

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

INVESTIGACIÓN: La narrativa visual en las ilustraciones de los libros educativos para el aprendizaje ambiental en nivel primario.

ESTRATEGIA: Investiguemos. Caja de herramientas de educación para la paz y derechos humanos.

PROYECTO DE GRADO

HEIDDY NOEMI US GARCIA

CARNET 12806-11

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, JULIO DE 2015

CAMPUS CENTRAL

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

INVESTIGACIÓN: La narrativa visual en las ilustraciones de los libros educativos para el aprendizaje ambiental en nivel primario.

ESTRATEGIA: Investiguemos. Caja de herramientas de educación para la paz y derechos humanos.

PROYECTO DE GRADO

TRABAJO PRESENTADO AL CONSEJO DE LA FACULTAD DE
ARQUITECTURA Y DISEÑO

POR
HEIDDY NOEMI US GARCIA

PREVIO A CONFERÍRSELE

EL TÍTULO DE DISEÑADORA GRÁFICA EN EL GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADA

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, JULIO 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
SECRETARIA: MGTR. ALICE MARÍA BECKER ÁVILA
DIRECTORA DE CARRERA: MGTR. ANA REGINA LÓPEZ DE LA VEGA

NOMBRE DEL ASESOR DE TRABAJO DE GRADUACIÓN

LIC. JOSE ALEJANDRO RAMIREZ PINEDA

TERNA QUE PRACTICÓ LA EVALUACIÓN

MGTR. PATRICIA DEL CARMEN VILLATORO CASTILLO DE PAZ
LIC. EDMUNDO JOSUÉ MALDONADO LÓPEZ
LIC. SERGIO JOSE DURINI SERRANO



Universidad
Rafael Landívar
Tradicón 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.010-2015

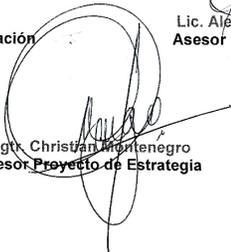
Departamento de Diseño Gráfico de la Facultad de
Arquitectura y Diseño a los veinte días del mes de mayo de
dos mil quince.

Por este medio hacemos constar que el (la) estudiante **US GARCIA, HEIDDY NOEMI**,
con carné 1280611, 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 Ramírez
Asesor Proyecto Digital


Mgr. Christian Montenegro
Asesor Proyecto de Estrategia

cc: Archivo
/mir

CARTA DE ASESORES



Universidad
Rafael Landívar
Tradición Jesuita en Guatemala

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
No. 03327-2015

Orden de Impresión

De acuerdo a la aprobación de la Evaluación del Trabajo de Graduación en la variante Proyecto de Grado de la estudiante HEIDDY NOEMI US GARCIA, Carnet 12806-11 en la carrera LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, del Campus Central, que consta en el Acta No. 0374-2015 de fecha 17 de junio de 2015, se autoriza la impresión digital del trabajo titulado

INVESTIGACIÓN: La narrativa visual en las ilustraciones de los libros educativos para el aprendizaje ambiental en nivel primario.

ESTRATEGIA: Investiguemos. Caja de herramientas de educación para la paz y derechos humanos.

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

Dado en la ciudad de Guatemala de la Asunción, al día 1 del mes de julio del año 2015.



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

ORDEN DE IMPRESIÓN

INVESTIGUEMOS

CAJA DE HERRAMIENTAS DE EDUCACIÓN
PARA LA PAZ Y DERECHOS HUMANOS

Heiddy Noemí Us García / 1280611

Andrés Eduardo Pinzón López / 1096611

ÍNDICE DE BOCETAJE

1. INTRODUCCIÓN	3
2. FAMILIARIZACIÓN	4
3. NECESIDAD	6
4. OBJETIVOS	6
5. MARCO DE REFERENCIA	7
6. CONTENIDO TEÓRICO DE DISEÑO	8
7. COMPRENSIÓN DEL GRUPO OBJETIVO.....	45
8. CONTENIDO DEL MATERIAL GRÁFICO.....	50
9. DISEÑO DEL CONCEPTO	58
10. CODIFICACIÓN DEL MENSAJE	72

11. PLANEACIÓN ESTRATÉGICA DE MEDIOS.....	80
12. BOCETAJE Y PROPUESTA PRELIMINAR.....	83
13. VALIDACIÓN.....	191
14. PROPUESTA FINAL Y FUNDAMENTACIÓN.....	203
15. PRODUCCIÓN Y REPRODUCCIÓN.....	226
16. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	239
17. REFERENCIAS.....	241
18. ANEXOS.....	245

1

INTRODUCCIÓN

Se desarrolló el proyecto de diseño para la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) cuyo eje de diseño fue clasificado en Interculturalidad y Derechos humanos.

El proyecto consiste en una Caja de Herramientas de Educación para la Paz y Derechos Humanos, que contiene una serie de actividades lúdicas con una guía escrita para el docente, el material tiene como fin fundamental reforzar los contenidos de igualdad de género, interculturalidad, multiculturalidad, diversidad, convivencia pacífica y derechos humanos a estudiantes de nivel básico, entre 12-15 años de edad, de instituciones educativas públicas a nivel departamental de NSE D (bajo) a manera de promover el diálogo y el pensamiento crítico, fortaleciendo la capacidad para proponer y encontrar soluciones pacíficas a conflictos o manifestaciones de violencia.

Por lo cual se diseñó un recurso pedagógico, efectuando previamente un proceso de investigación para conocer al cliente y al grupo objetivo, saber acerca de temas relacionados con el contenido del proyecto y teoría de diseño para poder efectuarlo gráficamente.

Así mismo se elaboró un proceso de conceptualización para llevar a cabo una propuesta funcional que responda a la necesidad de forma creativa e innovadora, por lo que se tomó en cuenta que el concepto se conectara con el objetivo del juego, los fines de la organización y las características del grupo objetivo.

Todos los aspectos mencionados anteriormente se observan a continuación.



2

FAMILIARIZACIÓN

FAMILIARIZACIÓN CON EL CLIENTE

UNESCO (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura) tiene el objetivo de promover la paz y el desarrollo en la mente de los hombre y mujeres a través de la educación, la ciencia, la cultura y la comunicación, la colaboración entre las naciones, a fin de garantizar el respeto universal de la justicia, el imperio de la ley, los derechos humanos y las libertades fundamentales que la Carta de las Naciones Unidas reconoce a todos los pueblos sin distinción de raza, sexo, idioma o religión.

Es por ello que a través del sector educación, de la oficina de UNESCO en Guatemala, se desarrolló el proyecto Caja de Herramientas de Educación para la Paz y Derechos humanos, la cual consta de actividades lúdicas con una guía escrita que fundamenta teóricamente las herramientas y actividades; así como también sugiere metodologías e ideas muy concretas que pueden replicarse y modificarse; en base a temas como igualdad de género, interculturalidad, multiculturalidad, diversidad, convivencia pacífica y derechos humanos; con el fin de reforzar dichos temas, promover el diálogo y el pensamiento crítico, fortaleciendo la capacidad para proponer y encontrar soluciones pacíficas a conflictos o manifestaciones de violencia a estudiantes de nivel básico, entre 12-15 años de edad, de instituciones educativas públicas a nivel departamental de NSE D (bajo), orientados por el docente, como guía del desarrollo de las actividades dentro del aula.

Por tal razón se solicitó el diseño del juego en un medio impreso, puesto que la metodología y el contenido del mismo ya habían sido establecidos y mediados anteriormente por expertos de la organización.

Por otro lado UNESCO cuenta con un presupuesto de \$2,000 para la reproducción inicial de 100 cajas, para el proceso de validación del material en escuelas de Sololá y Totonicapán en el año 2015.

Como requisito inicial, se debe colocar únicamente el logotipo de UNESCO, puesto que hasta que no se valide el material final y el Ministerio de Educación proporcione su aval no se puede colocar el logotipo del mismo.

3

NECESIDAD

UNESCO posee como principal objetivo la promoción de la paz y el desarrollo a través de la educación. Por tal razón se desea reforzar los temas sobre convivencia pacífica, derechos humanos, igualdad de género, interculturalidad y multiculturalidad de forma lúdica e integral a estudiantes del ciclo básico entre 12-15 años de edad, de instituciones educativas públicas a nivel departamental del NSE D (bajo); a manera de promover el diálogo y pensamiento crítico en ellos.

4

OBJETIVOS

Diseñar un recurso pedagógico basado en la lúdica, que refuerce el aprendizaje de contenidos de forma vivencial a estudiantes del ciclo básico entre 12-15 años de edad, de instituciones educativas públicas a nivel departamental del NSE D (bajo); con el fin de generar diálogo y pensamiento crítico en ellos, fortaleciendo su capacidad para proponer y encontrar soluciones pacíficas a conflictos o manifestaciones de violencia, bajo la orientación de docentes encargados de dirigir las actividades.



5

MARCO DE REFERENCIA

Información del cliente



Organización
de las Naciones Unidas
para la Educación,
la Ciencia y la Cultura

Unesco Guatemala
Tel: 23311524
Dirección: 4 Calle 1-57, Zona 10
Cliente: Mgtr. Pilar Coromac / Lucia Verdugo
URL: <http://unesco Guatemala.org/>

■ Historia

De acuerdo a la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO] (2014), se menciona que en 1942, en plena Segunda Guerra Mundial, los gobiernos de los países europeos que enfrentan a la Alemania nazi y sus aliados se reunieron en Inglaterra en la Conferencia de Ministros Aliados de Educación (CAME). La guerra está lejos de terminar, pero los países se preguntan ya sobre la manera en que van a reconstruir los sistemas educativos una vez restablecida la paz. Muy rápidamente este proyecto crece y adquiere una dimensión universal. Nuevos gobiernos deciden participar, entre ellos el de los Estados Unidos de América.

La UNESCO desempeña cinco funciones principales, que son las siguientes:

- Estudios prospectivos: es decir, las formas de educación, ciencia, cultura y comunicación para el mundo del mañana.
- El adelanto, la transferencia y el intercambio de los conocimientos, basados primordialmente en la investigación, la capacitación y la enseñanza.
- Actividad normativa, mediante la preparación y aprobación de instrumentos internacionales y recomendaciones estatutarias.
- Conocimientos especializados, que se transmiten a través de la “cooperación técnica” a los Estados Miembros para que elaboren sus proyectos y políticas de desarrollo.
- Intercambio de información especializada.

La UNESCO cuenta con la Conferencia General formada por 188 miembros con los que cuenta la Organización. Esta conferencia es el órgano rector supremo de la UNESCO y se reúne generalmente cada dos años. Sobre la base del principio de un voto por país, la Conferencia General aprueba el Programa y Presupuesto de la Organización.

■ ¿Qué hacemos?

La UNESCO tiene el objetivo de promover la paz y el desarrollo en la mente de los hombre y mujeres, a través de la educación, la ciencia, la cultura y la comunicación, la colaboración entre las naciones, a fin de garantizar el respeto universal de la justicia, el imperio de la ley, los derechos humanos y las libertades fundamentales que la Carta de las Naciones Unidas reconoce a todos los pueblos sin distinción de raza, sexo, idioma o religión. En la actualidad hay 188 Estados Miembros de la UNESCO (al 19 de octubre de 1999).

■ Sector educación

UNESCO (2014) Indica que el sector de la educación de la UNESCO se centra en el acceso universal a todos los niveles de enseñanza; la prosperidad de los sectores de población marginados y con necesidades especiales; la formación de maestros; el fomento de la capacidad de la fuerza de trabajo; la prosperidad mediante la enseñanza; la oferta de oportunidades de aprendizaje extraacadémico y permanente; y la ampliación de las oportunidades de educación.

Las estrechas relaciones que mantiene con los ministerios de educación y otros asociados en 193 países sitúan a la UNESCO en una posición clave para influir en pro de la acción y el cambio. El Sector de Educación cuenta con un personal de unos 400 funcionarios repartidos en el mundo entero, tanto en la Sede de la UNESCO en París como en las unidades fuera de la Sede, los institutos y los centros especializados en educación.

Misión del Sector Educación de la UNESCO es:

Asumir un liderazgo internacional en la creación de sociedades del aprendizaje que otorguen oportunidades de educación a toda la población.

Entregar conocimientos especializados y fomentar la creación de alianzas encaminadas a fortalecer el liderazgo y la capacidad nacional para ofrecer una educación de calidad para todos.

El trabajo de la UNESCO es el de un líder intelectual, un mediador honesto y un centro de intercambio de ideas, que busca impulsar el avance de tanto los países como la comunidad internacional en la consecución de estos objetivos. La UNESCO facilita el desarrollo de alianzas y contribuye a monitorear el avance de la educación, en particular a través de su publicación anual. Informe Mundial de Seguimiento que registra los logros materializados por los países y la comunidad internacional en la consecución de los Seis Objetivos de la Educación para Todos.

■ Temas del sector educación

- Sistemas de Aprendizaje a lo Largo de Toda la Vida
- Democracia y Ciudadanía Mundial
- Programas para contruir la Paz
- Competencias para el Trabajo y la Vida
- Seguimiento y Coordinación del Desarrollo de la Educación
- Educación para Mujeres y Niñas
- Educación para el Desarrollo Sostenible
- Educación para la salud
- Los TIC en la Educación
- Alfabetización
- Docentes

■ Prioridades en Guatemala

Como agencia especializada de Naciones Unidas para la educación, las ciencias, la cultura y la comunicación, la UNESCO Guatemala trabaja en estrecha colaboración con las autoridades nacionales y los organismos de la sociedad civil en la creación de espacios de cooperación y diálogo que contribuyan a responder a las necesidades nacionales en cada uno de sus ámbitos de competencia.

La UNESCO Guatemala, a través de su asistencia técnica especializada y la creación de procesos de transformación y desarrollo, trabaja para la construcción de un país plural, diverso y en paz, que garantice una educación de calidad y para todos en una sociedad de no violencia, que reconoce, protege y promociona su patrimonio cultural tangible e intangible.

■ Ámbitos de cooperación en Guatemala

Colom (2010) afirma que “La organización ha apoyado a las autoridades del país en el compromiso de alcanzar los objetivos de Desarrollo del milenio y juntos han encaminado a la nación al progreso económico y social, en un esfuerzo integral de la humanidad por mejorar las condiciones de la convivencia social en el mundo entero. Con una profunda comprensión de la realidad diversa del país, la UNESCO ha promovido su valoración y respeto a través del fomento de la educación Internacional y patrimonio cultural material e inmaterial.

Diariamente, la UNESCO crea espacios para el intercambio equitativo y el diálogo entre las culturas, donde se promueve el entendimiento mutuo y el respeto entre los guatemaltecos, requisito esencial para alcanzar la reconciliación y la paz, y así lograr una verdadera cohesión social. De la misma manera, el gobierno de Guatemala trabaja en ese sentido, consciente que la educación es el primer paso para alcanzar el bienestar social y la erradicación de la pobreza”.

Montiel (2010) sostiene que “La UNESCO se empeña en cultivar diariamente la paz en Guatemala, promoviendo el acceso universal a la educación con programas de alfabetización, enseñanza de calidad, educación para la diversidad cultural y lingüística hoy en día, una educación para situaciones de emergencia en casos de desastres naturales. La UNESCO también dedica sus energías a la juventud guatemalteca, impulsando el emprendedurismo, la participación ciudadana y la comunicación intercultural. Nuestra organización y agencias del sistema de las naciones unidas se fortalecen constantemente gracias a los logros alcanzados por el trabajo conjunto con autoridades gubernamentales, las organizaciones de la sociedad civil y el pueblo de Guatemala”.



Oficina de UNESCO en Guatemala - salón de reuniones

■ Ejes de Trabajo para Guatemala:

- Educación de Calidad y para Todos
- Educación para la Diversidad Cultural y Lingüística
- Educación para el Desarrollo Sostenible
- Jóvenes, Cultura de Paz y No Violencia
- Patrimonio Cultural Tangible e Intangible
- Comunicación para el Desarrollo
- Industria Cultural (Promoción de la producción artesanal)
- Derechos Humanos y Desarrollo Sostenible

■ Equipo de UNESCO en Guatemala:

- Julio Carranza	Representante
- Lucía Verdugo	Responsable del Sector Educación
- María Castellano	Responsable del Sector Cultura
- Juan Fernando Díaz	Responsable del Sector de Ciencias Sociales
- Leonel Roberto Armas	Responsable del Sector de Comunicación
- María Andrea Llarena	Asistente de la Representación
- Sylvia Stambuk	Oficial de Administración
- Ileana Gonzáles	Asistente Financiera
- Michelle Gabet	Asistente de Administración
- Leticia Sanic	Asistente Técnica de Ciencias Sociales
- Rebeca Santos	Asistente Financiera

■ Relación del proyecto con UNESCO

Caja de herramientas de educación para la paz y derechos humanos

Coromac (2014), señala que en el marco de la educación para la paz y la no violencia en el aula, UNESCO trabajó la Caja de Herramientas con el fin de desarrollar una pedagogía innovadora, basada en el arte y la lúdica para fortalecer los aprendizajes vivenciales de los estudiantes, generar diálogo y pensamiento crítico en ellos. La pedagogía basada en el arte y la lúdica facilita situaciones de aprendizaje a través de las cuales los estudiantes incorporan actitudes, comportamientos y prácticas que propician la convivencia pacífica y el respeto los derechos propios y de los demás. Es importante mencionar que las manifestaciones de violencia, los conflictos y los estereotipos que se plantean fueron contextualizadas desde la experiencia en campo, revisión teórica de diagnósticos y manuales para docentes, que han sido publicados tanto por UNESCO como por organizaciones de la sociedad civil cuya experiencia es la Educación para la paz.

En este sentido, la Caja de Herramientas contribuirá a que los estudiantes desarrollen destrezas y habilidades comunicativas tanto orales como escritas, kinestésicas, senso- perceptivas, psicomotrices; asimismo desarrolla funciones cognitivas superiores a través de los procesos de reflexión, análisis, diálogo, pensamiento creativo y pensamiento crítico. Por ende, fortalecerá la capacidad de los estudiantes para poder proponer y encontrar soluciones pacíficas a conflictos o manifestaciones de violencia.

Asimismo, favorecerá la apertura de espacios en los que los estudiantes podrán poner en práctica actividades de tipo gráfico, artístico, gestual, de movimiento, y teatrales, que permitirán vivenciar diversas manifestaciones de violencia que se generan y reproducen en el ámbito familiar, escolar y comunitario que los rodea; mismas que se constituyen como punto de partida para el análisis crítico y formulación de propuestas frente a estos hechos de su entorno inmediato relativos a género, interculturalidad, multiculturalidad, diversidad, convivencia pacífica y derechos humanos.

Análisis de antecedentes

Se realizó una análisis de algunos materiales educativos de UNESCO, tomando en cuenta el discurso visual, elementos gráficos, soportes, etc. cuyas referencias gráficas correspondientes se encuentran en la siguiente página luego del análisis de cada material.

1. Material para nivel primario

Cuento: Cuidado Terremoto

Material para docentes y facilitadores

Paletita de emociones / Manual del apoyo psicosocial para la niñez en post desastres. en relación al cuento Cuidado Terremoto.

■ Análisis general de las piezas

- Función de la ilustración:

Narrativa y descriptiva, ya que invita a los niños a la formulación de preguntas ¿Qué sucede en la escena? ¿Dónde se sitúan los personajes?

- **Comprensión del mensaje:** Es fácil de comprender, por la simplicidad de las formas, la inclusión de imágenes lúdicas que facilitan la comprensión de lo verbal. Los gestos de los personajes, son acorde a la situación que se quiere representar, en ese caso las diversas emociones que puede presentar una persona que atraviesa un desastre natural.

- **Conexión emocional:** El material conecta emocionalmente con el G.O a través de la ilustración en este caso escenarios cotidianos y personajes (niños de su misma edad aproximadamente) que recrean las experiencias y emociones que pudieron haber atravesado en un desastre natural, lo cual da lugar a que se trate el tema de forma relajada entre docentes y alumnos; de la misma forma le permite al niño a indagar acerca de sus saberes y vivencias a partir de su propia voz, expresar situaciones difíciles, conflictivas y dolorosas; vinculándose con los demás.

- Manejo del discurso visual:

Utilizan a niños de ambos géneros, distinto color de piel y vestimentas que incluyen trajes típicos de diferentes regiones para reflejar la multiculturalidad e igualdad de género.

- Textos:

Material para docentes: Uso de lenguaje en tono más formal, con términos utilizados en psicología y desastres naturales.

Material para nivel primario: Sencillo ameno, acorde a la edad de niños.

- Soportes:

Material para docentes:

Couché gramaje medio - páginas interiores

Texcote - portada / contraportada

Material para nivel primario:

Couché alto gramaje - páginas interiores

cartón forrado con sticker

Se emplearon soportes de alto gramaje para que el material fuera resistente por el constante uso.

- Impresión / Acabados / Encuadernación

Material para docentes: Pegado

Material para nivel primario: Uso de espiral

Se utilizaron técnicas de encuadernación económicas las cuales se manejan mucho en cuadernos y manuales de uso intenso pero breve, de la misma forma para reducir costos no se empleó ningún acabado especial en ambos materiales.

- Formato

Material para docentes:

9" * 9" cuadrado

Fácil de transportar, al ser una guía para el docente, la cual necesita consultar al momento de usar el cuento.

Material para nivel primario:

13" * 19" rectangular

Formato amplio por tratarse de un cuento que utilizará el docente para la impartición de temas con un grupo de niños, con el fin de facilitarles la visualización de escenarios y personajes.

■ Análisis gráfico de las piezas

1 Material para nivel primario

Cuento: Cuidado Terremoto

Técnica: Mixta
Utilizando crayón en fondos y personajes. Emplea fondos con patrones de forma digital en el manual para docentes.

Estilo de personajes acorde a niños de primaria.
(figuras geométricas marcadas para su construcción)

Los personajes poseen fuerza dinámica y expresiva.

Uso de figura humana para que los niños se sientan más identificados.



Posee considerable variedad de props en los escenarios para dar a entender el mensaje

La imagen está estrechamente relacionada con el texto.

Las páginas están claramente resaltadas para fácil ubicación.

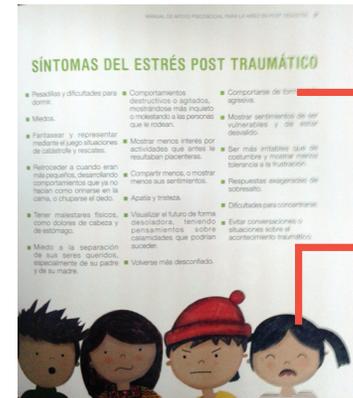
Nico y Alba no entendían muy bien qué había sucedido y, muy asustados, casi no se atrevían ni a hablar entre ellos. Solo se mantenían en las colchonetas en las que dormían en la que antes era su escuela, pensando si el suelo se movería otra vez.

Material para docentes y facilitadores

Paletita de emociones / Manual del apoyo psicosocial para la niñez en post desastres en relación al cuento Cuidado Terremoto.

Uso de los mismos personajes para mantener la misma línea de diseño con el material de apoyo (cuento)

Uso de patrones orgánicos en fondos para otorgar dinamismo.



Dinamismo por medio de formas orgánicas en los elementos de diagramación.

Contraste entre textos y fondos bien seleccionados y notorios

Los personajes son sencillos y poseen personalidad

2. Material para adolescentes

Historieta - ¿Por qué somos como somos? / promueve el pensamiento crítico de los jóvenes en la ciudad.

Guía del educador

¿Por qué somos como somos? / Para trabajar con jóvenes educación integral en sexualidad.

■ Análisis general de las piezas

- Función de la ilustración:

Narrativa y descriptiva, la imagen está estrechamente relacionada con el texto, posee la capacidad de contar una historia; en este caso a través de diversos personajes se relata la búsqueda de la identidad, esencia y sentido de la vida, por medio de un viaje de autodescubrimiento.

- **Comprensión del mensaje:** El mensaje es fácil de comprender puesto que se explican temas complicados y filosóficos de manera breve, directa y sencilla, por medio de una historieta donde los personajes llevan a cabo situaciones de la vida cotidiana para representar la realidad.

- **Conexión emocional:** Se logra una conexión emocional con los jóvenes por medio del uso de modismos guatemaltecos e ilustración de personajes acordes a la edad, intereses y pasatiempos de los mismos. De igual forma para la creación del material se realizó un estudio vivencial para plasmar en el contenido lo observado y lograr una que el grupo objetivo se identificara con el material.

- **Manejo del discurso visual:** Se emplearon personajes de ambos sexos para expresar igualdad de género, utilizando un mismo color para representar dicha igualdad, en contraste con la apariencia de su forma de vestir reflejan la multiculturalidad y las diferencias entre las personas, en escenarios de la ciudad de Guatemala en base al contexto actual en el cual los jóvenes se desarrollan, también se observa el uso de estereotipos y uso de códigos para representar valores o características, por ejemplo: puntualidad -- reloj / solidaridad --- manos unidas.

- Textos:

Material para docentes: Uso de lenguaje en tono más formal y técnico en pedagogía.

Material para adolescentes: Manejo de vocabulario sencillo y ameno para jóvenes sin caer en el uso de jergas.

- Soportes:

Material para docentes:

couché gramaje medio - páginas interiores

Texcote - portada / contraportada

Material para adolescentes

couché gramaje medio - páginas interiores

texcote - portada / contraportada

Materiales resistentes, ideales para manuales por su uso continuo.

- Impresión / Acabados / Encuadernación

Material para docentes: Pegado

Material para adolescentes: Pegado

Se utilizaron técnicas de encuadernación económicas, sin embargo en el material para adolescentes se observa cierta fragilidad, ya que las hojas tienden a despegarse en algunas ocasiones.

- Formato

Material para docentes:

8.5" * 11" tamaño carta

Uso de formato estándar para reducir costos.

Material para nivel primario:

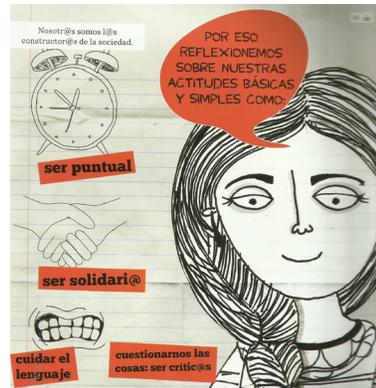
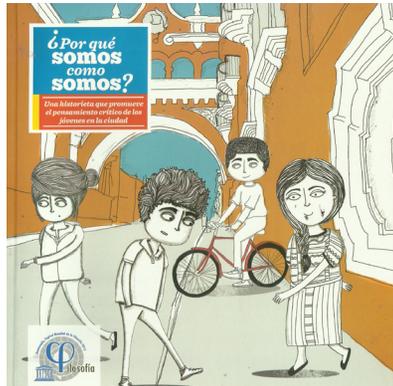
8" * 8" cuadrado

Fácil de llevar, sin embargo tiende a poseer apariencia de libro-historieta, por el uso de soportes y formato.

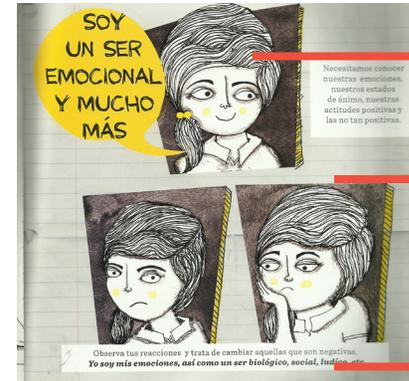
■ Análisis gráfico de las piezas

2 Material para adolescentes

Historieta - ¿Por qué somos como somos? / promueve el pensamiento crítico de los jóvenes en la ciudad.



Técnica: Mixta - rapidógrafo / escaneado aplicando color en algunas áreas de forma digital. Emplea como fondos en páginas interiores texturas de hojas de papel, de igual forma los escenarios que representan lugares reconocidos del país y los personajes están elaborados con trazo muy libre.



Estilo de personajes con estilo juvenil, adaptado al contexto del G.O.

posee nivel de ruptura y sorpresa por medio de una diagramación dinámica y diversas por cada página.

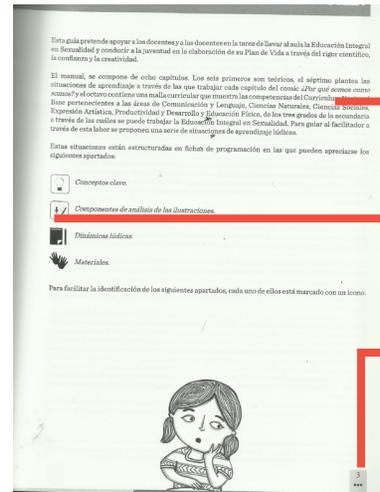
Contraste entre textos y fondos bien seleccionados y notorios. De la misma forma se resaltan palabras o ideas claves.

Guía del educador

¿Por qué somos como somos? /Para trabajar con jóvenes educación integral en sexualidad.

Se emplean ilustraciones que muestran claramente la diversidad multicultural

Uso del mismo estilo de ilustración para ambos materiales para mantener integración y unidad visual.



El estilo de diagramación para la guía de docentes mantiene un estilo formal ideal para adultos..

Símbolos para identificar cada actividad del libro

Las páginas están claramente resaltadas para fácil ubicación.

3. Material para adolescentes

Manga Angelus - el misterio de las marcas / Tema discriminación y estigmas.

En proceso de validación

Será utilizado en la capital y a nivel departamental en instituciones públicas y privadas.

■ Análisis general de las piezas

- Función de la ilustración:

Narrativa y descriptiva, ya que se relatan una serie de circunstancias, que entretienen a los lectores y al mismo tiempo les proporciona información precisa, facilitando la comprensión y asimilación de temas tabú.

- **Comprensión del mensaje:** El manga se divide en secciones con historias individuales, se presenta cierta confusión al interpretar algunas situaciones, ya que la relación entre narración - texto e imagen generan diversas interpretaciones, sin embargo se mantiene un adecuado equilibrio entre realidad y fantasía.

- Conexión emocional:

Presenta personajes estilizados con los cuales el G.O. se pueden identificar positivamente por tratarse de estudiantes adolescentes; consiguen entretener a través de la acción. Estilo de ilustración manga, ideal para adolescentes ya que llama su atención por ser moderno. Explica temas sobre discriminación de forma amena y relajada, promoviendo el hábito de lectura por ser un material actual y entretenido.

- Manejo del discurso visual:

Uso de colores y arquetipos héroe / villano para enfatizar valores - bien y estigmas - mal.

- Textos:

Lenguaje sencillo

No utilizan modismos

A través del lenguaje por medio de globos de texto se conoce la manera de pensar y de hablar de cada personaje, así como su ideología.

Emplean onomatopeyas, por ejemplo: crish, wow, etc. para recrear o imitar sonidos en las acciones.

Lenguaje: para retomar al texto con la imagen se utilizan estrategias con la finalidad de simplificar la información.

El lenguaje verbal lo especifica en las onomatopeyas manifestando sonido no verbal, además utiliza el globo para la integración de lo verbal y lo icónico.

Soportes:

Material para adolescentes

Papel bond

Utilizado por ser un material de bajo costo, ideal para grandes tirajes.

Impresión / Acabados / Encuadernación:

Material para adolescentes: Engrapado

Se utilizó el engrapado como técnica para encuadernado ya que es económico y el material no presenta una extensa cantidad de páginas, de la misma forma no se emplea ningún acabado.

Formato:

Material para adolescentes:

8.5" * 11" tamaño carta

Uso de formato estándar para reducir costos.

■ Análisis gráfico de las piezas

3 Material para adolescentes

Manga Angelus - el misterio de las marcas / Tema discriminación y estigmas.

Técnica: Digital

Aplicada a personajes y fondos

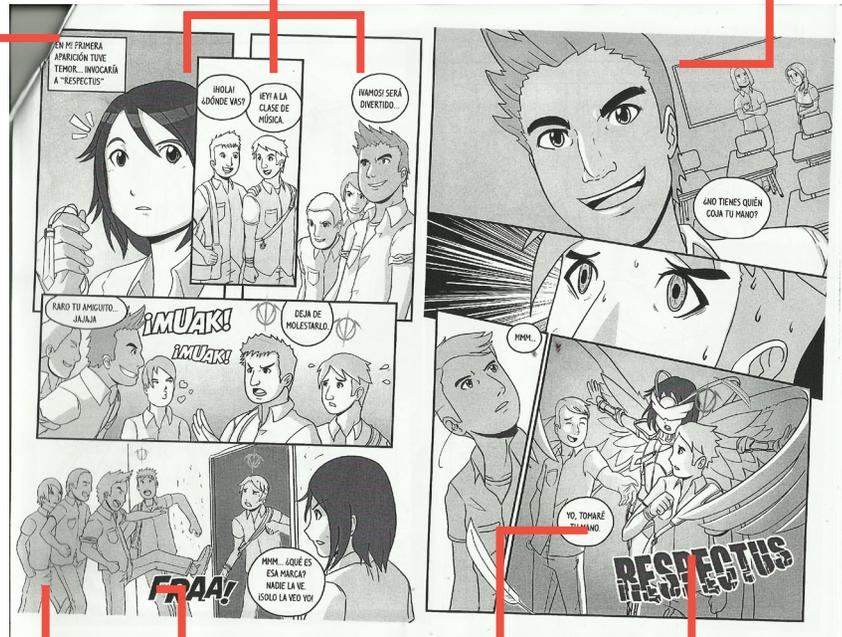
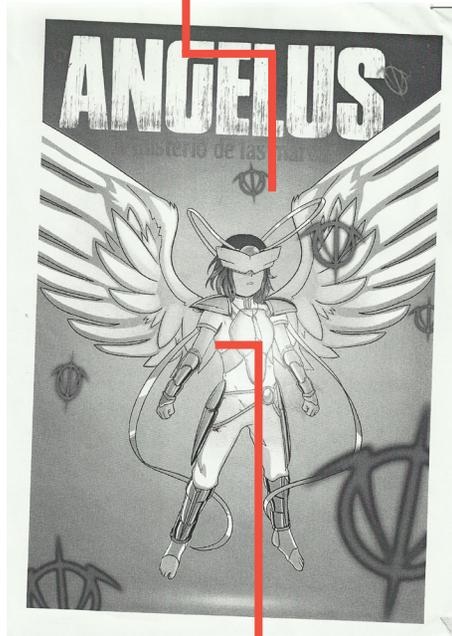
Empleando pinceles sobre tipografía como en el caso del título.

Jerarquía visual en textos

Utilizan cuadros con diversas formas para separar pensamientos de diálogos.

Diagramación irregular, variando el tamaño y la disposición de los cuadros conservando la armonía de cada página, evitando la monotonía.

Combinación gráfica de unos personajes caricaturescos con un entorno realista.



Utiliza diversos planos y encuadres para denotar diversos significados y emociones.

Personajes con estilo juvenil, adaptado al contexto del G.O. Estudiantes aplicando formas de vestir y accesorios que ellos utilizan de forma cotidiana.

Uso de onomatopeya para simular sonidos de la realidad

Los personajes poseen expresión directa al realizar diálogos por medio de globos de texto.

A los personajes y espacios se les adjudican determinados valores morales.

Información del tema

■ Derechos Humanos

Nikken (1994), menciona que “La noción de derechos humanos se corresponde con la afirmación de la dignidad de la persona frente al Estado. El poder público debe ejercerse al servicio del ser humano: no puede ser empleado lícitamente para ofender atributos inherentes a la persona y debe ser vehículo para que ella pueda vivir en sociedad en condiciones cónsonas con la misma dignidad que le es consustancial.”

CARACTERÍSTICAS DE LOS DERECHOS HUMANOS:

En la obra conceptos y características de los derechos humanos (2008), se menciona que los derechos humanos son:

- **Inherentes:** En la actualidad una característica relevante que posee toda persona es la facultad de que sus derechos le sean reconocidos, simplemente por formar parte de la raza humana, lo que indica que ningún individuo posee la autoridad de transgredirlos. Tales derechos no necesitan ser reconocidos por el gobierno o la sociedad para ser válidos, mucho menos por características relacionadas a la persona en cuanto a su nacionalidad, cultura, costumbres, creencias, religión, etc. puesto que es algo que siempre le ha pertenecido sin importar condición alguna.

-**Universales:** La Declaración adoptada en Viena el 25 de junio de 1993 por la Conferencia Mundial de Derechos Humanos, explícitamente afirma que el carácter universal de los derechos humanos y las libertades fundamentales “no admite dudas” (p.1). Señala asimismo que “todos los derechos humanos son universales, indivisibles e interdependientes entre sí” y que, sin desconocer particularidades nacionales o regionales y los distintos patrimonios culturales “los estados tienen el deber, sean cuales sean sus sistemas políticos, económicos y culturales, de promover y proteger todos los derechos humanos y las libertades fundamentales” (p.3).

-**Inviolables:** Nadie posee la capacidad de violar los derechos de otro individuo, aún si se trata del gobierno, todos deben de regirse ante ellos mostrando plena consideración y estima, en caso que no se cumpla lo anterior, la persona perjudicada puede reclamar ante un tribunal que se le otorgue alguna compensación.

-**Obligatorios:** Los derechos humanos originan una serie de deberes indispensables al gobierno y a la sociedad, aún cuando éstos no formen parte de la legislación del país; ya que por ser universales deben ser acatados y respetados en todo momento.

-**Inalienables:** Ninguna persona posee la facultad de renunciar a los derechos que le son conferidos de forma innata, estos no se le pueden negar por ninguna circunstancia, cabe mencionar que ni siquiera el Estado puede arrebatarlos.

■ Interculturalidad

Guoron (2001), define la interculturalidad como “una nueva forma de relacionamiento social que comienza con el reconocimiento de la multiculturalidad, la valoración de la propia identidad, la valoración igualitaria de las identidades culturales de las demás personas con las que se convive, y la práctica de los valores para la convivencia (respeto, diálogo, la negociación, el consenso, la comunicación afectiva, la solidaridad y la cooperación).”

La interculturalidad juega un papel importante en las sociedades multiculturales como en el caso de Guatemala, esto puede generar conflictos como el racismo, la discriminación y la exclusión que principalmente se da en los pueblos indígenas, por lo tanto, la interculturalidad promueve el dialogo, la solidaridad, la cooperación y la comunicación.

El Consejo Nacional de Educación Maya (2007), indica que “, la interculturalidad es el proceso de reconocimiento interno y de valoración de la propia cultura y la valoración de las otras culturas para convivir en paz, en el marco de la igualdad de derechos.”

■ Cultura de paz

Según la definición de las Naciones Unidas (1998), la cultura de paz consiste en “una serie de valores, actitudes y comportamientos que rechazan la violencia y previenen los conflictos tratando de atacar sus causas para solucionar los problemas mediante el diálogo y la negociación entre las personas, los grupos y las naciones”. La Declaración y el Programa de Acción sobre una Cultura de Paz (1999), señala ocho aspectos clave para los ejecutantes tanto a nivel local, nacional e internacional, los cuales establecen lo siguiente:

1. Promover una cultura de paz por medio de la educación

mediante la revisión de los planes de estudio para promover valores, actitudes y comportamientos que propicien la cultura de paz, como la solución pacífica de los conflictos, el diálogo, la búsqueda de consensos y la no violencia.

2. Promover el desarrollo económico y social sostenible

mediante la reducción de las desigualdades económicas y sociales, la erradicación de la pobreza y garantizando una seguridad alimentaria sostenible, la justicia social, las soluciones duraderas a los problemas de la deuda, el fomento de la autonomía de la mujer, medidas especiales para grupos con necesidades especiales y la sostenibilidad ambiental.

3. Promover el respeto de todos los derechos humanos

Los derechos humanos y la cultura de paz son complementarios: cuando predominan la guerra y la violencia, no se pueden garantizar los derechos humanos pero, al mismo tiempo, sin derechos humanos en todas sus dimensiones, no puede haber cultura de paz.

4. Garantizar la igualdad entre mujeres y hombres:

Por medio de la plena participación de las mujeres en la toma de decisiones económicas, sociales y políticas, la eliminación de todas las formas de discriminación y de violencia contra la mujer, el apoyo y la asistencia a las mujeres necesitadas.

5. Promover la participación democrática:

Entre los cimientos imprescindibles para la consecución y el mantenimiento de la paz y la seguridad figuran principios, prácticas y participación democráticos en todos los sectores de la sociedad, un gobierno y una administración transparentes y responsables, la lucha contra el terrorismo, el crimen organizado, la corrupción, el tráfico ilícito de drogas y el blanqueo de dinero.

6. Promover la comprensión, la tolerancia y la solidaridad:

Para acabar con las guerras y los conflictos violentos es preciso trascender y superar las imágenes del enemigo mediante la comprensión, la tolerancia y la solidaridad entre todos.

7. Apoyar la comunicación participativa y la libre circulación de información y conocimientos:

La libertad de información y comunicación y los intercambios de información y conocimientos son imprescindibles para una cultura de paz.

8. Promover la paz y la seguridad internacionales:

Los adelantos logrados en los últimos años en materia de seguridad humana y desarme comprendidos los tratados sobre las armas nucleares y el que prohíbe las minas antipersonales deben alentarnos a actuar con más denuedo todavía en favor de la negociación de soluciones pacíficas, la eliminación de la producción y el tráfico de armas, las soluciones humanitarias en situaciones de conflicto y las iniciativas una vez que éstas finalizan.

■ Educación para la paz

Fisas (1998), afirma que educar para una cultura de paz significa educar para la crítica y la responsabilidad, para la comprensión y el manejo positivo de los conflictos, así como potenciar los valores del diálogo y el intercambio y revalorizar la práctica del cuidado y de la ternura, todo ello como una educación pro-social que ayude a superar las dinámicas destructivas y a enfrentarse a las injusticias. Delors (1996), apuntaba que “la educación tiene la misión de capacitar a cada uno de nosotros sin excepciones en desarrollar todos sus talentos al máximo y a realizar su potencial creativo, incluyendo la responsabilidad de sus propias vidas y el cumplimiento de los objetivos personales, de igual forma que la educación ha de organizarse alrededor de cuatro aprendizajes, que serán los pilares del conocimiento a lo largo de la vida de cada individuo, y que perfectamente podrían considerarse también los cuatro ejes de la educación para la paz:

- 1) aprender a conocer, esto es, adquirir los instrumentos de la comprensión,
- 2) aprender a hacer, para poder actuar sobre el entorno,
- 3) aprender a vivir juntos, para participar y cooperar con los demás en todas las actividades humanas,
- 4) aprender a ser, progresión esencial que participa de los tres aprendizajes anteriores”

La educación para la paz consiste en analizar este mundo en que vivimos, pasarlo por la crítica reflexiva emanada de los valores propios de una cosmovisión pacifista y lanzar a los individuos a un compromiso transformador, liberador de las personas en tanto en cuanto que, movidas por ese análisis crítico, quedan atrapadas por la fuerza de la verdad y obligados en conciencia a cooperar en la lucha por la emancipación de todos los seres humanos y de sí mismas, en primer lugar.

La educación para la paz se resume en una ardua labor para neutralizar dichas predisposiciones y fortalecer una forma novedosa de percibir y captar el mundo, iniciando por la persona en sí misma luego por los otros, creando unión, promoviendo confianza, estabilidad y potestad a las personas y a la colectividad, forjando el trato recíproco, erradicando la incredulidad hacia los demás, contribuyendo a vencer sus diferencias, aflorándolas a la realidad del mundo para que puedan conseguir una visión del mundo que pueda ser esparcida por la mayor cantidad de individuos.

Uno de los principales desafíos de la cultura de paz, es el de fomentar el compromiso entre las personas para que sean dueñas de su propia historia, como intérpretes principales, con herramientas para conseguir el cambio en la sociedad que no conlleven la ruina y esclavitud de otros, que no proclame la intolerancia, el odio o discriminación, ya que esto logrará la cancelación del proyecto de libertad y crecimiento.

■ Ciudadanía

Pontigo (2013) alude a García (2002), quien sostiene que la orientación que promueve y confiere importancia y significado al ciudadano son los planteamientos que el Estado benefactor proclama al promover la participación activa de los individuos, quienes a través de un proceso de construcción política, social y moral se les denomina “ciudadanos”, es decir, un ser político moderno poseedor de un conjunto de

derechos y obligaciones que determinan no sólo la pertenencia a una comunidad nacional; sino la participación en la vida social que permite el ejercicio sobre el espacio público.

Lo anterior permitirá que el hombre alcance una conciencia ciudadana que indica el reconocimiento de un destino compartido con los demás dentro de una comunidad política.

Gimeno (2003), señala que “ciudadanía”, es ante todo, una condición de los individuos, por la cual se reconoce y garantiza una serie de derechos, en función de los cuales ellos pueden hacer determinadas cosas, impedir que les hagan otras y exigir que se les proporcionen ciertos bienes.

■ Formación ciudadana con jóvenes

La UNESCO Y SU ENFOQUE DE CIUDADANÍA JUVENIL

En el resumen ejecutivo del proyecto seguridad y formación ciudadana con jóvenes (2012), se menciona que La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) ha sido una de las primeras agencias de las Naciones Unidas que ha definido y desarrollado programas específicos a favor de la Juventud. Así, la Conferencia General, en su 27a Sesión de 1993, produjo una serie de recomendaciones para asegurar que los jóvenes sean considerados como actores de los procesos de desarrollo y que su potencial sea aprovechado para la construcción de la paz y del desarrollo de las sociedades. En el año 1995, en su vigésimo octavo periodo de sesiones, la Conferencia General decidió que los jóvenes serían los principales destinatarios de las medidas y acciones de la Organización.

La juventud fue entonces reconocida como un grupo prioritario de la acción de la UNESCO desde 1996 con la siguiente estrategia: “El objetivo de nuestras acciones debe ser empoderar a los jóvenes para asegurar su total participación en la sociedad como actores iguales y valiosos. Empoderarlos significa facilitar los medios y los caminos para que puedan poner todas sus capacidades al servicio del desarrollo de sus países”.

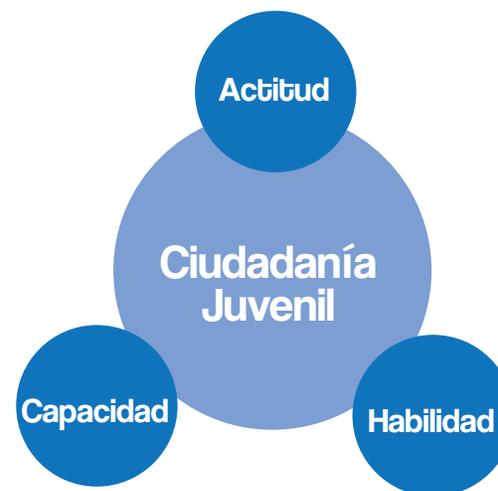
Con base en las experiencias exitosas y buenas prácticas previamente descritas, así como de las lecciones aprendidas, la UNESCO Guatemala ha podido establecer alianzas estratégicas con los Movimientos y Agrupaciones Juveniles y los actores sociales vinculantes, tales como las Municipalidades, el Consejo Nacional de la Juventud, los Ministerios de Educación y de Cultura y Deportes y las ONGs; promoviendo una nueva forma de entender la construcción de la ciudadanía juvenil y la cultura de paz, desde una visión construida de manera conjunta y con la participación de los jóvenes.

Desde esta perspectiva, la estrategia propuesta por la UNESCO Guatemala se propone dejar atrás los enfoques de programas “para” y “por” la juventud, para avanzar en la construcción de un modelo de trabajo “con” la juventud, como actores de iguales derechos y obligaciones y como actores clave para el desarrollo de la sociedad.

Es en este contexto que la UNESCO Guatemala reconoce el valor de los jóvenes como actores fundamentales y estratégicos para el desarrollo del país, con capacidades y derechos para intervenir protagónicamente en su presente, construir democrática y participativamente su calidad de vida y aportar al desarrollo colectivo. En pocas palabras, el ejercicio de la ciudadanía juvenil es una necesidad fundamental para el desarrollo sostenible del país.

El fortalecimiento de la ciudadanía juvenil para la construcción de comunidades seguras requiere por lo tanto de involucrar a los jóvenes, otorgándoles un papel protagónico. No se trata de enseñarles sobre su ciudadanía sino más bien, de apoyarlos en el proceso de ser ciudadanos, de modo tal que puedan construir las condiciones que promuevan su participación y su inclusión en el ahora y en el futuro, luchando contra su exclusión.

El enfoque de la estrategia propuesta por la UNESCO Guatemala se basa en un supuesto adelantado por John Dewey, el cual plantea que las actitudes y valores ciudadanos no son susceptibles de ser instalados en las personas como si se tratara de entidades físicas, sino que “las personas deben participar en un entorno favorable que les garantice una experiencia significativa de aprendizaje. Por lo tanto, los jóvenes tienen que vivir la ciudadanía y no solo estudiarla.



Ref: UNESCO (2012). Formación ciudadana con jóvenes, Resumen ejecutivo del proyecto seguridad y formación ciudadana con jóvenes Guatemala C.A

■ Pensamiento crítico

Paul y Elder (2003), en su guía sobre pensamiento crítico manifiestan una serie de conceptos sobre pensamiento entre los cuales señalan lo siguiente: Todas las personas piensan, esto es innato del ser humano. Sin embargo gran parte de nuestros pensamientos son al azar, distorsionados, incompletos, decientes y afectados por prejuicios. No obstante la calidad de vida que presentamos y el resultado de lo que hacemos esta sumamente ligado a la calidad de nuestros pensamientos. Por otra parte es importante señalar que si el pensamiento es erróneo, genera no solo una mala calidad de vida si no que también afecta el plano financiero. Por ello el pensamiento crítico debe ser puesto en práctica de forma estructurada.

¿Qué es pensamiento crítico?

El pensamiento crítico es una forma de pensar en la cual el pensante pone su pensamiento bajo las reglas de un modelo intelectual con el fin de generar un pensamiento de calidad, para tomar mejores decisiones en relación a cualquier tema o para resolver problemas.

Pensador crítico ejercitado:

- Es capaz de generar interrogantes de forma clara y precisa.
- Almacena y examina información importante, empleando ideas abstractas para poder interpretar dichos datos de forma correcta.
- Llega a conclusiones y soluciones, probándolas con criterios y estándares relevantes.
- Piensa con una mente abierta dentro de los sistemas alternos de pensamiento; reconoce y evalúa, según es necesario, los supuestos, implicaciones y consecuencias prácticas.

El problema del pensamiento egocéntrico

El pensamiento egocéntrico surge del triste hecho de que los humanos no solemos considerar los derechos y necesidades de los demás, ni solemos apreciar el punto de vista de otros o las limitaciones de nuestro punto de vista. Nos damos cuenta de nuestro pensar egocentrista cuando nos adiestramos para ello. No reconocemos las suposiciones egocéntricas, el uso egocentrista que hacemos de la información, la forma egocéntrica en la que interpretamos datos, la fuente egocéntrica de nuestros conceptos e ideas ni las implicaciones de nuestro pensamiento egocéntrico. No solemos reconocer nuestra perspectiva egoísta. Como humanos, vivimos con un confiado, aunque irreal, sentido de que sabemos cómo son las cosas y que somos objetivos. Creemos, por naturaleza, en nuestras percepciones intuitivas aunque sean erróneas. En lugar de usar estándares intelectuales al pensar, usamos unos estándares psicológicos egocéntricos para determinar lo que creemos y lo que rechazamos.

■ Convivencia pacífica

Según Romero (2011), la convivencia es la cualidad que posee el conjunto de relaciones cotidianas entre los miembros de una sociedad cuando se han armonizado los intereses individuales con los colectivos, y por tanto, cuando los conflictos se desenvuelven de manera constructiva

De esa forma, los seres humanos son seres sociales por naturaleza; necesitan de los demás para desarrollarse, educarse y avanzar en la vida. Convivir es eso, vivir con los otros, en un aprendizaje que cada persona adquiere en el transcurso de su vida. La convivencia pacífica implica relacionarse con seres que piensan y sienten distinto entre sí.

Por lo tanto, exige aceptación de la diversidad y la utilización de la comunicación, desde el respeto y el reconocimiento de la dignidad, para construir tejido social siendo uno de los factores centrales, no sólo para el bienestar y la felicidad del ser humano, sino para el equilibrio que nos permite vivir en armonía.

■ Resolución de conflictos

Para Donoso (2006), los conflictos son situaciones en que dos o más personas entran en oposición o desacuerdo de intereses y/o posiciones incompatibles donde las emociones y sentimientos juegan un rol importante y la relación entre las partes puede terminar deteriorada según la oportunidad y procedimiento que se haya decidido para abordarlo.

Así como se encuentra cercanía, identificación y reciprocidad con otras personas, también son recurrentes emociones, sensaciones y experiencias que tienen dirección opuesta, que impactan en el fondo y forma de la relación humana. En este sentido, los conflictos son inevitables, a veces impredecibles, pero la gran mayoría de ellos se pueden administrar y resolver.

En consecuencia, los conflictos surgen y se expresan de diferente manera, por motivos diversos y con distinta intensidad entre las personas.

Por consiguiente, se entiende a la resolución de conflictos la intención y voluntad de las personas en resolver una disputa.

La voluntad por resolver los conflictos que surjan en la vida de las personas, a lo menos involucra;

- Mirar de frente los conflictos, es decir, hacerlos visibles en la interacción interpersonal y/o grupal, lo que facilitará ponerle nombre a la situación.

- Tomar una posición frente a los conflictos y las personas, es decir, abordarlos o no y de qué manera. La calidad de la relación interpersonal y el futuro de ella dependerá de la posición que se decida tomar.

Por tanto, el proceso de resolución pacífica de conflictos involucra reconocer igualdad de derechos y oportunidades entre las partes en la búsqueda de solución que satisfaga a ambas partes, reestablecer la relación y posibilitar la reparación si fuere necesario.

■ Mediación pedagógica

Según Prieto y Gutiérrez (1999), la mediación pedagógica parte de una concepción radicalmente opuesta a los sistemas de instrucciones, basados en la primacía de la enseñanza como solo traspaso e información. Es el tratamiento de contenidos y de las formas de expresión de los diferentes temas a fin de hacer posible el acto educativo, dentro del horizonte de una educación concebida como participación, creatividad, expresividad y relacionalidad.

La mediación pedagógica se organiza en tres fases:

1

Tratamiento temático desde el tema:

Se trata de hacer la información accesible, clara, bien organizada en función del autoaprendizaje.

2

Tratamiento temático desde el aprendizaje:

Allí se desarrollan los procedimientos más adecuados para que el autoaprendizaje se convierta en un acto educativo; se trata de los ejercicios que enriquecen el texto con referencias a la experiencia y el contexto del educando.

3

Tratamiento temático desde la forma:

Se refiere a los recursos expresivos puestos en juego en el material: diagramación, tipos de letras, ilustraciones, entre otros

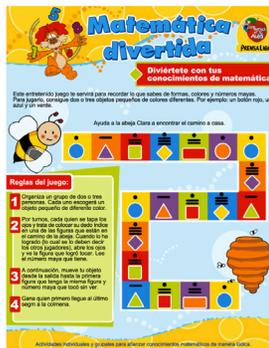


6

**CONTENIDO
TEÓRICO DE DISEÑO**

Material educativo

Para Ospina (s.f), los materiales educativos están constituidos por todos los instrumentos de apoyo, herramientas y ayudas didácticas (guías, libros, materiales impresos y no impresos, esquemas, videos, diapositivas, imágenes, etc.) que construimos o seleccionamos con el fin de acercar a nuestros estudiantes al conocimiento y a la construcción de los conceptos para facilitar de esta manera el aprendizaje. El maestro diseña los materiales para que cumplan una función pedagógica; organiza los contenidos de las disciplinas científicas o asignaturas, define los métodos que puede utilizar y selecciona las actividades y recursos que generen interacciones. Teniendo en cuentas las relaciones que ocurren en el aula, los materiales se pueden organizar para apoyar los procesos de manera diferente utilizándolos en algunos momentos como recursos que motivan, en otros, como instrumentos mediadores que facilitan la construcción de conceptos y conocimientos; como elementos que ilustran y permiten visualizar las explicaciones del profesor, y en todos los momentos, como instrumentos que favorecen el diálogo entre los diferentes actores del proceso.



Refs: 1. <http://www.leopl.com/wp-content/uploads/2012/02/Untitled-8.jpg>
2. http://www.ediciona.com/portafolio/image/4/3/3/2/diagramacion_oz-1_2334.jpg

Recurso Pedagógico

De acuerdo a Villatoro (2013), en la presentación el recurso pedagógico se define como un elemento físico, desarrollado en un soporte bidimensional o tridimensional que sirve de respaldo al trabajo del maestro o facilitador, permitiendo la motivación, explicación, discusión o reflexión de un determinado contenido. Este elemento es utilizado como pretexto para encaminar al grupo objetivo a la observación y argumentación de un tema específico.

Características:

Es un escalón de aprendizaje.

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



Ref: <http://www.home-schooling-haven.com/image-files/free-educational-games01.jpg>

■ Tratamiento desde la forma

En este último sentido se puede afirmar que la forma educa, la forma cumple distintas funciones en toda sociedad desde las orientadas a una persuasión a cualquier precio hasta las abiertas a la interlocución, al enriquecimiento temático y perceptual. Las primeras están a servicio de la venta de mercancía y de ideologías; las segundas se caracterizan amplias regiones del arte y los procesos educativos.

Los problemas más comunes son:

- Concepto rígido de forma
- contenidismo
- Pobreza expresiva
- Trabajo sin coordinación

CARACTERÍSTICAS DEL TRATAMIENTO FORMAL

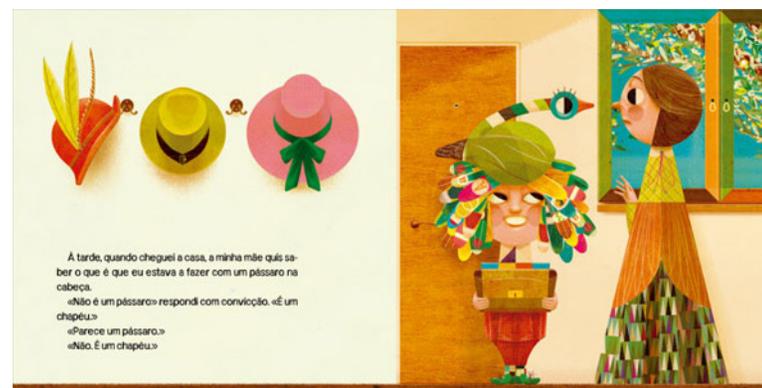
Tanto el diagnóstico como esos modos de encarar la práctica llevan a proponer un tratamiento formal con las siguientes características:

- La forma aporta una intensificación significativa a la lectura del discurso, dice a menudo más que las palabras, o por lo menos lo dice desde ángulos de visión distintos.
- Imprime al discurso una narratividad especial en el sentido de que permite enfatizar detalles importantes.
- En fin ayuda a entrelazar y ordenar temas, dentro de una interrelación armónica texto-imagen.
- Enriquece la percepción por su belleza y por su fuerza expresiva.
- La imagen es siempre una mirada, un relato, aún sintetizado al máximo; ella se desprende toda una narratividad.

A. ¿COMO SE LOGRA ESTE ENRIQUECIMIENTO?

El enriquecimiento se puede lograr por medio de los siguientes elementos:

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



Ref: <https://www.behance.net/gallery/15450321/GONCALO-VIANA-PARECE-UM-PASSARO>

B. HACE COMPRENSIBLE EL TEXTO

Prieto y Gutiérrez (1999), señalan que la imagen está aquí más al servicio del texto escrito, dentro de una regla pedagógica importante, la redundancia. Aquí se trata de llevar más información y más enfoques que faciliten la comprensión de lo verbal.

Una función importante de estas imágenes es la de resaltar, identificar los nudos temáticos fundamentales del texto.

¿Cómo se hace comprensible el texto?

- Por la claridad y simplicidad de las formas.
- Por la inclusión de imágenes lúdicas, atractivas.
- por la acentuación de algun aspecto clave
- Por un acercamiento a formas cotidianas de percepción.
- Por una redundancia complementaria.
- Por la repetición de un detalle o imagen que da continuidad al texto.
- Por la armonía en la composición.



Ref: <https://www.behance.net/gallery/23294697/Le-Chat-Bott-Ed-Larousse-2013>

C. ESTABLECE UN RITMO

Todo texto tiene un doble tratamiento de ritmo, el del discurso verbal, sobre la fase de los recursos pedagógicos mencionados. Ambos, si están bien llevados y se complementan, logran una obra plena de belleza y coherencia. Es precisamente a través de esa conjunción como se logra una misma línea narrativa para todo el texto.

