

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

INVESTIGACIÓN: La intervención del diseño educativo en el juego Bancopoly de Juegos Metta.

ESTRATEGIA: Diseño de material publicitario, institucional e informativo para el Programa de Promoción Social para la Mujer, CIF.

PROYECTO DE GRADO

ADRIANA LUCÍA RODRÍGUEZ ESTRADA

CARNET 10856-09

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, SEPTIEMBRE DE 2015

CAMPUS CENTRAL

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

INVESTIGACIÓN: La intervención del diseño educativo en el juego Bancopoly de Juegos Metta.

ESTRATEGIA: Diseño de material publicitario, institucional e informativo para el Programa de Promoción Social para la Mujer, CIF.

PROYECTO DE GRADO

TRABAJO PRESENTADO AL CONSEJO DE LA FACULTAD DE
ARQUITECTURA Y DISEÑO

POR
ADRIANA LUCÍA RODRÍGUEZ ESTRADA

PREVIO A CONFERÍRSELE

EL TÍTULO DE DISEÑADORA GRÁFICA EN EL GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADA

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, SEPTIEMBRE DE 2015
CAMPUS CENTRAL

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR

RECTOR: P. EDUARDO VALDES BARRIA, 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. HERNÁN OVIDIO MORALES CALDERÓN
VICEDECANO: MGTR. ROBERTO DE JESUS SOLARES MENDEZ
SECRETARIA: MGTR. ALICE MARÍA BECKER ÁVILA
DIRECTORA DE CARRERA: MGTR. ANA REGINA LÓPEZ DE LA VEGA

NOMBRE DEL ASESOR DE TRABAJO DE GRADUACIÓN

LIC. CHRISTIAN HUMBERTO NAVARRO DE LEÓN

TERNA QUE PRACTICÓ LA EVALUACIÓN

MGTR. PATRICIA DEL CARMEN VILLATORO CASTILLO DE PAZ
LIC. RAFAEL GARRIDO FLORES
LIC. RODRIGO TEJADA RUBIO



**CARTA DE
ASESORES**



**Universidad
Rafael Landívar**
Tradición Jesuita en Guatemala

**Facultad de Arquitectura y Diseño
Departamento de Diseño Gráfico**
Teléfono: (502) 2426 2626 ext. 2428
Fax: (502) 2426 2626 ext. 2429
Campus Central, Vista Hermosa III, Zona 16
Guatemala, Ciudad. 01016

Reg. No. DG.018-2015

Departamento de Diseño Gráfico de la Facultad de
Arquitectura y Diseño a los nueve días del mes de julio de
dos mil quince.

Por este medio hacemos constar que el (la) estudiante **RODRÍGUEZ ESTRADA, ADRIANA LUCÍA**, con carné 1085609, cumplió con los requerimientos del curso de Elaboración de Portafolio Académico. Aprobando las tres áreas correspondientes.

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



Lic. Christian Navarro
Asesor Proyecto de Investigación



Lic. Alejandro Ramirez
Asesor Proyecto Digital



Mgtr. Christian Montenegro
Asesor Proyecto de Estrategia



**CARTA DE
AUTORIZACIÓN
DE IMPRESIÓN**

Orden de Impresión

De acuerdo a la aprobación de la Evaluación del Trabajo de Graduación en la variante Proyecto de Grado de la estudiante ADRIANA LUCÍA RODRÍGUEZ ESTRADA, Carnet 10856-09 en la carrera LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, del Campus Central, que consta en el Acta No. 0390-2015 de fecha 9 de septiembre de 2015, se autoriza la impresión digital del trabajo titulado:

INVESTIGACIÓN: La intervención del diseño educativo en el juego Bancopoly de Juegos Metta.

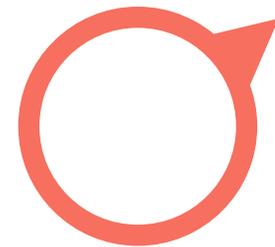
ESTRATEGIA: Diseño de material publicitario, institucional e informativo para el Programa de Promoción Social para la Mujer, CIF.

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 10 días del mes de septiembre del año 2015.

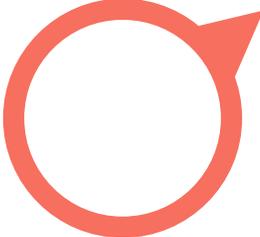


MGTR. ALICE MARÍA BECKER ÁVILA, SECRETARIA
ARQUITECTURA Y DISEÑO
Universidad Rafael Landívar



BANCOPLY

JUEGO EDUCATIVO



ÍNDICE

| | |
|---|-----------|
| 1. Introducción | 9 |
| 2. Planteamiento del Problema | 10 |
| 3. Objetivos | 11 |
| 4. Metodología | 13 |
| 4.1 Objetivos de Estudio | 14 |
| 4.2 Instrumento de Investigación | 15 |
| 4.3 Procedimiento | 16 |
| 5. Contenido Teórico | 18 |
| 5.1 Experiencias de Diseño | 43 |
| 6. Descripción de Resultados | 45 |
| 6.1 Guía de Observación | 58 |
| 7. Interpretación & Síntesis | 65 |
| 8. Conclusiones | 76 |
| 8.1 Recomendaciones | 78 |
| 9. Referencias | 79 |
| 9.1 Listado de Imágenes | 82 |
| 10. Anexos | 82 |

ABSTRACT

El diseño educativo es una guía que ayuda al aprendizaje, que muestra cómo enseñar y cómo despertar interés de aprender, siendo orientado a la práctica, teniendo como objetivo el desarrollo hacia una meta.

En este campo de intervención del diseño gráfico, la función de un juego educativo es ubicar al usuario en función de la dinámica del juego para poder desenvolverse de buena manera, haciendo que cada acción realizada posea una consecuencia en el juego, dando la capacidad de ver los resultados en tiempo real, creando un conflicto con el fin de retener la atención y la competitividad de los participantes.

La presente investigación expone el caso de Bancopoly, un juego educativo para niños de nivel primaria, que tiene como objetivo despertar el interés por Guatemala, enseñando elementos representativos de la cultura y riquezas del país en los diferentes departamentos, haciendo un recorrido por medio de la dinámica del juego, aprendiendo de su geografía, costumbres y lugares turísticos; destacando el aporte del diseño educativo en la estrategia del juego y la importancia de las ilustraciones para el aprendizaje.

1 INTRODUCCIÓN

El diseño educativo como parte del diseño gráfico despierta el interés de aprender por medio de métodos eficaces, lográndolo por el uso de los distintos conocimientos gráficos, además de el estudio de la edad, personalidad y actividad de los niños que son el grupo objetivo.

Los juegos educativos forman habilidades por medio de las características lúdicas del juego, teniendo como objetivo ofrecerle al niño recursos positivos, placenteros y saludables del aprendizaje, aumentando la capacidad de atención y creatividad, siendo parte de la activada cotidiana, que ayuda al desarrollo infantil. Dando la capacidad de que el niño realice algo por si mismo y su entorno.

El uso de diseño educativo en juegos permite facilitar el aprendizaje partiendo de una necesidad, vinculando los procesos culturales, valores y creencias, poner en práctica lo aprendido buscando estimular al niño que aprende jugando. El material didáctico no solo muestra la calidad y estructura si no también la creatividad en función a la pedagogía, obteniendo resultados satisfactorios por medio de resolución al problema haciendo referencia al tema que se desea dar al niño por medio del diseño.

El diseño visual apoya al aprendizaje de lo real ya que ayuda a que el niño experimente situaciones que enfrentará a lo largo de su vida, haciendo relación de la realidad por medio de ilustraciones, aumenta

la credibilidad de lo aprendido haciéndolo permanente, siendo interpretada de manera clara y legible. Las ilustraciones narrativas tienen como objetivo la comunicación por medio de la imagen, su total comprensión dependiendo del proceso de aprendizaje.

Juegos Metta es una empresa guatemalteca que considera que jugar es una nueva forma de aprender ya que cuentan con contenido educativo del Ministerio de Educación de Guatemala. Utilizando la creatividad e información para la creación de juegos educativos, consultado temas que tratan en clase según el grado escolar.

Bancopoly es un juego creado para despertar el interés por Guatemala, aprendiendo de forma divertida y enriqueciendo el conocimiento sobre la cultura guatemalteca, por medio de la interacción con la realidad y la resolución de problemas. La presente investigación se realizó con el apoyo de expertos tanto en el campo de la pedagogía como del diseño para explicar cómo Bancopoly facilita, a través de su diseño y estrategia, el aprendizaje sobre Guatemala y sus elementos más representativos.

El juego es un método de diversión y satisfacción que da un aprendizaje sin la imposición de ser aprendido perimiendo que el juego educativo sea funcional pero medio del buen trabajo y la aplicación del diseño educativo.

2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Los métodos de aprendizaje han cambiado y le han restado importancia al conocimiento de datos; dándole mayor interés al aprendizaje y al proceso en sí mismo.

El diseño educativo es una guía que ayuda al aprendizaje, que muestra cómo enseñar y cómo despertar interés de aprender, siendo orientado a la práctica y teniendo como objetivo el aprendizaje y desarrollo hacia una meta.

Existen tipos de conocimientos y desarrollos que son reforzados por medio del aprendizaje. La pedagogía es la ciencia que educa y establece métodos para la enseñanza. Sus objetivos son planificar, analizar, desarrollar y evaluar procesos de aprendizaje. Los procesos pedagógicos miden el aprendizaje, no siendo momentáneos sino de procesos permanentes. Los métodos educativos deben responder a lo que se va a aprender, cómo se va a aprender, con qué se va a aprender y cómo se comprueba que se va a aprender.

El diseño de juegos es una forma de aprendizaje que ayuda a que los niños conozcan situaciones distintas que enfrentarán a lo largo de la vida. Los juegos educativos son una forma rápida de aprender dando un aprendizaje positivo, placentero y saludable.

El diseño para la educación en juegos busca ser divertido, competitivo, gratificante, interactivo y sobretodo que logre llamar la atención, teniendo como objetivo lograr una meta en específico. Así mismo, ayuda a que se dé una buena educación por medio de un aprendizaje eficaz, siendo acorde a su edad y respondiendo a la necesidad de los niños. Los juegos motivan a que los niños aprendan por medio de actividades, tomando en cuenta la funcionalidad y sus alcances. El diseño para la educación busca que lo que se enseña es lo que se necesita y es lo que se aprende.

El diseño visual apoya al aprendizaje de lo real ya que ayuda a que el niño experimente situaciones que enfrentara a lo largo de su vida, haciendo relación de la realidad por medio de ilustraciones, aumento la credibilidad de lo aprendido haciéndolo permanente.

La función de un juego educativo es ubicar al usuario en función de la dinámica del juego para poder desenvolverse de buena manera, haciendo que cada acción realizada posea una consecuencia en el juego, dando la capacidad de ver los resultados en tiempo real, creando un conflicto con el fin de retener la atención y la competitividad de los participantes.

Juegos Metta es una empresa guatemalteca que ha buscado nuevas formas de educar, entretener y proveer a niños, padres de familia y educadores, herramientas para el desarrollo de habilidades sociales y de valores humanos.

Entre la clasificación de juegos Metta, Bancopoly es un juego educativo para niños a nivel primaria. El juego tiene como objetivo despertar el interés por Guatemala, enseñando lo más representativo del país y sus riquezas en los diferentes departamentos, recorriendo Guatemala por medio de la dinámica del juego, aprendiendo de su geografía, de sus costumbres y lugares turísticos, mostrándolos por medio de ilustraciones y ayudando a que los niños sean buenos chapines jugando y aprendiendo.

· ¿Cuál es el aporte del diseño educativo en la estrategia del juego Bancopoly?

· ¿Cómo las ilustraciones del juego Bancopoly ayudan a los niños en el aprendizaje de Guatemala ?

3 OBJETIVOS

1. Identificar cómo el diseño educativo influye en la estrategia del juego “ Bancopoly”.
2. Analizar cómo las ilustraciones del juego Bancopoly apoyan el aprendizaje sobre Guatemala a niños de nivel primario.

4 METODOLOGÍA

La selección de los sujetos de estudio fue por su ámbito, tomando en cuenta la experiencia y trayectoria que tienen en el tema, siendo personas que ayudan en el desarrollo y comprensión del juego “Bancopoly”.

Por medio de los objetivos planteados en la investigación, se eligieron los siguientes sujetos de estudio:

Marco Antonio Dorigoni / Juegos Metta

Propietario e ilustrador de Juegos Metta

Contacto: 5201-6868

Área en la que aporta: Desarrollo e ilustración del juego “Bancopoly”
Marco Dorigoni forma parte del equipo de elaboradores de Juegos Metta, siendo propietario y creador. Su aporte en el juego “Bancopoly” es de suma importancia, ya que de él surge la idea de mejorar y personalizar el juego dándole una estrategia educativa, así como el diseño del mismo. Fue consultado con el fin de conocer su experiencia en el desarrollo del juego educativo, así como la creación de símbolos e ilustraciones que representa a la República de Guatemala, tienen como objetivo educar niños sobre la cultura guatemalteca.

José María de Paz / Juegos Metta

Ilustrador de Juegos Metta

Contacto: 2505-6800

Área en la que aporta: Ilustración y símbolos

Encargado de las ilustraciones de Juegos Metta. Ha realizado los símbolos e ilustraciones del juego “Bancopoly”. Dentro de la empresa ha sido una persona de gran ayuda, ya que él ha hecho toda la línea del juego “Bancopoly”, teniendo participación en los rediseños junto con Marco Antonio.

Rosario Carpio / CI Escuintla

Pedagoga de CI Escuintla

Contacto: 5306-6004

Área en la que aporta: Ayuda a identificar si el juego “Bancopoly” es un juego educativo.

Rosario forma parte del equipo CI Escuintla, que ayuda a niños con problemas de aprendizaje y lenguaje, dándoles apoyo por medio de destrezas cognitivas utilizando como eslogan “jugando aprendiendo”, que es un método de inducción a través de juegos. CI Escuintla utiliza como parte de su ayuda Juegos Metta, ya que su aporte es identificar los aspectos pedagógicos para el desarrollo de juegos que facilitan el aprendizaje.

4.1 OBJETO DE ESTUDIO

Dentro de la investigación se toma como objeto de estudio el juego “Bancopoly” para niños de 7 a 9 años de edad, de 2do y 3er grado primaria. El cual fue elegido bajo el criterio del diseño educativo, ilustraciones que representan la República de Guatemala.

El juego “Bancopoly” tiene como propósito recorrer Guatemala, aprendiendo de su geografía, sus costumbres y lugares turísticos. A través de obtener ganancias en dinero y propiedades mediante el buen manejo de compras e inversiones en los departamentos de la Republica y en las compañías de transportes y servicios, dándole mayor valor y obteniendo de ellos un mejor rendimiento, dando plusvalía a sus departamentos.

Como parte de la investigación se evaluó el diseño educativo, que es parte de la estrategia del juego y su función, aportando al desarrollo del niño, así mismo cómo se logra educar a niños sobre Guatemala por medio de ilustraciones.

4.2 INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Por medio de la investigación se realizaron distintas guías de entrevistas (Ver Anexos) con el fin de recolectar información acerca del tema, enriqueciendo la investigación, tomando como fundamento la experiencia de los sujetos de estudio.

Guía de Entrevista de Marco Antonio Dorigoni

(Ver Anexo 1)

Se realizó una entrevista con preguntas abiertas con el fin de obtener información sobre la importancia del diseño educativo en juegos y cómo la estrategia del juego Bancopoly y la función del diseño logra que sea educativo, llamando la atención del niño en el aprendizaje.

Guía de Entrevista de José María de Paz

(Ver Anexo 2)

Se hizo una entrevista con preguntas abiertas al ilustrador del juego Bancopoly, con el fin de conocer las características y la importancia de la ilustración dentro del juego, identificando características que muestran la importancia de cada departamento dentro del juego, determinando la línea gráfica y el equilibrio de elementos en las composiciones.

Guía de Entrevista de Rosario Carpio

(Ver Anexo 3)

Con el fin de conocer la importancia del juego en la etapa infantil se realizó una entrevista con preguntas abiertas para lograr identificar las características del juego educativo y su importancia. Su aporte ayuda a conocer como aprenden los niños, ayudando a identificar si el juego Bancopoly es un juego educativo.

4.3 PROCEDIMIENTO

1. Se estableció el tema la intervención del Diseño Educativo en el juego Bancopoly de juegos Metta.
2. Luego de la elección del tema se realizaron preguntas y objetivos para el proyecto con la finalidad de seleccionar los sujetos estudio y objetivo a estudiar.
3. Se estableció una metodología del proceso que se realizaría para obtener información.
4. Se investigó un contenido teórico de lo general a lo particular, consultando libros, artículos y fuentes en internet.
5. Se crearon guías de entrevistas y de observación que apartaran a la investigación, obteniendo datos relevantes de los expertos conociendo más del tema y su desarrollo.
6. Se realizaron las entrevistas a los expertos que tuvieron la disponibilidad de tiempo y se enviaron los instrumentos por correo a los distintos sujetos de estudio.
7. Se analizaron y presentaron los resultados obtenidos en los instrumentos y análisis de objeto de estudio.
8. Se realizó la interpretación de los resultados en un análisis y síntesis de la investigación.
9. Se redactaron las conclusiones y recomendaciones que responden a los objetivos e información del proyecto.
10. Se enlistaron las referencias bibliográficas siguiendo las reglas APA.
11. Por medio de un listado se ordenaron y adjuntaron los anexos, siendo parte de la información recaudada para la investigación.
12. Como parte final del proyecto se redactó la introducción.



CONTENIDO TEÓRICO

DISEÑO PARA LA EDUCACIÓN

De acuerdo a Bogantes (1997), la didáctica muestra cómo enseñar y cómo despertar en interés de aprender ciertos conocimientos. Según la historia de la educación didáctica muestra que no se tiene la capacidad de comprender algunos de los fenómenos que produce el aprendizaje.

La didáctica es necesaria para que el aprendizaje sea más eficiente de acuerdo a la sociedad. Su enfoque principal es en cómo se va a enseñar. Para lograr un buen aprendizaje es necesario tener un buen uso de la aplicación en la técnica, teniendo un estudio de las actitudes de niños acorde a su edad, personalidad; ya que la didáctica del niño esta primero que del adolescente y de adulto.

Para Frabboni (2002), la didáctica logra dar una enseñanza que da cambios de conducta y aprendizaje de algo; preocupándose por la enseñanza en valores, obteniendo buenas habilidades y pasa tiempos, dándole al niño conciencia, responsabilidad y participación. Por medio de objetivos que dan el análisis del aprendizaje para niños, los cuales son:

- Dar una buena educación.
- Hacer el aprendizaje más eficaz.
- Hacer uso de otras ciencias para dar un mejor conocimiento por ejemplo el uso de la psicología, sociología, etc.
- El aprendizaje debe de ir acorde a su edad.
- Dar una enseñanza que responda a la necesidad de los niños.
- Motivar que los niños sigan aprendiendo por medio de actividades.
- Crear un proceso de aprendizaje para que sea educativo para el niño.



Figura 1: <http://gogosqueez.es/blog/2014/juegos-verano-ninos/>
(Visitado en el 2015)

La educación da la capacidad de que el niño realice algo para el mismo y su entorno. Y la didáctica es el modo de aprendizaje, dando la orientación al aprendizaje y el medio para lograrlo, apoyándose en la comprensión, seguridad y estímulo.

Leyva y Puertas (2013), el diseño debe de profundizar en elementos cognitivos, que es entender como el ambiente da un nivel de aprendizaje por medio del uso de colores, tipografía y fotografía o ilustraciones, determinando la conceptualización.

Para diseñar un juego educativo es necesario analizar los objetivos de aprendizaje y estructuras temáticas, a través de la ejemplificación del contenido que se quiere comunicar al niño. El estilo de aprendizaje se conoce por medio de cómo se aprende, de acuerdo a su edad y nivel

cognitivo. El diseño del juego ayuda a facilitar el aprendizaje visual, auditivo o kinestésico.

Según Didactic (2007), el diseño educativo es quien traza el camino, ayudando a viajar desde el punto de la necesidad hasta el punto donde se da el desenvolvimiento esperado. El proceso educativo busca que lo que se esta enseñando es lo que se necesita y se enseña aprende, también espera que lo que se aprendió se aplique en las tareas cotidianas, guardando lo aprendido a lo largo del tiempo.

El diseño educativo vincula el aprendizaje con los procesos culturales, valores y creencias, determinado las acciones del instructor e imagina los caminos para aplicar lo aprendido, buscando estimular al niño.

La disciplina que da a conocer ideas visuales, hechos y valores que ayudan a la vida y bienestar del ser humano por medio de actividades proyectuales en donde se puede procesar y sintetizar la comunicación, principios sociales, culturales, económicos, estéticos, etc. por lo que el diseño educativo es diseñar un material por medio de un pensamiento proyectual que ayuda a la pedagogía dentro de la transmisión y comprensión del mensaje.

Saavedra (2009), indica que el material didáctico no solo está en su calidad y estructura metodológica, sino también de la creatividad y buena formación pedagógica. Utilizando en una situación pedagógica participativa, que motive y apoye el dialogo entre los individuos, Según Crovi (1990), resultando el aprendizaje provechoso, por medio de la interpretación del conocimiento y aumento de habilidades. Teniendo en cuenta la función del grupo, los lenguajes y material.

De acuerdo a Saavedra (2009), el lenguaje visual se forma a través de lo vivo. Su ventajas son la capacidad de crítica, la abstracción, interpretación de símbolos, dar dinamismo, flexibilidad al contenido, logrando la comunicación entre otras personas.

Dentro de la educación el lenguaje visual es capacitado para estar en grupos sociales y niveles educativos, utilizándolos en observación detallada y ritmo visual, aumentando la mayor credibilidad por medio de su presencia y permanencia. Su gran importante en los receptores, con la posibilidad de mostrar movimientos, interrelaciones, objetos, acciones y situaciones.



Figura 2: <http://www.problemasdeaprendizaje.pe/pasos-para-un-efectivo-metodo-de-estudio/>

(Visitado en el 2015)

El diseño didáctico es necesario para dar inicio al proceso, dando como resultado un material satisfactorio por medio de las necesidades del problema, siendo el material didáctico el que encamina el desempeño pedagógico, haciendo referencia al tema que se espera transmitir por medio del diseño.

Según Costa (2003), la imagen didáctica es la ejemplificación de la mente, siendo una sucesión de abstracciones, creando formas visuales. La gráfica es crear la expresión bi-médica que es imagen y texto por ejemplo: Ilustración, caricatura, comic, etc.

En la gráfica didáctica es la parte definida de ambos, particularmente por medio de características de variantes del grafismo.

En el grafismo existen diferentes clasificaciones, está el grafismo publicitarios, editorial, y el señalético. El grafismo técnico también se define como voluntad de convicción, a lo que se le llama espíritu didáctico. El sentido didáctico es la aproximación al aprendizaje que a enseñanza, es decir que la enseñanza sirve al aprendizaje pero se puede aprender sin enseñanza, extrayéndola de su entorno a través de la observación, sensibilidad y razonamiento.

El conocimiento visual es a través del concepto gráfico didáctico siendo una combinación de elementos, icónicos, sígnicos, lingüísticos y cromáticos, por medio de la didáctica visual.

Figura 3: <http://labitacoradelpsicologo.com/tag/problemas-de-aprendizaje/>
(Visitado en el 2015)

Figura 4: <http://www.fundacioncadah.org/web/articulo/tdah-y-cooperacion-actividad-para-mejorar-el-trabajo-en-equipo-.html>
(Visitado en el 2015)



TEORÍA DEL APRENDIZAJE

Según Schunk (1997), el aprendizaje es el cambio en la conducta o en la capacidad de conducirse para actuar como parte del resultado de la práctica. Es también cuando alguien es capaz de hacer algo diferente a lo que hacía antes. El desarrollo de nuevas capacidades o las modificaciones de ellas son el requisito para aprender.

