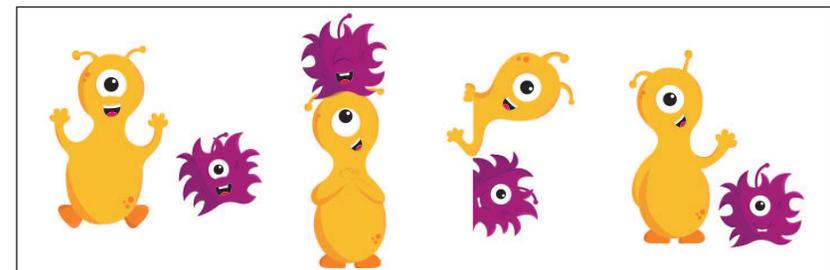


Boceto 20



Boceto 21

Ya con la paleta de color definida, se digitalizaron las poses desarrolladas anteriormente; boceto 8, 9, 10 y 11.



Boceto 22

Tomando en consideración lo mencionado por la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED) (2009), que los fondos oscuros en materiales para niños, suelen generar resultados interesantes, se desarrollaron distintas propuestas para definir el fondo de los ambientes, con la ayuda de fotografías de galaxias como fuente de inspiración. Llegando a seleccionar el boceto 23 ya que esta ayudará a que los demás elementos del juego resalten sin sobrecargar la pieza.

Posteriormente se comenzó a desarrollar propuestas de planetas que ayudaran a representar cada uno de los niveles del juego. Llegando a seleccionar las que mejor pueden brindarle personalidad a cada uno de los niveles.



Boceto 23



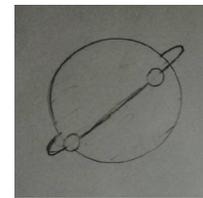
Boceto 24



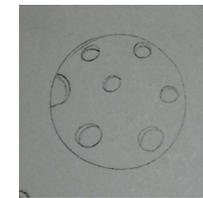
Boceto 25



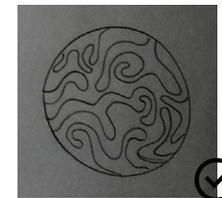
Boceto 26



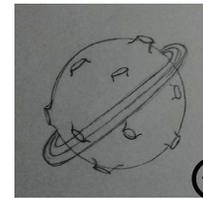
Boceto 27



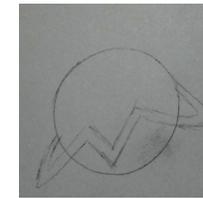
Boceto 28



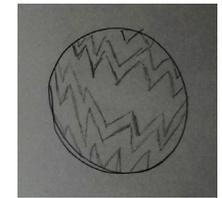
Boceto 29



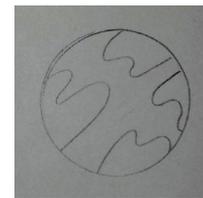
Boceto 30



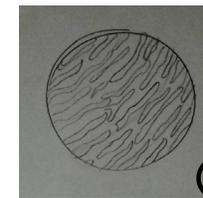
Boceto 31



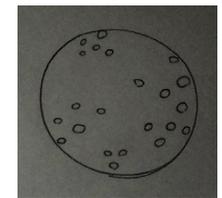
Boceto 32



Boceto 33



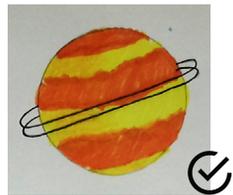
Boceto 34



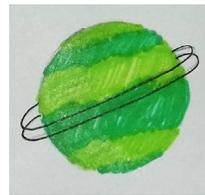
Boceto 35

Con el diseño de los planetas definidos, se procedió a buscar la paleta de color para cada uno de ellos, buscando que fueran colores contrastantes y llamativos para el grupo objetivo. Seleccionando los bocetos 36, 41 y 44 ya que son los que mejor representan esta idea.

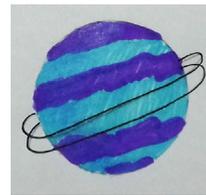
Posteriormente se digitalizaron los planetas seleccionados, realizando pequeños cambios en el diseño de los mismos.



Boceto 36



Boceto 37



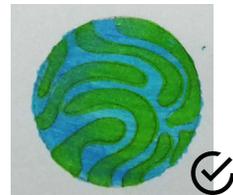
Boceto 38



Boceto 39



Boceto 40



Boceto 41



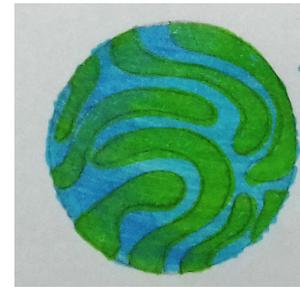
Boceto 42



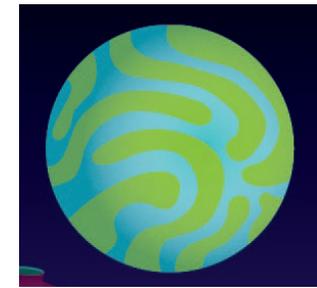
Boceto 43



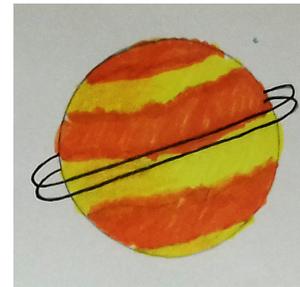
Boceto 44



Boceto 45



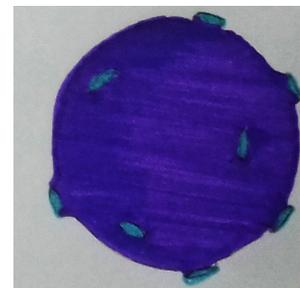
Boceto 46



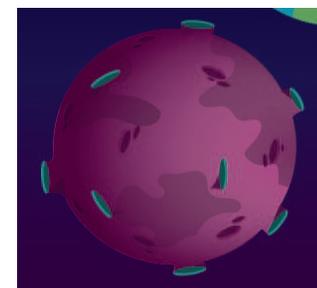
Boceto 47



Boceto 48



Boceto 49



Boceto 50

Como parte de la búsqueda del nombre del juego, se desarrolló una pequeña lista de palabras clave que tuvieran relación con el juego y el tema del mismo.

- Mundo
- Balance
- Equilibrio
- Cerebro
- Movimiento
- Motor
- Sorpresas
- Explosión
- Diversión
- Cosmos
- Aventura

Luego, con la unión de algunas de las palabras anteriores, se formaron otras con el fin de encontrar el nombre correcto del juego.

- Motrízate
- Motri-max
- Motriventuras
- Diver-motrízate

Optando por seleccionar "Motriventuras", ya que se determinó que es la que más ayuda a transmitir la idea principal del juego.

Con el nombre el juego establecido, se procedió a buscar la tipografía que formaría parte del logotipo. Se tomaron en cuenta dos tipografías para poder bocetar opciones de logo; Rounds Black

Regular y Franklin Gothic Heavy, con el objetivo de contar con un logo con formas definidas y homogéneas.

Para la estructura del logo, se tomó como referencia las imágenes boceto 51 y 52.



Boceto 51. Logo. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/XVnKvW>



Boceto 52. Logo. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/Lu9si9>

Con base a las referencias consultadas se desarrollaron 3 opciones de logotipo, seleccionando el boceto 53 ya que presentaba mayor movimiento en su estructura, así como también mayor variedad de colores atractivos para el grupo objetivo.



Boceto 53



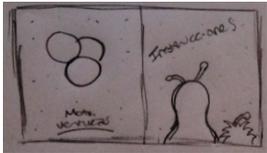
Boceto 54



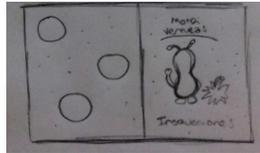
Boceto 55

Una vez establecidos los elementos gráficos que formarán parte del juego, se procedió a bocetar y seleccionar los diseños de las piezas del juego, llegando a digitalizar las que mejor presentan la información sin saturar la pieza:

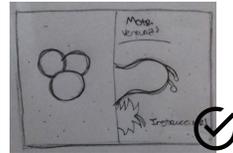
Instructivo (tiro)



Boceto 56

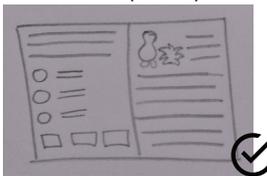


Boceto 57



Boceto 58

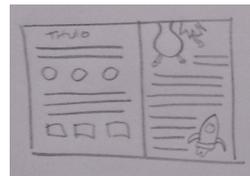
Instructivo (retiro)



Boceto 59



Boceto 60



Boceto 61

Instructivo (tiro)



Boceto 62

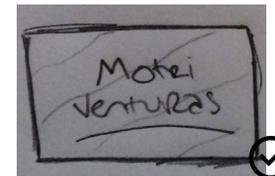
Instructivo (retiro)



Boceto 63

La tipografía para los cuerpos de texto se eligió en base a las recomendaciones de expertos quienes sugieren una tipografía de estructura simple y geométrica. Se eligió la familia Century Gothic por sus características.

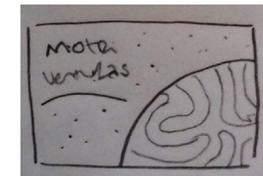
Tarjetas (tiro):



Boceto 64



Boceto 65



Boceto 66



Boceto 67

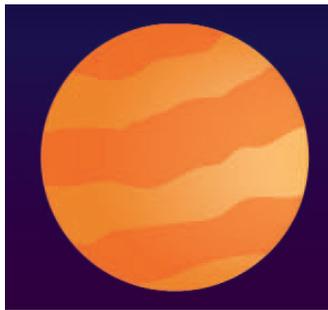


Boceto 68



Boceto 69

Posteriormente en una reunión se mostraron los avances al cliente y se llegó a la decisión de cambiar el color a dos de los planetas. Buscando que el boceto 70 contara con un color más oscuro (boceto 71) al ser el primer nivel del juego y el boceto 72 un color más claro (boceto 73) por ser el último nivel, por ende, significa que se está llegando al final del camino.



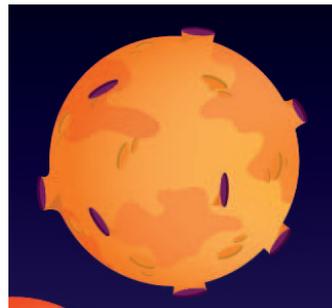
Boceto 70



Boceto 71

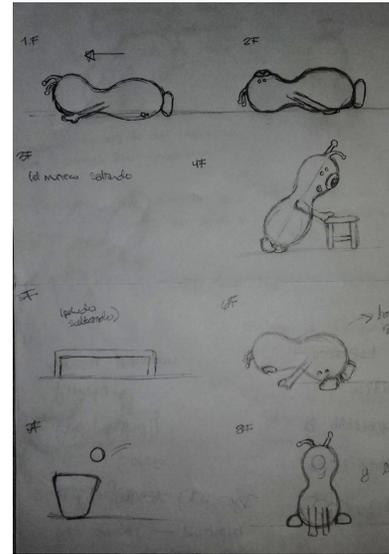


Boceto 72

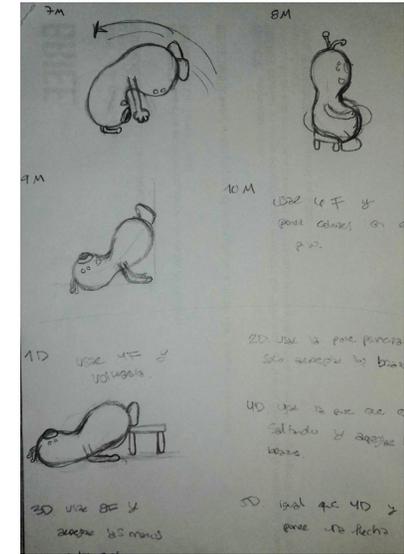


Boceto 73

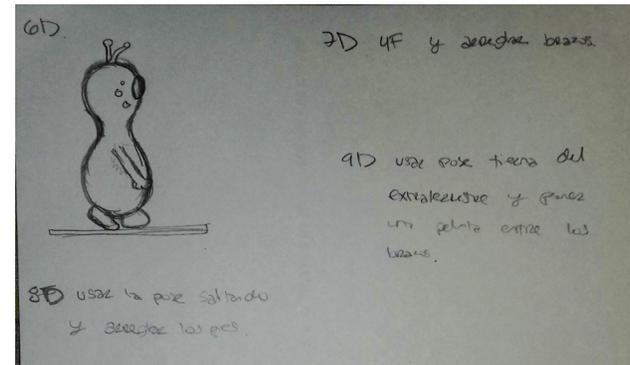
Asimismo, se llegó a la decisión de realizar ilustraciones demostrativas de las actividades, con la ayuda de los personajes.



Boceto 74

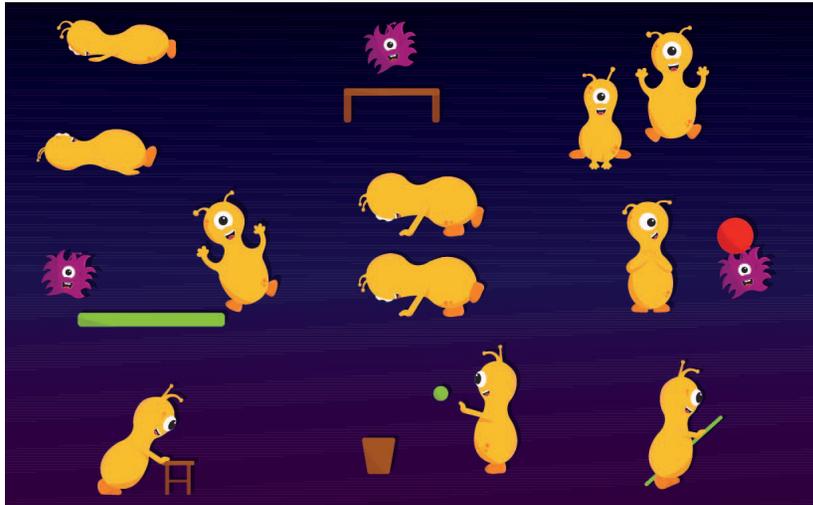


Boceto 75

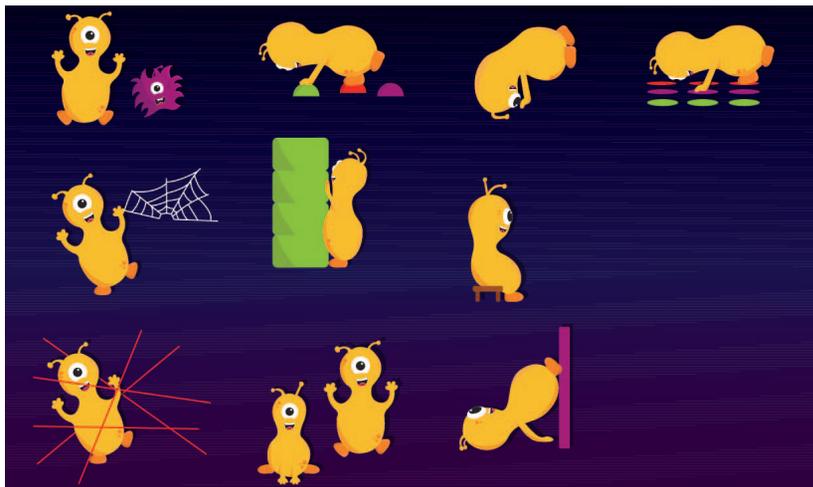


Boceto 76

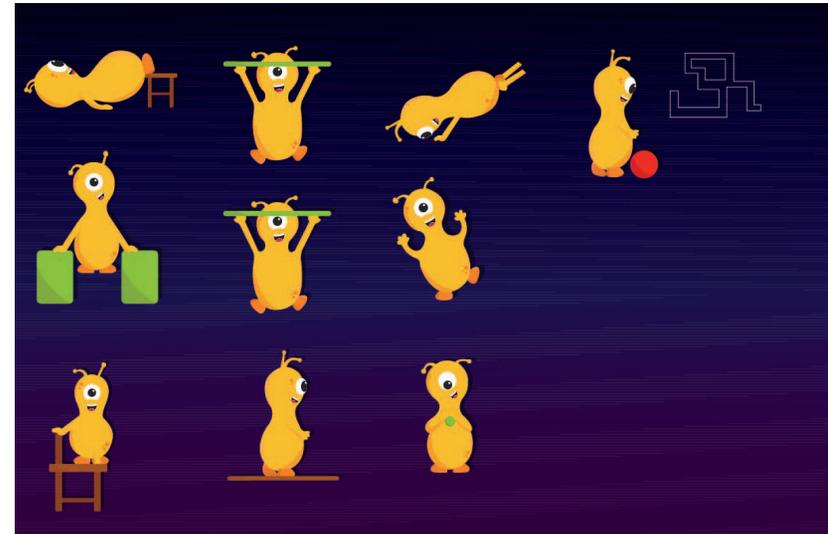
Una vez definidas las poses a utilizar para cada una de las actividades se procedió a digitarlas, realizando algunos cambios durante el proceso.



Boceto 77

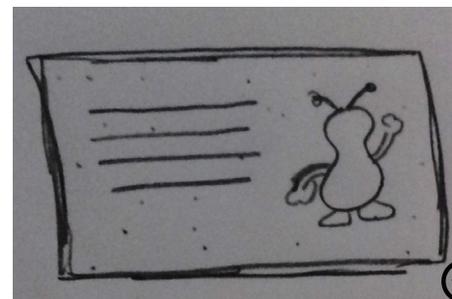


Boceto 78

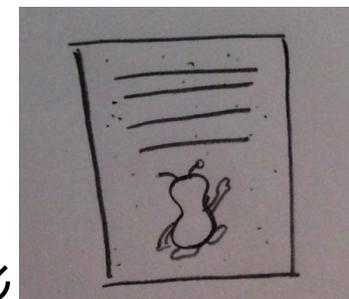


Boceto 79

Luego se bocetó para determinar la mejor manera de distribuir todos los elementos dentro de las tarjetas del juego. Optando en seleccionar la versión horizontal del boceto 80, ya que se consideró que le brinda mayor espacio al texto y a la ilustración demostrativa.



Boceto 80



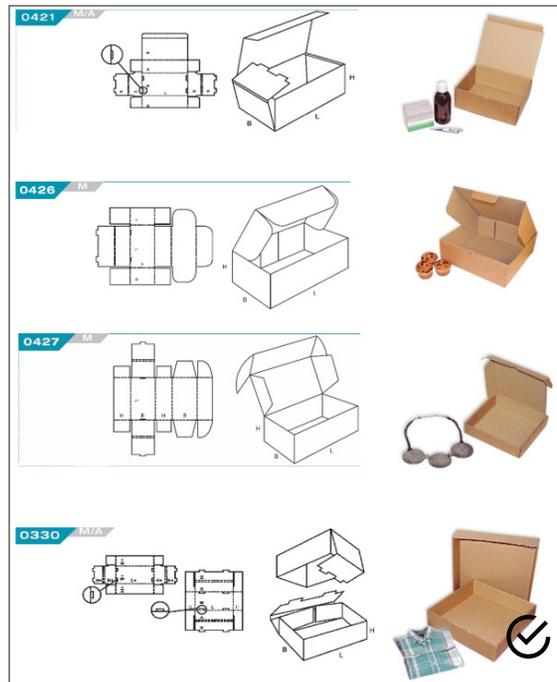
Boceto 81



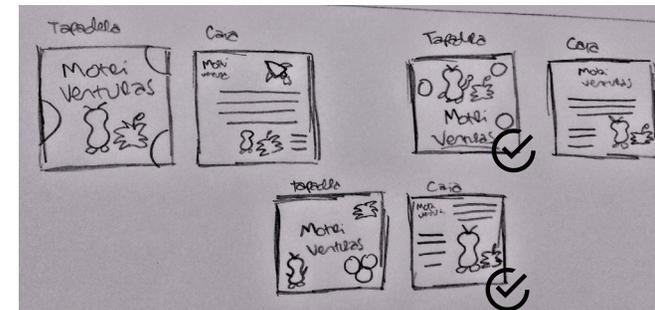
Con todas las piezas del juego elaboradas, se procedió a desarrollar la caja del juego, para esto se retomaron varios aspectos mencionados a lo largo de la investigación, así como las reuniones con el cliente. Buscando hacer uso de un material que fuera accesible pero resistente y duradero, por lo tanto, se investigó el manejo de material en distintos juegos de mesa. De igual forma se buscaron distintas opciones de mecanismos para la caja como los del boceto 85. Se optó por el manejo de una tapadera desmontable ya que si se utilizara una tipo pestaña, se dañaría rápidamente.

Con base a lo anterior, se optó por desarrollar una caja cuadrada con tapadera, cuyas medidas fueran de un tamaño práctico y de fácil almacenamiento, ya que el cliente desea que no ocupe demasiado espacio. Por lo tanto se decidió que las medidas finales de la caja fueran de 8x8x1 pulgadas.

Con las medidas definidas de la caja, se procedió a realizar opciones de diseño, para luego digitalizarla.



Boceto 85. Mecanismos caja. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/HHKu3>



Boceto 86

Caja

Tapadera



Boceto 87

## DESARROLLO VERSIÓN 2

Se optó por realizar una pre-validación con el objetivo de evaluar la funcionalidad de las piezas. Según los resultados, se realizó una evaluación de ciertos criterios que se pueden fortalecer.

Se comenzó este proceso con la elaboración de un mapa del juego, retomando la recomendación de la psicopedagoga Flores (2018) y la información sobre el juego brindada por la licenciada López (2018), con el fin de establecer todos los aspectos de la estrategia del mismo, así como mejorar el desarrollo de la ejecución de los niños.

### Mapa del juego

- **Nombre**  
Motrivoturas
- **Objetivo**  
Mejorar el desarrollo motor grueso en los niños de 3 a 6 años de edad

- **Contenido**

Guía para el maestro  
 Instructivo  
 5 Pósters  
 Folleto de actividades  
 15 Tarjetas con ilustraciones  
 Ficha de desempeño  
 25 Hojas de progreso  
 25 Hojas de evaluación

- **Destreza o habilidad**

Desarrollo de la motricidad gruesa

- **Grupo objetivo**

Niños de 4 a 6 años de edad

- **Estrategia del juego**

Desarrollo de las áreas del conocimiento psicomotor por medio de un juego con distintas actividades lúdicas de percepción, de cualidades físicas, movimiento/reflejo y de destreza que exigen movimientos específicos. Estas actividades serán realizadas semanalmente tanto individualmente como en grupos para fomentar la autonomía y el compañerismo en cada uno.

**Área de conocimiento**

Cognitiva  
 Afectiva  
 Psicomotriz

**Nivel taxonómico**

**Área afectiva**

Nivel de atención: implica conciencia lúdica, es decir que provoque agrado, gusto y disposición.

**Área psicomotriz**

Nivel de movimientos reflejos: Da respuesta a un estímulo, estimulación temprana.

Nivel de acciones perceptivas: Conocer y controlar el cuerpo, lateralidad y equilibrio.

Nivel de cualidades y calidades físicas: Desarrollar soltura y agilidad.

Nivel de destreza: Perfecciona la habilidad de hacer algo.

- **Metacontenido**

Más allá de ser un juego que ayuda a la motricidad gruesa de los niños, Motriaventuras busca generar independencia y correcto

desarrollo físico, mental y social en cada uno de los niños para que puedan optar por un mejor futuro.

Así como también busca establecer un ambiente de respeto ante los tropiezos y dificultades de los demás jugadores motivando la lealtad y el compañerismo entre todos para superar cada una de las actividades.

Motriaventuras es un juego que toma en consideración a su cliente y los antecedentes del mismo, por ende, propone actividades

que se puedan llevar a cabo con recursos de uso diario, con el fin de evitar gastar en materiales caros e innecesarios, así como también mostrarle al grupo objetivo que, con un poco de imaginación y creatividad, es posible aprender y divertirse con objetos simples que forman parte de sus vidas.

- **Descripción del juego**

Motriventuras es un juego de desarrollo motor que introduce a sus jugadores a un universo lleno de aventuras dentro de mundos que deberán ir superando uno por uno para avanzar al siguiente, siendo cada mundo un nuevo reto para ellos y sus habilidades. El juego consta de tres mundos, los cuales representan los niveles del mismo. Dichos niveles serán según la edad que tenga cada jugador y sus habilidades motoras en ese momento.

Se procederá por comenzar en el mundo Natura (nivel 1), el cual está pensado para niños de 4 años, seguido del mundo Brisa (nivel 2) para niños de 5 años y se finalizará con el mundo Lumen (nivel 3) para niños de 6 años. Debido a que los niveles del juego están pensados para trabajarse dentro del ciclo escolar, cada uno tendrá una duración de 10 meses aproximadamente. Dentro de estos 10 meses se trabajará con hojas de progreso cada dos semanas para evaluar las mejoras y/o dificultades de cada jugador, así mismo cuenta con una sesión de evaluación a final de cada mes. Todo esto con el fin de que cada niño se desarrolle correctamente a su propio ritmo y sin presiones para estar listo y avanzar al siguiente nivel en el próximo año escolar.

En cada uno de los mundos, se busca trabajar los tres principales aspectos técnicos para la motricidad gruesa que son: el equilibrio, la lateralidad y la coordinación. Cada una de las actividades trabaja alguno de éstos aspectos individualmente o al mismo tiempo.

Las actividades están pensadas para que algunas se trabajen de manera individual, para fomentar la autonomía en cada jugador, así como también en equipo para fomentar el compañerismo entre todos los jugadores.

- **Recurso de evaluación**

Cada dos semanas, durante los ejercicios del día, se realizará una observación individual con la ayuda de las "Hojas de progreso" para determinar los avances de cada uno de los niños.

Luego, mensualmente, se realizará una evaluación, con la ayuda de las "Hojas de evaluación" en relación a los aspectos de coordinación, lateralidad y equilibrio, para así determinar cuál de estos aspectos la mayor parte del grupo tiene dificultad para trabajarlo más durante las semanas siguientes. Estas dos evaluaciones pueden realizarse durante dos días seguidos, según la cantidad de alumnos que la maestra tenga a cargo, solamente deberá decidir cómo dividirlos en grupo. Mientras ella se encuentra evaluando a un grupo, la auxiliar se encontrará realizando las actividades del día con el otro.

- **Instructivo**

Motriventuras es un juego que busca desarrollar la motricidad gruesa en los niños por medio de distintas actividades lúdicas que exigen movimientos específicos, así como también fomentar la imaginación, la autonomía y el compañerismo entre todos los jugadores.

El juego está pensado para que tenga una duración durante los primeros años del principal desarrollo psicomotor grueso de los niños. Por ende, las edades del juego son de 4 a 6 años.

**Mundo Astral**

Hogar de Flippy y Poff

**Mundo Natura (Nivel 1)**

Niños de 4 años

**Mundo Brisa (Nivel 2)**

Niños de 5 años

**Mundo Lumen (Nivel 3)**

Niños de 6 años

Cada mundo cuenta con una serie de tarjetas ilustrativas, las cuales tendrán una representación gráfica de la actividad a realizar. La descripción de las actividades se encuentra descritas en el folleto de "Actividades" adjunto en el juego. Tanto las tarjetas como el folleto cuentan con una numeración para identificar la actividad con su respectiva ilustración. El número y

el planeta de la tarjeta, contará con el color de cada nivel para evitar confusiones. Estas actividades se verán enfocadas en el desarrollo de la coordinación, el equilibrio y la lateralidad.

**¿Cómo jugarlo?**

Realizar la "Evaluación y conocimiento inicial" mencionada en el folleto de "Actividades".

Ubicarse en un área despejada para el libre movimiento de los jugadores.

Realizar dos actividades diarias durante 30 minutos en total, 15 minutos para cada actividad.

Seleccionar una tarjeta al azar del nivel correspondiente, leer la actividad del folleto en voz alta siguiendo la historia, ejemplificarle el ejercicio a los niños para que luego la puedan realizar.

Hacer uso de las "Hojas de progreso" cada 2 semanas para determinar los avances de cada jugador. Según la cantidad de alumnos que se tengan, es permitido dividirlos en dos grupos para observar a un grupo un día y al otro al día siguiente. Realizar éstas observaciones con las actividades de esos días.

Mensualmente hacer uso de las "Hojas de evaluación", realizando 2 actividades en donde se evalúe la coordinación, la lateralidad y el equilibrio, para determinar con cuál de

estas el grupo tiene más dificultad y así enfocarse en ese tipo las siguientes semanas. Según la cantidad de alumnos que se tengan, es permitido dividirlos en dos grupos para observar a un grupo un día y al otro al día siguiente, pero ambos deben de realizar la misma actividad.

- **Guía maestros (documento de respaldo para el maestro para el correcto desarrollo del juego)**

**Observaciones:**

Al ser un juego que ayuda a los niños en su desarrollo motor grueso, existen aspectos que debes de seguir y tomar en cuenta para su correcto uso:

Serás el capitán de la nave, un personaje que los ayudará en el camino.

Hablarle a los niños en términos positivos que los alienten a seguir avanzando.

**Cronograma del juego:**

Semana 1

(5 días, lunes a viernes) Presentación de los personajes a los niños, haciendo uso de los pósters (uno por día). Comenzando con el de Flippy, luego Poff y los días restantes con los demás. Usa la historia que se encuentra en ésta guía. Entablar una conversación con los estudiantes sobre el póster presentado, para generar una conexión entre los personajes y ellos, puedes ayudarte de la historia que trae la caja al reverso.

(5to día, viernes) Presentación del juego así como el objetivo y el impacto que generará en ellos. Dejar en claro que será un tiempo de diversión y aprendizaje. Brindar un espacio para dudas luego de la explicación. Realizar la "Evaluación y conocimiento inicial", la cual busca comprobar el nivel inicial con el que cuenta cada niño. La evaluación la encuentras en el folleto de "Actividades".

Semana 2

Se puede proceder a iniciar las actividades del juego.

Cada 2 semanas:

Realización de una observación de progresos sobre las habilidades motoras de los niños, haciendo uso de las hojas que brinda el juego.

Mensualmente:

Realización de una evaluación para determinar en qué tipo de actividad necesita mejorar el grupo, haciendo uso de las hojas que brinda el juego.

Al comenzar el juego, ayúdate con las tarjetas ilustrativas; explícales y enséñales a los niños el ejercicio a realizar. Pegar las tarjetas en un área visible. Un día antes, selecciona al azar las actividades del día siguiente, para tener el ambiente y los materiales listos para que los niños jueguen sin ninguna interrupción.

Las tarjetas cuentan con una ilustración a línea punteada para jugar con la imaginación y crear un ambiente dentro de la actividad. Busca cambiar este ambiente cada vez que se repita la tarjeta, incluso puedes preguntarles a los niños qué les gustaría o qué se les ocurre para crear la nueva actividad.

Ficha de desempeño:

Al finalizar las actividades del día, calificarás el desempeño del grupo en general, con la "Ficha de desempeño", ésta cuenta con dos calificaciones:

Estrella:

(lado 1) Utilizarla como premio cuando todos hayan hecho un buen trabajo.

Carita:

(lado 2) Utilizarla cuando se presentaron problemas o dificultades. No menciones que las tuvieron, sino que con la ficha motívalos a mejorar.

**Aspectos importantes: (información necesaria sobre la integridad y desarrollo de los niños dentro del juego)**

Tomar las medidas de seguridad necesarias para resguardar la integridad de todos los niños.

Realizar las actividades en la mañana para oxigenar el cerebro.  
Acompañar los juegos con música para hacerlo más entretenidos.

Trabajar junto a la imaginación de los niños, introdúctete con ellos a los ejercicios y mundos que se presentan, recuerda que eres el capitán.

Permitir que los niños realicen solos el primer intento de la actividad, luego tú y un auxiliar deben de corregir sus movimientos.

Si el niño presenta dificultad para hacer el ejercicio, respétalo, no lo obligues a realizar la actividad en seguida ya que afecta su desarrollo.

Cada niño se desarrolla a su propio ritmo, no apresurar este proceso.

El folleto de "Actividades" cuenta con una historia al principio y al final de cada mundo, leer la inicial únicamente cuando comiencen un nuevo mundo y la final hasta que terminen el nivel, es decir, al final del ciclo escolar.

Los niños no deben saber que los están evaluando, así que siempre sal con hojas para que los días de observación de progreso y de evaluación no se asusten al verte con ellas en la mano.

Posterior a las sesiones de evaluación darle un premio a cada niño por su esfuerzo, así como también motivarlos a seguir mejorando.

Busca que los niños se ayuden entre sí; al tener la misma edad, suele haber más confianza.

\*Lee las "Instrucciones del juego" para entender cómo jugarlo.

Lo primero que se buscó mejorar en aspectos del diseño y la funcionalidad, fue el logotipo del juego. Se propuso generar uno en el que se perfeccionara la legibilidad, por medio de la tipografía FFF con sus formas homogéneas. Así como también se buscó que representara mejor el movimiento dentro de su estructura, como se puede observar en la nueva propuesta del boceto 89.

Antes



Boceto 88



Después



Boceto 89

La nueva propuesta, al no contar con letras sobrepuestas, permitió el desarrollo de versiones del logotipo en blanco y en negro.



Boceto 90



Boceto 91

Una vez realizado el mapa del juego, se procedió a fortalecer a los personajes del juego, así como también se realizaron sus perfiles y su historia.

## Perfil de los personajes

### Flippy

El extraterrestre amigable y protector. Se caracteriza por ser introvertido y tímido, le gusta hacer nuevos amigos y apoyarlos en todo momento, siéndoles siempre fiel y honesto. Es muy responsable, por lo tanto, le gusta seguir las reglas para no meterse en problemas. Le gusta pasar tiempo con amigos y familia, realizando distintas actividades que los unan cada vez más. No le gustan las mentiras ni que las personas traten mal a otros.

Flippy es el mejor amigo que se puede tener, te dará todo su apoyo en los buenos y malos momentos, en ningún momento te dejará solo.



Boceto 92

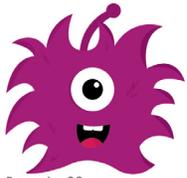
### Poff

Poff es el mejor amigo de Flippy, a pesar de ser más pequeño de edad por un par de años. A diferencia de Flippy, Poff es el pequeño

extrovertido y travieso extraterrestre. Le gusta conocer nuevas cosas y su curiosidad lo introduce en nuevas aventuras cada día. Su tamaño no es un impedimento para realizar todo lo que se propone, nada lo detiene, ni siquiera el miedo.

Le gusta mantenerse en movimiento, jugando con sus amigos o incluso jugando el solo. No le gusta estar sin nada que hacer, así que hasta con la más mínima cosa se entretiene.

Con Poff como amigo, nunca habrá tiempo para el aburrimiento. Es el amigo perfecto que siempre buscará hacer reír a las personas hasta en los peores momentos, con el fin de hacerlos sentir mejor.



Boceto 93

## Su historia

Flippy y Poff se conocen desde pequeños ya que ambos nacieron en el mismo universo. El crecer juntos los volvió mejores amigos con el paso del tiempo y desde pequeños les gusta hacer todo tipo de actividades divertidas, encontrando nuevas aventuras a donde quiera que vayan.

Sus diferencias, como su físico, sus edades y personalidades, no fueron un problema para forjar una amistad. En cambio, estas diferencias fueron la principal razón de su gran amistad, sus

personalidades contrarias se complementaron muy bien, llegándose a ayudar mutuamente en distintos ámbitos de su vida diaria. Flippy le muestra a Poff que es posible divertirse siguiendo las reglas, además de protegerlo en todo momento, y la actitud extrovertida de Poff ayuda a Flippy salir de su timidez y disfrutar de lo que la vida ofrece.

## Universo motrivoturas

Motrivoturas es un universo ubicado en el espacio exterior, rodeado de distintas estrellas y cometas que pasan volando día y noche. Es un lugar en donde todos sus habitantes con personalidades distintas, se llevan muy bien, además de que se apoyan mutuamente en todo momento.

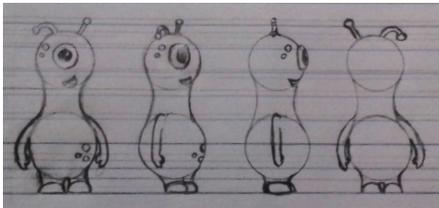
El universo está formado por distintos mundos, cada uno con una característica especial que lo vuelve único, así como muchas aventuras escondidas en su interior, esperando por algún valiente que desee superarlas.

Flippy y Poff se caracterizan por ser muy curiosos y aventureros, así que como el universo de Motrivoturas es muy grande, decidieron comenzar un viaje para conocer más todo lo que los rodea y el resto de los mundos que forman éste universo, pero tienen la esperanza de encontrar nuevos amigos que se les unan en este nuevo viaje, para que todos juntos puedan superar los obstáculos que aparezcan en el recorrido.

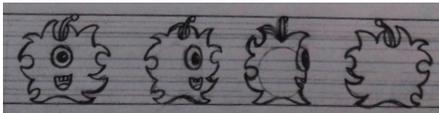
¿Quiénes se animarán a ser parte de esta aventura junto a Flippy y Poff?

## Hoja de giro

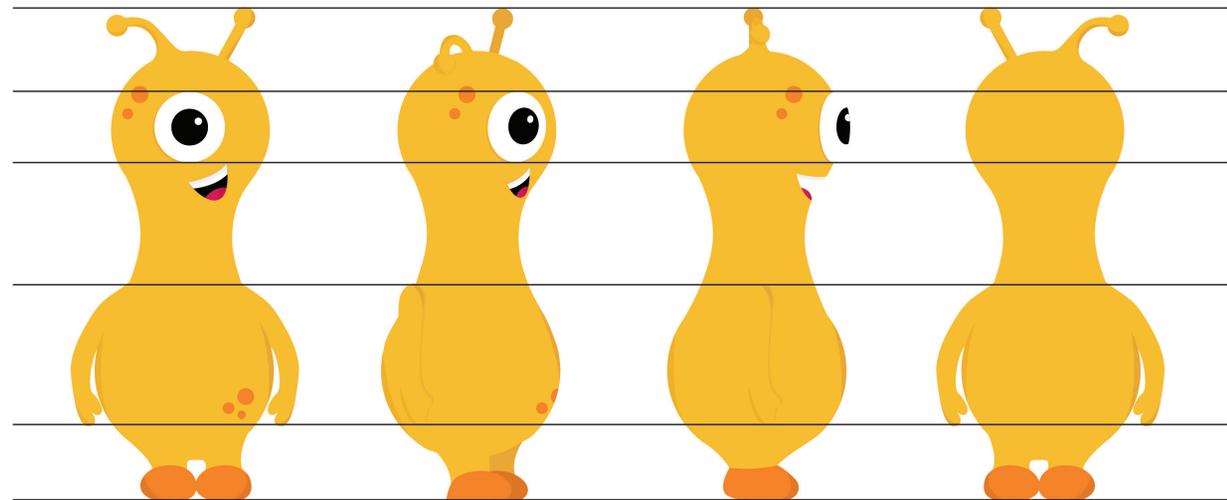
Tomando de base la construcción inicial, se desarrolló el estudio de construcción de los personajes.



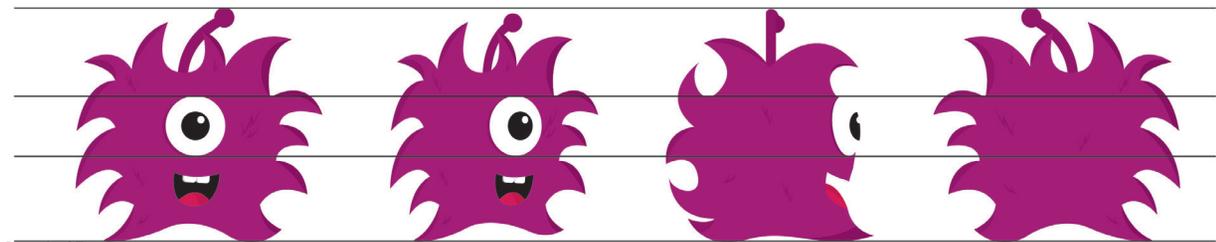
Boceto 94



Boceto 95



Boceto 96

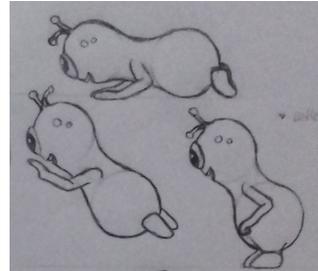


Boceto 97

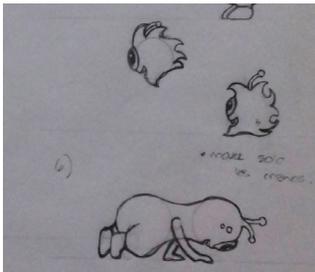
Con un estudio de la construcción de los personajes mejor desarrollado, se volvió a trabajar en la construcción de algunas de las poses, buscando una mejor expresión corporal en las mismas.



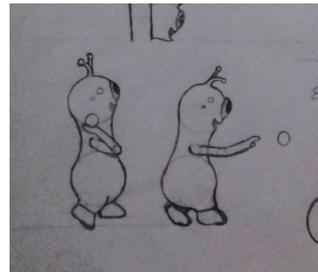
Boceto 98. Coordinación.



Boceto 99. Coordinación y equilibrio.



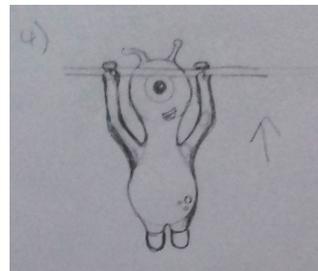
Boceto 100. Lateralidad, equilibrio y coordinación.



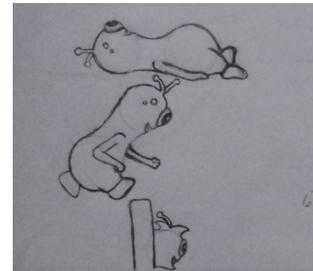
Boceto 101. Lateralidad, equilibrio y coordinación.



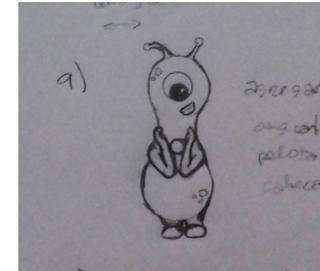
Boceto 102. Coordinación y equilibrio.



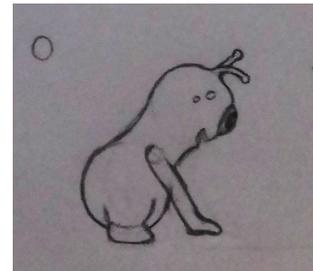
Boceto 103. Coordinación y equilibrio.



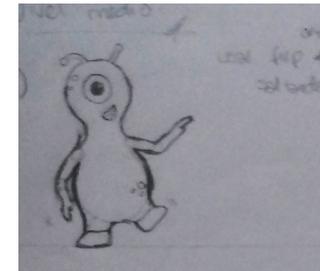
Boceto 104. Lateralidad, equilibrio y coordinación.



Boceto 105. Coordinación.



Boceto 106. Coordinación y equilibrio.



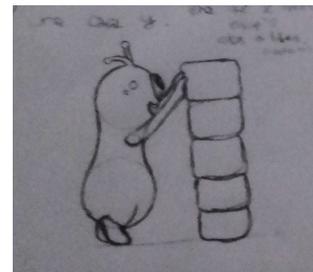
Boceto 107. Equilibrio.