¿Cómo se logra el ritmo?

- Por los juegos de tramas.
- Por la regularidad en la diagramación.
- Por el juego con los blancos y las cajas de texto.
- Por la reiteración de un mismo elemento formal.
- Por la superposición de imágenes.
- Por el juego de equilibrios y compensaciones.
- Por la graduación de estímulos hasta llegar a un climax.
- Por la cadencia de un texto.



Ref: <https://www.behance.net/gallery/20473411/Dont-Wake-the-Baby>

D. DA LUGAR A SORPRESAS O RUPTURAS

Una imagen sin variaciones carece de sorpresas y de rupturas, entendidas éstas como el juego de antítesis, contrastes, yuxtaposiciones. En todo caso se busca romper con rutinas, subvenir el orden perceptual para lograr la profundización y la apropiación apropiación de un tema.

¿Cómo se logran las sorpresas y las rupturas?

- a. Por subversión de hábitos perceptuales: una línea de perspectiva clásica transformadora radicalmente .
- b. Por la presentación de contra-estereotipos visuales.
- c. Por imágenes arbitrarias, en el sentido de un acercamiento al mundo de los sueños o de la imaginación más libre.
- d. Por la variación de esquemas estructurados de diagramación.
- e. Por cambios sutiles o explícitos de figura-fondo.
- f. Por ilusiones, engaños perceptuales
- g. Por imágenes abiertas abiertas a más de una interpretación.



Ref: <https://www.behance.net/gallery/10342471/MIn-Mundo-Book>

E. LOGRA VARIEDAD EN LA UNIDAD

Prieto y Gutiérrez (1999), indican que entendemos por unidad la estructura de un texto, como conjugación de lo escrito y lo icónico, como síntesis de ambos. es ella la que posibilita un orden lógico absoluto necesario para el aprendizaje. La riqueza pedagógica está no en mantener una unidad cerrada, sino en un enriquecimiento de la unidad a través de la variedad.

¿Cómo lograr la variedad en la unidad?

- Por imágenes con temas complementarios al eje central del texto.
- Por una riqueza expresiva conectada por un mismo estilo.
- Por la conjunción de diferentes ángulos de mira sobre el mismo tema.
- Por recursos variados de diagramación.
- Por un amplio juego de recursos técnicos.
- Por contrastes bien seleccionados.
- Por variadas fuentes de inspiración de la imagen.¹³



Ref: <https://www.behance.net/gallery/11749843/Tuwim>

13. Mediación pedagógica / tratamiento desde la forma (p.50, 106, 108, 110-114)

■ La mediación pedagógica intercultural

Guoron (2001), señala que la mediación pedagógica intercultural nace al tomar elementos de la mediación pedagógica y son aplicados en los temas de interculturalidad, logrando un desarrollo intelectual en los contenidos, en los medios de aprendizaje y en las metodologías.

LA MEDIACIÓN PEDAGÓGICA INTERCULTURAL Y LOS MEDIOS EDUCATIVOS

Para lograr la mediación pedagógica intercultural desde los medios educativos se debe de fomentar:

La autoestima cultural y lingüística de la persona que se esta educando, se debe de hacer énfasis en los valoración de las demás culturas, promover el respeto hacia las mismas y vivencias los valores sin importar el medio educativo, ya sea material audiovisual, textual o paratextual.

Es importante tomar en cuenta la vinculación con la vida cotidiana y la cultura local ya que estos le dan importancia y sentido al aprendizaje, permite una mejor contextualización de los temas y ofrece un acercamiento a la realidad.

Dicha mediación se incorpora por medio de tres tratamiento: el tratamiento desde el tema, el tratamiento desde la forma y el tratamiento desde el aprendizaje.

■ Principios de ilustración

Según menciona Zeegen (2006), para llevar a cabo una ilustración para libros es importante:

CONOCER EL CONTEXTO

La clave para el desarrollo de una solución visual correcta es conocer el medio en donde estará la ilustración. El punto de partida más productivo consiste igualmente en conocer el contexto en que aparecerá el trabajo, nunca se debe empezar una ilustración sin saber a quién va el resultado.

Es importante tomar en cuenta la vinculación con la vida cotidiana y la cultura local ya que estos le dan importancia y sentido al aprendizaje, permite una mejor contextualización de los temas y ofrece un acercamiento a la realidad.

Dicha mediación se incorpora por medio de tres tratamiento: el tratamiento desde el tema, el tratamiento desde la forma y el tratamiento desde el aprendizaje.

MÉTODOS DE DOCUMENTACIÓN

Conexiones: Es recomendable hallar un margen para investigar posibles conexiones, puede ser que palabras o imágenes aparentemente inconexas, una vez vinculadas incorporen un nuevo significado o propicien una nueva red de conexiones. La yuxtaposición e dos o tres elementos puede producir una idea en una nueva dirección, no se debe temer la experimentación.

Metáforas:

Muchos ilustradores de renombre utilizan metáforas en su trabajo. Una puede consistir en una palabra o una imagen y no tiene que verse o leerse literalmente, sino que funcionan como una comparación. Es vital conocer al publico en ese sentido, puesto que no todas las metáforas funcionan en todas partes.

Brainstorming:

Todas las ideas valen, aunque no se esté totalmente convencido (porque sea aburrida, o suene conocida), en esta etapa es importante plantear la mayor cantidad de ideas para la ilustración final.

PROCESO DE DOCUMENTACIÓN EN ILUSTRACIÓN

Concretar conceptos

Ahora comienza la discriminación, se debe llegar a la idea que equilibre realismo y creatividad. Con realismo quiero decir que cumpla su función como ilustración, que comunique claramente un mensaje determinado e invite al lector o espectador a saber más del tema. Y creatividad, pues, que sea innovador, rompedor, sin que ello signifique poca comprensión del mensaje.

Bocetar: Todo dibujante sabe que las primeras líneas jamás deberían ver la luz pública, por eso es importante que se vaya escalando. No se debe generar preocupación por la apariencia de las primeras líneas. Primero se deben realizar bocetos rápidos y en base a ellos, bocetos más terminados que serán presentados al cliente. Es importantísimo poder también explicar al cliente todo aquello que él no va a ver en el boceto, pero que sí se tiene claro en la imaginación (color, dinamismo, texturas, etc.)

Aplicar color y técnica.

Con una idea ya definida, se comenzará a trabajar sobre pruebas, aplicando color o técnicas. Incluso en este punto, muchas veces el cliente pedirá un cambio (¿tal vez la explicación del boceto fue exagerada? ¿el cliente lo imaginó de otra forma? los problemas de comunicación son comunes).



Ref: <https://www.behance.net/gallery/3659119/Dragun-Childrens-Book>

■ Psicología del color

De acuerdo a Goethe (s.f.) citado por Valero (2013), sobre su teoría acerca de la psicología del color, menciona que existe una concordancia acerca del hecho que cada color mantiene una expresión y un significado particular, siendo:

El color rojo:

-Es un color osado y el más llamativo, razón por la cual diluye a los otros tonos, es empleado para enfatizar objetos relevantes.

-Las personas que se identifican con el color rojo suelen poseer una personalidad extrovertida, con un carácter ambicioso, son impulsivas más que reflexivas.

- El rojo es el color del movimiento; aumenta la tensión muscular y es el más adecuado para personas retraídas (introvertidas).

- Cuando el rojo se mezcla con cantidades menores de negro el color resultante, rojo oscuro, estimula la imaginación.

- Por otra parte según menciona Pol (2005), el color rojo está vinculado con una actitud de alerta, capacidad de reacción frente a los estímulos y actividad incesante.

El color azul:

- Con respecto al tono azul Valero (2013) indica que es el símbolo de la sabiduría, la profundidad y la serenidad, vinculado con la circunspección, la inteligencia y las emociones profundas.

- Es el mayor en intensidad de las tonalidades frías, evoca frío, seriedad, frescura, seguridad y serenidad.

El color amarillo:

- Pol (2005), afirma que el color amarillo representa la iluminación del pensamiento, la claridad de ideas, la razón y la inteligencia.

El color anaranjado:

- Así mismo Pol (2005), sostiene que el color anaranjado representa la expresión creativa, la imaginación, invención, aumentando el bienestar y la alegría. Favorece la extroversión y espontaneidad, beneficiando la comunicación entre las personas.

- Por otro lado Valero (2013), menciona que transmite alegría, calidez, felicidad, optimismo e inteligencia.

El color morado:

- En cuanto a este tono Valero (2013), señala que representa la nobleza, ostentación, opulencia, hermosura, fortuna, misterio, elegancia, tranquilidad, conocimiento, creatividad, etc.

El color verde:

- Simboliza la abundancia natural, juventud y por ser el tono de la naturaleza evoca aire libre y medio ambiente. Es la tonalidad de lo primaveral, la humedad, flora y el crecimiento.

- El verde expresa intelecto, fortuna, el equilibrio, inteligencia creativa, razón, buena suerte, astucia, fuerza, vida.



<https://profesionaldelcolor.files.wordpress.com/2011/01/colorwheel.jpg>

■ Textura

Finalidad expresiva de las texturas

Bargueño et al. (2007), señalan que la textura es un elemento que junto con la línea contribuye a la configuración de las formas en una imagen. Por ser una cualidad de las superficies, se puede asociar a la mancha, a la silueta que configura una forma, al color, a la línea, etc. La importancia visual de las superficies texturadas es esencial para transmitir diferentes sensaciones.

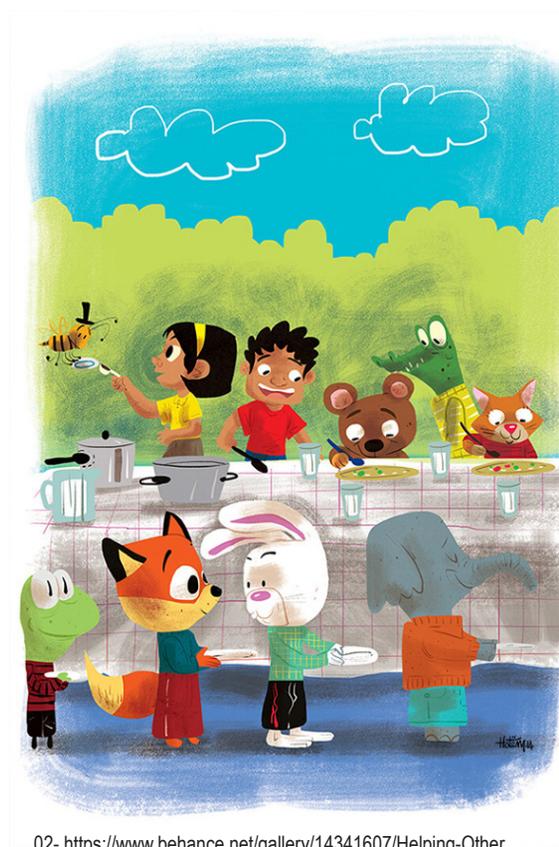
Los elementos plásticos casi nunca se presentan aislados, por lo que un conjunto de pinceladas se puede convertir en textura, de la misma manera que una mancha o una mezcla de colores produce diferentes vibraciones en sus superficies.

La textura es un elemento configurador de la imagen, que sensibiliza y ayuda a identificar objetos y calidades, y también es necesaria para percibir el espacio, la profundidad y el volumen.

Una forma con una textura suave y de tonos claros puede transmitir ternura, elegancia, sutilidad, inocencia, etc. Si la superficie de un objeto tiene una textura desordenada y con contrastes de tonos, ésta parecerá agresiva, fuerte, caótica, etc. Las texturas pueden hacer que una forma sea llamativa o que pase desapercibida; la combinación de diferentes texturas en una misma obra, transmite sensaciones de dinamismo y vitalidad.

Las texturas en la composición

La textura está formada por multitud de elementos iguales o parecidos distribuidos a una distancia semejante en una superficie de dos dimensiones de escaso relieve. Existen imágenes en las que el elemento expresivo más importante es la textura, incluso puede ser el único elemento configurador de la obra.



02- <https://www.behance.net/gallery/14341607/Helping-Other>

La textura se puede utilizar como recurso para componer y distribuir los elementos en el espacio. Con la textura se puede ordenar, reforzar zonas de atención, crear ritmos y movimiento y transmitir sensación de profundidad.

Orden: Las texturas pueden ordenar formas similares de mayor a menor importancia, haciendo que una zona sea más importante y visible. Para obtener este efecto de visibilidad se pueden acumular o dispersar la multitud de elementos que conforman la textura.

Equilibrio: Con la textura podemos hacer que una forma pese más que otra.

Ritmo y movimiento: Cuando se altera la uniformidad de una superficie de manera repetida se generan ritmos; si la repetición es más rápida y combinada con más de un elemento, se puede aumentar la sensación de movimiento.¹⁶



01- <https://www.behance.net/gallery/11561131/Pinocchio>

■ Empaque

De acuerdo a Careaga (1993), un empaque es el material de relleno o acolchonamiento que se emplea en los embalajes para proteger los envases o productos en el proceso de transporte o movilización de los mismos.

DEFINICIÓN DE ENVASES, AMBALAJES Y EMPAQUES:

Envases primarios: Están en contacto con el producto.

Envases secundarios: Envoltura o caja que contiene el envase o empaque primario.

Embalaje: Se define como un sistema para transportar o contener envases o empaques primarios o productos a granel.

Empaque: Este es un material para el amortiguamiento de choque.

FUNCIONES DEL EMPAQUES:

- Proteger y preservar
- Contener y transportar
- Informar y atraer
- Conveniencia de uso



<http://www.expoknews.com/wp-content/uploads/2013/11/2.jpg>



<https://mktbeat.files.wordpress.com/2013/02/cerveza.jpeg>

■ Empaques creativos

Olachea (2013), señala que la creatividad en el diseño de empaques es muy importante, es la personalidad de los productos, la que habla y transmite su esencia. Es por eso que los diseñadores, además de visualizar los elementos como el color, la tipografía y la composición de gráficos, tienen que tomar en cuenta algunas características que conforman su figura y que hablan mucho del producto: funcionalidad y practicidad.

Un ejemplo de ello es el proyecto sobre el rediseño del empaque para el producto "Big Mac" de McDonald's. Una idea de un estudiante próximo a graduarse fue la que logró la funcionalidad y practicidad que debe transmitir este producto por su naturaleza: comida rápida.

Su idea fue que el consumidor pudiera cargar las tres cosas (papas a la francesa, refresco y hamburguesa) en una sola mano, sin necesidad de la típica bolsa de papel, haciendo más ligero el peso y una transportación menos bromosa.

El nuevo concepto del diseño consiste en una caja (igual a la que contiene el producto "Big Mac") con un apartado para las papas a la francesa en la misma caja, así como un espacio para el refresco. El enfoque de este empaque se encuentra en las siguientes características:

Renovable:

- Reduce el peso del empaque
- Utiliza materiales reciclados
- Minimiza el desperdicio durante el proceso de manufactura

Simple:

- Rápido y simple de armar.
- Una misma unidad
- El producto en sí explica como usarse

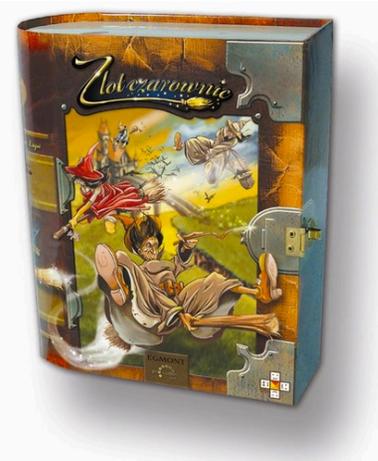
Específico:

- Diferentes soluciones al usarlo, ya sea para llevar o comer en el restaurante.
- Trabaja eficiente y efectivo en cualquiera de los dos escenarios. ¹⁷

EJEMPLOS DE EMPAQUES CREATIVOS PARA JUEGOS



Ref: <http://boardgamegeek.com/geeklist/65358/creative-game-box-design-unusual-game-boxes-design/page/1>



Todas las imágenes de juegos creativos
Ref: <http://boardgamegeek.com/geeklist/65358/creative-game-box-design-unusual-game-boxes-design/page/1>

■ Características del juego educativo

Según Pers (2009), para desarrollar juegos educativos con características lúdicas y con fundamentos teórico-prácticos se debe tomar en cuenta varios aspectos que promueven el intercambio de aprendizajes en las/los participantes. Para el desarrollo y elaboración del juego educativo la forma del mismo posee gran relevancia en cuanto a sus características, como se menciona a continuación:

CARACTERÍSTICAS A NIVEL DE FORMA DEL JUEGO EDUCATIVO

Para desarrollar un juego educativo se debe tomar en cuenta las características de la forma del juego, lo cual implica hacer un juego que responda a las necesidades del grupo y la temática al tratarse en el mismo. Entonces para realizar un juego educativo se debe tomar en cuenta lo siguiente:

Características lúdicas

El juego educativo debe tener un contenido completamente lúdico, divertido, emotivo, participativo y reflexivo. Cada juego tiene que estar orientado a la parte de recreación y de diversión, donde se incluya una característica de entretenimiento individual y grupal. Un juego sin la parte lúdica es lo mismo que un estudiante sin un/a facilitador/a, ambos se complementan e intervienen en el proceso educativo.

Características de no azar y no castigo

Es muy peligroso que el juego educativo deje el proceso de reflexión al azar y no exista una motivación temática. Cada juego debe estar orientado a un propósito educativo. El azar también se refiere a no calcular, por

ejemplo, el tiempo de duración, la cantidad de tarjetas de juego, la cantidad de casillas a jugarse y la cantidad de participantes que podrán jugar cada juego.

Por otro lado, un propósito del juego es la inclusión social a los aprendizajes, por tal motivo se deberá tomar en cuenta que el “castigo” como tal podría llevar a la exclusión de uno o más miembros del grupo y la ridiculización de sus actos. Al contrario del castigo se puede tomar en cuenta la motivación en el juego para evitar malos entendidos innecesarios.

Características de tamaño del material del juego

El tamaño de juego no debe ser ni muy grande ni muy pequeño. La razón de esta afirmación se remonta a que el juego debe ser fácil de transportar y fácil de manejar. Durante procesos de capacitación que se llevan a cabo, el/la facilitador/a debe transportarse a lugares lejanos y a veces de difícil acceso, por tal razón debe contar con juegos que sean de fácil transporte y manejo. En la mayoría de los casos se deben llevar los juegos y otro material de capacitación para varios participantes lo cual dificulta la practicidad del proceso educativo en el lugar de acción.

Características de peso del juego

Pers (2009), sostiene que el juego educativo debe ser liviano y fácil de manejar, cuando el juego es muy pesado o el paquete de juegos que se lleva a una capacitación se convierte en una “carga”, no facilita a los responsables de la capacitación. El juego debe ser liviano y fácil de manejar para llegar a su lugar de destino con practicidad.

Características de tipo de material del juego

Para que el juego sea durable y de “bajo costo” se requiere utilizar un material flexible, fácil de manejar y de colores llamativos. Debe ser un material liviano, flexible, maniobrable y que tenga colores variados. La mayoría de las veces se plastifican las tarjetas de juego y el mismo tablero para garantizar mayor durabilidad.

Características y uso de colores

La combinación de colores nos ayuda a diferenciar algunos conceptos. Es aconsejable si se realiza un set de 2 o más juegos educativos, se haga una diferenciación de los mismos a través del uso de diferentes colores que muestren la diferencia de cada uno. Por ejemplo, para un material de prevención podrás utilizar un color rojo o naranja, para uno de medio ambiente colores verdes o azules. Dependerá mucho de la temática a tratarse para darle el sentido psicológico del uso del color. También para que los juegos educativos sean atractivos a la vista es importante utilizar colores llamativos y llenos de vida que expresen acción y reflexión. “El color define la línea gráfica del juego educativo”

Características y uso de dibujos

Para cada juego educativo se debe determinar la característica de los dibujos a utilizarse. En la mayoría de los casos deben ser dibujos orientados a la temática del juego. También se puede plantear una línea de personajes en todos los juegos para crear un ambiente de imaginación y representación de los temas. Cada juego educativo debe contar con un tipo de dibujos que lo represente, por ejemplo, si trabajamos temas de liderazgo se puede plantear dibujos que ejemplifiquen el tema mostrando tipos de líderes y denotando acción y liderazgo. Si es un material orientado a jóvenes se podrán trabajar dibujos juveniles, concretos, alegres, variados y cercanos a la realidad temática. También se puede trabajar con dibujos que ejemplifiquen la temática y la expliquen a través del dibujo. Se pueden plasmar ejemplos con dibujos y también explicaciones que nos ilustran el contenido.

Características y uso de diagramación

La diagramación tiene su gran importancia en el desarrollo de juegos educativos, puesto que define la claridad y entendimiento del juego educativo por la distribución y disposición de: textos, dibujos, colores y otros detalles del concepto de juego educativo. Cada parte del juego debe tener un lugar señalado para ser entendible, manejable y lúdico. Cuando la diagramación es desordenada causa confusión en el entendimiento del juego y se tarda en entender lo que se quiso transmitir. La disposición de cada elemento del juego debe estar en un lugar dentro del tablero de juego para que se vea la totalidad de elementos en armonía.

Características y uso del tamaño de las tarjetas

De acuerdo a Pers (2009), el tamaño de las tarjetas de juego pueda ser de tamaño convencional como las cartas que existen de los juegos tradicionales como el póquer. La razón de esta afirmación está basada en la premisa de que la tarjeta debe entrar en nuestra palma de la mano para una mayor maniobrabilidad y destreza de juego.

Características a nivel de lenguaje

Como dice la siguiente frase: “es difícil hablar en fácil y fácil hablar en difícil”. Por tanto, el juego educativo debe contar con un lenguaje adecuado al público al cual nos dirigimos. Desde el idioma que se maneja y el nivel técnico que se quiere lograr. Existirán algunos juegos educativos muy técnicos para evaluar procesos de enseñanza aprendizaje; sin embargo un juego educativo debe tener un lenguaje claro, conciso y concreto. El lenguaje debe ser coloquial, en muchos de los casos, cálido y directo, donde el lector se sienta identificado y parte del proceso educativo. Un tema muy importante en el manejo del lenguaje es que tenga perspectiva de género y generacional, que tenga una capacidad inclusiva y visibilizadora del actuar masculino y femenino en las actividades educativas. Por ejemplo, se puede decir: “niños y niñas”, “los y las estudiantes”, “los y las participantes”, “todos y todas...”. Siempre se debe tomar en cuenta la inclusión de lo femenino y lo masculino.



<http://img.clasf.co.ve/2014/08/07/Cartas-De-Uno-Importadas-De-Hello-Kitty-Sanrio-Marca-Mattel-20140807022942.jpg>



<http://m1.paperblog.com/i/166/1661988/juego-cartas-imprimir-L-ooynMg.jpeg>



7

**COMPRENSIÓN
DEL GRUPO OBJETIVO**

Instrumento de medición

■ Encuesta

Se empleará una encuesta de 10-15 incisos aproximadamente con preguntas de elección múltiple, de igual forma la cantidad de incisos establecidos fueron tomados en cuenta para agilizar el proceso de aplicación de encuesta, con un lenguaje sencillo para que los alumnos no tengan ninguna complicación al momento de responder las preguntas.

METODOLOGÍA

La encuesta se realizará el día jueves a las 7:30 AM. en el instituto público experimental Matos Pacheco (Zona 5) a 60 alumnos de 1ero a 3ero básico de ambos sexos (20 encuestas por cada sección), el proceso se realizará acompañados de una representante de UNESCO.

INFORMACIÓN QUE SE DESEA CONOCER

1. Formas de aprendizaje del grupo objetivo
2. Maneras de integración: ¿Cómo prefieren jugar?
3. Tipos de juego preferido

4. Aspectos a tomar en cuenta para elegir un juego de mesa
5. Asociación de colores y tipografía con temas claves en relación al recurso pedagógico.
6. Conocer sobre la personalidad y gustos de los estudiantes-Posibles temáticas para aplicarlas al juego, por ejemplo: Animales, robots, etc.
7. Preferencia de estilos de ilustración y personajes

TIPO DE MUESTREO:

No probabilístico por cuotas, puesto que se determinó una cantidad exacta de elementos para la muestra, así mismo este método se emplea mayormente en las encuestas de opinión.

MUESTRA: Se evaluará a 20 estudiantes de cada grado del nivel básico (1ero a 3ero básico) de ambos sexos de forma aleatoria entre los 12-15 años, de un instituto público acompañados de la persona encargada del proyecto, representante de UNESCO.

Definición de perfiles

■ Primario - Estudiantes

Perfil geográfico

-Jóvenes que residen en Guatemala a nivel departamental; en Chiquimula, Quiché, Alta verapaz, Totonicapán y Sololá.

Perfil demográfico

- Jóvenes de ambos sexos (hombres y mujeres) del NSE D (bajo) estudiantes del ciclo básico de instituciones públicas a nivel departamental entre 12-15 años de edad.
- UNESCO (2012), en el resumen ejecutivo del proyecto seguridad y formación ciudadana con jóvenes indica que éstos poseen una tasa de escolaridad del 39% y próximamente 54% de la población juvenil vive en situación de pobreza.

Perfil Psicopedagógico

De acuerdo a la obra Psicología y Desarrollo Educativo (1998), se menciona que los jóvenes en relación a su manera de aprender presentan los siguientes aspectos:

- Poseen gran capacidad de reflexión, observación y solución de problemas.
- El aumento en su habilidad para pensar aumenta su imaginación, razón, conciencia e intelecto.
- Tienen una gran habilidad para planificar y reflexionar anticipadamente.
- Disfrutan compartiendo con sus compañeros de clase, realizando actividades lúdicas en grupo.
- Según anexo B, desean y gustan de juegos educativos en donde los protagonistas son adolescentes como ellos.
- El currículum nacional base para nivel básico (s.f), indica que los adolescentes manifiestan su interés por usar el pensamiento reflexivo, crítico, lógico y creativo, -resuelven problemas y toma decisiones aplicando sus conocimientos habilidades y valores.
- reconocen su capacidad para aprehender modificar, adoptar, aplicar y producir nuevos conocimientos desde su vivencia en la comunidad, región o país.”

Perfil Psicográfico

De acuerdo al anexo B, los adolescentes poseen las siguientes características en cuanto a conductas:

- En su mayoría poseen una personalidad sociable y alegre
- Prefieren vestirse de manera casual
- Como forma de entretenimiento gustan de ver en TV caricaturas y programas musicales; en cine se inclinan hacia los géneros de terror y acción.
- Disfrutan de juegos de mesa donde impera la competencia, de igual forma al elegir un dicho juego prestan mayor importancia a los personajes y las piezas / accesorios del mismo.

Así mismo en la obra de psicología y desarrollo educativo (1998), se menciona que los jóvenes presentan los siguientes aspectos:

- Establecen relaciones de amistad de forma más cercanas y profundas.
- Muestran una tendencia a escoger amistades de su misma clase social que compartan intereses comunes, valores y aspiraciones con respecto a sus estudios.
- Presentan una conducta egocéntrica en algunos casos.
- Les importa la moral
- Le gusta sentirse querido y aceptado por sus amigos, lo cual contribuye a que forme su identidad.
- Manifiesta interés por organizar su tiempo en actividades socioculturales, deportivas, recreativas y artísticas.

■ Secundario - Docentes

Perfil geográfico

-Docentes que residen en Guatemala a nivel departamental; en Chiquimula, Quiché, Alta verapaz, Totonicapán y Sololá.

Perfil Demográfico

-Docentes del NSE D (bajo) de ambos sexos (hombres y mujeres) del ciclo básico de instituciones públicas, entre 30 años de edad en adelante.

Perfi Psicográfico

De acuerdo al Ministerio de Educación (s.f.), el perfil del maestro guatemalteco se caracteriza por los siguientes aspectos:

- Promueve actividades culturales y cívicas para fortalecer la identidad étnica y de género, y el reconocimiento, y la valoración de la multiculturalidad e interculturalidad.

- Domina diferentes formas de orientar el aprendizaje de los niños, niñas, jóvenes y padres y madres de familia por medio del arte, su invención, creatividad y talento.

- Resalta la importancia de una formación permanente como profesional con una actitud de aprendizaje continuo.

- Comprende los hechos y fenómenos del entorno natural, la diversidad cultural y social y aprecia la educación bilingüe.

- Comparte la visión de nación, de ciudadano y de la sociedad que deseamos todos los guatemaltecos y la aplica en el proceso educativo donde interviene.

- Propicia en el aula un proceso interactivo que permite a los alumnos y alumnas construir su propio aprendizaje mediante un proceso que implica poner a prueba la validez de sus ideas y enfoques, de acuerdo a sus conocimientos y experiencias previos, y aplicarlos a nuevas situaciones.



8

CONTENIDO DEL MATERIAL GRÁFICO

Contenido

Proyecto Caja de herramientas de educación para la paz y Derechos humanos

Autora: Psicóloga Pilar Coromac / Consultora en UNESCO

Introducción

En el marco de la educación para la paz y la no violencia en el aula, UNESCO trabajó la Caja de Herramientas con el fin de desarrollar una pedagogía innovadora, basada en el arte y la lúdica para fortalecer los aprendizajes vivenciales de los estudiantes, generar diálogo y pensamiento crítico en ellos.

Las actividades lúdicas constituyen el material central de la caja de herramientas; la guía escrita es un complemento que fundamenta teóricamente las herramientas y actividades, así como también sugiere metodologías e ideas muy concretas que pueden replicarse y modificarse.

La caja de herramientas se encuentra dividida en 3 juegos independientes, cuyos nombres fueron propuestos por UNESCO. Los cuales pueden utilizarse sin un orden establecido, siendo:

1. Juego Dibujo y transformo
2. Juego Teatro bajo cero
3. Juego Cuentoletas

1. Juego Dibujo y transformo

Objetivo del juego:

A. Visualizar a través de dibujos, estereotipos sociales, de género, etnia que se manejan en la comunidad.

B. Identificar estereotipos que constituyan el punto de partida para analizar críticamente los efectos negativos de etiquetar y estigmatizar a personas o poblaciones diferentes a las propias.

C. Plantear propuestas de inclusión de la diversidad y transformación de estereotipos.

Piezas o elementos del juego

El juego contiene 30 tarjetas que se dividen en 3 categorías:

1. Género
2. Diversidad
3. Roles sociales

Metodología del juego

- Dinámica introductoria

- El juego pretende que todos participen por lo que los estudiantes pueden pasar uno por uno si así lo desean o bien se puede dividir el aula en dos grupos.

- Si el aula se divide en grupos; el grupo que no dibuja es el que adivina. Ambos grupos se van turnando para dibujar y para adivinar.

Se sugiere que dos estudiantes voluntarios escriban en papelógrafos los estereotipos, elementos o imágenes negativas que identifiquen sus compañeros.

■ Mapa del juego

Toda la información que debe presentarse en relación al juego.

NOMBRE DEL JUEGO: Dibujo y transformo

TIPO DE JUEGO: Juego de tarjetas

TEMA: Estereotipos / Igualdad

HABILIDADES Y DESTREZAS / ÁREA DE CONOCIMIENTO

NIVEL TAXONÓMICO

1. Área cognitiva:

Nivel de aplicación:

- Resolución de problemas del contenido que se está manejando.

Nivel de evaluación:

- Desarrollar capacidad de emitir juicios cualitativos y cuantitativos en la persona.

2. Área afectiva:

Nivel de atención:

- Permite poner al grupo objetivo en la capacidad de recibir.
- Permiten que los participantes tomen conciencia de algo, que se interesen por el tema tratado.
- Piden atención concentrada
- Implica conciencia lúdica, es decir que provoque estar de agrado, gusto y disposición.

Nivel de respuesta

- Que el grupo objetivo se involucre respondiendo o contando algo.
- La dinámica es creación de preguntas interesantes.

Nivel de apropiación

- Internalizar y concentración en el juego

Nivel de socialización

- Compartir con otros, sentido de equipo y pertenencia.

3. Área psicomotriz:

Nivel de acciones perceptivas:

- Implica actividades viso-motoras y reacciones ante esto.

TIPO DE METODOLOGÍA

Inductivo

Ya que se mencionan situaciones o problemáticas específicas utilizando patrones y estereotipos las cuales se resuelven mediante soluciones generales planteadas por los estudiantes.

RECURSO DE EVALUACIÓN

Cartas

METACONTENIDO

Socialización con integrantes del juego.

2. Juego Teatro bajo cero

Objetivo del juego:

A. Evidenciar las manifestaciones de violencia y exclusión por género, etnia, capacidades diferentes que se practican en el ámbito escolar, familiar y comunitario; a través de la representación teatral.

B. (Re)-Presentar propuestas que fomenten el respeto de los derechos humanos y transformen manifestaciones violentas y excluyentes del entorno inmediato.

Piezas o elementos del juego

Contiene 8 pares de tarjetas

El lado A muestra una imagen negativa que servirá de modelo al docente para pedir a los estudiantes que representen, en grupo, la escena/problemática que ahí se muestre.

El lado B muestra la solución sugerida.

Las tarjetas están agrupadas en 4 categorías:

1. Ámbito personal
2. Ámbito familiar
3. Ámbito escolar
4. Ámbito social-comunitario

Metodología del juego

- Dinámica introductoria

1. Se forman grupos (Cada grupo entre 5-7 personas).
2. Cada grupo elige la imagen que desea representar.
3. Se pide a los estudiantes que dramaticen, en grupos, la problemática sugerida en la tarjeta y cuando el docente lo indique congelen la imagen aparentando una fotografía. (2 grupos por período de clase).
4. Se procede a identificar elementos negativos de la imagen congelada que sirvan para la ronda final de análisis crítico respecto a su repercusión en el ámbito escolar

■ Mapa del juego

Toda la información que debe presentarse en relación al juego.

NOMBRE DEL JUEGO: Teatro bajo cero

TIPO DE JUEGO: Juego de tarjetas

TEMA: Manifestaciones de violencia

HABILIDADES Y DESTREZAS / ÁREA DE CONOCIMIENTO NIVEL TAXONÓMICO

1. Área cognitiva:

Nivel de aplicación:

- Resolución de problemas del contenido que se está manejando.

Nivel de evaluación:

- Desarrollar capacidad de emitir juicios cualitativos y cuantitativos en la persona.

2. Área afectiva:

Nivel de atención:

- Permite poner al grupo objetivo en la capacidad de recibir.
- Permiten que los participantes tomen conciencia de algo, que se interesen por el tema tratado.
- Piden atención concentrada
- Implica conciencia lúdica, es decir que provoque estar de agrado, gusto y disposición.

Nivel de respuesta:

- Que el grupo objetivo se involucre respondiendo o contando algo.
- La dinámica es creación de preguntas interesantes.

Nivel de apropiación

- Internalizar y concentración en el juego

Nivel de socialización

- Compartir con otros, sentido de equipo y pertenencia.

3. Área psicomotriz:

Nivel de acciones perceptivas:

- Implica actividades viso-motoras y reacciones ante esto.

Nivel de cualidades físicas:

- Desarrollar capacidades de soltura y agilidad.

TIPO DE METODOLOGÍA

Inductivo

Ya que se mencionan situaciones o problemáticas específicas las cuales se resuelven mediante soluciones generales planteadas por los estudiantes.

RECURSO DE EVALUACIÓN

Cartas

METACONTENIDO

Socialización con integrantes del juego.

3. Juego Cuentoletas

Objetivo del juego:

A. Promover la convivencia pacífica –como base de la cultura de paz- a través del desarrollo de habilidades comunicativas tanto de expresión oral como de expresión escrita o corporal mediante una metodología lúdico-pedagógica.

B. Proponer soluciones de transformación a las manifestaciones de violencia del entorno inmediato, a través de actividades lúdicas que involucren y desarrollen el pensamiento crítico, el pensamiento creativo y el trabajo cooperativo en los estudiantes.

Piezas o elementos del juego

El juego consta de un tablero con cinco ruletas y un dado.

cada ruleta del tablero posee una categoría

1. Personajes
2. Lugares
3. Manifestaciones de violencia
4. Consecuencia
5. Propuesta y solución

Metodología del juego

Cada ruleta contiene 6 palabras claves según la categoría identificadas con un número para formar cuentos cortos, dramatizaciones, función de títeres, noticieros, otros.

■ Mapa del juego

Toda la información que debe presentarse en relación al juego.

NOMBRE DEL JUEGO: Cuentoletas

TIPO DE JUEGO: Juego de tablero y dado

TEMA: Convivencia pacífica

HABILIDADES Y DESTREZAS/ ÁREA DE CONOCIMIENTO

NIVEL TAXONÓMICO

1. Área cognitiva:

Nivel de comprensión:

- Conocimiento de metodología

Nivel de aplicación:

- Resolución de problemas del contenido que se está manejando.

Nivel de evaluación:

- Desarrollar capacidad de emitir juicios cualitativos y cuantitativos en la persona.

2. Área afectiva:

Nivel de atención:

- Permite poner al grupo objetivo en la capacidad de recibir.
- Permiten que los participantes tomen conciencia de algo, que se interesen por el tema tratado.
- Piden atención concentrada
- Implica conciencia lúdica, es decir que provoque estar de agrado, gusto y disposición.

Nivel de respuesta:

- Que el grupo objetivo se involucre respondiendo o contando algo.
- La dinámica es creación de preguntas interesantes.

Nivel de apropiación

- Internalizar y concentración en el juego

Nivel de socialización

- Compartir con otros, sentido de equipo y pertenencia.

3. Área psicomotriz:

Nivel de acciones perceptivas:

- Implica actividades viso-motoras y reacciones ante esto.

Nivel de cualidades físicas:

- Desarrollar capacidades de soltura y agilidad.

TIPO DE METODOLOGÍA

Inductivo

Ya que se mencionan situaciones o problemáticas específicas mediante personajes, lugares, consecuencias, manifestaciones de violencia las cuales se resuelven por medio de soluciones generales planteadas por los estudiantes.

RECURSO DE EVALUACIÓN

Tablero y dado

METACONTENIDO

Socialización con integrantes del juego.



9

DISEÑO DEL CONCEPTO

Desarrollo del proceso

1. Lluvia de ideas

Es la técnica para generar ideas más conocida. Fue desarrollada por Alex Osborn (especialista en creatividad y publicidad) en los años 30. Es un proceso didáctico y práctico mediante el cual se intenta generar creatividad mental respecto de un tema.

Se utilizó dicha técnica ya que involucra de forma amplia aspectos importantes del proyecto para generar una considerable cantidad de ideas ya que el tema a tratar cuenta con varios contenidos, que es necesario tomarlos de forma general para hacer conexiones y llegar a una idea específica. De igual manera permite relacionar palabras principales entre sí para lograr conexiones evaluando tanto la parte positiva como negativa de los temas; esto ayudará a la creación del concepto para identificar oportunidades para mejorar creando un concepto que enfatice la parte positiva, ya que algunos temas del recurso pedagógico son en base a problemáticas sociales.

■ Lluvia de ideas

Multiculturalidad (positivo +)

grupo celebración
etnias fiesta
diversidad festival
colores desfile
variedad barrilete
conjunto
tradiciones
experiencias
historias
respeto
ensalada
edificio
comunidad
equipo
sociedad
panal

Multiculturalidad (negativo -)

racismo tristeza
exclusión soledad
discriminación marginado
rechazo extranjero
odio herida
indiferencia
desintegrado
roto
incompleto
estereotipo
incomprensión
silencio
barrera
diferencias
estigmas
prejuicios

Ciudadanía

responsabilidad estrategia
derechos convivencia
progreso libertad
identidad cooperación
dignidad participación
relaciones
pertenencia
servicio
compromiso
ayuda
bienestar
integración
ciudad
familia
pieza
rompecabezas

Ciudadanía + jóvenes

futuro
líderes
progreso
investigador
innovación
propuestas
sueños
cosecha
proyectos
acción
visión
metas
diálogos
fuerza
motor
semilla
autodeterminación
fruto
autoestima
propósito
prioridad
logros

Juego

lúdica
alegría
diversión
disfrutar
gozo
compartir
compañerismo
sonrisas
premios
aprender
mejorar
trofeo
acción
mejorar
enlazar
integración
integral
entretenimiento
curiosidad
interés
atención
concentración

■ Frases generadas de la lluvia de ideas

1. Fiesta de fusión de colores
2. Morada de sonrisas enlazadas
3. Festival de diversas raíces de amistad
4. Uniendo el rompecabezas colorido
5. Ensalada de sueños coloridos
6. Investigadores con ideas coloridas
7. Comunidad de investigadores divertidos
8. Equipo de curiosidad colorida
9. Progreso de compañerismo ingenioso
10. Semilla de metas compartidas

2. Ideart

Es una técnica de generación de ideas (dentro del ámbito del pensamiento provocativo) que utiliza estímulos visuales, habitualmente pinturas. Fue creada en el año 2000 por Franc Ponti.

Ante un determinado foco creativo, se escoge de manera intuitiva una lámina que pueda generar analogías y asociaciones. En primer lugar se trata de describir la lámina y “jugar” con los conceptos que de ella puedan derivarse (construir historias, detectar aspectos ocultos, fabular, hacer comparaciones, etc.). Posteriormente, y como paso fundamental en la técnica, se tratará de “forzar” conexiones entre el foco creativo y la lámina.

Razón por la cual se emplearon dos ilustraciones sobre Derechos humanos, tema clave del juego, a manera de hallar el concepto analizando características clave o las palabras que perciben.



Ref: <http://www.juntadeandalucia.es/averroes/~cepca1c18/Corro.JPG>



<http://amqueretaro.com/wp-content/uploads/2013/12/5-curiosidades-sobre-los-Derechos-Humanos3.jpg>

- | | | |
|----------------|------------------|-----------------|
| 1. Convivencia | 13. Vida | 25. Sueño |
| 2. Paz | 14. inteligencia | 26. Universo |
| 3. Amistad | 15. conocimiento | 27. Baile |
| 4. Cultura | 16. Mundo | 28. Música |
| 5. Diferencias | 17. Diversidad | 29. Grupo |
| 6. Unión | 18. Respeto | 30. Sinergia |
| 7. Igualdad | 19. Colaboración | 31. Energía |
| 8. Juego | 20. Fuerza | 32. Promover |
| 9. Vuelta | 21. Misión | 33. Interacción |
| 10. Diversión | 22. Pacífico | 34. Respeto |
| 11. Camino | 23. Valores | 35. Tolerancia |
| 12. Felicidad | 24. Cercanía | 36. Pensamiento |

- | | |
|------------------|----------------|
| 1. Educación | 10. Crítica |
| 2. Planificación | 11. Enseñanza |
| 3. Participación | 12. Formación |
| 4. Amistad | 13. Cultura |
| 5. Convivencia | 14. Ciudadanía |
| 6. Clase | 15. Habitante |
| 7. Salón | |
| 8. Pensamiento | |
| 9. Opinión | |

■ Frases generadas ideart

1. Ciudadanos en busca de preguntas
2. Investigadores fomentando la convivencia
3. Formación de jóvenes para la cultura
4. Habitantes de una cultura de valores
5. Sueños de conocimientos educativos
6. Formación de energía cultural
7. Pensamientos de una ciudad cultural
8. Investigadores en busca de la convivencia
9. Interrogantes de pensamientos culturales
10. Investigando el camino a la igualdad

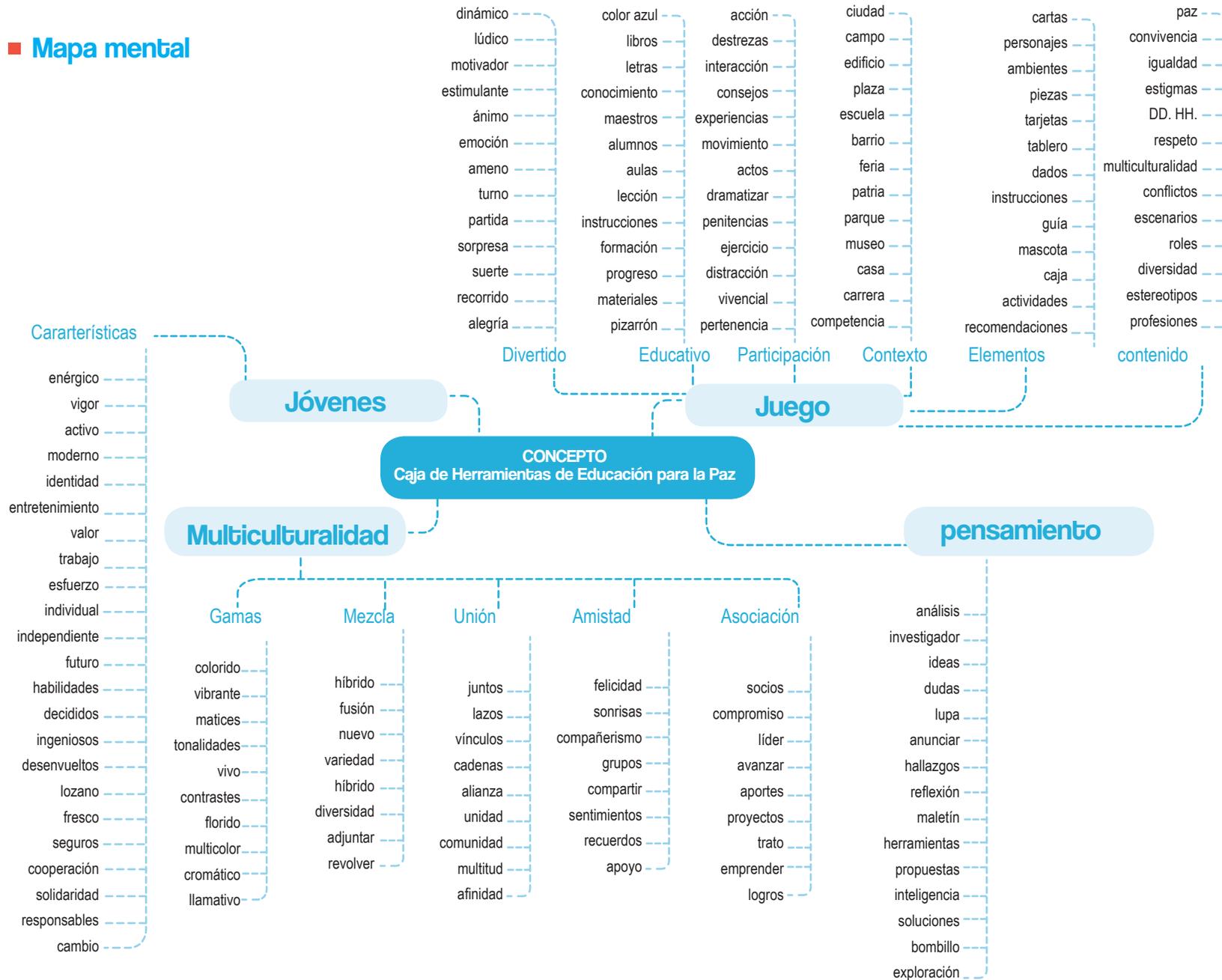
3. Mapa mental

Es una técnica popularizada por Tony Buzan, investigador en el campo de la inteligencia y presidente de la Brain Foundation.

La importancia de los mapas mentales radica en que son una expresión de una forma de pensamiento: el pensamiento irradiante. Es una técnica de usos múltiples. Su principal aplicación en el proceso creativo es la exploración del problema y la generación de ideas. En la exploración del problema es recomendable su uso para tener distintas perspectivas del mismo.

Por lo cual se realizó el mapa mental colocando el tema o asunto principal en el centro en este caso "Concepto para el proyecto Caja de Herramientas de Educación para la Paz", del cual se derivan los 4 terminos claves que se tomaron en cuenta pues están estrechamente relacionados con el enfoque que se le desea otorgar al juego siendo: jóvenes, pensamiento, multiculturalidad y juego.

■ Mapa mental



■ Frases generadas mapa mental

1. Fusión de colores e ideas
2. Fusión de Investigadores coloridos
3. Gama de ideas dinámicas
4. Ideas de diversidad multicolor
5. Gama de investigadores dinámicos
6. Compañerismo de diversidad vibrante
7. Gama de investigadores divertidos
8. Diversidad de investigadores curiosos
9. Conjunto de ideas multicolor
10. Conjunto colorido de investigadores

Frases elegidas (Lluvia de ideas)

- Investigadores con ideas coloridas
- Equipo de curiosidad colorida

Frases elegidas (Ideart)

- Gama de investigadores divertidos
- Conjunto colorido de investigadores

Frases elegidas (Mapa mental)

- Investigadores en busca de la convivencia
- Investigando el camino a la igualdad

■ Concepto Elegido

-Conjunto colorido de investigadores

Un conjunto se define como la agrupación de varios elementos que presentan una o diversas características en común, lo mismo ocurre con la sociedad guatemalteca siendo esta la agrupación de diferentes etnias conviviendo en un mismo país, con los mismos derechos e igualdad para desarrollarse como características en común sin embargo cada una posee distintas costumbres, tradiciones, ideologías, aspecto físico, etc. Dando lugar a la multiculturalidad, por lo cual se empleó el termino “colorido” como parte del concepto enfatizando la diversidad cultural en representación de los tonos de piel, siendo un rasgo principal que las distingue.

Por otra parte en dicha sociedad en muchas ocasiones surgen variedad de problemas o situaciones que afectan la convivencia entre sus miembros, por consiguiente se utilizó la palabra “investigadores” reflejando la capacidad para resolver problemas por medio del trabajo en equipo, al proponer soluciones a determinadas problemáticas a través del pensamiento crítico. Es decir que mediante el concepto se busca desarrollar en los jóvenes una actitud reflexiva, mostrando que todos pueden ser agentes de cambio en la búsqueda de soluciones a conflictos, con habilidad de transformar el entorno poniendo en práctica el respeto por los derechos de la sociedad multicultural en la que viven.

Cabe mencionar que el concepto representa temas clave del juego siendo estos multiculturalidad y solución de problemas sociales por medio del pensamiento crítico.

Concepto central

■ Análisis en base a diccionario

Conjunto

Totalidad de los elementos o cosas poseedores de una propiedad común, que los distingue de otros; p. ej., los números pares.

Colorido

Disposición y grado de intensidad de los diversos colores de una pintura.

Investigadores

Que investiga. Realizar actividades intelectuales y experimentales de modo sistemático con el propósito de aumentar los conocimientos sobre una determinada materia. Hacer diligencias para descubrir algo.

■ Explicación desde la extensión

Vinculación con el eje del proyecto y Cliente:

El concepto se relaciona con los ejes del proyecto de la siguiente manera:

1. Vinculación con el cliente - UNESCO

Por medio del concepto se desea representar análisis y aprendizaje los cuales también están ligados a las funciones principales que desempeña UNESCO (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura) poniendo énfasis en la educación multicultural.

2. Vinculación con eje temático - Interculturalidad / Derechos Humanos

Se vincula con los temas de interculturalidad y derechos humanos puesto que “conjunto colorido de investigadores” se centra en la diversidad de culturas que habitan en el país, sobretodo a los derechos que todos poseen dejando a un lado la exclusión, aprendiendo a valorar las diferencias de cada una de ellas, por tal razón el concepto busca enfatizar que los jóvenes son los principales protagonistas para lograr un cambio en la sociedad por medio de poner en práctica una cultura de paz y Derechos Humanos, buscando y proponiendo soluciones a los diversos conflictos que pueden suceder en ella.

3. Vinculación con el grupo objetivo:

El concepto se relaciona con el grupo objetivo, ya que por medio de “investigadores” se logra reforzar en los jóvenes la asimilación de temas por medio del análisis y solución de problemas, habilidades cognitivas que ellos poseen según su edad; también enlaza su gusto por el aprendizaje grupal ya que los investigadores trabajan en equipo.

CONCEPTO

Conjunto colorido de investigadores

4. Vinculación con el contenido del juego

El concepto se relaciona con el contenido del recurso pedagógico ya que en el desarrollo de cada uno de los juegos el proceso de reflexión y análisis de problemáticas y soluciones es un factor fundamental, puesto que el juego busca desarrollar en los jóvenes el pensamiento crítico de forma divertida y grupal.

■ Explicación desde la comprensión

El concepto se enlaza con proyecto ya que por medio de “investigadores” se establece una relación a través de la comparación de los estudiantes que muestran habilidades como capacidad para solucionar problemas, gusto por trabajar en grupo y compartir con sus compañeros de clase; etc. con características que poseen los investigadores quienes cuya labor principal es buscar nuevos conocimientos, indagar y transformar para resolver problemas por medio del trabajo en equipo, así mismo mediante el concepto se busca desarrollar en ellos una actitud reflexiva.

También se eligió “investigador” como parte del concepto puesto que es una palabra con significado fácil de interpretar, evitando caer en confusiones por parte del GO, lo cual se adapta al contexto rural, reforzando la parte positiva del juego, mostrando que los jóvenes son los principales actores en la búsqueda de soluciones a conflictos, quienes poseen la capacidad de transformar el entorno en donde se desenvuelven poniendo en práctica el respeto por los derechos de la sociedad multicultural en la que viven.

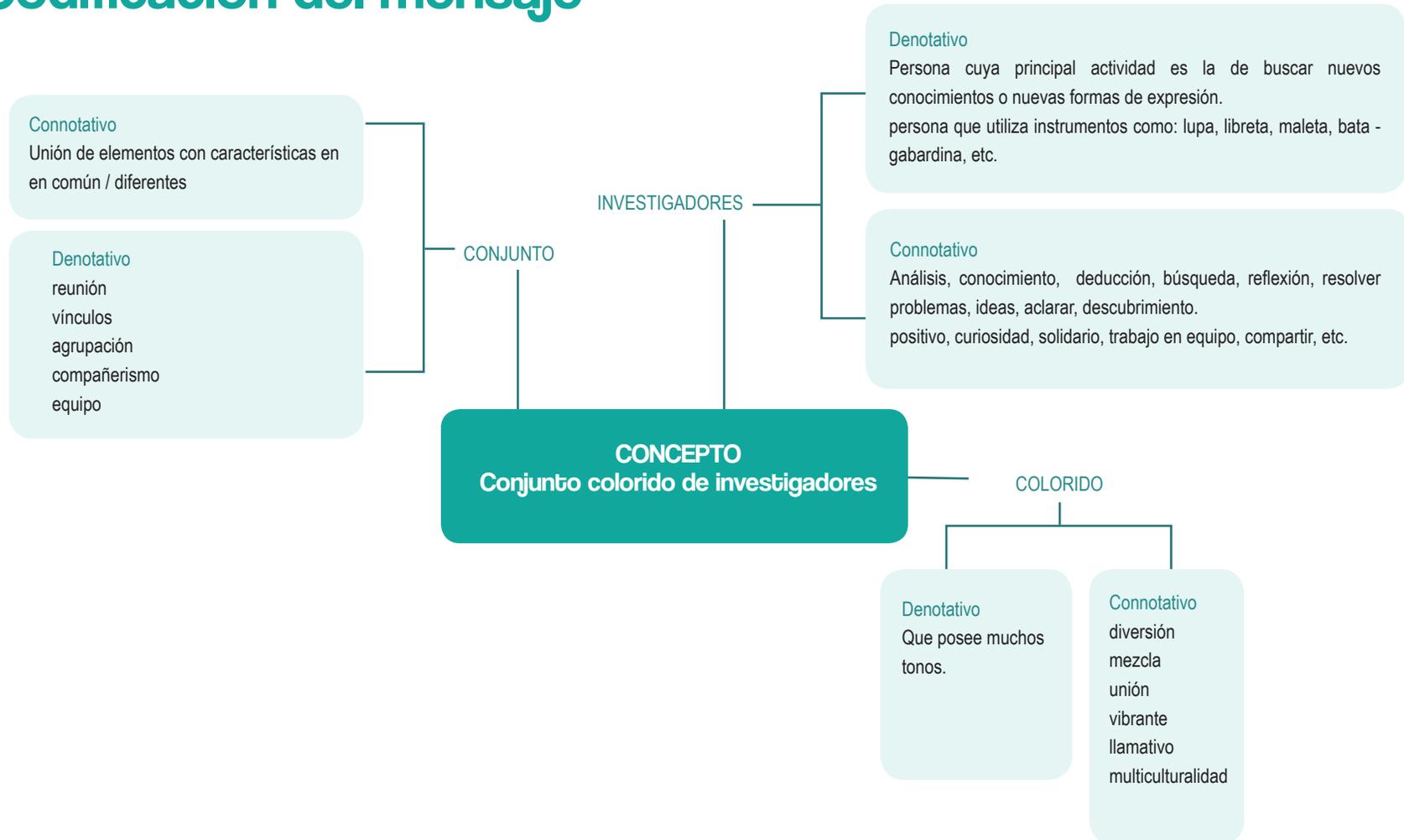
Por otra parte para representar el concepto en el desarrollo del juego se utilizarán signos que reflejen la parte de investigador como: lupas, mapas, lápiz, libretas, etc.



10

CODIFICACIÓN DEL MENSAJE

Codificación del mensaje



Visualización del concepto

Se llevó a cabo la visualización del concepto por pieza, ya que algunos elementos gráficos poseen diferente función y expresión en cada una.

■ Piezas gráficas

1. Empaque general del juego (Investiguemos)
2. Empaques secundarios (sobres Juegos Teatro bajo cero y Dibujo y transformo)
3. Tarjetas (Juegos Teatro bajo cero y Dibujo y transformo)
4. Tablero Cuentoletas
5. Guía para el docente

- Función ■
- Expresión ■
- Tecnología ■

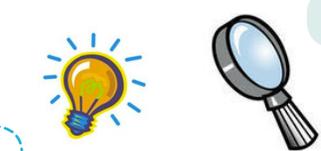
CONCEPTO
 Conjunto colorido de investigadores



Función estética - Transmitir de qué trata el juego
 creatividad e inteligencia

Técnica manual con trazo libres,
 empleando pinceles en photoshop.

Función estética - Transmitir de qué trata el juego
 Interculturalidad / pensamiento
 Técnica manual con trazos libres, empleando pinceles
 en photoshop.



Elementos de apoyo

Ilustración

Textura

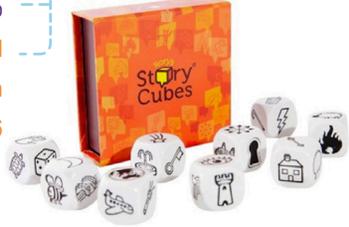
Lograr riqueza visual / diferenciar cada juego
 Dinamismo
 Vectores, sólo trazo sin relleno alternando tamaños
 en Illustrator CS6.



1. Empaque principal

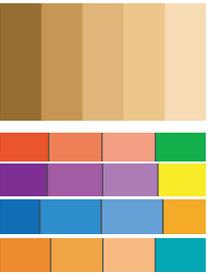
Tipografía

Lograr jerarquía visual y ayudar a la legibilidad
 Dinamismo
 Extrabold / con estructura redondeada
 sans serif, interletraje considerable



Contraste / Diferenciar cada juego
 Diversidad / diversión
 Paleta de colores
 vibrantes /brillantes
 CMYK

Color



Ejes y retícula

Orden en el contenido (instrucciones e indicaciones)
 Dinamismo
 Retícula semiformal
 con ejes curvos para la composición
 en Adobe Illustrator CS6

- Función ■
- Expresión ■
- Tecnología ■

CONCEPTO
 Conjunto colorido de investigadores

Contraste / Diferenciar un juego de otro
 Diversión
 Colores vibrantes y brillantes (tonos en base a psicología del color en cuanto al aprendizaje) en Adobe Illustrator
 Color



2. Empaques secundarios
 (Juego Teatro bajo cero y Dibujo y transformo)

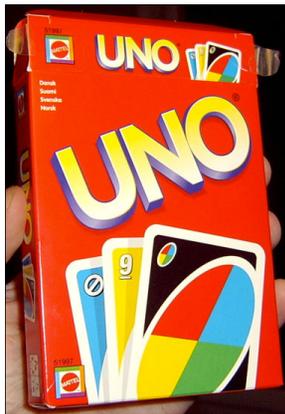
Textura visual



Lograr riqueza visual / diferenciar cada juego
 Creatividad y dinamismo
 Vectores, solo trazo sin relleno alternando tamaños en Illustrator.