En el aprendizaje cognitivo se dice que es inferencial; se refiere a que no se nota directamente, si no se ve en sus productos, es decir que la nueva capacidad de conducirse es de forma determinada, ya que se adquiere habilidades, conocimientos y creencias sin relucirlos cuando sucede el aprendizaje.

También el aprendizaje se define como cambio conductual o capacidad de cambio. Es decir que los cambios conductuales no pueden ser temporales, siendo temporales por la interrupción de lo aprendido. Si el aprendizaje conductual resiste a los cambios se consideran aprendidos.

La práctica u otras formas de experiencia como observar a los demás definen una manera de aprendizaje. Descarta la capacidad de cambios dados de manera genética, como los cambios madurativos de los niños, por ejemplo gatear y luego pararse.

De acuerdo a las teorías conductuales y cognitivas el medio y las diferencias entre estudiantes ayudan al aprendizaje, difiriendo en la relación que hace cada uno de sus elementos.



Figura 5: <http://www.efesalud.com/blog-salud-prevencion/vuelta-al-cole-padres-tranquilos-ninos-felices/>
(Visitado en el 2015)

Sachuk (1997), afirma que la teoría cognitiva cree que las condiciones ambientales ayudan al aprendizaje. Mientras la teoría cognitiva cree en el pensamiento, creencia, actitud y valores.

El aprendizaje se forma por medio de lo que se obtiene y modifica del conocimiento, habilidades, estrategias, creencias y comportamientos. Siendo el aprendizaje un cambio duradero en conducta y capacidades que se adquiere por medio de la practica y experiencia.

En la teoría del aprendizaje lo más importante es entender y ver la forma en que sucede el aprendizaje y los elementos que conducen a él, entendiendo la función de la memoria y la motivación, así como las clases de aprendizaje que explican de una mejor manera la teoría.

DESARROLLO DEL NIÑOS DE 7 A 9 AÑOS

Santamaría (2005), afirma que los niños de 7 a 9 años son parte de la Educación Primaria, siendo así los niños experimentan cambios en muchos aspectos, que les permiten madurar y alcanzar objetivos. Identificar los cambios facilita el desarrollo educativo, los más importantes en esta etapa son:

Por medio del nivel cognitivo su desarrollo y mejora es progresivamente en la atención, memoria y conocimiento, mejorando la velocidad de más capacidades en datos, ampliando la calidad de conocimientos y desarrollo, mejorando su capacidad de razonamiento lógico.

El desarrollo de su personalidad se produce por medio de relaciones interpersonales, a través de la familiar y escolar. Siendo la etapa donde se relacionan con las normas y valores sociales.

El autoconocimiento y la valoración en sí mismo se presenta en la etapa anterior de cuadro a seis años, complementándose a través de la experiencia, la competitividad, obteniendo habilidades y destrezas que ayudan a mejorar la imagen de ellos mismo, en cambio las frustraciones causadas en el procesos escolar les dan experiencias negativas, motivando a sentimiento de incompatibilidad e inferioridad.

El desarrollo emocional aumenta la de detectar emociones cada vez mas complicadas, así mismo como el auto controlarse en sus propias emociones. La capacidad de comprensión de los demás, las relaciones interpersonales y los sistemas sociales lleva a la capacidad de aceptar y asumir normas, reglas y valores, por medio del diálogo razonamiento y concenso.

Santamaría, afirma que el aprendizaje modelado es por medio del modelo que muestran a sus hijos he hijas. También les ayuda a su aprendizaje las normas dialogadas y pactadas que las impuestas, que enseñan a asumir responsabilidades y cumplimiento de ellas, teniendo una respuesta positiva o negativa dependiendo de actitud.

La madurez emocional y personal se da por medio de la responsabilidad que se asume, para que los niños crezcan, dándole responsabilidades y trabajos en casa, como padres no se puede hacer las tareas de los niños si no todo lo contrario. Al igual una educación se basa en refuerzos positivos, que son los premios. Es eficaz y da mejor resultados que la educación basada e castigos, con enojos y gritos.



Figura 6: <http://www.medciencia.com/consejos-para-padres-y-madres-ninos-felices-disciplina-y-amor/> (Visitado en el 2015)

MATERIAL PEDAGÓGICO

De acuerdo a UCV (2010), un material pedagógico es cualquier instrumento que por medio de su manipulación ayuda a obtener un aprendizaje. Los materiales pedagógicos abarcan contenidos con el fin de enseñar ayudando a la estimulación del proceso enseñanza y aprendizaje.

El material pedagógico comunica un concepto e idea, despertando el interés del niño, siendo guiado por medio de pasos a seguir transmitiendo una sensación de progreso.

MEDIACIÓN PEDAGÓGICA

De acuerdo a Gutiérrez y Prieto (2002), la mediación es parte del proceso del contenido y su forma en expresar en diferentes temas de educación, por medio de la participación, creatividad, expresión y relación.

El tratamiento del contenido es la integración al proceso de aprendizaje y realización humana, por medio de la formación del conocimiento, creatividad, investigación e intercambio de experiencias. Toda práctica educativa puede trabajarse por medio de la pedagogía, con el objetivo de mostrar materiales dinámicos.

La mediación pedagógica es el contenido de diversos temas, para hacer posible la forma educativa. La educación es parte de la participación, creativities y expresión, la cual debe ser dirigida por los tres tratamientos que existen: el tema, aprendizaje y forma.

Tratamiento desde el aprendizaje: tratamiento pedagógico por medio del aprendizaje, dando procesos para apoyar al autoaprendizaje educativo. Se explica de forma detallada.

Tratamiento desde la forma: es el recurso gráfico que se usa. Por medio del tratamiento se logra una mayor comprensión, dando una forma más atractiva, despertando el interés al observar. Este tratamiento es utilizado solamente si la forma está presente.

El sistema de tratamiento ayuda a:

- Enriquece el tema y la percepción

Tratamiento desde el tema: la información es accesible, clara y organizada. Tiene estrategia para guiar el tema.

- Hace comprensible el texto
- Establece un ritmo
- Da lugar a la sorpresa y rupturas
- Logra variedad en la unidad.

* Se logra por medio de la claridad y simplicidad, utilizando imágenes atractivas o lúdicas, asuntando el color, carácter, repitiendo un detalle, armonía y composición por medio de la combinación de elementos, cambios de contraste, sobre posiciones en las imágenes e igualdad en la diagramación.

Dando lugar a sorpresas, lográndolo por cambios de formas, variaciones en diagramación, cambios pasivos con figura fondo, al igual que en la composición de formas que crean contraste e imágenes abiertas a más de una interpretación. Las imágenes expresan un estilo, uso de diferentes recursos de diagramación de acuerdo a la temática, variaciones de técnicas y contrastes seleccionados.



Figura 7: <http://www.cosasdeeducacion.es/juegos-online-para-ninos-los-mas-educativos/>

(Visitado en el 2015)

JERARQUÍA PEDAGÓGICA

De acuerdo a Gaitán (1996) la pedagogía tiene como objetivo la educación. Cada elemento tiene su importancia, la cual muestra el impacto visual. Los contenidos de un material pueden ser de dos tipos: Ilustrativo o tipográfico; obteniendo la jerarquía por medio de: tamaños, formas, color, espacio, texto, ubicación, etc.

El objetivo del contenido ilustrativo y su jerarquía es la eficiencia de la comprensión del contenido por medio del niño, logrando el desarrollo por medio de planos, descansos visuales, contrastes, armonía de elementos, la expresión en ilustración.

En algunos casos la ilustración es la expresión del uso verbal, cuando la verdadera función es la aportación de información que ayude a la mejor comprensión.

¿QUÉ ES UN JUEGO EDUCATIVO?

De acuerdo a Mir, Corominas, Gómez (1997), el juego ya dejó de ser una forma de perder el tiempo, ahora el juego hace un papel importante en el crecimiento y desarrollo del niño. El juego es imitar, imaginar, relacionarse con otros, pasar de la realidad a la fantasía, luchar y esforzarse, como también es divertirse. El juego no solo es una actividad de placer sino también del aprendizaje, adquirida por la pedagogía.

Para Penchansky (1999), la educación como acción tiene lugar en el nivel inicial, el juego hace alcanzar logros escolares como el aprendizaje social, cognitivo y emocional.

Según Barja (1994), el juego favorece el desarrollo psicológico. Aprendiendo a conocerse a si mismo, como a los demás, conociendo que esperar de ellos y hasta donde puede llegar. El juego es parte de una actividad cotidiana, que ayuda al desarrollo infantil.

El desarrollo infantil forma parte de la vida del niño, por medio del desarrollo del conocimiento, afectividad, motricidad y la socialización del niño.

O. Decroly (2002), considera que los juegos educativos deben cumplir con ciertos requisitos:

- Hacer que los niños sean objetos susceptibles para favorecer el desarrollo de las capacitaciones de atención, retención u comprensión.

- El instrumento educativo debe ser ligero y sencillo, teniendo facilidad al ordenarlo.
- Debe ser llamativo por medio del diseño y el color.
- Debe tener un costo mínimo, para poder cambiarlo con mayor facilidad cuando sea necesario.



Figura 8: <http://www.padresonones.es/noticias/ampliar/1571/juegos-y-juguets-para-ninos-discapitados>
(Visitado en el 2015)

Para García y Llull (2009), el juego está íntimamente ligado al tiempo libre, por medio de la diversión y satisfacción de las necesidades infantiles, las características del juego son:

- El juego es libre: Es espontáneo, tiene como característica el ser gratuito y no obligatorio.
- El juego produce placer: Se hace por placer dando satisfacción inmediata. Las conductas relacionadas a esta característica son las bromas, risas, diversión, relación y el hecho de ganar.

- El juego implica actividad: Sus actividades son explorar, moverse, pensar, deducir, imitar relacionar y comunicarse con los demás.
- El juego innato: Es parte de la infancia, se hacen automáticamente, se cree que es por parte de la cultura. El juego permite que los niños crezcan felices y sanos.
- El juego como forma de interacción en la realidad: Son habilidades propias que ayudan a alcanzar el éxito en el juego. Da una idea de la realidad, reaccionando de forma específica de acuerdo a su personalidad, capacidad e inquietud.
- El juego como vía de autoafirmación: Se desarrollan estrategias para resolver problemas. Se conocen sus necesidades y deseos, ayudando al autoestima.
- El juego de socialización: Se aprende a seguir reglas a entendernos y relacionarnos con los demás.

De acuerdo a O. Decroly (2002), los juegos educativos son la acumulación de procedimientos pedagógicos. Estos juegos son los que crean una lección, aunque lo acompañan ilustraciones y materiales extras, representando un nivel importante de conocimiento, mostrando una parte del aprendizaje.

Los juegos educativos pueden ser diferentes por su función y conocimiento, su edad y causa en pequeños y grandes grupos, como en la técnica de ejecución y corrección. Los juegos son un proceso pedagógico, que ayuda al aprendizaje por medio de métodos, teniendo un nivel de importancia en el conocimiento.

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO INFANTIL

García y Llull (2009), afirman que el juego es un instrumento educativo. Forma habilidades por medio de elementos de motivación que facilitan el aprendizaje. Las características del lúdico, son la competencia, resolución de problemas, bromas, etc.

La importancia del juego en la etapa infantil por su forma rápida de aprender, mas aún cuando los juegos van dirigidos a la educación. El juego ya no es un solo recurso didáctico, más bien se ha convertido en un recurso educativo.

Todas las corrientes psicológicas y pedagógicas modernas creen que el juego es una necesidad en la niñez, ayudando en el desarrollo. Si el niño no juega dificulta su aprendizaje. El propósito del juego infantil es ofrecerle a los niños los recursos necesarios para hacer del juego un aprendizaje positivo, placentero y saludable.

EL JUEGO Y EL DESARROLLO DEL NIÑO

Según García y Llull (2009), la mayoría de los niños se educan y crecen jugando. El juego tiene un valioso camino para educar y aprender valores, normas interiorizar y el desarrollo de capacidades.

Se cree que cuando los niños juegan, crece la capacidad de atención y creatividad, desarrollando su inteligencia. El niño aprende del juego y el juego le aporta madurez. Como parte de su madurez, la modificación de conductas y el aprendizaje hace que sea perdurable

su educación, por medio de la práctica y repetirlo tantas veces. El aprendizaje se da por medio de practica y entretenimiento; el juego crea rutinas que crean el desarrollo de capacidades.

Los niños no juegan con el interés de aprender, los educadores planifican la intención del aprendizaje en el juego. Por medio de las estrategias se logra que el juego sea parte del aprendizaje, ayudando al desarrollo motor, cognitivo, efectivo y social.

Por medio de la importancia del juego los niños logran divertirse y ser felices, expresándose libremente. Logran conocer y experimentar su personalidad, explorando el ambiente que los rodea, formando sus capacidades intelectuales y psicomotrices, que los relaciona al asociarse con otros niños. Así mismo adquieren responsabilidad, valores morales y culturales, integrándose al mundo de los adultos por medio de la transformación de habilidades, desarrollando su imaginación y creatividad.



Figura 9: <http://feminalaredo.com/?p=8006>
(Visitado en el 2015)

De acuerdo a Ribes (2006), por medio del juego y el aprendizaje se desarrollan 4 aspectos importantes para la personalidad de los niños.

- **Desarrollo motor:** Es quien desarrolla la fuerza, velocidad muscular, fortaleciendo la coordinación de movimientos, ayudando a descubrir sensaciones nuevas. Descubre las partes de su cuerpo, descubriendo sus posibilidades por medio del ejercicio repetitivo. Es el juego que hace relación en la causa y efecto, aprendiendo por medio del entorno, identificando los cambios por la causa, favoreciendo la autoconfianza y desarrollo del autoestima.

- **Desarrollo cognitivo:** Mejora el desarrollo del pensamiento por medio de juegos de manipulación. Por medio del juego se estimula los procesos cognitivos como por ejemplo: la memoria y la atención. El juego simbólico hace que los niños tomen el papel de otra persona, ayudando a conocer el papel de otro niño. Por otra parte se ayuda al desarrollo de la imaginación y creatividad haciendo diferencia entre lo que es fantasía y realidad. También ayuda al desarrollo oral ya sea que juegue solo o en grupo, el tiene la capacidad de dialogar consigo mismo. El juego ayuda a que el pensamiento se haga abstracto, es decir hace relación a lo que no tiene en el presente.

- **Desarrollo emocional:** Como parte del juego emocional la actividad se entorna placentera y motivante, produciendo satisfacción. El niño logra manejar la ansiedad en sensaciones diferentes en el juego. La actividad lúdica ayuda a la identificación sexual y de genero, tomando las características que ve en la sociedad que considera que son de cada genero. El juego resulta ser la mejor forma de aprendizaje poniendo en practica las técnicas de resolución a problemas.

- **Desarrollo social:** Ayuda adquirir aprendizaje moral, por medio de la comunicación y cooperación entre ellos. El juego simbólico le permite asumir al niño otro papel para que conozca el mundo social de los adultos, poniendo en juego la capacidad de auto control, voluntad y asimilación de reglas. En este tipo de juegos los niños conocen su capacidad de lo que pueden hacer y también sus limites, controlando la agresividad. El desarrollo social y creativo en torno a los juegos cooperativos, que coincide en una misma finalidad para el grupo de niños.



Figura 10: <http://www.superpadres.com/blog/el-desarrollo-de-la-conciencia-social-en-el-nino/>
(Visitado en el 2015)

CLASIFICACIÓN DE JUEGOS

Luego de numerosas clasificaciones de juegos, se tomo el criterio del psicólogo Piaget (1990), quien hace grandes categorías según la estructura del pensamiento del niño. Las tres grandes clasificaciones se dividen en:

- **Juegos de ejercicio:** Es entre los 18 meses y 2 años aproximadamente, es la forma de juego donde el ser humano suele jugar individualmente.
- **Juegos simbólicos:** Es a partir de los 2 hasta las 7 u 8 años aproximadamente, los juegos son de imaginación que lo hace asociarse con la vida cotidiana, creando y revivendo experiencias. Este tipo de juegos es un mediador o material de aprendizaje escolar.
- **Juego de regla:** Es a partir de los 7 – 8 años en adelante, este tipo de juegos llevan a las competencias, teniendo reglas y colaboración entre si, ayudando a las relaciones sociales e individuales. Los juegos de reglas se aprende a jugar y se siguen normas ya establecidas, mientras que el juego de símbolos cada niño puede crear nuevos personajes.

EL JUEGO DE REGLA

Para Piaget (1990), el juego de reglas es parte de la clasificación de juegos, siendo este el más evolucionado. En el juego reglado se sabe lo que se puede o no se puede hacer, donde las acciones merecen una sanción y reglas implicando obligaciones, obteniendo una victoria si se domina el juego y se siguen las instrucciones. El juego de reglas es uno de los que mas perdura hasta la edad adulta. Los dibujos y las construcciones ejemplifican lo real.



Figura 11: <http://entrepadres.imujer.com/4257/los-mejores-juegos-de-mesa-para-ninos>

(Visitado en el 2015)

El desarrollo del juego debe de llevarse con reglas, limitando ciertas acciones, por lo que se distinguen dos tipos de instrucciones: las transmitidas y las espontaneas. Como señala Piaget (1990), “los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensorio-motoras (carreras, lanzamiento de canicas o bolas, etc o intelectuales (cartas, damas, etc) como competencia de los individuos (sin lo cual la regla seria inútil) y regulados por un código transmitido de generación en generación o por acuerdos improvisados.

Los juegos dependen del nivel evolutivo de los niños para los niños pequeños las reglas deben ser de verdad absoluta, identificando las reglas con autoridad, aprendiendo del juego y a seguir normas.

EL INSTRUMENTO DENTRO DEL JUEGO

De acuerdo a notas tomadas en el curso Síntesis I (2011), el instructivo da a conocer toda dinámica del juego, esto ayuda a que el juego sea comprensible para los niños que deseen jugarlo, también cumpliendo con el objetivo del juego. Las instrucciones son las que dirigen el juego, así como a los jugadores.

El instructivo es personalizado y detallado para que cada parte de la estrategia del juego sea entendible, teniendo una estructura que facilita la lectura y su uso, así mismo debe de estar en un lenguaje en que los niños puedan hacer uso de el por sí solos. Cumpliendo con su función de dar a conocer las instrucciones suficientes para que el juego se lleve a cabo con comprensión y facilidad. El instructivo debe cubrir cada uno de los detalles para no dejar con dudas de que función tiene cada elemento, para poder lograr los objetivos y función del juego, previendo las acciones del niño y sus facilitadores.

LA INTERVENCIÓN DE LA ILUSTRACIÓN EN JUEGOS EDUCATIVOS

Para Sanmiguel (2003), la ilustración infantil debe de dar una interpretación clara y legible del contenido, a la mano del tipo de material que se esta haciendo narrativa, pedagógica y actividad.

De acuerdo a Fernández (2011), la ilustración es contar algo a través

del dibujo. Se trata de una historia que se enseña por medio de la ilustración, respondiendo a una necesidad, agregándole un valor a un concepto por medio de una imagen dibujada especialmente para ello. Creando y formando parte de la pedagogía, a partir de una historia que forma parte de un aprendizaje y dialogo.

Castro (1998), afirma que la ilustración ejemplifica escenas, transmitiendo emociones, siendo una imagen anticipada a una palabra. Es una forma de símbolo primitiva. La imagen es parte importante del desarrollo infantil, los símbolos son parte del material didáctico, representándolo gráficamente, siendo la imagen y la palabra la representación del desarrollo lingüística. La percepción e interés de la ilustración es diferente en cada niño.

La ilustración infantil según Durán (2000), se define como imagen narrativa. Por medio de su sintaxis y elementos se logra transmitir mensajes narrativos con eficacia. Teniendo como función la comunicación por medio de la imagen. La interpretación del mensaje de la ilustración depende del proceso de aprendizaje.

LA INTERPRETACIÓN DE LA ILUSTRACIÓN

Según Castro (1998), las ilustraciones simbolizan escenas, se expresan emociones y personajes. La imagen es previa a la palabra escrita, es la primera manera del símbolo.

La imagen y su forma característica ocupa un lugar en el desarrollo infantil, ya que el símbolo es la representación gráfica del material didáctico. La función idiomática y estética es reflejada y completada por

medio de la imagen y palabra que son las dos funciones expresivas. La edad de los niños hacen una variación en el interés y madurez de la percepción de la ilustración.

Duran (2005), dice que la recepción visual puede realizar vías ilustrativas que dan un paso entre el emisor que es el ilustrar y el receptor que es a quien va dirigida la ilustración, estos tienen interpretaciones y comprensión.

Una vía objetiva es la ilustración que persigue la mayor objetividad, otorgando la mayor veracidad posible, dando un discurso visual. La vía de la empatía afectiva es la forma más común de ilustrar. Ya que es natural que la ilustración sea cariñosa cuando es dirigida a los niños. Es el tipo de ilustración donde los colores, trazos y entornos son suavizados para obtener mayor complicidad en el niño, dando afecto. Llega al espectador por medio de su forma y de forma secundaria por su contenido.

La vía de la empatía ingeniosa es la que busca comunicarse al receptor por medio de formas ingeniosas, teniendo la capacidad de proponer ilustraciones de forma persuasiva para notar que lo imposible es posible. Captando ese ensayo por medio del dibujo. La vía señalética es icónica, es utilizada para el aprendizaje, son utilizados para aprender lenguas extranjeras.

Figura 12: <http://www.luisan.net/estudio-de-diseno/agencia-de-ilustracion-ilustradores-almudena-aparicio/>
(Visitado en el 2015)



LA ABSTRACCIÓN EN LA ILUSTRACIÓN

Los niños cuentan con un pensamiento mágico, con la capacidad de imaginar una realidad diferente. Los niños imaginan la realidad desde otro punto de vista, por medio de la aventura de la imaginación, según Montaya (2005).

Los niños de cuatro a ocho años, muestran mayor interés en dibujos que reflejan la realidad de una forma simple. Por lo que el dibujo tiene propiedades icónicas, por medio de la imitación a la realidad.

La semiótica es el medio que analiza la estructura del dibujo y define códigos de los símbolos. Es utilizado para caracterizar y formar comunicación con el lenguaje de la imagen visual, siendo la herramienta importante en el pensamiento.

Los niños por medio del dibujo reflejan su mundo, sus pensamientos y sentimientos, ya que no pueden expresar por medio de palabras. La imagen visual da inicio al análisis de experiencias y madurez intelectual. Los pensamientos mágicos del niño no están separados con la realidad, siendo expresados de manera espontánea por dibujos y palabras.

COMPOSICIÓN ILUSTRATIVA EN LOS JUEGOS INFANTILES

Wong (1979), afirma que la composición de los elementos gráficos ya antes seleccionados se ubican en un espacio visual, donde cada uno aporta un significado, logrando mostrar un mensaje claro al espectador. El diseño gráfico ayuda a que cada elemento en la composición tenga un por qué, dando un equilibrio visual. La importancia de la composición es mostrar un mensaje con impacto visual.

La forma equilibrada de una composición dentro de un espacio definido, hace una composición de acuerdo a Salisbury (2005). El uso de figuras o dibujos y varios elementos deberían de crear equilibrio, destacando algunos elementos, mostrando una sensación dentro del espacio ya delimitado.

TIPOS DE CONTORNOS EN LA ILUSTRACIÓN

Según Desarrollo multimedia (2007), el contorno es parte del gráfico. Es la forma del trazo en línea, comenzando en un punto y terminando en el mismo.

La línea del contorno muestra el nivel de complejidad, por medio de sus características y propiedades. Cuando la línea termina sobre un mismo punto, hace que el contorno marque un espacio interior, creando tensión y límites, logrando atracción visual.