Boceto 108. Equilibrio.

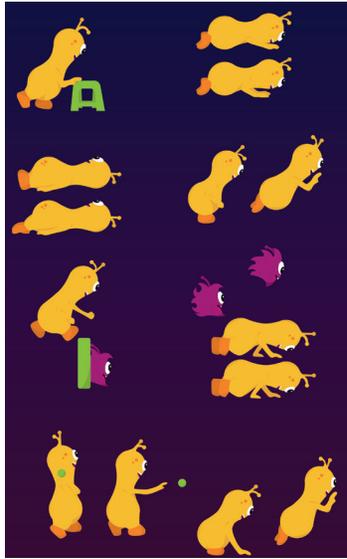


Boceto 109. Equilibrio y lateralidad.

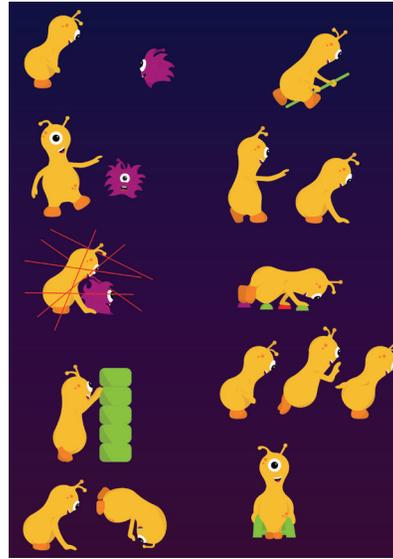


Boceto 110. Coordinación.

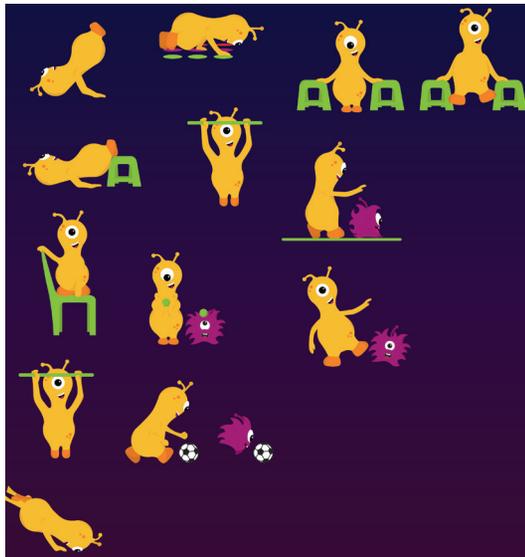
Con las poses y su construcción mejorada, se procedió a digitalizarlas.



Boceto 111



Boceto 112

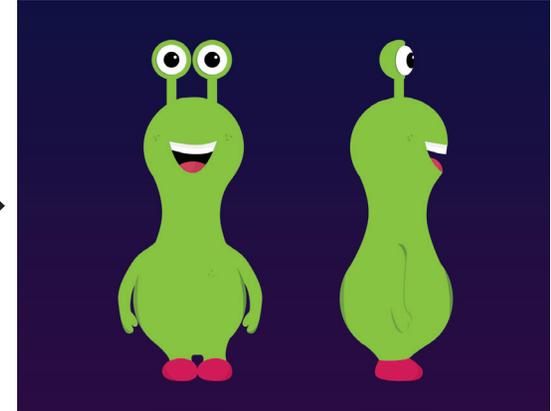


Boceto 113

Ya que algunas actividades requerían ayuda de otro personaje, y como Poff no cuenta con brazos, se retomó una de las primeras propuestas de personajes, boceto 114, realizándole unos cambios, para generar uno secundario.

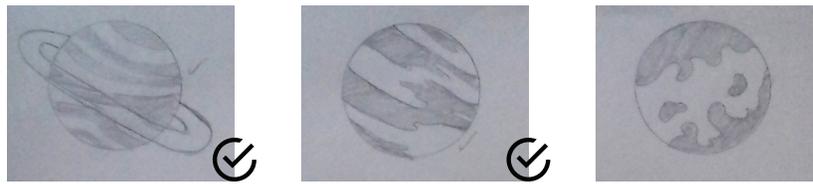


Boceto 114



Boceto 115

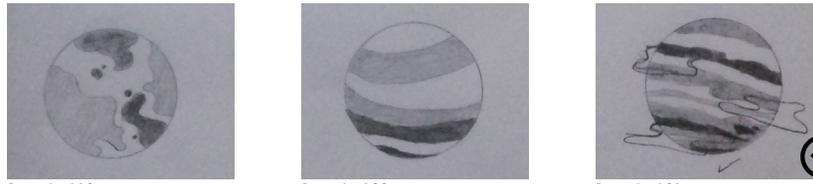
Posteriormente se optó por mejorar el diseño de los planetas elaborados en la versión 1, con el fin de transformarlos en algo más atractivo. Además, debido a que el grupo objetivo, de acuerdo a los platicado en la entrevista con la licenciada Arango (2018), se encuentra en una etapa donde asocian todo con objetos reales, se decidió tomar ciertas características de los planetas del sistema solar y del sol para el diseño de los mismos.



Boceto 116

Boceto 117

Boceto 118



Boceto 119

Boceto 120

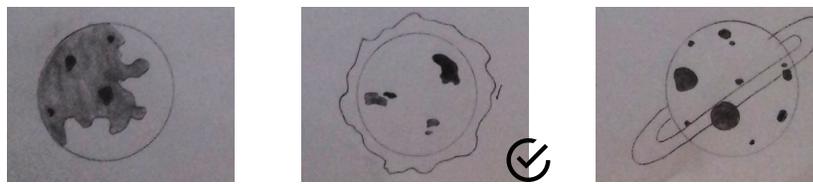
Boceto 121



Boceto 122

Boceto 123

Boceto 124

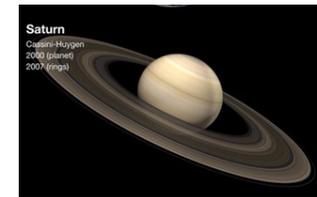


Boceto 125

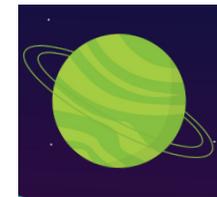
Boceto 126

Boceto 127

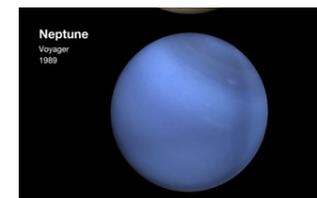
Luego de seleccionar los planetas que formarán parte del juego, se procedió a digitalizarlos con las características, en relación al color, de los planetas reales que se tomaron como referencia, Excepto el boceto 129, ya que el planeta del boceto 128, cuenta con un color poco atractivo.



Boceto 128. Obtenida en: <https://goo.gl/7R7Ryg>



Boceto 129.



Boceto 130. Obtenida en: <https://goo.gl/7R7Ryg>



Boceto 131.



Boceto 132. Obtenida en: <https://goo.gl/7R7Ryg>



Boceto 134.

Boceto 133. Obtenida en: <https://goo.gl/GaehM2>



Boceto 135. Obtenida en: <https://goo.gl/7R7Ryg>



Boceto 136.

En este nuevo diseño, se buscó que los planetas tuvieran un estilo más flat design que los de la versión 1.

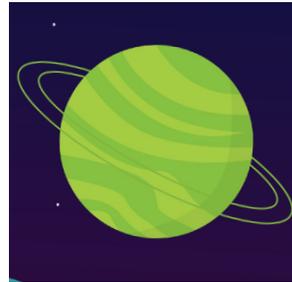
Antes



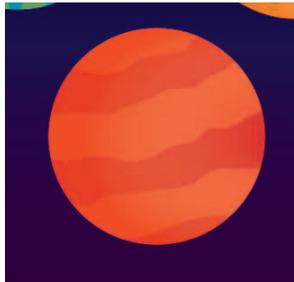
Boceto 137.



Después



Boceto 138.



Boceto 139.



Boceto 140.



Boceto 141.

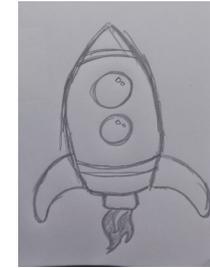


Boceto 142.

Además, tomando como referencia el boceto 143, también se mejoró el diseño de algunos de los elementos de apoyo dentro del diseño, buscando una personalidad más infantil.



Boceto 143. Obtenido en: <https://goo.gl/FxAxLS>



Boceto 144.

Logrando generar una nave con características más orgánicas para un grupo objetivo infantil.

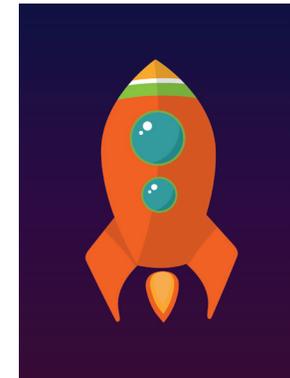
Antes



Boceto 145.

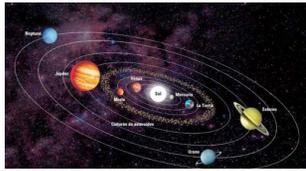


Después

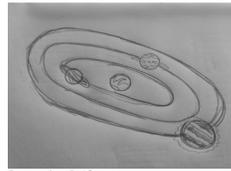


Boceto 146.

Tomando como referencia el sistema solar real del boceto 147, se optó diseñó el sistema de planetas de Motriventuras, boceto 149.



Boceto 147. Obtenida en: <https://goo.gl/yQKBGH>



Boceto 148.



Boceto 149.

Como parte del re-diseño de las tarjetas del juego, se retomó lo platicado con la psicopedagoga Flores (2018), en donde se acordó que las ilustraciones deberían de ver vistas fácilmente por los niños. Por lo tanto, se decidió separar el texto de la ilustración, como se tenía planteado en el diseño de las tarjetas anteriores (boceto 150).

Antes



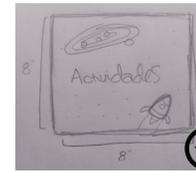
Boceto 150.

Después



Boceto 151.

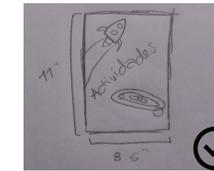
Debido a que se decidió separar el texto de la ilustración, se procedió a bocetar y definir el layout del folleto donde se encontrarán todas las actividades del juego de manera ordenada.



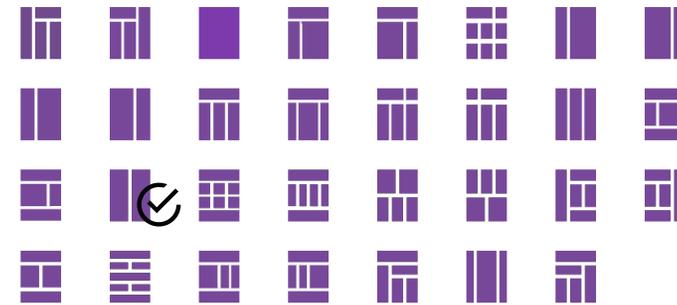
Boceto 152.



Boceto 153.



Boceto 154.



Boceto 155. Obtenido en: <https://goo.gl/idEg99>

Haciendo uso de las medidas del boceto 152 y el diseño del boceto 154, se desarrolló el "folleto de actividades" para el juego.

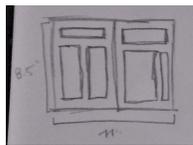


Boceto 156.

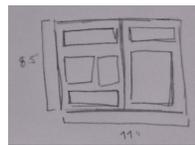


Boceto 157.

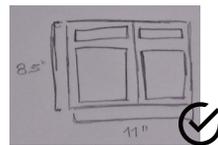
Con base al diseño del instructivo de la versión 1 (boceto 161), se optó por mejorar la estructura del mismo, comenzando por la búsqueda de un mejor layout que permitiera presentar de manera ordenada la información. Para la portada, se decidió trabajarla con los mismos elementos utilizados en el boceto 156 de la portada del folleto de actividades, con el propósito de mantener una misma línea gráfica en las piezas.



Boceto 158.

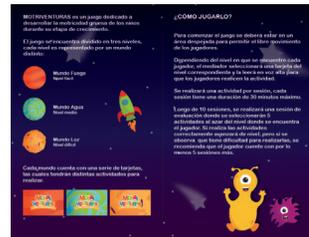


Boceto 159.



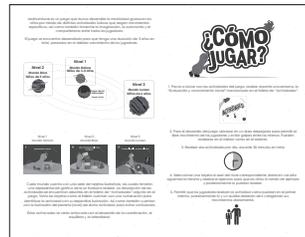
Boceto 160.

Antes



Boceto 161.

Después



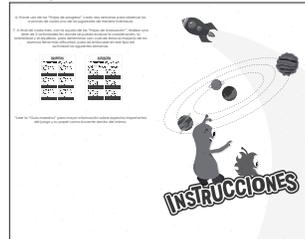
Boceto 162.

Antes



Boceto 163.

Después

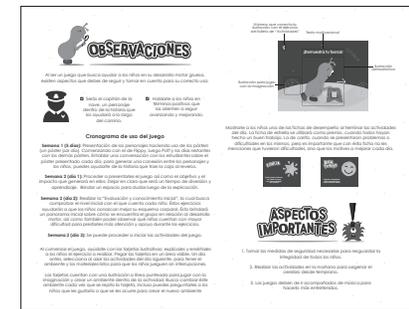


Boceto 164.

Parte del re-diseño, implicó mejoras dentro de la estrategia del juego, las cuales llevaron al desarrollo de nuevas piezas como una guía para el maestro. Para el desarrollo de esta, se tomó el mismo layout del boceto 160, así como también el diseño de la portada en el boceto 164 del instructivo.

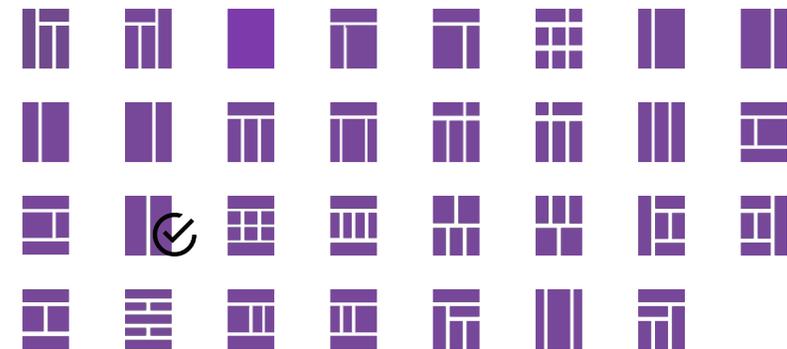


Boceto 165.



Boceto 166.

Se eliminó el diseño de la hoja de progresos de la versión 1, debido a que se mejoró la estrategia de la misma, así como también se agregó una hoja de evaluación. Ambas se diseñaron bajo el estilo de layout seleccionado en el boceto 167.



Boceto 167. Obtenido en: <https://goo.gl/idEg99>

### PROGRESOS

Nombre del alumno: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_

Nivel que cursa: Nivel 1  Nivel 2  Nivel 3   
Nivel 1 Niños de 3 a 4 años Nivel 2 Niños de 5 años Nivel 3 Niños de 6 años

Observación No. \_\_\_\_\_

Tipo de ejercicio: Nivel de dificultad con la que se realizó:  Equilibrio  Coordinación  Lateralidad 1 2 3 4 5

Mejoras en el alumno:  Si  No hubo cambios

Observaciones sobre el progreso: \_\_\_\_\_

---

Observación No. \_\_\_\_\_

Tipo de ejercicio: Nivel de dificultad con la que se realizó:  Equilibrio  Coordinación  Lateralidad 1 2 3 4 5

Mejoras en el alumno:  Si  No hubo cambios

Observaciones sobre el progreso: \_\_\_\_\_

---

Observación No. \_\_\_\_\_

Tipo de ejercicio: Nivel de dificultad con la que se realizó:  Equilibrio  Coordinación  Lateralidad 1 2 3 4 5

Mejoras en el alumno:  Si  No hubo cambios

Observaciones sobre el progreso: \_\_\_\_\_

---

Observación No. \_\_\_\_\_

Tipo de ejercicio: Nivel de dificultad con la que se realizó:  Equilibrio  Coordinación  Lateralidad 1 2 3 4 5

Mejoras en el alumno:  Si  No hubo cambios

Observaciones sobre el progreso: \_\_\_\_\_

Boceto 168.

### EVALUACIÓN

Nombre del alumno: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_

Nivel que cursa: Nivel 1  Nivel 2  Nivel 3   
Nivel 1 Niños de 3 a 4 años Nivel 2 Niños de 5 años Nivel 3 Niños de 6 años

Aspecto a evaluar según actividades realizadas con:

**Éxito** El alumno realizó la actividad sin ningún problema y/o dificultad. **Dificultad** El alumno logró realizar la actividad pero con cierto nivel de dificultad. **Incumplido** El alumno no logró realizar la actividad establecida de la evaluación.

Evaluación No. \_\_\_\_\_

Tipo de ejercicio: Ejercicio realizado:  Equilibrio  Con éxito  Coordinación  Con dificultad  Lateralidad  Incumplido

Observaciones sobre la ejecución del ejercicio: \_\_\_\_\_

---

Evaluación No. \_\_\_\_\_

Tipo de ejercicio: Ejercicio realizado:  Equilibrio  Con éxito  Coordinación  Con dificultad  Lateralidad  Incumplido

Observaciones sobre la ejecución del ejercicio: \_\_\_\_\_

---

Evaluación No. \_\_\_\_\_

Tipo de ejercicio: Ejercicio realizado:  Equilibrio  Con éxito  Coordinación  Con dificultad  Lateralidad  Incumplido

Observaciones sobre la ejecución del ejercicio: \_\_\_\_\_

---

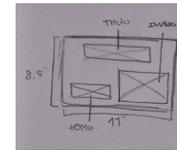
Evaluación No. \_\_\_\_\_

Tipo de ejercicio: Ejercicio realizado:  Equilibrio  Con éxito  Coordinación  Con dificultad  Lateralidad  Incumplido

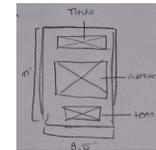
Observaciones sobre la ejecución del ejercicio: \_\_\_\_\_

Boceto 169.

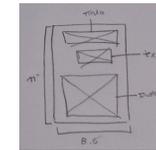
Parte de las nuevas piezas del juego, son las tarjetas de desempeño. Se bocetaron distintos layouts para utilizar uno de ellos como base para el diseño en ambas tarjetas.



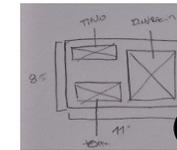
Boceto 170.



Boceto 171.



Boceto 172.



Boceto 173.

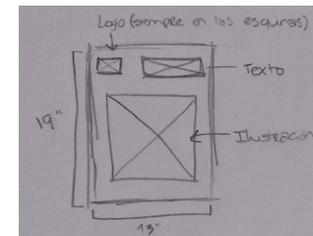


Boceto 174.

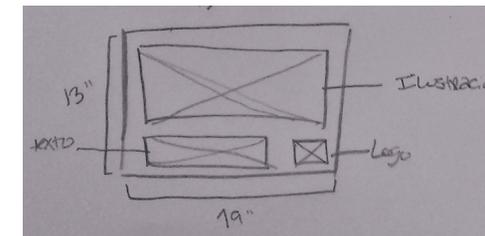


Boceto 175.

De igual forma, como se observa en el boceto 176 y 177, se diseñó un layout base para unificar el diseño de los nuevos pósters del juego, ya sea si se está manejado con orientación horizontal o vertical.



Boceto 176.



Boceto 177.

Con un layout base establecido, se procedió a realizar distintas opciones de diseño para cada uno de los pósters, llegando a seleccionar los que mayor potencial de comunicación y conexión con el grupo objetivo podrían llegar a tener.



Boceto 178.

Posterior a seleccionar los diseños para los pósters, y luego de algunos cambios realizados a los mismos, se digitalizaron las piezas.



Boceto 179.



Boceto 180.



Boceto 181.



Boceto 182.



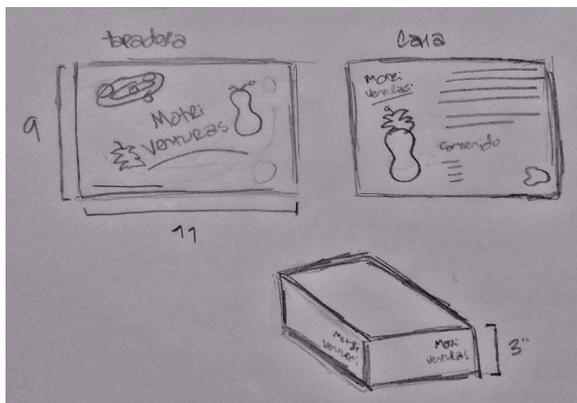
Boceto 183.

Tomando en consideración las nuevas piezas agregadas al juego, se ajustó el tamaño de la caja para que todas cupieran sin problema. A pesar que se modificó, aún cuenta con el mismo mecanismo de la caja de la versión 1; una caja con tapadera, parecida a la referencia del boceto 183.



Boceto 184. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/1Ko4e8>

Considerando el tamaño y la cantidad de piezas que se encontrarán dentro de la caja, se propuso el manejo de una caja con una medida de 11x9x3 pulgadas con los distintos elementos de la línea gráfica ubicados en las distintas partes de misma, para que esta no pierda la conexión con las demás piezas.



Boceto 185.

Previo a digitalizar la caja, se decidió que esta estuviera elaborada con papel textcote calibre 16 con doble pestaña para mayor soporte, y el diseño, el cual se manejó con una distribución de los elementos parecida a la versión 1, impreso en vinil adhesivo.

Caja



Boceto 186.

Tapadera



Boceto 187.

**VALIDACIÓN**

El proceso de validación tiene como principal objetivo el poder determinar si la propuesta preliminar realizada responde a la necesidad y el objetivo de diseño establecido con anterioridad por medio de la presentación del material al grupo objetivo. Asimismo, busca conocer el punto de vista y recomendaciones de distintas personas expertas en el tema de diseño, producción, costos y motricidad gruesa.

## Validación expertos en diseño (Encuesta)

### Licda. Aileen Arango

Diseñadora Gráfica e Ilustradora

Diseñadora gráfica graduada de la Universidad Rafael Landívar en el año 2012 en la Ciudad de Guatemala. Dentro de su portafolio se encuentran diseños principalmente de ilustración, pero también trabaja en proyectos relacionados con fotografía, diseño de imagen corporativa y branding, diseño editorial, diseño de empaques, diseño de papelería, invitaciones y diseño publicitario. Su estilo se basa en la sencillez y el uso de varios de colores. Dentro de sus clientes se encuentra; Metta, Santillana, Fundación Infantil Ronald McDonald, la Universidad Francisco Marroquín, INSIVUMEH, entre otros

Se decidió contar con el apoyo de la licenciada Aileen Arango con el objetivo de aprovechar su experiencia en la ilustración y el desarrollo de distintas piezas para METTA, y así determinar si el diseño del juego es adecuado y entretenido para el grupo objetivo. (Revisar anexo 5.1 para ver la encuesta realizada y sus resultados completos).

### **Resultados:**

Se logró determinar a lo largo de la encuesta que los distintos elementos desarrollados para el juego, connotan una sensación de diversión, aventura, dinamismo y alegría. Comenzando con el logotipo ya que permite un movimiento visual que brinda dinamismo a la pieza además de considerarse legible.

La paleta de color seleccionada para todo el diseño, genera contraste entre cada uno de los elementos de las piezas, así como también logra que sean llamativas y dinámicas.

Los personajes del juego se consideran divertidos y amigables con una personalidad curiosa, por lo tanto, generan empatía con el grupo objetivo. Además, la combinación de los personajes y la ilustración a línea discontinua en las tarjetas, son un medio que facilita la comprensión del ejercicio a realizar y generan un ambiente imaginativo para los niños. Aunque se encontraron poses de personajes que pueden trabajarse más, para permitir una mejor comprensión por parte del grupo objetivo.

La tipografía utilizada para los textos, se considera simple y por lo tanto no sobrecarga las piezas, además que permite generar distintas

jerarquías visuales, y su tamaño, dentro de las tarjetas, posibilita la lectura a una distancia de 1.50mts. Asimismo, su color blanco llama la atención.

En relación a la estrategia del juego, esta se considera que juega con la imaginación del grupo objetivo y les genera un ambiente divertido y confiable. De igual manera, la historia planteada facilita la enseñanza y aprendizaje del tema.

Se considera que las distintas piezas del juego, exponen la información de manera clara y directa, permitiendo comprender la conexión de la historia con las actividades a realizar. Asimismo, permiten una conexión con el grupo objetivo connotándoles triunfo, motivación y diversión.

## Licda. Jenniffer Valvert

Diseñadora Gráfica, Ilustradora, Diseño Editorial y Animación

Diseñadora gráfica graduada de la Universidad Rafael Landívar en la Ciudad de Guatemala. Sus habilidades se centran en Animación, Diseño, Ilustración y Dibujo. Básicamente su trabajo se caracteriza en crear personajes y darles grandes personalidades, le encanta crear historias detrás de cada uno de ellos. Por lo general trabaja en ilustraciones infantiles y proyectos editoriales. Trabajó un material didáctico para niños del área sur de Guatemala con el objetivo de incentivar el cuidado de las tortugas marinas; trabajando personajes, la estrategia del mismo, así como también un recurso pedagógico.

El objetivo principal de validar con la licenciada Jenniffer Valvert, reside en evaluar principalmente la estrategia del recurso pedagógico, así como también los aspectos editoriales dentro de las distintas piezas del juego. (Revisar anexo 5.2 para ver la encuesta realizada y sus resultados completos).

### Resultados:

Con base a la encuesta realizada se determinó, en términos del diseño, que el juego presenta una personalidad divertida, amigable y curiosa.

Los personajes facilitan la comprensión del tema porque explican la acción, además generan empatía con el grupo objetivo por tener características del comportamiento similares.

El manejo de ilustración a línea discontinua en las tarjetas, genera un ambiente imaginativo, pero deben de evaluarse algunas, ya que en ciertos casos tiende a ser confusa porque compite con la ilustración de la actividad a realizar.

Con base a la estrategia del juego, se considera que la secuencia de la misma es lógica en relación al proceso de aprendizaje. Asimismo, las actividades se encuentran debidamente enfocadas en la motricidad gruesa y la idea de una historia en un universo alterno para realizarlas, es entretenida, llamativa y permite jugar con la imaginación del grupo objetivo.

El manejo de algunas piezas en blanco y negro, facilitan la lectura y apoya el manejo del presupuesto sin afectar la relación con las demás piezas del juego.

Todas se consideran de tamaño práctico para fácil almacenamiento y manipulación.

Además, presentan la información de manera ordenada y clara que permite la comprensión del juego y su objetivo. Aunque se determinó que ciertos aspectos editoriales deben de mejorar; como aumentar los márgenes en el instructivo y la guía para brindar más aire entre el texto y los bordes. De igual forma, se explicó que existen otros métodos editoriales para diferenciar el texto que se debe de leer en voz alta.

## Validación expertos en el tema (Encuesta)

### Licda. Liza Flores

Psicopedagogía Clínica con Bachelor en Psicología General

Graduada de la Universidad del Istmo con Licenciatura en Psicopedagogía Clínica y Baccalaureatus Scientiis en Psicología General. Obtuvo un Diplomado en Educación Especial dentro del Aula, Diplomado en Desarrollo Físico, Cognitivo y de Personalidad en la Infancia y Diplomado en Técnicas de remediación en la lectura. Participó en el Congreso ABA+ Autismo y en el proyecto de Innovación Empresarial de PEPSICO e INNOVAUNIS.

Se determinó que la licenciada Liza Flores cuenta con la experiencia necesaria para validar tanto el diseño como la estrategia del juego y determinar si es adecuado y seguro para el grupo objetivo, así como también si apoyará al aprendizaje psicomotor de los niños. (Revisar anexo 5.3 para ver encuesta realizada y sus resultados completos).

### Resultados:

Con base a la encuesta realizada, se determinó que el diseño del juego es divertido, infantil y connota aventura. Los colores utilizados en las piezas transmiten alegría y movimiento, son atractivos para el grupo objetivo y brindan personalidad.

De igual forma, los personajes del juego presentan una personalidad curiosa, amigable y divertida. Ayudan a facilitar la comprensión del

tema ya que explican la acción y generan empatía con el grupo objetivo por tener características de comportamiento similares.

La estrategia del juego se considera lógica en relación al proceso de aprendizaje y se conecta de manera correcta con la secuencia de las ilustraciones. Asimismo, las actividades del juego toman en consideración la seguridad de los niños y se encuentran enfocadas en el debido aprendizaje de la motricidad gruesa, logrando un balance entre el aprendizaje y el juego.

La idea de una historia en un universo alterno para el juego, genera un ambiente divertido, atractivo y confiable para el grupo objetivo, además de que funciona como un medio de escape de la realidad jugando con su imaginación, llegando a facilitar la enseñanza y el aprendizaje del tema de motricidad gruesa.

En relación al contenido de las piezas, se considera que el uso de frases en las mismas, generan una sensación de motivación, valor, crecimiento y diversión en el grupo objetivo. Gran parte del contenido se presenta de manera clara y directa, permitiendo y facilitando la comprensión del juego y su objetivo. Sin embargo, la información presentada en las "Hojas de progreso" y "Hojas de evaluación" puede ampliarse un poco más, para mejores resultados. De igual forma, la redacción y el orden del texto en algunas de las actividades del folleto, pueden mejorarse para una fácil comprensión del grupo objetivo y la maestra.

## Validación experto en producción y aspectos financieros (Entrevista)\*

### Mgtr. Christian Montenegro

Diseñador gráfico y copywriter

Graduado de la Universidad Rafael Landívar, en donde actualmente da clases. Estudió una maestría en Diseño Estratégico e Innovación. Trabajó como gerente de mercadeo durante 7 años en una farmacéutica, en donde miraba la parte de gestión de medios, la logística, realizaba el diseño, así como también las pautas del mismo. Decidió ser freelance con su propio estudio y desde entonces ha trabajado con distintas marcas, especialmente en desarrollo de producto. Comenzó a trabajar con copiers, llegando intervenir como copywriter en varios proyectos. Actualmente trabaja con iguama.com en copiers para su página. Creador de Amor Pixelado, en donde ha hecho colaboraciones con páginas como Cool Hunter de México, Chamba para creativos de Perú, la revista a!, Diseño de México y pronto publicará su libro de Amor Pixelado.

La validación con el magister Christian Montenegro tiene el principal objetivo de, según su experiencia, determinar si los materiales utilizados y la reproducción de los mismos, son adecuados tanto en calidad como en costos totales. (Revisar anexo 6.1 para leer la entrevista completa).

### Resultados:

Durante la entrevista, se mencionó que el precio del juego era considerado algo alto y por ende se buscaron distintas maneras de reducir un poco los costos del mismo. Como parte de las alternativas, se recomendó y se recalcó el aprovechamiento de los materiales, comenzando por las tarjetas ya que son las que mayor costo implican en el juego. Por lo tanto, se decidió hacer uso de las dos caras de las tarjetas, es decir, imprimir en ambos lados de la misma y así, en lugar de tener 32 tarjetas impresas y emplastadas solo se tendrían 16, y eso también ayudaría a reducir el grosor tanto de la caja del juego como de las cajas individuales de las tarjetas. Además, se propuso la idea de utilizar papel bond en lugar de opalina, ya que al estar emplastadas, cualquier material se encontrará protegido. Esta idea no se llevó a cabo ya que por el calibre del papel bond, el diseño se traspasaba al otro lado del papel.

Ya que se hizo uso de vinil adhesivo para el diseño de la caja del juego y se utilizaría este mismo material para el diseño de las cajas interiores, se decidió que en lugar de que cuenten con un diseño que abarque toda la caja, se realizará una pequeña sticker con el sobrante del vinil de la caja del juego. Todo esto con el fin del aprovechamiento del material y reducción de costos.

En relación al manejo de ciertas piezas en blanco y negro, se contemplaron como una opción adecuada que reduce costos y no influye en la funcionalidad de la pieza. Y los pósters en manta vinílica se consideraron duraderos y económicos, además se optó por unirlos todos con un cintillo formado con sobrantes del texcote.

\*Montenegro, C. (2018, abril 12). Producción y costos. Entrevista personal.

Con base al material de la caja y el manejo de la misma (texcote calibre 16, con doble pestaña), se considera duradero y ayuda a reducir costos, aunque también se recomendó cotizar el uso de tela (una bolsa con zipper y serigrafía) en lugar de que sea una caja y así, poder evaluar cuál sería la mejor opción en calidad y presupuesto.

## Validación grupo objetivo principal (Focus Group)

### Niños del centro educativo “Apóyate en Mí”

El jugar Motriventuras con el grupo objetivo y realizarles una serie de preguntas con base a los aspectos gráficos del mismo, logró determinar que es un juego que les llama bastante la atención debido a las piezas del juego, especialmente los pósters, y sus ilustraciones, las cuales cada niño se identificó con uno de los personajes, incluso uno de ellos se emocionó ya que el personaje secundario contaba con su mismo nombre.

Al momento de comenzar a jugar, gran parte de los niños que participaron en el focus group, comprendieron sin problema la ilustración demostrativa logrando imitarla casi de inmediato. Al generar el ambiente de la actividad con la ayuda de la ilustración a línea discontinua, se adentraron rápidamente dentro del misma comenzando a decir distintas ideas sobre lo que estaba sucediendo dentro de la actividad.

No tuvieron problema con visualizar la tarjeta a una distancia de 1.50mts., e identificaron que la historia del juego se desarrolla en el espacio exterior, llamándoles la atención los distintos planetas y la nave espacial.

Se percibió que durante las actividades del juego el grupo objetivo se encontraba en un estado de confianza, seguridad y felicidad, mientras compartían un momento de diversión y aprendizaje junto a sus compañeros de clase.



Validación grupo 3. Fuente propia.

## Validación grupo objetivo secundario (Entrevista abierta)

### Maestros del centro educativo “Apóyate en Mí”

Previo a comenzar la entrevista con algunos maestros del centro, se tuvo la oportunidad de mostrarle las nuevas piezas a la directora y comentó que el juego se encontraba mucho más completo a como se presentó durante la versión 1 de bocetaje.

Durante la entrevista con los maestros, se estableció que es un juego versátil y flexible, ya que toma en cuenta y respeta el ritmo y desarrollo de cada uno de los alumnos. También se definió como un medio divertido para la enseñanza y adecuado para los niños por sus colores y personajes, los cuales se consideran atractivos y se adaptan a las principales características de los mismos, permitiendo que se identifiquen con ellos. Asimismo, se le preguntó el orden en el que leería las piezas del juego y estableció que comenzaría con la guía del maestro para conocer a profundidad los aspectos importantes del juego, para luego leer el instructivo.

Ya que una de las paredes cuenta con un mural que podría arruinarse al despegar la tarjeta del juego, se aprovechó el tiempo con la maestra para decidir en qué pared se podrían pegar sin arruinar la estructura del establecimiento y aun así puedan ser vistas por el grupo objetivo.

# CAMBIOS REALIZADOS

## Acción de los personajes:

Con base a las validaciones realizadas y los cambios sugeridos, se decidió mejorar algunos detalles de las poses, con el fin de que estas demuestren de mejor forma el ejercicio a realizar y, por ende, sean fáciles de comprender por el grupo objetivo.

Antes



Figura 1. Coordinación y equilibrio



Después



Figura 2. Coordinación y equilibrio

Antes



Figura 3. Equilibrio



Después



Figura 4. Equilibrio

Antes



Figura 5. Coordinación y equilibrio



Después



Figura 6. Coordinación y equilibrio

Antes



Figura 7. Equilibrio y lateralidad



Después



Figura 8. Equilibrio y lateralidad

Buscando una mejor comprensión de las tarjetas, se re ubicaron las ilustraciones a línea discontinua para evitar una sobreposición de los elementos. Se cambió la línea discontinua de las flechas de dirección a una continua, para evitar confusiones.

Antes



Figura 9.

Después



Figura 10.

**A Cambio de línea discontinua a una continua**

**B Eliminación, cambio de posición, de tamaño o se agregó nueva ilustración**

Antes



Figura 11.

Después



Figura 12.

Antes

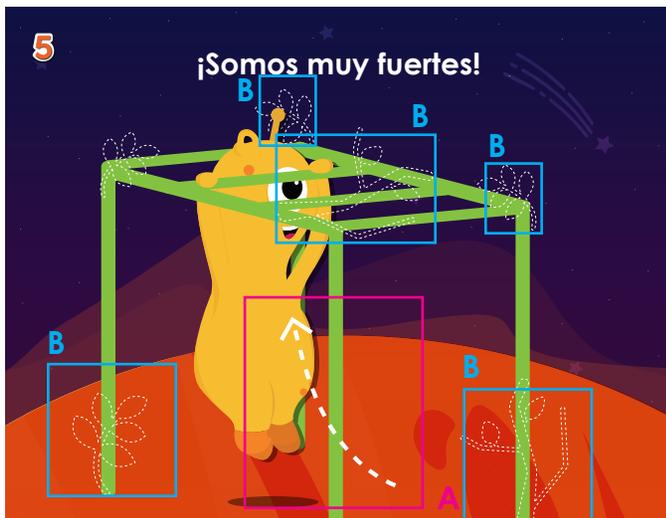


Figura 13.

Después



Figura 14.

En relación a los aspectos editoriales, se mejoró la distribución de los elementos y se ampliaron los márgenes tanto del Instructivo como de la Guía maestros, para brindarle más aire a la información.

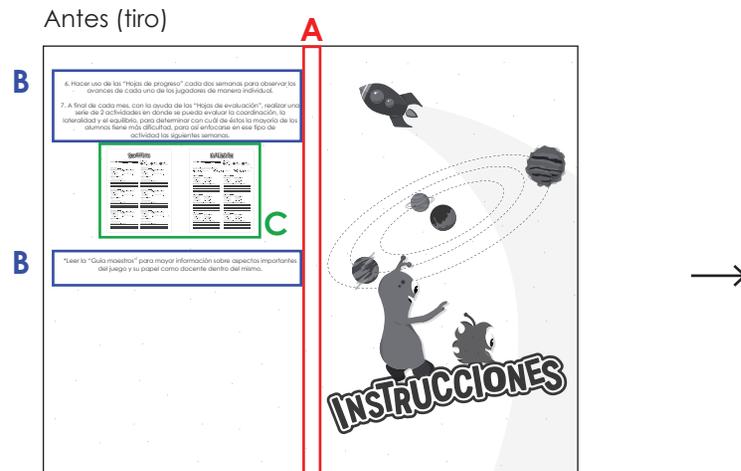


Figura 15.

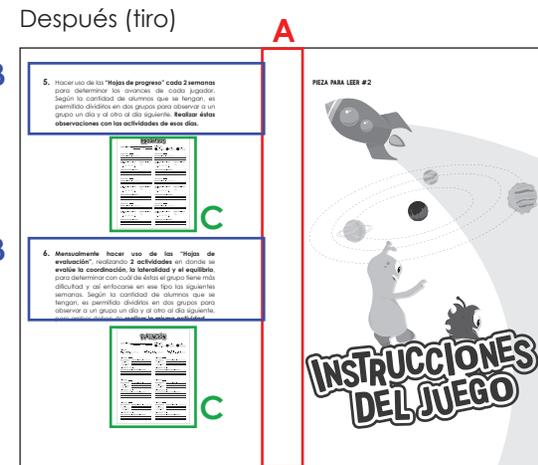


Figura 16.

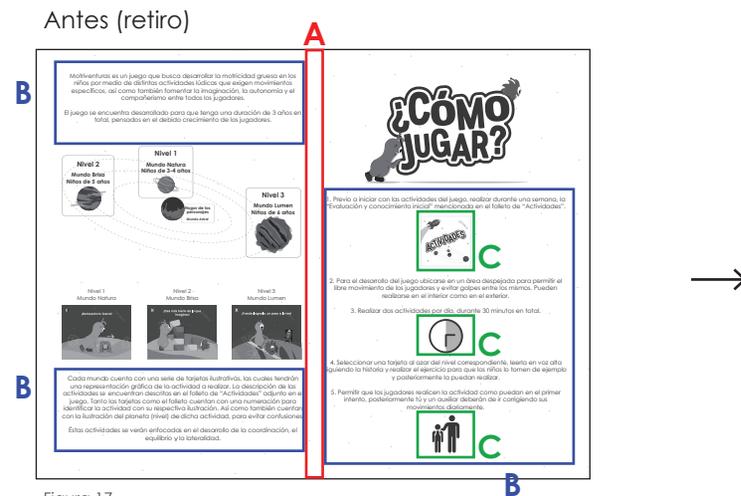


Figura 17.

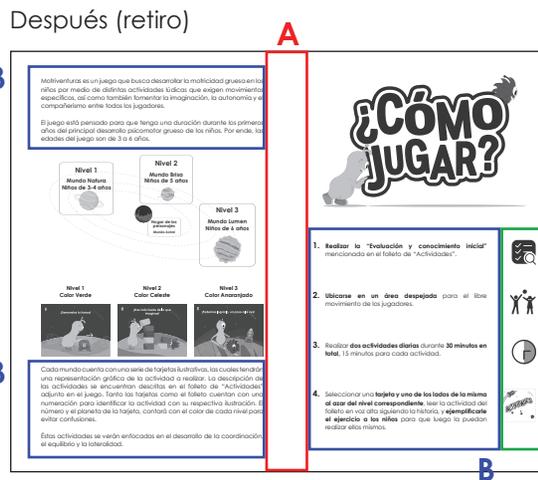


Figura 18.

**A** Márgenes  
**B** Alineación  
**C** Posición

Antes (tiro)

**A**

**B**

- Trabaja junto a la imaginación de los niños, introduciendo con ellos a la ejercitación y mundos que se presenten, recuerda que eres el capitán.
- Si el niño presenta alguna dificultad para realizar el ejercicio, respétalo y no lo obligues a realizarlo inmediatamente ya que puede afectar su desarrollo.
- Las ejercitaciones en equipos deben de estar formadas por un máximo de 3 personas y un mínimo de 5, según la cantidad de alumnos que se tenga.
- Cada niño se desarrolla a su propio ritmo, no apresurar este proceso natural.
- Si no se cuenta con algún juguete específico que solicite la actividad cambíalo por otro que cumpla con la misma función.
- El folleto de "Actividades" cuenta con una historia al principio y al final de cada mundo, lee la historia inicialmente cuando comienzas un nuevo mundo y la final hasta que terminen el nivel, es decir, al final del ciclo escolar.

**C**



**B**

- Tras la observación de progreso, que se efectúa cada dos semanas, como la sesión de evaluación mensual, puede realizarse durante dos días seguidos según la cantidad de alumnos que tengas a cargo, lo decides como divididos por día. Mientras realizas la observación o evaluación, otro maestro o alumno deberá trabajar el ejercicio de ese día con los demás alumnos.
- La sesión de evaluación mensual no puede realizarse en equipos.
- Durante la etapa de evaluación, si decides dividir el grupo para evaluarlo durante dos días, ambos grupos deberán ser evaluados con los mismos ejercicios.
- Los niños no deben de saber que los están evaluando, así que todos los días así con un cuaderno en mano para que los días de observación de progreso y de evaluación no se cauten al viento con las hojas en mano.
- Posterior a la evaluación dale un premio a cada niño por su esfuerzo, así como también motivación a que siga mejorando.
- Que los niños se ayuden entre sí al tener la misma edad, suele haber más confianza.