Tipografía

Enfatizar el nombre del juego y ayudar a la legibilidad
 Dinamismo
 Extrabold / con estructura redondeada
 sans serif, interletraje considerable en Adobe Illustrator



- Función ■
- Expresión ■
- Tecnología ■

CONCEPTO
 Conjunto colorido de investigadores

3. Tarjetas

Juego Dibujo y transformo
 Juego Teatro bajo cero

Contraste / Diferenciar categorías
 Diversión
 Paleta de color establecida por el cliente
 CMYK, en Adobe illustrator



Color



Ejes y retícula

Enfatizar texto
 Orden
 Retícula formal, manejando eje horizontal
 o alineación al centro
 Adobe illustrator CS6



Función estética - Transmitir de qué trata el juego
 Interculturalidad
 Técnica manual con trazos libres, empleando pinceles
 en photoshop.

Ilustración (aplica sólo en juego Teatro bajo cero)

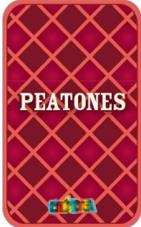


Textura visual

Lograr riqueza visual / diferenciar las piezas del juego de las otras.
 Creatividad
 Vectores, sólo trazo sin relleno alternando tamaños

Tipografía

Contribuir con la legibilidad
 Dinamismo
 Extrabold / con estructura redondeada
 sans serif, interletraje considerable
 en Adobe illustrator



- Función ■
- Expresión ■
- Tecnología ■

CONCEPTO

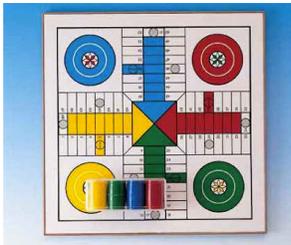
Conjunto colorido de investigadores



Contraste / Diferenciar categorías en las ruletas

Diversión

Ruletas - Paleta de color establecida por el cliente CMYK, en Adobe illustrator



Color

4. Tablero Juego Cuentoletas

Ilustración (aplica sólo en juego Teatro bajo cero)

Función estética - Transmitir de qué trata el juego

Interculturalidad

Técnica manual con trazos libres, empleando pinceles en photoshop.



Textura visual

Lograr riqueza visual / diferenciar las piezas del juego de las otras.

Creatividad / dinamismo

Vectores, sólo trazo sin relleno alternando tamaños en Illustrator CS6.

Tipografía

Favorecer a la jerarquía visual y legibilidad de la información en cada ruleta

Dinamismo

Extrabold / con estructura redondeada sans serif, interletraje considerable en Adobe illustrator

Ejes y retícula

Guiar la metodología o secuencia del juego

Dinamismo

Reticula Semiformal, con ejes curvos

Adobe illustrator CS6



- Función ■
- Expresión ■
- Tecnología ■

CONCEPTO
Conjunto colorido de investigadores

4. Guía

Contraste
Formalidad

Color pantone para páginas interiores
a dos tintas para reducir costos en Adobe

InDesign CS6

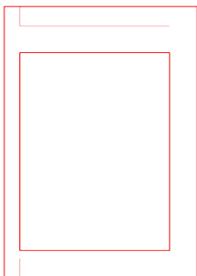


Color

Ejes y retícula

Guiar la lectura del docente
Orden

Retícula formal, manuscrito
o alineación al centro
Adobe Illustrator CS6



Tipografía

Favorecer la legibilidad y jerarquizar textos

Dinamismo

Tipografía con estructura redondeada
sans serif, interletraje considerable
en Adobe Illustrator

Textura visual



Lograr riqueza visual / diferenciar las secciones de la guía por juego

Dinamismo

Vectores, sólo trazo sin relleno alternando tamaños
en Illustrator CS6.



11

PLANEACIÓN ESTRATÉGICA DE MEDIOS

Fases estratégicas de comunicación

■ Talleres de validación e implementación

- En diciembre de 2014 se llevó a cabo la impresión de las piezas para poder ser implementadas en talleres en el año 2015.
- La implementación del material se llevará a cabo inicialmente en el mes de Febrero de 2015, por medio de talleres de validación con docentes y estudiantes del ciclo básico a nivel departamental en: Alta Verapaz, Chiquimula y Quiché.
- Implementación que continuará en Panajachel, Sololá en el mes de Abril de 2015.

ENCARGADOS:

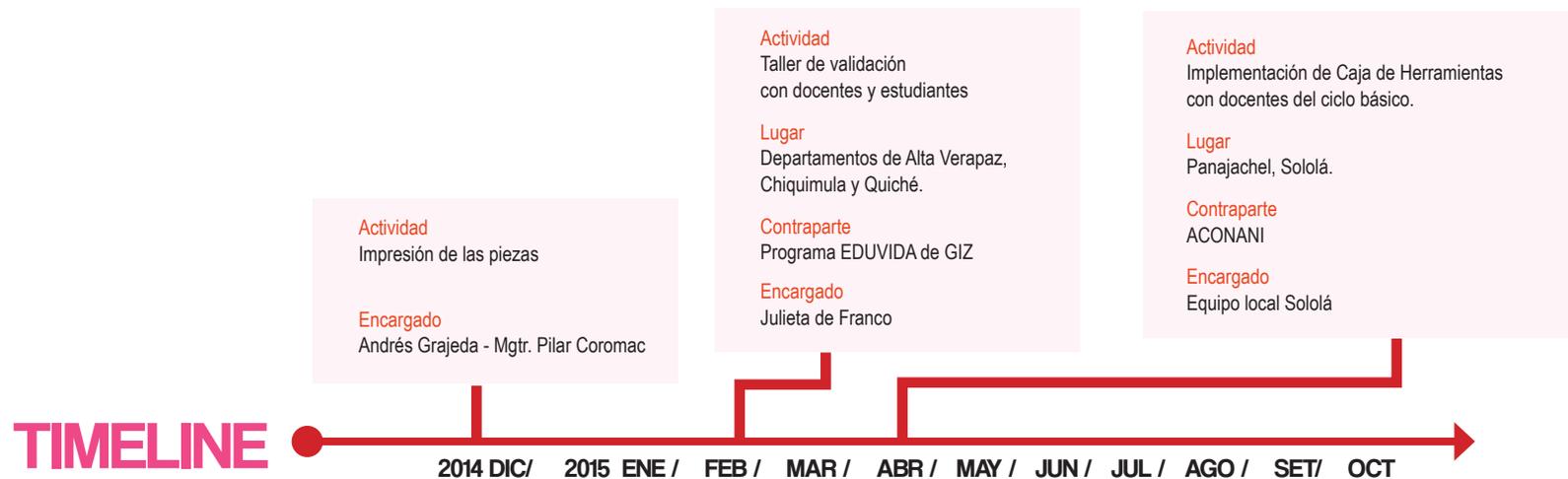
Impresión de materiales:

Mgtr Pilar Coromac y Andrés Grajeda

Talleres

Febrero 2015 GIZ - Julieta de Franco

Abril 2015 ACONANI - Equipo local de Sololá



Selección de las piezas

-Recurso pedagógico: (Juego 3 en 1) sobre acerca de Derechos humanos, Convivencia pacífica, Interculturalidad y educación; con actividades lúdicas las cuales constituyen el material central de la caja de herramientas; incluyendo una guía escrita que fundamenta teóricamente las herramientas y actividades.
-Dirigido a: Estudiantes del ciclo básico de instituciones publicas de nivel socioeconómico D (bajo) entre 12-15 años de edad.

■ ¿COMO SE UTILIZARÁ? / MEDIO DE COMUNICACIÓN

PIEZA / MEDIO	CARÁCTER	PROPÓSITO
-Empaque principal y secundarios / impreso	-Diseño de empaque	- Proteger el juego y facilitar su movilización.
-Guía para el docente / impreso	-Diseño editorial	-Guía: Medio de apoyo para el docente para orientar la metodología del juego.
Juego (3 en 1) -Cartas - Tablero	-Desarrollo de personajes	-Juego: Reforzar los contenidos sobre DDHH, convivencia pacífica, multiculturalidad, etc. generando pensamiento crítico



12

BOCETAJE Y PROPUESTA PRELIMINAR

ÍNDICE DE BOCETAJE

12.1.	<i>Bocetaje de estructura de empaques</i>	84
12.2.	<i>Bocetaje de Personajes</i>	100
12.3.	<i>Paleta de colores de juegos</i>	115
12.4.	<i>Bocetaje de Identificadores</i>	119
12.5.	<i>Bocetaje de Textura visual</i>	134
12.6.	<i>Bocetaje de diseño de empaques secundarios</i>	140
12.7.	<i>Bocetaje del diseño del empaque principal</i>	144
12.8.	<i>Bocetaje del diseño del tablero del juego Cuentoletas</i>	152
12.9.	<i>Bocetaje del diseño de tarjetas del juego Dibujo y transformo</i>	162
12.10.	<i>Bocetaje del diseño de tarjetas del juego Teatro bajo cero</i>	165
12.11.	<i>Bocetaje diseño de la guía</i>	179
12.12.	<i>Propuesta preliminar</i>	186

12.1

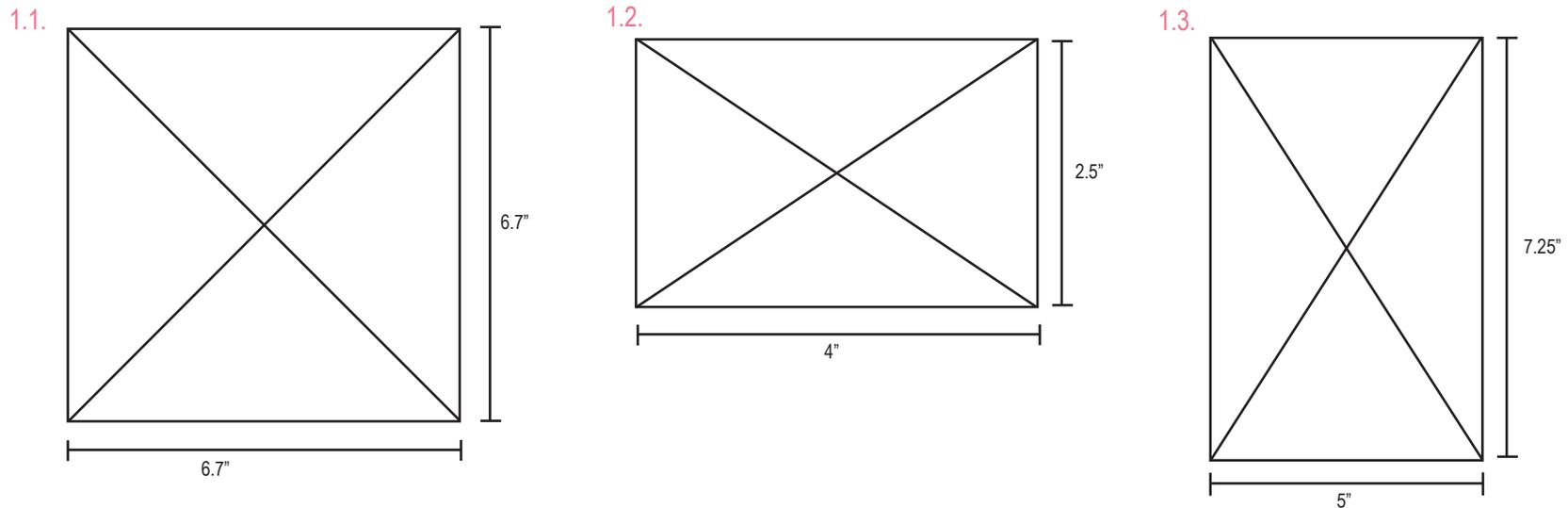
BOCETAJE DE EMPAQUES

Se realizó el bocetaje del empaque principal y secundarios, llevando a cabo inicialmente lo siguiente:

- Definición del tamaño de las piezas*
- Distribución de las piezas*

Definición de formato de piezas

Fig. (1)



1. **Juego "Dados de cuentos"** (Fig. 1.1.) La idea inicial consistía en seis dados que tuvieran una palabra en cada cara, de tal manera que al tirar todos los dados la unión de las palabras de cada cara formarían una oración representando una situación de conflicto para que los alumnos la resolvieran por medio de una dinámica en grupos. Por lo tanto el tamaño de los dados debían de ser grandes para que todos los alumnos pudieran leer las palabras desde lejos y por el tamaño del formato se elevaba el costo de reproducción por la cantidad de material por cada dado, por lo tanto se hizo el cambio de utilizar un tablero con un tamaño de 6.7" x 6.7" cerrado y de 20" extendido que incluyera ruletas, dentro de cada ruleta se encontrarían seis palabras, una palabra por cada cara del dado y dependiendo del número que caiga en el dado se selecciona la palabra de la ruleta correspondiente al número.

2. **Juego de "Dibujo y transformo"** (Fig. 1.2.) el tamaño de las cartas debería de ser ergonómico y cómodo para el tamaño de las manos de los alumnos de básicos y el texto tenía que estar en una escala considerable para facilitar la lectura, el tamaño seleccionado fue de 4" x 2.5".

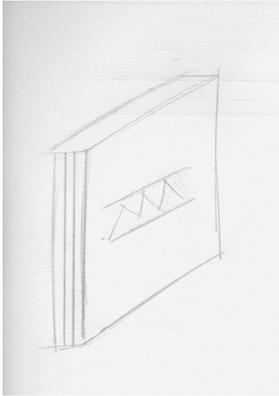
3. **Juego "Teatro bajo cero" y la guía del docente:** (Fig.1.3.) el cliente ya contaba con una medida específica siendo esta de 5" x 7.25" (media carta).

Empaque Principal

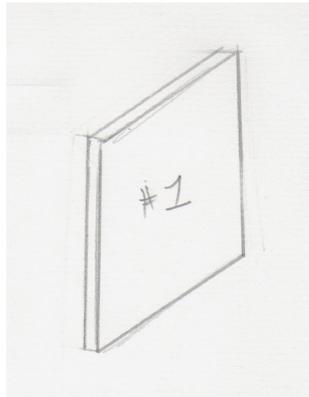
■ Primera propuesta

Fig. (2)

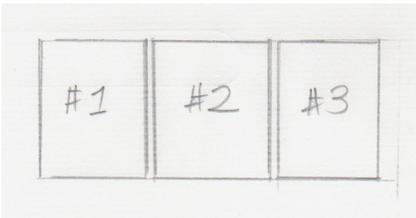
2.1.



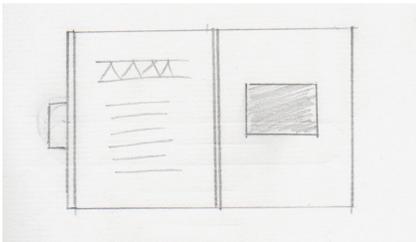
2.2.



2.3.



2.4.



Una vez definido el formato de cada pieza de los juegos se comenzó con la realización del empaque principal que los contendría.

Como primera idea para la creación de la caja de herramientas se propuso hacer un empaque que incluyera los tres juegos (Fig. 2.1) y caja juego tendría su propio estuche (Fig. 2.2. y 2.3.), dentro del estuche (Fig.2.4.) se encontraría del lado izquierdo el título del juego, una breve descripción de la utilización del juego y cómo se debe de utilizar dentro del salón de clase y del lado derecho se encontrarían los materiales, como lo se en el caso del juego "Dibujo y transformo" que consiste de cartas, las cartas irían aseguradas al estuche por medio de solapas para facilitarle al docente desprenderlas y al mismo tiempo protegerlas.

Sin embargo al tener los juegos en empaques individuales y que se puedan remover fácilmente dentro de la caja que los contiene dificultaría el transporte y la protección de los mismos, ya que estos, no van respaldados por todos los costados de la caja, queda descubierto el lado izquierdo en donde se retiran y por lo tanto al momento del transportar el material los estuches de cada juego se desprenderían.

■ Segunda propuesta

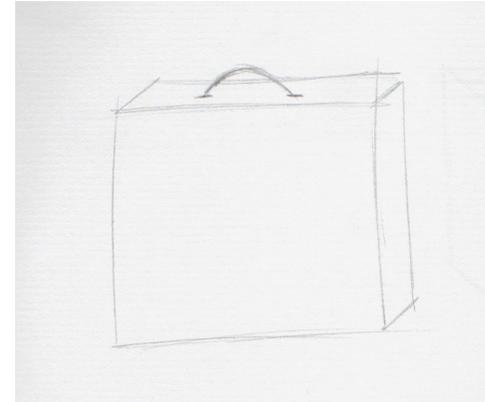
Como segunda propuesta se usó como referencia la forma de una maleta por dos motivos, el primero porque conecta con el concepto que se desea transmitir y la segunda por la facilidad de transporte por medio de un sujetador como se presenta en la Fig. 2.5.

Debido a la forma de una maleta los materiales serán colocados adentro de la misma ofreciendo protección a los materiales, como consecuencia será necesario la creación de un empaque correspondiente a cada juego para que, por ejemplo, las cartas del juego "Dibujo y transformo" no se dispersen al momento de transportar la caja, contribuyendo a diferenciar un juego del otro.

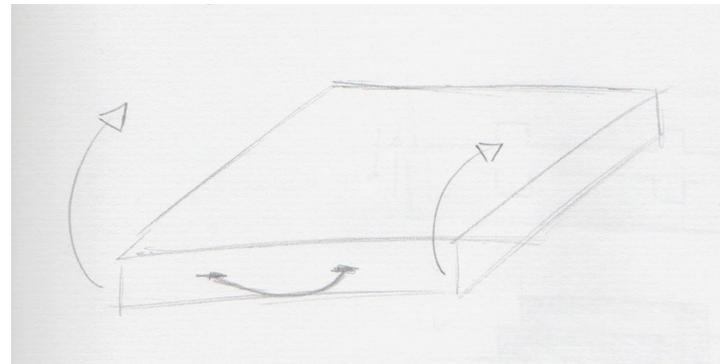
El sistema de abertura de la caja sería de igual forma al que de una maleta, abriéndose por la mitad como se aprecia en la imagen Fig. 2.6 y 2.7 y se cerrándose de igual forma.

Ya que el tamaño de las piezas varían esto permite lograr una distribución de elementos adentro del empaque que permite el aprovechar el material, el espacio y distribución de peso, facilitando la manejabilidad del empaque.

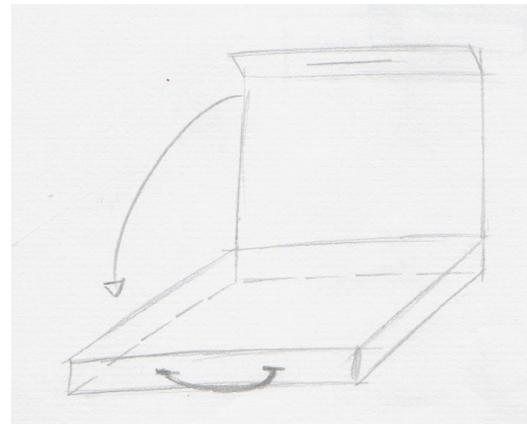
2.5.



2.6.

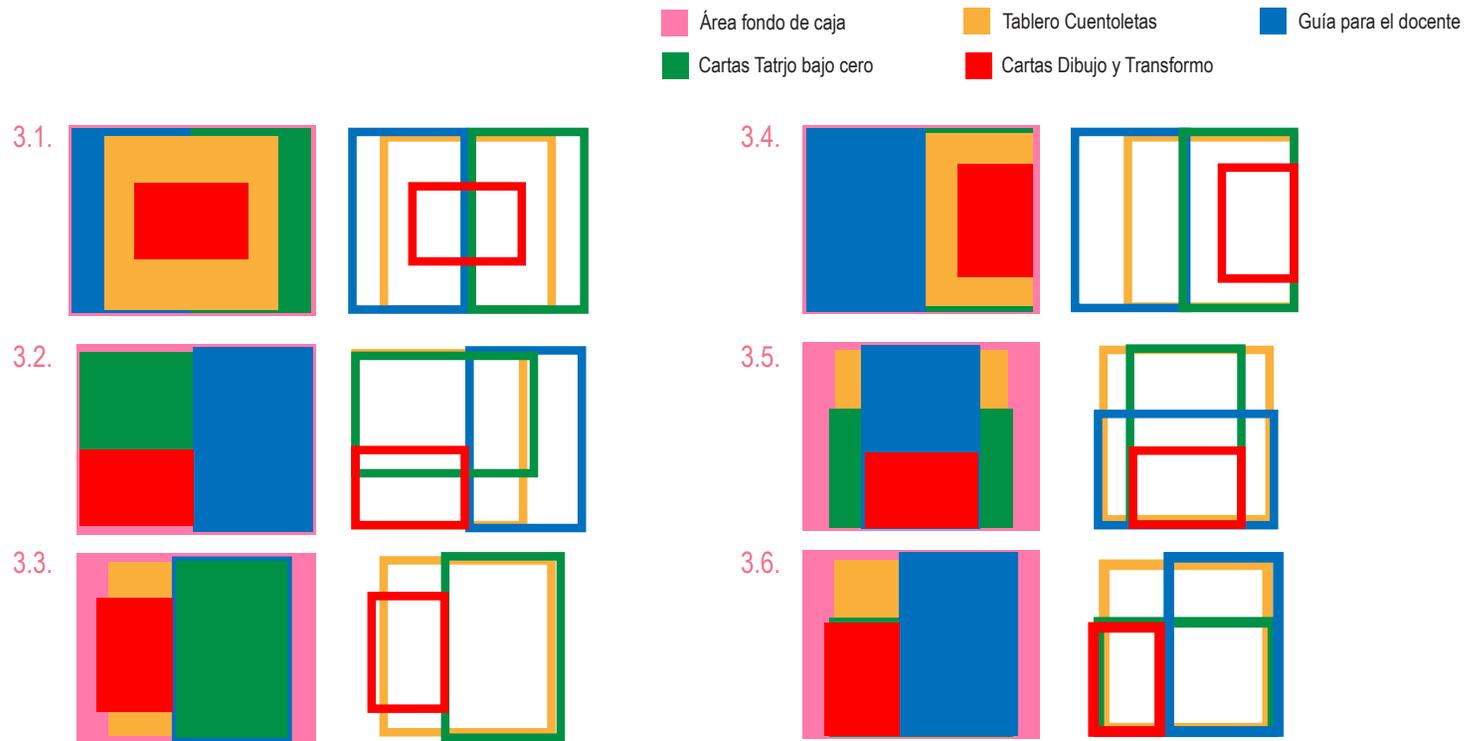


2.7.



Distribución de piezas dentro del empaque principal

Fig. (3)



Ya con el tamaño de las piezas definido y la forma básica del empaque general se realizaron pruebas de la distribución de los elementos, por lo tanto se consideraron los siguientes factores:

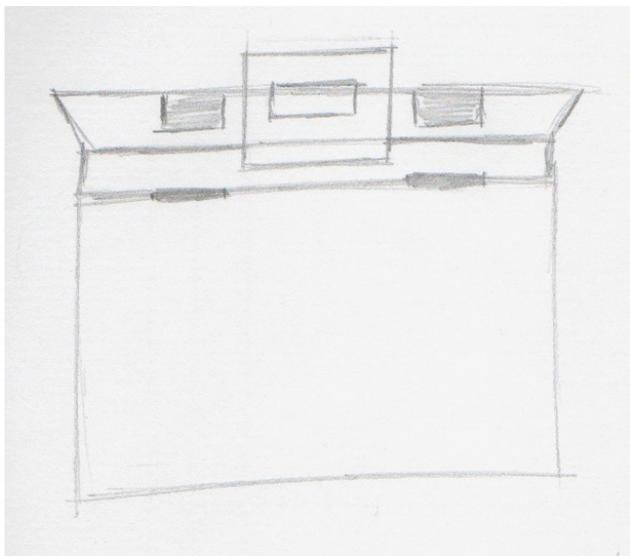
1. La primera impresión al abrir la caja, todos los empaques internos deben de estar expuestos y no ocultos.
2. El aprovechamiento del espacio disponible dentro de la caja y organizar los elementos a manera de que estos queden asegurados y al momento de transportar el empaque no se revuelvan con el movimiento y todo quede en su lugar inicial.

Por lo tanto se seleccionó el layout de la propuesta 3.1. ya que cumple con los factores mencionados anteriormente, todos los elementos del juego están expuestos y la guía junto con las cartas del juego "Teatro bajo cero" se incorporan de tal forma en la que crean un fondo visual para los elementos que se encuentran por encima y de esa forma evitar que se vea la parte no impresa del fondo de la caja.

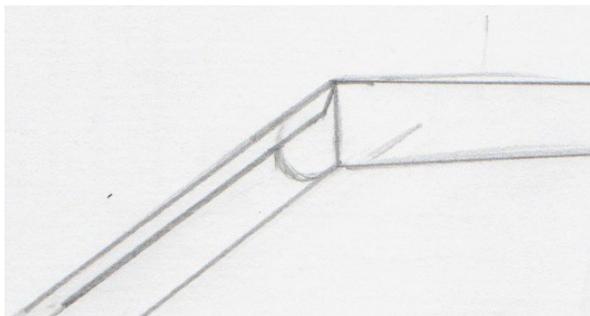
Prototipo No. 1

Fig. (4)

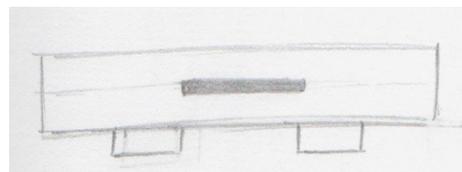
4.1.



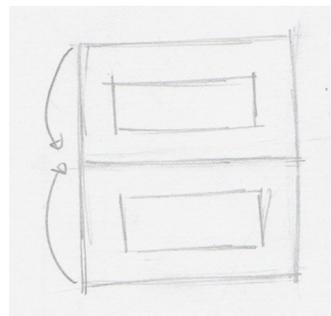
4.2.



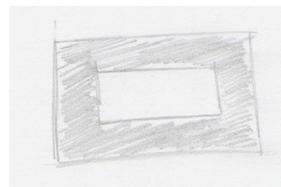
4.3.



4.4.



4.5.

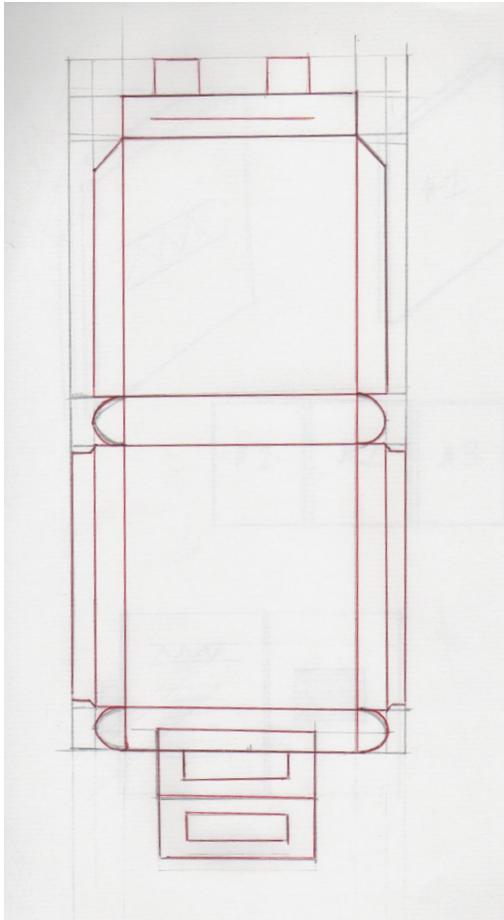


Como primera propuesta se realizó un empaque tipo maletín (Fig. 4.1), el tipo de cierre consiste de dos pestañas y un área troquelada por donde se pasa el sujetador (Fig. 4.3), el sujetador se dobla en dos para formar únicamente una pieza que brinda mayor resistencia (Fig 4.4 y 4.5). Para el ensamblaje del empaque. Se utilizó el método de solapas que se pegaban al interior de la caja (Fig. 4.2) de esa forma se asegura que la solapa interior no se despreque y se desgaste con el uso.

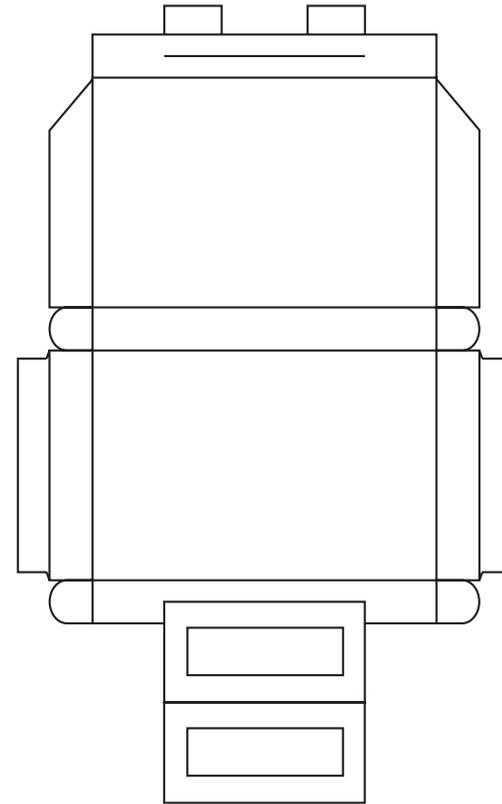
Diseño de troquel de prototipo No. 1

Fig. (5)

5.1.



5.2.



Al tener ya definida la idea del armado y forma del empaque se llevó a cabo la realización de la guía de troquel en papel (Fig. 5.1) que luego fue digitalizado (Fig. 5.2) para hacer correcciones de tamaño para ajustarlo según el layout de la distribución de las piezas que se selecciono, por lo tanto el tamaño del interior del empaque es de 11.5" x 9".

Dummy de prototipo / prueba de cierre No. 1

Fig. (6)

6.1.



6.2.



6.3.



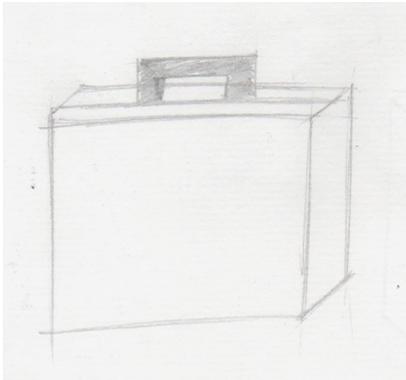
Como se muestra en la Fig. 6.1, el dummy del empaque no es sólido y presenta dificultad al momento de abrir y cerrar el empaque ya que el sujetador debe pasar por el área troquelada (Fig. 6.3) que se encuentra en la misma parte que las pestañas y la acción de cierre se complica y requiere de precisión para insertar el sujetador por un espacio troquelado reducido.

Además el cierre tipo pestaña no brinda seguridad al momento de cerrar el empaque, este queda flojo y como se puede apreciar en la Fig. 6.2 con el uso la pestaña se dobla y se rompe de los extremos, por lo tanto la opción de pestañas no es factible y el sujetador a pesar de que tiene el tamaño ideal dificulta el cierre y la manejabilidad del empaque.

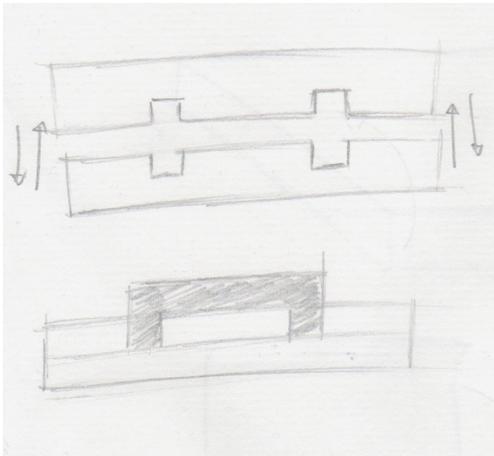
Diseño de troquel de prototipo / prueba de cierre No. 2

Fig. (7)

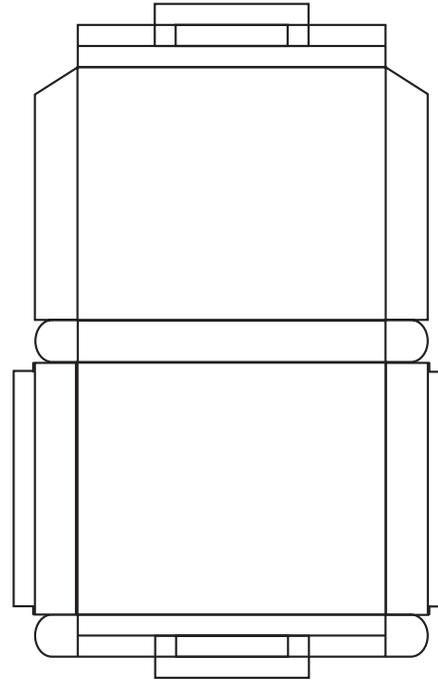
7.1.



7.2.



7.3.



Tomando en cuenta la dificultad de abrir y cerrar el empaque del primer prototipo se propuso hacer el cierre por encaje manteniendo la misma estructura y forma (Fig 7.1), el tipo de cierre consiste de dos partes del mismo tamaño y forma (Fig 7.2) en donde el sujetador se levanta cuando se interponen las dos partes, de tal forma que estos aseguran el cierre y los dos sujetadores se unen para brindar mayor resistencia y seguridad. Luego se precedió a realizar el troquel del nuevo diseño (Fig 7.3) manteniendo la misma medida y sistema de pegado por medio de solapas.

Dummy de prototipo No.2

Fig. (8)

8.1.



8.3.



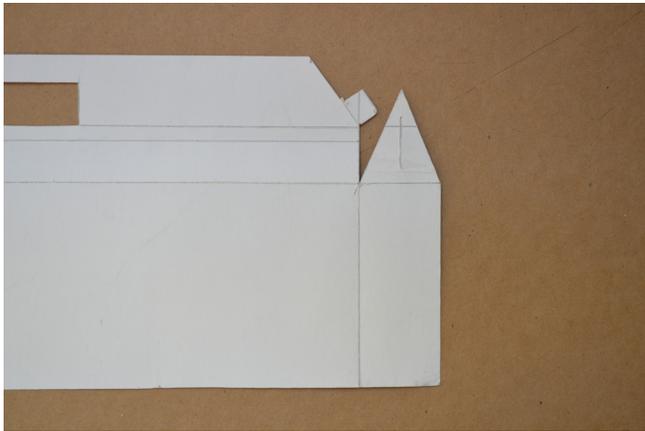
8.2.



Como se muestra en la imagen Fig. 8.1 a pesar de que la forma en la que se abre y se cierra el empaque resulta más cómodo y requiere de menos esfuerzo, a pesar de eso la unión entre los dos sujetadores (Fig. 8.2) no es sólido y no asegura el cierre del empaque, como se puede apreciar en la Fig. 8.3 a pesar de que el empaque se mantenga estático los sujetadores no se unen totalmente y se levantan. En la imagen #26 se puede visualizar el espacio interior de la caja y como se verá la caja al momento de abrirla totalmente, las piezas se encontraran colocadas del lado derecho.

Prueba de cierre No.3

Fig. (9)



Como se ha demostrado en los prototipos anteriores el sistema de cierre es la parte que presenta más dificultad, por consiguiente se realizaron pruebas de otro tipo de cierre, el nuevo sistema de cierre consiste en la utilización de dos pestañas (una a cada extremo de la caja) en donde por medio del área troquelada se inserta y se asegura el extremo de la caja, el método de abertura y cierre se ve facilitado por este sistema ya que el usuario solamente tendría que remover del área de corte la pestaña.

Como consecuencia del nuevo sistema de cierre la propuesta de diseño de troquel cambia, por lo que fue necesario realizar un nuevo prototipo de empaque para comprobar a escala real si el cierre por medio de pestañas es funcional.

Dummy de prototipo No.3

Fig. (10)

10.1.



10.2.



10.3.



10.4.



Como se puede observar en la Fig. 10.1 la estructura del empaque sufre cambios con respecto a la parte superior donde se ubica el sujetador que ahora se encuentra incorporado dentro del mismo troquel y no como un elemento aparte como se trabajó en las primeras propuestas de empaque, por lo tanto el nuevo sujetador consiste únicamente de un área troquelada en donde el usuario coloca la mano (Fig. 10.2). El nuevo sistema de cierre (Fig. 10.3. y 10.4) se adaptó al nuevo empaque y se cambió la forma de las pestañas por una forma redondeado que asegura el cierre.

Dummy de prototipo No.4

Fig. (11)

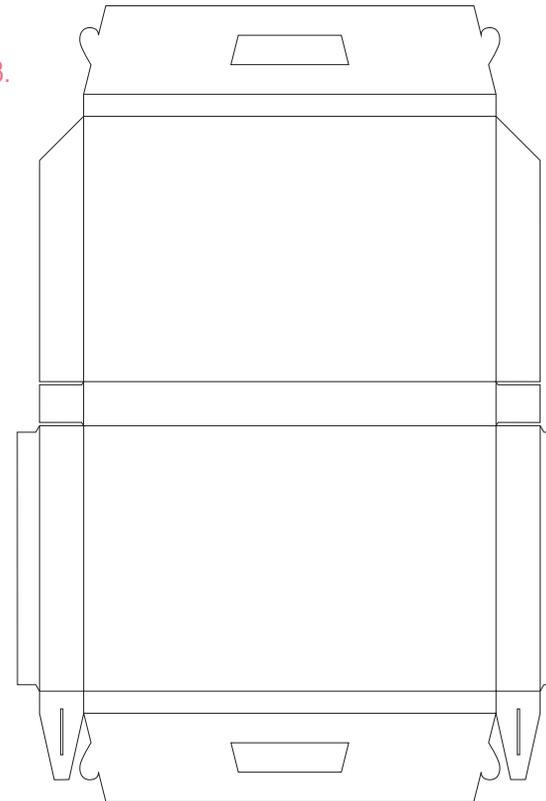
11.1.



11.2.



11.3.



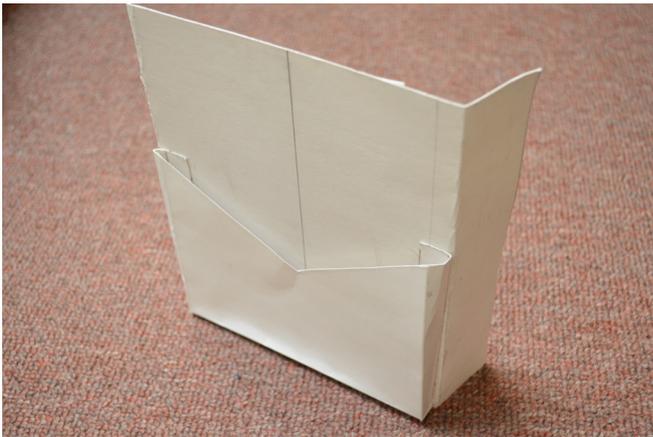
Tomando como base el diseño de troquel del dummy No.3 se decidió hacer una nueva versión más resistente (Fig. 11.1), por lo tanto se ajustaron los tamaños de las solapas laterales, siendo estas el doble del tamaño que las del dummy anterior (Fig. 11.2). Además se extendió el área superior del empaque, donde se encuentra el sujetador, para brindar mayor resistencia al momento de sujetar el empaque. El diseño de troquel no se altera (Fig. 11.3) a excepción de los cambios mencionados anteriormente de tamaños de solapas laterales y área de sujetador.

Empaque del juego “Dibujo y transformo”

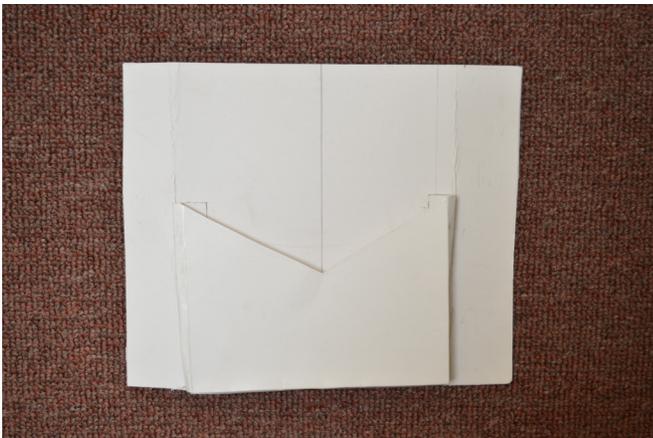
■ Primera propuesta

Fig. (12)

12.1.



12.2.



Como primera propuesta para el empaque para el juego “Dibujo y transformo” se tomó como base el ancho, alto y profundidad de las 40 cartas combinadas (5.25” x 3.5” x 1.25”) para crear un contenedor tipo display (Fig. 12.1 y 12.2) que tuviera la función de proteger las cartas y al momento de utilizar el juego dentro del salón de clase facilita a los estudiantes seleccionar una carta del mazo y llamar la atención de los estudiantes.

Este tipo de display consta de dos piezas que el docente debe de armar y pegar, como consecuencia se aumenta el costo de reproducción, debido con el presupuesto que se cuenta fue necesario cambiar la propuesta el empaque para las cartas.

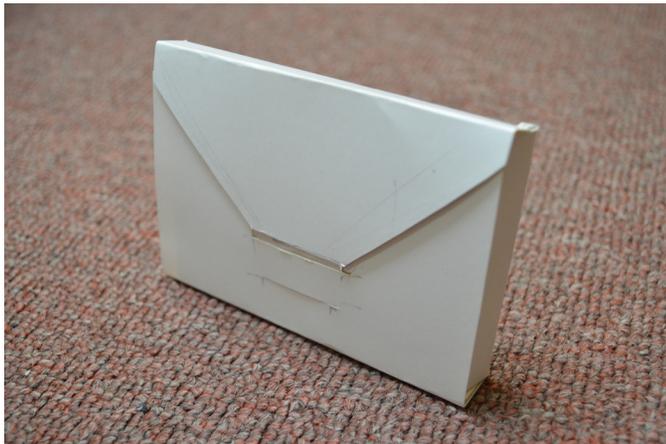
■ Segunda propuesta

Fig. (13)

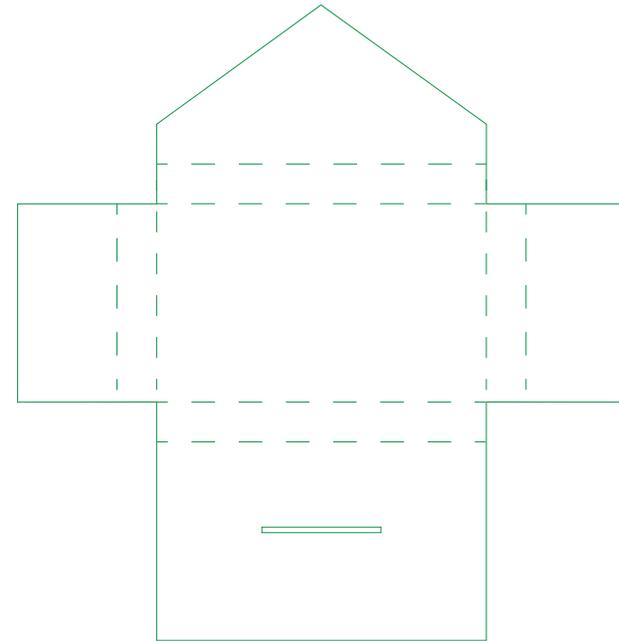
13.1.



13.2.



13.3.

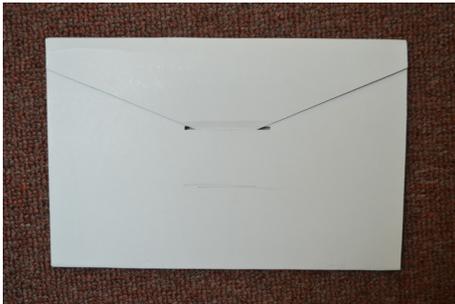


Por lo tanto se realizó una segunda propuesta de empaque, utilizando como base la forma y diseño de un sobre, se adaptó el diseño para que las cartas queden ajustadas y aseguradas. En la Fig. 13.1 se muestra el tamaño del sobre y se optó por un tipo de cierre por medio de solapas, se puede observar que la solapa de cierre es tipo circular dificulta el cierre del empaque, por lo que se optó por mantener la misma medida y forma del empaque y sustituir la solapa circular por una triangular (Fig. 13.2 y 13.3), dicha solapa se inserta en el área troquelada en la parte delantera del empaque, asegurando el cierre del empaque.

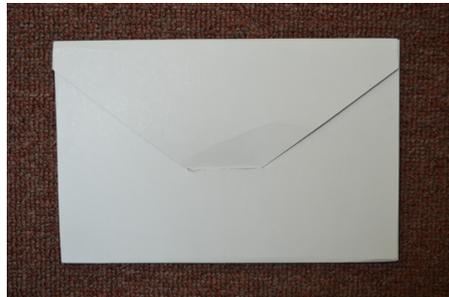
Empaque del juego “Teatro Bajo Cero”

Fig. (14)

14.1.



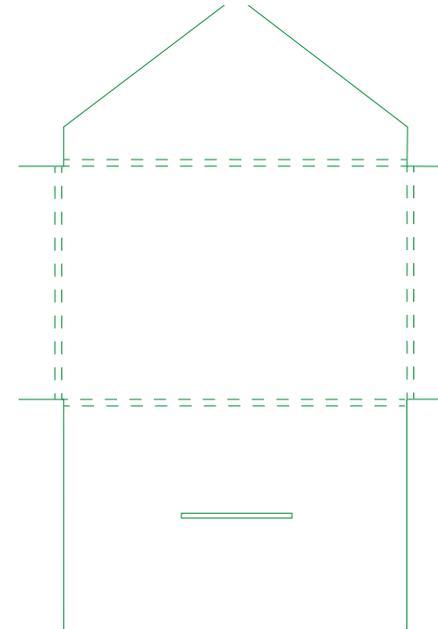
14.2.



14.3.



14.4.



En la Fig. 14.1 se puede apreciar el primer dummy del empaque con la medida de las cartas del juego (8.5" x 5.5"). La primera prueba tiene la dificultad que la solapa y el área troquelada donde se inserta dicha solapa dificulta la abertura del empaque debido a la posición en la que se encuentra, por lo tanto, se realizó una segunda prueba de dummy (Fig. 14.2, 14.3 y 14.4) donde se bajó la altura de la solapa y área troquelada a la mitad de la altura del empaque, de esta forma el cierre y apertura del empaque se facilita ya que se cuenta con mayor espacio para realizar la acción de doblez.

12.2

BOCETAJE DE PERSONAJES

Para realizar a los personajes (maya, ladino, garífuna y xinca) se procedió a observar una serie de referencias a manera de determinar las características principales en cuanto a rasgos físicos y vestimenta de cada una de las 4 etnias principales de Guatemala.

Referencias



Ladino

RASGOS FÍSICOS:

- Piel blanca o morena clara
- cabello negro, castaño o cobrizo
- Ojos marrón claro u oscuro
- De alta o baja estatura

VESTIMENTA:

- Ropa casual o formal

Mujeres: Blusas, pantalones, faldas, vestidos, chaquetas, etc.

Hombres: Pantalones, playeras, camisas, suéteres, etc.



Maya

RASGOS FÍSICOS:

- Piel morena
- Cabello negro lacio
- Ojos rasgados marrón oscuro
- Pómulos salientes, frente ancha, nariz chata
- Baja estatura en su mayoría

VESTIMENTA:

- Traje típico
- Mujeres: güipil, faja, collares, alhajas, sandalias, tocado, corte o refajo, chal.
- Hombres: Camisa, pantalón, rodilleras o ponchito, sombrero, sandalias, pañuelos bordados, etc.



Garífuna

RASGOS FÍSICOS:

- Piel oscura
- Pelo negro y grueso trenzado o cortado perfectamente hasta el área donde termina la frente.
- Rasgos marcados, nariz ancha, labios gruesos
- Ojos marrón oscuro

VESTIMENTA:

- Pantalones bombachos holgados, pañoletas, camisetas sin mangas, faldas / vestidos con cuadros o lisas multicolores y brillantes.



Xinca

RASGOS FÍSICOS:

- Piel morena
- Cabello negro / castaño oscuro, ondulado o lacio.
- Ojos marrón oscuro
- Baja estatura

VESTIMENTA:

- Traje típico
- Mujeres: güipil blanco con franjas de colores, falda con vuelos, faja roja, zapatillas o sandalias.

Hombres: camisa con mangas largas, pantalón blanco, sombrero, sandalias y faja roja.

Observación y análisis de técnica y estilo

1



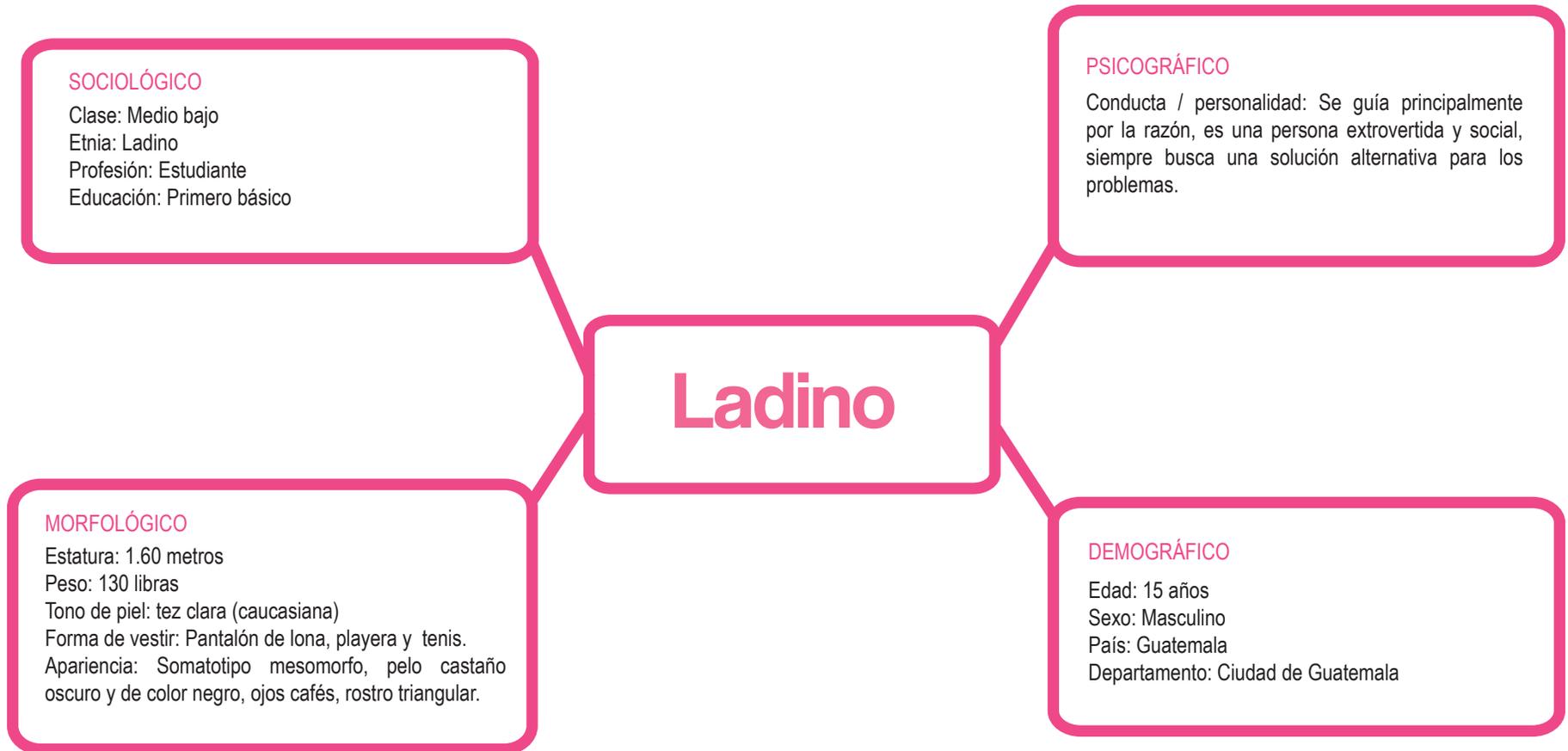
2

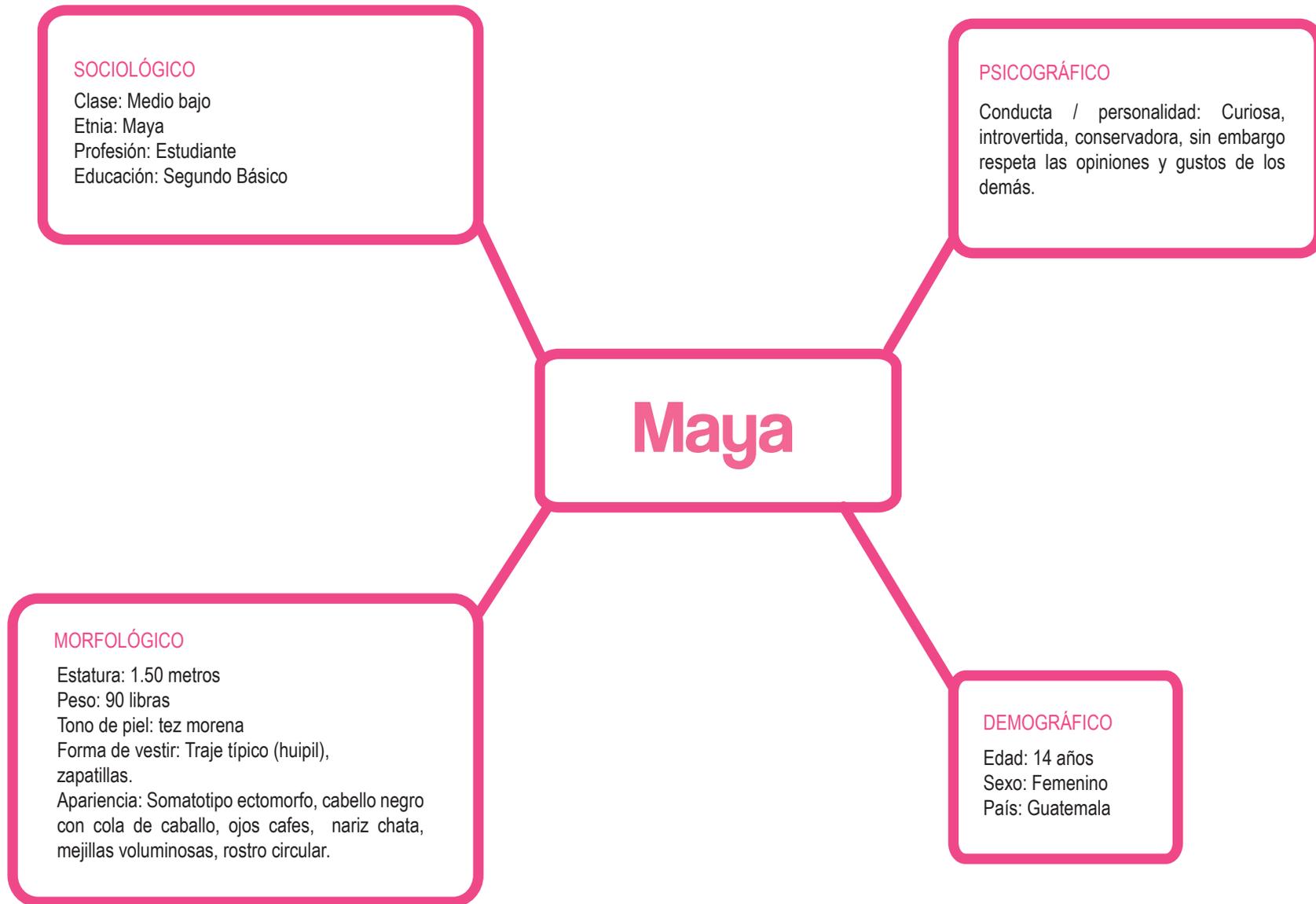


Se procedió a analizar y a observar una serie de referencias de técnicas de ilustración acordes a los resultados del instrumento de medición según anexo B inciso 15, de personajes con trazo manual, proporciones realistas en técnica digital.

Construcción de perfiles

Ya determinadas las características clave de cada etnia en cuanto a rasgos físicos y vestimenta se procedió a realizar los perfiles de los personajes en específico para proceder a realizarlos, siempre enfatizando que tendrán apariencia de adolescentes por el G.O al que se dirige siendo jóvenes de nivel básico.





Garífuna

```
graph TD; G[Garífuna] --- S[Sociológico]; G --- P[PsicoGráfico]; G --- D[Demográfico]; G --- M[Morfológico];
```

SOCIOLÓGICO

Clase: Medio
Etnia: Garífuna
Profesión: Estudiante
Educación: Tercero Básico

PSICOGRÁFICO

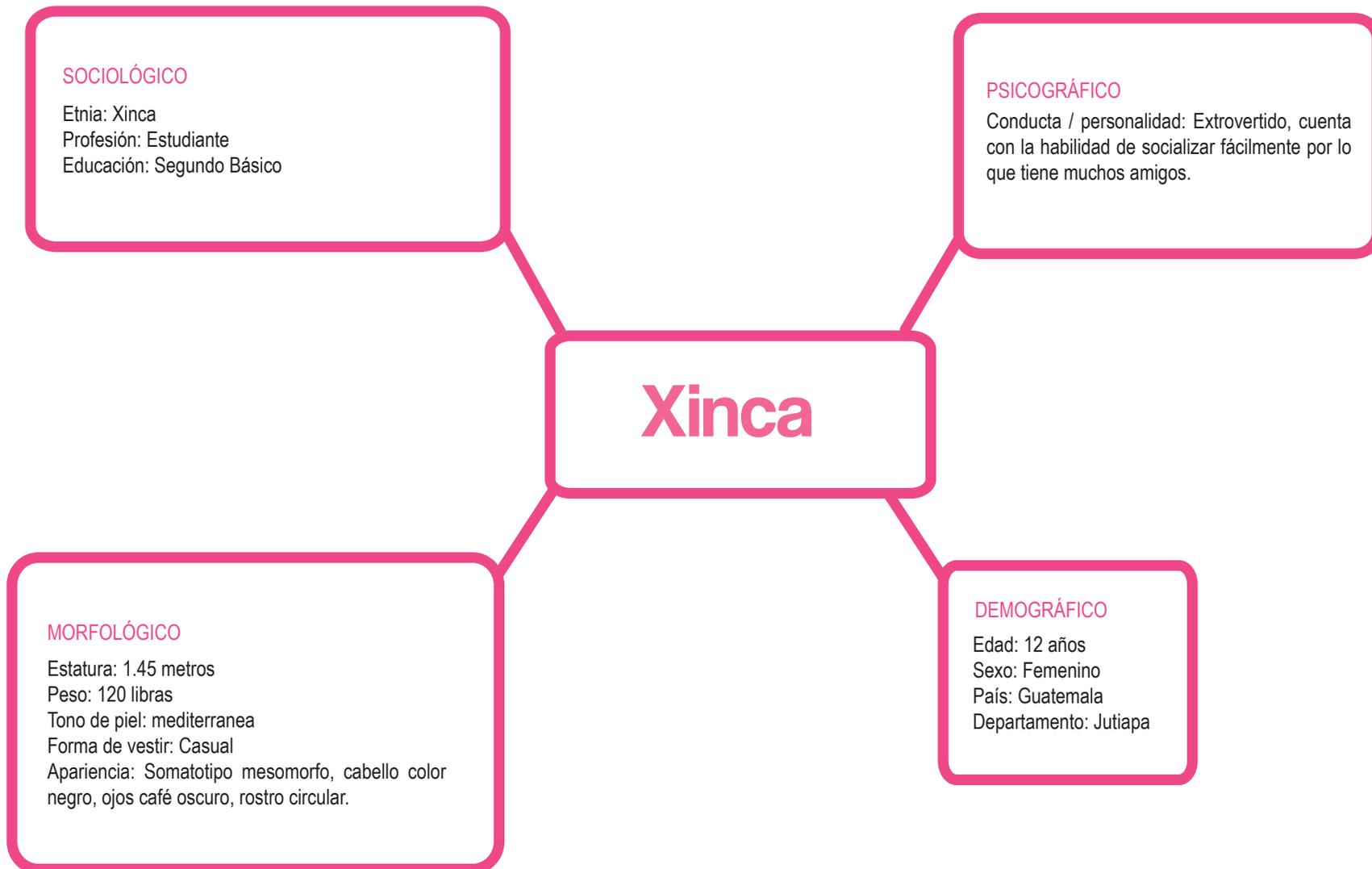
Conducta / personalidad: Extrovertido, alegre y positiva, le gusta compartir con sus compañeros.