Trazando dos zonas por medio del contorno: La zona acotada que es el contorno y el interior de la imagen y la zona infinita: que es todo el fondo.

El contorno cuenta con cualidades, características y propiedades definidas por medio de la línea creada en el mismo, las básicas son:

- **Contorno Básico:** estos contornos están formados por formas geométricas que son: cuadrado, círculo y triángulo.
- **Contorno Mixto:** son los que están formados por diferentes tipos de contorno, por medio de estos contornos se pueden crear formas imaginables.
- **Contorno Orgánicos:** este tipo de contorno se crea por medio de curvas libres, siendo más abundantes, creando fluidez, desarrollo, humanidad, etc. Pueden estar en pinturas y dibujos que son parte de la pintura figurativa, paisajes, etc.

Según Mailxmax (2003) el contorno es el conjunto que definen un cuerpo o espacio, estableciendo el dibujo imaginado, ya que cuando se ve un objeto lo que mas se percibe es el contorno, definiendo su forma, ayudando a que los niños reconozcan el objeto por medio del contorno, sin necesidad de luz, sombra y color. Estos son algunos tipos:

- Contorno: son líneas gruesas que marcan todo el conjunto.
- Delimitadoras del área: define las áreas secundarias, tipo de línea media.
- Línea interna: son las líneas mas finas.
- Línea de transición: es el contorno que forman la ilustración. Se utiliza línea gruesa, definiéndose según su posición en la composición.

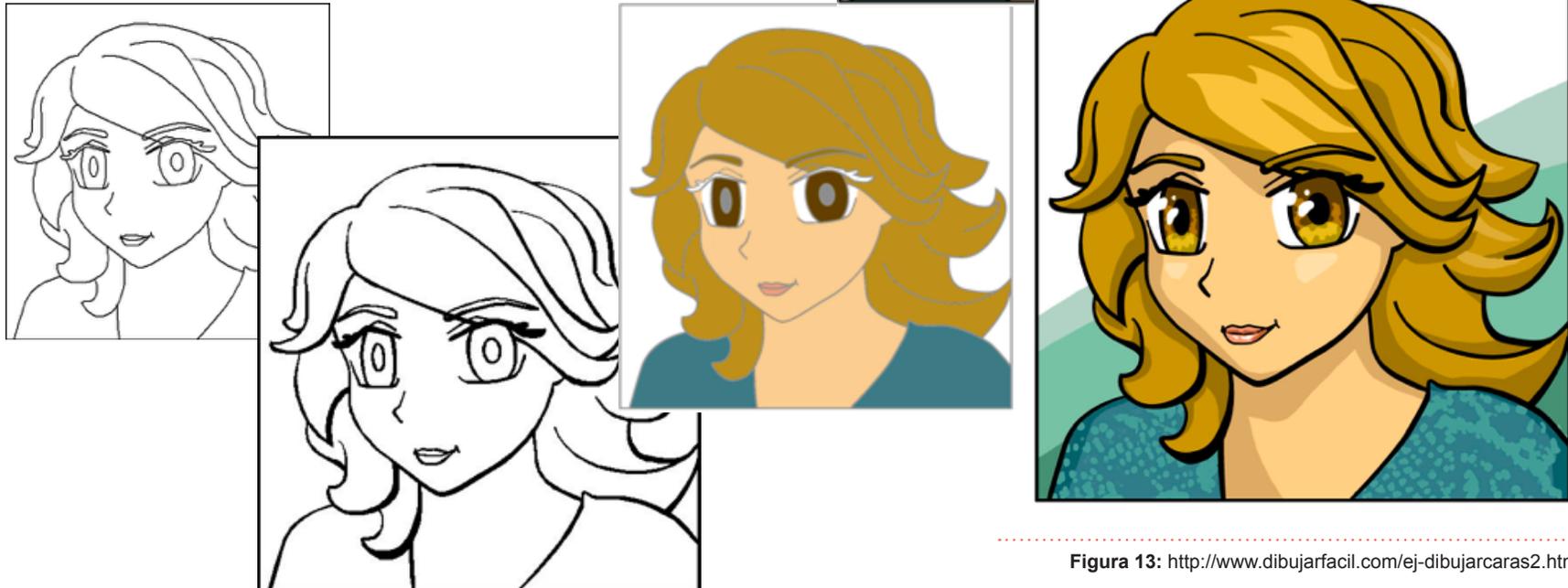


Figura 13: <http://www.dibujarfácil.com/ej-dibujarcaras2.html>

(Visitado en el 2015)

LAS VÍAS DE COMUNICACIÓN DENTRO DE LA ILUSTRACIÓN

De acuerdo a Durán (2005), se puede crear vías ilustrativas que establecen puentes o ejes de comunicación entre el emisor y el receptor, obteniendo repercusiones claras para la interpretación y comprensión. Existen distintos tipos de vías, que a continuación se detallarán:

- **La vía objetiva:** Es aquella en la que el ilustrador actúa como cronista documental y persigue la máxima objetividad. Este tipo de vía está al servicio de la narrativa realista o del libro de conocimientos.

Cuando un ilustrador hace de cronista, persigue la objetividad dentro de su discurso visual y anula a menudo sus ansias de originalidad en pos de otorgar al relato la mayor credibilidad posible.

- **La vía subjetiva:** esta vía permite que el ilustrador no nos informa de lo que ha visto sino de cómo lo ha visto. Nos informa, ante todo, de cómo ve y vive, personalmente, la ilustración.

Son los ilustradores que se comunican con su público a partir de su propia y particular poética visual, sus imágenes están a menudo fuera del tiempo y de nuestro contexto, aunque puedan ser comprendidas por todos los niños, con la condición que se manifiesten hacia ellas una sensibilidad. Teniendo un riesgo altísimo de incomunicación.

Este tipo de ilustraciones son únicas ya que nos hablan del artista que hay detrás, a menudo cuesta interpretarla objetivamente por que puede ser confuso.



Figura 14: <http://azureazure.com/culture/expressionism-without-limits-los-angeles-county-museum> (Visitado en el 2015)

- **La vía de la empatía afectiva:** Son ilustraciones donde los colores, trazos, entornos, angulaciones, puntos de vista, etc. suavizan al máximo su potencial para conseguir la mayor comprensión en el niño.

Ésta es la más común de las vías comunicativas de la ilustración ya que se utiliza en muchos otros campos dirigidos a niños, obteniendo por formas redondas, ojos grandes, entre otras cosas.

- **La vía de la empatía ingeniosa:** El ilustrador utiliza la capacidad persuasiva de la imagen para fingir que lo imposible es posible. Captar ese engaño, esa broma, esa alteración a la norma que sólo el dibujo hace posible, nos da risa, aunque los personajes sean de lo más serio y estén en situaciones muy comprometidas.

Siendo un reto para los ilustradores lograr proponer juegos de perspectivas o anacronismos

- **La vía señalética:** también conocida como vía comunicativa, es simplemente icónica y abunda en los libros de texto utilizados para el aprendizaje de las lenguas extranjeras.

Es una ilustración que se mueve por unidades sueltas, quitando la secuenciación ya que utiliza composición propias. El ilustrador se comunica prácticamente por onomatopeyas, por indicios o frases significativas. Dicha ilustración tiene forma instantánea, una ilustración con secuencia de relato con provabilidades que no nos acordemos de ella.

La comunicación visual por iconos da bruscas sacudidas de una a otra ilustración pudiendo ser éstas muy completas en sí mismas, con poca capacidad para relacionarse entre ellas.

- **La vía semiológica:** la más escasa producción de las vías comunicativas que ofrece la ilustración sería aquella que persigue y logra abrir caminos a la investigación visual y gráfica en su vertiente semiológica. Se trata de experimentar con los recursos y virtudes propios del lenguaje visual hasta conseguir componer un relato singular, la rareza de este juego semiológico produce obras únicas, álbumes excepcionales, tratamientos visuales que no pueden ser aplicados a otro relato que no sea éste.

Según Durán (2005), éstas serían las seis vías comunicativas que un ilustrador podría emprender para establecer contacto con su grupo objetivo. Por lo que tres ejes marcan la recepción a continuación se mencionan:

- Aquél que iría desde la máxima objetividad en la representación (vía documental) a la máxima subjetividad (vía introspectiva).
- Aquél que nos conduciría desde la máxima emotividad (vía empatía afectiva) hasta la máxima racionalidad (vía empatía ingeniosa).

- Aquél que nos llevaría desde el polo de la recepción de la señal (vía señalética) hasta el polo de la interpretación semiológica (vía investigación semiológica).

Por lo que cualquier imagen puede informar y despertar una relación afectiva o transgresora, indicar o experimentar pero debe de ser un desarrollo continuado, por ello podemos identificar las vías cuando el receptor se sentirá vinculado, involucrado, en lo que aquellas imágenes le han contado.

Por lo que los tres ejes podrían encontrarse en un punto de intersección desde el cual iniciar aquella órbita cognitiva, y dimensión perspicua de nuestra mente, en la que se basa la competencia y el placer.

ILUSTRACIONES Y SÍMBOLO

De acuerdo a Costa (2003), el símbolo es de sustitución, es decir sustituye una palabra pero conserva el valor icónico de la forma que es figurativa. Todo símbolo debe ejemplificar una palabra clave, su capacidad de comunicación es instantánea y el color es parte fundamental del elemento ya que da una identidad visual.

Los símbolos son universales, ya que hablan un solo idioma visual, no siendo necesario traducirlo por que se entiende por sí solo, llevando a una función recordatoria, estética y empática con los niños.

Molina y Gálvez (2011), consideran que los juegos simbólicos destacan la importancia de su sentido y naturaleza, dando lugar a un proceso educativo y aprendizaje en la etapa infantil.

La función semiótica da la capacidad de imaginar y recordar situaciones, objetos o acciones sin que estén presentes en ese mismo momento. Los símbolos son producto del sujeto, así mismo guardan su significado, dando valor a su originalidad por medio de la elaboración propia y no impuesta por el exterior. El símbolo es el pensamiento generado por el individuo que tiene como fin exteriorizar a los demás, a diferencia del signo este no se debe de aprender y aceptar.

Resulta difícil para los niños aprender de algo que no tiene emoción, ni relación con las cosas de su interés. La relación natural que da el símbolo es lo que permite la conexión de significados que se definen en los juegos simbólicos, realizándose de forma espontánea y sencilla. Los símbolos son la unificación de conjuntos complejos de funciones y capacidades que se dan a lo largo del desarrollo, conforme a la evolución de la percepción del niño, los signos van siendo reconocidos

por el nombre del objeto, el tamaño, la forma y color respondiendo a su manera de conocimiento.

Según Aucouturier (2004), los juegos simbólicos dan lugar a expresarse sin crítica, haciendo relación a la relación a la realidad del exterior siendo transformada por la fantasía. Estos juegos se mantienen en la práctica educativa.



Figura 15: <http://www.ctmam.es/imagen-corporativa/simbolos/> (Visitado en el 2015)

Figura 16: <http://blogvecindad.com/coleccion-de-simbolos-the-noun-project/>

(Visitado en el 2015)

EL COLOR

Crayola (2013), el color es la característica de las cosas que es causado por diferentes cualidades de la luz cuando es reflejada por ellas, tomando su nombre por medio de los objetos o químicos que los representan naturalmente. Los rayos del sol dan todos los colores del arco iris mezclados, por medio de la luz blanca, dando siete colores: rojo, naranja, amarillo, verde, azul turquesa y violeta.

IMPORTANCIA DEL COLOR PARA EL DISEÑO DIRIGIDO A NIÑOS

Según Cratty (2000), los colores son importantes en juegos y juguetes para niños, acompañando a su estado de ánimo. Por ejemplo si el niño esta por un período de tristeza y melancolía, se recomienda el uso del color naranja, ya que ayuda a que el niño se anime. El color naranja impulsa a la actividad y alegría.

Si el niño presenta falta de concentración, el color que ayuda a la concentración es el amarillo, además ayuda al progreso de la inteligencia. La psicología del color es de gran importancia en las personas, aun mayor en niños, llevando a diferentes estudios que se interesan por saber el juego de colores más adecuado para niños ya que para lograr una buena comunicación es importante que su uso logre complementar lo que se quiere dar a entender en el dibujo o en el juego.

El color influye en la toma de decisiones a la hora de preferir una cosa u otra ya que el color despierta el interés de conocer y tener eso que despierta una emoción distinta, apoyando a las ilustraciones que buscan ejemplificar la realidad por medio de su forma y uso de color.

LA ARMONÍA DEL COLOR

Corso (2009) afirma que la armonía significa ordenar los diferentes valores del color en una composición. Donde es esencial ya que si son relacionados en una composición, deben de verse como unificados. En las armonías cromáticas se pueden tener tres colores:

- **El dominante:** es el color neutro con mayor extensión, ayuda a destacar los demás colores que hacen una composición grafica.
- **El tónico:** es el color complementario, el más fuerte en color y valor.
- **El de mediación:** es el pacificador y el medio de transición de los dos colores anteriores. Es el color más cercano al tónico.

Entonces si en una composición armónica el color dominante es el amarillo, el violeta es el tónico y el mediador puede ser el rojo, si la sensación que se quiere dar es de calidez, o el azul como una composición fría.



Figura 17: <http://www.luisan.net/estudio-de-diseno/agencia-de-ilustracion-ilustradores-almudena-aparicio/>

(Visitado en el 2015)

El contraste en el color

De acuerdo a Wong (2006) el color ejerce triple acción por medio de las personas.

- El color se ve y llama la atención, dando una impresión al receptor.
- Cada color obtiene la capacidad de expresión, por medio de su significado, provocando una reacción y emoción.
- Su significado es propio, logra obtener su valor de un símbolo, comunicando una idea.

El tono y el contraste son los que afectan la dimensión de los colores y su forma. El contraste en colores produce un impacto en la percepción, interés y motivación. Los colores cálidos tienen ventaja sobre los colores fríos, los tonos oscuros dan la impresión un mayor peso. Los tonos cálidos son la mejor elección para la forma y detalle porque son vistos a poca distancia, los fríos que tienen un propósito menos definido, se utiliza para masas amplias y áreas grandes.

Los colores claros sobre un fondo oscuro dan la impresión de ser más claros de lo normal, de la misma forma es si el oscuro está sobre fondo claro. Entre más fuerte es la intensidad del color, más pequeña es la superficie que ocupa, haciendo más difícil es la intensidad mayor debe ser el área que ocupa el color.

Los colores puros son más luminosos en fondos agrisados. En lugares de poco sol son más identificados los tonos neutros y en ciudades con mucho solo los colores cálidos dan matización suave.

JERARQUÍA VISUAL EN LA COMPOSICIÓN

De acuerdo a García (2008), para el diseño de composición es necesario considerar si cada elemento elegido está a un alto nivel potencial significativo desde un punto de vista visual, así mismo, como su manejo adecuado logrando formar una sola comunicación del mensaje a través de la forma, tamaño y ubicación. La jerarquía visual suma importancia en la elaboración del diseño.

Según Moreno (2009), todo tipo de composición gráfica debe ser creada con una jerarquía visual adecuada resaltando los elementos más importantes dentro de la misma. Por medio de un adecuado diseño se puede formar un camino visual que guíe el ojo que ayude a mostrar la información que está dentro de la composición de forma ordenada y lógica, dirigiendo su percepción de la manera más adecuada, logrando llamar la atención. La jerarquía visual es la relación que se produce entre las cosas que se ven y entre las cosas y personas.

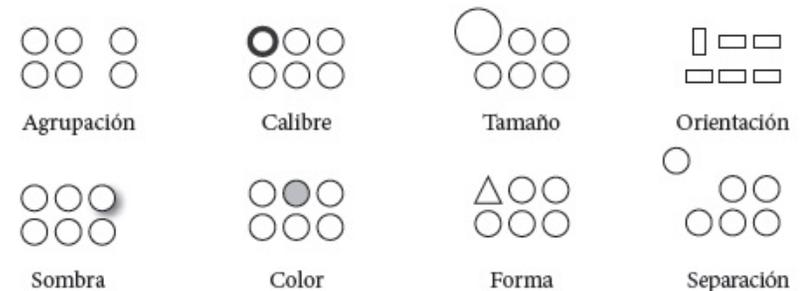


Figura 18: http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0123-59232012000200011&script=sci_arttext (Visitado en el 2015)

JUEGOS METTA

Según Marco Antonio Dorigoni propietario de Juegos Metta, desde su fundación hace más de 30 años Metta se ha destacado en la categoría por su espíritu de innovación y por mantenerse constantemente a la búsqueda de nuevas formas de educar, entretener y proveer a niños, padres de familia y educadores dándoles herramientas para el desarrollo de habilidades sociales, valores humanos y sana diversión.

Para juegos Metta tener una amistad con sus clientes ha sido la respuesta que han buscado, porque desde que Juegos Metta se fundó su objetivo ha sido educar y divertir, queriéndolo hacer por muchos años más.

Las clasificaciones de cada niño y la satisfacción de padres y madres han mostrado la importancia que tienen las familias guatemaltecas como parte de Juegos Metta. Las sonrisas han servido de inspiración para cada uno de los juegos que se han creado. Durante todos estos años, se sigue haciendo con el fin de regalar más tiempo de diversión a familias, amigos y amigas, para que no solo aprendan destrezas y conocimientos sino lo más importante: ¡qué bueno estar juntos!

Metta es una empresa con un alto sentido social, con valores arraigados en su filosofía corporativa. Los valores que se expresan en los diferentes tipos de juegos y libros que Metta crea y promueve, hasta la forma de hacer negocios y relación con proveedores y distribuidores. Siendo una empresa 100% guatemalteca, orgullo de la industria nacional. En los últimos años se ha expandido la distribución de sus productos por la región Centroamericana, México y el Caribe. Así mismo se ha enfocado en mantener su portafolio de productos

actualizado a las tendencias y necesidades del mercado globalizando a través de la constante innovación y desarrollo de productos de calidad internacional y altos esteres creativos, a precios accesibles para todos.

Teniendo como misión ser la empresa que provee a niños, padres de familia y educadores las herramientas para el desarrollo de habilidades sociales y de valor humano a través de actividades lúdicas integrándolas por medio de productos de alta calidad a costa accesible para todos.

Su visión empresarial es ser líder en Latinoamérica en la categoría de diseño y fabricación de juegos educativos, de entretenimiento y libros a través de la practica de una cultura corporativa basada en valores, innovación y constante renovación y de una sólida relación con consumidores, distribuidores y proveedores.

Metta en los últimos años ha buscado que los juegos estén basados en los contenidos del Ministerio de Educación, consultando los temas que tratan en clase según las edades y grados escolares, así mismo trabajando juegos que cubran los requisitos, sirviendo como complemento para clases escolares.

Dando tips para educadores donde les dan a conocer los juegos que pueden tener aporte a su clase, mejorando su nivel de enseñanza, haciéndose parte de la educación guatemalteca dance a conocer por medio de mejorar su contenido educativo y creativo.

JUEGO BANCOPOLY

El juego Bancopoly despierta el interés por Guatemala, aprendiendo de su geografía, costumbres y lugares turísticos. Juegos Metta asegura dos horas de entretenimiento, aprendiendo de una manera divertida. Ayudando a ser buenos chapines por medio del conocimiento sobre la cultura guatemalteca, jugando por medio del aprendizaje del mismo.

El propósito del juego es obtener ganancias en dinero, obteniendo propiedades por medio del buen manejo en compra y venta de los departamentos de la República de Guatemala, compañías de transporte y servicios, aportando un mayor interés al juego, dando conocimiento sobre la función del país. El premio es quedar con una mejor posición económica del resto de jugadores.

Su propósito es dar un vocabulario, atención, memoria, respeto de turno, organización de material, estrategia, seguimiento de instrucciones, uso de dinero y conocimiento de la geografía de Guatemala.

Bancopoly hace que el niño obtenga relación con la forma de funcionamiento de Guatemala, conociendo el tipo de comercio en el país, identificando la producción de cada departamento y su riqueza en producción. Aprendiendo la ubicación de los departamentos en el mapa, así mismo conociendo los municipios de cada uno. Ayuda a identificar los puntos cardinales teniendo orientación dentro del mapa.

.....
Figura 19: <http://demoslav.com/metta/productos/entretenimiento/83-bancopoly-aniversario>
(Visitado en el 2015)



También ayudan a que los niños se relacionen con la importancia de tomar buenas decisiones ayudando a la compraventa de municipios, aldeas, así mismo da una responsabilidad tributaria, de igual forma conociendo los servicios que puede dar Guatemala, conociendo las áreas urbanas y tipos de transporte. Este conocimiento ayuda a que ellos conozcan como funciona su país y las riquezas que tienen como cultura, también como lo que les puede brindar a cada uno de ellos.

¿CÓMO SE JUEGA?

Cada jugador con la ficha que escogió se debe colocar en la casilla de entrada. El jugador que inicia tira el dado y avanza según lo que indique el dado. El jugador puede comprar propiedades, si alguno cayera en propiedad comprada deberá pagar por el derecho de estar en esa casilla. Existen casillas de Cupón o Bolsa cuando se cae en estas casillas se toma una tarjeta y se siguen las instrucciones.

El juego se compone de:

1. Tablero de juego:

Aquí es donde aprecian los símbolos e ilustraciones representando los 22 Departamentos de la Republica, 2 compañías de servicios y 4 de transporte, 2 ventanillas de pago de impuestos, 3 casillas de bolsas y 3 de saque cupón, 1 de cárcel, 1 descanso y 2 casillas: Entrada y vayase a la cárcel.

En el interior del tablero hay 2 espacios cuadrados donde deben colocarse boca abajo las tarjetas CUPON Y BOLSA.



2. Fichas: (1 para cada jugador)

Sirve para indicar la posición en donde el tablero de juego. El color de estos no tienen ninguna relación con el color de las casillas

3. 2 dados

4. 32 casillas verdes (que representan Aldeas)

5. 12 casas rojas (que representan municipios)

6. 17 tarjetas bolsas (con instrucciones a seguir)

7. 18 tarjetas cupones (con instrucciones a seguir)

8. 28 títulos de propiedad, 22 departamentos, 2 compañías de servicios y 4 compañías de transportes.

9. Dinero

Billetes de diferentes denominaciones para efectuar cobrar y pagar.

Participación:

Pueden jugar de 2 a 8 personas. Uno de los jugadores hace de banquero y su participa del juego, debe tener separados y en orden, los títulos de propiedad, dinero y otros elementos del BANCOPOLY de los que él esté utilizando.

Figura 20: <http://demoslav.com/metta/productos/entretenimiento/83-bancopoly-aniversario>

(Visitado en el 2015)

ESTRATEGIA DEL JUEGO

-Cada jugador escoge su ficha y la coloca en la ENTRADA. Las tarjetas de BOLSA y CUPÓN deben estar colocadas en los espacios correspondientes.

-Se sortea el inicio. Cada jugador debe avanzar según la cantidad de puntos que indique su tirada de dados.

- a) Los turnos del juego se hacen hacia la izquierda.
- b) En la misma casilla pueden estar más de un jugador.

- Si cae en una casilla propiedad del BANCOPOLY puede comprarla por el precio indicado en ella, obteniendo el título de propiedad. Si no el BANCOPOLY la subastará entre los demás jugadores.

- Durante el juego se pueden dar varias vueltas al tablero, siempre en la dirección que indica la flecha de ENTRADA.

- Según la casilla donde caiga su ficha, el jugador paga derechos de paso de pasaje, saca CUPÓN, va a la cárcel etc. si la casilla tiene dueño.

- Si al tirar los dados el jugador hace dobles, mueve su ficha y vuelve a tirar. Si en esta segunda tirada hace dobles, mueve otra vez su ficha y vuelve a tirar; así por tercera vez obtiene dobles, irá directamente a la cárcel de donde solo puede salir con la tarjeta LIBRE o pagando al BANCOPOLY Q.50.00. Durante su estancia en la cárcel conservan todos los derechos sobre sus propiedades.