Figura 19.

Después (tiro)

**A**

**B**

**ASPECTOS IMPORTANTES**

- Tomar las medidas de seguridad necesarias para resguardar la integridad de todos los niños.
- Realizar las actividades en la mañana para oxigenar el cerebro.
- Acompañar los juegos con música para hacerlo más entretenidos.
- Trabaja junto a la imaginación de los niños, introduciendo con ellos a la ejercitación y mundos que se presenten, recuerda que eres el capitán.
- Permitir que los niños realicen solos el primer intento de la actividad luego tú y un auxiliar deben de corregir sus movimientos.
- Si el niño presenta dificultades para hacer el ejercicio, respétalo, no lo obligues a realizarlo enseguida ya que afecta su desarrollo.
- Cada niño se desarrolla a su propio ritmo, no apresurar este proceso.
- El folleto de "Actividades" cuenta con una historia al principio y al final de cada mundo, lee la historia únicamente cuando comienzas un nuevo mundo y la final hasta que terminen el nivel, es decir, al final del ciclo escolar.
- Los niños no deben saber que los están evaluando, así que siempre así con hojas para que los días de observación de progreso y de evaluación no se cauten al viento con ellas en la mano.
- Posterior a las sesiones de evaluación dale un premio a cada niño por su esfuerzo, así como también motivación.
- Busca que los niños se ayuden entre sí, al tener la misma edad, suele haber más confianza.

**C**

PIEZA PARA LEER #1



Figura 20.

Antes (retiro)

**A**

**B**

**OBSERVACIONES**

Al ser un juego que busca ayudar a los niños en su desarrollo motor grueso, existen aspectos que debes de seguir y tomar en cuenta para su correcto uso:

- Si eres el capitán de tu nave, un personaje dentro de la historia que los ayude a lo largo del camino.
- Habla a los niños en términos positivos que los alienten a seguir avanzando e mejorando.

**C**

**Cronograma de uso del juego**

**Semana 1 (5 días):** Presentación de los personajes haciendo uso de los pósters (un póster por día). Comenzando con el de Flippy, luego Puff y los días restantes con los demás pósters. Establecer una conversación con los estudiantes sobre el póster presentado cada día, para generar una conexión entre los personajes y los niños, puedes ayudarte de la historia que trae la caja al evento.

**Semana 2 (día 1):** Procede a presentarles el juego así como el objetivo y el impacto que generará en ellos, sigue en claro que será un tiempo de diversión y aprendizaje. Brindar un episodio para darle lugar de la explicación.

**Semana 2 (día 2):** Realizar la "Evaluación y conocimiento inicial", la cual busca comprobar el nivel inicial con el que cuenta cada niño. Estos ejercicios ayudarán a que los niños conozcan mejor su equipo personal. Esta actividad un panorama inicial sobre cómo se encuenra el grupo en relación al desarrollo motor, así como también poder observar a los niños cuando con mayor dificultad para prestarles más atención y apoyo durante los ejercicios.

**Semana 2 (día 3):** Se puede proceder a iniciar las actividades del juego.

Al comenzar el juego, ayúdalo con los folletos ilustrativos: explícales y enséñales a los niños el ejercicio a realizar. Pegar los folletos en un área visible. Un día antes, selecciona el área las actividades del día siguiente, para tener el ambiente y los materiales listos para que los niños jueguen en sus intenciones. Los folletos cuentan con una ilustración a línea punteada para jugar con la imaginación y crear un ambiente dentro de la actividad. Busca cambiar este ambiente cada vez que se repita la tarjeta, incluso puedes preguntarle a los niños que les gustaba o que se les ocurre para crear la nueva actividad.

**C**

**ASPECTOS IMPORTANTES**

- Tomar las medidas de seguridad necesarias para resguardar la integridad de todos los niños.
- Realizar las actividades en la mañana para oxigenar el cerebro.
- Los juegos deben de ir acompañados de música para hacerlo más entretenidos.

**B**

Figura 21.

Después (retiro)

**A**

**B**

**OBSERVACIONES**

Al ser un juego que ayuda a los niños en su desarrollo motor grueso, existen aspectos que debes de seguir y tomar en cuenta para su correcto uso:

- Si eres el capitán de la nave, un personaje dentro de la historia que los ayude a seguir avanzando.
- Habla a los niños en términos positivos que los alienten a seguir avanzando e mejorando.

**C**

**CRONOGRAMA DEL JUEGO**

**SEMANA 1:**  
(5 días) Presentación de los personajes a los niños, haciendo uso de los pósters (uno por día). Comenzando con el de Flippy, luego Puff y los días restantes con los demás. Establecer una conversación con los estudiantes sobre el póster presentado, para generar una conexión entre los personajes y los niños, puedes ayudarte de la historia que trae la caja al evento.

**SEMANA 2:**  
(día 1) Presentación del juego así como el objetivo y el impacto que generará en ellos. Dejar en claro que será un tiempo de diversión y aprendizaje. Brindar un episodio para darle lugar de la explicación.  
(día 2) Realizar la "Evaluación y conocimiento inicial", la cual busca comprobar el nivel inicial con el que cuenta cada niño. La evaluación la encuentras en el folleto de "Actividades".  
(día 3) Se puede proceder a iniciar las actividades del juego.

**CADA 2 SEMANAS:**  
Realización de una observación de progreso sobre las habilidades motoras de los niños, haciendo uso de las hojas que brinda el juego.

**MENSUALMENTE:**  
Realización de una evaluación para determinar en qué tipo de actividad necesita mejorar el grupo, haciendo uso de las hojas que brinda el juego.

**C**

Al comenzar el juego, ayúdalo con los folletos ilustrativos: explícales y enséñales a los niños el ejercicio a realizar. Pegar los folletos en un área visible. Un día antes, selecciona el área las actividades del día siguiente, para tener el ambiente y los materiales listos para que los niños jueguen sin ninguna interrupción. Los folletos cuentan con una ilustración a línea punteada para jugar con la imaginación y crear un ambiente dentro de la actividad. Busca cambiar este ambiente cada vez que se repita la tarjeta, incluso puedes preguntarle a los niños que les gustaba o que se les ocurre para crear la nueva actividad.

**C**

**FICHA DE DESEMPEÑO**

Al finalizar las actividades del día, calificar el desempeño del grupo en general, con la "Ficha de desempeño", esta cuenta con 30 calificaciones.

**ESTRELLA:**  
(día 1) Utilízalo como premio cuando todos hayan hecho un buen trabajo.

**CARITA:**  
(día 1) Utilízalo cuando se presentaron problemas o dificultades. No menciones que los tuvieron, sino que con la ficha motivada a mejorar.

**B**

Figura 22.

**A** Márgenes  
**B** Alineación  
**C** Posición

Se mejoraron distintos aspectos editoriales en el folleto de "Actividades", desde la justificación del texto hasta las jerarquías de los títulos, Además se realizaron íconos que ayudan a identificar ciertos aspectos dentro del mismo.

Antes (interior folleto)

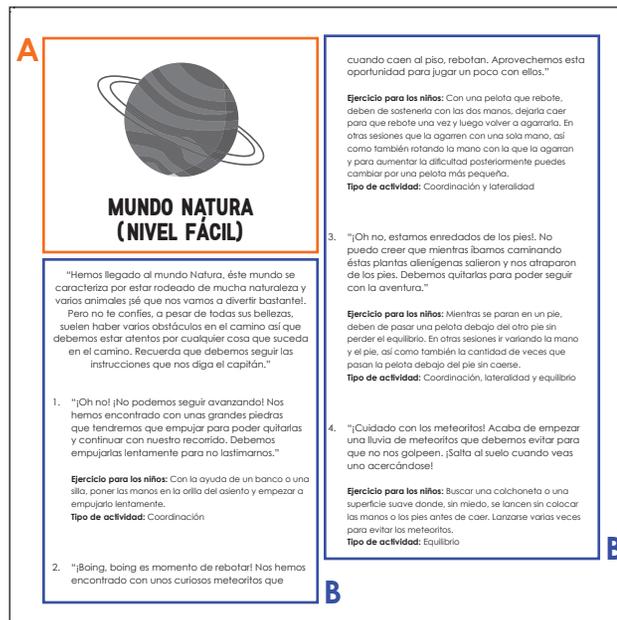


Figura 23.



Después (interior folleto)

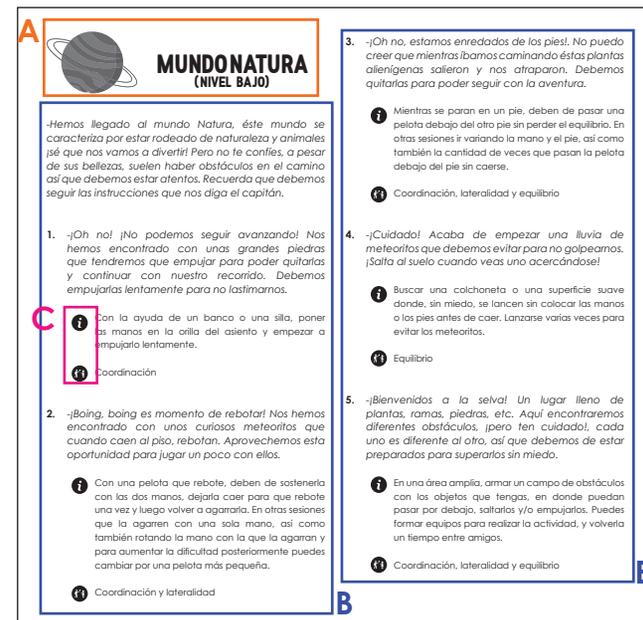


Figura 24.

- A Jerarquía
- B Alineación
- C Manejo de iconos

Según lo mencionado por la psicopedagoga, se mejoraron aspectos en las “Hojas de progreso”: un espacio para información sobre la actividad realizada, como se observa en el cuadro “A” de la figura 26 y el orden de ciertos elementos como se percibe en los cuadros “B” de ambas figuras (25 y 26).

Antes (hoja de progresos)

PROGRESOS

Nombre del alumno: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_

Nivel que cursa: Nivel 1  Mundo Natura Niños de 3-4 años / Nivel 2  Mundo Brisa Niños de 5 años / Nivel 3  Mundo Lumen Niños de 6 años

Observación No.: \_\_\_\_\_

**B** Tipo de ejercicio: **Nivel de dificultad con la que se realizó:**  
 Equilibrio  Coordinación  Lateralidad  
 1 2 3 4 5

Mejoras en el alumno:  
 Sí  No hubo cambios

Observaciones sobre el progreso:  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Observación No.: \_\_\_\_\_

Tipo de ejercicio: **Nivel de dificultad con la que se realizó:**  
 Equilibrio  Coordinación  Lateralidad  
 1 2 3 4 5

Mejoras en el alumno:  
 Sí  No hubo cambios

Observaciones sobre el progreso:  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Observación No.: \_\_\_\_\_

Tipo de ejercicio: **Nivel de dificultad con la que se realizó:**  
 Equilibrio  Coordinación  Lateralidad  
 1 2 3 4 5

Mejoras en el alumno:  
 Sí  No hubo cambios

Observaciones sobre el progreso:  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Figura 25.

Después (hoja de progresos)

PROGRESOS

Nombre del alumno: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_

Nivel que cursa: Nivel 1  Mundo Natura Niños de 3-4 años / Nivel 2  Mundo Brisa Niños de 5 años / Nivel 3  Mundo Lumen Niños de 6 años

Observación No.: \_\_\_\_\_

**A** Ejercicio realizado: (salta, corre, agacharse, etc.)  
 \_\_\_\_\_

**B** Nivel de dificultad con la que se realizó: **Mejoras en el alumno:**  
 1 2 3 4 5  Sí  No

Observaciones sobre el progreso:  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Observación No.: \_\_\_\_\_

Ejercicio realizado: (salta, corre, agacharse, etc.)  
 \_\_\_\_\_

Nivel de dificultad con la que se realizó: **Mejoras en el alumno:**  
 1 2 3 4 5  Sí  No

Observaciones sobre el progreso:  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Observación No.: \_\_\_\_\_

Ejercicio realizado: (salta, corre, agacharse, etc.)  
 \_\_\_\_\_

Nivel de dificultad con la que se realizó: **Mejoras en el alumno:**  
 1 2 3 4 5  Sí  No

Observaciones sobre el progreso:  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Observación No.: \_\_\_\_\_

Ejercicio realizado: (salta, corre, agacharse, etc.)  
 \_\_\_\_\_

Nivel de dificultad con la que se realizó: **Mejoras en el alumno:**  
 1 2 3 4 5  Sí  No

Observaciones sobre el progreso:  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Figura 26.

Las "Hojas de evaluación" cuentan con los mismos cambios realizados en las "Hojas de progreso" (cuadros "A" y "B"), además de una abreviación en la forma de calificar la valoración de la actividad realizada (cuadros "C"; figura 27 y 28), con el propósito de reducir el espacio utilizado por ésta y mejorar el orden dentro de la hoja.

Antes (hoja de evaluación)

**EVALUACIÓN**

Nombre del alumno: \_\_\_\_\_ Nivel que cursa:  Nivel 1  Nivel 2  Nivel 3   
 Mundo Natura Niños de 3-4 años Mundo Brisa Niños de 5 años Mundo Lumen Niños de 6 años

Edad: \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_

Aspectos a evaluar según actividades realizadas con:

**Éxito (E)**  
El alumno realizó la actividad sin ningún problema y/o dificultad.

**Dificultad (D)**  
El alumno logró realizar la actividad pero con cierto nivel de dificultad.

**Incumplido (I)**  
El alumno no logró realizar la actividad establecida de la evaluación.

**B** Evaluación No.: \_\_\_\_\_ **C** Ejercicio realizado:  
 Equilibrio  Con éxito  
 Coordinación  Con dificultad  
 Lateralidad  Incumplido

Observaciones sobre la ejecución del ejercicio:  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Evaluación No.: \_\_\_\_\_  
 Tipo de ejercicio: \_\_\_\_\_ Ejercicio realizado: \_\_\_\_\_  
 Equilibrio  Con éxito  
 Coordinación  Con dificultad  
 Lateralidad  Incumplido

Observaciones sobre la ejecución del ejercicio:  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Evaluación No.: \_\_\_\_\_  
 Tipo de ejercicio: \_\_\_\_\_ Ejercicio realizado: \_\_\_\_\_  
 Equilibrio  Con éxito  
 Coordinación  Con dificultad  
 Lateralidad  Incumplido

Observaciones sobre la ejecución del ejercicio:  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Figura 27.

Después (hoja de evaluación)

**EVALUACIÓN**

Nombre del alumno: \_\_\_\_\_ Nivel que cursa:  Nivel 1  Nivel 2  Nivel 3   
 Mundo Natura Niños de 3-4 años Mundo Brisa Niños de 5 años Mundo Lumen Niños de 6 años

Edad: \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_

Valoración:

**Éxito (E)**  
El alumno realizó la actividad sin ningún problema y/o dificultad.

**Dificultad (D)**  
El alumno logró realizar la actividad pero con cierto nivel de dificultad.

**Incumplido (I)**  
El alumno no logró realizar la actividad establecida de la evaluación.

**B** Evaluación No.: \_\_\_\_\_ **A** Ejercicio realizado: (jalar, correr, agacharse, etc.)  
 Equilibrio \_\_\_\_\_  
 Coordinación \_\_\_\_\_  
 Lateralidad \_\_\_\_\_

**C** Valoración:  E  D  I

Observaciones sobre la ejecución del ejercicio:  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Evaluación No.: \_\_\_\_\_  
 Tipo de ejercicio: \_\_\_\_\_ Ejercicio realizado: \_\_\_\_\_  
 Equilibrio \_\_\_\_\_  
 Coordinación \_\_\_\_\_  
 Lateralidad \_\_\_\_\_

Valoración:  E  D  I

Observaciones sobre la ejecución del ejercicio:  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Evaluación No.: \_\_\_\_\_  
 Tipo de ejercicio: \_\_\_\_\_ Ejercicio realizado: \_\_\_\_\_  
 Equilibrio \_\_\_\_\_  
 Coordinación \_\_\_\_\_  
 Lateralidad \_\_\_\_\_

Valoración:  E  D  I

Observaciones sobre la ejecución del ejercicio:  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Figura 28.

Considerando los aspectos de reproducción y costos, se decidió seguir con la caja del juego, con la diferencia que se reducirá el grosor de la misma (cuadros "A", figuras 29 a 32), así como también se aumentará el calibre del textcote utilizado, con el objetivo de eliminar el uso de doble pestaña y poder utilizar solo un pliego para las piezas de la caja, aprovechando su tamaño de 25x38 pulgadas. Incluso, con los excesos del mismo, se realizarán los cintillos para las hojas y los pósters.

Antes (tapadera)



Figura 29.

Después (tapadera)



Figura 30.

Antes (caja)

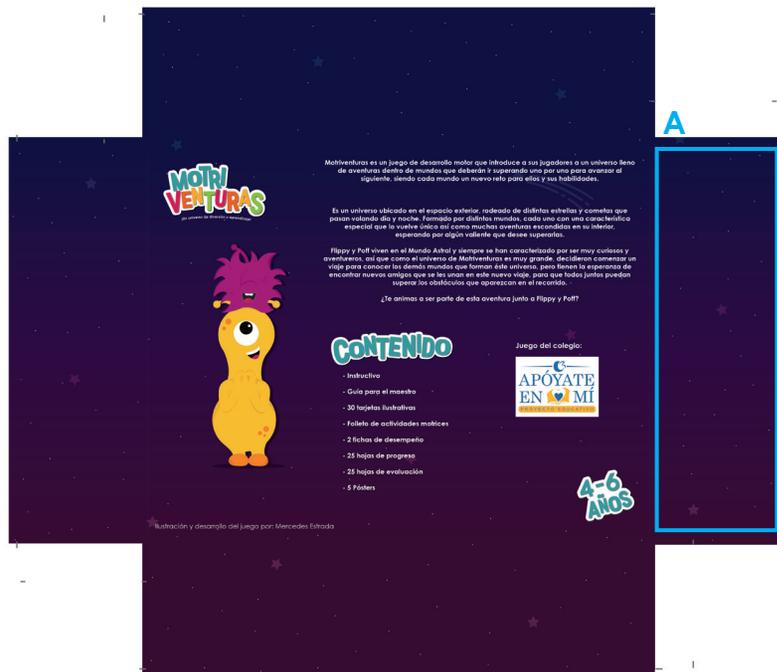


Figura 31.

Después (caja)



Figura 32.

# GESTIÓN

de la implementación de diseño

# PROPUESTA FINAL Y FUNDAMENTACIÓN

Un recurso pedagógico se caracteriza por ser, como lo menciona Conde (2006), un material que tiene como objetivo facilitar al docente su trabajo de enseñanza y el aprendizaje de los niños. Dentro de sus principales funciones se encuentra el ejercitar y desarrollar ciertas habilidades, estimulando la motivación en un ambiente de libre expresión para el alumno, en donde también podrán evaluarse los conocimientos adquiridos por los mismos.

Haciendo uso de la pedagogía y didáctica, se buscó solventar la falta de un buen recurso educativo, que abarcara el tema de motricidad gruesa, del centro educativo "Apóyate en Mí". Por medio de este, el estudiante podrá adquirir conocimientos y ser evaluado de manera lúdica, a través de actividades que fomenten los distintos principios éticos, morales e intelectuales que el centro busca desarrollar en cada uno de sus alumnos.

Parte de la misión del centro educativo, es brindarle educación a los niños de escasos recursos en un entorno de seguridad y felicidad, donde puedan sentir y pensar libremente lejos de su realidad del día a día, por lo tanto se tomó la decisión de desarrollar un recurso pedagógico bajo un ambiente que funcionara como un medio divertido de escape de la realidad.

Con base al concepto establecido "Un universo en movimiento para el crecimiento", el cual buscaba ser el primer paso para que el grupo objetivo pueda crecer física, mental y socialmente, surgió Motriventuras; un recurso pedagógico para niños de 4 a 6 años de edad, dedicado a estimular el desarrollo motor grueso durante esta

etapa de crecimiento, apoyando y facilitando la correcta enseñanza y evaluación del tema, en un ambiente lleno de aventuras en el espacio exterior. Parte de su estrategia, buscó el desarrollo de las áreas del conocimiento psicomotor por medio de actividades lúdicas de movimiento/reflejo, perceptivas, de cualidades físicas y de destreza que exigen movimientos específicos a sus jugadores.

A lo largo las distintas actividades individuales y grupales, los jugadores, además de superar varios retos que pondrán a prueba sus habilidades motrices e imaginación, conocerán los valores de la autonomía, respeto y compañerismo, valores que el mismo centro fomenta diariamente en cada uno de sus alumnos.

# NOMBRE DEL JUEGO Y LOGOTIPO

## Nombre:

Se seleccionó el nombre "Motrivoturas" porque, además de ser un nombre sonoro que permite ser recordado fácilmente, conecta los dos elementos principales del contenido; el objetivo de la motricidad gruesa junto con el significado de la aventura presentada en la imaginación y en cada una de las actividades del juego.

## Tipografía:

Considerando que el grupo objetivo aún está aprendiendo a leer, la tipografía seleccionada fue FFF (FONT FOR FIGHTING)\*. Esta cumple con peso visual porque cuenta con rasgos anchos que, además de contrastar entre los demás elementos, permite ser visualizada fácilmente por su grosor y tamaño. Aunque no se utilizaron para el logotipo, cabe recalcar que esta tipografía no cuenta con números.

### LIGHT:

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z  
!"#\$%&/()=?`ì

### REGULAR:

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z  
!"#\$%&/()=?`ì

### MEDIUM:

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z  
!"#\$%&/()=?`ì

### BOLD:

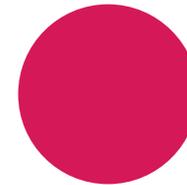
A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z  
!"#\$%&/()=?`ì

### ULTRA:

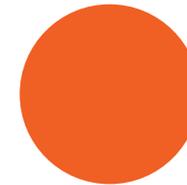
A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z  
!"#\$%&/()=?`ì

## Paleta de color:

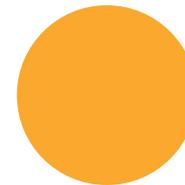
Ortiz (2014) menciona que el color funciona también como un facilitador didáctico, por lo tanto se optó por seleccionar una paleta de color variada que, además de volver al logotipo una pieza llamativa y connotar movimiento, influenciara al grupo objetivo buscando estimularles un estado de ánimo de diversión y alegría.



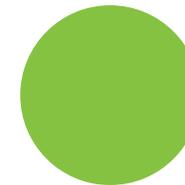
#d30d4f  
C:10 M:100 Y:52 K:2  
R:211 G:13 B:79



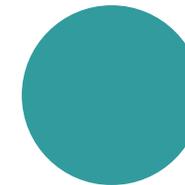
#e95711  
C:1 M:77 Y:99 K:0  
R:233 G:87 B:17



#f8aa19  
C:0 M:39 Y:92 K:0  
R:248 G:170 B:25



#90bf24  
C:52 M:1 Y:99 K:0  
R:144 G:191 B:36



#30999e  
C:75 M:19 Y:38 K:3  
R:48 G:153 B:158

\*Tipografía diseñada por Gaspari, Andrea (2017). Obtenida en: <https://www.dafont.com/es/fff.font>

### Ejes:

Haciendo uso de ejes que varían su inclinación y dirección, se desarrolló un logotipo divertido que visualmente connota movimiento, por el juego de posiciones y tamaños.



Layout final (ejes con ángulos curvos e inclinados)



Pieza 1.

## LÍNEA GRÁFICA

### Tipografía:

La tipografía seleccionada fue Century Gothic\* ya que, retomando lo mencionado por Arango (2018) durante la entrevista, esta tipografía se encuentra en la mayoría de los libros infantiles, además como lo establece Flores (2013), esta forma parte de las tipografías con caracteres infantiles, las cuales buscan imitar el trazo que se les muestra a los niños cuando están comenzando a escribir.

Esta tipografía buscó no sobrecargar la pieza pero que a la vez, por medio de sus distintos caracteres, pueda generar jerarquías visuales entre los textos, permitiendo una lectura sin interrupciones.

#### Regular

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv  
Ww Xx Yy Zz  
0123456789 !"#\$\$%&/'()=?¡¿

#### Italic

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv  
Ww Xx Yy Zz  
0123456789 !"#\$\$%&/'()=?¡¿

#### Bold

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv  
Ww Xx Yy Zz  
0123456789 !"#\$\$%&/'()=?¡¿

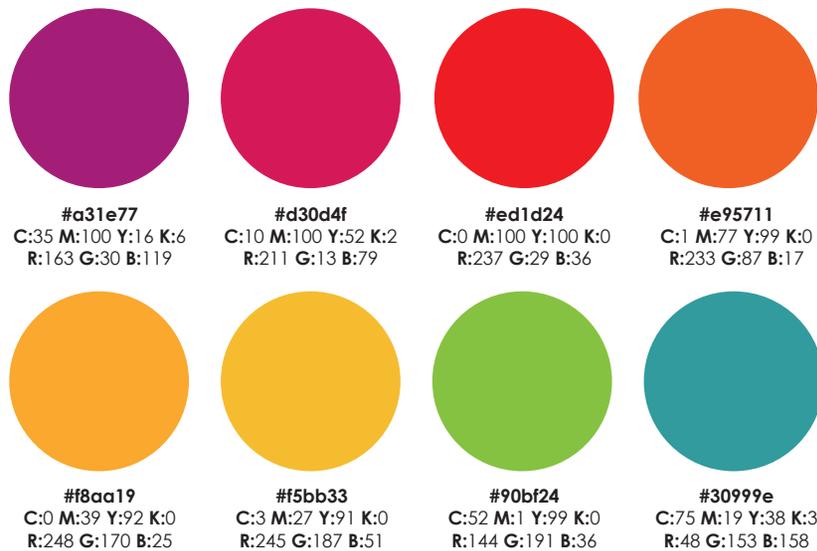
#### Bold Italic

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv  
Ww Xx Yy Zz  
0123456789 !"#\$\$%&/'()=?¡¿

\*Tipografía diseñada por Lubalin, Herb (1991).

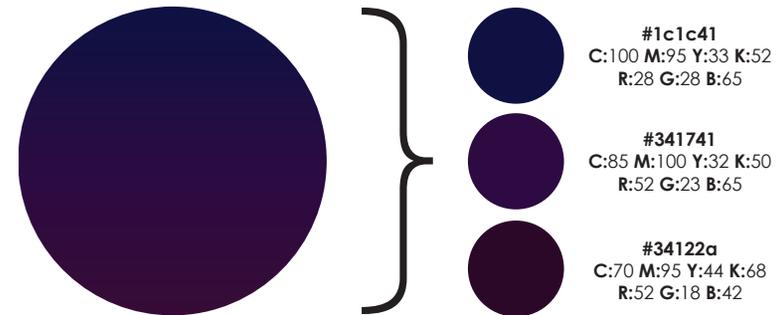
### Paleta de color:

Tomando en cuenta al grupo objetivo y lo mencionado por la diseñadora Valvert (2018), a los niños les agrada las piezas con colores atractivos, es decir intensos. Por lo tanto se seleccionó una paleta de color variada y contrastante para que cada uno de los elementos de la pieza puedan ser identificados fácilmente por el grupo objetivo. De igual forma, se buscó que estos generaran y expresaran un ambiente de diversión y aventura.



Para el fondo, se optó por trabajar con un degradé de azules y morados oscuros, que además de expresar gráficamente la idea del universo, contaba también con el objetivo de crear un contraste y resaltar la viveza e intensidad de los demás colores.

Además, la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED) (2009), establece que hacer uso de un color oscuro como fondo en un material infantil, permite resaltar de mejor manera los objetos colocados sobre el mismo y suele cansar menos la vista en comparación de un color claro como el blanco.



### Personajes:

Se desarrollaron dos personajes que buscan generar empatía con el grupo objetivo, además de ser un elemento de apoyo que facilita la comprensión de la actividad a realizar. Estos personajes cuentan con personalidades diferentes que reflejan en cada uno, características obtenidas de los niños del centro educativo Apóyate en Mí.

Parte del crecimiento establecido en el concepto se refiere a un crecimiento social, es decir, entablar un compañerismo entre todos los estudiantes por medio de las actividades del juego. Son dos personajes diferentes en personalidad y características físicas, por la asociación de este compañerismo que tanto el concepto como el centro educativo desea implementar.

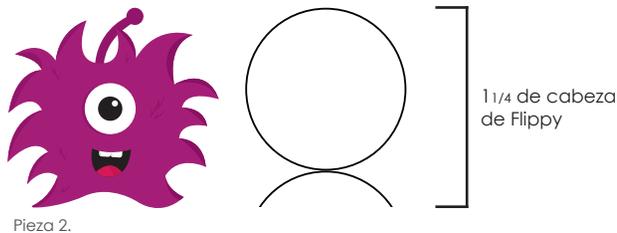
### Poff

Nombre corto y sonoro, fácil de recordar para el grupo objetivo que aún está aprendiendo a leer y escribir.

**Características físicas:** Bajo, sin extremidades y peludo

**Características de personalidad:** Extrovertido, travieso, curioso y valiente

**Objetivo del personaje:** Demostrar que se puede ser diferente y/o tener limitaciones físicas y aún así formar parte del juego.



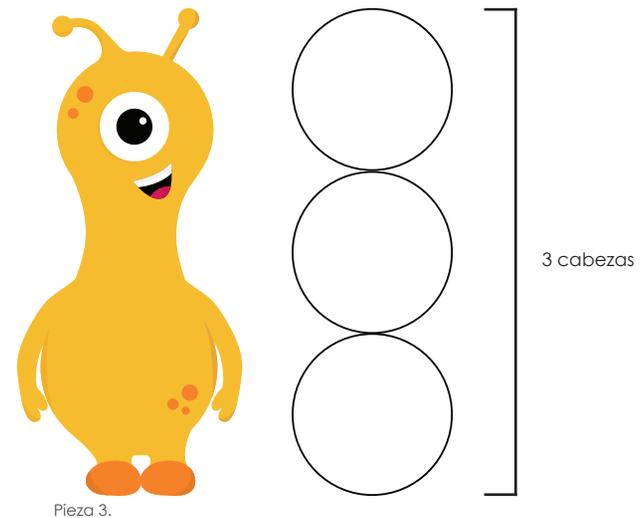
### Flippy

Nombre corto y sonoro, fácil de recordar para el grupo objetivo que aún está aprendiendo a leer y escribir.

**Características físicas:** Alto, con extremidades y piel lisa

**Características de personalidad:** Amigable, protector, tímido y honesto

**Objetivo del personaje:** Demostrar compañerismo, apoyo y respeto.



Los personajes se caracterizan por siempre contar con la misma expresión facial de felicidad en todas las piezas ya que, debido al contexto de vida del grupo objetivo, se busca connotarles un mensaje positivo en todo momento y puedan percibir una sensación de confianza de parte de cada uno de ellos.

**Ilustraciones:**

Elementos gráficos de apoyo que reforzaron el contexto/ambiente del juego. Con base a estos elementos se termina de resolver la parte de “Universo” dentro del concepto y la estrategia del juego, ya que este se considera un espacio donde coexisten distintos planetas, estrellas, cometas, etc., característica que la directora del centro educativo solicitó en el recurso pedagógico, para que los estudiantes puedan trabajar y socializar entre sí.

Considerando que el grupo objetivo cuenta con un pasado complicado en el que antes no habían recibido una educación adecuada, no era correcto presentarles ilustraciones demasiado elaboradas y difíciles de comprender. Por esa razón, cada una de los elementos gráficos, fueron elaboradas bajo el estilo Flat Design debido a que es un tipo de ilustración fácil de identificar por ellos.

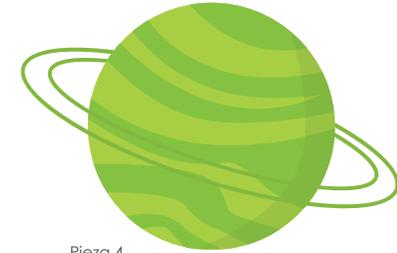
Se diseñaron tres planetas que representaron cada nivel del juego y uno donde viven los personaje. Los nombres de estos, de manera sonora , se encuentran relacionados con sus características físicas.

Estos planetas en su diseño cuentan con características que el grupo objetivo identificará del universo donde viven. Se optó por diseñar planetas para cada nivel con el fin de seguir con la idea de aventura de la historia, por eso se menciona que deben de superar todos los retos para avanzar al siguiente planeta, y por lo tanto se continúa jugando con la imaginación del grupo objetivo.

**Mundo Natura**

Nivel 1 (niños de 4 años)

**Planeta de referencia:**  
Saturno

**Características utilizadas:**  
Anillos y textura


Pieza 4.

**Mundo Brisa**

Nivel 2 (niños de 5 años)

**Planeta de referencia:**  
Neptuno

**Características utilizadas:**  
Color


Pieza 5.

**Mundo Lumen**

Nivel 3 (niños de 6 años)

**Planeta de referencia:**  
Júpiter y el Sol

**Características utilizadas:**  
Textura de Júpiter y color del Sol


Pieza 6.

**Mundo Astral**

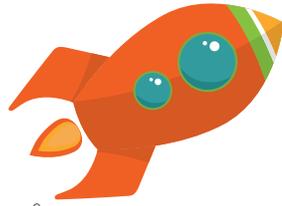
Hogar de los personajes

**Planeta de referencia:**  
Marte

**Características utilizadas:**  
Textura y color


Pieza 7.

Reforzando la idea de universo y aventura, se desarrolló una nave espacial la cual servirá como analogía para el grupo objetivo, ya que ésta los llevará de un planeta a otro al terminar cada nivel.



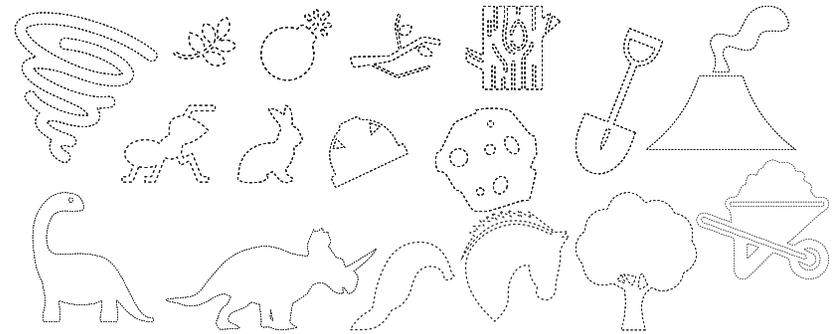
Pieza 8.

Retomando lo mencionado por Alvarado (2010), los niños suelen basarse, en gran parte, en las imágenes o ilustraciones de un material. Por lo tanto, para reforzar el diseño de las tarjetas demostrativas y que los niños la comprendan mejor, se desarrollaron los elementos utilizados dentro de las actividades.



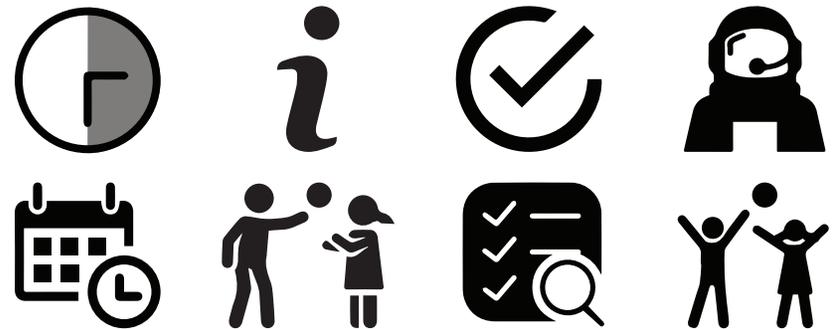
Pieza 9.

Y para que las tarjetas no perdieran la idea principal de aventura con los objetos reales de la Pieza 9, se desarrollaron ilustraciones a línea discontinua que ayudarán al grupo objetivo a retomar la aventura y generar, por medio de la imaginación, un ambiente relacionado con la actividad a realizar.



Pieza 10.

Se hizo uso de distintos íconos en las piezas para los maestros, con el objetivo principal de facilitar la ubicación y tipo de información dentro de la misma.



Pieza 11.

## Manejo de retículas:

Para las estructuras de las piezas del juego, se manejaron 3 tipos de retículas distintas, cada una de estas se aplicó según la función de la pieza. Estas retículas son:

### Retícula de manuscrito

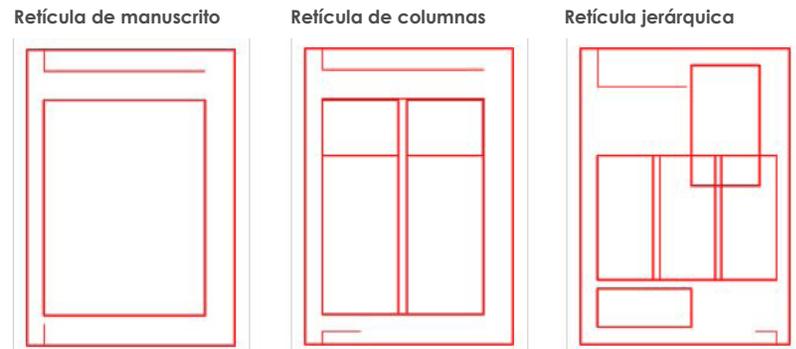
Busca presentar los textos de forma ordenada en una sola columna.

### Retícula de columnas

Busca presentar grandes cantidades de texto de forma ordenada en distintas columnas, para no aturdir al usuario.

### Retícula jerárquica

Busca resaltar aspectos específicos dentro de la pieza, dándole mayor relevancia y funcionalidad a los mismos.



Pieza 12. Retículas. Imagen obtenida en: <https://goo.gl/8uxXq>

**Piezas:**

**Pieza:** Pósters

**Utilizada por:** Maestros y niños

**Formato:** 13x19" con orientación vertical u horizontal. Puede ser visualizada fácilmente dentro del salón de clases como se muestra en la Pieza 11

**Soporte:** Manta vinílica (se pegará y despegará de la pared)

**Layout:** Manejo de una sola columna para el texto, alineado a la derecha, a la izquierda o al centro, según como se adecue mejor a la pieza. La ilustración debe de abarcar gran parte del formato y el logotipo ubicado siempre en una de las esquinas del mismo.

**Objetivo de la pieza y su diseño:** Generar curiosidad y establecer una conexión previa con el grupo objetivo, por medio de ilustraciones y frases motivacionales, relacionadas con el juego y la aventura del mismo. Con la ayuda de éstas, se darán a conocer los personajes y su historia.



Rejilla de jerárquica (ejes rectos que permiten dividir los elementos gráficos de forma ordenada según su orientación)



Pieza 14.



Pieza 15.



Pieza 16.



Pieza 17.



Pieza 18.



Pieza 13. Montaje póster. Foto obtenida en: <https://www.facebook.com/centroeducativo.apoyateenmi>

**Pieza:** Guía maestros

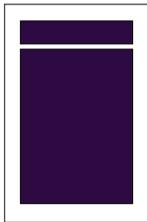
**Utilizada por:** Maestros

**Formato:** 11.5x8.5" (abierto), 5.5x8.5" (cerrado). Formato estándar de fácil manipulación por si se le desea sacar fotocopia.

**Soporte:** Papel Couché

**Layout:** Empleo de una sola columna para el texto justificado. Manejo de espacios en blanco por medio de márgenes anchos para evitar la saturación de elementos.

**Objetivo de la pieza y su diseño:** Permite presentar toda la información necesaria de forma ordenada. Desarrollada en blanco y negro con el propósito de facilitar la lectura además de reducir costos de impresión sin afectar su función o relación con las demás piezas ya que cuenta con los distintos elementos de diseño por los que está formado el juego. Pieza encargada de orientar a los maestros sobre distintos aspectos específicos e importantes del juego y su estrategia, así como de su papel dentro del mismo. Asimismo presenta los perfiles de los personajes y su historia.



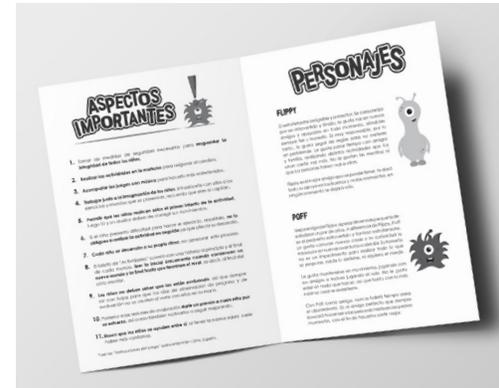
Retícula de manuscrito y jerárquica (manejo de una sola columna que presenta el texto de forma ordenada, además de jerarquizar los títulos)



Pieza 19.



Pieza 20.



Pieza 21.



Pieza 22.

**Pieza:** Instructivo

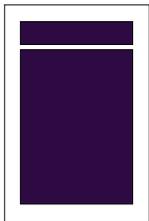
**Utilizada por:** Maestros

**Formato:** 11.5x8.5" (abierto), 5.5x8.5" (cerrado). Formato estándar de fácil manipulación por si se le desea sacar fotocopia.

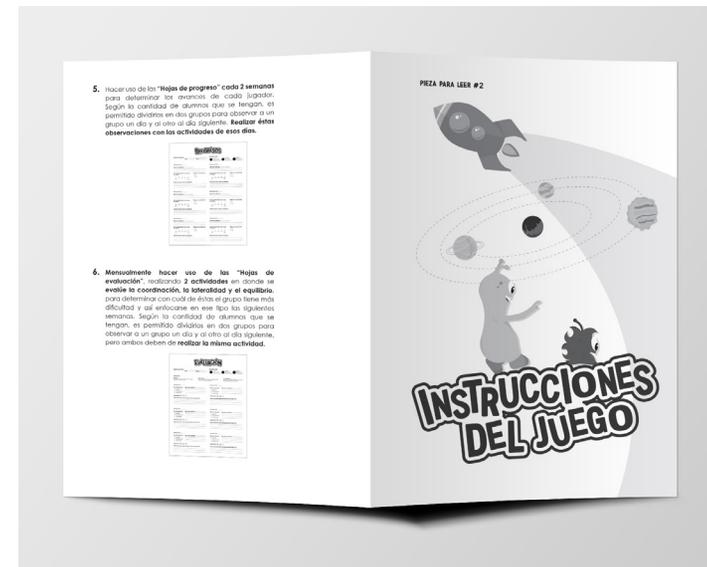
**Soporte:** Papel Couché

**Layout:** Empleo de una sola columna para el texto, justificado a la izquierda. Manejo de espacios en blanco por medio de márgenes anchos para evitar la saturación de elementos

**Objetivo de la pieza y su diseño:** Permite presentar toda la información requerida. Desarrollada en blanco y negro con el propósito de facilitar la lectura además de reducir costos de impresión sin afectar su función o relación con las demás piezas ya que cuenta con los distintos elementos de diseño por los que está formado el juego. Es aquí donde, posterior a leer la guía, comprenderán cómo se encuentra dividido el juego, su duración y cómo jugarlo. Expone las reglas del juego de una manera clara y directa, por medio de un orden lógico de indicaciones.



Reficula de manuscrito y jerárquica (manejo de una sola columna que presenta el texto de forma ordenada, además de jerarquizar los títulos)



Pieza 23.



Pieza 24.