MORFOLÓGICO

Estatura: 1.50 metros
Peso: 135 libras
Tono de piel: oscura
Forma de vestir: Camiseta, pantaloneta y tenis
Apariencia: Somatotipo mesomorfo, cabello negro colocha, ojos marrón oscuro, nariz de tabique ancho, mejillas voluminosas, rostro circular y labios gruesos.

DEMOGRÁFICO

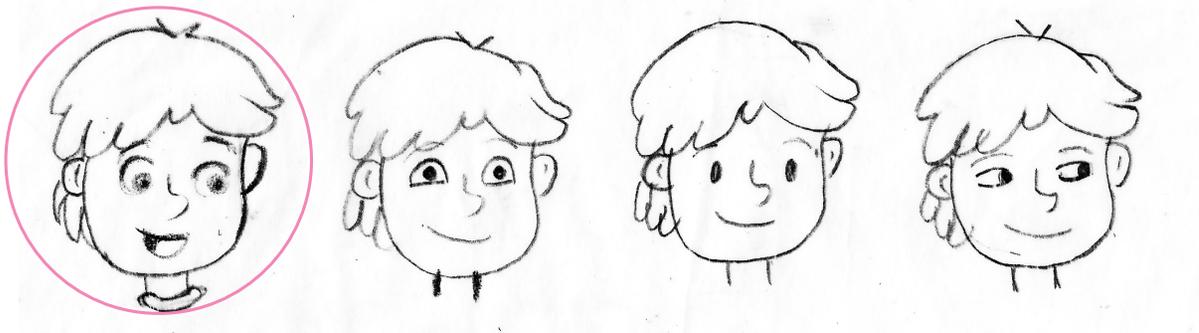
Edad: 13 años
Sexo: Masculino
País: Guatemala
Departamento: Izabal



Desarrollo de personajes

PRUEBAS DE TIPO DE OJOS

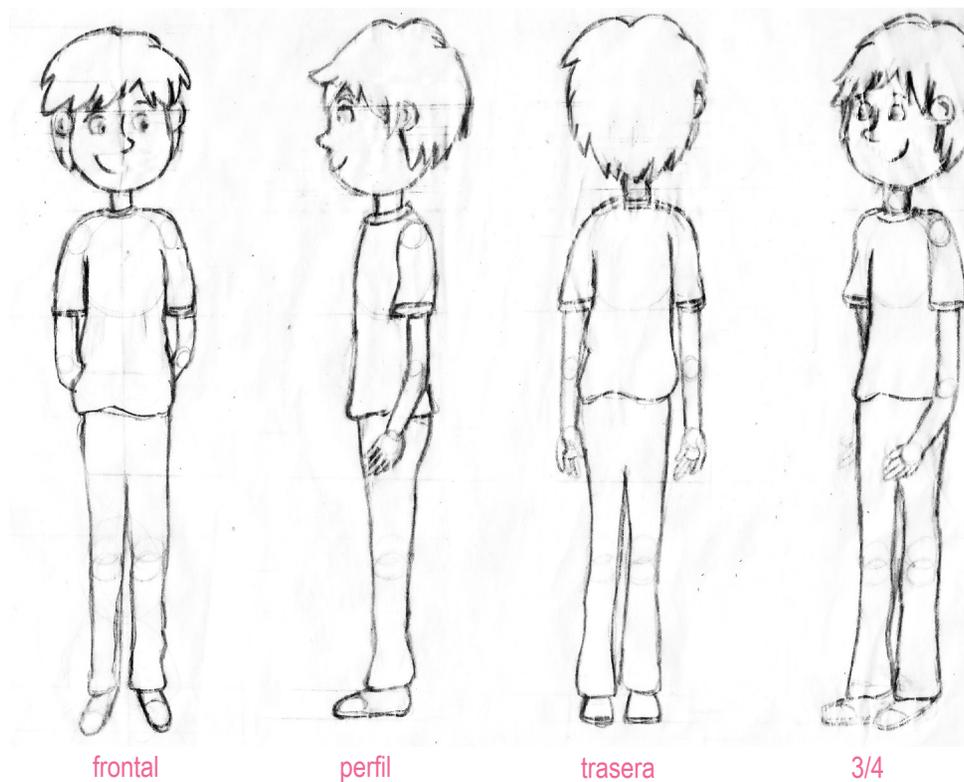
- Para realizar a los personajes se realizaron pruebas en cuanto a la forma de los ojos, a manera de manter la misma línea, optando por la primera opción al presentar mayor expresividad, a comparación de los otras propuestas.



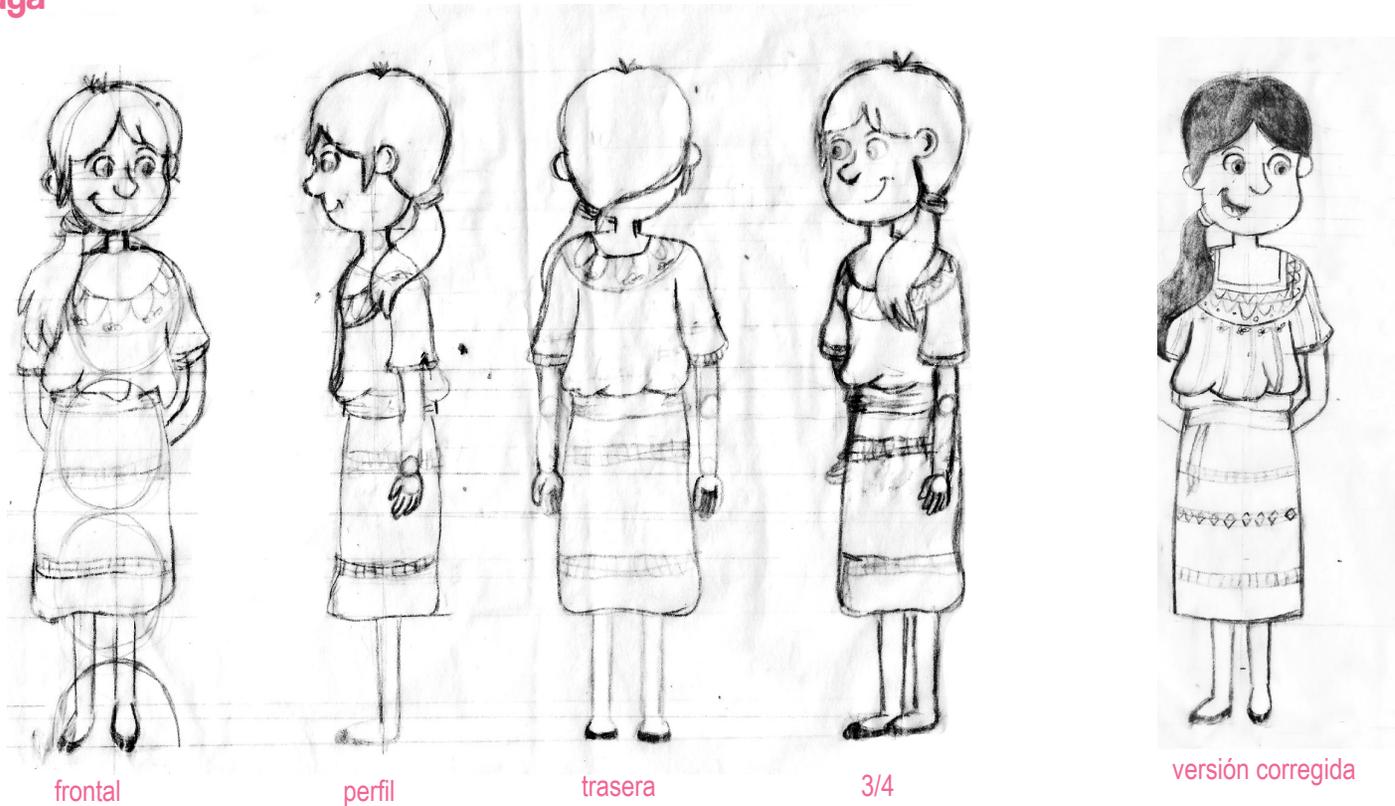
- Una vez definido el tipo de ojos, se procedió a contruir a los personajes con las características y vestimentas definidas en los perfiles mencionados anteriormente, como se observa a continuación:

■ Ladino

Se llevó a cabo la hoja modelo del personaje para mostrar las respectivas cuatro vistas principales, luego se le mostró el resultado al cliente el cual aprobó el diseño del mismo, puesto que según su punto de vista el personaje si lograba representar las características de la etnia ladina, con respecto al aspecto y vestimenta, en este caso no solicitó modificación en el diseño.



■ Maya

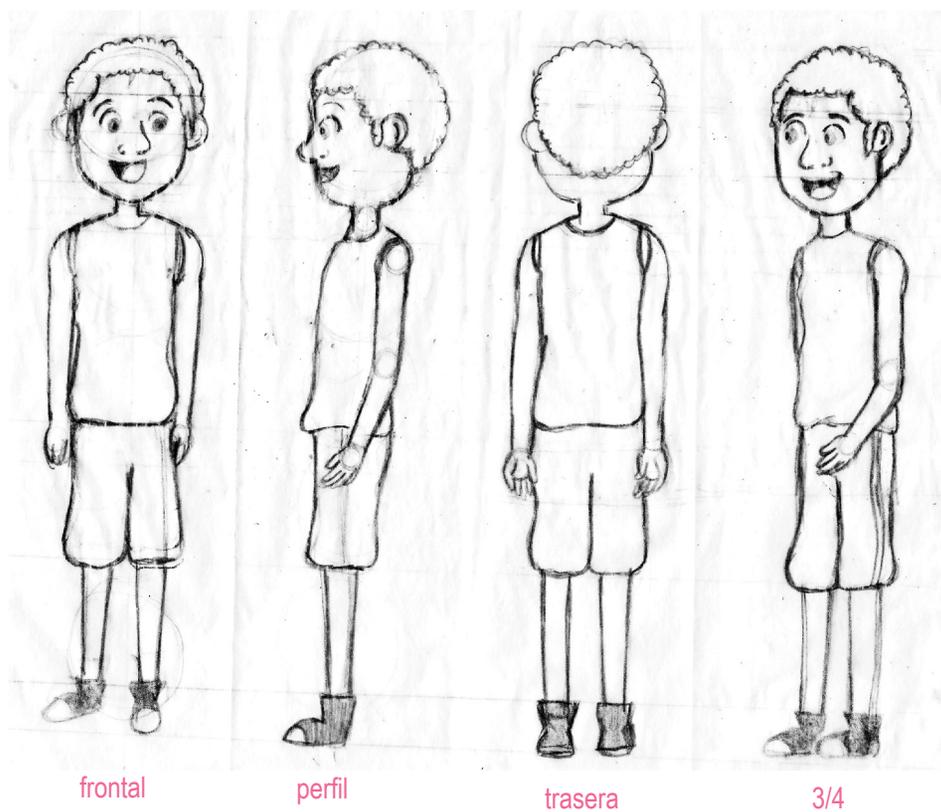


En el caso del personaje de etnia maya también se elaboró la hoja modelo del personaje en base al perfil establecido, sin embargo es importante mencionar que para el diseño de la vestimenta se agregaron diversos patrones de diferentes trajes típicos con el fin de no representar un traje en específico para no generar exclusión en cuento a limitarse a mostrar el de una región departamental en particular.

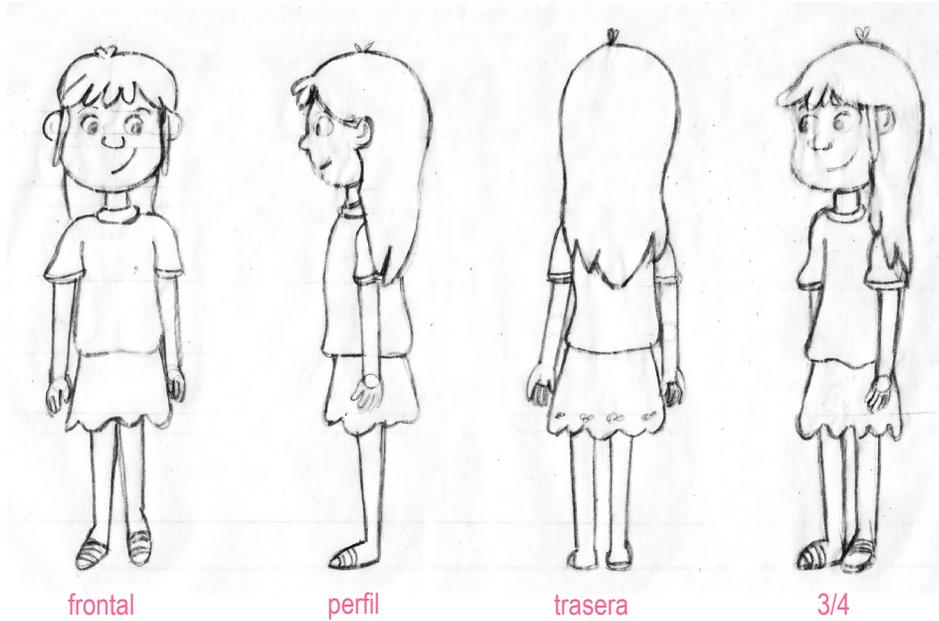
Por otro lado al mostrarle la propuesta de la hoja modelo del personaje al cliente solicitó realizar un cambio en el diseño del huipil, el cual consistió en agregar más patrones típicos, ya que indicó que por lo general dichas prendas poseen riqueza en detalles.

■ Garífuna

Para llevar a cabo el diseño del personaje garífuna se tomó en cuenta el perfil creado previamente, como en el caso de los personajes anteriores, en esta ocasión al mostrarle al cliente la propuesta de personaje en relación a su apariencia física y forma de vestir no solicitó realizar cambios, ya que identificó fácilmente que se trataba de un personaje procedente de etnia garífuna, mayormente por sus rasgos físicos.



■ Xinca



Para desarrollar al personaje de la etnia Xinka se tomó como base el perfil del personaje creado anteriormente empleando como vestimenta ropa tipo casual debido a que según lo investigado al recopilar las imágenes para el moodboard de la respectiva etnia se menciona que está desapareciendo del país, quedando mayormente personas maduras o ancianos.

Sin embargo al enseñarle el resultado elaborado en la hoja modelo al cliente, indicó que no era ideal debido a que no representaba a la etnia Xinka hecho que podría causar conflicto con el grupo objetivo al confundirlo con un personaje de etnia ladina por vestir de manera casual, por lo que solicitó colocarle el traje típico Xinka a pesar de lo señalado.

12.3

PALETA DE COLOR DE JUEGOS

3.1. *Juego Dibujo y transformo*

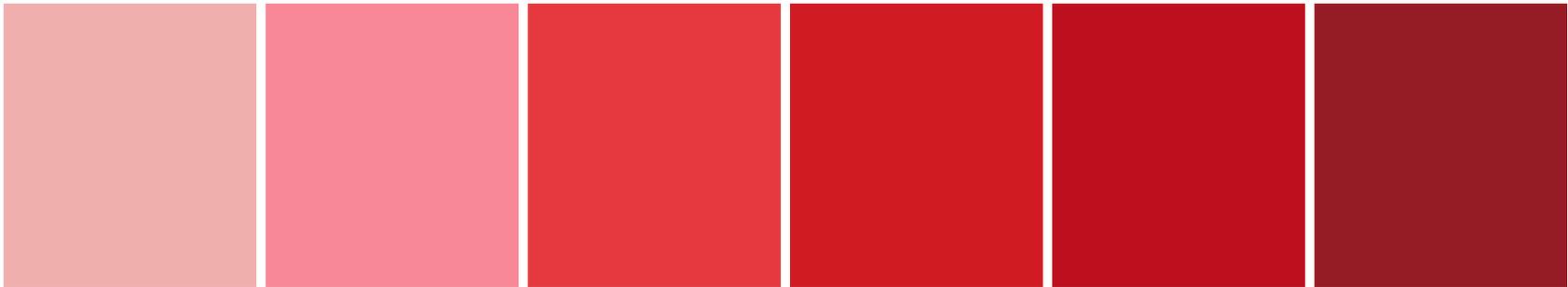
3.2. *Juego Teatro bajo cero*

3.3. *Juego Dadores de cuentos / Cuentoletas*

Antes de proceder a realizar el diseño de las piezas gráficas se estableció la paleta de color para representar y diferenciar cada juego, según la psicología del color y la relación que posee con el aprendizaje.

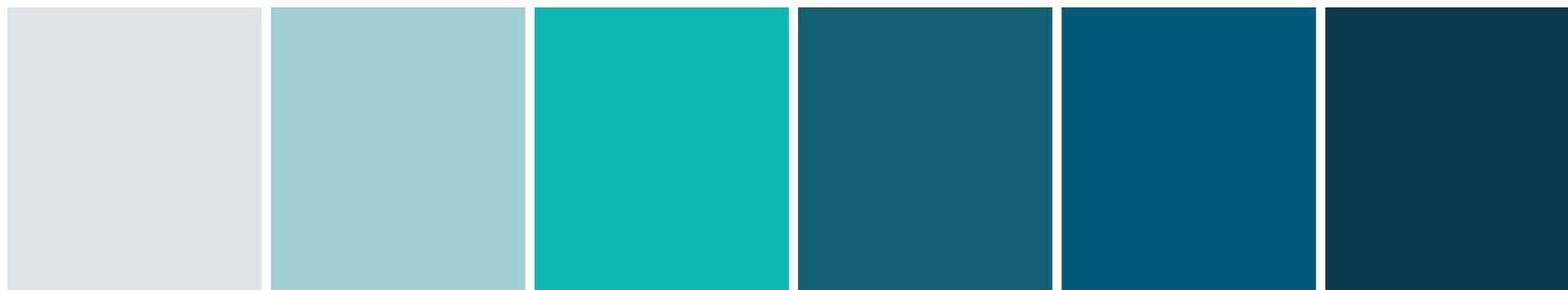
Ya que Pers (2009) afirma que la combinación de colores ayuda a diferenciar algunos conceptos. Es aconsejable si se realiza un set de 2 o más juegos educativos, se haga una diferenciación de los mismos a través del uso de diferentes colores que muestren la diferencia de cada uno.

Paleta de color Juego Dibujo y transformo



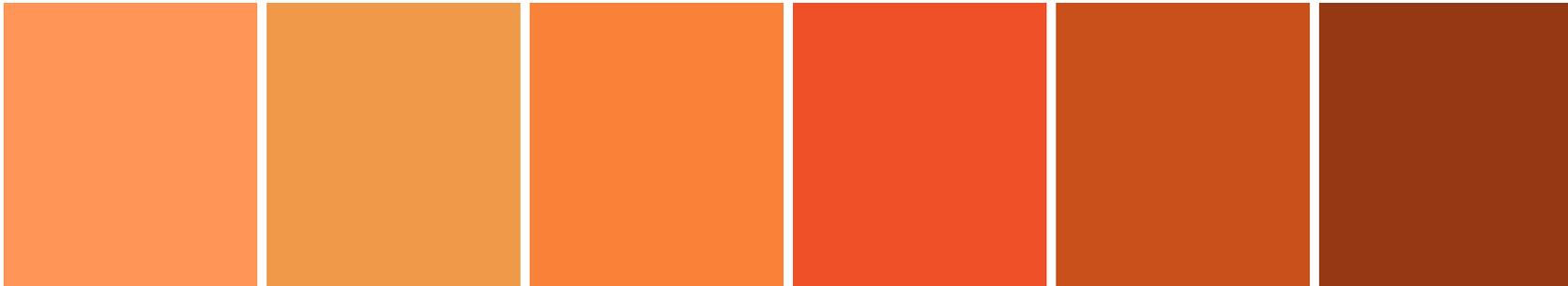
Se estableció la paleta de color del Juego dibujo y transformo por medio de tonalidades de rojo con el fin de expresar atención y vigilancia, por tratarse de un juego de dibujar y adivinar lo cual requiere de concentración y estar pendiente para dar una respuesta, ya que según la expresión psicológica del color de acuerdo con Pol (2005) indica que el rojo trasmite una actitud de alerta y una capacidad de reacción frente a los estímulos.

Paleta de color Juego Teatro bajo cero



La paleta de color del juego Teatro bajo cero se estableció en base a tonalidades de azul, ya que según afirma Valero (2013), el azul “es el símbolo de la sabiduría, la profundidad y la serenidad, vinculado con la circunspección, la inteligencia y las emociones profundas” es decir aspectos relacionados con el ámbito educativo. Por otra parte el juego “Teatro bajo cero” demanda capacidad de análisis puesto que se deben resolver problemas sociales específicos a través de la propuesta de soluciones por medio de la paz.

Paleta de color del juego Dadores de cuentos / Cuentoletas



En base a tonalidades de anaranjado se estableció la paleta de color del juego Dadores de cuentos / Cuentoletas, debido a la psicología del color según afirma Pol (2005) el color anaranjado representa alegría, expresión creativa, imaginación, invención, jovialidad, de igual forma estimula la extroversión y espontaneidad, beneficiando la comunicación entre las personas. Lo que contribuye a reflejar aspectos básicos del juego “Dadores de cuentos” en relación a la metodología que trata sobre crear o inventar historias sobre problemáticas sociales y representarlas, donde docente y alumnos deben interactuar para hallar una solución a dicho conflicto bajo un ambiente de extroversión y diversión.

12.4

BOCETAJE DE IDENTIFICADORES

Para llevar a cabo el diseño de identificadores de los cuatro juegos se realizó la observación y análisis de referencias de identificadores de diversos juegos con el fin de hallar características claves a manera de aplicarlas en el desarrollo de los mismos.

Observación y análisis de identificadores



http://www.arobanews.com/wp-content/uploads/2010/03/hasbro_noche_de_juegos.jpg

1. IDENTIFICADOR NOCHE DE JUEGOS (HASBRO)

EL identificador presenta diversas características como:

- Uso de tipografía extrabold con trazos rectos.
- Trazo grueso alrededor.
- Integración de elementos de apoyo en relación a las piezas del juego.
- Uso de efectos para destacar entre los otros elementos.
- Eje inclinado para lograr dinamismo.
- Blanco sobre negro para generar contraste.
- Colores vibrantes.



http://www.agenturgruppe-absatz.de/wp-content/gallery/hasbro/Pictureka_logo_08.png

2. IDENTIFICADOR JUEGO PICTUREKA

EL identificador posee las siguientes características:

- Tipografía y eje curvo para lograr dinamismo
- Color rojo sobre blanco para generar contraste entre elementos.
- Uso de elemento de apoyo en este caso, cuadro de dialogo con respecto al tema del juego.
- Uso de efecto de sombra para resaltar el nombre del juego.



<http://i2.esmas.com/galerias/fotos/2011/12/ADIVINA-QUIEN-CARS-086e53a8-78b8-102f-9736-0019b9d5c8df.jpg>

3. IDENTIFICADOR JUEGO ADIVINA QUIÉN?

Las características gráficas del identificador son las siguientes:

- Posee trazos y eje curvo para otorgar dinamismo.
- Tipografía extrabold con color vibrante y trazos gruesos alrededor para resaltar y generar contraste.
- Emplea elementos de apoyo para indicar la temática del juego.



<http://www.jenga.com/jenga.png>

4. IDENTIFICADOR JUEGO JENGA

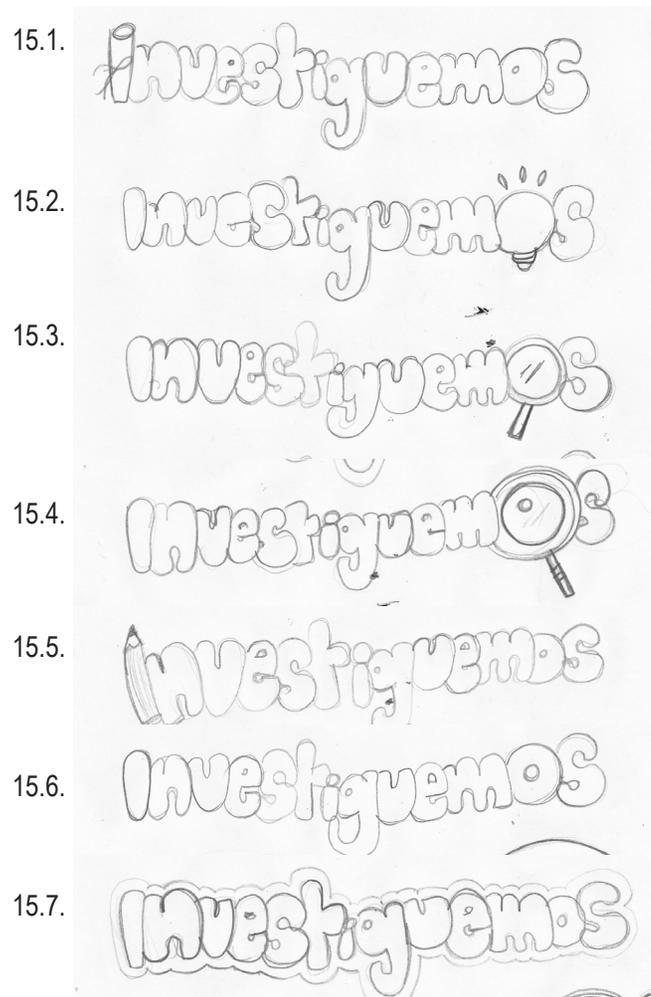
El identificador muestra las siguientes características:

- Identificador tipográfico para una imagen simple a manera que sea memorable.
- Emplea un eje curvo lo que le brinda una apariencia dinámica.
- Tipografía extrabold con efecto 3D manejando blanco sobre rojo para enfatizar el nombre del juego de otros elementos.

Identificador del Juego Investiguemos

■ Bocetos a lápiz

Fig. (15)



Seguido de llevar a cabo el análisis de referencias se procedió a realizar diversas pruebas de identificador (Fig. 15) mediante una exploración en base a lo observado en el análisis previo al tratar de integrar juntamente con la tipografía diferentes elementos de apoyo en relación al nombre y temática del juego "Investiguemos" el cual fue denominado así ya que el objetivo principal del recurso pedagógico es generar pensamiento crítico en jóvenes por medio del análisis y búsqueda de soluciones a diversos problemas sociales, además de tratarse de objetos que se vinculan con el concepto de investigadores, siendo estos:

- mapa (Inciso 15.1)
- foco (Inciso 15.2)
- lupa (Inciso 15.3 y 15.4)
- lápiz (Inciso 15.5)

sin embargo debido a la extensión de la palabra "Investiguemos" al integrar una forma con tipografía ocasionaba saturación visual en el identificador por lo cual dichas opciones fueron descartadas. Tomando como opción llevar a cabo un identificador tipográfico para otorgarle una imagen sencilla y atractiva con el fin de ser memorable para el grupo objetivo tal como se evidencia en la propuesta 15.6.

■ Pruebas de tipografía

Fig. (16)

16.1. Tipografía ackbar

INVESTIGUEMOS

16.2. Tipografía cubano

INVESTIGUEMOS

16.3. Tipografía Kavoon

Investiguemos

16.4. Tipografía VTC ScreamltLoud

INVESTIGUEMOS

16.5. Tipografía Bowlby One

Investiguemos

16.6. Tipografía Foo

INVESTIGUEMOS

16.7. Tipografía Grobold

INVESTIGUEMOS

16.8. Tipografía Doughnut Monster__G

INVESTIGUEMOS

Ya definida la idea de la imagen del identificador se ejecutaron varias pruebas de tipografía bold y extrabold con el nombre del juego “Investiguemos”, como se muestra en la Fig. (2) a manera de transmitir diversión, característica principal de un juego no obstante de acuerdo al anexo B inciso 13 del instrumento de medición inicial dirigido al grupo objetivo para identificar gustos y características, se ve reflejado que los jóvenes relacionan diversión con tipografía que presenta trazos libres y curvos en su estructura.

Sin embargo se prescindió de emplear una tipografía con rasgos demasiado curvos o extrabold como se observa en la opción 16.8 ya que le otorga una imagen un tanto infantil al diseño por lo que fue necesario utilizar una fuente que implementara trazos curvos con algunos rasgos rectos como en el caso de la opción 16.4 y 16.7 aunque la opción elegida finalmente fue el inciso 16.4 (Tipografía VTC ScreamltLoud) puesto que posee una apariencia más dinámica y juvenil por el uso de trazos libres combinando rasgos curvos y rectos.

■ Pruebas de color

Fig. (17)

17.1.

INVESTIGUEMOS

17.2.

INVESTIGUEMOS

17.3.

INVESTIGUEMOS

17.4.

INVESTIGUEMOS

17.5.

INVESTIGUEMOS

17.6.

INVESTIGUEMOS

Ya elegida la tipografía para realizar el identificador se realizaron pruebas de color Fig. (17) con tonalidades de azul (propuestas 17.1 - 17.4) y amarillo (incisos 17.5 y 17.6), en base al instrumento de medición según anexo B inciso 14 ya que los estudiantes de básicos relacionaban dichos colores con educación.

Por otra parte esto se ve reforzado mediante la psicología del color ya que según Poi (2005), “el amarillo representa la iluminación del pensamiento, la claridad de ideas, la razón y la intelectualidad” así mismo Valero (2013), afirma que el azul “es el símbolo de la sabiduría, la profundidad y la serenidad, vinculado con la circunspección, la inteligencia y las emociones profundas” es decir aspectos relacionados con el ámbito educativo.

Aún así se consideró elegir el tono azul con mayor intensidad de acuerdo a la propuesta 17.1 ya que produce un mejor contraste, además de ser un tono que transmite mayor formalidad a comparación del amarillo, teniendo en cuenta que el azul resultó tener el porcentaje más alto según la encuesta, anexo B inciso 14. en relacionarse con educación básica.

■ Pruebas de ejes

Fig. (18)



En la Fig. (18) Se observan pruebas en relación al eje del identificador , optando por la propuesta No. 18.2 ya que posee una estructura más dinámica y simétrica, lo cual le otorga equilibrio al diseño.

■ Pruebas de trazos o contorno

Fig. (19)



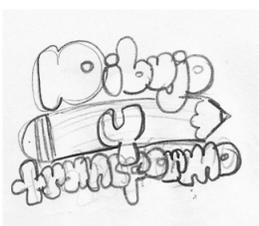
Ya decidido el eje del identificador se realizaron pruebas de trazos o contorno Fig. (19), puesto que según el análisis de referencias la presencia de trazos alrededor es una de las características de los identificadores de juegos para destacarlo de otros elementos, sin embargo el color de la tipografía originaba cierto conflicto al ser un tono oscuro como se evidencia en la propuesta 19.1 por lo cual se reemplazó por blanco para lograr mejor contraste y claridad, así como indica Pol (2005), el blanco mejora la calidad de percepción, su aspecto psicológico refleja un aspecto limpio, neto y despejado, enfatizando los elementos de la composición, no obstante se mantuvo el color azul elegido anteriormente en el trazo para transmitir inteligencia, razón, etc. reforzando la parte educativa, siendo elegida la opción 19.3 como propuesta preliminar.

Identificador del Juego Dibujo y Transformo

■ Bocetos a lápiz

Fig. (20)

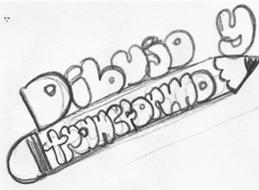
20.1.



20.2.



20.3.



20.4.



20.5.



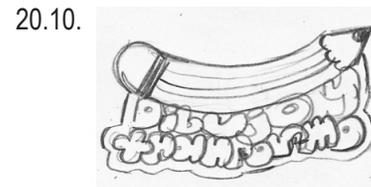
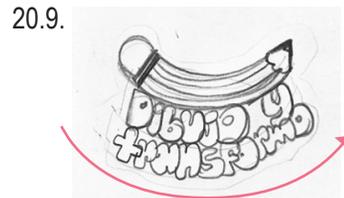
20.6.



Ya efectuado el logo “Investiguemos” del juego en general se procedió a realizar el identificador de los 3 juegos que lo componen, en esta ocasión el del juego “Dibujo y Transformo” Fig (20).

Por lo cual se decidió crear un identificador implementando una figura de apoyo en relación a los elementos para desarrollar el juego, en este caso un lápiz con respecto al Juego “Dibujo y transformo” a manera de que el grupo objetivo pueda diferenciar un juego de los otros y tener una idea de la metodología del mismo.

Ya establecido lo anterior, se llevaron a cabo distintas pruebas de la integración del icono con la tipografía, como se evidencia en los incisos del 20.1 al 20.9, siendo escogida la opción 20.9 con el fin de mantener unidad visual con el identificador general del juego al establecer un eje curvo dándole énfasis al elemento o icono, por tal razón aparece en la parte superior y la tipografía en la parte inferior.



■ Pruebas de tipografía

Fig. (21)

- 21.1. **DIBUJO Y TRANSFORMO**
- 21.2. **DIBUJO Y TRANSFORMO**
- 21.3. **Dibujo y transformo**
- 21.4. **DIBUJO Y TRANSFORMO**
- 21.5. **DIBUJO Y TRANSFORMO**

Una vez determinado el eje del identificador se ejecutaron pruebas de tipografía con rasgos gruesos y curvos Fig. (21) para guardar unidad visual con el identificador principal del juego, por lo que a través de la experimentación se buscó expresar diversión y dinamismo cualidades del juego ya que según menciona Pol (2005), la tipografía remite ideas, asociaciones, sentimientos y emociones. Optando por la opción No.21.4 ya que la fuente posee una estructura con formas redondeadas sin caer en un aspecto infantil con un trazo más libre y espontáneo a comparación de los otros incisos, conservando la unidad además de contar con un grosor considerado y espacios en blanco que la hacen legible para el grupo objetivo.

■ Pruebas de color

Fig. (22)

22.1.



22.2.



22.3.



Finalmente se realizaron pruebas de color para el identificador en base a la paleta de tonalidades de rojo establecida previamente Fig (22) con el fin de expresar atención y vigilancia, por tratarse de un juego de dibujar y adivinar lo cual requiere de concentración y estar pendiente para dar una respuesta, ya que según la expresión psicológica del color de acuerdo con Pol (2005) indica que el rojo trasmite una actitud de alerta y una capacidad de reacción frente a los estímulos.

No obstante se eligió el inciso 22.3 ya que genera mayor contraste en relación a las opciones 22.1 y 22.2, además según la psicología del color, como explica Valero (2013), el rojo oscuro tiende a estimular la imaginación.

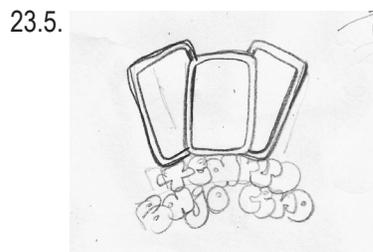
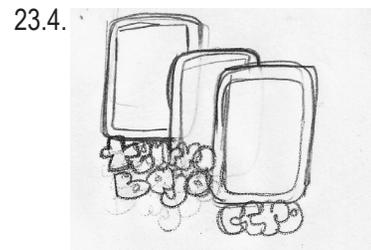
Por otra parte se estableció el color amarillo para el icono puesto que según la psicología del color, según menciona Valero (2013), el amarillo está vinculado a la actividad mental y la inspiración creativa, relacionándose con el juego que busca generar pensamiento crítico en los jóvenes y el concepto de investigadores.

El blanco se maneja en tipografía para generar contraste y facilitar la visualización del nombre del juego Fig (22).

Identificador del Juego Teatro bajo cero

■ Bocetos a lápiz

Fig. (23)



El identificador del juego “Dibujo y transformo” del punto anterior, fue tomado como base para desarrollar los identificadores de los otros dos juegos, manteniendo los mismos aspectos para generar unidad visual en cuanto a:

- eje
- color de icono
- tipo y color de tipografía
- manejar un elemento con el cual se desarrolla el juego, en este caso las cartas del juego “Teatro bajo cero”

variando únicamente el color de contorno y la forma de icono para diferenciar cada juego. Por lo tanto se realizaron pruebas de icono, como se ve reflejado en la Fig. (23), en donde las opciones 23.1 a la 23.3 fueron descartadas al incluir muchos elementos lo que ocasionaba cierta saturación visual, quedando como opciones los incisos 23.4 y 23.5, sin embargo la composición de la opción 23.5 generaba mayor balance con la tipografía por lo que se prescindió de la alternativa No. 23.4.

■ Pruebas de color

Fig. (24)



Se elaboraron pruebas de color en el contorno del identificador en base a tonos de azul de la paleta establecida previamente Fig. (24), ya que como se mencionó previamente el azul expresa inteligencia, conocimiento, emociones profundas etc. debido a que el juego “Teatro bajo cero” demanda capacidad de análisis puesto que se deben resolver problemas sociales específicos a través de la propuesta de soluciones por medio de la paz.

Sin embargo la opción 24.1 y 24.2 fueron depuradas, debido a que el contraste entre el amarillo no era favorable al ser colores muy encendidos, así mismo el inciso 24.4 fue descartado al presentar una tonalidad muy similar en relación al identificador “Investiguemos” del juego en general lo que podría causar una leve confusión, por lo tanto se consideró la opción 24.3 como la más adecuada al presentar un buen contraste entre los demás elementos y poseer un tono distinto al del identificador principal del juego.

Identificador del Juego Cuentoletas / Dadores de cuentos

■ Bocetos a lápiz

Fig. (25)

25.1.



25.2.



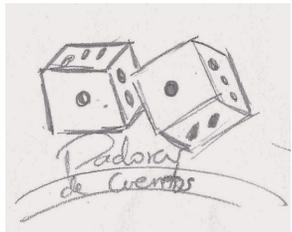
25.3.



25.4.



25.5.



25.6.



Se realizaron pruebas del icono del juego Dadores de cuentos, empleando como elemento principal un dado, por la metodología del juego, en esta ocasión la exploración consistió básicamente en determinar la posición o la vista en que serían colocados los dados, aunque inicialmente se realizó la prueba de colocar un solo elemento según se evidencia en el inciso 25.1, no obstante la opción fue descartada al evidenciar falta de equilibrio visual entre tipografía e icono por lo que al emplear dos dados se generaba mayor balance entre ambos.

Cabe mencionar que solo fueron utilizados dos dados debido a su tamaño y estructura, cuidando de que quedaran a la vista las caras con menos puntos para evitar saturación visual en el diseño, razón por la cual los incisos 25.3 y 25.4 no fueron tomados en cuenta, optando finalmente por la opción No. 25.5 al poseer una apariencia más limpia y tener más dinamismo en la posición de elementos, simulando el lanzar los dados.

■ Pruebas de color

Fig. (26)



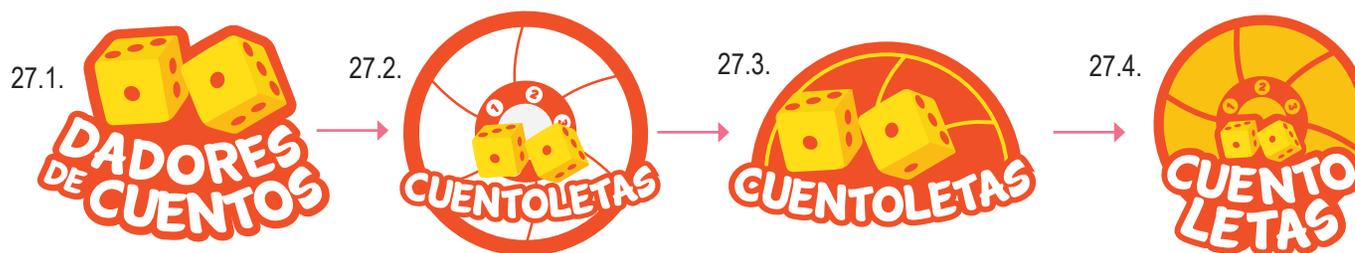
Se procedió a realizar pruebas de color empleando distintas tonalidades de anaranjado de la paleta establecida anteriormente tal como se muestra Fig. (26) puesto que según Pol (2005) representa alegría, expresión creativa, imaginación, invención, jovialidad, de igual forma estimula la extroversión y espontaneidad, beneficiando la comunicación entre las personas. Lo que contribuye a reflejar aspectos básicos del juego “Dadores de cuentos” en relación a la metodología que trata sobre crear o inventar historias sobre problemáticas sociales y representarlas, donde docente y alumnos deben interactuar para hallar una solución a dicho conflicto.

Por otra parte al realizar las pruebas se descartó la opción 26.1 al no poseer un buen nivel de contraste entre anaranjado y amarillo, en cuanto a la alternativa 26.2 se le aumentó el nivel del magenta de forma sutil, para lograr un tono de anaranjado más intenso dando como resultado el color del inciso 26.3 el cual fue tomado como la mejor opción por presentar un nivel de contraste considerable y guardar unidad visual con los otros identificadores que tienen un contorno con tonalidad muy bien contrastada con los otros colores que los componen.

■ Modificación del identificador Dadores de cuentos a Cuentoletas

Se solicitó por parte del cliente la modificación del identificador ya que el nombre del juego “Dadores de cuentos” fue reemplazado por “Cuentoletas, debido al cambio de metodología como se menciona anteriormente en el punto de definición de formato de piezas, ya que los dados dejan de ser el elemento principal para desarrollar el juego, por lo que desde su punto de vista es necesario darle énfasis al tablero con las 5 ruletas, lo que originó el nombre de “Cuentoletas”.

Fig. (27)



En la Fig. 27 se muestra la secuencia de la modificación del identificador, para efectuarla se realizaron pruebas de color e integración de la ruleta como elemento principal y colocar los dados como figuras secundarias según incisos del 27.2 al 27.4, sin embargo en las opciones 27.2 y 27.3 la forma de colocar la tipografía generaba ruptura de unidad visual con relación a los otros dos identificadores de los juegos “Dibujo y transformo”

y “Teatro bajo cero” los cuales presentan dos líneas de texto, por lo que fue indispensable dividir el nombre en dos partes como se observa en la opción No. 27.4 manteniendo los mismos colores del identificador inicial de “Dadores de cuentos”, logrando así que los tres identificadores presenten la misma línea de diseño.

12.5

BOCETAJE DE TEXTURA VISUAL

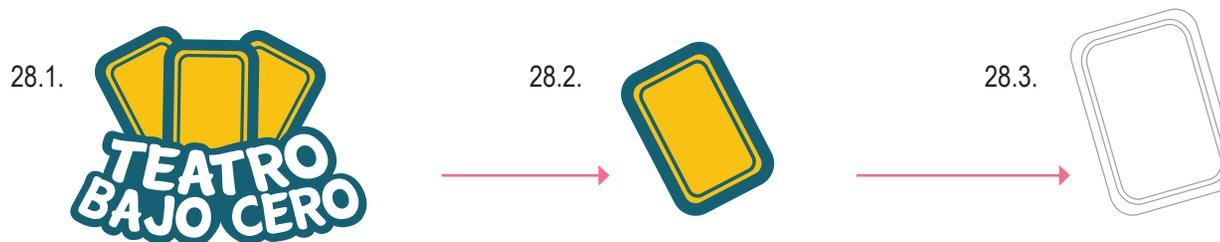
La textura visual se desarrolló con el fin de diferenciar cada juego, tal como lo mencionan Bargeño et. al (2007), la textura es un elemento configurador de la imagen, que sensibiliza y ayuda a identificar objetos y cualidades.

Para elaborarla se utilizaron los iconos de cada juego para generar unidad visual, así mismo se realizó la textura visual para el empaque principal.

Textura visual del Juego Teatro bajo cero

■ Proceso

Fig. (28)



1. La textura visual se llevó a cabo con el icono del juego (inciso 28.2) Cabe mencionar que se empleó solamente una carta del icono (Fig. 28, inciso 28.2) debido a que si se colocaban las 3 juntas generaba saturación visual.

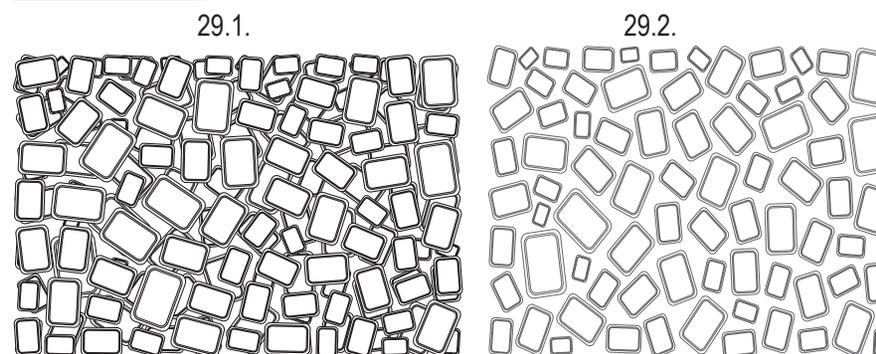
2. Se procedió a dejarlo a nivel de trazo (Fig. 28, inciso 28.3) puesto que se evita que se observe pesado visualmente a diferencia de colocarlo con relleno.

3. Luego se realizaron pruebas para colocar las figuras que conforman la textura visual (Fig. 29) no obstante se prescindió de la opción No. 29.1 de la Fig. (29) ya que al colocar los elementos en yuxtaposición se originaba pesadez y cierto caos en el diseño. Por lo que se ejecutó una prueba colocándolos de forma separada con distancia entre cada uno de ellos (Fig. 29, inciso 29.2) logrando una imagen limpia.

3. Después, los elementos fueron colocados de forma aleatoria con diferentes posiciones, alternando tamaños (grande y pequeño) para brindarle un aspecto espontáneo y libre a la composición (Figura 29, inciso 29.2).

4. Finalmente la textura visual será aplicada en el empaque del juego para lograr unidad visual en el diseño, además de contribuir en la identificación de cada juego.

Fig. (29)



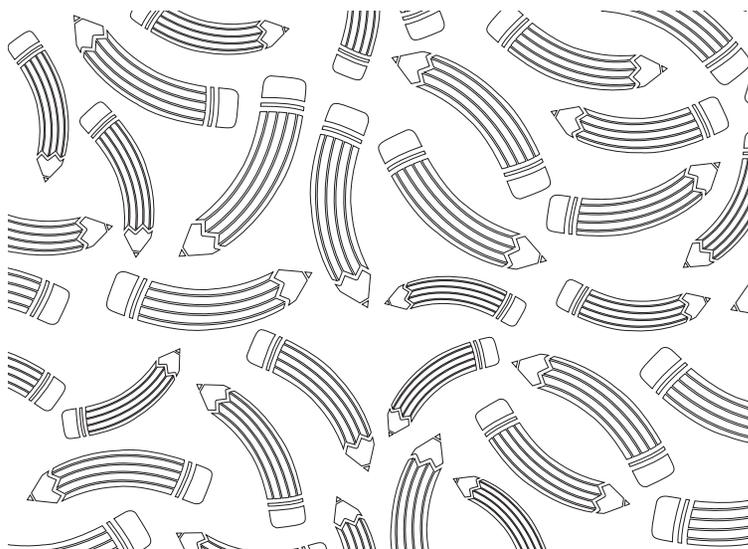
Textura visual del Juego Dibujo y Transformo

■ Proceso

Fig. (30)



Fig. (31)



La textura visual del juego “Dibujo y Transformo” (Fig. 30), se efectuó con el mismo procedimiento observado anteriormente, con la diferencia de que en este caso se colocó el icono completo (Fig. 30 inciso 30.2) al tratarse de un solo elemento, manteniendo la unidad mediante el tamaño alternado (grande y pequeño).

Textura visual del Juego Cuentoletas

■ Proceso

Fig. (32)

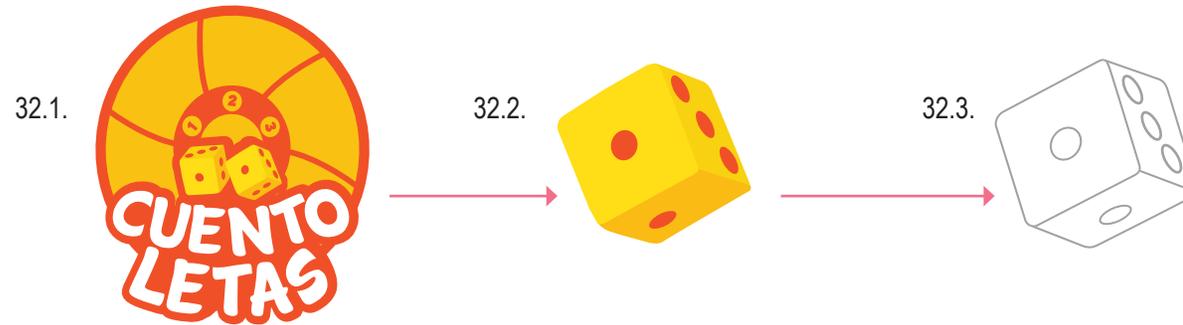
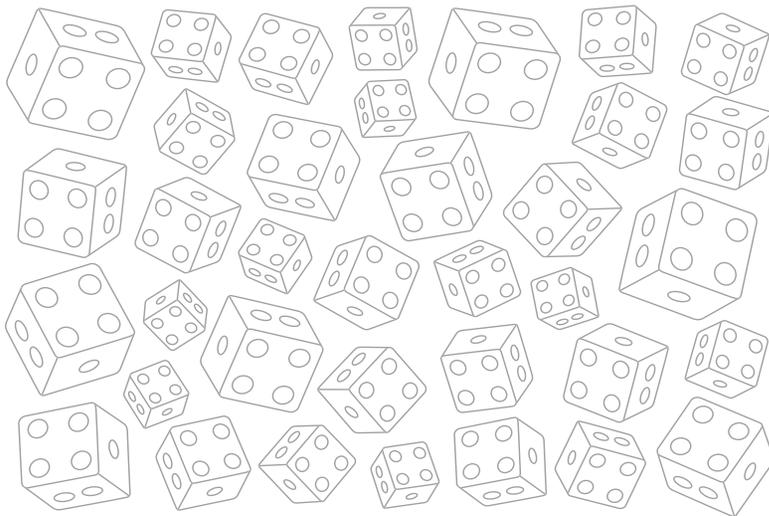


Fig. (33)



Para realizar el diseño de la textura visual del juego “Cuentoletas” Fig. (33) se empleó el mismo proceso de las texturas visuales vistas previamente, no obstante se diferencia de las otras al utilizar únicamente el dado como elemento representativo (Fig. 32, inciso 32.2) puesto que las ruletas deben ser aplicadas en el tablero para llevar a cabo la metodología del juego, lo que significa que al colocarlas para generar una textura visual causaría saturación y repetición de elementos innecesarios. Por lo que al utilizar solamente un dado como elemento principal se consigue un aspecto más claro y limpio.

Textura visual para el diseño del empaque principal

Fig. (34)



Para desarrollar la textura visual del empaque principal se realizó una prueba de tipografía para crear los signos de interrogación, este signo fue elegido debido a la temática del juego que presenta diversas interrogantes en cuanto a resolver problemáticas sociales por medio del pensamiento crítico, lo cual también se enlaza a la parte del concepto de investigadores.

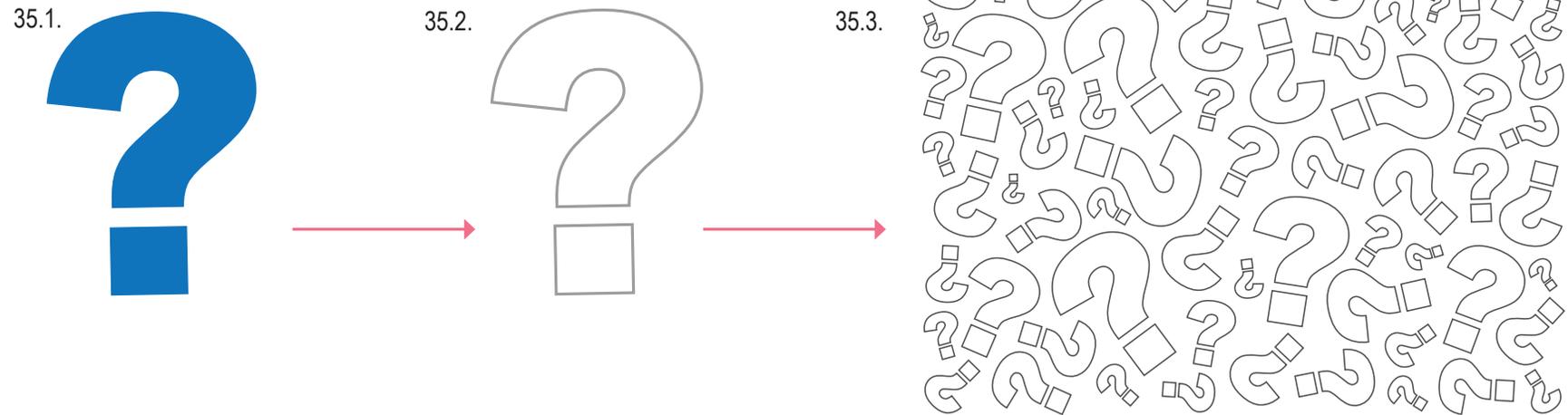
Las propuesta 34.1 y 34.4 fueron descartadas debido a mostrar trazos curvos en toda su estructura enfatizando un aspecto un tanto infantil.

Con respecto a la propuesta 34.3, fue descartada al mostrar una estructura con trazos rectos, lo cual genera cierta rigidez por lo que se prescindió de la misma.

Por lo que se buscó una tipografía con trazos curvos y rectos en su estructura para lograr cierto balance, optando por la opción 34.2.

■ Proceso

Fig. (35)



1. Ya elegido el signo con la tipografía se procedió a dejarlo a nivel de trazo para evitar que se observe pesado visualmente (inciso 35.2).

2. Se efectuó el mismo proceso que en las texturas visuales observadas anteriormente, claramente diferenciada por el signo, siempre alternando tamaños para lograr dinamismo (inciso 35.3).

12.6

BOCETAJE DE DISEÑO DE EMPAQUES SECUNDARIOS

1. Sobre del juego Teatro bajo cero y
2. Sobre del juego dibujo y transformo

El diseño de los sobres se elaboró mediante la aplicación de textura visual y la paleta de color establecida anteriormente para diferenciar y guardar unidad visual en el juego, siendo:

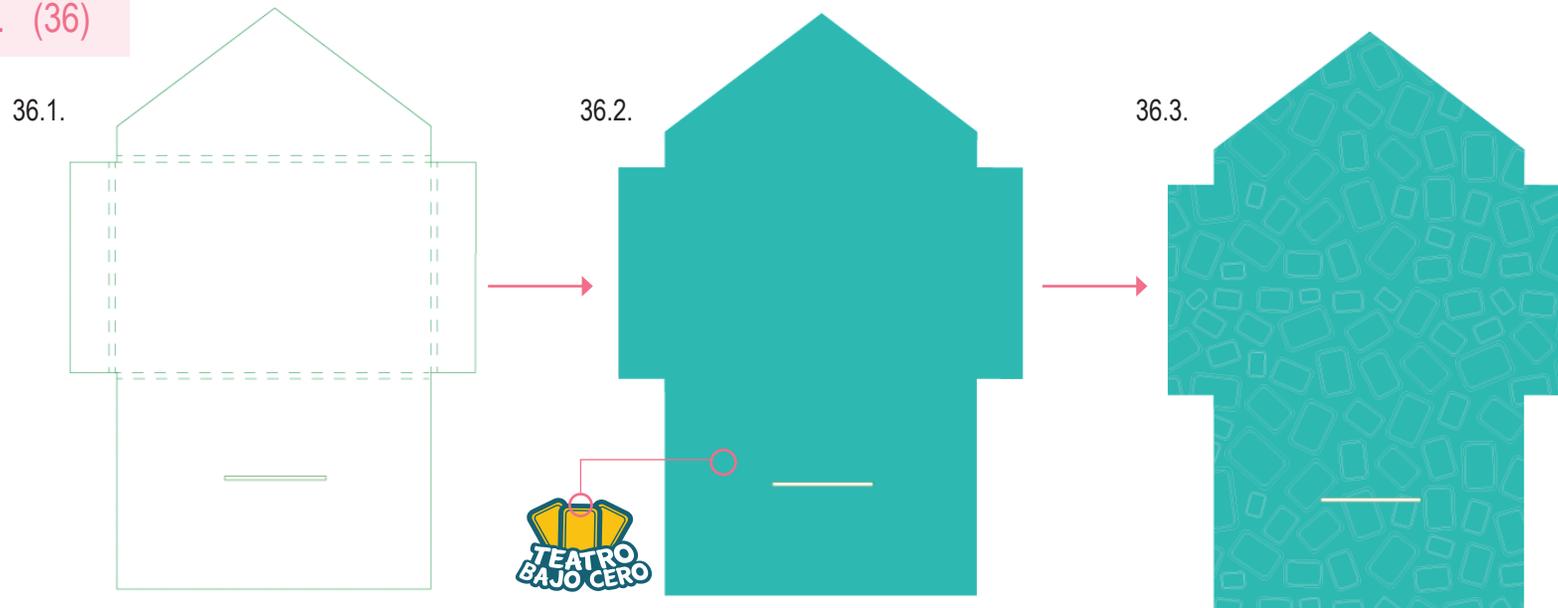
- Juego Teatro bajo cero: Azul turquesa
- Juego Dibujo y transformo: Rojo

seguido se elaboraron pruebas para ubicar el identificador respectivo.

Sobre del juego (Teatro bajo cero)

■ Proceso

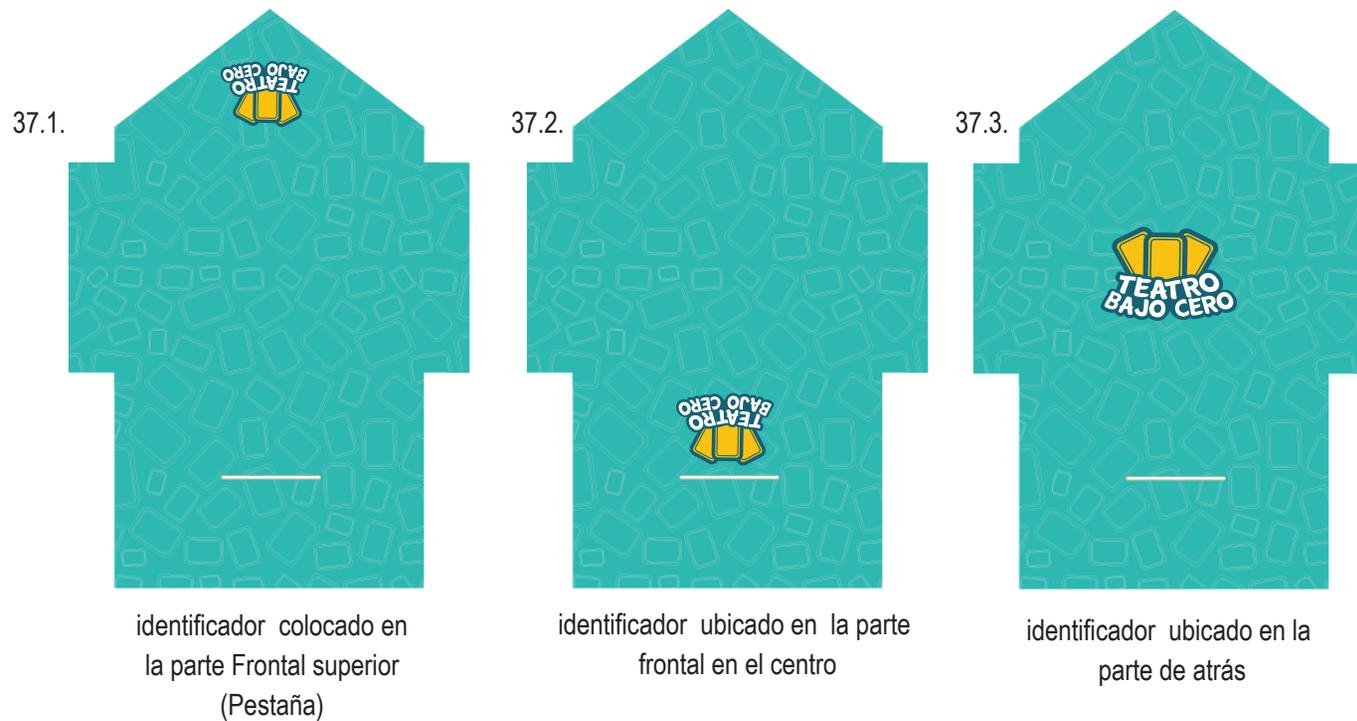
Fig. (36)



1. Para el diseño del sobre del juego “Teatro bajo cero” se aplicó el color azul turquesa de la paleta de color establecida, con bajo nivel de intensidad en relación al color del contorno del identificador para generar contraste, (Fig. 36, inciso 36. 2) manteniendo la misma línea de diseño.