- Cada vez que un jugador caiga en la ENTRADA o pase por ella cobra Q. 220.00 al BANCOPOLY por sueldos y viáticos.

- Si necesita dinero, puede alquilar sus propiedades al BANCOPOLY por el valor indicado en cada título. Puede rescatar esas propiedades al contar nuevamente con dinero pagando al BANCOPOLY el valor del alquiler más un 10%.

- Cuando una propiedad está alquilada, el título debe estar colocado boca abajo, como se indica en él.

- Las propiedades alquiladas pierden sus derechos y los jugadores que caigan en ellas no hacen pago a ninguno.

- Si el dueño de una propiedad no exige el pago de sus derechos (de quienes han caído en sus propiedades), antes que el siguiente jugador tire los dados, pierde estos derechos.

- El jugador que obtenga TODOS LOS DEPARTAMENTOS DE UN MISMO COLOR, pueda cobrar doble Derechos de paso a quien llegue a cualquiera de esas propiedades, siempre que en ellas no exista ni Aldeas ni Municipios, en cuyo caso debe cobrar lo que indica el Título de propiedad.

- Para adquirir un MUNICIPIO el jugador debe tener en CADA UNO de sus Departamentos de igual Color, 4 aldeas. Pagará al BANCOPOLY el valor del Municipio y regresa las 4 aldeas.

° Al caer en una de las casillas SAQUE CUPÓN o BOLSA, toma la tarjeta de arriba de ese grupo y sigue las instrucciones que en ella se indican. Salvo que se indique lo contrario y después de cumplir con las instrucciones, debe colocar la tarjeta hasta abajo del grupo de donde la tomó.

° Al llegar a la casilla de IMPUESTOS PAGUE Q. 200.00 ó el 10% el jugador debe decidir rápidamente qué cantidad paga. El 10% afecta al dinero en efectivo y al precio de las propiedades impresos en el tablero, estén o no alquiladas. No se permitirá al jugador calcular cuánto vale su patrimonio, debe tomar su decisión inmediatamente.

° SE VA A LA CÁRCEL EN ESTOS CASOS:

a) Si le toca una tarjeta de CUPÓN o BOLSA que la mande allí.

- b) Al sacar 3 veces doble en sus tiradas al dado.
- c) Al caer en la casilla que dice VÁYASE A LA CÁRCEL.

Estando en la cárcel no pierde su derecho al tirar los dados y podrá salir bajo las siguientes condiciones:

- a) Que tire doble al primer o segundo intento de su turno a los dados, inmediatamente después de caer preso.
- b) Utilizando la tarjeta LIBRE, la cual una vez usada se coloca abajo del grupo que le corresponda.
- c) Pagando Q. 50.00 al BANCOPOLY con lo cual queda “libre” de inmediato.

- En la cárcel solo puede permanecer durante 3 turnos. Al tercer turno sale obligadamente pagando los Q. 50.00 al BANCOPOLY.

Al caer en la CÁRCEL, NO puede cobrar ese turno, ni en los que dure en ella, sus Q. 220.00 de Sueldos y Viáticos.

Área de Estimulación

Lenguaje, atención, memoria visual y auditiva, valores como el respeto de turno, seguir instrucciones, honradez, etc. , organización y administrar los recursos disponibles, en este caso dinero y propiedades, geografía de Guatemala y los departamentos que componen el país.

Además, el juego tiene como propósito obtener ganancias en dinero y propiedades mediante el buen manejo de compras e inversiones en los departamentos de la República y en las compañías de transportes y servicios, dando un mayor valor y obteniendo de ellos un mejor rendimiento; ganancias que le quedan al finalizar el juego, en una posición financiera mejor que los otros jugadores.

5.1 EXPERIENCIA DE DISEÑO

CRANIUM

Juego de Mesa

Jugadores: 4 grupos, sin una cantidad límite de jugadores.

Edades: A partir de los 8 años.

Habilidades: Múltiples.



Figura.21: http://www.hasbro.com/es-mx/product/_:824896AB-19B9-F369-106D-F80AD3AA1BE8 (Visitado en el 2015)

Cranium es un juego de mesa que incluye una gran variedad de actividades como: dibujar, dibujar con ojos cerrados, imitar artistas, realizar mímicas, tararear canciones, resolver anagramas, deletrear palabras al revés, responder preguntas de cultura general, moldear objetos o personajes en plastilina, etc. El juego permite un máximo de 4 grupos, cuyo número de integrantes no tiene límites. Existe una versión latinoamericana de Cranium y también una versión para niños. Contiene varias formas de juegos, cartas, moldeables que resultan ser más entretenidos para algunos.

Cranium, mantiene una modalidad de juego innovadora por conjugar varios tipos de retos en uno solo, jugando con el humor y la diversión como factor primordial.

La idea surgió en 1998, Richard Tait le propone a su amigo Whit Alexander crear un juego de mesa con la combinación de otros juegos, desarrollando las habilidades de todos los juegos de una manera divertida.

Cranium es el único juego que ofrece una amplia gama de actividades en un solo tablero. Su mayor aporte es que permite mostrar el talento y creatividad para que todos puedan divertirse. Cranium está formado por un tablero inteligente y modular, tarjetas, un dado de 10 caras, un bote con masa cranium, reloj de arena, cuadro peones y libretas, lápices e instructivo del juego.

Se juega iniciando en el Cranium eligiendo un color, luego de hacer la actividad que corresponde, se puede tirar el dado moviéndose al color que indica. Cuando el tiro sobre pasa una casilla Cranium se tiene que poner stop total, en el siguiente turno se podrá tomar una villa rápida que es en línea recta, esto solo se puede lograr si logra cumplir con cada una de las actividades.



Cranium promete diversión y aprendizaje durante la realización del juego, ya que es un juego con múltiples cualidades donde se pone a trabajar cada una de las áreas que ayudan al desarrollo humano de una manera divertida y diferente.

Siendo un juego reglado por medio de uso casillas y turnos que le permiten a cada equipo esperar y aprender lo que hacen los demás, logrando crear una estrategia y reglas a cumplir por medio de condiciones y precios al equipo ganador, pedendiendo del nivel evolutivo del niños las reglas son aprendidas jugando con comprensión evitando las confusiones y quebrantos de reglas.

Así mismo ayuda al desarrollo motor ya que tiene que utilizar las partes de su cuerpo para completar ciertas actividades así como el desarrollo cognitivo que les permite procesar conocimientos cognitivos como la memoria y la atención permitiéndolo vincular el juego de manera lúdica permitiendo que el desarrollo social le permite comunicarse, entender y respetar a los demás niños dando habilidades como el auto control, voluntad y asimilación de reglas, esto se desarrolla en las cuatro características del juego.



<http://www.amazon.es/Hasbro-16577-HASBRO-Cranium/dp/B003TV4QPM>
(Visitado en el 2015)

Características:

- Gato creativo: ¡Modela y Dibuja!
- Gusiletras: ¿Cómo se dice?
- Datonauta: ¿Realidad o Ficción?
- Starestelar: ¡Sube al Escenario!

El diseño del juego ayuda al aprendizaje visual y auditivo a través del entretenimiento dando un aprendizaje de lo que se necesita conocer permitiendo que sea vinculado con la vida cotidiana guardándolo a través del tiempo, obteniendo resultados en el aprendizaje por medio de la interpretación del conocimiento y aumento de habilidades, tomando en cuenta la función de los equipos y su lenguaje.

6 DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS

Guía de Entrevista

A continuación se presentan las opiniones obtenidas en las encuestas dirigidas a los distintos sujetos de estudio en sus distintas áreas de experiencia.

Marco Antonio Dorigoni

PROPIETARIO Y CREADOR DE JUEGOS METTA

Creador de diferentes juegos educativos para su empresa Juegos Metta. Ha participado en la creación del Juego Bancopoly para Guatemala, dándole un aporte cultural sobre la República de Guatemala.

1. ¿Qué ha sido lo que más ha destacado a Juegos Metta ?

Innovación es algo que va más allá del diseño gráfico, innovación implica algo novedoso, algo que no se ha hecho y en Juegos Metta es lo que menos hemos hecho, hemos tomado de referencia de otras partes para crear juegos nuestros.

2. ¿Cómo ayudan sus juegos al aprendizaje?

Depende de cada juego y del área de enseñanza que se este abordando. Cuando nació mi hija mayor Claudia me surgió el interés del juego educativo, yo quería que ella aprendiera jugando. El juego ayuda al desarrollo de los niños dando placer, creatividad, educación y entretenimiento.

3. ¿Cómo Juegos Metta aplica el diseño educativo en sus juegos?

Hemos ido aprendiendo por medio de propuestas a prueba y error, luego se fue integrando el conocimiento pedagógico, por medio de un sector de edad y un sector de educación, es decir enseñamos cosas de matemáticas pero no las mezclamos con ciencias o con idioma, también tiene que ver la edad al que va dirigido el juego que pretendemos hacer.

4. En sus propias palabras, ¿Podría describir qué es el juego educativo y cuáles son sus objetivos?

El juego educativo está planeado para suplir un área, no una necesidad ya que la necesidad esta suplida con la educación tradicional de un aula y un maestro, si no es apoyar áreas educativas que puedan ser utilizadas en el hogar e incluso en el aula sin ser algo impuesto, sin algo que debe de ser enseñado para ganar un curso, si no es para ampliar un conocimiento. Por lo que es necesario realizar una investigación de lo que una quisiera que entendiera el que va a recibir el material, magnificando o ampliándolo. El juego educativo también depende quien va ser el tutor en el aula o en el hogar.

5. ¿Cómo puede intervenir el diseño en la educación?

Yo creo que es útil, yo pienso que hay etapas en la vida de los niños que ciertas ilustraciones, colores o formas les atraen más. Vivimos en un mundo que ya esta segmentado en muchas cosas, entonces ya sean psicólogos, filósofos o pedagogos o quienes participan en la decisión de educadores ya han determinado escalas en la enseñanza de los niños. El niños y el adulto siempre esta aprendiendo, creo que ya hay sientas cosas que nos dicen que tomemos como patrones de acuerdo a edades, ya que el niño a cierta edad deja de aprender ciertas cosas.

6. Para usted, ¿cuál es la importancia del juego infantil?

El método Montessori es un método creado para ser materiales educativos hechos en casa, sin embargo su sistema se desvirtuó, Guatemala es uno de los países que da la educación montosorri más cara, cuando en su principio María Montessori pretendía que fuera una educación a nivel popular, pero todo esto parte de una frase que María utilizaba una frase el juego es el trabajo del niño; para el niño jugar es un trabajo, se apasiona con algo que le gusta y juega solo no

necesita elementos extras, aprende saltando de un árbol ósea el niño aprende de todo, pero cuando hay una tutoría en cuanto se va más allá de que el niño tenga conciencia de que lo que esta aprendiendo algo que le a ser útil tiene que ser con muchos tutorial a nivel de padres de familia y maestros.

7. ¿Qué aporte brinda al usuario un juego reglado (seguir instrucciones y reglas)?

Yo creo que el juego reglado es fundamental ya que en la vida seguir instrucciones es de todos los días. La educación es aprovechar los entornos o los medios para proteger al niño, hay tipos de riesgos que el niño necesita saber. Como dice la biblia instruye al niño en su camino, hay instrucciones y enseñanzas diferentes planeadas con ciertas formas y reglas que se van dando conforme a su edad. En la educación tradicional uno pone edades y grados a ganar con ciertos contenido que fueron planeados por un grupo de gente y todos los aceptamos. La educación es muy relativa para facilitar las cosas hacemos rangos y los niños se le enseña la variedad de temas, en un articulo de Finlandia decía que los niños hasta cierta edad dejan de hacer exámenes y solo les ponen a resolver problemas es otro tipo de educación, en Guatemala aun existe la maestra que se sienta a dictar pero no pone al niño a pensar, siento que es muy relativo en cuanto la expansión del niño en sus intereses propios.

8.¿Qué importancia tiene el instructivo como elemento del juego?

Muchas veces las instrucciones se ponen porque si nos las personas dicen mire no traen las instrucciones, pero a veces es mas fácil aprender por medio dio de alguien que ya jugo y explique como se juega, pero en el caso de muchos de nuestros juegos los ponemos para que le encuentren un sentido y una función. Tratando de explicarlo lo mas fácil posible, utilizando en algunas ocasiones elementos que ejemplifiquen el paso en el juego.

9. ¿Considera que es importante clasificar los juegos? ¿Por qué?

Yo creo que es para las personas que compran los juegos, por que no son los niños quienes lo compran, tal vez el niño no compraría un juego tal vez compraría un juguete. Un juego implica las reglas pero que pueden ser monitoreadas o dirigidas, los juegos están siendo apoyados en lo que debería de ser la enseñanza en cuanto a su apoyo, en lo que ya esta segmentado como pre-primaria, primaria, etc. Hay como una escalera a subir quizás sin tener ningún conocimiento, cuando se le podría enseñar sin tener la necesidad de cursar. Los juegos están estructurados con temas o con formas de juego.

10. ¿En qué basa Metta la clasificación de sus juegos?

La mayoría de juegos que tenemos son en su gran mayoría para nivel pre-primaria y primaria completa.

11. ¿Cuál es la importancia de la aplicación del diseño en los juegos educativos?

Creo que es el conocimiento de ilustrar o diseñar para niños. Tratamos diseñar o ilustrar sabiendo que les gusta mas a los niños, vemos caricaturas de niños o les preguntamos a las mamas que han visto que les gusta a los niños, pero son tendencias que hay, a lo mejor el mismo ambiente crea un gusto. Siempre es importante que los niños tengan contacto físico con las cosas.

12. ¿Es importante el uso del color en el juego educativo?

Yo creo que sí es importante, es algo que influye mucho en la cultura o la religión, por ejemplo el luto en algunos lugares es blanco y en otro es negro, también tiene mucho que ver con la cultura y Guatemala se acepta mucho de otros lugares. El color son estimulantes en los juegos ayudan al poder formar composiciones llamativas para los niños captando su atención.

13. ¿Cuál es la importancia de la armonía de elementos en el juego educativo?

Esto tiene mucho que ver con el diseño, la armonía debe de formar una sola composición, todo ayuda a verse como uno solo, debe de haber armonía en el color, forma, diseño y en el trato de las imágenes teniendo una congruencia y una función. Tiene uno que estar pendiente de que voy hacer, a quien va dirigido y que se va aprender.

14. ¿Cuál es la importancia de la ilustración en el juego educativo?

La ilustración se interpreta, por ejemplo Santiago mi nieto, vio el gran mar metido en una caja, el gran mar metido en una televisión, y dice mi hija Claudia que pero cuando el conoció el mar se quedo extasiado ya que uno pierde el horizonte, entonces a veces uno debe de jalar de todo para ponerlo en un pedacito para que el niño crea que eso es algo que el entienda.

15. ¿Considera que la ilustración ayuda a la comprensión del juego? ¿Por qué?

Yo creo que sí es fundamental, la portada del juego define como se juega, el empaque tiene mucho que ver. Por ejemplo, en la India hicieron como armar ciertas cosas tecnológicas sin hablar, entonces las imágenes ahora son muy importantes en el aprendizaje.

16. ¿La composición de los elementos afecta la interpretación de la ilustración?

Yo creo que sí, hay algunas ilustraciones que dicen mucho con una imagen digamos un accesorio puede identificar o cambiar la interpretación de la imagen. Acabo de ver unas imagen que tiene el mismo osito y que con el cambio de ojos o una boca se puede interpretar un cambio emocional, pero si a ese mismo osito le pongo un casco es un ingeniero o lo pongo de blanco es un medico, entonces

tiene mucho que ver; yo no puedo poner eso a un dibujo cualquiera si no que hay referencias, como me comentaba Armando uno de los ilustradores de Juegos Metta que el se vuelve niño cuando ilustra para entender como le gustaría al niño la ilustración y a mi me gustaría poder ilustrar como a mi me gustaría que me hubieran enseñado, entonces la ilustración tiene que ver como se quiere interpretar.

17. ¿Considera que los símbolos se prestan a la imaginación? ¿Por qué?

Yo creo que la Gestalt fue un movimiento artístico que se desarrollo en Alemania, lo que entiendo es la forma, que es como uno con pocas líneas uno puede interpretar algo. Por ejemplo, mi hijo Marco Antonio, le dijeron que el no podía aprender a leer y el estuvo en educación especial pero sin embargo el sabio cual era el canal 7, coca-cola, pollo campero, el aprendió por medio de símbolos. Los símbolos enseñan mucho, el transito esta ordenado por medio de símbolos, también utilizando el color con el valor que cada uno representa. Uno ve y uno no se da cuenta con todo lo que esta aprendiendo, simbólicamente uno aprende, yo siento que un buen dibujo puede ser un símbolo.

18. ¿Cómo surge la idea de crear Bancopoly?

Yo ya había escucha del Monopoly, pero en Guatemala se jugaba el gran banco que eran con las provincias de Costa Rica, y era lo que más se vendía en Guatemala. La idea surgió cuando yo quise hacer algo para Guatemala, esa fue la idea principal. Pero a nivel primaria se comienza a ver a Guatemala como República, los niños de 7 años comienzas a surgir con el interés de jugar con dinero. Nosotros le agregamos más al juego para que se aprendiera algo, y cada vez le añadimos mas pero tiene un limite si no se satura el juego, y se pierde lo que se esta tratando de dar como aprendizaje.

19. ¿Cuál es la estrategia educativa del Juego Bancopoly?

Cuando esto se pensó, fue más que todo para que compitiera con los demás juegos y que fuera de Guatemala, luego se comenzó a pensar en meter contenido educativo y coincidió que las 22 casillas de Monopoly, coinciden con los 22 departamentos de Guatemala con sus cabeceras, yo tengo la certeza que el niño aprendió las cabeceras y los departamentos pero a veces no sirve de nada si no hay algo más que solo aprenderlo de memoria.

20. ¿Cuáles son los objetivos de aprendizaje del Juego Bancopoly?

Se buscó destacar el país, para que los niños aprendieran la forma en que se maneja Guatemala. Al niño solo se le debe de enseñarse una cosa, enfocarse a algo. Pero para mi un objetivo también es aprender hacer transacciones.

21. ¿Qué hace al juego Bancopoly un juego educativo?

La moneda, la geografía, las ferias y responsabilidad nacional. Se habla de la economía y cultura del país que motivan a aprenda cada vez más.

22. ¿A través de qué elementos enseña Bancopoly contenido educativo?

Tener elementos que resalten a Guatemala mostrando contenido educativo, por medio de ilustraciones que denota las características de cada departamento, conociendo así lo que enriquece a la Republica de Guatemala.

23. ¿Por qué razón el juego está segmentado para niños a partir de 7 años?

A nivel primaria los niños comienzan a tener una inquietud sobre

su país y sobre el uso del dinero también por ser reforzados por los temas que recibe en la educación escolar, entonces creo que tiene mucho que ver con el tipo de interés de niño y su capacidad.

24. ¿Cómo se deciden los colores del juego Bancopoly?

Se buscó crear armonía entre la composición de colores, dando un orden jerárquico donde se muestre los niveles de importancia de los elementos, así mismo llamando la intención de los niños en el juego.

25. ¿Considera que las ilustraciones del juego Bancopoly son abstractas? Si su respuesta es afirmativa, ¿qué nivel de abstracción sería? Y, ¿por qué?

Yo no creo que las ilustraciones no son abstractas, se buscó enseñar algo buscando ser más simbólico y realista, mostrando lo que mas resalta o lo que yo conocía del lugar.

26. ¿Cómo logra Bancopoly representar a Guatemala a través del uso de símbolos?

Se busco resaltar lo mas representativo de cada departamento, destacándolos algunos como puertos o con sus cosechas, siempre destacando lo del país.

27. ¿En qué ayudan los accesorios del Juego Bancopoly al aprendizaje?

Se adoptaron las casas que tenia el original Monopoly, entonces pensé resaltar aldeas y municipios haciéndolo más caro por la cantidad de aldeas, dándole otras palabras a lo mismo, en el caso del Monopoly lo turístico o lo urbano le daban un valor. Ha sido lo que a ayudado a diferenciar a los jugadores, mostrando sus ganancias y viendo quien tiene mas territorios.

28. ¿Qué estimula el juego Bancopoly?

Compartir, respetar reglas, hacer compras, pagar impuestos, a veces poder recibir bonificaciones, hacer uso de un banco, digámosle así uno puede hablar de hipotecar algo o cambiar algo, hacer uso de porcentajes, dar vueltos en un nivel mínimo por lo menos el niño ya sabe como hacer un impuesto, etc.

José María de Paz

ILUSTRADOR DE JUEGOS METTA

Forma parte del equipo de ilustradores de Juegos Metta, ha sido parte importante en la creación del Bancopoly, siendo el ilustrador de los diferentes departamentos representados en el juego.

1. ¿Cuál es la importancia de la ilustración en los juegos educativos?

Las ilustraciones son importantes ya que hacen que el niño le atraiga el contenido, para que no solo sea un contenido más, sino que se identifique y logre interactuar con él. Para los niños debe de tener un mayor peso lo visual que el texto, es por eso que los juegos son a base de ilustraciones.

2. ¿Qué característica tiene una ilustración infantil?

Creo que es más las características que deben transmitir las ilustraciones, porque hay muchos ilustradores con muchas técnicas diferentes. Creo que deben ser agradables a la vista, no grotescas a mi parecer, pues creo que si van a ser para juegos educativos, no deben ser violentas ni obscenas en ningún momento.

3. ¿Como se logra la abstracción en la ilustración infantil?

La abstracción no ayuda en la ilustración infantil, creo que el niño en su proceso de aprendizaje debe ver las cosas como son, porque los niños no solo aprenden por las ilustraciones si en todo lo que ven, entonces si no hacen relación con lo real la ilustración abstracta los puede confundir o no logran identificar el objeto.

4. ¿A través de qué, se da la interpretación en la ilustración infantil?

A través de hacer elementos, personajes, formas de manera que el niño las pueda identificar y pueda aprender de ellas. Deben ser concretas.

5. ¿Qué diferencias hacen los tipos de contorno en las ilustraciones?

Creo que es muy subjetivo, cada ilustrador tiene diferentes maneras del uso del contorno en las ilustraciones, algunos los usan para resaltar en la composición los elementos más importantes.

6. ¿Qué tipo de contorno se debe de usar para la ilustración infantil?

Como mencionaba con anterioridad, hay diferentes tipos de contorno para hacer una ilustración infantil, no hay alguno definido todo depende de cómo se quiere transmitir y que se quiere resaltar.

7. ¿Con el uso de elementos logra una composición?, ¿cómo?

Considero que si logra una composición, creo que debe haber armonía siendo importante el uso de jerarquía en la composición, y se da por medio de la importancia entre elementos.

8. ¿El uso del color en la ilustración altera su interpretación?

Si. Definitivamente hay algunos elementos que el niño va a interpretar de diferente manera si no corresponde el color al elemento. Si una naranja se pinta de morado, cambia su interpretación, y creo que así sucede con todo.

9. ¿Cree que el uso del color en las ilustraciones, ayudan al aprendizaje?

Si. Creo que ayuda al niño a identificar los elementos con lo que ve haciendo relación por su forma y color.

10. ¿Cómo ejemplifica una ilustración para hacerla un símbolo?

Por medio de contornos y líneas aunque creo que debe ser breve pero con un alto nivel de claridad visual.

11. El símbolo es la ejemplificación de una palabra, cuando lo aplica, ¿qué palabra del concepto escoge o en qué se basa?

Hay que basarse en lo que se quiere transmitir y no agregar elementos innecesarios.