**Pieza:** Folleto de actividades

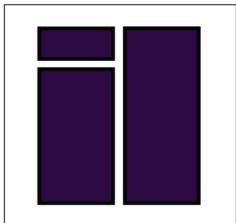
**Utilizada por:** Maestros

**Formato:** 16x8" (abierto), 8x8" (cerrado). Formato estándar de fácil manipulación

**Soporte:** Papel Bond 100 gramos.

**Layout:** Empleo de una doble columna para el texto, justificado a la izquierda. Manejo de espacios en blanco por medio de márgenes anchos para evitar la saturación de elementos

**Objetivo de la pieza y su diseño:** Permite presentar toda la información requerida. Desarrollada en blanco y negro con el propósito de facilitar la lectura, además de reducir costos de impresión sin afectar su función o relación con las demás piezas ya que cuenta con los distintos elementos de diseño por los que está formado el juego. Pieza que busca presentar todas las actividades de forma ordenada, clara y directa. Encarga de solventar la parte lúdica establecida en la necesidad, ya que cuenta con las historias que transforman los simples ejercicios en aventuras.



Refigura de columnas (manejo de dos columnas que permite manejar una mayor cantidad de texto de forma ordenada)



Pieza 25.



Pieza 26.

**Pieza:** Tarjetas del juego

**Utilizada por:** Maestros y niños

**Formato:** 11x8.5" Tamaño práctico para fácil almacenamiento, manipulación y visualización

**Soporte:** Opalina con laminado brillante en ambos lados (se pegará y despegará de la pared del patio/cancha diariamente, como se presenta en la Pieza 25). Retomando lo mencionado por el magister Montenegro (2018), se imprimirá en ambos lados de la tarjeta para aprovechar el material y reducir costos.

**Layout:** Empleo de una sola columna en la parte superior para el texto alineado al centro, a una o dos líneas según la extensión de la frase. Ilustración demostrativa ubicada al centro, abarcando el 90% de la pieza. Número de la tarjeta ubicado siempre en la esquina superior izquierda.

**Objetivo de la pieza y su diseño:** Considerando al grupo objetivo y lo mencionado por la licenciada Arango (2018), a los niños de estas edades se les debe de repetir constantemente una indicación. Para facilitar esto y no desperdiciar tiempo, se desarrollaron las tarjetas demostrativas para que los niños puedan contar con una referencia gráfica durante toda la actividad. Ya que se cuenta con las distintas historias planteadas en el folleto de "Actividades" para cada actividad, parte del objetivo de las tarjetas es ayudar a ilustrar dicho ambiente por medio de una ilustración a línea discontinua, con el propósito de reforzar el ambiente del universo planteado en el concepto, junto con la imaginación de los niños.

Gran parte de estas tarjetas cuentan con frases o textos motivacionales para el grupo objetivo, pero algunas de estas requerían de texto descriptivo ya que ciertas actividades eran más difíciles de explicar solamente con la ilustración.

A pesar que se realizó una hoja de giro de los personajes, la mayoría de las poses en las tarjetas son de frente o de perfil ya que, según la actividad, estos fueron considerados los mejores perfiles para representar el ejercicio al grupo objetivo y pudiera ser comprendido fácilmente por ellos. Sin embargo, también hubieron algunas actividades que fueron mejor representadas con un perfil de 3/4.



Retícula de manuscrito y jerárquica (manejo de distintas divisiones que permiten jerarquizar por tamaños los elementos dentro de la pieza, según las prioridades del grupo objetivo)



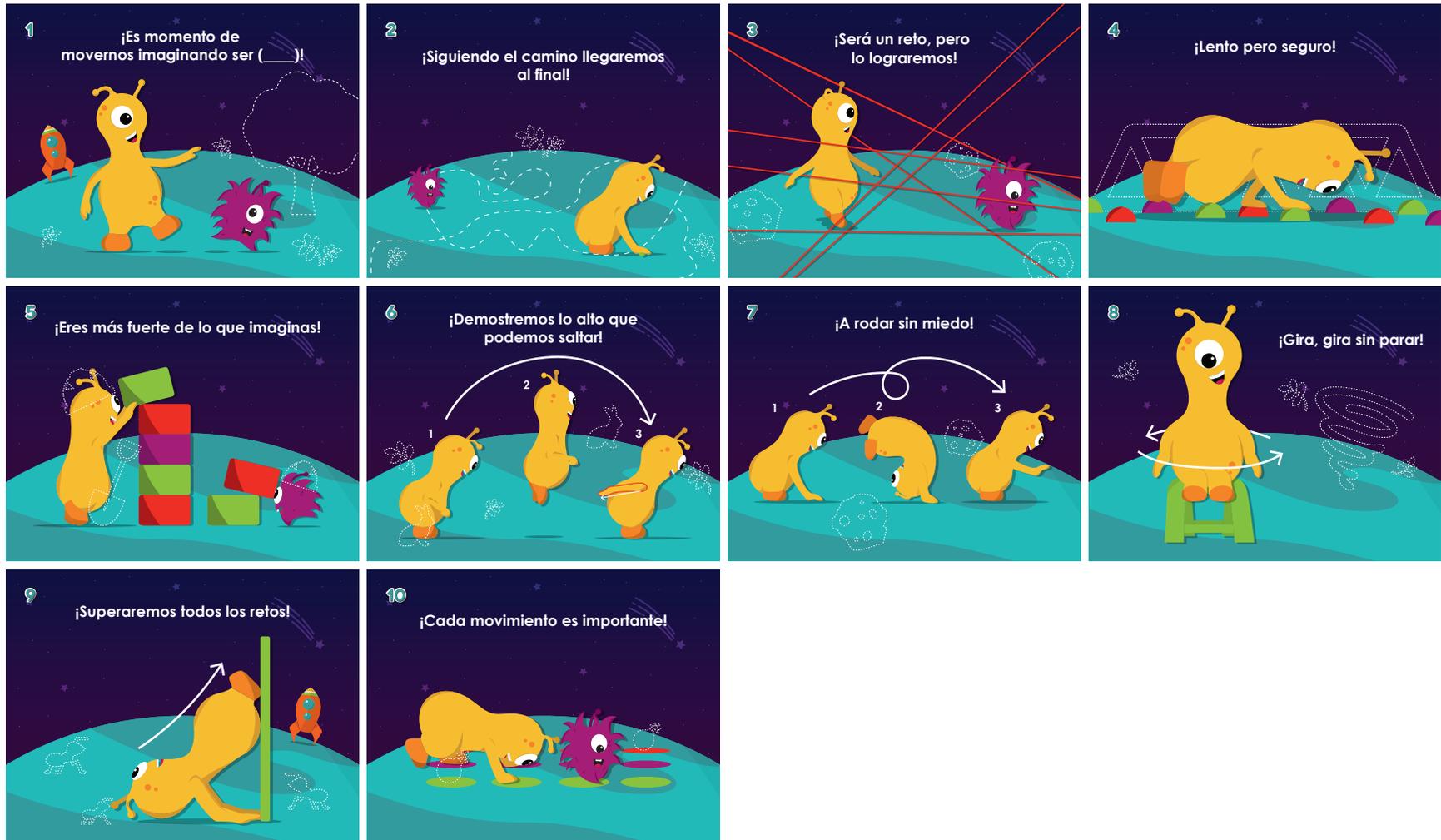
Pieza 27. Montaje tarjeta. Fuente propia.

Nivel 1



Pieza 28.

Nivel 2



Pieza 29.

Nivel 3

1 ¡Demostremos lo fuerte que somos!

2 ¡A girar alrededor del banco!

3 ¡Podemos lograrlo, un paso a la vez!

4 ¡Lo más importante es la concentración!

5 ¡Somos muy fuertes!

6 ¡A moverse como columpios!

7 ¡Trabajando en equipo lo lograremos!

8 ¡Demostremos nuestro equilibrio y fuerza en los pies!

9 ¡Sigue el camino y ayuda a tus amigos!

10 ¡Juntos lograremos terminar!

Pieza 30.

**Pieza:** Ficha de desempeño

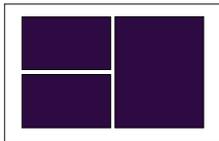
**Utilizada por:** Maestros y niños

**Formato:** 11x8.5" Tamaño práctico para fácil almacenamiento, manipulación y visualización.

**Soporte:** Opalina con laminado brillante en ambos lados (se mostrará a los alumnos diariamente). Retomando lo mencionado por el magister Montenegro (2018), se imprimirá en ambos lados de la tarjeta para aprovechar el material y reducir costos.

**Layout:** Empleo de una sola columna en la parte inferior izquierda para el texto, alineado a la izquierda. Ilustración ubicada en la parte superior derecha y el título en la parte superior izquierda.

**Objetivo de la pieza y su diseño:** Siguiendo con la visión del centro educativo de recuperar la dignidad de sus estudiantes y retomando lo mencionado por la psicopedagoga Flores (2018); el grupo objetivo se encuentra en una etapa donde cualquier comentario puede beneficiar o afectar su crecimiento, se desarrolló esta pieza como medio motivacional según el desempeño durante las actividades del día. Cabe resaltar que, no solo en esta pieza sino que en todas, no se presenta algún aspecto negativo, con el fin de no desalentar al grupo objetivo ya que ellos provienen de un ambiente difícil y desalentador.



Retícula jerárquica (manejo de distintas divisiones que permiten jerarquizar por tamaños los elementos dentro de la pieza, según las prioridades del grupo objetivo)



Pieza 31.

**Pieza:** Hojas de progreso y Hojas de evaluación

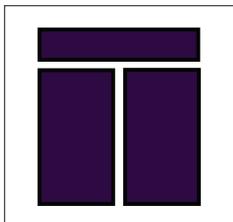
**Utilizada por:** Maestros

**Formato:** 11x8.5" Tamaño estándar que permite sacarle fotocopia a la pieza cuando éstas se acaben

**Soporte:** Papel Bond, 80 gramos

**Layout:** Empleo de dos columnas para el texto, alineado a la izquierda. Dentro de cada una se maneja una doble columna para mejor orden de elementos. Título centrado en la parte superior de la hoja.

**Objetivo de la pieza y su diseño:** Considerando que cada niño se desarrolla a su propio ritmo como lo estableció la psicopedagoga Flores (2018) pero con el juego se buscó que todos avancen al siguiente nivel juntos, se desarrollaron estas hojas para detectar y eliminar a tiempo las dificultades en cada uno de ellos. Son el medio encargado de llevar un control y/o registro, claro y ordenado, de los niños y su desempeño. De esta forma, al terminar el ciclo escolar, todos habrán mejorado en cada uno de los principales aspectos de la motricidad, según el nivel en el que se encontraban.



Rejilla de columnas (manejo de dos columnas que permite manejar una mayor cantidad de texto de forma ordenada)

Pieza 32.

Pieza 33.

**Pieza:** Caja del juego

**Utilizada por:** Maestros y niños

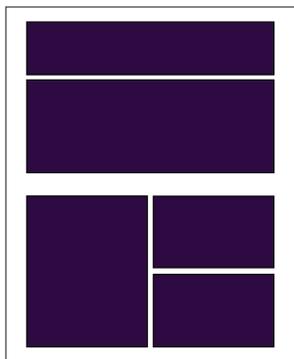
**Formato:** 11.5x9x2" Mantiene los elementos del juego organizados, fácil de manipular y portátil.

**Soporte:** Papel Texcote calibre 20, con impresión en vinil adhesivo.

**Layout tapadera:** Logotipo centrado en la parte inferior, datos del juego ubicados en la esquina superior derecha y en la inferior izquierda. Manejo de ilustraciones como fondo.

**Layout caja:** Manejo de dos columnas siendo la derecha mayor que la izquierda. Texto alineado al centro y a la izquierda. Logotipo y datos del juego ubicados en las distintas esquinas de la pieza.

**Objetivo de la pieza y su diseño:** Además de mantener las piezas del juego en buen estado, es la pieza de presentación del mismo. Al ser la primera con la que se tendrá contacto, se desarrolló con cada uno de los elementos de la línea gráfica del juego para connotar la diversión y aventura que éste propone. Brinda una información inicial sobre qué y para qué es el juego si en dado caso llega una nueva persona que no tiene conocimiento sobre el mismo.



Retícula jerárquica (manejo de distintas divisiones y columnas que permiten jerarquizar por tamaños y ubicación los elementos dentro de la pieza, según las prioridades de información)



Pieza 34.

**Pieza:** Cajas para las tarjetas

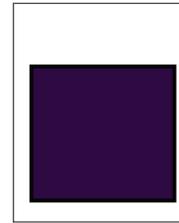
**Utilizada por:** Maestros

**Formato:** 8.5x11x1/8" Facilita el almacenamiento y la manipulación.

**Soporte:** Papel Texcote calibre 16

**Layout:** Título alineado al centro de la pieza

**Objetivo de la pieza y su diseño:** Permite dividir las tarjetas por nivel, mantenerlas en buen estado y genera orden dentro de la caja del juego.



Retícula de manuscrito y jerárquica (manejo de una columna central que permite jerarquizar el elemento gráfico de la pieza)

Troquel



Pieza 35.

# PRODUCCIÓN Y REPRODUCCIÓN

# ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

## Caja

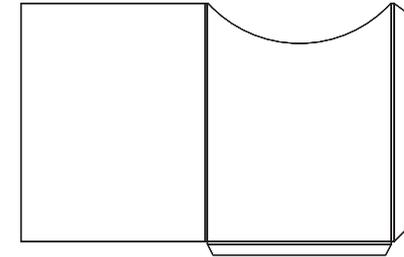
- Sistema de impresión: digital
- Impresión full color
- 11.5 x 9 x 2 pulgadas
- Impreso en vinil adhesivo (pliego de 26 x 27 pulgadas)
- Impresión solo tiro
- Pegado en papel texcote, calibre 20
- Troquelado (lleva pestañas)
- Ensamble o armado de pieza:  
Corte: línea continua  
Cizado: línea punteada
- Cantidad: 2 unidades

\* Por aprovechamiento de material, se hará uso del sobrante del pliego para imprimir las stickers que irán en los cintillos y las cajas de las tarjetas.



## Cajas para tarjetas

- 8.5 x 11 x 1/8 pulgadas
- Papel texcote, calibre 16
- Troquelado
- Ensamble o armado de pieza:  
Corte: línea continua
- Cantidad: 3 unidades



## Tarjetas del juego

- Sistema de impresión: digital
- Impresión full color
- 11 x 8.5 pulgadas
- Papel opalina
- Laminado brillante en ambos lados
- Impresión tiro y retiro
- Cantidad: 15 unidades



## Ficha de desempeño

- Sistema de impresión: digital
- Impresión full color
- 11 x 8.5 pulgadas
- Papel opalina
- Laminado brillante en ambos lados
- Impresión tiro y retiro
- Cantidad: 1 unidad



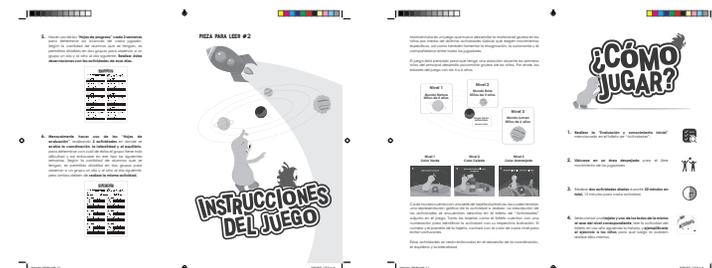
## Guía maestros

- Sistema de impresión: digital
- Impresión blanco y negro
- 5.5 x 8.5 pulgadas (doblado), 11 x 8.5 pulgadas (extendido)
- Papel couché
- Engrapado
- Impresión tiro y retiro
- Cantidad: 1 unidad



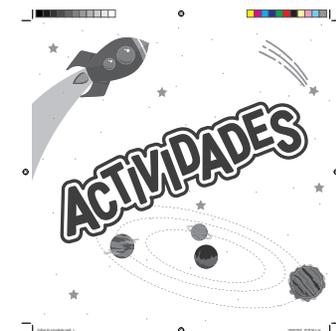
## Instructivo

- Sistema de impresión: digital
- Impresión blanco y negro
- 5.5 x 8.5 pulgadas (doblado), 11 x 8.5 pulgadas (extendido)
- Papel couché
- Impresión tiro y retiro
- Cantidad: 1 unidad



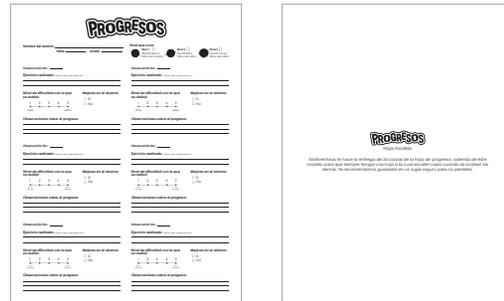
## Folleto de actividades:

- Sistema de impresión: digital
- Impresión blanco y negro
- 8 x 8 pulgadas (doblado), 16 x 8 pulgadas (extendido)
- Papel bond 120 gramos
- Impresión tiro y retiro
- Engrapado
- Cantidad: 1 unidad



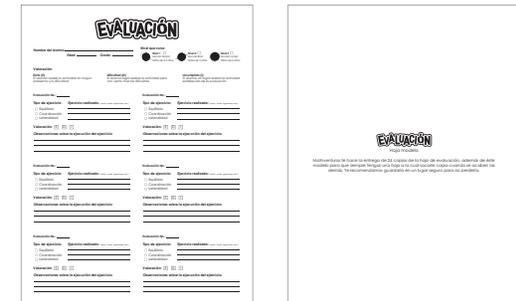
## Hoja de progresos (modelo)

- Sistema de impresión: digital
- Impresión blanco y negro
- 8.5 x 11 pulgadas
- Papel bond 80 gramos
- Impresión tiro y retiro
- Cantidad: 1 unidad



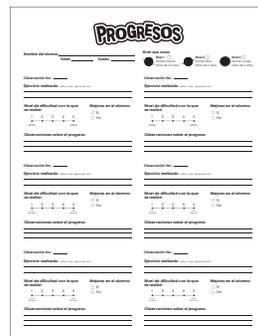
## Hoja de evaluación (modelo)

- Sistema de impresión: digital
- Impresión blanco y negro
- 8.5 x 11 pulgadas
- Papel bond 80 gramos
- Impresión tiro y retiro
- Cantidad: 1 unidad



## Hojas de progresos

- Sistema de impresión: digital
- Impresión blanco y negro
- 8.5 x 11 pulgadas
- Papel bond 80 gramos
- Impresión tiro
- Cantidad: 24 unidades



## Hojas de evaluación

- Sistema de impresión: digital
- Impresión blanco y negro
- 8.5 x 11 pulgadas
- Papel bond 80 gramos
- Impresión tiro
- Cantidad: 24 unidades



## Pósters

- Sistema de impresión: digital
- Impresión full color
- 13 x 19 pulgadas (3 unidades), 19 x 13 pulgadas (2 unidades)
- Manta vinílica
- Impresión solo tiro
- Resolución: 300dpi
- Cantidad: 5 unidades

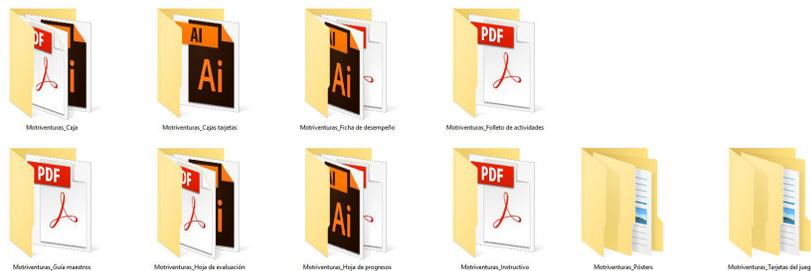


# INFORME TÉCNICO

Los archivos para la reproducción de las piezas antes descritas, se encuentran dentro del CD. Este cuenta con una carpeta madre llamada "Motriventuras\_piezas".



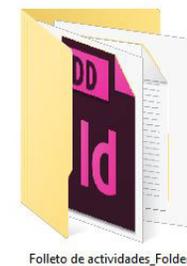
En esa carpeta madre se encuentran distintas carpetas con los nombres de todas las piezas del juego. La nomenclatura de cada una de las carpetas comenzará con el nombre del juego seguido por el de la pieza, ambos separados por un guión bajo. Dentro de cada una de éstas carpetas, según la pieza y el programa en el que se trabajó, se encontrará el archivo editable y un PDF.



En el caso de las piezas trabajadas en Adobe Illustrator CS6, se encontrará el archivo editable del programa y un PDF no editable. Cada archivo contará con el nombre de la pieza y si es editable o no editable, separados por un guión bajo.



Las piezas trabajadas en Adobe InDesign CS6, además de contar con su PDF no editable, cuentan con su respectivo package con el nombre de la pieza seguido por el nombre Folder, ambos separados por un guión bajo.



Dentro de este se encontrará el archivo editable del programa como las tipografías utilizadas. Cada archivo contará con el nombre de la pieza y si es editable o no editable, separados por un guión bajo.



### Aspectos importantes:

De los sobrantes del textcote calibre 20, se desarrollarán los cintillos para las Hojas de progreso, las Hojas de evaluación y los 5 Pósters enrollados. Los cintillos deberán de ser de un mínimo de 3 pulgadas de ancho.

En la carpeta Motriventuras\_Caja se encuentra el archivo para imprimir en vinil adhesivo el diseño de la caja, pero por aprovechamiento de material, se colocaron los títulos que se utilizarán en las cajas para las tarjetas y los cintillos para las hojas y los pósters.

# PRESUPUESTO DE DISEÑO Y REPRODUCCIÓN

## \*Presupuesto de reproducción:

Desde un principio se buscó realizar un recurso pedagógico que, además de cumplir con su función, fuera lo más económico posible, se realizaron distintas cotizaciones a varios lugares para determinar cuál de estos ofrece un buen producto a un precio accesible (revisar anexo 7 para ver cotizaciones completas). Para cumplir con un proyecto viable, se requiere que algunas de las piezas se impriman en lugares distintos. Para cada pieza, se recomienda:

Pieza	Cantidad	Total
<b>Tarjetas del juego</b> Full color, tamaño carta, impresas de ambos lados papel opalina C-12, con laminado brillante	15	Q390.00
<b>Ficha de desempeño</b> Full color, tamaño carta, impresa de ambos lados papel opalina C-12, con laminado brillante	1	Q26.00
<b>Instructivo</b> Blanco y negro, tamaño carta, impreso de ambos lados papel couché	1	Q18.00
<b>Guía maestros</b> Blanco y negro, tamaño carta, impreso de ambos lados papel couché	1	Q36.00
<b>Hojas de progreso</b> Blanco y negro, tamaño carta, impreso solo tiro papel bond 80 gramos	25	Q8.75
<b>Hojas de evaluación</b> Blanco y negro, tamaño carta, impreso solo tiro papel bond 80 gramos	25	Q8.75
<b>Folleto actividades</b> Blanco y negro, tamaño abierto de 16x8 pulgadas, impreso tiro y retiro consta de 3 folios, papel bond 120 gramos	1	Q27.00

## The sign center

2da calle 16-76 Boulevard Vista Hermosa,  
 zona 15, segundo nivel, Local C  
 22697741

\* Debido a la cantidad de juegos (3 en total), para reproducir el material se optó por el sistema de impresión digital que resulta menos costosa que la litográfica.

## V&M Printing, S.A.

23 avenida, 16-21 zona 10, Colonia Alcázar

23675555

Pieza	Cantidad	Total
<b>Diseño caja y stickers</b> Full color, tamaño 26 x 27 pulgadas Vinil autoadhesivo HD	1	Q30.00
<b>Pósters</b> Full color, tamaño 13x19 pulgadas Lona vinílica	5	Q40.00

## Grafos

4ta avenida, 12-66, zona 1

22530662

Para la compra del pliego de papel textcote calibre 20 (Q5.80) para la caja principal y un pliego de papel textcote calibre 16 (Q5.50) para las cajas de las tarjetas.

**Costo total del juego: Q 595.8**

**Presupuesto de diseño:**

Para determinar el costo total del diseño se calculó con base a la cantidad de piezas y la complejidad de las mismas. (Revisar anexo 8 para conocer más sobre la cotización de diseño).

# COTIZACIÓN

**Fecha:** 02/05/2018

**Proyecto:** Ilustración y desarrollo de recurso pedagógico  
**Cliente:** Centro educativo Apóyate en Mí

	Precio
Investigación y desarrollo de concepto	Q 5,000.00
Diseño editorial	Q 2,000.00
Diseño de personajes	Q 2,500.00
Diseño de empaque	Q 1,000.00
Diseño material/juego educativo	Q 8,000.00
Ilustraciones	Q 1,500.00
<b>total:</b>	<b>Q 20,000.00</b>

DISEÑADORA GRÁFICA

**MERCEDES ESTRADA**  
estrada.mercedes95@gmail.com  
57088314

# CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

# CONCLUSIÓN

Se realizó un recurso pedagógico que facilita al docente la formación y potencialización del desarrollo psicomotor en los niños del centro educativo "Apóyate en Mí", ubicado en la zona 6 de la ciudad de Guatemala.

Por medio del concepto "Un universo en movimiento para el crecimiento", junto con el desarrollo de personajes, gestos, acciones, frases, ilustraciones que buscan generar un ambiente específico y una paleta de color variada y brillante, se logró una línea gráfica con figuras homogéneas, divertidas y amigables, la cual permitió llevar a cabo un recurso pedagógico que, además de solventar la falta de un apoyo educativo en relación al tema de la motricidad gruesa, cuenta con una estrategia lúdica que logra evaluar al grupo objetivo por medio de actividades que fomentan la imaginación y la aventura junto con los distintos valores y principios morales e intelectuales que el centro busca desarrollar en cada uno de los niños.

Gracias a una validación que se logró llevar a cabo con el grupo objetivo, en donde se tuvo la oportunidad de compartir con ellos y hacer uso del material y realizar algunas de las actividades del mismo, se pudo determinar que "Motriventuras" es un juego lleno de distintas aventuras que generan en el grupo objetivo, una sensación de felicidad y seguridad en comparación del ambiente de donde se desenvuelven. Durante el desarrollo de las actividades, se pudo percibir que los niños se encontraban cómodos ante la situación y el

ambiente que se les presentó, ya que incluso le encontraban nuevas historias a cada actividad.

Es un medio que permite, tanto a niños como adultos, compartir un momento agradable mientras se sale de la rutina, y jugar un poco al mismo tiempo se aprende algo nuevo con cada actividad. Respetar el desarrollo de cada uno de los niños y busca recuperar su integridad, por medio de distintas frases y aspectos positivos que los animarán a seguir adelante, no darse por vencidos y confiar que son capaces de realizar todo lo que se proponen.

## RECOMENDACIÓN DE DISEÑO

- Para estudiar al grupo objetivo en este tipo de proyectos, no es recomendable que se utilice la encuesta ni la entrevista directa. En cambio, buscar generar instrumentos dinámicos, como la Técnica Etnodigráfica Creatividad Intuitiva, con el fin de crear un ambiente amigable y divertido que permita ganarse la confianza del grupo objetivo y por ende, puedan brindar toda la información requerida por el diseñador.
- Evitar diseñar niños para los personajes en materiales de edad preescolar, ya que a estos se les atribuyen distintas características físicas con las que no todos los del grupo objetivo se llegarán a identificar. En cambio, personificar objetos o diseñar personajes ficticios y a estos, atribuirles características de la personalidad del grupo objetivo.

## RECOMENDACIÓN DE EXPERIENCIA

- Confiar en las capacidades de uno mismo para la realización de cualquier proyecto que involucre un área de diseño fuera de la zona de confort personal.

**ANEXOS**

# ÍNDICE

<b>1. GUÍAS DE OBSERVACIÓN</b>	<b>212</b>	<b>4. INSTRUMENTOS GRUPO OBJETIVO</b>	<b>238</b>
1.1 Centro educativo Apóyate en Mí	212	4.1 Encuesta grupo objetivo	238
1.2 Mano Amiga Guatemala	214	4.1.1 Análisis de resultados	239
1.3 Fe y Alegría Guatemala	216	4.2 Entrevista directora	241
1.4 Gymboree (competencia indirecta)	218	<b>5. ENCUESTA VALIDACIÓN</b>	<b>242</b>
<b>2. ENTREVISTAS SUJETOS DE ESTUDIO</b>	<b>220</b>	5.1 Licda. Aileen Arango	242
2.1 Licda. Liza María Flores	220	5.2 Licda. Jenniffer Valvert	245
2.2 Licda. Aileen Arango	222	5.3 Licda. Liza María Flores	249
2.3 Licda. Jenniffer Valvert	228	<b>6. ENTREVISTA VALIDACIÓN</b>	<b>252</b>
<b>3. OBJETOS DE ESTUDIO</b>	<b>232</b>	6.1 Mgtr. Christian Montenegro	252
3.1 Hopscotch	232	<b>7. COTIZACIONES</b>	<b>263</b>
3.2 Jumbo Parachute	234	<b>8. PRESUPUESTO DE DISEÑO</b>	<b>266</b>
3.3 Butterfly Tunnel	236		

# 1. GUÍAS DE OBSERVACIÓN

## 1.1 Centro educativo Apóyate en Mí

**Tema:** Desarrollo de la motricidad gruesa

**Grupo Objetivo:** Niños de 4 a 6 años de edad

**Propósito de comunicación:** La viabilidad de aprender jugando

A continuación, se encuentra una serie de aspectos técnicos relacionados con la imagen gráfica de la fundación. Cada uno de los aspectos se presentan acompañados de una serie de afirmaciones; seleccionar la afirmación que se relacione con la fundación.

	Conecta directamente con el tema y el grupo objetivo	Existe conexión con el tema, mas no con el grupo objetivo	Existe conexión con el grupo objetivo, más no con el tema	No existe conexión ni con el tema ni con el grupo objetivo	Observaciones
<b>Tipografía</b>					
Familia				X	Las dos familias utilizadas, no establecen una conexión con el tema o el grupo objetivo, ya que una genera un aspecto Antiguo (Serif), la otra uno moderno (Sans Serif)
Tamaño		X			Su tamaño se considera muy pequeño para un grupo objetivo de niños de 3 a 6 años de edad, ya que aún se encuentran aprendiendo las letras y a cómo leer
Peso		X			Tomando en cuenta otra vez la edad del grupo objetivo y su nivel de aprendizaje, la tipografía seleccionada es muy delgada para ellos y se les dificultará la lectura
<b>Jerarquías</b>					
Peso visual			X		Debido a que gran parte del formato de las piezas se encuentra ocupado por una fotografía que muestra al grupo objetivo en distintas actividades, dándoles una mayor importancia y peso comparado con los demás elementos
Contrastes (color, forma o tamaño)				X	El único medio por el cual se genera contraste entre los elementos son por las piezas, que generan una separación entre la fotografía de fondo con el texto y el logotipo
<b>Color</b>					
Paleta de color				X	Su paleta de color en las piezas se encuentra formada por los colores rojo, amarillo y azul
Saturación				X	Debido a que la saturación de los colores es muy baja, éstos son pocos llamativos y algo aburridos
Armonía (contrastes)				X	Por lo mismo que la paleta de color cuenta con poca saturación, no existe contraste y genera que toda la pieza se vea plana
<b>Retórica de la fundación</b>					
Copy / Slogan	-	-	-	-	No cuenta con algún copy o slogan

A continuación, se encuentra una serie de afirmaciones relacionadas con la funcionalidad del establecimiento. Cada una de las afirmaciones se presenta acompañada de una escala del 1 al 5 para medir su nivel de aplicación, siendo 1 el nivel más bajo de veracidad en relación a la afirmación y 5 el nivel más alto de veracidad.

Según lo observado, seleccionar el nivel que más se adecúe a lo relacionado con la fundación.

	1	2	3	4	5	Observaciones
La tipografía, y su tamaño seleccionado ayuda a la legibilidad de la pieza			X			La tipografía utilizada, además de ser muy delgada, es de un tamaño pequeño y se encuentra posicionada en la parte baja de la pieza, por ende dificulta su lectura
Los elementos gráficos (ilustraciones / imágenes) de la pieza se relacionan con el tema o el grupo objetivo			X			No todas las imágenes utilizadas en las piezas representan lo que son los niños de 3 a 6 años o actividades que ayuden a la motricidad gruesa
Es fácil identificar todos los elementos de las piezas como parte de un todo				X		Debido a que no cuenta con una gran cantidad de elementos gráficos, y en todas las piezas son los mismos, es fácil identificarlos como uno mismo
El diseño y la función de las piezas es original / innovador	X					Es común ver piezas con pecas en donde se ubica el texto además del logotipo
Memorabilidad de las piezas	X					Debido a que el diseño no es original o innovador, es fácil olvidar cómo luce del todo

## 1.2 Mano Amiga Guatemala

**Tema:** Desarrollo de la motricidad gruesa

**Grupo Objetivo:** Niños de 4 a 6 años de edad

**Propósito de comunicación:** La viabilidad de aprender jugando

A continuación, se encuentra una serie de aspectos técnicos relacionados con la imagen gráfica de la fundación. Cada uno de los aspectos se presentan acompañados de una serie de afirmaciones; seleccionar la afirmación que se relacione con la fundación.

	Conecta directamente con el tema y el grupo objetivo	Existe conexión con el tema, mas no con el grupo objetivo	Existe conexión con el grupo objetivo, más no con el tema	No existe conexión ni con el tema ni con el grupo objetivo	Observaciones
<b>Tipografía</b>					
Familia			X		Al utilizar una tipografía decorativa, es fácil asociarla con algo amigable e infantil, pero no logra generar un balance entre lo infantil y la formalidad del tema educativo
Tamaño			X		El tamaño de la misma, es lo suficientemente grande para poder ser leída por niños
Peso			X		Su tipografía es de palo grueso por ende es fácil de identificar para los niños del grupo objetivo
<b>Jerarquías</b>					
Peso visual				X	Debido a que la tipografía es muy pesada, llega a pelear con los demás elementos de la pieza, por lo tanto no existe un peso visual principal
Contrastes (color, forma o tamaño)			X		En las piezas donde más se genera contraste para el grupo objetivo, se encuentra en su página web, donde por medio del color resaltan sus elementos
<b>Color</b>					
Paleta de color	X				Su paleta de color principal es el azul y anaranjado, pero en sus publicaciones suelen complementarlo con verde, fucsia, celeste, rojo y morado
Saturación	X				La paleta de color principal no es muy saturada pero los secundarios cuentan con una saturación más elevada brindándole un aspecto llamativo y energético a las piezas
Armonía (contrastes)	X				Debido a la alta saturación en sus colores secundarios, se generan claros contrastes visuales entre las piezas y sus elementos
<b>Retórica de la fundación</b>					
Copy / Slogan	X				"Juntos transformando vidas"; Su slogan principal, hace referencia al deseo y determinación de transformar la vida de sus alumnos por medio de distintas actividades

A continuación, se encuentra una serie de afirmaciones relacionadas con la funcionalidad del establecimiento. Cada una de las afirmaciones se presenta acompañada de una escala del 1 al 5 para medir su nivel de aplicación, siendo 1 el nivel más bajo de veracidad en relación a la afirmación y 5 el nivel más alto de veracidad.

Según lo observado, seleccionar el nivel que más se adecúe a lo relacionado con la fundación.

	1	2	3	4	5	Observaciones
La tipografía y su tamaño seleccionado ayuda a la legibilidad de la pieza				X		La tipografía se considera efectiva para la lectura por el tipo de letra y el tamaño seleccionado, excepto para los textos extensos ya que se mira muy sobrecargado
Los elementos gráficos (ilustraciones / imágenes) de la pieza se relacionan con el tema o el grupo objetivo					X	Sus elementos son bastante amigables y enfocadas al grupo objetivo de los niños
Es fácil identificar todos los elementos de las piezas como parte de un todo			X			En relación a que las piezas cuenta con la misma tipografía, sí. Excepto una pieza en donde se hace uso del flat design, la fotografía y el 3D
El diseño y la función de las piezas es original / innovador	X					Es un diseño que se ha podido observar en otras partes
Memorabilidad de las piezas	X					La poca originalidad lo hace poco memorable

## 1.3 Fe y Alegría Guatemala

**Tema:** Desarrollo de la motricidad gruesa

**Grupo Objetivo:** Niños de 4 a 6 años de edad

**Propósito de comunicación:** La viabilidad de aprender jugando

A continuación, se encuentra una serie de aspectos técnicos relacionados con la imagen gráfica de la fundación. Cada uno de los aspectos se presentan acompañados de una serie de afirmaciones; seleccionar la afirmación que se relacione con la fundación.

	Conecta directamente con el tema y el grupo objetivo	Existe conexión con el tema, mas no con el grupo objetivo	Existe conexión con el grupo objetivo, más no con el tema	No existe conexión ni con el tema ni con el grupo objetivo	Observaciones
<b>Tipografía</b>					
Familia	X				El uso, en su mayoría, de tipografía Sans Serif, genera un equilibrio entre un tipo de letra adecuado para niños y la formalidad del tema de la educación
Tamaño	X				Su tamaño es adecuado para que pueda ser leída por cualquier persona
Peso	X				En general cuenta con un peso equilibrado que no lo vuelve muy cargado, ni tan ligero
<b>Jerarquías</b>					
Peso visual			X		El principal peso visual se concentra en las imágenes de los niños, llegándoles a dar más protagonismo que los otros elementos
Contrastes (color, forma o tamaño)				X	El único medio por el cual se genera contraste entre los elementos son debido a las plecas, que generan una separación entre la fotografía de fondo con el texto
<b>Color</b>					
Paleta de color				X	Su color principal en su línea gráfica es el rojo
Saturación				X	La saturación del color rojo es relativamente baja, por ende no llama mucho la atención
Armonía (contrastes)				X	Debido a la poca diversidad en su paleta de color, no se genera contraste con los demás elementos gráficos, volviéndola una imagen plana y poco llamativa
<b>Retórica de la fundación</b>					
Copy / Slogan	X				"Transformando vidas"; Su slogan permite comprender su deseo por mejorar la vida de sus estudiantes, brindándoles el apoyo que necesitan

A continuación, se encuentra una serie de afirmaciones relacionadas con la funcionalidad del establecimiento. Cada una de las afirmaciones se presenta acompañada de una escala del 1 al 5 para medir su nivel de aplicación, siendo 1 el nivel más bajo de veracidad en relación a la afirmación y 5 el nivel más alto de veracidad.

Según lo observado, seleccionar el nivel que más se adecúe a lo relacionado con la fundación.

	1	2	3	4	5	Observaciones
La tipografía y el tamaño seleccionado ayuda a la legibilidad de la pieza					<b>x</b>	Según el grupo objetivo para el que está dirigida la pieza, se considera adecuada ya que es simple, visible y fácil de comprender
Los elementos gráficos (ilustraciones / imágenes) de la pieza se relacionan con el tema o el grupo objetivo				<b>x</b>		Se relacionan principalmente con el grupo objetivo ya que en las piezas, agregan solamente fotografías de los mismos
Es fácil identificar todos los elementos de las piezas como parte de un todo				<b>x</b>		Principalmente por la poca cantidad de elementos con los que cuenta la pieza y la poca variedad de colores dentro de la misma
El diseño y la función de las piezas es original / innovador	<b>x</b>					Es un diseño que se ha podido observar en otras piezas
Memorabilidad de las piezas	<b>x</b>					La poca originalidad lo hace poco memorable

## 1.4 Gymboree (competencia indirecta)

**Tema:** Desarrollo de la motricidad gruesa

**Grupo Objetivo:** Niños de 4 a 6 años de edad

**Propósito de comunicación:** La viabilidad de aprender jugando

A continuación, se encuentra una serie de aspectos técnicos relacionados con el establecimiento. Cada uno de los aspectos se presentan acompañados de una serie de afirmaciones; seleccionar la afirmación que se relacione con el establecimiento.

	Conecta directamente con el tema y el grupo objetivo	Existe conexión con el tema, mas no con el grupo objetivo	Existe conexión con el grupo objetivo, más no con el tema	No existe conexión ni con el tema ni con el grupo objetivo	Observaciones
Actividades realizadas	X				Cuenta con clases de estimulación temprana para niños de 0 a 5 años donde se trabajan habilidades motoras, cognitivas y sociales
Soportes utilizados en el establecimiento para la realización de actividades	X				Los materiales principales utilizados en el establecimiento son madera y colchonetas para la seguridad de los niños
<b>Color</b>					
Paleta de color	X				Dentro de la paleta de color del establecimiento se encuentran los colores primarios (rojo, amarillo y azul) y secundarios (verde, morado y anaranjado), acompañados del color café de la madera tipo pino de los juegos
Armonía (contrastes)	X				Debido a que la paleta de color del establecimiento es tan amplia, se generan varios contrastes dentro del mismo, pero aún así se mantiene la armonía entre ellos, debido a que cuentan con el mismo nivel de saturación
Tonalidades (referentes al tema)	X				Debido a que los tonos utilizados dentro del establecimiento son los colores primarios y secundarios, y éstos son los colores con los que el grupo objetivo tiene un primer contacto dentro del aprendizaje
Saturación	X				Los colores no cuentan con una saturación muy elevada, por lo tanto no son muy intensos ni molestos a la vista, llegando a crear un ambiente de felicidad e inocencia dentro del establecimiento
<b>Retórica del establecimiento</b>					
Copy / Slogan	X				<i>"Líder Mundial en Estimulación Temprana"</i> Su slogan hace énfasis sobre su especialidad en el tema del desarrollo físico, mental y social de los niños

A continuación, se encuentra una serie de afirmaciones relacionadas con la funcionabilidad del establecimiento. Cada una de las afirmaciones se presenta acompañada de una escala del 1 al 5 para medir su nivel de aplicación, siendo 1 el nivel más bajo de veracidad en relación a la afirmación y 5 el nivel más alto de veracidad.

Según lo observado, seleccionar el nivel que más se adecúe a lo relacionado con el establecimiento.

	1	2	3	4	5	Observaciones
Es fácil identificar todos los elementos del establecimiento como parte de un todo					X	Debido a que todos los colores cuentan con la misma saturación, ninguno resalta más que otro, y además se utiliza, en su gran mayoría, colchonetas en todo el establecimiento
El mensaje del establecimiento se conecta con el tema					X	Porque su mensaje hace énfasis en la Estimulación Temprana, y, como parte de ésta estimulación, se encuentra el desarrollo motor en los niños
La función del establecimiento se encuentra relacionada con el tema					X	Porque cuentan con todos los medios necesarios para brindarle a los niños un mejor desarrollo motriz sin descuidar su seguridad
El diseño y la función del establecimiento es original / innovador				X		Es atractiva y llamativa a la vista, pero sus elementos y colores son generalmente utilizados para temas y ejercicios infantiles, por ende no se considera como algo que nunca se haya visto
Memorabilidad del establecimiento					X	A pesar de que el establecimiento cuenta con grandes cantidades de elementos y colores, éste mismo es lo que lo hace fácil de recordar por el hecho de crear un ambiente 100% infantil y seguro para el grupo objetivo

**Precio de las clases:**

Membresía Q495.00 (solo se paga una vez y si se sale del curso, se debe de pagar otra vez) + Programa Play & Learn (3 a 5 años) Q380.00 (mensuales)

**Estrategia de medios (durabilidad del juego y/o actividad):**

Los cursos cuentan con una durabilidad de una hora y dependiendo el programa seleccionado puede ser una, dos o tres veces por semana. Los cursos se pueden llegar a tomar por uno o varios meses

## 2. ENTREVISTAS SUJETOS DE ESTUDIO

### 2.1 Entrevista Licda. Liza Flores

16 de febrero de 2018

**Yo: ¿Cómo definiría la motricidad gruesa y cuáles son sus principales características?**

**Liza:** La motricidad gruesa para la mayoría de los autores destacados en éste tema, se refiere a los movimientos necesarios que realiza el cuerpo para que los músculos trabajen conjuntamente y de forma alineada para poder adquirir un desarrollo y desenvolvimiento mejor. Las características más importantes es de que a través de estos movimientos, los niños en su desarrollo van adquiriendo fuerza, habilidad, agilidad, coordinación y equilibrio, que son componentes super importantes para el desarrollo de las demás áreas.