2. Efectuado esto, se aplicó el diseño de textura visual elaborado anteriormente manejando blanco con opacidad en un nivel de 40% para generar equilibrio visual a manera que no destacara tanto, brindándole una apariencia sutil logrando que se integre al color establecido , tal como se observa en el inciso 36.3.

Fig. (37)

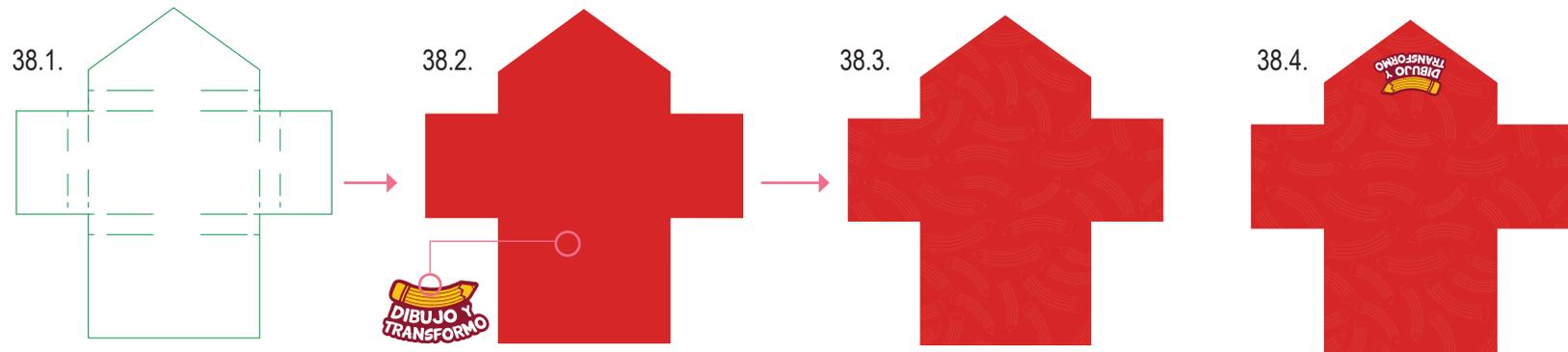


Una vez realizado el diseño del sobre se procedió a realizar pruebas para ubicar el identificador del juego (Fig. 37) descartando los incisos 37.2 y 37.3.

Elegiendo la opción No. 37.1 ya que al encontrarse en la parte frontal /superior de la pieza el docente podrá ubicar rápidamente el juego por el identificador sin la necesidad de voltear el sobre.

Sobre del juego (Dibujo y transformo)

Fig. (38)



Ya establecido el diseño del empaque del juego “Teatro Bajo cero” observado anteriormente se utilizó como modelo para crear el sobre del juego “Dibujo y transformo” (Fig. 38 inciso 38.4) en relación a:

1. La ubicación del identificador
2. Aplicación de textura visual en color blanco con opacidad de 40 %

variando en este caso la textura visual con el icono del juego Dibujo y transformo (inciso 38.3) y el color, utilizando un tono rojo de la paleta de color definida con menor nivel de intensidad a comparación del rojo del contorno del identificador generando contraste entre elementos (inciso 38.2).

12.7

BOCETAJE DEL DISEÑO DEL EMPAQUE PRINCIPAL

Previo a realizar el diseño del empaque principal, se procedió a elaborar los elementos de apoyo que serían colocados en dicho diseño, siendo:

- Ilustración del juego en general*
- Identificador de guía para el docente*
- Identificador de “Juego 3 en 1”*

Ya diseñados los elementos se llevó a cabo la diagramación del empaque principal para ubicar cada uno de los mencionados anteriormente junto con los identificadores de los 3 juegos y el identificador del juego en general “Investiguemos”.

Diseño de elementos de apoyo

Ilustración del juego en general "Investiguemos"

■ Bocetos a lápiz

Fig. (39)

39.1.



39.2.



39.3.



39.4.



Para realizar la ilustración del empaque principal se realizaron pruebas de la integración de un elemento en relación con la temática del juego "Investiguemos" y los personajes creados anteriormente Fig. (39).

Ya que según Pers (2009), para cada juego educativo se debe determinar la característica de los dibujos a utilizarse. En la mayoría de los casos deben ser dibujos orientados a la temática del juego.

Por tal razón el elemento elegido fue un foco o bombillo (inciso 39.1) ya que se hace alusión a las ideas o inteligencia debido a que el objetivo del juego es promover el pensamiento crítico en los jóvenes, lo cual también se enlaza al concepto de investigadores, al resolver problemas por medio de ideas surgidas por el análisis y conocimiento.

En la propuesta 39.2 se llevó a cabo la integración de dos personajes siendo de etnia maya y garífuna, así mismo en la propuesta 39.3 la unión de ladino y maya, sin embargo fueron descartadas, ya que no representaba el concepto de "Conjunto colorido de investigadores" a cabalidad, al no estar presentes las 4 etnias. Motivo por el cual la propuesta 39.4 fue escogida ya que trasmite el concepto al estar los 4 personajes en conjunto sosteniendo un elemento clave que enfatiza la metodología de cada juego.

Cabe mencionar que en las propuestas elaboradas se integró el identificador del juego en general "Investiguemos" para lograr una composición integrada visualmente.

■ Ilustración con técnica digital

Fig. (40)



Ya elaborado el boceto a lápiz se llevó a cabo el proceso para pintar la ilustración de forma digital por medio de pinceles de Photoshop, en donde el color de vestimenta y tonos de piel de los personajes fueron establecidos anteriormente.

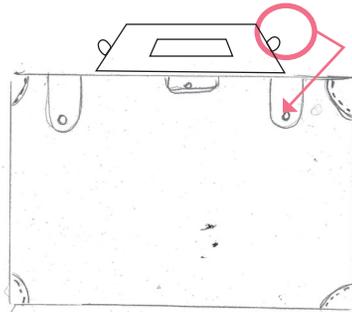
■ Imagen tipo maleta del empaque principal

Fig. (41)

41.1.



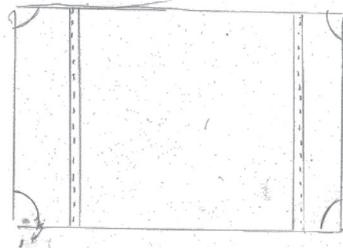
http://cdn.vogue.es/uploads/images/thumbs/201249/shopping_con_ideas_de_regalos_de_navidad_para_chicas_clasicas_56986527_900x900.jpg



41.2.



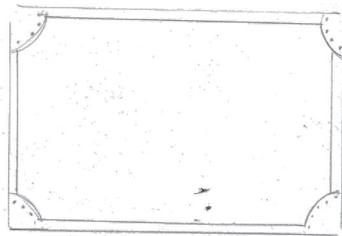
<https://assembleadesempleadesmarinazf.files.wordpress.com/2013/11/00a12785445-maleta-de-viaje-con-pegatinas-generado-por-ordenador-imagen.jpg>



41.3.



http://www.decoratualma.com/5075-thickbox_default/maleta-antigua.jpg



De acuerdo a lo establecido anteriormente en el punto de desarrollo del empaque principal, el diseño del mismo estaría basado en el aspecto de una maleta, relacionándose a la parte del concepto “Investigadores” por ser una de las herramientas que utiliza el investigador.

Motivo por el cual se realizaron pruebas de abstracción de una maleta real Fig (41).

Se prescindió de la propuesta No. 41.1 al tener elementos simulando cinturones o cierres, lo que generaba cierto conflicto puesto que el empaque posee los cierres ubicados en otro lugar.

Por otra parte, también fue descartada la propuesta 41.2 al presentar los cinturones atravesando la parte frontal del empaque originando saturación visual además de presentar aspecto de maleta para viajes.

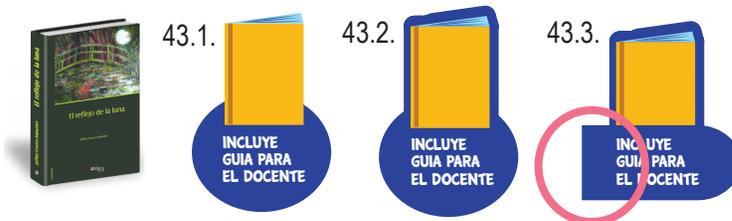
Finalmente se optó por la propuesta 41.3, al tener un aspecto más limpio y sutil dejando más espacio para colocar los otros elementos, cuya apariencia no causa confusión al simular una maleta de viaje.

Fig. (42)



■ Identificador de guía para el docente

Fig. (43)



■ Identificador de juego 3 en 1

Fig. (44)



Una vez finalizado el boceto de la abstracción de la maleta, se realizó el diseño digital con vectores en Illustrator (Fig. 42), empleando el color azul del fondo donde fue colocado el identificador principal del juego “Investiguemos” a manera de mantener unidad visual en el diseño.

Para llevar a cabo el identificador de guía para el docente se realizó la abstracción de un libro tratando de integrar con tipografía la indicación para el docente acerca del manual que incluye el recurso pedagógico Fig. (43).

En las pruebas se mantuvo la misma línea de diseño en cuanto al color azul de fondo empleado en la abstracción de maleta, el contorno, la tipografía y el tono amarillo en el icono del libro en relación a los identificadores de los otros juegos. Sin embargo la propuesta 43.1 y 43.2 fueron eliminadas por falta de unidad visual a comparación de la propuesta No. 43.3 en donde cambió una parte del plano orgánico por un trazo recto para integrarlo con la abstracción de la maleta.

Para elaborar las pruebas de la disposición de elementos en el identificador 3 en 1 del juego “Investiguemos” se empleó la misma tipografía manejada en los identificadores de los tres juegos, manteniendo integración en el diseño Fig. (44). Depurando las propuestas 44.1 y 44.2 por crear cierta confusión en la lectura, por el tamaño de los elementos sobretodo de los números que aparentan representar el número 31, por lo cual se eligió la propuesta No.44.2 al presentar un tamaño considerable en los elementos dando a entender que se trata de un juego 3 en 1.

Diagramación del diseño - empaque principal

Para desarrollar la diagramación del empaque principal se elaboraron pruebas (Fig. 27) mediante ejes curvos de la disposición de los elementos diseñados previamente siendo los siguientes:

1. Identificador principal “Investiguemos”

2. Identificadores secundarios

- Dibujo y transformo
- Teatro bajo cero
- Cuentoletas

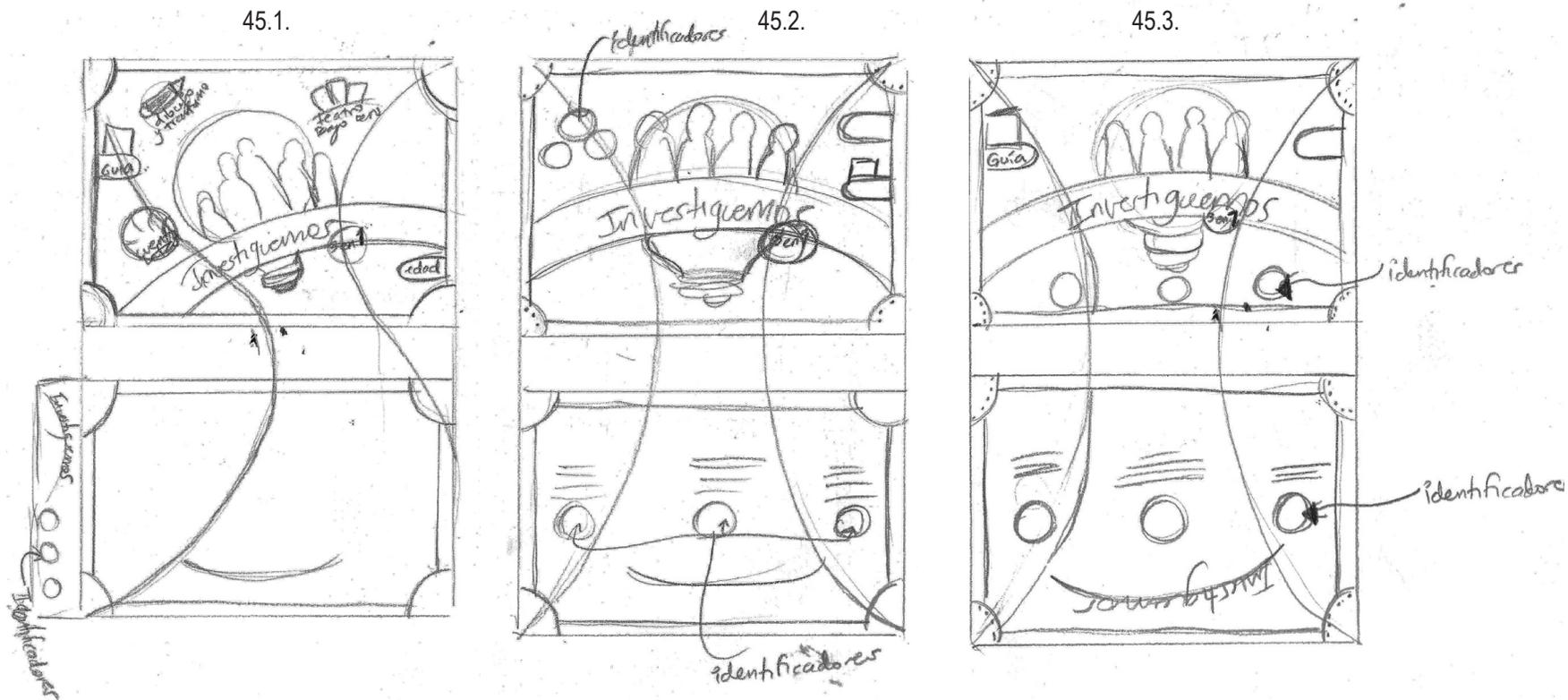
3.Elementos de apoyo

- Identificador del juego 3 en 1
- Identificador guía para el docente
- abstracción de maleta
- ilustración
- Logotipo de UNESCO

4. Texto

- Contenido de cada juego
- breve introducción de cada juego

Fig. (45)



Como se observa en la Fig. 45 se emplearon ejes curvos para generar dinamismo en la composición así mismo se dividió el espacio en 3 módulos en relación a los 3 juegos que componen el recurso pedagógico.

Una vez elaborados los bocetos a nivel trazo se procedió a digitalizar las 3 propuestas a manera de tener una idea más precisa del aspecto del empaque principal, en cuanto a la disposición de elementos y texto.

Fig. (46)



Al digitalizar los bocetos se aplicó la paleta de color establecida para cada juego, por otra parte se observó que la primer propuesta ocasionaba cierto conflicto al colocar los textos en la parte de atrás del empaque principal ya que no se adaptaban a los ejes curvos, rompiendo con el módulo establecido para cada juego, por lo que fue descartada.

Al realizar la propuesta 46.2 se evidenció que los ejes contribuían a la disposición de elementos generando mayor balance, respetando el módulo establecido para cada uno, sin embargo la ubicación de los identificadores generaba cierta saturación visual, por lo que se redujo la escala de la ilustración para ser colocados en la parte superior de acuerdo al módulo y color correspondiente (Inciso 46.3).

12.8

BOCETAJE DE DISEÑO DEL TABLERO DEL JUEGO CUENTOLETAS

Para llevar a cabo el diseño del tablero se llevaron a cabo pruebas en cuanto a :

- diseño de ruletas*
- diagramación*
- ilustración*

Cabe mencionar que se utilizó la textura visual y paleta de color de fondo, establecidos anteriormente para identificar y diferenciar las piezas del juego de las otras.

Diseño de ruletas

■ Bocetos a lápiz

Para crear las ruletas del tablero se realizaron 5 propuestas de diseño, tomando en cuenta que el juego consta de 1 dado y 5 ruletas colocadas en un tablero. Cada ruleta indica una categoría la cual contiene 6 palabras claves identificadas con un número para formar cuentos cortos, dramatizaciones, función de títeres, noticieros, otros.

Las categorías son: Personajes, lugares, manifestación, consecuencia y solución.

- Por lo tanto en la propuesta 47.1 se colocó en el centro el título de la categoría y las palabras clave en los bordes de la ruleta.

- En la propuesta 47.2 la idea era colocar cada palabra clave acompañada de una pequeña ilustración para representarla, con el título de la categoría en la parte superior.

- Con respecto a la propuesta 47.3, el título de categoría se ubicaría bajo la ruleta.

Se decidió prescindir de la propuesta 47.1 y 47.3 al presentar falta de integración visual entre elementos, también se descartó la segunda debido a que las palabras clave poseen significados abstractos o difíciles de representar gráficamente por ejemplo: insultos, aislamiento, etc.

- En la propuesta 47.4, se emplearon trazos curvos para dividir los módulos de las palabras clave, lo cual contribuye a generar dinamismo, así mismo se integró un número en la parte central de la ruleta para mostrar la secuencia con respecto a la metodología del juego, también se colocaron los números alrededor del mismo para numerar las palabras clave.

-No obstante en la propuesta 47.5 se buscó la manera de integrar mejor los elementos, por medio de círculos, siendo elegida como la opción más conveniente.

Fig. (47)

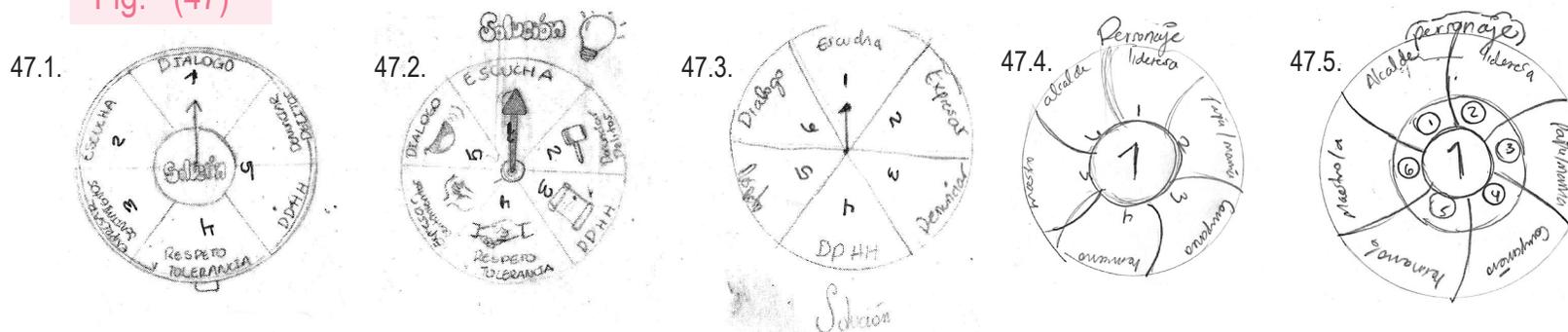


Fig. (48)

■ Pruebas de tipografía para ruletas

48.1. Tipografía Bubblegum Sans

Personajes
Consecuencias

48.2. Tipografía BlacklightD

Personajes
Consecuencias

48.3. Tipografía CreativZoo Regular

Personajes
Consecuencias

48.4. Tipografía

Personajes
Consecuencias

Se realizaron pruebas de tipografía bajo el criterio de que presentara trazos curvos y fuera tipo Sans serif, a manera de favorecer la legibilidad y brindar dinamismo a la composición.

- Sin embargo la propuesta 48.2 fue descartada, al presentar una inclinación que dificulta la legibilidad.

- En cuanto a la propuesta 48.3 y 48.4, a pesar de manejar una estructura con trazos cuervos se prescindió de ambas al poseer un interletraje un tanto apretado.

Por lo que se optó por la propuesta 48.1 (Tipografía Bubblegum Sans), al mostrar trazos curvos con un interletraje considerable con el fin de facilitar la legibilidad y aportar dinamismo en la imagen del juego.

■ Pruebas en digital / ruletas

Ya efectuado lo anterior se procedió a digitalizar la propuesta.

Por parte del cliente fueron establecidos los colores de cada categoría de ruleta (Fig. 49) siendo, aplicando la tipografía establecida.

- Categoría personajes: Verde
- Categoría lugares: Morado
- Categoría manifestación de violencia: Fucsia
- Categoría consecuencia: Azul
- Categoría solución: Anaranjado

Fig. (49)

Categoría de ruletas



ya definido el color a las ruletas, se procedió a aplicar la textura visual en el tablero establecida anteriormente para continuar con la diagramación del mismo.

Fig. (50)



Diagramación del tablero

Se realizaron 3 propuestas para definir la disposición de los elementos y el doblez del tablero.

- En la propuesta 51.1, los elementos estarían distribuidos en un área con forma de cruz, para ser doblado hacia adentro, sin embargo la propuesta se descartó al no disponer de espacio para colocar el identificador del juego.

- En el caso de la propuesta 51.2 se colocaron las ruletas en disposición horizontal con el identificador en la parte superior, por lo que se prescindió de la misma puesto que generaba un aspecto rígido en la composición.

- En la propuesta 51.3, las ruletas fueron colocadas en una diagramación circular, a manera de enfatizar el inicio y el fin para indicar la secuencia o metodología del juego a seguir. Por otra parte al emplear esta diagramación el tablero se doblaría de izquierda a derecha de afuera hacia adentro con dos dobleces hacia adentro de forma vertical y dos dobleces de arriba hacia abajo de forma horizontal hacia adentro, quedando el identificador visible en el centro, por lo que dicha opción fue escogida como la más conveniente al ser funcional y tener una diagramación dinámica.

Fig. (51)



■ Bocetos de integración de personajes en el tablero

Al ser establecida la disposición de los elementos dentro del tablero, quedó en evidencia el espacio disponible para colocar a los personajes, por lo que se elaboraron pruebas para integrar a los mismos en la composición, colocando a cada uno ya sea en una pose o con un elemento en relación a la categoría de la ruleta.

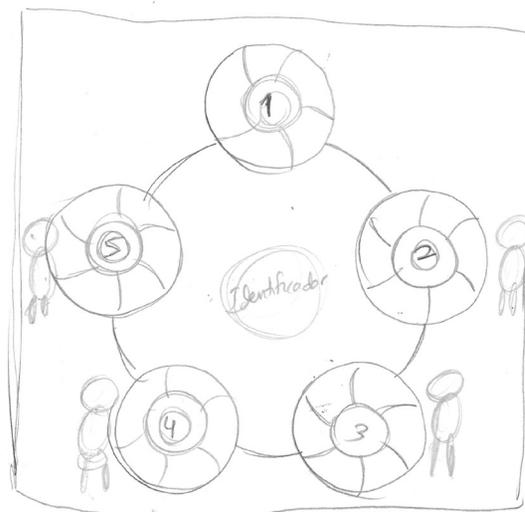
1. En la propuesta 52.1 se colocaron a los personajes de pie a los lados de las ruletas con un mensaje positivo dirigido a los estudiantes, sin embargo la propuesta se descartó ya que generaba cierta saturación visual por el espacio reducido para ubicarlos, sobretodo en la segunda y quinta ruleta.

2. Por lo que se optó por la propuesta 52.2 para ser digitalizada, en donde los personajes fueron colocados a medio cuerpo sobre las ruletas mostrando un mensaje dirigido al los jóvenes, logrando una imagen más limpia en el diseño al dejar mayor espacio despejado.

Ya definido el boceto se desarrolló en pose a los personajes sobre las ruletas, como se muestra a continuación (Fig. 53):

Fig. (52)

52.1.



52.2.

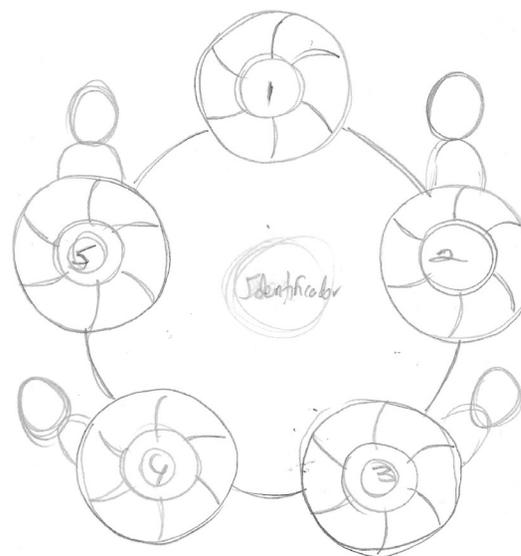
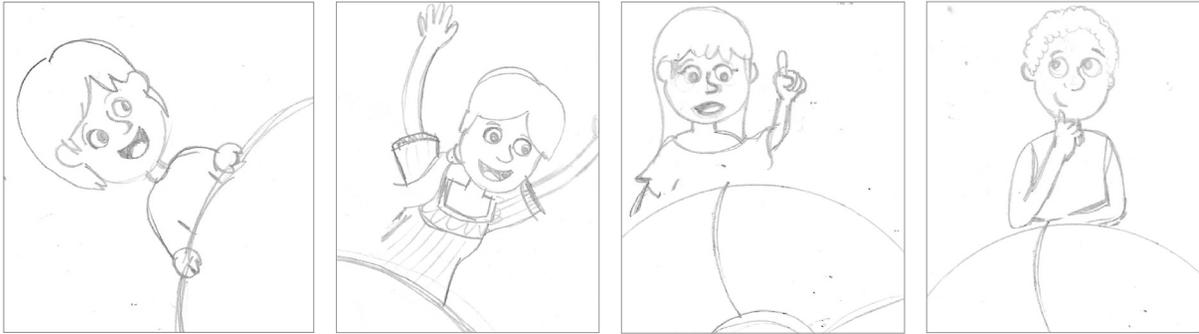
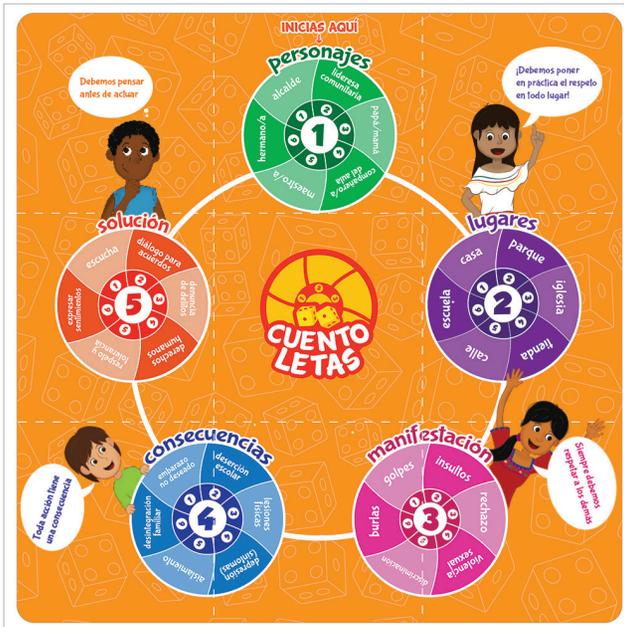


Fig. (53)



Luego se digitalizó la propuesta integrando a los personajes con una frase en un globo de diálogo:

Fig. (54)



■ Modificaciones en el tablero

En la pre - validación efectuada se mencionó que los textos en los globos de diálogo colocados de forma inclinada dificultaban la lectura, por lo que se decidió realizar bocetos para colocar a los personajes en una nueva ubicación realizando una acción o gesto acorde a la ruleta en donde se encuentran. Por ejemplo el personaje de etnia maya colocado en la ruleta anaranjada siendo la categoría de soluciones, se le colocó una lupa con la frase “Búsquemos soluciones juntos” (Fig. 55) esto se realizó con el fin de representar el concepto, relacionar la ilustración con el contenido de las ruletas y brindar un mensaje positivo a los estudiantes. Definido esto se digitalizaron los bocetos para llevar a cabo la modificación de los personajes en el tablero (Fig. 56).

Fig. (55)



Maya sosteniendo una lupa
Ruleta categoría solución
Frase: Búsquemos soluciones juntos



Ladino sosteniendo un mapa
Ruleta categoría lugar
Frase: Pongámos en práctica la convivencia pacífica en todo lugar



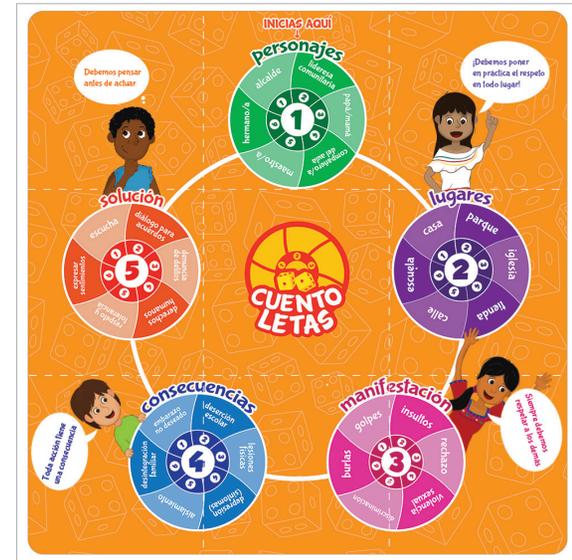
Xinca opinando
Ruleta categoría manifestación
Frase: Recuerda, todos merecemos respeto



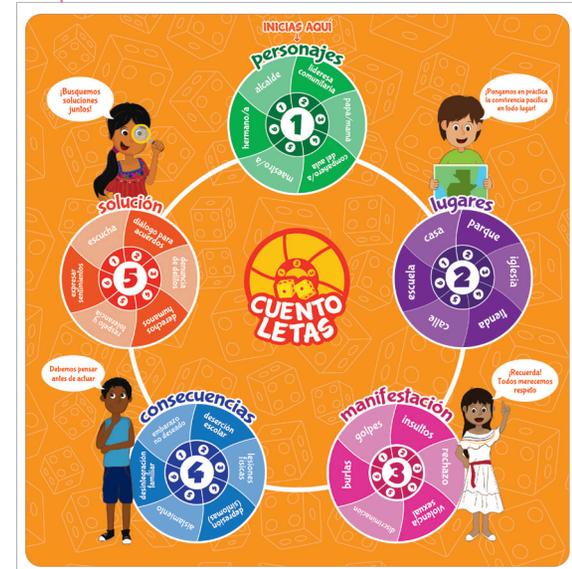
Garífuna reflexionando
Ruleta categoría consecuencia
Frase: Debemos pensar antes de actuar

Fig. (56)

Antes



Después



12.9

BOCETAJE DE DISEÑO DE TARJETAS DEL JUEGO DIBUJO Y TRANSFORMO

Para llevar a cabo el diseño de las tarjetas del juego Dibujo y transformo se utilizó la textura visual elaborada anteriormente para identificar y diferenciar las piezas del juego de las otras.

De igual forma se utilizó la misma tipografía del juego "Cuentoletas" diseñado primeramente a manera de mantener unidad visual.

Proceso de diseño de tarjetas del juego

Para llevar a cabo el diseño de las tarjetas se utilizó el formato previamente establecido, siendo de 2.5 " * 4", dejando un margen de 0.20". (Fig. 57)

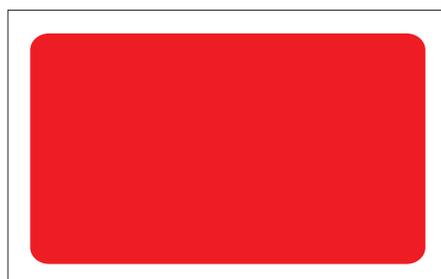
Fig. (57)



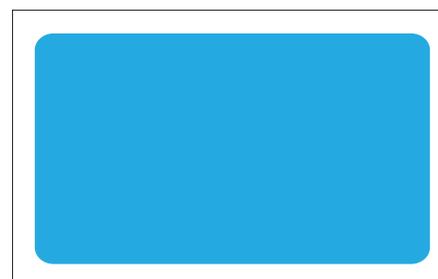
Fig. (58)



Categoría género



Categoría diversidad



Categoría roles sociales

Por parte del cliente fueron establecidos los colores de cada categoría de tarjeta siendo: (Fig. 58)

- Categoría género: Amarillo
- Categoría diversidad: Rojo
- Categoría roles sociales: celeste

sin embargo se cuidó de no emplear los 3 tonos representativos de cada juego del recurso pedagógico.

Luego la tipografía (estereótipo) fue colocada en el tiro de la tarjeta con alineación en el centro para enfatizarla, aplicando el tono blanco para generar contraste entre el fondo. Cabe mencionar que se utilizó la misma tipografía aplicada en el diseño del primer juego para lograr unidad visual en el diseño de las piezas (Fig. 59)

Fig. (59)



Finalmente se aplicó el color y la textura visual correspondiente en el retiro de la tarjeta con el fin de distinguir cada categoría e identificar las tarjetas del juego “Dibujo y transformo”. (Fig. 60)

Fig. (60)



12.10

BOCETAJE DE DISEÑO DE TARJETAS DEL JUEGO TEATRO BAJO CERO

Para llevar a cabo el diseño de las tarjetas del juego Dibujo y transformo se procedió a realizar pruebas de:

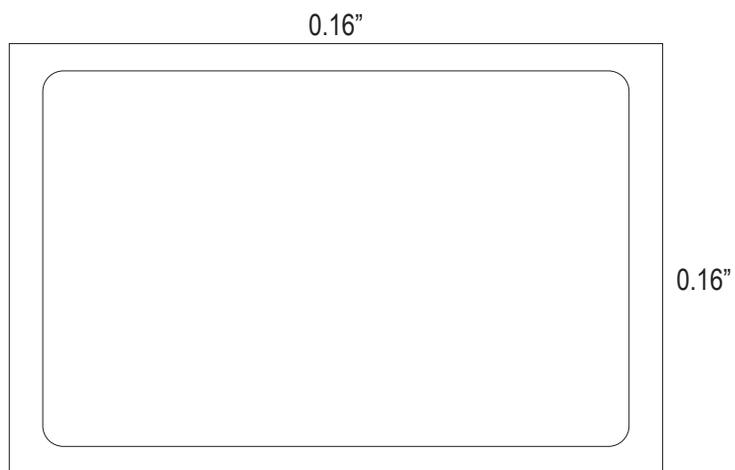
- ilustración*
- diagramación*

no obstante se utilizó la textura visual diseñada anteriormente para identificar y diferenciar las piezas del juego de las otras.

Proceso de diseño de tarjetas del juego

Para elaborar el diseño de las tarjetas se utilizó el formato anteriormente establecido, siendo de 8.5" x 5.5", dejando un margen de 0.16" en cada lado según (Fig. 61).

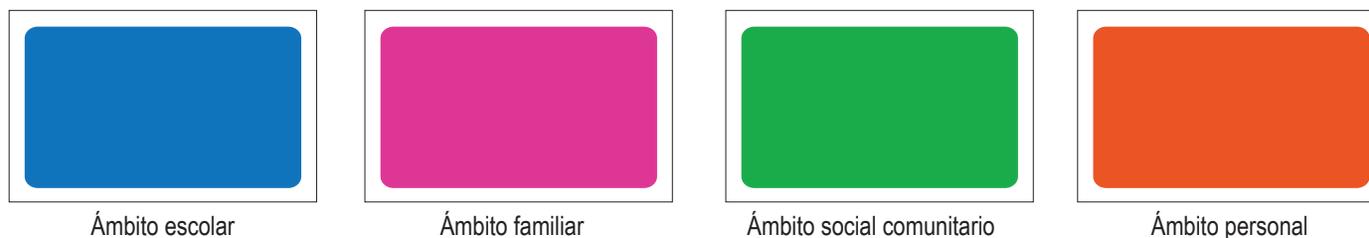
Fig. (61)



Por otro lado los colores de cada categoría fueron establecidos por el cliente de la siguiente manera: (Fig. 62)

- Ámbito escolar: azul
- Ámbito familiar: fucsia
- Ámbito social comunitario: verde
- Ámbito personal: anaranjado

Fig. (62)



Por lo que se aplicó el tono y la textura visual establecida en el retiro de la tarjeta, a manera de poder diferenciar cada ámbito e identificar las tarjetas del juego “Teatro bajo cero”. (Fig. 63)

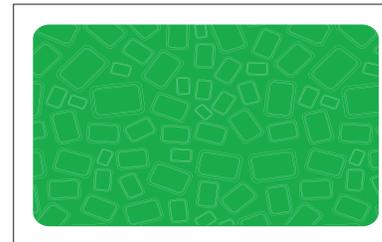
Fig. (63)



Ámbito escolar



Ámbito familiar



Ámbito social comunitario



Ámbito personal

Luego se colocó la tipografía con alineación hacia el centro para otorgarle énfasis al texto, destacando la letra “B” al colocarla en una escala más grande debido a que las tarjetas debían ser identificadas por lado “A” (tiro de la tarjeta) y lado “B” (retiro de la tarjeta), debido a que en el lado “A” se mostrará una imagen que servirá de modelo al docente para pedir a los estudiantes que representen en grupo la escena/problemática que ahí se muestre. El lado “B” mostrará la solución sugerida (Fig. 64).

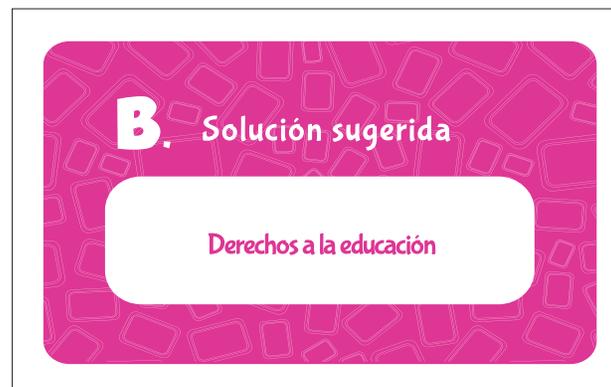
Fig. (64)

(Lado B)

Se aplicó la misma tipografía manejada en los juegos anteriores para generar unidad visual en el diseño (Fig. 64).



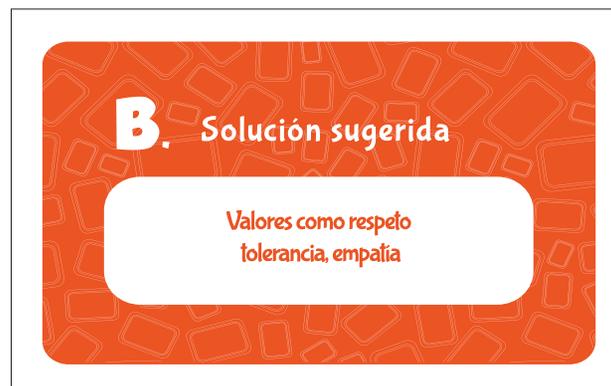
Ámbito escolar



Ámbito familiar



Ámbito social comunitario



Ámbito personal

Pruebas de ilustración (Lado A)

Ya realizado el diseño del retiro de la tarjeta (Lado “B”) se efectuaron pruebas de ilustración, las cuales ocuparían todo el tiro (Lado “A”) de la tarjeta.

Sin embargo las pruebas de ilustración fueron basadas en 8 situaciones establecidas en el contenido del recurso pedagógico por el cliente, según el ámbito o categoría de tarjeta.

Las tarjetas están agrupadas en 4 categorías con dos situaciones cada una:

ÁMBITO ESCOLAR

-Situación 1

LADO A - PROBLEMA:

castigo físico en el aula

LADO B - SOLUCIÓN :

transformación de patrones tradicionales autoritarios / punitivos en el aula

-Situación 2

LADO A - PROBLEMA:

acoso escolar

LADO B - SOLUCIÓN:

espacios para mediar o acuerdos de convivencia

ÁMBITO SOCIAL-COMUNITARIO

-Situación 1

LADO A - PROBLEMA:

poca participación de mujeres en la comunidad

LADO B - SOLUCIÓN:

lideresas comunitarias

-Situación 2

LADO A:

discriminación de estudiantes de comunidades minoritarias o con discapacidad

LADO B:

inclusión de la diversidad/interculturalidad en los grupos de trabajo.

ÁMBITO PERSONAL

-Situación 1

LADO A - PROBLEMA:

timidez, temor, desconfianza

LADO B - SOLUCIÓN:

momentos de convivencia docente - estudiante

-Situación 2

LADO A - PROBLEMA:

trato diferente hacia personas de etnias, sexo, capacidades distintas

LADO B - SOLUCIÓN:

valores como respeto, tolerancia, empatía

ÁMBITO FAMILIAR

-Situación 1

LADO A - PROBLEMA:

violencia sexual o violencia intrafamiliar

LADO B - SOLUCIÓN:

denuncia

-Situación 2

LADO A - PROBLEMA:

Rezago de las niñas a tareas del hogar

LADO B - SOLUCIÓN:

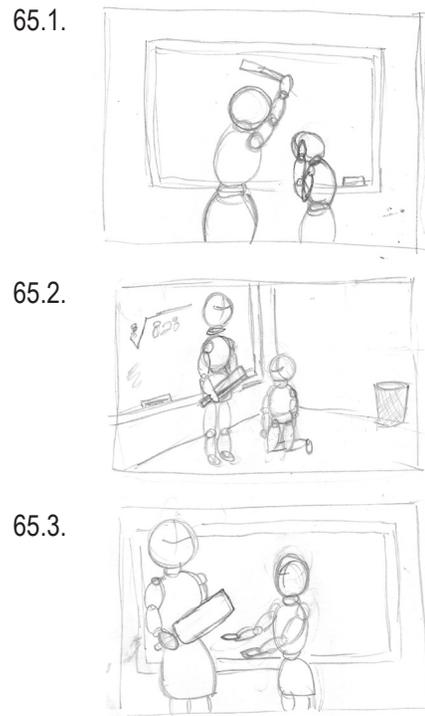
derechos a la educación

■ Proceso de desarrollo de ilustración / ÁMBITO ESCOLAR

- Situación 1: castigo físico en el aula

La propuesta 65.2 fue descartada debido a ser exagerada, también la 65.3 por que no se evidenciaba la acción, por lo que se escogió la propuesta 65.1 debido a no mostrar los rostros de los individuos, otorgando un poco de sutileza, dando a entender claramente la acción.

Fig. (65)



Ya escogido el boceto, se procedió a detallarlo (Fig. 66) para ser digitalizado (Fig.67).

Fig. (66)



Fig. (67)

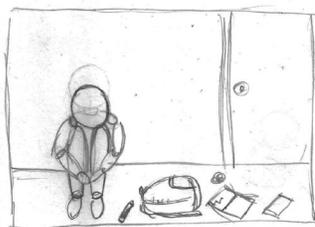


- Situación 2: Acoso escolar

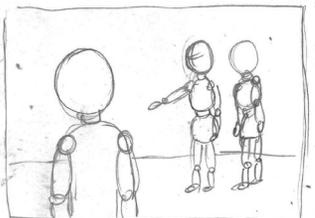
En este caso, se prescindió de la propuesta 68.1 y 68.3 debido a que se quería dar énfasis a que el problema puede ser generado tanto por hombres y mujeres por igual, como se muestra en la propuesta 68.2.

Fig. (68)

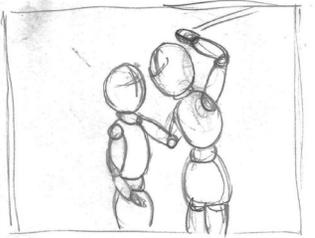
68.1.



68.2.



68.3.



Ya elegida la propuesta, se procedió a detallar el boceto de la ilustración (Fig. 69) para colorear de forma digital (Fig.70).

Fig. (69)

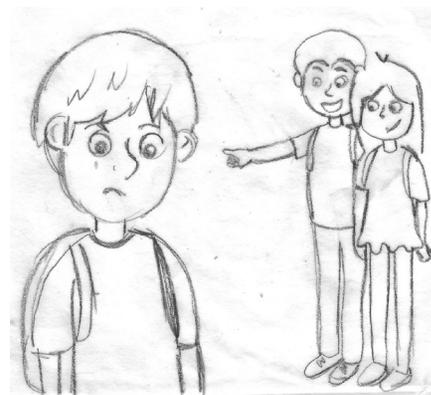


Fig. (70)



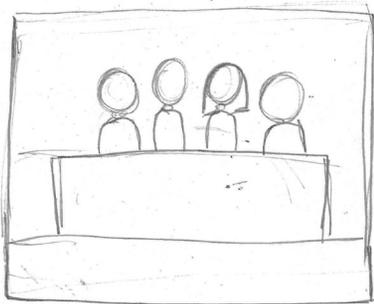
■ Proceso de desarrollo de ilustración / ÁMBITO SOCIAL COMUNITARIO

- Situación 1: poca participación de mujeres en la comunidad

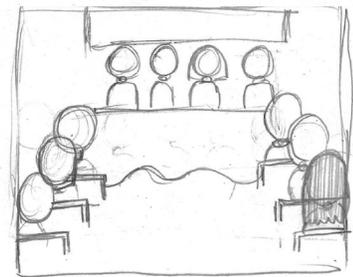
En la propuesta 71.1 se deseaba crear una ilustración representando una reunión rural comunitaria, sin embargo no se evidenciaba una comunidad al presentar pocos individuos, por lo que se decidió ampliar el escenario para integrar a más personas (Inciso 71.2) A manera de dar a entender mejor el problema, acerca de la “poca participación de la mujer en la comunidad”.

Fig. (71)

71.1.



71.2.



Al haber sido determinada la propuesta, se procedió a detallar el boceto (Fig. 72), para desarrollarla de forma digital (Fig. 73).

Fig. (72)

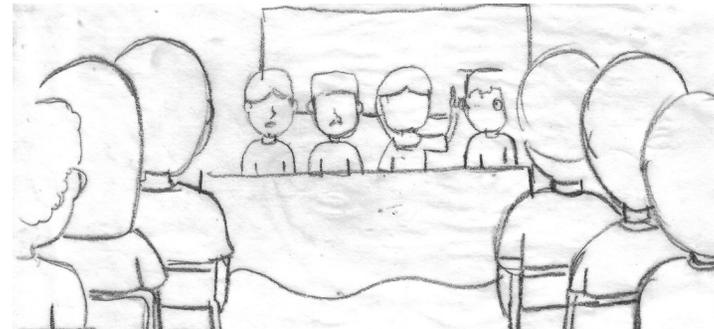


Fig. (73)



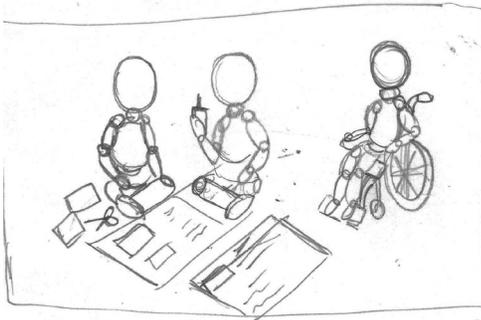
- Situación 2: discriminación de estudiantes de comunidades minoritarias o con discapacidad

En esta ilustración la idea era ubicar a los estudiantes en un salón de clase, realizando trabajo en equipo.

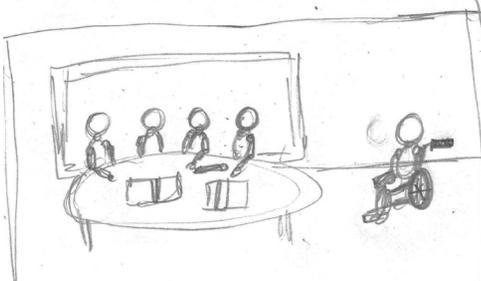
Escogiendo la propuesta 74.1, ya que en la mayoría de casos en las aulas se suele trabajar de dicha manera, en el suelo, por lo que la propuesta 74.2 fue descartada al presentar una mesa grande generando un aspecto empresarial - ejecutivo.

Fig. (74)

74.1.



74.2.



Ya definido esto se aplicó mayor detalle a la ilustración (Fig. 75) para efectuarla de manera digital (Fig. 76).

Fig. (75)



Fig. (76)

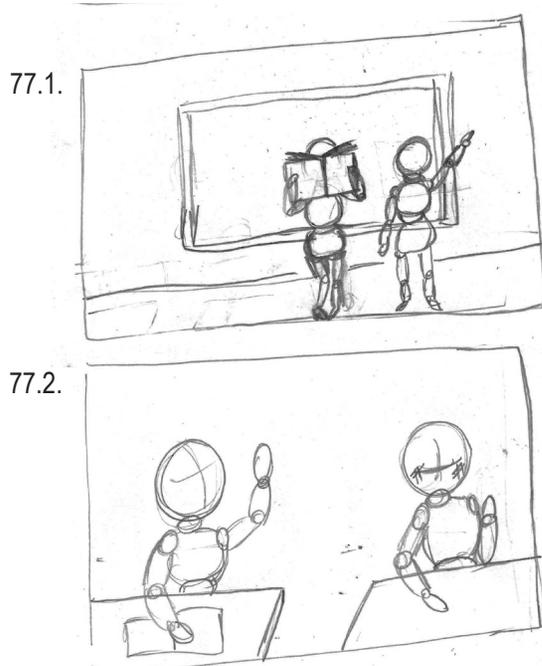


■ Proceso de desarrollo de ilustración / ÁMBITO PERSONAL

- Situación 1: Timidez, temor, desconfianza

En la ilustración se desea transmitir timidez en uno de los individuos a comparación de su compañero, en la propuesta 77.1 la idea era colocar a un estudiante con personalidad desenvuelta y al otro escondiéndose tras el libro al pasar en público, sin embargo no se transmitía claramente la acción razón por la que se descartó, por lo que se escogió la propuesta 77.2 al colocar a dos estudiantes, comparando su manera de participar en clase al responder una pregunta. para evidenciar mejor la problemática a través del lenguaje corporal.

Fig. (77)



Se aplicó el mismo proceso, al aplicar detalle al boceto (Fig. 78) para luego digitalizarlo (Fig. 79).

Fig. (78)

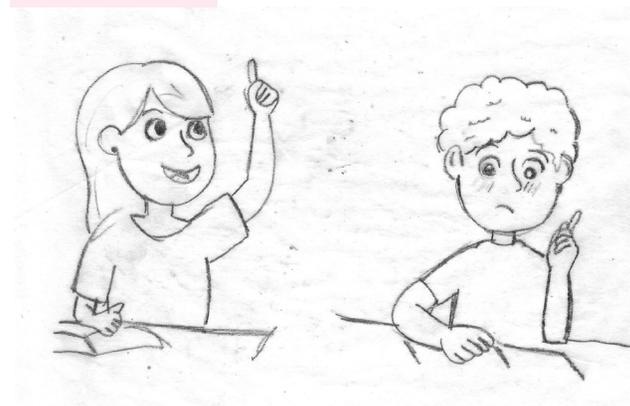


Fig. (79)

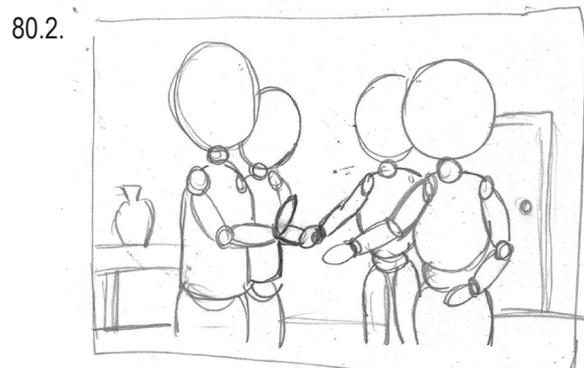
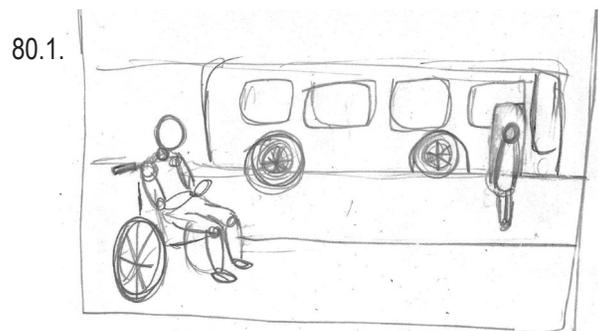


- Situación 2: Trato diferente hacia personas de etnias, sexo, capacidades distintas

En la ilustración se quiere transmitir el trato diferente en cuanto a personas de diferente etnia, sexo o capacidades.

No obstante anteriormente se desarrolló una ilustración destacando el problema de género (situación 3) y el de capacidades distintas (situación 4), por lo que en este caso se solicitó por el cliente, darle énfasis a al problema de trato diferente a personas de distinta etnia, por lo que se eligió la propuesta 80.2.

Fig. (80)



Se aplicó detalle al boceto para representar las etnias y el problema (Fig.81), después se llevó a cabo la ilustración de forma digital (Fig. 82).

Fig. (81)

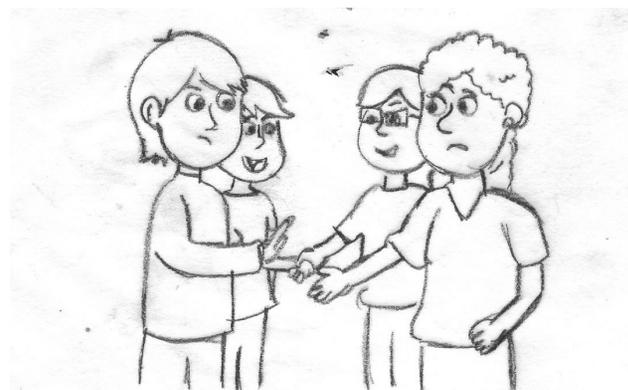


Fig. (82)



■ Proceso de desarrollo de ilustración / ÁMBITO FAMILIAR

- Situación 1: Violencia sexual o violencia intrafamiliar

En el caso de esta ilustración, abordando el tema de violencia intrafamiliar se decidió optar por la propuesta 83.1, ya que la figura del agresor se muestra más imponente enfatizando el problema de violencia, por otra parte para generar cierta sutileza se evitó colocar el rostro de los individuos en la escena.

Ya definido esto se detalló la ilustración (Fig. 84) para poder desarrollarla de manera digital (Fig. 85).

Fig. (83)

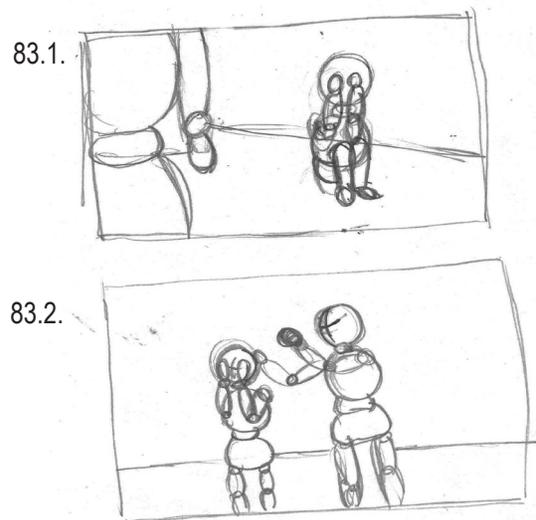


Fig. (84)



Fig. (85)



- Situación 2: Rezago de las niñas a tareas del hogar

En la ilustración se desea representar por medio de una situación cotidiana el problema del rezago de las niñas a las tareas del hogar, por lo que en este caso se colocó a un individuo de género masculino pasando momentos de ocio mientras las mujeres (incluyendo a una niña) se dedican a la limpieza de la casa.

En este caso se realizó una propuesta al no generar confusión en la acción o problema a representar (Fig. 86).

Ya desarrollado el boceto, se aplicó detalle (Fig. 87) como en las ilustraciones anteriores para aplicar color por medio de técnica digital (Fig. 88)

Fig. (86)

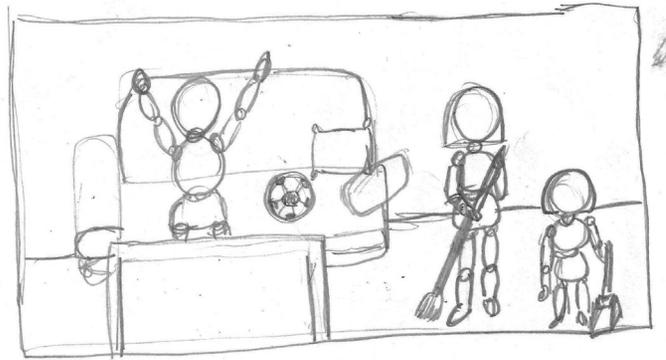


Fig. (87)



Fig. (88)



12.11

BOCETAJE DEL DISEÑO DE LA GUÍA

Para llevar a cabo el diseño de la guía se procedió a realizar pruebas de:

- Diagramación*
- Tipografía*

no obstante se utilizó la textura visual diseñada anteriormente para identificar y diferenciar las secciones de la guía.

Bocetaje diseño de la guía

La guía contiene información acerca de los materiales en donde se explica a detalle que contiene cada juego, cual es el objetivo de los juegos, la metodología a aplicar y las habilidades sociales y funciones cognitivas que se desarrollarán con el juego y una sección en donde se explican las Competencias del Currículum Nacional Base (CNB) en donde se explican las competencias y componentes que desarrollan los estudiantes de cada grado (primero, segundo y tercero básico) en las áreas de lenguaje, comunicación, arte y teatro.

Toda la información que se incluye en la guía fue proporcionada por el cliente, de igual forma junto con el cliente se realizaron varias revisiones del contenido de la guía en donde se llevaron a cambio modificaciones acerca de la metodología de los juegos como lo es el caso del juego “Cuentoleta” y dentro del juego “¡Dibujo y transformo!” en donde se cambiaron varias palabras de las tarjetas para evitar discriminar u ofender a ciertos grupos de personas.

Por lo tanto, tomando en cuenta la medida establecida anteriormente de parte del cliente, el tamaño de la guía del docente es media carta cerrado por cada página (5.5” x 8.5”) y hoja carta horizontal extendido (11” x 8.5”) y engrapado, por consiguiente el número de hojas debe ser múltiplo de cuatro para que el compaginado se pueda llevar a cabo y a únicamente dos tintas, negro y azul (el mismo utilizado en el empaque general del juego) exceptuando la portada y contraportada que deben ser a full color.

Como primer paso se cambiaron los colores de los identificadores de cada juego para que fueran únicamente en tonalidades de color azul al igual que resto del interior de la guía (Fig. 89).

Fig. (89)



Fig. (90)

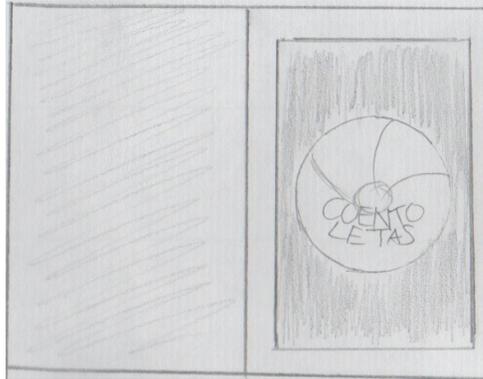


Fig. (91)

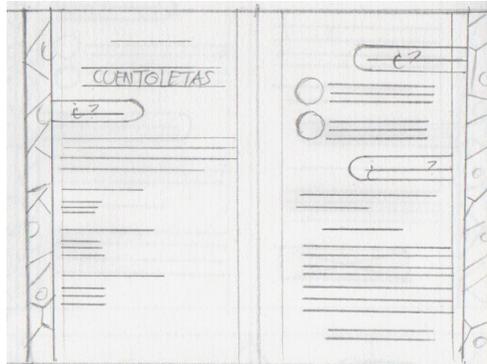
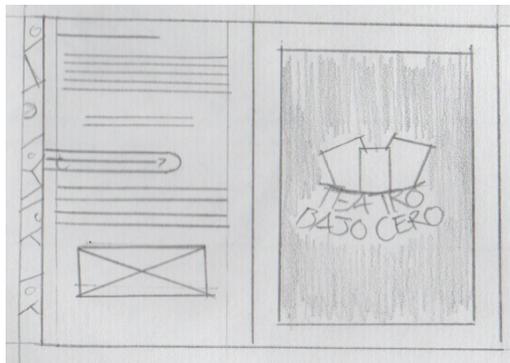


Fig. (92)



Los identificadores serán utilizados en las portadillas de cada juego (Fig. 90) de tal forma que permitan separar la información de cada juego y facilitar la ubicación de las diferentes secciones.

La diagramación interior (Fig. 91) consiste en la utilización de una columna en donde se utiliza el título principal como elemento principal de la diagramación para indicar al docente el orden de lugar, luego se colocaron los títulos secundarios dentro de un plano para diferenciar los diferentes incisos. En el caso de los incisos de preguntas generadores y materiales necesarios para el juego, la información será colocada dentro de un rectángulo de color azul claro para indicar la importancia del contenido (Fig. 92).