12. El símbolo busca llamar la atención, ¿cómo cree que se logra?

Que sea legible a primera vista. En algunos casos que se pueda apoyar del color, pero no debería de ser obligado su uso.

13. ¿Cómo se maneja la ilustración dentro del diseño de Juegos Metta?

A partir de la idea principal de lo que se vaya a desarrollar, se define para qué edad va a ir dirigido para que las ilustraciones vayan acordes al grupo objetivo. Primero se hacen las ilustraciones y luego el montaje de todo. Es importante saber las medidas de lo que se va a hacer.

14. ¿Qué parámetros tiene la ilustración en Juegos Metta?

No existen parámetros definidos, nos da una libertad de técnica pero lo que sí es importante es contribuir a la comprensión del producto final (juego, libro, etc.).

15. ¿Qué características tienen las ilustraciones de Juegos Metta?

Son ilustraciones Lúdicas y agradables, se utilizan con colores vivos y atractivos, para llamar un mas la atención. Las ilustraciones para juegos Metta debe ser detallistas. Haciendo relación a la realidad.

16. ¿Qué hace que las ilustraciones de Juegos Metta sean educativas y para niños?

Deben de ir acorde al juego que van a representar. Pero creo que lo educativo lo hace el todo, es decir, la suma de las ilustraciones con el contenido. Podemos tomar en cuenta las características y parámetros que ya se mencionaron.

17. ¿Cómo las ilustraciones de Bancopoly de Juegos Metta pueden enseñar sobre Guatemala?

En las casillas del juego se ilustraron algunos de los elementos más representativos de los departamentos de Guatemala. Creo que es una buena forma en la que el niño pueda aprender de su país. Hay más elementos con los que pudiese aprender, pero en cuanto a ilustración, esto es lo más representativo

18. Bancopoly de Juegos Metta busca mostrar a Guatemala, ¿Cómo los signos ayudan a representarlo?

No se busca mostrar a Guatemala a través de signos, las ilustraciones son muy apegadas a la realidad y nos enfocamos en símbolos como parte de función del juego. En relación a las casillas de servicios, son representadas por elementos apegados a la realidad pero que sí podrían funcionar como símbolos. Por ejemplo Avianca, y su representación, un avión. En este caso el avión ayuda a representar que es un servicio de transporte aéreo.

19. ¿En qué ayudan los símbolos en el Juego Bancopoly?

Como se mencionó con anterioridad, los símbolos son parte de la función del juego y en este caso aparecen también representados en: cupón, bolsa, incluso los billetes son símbolos que creo que todos en conjunto ayudan a la comprensión del juego e importantes en el desarrollo del juego.

20. ¿Qué aspectos se toman en cuenta para hacer la composición?

Algunas cosas se han mencionado con anterioridad, pero lo más importante es jerarquizar los elementos, qué es lo más representativo de los departamentos y pensando incluso en cómo la gente se identificaría.

21. ¿Cómo se elige la composición de cada departamento?

Creo que es parte de lo que se respondió con anterioridad. Se eligieron elementos que destacaran en los departamentos y por lo que Marco Antonio conocía de ellos.

22. ¿En qué se basa la elección de los elementos de cada departamento?

En lo que es más importante de cada uno, mostrando la riqueza de la República de Guatemala.

23. ¿Por qué las ilustraciones del Juego Bancopoly se apoyan en textos?

Para que el usuario (niño), sepa identificar de qué departamento son los elementos, porque aunque hayan elementos que el si conozca, es necesario darles el nombre al que pertenecen.

24. ¿Cómo se elige la jerarquía visual en la composición de cada departamento?

Los elementos más representativos resaltan más, se usan diferentes planos para poder lograr ese resultado. También se juega con las escalas para resaltar elementos que en la realidad son pequeños. Por ejemplo: comparando frutas con edificios arquitectónicos, son de diferente escala.

25. ¿Cómo se logra dar las características de Guatemala en cada ilustración?

Se trabaja cada ilustración lo más real posible con los elementos elegidos, mostrándole al niño lo que ha conoce por medio de una imagen.

26. ¿En qué se basa para la elección de colores en la composición?

La composición de las ilustraciones, en los colores reales de los elementos, tratamos de apegarnos a ellos para que se entiendan.

Rosario Carpio

PEDAGOGA DE CI ESCUINTLA

Forma parte del equipo CI Escuintla quienes han utilizada los Juegos Metta como parte del apoyo a niños con problemas de aprendizaje y lenguaje, ya que han identificado que los juegos educativos dan un aprendizaje creativo.

1. ¿Como funciona la teoría del juego?

En cuanto al tema hay diferentes filósofos y psicólogos que reflejan la importancia del juego a través de sus teorías, por lo que cabe mencionar 3 grandes teorías, siendo estas las de Vygotsky, Piaget y Groos que se consideran las más importantes; estas concepciones mantienen el modelo constructivista del aprendizaje, es decir que el niño aprende teniendo experiencias o sea “haciendo”. sin embargo, mientras Piaget afirmaba que los niños dan sentido a las cosas principalmente a través de sus acciones en su entorno, Vygotsky destacó el valor de la cultura y el contexto social, que veía crecer el niño (roles sociales), también es importante resaltar que para Groos, el juego representa etapas biológicas en el ser humano y que son reacciones y necesidades naturales e innatas que lo preparan para su etapa adulta; en resumen podemos decir que el juego desde estas perspectivas teóricas, puede entenderse como un espacio, asociado a la interioridad con situaciones imaginarias para suplir demandas culturales (Vigotsky), y para potenciar la lógica y la racionalidad (Piaget), A pesar de las precisiones conceptuales de los diferentes teóricos, todos concuerdan en la importancia del juego en el aspecto psicológico, pedagógico y social del ser humano.

2. ¿Cuál es la función del diseño educativo?

Al incluirse el juego en las actividades del aula se les va enseñando a los niños que aprender es fácil y divertido lo cual permite generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad y comunicarse mejor, es decir, expresar sus pensamientos y deseos.

3. ¿Cómo se aplica el diseño educativo en los juegos?

En el ámbito escolar, el juego cumple con la satisfacción de ciertas necesidades de tipo psicológico, social y pedagógico y permite desarrollar una gran variedad de destrezas, habilidades y conocimientos que son fundamentales para el comportamiento escolar y personal de los alumnos.

4. ¿Cuál es la importancia del juego infantil?

No es un secreto que el juego desempeña un papel protagónico en la vida de los niños. De hecho, el juego no solo es el motor impulsor de la actividad física del niño sino también un medio de socialización y de entretenimiento. Es precisamente a través del juego que el pequeño consolida las relaciones con los adultos y, posteriormente, establece sus primeras relaciones con los otros niños. Además, el juego es capaz de fomentar emociones positivas, estimula la creatividad y la comunicación y potencia el pensamiento.

5. ¿Por qué deben jugar los niños?

Cuando los niños juegan, exteriorizan sus emociones. Por esto, deben contar con espacios y materiales apropiados. Un niño que no juega lo suficiente acumula cargas de estrés. De hecho, el juego no solo favorece las competencias mentales y sociales. También ofrece beneficios al desarrollo corporal del niño al convertirse en su motor de

actividad física. Un niño que juega está ejercitando permanentemente su cuerpo en crecimiento, aprende a controlar y coordinar sus movimientos, su equilibrio y su fuerza muscular.

Además, el juego le permite al niño descubrirse a sí mismo, conocerse y conocer a los demás. Es su forma natural de relacionarse con el mundo y de aprender.

6. ¿Qué hace que un juego educativo sea divertido?

Para que un juego educativo sea divertido no debe perder de vista que el juego debe ser placentero y un momento para pasarla bien sin dejar de lado el objetivo principal que es el de enseñar un contenido, por lo que debe ser creativo, espontáneo, con movimiento y participativo para que todos disfruten y aprendan.

7. ¿Cómo ayudan los juegos al aprendizaje?

El juego como técnica de aprendizaje, genera placer, desarrolla la creatividad, la curiosidad, la imaginación, activa el pensamiento, favorece la comunicación, la integración grupal, facilita la convivencia entre otras.

8. ¿Qué es un juego educativo?

El juego educativo es el juego que tiene un objetivo educativo implícito o explícito para que los niños aprendan algo específico. Un objetivo que explícitamente programa el maestro con un fin educativo, o la persona que lo diseña, ya sea el educador, el maestro, el profesor de apoyo, los padres, los hermanos mayores, los abuelos, los amigos, etc., y está pensado para que un niño o unos niños aprendan algo concreto de forma lúdica.

9. ¿Cuáles son las características del juego educativo?

- a. es un método de enseñanza,
- b. una forma estructurada para instruir o enseñar los contenidos escolares
- c. El juego educativo está pensado y diseñado para que los niños aprendan algo concreto, por lo tanto
- d. su objetivo es el aprendizaje.

10. ¿Cómo ayuda el juego al desarrollo del niño?

Como ya he descrito anteriormente, el niño desarrolla, destrezas y habilidades de pensamiento, de socialización y además en su desarrollo motriz, jugar es saludable para el niño.

11. ¿Cómo funciona la pedagogía en el juego educativo?

Al incluirse el juego en las actividades del aula se les va enseñando que aprender es fácil y divertido y que se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad y comunicarse mejor, es decir, expresar su pensamiento sin obstáculos.

12. ¿Cuál es la importancia de la clasificación de los juegos?

Porque de esta forma identificamos que juegos nos pueden servir para cada ocasión o situación, dependiendo de los que queramos trasladar a los niños, y también nos permite que sean utilizados de acuerdo a las edades, por lo que saber que tipo de juego a para que edad es apropiado para cumplir el objetivo deseado.

13. ¿En que ayuda el juego reglado?

Aprenden a respetar las normas, a resolver problemas y a afrontar nuevos retos por sí mismos, lo cual les da las habilidades que necesitarán en la vida adulta-cuando juegan con frecuencia interiorizan

valores como la cooperación, la solidaridad, el reconocimiento del otro y el trabajo en equipo.

14. ¿Cuáles son las características de niños de 7 a 9 años?

Los niños de estas edades, ya han desarrollado sus habilidades operacionales concretas, sus actividades favoritas son las grupales, sus actividades preferidas son al aire libre, como patinar, saltar, luchas, trepar, juegos de mesa entre otros

El juego a estas edades debe facilitar la independencia, la creatividad, el amor al trabajo y el compañerismo.

15. ¿Cree que es importante la ilustración en los juegos?

Si es muy importante porque el niño se centra en lo que le rodea, ocupando su vista, olfato, tacto, oído por medio del cual puede establecer semejanzas y diferencias de sí mismo, otras personas y objetos.

16. ¿Cuál es el rollo de la ilustración dentro del juego?

Esto va a depender de las edades de los niños, pues es entre los 2 a 6 años que las ilustraciones juegan un papel muy importante en el desarrollo sensorio motriz, en donde todos sus sentidos están preparados para desarrollar toda su capacidad, Cuando los niños son mayores Para el caso de 7 a 9 años, como lo describimos anteriormente sus actividades favoritas se concentran en las actividades motrices grupales, sin embargo considero que presentar una situación ilustrativamente, permite enfocarse y concentrarse en tal situación y es funcional en cualquier edad.

17. ¿El color es parte importante del aprendizaje? Por que?

Los colores son estímulos visuales que pueden generar diversas reacciones en nuestro organismo y en nuestro estado de ánimo. La

psicología del color ha estudiado estos efectos en la percepción y la conducta humana, por lo que el niño adquiere mayor percepción, concentración y discriminación de su entorno.

18. ¿Considera que los símbolos llaman la atención del niño?

Claro que sí, el desarrollo de la capacidad de pensar y por ende, el desarrollo del proceso simbólico es indispensable en el desarrollo cognitivo del niño. Ya que el niño va estructurando y asociando situaciones que identifica con un símbolo, por ejemplo: Un niño que ve el símbolo de Mac, Donald lo puede asociar con “comer”.

19. ¿Cree que los Juegos Metta cuentan con contenido educativo?

Claro que sí, creo que cumplen las características del juego educativo, de una manera creativa y lúdica.

20. ¿Considera que el juego Bancopoly es educativo? Por que?

Si, cumple con la función de enseñar contenidos precisos como geografía nacional, cálculos de impuestos, compra. Venta entre otros y esto lo hace de forma lúdica, de manera que el niño pueda aprender jugando.

21. ¿Cree que el juego Bancopoly cuenta con contenido educativo sobre Guatemala?

Si, porque por este juego aprenden los departamentos de Guatemala, lugares turísticos, ríos, lagos, moneda nacional entre otros.

22. ¿La estrategia del juego Bancopoly es dinámica por medio de la enseñanza de Guatemala?

Si, en mi experiencia de ver a los niños participando de este juego se la pasan muy bien, se emocionan cuando ganan o pierden, además pueden participar varios por lo que cumple la función socializadora y además por ser un juego con reglado fomenta el respeto a los demás,

cumplir reglas, participación activa, y desarrollo cognitivo al memorizar lugares y establecer operaciones matemáticas, entre otros.

23. ¿Bancopoly cumple con las características del juego educativo? Por que?

En mi opinión, si cumple las características siguientes:

- En una forma estructurada enseña los contenidos escolares, ya que existen reglas que cada jugador debe cumplir.
- El juego educativo está pensado y diseñado para que los niños aprendan algo concreto por ejemplo: geografía de Guatemala. Moneda nacional e impuestos nacionales por ejemplo.
- Y por ultimo cumple con la funcion enseñanza- aprendizaje.

6.1 GUÍA DE OBSERVACIÓN Juego Bancopoly

A continuación se presenta el análisis del juego Bancopoly de Juegos Metta. Su estructura, instrucciones y contenido responden a la función del juego educativo, por medio de su manejo en elementos gráficos como jerarquía visual, color e ilustración ayudando al niño a conocer la República de Guatemala por medio su geografía, costumbres y lugares turísticos. La guía de observación puede ser consultada en el anexo 4.

GUÍA DE OBSERVACIÓN

Bancopoly

Aspectos pedagógicos:

Edad: Niños de 7 a 9 años

Grados escolar: 2do y 3ero. Primaria

Características del Juego:

El juego Bancopoly es un juego:

- Explorador
- Motivacional
- Placentero
- Motiva al cambio conductual
- Su objetivo es dar aprendizaje
- Brinda conocimiento
- Tiene objetivos una meta
- Ayuda alcanzar logros
- Da aprendizaje cultural
- Estimulante

Su clasificación es:

- Juego de Ejercicios
- Juego Simbólico
- Juego Reglado

Área de desarrollo según el curriculum nacional base de Guatemala:

- Área de comunicación y lenguaje
- Área de medio social y nacional
- Área de expresión artística
- Área de destreza de aprendizaje
- Área de educación física

Bancopoly es un tipo de juego que:

- Establece reglas y sensaciones
- La ilustración ejemplifica la realidad
- Juego imaginario
- Aproxima a la vida cotidiana
- Juego individual
- Ejemplifica la realidad
- Juego grupal
- Da experiencia

Instructivo:

BANCOPOLY

El propósito del juego es obtener ganancias en dinero y propiedades mediante el buen manejo de compras e inversiones en los Departamentos de la República y en las Compañías de Transportes y Servicios, obteniendo un mayor valor y obteniendo de este un mayor rendimiento: ganancias que le permitan quedar, al finalizar el juego, en una posición financiera mejor que los otros jugadores.

CONTENIDO

El juego se compone de:

1) TABLERO DE JUEGO:

Aquí aparecen representados los 22 Departamentos de la República, 2 Compañías de Servicios y 4 de Transportes, 2 Ventanillas para Pago de Impuestos, 3 casillas de BOLSA y 3 de SAGUE CUPÓN, 1 Cárcel, 1 Desierto, y 3 casillas ENTRADA y VAYASE A LA CÁRCEL.



En el interior del tablero hay 2 espacios cuadrados, donde deben colocarse, boca abajo, las tarjetas CUPÓN y BOLSA.

- 1) FICHAS: (1 para cada jugador) Sirve para indicar la posición en el tablero de juego. El color de ellas no tiene ninguna relación con los colores de las casillas.
- 2) DADOS
- 3) 32 CASITAS VERDES: Que representan ALDEAS.
- 3) 12 CASAS ROJAS: Que representan MUNICIPIOS.

2) TÍTULOS DE PROPIEDAD:

22 Departamentos, 2 Compañías de Servicios, y 4 Compañías de Transportes.

3) DINERO:

Billetes de diferentes denominaciones para efectuar cobros y pagos.

DINERO: Cada jugador recibe Q2000 repartidos de: 5 billetes de Q. 100, 2 billetes de Q. 50,00, 5 billetes de Q. 10,00, 2 billetes de Q. 100,00, 5 billetes de Q. 10,00, 2 billetes de Q.500,00, 5 billetes de Q.20,00.

Después de dar a cada jugador sus Q. 1.000,00, el BANCOPOLY es propietario del resto del dinero, así como, de los 22 Departamentos de la República y de las Compañías de Servicio y Transporte.

4) PARTICIPACIÓN:

Pueden jugar de 2 a 8 personas, uno de los jugadores hace de Bancopoli y el otro también lee el juego, debe tener separados y en orden, los flujos de propiedad, dinero y otros elementos del BANCOPOLY de los que él está utilizando.

5) EL JUEGO:

Cada jugador entrega su ficha y la coloca en la ENTRADA. Las tarjetas BOLSA y CUPÓN deben estar colocadas en los espacios correspondientes.

Se empieza el juego. Cada jugador debe avanzar según la cantidad de puntos que indiquen su tirada de dados, siguiendo las reglas siguientes:

a) Los turnos del juego se hacen hacia la izquierda.

b) En una misma casilla puede estar más de un jugador.

Si cae en una casilla propiedad del BANCOPOLY puede comprar por el precio indicado en ella, obteniendo el título de propiedad. Si no el BANCOPOLY lo subastará entre los demás jugadores.

Después el juego se pueden dar vueltas al tablero, siempre en la dirección que indica la flecha de ENTRADA.

Según la casilla donde caiga su ficha, el jugador paga derecho de paso o de estancia, como CUPÓN, VAYASE A LA CÁRCEL, etc. Si la casilla tiene dueño.

Si al tirar los dados el jugador hace dobles, mueve su ficha y vuelve a tirar. Si en esta segunda tirada hace dobles, mueve otra vez su ficha y vuelve a tirar, si por tercera vez obtiene dobles, irá directamente a la cárcel de donde solo puede salir con la tarjeta LIBRE o pagando al BANCOPOLY Q.30.00. Durante su estancia en la cárcel comienza todos los derechos sobre sus propiedades.

Cada vez que un jugador caiga en la ENTRADA o pase por ella cobra Q200.00 al BANCOPOLY por sueldos y viáticos.

Si el dueño de una propiedad no exige el pago de sus derechos (de quienes han caído en sus propiedades), antes que el siguiente jugador tire los dados, puede estos derechos.

El jugador que obtenga TODOS LOS DEPARTAMENTOS DE UN MUNICIPIO, puede cobrar dicho Derecho de paso o quien llegue a cualquiera de estas propiedades, siempre que en ellas no existan ni Aldeas ni Municipios, en cuyo caso debe cobrar lo que indica el Título de propiedad.

Para adquirir ALDEAS (casas verdes), se precisa tener un grupo completo de DEPARTAMENTOS DE IGUAL COLOR.

Para adquirir un MUNICIPIO el jugador debe tener en CADA UNO de sus Departamentos de Igual Color 4 aldeas. Pagado al BANCOPOLY el valor del Municipio y regresa las 4 aldeas.

Al caer en una de las casillas SAGUE CUPÓN o BOLSA, toma la tarjeta de otro de ese grupo y sigue las instrucciones que en ella se indican. Sigue que se indique lo contrario y después de cumplir con las instrucciones, debe colocar la tarjeta hasta el lugar del grupo de donde lo tomó.

Al llegar a la casilla de IMPUESTOS PAGUE Q.200.00 o el 10% el jugador debe decidir rápidamente que cantidad paga el 10% (monto de dinero en efectivo) o el precio de las propiedades impuestas en el tablero, según se requiera. No se permite al jugador calcular cuánto vale su patrimonio, debe tomar su decisión inmediatamente.

SE VA A LA CÁRCEL EN ESTOS CASOS:

a) Si le toca una tarjeta CUPÓN o BOLSA que lo mande allí.

b) Al sacar 3 veces doble en sus tiradas de dados.

c) Al caer en la casilla que dice VAYASE A LA CÁRCEL.

Estando en la cárcel no puede ir a tirar los dados y podrá salir bajo las siguientes condiciones:

a) Que tire doble al primero o segundo intento en su turno o los dados, inmediatamente después de caer preso.

b) Utilizando la tarjeta LIBRE, la cual una vez usada se coloca dentro del grupo que le corresponde.

c) Pagarle Q.30.00 al BANCOPOLY con lo que quedo libre de inmediato.

En la cárcel solo puede permanecer durante 3 turnos. Al tercer turno sale obligatoriamente pagando los Q.50.00 al BANCOPOLY.

Al caer en la CÁRCEL NO puede cobrar en ese turno, ni en los que dure en ella, su Q.200.00 de Sueldo y Viáticos.

NOTA: Si por sus tiradas normales al dado cae en la CÁRCEL, se considera como Sale de Prisión y sigue adelante con su turno normal como si hubiera caído en cualquier otra casilla.

-Da a conocer la dinámica del juego

-Es detallado y se entiende claramente la dinámica del juego

-Es confuso y no se entiende la dinámica del juego.

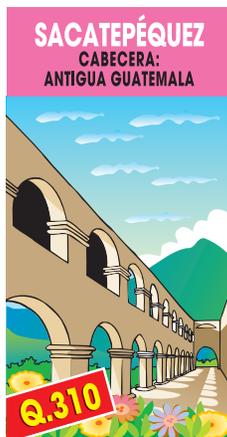
Se identificó que el instructivo se da a entender por medio de la ejemplificación de los pasos utilizando ilustraciones en los pasos mas importantes.

Elementos Gráficos:

Ilustración de Tablero:

Tipo de contorno en la ilustración:

● Línea fina:



● Línea mixta:



● Línea gruesa:



Se evidenció que el juego Bancopoly utiliza tres tipos de línea en diferentes composiciones, mostrando el nivel de complejidad de la ilustración.

La Ilustración como:

- Ejemplifica la palabra
- Ayuda al aprendizaje y percepción
- Da reconocimiento a los elementos
- Aporta cultura

Nivel de abstracción en la ilustración:

● Bajo:



● Medio:



Se identificó que Bancopoly no utiliza un nivel alto de abstracción ya que busca ejemplificar la realidad.

Tipo de contraste en la ilustración:

· Alto · Medio · Bajo

La ilustración aporta:

- Facilidad de comprensión
- Resalta la importancia del tema
- Muestra información fácilmente

La ilustración muestra un ritmo en la composición por medio de:

- Su forma y color
- Estilo de ilustración
- La forma
- Orden jerárquico de elementos

El uso de la ilustración en el juego:

- Ejemplifica escenas



- Despierta interés



- Da impacto visual



El juego Bancopoly se hace que las ilustraciones ejemplifican escenas colocando al personaje en una acción, así mismo despertando el interés por medio de lo que se conoce en el entorno del niño. El impacto se evidencio en los símbolos juego que ayudan al reconocimiento del mismo.

La importancia de la ilustración y simbología dentro del juego es de un nivel:

- Alto
- Medio
- Bajo

Ya que el contenido es representado por medio de las ilustraciones dando a conocer la cultura del país.

El color se utiliza en bancopoly por medio de:

- Intensidad de color
- Uso de colores cálidos y fríos
- **El uso del color por la realidad**
- Con fondo oscuro y color claro

Se identifico que para ejemplificar la realidad es necesario utilizar colores que lo evidencien facilitando al niño su comprensión.