**Yo: ¿Cuál es la importancia de la motricidad gruesa en la vida de los niños?**

**Liza:** La motricidad está dividida en motricidad fina y motricidad gruesa, sin embargo se puede decir que la motricidad gruesa es la precursora de la motricidad fina y es muy importante para que los niños se vayan desarrollando adecuadamente. ¿Por qué es importante?, es importante porque es la que nos permite coordinar correctamente, mantener el equilibrio y ésto hace que podamos caminar y controlar perfectamente todos los movimientos que hacemos día a día para alcanzar cosas u objetos, y manipularlos de las diferentes maneras para alcanzar los objetivos.

**Yo: En un juego educativo para la motricidad gruesa ¿Qué considera que es esencial dentro de la metodología del juego?**

**Liza:** En un juego diseñado específicamente para trabajar la motricidad gruesa, uno de los principales componentes que se debe de tomar en cuenta es que el desarrollo de cada niño varía depende de su ritmo y eso es importante respetarlo. Por lo que al momento de hacer un juego es importante tomar en cuenta dos aspectos importantes, el primero, que sea dinámico, se le debe de presentar de forma de juego y no como una tarea más ante sus obligaciones de aprendizaje diarias. Y la segunda, es que si el niño presenta alguna dificultad para realizarlo o no le gusta, entre otras circunstancias, se debe de respetar y comprenderlo porque si lo obligamos a que lo realice no se va... de primero no se va a desarrollar correctamente y segundo va a empezar a crear cierto rechazo ante... ante estos movimientos que posiblemente en su vida futura se perjudicarán y se verá afectado su desarrollo.

**Yo: ¿A qué edad es recomendable iniciar con ejercicios de motricidad gruesa?**

**Liza:** A qué edad es importante iniciar con los movimientos de motricidad gruesa... te podría decir que desde los primeros meses, todo empieza en la estimulación temprana. La mayoría de personas creen que eso de estirar piernas, bracitos en los niños cuando se están cambiando, no tienen ningún impacto sin embargo a partir de eso se empiezan a crear ciertas conexiones neuronales que es lo que va a ayudar posteriormente a que los ejercicios se lleven a cabo de manera más fluida porque ya van a tener una memoria de cómo se hacen y cómo se llevan a cabo estos.

**Yo: ¿Qué tipos de ejercicios considera que son indispensables en la motricidad gruesa?**

**Liza:** Los tipos de ejercicios que creo indispensables para desarrollar la motricidad gruesa son todos los referentes a la coordinación y equilibrio. Éstos dos componentes van a permitir y desencadenar los otros factores y que éstos se lleven a cabo correctamente. Entonces la coordinación se empieza a ver desde los niños chiquitos como cuando hacen, en el gateo específicamente, por eso es muy importante que los niños gateen o sea, hay ciertos niños que cuando empiezan a crecer y a adquirir como fuerza y formar todo su cuerpo, no gatean sino que caminan de, pues como que de una vez. Es bueno porque quiere decir que su cuerpo ya está listo para enfrentar esos ejercicios y poder desarrollarse, sin embargo el no gatear tiene un fuerte impacto que muchas veces puede ser negativo. ¿Por qué negativo?... al gatear los niños utilizan las manos y los pies siendo... o sea... siendo las manos y los pies, los sentidos y las vías en donde le encuentran sentido y conocimiento a todo, porque todavía no tienen la capacidad de retener la información, de identificar todas las variables y darles un nombre, pero si reciben esa sensación y esas sensaciones se van guardando en su memoria para después asociarlas. Entonces cuando se gatea, aparte de poder recibir y percibir diferentes sensaciones, y asociarlas con su mundo y su alrededor, desarrollan coordinación, o sea ponen mano izquierda, rodilla derecha o puede ser mano izquierda y rodilla derecha, eso no tiene nada de relevancia o importancia, sin embargo si tienen un orden, de primero es cruzado y después es lineal. Esto quiere decir, la mayoría de niños empieza gateando con la mano izquierda y rodilla derecha y así sucesivamente. Y gracias al gateo, se establecen las conexiones neuronales necesarias para poder asociar y después desarrollar la fuerza, agilidad y todos los componentes que te había mencionado anteriormente.

**Yo: ¿Qué aspectos técnicos deben de tomarse en cuenta para ejercicios de motricidad gruesa?**

**Liza:** Entre los aspectos técnicos más relevantes es que los educadores o las personas que utilicen el juego comprendan y manejen correctamente en su totalidad el desarrollo de

los niños porque muchas veces se empieza con la postura antes de caminar o caminar antes de la postura, depende de la visión de cada uno, pero tenemos que tomar en cuenta de que el desarrollo del niño tiene un ciclo el cual se debe de respetar y no podemos trabajar un área si la otra no se ha desarrollado por completo o si podemos perfeccionarla para que desencadene todas las habilidades necesarias para empezar a desarrollar correctamente la otra. Sin embargo considero que los aspectos que se deben de trabajar en general son lateralidad, coordinación y equilibrio.

**Yo: ¿Qué debe de evitarse en los ejercicios de motricidad gruesa, en relación con la seguridad de los niños?**

**Liza:** Lo que se debe de tomar en cuenta para evitar poner a los niños en riesgo es: cada maestro conoce a sus niños, conoce las habilidades que cada uno tiene y es importante que, aunque el juego diga que tienen que caminar sobre una tabla que se encuentra un poco elevado del piso, y saben que el niño presenta dificultades aun en el equilibrio, no se le debe de colocar solo porque el juego lo dice o la instrucción lo dice o "bueno esto es lo que toca en la unidad, entonces es lo que vamos a hacer". Cada maestro, cada... como te digo... cada quien que utilice el juego y lo aplique, tiene que tener criterio y un poco de sentido común para conocer a su niño, y decir "bueno, tiene o no tiene la capacidad". Y que no tenga la capacidad o presenten una dificultad, no es nada malo, simplemente se tienen que reforzar las otras áreas para que éstas se desarrollen, como te mencionaba anteriormente, solo si la persona de verdad conoce y maneja correctamente las etapas del desarrollo de las etapas de la infancia, puede saber que "ah bueno, no puedo darle equilibrio, caminar sobre una viga si todavía no puede diferenciar entre equilibrio estático y equilibrio dinámico" por ejemplo. Entonces, creo que todos los niños son capaces de realizar cualquier tipo de ejercicio pero es importante que tomemos en cuenta y como principal objetivo la seguridad de los niños.

## 2.2 Entrevista Licda. Aileen Arango

12 de febrero de 2018

**Yo:** Bueno comenzando, ¿Cómo defines tú el material didáctico y qué características debe de tener para ser un material didáctico?

**Aileen:** Bueno yo creo que el material didáctico, es cualquier recurso, ya sea impreso o digital o algún objeto, que se utilice para facilitar el aprendizaje en sí, osea realmente puede ser cualquier cosa que te pueda a ti apoyar de alguna forma lo que quieres enseñar, osea desde un objeto, desde comida osea cualquier, bueno talvez no comida, pero cualquier cosa que te pueda ayudar a transmitir esa información porque la gente es como muy visual entonces a ellos les ayuda un montón ese material. Ahora qué características debería de tener para ser un material didáctico en sí, lo que yo he trabajado, más es como que ellos se puedan identificar con el material, osea cualquier, puede ser un mapa impreso pero que literalmente tenga relación directa con el tema que se está tratando, no importa cuál sea, osea como te decía, puede ser impreso, puede ser un mapa, puede ser un juego como en éste caso, osea pueden ser algún objeto que tú hayas creado como para tal, para explicar. Puede tener diferentes características como texturas, color que se asocien directamente al tema, para mí ese es el material didáctico.

**Yo:** Y al grupo objetivo también

**Aileen:** Y al grupo objetivo, exáctamente. Entonces, sí porque digamos, no es lo mismo tener un material didáctico para niños que para jóvenes, verdad, eso es otra cosa totalmente diferente. Entonces como que tiene que tener eso, más que todo de característica y que realmente te apoye para dar el tema, para mí eso es el material didáctico.

**Yo:** ¡ok, perfecto!

**Yo:** Ahora en relación a los elementos gráficos y a tu experiencia, ¿Qué aspectos y/o elementos gráficos considera importantes al momento de diseñar un material didáctico para niños? ¿Por qué?

**Aileen:** Ok, yo considero super importante el color, osea especialmente para niños, el color es muy importante, tiene que ser llamativo para ellos. Ellos tienen que poder identificarse con eso, porque, digamos, se utiliza mucho para; muy pequeños se utilizan colores pastel, pero en realidad a los niños les encantan los colores vivos, osea se mueren, osea como tu material verdad, es como les llama la atención. Yo miro mucho con mi sobrino, porque el tiene como 3, va para 4 años, entonces yo le presento las cosas y él lo primero que ve es color rojo, colores fucsias, aunque es niño, le llaman la atención estos colores como, como que les llaman de niña verdad, pero les llaman la atención los colores fuertes que contrastan mucho. Luego, el color es super importante porque también se identifican como, les transmite las emociones, verdad, osea la psicología del color y ellos; la energía el amarillo, nose, el amor el rojo la pasión y todo esto, y los niños lo pueden sentir. Osea yo si he visto a los niños y ellos como que se identifican mucho con esto del color. Luego, la escala; es importante el tamaño de lo que se está trabajando para ellos porque ellos necesitan las cosas grandes. No podés presentarselas pequeñas, osea, sí hay que tener muy en consideración el tamaño que les vas a dar. Aunque uno diga; bueno vamos a gastar más porque el material tiene que ser más grande, obviamente, pero sí vale la pena y realmente que tenga, bueno si los niños pueden leer, un tamaño de letra, o si está aprendiendo a leer, que tenga un tamaño de letra adecuado, la escala...

**Yo:** Y legible

**Aileen:** Y legible, exactamente. Que realmente no sea algo que ellos puedan perder fácilmente o romper fácilmente. También, utilizar mucho el contraste, como que, no solo, bueno, en color, como en tamaño y en contraste de contenido, digamos, a ellos les gusta, cuando se les enseña como; grande y pequeño, nose, alto o bajo, todo eso como que ellos tratan, aprenden, empiezan a aprender como asociación, entonces siento que esos son los aspectos gráficos verdad, más importantes para el material didáctico de niños y, haber...el contraste... si creo que esos son como los que más puntuales que uno debe de tener en cuenta, osea, de ahí los demás varían porque, punto, línea todas esas formas... bueno las formas, también, las formas que transmitan lo que están representando, osea si estás hablando, tratando un tema que, nose... un tema tranquilo, usar formas orgánicas, si algo más estructurado a ellos les sirven las formas geométricas, porque es lo que han aprendido, verdad y de pequeños, formas geométricas, entonces tu tienes que como tratar de ordenarles las ideas, que todo lleve un orden y como que una repetición. Eso también es importante; la repetición porque ellos, talvez, se nos, osea como en el, nosotros, en la forma en la como nos enseñaron a nosotros, que es la repetición, osea que era menos analítico y más repetitivo, pero siento que ese dato es importante, la repetición. Porque así ellos pueden como que aprender a hacer eso, ya cuando son más grandes ya pueden hacerlo de forma analítica, pero cuando son chiquitos es más fácil con la repetición, que es cuando aprenden las cosas.

**Yo:** Si precisamente yo, tuve que ir a hacer unas entrevistas y pasarles las encuestas a los niños, fué donde pude ver lo del color, que cabal me salió que el morado y el amarillo eran los que más les gustaban en general. Y me sirvió porque esos colores hacen un buen contraste...

**Aileen:** ¡Ajá! ¡Un buen contraste, exactamente!

**Yo:** Entonces me quedó re bien! Para los personajes también vi, que su personaje favorito en la mayoría eran los minions. Entonces vi que era un personaje ficticio, entonces ahí fue donde me salió lo de los extraterrestres. Hice dos, que cabal uno era más alto que el otro. Si me ayudó bastante.

**Aileen:** Sí esque, eso sí! Que bueno que si te ayudó porque sí, osea, a ellos les gusta el contraste, las diferencias y realmente, no les gustan las cosas tan abstractas. Osea, ellos les gusta ver más, como un poquito más de realismo. Osea que tenga la nariz, si tu te has dado cuenta los niños, nosotros dibujamos, hay nose un puntito o algo, pero ellos te la dibujan, ellos hacen la línea; éste es el ojo, ésta es nose, como que hacen bien las facciones, más que uno cuando ya lo hace como más estilizado por decirlo así. Pero ellos, no necesitan tanta abstracción, siento yo. Pero me gustan como los que tú hiciste porque son extraterrestres verdad, osea varían, no es como que tengan características específicas o humanas por decirlo así, éstos pueden variar y me parecen re bien.

**Yo:** ¡Gracias!

**Yo: Va, ahora; ¿qué debe de evitarse al momento de diseñar un material didáctico para niños? ¿Por qué?**

**Aileen:** Ok, yo, ésto tenía como un poco de dudas porque como el material didáctico puede ser tan, cualquier cosa, osea yo sentía que lo único que tener cuidado es meter mucha información. Osea mucho texto, mucho contenido en algo pequeño, osea tu tienes que agregar los temas principales y de ahí como que se desarrolle con la persona que lo va a estar impartiendo verdad, pero que no se tenga tanto contenido creo que es lo más importante. Y que también utilice una, obviamente una tipografía legible, porque si ellos no pueden leerlo, o a veces uno piensa que, cierta tipografía por ser como más, nose, cursiva, porque está de moda o porque se mira bien, no, pero ellos si necesitan eso

como básico, como van aprendiendo. La que usan normalmente es la Century Gothic, verdad, que esas le dan duro a la misma, pero sí sirve verdad. Osea realmente, porque mucho de lo que aprenden, digamos, los libros que les enseñan a escribir, utilizan esa letra de molde, pero ya después es que empiezan a aprender la letra de carta. Entonces yo creo que considero eso y también que no tenga ninguna connotación negativa, osea no sea así como "no esto, no lo otro" sino como que "en vez de ésto puedes hacer esto", osea que siempre se tiene que ir al lado positivo, osea siempre tratar de incentivarlos en vez de restringirlos. Entonces eso

**Yo:** Incluso cuando estaba haciendo el juego, yo dije cuando estaba escribiendo las tarjetitas, tengo que ver la manera de que se entienda bien y fácil. Porque yo estoy acostumbrada a redactar las cosas más formales por la U...

**Aileen:** ¡Por la universidad, exactamente!

**Yo:** Esto es para niños. Incluso, la maestra me dijo, que talvez la maestra no va a estar en ese momento y los niños quieren hacer el ejercicio para que lean la tarjetita, tener un texto que ellos entiendan, además de la ilustración. Entonces yo pensaba "¡tengo que pensar como niño!"

**Aileen:** ¡Sí, exáctamente! Pensar como niño, estar con ellos, jugar con ellos y ver cómo se comunican. Porque vieras que, osea, entre ellos, nose como que, a mí me gusta ver porque yo di clases a niños pequeños verdad, entonces yo decía, bueno me sentaba con ellos, y miraba, yo les preguntaba cómo les fué, qué hicieron, entonces unos se comunicaban de una forma, otros digamos que, como los niños que tienen papás más grandes, osea son como más avanzados, nose porque, como que son más señorcitos, osea tiene como más conocimiento que los niños que tienen papás muy jóvenes. Pero sí

se notaba como ese contraste y es de que te pongas a hablar con ellos y a jugar, y ver cómo se comportan.

**Yo:** Más con éstos niños que son de escasos recursos, que sus papas, talvez, no tienen una educación muy alta, por ende tampoco tienen...

**Aileen:** ¡Sí caball!, no tienen el lenguaje, no conocen las mismas palabras que uno. Osea uno tiene que adaptarse. Tampoco, mira, algo que yo sí recalco es como no se les tiene que decir, digamos, a mí no me gusta con la publicidad, utilizan "vos, mira nose que" nose por qué pero a mí, no me gusta, nose si porque yo no trato tanta gente de "vos" porque no me identifico, pero sé que talvez va para otro grupo objetivo, pero siento que igual se puede educarlos, nose osea no todo el tiempo de, tal vez de "vos", aprendan como que también el lenguaje, osea como el "tú", el "usted", osea que realmente conozcan esas variaciones que pueden haber en el lenguaje y que sea simple verdad, osea no les estamos diciendo que siempre va a tratar a todo el mundo de "vos" sino que también bueno "tu puedes no sé qué", osea que realmente se incentive ese tipo de diferenciación en el lenguaje verdad...

**Yo:** No solo con chapinismos

**Aileen:** No solo chapinismos, ¡exactamente!, sino, ¡ajá!, sino que ellos también aprendan que hay otras cosas aparte de los chapinismos. Eso pienso yo, es mi, como opinión al respecto.

**Yo:** Okey

**Yo:** ¿Cuál considera que es la principal función de la ilustración en un material didáctico para niños? ¿Por qué?

**Aileen:** Okey, yo creo que lo principal es, bueno, hay varios verdad; primero la representación de la realidad, osea como que tú vas a mostrar las cosas como son, por decirte, osea digamos, aquí tu les estas hablando de deportes, entonces tu realmente tienes que representar de alguna forma la realidad de ese deporte. No vas a poner piscina cuando estas hablando de basketball, osea que ellos realmente puedan crear esa asociación, para mí, todo es asociación. Porque para mí, la forma más fácil de aprender es esa. Osea, por decirte, te doy un ejemplo; talvez no aplica tanto a esto, pero yo estaba en el colegio y nos tocaba aprender todos los presidentes, en orden, y yo decía "¿¡pero cómo nos vamos a prender a todos los presidentes en orden si son como 50!?" Eso era imposible. Entonces con un amigo, no, "¡vamos a hacerlo!". Entonces vamos a hacerlo por asociación. Entonces comenzamos; "el primero.." yo que sé.. Árbenz... no sé... Justo Rufino Barrios... no me acuerdo cuál era el primero. Pero entonces decíamos "bueno, Barrios, entonces barrer. Entonces el siguiente...", lo asociamos mucho con la asociación de palabras, "entonces el siguiente, barre en la casa", el siguiente se llamaba Castro de casa. Todo ese tipo de asociaciones. Así nos aprendimos los 50 presidentes y en orden, y los pudimos escribir en el examen y yo no lo podía creer, no podía creer que nos los aprendimos. Osea, esa asociación es muy útil, igual en el lenguaje cuando uno está aprendiendo un nuevo idioma, le sirve mucho la asociación, bueno... nosé... no te doy un ejemplo ahorita porque no me recuerdo ahorita de nada, pero sirve muchísimo. Entonces en la ilustración siento que es lo mismo. Osea tu lo asocias, con tu realidad, osea ya sabes que es morado porque, no sé, les gusta a los niños en las uvas y lo identifican con uvas, chicle... qué más podría ser... plasticina, osea ellos pueden identificarse con eso. Y, bueno que los estudiantes puedan identificar las cosas claramente, eso para mí es la importancia de la ilustración en el material didáctico. Y que a ellos les llame la atención realmente, más que todo, porque uno es visual, osea las personas como visuales, la mayoría, es raro el que no es visual, tal vez como un adulto, pero eso, osea, la mayoría son visuales, y uno tiende a recordar lo que vió, como las direcciones. Bueno yo me aprendo así, talvez, yo te digo, ah por donde esta aquí el McDonald's...

**Yo:** Yo no sirvo con direcciones, a mí díganme qué hay cerca...

**Aileen:** ¡Qué hay cerca, exacto!, entonces uno es muy visual. Es decir, bueno, la tienda amarilla, la casa azul o, osea, así verdad, y en otros países así es, en la tienda amarilla cruza a la izquierda, así como en Honduras y cosas así, así son. Entonces la asociación es lo más importante para mí de lo que son las ilustraciones en material didáctico.

**Yo: ¿Y considerarás que hay algún estilo de ilustración adecuada para materiales didácticos para niños?**

**Aileen:** Pues, depende de la edad. Osea, ahí sí depende de la edad, los más chiquitos obviamente son figuras más geométricas, más simples. Los más grandes ya se les mete cierta realidad con nivel de abstracción. Osea, lo que te decía de la nariz, que uno no la hace pero ellos lo hacen y ahí está. Y me han dicho "pero este no tiene nariz", osea "por qué no tiene nariz" y yo, "que buen punto". Entonces todo este tipo de cosas, como que ellos lo identifican verdad. Y de ahí, que sean formas simples, y que no sean como... que no sea... que no sea nada grotesco, osea porque hoy en día, siento que las ilustraciones se van mucho a lo grotesco, no sé por qué y a la gente le gusta, no sé que tenemos los humanos, pero les llama la atención, como que es lo no conocido o lo extraño y nos llama la atención por ser diferente. Pero para ellos, no comenzar tanto por, cosas tan extrañas sino más simples que ellos conozcan y se que asocien fácilmente. Aunque realmente, también otras pueden ser elaboradas, pero siento que en material didáctico no tanto. Porque siento que más elaborado es para cuentos, y álbumes ilustrados, pero para material didáctico algo más simple que represente directamente la idea, osea no irse por, como tenemos que hacer una casa , dibujamos el campo y la granja y la no sé que, no, osea, enfocarse en lo que se quiere dar a conocer.

**Yo:** Más que es para niños, para que no hayan tantas ideas.

**Aileen:** ¡Exacto! Porque ellos pierden la atención muy rápido. Si les das un pajarito, van a ver el pajarito, y no queremos que miren el pajarito, queremos que miren la casa. Entonces que, eso, enfocarse directamente en eso.

**Yo: ¿Por qué es importante la ilustración de personajes en un material didáctico para niños?**

**Aileen:** Ah bueno mira, eso te iba a preguntar, porque en el tuyo aplicaste personajes, porque no siempre los materiales didácticos llevan personajes. Osea, muchas veces son simples y no llevan personajes o hablan de otra cosa, dependiendo del tema. Pero siento que los personajes ayudan a los niños a identificarse como a relacionarse también, digamos ellos tienen amigos que hacen ciertas cosas, entonces ellos se relacionan con esos amigos que hacen ciertas actividades digamos. Entonces, lo mismo con los personajes, ay el personaje vive en la zona 3 o la zona 1, nose, ellos se van relacionando. O el personaje, por decirte, a veces cuando el niño tienen ciertas discapacidades o el niño anda en sillas de ruedas o el niño anda, nose, ellos se pueden asociar directamente con el personaje. Y para ellos es fácil identificarse, identifican las acciones, y mantiene una continuidad. Porque digamos, el personaje camina, no sé, el personaje cocina, el personaje hace esto, osea que ellos realmente puedan, como que es un espejo verdad. Se identifiquen con ese personaje y es importante por eso, y mantener la continuidad en los mismos, osea porque eso pasa mucho con personajes, cuando vas a dibujarlo lo hiciste de un lado pero cuando lo hiciste del otro, es otra cosa, no es lo mismo. Osea, tú sabes. Pero siento que eso es lo más importante y que cuenten con una historia propia, como tú decías, también que, pues, tengan un contexto. El personaje siempre tiene que llevar una historia propia, no puede ser un personajes sino tiene una historia. Le haces características, digamos, si lo haces gordito es porque le gusta comer, pero que tengan

todas esas características que ellas puedan, pues reconocer cuando los observen y que no pierdan esa línea de pensamiento que tienen conforme al personaje.

**Yo: Cabal eso era la otra pregunta, si ¿consideras necesario e importante que los personajes cuenten con una historia y nombres propios? ¿Por qué?**

**Aileen:** Exactamente, yo siento que sí, porque todos los personajes tienen que tenerlos, tienen que tener edad, osea qué edad tiene tu personaje, para que se asocie con los niños, osea puede ser un niño también porque es más fácil que se asocien o puede ser también ya un adulto, o puede ser que no tenga una edad específica, pero como que se pueden identificar con ellos. Y, dependiendo del material, si se usa o no el personaje. Que si es un material más simple, yo no lo considero necesario. Pero si ya se va a dar una continuidad, si, si es bueno que tengan.

**Yo:** Más que es un material que va a estar con ellos bastante tiempo

**Aileen:** ¡Exactamente!, si va a estar con ellos bastante tiempo, van a estar regresando y regresando ya saben que eso es directamente con ese material.

**Yo:** Si porque en general, el juego está pensado para niños de 3 a 6 años, entonces si...

**Aileen:** Okey, ahh bueno, entonces sí.

**Yo: ¿Qué aspectos técnicos toma en cuenta al momento de definir la distribución de los elementos textuales y gráficos en un material didáctico para niños?**

**Aileen:** Bueno, mucho espacio negativo, mucho espacio alrededor del texto que realmente pueda, no se sienta apretado para nada, que tenga bastante aire. Que

ellos no sientan que está sobrecargados de elementos sino que puedan comprender y poner atención verdad. De ahí también, el tamaño de letra verdad. También, es como, regresa un poco la pregunta pero al imprimir, sea un material que realmente aguante. Si va a ser de 3 años tiene que ser duro, tiene que ser de cierta calidad, tiene que tener un recubrimiento, digamos ya a la hora de impresión. Tiene que ser realmente, si se les cayó el jugo encima, porque siempre botan algo encima, entonces que no se arruine el material, tal vez que tenga un recubrimiento que sea plástico o algo. Otros aspectos técnicos, el tamaño que sea suficiente, que ellos lo puedan, que no se les pierda, porque los niños lo pierden todo, lo dejan por ahí, entonces no, tiene que ver uno dónde quedó el material o qué se hizo. Definir la distribución, si eso sería todo. Al final, es solo imagen o texto, es poco lo demás que metes, especialmente cuando es para niños verdad...

**Yo:** Sí, porque no podemos meter tanta cosa

**Aileen:** ¡Exactamente!, como no se pueden meter tantos, y que ellos puedan entenderlo, eso sí; que lleve u orden, ¡eso!. Que lleve un orden, osea, que ellos sepan que después de A va B, directamente, ya sea que lo hagas con una flecha, con color porque va en degradé, o que vayan a la par porque así tienen que ir. O digamos si son 6, saber realmente cuál es primero y cual va despues. Eso si siento que es muy importante, que sepan lleva un orden las cosas.

**Yo:** Como con niños, que siempre hay que explicarles las cosas... detalladamente

**Aileen:** Exactamente, de mira esto y luego regresar, y se le explica un montón de veces para...

**Yo:** Eso es la repetición que decías

**Aileen:** Exactamente, así es.

**Yo:** Y por último, no sé si tienes algún comentario o recomendación respecto a nose, según tu experiencia.

**Aileen:** Mi recomendación es convivir mucho con ellos, con el grupo objetivo, para saber exactamente qué es lo que les llama la atención, qué no les pareció. Cuando hacemos... cómo es que le dicen ustedes en la universidad... una validación del material, entonces realmente venir, mostrarles el material, que ellos jueguen, jugar con ellos, esa es mi recomendación. Que si te asocies mucho para que ver realmente cómo ellos pueden... como ellos lo van a utilizar. Por decirte, si ves algo que no cuadra, que mires, bueno "aquí no entendieron porque no tenía el orden" o porque "porque no tenían la otra tarjeta o se les perdió" o saber, en el orden así como saber, bueno, la maestra tiene que saber las instrucciones para los maestros, también para los que van a dar, que esto va con esto y esto y esto y esto, que sepan el orden y que cualquier cosa sepan que pueden regresar a ver éstas instrucciones verdad, que en la caja que vaya, esté impreso por ahí, para que nunca pierdan esas instrucciones y que sepan bien como se debe de utilizar el juego. Y creo que eso, y de ahí nada... ¡disfrutarlos con ellos!. Ahorita me recordé, también como recomendación, que sea interactivo, porque a ellos les gusta mucho, recorte, porque a ellos les gusta mucho hacer lo que hacen los más grandes. Como digamos, mi sobrino, el me dice yo quiero aprender a cortar, o los niños cuando yo estaba en la clase, a cortar y yo hay Dios mío, bien, pero que no se vayan a cortar, digo bueno lo puedes hacer, como instarlos siempre a aprender, que ellos lo hagan por ellos mismos, eso les ayuda un montón porque aprender ejercicios de motricidad, aprenden a moverse, aprenden, pero tienen que ser ellos mismos que lo tienen que hacer, no tanto que uno meterse así como a decirles "mira...", sino que ellos puedan independizarse en ese sentido y les encanta, osea aprender a poner, digamos, aprender a poner una

batería; cómo es que se meta la batería en el hoyito, osea son cosas tan simples, pero que realmente tiene que aprender a hacer y tienen el deseo de hacerlo.

**Yo:** Si precisamente el juego está pensado que esta el mediador, osea el maestro, y solo va a leer la tarjeta con las instrucciones y ellos hacen todo, y hay tanto ejercicios individuales como en parejas, entonces...

**Aileen:** Sí, re bien, porque eso les ayuda tambien, osea a convivir y hacer cosas en grupo porque, de verdad a algunos les cuesta, algunos son como bien o retraídos o como bien egoístas, ¡Sí!, y yo así como "prestale el aparato" y el "¡No!", eso pasa.

**Yo:** Es bueno ver a los niños y recordar esa etapa

**Aileen:** Sí, exactamente. Yo no sé como era en esa etapa... espero que haya sido buena

**Yo:** Bueno, eso sería todo.

**Aileen:** Bueno, esta bien

**Yo:** Te agradezco enserio por tu ayuda

**Aileen:** Bueno Mercedes, ya sabes. Espero haber sido de ayuda

**Yo:** ¡Sí, bastante!

## 2.3 Entrevista Licda. Jenniffer Valvert

16 de febrero de 2018

**Yo: Bueno para empezar, ¿Cómo defines tú el material didáctico y qué características debe de tener para ser un material didáctico?**

**Jennifer:** Okey, siento que el material didáctico, inicia como un material educativo pero despues se vuelve didáctico al momento que el niño puede evaluar lo aprendido a través de actividades que se hacen dentro del material. Entonces, didáctico viene no solo de que el niño esté entretenido sino que tiene ese factor de que compruebo que lo aprendí, pero desde mi propio ser, no a través de evaluaciones de la maestra sino que desde el mismo material. Eso lo vuelve didáctico.

**Yo:** Por medio de actividades

**Jennifer:** Mjm, exáctamente.

**Yo: ¿Qué aspectos y/o elementos gráficos considera importantes al momento de diseñar un material didáctico para niños? ¿Por qué?**

**Jennifer:** Okey, siento que lo que interviene ahí bastante es jugar con los sentidos. Entonces ahí ya no solo dependemos de elementos gráficos como tal, sino que también deberíamos de tomar en cuenta aspectos como por ejemplo táctiles o de forma o inclusive auditivos. Ahí si que a la mayor cantidad de sentidos que podamos apelar a través del material, el aprendizaje se vuelve como mucho más complejo y complejo para la mente del niño verdad. Entonces ahora aspectos en sí de elementos gráficos, diría yo que siempre el uso de formas, colores es como un buen recurso, y todo depende de la edad del niño verdad... qué tanto ha aprendido. Porque por ejemplo si son niños de

preescolar que todavía no saben leer, entonces ahí si recurren a colores y formas verdad, inclusive depende también de que año de preescolar porque no todas las formas las conocen...

**Yo:** Como el nivel de abstracción también

**Jennifer:** Ajá, exactamente, porque podríamos decirles "bueno vean la figura del triángulo", pero puede que un niño que está entrando a preescolar, no sabe qué es un triángulo. Entonces depende mucho del nivel, y cambia tan rápidamente como de pre kinder a preparatoria, ellos aprenden tantas cosas que los de prepa les puedes dar inclusive palabras y a los de pre kinder es introducción apenas de formas y colores verdad, entonces esas dos, formas y colores creo yo que es buen elemento.

**Yo:** ¿Qué consideras que debe de evitarse al momento de diseñar un material didáctico para niños? ¿Por qué?

**Jennifer:** Evitar, tal vez sería cuidado con la complejidad de las instrucciones y que se tenga como bien bien claro cuál es el propósito que tú quieres que ellos aprendan de alguna manera no distraerlos con otros elementos dentro de él, hablando ya en sí del diseño, que de verdad sea enfocado a lo que quieren aprender, porque de alguna manera los niños se distraen de tantas maneras...

**Yo:** Y muy rápido...

**Jennifer:** ¡Ajá! Y entonces cualquier cosita que no vaya enfocado a lo que tú les quieres enseñar, los va a distraer o que la instrucción sea muy compleja que sí necesitan de tener una persona a la par, explicándoles así muy muy bien, ahí es donde se complica. Entonces las cosas tienen que ser como lo más básicas y simples, pero, de nuevo, según

el nivel verdad, según el nivel. Cuando ya hay niveles como superiores, pero igual recurriría a la idea de que no sea complicado, porque, de nuevo, el material didáctico tiene que poderse utilizar solo. El material educativo, puedes tener a una persona que te vaya guiando, pero el material didáctico, bien yo me puedo llevar todo un material o un libro que sea didáctico, a mi casa y sin tener una supervisora yo lo debería de poder usar, ese es un factor importante.

**Yo:** Esa es la diferencia entre un material educativo y uno didáctico

**Jennifer:** Mjm, ¡sí! así es.

**Yo:** ¿Cuál considera que es la principal función de la ilustración en un material didáctico para niños? ¿Por qué?

**Jennifer:** Depende, porque la ilustración responde a diferentes cosas verdad, hay diferentes tipos de ilustraciones. Hay algunas que responden por ejemplo que demuestran de alguna manera lo que el niño está leyendo o ejemplifican algo o sino hay otro tipo de ilustración que abre esa puerta a la imaginación que no necesariamente están mostrando lo que están leyendo, sino que están dejando que su imaginación siga fluyendo. Hay otra que es de apoyo, hay otra que es de apropiación también, que por ejemplo, no sé si han visto las ilustraciones en donde señala o los miran directamente a los ojos.

**Yo:** Como que la ilustración se conecta con el usuario

**Jennifer:** ¡Ajá! se conecta con el usuario, entonces ahí sí que el principal fin de las ilustraciones va a variar verdad, va a variar según el uso y el funcionamiento que le querremos dar ellas verdad, pero en su mayoría es una representación más práctica

del contenido, verdad. Ya ven que por medio de una imagen comprendemos mucho más rápido y eficaz que leyendo verdad, entonces mejora la parte de interpretación y refuerza también la parte de entendimiento.

**Yo: ¿Qué estilo de ilustración considera que es la más adecuada para materiales didácticos para niños?**

**Jennifer:** Creo que para niños de edad primaria, la ilustración que es un poco más realista les causa como menos dificultad en su entendimiento, entonces mientras más detalles tengan en la primera etapa, ellos lo digieren más fácil verdad, inclusive si está conectado directamente con la realidad porque ellos todo lo conectan así como "ahh vi esa flor, esa flor fué la que vive en el jardín tal" o "vi ese perrito, ahh sí como el que ví en el video tal". Pero conforme van creciendo, su nivel de abstracción y de razonamiento abstracto verdad, pues va afinándose, entonces ya les podemos mostrar cosas mucho más abstractas y que entonces también los dejamos a ellos logren interpretar de diferentes maneras, y eso te hablo tipo segundo, tercero primaria ya puede ser un nivel mucho más abstracto, que es donde normalmente ya empiezan a utilizar flat design o cosas así que son como formas más básicas pero que ellos ya pueden asociar rápidamente con su realidad, pero ya tienen esa afinidad verdad, de reconocer las formas.

**Yo: ¿Por qué es importante la ilustración de personajes en un material didáctico para niños?**

**Jennifer:** Ah bueno. A mi encanta verlo desde el punto de vista que ellos se logran apropiarse del material, a través de un personaje. Y los personajes, para mí, son tan importantes porque de alguna manera el niño quiere ser el personaje verdad. Lo delicado de tener personajes es de alguna manera crear un personaje que logre ser lo

suficientemente versátil para que el niño pelirrojo o un niño canchito o un niño de pelo negro se quiera sentir identificado. Y yo siempre he dicho, cuando se diseñen personajes para niños, y mucho más en temprana edad, hagan animales o de alguna manera formas, pero no caer en el niño real. Porque de alguna manera, si tú presentas por ejemplo un conejo, cualquier niño puede decir "¡yo soy un conejo!" o "¡yo soy un oso!" verdad. Pero si hay, de alguna manera dentro de tus personajes, hay por ejemplo un niño colochito, "ah no pero yo no soy colochito", entonces ya no me identifico verdad. Y es por eso, siento yo, que en las primeras edades es bonito toda esa parte de personificación de los personajes verdad, darles vida a algo que no necesariamente tenga la vida como humano, pero así la apropiación es más fácil.

**Yo: ¿Considera necesario e importante que los personajes cuenten con una historia y nombres propios? ¿Por qué?**

**Jennifer:** Sí, definitivamente porque van a haber niños que, depende del material, se van a interesar bastante y otros que no. Pero los niños que se van a interesar, sí van a querer saberlo todo verdad. "¿Pero cómo se llama? ¿de dónde viene? ¿y el quién es? ¿dónde vive?", entonces si desde ya pensamos en el material, en una historia, en un trasfondo eso inclusive puede escalar a que, si el material es un éxito, todavía tenemos de donde más jalarle al material para seguir dándole como coherencia a esa historia del personaje verdad. Entonces sí, es buenísimo. Y sabes que hasta en las caricaturas, pasa eso. A veces quedan ahí como hoyos en las caricaturas, que no sabes qué pasa con las historias del personaje y los niños si se preguntan verdad, y te voy a poner un ejemplo. Por ejemplo, ahorita... no sé... noo ustedes no miran caricaturas en Disney Junior verdad pero sacaron ahorita esa de... ¿nunca vieron Las Aventuras de Mcpato?

**Yo:** Mmmm... sí me suena

**Jennifer:** En donde cabal estaba el tío Mcpato que era muy rico, tenía tres sobrinos; Hugo, Paco y Luis... va, y la cosa es que son sobrinos de Donald, el pato Donald...

**Yo:** ¡Ahhh! Ya se cual, ya con eso me lo dijo todo

**Jennifer:** Va, pero entonces, y luego mi hijo me preguntó "¿pero ellos son hijos del pato Donald?" y yo "fíjate que no son hijos, ellos viven con el pato Donald", "¿pero y quién es su papá? ¿quién es su mamá?" y yo "no sé, no sé cuál es la historia", y me puse a investigar pero sí existe una historia, son... ellos son hijos de una hermana del pato Donald, pero a eso voy, y lo mismo pasa con el material o cualquier libro. Ellos están viendo un libro y quieren saber más y más y más. Entonces para mí es super importante que, aunque no lo diga el libro, sí tenga asignada esa historia detrás.

**Yo:** ¡Perfecto!

**Yo: ¿Qué aspectos técnicos toma en cuenta al momento de definir la distribución de los elementos textuales y gráficos en un material didáctico para niños?**

**Jennifer:** Primero creo que es como, factores humanos verdad. Se determina por las edades que van a utilizar ese material y de alguna manera qué tanto pueden ellos con su... hay se me fue el nombre... con sus habilidades psicomotrices verdad, si puede voltear una página o si todavía no tienen como esa cosa fina de agarrar un material, entonces que no sea en papel bond, por ejemplo. Y si van a agarrar un libro, qué tanto miden sus deditos para que no tapen alguna imagen o el texto. Entonces creo que en aspectos técnicos lo primero que se debería de ver son sus factores humanos y va a depender mucho de las edades. Después otros factores técnicos, igual viene de ahí porque son los soportes verdad. El soporte que determina el material didáctico también tiene que ver con las habilidades del niño y las edades y el nivel en el que está. Otros

aspectos técnicos, y debería de ser en primer lugar, tal vez la legibilidad verdad, que si... que tenga también suficiente contraste visual porque de alguna manera eso mejora la legibilidad como tal. Yo cre que eso, esos aspectos como principales.

**Yo: Y por último, ¿alguna recomendación o comentario al momento de desarrollar un material didáctico?**

**Jennifer:** Bueno, creo que muy importante, la mayoría de cosas que uno diseña parde de ahí que antes de diseñar cualquier material didáctico, sí hay que conocer muy bien al grupo objetivo. Entonces siento yo que, como parte primordial, es... ya sea organizar un focus group o entrevistas o ir a observar, eso creo que te resuelve mil y una dudas antes de sentarse uno y asumir muchas cosas verdad, entonces creo que ir e interactuar con el grupo objetivo es de lo más importante del material didáctico. Porque sino cabal, nos vamos a trabajar a la oficina o a nuestra casa o donde sea, "y... yo creo que el niño de 4 años hace tal cosa verdad" o "y yo creo que les gustaría", pero nada como vivirlo, entonces eso creo que sería... vivir con el grupo objetivo para después crear el material.

**Yo:** ¡Perfecto! Entonces eso sería todo, gracias Jennifer por todo tu apoyo.

# 3. OBJETOS DE ESTUDIO

## 3.1 Hopscotch

### Guía de observación (Juguetes TEACH)

**Tema:** Desarrollo de la motricidad gruesa

**Grupo Objetivo:** Niños de 4 a 6 años de edad

**Propósito de comunicación:** La viabilidad de aprender jugando

**Juguete seleccionado:** Hopscotch

A continuación, se encuentra una serie de aspectos técnicos relacionados con el diseño del juguete y su empaque. Cada uno de los aspectos se presentan acompañados de una serie de afirmaciones; seleccionar la afirmación que se relacione con el juguete seleccionado.

	Conecta directamente con el tema y el grupo objetivo	Existe conexión con el tema, mas no con el grupo objetivo	Existe conexión con el grupo objetivo, más no con el tema	No existe conexión ni con el tema ni con el grupo objetivo	Observaciones
<b>Tipografía</b>					
Familia	X				Tipografía de la familia Sans Serif, la cual ayuda a generar un equilibrio entre lo infantil y la simplicidad de la misma
Tamaño	X				Facilita la lectura y el reconocimiento por su gran tamaño, a pesar que juegan con el tamaño de la misma para generar movimiento
Peso	X				Gran peso tipográfico que llama la atención y se equilibra con los demás elementos
<b>Jerarquías</b>					
Peso visual	X				El principal peso visual en el empaque se concentra en el nombre el juego y la imagen del niño, dándoles mayor importancia. En relación al juego, existe un peso visual equilibrado por la gran cantidad de elementos que poseen
Contrastes (color, forma o tamaño)	X				En el empaque, ya que el soporte es blanco, se genera contraste con todos los elementos colocados y los resalta. Y el juego, contrasta por la variedad de colores con los que cuenta.
<b>Color</b>					
Paleta de color	X				Paleta de color variada, haciendo uso de los colores primarios y secundarios, así como también del rosado y el blanco
Saturación	X				Colores altamente saturados que llaman la atención del grupo objetivo, así como también connotan lo infantil y dinámico de el juego y su propósito
Armonía (contrastes)	X				Gracias a que todos los colores cuentan con el mismo nivel de saturación, se genera una armonía equilibrada, evitando que uno resalte más que el otro
<b>Retórica de la fundación</b>					
Copy / Slogan	-	-	-	-	No cuenta con algún copy o slogan
Imagen / Ilustración	X				Imagen de una niña realizando la actividad con el juego, además de distintas ilustraciones infantiles al estilo flat design en los tapetes

A continuación, se encuentra una serie de afirmaciones relacionadas con el diseño y la funcionalidad del juguete y su empaque. Cada una de las afirmaciones se presenta acompañada de una escala del 1 al 5 para medir su nivel de aplicación, siendo 1 el nivel más bajo de veracidad en relación a la afirmación y 5 el nivel más alto de veracidad.