En los extremos de las páginas interiores (Fig. 91 y 92) se colocó un plano orgánico vertical de color azul y se incluyó el patrón del juego correspondiente a cada sección para permitir que el docente facilite la identificación del juego del que se está hablando y de esa forma unificar gráficamente las diferentes secciones de la guía, por ejemplo, en la sección del juego “Cuentoletas” el patrón que se utiliza en los laterales corresponde al patrón utilizado dentro del tablero del juego que consiste en ilustraciones de dados (Fig. 93).

Fig. (93)



La tipografía utilizada para los títulos de cada sección es la misma utilizada a lo largo de todas las piezas del juego (Bubblegum Sans) con la única diferencia que los títulos incluyen stroke de color azul (Fig. 94) para enfatizar la jerarquía visual y sea lo más importante dentro de la página para guiar el orden de lectura del docente, para el cuerpo de texto y títulos secundarios se realizaron pruebas de diferentes tipografías en donde se procuró que la tipografía seleccionada sea legible y visualmente se complemente con la tipografía primaria, por lo consiguiente las tipografías seleccionadas fueron Helvetica Neue - Bold (inciso 93.3) para títulos secundarios cuya característica principal es la fácil legibilidad que ofrece debido a los rasgos gruesos de cada letra y Comfortaa - Regular (Inciso 95.1) para cuerpos de texto que se caracteriza por ser delgada y por contar con rasgos circulares en la construcción de cada letra que se relaciona con la tipografía principal.

Pruebas de tipografía secundaria (Títulos secundarios)

Fig. (93)

93.1 Arial black

¿Qué contiene el juego?

93.2 Code Bold

¿QUÉ CONTIENE EL JUEGO?

93.3 Helvetica Neue

¿Qué contiene el juego?

93.4 Apple Symbols

¿Que contiene el juego?

Tipografía principal (Títulos principales)

- Bubblegum Sans

Fig. (94)

Cuntoletas

Fig. (95)

Cuerpos de texto

95.1 Comfortaa

El juego puede realizarse en uno o varios períodos. Lo importante es tener en cuenta un espacio considerable para ronda de reflexión, análisis crítico y propuestas.

95.2 Futura

El juego puede realizarse en uno o varios períodos. Lo importante es tener en cuenta un espacio considerable para ronda de reflexión, análisis crítico y propuestas.

95.3 Arial Regular

El juego puede realizarse en uno o varios períodos. Lo importante es tener en cuenta un espacio considerable para ronda de reflexión, análisis crítico y propuestas.

95.4 Coamei

El juego puede realizarse en uno o varios períodos. Lo importante es tener en cuenta un espacio considerable para ronda de reflexión, análisis crítico y propuestas.

Fig. (96)



Fig. (97)

Situación de aprendizaje lúdica 1

Cuentoletas

¿Qué contiene el juego?

El juego consta de 5 dados y 5 ruletas colocadas en un tablero. Cada ruleta contiene 6 palabras clave identificadas con un número para formar cuentos cortos/dramatizaciones, función de literaria, noticiosa, etc.

Ruleta verde (personajes)

1. Alcalde
2. Líderes comunitaria
3. Papamano
4. Compañero/compañera del aula
5. Maestro/a
6. Hermano/a

Ruleta morada (lugares)

1. Escuela
2. Casa
3. Parque
4. Iglesia
5. Tienda
6. Calle

Ruleta fucsia (manifestaciones de violencia)

1. Golpe
2. Insultos
3. Rechazo
4. Violencia sexual
5. Discriminación
6. Bullying

Ruleta azul (consecuencias)

1. Deserción escolar
2. Lesiones físicas
3. Depresión (síndrome)
4. Aislamiento
5. Desintegración familiar

Ruleta anaranjada (aprovechamientos)

1. Escucha para llegar a acuerdos
2. Denuncia de delitos
3. Defensa humana
4. Respeto y tolerancia
5. Expresar sentimientos

¿Cuál es el objetivo del juego?

A Promover la convivencia pacífica como base de la cultura de paz a través del desarrollo de habilidades comunicativas tanto de expresión oral como de expresión escrita a través mediante una metodología lúdico-pedagógica.

B Proponer soluciones de transformación a las manifestaciones de violencia del entorno inmediato, a través de actividades lúdicas que motiven y desarrollen el pensamiento crítico, el pensamiento creativo y el trabajo cooperativo en los estudiantes.

¿Cuál es la metodología para el juego?

Se sugiere que esta situación de aprendizaje lúdica se realice en tres periodos de clase.

DINÁMICA INTRODUCTORIA – LA TELA DE ARÁÑA

Los participantes se sientan en círculo (en el suelo o en las escritorios). El que comienza le tira de arriba, dice su número, una cualidad psicológica que pueda hacer muy felizlo que pueda aportar al grupo. Por ejemplo: “Soy Lucía y puedo dibujar” o “Soy Pedro y me gusta bailar”. La primera genera tres decir su nombre y la cualidad o aporte al grupo, se queda con un extremo de la lana y luego la lanza o tirando en círculo.

Objetivo: exponer ante el grupo, los cualidades positivas y fortalezas propias que serán un aporte para el trabajo en grupo.

Al finalizar la dinámica introductoria, se sugiere que el docente continúe con la siguiente metodología:

Primer periodo:

1. Formar grupos de trabajo (5 personas).
2. Los estudiantes lanzan un dado por cada ruleta y anotan la palabra que correspondió al número que indica este.

Por ejemplo, se lanzó un dado y me indicó el número 6, busco en la ruleta el número 6 y anoto la palabra que ahí se indica.

3. Cada grupo de estudiantes debe incluir en una historia las cinco palabras que indican las ruletas (trabajo en grupo).

Segundo periodo:

4. Los estudiantes presentan a sus compañeros la historia que crearon y eligen uno de las siguientes metodologías para hacerla: función de literaria, noticiosa, cómica, cuento, escritura e ilustración en papeletas u otro que deseen.

Fig. (98)

Tercer periodo:

5. Al finalizar la ronda de presentaciones de las historias, el docente y los estudiantes comparten ideas y propuestas de la actividad.
6. Se sugiere que el docente que lo reflexión final haga la importancia de la educación para la paz, protagonismo y corresponsabilidad de los adolescentes para proponer y transformar manifestaciones de violencia que se hayan identificado en su entorno inmediato y que hayan sido abordadas durante la actividad.

Los estudiantes pueden construir sus propias ruletas, dados y modificar tamaños, colores o temas que deseen abordar y registrar a través de esta dinámica.

¿Qué habilidades sociales y funciones cognitivas se desarrollan con el juego?

- Trabajo cooperativo.
- Análisis crítico de manifestaciones de violencia en el entorno escolar, familiar y comunitario.
- Reflexión acerca de las consecuencias que conllevan las manifestaciones de violencia tanto a nivel físico, como cognitivo, social, emocional y psicológico.
- Pensamiento creativo para proponer soluciones de transformación.
- Participación activa.
- Toma de decisiones.

Materiales extras necesarios para el juego:

- Papeletas
- Crayones
- Marcadores de colores
- Marcadores permanentes

En las figuras de la 96 a la 98 se muestra la primera propuesta de diagramación, en la portadilla de cada sección se agregó un fondo celeste para reforzar visualmente las portadillas del resto del páginas y se agregó la numeración la cual se colocó en la parte inferior en los laterales de cada hoja.

Se realizó una observación de parte del cliente con respecto a la primera propuesta en donde señala que la hoja vacía (figura 96) que se encuentra antes de la portadilla de cada juego se debe de aprovechar y de esa forma evitar desperdiciar hojas en blanco, por consiguiente fue necesario cambiar el orden de páginas dentro de la guía.

Por lo tanto se reestructuró el orden de páginas para que se aprovechara el mayor espacio posible y de esa forma evitar el uso de hojas vacías, como se muestra en las figuras 99 y 100 se eliminó la página vacía que se encontraba del lado izquierdo, en cambio las portadillas ahora se ubican del lado izquierdo y del lado derecho se da inicio al contenido del juego, en vez de utilizar 5 páginas por juego únicamente se quieren 4 páginas con la nueva diagramación, la diagramación de elementos de la página como lo son títulos, cuerpo de texto y cuadros de información se mantienen sin cambios.

Fig. (99)

Situación de aprendizaje lúdica 1
Cuentoleñas

¿Qué contiene el juego?

El juego consta de 1 rudo y 5 rúletas colocadas en un tablero. Cada rúleta contiene 6 palabras claves identificadas con un número) para formar cuentos cortos, dramatizaciones, función de títeres, noticiario, etc.

Rueda verde (personajes)

1. Alcalde
2. Líderes comunitario
3. Papá/mamá
4. Compañero/compañera del aula
5. Maestro/a
6. Hermano/a

Rueda morada (lugares)

1. Escuela
2. Casa
3. Parque
4. Iglesia
5. Tienda
6. Calle

Rueda rosada (manifestaciones de violencia)

1. Golpes
2. Insultos
3. Rechazo
4. Violencia sexual
5. Discriminación
6. Burlas

Rueda azul (consecuencias)

1. Embarazo no deseado
2. Deserción escolar
3. Lesiones físicas
4. Depresión (síntomas)
5. Abandono
6. Desintegración familiar

Rueda amarillenta (propuesta/solución)

1. Escucha
2. Diálogo para llegar a acuerdos
3. Denuncia de delitos
4. Derechos Humanos
5. Respeto y Tolerancia
6. Expresar sentimientos

Fig. (100)

¿Cuál es el objetivo del juego?

A Promover la convivencia pacífica como base de la cultura de paz a través del desarrollo de habilidades comunicativas tanto de expresión oral como de expresión escrita o corporal mediante una metodología lúdico-pedagógica.

B Proponer soluciones de transformación a las manifestaciones de violencia del entorno inmediato, a través de actividades lúdicas que involucren y desarrollen el pensamiento crítico, el pensamiento creativo y el trabajo cooperativo en los estudiantes.

¿Cuál es la metodología para el juego?

Se sugiere que esta situación de aprendizaje lúdica se realice en tres periodos de clase.

DINÁMICA INTRODUCTORIA – LA TELA DE ARAÑA

Los participantes se sientan en círculo (en el suelo o en los escritorios). El que comienza le teta de araña, dice su nombre, una cualidad positiva/algo que puede hacer muy bien/algo que puede aportar al grupo. Por ejemplo: "Soy Lucía y puedo dibujar" o "Soy Pilar y me gusta exponer". La primera persona tras decir su nombre y la cualidad o aporte al grupo, se queda con un extremo de la tela y luego la lanza a alguien del círculo.

Objetivo: exponer ante el grupo, las cualidades positivas y fortalezas propias que serán un aporte para el trabajo en grupo.

Al finalizar la dinámica introductoria, se sugiere que el docente continúe con la siguiente metodología:

Primer periodo:

1. Formar grupos de trabajo (6 personas).
2. Los estudiantes lanzan un dado por cada rúleta y anotan la palabra que corresponde al número que indica este.

Por ejemplo, si lanza un dado y me indica el número 6, busco en la rúleta el número 6 y anoto la palabra que ahí se indica.

3. Cada grupo de estudiantes debe incluir en una historia las cinco palabras que indican las rúletas (trabajo en grupo).

Segundo periodo:

4. Los estudiantes presentan a sus compañeros la historia que crearon y eligen uno de las siguientes modalidades para hacerlo: función de títeres, noticiario, canciones, cuentos escritos e ilustrados en papelógrafo u otro que deseen.

Tercer periodo:

5. Al finalizar la ronda de presentaciones de los historias, el docente y los estudiantes comporten ideas principales de la actividad.
6. Se sugiere que el docente guíe la reflexión final sobre la importancia de la educación para la paz, protagonismo y corresponsabilidad de los adolescentes para proponer y transformar manifestaciones de violencia que se hayan identificado en su entorno inmediato y que hayan sido abordados durante la actividad.

Los estudiantes pueden construir sus propias rúletas, dadas y modificar tamaños, colores o temas que deseen abordar y registrar a través de esta dinámica.

¿Qué habilidades sociales y funciones cognitivas se desarrollan con el juego?

- Trabajo cooperativo.
- Análisis crítico de manifestaciones de violencia en el ámbito escolar, familiar y comunitario.
- Reflexión acerca de las consecuencias que conllevan las manifestaciones de violencia, tanto a nivel físico, como cognitivo, social, emocional y psicológico.
- Pensamiento creativo para proponer soluciones de transformación.
- Participación activa.
- Toma de decisiones.

Materiales extras necesarios para el juego:

- Papelógrafos
- Crayones
- Marcadores de colores
- Marcadores permanentes

Fig. (101)



Fig. (102)

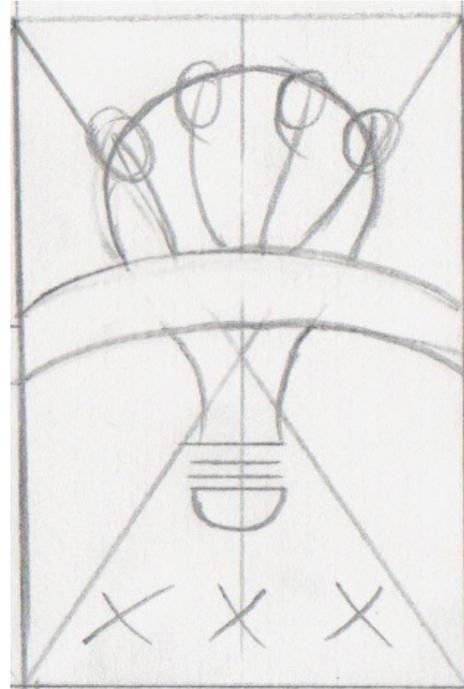
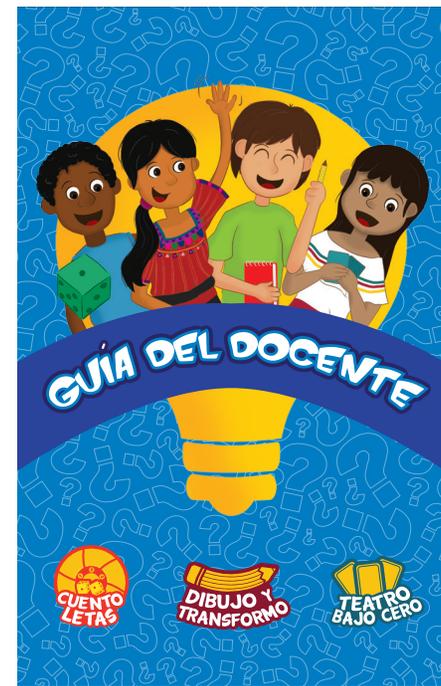


Fig. (103)



Para la portada de la guía del docente se utilizaron los elementos de empaque general del juego los cuales son la ilustración con los personajes delante del bombillo, el patrón de signos de interrogación y la tipografía, al contar con estos elementos de procedió a la realización de la portada, como primera propuesta (figura 101) la ilustración se encuentra en el centro de la composición y el título "Guía del docente" se encuentra dentro de un plano recto del mismo color azul empleado en el empaque general del juego.

Como segunda propuesta (figura 102) el título y el plano orgánico se colocó de forma ondulada para asimilar el título del juego empleado en el empaque general y de esa forma conservar la línea gráfica en ambas piezas y se colocaron los iconos identificadores de cada juego se colocaron en la parte inferior para indicar de que juegos corresponde la guía, finalmente se llevo a cabo el proceso de digitalización de la segunda propuesta.

12.12

PROPUESTA PRELIMINAR

A continuación se muestran las piezas previo al proceso de prevalidación, siendo estas:

1. Empaque principal
2. Empaques secundarios (Sobres de juegos Dibujo y transformo y Teatro bajo cero)
3. Tarjetas (Juegos Dibujo y transformo y Teatro bajo cero)
4. Tablero (Juego Cuentoletas)
5. Guía para el docente

■ Empaque principal



Exterior



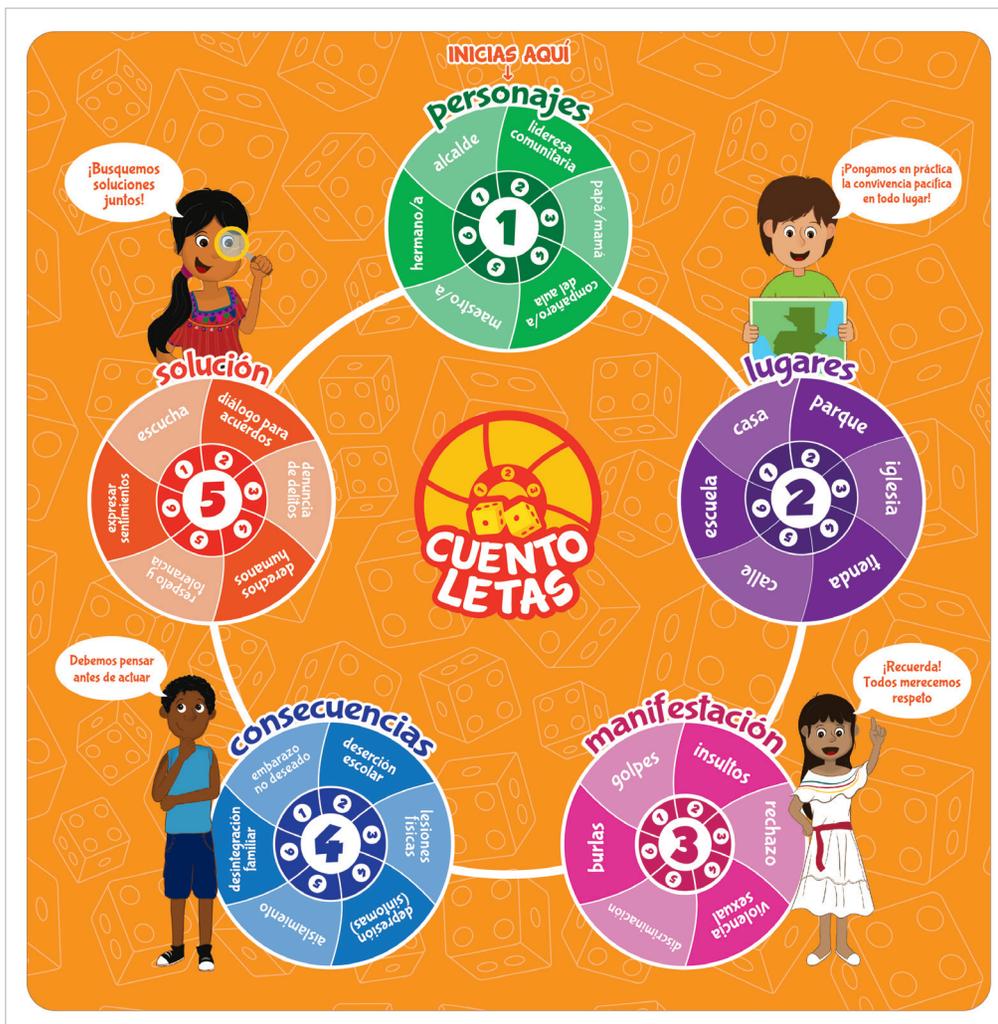
Interior

■ Empaques secundarios y tarjetas

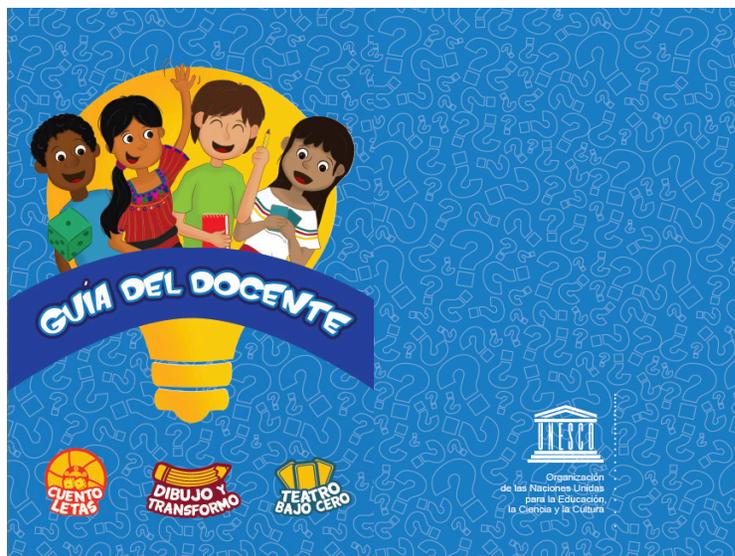
(Juego Dibujo y transformo y Teatro bajo cero)



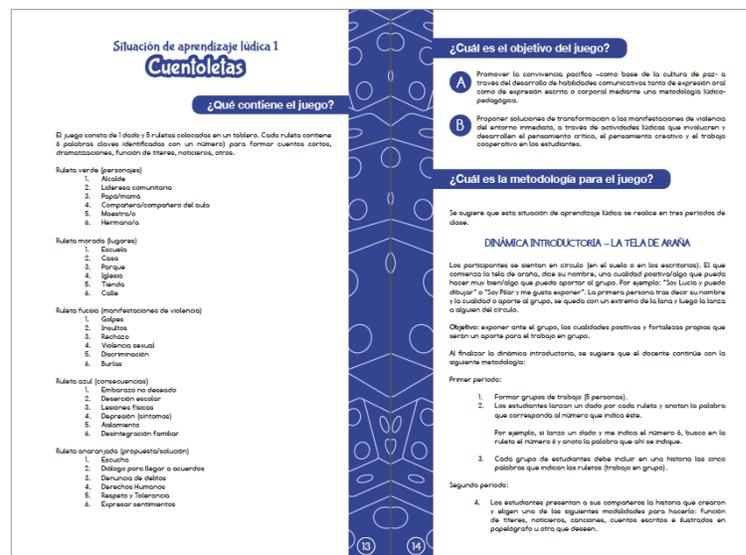
■ **Tablero**
Juego Cuentoletas



■ Guía para el docente



Portada



Interiores



13

**VALIDACIÓN TÉCNICA DEL
DISEÑO PRELIMINAR**

Instrumento de validación

Expertos (Docentes)

■ Encuesta

Se empleará una encuesta de 14 incisos con preguntas de elección múltiple, de igual forma la cantidad de incisos establecidos fueron tomados en cuenta para agilizar el proceso de aplicación de encuesta.

METODOLOGÍA

La encuesta se realizó el día lunes 20 de abril del año 2015 a las 3:30 PM en el Instituto Nacional de Educación Básica INEB (Zona 5) a 5 docentes del ciclo básico de ambos sexos.

INFORMACIÓN QUE SE DESEA CONOCER

1. Función de los colores
2. Tamaño de la tipografía
3. Determinar si se relacionan las cuatro etnias con los personajes
4. Función de los personajes
5. Tamaño de las cartas de los juegos

TIPO DE MUESTREO:

No probabilístico por cuotas, puesto que se determinó una cantidad exacta de elementos para la muestra, así mismo este método se emplea mayormente en las encuestas de opinión.

MUESTRA

Se evaluará a 5 docentes del nivel básico entre 1ero a 3ero básico de ambos sexos de forma aleatoria que impartan clases dentro de un instituto público.

Grupo objetivo (Estudiantes)

■ Encuesta

Se empleará una encuesta de 9 incisos con preguntas de elección múltiple, de igual forma la cantidad de incisos establecidos fueron tomados en cuenta para agilizar el proceso de aplicación de encuesta.

METODOLOGÍA

La encuesta se realizará el día lunes 20 de abril del año 2015 a las 4:30 PM en el Instituto Nacional de Educación Básica INEB (Zona 5) a 10 estudiantes de 1ero a 3ero básico de ambos sexos.

INFORMACIÓN QUE SE DESEA CONOCER

1. Determinar que les transmiten los colores
2. Identificar si la tipografía empleada es legible
3. Conocer que emociones les transmiten los personajes
4. Determinar si se sienten relacionados con los personajes
5. Look and Feel del juego en general

TIPO DE MUESTREO:

No probabilístico por cuotas, puesto que se determinó una cantidad exacta de elementos para la muestra, así mismo este método se emplea mayormente en las encuestas de opinión.

MUESTRA:

Se evaluará a 10 docentes del nivel básico entre 1ero a 3ero básico de ambos sexos de forma aleatoria que actualmente estudien dentro de un instituto público.

Diseñadores gráficos

■ Encuesta

Se empleará una encuesta de 24 incisos con preguntas de elección múltiple, de igual forma la cantidad de incisos establecidos fueron tomados en cuenta para agilizar el proceso de aplicación de encuesta.

METODOLOGÍA

Para la realización de la encuesta se contactó a tres diseñadores gráficos que han tenido experiencia en la elaboración de empaques y juegos educativos.

INFORMACIÓN QUE SE DESEA CONOCER

1. Función de los colores
2. Legibilidad de la tipografía utilizada
3. Determinar si la construcción de los personajes es correcta
4. Función de los personajes dentro del juego
5. Determinar que transmiten los ejes y estructuras
6. Analizar la función del empaque y tamaño del empaque

TIPO DE MUESTREO:

No probabilístico por cuotas, puesto que se determinó una cantidad exacta de elementos para la muestra, así mismo este método se emplea mayormente en las encuestas de opinión.

MUESTRA:

Se evaluaron a tres profesionales diseñadores gráficos y docentes de la Universidad Rafael Landívar:

1. Jenniffer Valvert, debido a su experiencia en la realización de materiales educativos y en diseño de personajes.
2. Karin Abreu, debido a su conocimiento en la elaboración de materiales educativos.
3. María del Rosario Muñoz, con conocimiento en la elaboración de empaques y troqueles.

Cliente

■ Encuesta

Se empleará una encuesta de 28 incisos con preguntas de elección múltiple, de igual forma la cantidad de incisos establecidos fueron tomados en cuenta para agilizar el proceso de aplicación de encuesta.

METODOLOGÍA

Para la realización de la encuesta se contactó a Pilar Coromac quien es la consultora de parte de UNSECO y quien medio el contenido del juego.

INFORMACIÓN QUE SE DESEA CONOCER

1. Determinar si visualmente el juego representa a UNESCO
2. ¿Que transmiten los personajes?
3. Funcionabilidad del empaque
4. Tamaño de las piezas
5. Lenguaje utilizado en el juego
6. Determinar si las ilustraciones del juego “Teatro bajo cero” reflejan la situación de cada tarjeta
7. Determinar si la tipografía empleada es adecuada para los jóvenes

TIPO DE MUESTREO:

No probabilístico por cuotas, puesto que se determinó una cantidad exacta de elementos para la muestra, así mismo este método se emplea mayormente en las encuestas de opinión.

Análisis de resultados

El proceso de validación consiste en la revisión y evaluación de la propuesta preliminar de la Caja de Herramientas para la Educación y la Paz, permite recopilar información y comentarios que ayudan a mejorar la propuesta a nivel gráfico y técnico.

Por consiguiente, el resultado de parte de los expertos (docentes de ciclo básico) (anexo H) fue positiva, con respecto a los colores utilizados el 80% señala que favorecen el aprendizaje y permite diferenciar los juegos entre sí (pregunta 1) mientras que los diseñadores señalan que los colores demuestran armonía cromática e integración (anexo J, pregunta 1.1)

Con respecto a la tipografía el 40% señalan que la tipografía empleada resulta difícil de leer, sin embargo no se realizará con respecto a la tipografía empleada ya que el 100% de los estudiantes afirman que la tipografía les resulta fácil de leer (anexo F , pregunta 2.1) y los diseñadores señalan que la tipografía es legible y fácil de leer debido a la simpleza de los trazos (anexo J, pregunta 2.2).

Para el grupo objetivo los personajes les transmiten diversión y reflexión y trabajo en equipo (anexo F, pregunta 3.1) mientras que los expertos mencionan que complementan la información y hacen comprensibles los mensajes (anexo H, pregunta 5.1). Sin embargo, los diseñadores destacan que la construcción de los personajes se encuentra desproporcionada (anexo J, pregunta 4.1) específicamente de la xinca dentro del tablero del juego “Cuentoletas” por lo que se llevará a cambio la corrección de los brazos.

Para el empaque general los diseñadores señalan que el peso, sujetador, soporte y cierre son adecuados (anexo J, pregunta 2.2 y 2.3 del empaque) sin embargo se realizaron varios comentarios acerca del tamaño del empaque, el cual mencionan considerar reducir el tamaño y mejorar la distribución de las piezas, dicho cambio se llevará a cabo ya que es necesario reducir los costos de impresión lo más posible y al reducir el tamaño se ahorra papel y tinta, además que el transporte del empaque se facilita y se reducen los recursos a utilizar.

Para el juego “Cuentoletas” el grupo objetivo señala que el orden de ruletas ayudan a identificar el inicio del inicio (anexo F, pregunta 5), de igual forma sucede con los expertos (anexo H, pregunta 5.3) quienes además destacan que los colores de las ruletas permiten diferenciar cada categoría, a pesar de que los diseñadores igualmente mostraran una opinión positiva acerca del diseño del tablero (anexo J, pregunta 1 y 2 del tablero) destacan que la variación de color dentro de cada ruleta se debe de analizar, ya que dan la sensación de que las palabras que tienen un fondo más contrastante que el resto tienen mayor importancia cuando que el resto, por lo que se unificaran los colores del interior de cada ruleta.

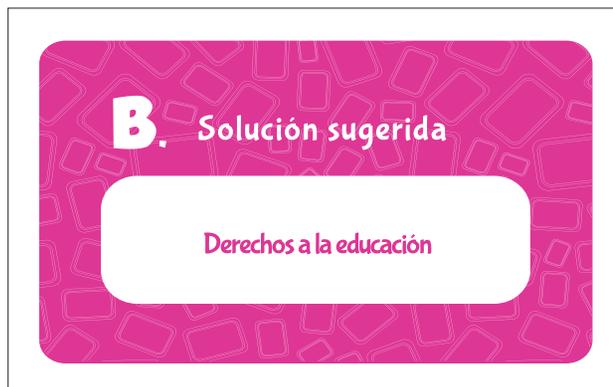
Para el juego “Teatro bajo cero” tanto los diseñadores (anexo J, pregunta 1 correspondiente al juego) como los expertos (anexo H, pregunta 6.2) coinciden en que el tamaño de las cartas es ideal, con respecto a las ilustraciones de las tarjetas el cliente destaca que en las tarjetas donde se muestra el rezago de las niñas a tareas del hogar se refuerza el contexto del área rural y que se muestre al niño realizando una tarea relacionada con el estudio, en el caso de las tarjeta en donde se muestra discriminación a personas discapacitadas se recomendó cambiar la etnia de la persona que se encuentra en la silla de ruedas, de esa forma enfatiza simultáneamente la discriminación a personas de diferentes etnias y no únicamente por una discapacidad.

En relación al juego “Dibujo y transformo” el 40% de expertos señalan que el tamaño de las tarjetas resulta pequeño (anexo H, pregunta 6.2) y un 33% de parte de los diseñadores (anexo J, pregunta 1 correspondiente al juego), sin embargo no se realizará ningún cambio con respecto al tamaño ya que al momento de que el estudiante utilice la tarjetas esta debe de ser ergonómica y evitar incomodar al estudiante cuando se encuentre dibujando con la tarjeta en la mano opuesta.

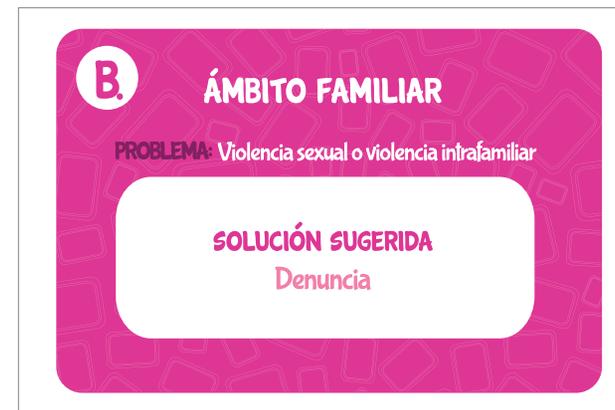
Con respecto a la guía del docente (anexo H, pregunta 8.1 y 8.2) los expertos señalan que el tamaño de la guía es adecuada y la tipografía empleada resulta fácil de leer, por lo tanto no se realizará ningún cambio con respecto al diseño de la guía del docente.

Cambios de validación

Antes



Después



CAMBIO SUGERIDO: En las tarjetas al no colocar el nombre del problema que se muestra en la ilustración puede surgir el conflicto de que el G.O. interprete la imagen de muchas maneras, por lo cual es importante que se mencione la situación que se quiso dar a entender por medio de la ilustración.

Ante lo mencionado en el lado B, se modificó la diagramación de la tarjeta a manera de colocar el nombre de la problemática y el ámbito que se muestra en la imagen junto con la solución sugerida a manera de evitar este tipo de confusiones ante el los docentes y estudiantes.

Antes



Después



CAMBIO SUGERIDO: En el empaque contiene todos los materiales, evaluar si es necesario reducir el tamaño de la pieza.

Tomando en cuenta la sugerencia se realizó la corrección del tamaño del empaque, procurando reducir el tamaño para reducir costos y de esa forma aprovechar de mejor manera los materiales de impresión, se realizaron cambios en la información de cada juego y se agregó el listado de las piezas que contiene el juego.

Antes



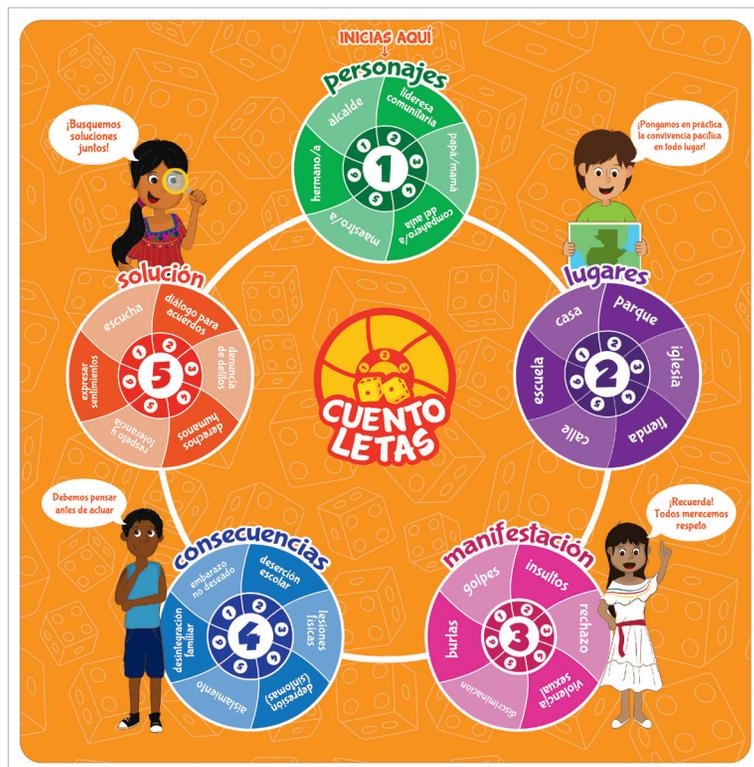
Después



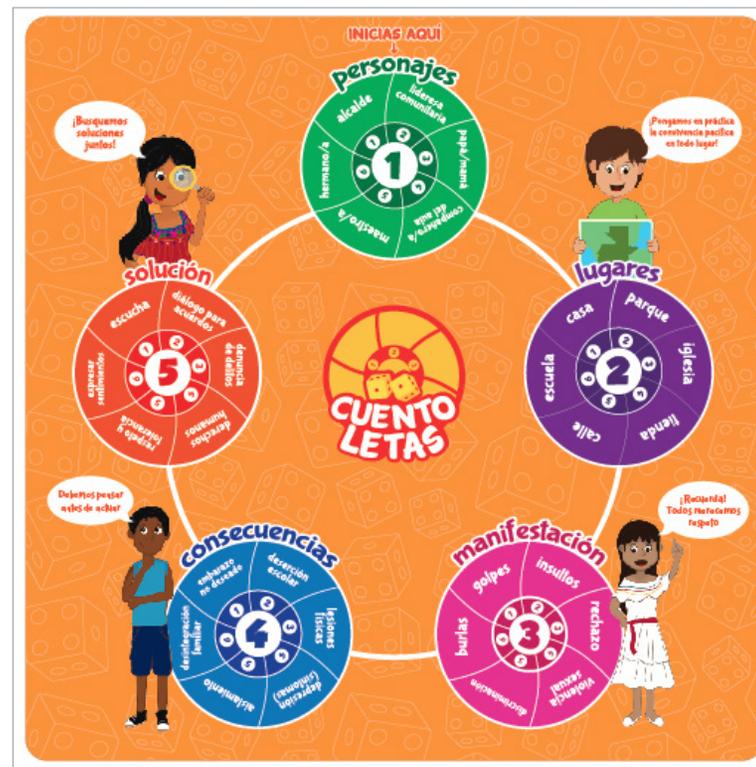
CAMBIO SUGERIDO: En el empaque principal, evaluar si es necesario reducir el tamaño de la pieza.

Como consecuencia del tamaño del empaque que contiene los juegos se cambió la distribución de los elementos dentro del empaque, por lo tanto se eliminó el separador que tenía la función de separar la guía del resto de materiales ya que por la modificación del tamaño del empaque principal no es necesario emplear separador, las piezas serán colocadas una sobre otra en el siguiente orden de lo último hacia lo primero: tablero del juego "Cientoletas", sobre del juego "Dibujo y transformo", sobre del juego "Teatro bajo cero" y en la parte superior se encuentra la guía del docente.

Antes



Después



CAMBIO SUGERIDO: En el juego “Cuentoletas” se sugirió aumentar la opacidad de la textura visual de fondo, también se hizo la observación de corregir la proporción del brazo derecho de la xinca, cambiar el color de las ruletas ya que al haber alternado colores generaba la impresión de que algunas palabras eran más importantes que otras.

En la impresión del tablero para el proceso de validación la textura visual no se lograba ver por lo que fue necesario aumentar el valor tonal del mismo, la proporción del brazo derecho de la xinca no era acorde a la anatomía del personaje, por lo que fue necesario cambiar la proporción del brazo y en el caso de los colores de las ruletas se unificó a un solo tono las secciones donde se encuentran las palabras.

Antes



Después



CAMBIO SUGERIDO: De las tarjetas del juego “Teatro bajo cero” modificar el escenario de la sala, que esta sea un tanto más sencilla acorde al área rural que es donde se da más este tipo de problemática (rezago de las niñas a tareas del hogar).

Fue necesario cambiar el contexto de la ilustración ya que este tipo de situaciones se presta más al área rural y no al urbano, por lo que fue necesario cambiar las paredes de la casa por ladrillo, modificar el piso de madera por uno más sencillo, remover el televisor y cambiar la pose del niño, reemplazar la pelota de fútbol por un libro para demostrar que se trata del tema de la educación y no la restricción a la recreación.

Antes



Después



CAMBIO SUGERIDO: Cambiar el personaje en silla de ruedas para enfatizar aún más la discriminación de etnias.

En dicha tarjeta se presentan dos problemas, el primero es discriminación a estudiantes de comunidades minoritarias y la segunda discriminación por discapacidades.

El segundo problema es evidente por la silla de ruedas, pero era necesario resaltar que el estudiante en la silla de ruedas proviene de una comunidad minoritaria, por lo que se eligió a la etnia garífuna para representar a la comunidad minoritaria.



14

PROPUESTA FINAL Y FUNDAMENTACIÓN

FUNDAMENTACIÓN

CONCEPTO

Conjunto colorido de investigadores

Según la RAE (s.f.), un conjunto se define como la agrupación de varios elementos que presentan una o diversas características en común que los distingue de otros, lo mismo ocurre con la sociedad guatemalteca siendo esta la agrupación de diferentes etnias conviviendo en un mismo país, con los mismos derechos e igualdad para desarrollarse como características en común sin embargo cada una posee distintas costumbres, tradiciones, ideologías, aspecto físico, etc. Dando lugar a la interculturalidad, por lo cual se empleó el término “colorido” como parte del concepto enfatizando la diversidad cultural en representación de los tonos de piel, siendo un rasgo principal que las distingue.

El concepto se enlaza con proyecto ya que por medio de “investigadores” se establece una relación de comparación entre los estudiantes que muestran habilidades como capacidad para solucionar problemas, gusto por trabajar en grupo y compartir con sus compañeros de clase; etc. con características que poseen los investigadores quienes cuya labor principal es buscar nuevos conocimientos, indagar y transformar para resolver problemas por medio del trabajo en equipo, así mismo mediante el concepto se busca desarrollar en ellos una actitud donde pongan en práctica el pensamiento crítico.

También se eligió “investigador” como parte del concepto puesto que es una palabra con significado fácil de interpretar, evitando caer en confusiones por parte del GO, lo cual se adapta al contexto rural, reforzando la parte positiva del juego, mostrando que los jóvenes son los principales actores en la búsqueda de soluciones a conflictos, quienes poseen la capacidad de transformar el entorno en donde se desenvuelven poniendo en práctica el respeto por los derechos de la sociedad multicultural en la que viven.

Cabe mencionar que el concepto representa temas clave del juego siendo estos interculturalidad y solución de problemas sociales por medio del pensamiento crítico.

Por lo tanto el concepto “Conjunto colorido de investigadores” en las piezas del recurso pedagógico se representó de la siguiente manera:

1. EMPAQUE PRINCIPAL

A. Dimensión empaque cerrado



Distribución de las piezas

A. Dimensión del empaque:

La dimensión del empaque cerrado es:

9" Ancho

9.25" Alto

1.25" Profundidad

Debido a que al no ser un empaque de gran tamaño facilita el transporte del juego, contribuye a reducir los costos, además que se buscó la manera de optimizar el espacio para aprovechar el soporte para impresión.

Así mismo Pers (2009), menciona que de acuerdo a las características de un juego educativo el tamaño no debe ser ni muy grande ni muy pequeño. La razón de esta afirmación se remonta a que el juego debe ser fácil de transportar y fácil de manejar. Debido a que durante procesos de capacitación que se llevan a cabo, el/la facilitador/a debe transportarse a lugares lejanos y a veces de difícil acceso, por tal razón debe contar con juegos que sean de fácil transporte y manejo.

Elementos de apoyo:

Por otra parte “investigadores” se representó a través del uso de elementos de apoyo que se relacionan con los investigadores en este caso:

B. El diseño del empaque está basado en el aspecto de una maleta, por ello se realizó dicha abstracción lo cual se relaciona a la parte del concepto “Investigadores” por ser una de las herramientas que utiliza el investigador al ejercer su trabajo.

C. La “abstracción de bombillo” simbolizando las ideas e inteligencia de los estudiantes para resolver las problemáticas en el juego.

D. *Personajes:* En el empaque principal se representó la parte del concepto “Conjunto colorido” principalmente por los personajes desarrollados que aparecen unidos en representación de la interculturalidad, destacando los distintos tonos de piel aludiendo a las diferentes etnias que integran Guatemala, cabe mencionar que los personajes presentan la apariencia de adolescentes ya que el grupo objetivo se integra por estudiantes del ciclo básico. Por otro lado a cada personaje se le colocó un objeto con respecto a algunos elementos para llevar a cabo la metodología del juego.

Ya que según Pers (2009), para cada juego educativo se debe determinar la característica de los dibujos a utilizarse. En la mayoría de los casos deben ser dibujos orientados a la temática del juego.

Así mismo es importante enfatizar que los personajes se desarrollaron bajo una técnica de ilustración acorde a los resultados del instrumento de medición según anexo B inciso 15, en donde se muestra que los jóvenes muestran gusto por personajes que presenten un trazo manual, proporciones realistas, pintados con técnica digital a base de pinceles.

Identificadores:

Se desarrolló un identificador principal para representar el nombre del recurso pedagógico, también se realizaron tres identificadores secundarios para dar a conocer al grupo objetivo que se trata de un juego 3 en 1 y que diferencien cada uno de los juegos.

E. Identificador Principal:

(Nombre del Recurso pedagógico / Investiguemos)

Diseñado con color blanco para generar contraste y azul que enfatiza la inteligencia y aspecto educativo. Así mismo el nombre del juego se relaciona claramente con el juego que busca promover el pensamiento crítico en jóvenes.

F. Identificadores Secundarios:

(Juego Cuentoletas / Teatro bajo cero / Dibujo y transformo)

Fueron elaborados con un icono que representa un elemento clave para desarrollar la metodología según el juego.

Los tres manejando la misma disposición de elementos y tipografía con una estructura con formas redondeadas con trazo libre y espontáneo para transmitir diversión, debido a que según el anexo B inciso 13 del instrumento de medición inicial dirigido al grupo objetivo para identificar gustos y características, se ve reflejado que los jóvenes relacionan diversión con tipografía que presenta trazos libres y curvos en su estructura.

G. *Textura visual:* En el empaque principal se emplea una textura visual mostrando un signo de interrogación, relacionando con el concepto “Investigadores” acorde a las interrogantes o problemáticas que se deben resolver en el recurso pedagógico, además se aplicó esta textura para diferenciar el empaque principal, de los secundarios.

Tal como lo mencionan Bagueño et. al (2007), la textura es un elemento configurador de la imagen, que sensibiliza y ayuda a identificar objetos y cualidades.

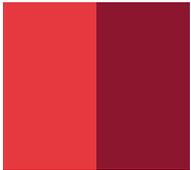
H. *Paleta de colores en los juegos:*

La paleta de color fue establecida según la psicología del color y la relación que posee con el aprendizaje.

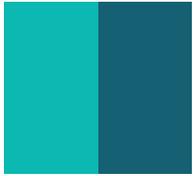
En el caso de los tres juegos esta se aplicó para que el grupo objetivo diferenciara cada uno, ya que Pers (2009), afirma que la combinación de colores ayuda a diferenciar algunos conceptos. Es aconsejable si se realiza un set de 2 o más juegos educativos, se haga una diferenciación de los mismos a través del uso de diferentes colores que muestren la diferencia de cada uno.



En base a tonalidades de anaranjado se estableció la paleta de color del juego Dadores de cuentos / Cuentoletas, debido a la psicología del color según afirma Pol (2005) el color anaranjado representa alegría, expresión creativa, imaginación, invención, jovialidad, de igual forma estimula la extroversión y espontaneidad, beneficiando la comunicación entre las personas. Lo que contribuye a reflejar aspectos básicos del juego "Dadores de cuentos" en relación a la metodología que trata sobre crear o inventar historias sobre problemáticas sociales y representarlas, donde docente y alumnos deben interactuar para hallar una solución a dicho conflicto bajo un ambiente de extroversión y diversión.



Se estableció la paleta de color del Juego dibujo y transformo por medio de tonalidades de rojo con el fin de expresar atención y vigilancia, por tratarse de un juego de dibujar y adivinar lo cual requiere de concentración y estar pendiente para dar una respuesta, ya que según la expresión psicológica del color de acuerdo con Pol (2005) indica que el rojo transmite una actitud de alerta y una capacidad de reacción frente a los estímulos.



La paleta de color del juego Teatro bajo cero se estableció en base a tonalidades de azul, ya que según afirma Valero (2013), el azul “es el símbolo de la sabiduría, la profundidad y la serenidad, vinculado con la circunspección, la inteligencia y las emociones profundas” es decir aspectos relacionados con el ámbito educativo. Por otra parte el juego “Teatro bajo cero” demanda capacidad de análisis puesto que se deben resolver problemas sociales específicos a través de la propuesta de soluciones por medio de la paz.



En el identificador principal y abstracción de maleta del empaque principal se manejo el tono azul debido a según afirma Valero (2013), el azul “es el símbolo de la sabiduría, la profundidad y la serenidad, vinculado con la circunspección, la inteligencia y las emociones profundas” es decir aspectos relacionados con el ámbito educativo. Tomando siempre en cuenta que el azul resultó tener el porcentaje más alto según la encuesta, anexo B inciso 14. en relacionarse con educación básica.



Se aplicó el tono amarillo en identificadores secundarios y elementos de apoyo como el bombillo, debido a que según Pol (2005), “el amarillo representa la iluminación del pensamiento, la claridad de ideas, la razón y la intelectualidad”.

Diagramación del empaque principal

Se emplearon ejes curvos para generar dinamismo en la composición así mismo se dividió el espacio en 3 módulos en relación a los 3 juegos que componen el recurso pedagógico para colocar la información correspondiente de cada uno. Así mismo se realizó esta diagramación para lograr que el diseño se viera integrado visualmente ya que se extiende desde el tiro y retiro del empaque.



Tiro y retiro del empaque

■ Empaque principal



2. JUEGO CUENTOLETAS

A. *Diseño de ruletas:* Se emplearon trazos curvos para dividir los módulos de las ruletas que contienen las palabras clave, lo cual contribuye a generar dinamismo, así mismo se integró un número en la parte central de la ruleta para mostrarle al Grupo objetivo la secuencia con respecto a la metodología del juego, también se colocaron los números alrededor del mismo para numerar las palabras clave.

Tipografía en ruletas:

La tipografía Sans serif elegida para los textos de la ruleta presenta trazos curvos con un interletraje considerable con el fin de facilitar la legibilidad y aportar dinamismo en la imagen del juego.

Colores en ruletas:

En este caso el cliente determinó la paleta de color que tendrían las ruletas, debido a que el contenido del juego ya había sido mediado y aprobado por la encargados organización por lo que no podían ser modificados.

B. *Personajes:* De igual forma para representar el concepto “Conjunto colorido de investigadores” se decidió colocar a los cuatro personajes en el tablero siempre enfatizando la interculturalidad. En este caso los personajes poseen una nube de diálogo con un mensaje positivo dirigido a los estudiantes además se muestran realizando acciones o gestos acordes a la ruleta en que cada uno se encuentra.

Por ejemplo

Ruleta Anaranjada / categoría de soluciones:

El personaje que representa la etnia maya sostiene una lupa - con el mensaje de “Busquemos soluciones juntos”.

C. *Identificador:*

El identificador del juego cuenta con el ícono de dos dados, cabe mencionar que solo fueron utilizados dos dados debido a su tamaño y estructura, cuidando de que quedaran a la vista las caras con menos puntos para evitar saturación visual en el diseño, enfatizando que la posición de los mismos simularan que los están lanzando.

D. *Diagramación, formato y dobléz del tablero:*

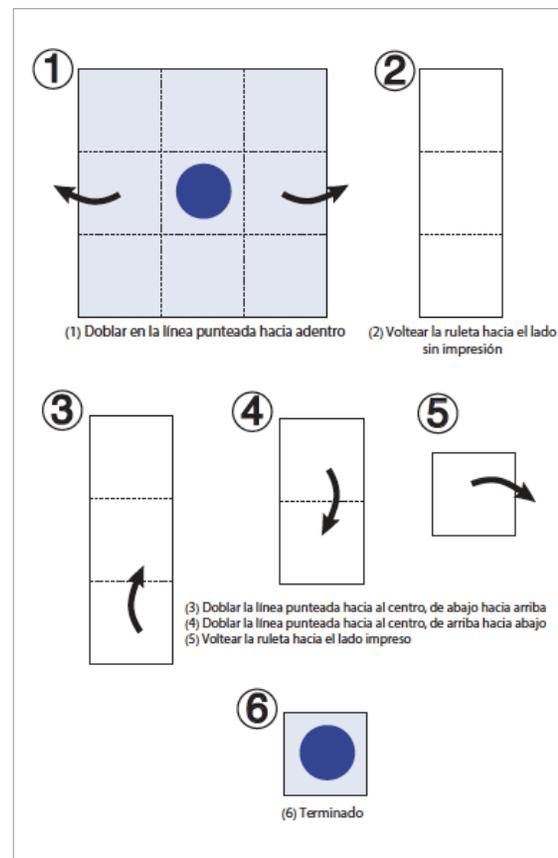
El tablero posee un tamaño de 20" * 20", siendo de tamaño considerable puesto que será empleado por turnos en grupos de 5/6 estudiantes en el salón de clase. Por otra parte se utilizó esta dimensión debido a que ayuda a reducir costos por el tamaño del pliego para impresión.

Las ruletas fueron colocadas en una diagramación circular a manera de enfatizar el inicio y el fin para indicar al grupo objetivo la secuencia o metodología del juego a seguir. Tal como indica Pers (2009), La diagramación tiene su gran importancia en el desarrollo de juegos educativos, puesto que define la claridad y entendimiento del juego educativo por la distribución y disposición de: textos, dibujos, colores y otros detalles del concepto de juego educativo.

Por otra parte al emplear esta diagramación el tablero se doblaría de forma que quede el identificador visible en el centro.

E. *Textura visual en el tablero:*

Al igual que en el empaque principal se utilizó una textura visual en el fondo de tono anaranjado del tablero con el fin de contribuir a diferenciar el juego de los otros. Por lo que se empleó un dado como figura repetitiva en la textura visual con el fin de mantener unidad gráfica con el identificador, Siempre alternando los tamaños del dado para lograr dinamismo en la composición.

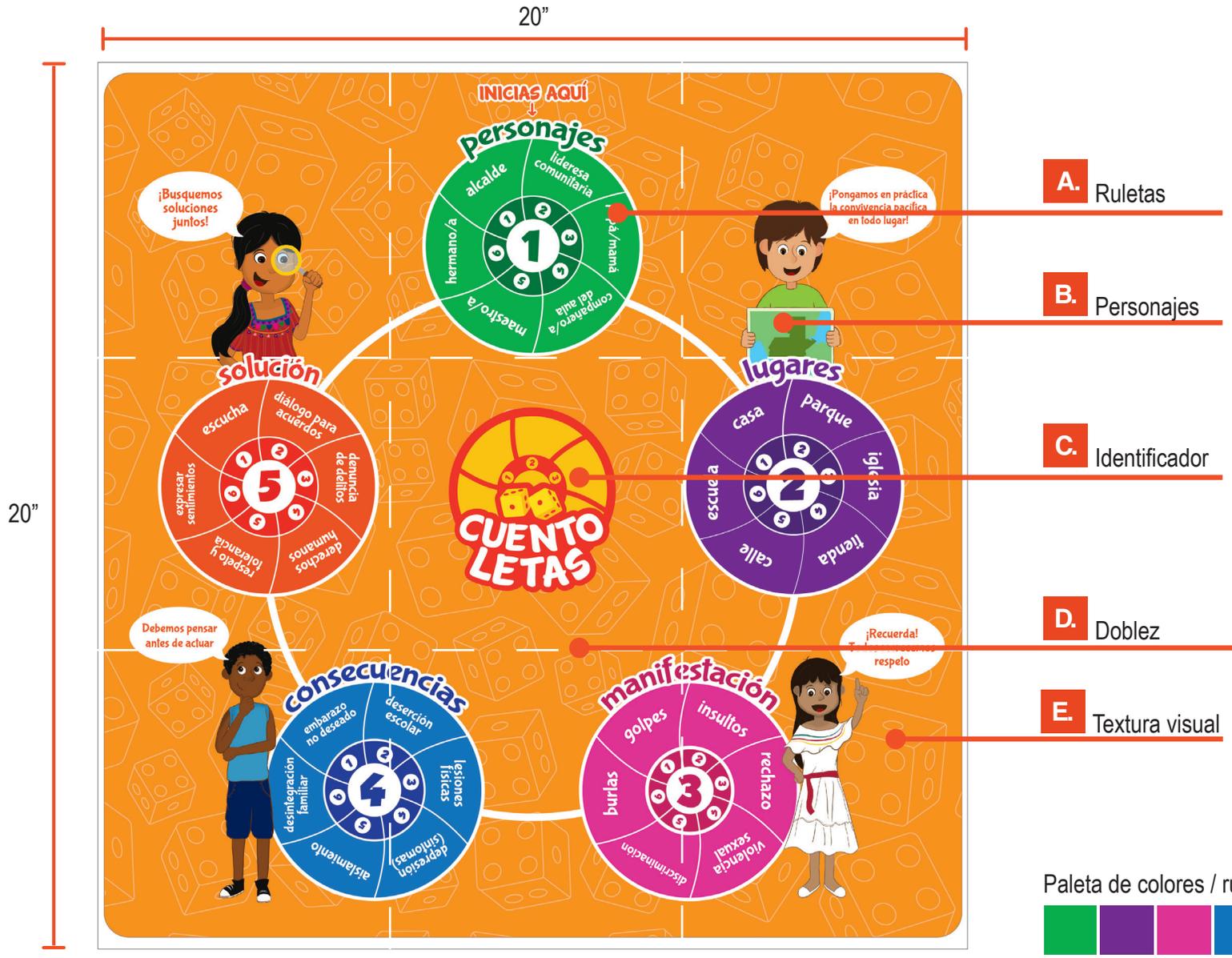


Instrucciones para doblar el tablero en la guía para el docente



Tablero doblado

■ Tablero del juego cuentoletas



A. Ruletas

B. Personajes

C. Identificador

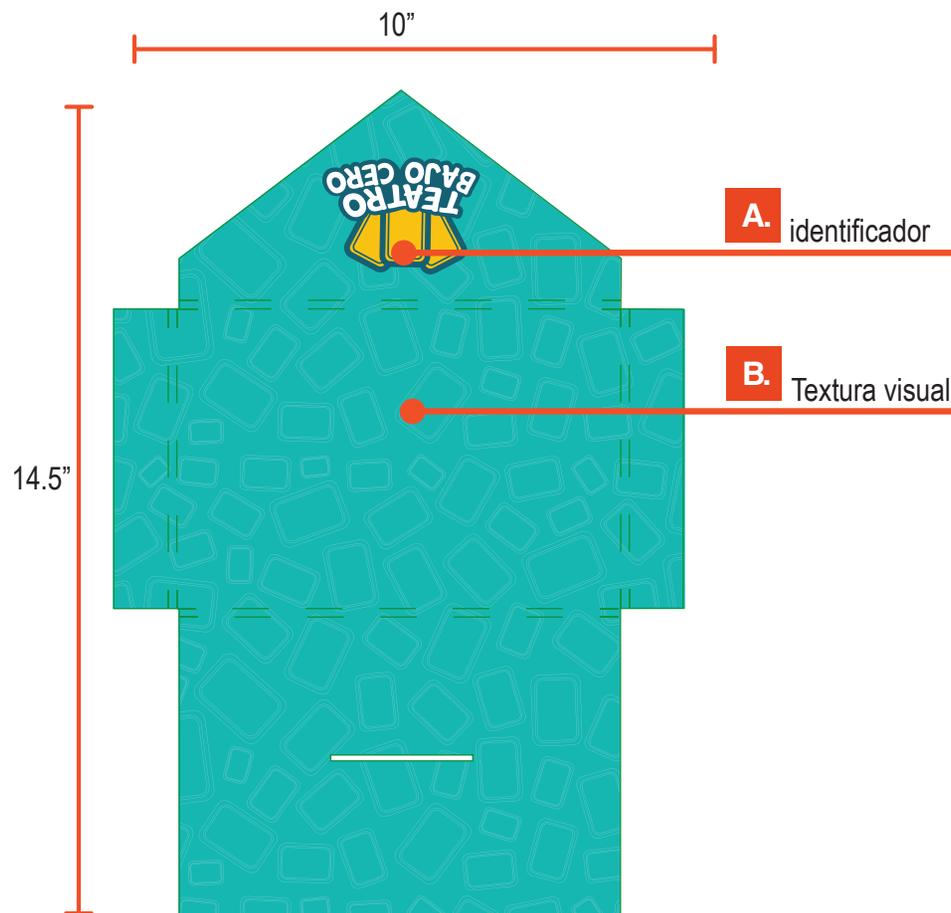
D. Doblez

E. Textura visual



3. JUEGO TEATRO BAJO CERO

■ Empaque Juego Teatro bajo cero



A. Identificador: Se realizó el identificador del juego mediante el icono de un elemento del juego siendo las cartas del juego, colocando únicamente tres cartas para generar balance con la tipografía. Manteniendo la misma fuente con trazos redondeados en un eje curvo para generar dinamismo y la paleta de color establecida en el empaque principal para representar al juego “Teatro bajo cero”.

B. Textura visual: La textura visual se efectuó en base al icono del identificador del juego, siendo las cartas. Cabe mencionar que se empleó solamente una carta del icono debido a que si se colocaban las 3 juntas generaba saturación visual.