La jerarquía visual se cumple en:

- **Jerarquía en la composición**
- Color
- Contrastes
- **Tamaño de importancia y color**
- Línea grafica
- Ubicación

El castigo dentro del juego:



El niño logra vivir por medio de la experiencia, una mala acción tiene una consecuencia por lo que se evidencia el castigo con el paso a la cárcel.

Como se da a conocer la cultura de Guatemala:

Ilustraciones que ejemplifican la cultura de Guatemala



Por medio de los elementos representativos de la realidad se logra transmitir la cultura destacando los elementos importantes de cada departamento así como la cultura y elementos geográficos.

Ilustración Simbólica:

Bancopoly utiliza los símbolos como parte de la estrategia del juego representado ciertas instrucciones complementando el objetivo del juego.



¿Qué vía de comunicación se utilizó en las ilustraciones del juego Bancopoly para influir en la interpretación y comprensión del niño?

vía objetiva

vía subjetiva

vía de la empatía subjetiva

vía de la empatía ingeniosa

vía señalética

vía semiológica

Elementos complementarios del juego:
Círculos que hacen identificar al jugador dentro de cada casilla.



Estos elementos ayudan a que el niño se identifique dentro del juego.

Elementos que apoyan a la función del comercio dentro del juego



El dinero y las casitas son parte del cumplimiento de la estrategia ya que les permite obtener ganancias y pérdidas ante el manejo de propiedades.

Las tarjetas brindan mayor información para reforzar comprensión de juego: MUESTRA REGLAS.



Ayudan a que el niño tenga mayor información sobre ciertas estrategias del juego.

Valor a los municipios y aldeas:



Se logra identificar el valor de cada municipio o departamento así como la ubicación de los departamentos dentro del mapa.

Se evidencia la educación del medio social y nacional:



Se evidencia la educación social y nacional por medio de la representación cultural del país, mostrando los elementos que destacan dentro del departamento creando composiciones que lleven a vincular la realidad.

7 INTERPRETACIÓN Y SÍNTESIS

A continuación se presenta el análisis, que confronta el contenido teórico con entrevistas a expertos y la guía de observación, pretendiendo llegar a una interpretación final de los resultados encontrados.

1

Identificar cómo el diseño educativo influye en la estrategia del juego “ Bancopoly”.

El diseño educativo despierta el interés de aprender distintos conocimientos, desarrollando nuevas capacidades como parte del aprendizaje.

Para obtener un aprendizaje efectivo en juegos educativos es necesario tener una buena aplicación de las técnicas del diseño, así como el conocimiento de las edades a las que el juego esta dirigido, actividades de interés y personalidad de los niños, permitiendo que la didáctica sea adecuada para ellos.

El juego en la etapa infantil es positivo, placentero y saludable porque ayuda al niño a que tenga un aprendizaje rápido, de igual manera le permite conocerse así mismo y a los demás, creando emociones

positivas, estimulando la creatividad y comprensión, para que pueda relacionarse con la realidad.

Para el niño jugar es una actividad divertida, ya que se apasionan con algo que les gusta y juegan sin la necesidad que sea impuesto. El juego en la etapa infantil es de suma importancia ya es parte de un instrumento educativo que favorece las habilidades por medio de elementos de motivación que facilitan el aprendizaje, a través de características lúdicas, permitiendo que la educación sea duradera por medio de rutinas que desarrollan las capacidades a través de la práctica y repetición. Los niños conocen y experimentan su personalidad y el ambiente que los rodea, adquiriendo responsabilidades, valores morales y culturales que los ayudan a desenvolverse en un mundo de adultos.

Los niños de 7 a 9 años pertenecen a los grados de primaria, estos niños experimentan cambios en muchos aspectos que les permiten madurar y alcanzar objetivos, facilitando el desarrollo educativo.

La personalidad del niño se desarrolla por medio de la comunicación con otros niños, siendo esta la etapa donde se relacionan con reglas y valores sociales, dando la capacidad de asumir normas por medio del diálogo y razonamiento, también permite adquirir habilidades, conocimientos y creencias, mejorando la atención y memoria que son parte del razonamiento lógico.

Los niños de estas edades ya tienen desarrolladas sus habilidades operacionales, de acuerdo a Rosario Carpio, Pedagoga de CI Escuintla (2015), sus actividades favoritas son las grupales y al aire libre. El juego para niños de 7 a 9 años de edad debe facilitar la independencia, la creatividad, el amor al trabajo y el compañerismo.

El juego Bancopoly se identifica con todas las características del aprendizaje ya que permite que el niño exponga al máximo su habilidad, imaginación y creatividad. Bancopoly también ayuda a que el niño mejore su inteligencia conectándolo con la vida real, permitiéndole que conozca sobre Guatemala, sus departamentos, cultura y elementos que destacan dentro del país.

De acuerdo a Riber (2006), existen 4 aspectos importantes que ayudan al desarrollo del niño, el desarrollo motor, cognitivo, emocional y social. El desarrollo motor provoca un cambio de conducta que permite fortalecer la autoconfianza y autoestima ayudando a descubrir sensaciones nuevas.

A diferencia del desarrollo motor, el desarrollo cognitivo ayuda a que el niño pueda ponerse en el rol de otra persona permitiendo hacer relación de lo que no tiene en el presente por medio de pensamientos abstractos. El desarrollo emocional resulta ser una forma práctica del aprendizaje ayudando a la resolución de los problemas. Por otro lado el desarrollo social permite que el niño conozca el mundo de los adultos adquiriendo la habilidad del autocontrol, voluntad y asimilación de reglas que le permiten conocer sus propios límites.

El juego resulta ser la mejor forma de aprendizaje poniendo en práctica las técnicas de resolución de problemas. La clasificación de juegos ayuda a identificar cuál es la mejor opción de acuerdo a su edad y a lo que se quiere transmitir al niño, tomando en cuenta al grupo objetivo al que se quiere llegar. Marco Antonio Dorigoni, considera que la clasificación de juegos son más para las personas que lo compran ya que cada juego debe estar estructurado por medio de temas y formas.

Considerando el criterio del psicólogo Piaget (1990) en el juego y en el aprendizaje existen categorías que son definidas por medio

de las edades de los niños, la clasificación de juegos son conforme a la estructura del pensamiento del niño, lo cual se divide en tres categorías: El juego de ejercicio, juego simbólico y juego de reglas.

El juego reglado es uno de los juegos más perdurables, ya que las reglas delimitan acciones permitiendo la familiarización con el mundo real, este tipo de juego fomenta el respeto a los demás, permitiendo la participación activa, ampliando el desarrollo cognitivo a través de memorizar lugares y establecer operaciones matemáticas, entre otros.

Es importante que el juego reglado esté acompañado por un instructivo, ya que le permite al niño conocer los pasos a seguir. El instrumento es el que da a conocer la dinámica del juego así como su estrategia. Es importante que el instructivo cubra cada uno de los detalles del juego, no dejando en duda la función que tiene cada uno de los elementos, para que el niño logre cumplir los objetivos del juego y pueda resolver problemas.

Tomando en cuenta el aporte del psicólogo y la guía de observación, se identificó que Bancopoly usa como estrategia el juego de reglas, siendo adecuada para niños de 7 a 9 años de edad, ya que es la edad donde están totalmente vinculados con el uso de reglas, es en esta etapa donde el seguimiento de reglas les permite obtener responsabilidades por medio del cumplimiento de ellas, así mismo dando la capacidad de razonamiento para crear una estrategia conforme a los objetivos del juego logrando sobresalir dentro de los demás competidores de acuerdo a las capacidades y habilidades de cada competidor. El juego depende del nivel evolutivo del niño, las reglas deben de ser impuestas por medio de una verdad absoluta, dando reglas con autoridad obteniendo un aprendizaje.

El juego Bancopoly permite obtener un aprendizaje sobre la aplicación de normas dando una respuesta positiva o negativa dependiendo de la actitud del niño a través de retos para si mismos, adquiriendo habilidades que necesitaran en la vida adulta ya que si este tipo de juegos es realizado con frecuencia creando un aprendizaje perdurable.

Según Marco Antonio Dorigoni, el juego Bancopoly busca estimular el cumplimiento de reglas, así como dar la habilidad de hacer compras, pagar impuestos, permitiendo poder recibir bonificaciones y hacer uso de un banco, entre otras cosas.

El juego educativo utiliza métodos de enseñanza y aprendizaje, que forman una estructura que ayuda a los contenidos educativos, siendo un instrumento educativo con contenido sencillo que llama la atención por medio de su estrategia, por lo que el diseño educativo ayuda a despertar el interés por medio de formas, colores y composiciones



siendo atraídos por estos de acuerdo a su edad.

Para crear un juego educativo es importante analizar los objetivos de aprendizaje y las estructuras temáticas. Es fundamental entender que el juego educativo forma parte del crecimiento y desarrollo del niño.

Bancopoly se creó con la estrategia de juego educativo, esto le permite enseñar sobre Guatemala. Teniendo como objetivo aprender sobre su cultura de una manera dinámica. Su contenido de aprendizaje son los departamentos, lugares turísticos, ríos, lagos, moneda nacional entre otros.

Según la experiencia Rosario Carpio (2015) los niños la pasan muy bien jugando Bancopoly, ya que muestran sus emociones cuando ganan o pierden, además pueden participar varios por lo que cumple la función socializadora.

A los niños de 7 años les despierta el interés ya que se hace uso del dinero y se identifica con los temas recibidos en la escuela, siendo esa la etapa donde inicia la inquietud por el país dependiendo mucho del interés y capacidad del niño. Bancopoly cumple con las características de un juego educativo por su forma estructurada, ya que esta pensado para que los niños obtengan un aprendizaje concreto y se ve evidenciada la función de enseñanza – aprendizaje.

Por lo que Decroly (2002), considera que los juegos educativos son la acumulación de procedimientos pedagógicos que ayuda a que los contenidos de diferentes temas hagan posible la formación educativa, considerando que el diseño es el que permite que la pedagogía logre transmitir y comprender el mensaje. La forma correcta de trabajar el contenido dentro del juego, es la buena integración al método de aprendizaje a través de la conexión de la creatividad e información.

Para Gutiérrez y Prieto (2002), la educación es parte de la participación, creatividad y expresión, la cual es guiada por tres diferentes tratamientos que son el tema, el aprendizaje y la forma. El tema es la guía de la estrategia dando una información accesible, clara y organizada. Por medio del aprendizaje se logra un tratamiento pedagógico que ayuda al autoaprendizaje educativo. El tratamiento desde la forma es el recurso gráfico que se usa, para lograr una composición que se muestran de forma atractiva llamando la atención del niño. La importancia del diseño en la educación permite que ciertos elementos de composición como ilustraciones, colores o formas llamen la atención del niño dando un aprendizaje por medio del juego.

El diseño didáctico es el medio de enseñanza en valores que permite la comprensión, seguridad y estímulo en el aprendizaje, trazando un camino a partir del punto de la necesidad hacia el objetivo al que se quiere llegar, dándole al niño conciencia, responsabilidad y participación. permitiendo que el diseño ayude de forma visual y auditivo. Para Marco Antonio Dorigoni, la función de los juegos educativos es suplir un área no una necesidad, considerando que puede ser utilizado en diferentes áreas sin tener que haber sido enseñado para ganar un curso, más bien amplía el conocimiento al niño que juega sin la intención de aprender por lo que es necesario.

A diferencia de Marco Antonio, Rosario Carpio considera que un juego educativo es un método de enseñanza, por medio de una forma estructurada que permite involucrar contenidos de aprendizaje, que lo convierten en un juego pensado y diseñado para que los niños aprendan algo concreto y cumplan con la satisfacción de ciertas necesidades de tipo psicológicas, sociales y pedagógicas permitiendo una gran variedad de destrezas, habilidades y conocimientos que son fundamentales para el niño.

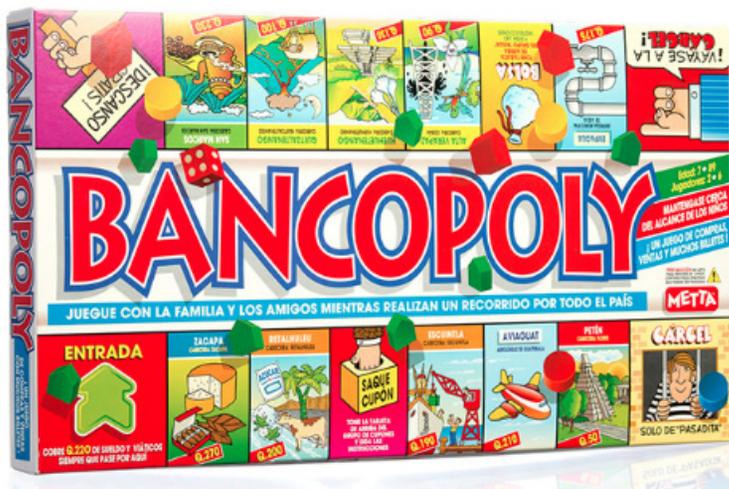
Metta en los últimos años ha logrado que los juegos estén basados en los contenidos del ministerio de educación consultando los temas que tratan en clase según las edades y grados escolares, así mismo trabajando juegos que cubran los requisitos de aprendizaje, creándolos de manera creativa y lúdica, sirviendo como complemento para clases escolares.



Haciendo uso del diseño educativo el juego Bancopoly logra dar un cambio conductual y de aprendizaje de un tema en específico por medio de la enseñanza de valores obteniendo buenas habilidades a través de la estrategia que acompaña el diseño para la educación, así como su función en enseñar contenidos geográficos, nacionales, cálculos de impuestos, compras, venta, entre otras, todo esto está hecho por medio de una estrategia que permite que el niño aprenda a jugarlo. También brinda un nivel evolutivo ya que se aprende a jugar y a seguir normas haciendo alusión a la realidad por medio de las habilidades y actitudes en las que influye el juego.

De acuerdo a Saavedra (2009), el diseño didáctico es necesario para dar inicio al proceso, dando como resultado un material satisfactorio por medio de las necesidades del problema, permitiendo imaginar la realidad por medio de una ilustración. La intervención del diseño educativo ayuda a entender como ciertas ilustraciones, colores o formas son las que los niños aprenden a cierta edad, también es importante saber que les llama la atención a los niños ya que ellos son el grupo al que va dirigido el juego. Marco Antonio Dorigoni considera que vivimos en un mundo donde ya están segmentadas muchas cosas, por lo que el diseño educativo se hace tomando en cuenta patrones de acuerdo a la edad en la que los niños dejan de aprender.

Por ello el lenguaje visual es fundamental porque aumenta el nivel educativo en el juego, así mismo utiliza de una formación detallada que aumenta la credibilidad por medio de la presencia y permanencia del niño.



De acuerdo a Gutiérrez y Prieto (2002), esto se logra por medio de la claridad y simplicidad, utilizando imágenes atractivas o lúdicas, siendo ayudadas por el color, carácter, repitiendo un detalle, armonía y composición por medio de la combinación de elementos, cambios de contraste, sobre posiciones en las imágenes e igualdad en la diagramación.

El diseño educativo es de suma importancia dentro del juego, ya que los colores y jerarquías visuales permiten que el niño se vincule con el juego, haciéndolo creativo y espontáneo permitiéndoles a los niños disfrutar y aprender jugando así mismo visualizando la realidad por medio del uso del color y elementos gráficos, siendo estimulantes dentro del juego que motivan al niño a que siga aprendiendo de forma creativa y no impuesta.

El diseño también ayuda a mostrar movimiento, interrelaciones, objetos, acciones y situaciones, dándole importancia al receptor por medio de lo que se muestra con el uso de elementos. De acuerdo a Gaitán (1996) cada elemento tiene su importancia, la cual muestra el impacto visual, por medio de la jerarquía a través de tamaños, formas, colores, espacios, textos y su ubicación, entre otros. La jerarquía visual es importante en el diseño por lo que se debe considerar su uso adecuado dentro de la composición.

Toda composición gráfica debe resaltar los elementos más importantes dentro de la misma. Por medio de un diseño adecuado se puede formar un camino visual que guíe el ojo ayudando a mostrar la información de forma ordenada y lógica logrando llamar la atención. El uso del color en el diseño acompaña el estado de ánimo del niño. El color llama la atención del niño, logrando mostrar una expresión, reacción y emoción a través de su significado.

El color también da personalidad al material ya que logra crear uniformidad entre elementos, no solo llamando la atención del niño si no que crea emociones que lo integran al juego, por lo que el niño logra identificarse con su color y forma. A través de la utilización del contraste de color se produce percepción, interés y motivación.

Se identificó que el juego Bancopoly busca crear un orden jerárquico donde se muestre los niveles de importancia de los elementos llamando la atención de los niño en el juego, teniendo contrastes que crean una dimisión por medio del color y forma.

Bancopoly es un juego que permite explorar a través del aprendizaje de la cultura guatemalteca y sus creencias, dándoles la oportunidad a los niños de ser un buenos chapines a través del conocimiento de las empresas, transportes y elementos de los departamentos más destacados de Guatemala.

Todo esto lo permite el uso de la pedagogía que introduce el contenido educativo permitiéndole ser un juego que enseñe de la sociedad.

El juego Bancopoly utiliza el diseño educativo para vincular los procesos culturales, valores y creencias buscando estimular al niño, utilizando el diseño como refuerzo a la educación por medio del dinamismo y entretenimiento que crea su estrategia, evidenciando el contenido que se esta enseñando para evitar la confusión de temas, exponiendo al niño a un entorno social que le permite conocer el funcionamiento de Guatemala dándole conocimiento en la actualidad vinculándolo en el futuro por medio de lo aprendido.

Bancopoly permite que el niño aprenda por medio de la realidad, la elección de los elementos de diseño dentro del juego hacen la ejemplificación para que el niño relacione su entorno con el juego,

permiéndole que asocie actividades aprendidas formando actitudes que ayuden al niño en el futuro. También facilitando la comprensión del contexto junto con las ilustraciones.

2

Analizar cómo las ilustraciones del juego Bancopoly apoyan el aprendizaje sobre Guatemala a niños de nivel primario.

El conocimiento visual es dado por el concepto grafico didáctico que es la combinación de elementos, iconos y signos lingüísticos y cromáticos. La imagen didáctica es la ejemplificación de la mente, el lenguaje visual se forma por medio de lo vivido, su gran importancia en los niños es dar la posibilidad de mostrar movimientos, acciones y situaciones dentro de una imagen, siendo captada por los niños por medio del nivel educativo, aumentando la mayor credibilidad a través de la presencia y permanencia.

La imagen didáctica es la ejemplificación de lo que el niño conoce de su alrededor, el lenguaje visual se forma por medio de lo vivido, logrando una buena comunicación entre otras personas. Su gran importancia en los niños es dar la posibilidad de mostrar movimientos, acciones y situaciones dentro de una imagen, siendo captada por los niños por medio del nivel educativo, aumentando la credibilidad a través de la presencia y permanencia.

De acuerdo a José María Paz, ilustrador de Juegos Metta (2015), la ilustración es importante ya que llama la atención del niño, despertando el interés por el contenido. Los juegos educativos deben tener un mayor peso visual evitando el uso del texto, es por eso que los juegos educativos son a base de ilustraciones que ejemplifican el contenido que se quiere enseñar a los niños.

La ilustración debe dar una interpretación clara y legible del contenido, permitiendo contar algo por medio del dibujo, el uso de elementos, personajes y formas logrando que el niño identifique y aprenda, de esta forma se responde a una necesidad agregándole valor al concepto por medio de la ilustración ya que esta utiliza métodos de enseñanza por medio de la pedagogía que ayudan al aprendizaje.

La ilustración ejemplifica escenas por medio de emociones, siendo una imagen anticipada a una palabra. Según Castro (1998), la imagen es parte importante del desarrollo infantil, los símbolos son parte del material didáctico siendo la representación gráfica de la imagen y la palabra, permitiendo que a través de esto el desarrollo lingüístico sea progresivo.



La ilustración infantil es una imagen narrativa utilizada en composición, logran transmitir mensajes narrativos con eficacia. Teniendo como principal función la comunicación por medio de la imagen que crea procesos de aprendizaje, permite que el niño se enfoque y concentre logrando comprender de una mejor forma el contenido o palabra que se está ejemplificando.

La imagen y forma de la ilustración muestran características de un lugar en el desarrollo del niño, siendo el símbolo la representación grafica del material didáctico.

Durán (2005), dice que la recepción visual puede realizar vías ilustrativas que dan un paso entre el niño y la ilustración. Las ilustraciones infantiles deben de ser amigables a la vista. Este tipo de ilustraciones muestran los colores, trazos y entornos suavizados para obtener mayor complicidad con niño, convirtiéndose en ilustraciones afectivas, que logran llega al niño a través de su forma principal y secundaria en el contenido.

Los niños cuentan con un pensamiento maravilloso que les permite imaginar una realidad diferente. Los niños imaginan la realidad desde otro punto su vista, mostrando mayor interés en dibujos apegados a la realidad de una forma simple, por medio de propiedades icónicas a través de la imitación.

Afirmando esta teoría a través de la opinión de José María Paz, quien considera que la abstracción no ayuda en la ilustración infantil, ya que si su propósito es el aprendizaje, es necesario mostrar las cosas como son, porque los niños no sólo aprenden por las ilustraciones si con todo lo que ven, por lo que si no hacen conexión con lo realidad no logran aprender de forma eficaz; la ilustración abstracta crea confusión en el niño ya que obstaculiza la percepción del contenido por la falta de interpretación. Es importante considerar la edad de los niños ya que con los años su nivel de interés y madurez cambian la percepción de la ilustración.

Wong (2002), afirma que la composición de los elementos gráficos seleccionados permiten que cada uno aporten un significado a la ilustración, de igual manera logran que el mensaje sea claro para el

niño, es importante evitar el uso excesivo de elementos ya que puede cambiar la interpretación de la ilustración creando confusión en el objetivo del aprendizaje.

El equilibrio de elementos dentro del espacio debe estar bien definido para crear una composición adecuada y clara, logrando armonía en la jerarquía de elementos, a través de la importancia de ellos. Por lo que Salisbury (2005), considera que el uso de figuras o dibujos y varios elementos deberían de crear equilibrio, destacando algunos elementos de acuerdo a su importancia, mostrando una sensación dentro del espacio.

El uso del color en ilustraciones permite que algunos elementos sean reconocidos por medio de la similitud a la realidad, ayudando a despertar el interés de los elementos por medio de su forma y color, así logrando que los niños identifiquen las ilustraciones.

Se logra evidenciar que el juego Bancopoly hace uso de ilustraciones que ejemplifican la realidad, por medio de esto logran que el niño entienda y conozca la República de Guatemala por la ejemplificación de los elementos destacados de cada uno de los departamentos. De acuerdo a la teoría de Wong donde los elementos seleccionados deben tener un alto nivel de importancia que permitan transmitir lo que se quiere enseñar, se evidencia que la selección de elementos para la composición de los departamentos dentro del juego fueron elegidos por su alto nivel de aporte a la educación, así como la uniformidad en el uso del contorno.

El uso de contornos en las ilustraciones muestra el grado de complejidad por medio de sus características y propiedades, a través de la línea se marca un espacio interior llamando la atención por medio de la percepción, así mismo se define un espacio que permite

la creación de un dibujo dinámico que se representa por medio de su forma que ayuda a que el niño reconozca el objeto por medio del contorno, sin necesidad de luz, sombra y color.

Su uso en cada ilustración dentro del juego Bancopoly tiene diferentes funciones, en algunos casos son utilizados para resaltar elementos importantes y en otros casos solo utilizados para delimitar la ilustración.

El uso de diferentes tipos de contornos hacen que una ilustración sea dinámica dependiendo de lo que se quiera transmitir y resaltar. Esto hace en relación a la composición, ya que para elegir un contorno es necesario considerar la armonía de todo el material para lograr un orden, limpieza y buen uso de la funcionalidad a través de la armonía, color y jerarquía de elementos; estos elementos logran crear un mensaje efectivo.