Según lo observado, seleccionar el nivel que más se adecúe a lo relacionado con la pieza.

	1	2	3	4	5	Observaciones
La tipografía y el tamaño seleccionado ayuda a la legibilidad de la pieza					X	Por ser una tipografía sin mucho detalle, de buen tamaño y peso en relación a la pieza
Los elementos gráficos (ilustraciones / imágenes) de la pieza se relacionan con el tema o el grupo objetivo					X	Ya que la imagen utilizada a un miembro del grupo objetivo realizando el ejercicio motor
La función de la pieza se conecta con el tema					X	Porque trabaja el equilibrio de los niños; factor importante en la motricidad gruesa
Es fácil identificar todos los elementos del juego como parte de un todo					X	Debido a que todo cuenta con la misma paleta de colores y estilo de diseño
El diseño y la función de las piezas es original / innovador					X	A pesar de ser el juego del avioncito que todos conocemos, éste se ensambla como si fuera un rompecabezas, por lo tanto le genera un plus interactivo al juego
El soporte utilizado para la pieza se considera duradero					X	El material tipo colchoneta o esponja, brinda el soporte necesario y adecuado para resistir los golpes de los pies por los saltos de los niños, así como también posibilita el ser utilizado tanto en el interior como en el exterior
Portabilidad de la pieza				X		La caja donde se guarda el juego, cuenta con un agarrador plástico que ayuda y facilita la portabilidad de la pieza para una persona mayor, pero a un niño del grupo objetivo se le dificultaría por el tamaño
Memorabilidad de la pieza				X		Debido a la cantidad de elementos con los que cuenta cada uno de los tapetes utilizados en el juego, es complicado recordar completamente cada detalle

**Estrategia del juego:**

Saltar de ida y vuelta, usando uno o los dos pies según lo indique el recorrido, con el objetivo de recuperar la ficha lanzada dentro del tapete del juego.

**Tipo de actividad:**

Equilibrio y coordinación de pies.

## 3.2 Jumbo Parachute

### Guía de observación (Juguetes TEACH)

**Tema:** Desarrollo de la motricidad gruesa

**Grupo Objetivo:** Niños de 4 a 6 años de edad

**Propósito de comunicación:** La viabilidad de aprender jugando

**Juguete seleccionado:** Jumbo Parachute

A continuación, se encuentra una serie de aspectos técnicos relacionados con el diseño del juguete y su empaque. Cada uno de los aspectos se presentan acompañados de una serie de afirmaciones; seleccionar la afirmación que se relacione con el juguete seleccionado.

	Conecta directamente con el tema y el grupo objetivo	Existe conexión con el tema, mas no con el grupo objetivo	Existe conexión con el grupo objetivo, más no con el tema	No existe conexión ni con el tema ni con el grupo objetivo	Observaciones
<b>Tipografía</b>					
Familia	X				Familia tipográfica Sans Serif, que facilita la lectura y equilibra la pieza
Tamaño	X				Su tamaño grande facilita su reconocimiento desde lejos
Peso	X				Gran peso tipográfico, fácil de identificar y leer por el grupo objetivo, además de relacionarse con el nombre del juego
<b>Jerarquías</b>					
Peso visual	X				Su mayor peso visual reside en el título y la ilustración de los niños utilizando el juego
Contrastes (color, forma o tamaño)				X	El mayor contraste se genera en el estilo de ilustración, tanto en las imágenes como en el nombre del juego
<b>Color</b>					
Paleta de color				X	Paleta de color verde, azul, amarilla, rosado, blanco y el más destacado en el empaque, el rojo
Saturación				X	El nivel de saturación es muy bajo, por lo tanto lo vuelve poco llamativo y aburrido
Armonía (contrastes)				X	En el empaque, solamente uno de los colores es el que más resalta (el rojo) en comparación de los demás, por lo tanto evita una correcta armonía en el material
<b>Retórica de la fundación</b>					
Copy / Slogan	-	-	-	-	No cuenta con algún copy o slogan
Imagen / Ilustración	X				Ilustración demostrativa de lo que se puede realizar con el paracaídas

A continuación, se encuentra una serie de afirmaciones relacionadas con el diseño y la funcionalidad del juguete y su empaque. Cada una de las afirmaciones se presenta acompañada de una escala del 1 al 5 para medir su nivel de aplicación, siendo 1 el nivel más bajo de veracidad en relación a la afirmación y 5 el nivel más alto de veracidad.

Según lo observado, seleccionar el nivel que más se adecúe a lo relacionado con la pieza.

	1	2	3	4	5	Observaciones
La tipografía y el tamaño seleccionado ayuda a la legibilidad de la pieza					X	Gracias a que no es una tipografía complicada y permite jugar fácilmente con su tamaño sin afectar la legibilidad
Los elementos gráficos (ilustraciones / imágenes) de la pieza se relacionan con el tema o el grupo objetivo					X	Ilustraciones de niños jugando con el paracaídas, mejorando sus habilidades motoras
La función de la pieza se conecta con el tema					X	El uso del paracaídas ayuda a la coordinación de movimientos y fomenta el trabajo en equipo
Es fácil identificar todos los elementos del juego como parte de un todo					X	La paleta de color seleccionada se encuentra tanto en el empaque como en el paracaídas
El diseño y la función de las piezas es original / innovador	X					El empaque cuenta con un diseño básico y poco llamativo, además el uso del paracaídas es bastante común en los ejercicios de motricidad
El soporte utilizado para la pieza se considera duradero				X		El paracaídas al ser elaborado con tafetán de poliéster, se considera duradero en el aspecto que puede ser utilizado en interiores y exteriores, además de ser a prueba de agua. Pero se debe de tener cuidado con objetos filosos que lo pueden llegar a cortar
Portabilidad de la pieza					X	El paracaídas cuenta con su propia bolsa para almacenarlo, por lo tanto facilita su manipulación de un lado a otro, además de poder resguardarlo en un lugar específico
Memorabilidad de la pieza					X	Debido a que es un tipo de juego bastante conocido en todo el mundo

**Estrategia del juego:**

Para el juego del paracaídas, se pueden realizar distintas actividades grupales, desde mantener un balón sobre el paracaídas sin que se caiga, hasta correr dentro y fuera del mismo mientras éste sube y baja.

**Tipo de actividad:**

Coordinación de movimientos, especialmente de las manos y trabajo en equipo.

### 3.3 Butterfly Tunnel

**Guía de observación (Juguetes TEACH)**
**Tema:** Desarrollo de la motricidad gruesa

**Grupo Objetivo:** Niños de 4 a 6 años de edad

**Propósito de comunicación:** La viabilidad de aprender jugando

**Juguete seleccionado:** Butterfly Tunnel

A continuación, se encuentra una serie de aspectos técnicos relacionados con el diseño del juguete y su empaque. Cada uno de los aspectos se presentan acompañados de una serie de afirmaciones; seleccionar la afirmación que se relacione con el juguete seleccionado.

	Conecta directamente con el tema y el grupo objetivo	Existe conexión con el tema, mas no con el grupo objetivo	Existe conexión con el grupo objetivo, más no con el tema	No existe conexión ni con el tema ni con el grupo objetivo	Observaciones
<b>Tipografía</b>					
Familia	X				Familia Sans Serif, con ciertas modificaciones que le brindan personalidad y movimiento
Tamaño				X	El tamaño es muy pequeño además de encontrarse en un área reducida, lo cual dificulta su legibilidad
Peso	X				Peso adecuado para el grupo objetivo, fácil de reconocer
<b>Jerarquías</b>					
Peso visual				X	Los elementos, al ser casi del mismo tamaño en un espacio reducido pelean entre sí, evitando un equilibrio visual
Contrastes (color, forma o tamaño)	X				Debido a la diferencia entre el color del fondo y el color de los elementos colocados sobre el
<b>Color</b>					
Paleta de color	X				Paleta de color formada por el verde, amarillo y rosado
Saturación	X				La saturación dentro del juego varía, algunos son más altos que otros, pero esto no afecta el aspecto infantil y dinámico
Armonía (contrastes)			X		Gracias al juego de distintas saturaciones se genera una pieza más amigable a la vista e infantil, sin la necesidad de contar con colores brillantes, pero éstos no transmiten de todo el dinamismo que se busca en ejercicios motores
<b>Retórica de la fundación</b>					
Copy / Slogan	-	-	-	-	No cuenta con algún copy o slogan
Imagen / Ilustración	X				El empaque cuenta con una niña utilizando el túnel, y el túnel cuenta con la ilustración infantil de una mariposa, aunque éste se aplique más a la niñas

A continuación, se encuentra una serie de afirmaciones relacionadas con el diseño y la funcionalidad del juguete y su empaque. Cada una de las afirmaciones se presenta acompañada de una escala del 1 al 5 para medir su nivel de aplicación, siendo 1 el nivel más bajo de veracidad en relación a la afirmación y 5 el nivel más alto de veracidad.

Según lo observado, seleccionar el nivel que más se adecúe a lo relacionado con la pieza.

	1	2	3	4	5	Observaciones
La tipografía y el tamaño seleccionado ayuda a la legibilidad de la pieza		X				Pequeño tamaño tipográfico, en un espacio que es también muy pequeño
Los elementos gráficos (ilustraciones / imágenes) de la pieza se relacionan con el tema o el grupo objetivo					X	Imagen de una niña haciendo uso del material, además que el túnel cuenta con una mariposa en ambos lados, bastante infantil y amigable a la vista
La función de la pieza se conecta con el tema					X	Ayuda a la coordinación de las manos y los pies, además del equilibrio
Es fácil identificar todos los elementos del juego como parte de un todo					X	La paleta de color se encuentra en todos los elementos del túnel
El diseño y la función de las piezas es original / innovador		X				Es un tipo de actividad bastante conocida y utilizada en varios lugares
El soporte utilizado para la pieza se considera duradero					X	Es un soporte que cuenta con unos aros para dar la forma de túnel, los cuales con el tiempo y el uso, irán perdiendo su forma y estabilidad. Además de también contar con el material de tafetán de poliéster, que cualquier objeto punzante lo puede romper
Portabilidad de la pieza					X	Ayuda que sea un juego que se puede plegar para guardarlo mejor, pero aún así el diámetro del círculo es grande y puede ser difícil para los niños llevarlo
Memorabilidad de la pieza			X			Al ser un tipo de actividad bastante común es difícil querer mantenerla en la memoria, pero el uso de una mariposa como puerta en los extremos ayuda un poco en su memorabilidad al ser un aspecto poco común

**Estrategia del juego:**

El juego busca que el usuario utilice sus manos y pies para lograr gatear y pasar de un lado hacia al otro del túnel.

**Tipo de actividad:**

Equilibrio y coordinación de manos y pies.

# 4. INSTRUMENTOS GRUPO OBJETIVO

## 4.1 Encuesta grupo objetivo

febrero 2017

Niño  Niña  Edad \_\_\_\_\_

Responde las siguientes preguntas. Marca tu respuesta con una X  
Puedes marcar más de una respuesta

Objetos que hay en mi casa



Mi color favorito



Mi figura favorita

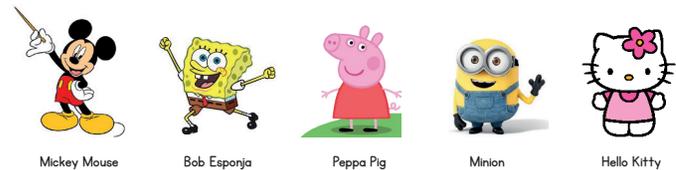


Anexo 1.

Mi animal favorito



Mi personaje favorito



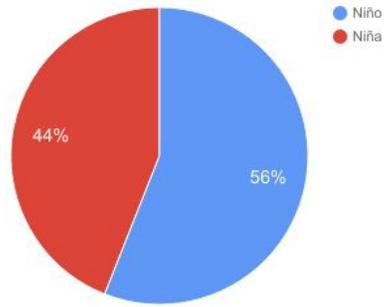
Mi actividad favorita



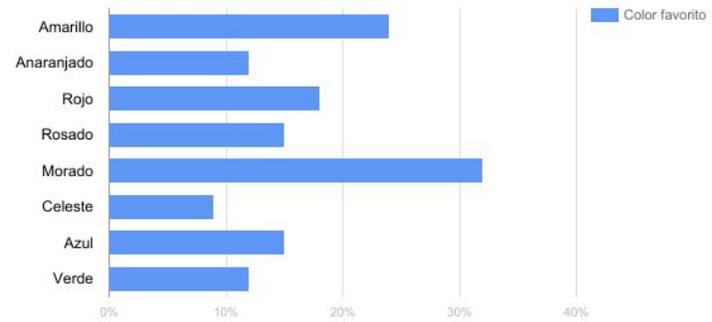
¡Muchas Gracias!

Anexo 2.

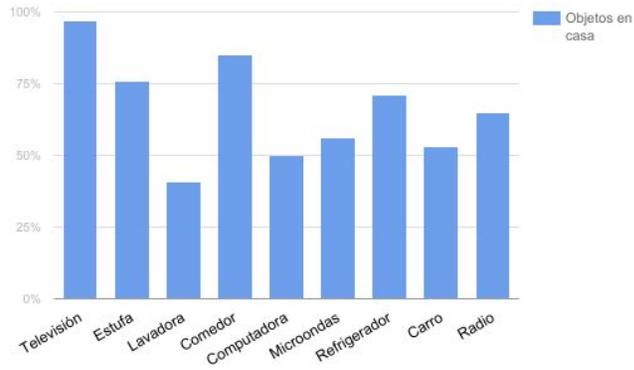
### 4.1.1 Análisis de resultados



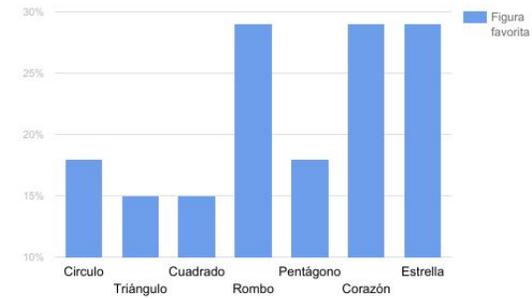
Anexo 3.



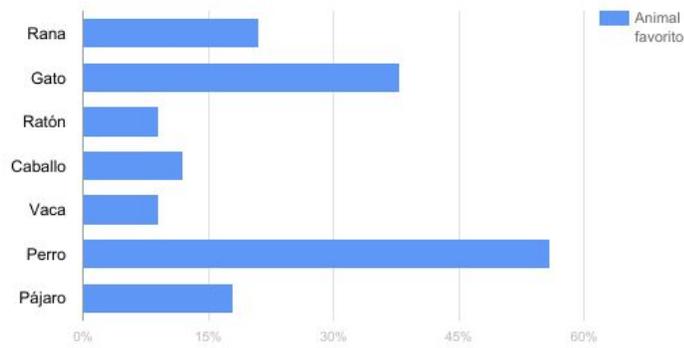
Anexo 4.



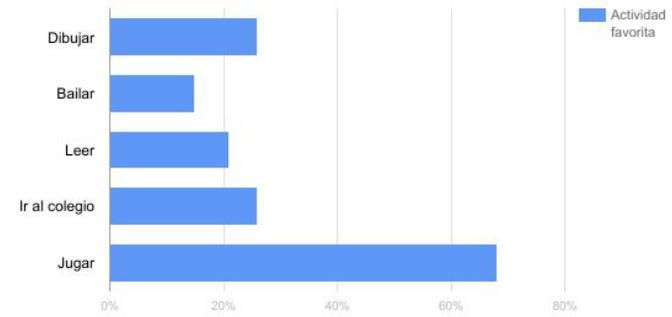
Anexo 5.



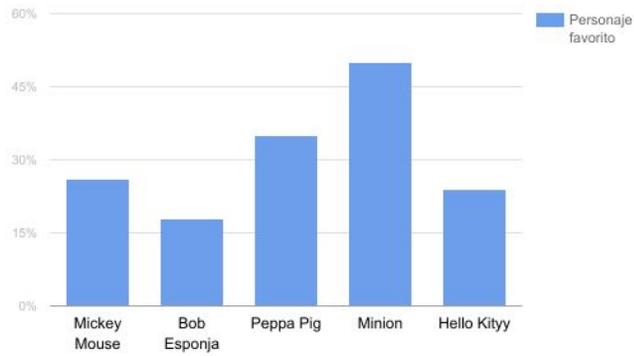
Anexo 6.



Anexo 7.



Anexo 8.



Anexo 9.

## 3.2 Entrevista directora

16 de febrero de 2018

**Yo:** Los niños que asisten a este centro, se ubican solamente en la zona 6, o vienen de...

**Tanya:** No, vienen de zona 6, de Villa Nueva, del basurero de la zona 3 y de la zona 7... esas son las principales áreas

**Yo:** Y estos niños, no sé si sabe, si ¿pertenece a una etnia o algún grupo específico?

**Tanya:** La verdad son revueltos, no sabría decirte con exactitud

**Yo:** Entre los niños que asisten acá, no sé si se ha podido fijar si... hay grupo específicos que arman ellos o ¿tratan que todos convivan entre sí?

**Tanya:** Realmente se trata que convivan, pero siempre...

**Yo:** Hay grupitos... jajaja

**Tanya:** Exacto, jajaja

**Yo:** Emmm, como pude observar, buscan enseñarle valores cristianos a los niños, verdad...

**Tanya:** Mjm...

**Yo:** ¿Qué valores buscan enseñarles?

**Tanya:** Por ejemplo, por mes... te voy a imprimir eso para que lo veas... la del mes de enero y de febrero... por ejemplo, ¿cuál es el propósito de la enseñanza?, ¿cómo se involucra con los demás?, también citas bíblicas, valores... todo esto se trabaja por mes.

**Yo:** Ahhh ya

**Tanya:** Ésto fue enero (muestra el papel con la información del mes de enero)

**Tanya:** Y éste es febrero (muestra el papel con la información del mes de febrero)

**Tanya:** Ahí aparecen los valores que se miran cada mes

**Yo:** Perfecto, gracias. Y por último, así como en general, ¿cómo es el estilo de vida de éstos niños?

**Tanya:** Hay de tod0... la base común es que son de escasos recursos. Muchos son huérfanos, otros son hijos de sicarios, otros el papá está en la cárcel, los otros la mamá está en la cárcel... es lo que tenemos... muchos son abandonados, otros son de juzgado, otros han estado en la cárcel y ahorita están integrados en un primero básico... mjm...

**Yo:** Sí... si... es duro verdad...

**Tanya:** Bastante...

**Yo:** Bueno, por el momento eso sería todo... Gracias por su apoyo

**Tanya:** Denada, para eso estamos

# 5. ENCUESTAS VALIDACIÓN

## 5.1 Encuesta Licda. Aileen Arango

9 de abril de 2018



Anexo 10. Encuesta Aileen Arango. Fuente propia.

Como estudiante de la Universidad Rafael Landívar de Antigua le agradezco su colaboración en esta validación de parte del curso "Proyecto de grado en diseño gráfico", que tiene como objetivo evaluar su solución hacia la necesidad y concepto de diseño, así como también la funcionalidad de la estrategia y línea gráfica sobre el juego "Motriaventuras" desarrollado para el centro educativo Apóyate en Mí, ubicado en la zona 6 de la ciudad de Guatemala.

### Necesidad:

El centro educativo Apóyate en Mí es un proyecto educativo, que forma parte de los proyectos de la Fundación Operación Rescate, que brinda educación a niños de escasos recursos que no tienen posibilidad de calidad de vida.

La directora del centro educativo Apóyate en Mí, se ha dado cuenta que los niños no cuentan con un buen recurso educativo que apoye al desarrollo psicomotor de los estudiantes. Por lo que desea abarcar el tema de motricidad gruesa de una forma lúdica para facilitar su aprendizaje.

### Grupo objetivo:

Niños de 3 a 6 años de edad que viven en situaciones precarias que no les permiten crecer de manera física, mental y socialmente. Los alumnos que ingresan al centro, son parte de la comunidad de la zona 6 de Guatemala y sus alrededores. Además de ser personas de muy bajos recursos y vivir en una situación precaria, muchos son huérfanos, hijos de sicarios, algunos tienen a su papá o mamá en la cárcel, otros han sido abandonados o vienen de parte del juzgado.

### Concepto bajo el cual se trabajó:

Un mundo en movimiento para el crecimiento

A continuación se le presenta una serie de preguntas directas con respuestas de selección múltiple. Según lo observado en el proyecto presentado y sus conocimientos, circular la respuesta que mejor se adecúe a su criterio. Puede seleccionar más de una respuesta.

### Diseño del Juego

- ¿Con qué aspectos conecta el nombre motriaventuras?
  - Alegría
  - Motricidad gruesa
  - Motricidad fina
  - Aventura
- Considera que la tipografía seleccionada para el logotipo es:
  - Divertida
  - Alegre
  - Infantil
- Considera que los rasgos tipográficos del logotipo y títulos de las piezas:
  - Permiten un movimiento visual que posibilita tener dinamismo y a la vez sea entendible
  - Tiene movimiento visual, pero confunde un poco al lector
  - Es bastante entendible pero es muy aburrido
- La tipografía utilizada para los textos:
  - Es simple y no sobrecarga las piezas
  - Permite jerarquías visuales
  - Facilita una lectura sin interrupciones
  - Dificulta su lectura junto a los demás elementos de la pieza
- Considera que el tamaño de la tipografía de los textos de las tarjetas de actividades:
  - Posibilita la lectura a una distancia de 1.50mts
  - Permite una lectura sin interrupciones
  - Compite con los demás elementos de las tarjetas
- Considera que el largo del texto de las tarjetas de actividades:
  - Posibilita la lectura a una distancia de 1.50mts
  - Permite una lectura sin interrupciones
  - Debe de evaluarse la distribución del texto dentro de la tarjeta
  - Compite con los demás elementos de las tarjetas
- Considera que la aplicación de color blanco a los textos en las piezas principalmente:
  - Dificulta la lectura por el contraste del fondo
  - Facilita la jerarquía visual por el tamaño
  - Llama la atención sin sobrecargar la pieza
- El manejo de la paleta de color seleccionada para todo el diseño:
  - Genera contraste entre cada uno de los elementos de las piezas
  - Dificulta su comprensión para el grupo objetivo
  - Logra que las piezas sean llamativas y dinámicas

**Estrategia del Juego**

9. Las tonalidades utilizadas en el manejo de los materiales le transmite:
  - a. Infancia
  - b. Tranquilidad
  - c. Alegría
  - d. Movimiento
10. Considera que los colores utilizados en los planetas:
  - a. Facilitan la identificación de cada uno
  - b. Le brindan personalidad a cada nivel
  - c. Son atractivos para el grupo objetivo
11. El manejo de algunas piezas en blanco y negro:
  - a. Facilita la conexión con las demás piezas porque no predomina el color, sino la forma
  - b. Apoya el propósito de la misma porque resalta siempre la actividad de los niños
  - c. Facilita la lectura y apoya el uso del presupuesto unificando las piezas
12. Considera que el color aplicado en los ambientes del juego:
  - a. Dificulta la ubicación de la acción principal
  - b. Genera un contraste y jerarquía visual
  - c. Ubica fácilmente a los personajes
13. Los personajes elaborados para el juego presentan una personalidad:
  - a. Curiosa
  - b. Amigable
  - c. Tranquila
  - d. Divertida
  - e. Traviesa
14. Considera que el ambiente de los personajes es:
  - a. Divertido
  - b. Infantil
  - c. Amigable
  - d. Pacífico
15. Considera que los personajes:
  - a. Facilitan la comprensión del tema porque explica la acción
  - b. Genera empatía con el grupo objetivo por tener características del comportamiento del mismo
  - c. Se presenta como elemento decorativo en el material porque no se comprende
16. El uso de ilustración con línea discontinua en las tarjetas:
  - a. Genera un ambiente imaginativo en el grupo objetivo
  - b. Facilita la comprensión del ejercicio
  - c. Compite con la ilustración principal
17. Considera que los elementos gráficos de la caja del juego transmiten:
  - a. Curiosidad
  - b. Aventura
  - c. Dinamismo
18. Considera que la secuencia del juego:
  - a. Es lógica en relación al proceso de aprendizaje
  - b. Genera un poco de confusión durante el proceso
  - c. Se conecta de manera correcta con la secuencia de ilustraciones
19. Las actividades dentro del juego:
  - a. Toman en consideración la seguridad de los niños
  - b. Son originales
  - c. Se encuentran enfocadas en el debido aprendizaje de la motricidad gruesa
  - d. Logran balancear el aprendizaje con el juego
20. La idea de un universo alterno para el juego:
  - a. Juega con la imaginación del grupo objetivo
  - b. Genera un ambiente divertido y confiable para el grupo objetivo
  - c. Facilita la comprensión del tema
21. Considera que el tamaño de las tarjetas de actividades:
  - a. Son de tamaño práctico para fácil almacenamiento y manipulación
  - b. Son fáciles de percibir a distancia
  - c. Permiten una comprensión rápida del ejercicio
22. Los elementos gráficos en las tarjetas transmiten:
  - a. Aventura
  - b. Valentía
  - c. Sencillez
  - d. Diversión
23. La cantidad de elementos gráficos dentro de las tarjetas de actividades:
  - a. Evita la saturación de elementos que distraiga al grupo objetivo
  - b. Facilita la comprensión de la actividad
  - c. Satura visualmente la pieza
24. El uso de pósters dentro de la estrategia del juego:
  - a. Genera una conexión con el grupo objetivo
  - b. Funciona como una pieza motivacional
  - c. Funciona como una pieza decorativa
25. Considera que el instructivo del juego:
  - a. Expone las reglas del juego de manera clara y directa, con un orden lógico
  - b. Dificulta una lectura sin interrupciones
  - c. Facilita la comprensión del juego y su objetivo
26. Considera que el folleto de actividades:
  - a. Presenta las actividades de forma ordenada y con una historia definida
  - b. Facilita la agrupación de todas las actividades a realizar
  - c. Permite comprender la conexión de la historia con la actividad a realizar de manera ordenada

**Encuesta respondida:**

- 27. Considera que la guía para los maestros:
  - a. Presenta correctamente aspectos específicos de la estrategia del juego y del papel del maestro
  - b. Permite entender a profundidad la estrategia del juego
  - c. Dificulta una lectura sin interrupciones
- 28. Considera que la hoja de progresos:
  - a. Presenta de manera clara los aspectos a observar
  - b. Facilita llevar un orden sobre los datos de cada estudiante
  - c. Permite evaluar de manera correcta a los estudiantes
- 29. Considera que la hoja de evaluación:
  - a. Presenta de manera clara los aspectos a evaluar
  - b. Facilita llevar un orden sobre los datos de cada estudiante
  - c. Permite evaluar de manera correcta a los estudiantes
- 30. Considera que la caja del juego:
  - a. Mantiene todos los elementos del juego en buen estado y organizado
  - b. Facilita su manipulación y almacenamiento
  - c. Dificulta su comprensión sobre el tema del juego
- 31. Las fichas de desempeño le transmiten:
  - a. Felicidad
  - b. Crecimiento
  - c. Determinación
  - d. Triunfo
- 32. La historia planteada en el juego:
  - a. Es entretenida y llamativa para el grupo objetivo
  - b. Funciona como un medio de escape de la realidad
  - c. Facilita la enseñanza y aprendizaje del tema
- 33. Las frases utilizadas a lo largo del juego le transmiten:
  - a. Motivación
  - b. Crecimiento
  - c. Valor
  - d. Diversión
- 34. El concepto "Un mundo en movimiento para el crecimiento":
  - a. Se conecta con la estrategia, el tema y el grupo objetivo
  - b. Facilita el uso de la imaginación y el juego como método de aprendizaje
  - c. Se presenta de forma limitada dentro del diseño
- 35. Comentarios y/o recomendaciones sobre todo el proyecto

A continuación se le presenta una serie de preguntas directas con respuestas de selección múltiple. Según lo observado en el proyecto presentado y sus conocimientos, circular la respuesta que mejor se ajuste a su criterio.

**Diseño del Juego**

1. ¿Con qué aspectos conecta el nombre MotriVenturas?  
 a. Alegria  
 b. Maticidad gruesa  
 c. Maticidad fina  
 d. Aventura

2. Considera que la tipografía seleccionada para el logotipo es:  
 a. Divertida  
 b. Alegre  
 c. Interés

3. Considera que los rasgos tipográficos del logotipo y títulos de las piezas permiten un movimiento visual que posibilite tener dinamismo y a la vez sea entendible de leer?  
 a. Si  
 b. No  
 Porque: \_\_\_\_\_

4. La tipografía utilizada para los textos:  
 a. Es simple y no sobrecarga las piezas  
 b. Permite jerarquías visuales  
 c. Facilita una lectura sin interrupciones  
 d. Dificulta su lectura junto a los demás elementos de la pieza

5. Considera que el tamaño de la tipografía de los textos de las tarjetas de actividades permite la lectura a una distancia de 1.00mts.  
 a. Si  
 b. No  
 Porque: se ven bien, se ven cómodamente por ser un diseño

6. Considera que la aplicación de color blanco a los textos en las piezas principalmente:  
 a. Dificulta la lectura  
 b. Facilita la lectura visual  
 c. Permite una lectura sin interrupciones  
 d. Llama la atención al acompañar la pieza

Anexo 11.

7. El manejo de la paleta de color seleccionada para todo el diseño:  
 a. Genera contraste entre cada uno de los elementos de las piezas  
 b. Dificulta su comprensión para el grupo objetivo  
 c. Logra que las piezas sean llamativas y distintas

8. Las tonalidades utilizadas en el manejo de los materiales le transmiten:  
 a. Infancia  
 b. Tranquilidad  
 c. Alegria  
 d. Movimiento

9. El manejo de algunas piezas en blanco y negro:  
 a. Dificulta la conexión con los demás piezas  
 b. No afecta el propósito de la misma  
 c. No perjudica su relación con el juego

10. Considera que el color aplicado en los ambientes del juego:  
 a. Dificulta la ubicación de la acción principal  
 b. Genera un contraste y jerarquía visual  
 c. Ubica fácilmente la acción que el niño debe de realizar

11. Considera que las ilustraciones elaboradas para el juego son:  
 a. Divertidas  
 b. Interés  
 c. Amigables  
 d. Prácticas

12. Los personajes elaborados para el juego presentan una personalidad:  
 a. Cariosa  
 b. Amigable  
 c. Tristeza  
 d. Tristeza

13. Considera que la ilustración de los personajes:  
 a. Facilita la comprensión del tema  
 b. Genera empatía con el grupo objetivo  
 c. Se presenta como elemento decorativo en el material

14. El uso de ilustración tipo doodle en las tarjetas:  
 a. Genera un ambiente imaginativo en el grupo objetivo  
 b. Facilita la comprensión del ejercicio  
 c. Conecta con la ilustración principal

15. Considera que los elementos gráficos de la caja del juego transmiten:  
 a. Curiosidad  
 b. Aventura  
 c. Dinamismo

Anexo 12.

**Estrategia del Juego**

16. ¿Considera que la estrategia del juego es adecuada para niños de 3 a 6 años?  
 a. Si  
 b. No  
 Porque: esta es la edad en que se aprenden cosas nuevas

17. La idea de un universo alternativo para el juego:  
 a. Juega con la imaginación del grupo objetivo  
 b. Genera un ambiente divertido y variado para el grupo objetivo  
 c. Facilita la comprensión del tema

18. Considera que el tamaño de las tarjetas de actividades:  
 a. Son de tamaño práctico para fácil almacenamiento y manipulación  
 b. Son fáciles de leer a distancia  
 c. Permiten una comprensión rápida del ejercicio

19. Los elementos gráficos en las tarjetas transmiten:  
 a. Aventura  
 b. Maticidad  
 c. Seriedad  
 d. Diversión

20. La cantidad de elementos gráficos dentro de las tarjetas de actividades:  
 a. Evita la saturación de elementos que distraiga al grupo objetivo  
 b. Facilita la comprensión de la actividad  
 c. Destaca visualmente la pieza

21. El uso de palabras dentro de la estrategia del juego:  
 a. Genera una conexión con el grupo objetivo  
 b. Funciona como una pieza motivacional  
 c. Funciona como una pieza decorativa

22. Considera que el instructivo del juego:  
 a. Expone las reglas del juego de manera clara y directa, con un orden lógico  
 b. Dificulta una lectura sin interrupciones  
 c. Facilita la comprensión del juego y su objetivo

23. Considera que el diseño de actividades:  
 a. Presenta las actividades de forma ordenada y con una historia definida  
 b. Facilita la agrupación de todas las actividades a realizar  
 c. Permite comprender la conexión de la historia con la actividad a realizar de manera ordenada

24. Considera que la guía para los maestros:  
 a. Presenta correctamente aspectos específicos de la estrategia del juego y del papel del maestro  
 b. Permite entender a profundidad la estrategia del juego  
 c. Dificulta una lectura sin interrupciones

Anexo 13.

25. Considera que la hoja de progresos:  
 a. Presenta de manera clara los aspectos a observar  
 b. Facilita llevar un orden sobre los datos de cada estudiante  
 c. Permite evaluar de manera correcta a los estudiantes

26. Considera que la hoja de evaluación:  
 a. Presenta de manera clara los aspectos a evaluar  
 b. Facilita llevar un orden sobre los datos de cada estudiante  
 c. Permite evaluar de manera correcta a los estudiantes

27. Considera que la caja del juego:  
 a. Mantiene todos los elementos del juego en buen estado y organizado  
 b. Facilita su manipulación y almacenamiento  
 c. Dificulta su comprensión sobre el tema del juego

28. Las fichas de desempeño le transmiten:  
 a. Felicidad  
 b. Crecimiento  
 c. Determinación  
 d. Triunfo

29. La historia planteada en el juego:  
 a. Es entretenida y llamativa para el grupo objetivo  
 b. Funciona como un medio de escape de la realidad  
 c. Facilita la enseñanza y aprendizaje del tema

30. Las frases utilizadas a lo largo del juego le transmiten:  
 a. Motivación  
 b. Crecimiento  
 c. Valor  
 d. Diversión

31. El concepto "Un mundo en movimiento para el crecimiento":  
 a. Se conecta con la estrategia, el tema y el grupo objetivo  
 b. Facilita el uso de la imaginación y el juego como método de aprendizaje  
 c. Se presenta de forma limitada dentro del diseño

32. Comentarios y/o recomendaciones sobre todo el proyecto

*Alison Arango*  
*Alison Arango*

Anexo 14.

## 5.2 Encuesta Licda. Jenniffer Valvert

13 de abril de 2018



Anexo 15. Encuesta Jenniffer Valvert. Fuente propia.

Como estudiante de la Universidad Rafael Landívar de antemano le agradezco su colaboración en ésta validación de parte del curso "Proyecto de grado en diseño gráfico", que tiene como objetivo evaluar su solución hacia la necesidad y concepto de diseño, así como también la funcionalidad de la estrategia y línea gráfica sobre el juego "Motriventuras" desarrollado para el centro educativo Apóyate en Mí, ubicado en la zona 6 de la ciudad de Guatemala.

### Necesidad:

El centro educativo Apóyate en Mí es un proyecto educativo, que forma parte de los proyectos de la Fundación Operación Rescate, que brinda educación a niños de escasos recursos que no tienen posibilidad de calidad de vida.

La directora del centro educativo Apóyate en Mí, se ha dado cuenta que los niños no cuentan con un buen recurso educativo que apoye al desarrollo psicomotor de los estudiantes. Por lo que desea abarcar el tema de motricidad gruesa de una forma lúdica para facilitar su aprendizaje.

### Grupo objetivo:

Niños de 3 a 6 años de edad que viven en situaciones precarias que no les permiten crecer de manera física, mental y socialmente. Los alumnos que ingresan al centro, son parte de la comunidad de la zona 6 de Guatemala y sus alrededores. Además de ser personas de muy bajos recursos y vivir en una situación precaria, muchos son huérfanos, hijos de sicarios, algunos tienen a su papá o mamá en la cárcel, otros han sido abandonados o vienen de parte del juzgado.

### Concepto bajo el cual se trabajó:

Un mundo en movimiento para el crecimiento

A continuación se le presenta una serie de preguntas directas con respuestas de selección múltiple. Según lo observado en el proyecto presentado y sus conocimientos, circular la respuesta que mejor se adecúe a su criterio. Puede seleccionar más de una respuesta.

### Diseño del Juego

1. ¿Con qué aspectos conecta el nombre motriventuras?
  - a. Alegría
  - b. Motricidad gruesa
  - c. Motricidad fina
  - d. Aventura
2. Considera que la tipografía seleccionada para el logotipo es:
  - a. Divertida
  - b. Alegre
  - c. Infantil
3. Considera que los rasgos tipográficos del logotipo y títulos de las piezas:
  - a. Permiten un movimiento visual que posibilita tener dinamismo y a la vez sea entendible
  - b. Tiene movimiento visual, pero confunde un poco al lector
  - c. Es bastante entendible pero es muy aburrido
4. La tipografía utilizada para los textos:
  - a. Es simple y no sobrecarga las piezas
  - b. Permite jerarquías visuales
  - c. Facilita una lectura sin interrupciones
  - d. Dificulta su lectura junto a los demás elementos de la pieza
5. Considera que el tamaño de la tipografía de los textos de las tarjetas de actividades:
  - a. Posibilita la lectura a una distancia de 1.50mts
  - b. Permite una lectura sin interrupciones
  - c. Compite con los demás elementos de las tarjetas
6. Considera que la extensión del texto de las tarjetas de actividades:
  - a. Posibilita la lectura a una distancia de 1.50mts
  - b. Permite una lectura sin interrupciones
  - c. Debe de evaluarse la distribución del texto dentro de la tarjeta
  - d. Compite con los demás elementos de las tarjetas
7. Los márgenes utilizados en las piezas:
  - a. Permiten definir correctamente dónde comienza y termina una línea de texto
  - b. Brindan buen espacio entre el texto y los bordes del material
  - c. Pueden aumentarse un poco más para brindar más aire entre el texto y los bordes
  - d. Pueden disminuirse un poco más para evitar espacios de texto estrechos

8. Considera que las alineaciones del texto dentro del instructivo, la guía de maestros y el folleto de actividades, en relación a la extensión del texto:
    - a. Generan confusión por la variación de alineación
    - b. La variación en la alineación le brindan movimiento a la pieza
    - c. Se considera una mejor opción alinear solo al centro
    - d. Se considera una mejor opción alinear solo a la izquierda
  9. El uso de comillas en el texto que se le leerá a los niños dentro del folleto de actividades:
    - a. Identifica de mejor manera lo que se les debe de leer
    - b. Existen otros métodos editoriales para diferenciar el texto que se debe de leer en voz alta; como: \_\_\_\_\_
    - c. Dificulta su diferenciación con el resto del texto
    - d. Se debe de definir quién lleva la historia (en éste caso la maestra)
  10. Considera que la aplicación de color blanco a los textos en las piezas principalmente:
    - a. Dificulta la lectura por el contraste del fondo
    - b. Facilita la jerarquía visual por el tamaño
    - c. Llama la atención sin sobrecargar la pieza
  11. El manejo de la paleta de color seleccionada para todo el diseño:
    - a. Genera contraste entre cada uno de los elementos de las piezas
    - b. Dificulta su comprensión para el grupo objetivo
    - c. Logra que las piezas sean llamativas y dinámicas
  12. Las tonalidades utilizadas en el manejo de los materiales le transmite:
    - a. Infancia
    - b. Tranquilidad
    - c. Alegría
    - d. Movimiento
  13. Considera que los colores utilizados en los planetas:
    - a. Facilitan la identificación de cada uno
    - b. Le brindan personalidad a cada nivel
    - c. Son atractivos para el grupo objetivo
  14. El manejo de algunas piezas en blanco y negro:
    - a. Facilita la conexión con las demás piezas porque no predomina el color, sino la forma
    - b. Apoya el propósito de la misma porque resalta siempre la actividad de los niños
    - c. Facilita la lectura y apoya el uso del presupuesto unificando las piezas
  15. Considera que el color aplicado en los ambientes del juego:
    - a. Dificulta la ubicación de la acción principal
    - b. Genera un contraste y jerarquía visual
    - c. Ubica fácilmente a los personajes
  16. Los personajes elaborados para el juego presentan una personalidad:
    - a. Curiosa
    - b. Amigable
    - c. Tranquila
    - d. Divertida
    - e. Traviesa
  17. Considera que el ambiente de los personajes es:
    - a. Divertido
    - b. Infantil
    - c. Amigable
    - d. Pacífico
  18. Considera que los personajes:
    - a. Facilitan la comprensión del tema porque explica la acción
    - b. Genera empatía con el grupo objetivo por tener características del comportamiento del mismo
    - c. Se presenta como elemento decorativo en el material porque no se comprende
  19. El uso de ilustración con línea discontinua en las tarjetas:
    - a. Genera un ambiente imaginativo en el grupo objetivo
    - b. Facilita la comprensión del ejercicio
    - c. Compite con la ilustración principal
  20. Considera que los elementos gráficos de la caja del juego transmiten:
    - a. Curiosidad
    - b. Aventura
    - c. Dinamismo
- ### Estrategia del Juego
21. Considera que la secuencia del juego:
    - a. Es lógica en relación al proceso de aprendizaje
    - b. Genera un poco de confusión durante el proceso
    - c. Se conecta de manera correcta con la secuencia de ilustraciones
  22. Las actividades dentro del juego:
    - a. Toman en consideración la seguridad de los niños
    - b. Son originales
    - c. Se encuentran enfocadas en el debido aprendizaje de la motricidad gruesa
    - d. Logran balancear el aprendizaje con el juego
  23. La idea de un universo alterno para el juego:
    - a. Juega con la imaginación del grupo objetivo
    - b. Genera un ambiente divertido y confiable para el grupo objetivo
    - c. Facilita la comprensión del tema

24. Considera que el tamaño de las tarjetas de actividades:
- Son de tamaño práctico para fácil almacenamiento y manipulación
  - Son fáciles de percibir a distancia
  - Permiten una comprensión rápida del ejercicio
25. Los elementos gráficos en las tarjetas transmiten:
- Aventura
  - Valentía
  - Sencillez
  - Diversión
26. La cantidad de elementos gráficos dentro de las tarjetas de actividades:
- Evita la saturación de elementos que distraiga al grupo objetivo
  - Facilita la comprensión de la actividad
  - Satura visualmente la pieza
27. El uso de pósters dentro de la estrategia del juego:
- Genera una conexión con el grupo objetivo
  - Funciona como una pieza motivacional
  - Funciona como una pieza decorativa
28. Considera que el instructivo del juego:
- Expone las reglas del juego de manera clara y directa, con un orden lógico
  - Dificulta una lectura sin interrupciones
  - Facilita la comprensión del juego y su objetivo
29. Considera que el folleto de actividades:
- Presenta las actividades de forma ordenada y con una historia definida
  - Facilita la agrupación de todas las actividades a realizar
  - Permite comprender la conexión de la historia con la actividad a realizar de manera ordenada
30. Considera que la guía para los maestros:
- Presenta correctamente aspectos específicos de la estrategia del juego y del papel del maestro
  - Permite entender a profundidad la estrategia del juego
  - Dificulta una lectura sin interrupciones
31. Considera que la hoja de progresos:
- Presenta de manera clara los aspectos a observar
  - Facilita llevar un orden sobre los datos de cada estudiante
  - Permite evaluar de manera correcta a los estudiantes
32. Considera que la hoja de evaluación:
- Presenta de manera clara los aspectos a evaluar
  - Facilita llevar un orden sobre los datos de cada estudiante
  - Permite evaluar de manera correcta a los estudiantes
33. Considera que la caja del juego:
- Mantiene todos los elementos del juego en buen estado y organizado
  - Facilita su manipulación y almacenamiento
  - Dificulta su comprensión sobre el tema del juego
34. Las fichas de desempeño le transmiten:
- Felicidad
  - Crecimiento
  - Determinación
  - Triunfo
35. La historia planteada en el juego:
- Es entretenida y llamativa para el grupo objetivo
  - Funciona como un medio de escape de la realidad
  - Facilita la enseñanza y aprendizaje del tema
36. Las frases utilizadas a lo largo del juego le transmiten:
- Motivación
  - Crecimiento
  - Valor
  - Diversión
37. El concepto "Un mundo en movimiento para el crecimiento":
- Se conecta con la estrategia, el tema y el grupo objetivo
  - Facilita el uso de la imaginación y el juego como método de aprendizaje
  - Se presenta de forma limitada dentro del diseño
38. Comentarios y/o recomendaciones sobre todo el proyecto

**Encuesta respondida:**

A continuación se le presenta una serie de preguntas directas con respuestas de selección múltiple. Según lo observado en el proyecto presentado y sus comentarios, circular la respuesta que mejor se ajuste a su criterio. Puede seleccionar más de una respuesta.