Por lo que se colocó el icono en repetición de forma separada con distancia entre cada uno de ellos logrando una imagen limpia. Además los elementos fueron colocados de forma aleatoria con diferentes posiciones, alternando tamaños (grande y pequeño) para brindarle un aspecto espontáneo y libre a la composición. La textura visual aplicada en el empaque del juego ayuda a lograr unidad visual en el diseño, además de contribuir en la identificación de cada juego por parte del grupo objetivo.

Formato: El sobre al poseer una medida de 10" * 14.5" al estar extendido contribuye a que pueda ser reproducido en un formato estándar tabloide.

Disposición del identificador:

El identificador se colocó en la parte frontal / superior de la pieza para que el docente pueda ubicar rápidamente el nombre del juego sin la necesidad de voltear el sobre.

■ **Tarjetas del juego**

El juego consiste en 8 tarjetas, divididas en 4 ámbitos con dos situaciones o problemas cada uno, siendo estos ámbitos:

Escolar

Familiar

Social - comunitario

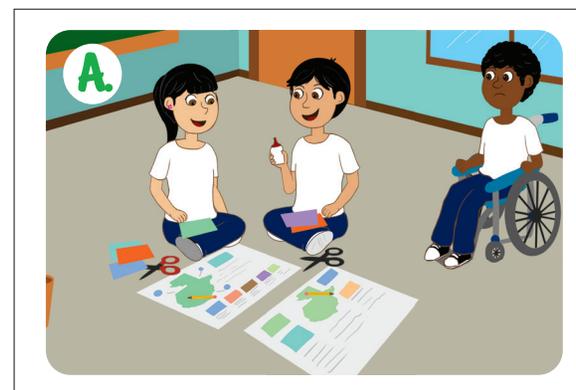
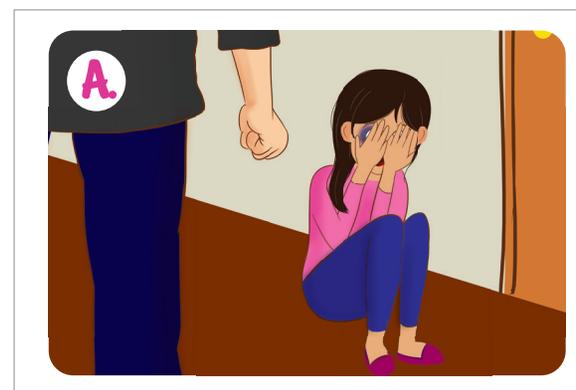
Personal

En donde en cada tarjeta posee un lado A y B, debido a que en el lado "A" se mostrará una imagen que servirá de modelo al docente para pedir a los estudiantes que representen en grupo la escena/problemática que ahí se muestre. El lado "B" mostrará la solución sugerida.

Lado A:

Para el lado A las ilustraciones fueron basadas en 8 situaciones establecidas en el contenido del recurso pedagógico por el cliente, según el ámbito o categoría de tarjeta.

Sin embargo para desarrollarlas se aplicó la misma técnica que se utilizó en los personajes principales además se tuvo en cuenta transmitir en general la multiculturalidad por medio de las ilustraciones, dando a entender que los problemas se dan no importando la etnia o el lugar.

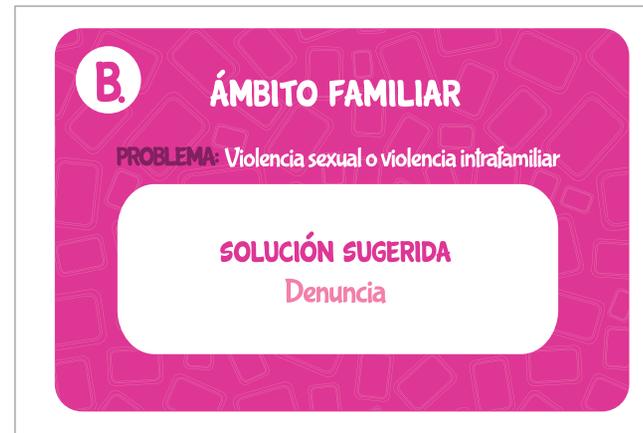


Lado B:

En el lado B se aplicó la misma tipografía con trazos curvos que en el juego Cuentoletas. Por otra parte se aplicó la textura visual del empaque del correspondiente juego a manera de lograr unidad visual en el diseño.

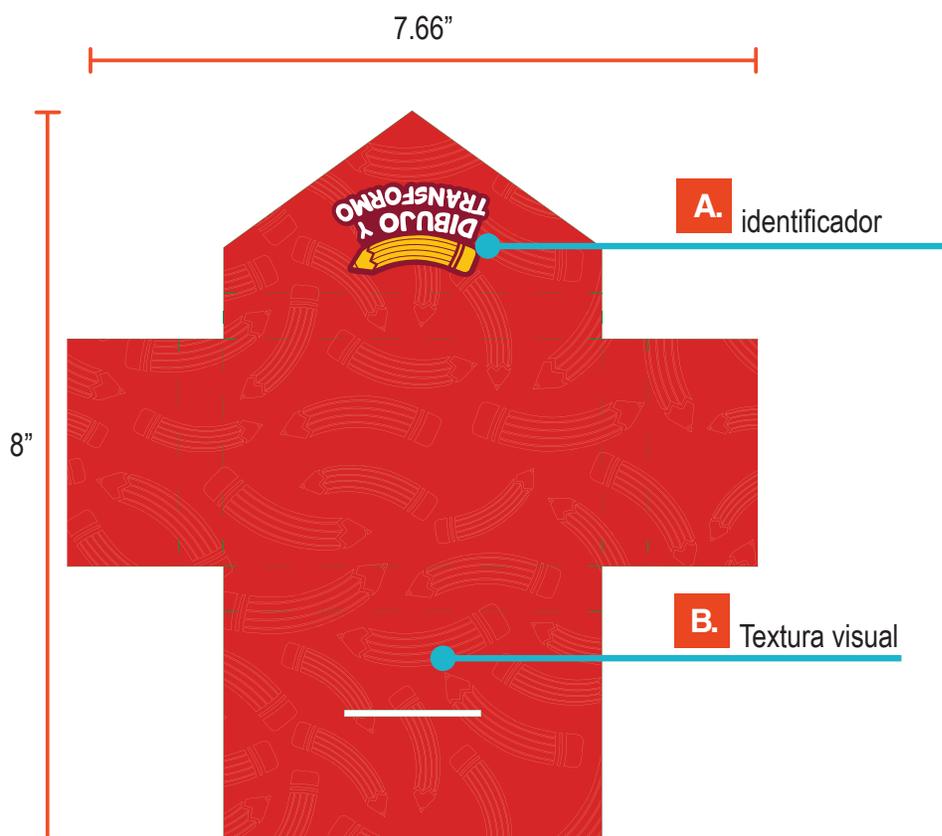
Formato: El tamaño de las cartas es de 8.5" x 5.5" debido a que la tarjeta debe ser utilizada por grupos de 5-6 estudiantes en el aula, lo cual contribuye a la visualización de las mismas.

Colores: La paleta de color que representa cada ámbito o categoría fue establecida por el cliente al igual que en el juego cuentoletas, razón por la cual estos no podían ser modificados.



3. JUEGO DIBUJO Y TRANSFORMO

■ Empaque Juego Dibujo y transformo



A. Identificador: El icono para este identificador fue creado en base a uno de los elementos para desarrollar la metodología del juego, siendo un lápiz, ya que se trata de dibujar / adivinar. También se aplicó la paleta de color definida anteriormente y la misma tipografía con trazos curvos para generar dinamismo y unidad visual en los 3 juegos del recurso pedagógico.

Es importante mencionar que en este empaque también se colocó el identificador en la parte superior de la pieza al igual que en el sobre del juego anterior para que el grupo objetivo lo ubique con facilidad además de continuar con la línea de diseño.

B. Textura visual: Se utilizó la textura visual elaborada mediante el icono del identificador con el fin de crear un diseño integrado visualmente. Cuyos elementos de textura aparecen con tamaño y posición alternada para otorgar una imagen dinámica ante el grupo objetivo.

Formato: El formato del sobre desplegado siendo de 7.66" * 8" ayuda a la reproducción de la pieza al poder realizar la impresión en un soporte de 8.5" * 11" (carta).

■ Tarjetas del juego

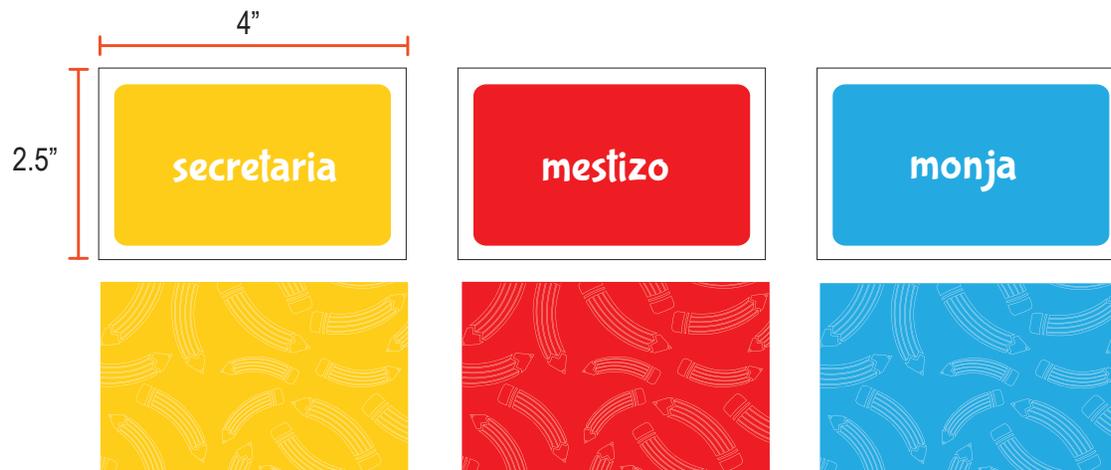
Formato: Para la dimensión de las tarjetas se manejó una medida estándar a modo que sean fáciles de manejar en el juego ya que en este caso sólo una persona del grupo debe manipular la carta. Así mismo según menciona Pers (2009), se sugiere que el tamaño de las tarjetas de juego pueda ser de tamaño convencional como las cartas que existen de los juegos tradicionales como el póquer. La razón de esta afirmación está basada en la premisa de que la tarjeta debe entrar en la palma de la mano para una mayor maniobrabilidad y destreza de juego.

Textura visual: En el retiro de la carta se aplicó la textura visual empleada en el empaque del juego, manteniendo la misma línea de diseño.

Tipografía:

La tipografía fue colocada en el tiro de la tarjeta con alineación en el centro para enfatizarla, aplicando el tono blanco para generar contraste entre el fondo. Cabe mencionar que se utilizó la misma tipografía aplicada en el diseño de los juegos anteriores para lograr unidad visual en el diseño de las piezas.

Color: La paleta de color para diferenciar e identificar las tres categorías de tarjetas fue establecida por el cliente.



4. GUÍA PARA EL DOCENTE



En el caso de la guía para el docente se utilizaron los mismos elementos en cuanto a los personajes, textura visual que manejaron en el empaque principal con el fin de mantener la misma línea gráfica, aunque en esta pieza se utilizó mayormente el color azul en la portada y contraportada para otorgarle al diseño una imagen un tanto formal, ya que está dirigida al docente. Así mismo el azul es un tono que se relaciona con el aspecto educativo según psicología del color.

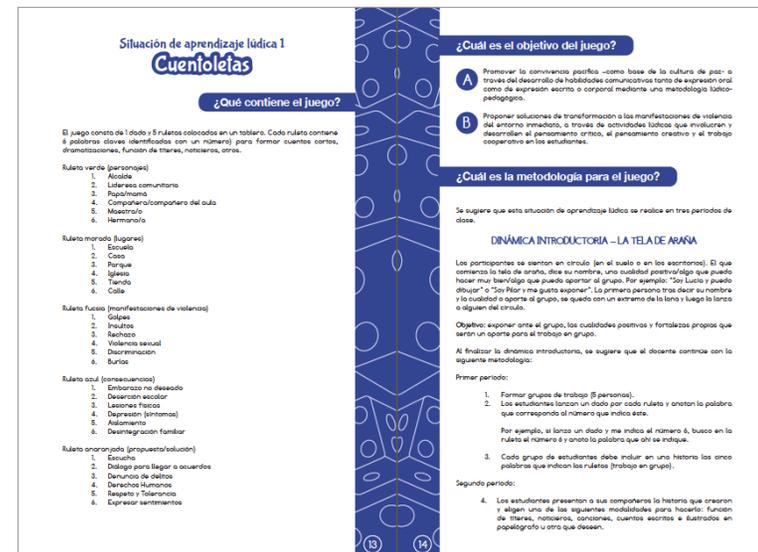
De igual forma se colocaron los tres identificadores, a manera de indicar que la guía contiene la metodología a seguir para desarrollar los 3 juegos en clase.

- Los identificadores se utilizaron en las portadillas de cada sección acorde al juego que representan de tal forma que le permitan al docente visualizar en orden la información y ubicar cada sección.



-La diagramación interior consistió en la utilización de una sola columna en donde se utilizó el título principal como elemento a destacar en la diagramación para indicar al docente el nombre de la sección, luego se colocaron los títulos secundarios dentro de un plano para diferenciar los diferentes incisos.

Así mismo en cuanto a ayudar a que el docente ubique fácilmente las secciones se colocó en los extremos de las páginas interiores un plano vertical de color azul con la textura visual del juego correspondiente a cada sección de esa forma también se contribuye a unificar gráficamente las diferentes secciones de la guía, por ejemplo, en la sección del juego “Cuentoletas” la textura visual que se utiliza en los laterales corresponde al patrón utilizado dentro del tablero del juego “Cuentoletas” que consiste en ilustraciones de dados.



SOPORTES DE LAS PIEZAS

Con respecto al soporte seleccionado para las piezas del juego se tomaron en cuenta los aspectos de costo, resistencia y el tipo de impresión (tiro y retiro). De acuerdo a Pers (2009), para que el juego sea durable y de “bajo costo” se requiere utilizar un material flexible, fácil de manejar. Debe ser un material liviano, flexible y maniobrable.

■ Empaque principal

Por lo tanto el soporte seleccionado para la empaque principal del juego es texcote calibre 14 contando con buena resistencia por el grosor del mismo, además este tipo de papel se caracteriza por tener el tiro brillante el cual es el lado en que se imprime y el retiro mate, por consiguiente se aprovecha la superficie brillante para que la impresión cuente con un mejor acabado.

■ Empaques secundarios y tarjetas

Para las sobres de los juegos “Teatro bajo cero” y “Dibujo y transformo”, así mismo como también las cartas de los respectivos juegos serán impresos en papel opalina gramaje 125 grs. este tipo de papel permite la impresión a tiro y retiro, es el más utilizado y por consiguiente el costo de impresión sobre este soporte es reducido.

■ Tablero

Con respecto al tablero del juego “Cuentoletas” se optó por el papel husky calibre 12, tomando en cuenta que es indispensable que el tablero para dicho juego debe plegarse para ser colocado dentro del empaque principal por lo cual el papel debe ser flexible para que al momento de realizar los dobleces este se pueda plegar adecuadamente y pueda quedar totalmente cerrado con un aspecto plano, ya que si se emplea un papel de mayor calibre sería un tanto complicado realizar el doblez debido a la fuerza o grosor del soporte haciendo que este se levante al tratar de cerrarlo por la presión del papel.

■ Guía para el docente

Para la guía del docente el papel a utilizar en la pasta y páginas interiores es couché de 95 grs. este tipo de papel se caracteriza por contar con una superficie brillante en ambas caras y es el papel más utilizado para revistas, catálogos, libros e instructivos, este tipo de papel a diferencia del bond es más resistente y cuenta con una mejor presentación debido a su acabado brillante.

PROPUESTA FINAL

■ Empaque principal

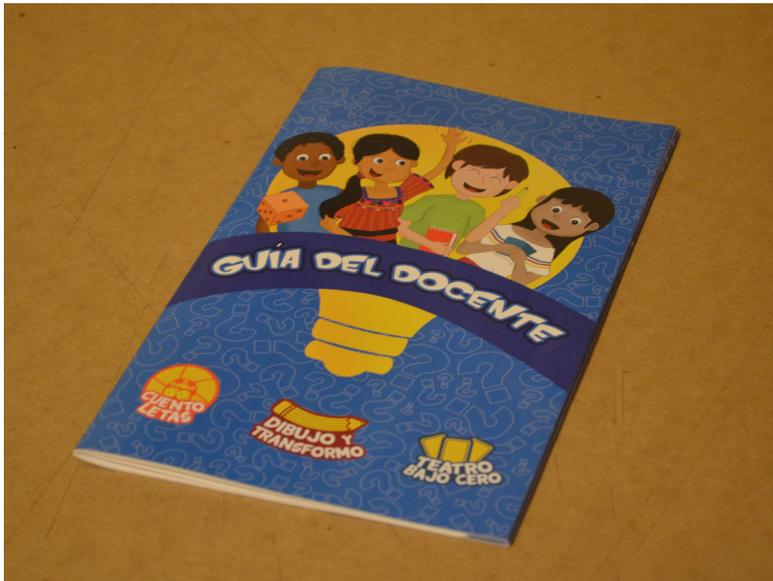


■ Empaques secundarios y tarjetas

(Juego Dibujo y transformo y Teatro bajo cero)



■ Guía para el docente



■ Tablero
Juego Cuentoletas





15

PRODUCCIÓN Y REPRODUCCIÓN

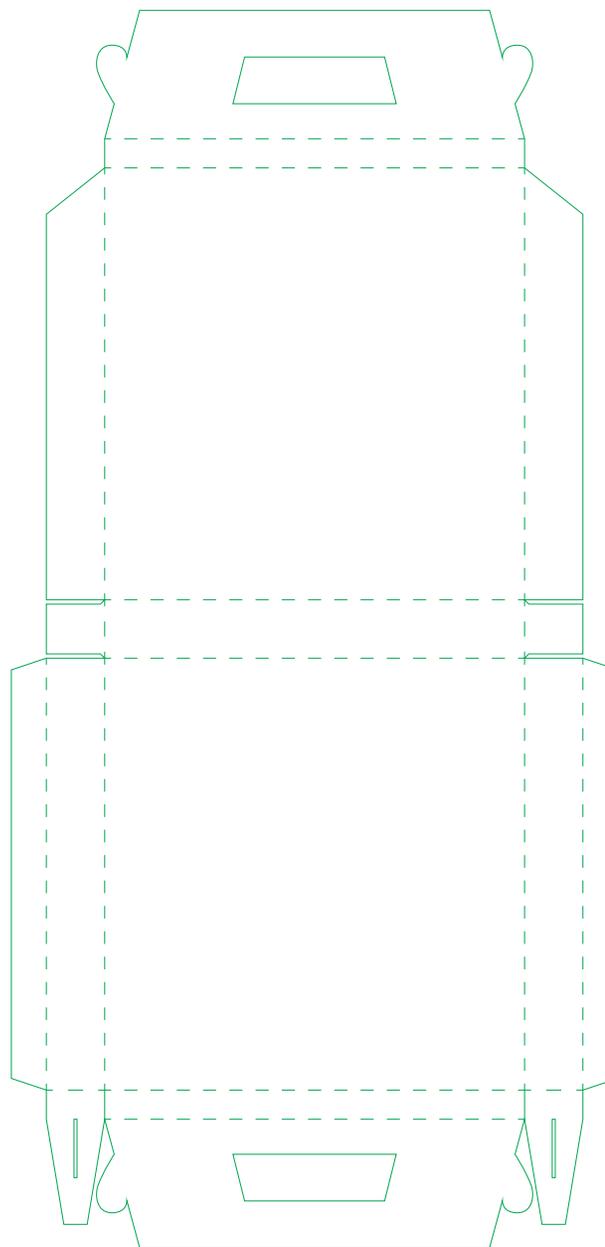
Especificaciones técnicas

Caja de juego

- Tipo de impresión: digital CYMK
- Medida abierta: 13" de ancho x 26.5" de alto
- Medida cerrada: 9" x 9.25" x 1.25"
- Soporte: texcote blanco calibre 16

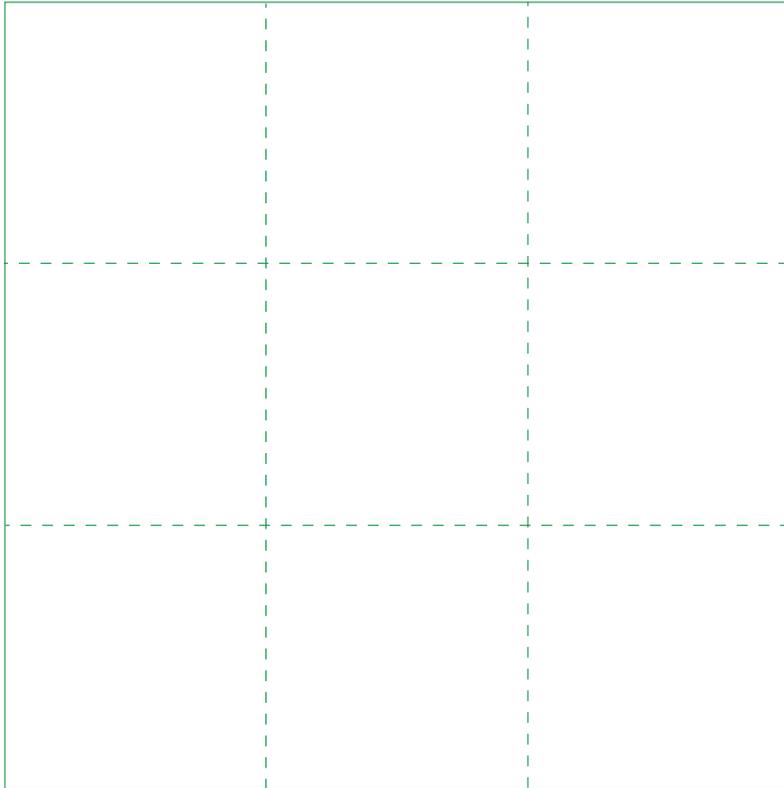
corte —————

sisado - - - - -



corte —————

sisado - - - - -

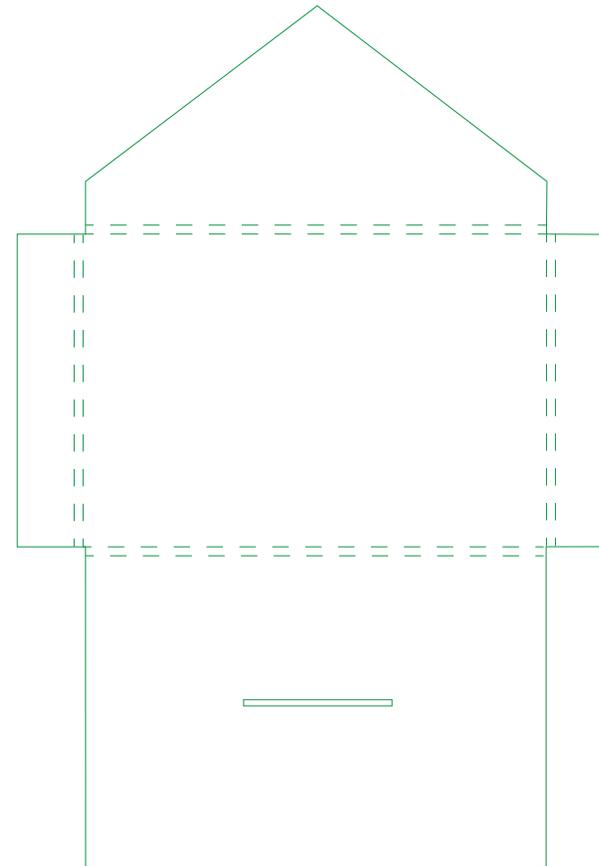


Tablero juego “Cuentoletas”

- Tipo de impresión: digital CYMK
- Medida abierta: 20” x 20”
- Medida cerrada: 6.5” x 6.5”
- Soporte: husky blanco calibre 12

corte —————

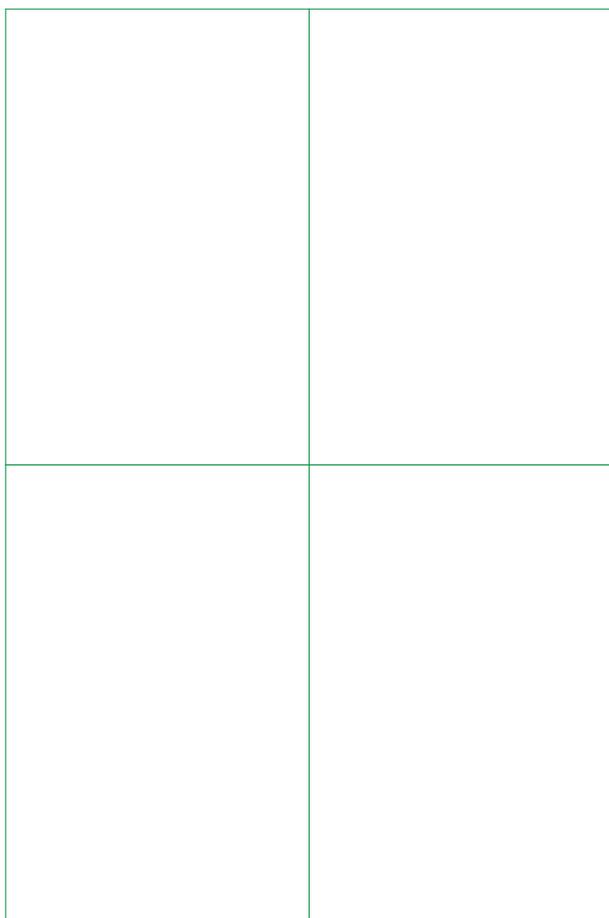
sisado - - - - -



Empaque de juego “Teatro bajo cero”

- Tipo de impresión: digital CYMK
- Medida abierta: 10” x 14.5”
- Medida cerrada: 7.75” x 5.25”
- Soporte: texcote blanco calibre 14

corte —————

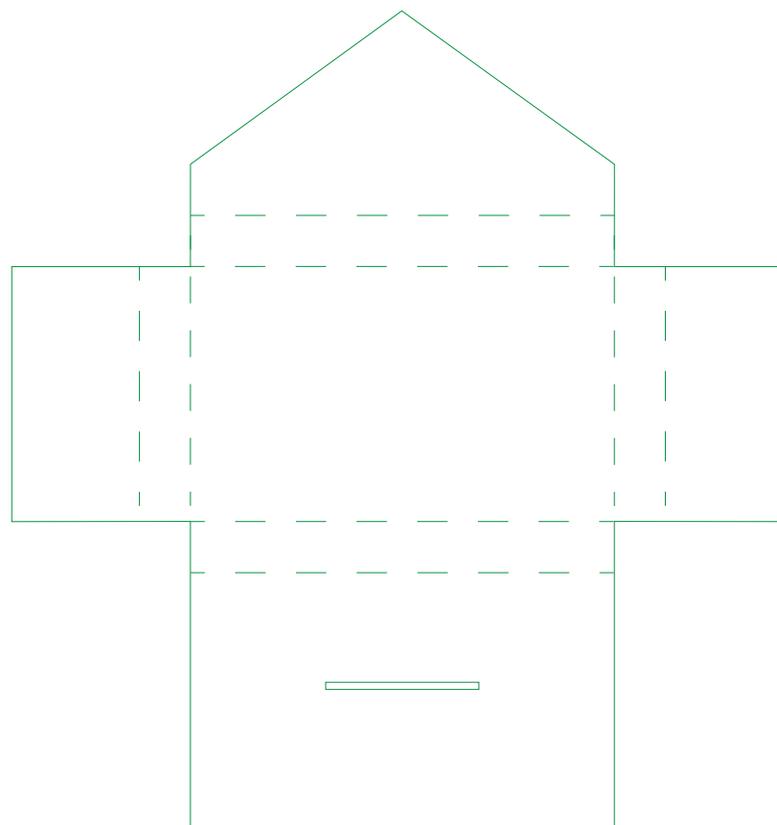


Tarjetas de juego “Teatro bajo cero”

- Tipo de impresión: digital CYMK
- Medida abierta: 8.5” x 11”
- Medida de cada tarjeta: 5” x 7.5”
- Soporte: texcote blanco calibre 14

corte —————

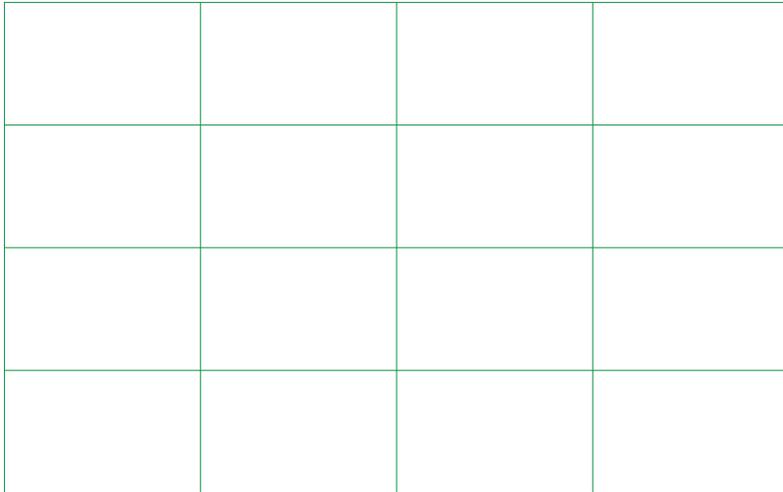
sisado - - - - -



Empaque de juego “Dibujo y transformo”

- Tipo de impresión: digital CYMK
- Medida abierta: 7.65” x 8”
- Medida cerrada: 4.5” x 2.5”
- Soporte: texcote blanco calibre 14

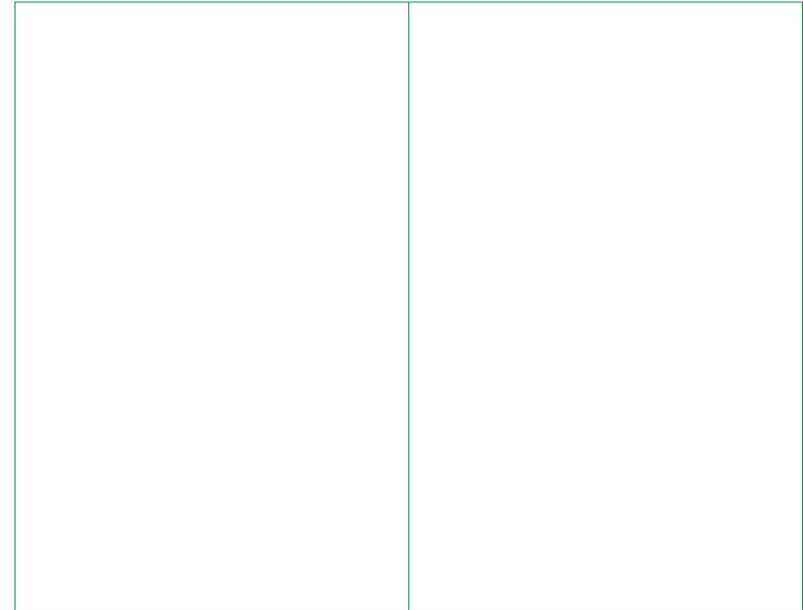
corte —————



Tarjetas de juego “Dibujo y transformo”

- Tipo de impresión: digital CYMK
- Medida abierta: 17” x 11”
- Medida individual de tarjeta: 4” x 2.5”
- Soporte: texcote blanco calibre 14

corte —————



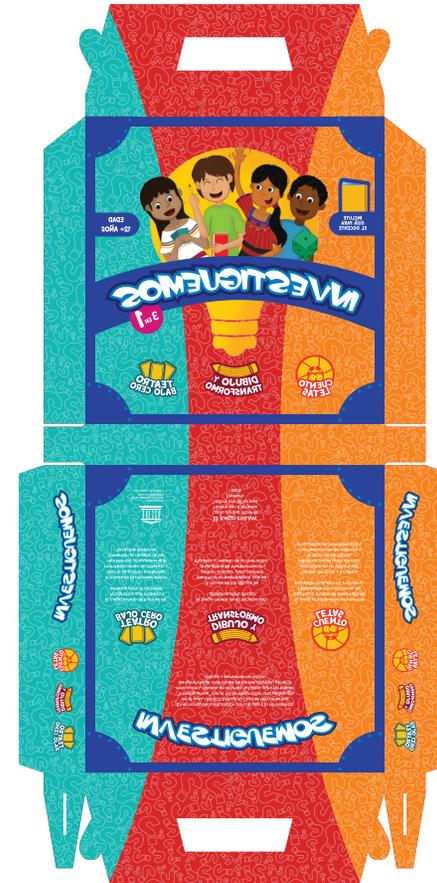
Guía del docente

- Tipo de impresión: digital CYMK
- Medida abierta: 11” x 8.5”
- Medida cerrado: 5.5” x 8.5”
- Soporte: couche blanco 100 grs.

Informe técnico que acompaña los archivos digitales para reproducción

Ficha técnica: Caja de juegos

- 1. Área informativa:**
 - a. Nombre del proyecto: Caja de herramientas de educación para la paz y Derecho Humanos
 - b. Nombre, teléfonos, correo electrónico, página web:
Andrés Eduardo Pinzón López – 58265174 - pinzon9331@gmail.com
Heiddy Noemí Us García – 41863581 - heiddy.haruko@gmail.com
 - c. Fecha de inicio: Noviembre del año 2014
 - d. Fecha de finalización: Abril del año 2015
 - e. Se adjunta una muestra impresa sherpa firmada: si: no: X
 - f. Persona que realiza la ficha: Andrés Eduardo Pinzón López
- 2. Área descriptiva:**
 - a. Presentación técnica de la pieza a imprimir: Caja de juegos a full color en papel textcote blanco calibre 16, 100 unidades.
 - b. Estructura del elemento: ver segunda hoja
- 3. Preimpresión:**
 - a. Nombre del archivo: CajaJuegos.ai
 - b. Programa y versión: Adobe Illustrator CS6
 - c. Número de páginas: 1
 - d. Tamaño de la página: 13" x 26.5"
 - e. Fuentes utilizadas: Comfortaa, Cartwheel, VTC ScreamItLoud
 - f. Imágenes utilizadas: ilustración_empaquet.tiff
 - g. Resolución: 300 DPI
 - h. Colores utilizados: los que están en la paleta de colores.
- 4. Producción:**
 - a. Sistema de Impresión: Digital
 - b. Cantidad: 100 unidades
 - c. Impresión a un solo tiro
 - d. Material: textcote blanco calibre 16
 - e. Colores a imprimir: CMYK
- 5. Postimpresión:**
 - a. Unión o ensamble de pieza:
Realizar sisado con respecto a la línea punteada.
Realizar corte con respecto a la línea continua.
 - b. Indicar área de pegado: N/A
 - c. Acabados especiales o de ennoblecimiento: N/A



Ficha técnica: Tablero de juego “Cuentoletas”

1. Área informativa:

- Nombre del proyecto: Caja de herramientas de educación para la paz y Derecho Humanos
- Nombre, teléfonos, correo electrónico, página web:
Andrés Eduardo Pinzón López – 58265174 - pinzon9331@gmail.com
Heiddy Noemí Us García – 41863581 - heiddy.haruko@gmail.com
- Fecha de inicio: Noviembre del año 2014
- Fecha de finalización: Abril del año 2015
- Se adjunta una muestra impresa sherpa firmada: si: no: X
- Persona que realiza la ficha: Andrés Eduardo Pinzón López

2. Área descriptiva:

- Presentación técnica de la pieza a imprimir: Tablero del juego “Cuentoletas” a full color sobre papel husky calibre 12 blanco, 100 unidades
- Estructura del elemento: ver segunda hoja

3. Preimpresión:

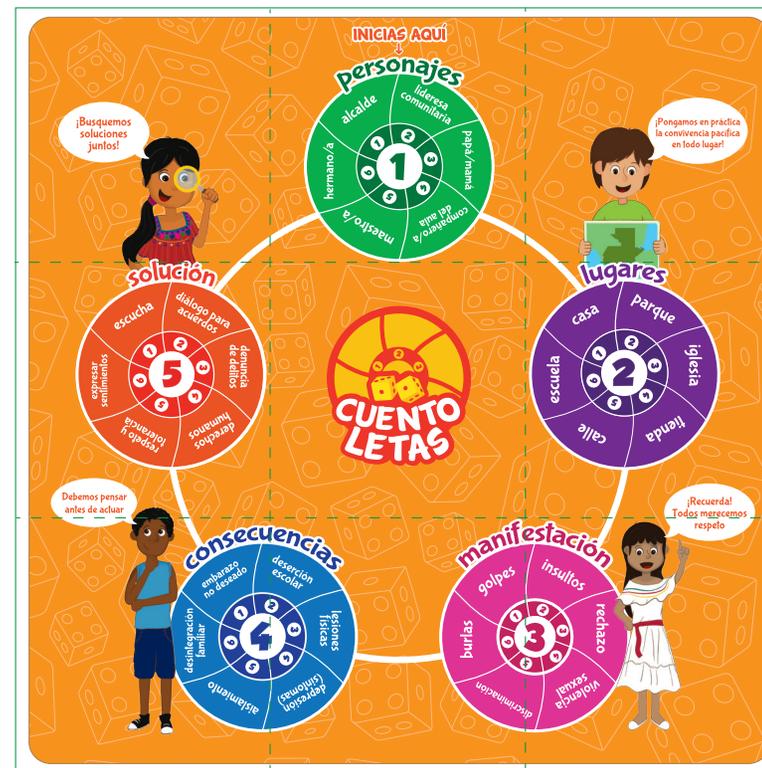
- Nombre del archivo: Cuentoleta.ai
- Programa y versión: Adobe Illustrator CS6
- Número de páginas: 1
- Tamaño de la página: 20” x 20”
- Fuentes utilizadas: Bubblegum Sans Regular
- Imágenes utilizadas:
garífuna.tiff
ladino.tiff
maya.tiff
xinca.tiff
- Resolución: 300 DPI
- Colores utilizados: los que están en la paleta de colores.

4. Producción:

- Sistema de Impresión: Digital
- Cantidad: 100 unidades
- Impresión a un solo tiro
- Material: husky calibre 12 blanco
- Colores a imprimir: CYMK

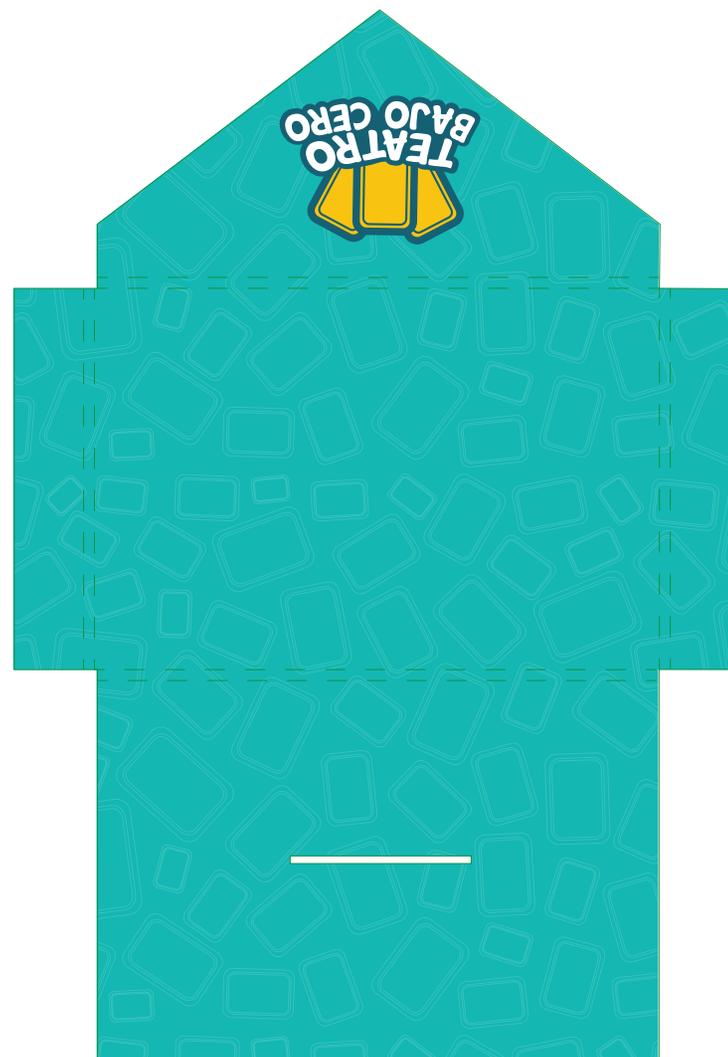
5. Postimpresión:

- Unión o ensamble de pieza:
Realizar sisado con respecto a la línea punteada.
Realizar corte con respecto a la línea continua.
- Indicar área de pegado: N/A
- Acabados especiales o de ennoblecimiento: N/A



Ficha técnica: Empaque de juego “Teatro bajo cero”

1. **Área informativa:**
 - a. Nombre del proyecto: Caja de herramientas de educación para la paz y Derecho Humanos
 - b. Nombre, teléfonos, correo electrónico, página web:
Andrés Eduardo Pinzón López – 58265174 - pinzon9331@gmail.com
Heiddy Noemí Us García – 41863581 - heiddy.haruko@gmail.com
 - c. Fecha de inicio: Noviembre del año 2014
 - d. Fecha de finalización: Abril del año 2015
 - e. Se adjunta una muestra impresa sherpa firmada: si: no: X
 - f. Persona que realiza la ficha: Andrés Eduardo Pinzón López
2. **Área descriptiva:**
 - a. Presentación técnica de la pieza a imprimir: Empaque de juego “Teatro bajo cero” a full color sobre papel texcote blanco calibre 14, 100 unidades.
 - b. Estructura del elemento: ver segunda hoja
3. **Preimpresión:**
 - a. Nombre del archivo: Caja_teatro.ai
 - b. Programa y versión: Adobe Illustrator CS6
 - c. Número de páginas: 1
 - d. Tamaño de la página: 10” x 14.5”
 - e. Fuentes utilizadas: N/A
 - f. Imágenes utilizadas: N/A
 - g. Resolución: 300 DPI
 - h. Colores utilizados: los que están en la paleta de colores.
4. **Producción:**
 - a. Sistema de Impresión: Digital
 - b. Cantidad: 100 unidades
 - c. Impresión a un solo tiro
 - d. Material: texcote blanco calibre 14
 - e. Colores a imprimir: CYMK
5. **Postimpresión:**
 - a. Unión o ensamble de pieza:
Realizar sisado con respecto a la línea punteada.
Realizar corte con respecto a la línea continua.
 - b. Indicar área de pegado: N/A
 - c. Acabados especiales o de ennoblecimiento: N/A



Ficha técnica: Tarjetas de juego “Teatro bajo cero”

- 1. Área informativa:**
 - a. Nombre del proyecto: Caja de herramientas de educación para la paz y Derecho Humanos
 - b. Nombre, teléfonos, correo electrónico, página web:
Andrés Eduardo Pinzón López – 58265174 - pinzon9331@gmail.com
Heiddy Noemí Us García – 41863581 - heiddy.haruko@gmail.com
 - c. Fecha de inicio: Noviembre del año 2014
 - d. Fecha de finalización: Abril del año 2015
 - e. Se adjunta una muestra impresa sherpa firmada: si: no: X
 - f. Persona que realiza la ficha: Andrés Eduardo Pinzón López
- 2. Área descriptiva:**
 - a. Presentación técnica de la pieza a imprimir: Cartas de juego “Teatro bajo cero” a full color sobre papel opalina blanco 125 grs. Cada set del juego contiene 8 tarjetas a tiro y retiro, por lo tanto el total de tarjetas es de 800 unidades.
 - b. Estructura del elemento: ver segunda hoja
- 3. Preimpresión:**
 - a. Nombre del archivo: Cartas_teatro.ai
 - b. Programa y versión: Adobe Illustrator CS6
 - c. Número de páginas: 4
 - d. Tamaño de la página: 8.5” x 11”
 - e. Fuentes utilizadas: Bubblegum Sans Regular
 - f. Imágenes utilizadas: N/A
 - g. Resolución: 300 DPI
 - h. Colores utilizados: los que están en la paleta de colores.
- 4. Producción:**
 - a. Sistema de Impresión: Digital
 - b. Cantidad: 100 unidades de cada página
 - c. Impresión a tiro y retiro
 - d. Material: papel opalina blanco 125 grs.
 - e. Colores a imprimir: CMYK
- 5. Postimpresión:**
 - a. Unión o ensamble de pieza:
Realizar corte con respecto a la línea continua.
 - b. Indicar área de pegado: N/A
 - c. Acabados especiales o de ennoblecimiento: N/A



Ficha técnica: Empaque de juego “Dibujo y transformo”

1. Área informativa:

- a. Nombre del proyecto: Caja de herramientas de educación para la paz y Derecho Humanos
- b. Nombre, teléfonos, correo electrónico, página web:
Andrés Eduardo Pinzón López – 58265174 - pinzon9331@gmail.com
Heiddy Noemí Us García – 41863581 - heiddy.haruko@gmail.com
- c. Fecha de inicio: Noviembre del año 2014
- d. Fecha de finalización: Abril del año 2015
- e. Se adjunta una muestra impresa sherpa firmada: si: no: X
- f. Persona que realiza la ficha: Andrés Eduardo Pinzón López

2. Área descriptiva:

- a. Presentación técnica de la pieza a imprimir: Empaque de juego “Dibujo y transformo” a full color sobre papel texcote blanco calibre 14, 100 unidades.
- b. Estructura del elemento: ver segunda hoja

3. Preimpresión:

- a. Nombre del archivo: Caja_DyT.ai
- b. Programa y versión: Adobe Illustrator CS6
- c. Número de páginas: 1
- d. Tamaño de la página: 8.5” x 11”
- e. Fuentes utilizadas: N/A
- f. Imágenes utilizadas: N/A
- g. Resolución: 300 DPI
- h. Colores utilizados: los que están en la paleta de colores.

4. Producción:

- a. Sistema de Impresión: Digital
- b. Cantidad: 100 unidades
- c. Impresión a un solo tiro
- d. Material: texcote blanco calibre 14
- e. Colores a imprimir: CMYK

5. Postimpresión:

- a. Unión o ensamble de pieza:
Realizar sisado con respecto a la línea punteada.
Realizar corte con respecto a la línea continua.
- b. Indicar área de pegado: N/A
- c. Acabados especiales o de ennoblecimiento: N/A



Ficha técnica: Tarjetas de juego “Dibujo y transformo”

1. Área informativa:

- Nombre del proyecto: Caja de herramientas de educación para la paz y Derecho Humanos
- Nombre, teléfonos, correo electrónico, página web:
Andrés Eduardo Pinzón López – 58265174 - pinzon9331@gmail.com
Heiddy Noemí Us García – 41863581 - heiddy.haruko@gmail.com
- Fecha de inicio: Noviembre del año 2014
- Fecha de finalización: Abril del año 2015
- Se adjunta una muestra impresa sherpa firmada: si: no: X
- Persona que realiza la ficha: Andrés Eduardo Pinzón López

2. Área descriptiva:

- Presentación técnica de la pieza a imprimir: Cartas de juego “Dibujo y transformo” a full color sobre papel opalina blanco 125 grs. Cada set del juego contiene 40 tarjetas a tiro y retiro, por lo tanto el total de tarjetas es de 4,000 unidades.
- Estructura del elemento: ver segunda hoja

3. Preimpresión:

- Nombre del archivo: cartas_DyT.ai
- Programa y versión: Adobe Illustrator CS6
- Número de páginas: 6
- Tamaño de la página: 17” x 11”
- Fuentes utilizadas: Bubblegum Sans Regular
- Imágenes utilizadas: N/A
- Resolución: 300 DPI
- Colores utilizados: los que están en la paleta de colores.

4. Producción:

- Sistema de Impresión: Digital
- Cantidad: 100 unidades de cada página
- Impresión a tiro y retiro
- Material: papel opalina blanco 125 grs.
- Colores a imprimir: CYMK

5. Postimpresión:

- Unión o ensamble de pieza:
Realizar corte con respecto a la línea continua.
- Indicar área de pegado: N/A
- Acabados especiales o de ennoblecimiento: N/A

persona garífuna	mestizo	lesbiana	docente
persona con VIH	heterosexual	monja	cantante
homosexual	extranjero	deportista	médico
travesti	indígena	vendedor de lotería	guerrillero

Ficha técnica: Guía del docente

1. Área informativa:

- Nombre del proyecto: Caja de herramientas de educación para la paz y Derecho Humanos
- Nombre, teléfonos, correo electrónico, página web:
Andrés Eduardo Pinzón López – 58265174 - pinzon9331@gmail.com
Heiddy Noemí Us García – 41863581 - heiddy.haruko@gmail.com
- Fecha de inicio: Noviembre del año 2014
- Fecha de finalización: Abril del año 2015
- Se adjunta una muestra impresa sherpa firmada: si: no: X
- Persona que realiza la ficha: Andrés Eduardo Pinzón López

2. Área descriptiva:

- Presentación técnica de la pieza a imprimir: Guía del docente que consta de 40 páginas en papel couche blanco 100 grs. La guía se une por medio de dos grapas a la mitad, 100 unidades
- Estructura del elemento: ver segunda hoja

3. Preimpresión:

- Nombre del archivo: Manual_docente.indd
- Programa y versión: Adobe InDesign CS6
- Número de páginas: 40
- Tamaño de la página: 11" x 8.5"
- Fuentes utilizadas: Comfortaa, Bubblegum Sans Regular
- Imágenes utilizadas: N/A
- Resolución: 300 DPI
- Colores utilizados: los que están en la paleta de colores.

4. Producción:

- Sistema de Impresión: Digital
- Cantidad: 100 unidades de cada página
- Impresión a tiro y retiro
- Material: papel couche blanco 100 grs
- Colores a imprimir: CYMK para portada y contraportada, Azul y Negro para páginas de interior.

5. Postimpresión:

- Unión o ensamble de pieza:
Realizar corte con respecto a la línea continua.
La guía se doble a la mitad y se une por medio de dos grapas a la mitad.
- Indicar área de pegado: N/A
- Acabados especiales o de ennoblecimiento: N/A

¿Cuál es el objetivo del juego?

A Promover la convivencia pacífica como base de la cultura de paz a través del desarrollo de habilidades comunicativas tanto de expresión oral como de expresión escrita o corporal mediante una metodología lúdico-pedagógica.

B Proponer soluciones de transformación a las manifestaciones de violencia del entorno inmediato, a través de actividades lúdicas que involucren y desarrollen el pensamiento crítico, el pensamiento creativo y el trabajo cooperativo en los estudiantes.

¿Cuál es la metodología para el juego?

Se sugiere que esta situación de aprendizaje lúdico se realice en tres periodos de clase.

DINÁMICA INTRODUCTORIA – LA TELA DE ARAÑA

Los participantes se sientan en círculo (en el suelo o en las escritorios). El que comienza la tela de araña, dice su nombre, una cualidad positiva/algo que pueda hacer muy bien/algo que pueda aportar al grupo. Por ejemplo: "Soy Lucía y puedo dibujar" o "Soy Pilar y me gusta exponer". La primera persona tras decir su nombre y la cualidad o aporte al grupo, se queda con un extremo de la lana y luego la lanza a alguien del círculo.

Objetivo: exponer ante el grupo, las cualidades positivas y fortalezas propias que serán un aporte para el trabajo en grupo.

Al finalizar la dinámica introductoria, se sugiere que el docente continúe con la siguiente metodología:

Primer periodo:

- Formar grupos de trabajo (5 personas).
- Los estudiantes lanzan un dado por cada ruleta y anotan la palabra que corresponda al número que indica este.

Por ejemplo, si lanzo un dado y me indica el número 4, busco en la ruleta el número 4 y anoto la palabra que ahí se indique.

- Cada grupo de estudiantes debe incluir en una historia las cinco palabras que indican las ruletas (trabajo en grupo).

Segundo periodo:

- Los estudiantes presentan a sus compañeros la historia que crearon y eligen una de las siguientes modalidades para hacerla: función de títeres, noticieros, canciones, cuentos escritos e ilustrados en papelógrafo u otra que deseen.

Tercer periodo:

- Al finalizar la ronda de presentaciones de las historias, el docente y los estudiantes comporten ideas principales de la actividad.
- Se sugiere que el docente guíe la reflexión final hacia la importancia de la educación para la paz, protagonismo y corresponsabilidad de los adolescentes para proponer y transformar manifestaciones de violencia que se hayan identificado en su entorno inmediato y que hayan sido abordadas durante la actividad.

Los estudiantes pueden construir sus propias ruletas, dados y modificar tamaños, colores o temas que deseen abordar y replicar a través de esta dinámica.

¿Qué habilidades sociales y funciones cognitivas se desarrollan con el juego?

- Trabajo cooperativo.
- Análisis crítico de manifestaciones de violencia en el ámbito escolar, familiar y comunitario.
- Reflexión acerca de las consecuencias que conllevan las manifestaciones de violencia, tanto a nivel físico, como cognitivo, social, emocional y psicológico.
- Pensamiento creativo para proponer soluciones de transformación.
- Participación activa.
- Toma de decisiones.

Materiales extras necesarios para el juego:

- Papelógrafos
- Crayones
- Marcadores de colores
- Marcadores permanentes

PRESUPUESTO DE DISEÑO Y REPRODUCCIÓN

El presupuesto de impresión para el año 2014 es de USD.2,000 el equivalente a Q.15,297,00 (1 USD = Q.7.65), esto incluye la impresión de dummies e impresión de 100 ejemplares del material.

Se realizaron tres cotizaciones con diferentes imprentas en las cuales ofrecieron los siguientes precios de impresión:

- Mayaprin: Q. 22,766.40 (Anexo K)
- DHR Soluciones: Q.15,000.00 (Anexo L)
- Maya Diversa: Q.29,353.00 (Anexo M)

Las tres imprentas ofrecen las piezas en los papeles solicitados y con los debidos cortes y sisados, por lo tanto la toma de decisión de limita al costo de impresión, por lo tanto la imprenta seleccionada fue DHR Soluciones debido a que se ajusta al presupuesto estipulado desde un inicio y los Q.297.00 restantes fueron utilizados para la impresión de dummies durante el desarrollo del proyecto.

Debido a la baja cantidad de reproducción se optó por el sistema de impresión digital la cual resulta menos costosa que en impresión litográfica, en donde es necesario realizar placas para cada pieza y por lo tanto se aumenta el precio cuando se trata de pocas reproducciones y únicamente es conveniente este tipo de impresión cuando se necesitan más de 1,000 reproducciones.

El costo de diseño se calculo en base a la cantidad de piezas y la complejidad de las mismas, se realizó un tarifario especificando las áreas de diseño que se aplicaron y la descripción de la pieza de cada área, calculando un precio unitario al cual se le agregó un margen de 25% de ganancia al costo de las piezas que da en un total de Q.12,162.50

TRABAJO A REALIZAR	COSTO	MARGEN	TARIFA
Diseño editorial			
- Diagramación de guía	500	125	625
Diseño de personajes			
- Xínca	400	100	500
- Garífuna	400	100	500
- Ladino	400	100	500
- Maya	400	100	500
Diseño de empaque			
- Empaque de juego	700	175	775
- Empaque Teatro bajo cero	350	87.50	437.50
- Empaque Dibujo y Transformo	350	87.50	437.50
Iconos de juegos			
- Icono de empaque	300	75	375
- Logotipo Teatro bajo cero	450	112.5	562.5
- Logotipo Dibujo y Transformo	450	112.5	562.5
- Logotipo Cuentoletas	450	112.5	562.5
Diseño de juegos			
- Diseño Teatro bajo cero	500	125	625
- Diseño Dibujo y Transformo	500	125	625
- Diseño Cuentoletas	700	175	775
Ilustraciones			
- Portada caja de juego	400	100	480
- 4 personajes (Cuentoletas)	200 c/u = 800	200	1000
- 8 ilustraciones (Teatro bajo cero)	250 c/u = 2000	500	2500
TOTAL	9,650	2,515.50	12,162.50

Los precios están expresados en quetzales.



16

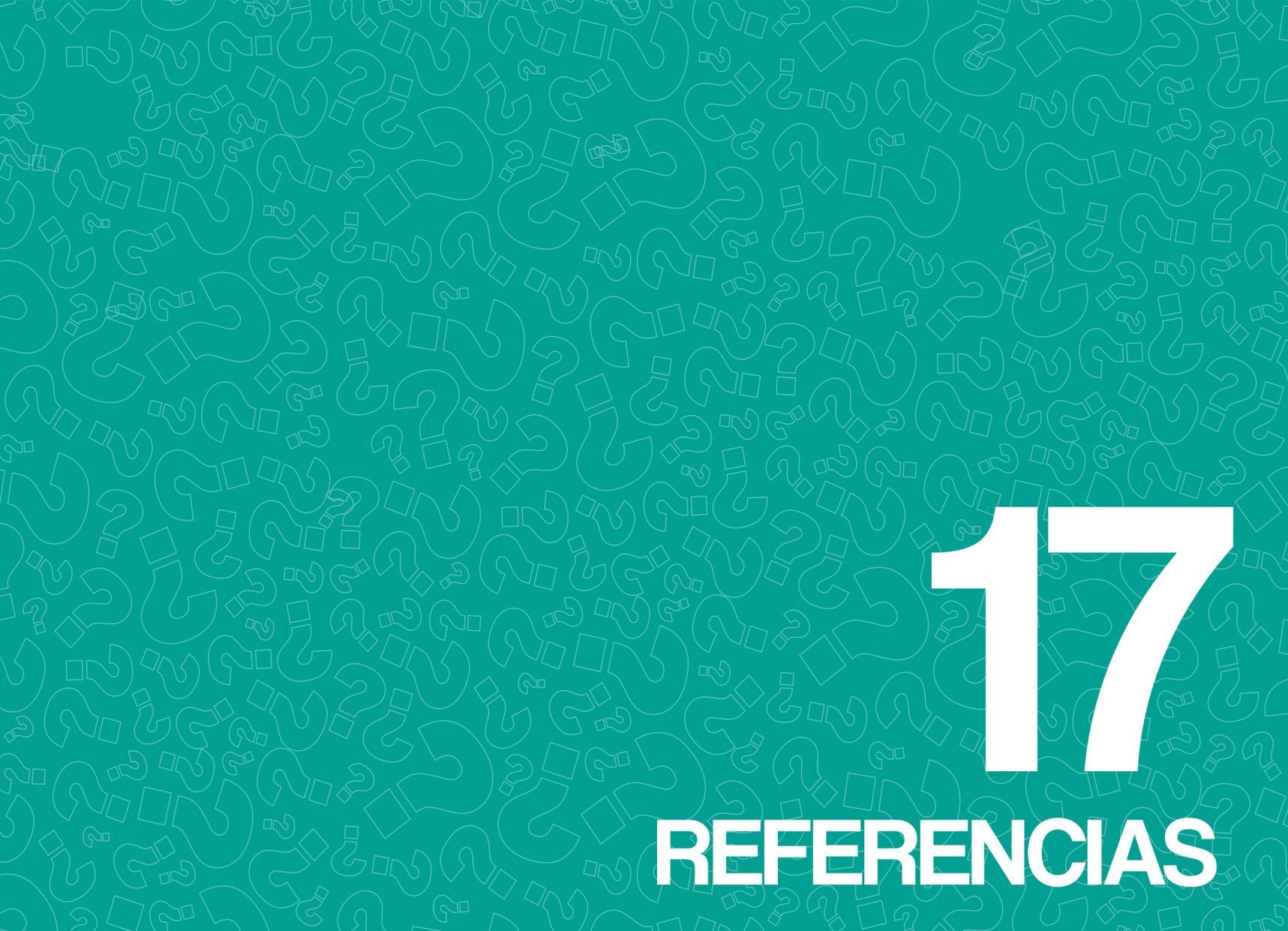
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

■ CONCLUSIÓN

- Al realizar el diseño del recurso pedagógico se logró reforzar el aprendizaje de contenidos de forma vivencial a estudiantes del ciclo básico por medio del concepto “Conjunto colorido de investigadores” haciendo énfasis en transmitir pensamiento crítico, compañerismo e igualdad entre los estudiantes especialmente a través de los personajes que enfatizan la interculturalidad, así mismo por medio de los elementos de apoyo utilizados en relación a los investigadores como: lupa, foco, mapa, etc. que presentan la inteligencia y la curiosidad de descubrir e investigar y con eso motivar a los estudiantes a que participen en las actividades de los juegos que se incluyen dentro de una caja cuyo diseño hace alusión a una maleta de investigador y que será utilizada por el docente para facilitar el transporte y manejo del material.