El símbolo sustituye una palabra, dándole valor al ícono de forma figurativa. De acuerdo a Costa (2003), todo símbolo debe ejemplificar una palabra clave, su capacidad de comunicación es instantánea, el color es parte fundamental del elemento ya que da una identidad visual. A diferencia de Costa, Marco Antonio (2015), considera que la ilustración se puede hacer símbolo por medio de contornos y líneas usando un alto nivel de claridad visual. El símbolo, es la compresión de la forma, que permite interpretar algo utilizando pocas líneas.

Los niños aprenden mucho de los símbolos, ya que tienen la capacidad de llamar la atención por medio del color sin tener la necesidad de entender su función y uso del mismo. El símbolo, guarda su significado y le da valor a su originalidad por medio de la elaboración propia y no impuesta por el exterior.

En el juego Bancopoly los símbolos son utilizados como parte de la estrategia del juego, ya que estos son los que apoyan el cumplimiento de reglas, permitiendo la ubicación del niño dentro del tablero, facilitando la comprensión de las acciones dentro de estas casillas, los símbolos del juego son de un solo tipo de contorno ya que utiliza colores planos siendo resaltados por su fondo de color.



Juegos Metta define el desarrollo de sus ilustraciones, por medio de las edades de los niños al que va ir dirigido, no establece parámetros específicos para la realización de las ilustraciones así embargo si tiene como objetivo crear elementos que cumplan con la finalidad del producto.

Se evidenció que para juegos Metta las ilustraciones son lúdicas y agradables, considerando el uso de colores vivos y atractivos que llamen la atención de los niños, utilizando en ellas elementos detallados que vinculen al niño con la realidad. También se identificó que las ilustraciones dentro de juegos educativos son de suma importancia, ya que para juegos Metta la ilustración ayuda a la interpretación del contenido, por que la imagen es un elemento de aprendizaje.

José María de Paz considera que las ilustraciones que buscan ser educativas deben de ir adecuadas al juego, aunque también menciona que la unión de la ilustración con el contenido crea un buen juego educativo.

Se identificó que las ilustraciones del juego Bancopoly no son abstractas, su imagen realista resalta los elementos representativos de los departamentos. La ilustración realista ayuda a que los niños se identifique con el juego debido a que se muestra elementos que ellos logran identificar con la realidad creando un aprendizaje por medio de la identificación de elementos.

José María de Paz, creador de las ilustraciones, menciona que Bancopoly no busca representar a Guatemala por medio de signos, las ilustraciones son apegadas a la realidad, así mismo se identifica que los símbolos dentro del juego forman parte de la función del mismo.

Las casillas de servicios como los elementos que acompañan al juego muestran sólo su función, formando parte de la comprensión y función en el desarrollo del juego.



El uso de la armonía de color en las composiciones es importante, ya que ayuda a que las ilustraciones hagan referencia a la realidad, ayudando a que el niño identifique las cosas de una forma real. Para la composición de los departamentos se identificó el uso de diferentes planos para poder lograr su objetivo que es lograr profundidad y dinamismo, jugando con las escalas para resaltar tamaños en proporción por medio de la composición entre elementos.



Así mismo en la composición de las ilustraciones se toma en cuenta la realidad de los elementos y su color, buscando que las ilustraciones sean apegadas al entorno del niño para que se creen una identificación del mundo real que enriquezca el conocimiento sobre Guatemala.

El uso de la ilustración es importante en los juegos educativos a través del cambio de conocimiento por medio del contenido creando para el aprendizaje del niño. El juego Bancopoly despierta el interés del niño sobre el país logrando identificar la ubicación y características de cada departamento.

Por medio de la guía de observación se identificó que el juego Bancopoly busca crear una conexión mediante las características principales de los departamentos con el aprendizaje de niño, como por ejemplo en Petén se destaca las ruinas de Tikal siendo ésta la mayor representación del departamento, a diferencia de Petén, en Alta Verapaz se ilustra el quetzal y la monja blanca, destacando los símbolos patrios, también se ejemplificó la planta de petrolera, ya que es parte de la riqueza que muestra dicho departamento. Por lo que se puede evidenciar que cada departamento toma características propias dependiendo de lo que se produce, se cosecha también dependiendo de la geografía o riqueza natural que presente.



Se detectó que en la casilla de cárcel, la ilustración es con un nivel bajo de abstracción, ya que se muestra de forma real la consecuencia que tiene no seguir instrucciones, permitiendo un aprendizaje así mismo se evidencia que el personaje. También se evidencia que el personaje hace alusión a la realidad ya que utiliza rejas y ropa rayada haciendo que el niño se encuentre en una situación real.

En la representación de Aviguat que hace un tiempo atrás era la aerolínea de Guatemala muestra un símbolo detallado que permite que el niño interprete la realidad ya que a través de la evolución de su aprendizaje le permite hacer relación con los elementos que él ya conoce.

Es así como la ilustración y el uso de símbolos apoya el aprendizaje de Guatemala, por medio de la representación ilustrativa de los departamentos. Bancopoly ejemplifica la realidad de Guatemala mediante un proceso de enseñanza en donde el niño aprende y se entretiene al mismo tiempo.



La importancia de la buena realización del juego educativo permite que el niño adquiera un aprendizaje de acuerdo a su edad e interés. Bancopoly por medio de la mecánica del juego reglado cumple con las características de los niños al que va dirigido permitiendo que el niño aprenda y distinga la realidad de su entorno, dando un aprendizaje entretenido a través del diseño y la estrategia. Las ilustraciones muestran características del mundo real que se utilizan dentro del tablero permitiendo obtener un aprendizaje sobre Guatemala.

8 CONCLUSIONES

1

El diseño educativo es un tema que ha sido consultado por distintos expertos y profesionales a lo largo del tiempo. El diseño como método de aprendizaje a evolucionado por medio de la innovación, permitiendo despertar el interés de aprender ciertos conocimientos de manera lúdica a través de la intervención del diseño gráfico.

El juego infantil es un instrumento educativo que favorece las habilidades por medio de elementos de motivación que facilitan al aprendizaje, más aun cuando el juego tiene contenido educativo que crean rutinas que permiten la tener la sensación de progreso. Los niños de 7 a años experimentan cambios que les permiten madurar y alcanzar objetivos. La personalidad del niño se desarrolla por medio de la comunicación, siendo esta la etapa donde se relacionan con reglas y valores sociales, teniendo la capacidad de diálogo y razonamiento.

El juego Bancopoly ayuda a que el niño mejore su inteligencia conectándolo con la vida real, permitiendo que el niño conozca sobre Guatemala. El juego cumple con todas las características del aprendizaje ya que permite que el niño obtenga aprendizaje de acuerdo a su edad e interés.

Por medio de la intervención del diseño educativo se logra un buen manejo de la estrategia del juego reglado ya que se conoce lo que se puede y no se puede hacer, buscando destacar el país, para que los niños aprendan la forma en que se maneja Guatemala y obtengan un aprendizaje sobre la aplicación de normas a través de la resolución de problemas y nuevos retos para si mismos conociendo la vida de un adulto.

A través de la educación didáctica se permite dar una enseñanza en valores por medio del cambio de conducta y el aprendizaje, que se crea por juegos creativos y espontáneos donde se hace uso del diseño, vinculando procesos culturales, valores y creencias por medio de la estimulación al niño.

El juego Bancopoly utiliza el diseño educativo para vincular al niño con Guatemala, utilizando el diseño como refuerzo a la educación por medio del dinamismo y entretenimiento que crea su estrategia, exponiéndolos a un entorno social que le permite conocer la cultura.

El uso del diseño educativo es de suma importancia dentro del juego, permitiéndole visualizar la realidad, por medio de los elementos gráficos dentro del juego, el diseño educativo logra obtener habilidades, responsabilidad y participación facilitándole al niño la comprensión del contexto en la que se encuentra el juego.

Por lo tanto el diseño educativo tiene como objetivo la realización de crear una educación lúdica que permite que el aprendizaje sea divertido. El juego Bancopoly logra adaptar el contenido con el diseño ya que permite comunicar un aprendizaje por medio de su forma y su conceptualización, permitiendo que el mensaje sea entendido de acuerdo al rango de edad al que va dirigido.

2

El diseño educativo permite que el aprendizaje haga alusión a la realidad. Por lo que la ilustración ayuda a que la enseñanza se dé de manera concreta.

La ilustración es parte del desarrollo infantil ya que permite que se ejemplifiquen escenas por medio de emociones, siendo una imagen anticipada a una palabra, teniendo como principal función la comunicación por medio de la imagen.

Juegos Metta define el desarrollo de sus ilustraciones, por medio de las edades de los niños a los que va ir dirigido, identificando lo que apoya al contenido para cumplir con la finalidad del juego.

Las ilustraciones dentro del juego Bancopoly deben de entreter por medio de su forma y color siendo agradables por sus contornos y composiciones considerando el uso de elementos llamativos y atractivos para que llamen la atención de los niños. de igual manera la ilustración ayuda a la buena interpretación del contenido, considerando a la imagen como elemento de aprendizaje. Por medio de la conexión entre la ilustración y el contenido se crea un juego educativo que se complementa por medio de métodos que facilitan la comprensión del juego.

Las ilustraciones logran representar a Guatemala a través de ejemplos reales, por medio de los elementos de composición que se utilizan dentro del tablero del juego. La interpretación de las ilustraciones permitio que el niño se asociara con la realidad.

Los símbolos dentro de Bancopoly ayudan a cumplir la estrategia del juego, su interpretación debe de ser entendible. Los niños pueden aprender de los símbolos, ya que tienen la capacidad de llamar la atención por medio del color. El símbolo guardando su significado le da valor a su originalidad por medio de la elaboración propia.

En la composición de las distintas casillas que representan cada departamento se identificó el uso de diferentes planos para poder lograr su objetivo, jugando con las escalas para resaltar tamaños en proporción por medio de la composición entre elementos. Para las ilustraciones se toma en cuenta la realidad de los elementos y su color, buscando que las ilustraciones muestren el entorno del niño, por medio de sus características propias de sus departamentos.

La ilustración dentro de los juegos educativos debe tener un contenido estratégico que fomente el aprendizaje en el niño. Considerando el uso de colores, trazos y entornos para obtener mayor comprensión.

8.1 RECOMENDACIONES

1

Debido a la importancia del grupo objetivo en la elaboración del diseño educativo para juegos es necesario tomar en cuenta la opinión de diferentes expertos los cuales cuentan con conocimiento para lograr una buena función del juego.

se debe de consultar a un diseñador gráfico quien es el que logra la unión entre el contenido y la representación grafica, teniendo como objetivo enseñar y llamar la atención del niño permitiendo que se aprenda de manera divertida. Trabajando juntamente con la pedagoga quien es el que conoce el desarrollo y etapa de niño fortaleciendo el método de enseñanza didáctica, determinando cuales son los elementos que deben de utilizar de acuerdo a la edad de los niños. Siendo el ilustrador el que colabora con el diseñador para lograr las ilustraciones con las características que despiertan el interés del niño, logrando que la elección de un buen contenido, estrategia e ilustración hagan que el juego educativo cumpla con su necesidad.

2

Se recomienda que para la elaboración de ilustraciones que representan una cultura se haga una guía de observación donde se evidencie si el niño logra relacionar la imagen con la realidad, por medio de su contorno, color, forma y tamaño en la composición.

Es importante considerar este tipo de actividad ya que brinda vital aporte al momento de crear ilustración que permita la identificación del grupo objetivo. La ilustración del niño de 7 a 9 años debe de lograr representar un contexto de la realidad unificado con conceptos de pedagogía.

Es importante lograr un orden en los elementos para un efectivo equilibrio visual que permite que el niño se identifique e interprete de manera correcta lo que se esta transmitiendo.

9 REFERENCIAS

Aucouturier, B. (2004)

Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz

Editorial GRAÓ, de IRIF, S.L.

Bogantes, Z (1997)

Planeamiento didáctico. Editorial Universidad Estatal a Distancia

San José, Costa Rica.

Castro , M (1998)

Imagen y escritura. (en línea)

http://www.bibliotecas-cra.cl/Placer_de_Leer/docs/Pon.%20M.%20Carrosco.doc.

Cratty, (2000)

Desarrollo perceptual y motor en los niños. Editorial Paidós,

España.

Crovi, D (1990)

Metodología para la producción y evaluación de materiales

didácticos. Bogota FELAFACS.

Crayola 2013 (en línea)

¿Que es el color?

<http://www.crayola.com.mx/for-educators/padres-y-maestros-como-equipo/lo-que-es-el-color.aspx>

Corso, L. (2009)

Color, Arquitectura y estados de animo. (en línea) disponible en:

<http://www.monografias.com/trabajos5/colarq.shtml>.

Costa, J. (2003)

Diseñar para los ojos. Editorial Grupo Editorial Design.
google.com.gt/books?id=aod9tjaeabcC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false

Durán, T. (2005)

Ilustración, Comunicación y lenguaje. (en línea)
http://www.revistaeducacion.mec.es/re2005/re2005_18.pdf

Desarrollo multimedia (2007)

El contorno, el contorno mixto y el contorno orgánico. (en línea)
disponible en: <http://desarrollomultimedia.es/articulos/el-contorno-el-contorno-mixto-y-contorno-orgnico.html>

Didactic Diseño Educativo (2007)

Diseño Educativo (en línea)
<http://www.didactic.cl/component/content/article/40-notas/53-dise-no-educativo.html>

Fernández – coca, A. (2011)

El arte de la ilustración del concepto al éxito

García, M. (2008)

Comunicación y ubicación de elementos de diseño.(parte 1)
https://composicionarqudatos.files.wordpress.com/2008/09/composicion-y-ubicacion-de-los-elementos-de-diseno_milko-a-garcia.pdf

García, A. Llull, J. (2009)

El juego infantil y su metodología, Edición Editex.

González , G. (2002)

Estructura de Diseño, sobre la construcción de las ideas y su aplicación a la realidad. Tercera edición. Buenos Aires, Argentina Emecé Editores.

Hofman, A. (1974)

Los gráficos en la gestión. Editores técnicos asociados, S.A. Barcelona.

Juegos Metta

Juegos educativos (en línea) disponible en:

<http://demoslav.com/metta/productos/entretenimiento/83-bancopoly-aniversario> (visitado 2015)

<http://demoslav.com/metta/> (visitado 2015)

<http://juegosmetta.tumblr.com> (visitado 2015)

Leyva V. Puertas, C. (2013)

El diseño grafico de materiales educativos (en línea) <http://foro-alfa.org/articulos/el-diseno-grafico-de-materiales-educativos>

Molina, J . Gálvez, A. (2011)

El juego simbólico. Editorial Graó, de IRIF, S.L.

Montoya, V. (2006) i

nfomes literarios-Recortes. La ilustraciones en la literatura infantil. Disponible en: <http://www.leemeuncuento.com.ar/ilustraciones.html> (visitado 2015)

O. Decroly E. Monchamp (2002)

Juego educativo. Ediciones Morata, S.L. Mejía Lequerica – Madrid .

Piaget, J. (1990)

La formación del símbolo en el niño, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica .

P. Sarlé. (2000)

Ediciones Novedades Educativas, Juego y aprendizaje Escolar , Los rasgos del juego en educación Infantil
(Buenos Aires- México)

Peanchansky, L. (1999)

Teoría del aprendizaje. Ediciones Novedades Educativas Mexico, S.A de C.V.

Rüssel, B. (1970)

Desarrollo del juego educativo. Editorial Alianza, Madrid.

Ribes, M. (2006)

Educación Infantil de la Generalitat de Valeria. Editorial MAD-Eduforma

Romero de Solís, D (2001)

Símbolo Estético, España.

SchunK, D. (1997)

Teoría del Aprendizaje. Segunda Edición. Editorial Pearson.

Salisbury, M. (2005)

Ilustración de libros infantiles: Como crear imágenes para su publicación. Editorial Acanto, Barcelona.

Sanmiguel, D (2003)

Todo sobre la técnica de la ilustración, Segunda Edición Parromón, ediciones, S.A. España

Santamaría, C. (2005)

Desarrollo psicológico entre los 6 y 12 años.

http://www.bilbao.net/castella/salud_consumo/publicaciones/mara_mara/200506/mara200506.pdf

Saavedra Doto, A. (2009)

Indica que el material didáctico no solo esta en su calidad y estructura metodológica. (en línea) disponible en: bdigital.uao.edu.co/bitstream/10614/296/3/TDG00171.pdf

Mir, V. Corominas, D. González,M. (1997)

El juego de fantasía en los pequeños infantiles. Editorial Narcea Ediciones.

Wong, W. (2002)

Fundamentos del Diseño. Editorial. Gustavo Gili. Barcelona.

Wong, W (2006)

Fundamentos del Diseño en color. Editorial. Gustavo Gili. Barcelona.

9.1 LISTADO DE IMÁGENES

Figura 1

Anónimo Juegos molones de verano para niños

Imagen tomada del sitio Gogosqueez:

<http://gogosqueez.es/blog/2014/juegos-verano-ninos/>

(Visitado en el 2015)

Figura 2

Rocío Meca Martínez. TDAH y cooperación. Actividad para mejorar el trabajo en equipo.

Imagen tomada del sitio Dificultades de aprendizaje:

<http://www.problemasdeaprendizaje.pe/pasos-para-un-efectivo-metodo-de-estudio/>

(Visitado en el 2015)

Figura 3

Anónimo. Como aprenden las personas.

Imagen tomada del sitio La bitácora del Psicólogo.

<http://labitacoradelpsicologo.com/tag/problemas-de-aprendizaje/>

(Visitado en el 2015)

Figura 4

Anónimo Pasos para un efectivo método de estudio

Imagen tomada del sitio Fundación CADAH:

<http://www.fundacioncadah.org/web/articulo/tdah-y-cooperacion-actividad-para-mejorar-el-trabajo-en-equipo-.html>

(Visitado en el 2015)

Figura 5

DR. GONZALO, Vuelta al cole: padres tranquilos, niños felices. (2013)

Imagen tomada del sitio EFESALUD:

<http://www.efesalud.com/blog-salud-prevencion/vuelta-al-cole-padres-tranquilos-ninos-felices/>

(Visitado en el 2015)

Figura 6

Anónimo (2014), Pensamiento de los niños
Imagen tomada del sitio Estética y salud:
<http://www.medciencia.com/consejos-para-padres-y-madres-ninos-felices-disciplina-y-amor/>
(Visitado en el 2015)

Figura 7

Anónimo, Juegos online para niños: Los más educativos
Imagen tomada del sitio Cosas de Educación:
<http://www.cosasdeeducacion.es/juegos-online-para-ninos-los-mas-educativos>
(Visitado en el 2015)

Figura 8

Anónimo, Juegos de mesa para todas las edades
Imagen tomada del sitio padresonones:
<http://www.padresonones.es/noticias/ampliar/1571/juegos-y-juguetes-para-ninos-discapacitados>
(Visitado en el 2015)

Figura 9

Revista Femina, ¿Los amigos imaginarios son perjudiciales?
Imagen tomada del sitio FEMINA:
<http://feminalaredo.com/?p=8006>
(Visitado en el 2015)

Figura 10

Equipo Superpadres, Aprendiendo a ser padres
Imagen tomada del sitio SUPERPADRES.COM:
<http://www.superpadres.com/blog/el-desarrollo-de-la-conciencia-social-en-el-nino/>(Visitado en el 2015)

Figura 11

Tania Fernández, Los mejores juegos de mesa para niños
Imagen tomada del sitio IMUJER:
<http://entrepadres.imujer.com/4257/los-mejores-juegos-de-mesa-para-ninos> (Visitado en el 2015)

Figura 12

Anónimo. Almudena Aparicio
Imagen tomada del sitio Luisannet arte y tecnología:
<http://www.luisan.net/estudio-de-diseno/agencia-de-ilustracion-ilustradores-almudena-aporicio/>
(Visitado en el 2015)

Figura 13

Anónimo. Ejercicios de dibujar
Imagen tomada del sitio Dibujar Facil:
<http://www.dibujarfacil.com/ej-dibujarcaras2.html>
(Visitado en el 2015)

Figura 14

Grace Piney, Expressionism Without Borders
Imagen tomada del sitio AzureAzure:
<http://azureazure.com/culture/expressionism-without-limits-los-angeles-county-museum>
(Visitado en el 2015)

Figura 15

Anónimo. Símbolos
Imagen tomada del sitio ctmam.es:
<http://www.ctmam.es/imagen-corporativa/simbolos/>
(Visitado en el 2015)

Figura 16

Adan Avelar, Colección de símbolos

Imagen tomada del sitio vecindad gráfica:

<http://blogvecindad.com/coleccion-de-simbolos-the-noun-project/>
(Visitado en el 2015)

Figura 17

Anónimo. Almudena Aparicio

Imagen tomada del sitio Luisanet arte y tecnología:

<http://www.luisan.net/estudio-de-diseno/agencia-de-ilustracion-ilustradores-almudena-aparicio/>
(Visitado en el 2015)

Figura 18

Anónimo. Principios básicos de diseño gráfico

Imagen tomada del sitio SCIELO:

http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S012359232012000200011&script=sci_arttext
(Visitado en el 2015)

Figura 19

Anónimo. Bancopoly Aniversario

Imagen tomada del sitio METTA:

<http://demoslav.com/metta/productos/entretenimiento/83-bancopoly-aniversario>
(Visitado en el 2015)

Figura 20

Anónimo. Cranium 2.0

Imagen tomada del sitio Hasbro:

http://www.hasbro.com/es-mx/product/_:824896AB-19B9-F369-106D-F80AD3AA1BE8 (Visitado en el 2015)

Figura 22

Anónimo. Hasbro Cranium

Imagen tomada del sitio Amazon.es:

<http://www.amazon.es/Hasbro-16577-HASBRO-Cranium/dp/B003TV4QPM> (Visitado en el 2015)

10 ANEXO

ANEXO 1

Entrevista Marco Antonio Dorigoni
Juegos Metta

ANEXO 2

Entrevista José Maria de Paz
Juegos Metta

ANEXO 3

Entrevista Rosario Carpio
Pedagoga CI Escuitla

ANEXO 4

Guía de Observación

1 ANEXO

Modelo Entrevista

Marco Antonio Dorigoni – Juegos Metta

1. ¿Qué ha sido lo que ha destacado a Juegos Metta como innovador?
2. ¿Cómo ayudan sus juegos al aprendizaje?
3. ¿Cómo Juegos Metta aplica el diseño educativo en sus juegos?
4. En sus propias palabras, ¿Podría describir qué es el juego educativo y cuáles son sus objetivos?
5. ¿Cómo puede intervenir el diseño en la educación? aprender ciertas cosas.
6. Para usted, ¿cuál es la importancia del juego infantil?
7. ¿Qué aporte brinda al usuario un juego reglado (seguir instrucciones y reglas)?
8. ¿Qué importancia tiene el instructivo como elemento del juego?
9. ¿Considera que es importante clasificar los juegos? ¿Por qué?
10. ¿En qué basa Metta la clasificación de sus juegos?
11. ¿Cuál es la importancia de la aplicación del diseño en los juegos educativos?
12. ¿Es importante el uso del color en el juego educativo? ¿por qué?
13. ¿Cuál es la importancia de la armonía de elementos en el juego educativo?
14. ¿Cuál es la importancia de la ilustración en el juego educativo?
15. ¿Considera que la ilustración ayuda a la comprensión del juego? ¿Por qué?
16. ¿La composición de los elementos afecta la interpretación de la ilustración?
17. ¿Considera que los símbolos se prestan a la imaginación? ¿Por qué?

18. ¿Cómo surge la idea de crear Bancopoly?

19. ¿Cuál es la estrategia educativa del Juego Bancopoly?

20. ¿Cuáles son los objetivos de aprendizaje del Juego Bancopoly?