**Diseño del Juego**

- ¿Con qué aspectos conecta el nombre *Motri Venturas*?
  - a. Alegria
  - b. Misticidad gruesa
  - c. Misticidad fina
  - d. Aventura
- ¿Considera que la tipografía seleccionada para el logotipo es:
  - a. Divertida
  - b. Alegre
  - c. Infantil
- ¿Considera que los rasgos tipográficos del logotipo y título de las piezas:
  - a. Permiten un movimiento visual que facilita leer dinamismo y a la vez sea entendible
  - b. Tienen movimiento visual, pero confunde un poco al lector
  - c. Es bastante entendible pero es muy aburrido
- ¿La tipografía utilizada para los textos:
  - a. Es simple y no sobrecarga las piezas
  - b. Permite jerarquías visuales
  - c. Facilita una lectura sin interrupciones
  - d. Dificulta la lectura junto a los demás elementos de la pieza
- ¿Considera que el tamaño de la tipografía de los textos de las tarjetas de actividades:
  - a. Posibilita la lectura a una distancia de 1.50mts
  - b. Permite una lectura sin interrupciones
  - c. Corresponde con los demás elementos de las tarjetas
- ¿Considera que la extensión del texto de las tarjetas de actividades:
  - a. Posibilita la lectura a una distancia de 1.50mts
  - b. Permite una lectura sin interrupciones
  - c. Dada de extensas la distribución del texto dentro de la tarjeta
  - d. Corresponde con los demás elementos de las tarjetas
- Las reglas utilizadas en las piezas:
  - a. Permiten definir correctamente dónde comienza y termina una línea de texto
  - b. Pueden leerse desde el borde de los bordes del material
  - c. Pueden leerse un poco más para brindar más aire entre el texto y los bordes
  - d. Pueden disminuirse un poco más para evitar espacios de texto estrechos

Anexo 16.

- ¿Considera que las ilustraciones del texto dentro del instructivo, la guía de maestros y el folleto de actividades, en relación a la extensión del texto:
  - a. Generan confusión por la variación de alineación
  - b. La variación en la alineación le brinda movimiento a la pieza
  - c. Se considera una mejor opción alinear solo al centro
  - d. Se considera una mejor opción alinear solo a la izquierda
- ¿El uso de comillas en el texto que se le leerá a los niños dentro del folleto de actividades:
  - a. Identifica de mejor manera lo que se les debe de leer
  - b. Existen otros métodos adicionales para diferenciar el texto que se debe de leer en voz alta como: — — — — —
  - c. Dificulta su diferenciación con el resto del texto
  - d. Se debe de definir qué línea lleva la instrucción (en este caso la maestra)
- ¿Considera que la aplicación de color blanco a los textos en las piezas principalmente:
  - a. Dificulta la lectura por el contraste del fondo
  - b. Facilita la lectura visual por el tamaño
  - c. Llama la atención sin sobrecargar la pieza
- ¿El manejo de la paleta de color seleccionada para todo el diseño:
  - a. Genera contraste entre cada uno de los elementos de las piezas
  - b. Dificulta su comprensión para el grupo objetivo
  - c. Llega que las piezas sean llamativas y dinámicas
- ¿Las tipografías utilizadas en el manejo de los materiales le transmiten:
  - a. Estancia
  - b. Transparencia
  - c. Alegria
  - d. Movimiento
- ¿Considera que los colores utilizados en los planetas:
  - a. Facilitan la identificación de cada uno
  - b. Le brindan personalidad a cada nivel
  - c. Son atractivos para el grupo objetivo
- ¿El manejo de algunas piezas en blanco y negro:
  - a. Facilita la conexión con las demás piezas porque no predomina el color, sino la forma
  - b. Ayuda al aprendizaje de la misma manera resulta siempre la actividad de los niños
  - c. Facilita la lectura y apoya el uso del presupuesto unificando las piezas
- ¿Considera que el color aplicado en los ambientes del juego:
  - a. Dificulta la ubicación de la acción principal
  - b. Genera un contraste y jerarquía visual
  - c. Útila llamativa a las personas

Anexo 17.

- ¿Las fichas de desarrollo le transmiten:
  - a. Felicidad
  - b. Crecimiento
  - c. Determinación
  - d. Tristeza
- ¿La historia planteada en el juego:
  - a. Es entendida y llamativa para el grupo objetivo
  - b. Funciona como un medio de escape de la realidad
  - c. Facilita la enseñanza y aprendizaje del tema
- ¿Las frases utilizadas a lo largo del juego le transmiten:
  - a. Motivación
  - b. Crecimiento
  - c. Valor
  - d. Diversión
- ¿El concepto "Un mundo en movimiento para el crecimiento":
  - a. Se conecta con la estrategia, el tema y el grupo objetivo
  - b. Facilita el uso de la imaginación y el juego como método de aprendizaje
  - c. Se presenta de forma limitada dentro del diseño
- ¿Comentarios y/o recomendaciones sobre todo el proyecto

*Justicia Velazco*

Anexo 20.

- ¿Los personajes elaborados para el juego presentan una personalidad:
  - a. Curiosa
  - b. Amigable
  - c. Tristeza
  - d. Divertida
  - e. Tristeza
- ¿Considera que el ambiente de los personajes es:
  - a. Divertido
  - b. Infantil
  - c. Amigable
  - d. Pacífico
- ¿Considera que los personajes:
  - a. Facilitan la comprensión del tema porque explica la acción
  - b. Genera empatía con el grupo objetivo por tener características del comportamiento del mismo
  - c. Se presenta como elemento decorativo en el material porque no se comprende
- ¿El uso de ilustración con líneas discontinuas en las tarjetas:
  - a. Genera un ambiente imaginativo en el grupo objetivo *en algunas cosas es confuso.*
  - b. Facilita la comprensión del ejercicio
  - c. Cumple con la ilustración principal
- ¿Considera que los elementos gráficos de la caja de juego transmiten:
  - a. Curiosidad
  - b. Aventura
  - c. Dinamismo

**Estrategia del Juego**

- ¿Considera que la secuencia del juego:
  - a. Es lógica en relación al proceso de aprendizaje
  - b. Genera un poco de confusión durante el proceso
  - c. Se sucesiva de manera correcta con la secuencia de ilustraciones
- ¿Las actividades dentro del juego:
  - a. Toman en consideración la seguridad de los niños
  - b. Son originales
  - c. Se encuentran enfocadas en el debió aprendizaje de la misticidad gruesa
  - d. Logran balancear el aprendizaje con el juego
- ¿La idea de un universo abierto para el juego:
  - a. Juega con la imaginación del grupo objetivo
  - b. Genera un ambiente divertido y confiable para el grupo objetivo
  - c. Facilita la comprensión del tema

Anexo 18.

- ¿Considera que el tamaño de las tarjetas de actividades:
  - a. Son de tamaño práctico para fácil almacenamiento y manipulación
  - b. Son fáciles de leer a distancia
  - c. Permiten una comprensión rápida del ejercicio
- ¿Los elementos gráficos en las tarjetas transmiten:
  - a. Aventura
  - b. Valentía
  - c. Serenidad
  - d. Diversión
- ¿La cantidad de elementos gráficos dentro de las tarjetas de actividades:
  - a. Evita la saturación de elementos que distraiga al grupo objetivo
  - b. Facilita la comprensión de la actividad
  - c. Satura visualmente la pieza
- ¿El uso de colores dentro de la estrategia del juego:
  - a. Genera una conexión con el grupo objetivo
  - b. Funciona como una pieza motivacional
  - c. Funciona como una pieza decorativa
- ¿Considera que el instructivo del juego:
  - a. Expone las reglas de juego de manera clara y directa, con un orden lógico
  - b. Dificulta una lectura sin interrupciones
  - c. Facilita la comprensión del juego y su objetivo
- ¿Considera que el folleto de actividades:
  - a. Presenta las actividades de forma ordenada y con una historia definida
  - b. Facilita la agrupación de todas las actividades a realizar
  - c. Permite comprender la conexión de la historia con la actividad a realizar de manera ordenada
- ¿Considera que la guía para los maestros:
  - a. Presenta correctamente aspectos específicos de la estrategia del juego y del papel del maestro
  - b. Permite entender a profundidad la estrategia del juego
  - c. Dificulta una lectura sin interrupciones
- ¿Considera que la hoja de progreso:
  - a. Presenta de manera clara los aspectos a observar
  - b. Facilita llevar un orden sobre los datos de cada estudiante
  - c. Permite evaluar de manera correcta a los estudiantes
- ¿Considera que la hoja de evaluación:
  - a. Presenta de manera clara los aspectos a evaluar
  - b. Facilita llevar un orden sobre los datos en cada estudiante
  - c. Permite evaluar de manera correcta a los estudiantes
- ¿Considera que la caja del juego:
  - a. Muestra todos los elementos del juego en buen estado y organizado *puede mejorar.*
  - b. Facilita su manipulación y almacenamiento
  - c. Dificulta su comprensión sobre el tema del juego

Anexo 19.

## 5.3 Encuesta Licda. Liza flores

11 de abril de 2018



Anexo 21. Encuesta Liza Flores. Fuente propia.

Como estudiante de la Universidad Rafael Landívar de Antequera le agradezco su colaboración en esta validación de parte del curso "Proyecto de grado en diseño gráfico", que tiene como objetivo evaluar su solución hacia la necesidad y concepto de diseño, así como también la funcionalidad de la estrategia y línea gráfica sobre el juego "Motriaventuras" desarrollado para el centro educativo Apóyate en Mí, ubicado en la zona 6 de la ciudad de Guatemala.

### Necesidad:

El centro educativo Apóyate en Mí es un proyecto educativo, que forma parte de los proyectos de la Fundación Operación Rescate, que brinda educación a niños de escasos recursos que no tienen posibilidad de calidad de vida.

La directora del centro educativo Apóyate en Mí, se ha dado cuenta que los niños no cuentan con un buen recurso educativo que apoye al desarrollo psicomotor de los estudiantes. Por lo que desea abarcar el tema de motricidad gruesa de una forma lúdica para facilitar su aprendizaje.

### Grupo objetivo:

Niños de 3 a 6 años de edad que viven en situaciones precarias que no les permiten crecer de manera física, mental y socialmente. Los alumnos que ingresan al centro, son parte de la comunidad de la zona 6 de Guatemala y sus alrededores. Además de ser personas de muy bajos recursos y vivir en una situación precaria, muchos son huérfanos, hijos de sicarios, algunos tienen a su papá o mamá en la cárcel, otros han sido abandonados o vienen de parte del juzgado.

A continuación se le presenta una serie de preguntas directas con respuestas de selección múltiple. Según lo observado en el proyecto presentado y sus conocimientos, circular la respuesta que mejor se adecúe a su criterio. Puede seleccionar más de una respuesta.

### Diseño del Juego

1. ¿Con qué aspectos conecta el nombre motriaventuras?
  - a. Alegría
  - b. Motricidad gruesa
  - c. Motricidad fina
  - d. Aventura
2. Considera que el logotipo del juego es:
  - a. Divertido
  - b. Alegre
  - c. Infantil
3. La tipografía utilizada para los textos:
  - a. Es simple y no sobrecarga las piezas
  - b. Facilita una lectura sin interrupciones
  - c. Dificulta su lectura junto a los demás elementos de la pieza
4. Considera que el tamaño de la tipografía de los textos de las tarjetas de actividades:
  - a. Posibilita la lectura a una distancia de 1.50mts
  - b. Permite una lectura sin interrupciones
  - c. Compite con los demás elementos de las tarjetas
5. Considera que el largo del texto de las tarjetas de actividades:
  - a. Posibilita la lectura a una distancia de 1.50mts
  - b. Permite una lectura sin interrupciones
  - c. Debe de evaluarse la distribución del texto dentro de la tarjeta
  - d. Compite con los demás elementos de las tarjetas
6. Los colores utilizados en el manejo de los materiales le transmite:
  - a. Infancia
  - b. Tranquilidad
  - c. Alegría
  - d. Movimiento
7. Considera que los colores utilizados en los planetas:
  - a. Facilitan la identificación de cada uno
  - b. Le brindan personalidad a cada nivel
  - c. Son atractivos para el grupo objetivo

8. Los personajes elaborados para el juego presentan una personalidad:
  - a. Curiosa
  - b. Amigable
  - c. Tranquila
  - d. Divertida
  - e. Traviesa
9. Considera que el ambiente de los personajes es:
  - a. Divertido
  - b. Infantil
  - c. Amigable
  - d. Pacífico
10. Considera que los personajes:
  - a. Facilitan la comprensión del tema porque explica la acción
  - b. Genera empatía con el grupo objetivo por tener características del comportamiento del mismo
  - c. Se presenta como elemento decorativo en el material porque no se comprende
11. El uso de ilustración con línea punteada en las tarjetas:
  - a. Genera un ambiente imaginativo en el grupo objetivo
  - b. Facilita la comprensión del ejercicio
  - c. Compite con la ilustración principal
12. Considera que los elementos gráficos de la caja del juego transmiten:
  - a. Curiosidad
  - b. Aventura
  - c. Dinamismo

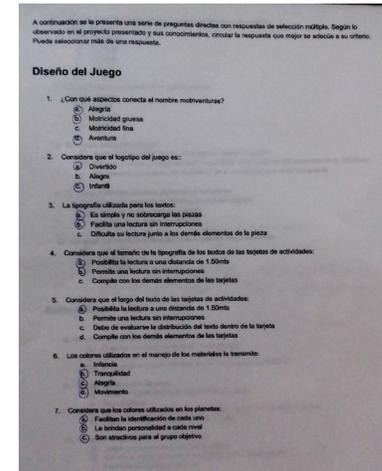
## Estrategia del Juego

13. Considera que la secuencia del juego:
  - a. Es lógica en relación al proceso de aprendizaje
  - b. Genera un poco de confusión durante el proceso
  - c. Se conecta de manera correcta con la secuencia de ilustraciones
14. Las actividades dentro del juego:
  - a. Toman en consideración la seguridad de los niños
  - b. Son originales
  - c. Se encuentran enfocadas en el debido aprendizaje de la motricidad gruesa
  - d. Logran balancear el aprendizaje con el juego
15. La idea de un universo alterno para el juego:
  - a. Juega con la imaginación del grupo objetivo
  - b. Genera un ambiente divertido y confiable para el grupo objetivo
  - c. Facilita la comprensión del tema

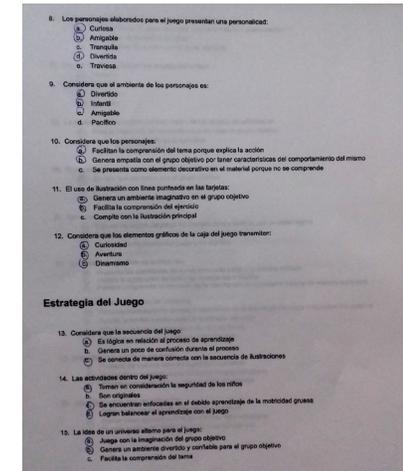
16. Considera que el tamaño de las tarjetas de actividades:
  - a. Son de tamaño práctico para fácil almacenamiento y manipulación
  - b. Son fáciles de percibir a distancia
  - c. Permiten una comprensión rápida del ejercicio
17. Los elementos gráficos en las tarjetas transmiten:
  - a. Aventura
  - b. Valentía
  - c. Sencillez
  - d. Diversión
18. La cantidad de elementos gráficos dentro de las tarjetas de actividades:
  - a. Evita la saturación de elementos que distraiga al grupo objetivo
  - b. Facilita la comprensión de la actividad
  - c. Satura visualmente la pieza
19. El uso de pósters dentro de la estrategia del juego:
  - a. Genera una conexión con el grupo objetivo
  - b. Funciona como una pieza motivacional
  - c. Funciona como una pieza decorativa
20. Considera que el instructivo del juego:
  - a. Expone las reglas del juego de manera clara y directa, con un orden lógico
  - b. Dificulta una lectura coherente y sin interrupciones
  - c. Facilita la comprensión del juego y su objetivo
21. Considera que el folleto de actividades:
  - a. Presenta las actividades de forma ordenada y con una historia definida
  - b. Facilita la agrupación de todas las actividades a realizar
  - c. Permite comprender la conexión de la historia con la actividad a realizar de manera ordenada
22. Considera que la guía para los maestros:
  - a. Presenta correctamente aspectos específicos de la estrategia del juego y del papel del maestro
  - b. Permite entender a profundidad la estrategia del juego
  - c. Dificulta una lectura coherente y sin interrupciones
  - d. Se encuentra con escasa información relevante
23. Considera que la hoja de progresos:
  - a. Presenta de manera clara los aspectos a observar
  - b. Facilita llevar un orden sobre los datos de cada estudiante
  - c. Permite evaluar de manera correcta a los estudiantes
24. Considera que la hoja de evaluación:
  - a. Presenta de manera clara los aspectos a evaluar
  - b. Facilita llevar un orden sobre los datos de cada estudiante
  - c. Permite evaluar de manera correcta a los estudiantes

**Encuesta respondida:**

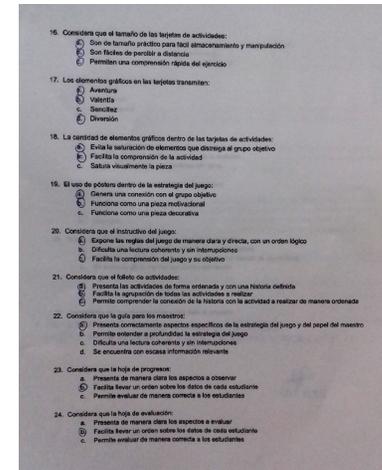
25. Considera que la caja del juego:
  - a. Mantiene todos los elementos del juego en buen estado y organizado
  - b. Facilita su manipulación y almacenamiento
  - c. Dificulta su comprensión sobre el tema del juego
26. Las fichas de desempeño le transmiten:
  - a. Felicidad
  - b. Crecimiento
  - c. Determinación
  - d. Triunfo
27. La historia planteada en el juego:
  - a. Es entretenida y llamativa para el grupo objetivo
  - b. Funciona como un medio de escape de la realidad
  - c. Facilita la enseñanza y aprendizaje del tema
28. Las frases utilizadas a lo largo del juego le transmiten:
  - a. Motivación
  - b. Crecimiento
  - c. Valor
  - d. Diversión
29. El concepto "Un mundo en movimiento para el crecimiento":
  - a. Se conecta con la estrategia, el tema y el grupo objetivo
  - b. Facilita el uso de la imaginación y el juego como método de aprendizaje
  - c. Se presenta de forma limitada dentro del diseño
30. Comentarios y/o recomendaciones sobre todo el proyecto



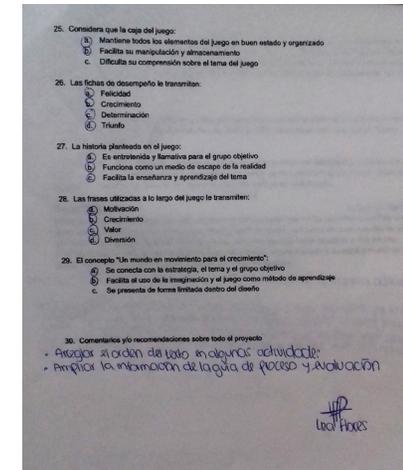
Anexo 22.



Anexo 23.



Anexo 24.



Anexo 25.

## 6. ENTREVISTA VALIDACIÓN

### 6.1 Entrevista Mgtr. Christian Montenegro

12 de abril de 2018

**Yo:** Bueno, comencemos...

**Christian:** Y le puedo hacer como sugerencias también de que no sean de respuesta

**Yo:** Sí, de una vez

**Christian:** Apóyate en Mí se llama la organización

**Yo:** Sí

**Christian:** Es un colegio

**Yo:** Es un colegio que es parte de la organización Operación Rescate

**Christian:** Okey, es un colegio donde sí pagan como colegio, osea no es un colegio de ayuda

**Yo:** El colegio le brinda educación a los niños gratuita

**Christian:** Es gratuita

**Yo:** Aja, osea ellos se mantienen con base a donaciones

**Christian:** ¿De quién?

**Yo:** Por ejemplo tienen distintas organizaciones, no me sé el nombre exacto, pero más que todo les brindan ayuda material. Entonces les dan libros, escritorios, por ejemplo la Puma les da gasolina para sus buses.

**Christian:** Aja si, es como especies... entonces ellos vienen y necesitan gasolina; entonces los ayudamos con la gasolina, necesitan libros; les compran libros, necesitan escritorios; les dan escritorios.

**Yo:** Hace poco vi en su página de facebook, no me recuerdo del nombre de quién fue, pero les brindó libros. Entonces son más ayudas físicas.

**Christian:** ¿Y en éste caso el apoyo cómo se va a dar?

**Yo:** Van a buscar una organización que les brinde los donativos. Incluso como éste proyecto es de Síntesis II, ahorita que me volví a contactar con el cliente ya me había comentado que estaban buscando algún donador para mandarlos a imprimir, que todavía no los habían usado porque querían mandar a imprimir más.

**Christian:** Okey, cabal hace como unos dos años quizás, había un proyecto que asesoré que era justo de una ONG, creo que era... ¿cómo es que se llama esta?... que es como... ¡UNICEF! es la UNICEF y ellos justamente estaban haciendo un juego para los niños, etc., y ellos tenían un manual así para dictar realmente qué es lo que se quería percibir a través del juego. Y lo que sí hice mucho énfasis en ese momento fué en el aprovechamiento del material porque obviamente iban a reproducir una cantidad de grandes... de... juegos,

y creo que la parte de aprovechamiento del material, va tanto en la parte del soporte como en medidas. Pero vamos a ver como va.

**Yo:** Ese es el punto de todo esto jajaja

**Christian:** ¡Aja! ¿Y cómo es el juego? Osea, usted... ¿ahorita solo tiene la caja?

**Yo:** No, tengo aquí todas las piezas pero empecé con la caja

**Christian:** A va, okey, dígame

**Yo:** Entonces, comenzando, Considera que el uso de texcote calibre 16 con doble pestaña y vinil adhesivo es duradero para el juego de la caja y ayuda a reducir costos, siendo el costo de éstos Q53.00 en total, Q45.00 impresión de vinil + Q8.00 por los dos texcotes.

**Christian:** ¿Cuánto tiene que durar?

**Yo:** Ellos tienen planteado que haya una caja por clase

**Christian:** Okey. ¿Investigó más materiales?

**Yo:** Me mencionaron y vi la posibilidad de usar cartón, me dieron la opción de cloroplast, pero nunca lo he usado como para armar una caja entonces no sabría como...

**Christian:** Ahh okey, okey, okey, va, osea, solo estoy viendo como ideas y como poniéndome en el papel del cliente.

**Yo:** Aparte yo, tenía por ejemplo un juego de los de METTA en mi casa y vi que ellos usan texcote con doble pestaña, entonces me base en eso también.

**Christian:** Aja, sí obviamente pero osea la diferencia es que ellos están pagando, osea estan como del retorno y ellos no van a tener un retorno osea básicamente es como un gasto, pues no es una inversión... pero ajá le preguntaba qué es lo que va a tener como que adentro la caja, solo para ver la parte de soporte y ver si se puede reducir el tamaño.

**Yo:** El problema está que el tamaño se debe también a éstos pósters que trae el juego. Todos son en manta vinílica porque se pegan en la pared, y por buscar que duren, porque estos al final del año se despegan entonces... y ahorita en una de las validaciones yo lo tenía doblado pero me dijeron que mejor enrollado, entonces enrollado no, osea no cabe, tendría que agrandar un poquito la caja.

**Christian:** Ahhh, y ¿por qué enrollado?

**Yo:** Porque me dijeron que doblado después de un tiempo se arruina y como que se quiebra. Y son cinco, igualito a ese, solo que cinco.

**Christian:** Va, okey

**Yo:** Eso es lo que aumentaría prácticamente el tamaño porque lo demás si cabe. Aquí irían lo que son las tarjetas del juego, van a haber tres de estos empaques, porque son tres niveles.

**Christian:** Okey, y ¿cuál es el chiste del juego?

**Yo:** Va, básicamente los niños... Motriventuras es un universo donde existen distintos personajes, dentro de estos están Flippy y Poff, Flippy el amarillo y Poff el moradito. Entonces como parte de la dinámica del juego, es que quieren ir a conocer más sobre éste universo, en donde cada uno de los mundos, que son en este caso los niveles del juego, van a haber distintas actividades en relación con la motricidad gruesa, y buscan trabajar lo que es el equilibrio, coordinación y lateralidad, que son los tres principales aspectos de la motricidad gruesa. Entonces a lo largo tienen distintas actividades, las cuales están ilustradas en las tarjetas, y estas tarjetas van a estar pegadas en la pared, por eso es que están emplastificadas, y diariamente se van a utilizar dos tarjetas, cada nivel cuenta con diez...

**Christian:** ¿Van pegadas en la pared?

**Yo:** Por eso es que están emplastificadas

**Christian:** ¿Y siempre?

**Yo:** Mientras se realiza la actividad del día, osea por día son dos actividades

**Christian:** Ya, ya le entendí, osea que sacan el juego todos los días y...

**Yo:** Mjm, osea por día se sacan dos tarjetas al azar, en el nivel en el que se encuentren y se pegan en la pared. Y como se busca que los niños la miren por eso son tamaño carta.

**Christian:** Ya, okey.

**Yo:** Como le mencioné, son tres de esos paquetitos, porque son tres niveles. En cada de esos paquetitos hay... van a haber diez tarjetas.

**Christian:** Okey.

**Yo:** Entonces como, porque es validación no le podía traer impresoras las treinta

**Christian:** ¡Ah no, esta bien!

**Yo:** Pero son para que se dé una idea, igual con el grosor de la cajita puede ver mas o menos el volumen. Además, se van a encontrar lo que es... las actividades, donde estan todas las actividades, el instructivo y una guía para el maestro. El instructivo también va a ser en papel couché

**Christian:** ¿Y por qué negro?

**Yo:** Esas se optaron por cuestiones de reducir costos, y como son piezas que solo la maestra las va a tener, no es necesario...

**Christian:** Ah no yo entiendo, entiendo, pero digamos... ¿va a ser digital la impresión o va a ser...?

**Yo:** Impresión digital

**Christian:** Okey... no es necesario, osea puede ser... o va, por ejemplo, si va a ser a un color, osea puede escoger, no necesariamente el negro, osea puede ser...

**Yo:** El morado, por ejemplo, que es el que más resalta del juego

**Christian:** Si. ¿Cuántas son de éstas?

**Yo:** Solo es un folleto por caja

**Christian:** ¿Cuántos juegos son? ¿Ocho, no?

**Yo:** Osea, por caja va haber un folleto

**Christian:** Aja, y ¿cuántos cajas son?

**Yo:** Pues, en total, no sé cuántos van a querer mandar a imprimir, porque del juego anterior querían mandar a imprimir cien.

**Christian:** Si son un montón

**Yo:** Pero no sé, ahorita que ya miren los cambios del juego, porque la verdad es que si cambió bastante, empezando por el tamaño de las tarjetas, no sé si todavía van a querer imprimir cien, porque yo se lo mencioné a Regina y me dijo que mira talvez quieren imprimir 100 para darle uno a cada alumno porque las tarjetitas eran más chiquititas, sería de ver ahorita que aumentaron el tamaño de las tarjetas, si van a querer uno por clase o todavía van a querer darle uno a cada niño...

**Christian:** Ya, okey.

**Yo:** Y, además van haber en total veinticinco de cada una de éstas, que son hojas de progreso y hojas de evaluación, que se van a ir haciendo a lo largo del juego.

**Christian:** Y esas pueden sacarle fotocopia

**Yo:** ¡Aja! Por eso son en blanco y negro para más facilidad para ellos. Incluso éste es

como el machote que se les dará a ellos para que la guarden y siempre tengan una a la que le puedan sacar fotocopia.

**Christian:** Que cool, okey.

**Yo:** Esos serían más o menos los materiales que van a estar...

**Christian:** A va, okey, perfecto. Va, voy a pensar así como, qué le recomendaría yo a mi cliente, considerando que el cliente en este caso pues no es una empresa que tenga mucho dinero, que las donaciones son a través de especies, como intercambios, etc., entonces es como más complicado que pueda venir y decir, ah okey aqui tengo ochenta mil quetzales para el juego, cuando esos ochenta mil quetzales los podría implementar en escritorios, comida, etc.

**Yo:** Y más porque ellos les dan comida a los niños

**Christian:** ¡Aja!, entonces son quizás como... okey, el juego es importante porque ayuda como a resolver...

**Yo:** Incluso ellos me mencionaron que motricidad gruesa es donde más problema tienen en la escuelita. Porque y había llegué con la idea de motricidad fina, pero me dijeron que no, que motricidad gruesa es donde más...

**Christian:** ¿Ah si, y por qué?

**Yo:** Que es donde los niños como que, tal vez por sus como antecedentes no tuvieron como esa... cómo es que se llama esto... se fue el nombre del ejercicio cuando son bebés, pero hay un como ejercicio que se va haciendo desde que son chiquitos

inconscientemente, entonces como los papás no mucho le prestaban atención a los niños no tuvieron como ese aprendizaje previo...

**Christian:** Osea y con...

**Yo:** ¡Una estimulación temprana! ¡Eso es!

**Christian:** Okey, y con motricidad gruesa se refiere a como... ¿a qué? ¿a qué tipo de actividades?

**Yo:** Son actividades que involucran todos los músculos; saltar, correr, mantenerse en equilibrio...

**Christian:** Sí, quizás son niños que no tienen la oportunidad de como a experimentar esos juegos, etc., okey, va. Me gusta mucho el proyecto, está como interesante, me gusta un montón como la parte gráfica también que creo que se podrían mejorar unas cosas sí... ehhh sí... pareciera a simple vista me da la impresión como un juego que se va a vender en Cemaco, Juguetón o una cosa así, cuando realmente el aprendizaje es un poquito más enfocado en niños de cierta, uno; son niños como de poder adquisitivo como bajo y dos; es como que la... quien tiene que entenderlo y saber mucho es la escuela, el colegio en este caso y como usted me dijo METTA, tenía como esas cosas así, pero realmente METTA lo que pasa es que por la parte de producción, almacenaje, que ellos tienen que guardar las cajas en bodegas, etc., osea obviamente por esa razón las cajas son de tal forma. Lo bueno en este caso, es que usted puede ser mucho más creativa e innovar en materiales, ¿por qué?, porque digamos no necesita saber cuántos van a caber en el furgón, no necesita saber cuánto tiempo va a estar en stock, si se va a exhibir en Juguetón verdad, todo ese tipo de cosas. Entonces usted puede como valerse un poco más de la creatividad e innovación para poder determinar cómo va a ser el empaque y

que no todo tiene que caber en una caja por ejemplo. Puede ser que ésto sea un cilindro donde van metidos todo esto por ejemplo, y aparte va haber una pequeña caja o folder en donde van a ir éstos y que la caja en sí no tiene que ser full color, podría ser solamente como una caja, cabal así como de un material plástico con un sticker por ejemplo, osea, la impresión en sí, el troquelarlo, etc., el UV, todo ese tipo de cosas, digamos ésto de aquí abajo que sea full color... ¿esto qué es?... ahh es como contenido. Osea ellos no van a comercializar ésto, nunca. ¿Esto por qué lo puso acá?

**Yo:** Porque son básicamente, no como reglas pero son cosas que tienen que llevar una caja de un juego. Son aspectos que tienen que llevar.

**Christian:** Mjm, pero ¿Por qué?

**Yo:** Son como que ayuda a identificar todo lo que trae la caja, de qué es el juego, qué trae y para qué sirve.

**Christian:** Va, le hago estas preguntas porque creo que digamos, si está como muy caro el juego en sí, no sé qué piensa usted.

**Yo:** Osea yo me di cuenta que lo que sube el costo, son las tarjetas, porque solo de tarjetas me sale Q544.00 las tarjetas. Porque son diez por nivel y son tres niveles, son treinta tarjetas, tamaño carta y emplastadas. Realmente ésto es lo que me sube el costo.

**Christian:** Si, es que son emplastadas. Son tamaño carta porque van a estar pegadas en la pared.

**Yo:** En el área donde se va a realizar la actividad, está pensado en las canchas, entonces tienen que verse por todos los niños, no puede ser una tarjetita de éste tamaño porque no la van a ver.

**Christian:** ¿En qué material imprimió?

**Yo:** Es opalina

**Christian:** ¿Probó bond emplasticado?

**Yo:** No

**Christian:** Bueno no sé, como pensar opciones porque si las está como emplasticando con un bond queda nítido también. ¿Y si es necesario que tenga tantas tarjetas?

**Yo:** Sí, porque son las actividades del juego y cada actividad tiene su ilustración demostrativa

**Christian:** ¿Y todas tienen que estar pegadas al mismo tiempo?

**Yo:** Como son dos actividades por día y el juego está pensado usarse diariamente

**Christian:** ¿Y porque no hace un tiro y retiro? Entonces en un día utilizan tiro y en el otro retiro

**Yo:** Entonces de las treinta quedarían...

**Christian:** Quince

**Yo:** Quince, aja.

**Christian:** Porque ésto, osea no van a utilizar todas al mismo tiempo

**Yo:** Son dos diarias

**Christian:** Aja, entonces ahí ya se le reduce a la mitad. Porque el juego lo puede poner así como, ésta va a ser el lado de la actividad A y ésta la del lado B, entonces es como mucho más fácil, incluso me ayuda a reducir el tamaño...

**Yo:** Sí porque incluso se reduciría el tamaño de la cajita de las tarjetas

**Christian:** Aja, exactamente. Pues pensando en...

**Yo:** Reducir costos

**Christian:** Aja, y en ser creativos. Digamos si tengo este dinero ya le reduce la mitad del costo, entonces imagínese, en lugar de ser Q500.00 serían Q250.00

**Yo:** Exacto

**Christian:** Y, va, con eso, vamos a que puede ser bond, entonces puede reducir costos. Puede hacer pruebas. En bond, de como quedaría en tiro y retiro. Y ya en las instrucciones solo especificar el lado A y el lado B, incluso puede jugar con la teoría del color, puede ser que en la actividad A van a ser moradas, y la actividad B va a ser... no sé, para que las maestras no se confundan, como que ¿de qué lado voy?

**Yo:** No, incluso las actividades, como son diez por nivel y se van a usar diariamente, prácticamente en una semana se van las diez, entonces se tiene pensado que; uno: el juego no tenga... osea las actividades no tengan como un orden específico porque sino se vuelve monótono y dos: como trae una historia, osea cierta actividad tiene una historia relacionada con la actividad, que las mismas maestras vayan cambiando la historia para que no se vuelva monótono, entonces no llevan un orden establecido, entonces pueden decir, como se sacan al azar por día, bueno hoy voy a sacar esta tarjeta y tal lado.

**Christian:** También está cool así porque creo que se aprovecha como que el otro lado y permite ser como más flexible e innovar con el juego, en lugar de estar lidiando con tanto material, ya solo están lidiando con quince tarjetas.

**Yo:** Incluso esta también puede ser tiro y retiro porque son dependiendo del desempeño del día de los estudiantes

**Christian:** ¡Hay exacto! Entonces si... aja... el problema radica en la implementación de éstas...

**Yo:** Sí porque las demás se mantienen... los pósters, los cinco me salen en Q100.00

**Christian:** ¿Los de vinil?

**Yo:** Sí, los de manta vinílica

**Christian:** Aja, va. Por ejemplo esto, ¿por qué es necesario tener éste empaque?

**Yo:** Por cuestiones de orden dentro de la caja

**Christian:** Va, pero y si reducimos la caja, de tal manera que quede como al ras...

**Yo:** ¿Pero no es más difícil sacarla?

**Christian:** Y qué pasa si les hace como una pestañita... bueno sí... eh... ah bueno, pero que la caja sea la que tenga la pestañita para ir la sacando, y no creo porque es como bien... haga pruebas...

**Yo:** Y las cajas también estaban pensadas en tener mejor divididas las... por nivel

**Christian:** Va y si la caja llegue hasta acá, solamente un cintillo que llegue hasta acá

**Yo:** ¿Entonces me recomienda mejor un cintillo?, pero un cintillo, por osea, como que por uso no se va a ...

**Christian:** No cintillo, sino quizás...

**Yo:** ¿Un mini empaque o algo así?

**Christian:** Osea, en lugar de que llegue hasta acá... como por acá

**Yo:** Como partirlo a la mitad o un tercio

**Christian:** Aja, osea como para solamente...

**Yo:** Osea en lugar de usar como que un texcote por...

**Christian:** Casi que aquí también se ahorraría la mitad, puede usar la mitad y se ahorra la

mitad de esto de material que ya la puede usar para la otra. Incluso este material puede ser distinto, osea aqui lo está planteando con corte digital. ¿Y solo sería blanco?

**Yo:** No, se tiene pensado... igual con vinil adhesivo poner el diseño del planeta osea del nivel que está, para ayudar en su diferenciación

**Christian:** En lugar de imprimir todo el vinil adhesivo, puede imprimir solo como stickers

**Yo:** Osea que no sea todo

**Christian:** Aja, porque ya toda la impresión de todo esto acá, le va a salir caro. Si imprime una hoja tabloide con varios stickers, osea usted misma o la persona que lo vaya a armar, solamente como que coloque el sticker y ahí ahorra más

**Yo:** Incluso dentro del mismo pliego que se imprime el vinil, meter de una vez las stickers

**Christian:** ¡Exacto! Entonces ya solamente se troquela y se pega, para aprovechar el material, eso es como bien importante y porque se lo van a preguntar en el privado. Porque digamos si llega con un juego, y ya me ha tocado en privado así, que llegan con juegos así, que son para escuelas, fundaciones, etc. no lucrativas, la intención es que el diseñador tenga como la habilidad de poder proponer algo que sea funcional para el presupuesto. De hecho, lo ideal sería que usted ya tuviera como un aproximado desde el inicio del proyecto de cuál sería el presupuesto

**Yo:** Esque el problema está que yo le pregunté a la directora, mire tiene un presupuesto y todo eso, y nunca me pudieron dar un estipulado porque como dependen de donaciones nunca saben realmente cuánto les pueden dar, incluso como la mayoría de las donaciones son cosas materiales...

**Christian:** Yo lo que le aconsejo es que usted determine, académicamente viable, usted determine como un presupuesto obviamente con base a lo que ellos reciben o un porcentaje de lo que ellos reciben. Porque si usted llega a privado diciendo que no tiene presupuesto definido, entonces ahí es donde ya producto no es tan viable porque como que ¿bajo qué trabajó?. Osea entonces estipule, por ejemplo, no sé... tengo Q25,000.00 entonces con eso yo ya trabajo para que todo coincida con esto. Porque sino la defensa va a ser; hay pero ellos consiguen patrocinio, pero ¿qué pasa si no consiguen tanta plata? Y aja, como le digo, piense todo, todo en función de aprovechamiento de material, cuanto más pueda aprovechar el material, pregúntese si realmente es factible que sea tan grande, tan ancho, que ésto se pueda cortar, poner sticker en lugar de que sea vinil todo, eh.. y eso, ya el análisis de todo eso, me va a determinar que esto no es tan grande, osea puede ser como más plano. De hecho yo lo visualizo mucho, mucho más plano, porque ésto tampoco es como tan alto, son ¿cuántos es que me dijo?

**Yo:** Cinco

**Christian:** Cinco, ajá, osea...

**Yo:** Es que antes estaban pensados que fueran doblados...

**Christian:** Puede como más larga, pero super flat entonces ahí...

**Yo:** Es que como estaba pensado que iban...

**Christian:** Ajá, que iban a ser dobladas...

**Yo:** Y estaban también las cajas de los...

**Christian:** De hecho si tiene razón quien dijo que enrollados está bien porque... ajá... por el material, se quiebra. Entonces creo que con eso, ya ayuda a disminuir costos e incluso puede ser que ésta parte de acá no sea con vinil adhesivo, osea sea solo el material...

**Yo:** Osea que la impresión sea...

**Christian:** Solo esto, con la información que tiene acá, en la parte de acá, puede aprovechar estos lados o aprovechar esta parte de acá. Porque como le digo, no vamos a vender esto en Toyland o etc., si no que es únicamente para la escuela o colegio. Entonces puede que aquí vaya la imagen y aquí el instructivo, ahí ya se ahorró un montón. Entonces esas son como mis recomendaciones para que su proyecto realmente sea viable y que sea como coherente y lógico, osea que cuando la gente lo vea diga; a la madre esto es carísimo si no que; bueno se aprovechó lo más que se pudo sin castigar la calidad, sin castigar la estética...

**Yo:** Ni la funcionalidad...

**Christian:** Ni la funcionalidad del juego.

**Yo:** Pero va, considera viable el uso de texcote... de éste tipo de texcote con doble pestaña...

**Christian:** Sí, sí lo hace más pequeño porque incluso así como está tan grande, se pandea... se abre, ya si lo hace más pequeño... más delgado ya no va a pasar eso, podría ser texcote, podría ser... bueno no sé qué otro material cotizó...

**Yo:** Cuando me dieron la opción de cartón, pregunté y me dijeron que el cartón con el tiempo se va rompiendo más fácilmente y...