21. ¿Qué hace al juego Bancopoly un juego educativo?

22. ¿A través de qué elementos enseña Bancopoly contenido educativo?

23. ¿Por qué razón el juego está segmentado para niños a partir de 7 años?

24. ¿Cómo se deciden los colores del juego Bancopoly?

25. ¿Considera que las ilustraciones del juego Bancopoly son abstractas? Si su respuesta es afirmativa, ¿qué nivel de abstracción sería? Y, ¿por qué?

26. ¿Cómo logra Bancopoly representar a Guatemala a través del uso de símbolos?

27. ¿En qué ayudan los accesorios del Juego Bancopoly al aprendizaje?

28. ¿Qué estimula el juego Bancopoly?

2 ANEXO

Modelo Entrevista

José María de Paz – Juegos Metta

1. ¿Cuál es la importancia de la ilustración en los juegos educativos?
2. ¿Qué característica tiene una ilustración infantil?
3. ¿Cómo se logra la abstracción en la ilustración infantil?
4. ¿A través de qué, se da la interpretación en la ilustración infantil?
5. ¿Qué diferencias hacen los tipos de contorno en las ilustraciones?
6. ¿Qué tipo de contorno se debe de usar para la ilustración infantil?
7. ¿Con el uso de elementos logra una composición?, ¿cómo?
8. ¿El uso del color en la ilustración altera su interpretación?
9. ¿Cree que el uso del color en las ilustraciones, ayudan al aprendizaje?
10. ¿Cómo ejemplifica una ilustración para hacerla un símbolo?
11. El símbolo es la ejemplificación de una palabra, cuando lo aplica, ¿qué palabra del concepto escoge o en qué se basa?
12. El símbolo busca llamar la atención, ¿cómo cree que se logra?
13. ¿Cómo se maneja la ilustración dentro del diseño de Juegos Metta?
14. ¿Qué parámetros tiene la ilustración en Juegos Metta?
15. ¿Qué características tienen las ilustraciones de Juegos Metta?
16. ¿Qué hace que las ilustraciones de Juegos Metta sean educativas y para niños?
17. ¿Cómo las ilustraciones de Bancopoly de Juegos Metta pueden enseñar sobre Guatemala?
18. Bancopoly de Juegos Metta busca mostrar a Guatemala, ¿Cómo los signos ayudan a representarlo?

19. ¿En qué ayudan los símbolos en el Juego Bancopoly?
20. ¿Qué aspectos se toman en cuenta para hacer la composición?
21. ¿Cómo se elige la composición de cada departamento?
22. ¿En qué se basa la elección de los elementos de cada departamento?
23. ¿Por qué las ilustraciones del Juego Bancopoly se apoyan en textos?
24. ¿Cómo se elige la jerarquía visual en la composición de cada departamento?
25. ¿Cómo se logra dar las características de Guatemala en cada ilustración?
26. ¿En qué se basa para la elección de colores en la composición?

3 ANEXO

Modelo Entrevista

Rosario Carpio - CI Escuintla

1. ¿Como funciona la teoría del juego?
2. ¿Cuál es la función del diseño educativo?
3. ¿Cómo se aplica el diseño educativo en los juegos?
4. ¿Cuál es la importancia del juego infantil?
5. ¿Por qué deben jugar los niños?
6. ¿Qué hace que un juego educativo sea divertido?
7. ¿Cómo ayudan los juegos al aprendizaje?
8. ¿Qué es un juego educativo?
9. ¿Cuáles son las características del juego educativo?
10. ¿Cómo ayuda el juego al desarrollo del niño?
11. ¿Cómo funciona la pedagogía en el juego educativo?
12. ¿Cuál es la importancia de la clasificación de los juegos?
13. ¿En que ayuda el juego reglado?
14. ¿Cuáles son las características de niños de 7 a 9 años?
15. ¿Cree que es importante la ilustración en los juegos?
16. ¿Cuál es el rollo de la ilustración dentro del juego?
17. ¿El color es parte importante del aprendizaje? Por que?
18. ¿Considera que los símbolos llaman la atención del niño?
19. ¿Cree que los Juegos Metta cuentan con contenido educativo?
20. ¿Considera que el juego Bancopoly es educativo? Por que?

21. ¿Cree que el juego Bancopoly cuenta con contenido educativo sobre Guatemala?

22. ¿La estrategia del juego Bancopoly es dinámica por medio de la enseñanza de Guatemala?

23. ¿Bancopoly cumple con las características del juego educativo?
Por que?

4 ANEXO

GUÍA DE OBSERVACIÓN

Bancopoly

Aspectos pedagógicos:

Edad: Niños de 7 a 9 años

Grados escolar: 2do y 3ero. Primaria

Características del Juego:

El juego Bancopoly es un juego:

- Explorador
- Motivacional
- Placentero
- Motiva al cambio conductual
- Su objetivo es dar aprendizaje
- Brinda conocimiento
- Tiene objetivos una meta
- Ayuda alcanzar logros
- Da aprendizaje cultural
- Estimulante

Su clasificación es:

- Juego de Ejercicios
- Juego Simbólico
- Juego Reglado

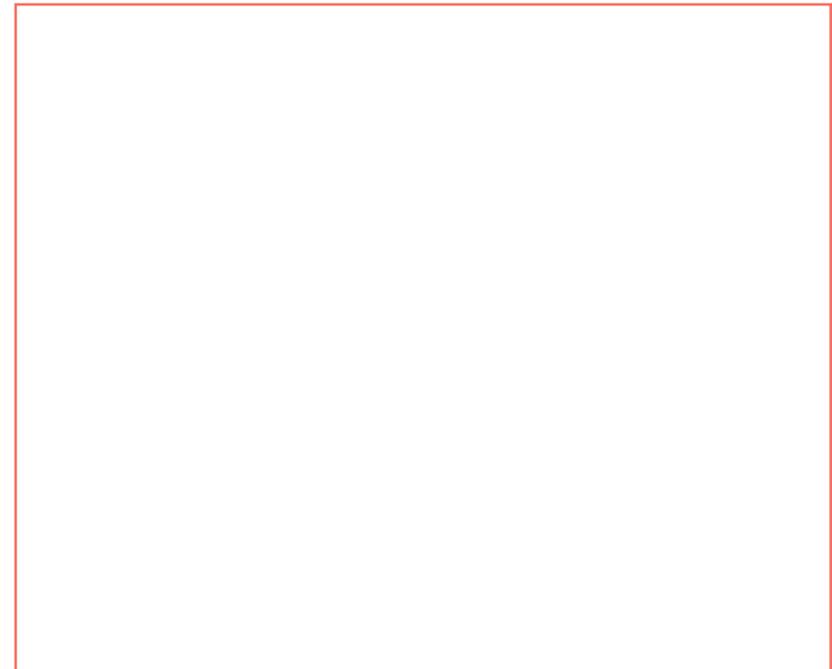
Área de desarrollo según el curriculum nacional base de Guatemala:

- Área de comunicación y lenguaje
- Área de medio social y nacional
- Área de expresión artística
- Área de destreza de aprendizaje
- Área de educación física

Bancopoly es un tipo de juego que:

- Establece reglas y sensaciones
- La ilustración ejemplifica la realidad
- Juego imaginario
- Aproxima a la vida cotidiana
- Juego individual
- Ejemplifica la realidad
- Juego grupal
- Da experiencia

Instructivo:



- Da a conocer la dinámica del juego
- Es detallado y se entiende claramente la dinámica del juego
- Es confuso y no se entiende la dinámica del juego.

Elementos Gráficos:

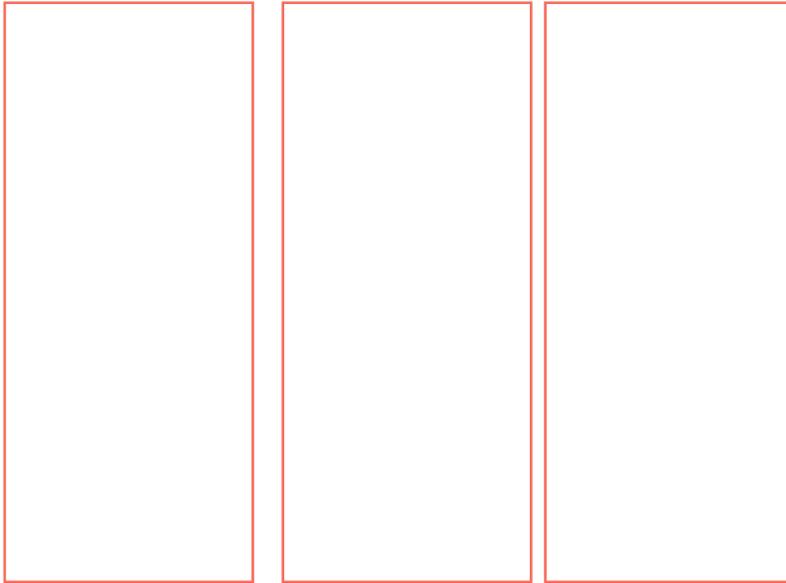
Ilustración de Tablero:

Tipo de contorno en la ilustración:

● Línea fina:

● Línea mixta:

● Línea gruesa:



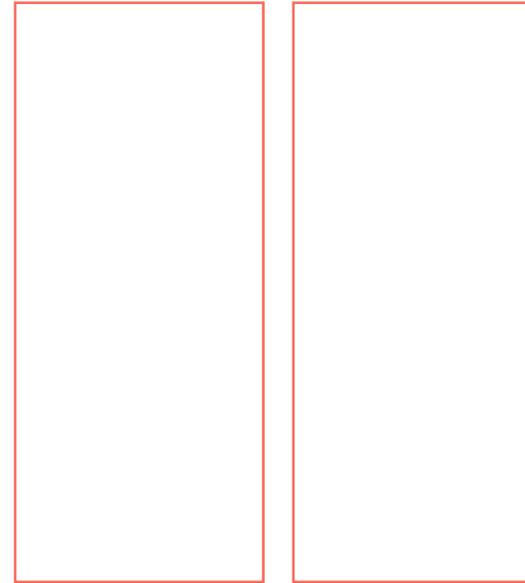
La Ilustración como:

- Ejemplifica la palabra
- Ayuda al aprendizaje y percepción
- Da reconocimiento a los elementos
- Aporta cultura

Nivel de abstracción en la ilustración:

● Bajo:

● Medio:



Tipo de contraste en la ilustración:

· Alto · Medio · Bajo

La ilustración aporta:

- Facilidad de comprensión
- Resalta la importancia del tema
- Muestra información fácilmente

La ilustración muestra un ritmo en la composición por medio de:

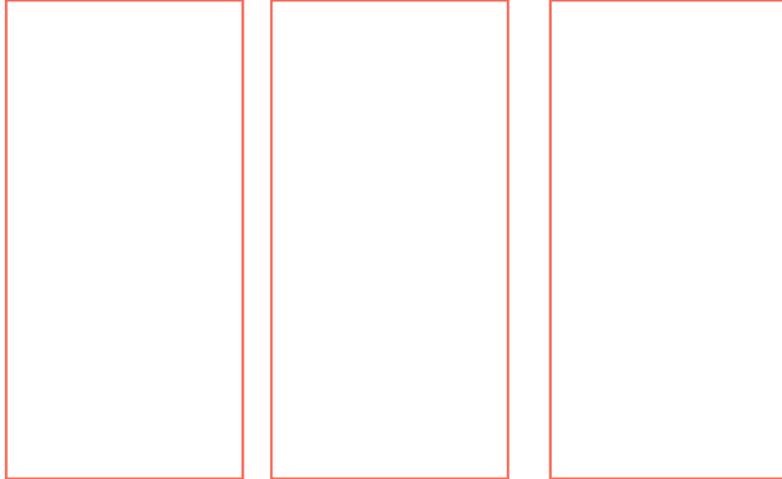
- Su forma y color
- Estilo de ilustración
- La forma
- Orden jerárquico de elementos

El uso de la ilustración en el juego:

● Ejemplifica escenas

● Despierta interés

● Da impacto visual



La importancia de la ilustración y simbología dentro del juego es de un nivel:

- Alto
- Medio
- Bajo

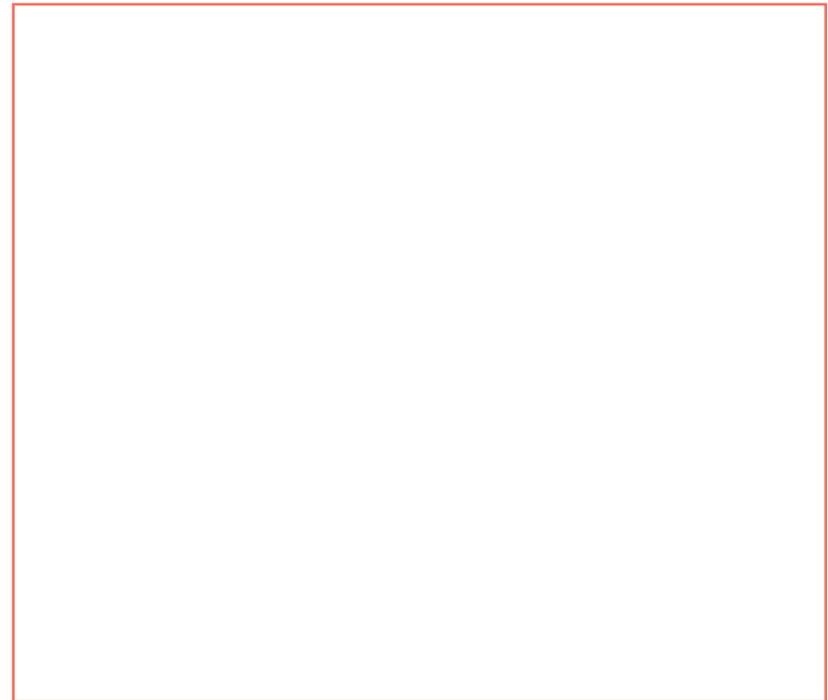
El color se utiliza en bancopoly por medio de:

- Intensidad de color
- Uso de colores cálidos y fríos
- El uso del color por la realidad
- Con fondo oscuro y color claro

La jerarquía visual se cumple en:

- Jerarquía en la composición
- Color
- Contrastes
- Tamaño de importancia y color
- Línea grafica
- Ubicación

El castigo dentro del juego:



Como se da a conocer la cultura de Guatemala:

Ilustraciones que ejemplifican la cultura de Guatemala

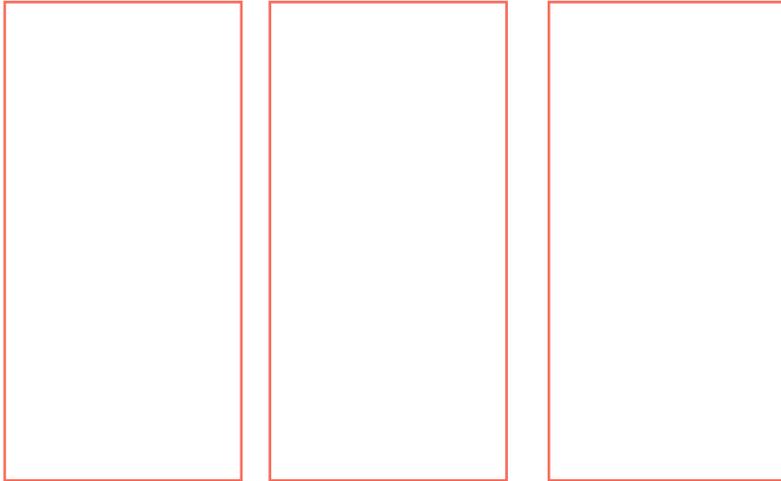
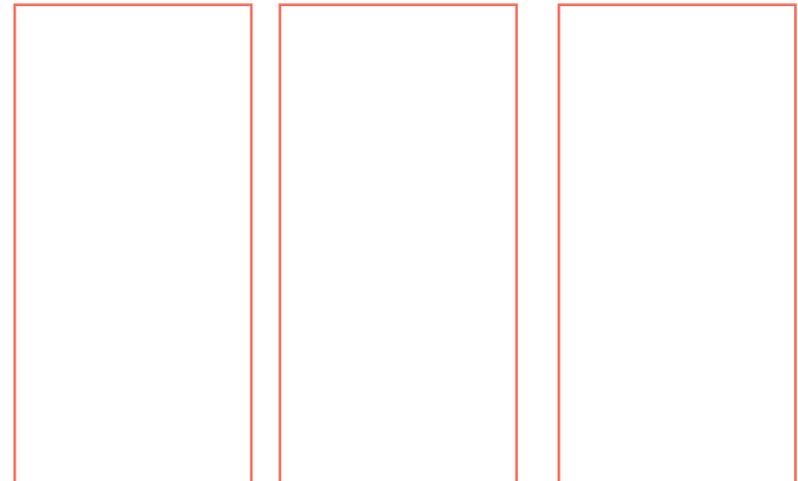
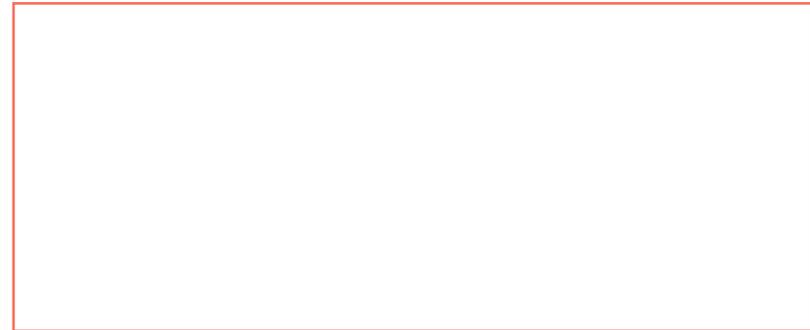
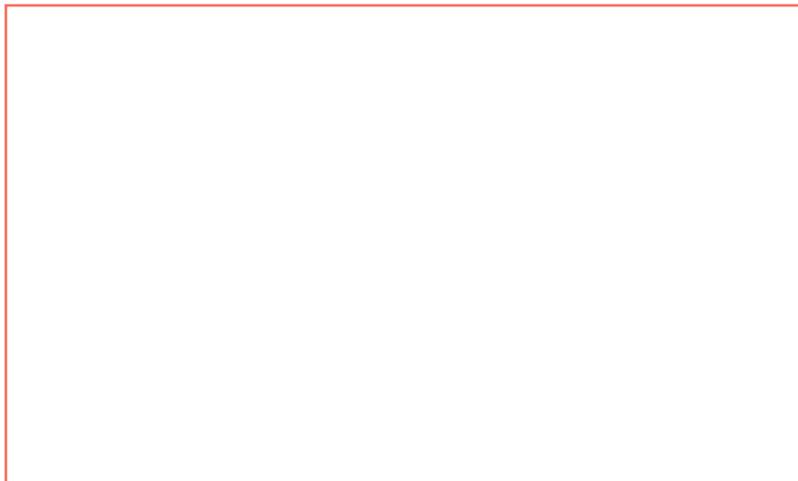


Ilustración Simbólica:



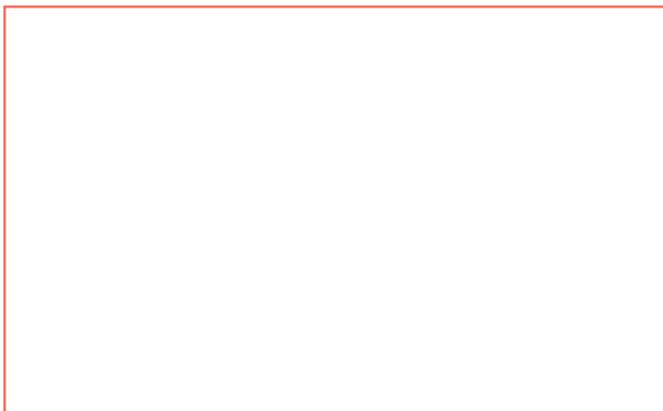
¿Qué vía de comunicación se utilizó en las ilustraciones del juego Bancopoly para influir en la interpretación y comprensión del niño?



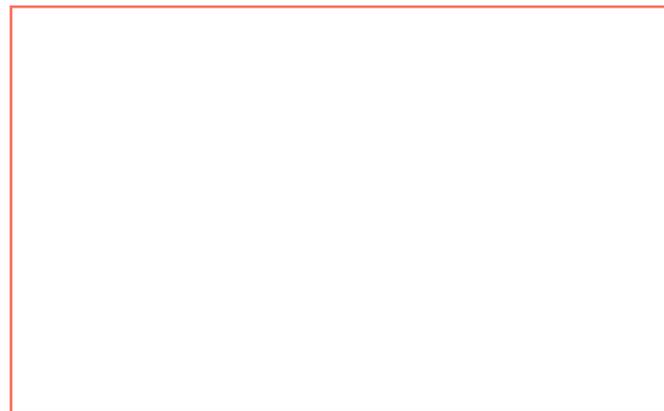
- vía objetiva
- vía subjetiva
- vía de la empatía subjetiva
- vía de la empatía ingeniosa
- vía señalética
- vía semiológica

Elementos complementarios del juego:

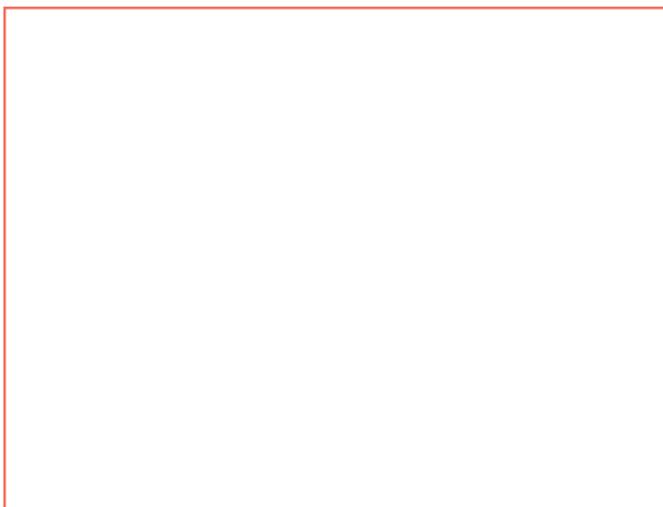
Círculos que hacen identificar al jugar dentro de cada casilla.



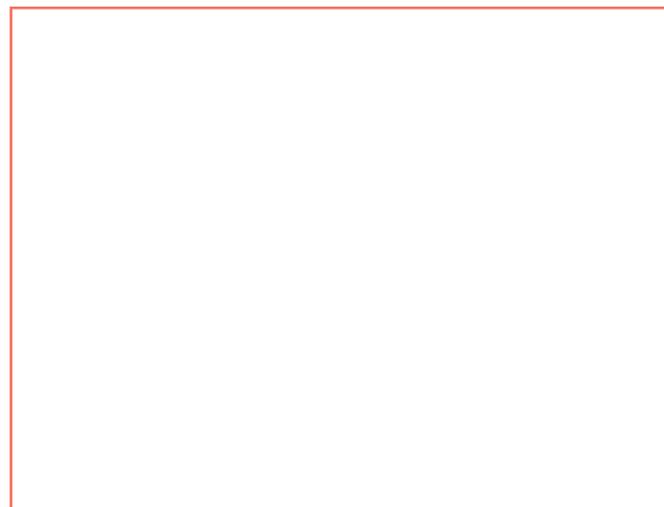
Las tarjetas brindan mayor información para reforzar comprensión de juego: MUESTRA REGLAS.



Elementos que apoyan a la función del comercio dentro del juego



Valor a los municipios y aldeas:



.....

Se evidencia la educación del medio social y nacional:

.....

A large, empty rectangular box with a thin red border, intended for providing evidence of social and national education.A smaller, empty rectangular box with a thin red border, positioned below the first box, also intended for providing evidence.