**Christian:** Cotice tela, porque eso puede ser todo como en tela, una bolsa con zipper por ejemplo o una bolsa así con serigrafía o con sublimación, entonces incluso puede ser que hasta dure más y que sea mucho más barato, solo tener dos opciones. Incluso usted podría como plantear dos opciones; opción A: que sea en cartón o en este texcote más delgada la caja y un poco más ancha, y en tela, por ejemplo puede meter todos los rollos y las cartas y no les va a pasar nada pues, no es como que tenga algo que se quiebre o que se vaya a mover mucho dentro

**Yo:** Pero al ser de tela, las hojas de evaluación y todo eso, se doblaría

**Christian:** A va, pero eso es lo que le digo, así si tiene como un folder donde se puedan meter, entonces se ahorra la impresión de la caja. Osea como le digo, cotice para ver que le sale mejor, porque con un folder solventa lo de las hojas, o una cajita que tenga las tarjetas, las hojas y los instructivos. Así sería muchísimo más barato, y creo que no se miraría mal, depende de cómo confeccione la bolsa. Algo así creo que podría funcionar porque realmente no es algo que se

necesita comercializar sino que lo único que necesita es guardarlo y que sea duradero

**Yo:** La verdad es que nunca había pensado en bolsa, no me pasó por la cabeza

**Christian:** Por eso yo le decía, porque se ve como, no es algo que va a vender en Juguetón, en todas estas tiendas donde tendrá que exponer, osea realmente es para que las maestras puedan guardarlo y poder sacarlo cuando sea útil. Y eso imagínese

cuánto le puede reducir más. Entonces ya en su proyecto, no le van a debatir tanto con los costos

**Yo:** Esque con el costo es con lo que tenía más problemita, más por las tarjetas

**Christian:** Ajá, pero no... ya con ese como doble uso... porque cuando la vi blanca de atrás fue como; si mucho desperdicio...

**Yo:** Para aprovechar bien bien todo el material. Ahora, sí consideras durable el uso de que las tarjetas estén emplastificadas

**Christian:** Sí eso sí, fijo. Incluso está el laminado... está el laminado y el emplastificado, también puede cotizar el laminado. El laminado es como una lámina adhesiva, muy similar a como quedan estas, emplastificado sí ya es como más grueso, que es como lo que tiene, pero puede que funcione también.

**Yo:** La impresión en lona vinílica también la considera funcional en...

**Christian:** Sí eso sí es barato.

**Yo:** Por ejemplo como los pósters van a ir enrollados si considera factible el uso de un cintillo para que se mantengan...

**Christian:** Sí sí, de hecho de verdad que eso le iba a decir, que pudiera como a través de un cintillo como unir como todos los... pero incluso vamos a ver... si va a usar tela, podría generarlo de ahí mismo, para aprovechamiento de material.

**Yo:** Porque siempre hay algo que sobra

**Christian:** Ajá, incluso las tarjetas estas podrían estar en tela.

**Yo:** Y lo que son las hojas de progreso y de evaluación, también le iba a preguntar si era factible el uso de un cintillo ya que son veinticinco por cada una... a menos que si se usa una bolsa, que sean en un folder

**Christian:** Puede ser cintillo pero tal vez mejor folder porque van a tener que estar sacando y metiendo entonces ahí ya se le va a como desgastando el cintillo.

**Yo:** Las piezas como el instructivo, la guía y el folleto, considera que si es viable que sea a un color

**Christian:** Sí...

**Yo:** Mejor que solo negro

**Christian:** Sí, es que si va a ser digital, cotice si realmente cambia mucho si es negro o es azul o morado o qué sé yo. Yo creo que no... es que no estoy seguro... pero negro no me molesta, de hecho hasta quedaría bien al momento de que le quieran sacar fotocopia o algo así.

**Yo:** Y en cuestión de calidad de impresión, no sé ¿cómo lo vió?

**Christian:** Ehh sí, la caja si está como que se pandea, etc. entonces creo que por ejemplo, el usar tela, o plancha o transfer sobre tela, solamente como que con lo más importante, porque poner esto no sé, tal vez no es tan necesario, más que o puede hacer una tarjeta más en donde puede poner éste tipo de información por ejemplo...

**Yo:** Que esa tarjeta vaya adentro entonces...

**Christian:** Ajá, y que la tela tenga solo como ésto. Entonces como le digo, como no tiene que comercializarlo, hay información que no es tan necesaria que esté en la caja. Si el empaque es a serigrafía, que sea a uno o dos colores. O si es sublimación ahí sí puede ser full color.

**Yo:** Bueno eso sería todo prácticamente, ¡muchas gracias Chris!

**Christian:** ¡No, denada!

# 7. COTIZACIONES



CONTÁCTENOS, S.A.  
NIT. 4436888-7

COTIZACIÓN NO. **13,382** FECHA: **02/04/17**

CLIENTE: **Mercedes Estrada**

DIRECCIÓN: \_\_\_\_\_ NIT: \_\_\_\_\_

EMAIL: **estrada.mercedes95@gmail.com**

COTIZACIÓN VÁLIDA: **Por 15 días hábiles** TIEMPO DE ENTREGA: **02 DÍAS HÁBILES**

FORMA DE PAGO **Efectivo / Credito** PREPARADA POR **Pablo Villela**

CANT.	DESCRIPCIÓN	PRECIO UNITARIO	TOTAL
30	Tarjetas impresión digital full color duplex tamaño carta emplastificadas.	Q 14.00	Q 420.00
5	Posters impresión digital full color solo tiro tamaño 13x19" en couche.	Q 20.00	Q 100.00
1	Instructivo impresión digital full color duplex tamaño 12x7" en couche.	Q 16.00	Q 16.00
1	Guía impresión digital full color duplex tamaño 12x9" en couche.	Q 26.00	Q 26.00
1	Folleto impresión digital blanco y negro duplex tamaño 16x8" abierto de 12 paginas en bond, engrapado.	Q 12.00	Q 12.00
100	Hojas impresión digital blanco y negro duplex o simples tamaño 7x7" en bond	Q 2.24	Q 224.00
			<b>Q 798.00</b>

La variación del color del trabajo puede ser +/- 5% — Forma de pago: 50% de anticipo y 50% contra entrega  
Una vez firmada la cotización, ésta puede ser tomada como orden de compra y el Cliente acepta los diseños como artes finales

NOTA: Si al momento de recibir el material hay cambios de las especificaciones cotizadas, el valor de esta cotización está sujeto a revisión

Firma de Aceptado

Fecha Aceptado

☎ 2473-8095 // 4740-6809

✉ cotizaciones@lastminute.net.gt

www.lastminute.net.gt



Anexo 26.

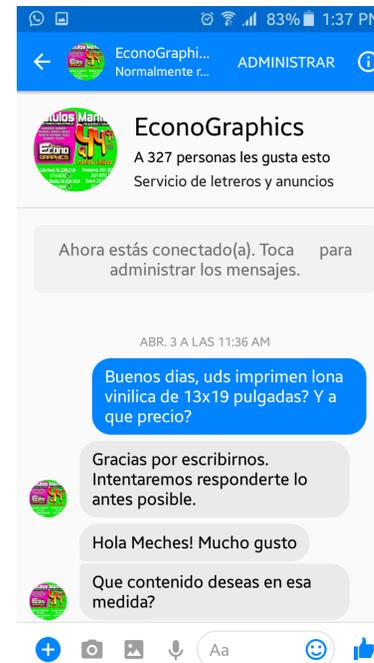
<b>Mercedes Estrada</b> <estrada.mercedes95@gmail.com> para Pablo <input type="checkbox"/>	3 abr.
Buenos días, uds pueden imprimir lonas vinilicas de 13x19 pulgadas. Y a que precio ...	
<b>Pablo Villela</b> para mí <input type="checkbox"/>	3 abr.
Hola buen día, te comento que una lona de ese tamaño te sale en Q 55.00 ...	

Anexo 27.

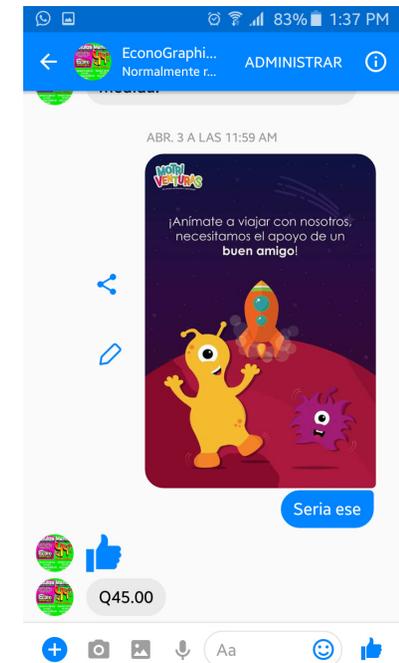


<b>V &amp; M Printing, Sociedad Anónima</b> 23 Avenida 16 - 21 Zona 10, Colonia Alcázar. PBX: ( 502 ) 2367 - 5555 FAX: ( 502 ) 2367-5061 <a href="mailto:qventas@vymprinting.com">qventas@vymprinting.com</a> <a href="http://www.vymprinting.com">www.vymprinting.com</a>			
COTIZACION			
CLIENTE:	LUIS ROY	FECHA:	09 DE ABRIL 2018
DIRECCION:			
CONTACTO:			V&M-2018-01204
TELEFONO:			
UNIDADES	DESCRIPCION DEL PRODUCTO	PRECIO UNITARIO	PRECIO TOTAL
2	Vinil Autoadhesivo HD Medidas 0.67 x 0.61	Q 22.50	Q 45.00
5	Lonas Vinilicas Medidas 0.33 x 0.48	Q 20.00	Q 100.00
TOTAL		Q	145.00

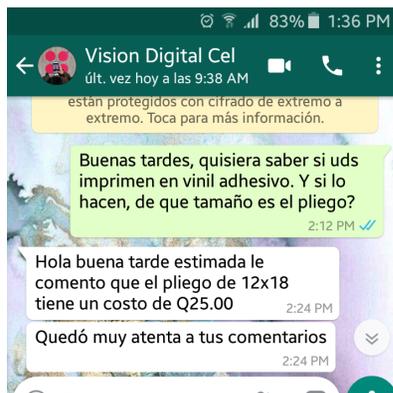
Anexo 29.



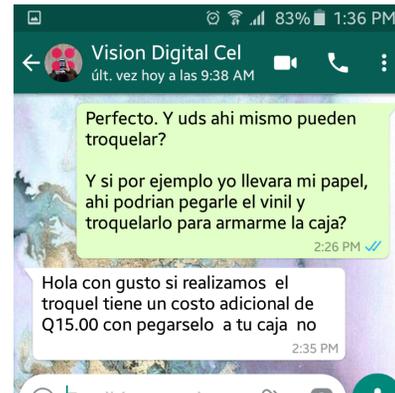
Anexo 32.



Anexo 33.



Anexo 30.



Anexo 31.

## 8. PRESUPUESTO DE DISEÑO

Tarifario por áreas aplicadas	
Investigación y desarrollo de concepto	Q 5,000.00
Diseño editorial <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guía maestros</li> <li>- Folleto de actividades</li> <li>- Hojas de progreso</li> <li>- Hojas de evaluación</li> </ul>	Q 2,000.00
Diseño de personajes <ul style="list-style-type: none"> <li>- Flippy</li> <li>- Poff</li> <li>- Henry</li> </ul>	Q 2,500.00
Diseño de empaque <ul style="list-style-type: none"> <li>- Caja tarjetas</li> <li>- Caja del juego</li> </ul>	Q 1,000.00
Diseño de material/juego educativo <ul style="list-style-type: none"> <li>- Estrategia</li> <li>- Logotipo</li> <li>- Tarjetas</li> <li>- Pósters</li> </ul>	Q 8,000.00
Ilustraciones <ul style="list-style-type: none"> <li>- Planetas</li> <li>- Nave</li> <li>- Objetos para actividades</li> </ul>	Q 1,500.00

<b>TOTAL</b>	Q 20,000.00
--------------	-------------

# BIBLIOGRAFÍA

- ACNUR (s.f.). ¿Cuál es la importancia de la educación infantil?. Encontrado en internet en: <https://eacnur.org/blog/importancia-la-educacion-infantil/> Fecha de consulta: Enero de 2018
- Alvarado, M. (2010). "Paratexto". Argentina, Universidad de Buenos Aires. Fecha de consulta: Enero de 2018
- Arango, A. (2018, febrero 12). Material didáctico para niños. Entrevista personal.
- Arteneo (2015). Definición de ilustración y tipos de ilustraciones. Encontrado en internet en: <https://www.arteneo.com/blog/definicion-de-ilustracion-y-tipos-de-ilustraciones/> Fecha de consulta: Enero de 2018
- Comunicación (2016). Tipos de ilustración en diseño gráfico. Encontrado en internet en: <http://www.cocoschool.com/tipos-ilustracion-diseno-grafico/> Fecha de consulta: Febrero de 2018
- Conce, C. (2006). ¿Qué es un recurso didáctico?. Encontrado en internet en: <http://www.pedagogia.es/recursos-didacticos/> Fecha de consulta: Enero de 2018
- Echeverri, J. y Gómez, J. (2009). "Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana". p. 3. Fecha de consulta: Febrero de 2018
- EcuRed (s.f.). Recursos didácticos. Encontrado en internet en: [https://www.ecured.cu/Recursos\\_did%C3%A1cticos](https://www.ecured.cu/Recursos_did%C3%A1cticos) Fecha de consulta: Enero de 2018
- EducaPeques (s.f.). El valor del juego educativo. Encontrado en internet en: <https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/el-valor-del-juego-educativo.html> Fecha de consulta: Enero de 2018
- Etapa Infantil (2016). La importancia de la educación en los niños. Encontrado en internet en: <https://www.etapainfantil.com/la-importancia-de-la-educacion-en-los-ninos> Fecha de consulta: Febrero de 2017
- Facilísimo (s.f.). La importancia de la motricidad. Encontrado en internet en: [http://padres.facilísimo.com/reportajes/psicologia-infantil/la-importancia-de-la-motricidad\\_929248.html](http://padres.facilísimo.com/reportajes/psicologia-infantil/la-importancia-de-la-motricidad_929248.html) Fecha de consulta: Enero de 2017
- Fe y Alegría. ¿Qué es Fe y Alegría?. Encontrado en internet en: <http://www.feyalegría.org.gt/queesfeyalegría.php> Fecha de consulta: Febrero de 2017
- Flores, L. (2018, febrero 16). La motricidad gruesa y su importancia en los niños. Entrevista personal.
- Flores, R. (2013). "Erase una vez, Manual tipografico para cuentos de niños". Puerto Rico. Fecha de consulta: Febrero de 2018
- Gómez, J. (s.f.). "El juego infantil y su importancia en el desarrollo". [en línea] Encontrado en internet en: [http://www.academia.edu/10576110/El\\_juego\\_infantil\\_y\\_su\\_importancia\\_en\\_el\\_desarrollo](http://www.academia.edu/10576110/El_juego_infantil_y_su_importancia_en_el_desarrollo) Fecha de consulta: Enero de 2018
- González, R. (2006). "Manual para la Realización de Storyboards". Valencia, Editorial de la UPV. Fecha de consulta: Febrero de 2017

- Gutiérrez, F. y Prieto, D. (2004). "Mediación Pedagógica". Ediciones La Copia Fiel. pp. 92 - 104. Fecha de consulta: Febrero de 2018
- Gutierrez, M. (2003). "Actividades sensomotrices para la lectoescritura". p. 36. Fecha de consulta: Febrero de 2017
- Gymboree (s.f). Nuestra Compañía. Encontrado en internet en: <http://www.gymboree.com.gt/estimulacion-temprana-en-guatemala.html> Fecha de consulta: Febrero de 2018
- Herrero, I. (2004), Encontrado en internet en: <http://pendientedemigracion.ucm.es/info/doe/profe/isidro/merecur.pdf> Fecha de consulta: Febrero de 2017
- Ilustración editorial y publicitaria (s.f). Géneros, Medios y Usos. Encontrado en internet en: <http://ilustracioneditorialypublicitaria.blogspot.com/p/ilustradores-importantes.html?m=1> Fecha de consulta: Febrero de 2018
- Injuve (2016). "Los auténticos nativos digitales: ¿estamos preparados para la Generación Z?". Madrid, España. Revista de Estudios de Juventud. p. 101. Fecha de consulta: Febrero de 2018
- Kruk, A. (2010). "Tratamiento tipográfico de los libros infantiles". p. 4. Fecha de consulta: Febrero de 2017
- López, J. (2005). "Manual Para Elaborar el Proyecto Educativo de la Institucion Escolar". Barcelona, España. pp. 21 - 22. Fecha de consulta: Febrero de 2018
- Mano Amiga Guatemala. ¿Quiénes somos?. Encontrado en internet en: [http://www.manoamiga.edu.gt/portada/index.php?option=com\\_content&view=article&id=46&Itemid=53](http://www.manoamiga.edu.gt/portada/index.php?option=com_content&view=article&id=46&Itemid=53) Fecha de consulta: Febrero de 2017
- Martínez, R. (2011). Tipos de juegos y clasificación. Encontrado en internet en: <https://utopiainfantil.com/2011/07/15/tipos-de-juegos-y-clasificacion/> Fecha de consulta: Enero de 2018
- MasTiposde (2017). Tipos de textos instructivos. Encontrado en internet en: [https://www.mastiposde.com/textos\\_instructivos.html](https://www.mastiposde.com/textos_instructivos.html) Fecha de consulta: Enero de 2018
- Minerva, C. (2002) "El juego: una estrategia importante". Educere [en línea]. pp. 289 - 291. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35601907> Fecha de consulta: Enero de 2018
- MoN U. (2010). Los soportes gráficos. Encontrado en internet en: <http://dgycomvisual.blogspot.com/2010/05/los-soportes-graficos.html> Fecha de consulta: Enero de 2018
- Operación Rescate. Apóyate en mí. Encontrado en internet en: <http://operacionrescate.org/apoyate-en-mi/> Fecha de consulta: Enero de 2017
- Ortega, I., Cerdán, C. y Soto, I. (2016). "Generación Z". España. Atrevia y Deusto Business School. Fecha de consulta: Febrero de 2018
- Ortiz, G. (2014). "El color, un facilitador didáctico." Revista de psicología [en línea]. Disponible en: <https://www.uv.mx/psicologia/files/2014/09/El-color-un-facilitador-didactico.pdf> Fecha de consulta: Febrero de 2018

- Ortiz, G. y Cuevas, M. (2011). "Impacto del color en la memoria de los niños preescolares". Investigación, Vol. 7 [en línea]. Facultad de Psicología, Universidad Nacional Autónoma de México. Disponible en: <https://www.uv.mx/psicologia/files/2013/06/Impacto-del-color.pdf> Fecha de consulta: Febrero de 2018
- Papalia, D., Ruth, F. y Martorell, D. (2012). "Desarrollo Humano". Duodécima edición. McGraw Hill Education. México. Fecha de consulta: Febrero de 2017
- Papalia, D., Wendkos, S. y Ruth, F. (2009). "Psicología del desarrollo. De la infancia a la adolescencia". cap. 9: Desarrollo físico y salud en la segunda infancia. Desarrollo motor. pp. 282-283. Fecha de consulta: Febrero de 2017
- Idem. pp. 305-312. Fecha de consulta: Febrero de 2017
- Pérez, J. y Merino, M. (2014). Centro educativo. <https://definicion.de/centro-educativo/> Fecha de consulta: Febrero de 2018
- Pérez, M. (2008). "Desarrollo de la psicomotricidad fina y gruesa en preescolar". pp. 19-21. Fecha de consulta: Febrero de 2017
- Pérez, M. (2010). "LA MOTRICIDAD COMO DIMENSIÓN HUMANA -UN ABORDAJE TRANSDICCIPLINAR". p. 33. Fecha de consulta: Enero de 2017
- Peroni, A. (2011). Diseñar para niños es cosa seria. Encontrado en internet en: <http://www.sobresalen.com/blog/disenar-para-ninos-es-cosa-seria-tipografias-vectores-y-fondos-gratuitos-para-inspirarte/> Fecha de consulta: Febrero de 2017
- Pers, H. (2009). "Guía de Metodologías Participativas y Juego Educativo". Bolivia. pp. 8-13. Fecha de consulta: Febrero de 2018
- Petit explorador (2014). 10 juegos para niños de 3 a 6 años. Encontrado en internet en: <http://blog.petitexplorador.com/es/10-juegos-para-ninos-de-3-6-anos/> Fecha de consulta: Enero de 2018
- Plaza Toy Blog (2016). Juegos educativos: ¿Que son los Juegos para Aprender?. Encontrado en internet en: <https://plazatoy.com/blog/juegos-educativos-juegos-para-aprender/> Fecha de consulta: Enero de 2018
- Porto, J. (2008). Educación. Encontrado en internet en: <https://definicion.de/educacion/> Fecha de consulta. Enero de 2018
- Porto, J. (2008). Material Didáctico. Encontrado en internet en: <http://definicion.de/material-didactico/> Fecha de consulta: Febrero de 2017
- Porto, J. y Merino, M. (2008). Juego. Encontrado en internet en: <https://definicion.de/juego/> Fecha de consulta: Enero de 2018
- Prensalibre (2016). Jóvenes cibernéticos, así es la Generación Z. Encontrado en internet en: <http://www.prensalibre.com/guatemala/comunitario/jovenes-ciberneticos-asi-es-la-generacion-z> Fecha de consulta: Febrero de 2018
- Prieto, D. (2000). "Manual de análisis de mensajes". Quito, Ecuador. Editorial QUIPUS, CIESPAL. Fecha de consulta: Febrero de 2018

- Prodatos (2015). "Nosotros los guatemaltecos". Guatemala. Fecha de consulta: Febrero de 2018
- Regidor, R. (2003). "Las capacidades del niño. Guía de Estimulación Temprana de 0 a 8 años". Parte 3: Cuerpo. Esquema corporal. Desarrollo motriz. Motricidad Fina. pp. 280-294. Fecha de consulta: Febrero de 2017
- Idem. Motricidad Gruesa. pp. 118-125, 129-133. Fecha de consulta: Febrero de 2017
- Ruiz, A. (2015). Los efectos de la pobreza sobre la Enseñanza y el Aprendizaje. Encontrado en internet en: <https://revistaeducacionvirtual.com/archives/1865> Fecha de consulta: Enero de 2018
- Sagastume, C. (2001). "Estimulando las habilidades perceptomotoras por medio del juego educativo". Tesis. Universidad Rafael Landívar. Guatemala. pp. 72-74. Fecha de consulta: Febrero de 2018
- Sánchez, G. (2010). "Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico". marcoELE. p. 23-25. Fecha de consulta: Febrero de 2018
- Swann, A. (1993). "El color en el diseño gráfico". México, Naucalpan. Ediciones G. Gili, S.A. de C.V. Fecha de consulta: Enero de 2018
- Tipos de (2017). Tipos de juegos. Encontrado en internet en: <http://www.tiposde.org/cotidianos/85-tipos-de-juegos/> Fecha de consulta: Enero de 2018
- UNED (2009). "Utilización del color para fines didácticos con niños de 0 a 6 años". Costa Rica. Observatorio de tecnología en educación a distancia [en línea]. Disponible en: [http://observatoriotecedu.uned.ac.cr/media/utilizacion\\_del\\_color\\_para\\_fines\\_didacticos.pdf](http://observatoriotecedu.uned.ac.cr/media/utilizacion_del_color_para_fines_didacticos.pdf) Fecha de consulta: Febrero de 2018
- UNICEF (2011). "¿Mucho, poquito o nada? Guía sobre pautas de crianza para niños y niñas de 0 a 5 años de edad". Montevideo, Uruguay. pp. 9-11. Fecha de consulta: Febrero de 2018
- Uriz, N. (2011). "El desarrollo psicológico del niño de 3 a 6 años". Gráficas Pamplona, S.L. pp. 4-8. Fecha de consulta: Febrero de 2018
- Valvert, J. (2018, febrero 16). Material didáctico para niños. Entrevista personal.
- Vericat, A. y Orden, A. (2012). "El desarrollo psicomotor y sus alteraciones: entre lo normal y lo patológico". Argentina. Fecha de consulta: Febrero de 2018

# LISTADO DE IMÁGENES

## Gestión de la estrategia de diseño

- Figura 1. Fundación Operación Rescate (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/xS26Zo>
- Figura 2. Apóyate en mí (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/XPAU6X>
- Figura 3. Página web Apóyate en Mí (2018). Captura de pantalla obtenida en: <https://goo.gl/nmTRi9>
- Figura 4. Apóyate en mí (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/7G8Qis>
- Figura 5. Logo Mano Amiga Guatemala (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/uYp3FZ>
- Figura 6. Página web Mano Amiga (2018). Captura de pantalla obtenida en: <https://goo.gl/SsH28Y>
- Figura 7. Elementos gráficos (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/f8psWL>
- Figura 8. Logo Fe y Alegría (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/eiNPGj>
- Figura 9. Página web Fe y Alegría (2018). Captura de pantalla obtenida en: <https://goo.gl/FLnQgY>
- Figura 10. Elementos gráficos (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/YMuu8S>
- Figura 11. Gymboree (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/aZV7V8>
- Figura 12. Gymboree cayalá (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/YwEZVk>
- Figura 13. Fan page Gymboree (2018). Captura de pantalla obtenida en: <https://goo.gl/PHBeb9>
- Figura 14. Educación (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/rRjUMw>
- Figura 15. Educación infantil (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/dfsSd1>
- Figura 16. Educación niños de escasos recursos (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/3QHc4A>
- Figura 17. Proyecto educativo (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/vTB81W>
- Figura 18. Centro educativo (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/qXNC3u>
- Figura 19. Motricidad fina (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/5igcBt>
- Figura 20. Motricidad Gruesa (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/5ocjLT>
- Figura 21. Entrevista (2018). Captura de pantalla del video obtenido en: <https://goo.gl/vprCnq>
- Figura 22. Material didáctico (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/kySDTX>
- Figura 23. Recursos pedagógicos (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/Y5jjbb>
- Figura 24. Colores (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/njC7fD>
- Figura 25. El color en los niños (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/CrmHhL>
- Figura 26. Conceptual (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/uNLHo5>
- Figura 27. Narrativa (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/uNLHo5>
- Figura 28. Decorativa (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/uNLHo5>
- Figura 29. Cómic (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/uNLHo5>
- Figura 30. Humor gráfico (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/uNLHo5>
- Figura 31. Infantil (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/uNLHo5>
- Figura 32. Portadas (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/uNLHo5>
- Figura 33. Publicitaria (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/uNLHo5>
- Figura 34. Moda (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/uNLHo5>
- Figura 35. Pluma y tinta (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/uNLHo5>
- Figura 36. Lápiz y carboncillo (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/uNLHo5>
- Figura 37. Lápices de colores (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/uNLHo5>
- Figura 38. Pastel (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/uNLHo5>
- Figura 39. Goache (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/uNLHo5>
- Figura 40. Acrílico (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/uNLHo5>
- Figura 41. Collage (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/uNLHo5>
- Figura 42. Digital (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/uNLHo5>
- Figura 43. Usos de la ilustración (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/uNLHo5>
- Figura 44. Juegos infantiles (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/ipGE24>
- Figura 45. Juegos para niños (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/gUekGE>
- Figura 46. Juegos educativos para niños (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/Nfz9q5>
- Figura 47. Instructivo (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/Zmmzxe>
- Figura 48. Soportes gráficos (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/MpBMkh>
- Figura 49. Soportes para juegos (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/pDy1Ps>
- Figura 50. Hopscotch (2018). Fuente propia
- Figura 51. Jumbo Parachute (2018). Fuente propia
- Figura 52. Butterfly Tunnel (2018). Fuente propia

## Gestión del proceso de diseño

Figura 53. Área 1 (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/9JsAvr>

Figura 54. Área 2 (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/57gkqK>

Figura 55. Área 3 (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/Pw7D6U>

Figura 56. Área 4 (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/kqvxyU>

Figura 57. Juguete 1 (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/hV3drN>

Figura 58. Juguete 2 (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/txpq5x>

Figura 59. Juguete 3 (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/UtZ2j9>

Figura 60. Juguete 4 (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/ppw7VL>

Figura 61. Actividad 1 (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/bk9aa1>

Figura 62. Actividad 2 (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/1YbYHy>

Figura 63. Actividad 3 (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/EDcY6w>

Figura 64. Actividad 4 (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/5yvgfT>

Figura 65. Mentes conectadas (2018). Fuente propia

Figura 66. Mentes conectadas (2018). Fuente propia

Figura 67. Mentes conectadas (2018). Fuente propia

Figura 68. Mentes conectadas (2018). Fuente propia

Figura 69. Mentes conectadas (2018). Fuente propia

Figura 70. Mentes conectadas (2018). Fuente propia

Figura 71. Mentes conectadas (2018). Fuente propia

Figura 72. Mentes conectadas (2018). Fuente propia

Figura 73. Mentes conectadas (2018). Fuente propia

Figura 74. Mentes conectadas (2018). Fuente propia

Figura 75. Acróstico (2018). Fuente propia

Figura 76. Acróstico (2018). Fuente propia

Figura 77. Acróstico (2018). Fuente propia

Figura 78. Acróstico (2018). Fuente propia

Figura 79. Acróstico (2018). Fuente propia

Figura 80. Acróstico (2018). Fuente propia

Figura 81. Acróstico (2018). Fuente propia

Figura 82. Acróstico (2018). Fuente propia

Figura 83. Acróstico (2018). Fuente propia

Figura 84. Acróstico (2018). Fuente propia

Figura 85. Acróstico (2018). Fuente propia

Figura 86. Acróstico (2018). Fuente propia

Figura 87. Acróstico (2018). Fuente propia

Figura 88. Acróstico (2018). Fuente propia

Figura 89. Acróstico (2018). Fuente propia

Figura 90. Acróstico (2018). Fuente propia

Figura 91. Acróstico (2018). Fuente propia

Figura 92. Acróstico (2018). Fuente propia

Figura 93. Universo (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/7B7mUr>

Figura 94. Universo (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/yj7IGB>

Figura 95. Universo (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/Fr9PMB>

Figura 96. Movimiento (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/VNKysM>

Figura 97. Movimiento (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/Ux4w1b>

Figura 98. Movimiento (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/Q5ffU2>

Figura 99. Crecimiento (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/7GKxNq>

Figura 100. Crecimiento (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/kByHmy>

Figura 101. Crecimiento (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/1U2txK>

Boceto 1. Minion (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/8WgYzz>

Boceto 2. (2018) Fuente propia

Boceto 3. (2018) Fuente propia

Boceto 4. (2018) Fuente propia

Boceto 5. (2018) Fuente propia

Boceto 6. (2018) Fuente propia

Boceto 7. (2018) Fuente propia  
Boceto 8. (2018) Fuente propia  
Boceto 9. (2018) Fuente propia  
Boceto 10. (2018) Fuente propia  
Boceto 11. (2018) Fuente propia  
Boceto 12. (2018) Fuente propia  
Boceto 13. (2018) Fuente propia  
Boceto 14. (2018) Fuente propia  
Boceto 15. (2018) Fuente propia  
Boceto 16. (2018) Fuente propia  
Boceto 17. (2018) Fuente propia  
Boceto 18. (2018) Fuente propia  
Boceto 19. (2018) Fuente propia  
Boceto 20. (2018) Fuente propia  
Boceto 21. (2018) Fuente propia  
Boceto 22. (2018) Fuente propia  
Boceto 23. (2018) Fuente propia  
Boceto 24. (2018) Fuente propia  
Boceto 25. (2018) Fuente propia  
Boceto 26. (2018) Fuente propia  
Boceto 27. (2018) Fuente propia  
Boceto 28. (2018) Fuente propia  
Boceto 29. (2018) Fuente propia  
Boceto 30. (2018) Fuente propia  
Boceto 31. (2018) Fuente propia  
Boceto 32. (2018) Fuente propia  
Boceto 33. (2018) Fuente propia  
Boceto 34. (2018) Fuente propia

Boceto 35. (2018) Fuente propia  
Boceto 36. (2018) Fuente propia  
Boceto 37. (2018) Fuente propia  
Boceto 38. (2018) Fuente propia  
Boceto 39. (2018) Fuente propia  
Boceto 40. (2018) Fuente propia  
Boceto 41. (2018) Fuente propia  
Boceto 42. (2018) Fuente propia  
Boceto 43. (2018) Fuente propia  
Boceto 44. (2018) Fuente propia  
Boceto 45. (2018) Fuente propia  
Boceto 46. (2018) Fuente propia  
Boceto 47. (2018) Fuente propia  
Boceto 48. (2018) Fuente propia  
Boceto 49. (2018) Fuente propia  
Boceto 50. (2018) Fuente propia  
Boceto 51. Logo (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/XVnKvW>  
Boceto 52. Logo (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/Lu9si9>  
Boceto 53. (2018) Fuente propia  
Boceto 54. (2018) Fuente propia  
Boceto 55. (2018) Fuente propia  
Boceto 56. (2018) Fuente propia  
Boceto 57. (2018) Fuente propia  
Boceto 58. (2018) Fuente propia  
Boceto 59. (2018) Fuente propia  
Boceto 60. (2018) Fuente propia  
Boceto 61. (2018) Fuente propia  
Boceto 62. (2018) Fuente propia

- Boceto 63. (2018) Fuente propia
- Boceto 64. (2018) Fuente propia
- Boceto 65. (2018) Fuente propia
- Boceto 66. (2018) Fuente propia
- Boceto 67. (2018) Fuente propia
- Boceto 68. (2018) Fuente propia
- Boceto 69. (2018) Fuente propia
- Boceto 70. (2018) Fuente propia
- Boceto 71. (2018) Fuente propia
- Boceto 72. (2018) Fuente propia
- Boceto 73. (2018) Fuente propia
- Boceto 74. (2018) Fuente propia
- Boceto 75. (2018) Fuente propia
- Boceto 76. (2018) Fuente propia
- Boceto 77. (2018) Fuente propia
- Boceto 78. (2018) Fuente propia
- Boceto 79. (2018) Fuente propia
- Boceto 80. (2018) Fuente propia
- Boceto 81. (2018) Fuente propia
- Boceto 82. (2018) Fuente propia
- Boceto 83. Guía (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/oRwraU>
- Boceto 84. (2018) Fuente propia
- Boceto 85. Mecanismos caja (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/HHkKu3>
- Boceto 86. (2018) Fuente propia
- Boceto 87. (2018) Fuente propia
- Boceto 88. (2018) Fuente propia
- Boceto 89. (2018) Fuente propia
- Boceto 90. (2018) Fuente propia
- Boceto 91. (2018) Fuente propia
- Boceto 92. (2018) Fuente propia
- Boceto 93. (2018) Fuente propia
- Boceto 94. (2018) Fuente propia
- Boceto 95. (2018) Fuente propia
- Boceto 96. (2018) Fuente propia
- Boceto 97. (2018) Fuente propia
- Boceto 98. (2018) Fuente propia
- Boceto 99. (2018) Fuente propia
- Boceto 100. (2018) Fuente propia
- Boceto 101. (2018) Fuente propia
- Boceto 102. (2018) Fuente propia
- Boceto 103. (2018) Fuente propia
- Boceto 104. (2018) Fuente propia
- Boceto 105. (2018) Fuente propia
- Boceto 106. (2018) Fuente propia
- Boceto 107. (2018) Fuente propia
- Boceto 108. (2018) Fuente propia
- Boceto 109. (2018) Fuente propia
- Boceto 110. (2018) Fuente propia
- Boceto 111. (2018) Fuente propia
- Boceto 112. (2018) Fuente propia
- Boceto 113. (2018) Fuente propia
- Boceto 114. (2018) Fuente propia
- Boceto 115. (2018) Fuente propia
- Boceto 116. (2018) Fuente propia
- Boceto 117. (2018) Fuente propia
- Boceto 118. (2018) Fuente propia

- Boceto 119. (2018) Fuente propia
- Boceto 120. (2018) Fuente propia
- Boceto 121. (2018) Fuente propia
- Boceto 122. (2018) Fuente propia
- Boceto 123. (2018) Fuente propia
- Boceto 124. (2018) Fuente propia
- Boceto 125. (2018) Fuente propia
- Boceto 126. (2018) Fuente propia
- Boceto 127. (2018) Fuente propia
- Boceto 128. Saturno (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/7R7Ryg>
- Boceto 129. (2018) Fuente propia
- Boceto 130. Neptuno (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/7R7Ryg>
- Boceto 131. (2018) Fuente propia
- Boceto 132. Júpiter (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/7R7Ryg>
- Boceto 133. Sol (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/GaehM2>
- Boceto 134. (2018) Fuente propia
- Boceto 135. Marte (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/7R7Ryg>
- Boceto 136. (2018) Fuente propia
- Boceto 137. (2018) Fuente propia
- Boceto 138. (2018) Fuente propia
- Boceto 139. (2018) Fuente propia
- Boceto 140. (2018) Fuente propia
- Boceto 141. (2018) Fuente propia
- Boceto 142. (2018) Fuente propia
- Boceto 143. Cohete (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/FxAxLS>
- Boceto 144. (2018) Fuente propia
- Boceto 145. (2018) Fuente propia
- Boceto 146. (2018) Fuente propia
- Boceto 147. Sistema solar (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/yQKBGH>
- Boceto 148. (2018) Fuente propia
- Boceto 149. (2018) Fuente propia
- Boceto 150. (2018) Fuente propia
- Boceto 151. (2018) Fuente propia
- Boceto 152. (2018) Fuente propia
- Boceto 153. (2018) Fuente propia
- Boceto 154. (2018) Fuente propia
- Boceto 155. Layouts (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/idEg99>
- Boceto 156. (2018) Fuente propia
- Boceto 157. (2018) Fuente propia
- Boceto 158. (2018) Fuente propia
- Boceto 159. (2018) Fuente propia
- Boceto 160. (2018) Fuente propia
- Boceto 161. (2018) Fuente propia
- Boceto 162. (2018) Fuente propia
- Boceto 163. (2018) Fuente propia
- Boceto 164. (2018) Fuente propia
- Boceto 165. (2018) Fuente propia
- Boceto 166. (2018) Fuente propia
- Boceto 167. Layouts (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/idEg99>
- Boceto 168. (2018) Fuente propia
- Boceto 169. (2018) Fuente propia
- Boceto 170. (2018) Fuente propia
- Boceto 171. (2018) Fuente propia
- Boceto 172. (2018) Fuente propia
- Boceto 173. (2018) Fuente propia
- Boceto 174. (2018) Fuente propia
- Boceto 175. (2018) Fuente propia
- Boceto 176. (2018) Fuente propia

Boceto 177. (2018) Fuente propia

Boceto 178. (2018) Fuente propia

Boceto 179. (2018) Fuente propia

Boceto 180. (2018) Fuente propia

Boceto 181. (2018) Fuente propia

Boceto 182. (2018) Fuente propia

Boceto 183. (2018) Fuente propia

Boceto 184. Caja (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/1Ko4e8>

Boceto 185. (2018) Fuente propia

Boceto 186. (2018) Fuente propia

Boceto 187. (2018) Fuente propia

Validación grupo 3. Fuente propia.

Figura 1. Coordinación y equilibrio (2018). Fuente propia

Figura 2. Coordinación y equilibrio (2018). Fuente propia

Figura 3. Equilibrio (2018). Fuente propia

Figura 4. Equilibrio (2018). Fuente propia

Figura 5. Coordinación y equilibrio (2018). Fuente propia

Figura 6. Coordinación y equilibrio (2018). Fuente propia

Figura 7. Equilibrio y lateralidad (2018). Fuente propia

Figura 8. Equilibrio y lateralidad (2018). Fuente propia

Figura 9. (2018) Fuente propia

Figura 10. (2018) Fuente propia

Figura 11. (2018) Fuente propia

Figura 12. (2018) Fuente propia

Figura 13. (2018) Fuente propia

Figura 14. (2018) Fuente propia

Figura 15. (2018) Fuente propia

Figura 16. (2018) Fuente propia

Figura 17. (2018) Fuente propia

Figura 18. (2018) Fuente propia

Figura 19. (2018) Fuente propia

Figura 20. (2018) Fuente propia

Figura 21. (2018) Fuente propia

Figura 22. (2018) Fuente propia

Figura 23. (2018) Fuente propia

Figura 24. (2018) Fuente propia

Figura 25. (2018) Fuente propia

Figura 26. (2018) Fuente propia

Figura 27. (2018) Fuente propia

Figura 28. (2018) Fuente propia

Figura 29. (2018) Fuente propia

Figura 30. (2018) Fuente propia

Figura 31. (2018) Fuente propia

Figura 32. (2018) Fuente propia

## Gestión de la implementación de diseño

Pieza 1. (2018) Fuente propia

Pieza 2. (2018) Fuente propia

Pieza 3. (2018) Fuente propia

Pieza 4. (2018) Fuente propia

Pieza 5. (2018) Fuente propia

Pieza 6. (2018) Fuente propia

Pieza 7. (2018) Fuente propia

Pieza 8. (2018) Fuente propia

Pieza 9. (2018) Fuente propia

Pieza 10. (2018) Fuente propia

Pieza 11. (2018) Fuente propia

Pieza 12. Retículas (2018). Imagen obtenida en: <https://goo.gl/8uxrXq>

Pieza 13. Montaje póster (2018). Foto obtenida en: <https://www.facebook.com/centroeducativo.apoyateenmi>

apoyateenmi

Pieza 14. (2018) Fuente propia

Pieza 15. (2018) Fuente propia

Pieza 16. (2018) Fuente propia

Pieza 17. (2018) Fuente propia

Pieza 18. (2018) Fuente propia

Pieza 19. (2018) Fuente propia

Pieza 20. (2018) Fuente propia

Pieza 21. (2018) Fuente propia

Pieza 22. (2018) Fuente propia

Pieza 23. (2018) Fuente propia

Pieza 24. (2018) Fuente propia

Pieza 25. (2018) Fuente propia

Pieza 26. (2018) Fuente propia

Pieza 27. Montaje tarjeta (2018). Fuente propia

Pieza 28. (2018) Fuente propia

Pieza 29. (2018) Fuente propia

Pieza 30. (2018) Fuente propia

Pieza 31. (2018) Fuente propia

Pieza 32. (2018) Fuente propia

Pieza 33. (2018) Fuente propia

Pieza 34. (2018) Fuente propia

Pieza 35. (2018) Fuente propia

Anexo 1. (2018) Fuente propia

Anexo 2. (2018) Fuente propia

Anexo 3. (2018) Fuente propia

Anexo 4. (2018) Fuente propia

Anexo 5. (2018) Fuente propia

Anexo 6. (2018) Fuente propia

Anexo 7. (2018) Fuente propia

Anexo 8. (2018) Fuente propia

Anexo 9. (2018) Fuente propia

Anexo 10. Encuesta Aileen Arango (2018). Fuente propia

Anexo 11. (2018) Fuente propia

Anexo 12. (2018) Fuente propia

Anexo 13. (2018) Fuente propia

Anexo 14. (2018) Fuente propia

Anexo 15. Encuesta Jenniffer Valvert (2018). Fuente propia

Anexo 16. (2018) Fuente propia

Anexo 17. (2018) Fuente propia

Anexo 18. (2018) Fuente propia

Anexo 19. (2018) Fuente propia

Anexo 20. (2018) Fuente propia

Anexo 21. Encuesta Liza Flores (2018). Fuente propia.

Anexo 22. (2018) Fuente propia

Anexo 23. (2018) Fuente propia

Anexo 24. (2018) Fuente propia

Anexo 25. (2018) Fuente propia

Anexo 26. (2018) Fuente propia

Anexo 27. (2018) Fuente propia

Anexo 28. (2018) Fuente propia

Anexo 29. (2018) Fuente propia

Anexo 30. (2018) Fuente propia

Anexo 31. (2018) Fuente propia

Anexo 32. (2018) Fuente propia

Anexo 33. (2018) Fuente propia