■ RECOMENDACIÓN

- Al momento de diseñar un recurso pedagógico dirigido a un grupo objetivo en el área rural es importante tomar en cuenta que no se deben abordar temáticas o contextos que no representen la realidad, por ejemplo: monstruos, piratas, seres fantásticos, etc. en personajes o ilustraciones, ya que puede generar confusión al grupo objetivo debido a que en ocasiones no están familiarizados con materiales así, también es necesario tomar en cuenta que a pesar de que el grupo objetivo sea del área rural se debe de cuidar la técnica y estilo de ilustración procurando que los personajes sean lo más semejantes a la realidad en relación a proporciones, vestimenta y expresiones para que de esta forma se logre una mayor conexión con el grupo objetivo.



17

REFERENCIAS

■ REFERENCIAS

B

- Bargueño, E. et al. (2007).

Plástica Visual, Textura

España: Editorial McGraw-Hill.

C

- Careaga, J. (1993).

Manejo y reciclaje de los residuos de envases y embalajes.

Serie Monografías No.4, México D.F.: SEDESOL / Instituto Nacional de Ecología.

- CNB, Guatemala (s.f.).

En línea, disponible en: <http://cnbguatemala.org/>

- Coromac, M. (2014).

Guía caja de herramientas de educación para la paz y derechos humanos.

Guatemala C.A.: [Guía]. 1-2 pp.

D

Donoso, R. (2006)

Conceptos clave para la resolución pacífica de conflictos en el ámbito escolar
(1ªed.) Chile: Editorial Educar Chile.

F

- Fisas, V. (1998).

Cultura de paz y gestión de conflictos.

(1ª Ed.) Barcelona: Icaria Editorial.

G

-Guoron, P. (2001).

Interculturalidad y mediación pedagógica intercultural

Guatemala C.A: DIGECADE, 40 pp.

- Gutiérrez, F. Prieto, D. (1999).

Mediación pedagógica.

(6º ed.) La Crujía, Buenos Aires: Ediciones Ciccus.

M

- [Manual de psicología y desarrollo educativo \(1998\)](#).

(Tomo II) Massachussets: Editorial Pretince Hall.

- [Mineduc, Guatemala \(s.f\)](#).

Perfil del maestro guatemalteco

En línea, disponible en: www.mineduc.gob.gt/portal/contenido/.../EDF_Perfil_docente.doc

L

- [La Declaración y el Programa de Acción sobre una Cultura de Paz \(s.f\)](#).

¿Qué es cultura de paz?

En línea, disponible en: <http://www3.unesco.org/iycp/kits/Depliant%20d%C3%A9cennie/Depliant%20esp%20def.pdf>

N

- [Nikken, P. \(1994\)](#).

Derechos humanos

(1º Ed.) San José: Edición Prometeo S.A.

O

- [Olachea, O. \(s.f\)](#).

Creatividad y optimización en el diseño de empaques.

En línea, disponible en: <http://www.paredro.com/creatividad-y-optimizacion-en-el-diseno-de-empaques/>

- [Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. \(2012\)](#).

Formación ciudadana con jóvenes, Resumen ejecutivo del proyecto seguridad y formación ciudadana con jóvenes.

Guatemala C.A. , [Resumen ejecutivo] 12-15 pp.

- [Organización de las Naciones Unidas \(s.f\)](#).

UNESCO en Guatemala

onu.org.gt

-[Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura Guatemala. \(2010\)](#).

La UNESCO en Guatemala, una historia de 60 años de cooperación.

Guatemala C.A. , 8-11 pp.

- [Ospina, D. \(s.f\)](#).

Material educativo.

En línea, disponible en: <http://aprendeonline.udea.edu.co/banco/html/materialeseducativos/>

P

- Paul, R. y Elder, L. (2003).

Mini Guía para el pensamiento crítico.

[Guía]. 4,9 pp.

- Pers, H. (2009).

Guía de metodologías participativas y juego educativo.

Bolivia: FAUTAPO, 11-13 pp.

- Pol, A.(2005).

Secretos de marcas, logotipos y avisos publicitarios.

(1º ed.) Argentina: Editorial Dunken.

- Pontigo, L. (2013).

Ciudadanía, Revista de educación, cooperación y bienestar social.

Hidalgo, México: [Revista], 59 pp.

- [Publicación Programa Venezolano de Educación-Acción en Derechos Humanos \(Provea\) \(2008\).](#)

Conceptos y características de los Derechos humanos.

(2º Ed.) Carácas, Ediciones PROVEA.

U

- UNESCO, Guatemala (s.f.).

Sobre la UNESCO

unescoguatemala.org

V

- Valero, A. (2013).

Principios de color y holopintura.

España: Editorial Club Universitario.

- Villatoro, P. (2013).

Recurso Pedagógico

[Diapositivas de PowerPoint]. Presentación clase de síntesis del diseño I.

Z

- Zeegen, L. (2006).

Principios de ilustración.

(1ª ed.), SL, Bacelona: Editorial Gustavo Gili.



18

ANEXOS

ÍNDICE DE ANEXOS

A. Modelo de encuesta para estudiantes

B. Gráficas de resultados de encuesta a estudiantes

C. Modelo de encuesta para prevalidación con docentes (Sololá)

D. Gráficas de resultados de encuesta a docentes (Sololá)

E. Modelo de encuesta para estudiantes - Validación

F. Gráficas de resultados de encuesta a estudiantes - Validación

G. Modelo de encuesta para docentes - Validación

H. Gráficas de resultados de encuesta a docentes - Validación

I. Modelo de encuesta para diseñadores - Validación

J. Gráficas de resultados de encuesta a diseñadores - Validación

K. Cotización No.1 (Mayaprin)

L. Cotización No.2 (DGR Soluciones)

M. Cotización No.3 (Maya diversa)

CUESTIONARIO

CAJA DE HERRAMIENTAS DE EDUCACIÓN PARA LA PAZ

Este cuestionario tiene por objeto conocer tu opinión sobre algunos temas; para el diseño de juegos educativos, que integran la caja de herramientas de educación para la paz; cuyo fin es reforzar los contenidos impartidos por tu catedrático sobre derechos humanos, multiculturalidad, ciudadanía, etc.

GRACIAS POR TU VALIOSA AYUDA Y POR EL TIEMPO DEDICADO

MARCA CON UNA X la respuesta con la que te identifiques, No hay respuestas CORRECTAS o INCORRECTAS, sino la expresión de tus opiniones.

Sexo

F

M

Grado

Edad

1 ¿Cómo describirías tu personalidad? (Escoge una opción)

- Sociable
- Timido
- Alegre
- Serio
- Agresivo
- Relajado

2 Tu estilo favorito de vestir es: (Escoge una opción)

- Formal
- Casual
- Deportivo

3 ¿Qué tipo de canales de TV frecuentas ver? (Escoge una opción)

- Educativos (History Channel/Natgeo, etc)
- Caricaturas (Cartoon network, Nickelodeon)
- Programas informativos (Guatevisión)
- Musicales (Mtv / telehit)

4 ¿Qué género de película te gusta más? (Escoge una opción)

- Acción
- Aventuras
- Comedia
- Terror
- Ciencia Ficción
- Fantasía
- Animadas
- Románticas

5 Cuando piensas en la palabra familia la relacionas con: (Escoge una opción)

- Amistad
- Cariño
- Protección

Otro

¿Cuál?

6 Cuando piensas en la palabra sociedad la relacionas con: (Escoge una opción)

- Unión
- Diversidad
- Cultura
- Identidad
- Desarrollo

7 En clase lo que más te gusta es que: (Escoge una opción)

- Se organicen debates y haya diálogo
- Que se organicen actividades en grupo (juegos)
- Que te den el material escrito con fotos y diagramas

8 ¿Qué tipo de juego te gusta más? (Escoge una opción)

- Locomoción (twister)
- Estrategia (ajedrez)
- Lógica (Acertijos, crucigramas)
- Competencia (Bancopoly, escaleras y serpientes)
- Memoria (Cartas)
- Representación / dramatización (Pictionary)

9 Lo que llama más tu atención sobre un juego de mesa es: (Escoge una opción)

- Los personajes
- El escenario / temática
- Presentación - empaque
- Accesorios / Piezas

10 ¿Cómo prefieres jugar? (Escoge una opción)

- Individual ¿Por qué?

Si tu respuesta fue individual pasa a la pregunta 12

En grupo (Pasa a la pregunta 11)

11 ¿Por qué te gusta jugar en grupo? (Escoge una opción)

- Para divertirme simplemente
- Para mejorar mi aprendizaje
- Para pasar el tiempo
- Para superarme
- Para relacionarme con mis compañeros

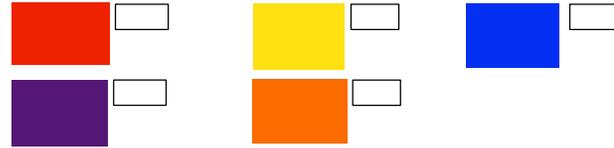
12 ¿Que tipo de personaje te gusta más? (Escoge una opción)

- Robots
- Superhéroes
- Monstruos
- Animales
- Personas (Jóvenes)

13 ¿Con qué tipo de letra relacionas diversión? (Escoge una opción)

- SOCIEDAD** *Sociedad* Sociedad
- Sociedad** **Sociedad** Sociedad

14 A continuación se te presentan cinco colores, elige el color que relaciones con educación de Básicos: (Escoge una opción)

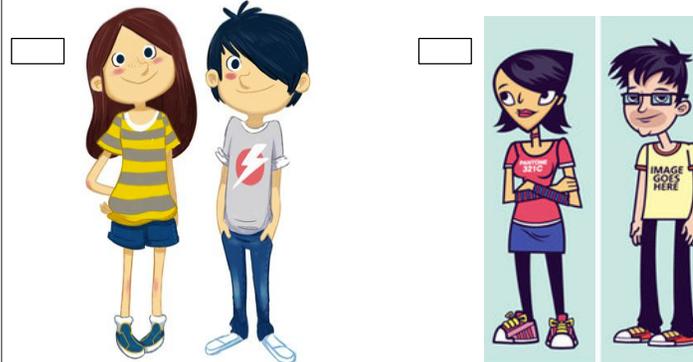


15 ¿Qué dibujo te gusta más? (Escoge una opción)



Ref: <http://www.pinterest.com/pin/554940014354829372/>

Ref: <http://nixelpixel.deviantart.com/art/Sam-and-Astrid-389628368>



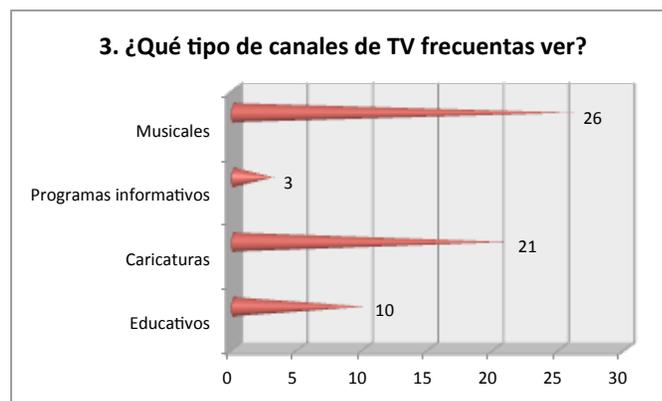
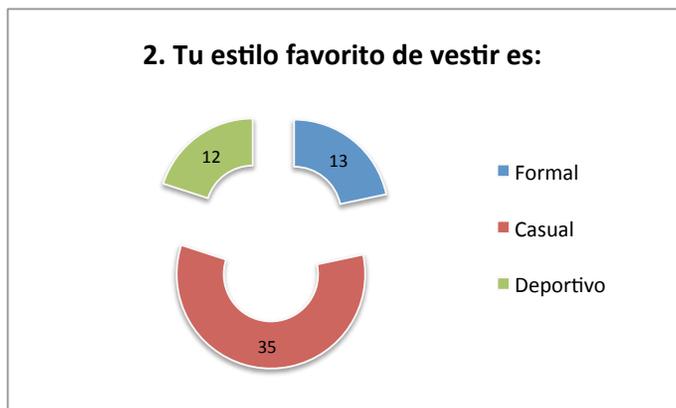
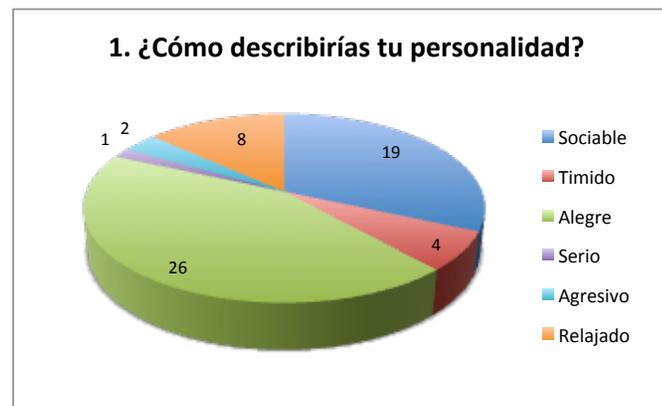
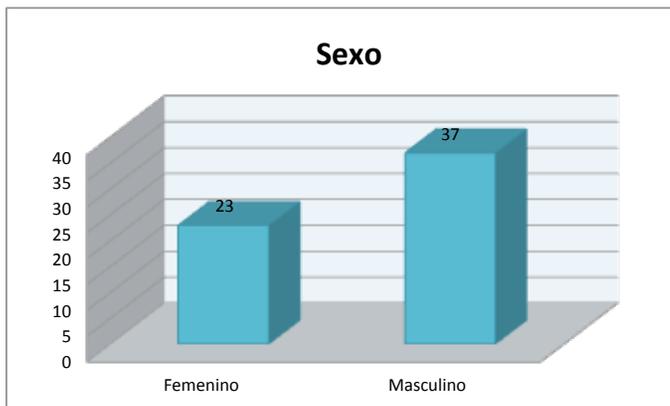
Ref: <http://www.domestika.org/es/projects/101758-diseno-de-personajes>

Ref: <http://ronbreaker.deviantart.com/art/Design-Octopus-189079871>

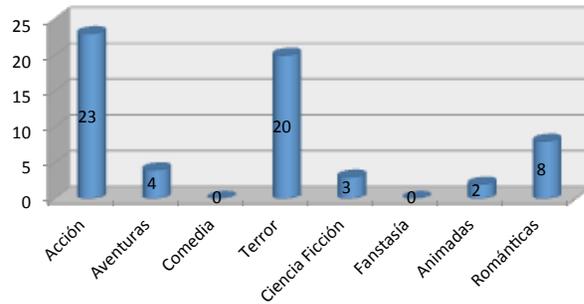
Anexo B

GRÁFICAS DE RESULTADOS DE ENCUESTAS A ESTUDIANTES

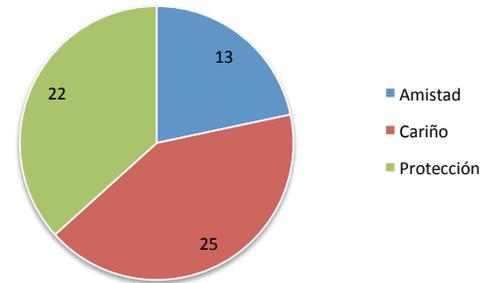
Se realizó la encuesta el día jueves a las 7:30 AM. en el Instituto Matos Pacheco (Zona 5) dirigida a 60 alumnos de 1ero a 3ero Básico de ambos sexos (20 encuestas en cada sección) acompañados por un encargado representante de UNESCO. [\(Conclusiones generales al finalizar las gráficas\)](#)



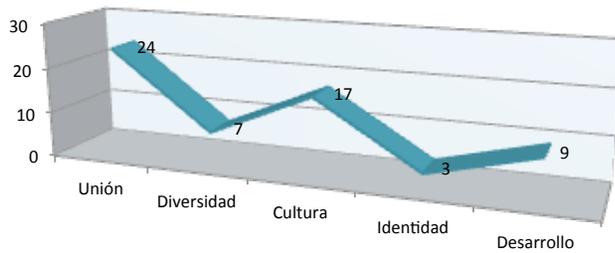
4. ¿Qué género de película te gusta más?



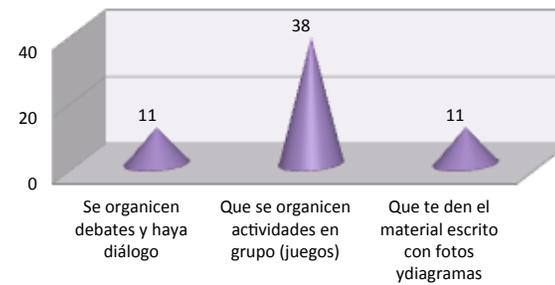
5. Cuando piensas en la palabra familia la relacionas con:

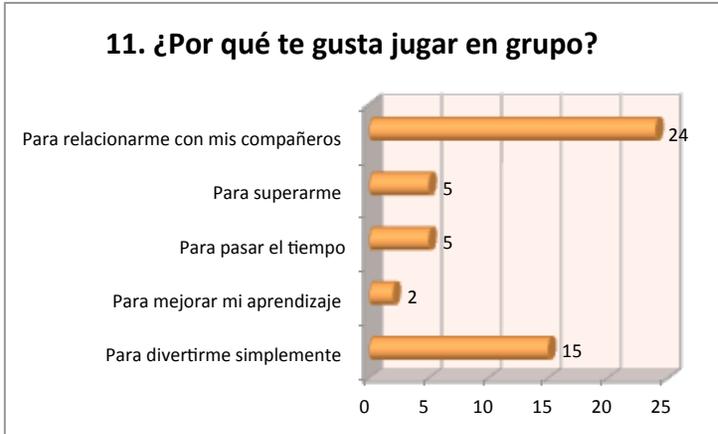
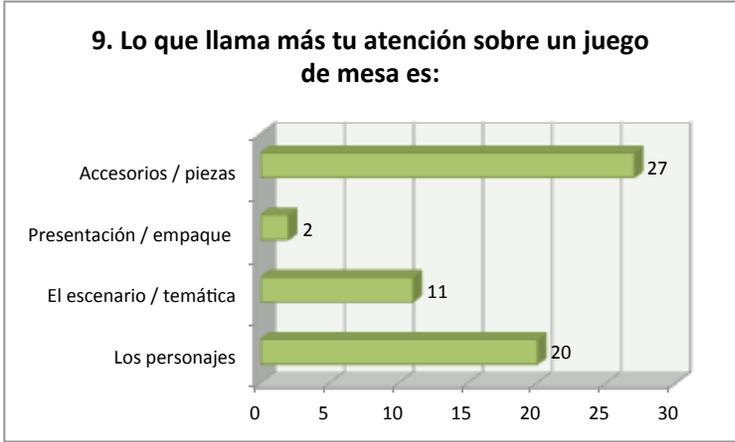


6. Cuando piensas en la palabra sociedad la relacionas con:

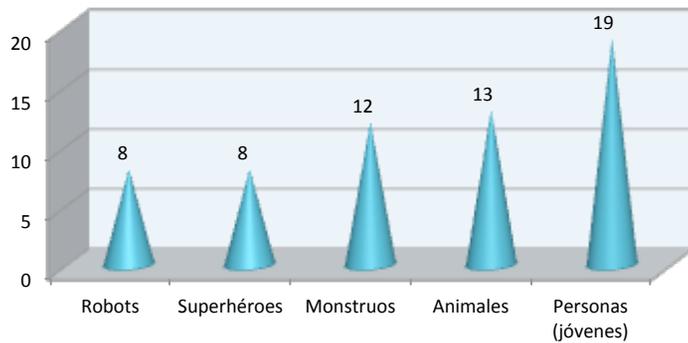


7. En clase lo que más te gusta es que:





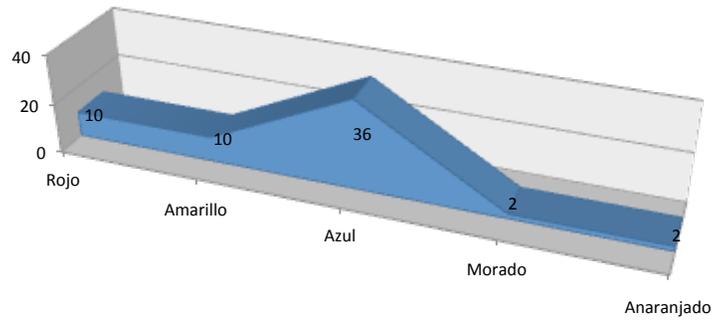
12. ¿Qué tipo de personaje te gusta más?



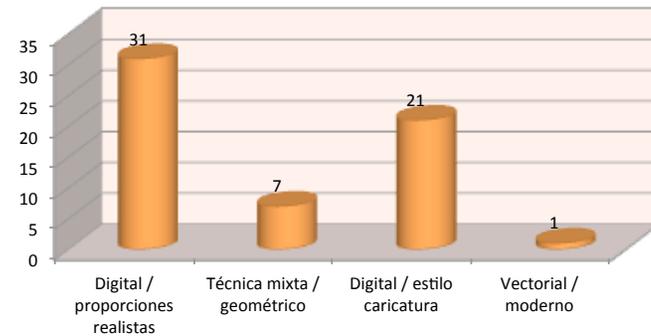
13. ¿Con qué tipo de letra relacionas diversión?



14. ¿Cuál color relacionas con educación de Básicos?



15. ¿Qué dibujo te gusta más?



■ **Análisis / Conclusión**

Por medio de una muestra de 60 estudiantes de básicos se determinó que ellos se describen con una personalidad alegre y sociable que disfrutan mayormente jugar o hacer actividades en grupo dentro del aula, ellos relacionan la familia con cariño y protección y a la sociedad con unión y cultura, están consientes de que dentro de la sociedad hay personas diferentes a ellos y que tienen que respetarlos por igual. Con respecto al tipo de juegos ellos prefieren los que fomentan la competencia con sus compañeros de forma sana, ven la competencia como una alternativa para compartir con sus compañeros y divertirse, además buscan historias que cuenten con elementos de acción y terror.

Con respecto a los elementos que tiene un juego les llama más la atención los accesorios y piezas que incluye el juego y prefieren que los personajes guías sean jóvenes que se identifiquen con ellos y que sean lo más realistas con respecto a las proporciones posible, que vistan de forma casual y que toquen temas modernos de manera “cool” y diferente.

Tienen establecido que el color azul es sinónimo de educación y relacionan la tipografía redondeada, manuscrita y caligráfica con educación.

CUESTIONARIO

Validación / UNESCO / DOCENTES

Saludos, agradezco mucho su colaboración para la validación del proyecto elaborado para UNESCO en el curso de Síntesis del Diseño III.

El siguiente material práctico que integra la caja de herramientas consta de 3 juegos, que propician la acción, interacción y la convivencia a través del arte, la lúdica y el pensamiento crítico.

El grupo objetivo se caracteriza por ser jóvenes entre 12-15 años, estudiantes del ciclo básico de instituciones educativas públicas y privadas.

INSTRUCCIONES: A continuación se le presentan una serie de preguntas, en donde debe responder según su criterio (Marcar con una X).

PREGUNTAS GENERALES

COLORES

1 Los colores logran: (Elija una opción)

- Captar la atención del estudiante
- Estimular el aprendizaje y concentración
- Destacar los aspectos relevantes del contenido
- Aburrir al estudiante
- Favorecer el aprendizaje de forma divertida
- Ubicar fácilmente cada juego

LETRA

2 La letra le parece (Elija una opción)

- Fácil de leer
- Difícil de leer

UBICACIÓN DE LOS ELEMENTOS

3 La ubicación de los elementos (texto e imágenes) (Elija una opción)

- Presenta desorden en la lectura de los contenidos
- Muestra orden lógico en la lectura de los contenidos

4. CAJA - EMPAQUE

4.1 ¿Con cuál etnia relaciona cada personaje?



¿por qué?	¿por qué?	¿por qué?	¿por qué?

4.2 ¿Qué objeto observa aquí?



4.3 ¿Considera que el empaque posee todos los datos necesarios que debe tener un juego?

- Sí
- No (¿Cuáles considera que hacen falta?)

5. DADORES DE CUENTOS - RULETA

5.1 Los personajes... (Elija una opción)

- Hacen divertido el material
 Complementan la información
 Causan aburrimiento
 Hacen comprensible el mensaje
 Solamente cumplen una función decorativa

5.2 Los personajes refuerzan en los jóvenes (Elija una opción)

- Unión
 Compañerismo
 Individualidad
 Exclusión
 Reflexión
 Otro (escriba cuales) _____

5.3 El orden de las ruletas...

- Le permite identificar claramente la secuencia del juego
 Dificulta identificar con claridad la secuencia del juego

5.4 El tamaño del tablero con las ruletas le parece (Elija una opción)

- Grande
 De buen tamaño
 Pequeño

5.5 La letra utilizada en las ruletas....

- Le es fácil de leer
 Le es difícil de leer

5.6 El color de las ruletas...

- Permite diferenciar cada categoría
 Causa confusión

6. TEATRO BAJO CERO - CARTAS

6.1 ¿Que situación observa en la carta No.1?

6.2 ¿Que situación observa en la carta No.2?

6.3 La letra utilizada en las cartas del juego Teatro bajo cero....

- Le es fácil de leer
 Le es difícil de leer

6.4 El tamaño de las cartas del juego Teatro bajo cero le parece (Elija una opción)

- Grande
 De buen tamaño
 Pequeño

6.5 Al observar las cartas del juego Teatro bajo cero

- Se logra identificar fácilmente donde iniciar
 Dificulta saber donde comenzar

7. DIBUJO Y TRANSFORMO - CARTAS

7.1 La letra utilizada en las cartas del juego

- Le es fácil de leer
 Le es difícil de leer

7.2 El tamaño de las cartas (Elija una opción)

- Grande
 De buen tamaño
 Pequeño

8 LÓGICA DEL JUEGO

8.1 ¿Qué consideraría agregar al juego para hacerlo más entretenido para los adolescentes?

8.2 El tiempo de duración de cada juego le parece (Elija una opción)

- ideal
 Corto
 Largo

8.3 ¿Qué consideraría agregar al juego para mejorar el aprendizaje de temas en los adolescentes?

8.4 Tuvo alguna dificultad en algún juego?

 No Sí (¿En que juego / y cuál dificultad?)

INFORMACIÓN GENERAL

Nombre y apellido: _____

SEXO

M

F

Edad: _____

Profesión _____

Correo electrónico _____

Firma: _____

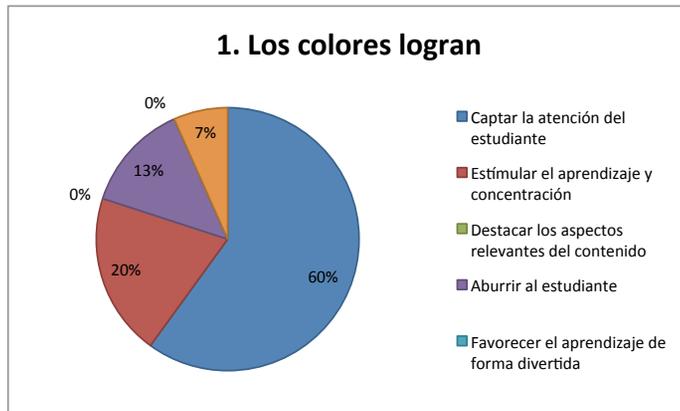
COMENTARIOS Y OBSERVACIONES

Agradezco su tiempo y colaboración, su opinión es de gran importancia para la validación de este proyecto

Anexo D

GRÁFICAS DE RESULTADOS DE ENCUESTAS PREVALIDACIÓN CON DOCENTES

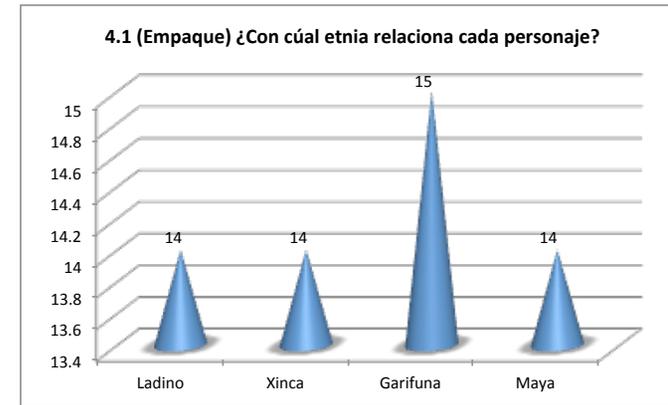
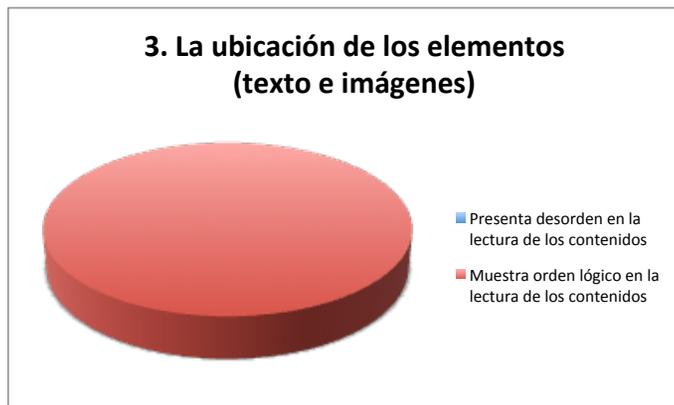
La validación se realizó con una muestra de 15 docentes del Área de Ciencias Sociales y Formación Ciudadana, enlaces pedagógicos y directores de institutos de educación básica del departamento de Sololá.



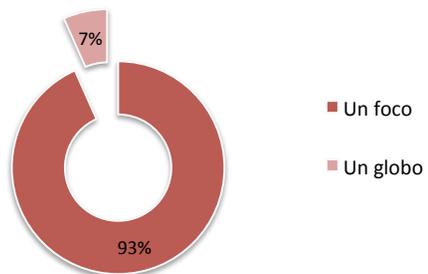
La mayoría de los encuestados afirman que los colores favorecen el aprendizaje de forma divertida.



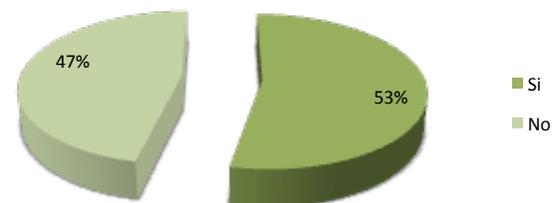
Los docentes afirman que la tipografía utilizada en el juego resulta difícil de leer.



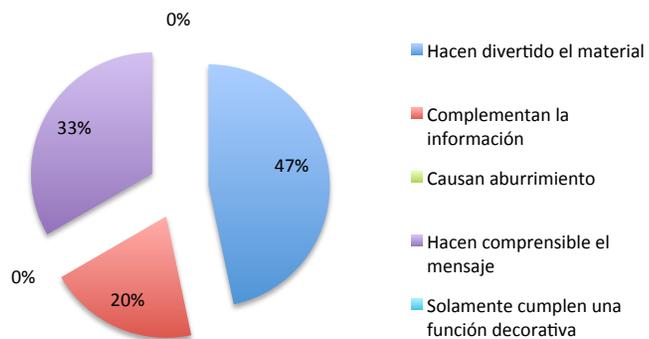
4.2 ¿Qué objeto observa aquí?



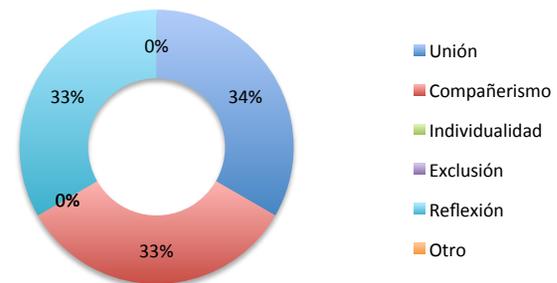
4.3 ¿Considera que el empaque posee todos los datos necesarios que debe tener un juego?



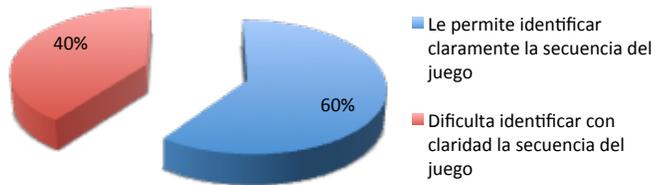
5.1 (Ruleta) Los personajes...



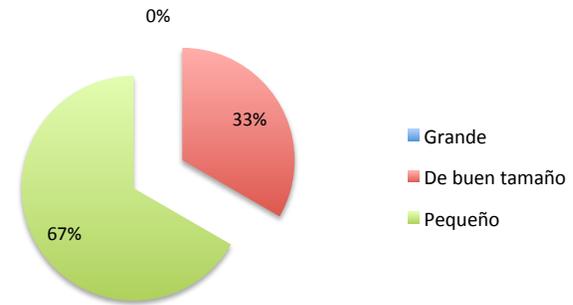
5.2 Los personajes refuerzan en los jóvenes



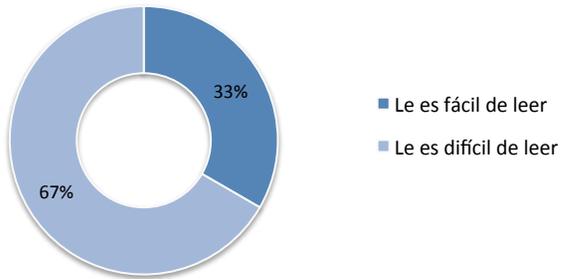
5.3 El orden de las ruletas...



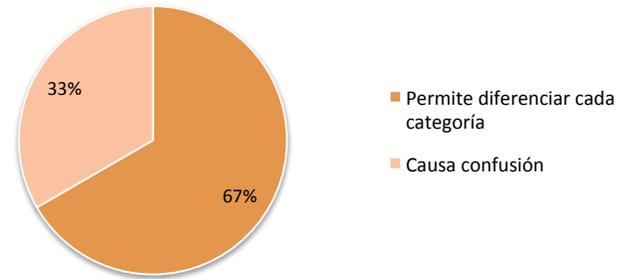
5.4 El tamaño del tablero con las ruletas le parece



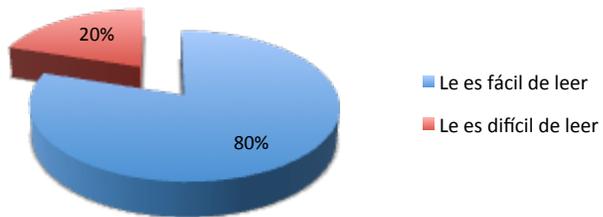
5.5 La letra utilizada en las ruletas....



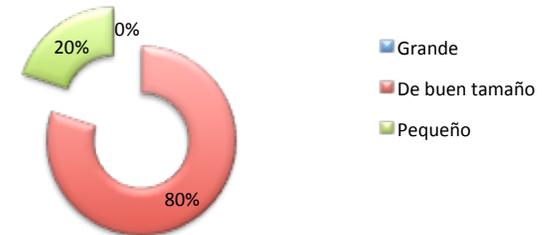
5.6 El color de las ruletas...



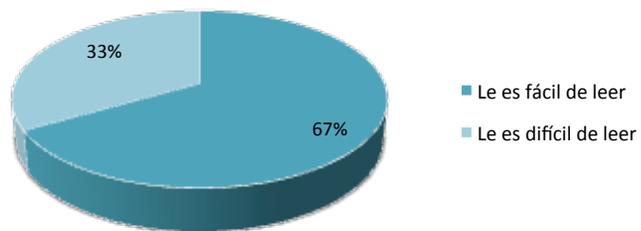
6.3 (Teatro bajo cero) La letra utilizada en las cartas del juego...



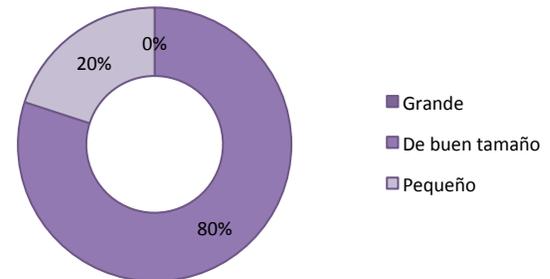
6.4 El tamaño de las cartas del juego Teatro bajo cero le parece



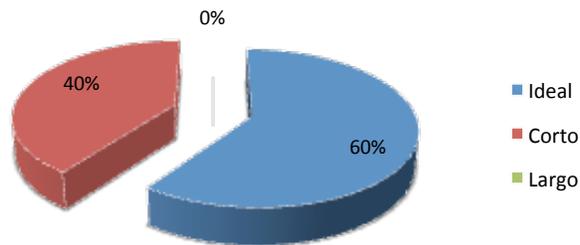
7.1 (Dibujo y transformo) La letra utilizada en las cartas del juego...



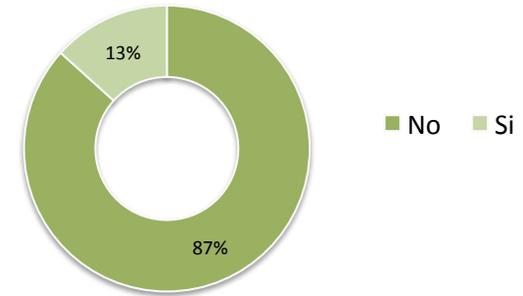
7.2 El tamaño de las cartas



8.2 (Lógica del juego) El tiempo de duración de cada juego le parece



8.4 ¿Tuvo alguna dificultad en algún juego?



■ Análisis / Conclusión

La percepción de a mayoría de los docentes hacia el material fue positiva, exceptuando elementos como lo son la tipografía (gráfica 2) en donde a pesar de que el 60% de los docentes consideran que es legible se encuentra un 40% que afirman que no es legible y dificultad la lectura, de igual forma con la información que contiene el empaque, ya que la información general del juego y una descripción del juego no es suficiente (gráfica 4.3). Con respecto a la ruleta salieron a la luz más aspectos negativos que positivos, aseguran los docentes que el orden de las ruletas (gráfica 5.3) dificulta identificar donde inicia, donde continua y donde termina el juego, el tamaño de la ruleta resulta pequeña considerando la cantidad de estudiantes que la utilizaran (gráfica 5.4), la letra que se encuentra dentro de las ruletas es difícil de leer por su tamaño y forma (gráfica 5.5) y es recomendable cambiar los colores de las ruletas para evitar cualquier tipo de confusión y se facilite la ejecución de la actividad (gráfica 5.6).

Con respecto a las cartas del juego "Teatro bajo cero" los docentes aseguran que son grandes y que no se encuentran de un tamaño ideal.

CUESTIONARIO

Validación / UNESCO / ESTUDIANTES

Saludos, agradezco mucho tu colaboración para la validación del proyecto elaborado para UNESCO en el curso de Síntesis del Diseño III.

INSTRUCCIONES: A continuación se te presentan una serie de preguntas, en donde debes de seleccionar con una X la respuesta que creas conveniente según tu opinión en lo observado en el material. (elige una opción en cada pregunta)

1. COLORES

1.1 Los colores te transmiten (Escoge solo una opción)

- Diversión
 Aburrimiento
 Diversidad / multiculturalidad
 Otro (¿Cuál?) _____

1.2 Los colores... (Escoge solo una opción)

- Me permiten identificar cada juego
 Me causan confusión para identificar cada juego
 Me motivan a jugar
 No me llaman la atención

2 LETRA

2.1 La letra te parece... (Escoge solo una opción)

- Fácil de leer, por su trazo simple
 Difícil de leer, por el trazo complicado

2.2 Los tipos de letra a continuación son los que fueron utilizados en el material por lo cual te parecen... (escoge solo una opción)

JUEGOS Juegos

- Divertidas
 Aburridas
 Formales
 Agradables

3 PERSONAJES

3.1 Cuando veo a los personajes me transmiten... (escoge dos opciones)

- Multiculturalidad / Diversidad
 Trabajo en equipo
 Diversión
 Aburrimiento
 Reflexión

3.2 El estilo de los dibujos... (escoge solo una opción)

- No me gusta (¿Por qué?) _____
 Me gusta (¿Por qué?) _____

4 PATRONES

4.1 Los patrones... (escoge solo una opción)

- Me permiten identificar cada juego
 Pasan desapercibidos
 Me causan confusión
 Otra _____

5 RULETA

5.1 El orden en que están colocadas las ruletas (Escoge solo una opción)

- Me permite saber donde comenzar
 Me dificulta saber donde comenzar

6 JUEGO EN GENERAL

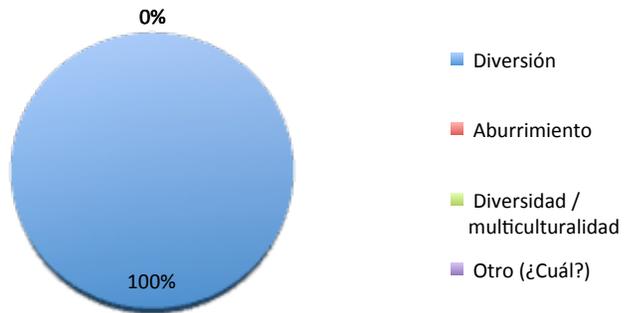
6.1 En general la imagen/ aspecto del juego... (escoge solo una opción)

- Me motiva a jugar, parece divertido
 No me dan ganas de jugarlo, parece aburrido
 Me da curiosidad
 No me inspira nada
 Otra _____

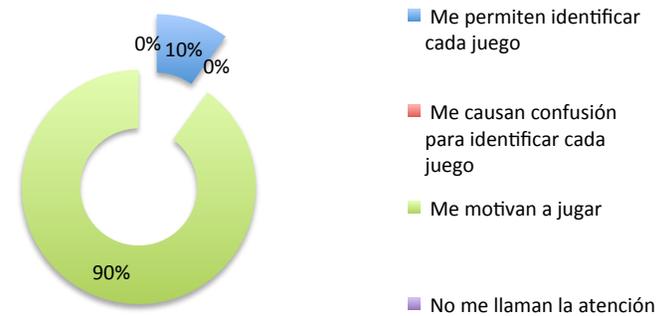
6.2 ¿Qué es lo que más te gusto del juego?

6.3 ¿Qué es lo que menos te gusto del juego?

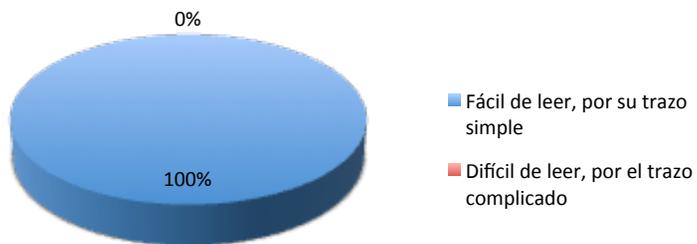
1.1 Los colores te transmiten



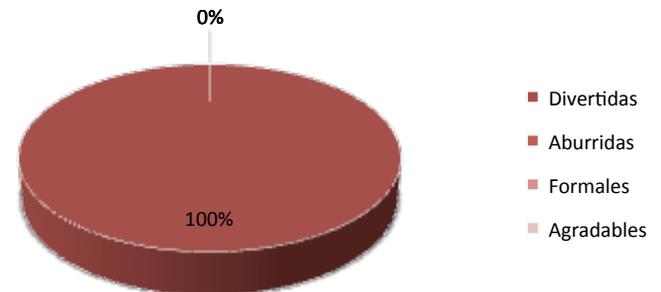
1.2 Los colores...



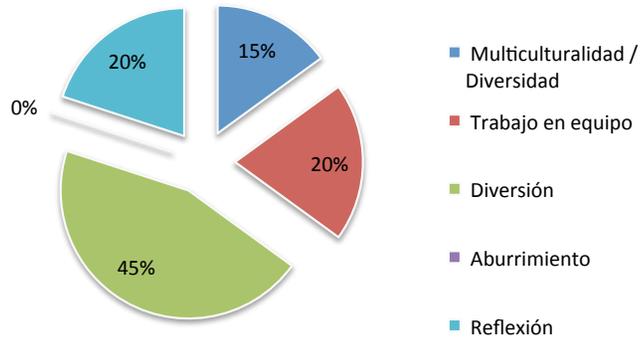
2.1 La letra te parece...



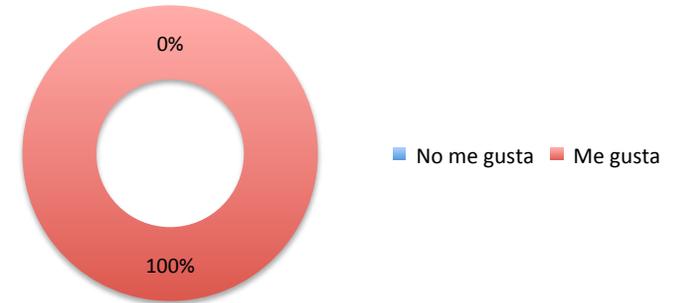
2.2 Los tipos de letra te parecen....



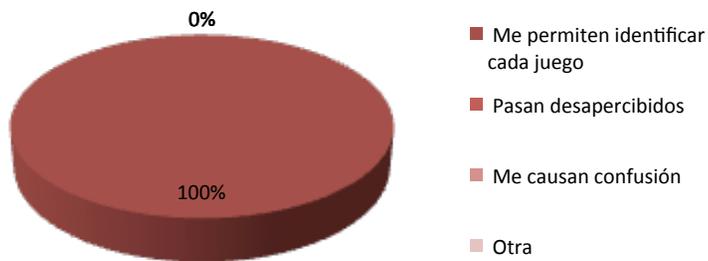
3.1 Cuando veo a los personajes me transmiten...



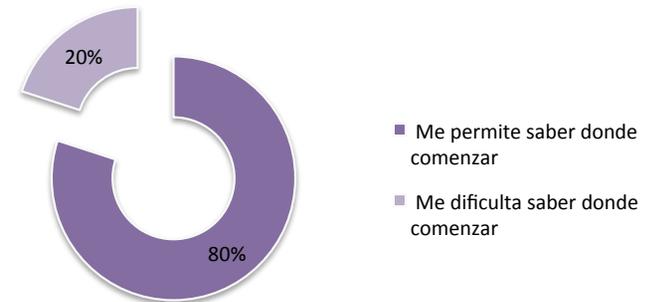
3.2 El estilo de los dibujos...



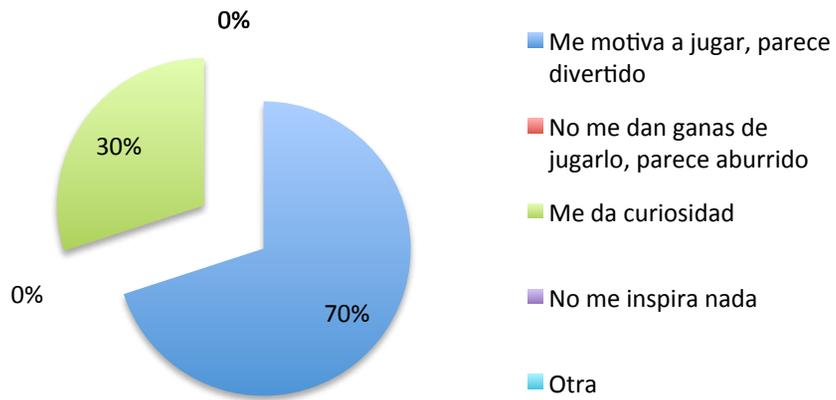
4.1 Los patrones...



5. El orden en que están colocadas las ruletas



6.1 En general la imagen/aspecto del juego...



CUESTIONARIO

Validación / UNESCO / DOCENTES-EXPERTOS EN EL TEMA

El grupo objetivo se caracteriza por ser jóvenes entre 12-15 años, estudiantes del ciclo básico de instituciones educativas pública.

INSTRUCCIONES: A continuación se le presentan una serie de preguntas, en donde debe responder según su criterio (Marcar con una X).

PREGUNTAS GENERALES

COLORES

1 Los colores logran: (Elija una opción)

- Captar la atención del estudiante
- Estimular el aprendizaje y concentración
- Destacar los aspectos relevantes del contenido
- Aburrir al estudiante
- Favorecer el aprendizaje de forma divertida
- Ubicar fácilmente cada juego

LETRA

2 La letra le parece (Elija una opción)

- Fácil de leer
- Difícil de leer

UBICACIÓN DE LOS ELEMENTOS

3 La ubicación de los elementos (texto e imágenes) (Elija una opción)

- Presenta desorden en la lectura de los contenidos
- Muestra orden lógico en la lectura de los contenidos

4. CAJA - EMPAQUE

4.1 ¿Con cuál etnia relaciona cada personaje?



¿por qué?

¿por qué?

¿por qué?

¿por qué?

5. DADORES DE CUENTOS (TABLERO CON RULETAS)

5.1 Los personajes... (Elija una opción)

- Hacен divertido el material
- Complementan la información
- Causan aburrimiento
- Hacен comprensible el mensaje
- Solamente cumplen una función decorativa

5.2 Los personajes refuerzan en los jóvenes (Elija una opción)

- Unión
- Compañerismo
- Individualidad
- Exclusión
- Reflexión
- Otro (escriba cuales) _____

5.3 El orden de las ruletas en el tablero...

- Le permite identificar claramente la secuencia del juego
 Dificulta identificar con claridad la secuencia del juego

5.4 La letra utilizada en las ruletas del tablero....

- Le es fácil de leer
 Le es difícil de leer

5.5 El color de las ruletas en el tablero...

- Permite diferenciar cada categoría
 Causa confusión

6. TEATRO BAJO CERO - CARTAS (SOBRE CELESTE)

6.1 La letra utilizada en las cartas del juego Teatro bajo cero....

- Le es fácil de leer
 Le es difícil de leer

6.2 El tamaño de las cartas del juego Teatro bajo cero le parece (Elija una opción)

- Grande
 De buen tamaño
 Pequeño

6.3 Al observar las cartas del juego Teatro bajo cero

- Se logra identificar fácilmente donde iniciar
 Dificulta saber donde comenzar

7. DIBUJO Y TRANSFORMO - CARTAS (SOBRE ROJO)

7.1 La letra utilizada en las cartas del juego

- Le es fácil de leer
 Le es difícil de leer

7.2 El tamaño de las cartas (Elija una opción)

- Grande
 De buen tamaño
 Pequeño

8. GUÍA

8.1 El tamaño de la guía le resulta

- Grande
 De buen tamaño
 pequeño

8.2 La letra utilizada

- Le es fácil de leer
 Le es difícil de leer

INFORMACIÓN GENERAL

Nombre y apellido: _____

SEXO

- M
F

Profesión _____

Correo electrónico _____

Firma: _____

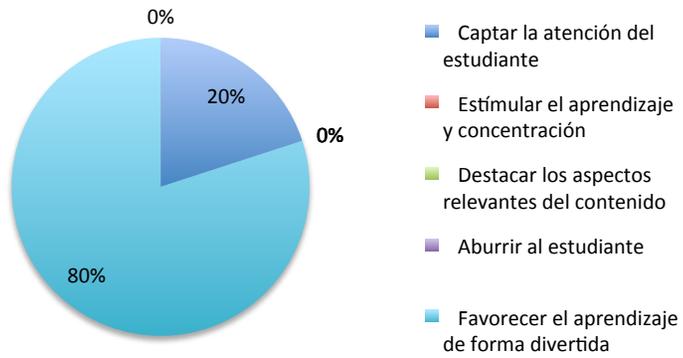
COMENTARIOS Y OBSERVACIONES

Agradezco su tiempo y colaboración, su opinión es de gran importancia para la validación de este proyecto

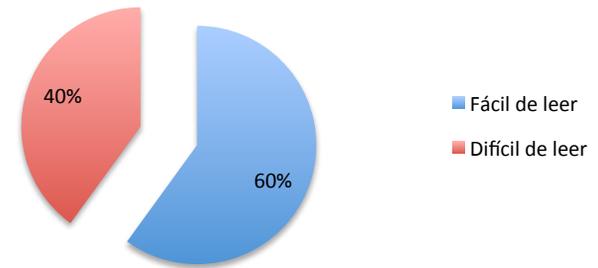
Anexo H

GRÁFICAS DE RESULTADOS DE ENCUESTAS A DOCENTES - VALIDACIÓN

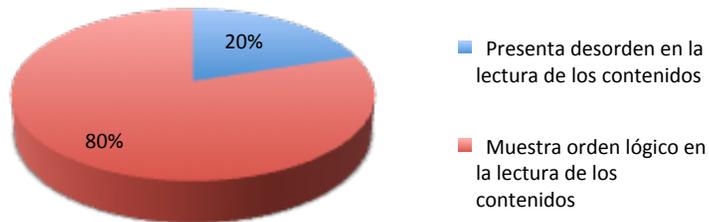
1. Los colores logran



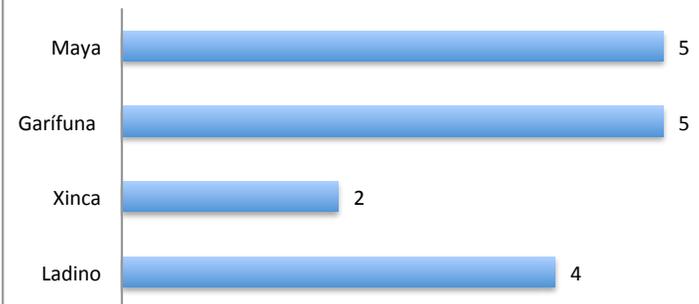
2. La letra le parece



3. La ubicación de los elementos (texto e imágenes)

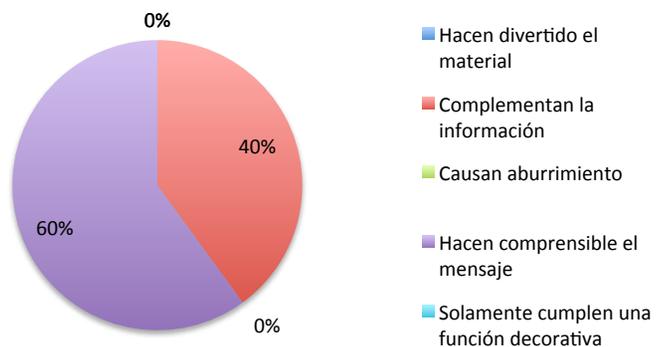


4.1 ¿Con cuál etnia relaciona cada personaje?

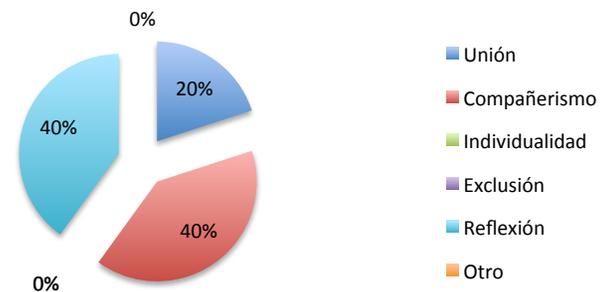


Juego "Cuentoletas"

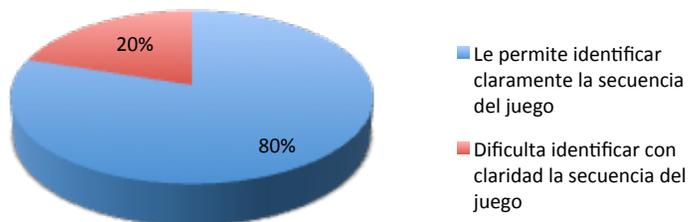
5.1 Los personajes



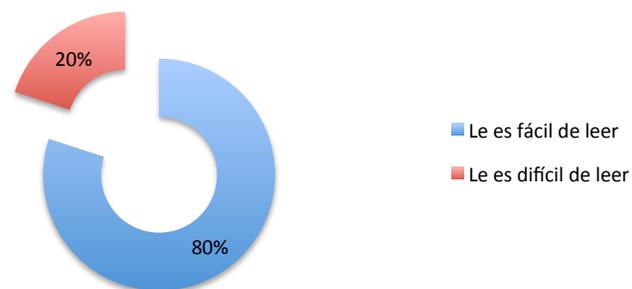
5.2 Los personajes refuerzan en los jóvenes



5.3 El orden de las ruletas...

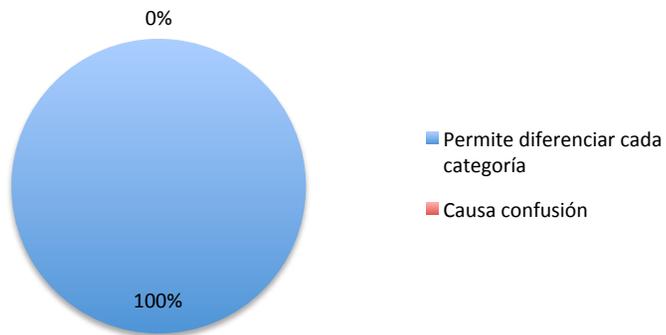


5.4 La letra utilizada en las ruletas...

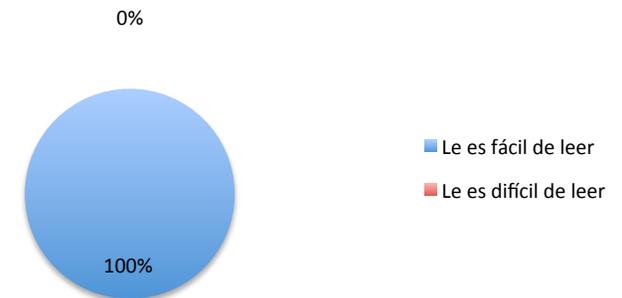


Juego "Teatro bajo cero"

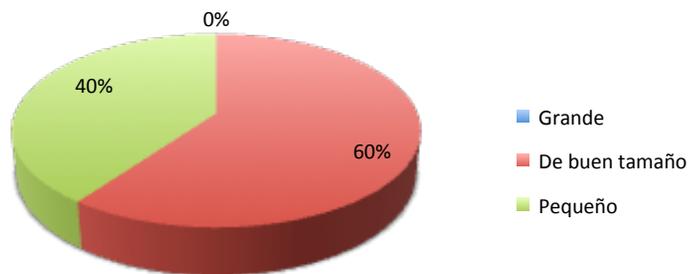
5.5 El color de las ruletas...



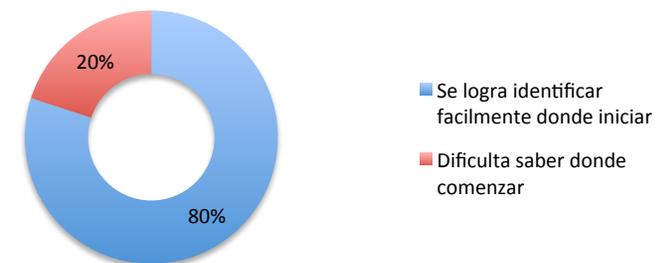
6.1 La letra utilizada en las cartas del juego Teatro bajo cero....



6.2 El tamaño de las cartas del juego Teatro bajo cero le parece

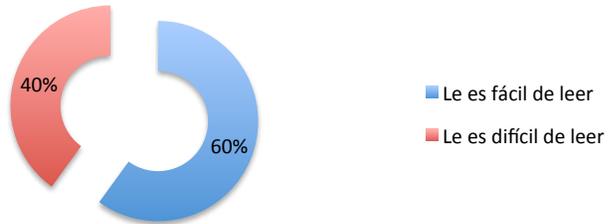


6.3 Al observar las cartas del juego Teatro bajo cero

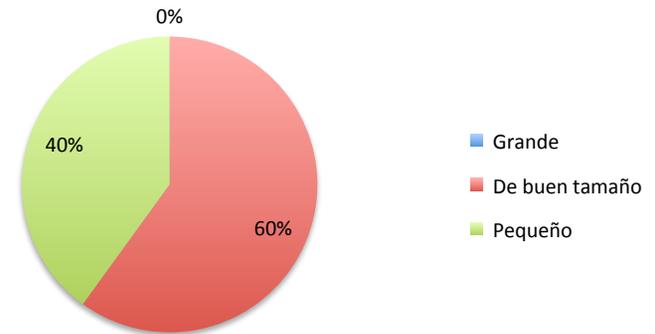


Juego "Dibujo y transformo"

7.1 La letra utilizada en las cartas del juego....

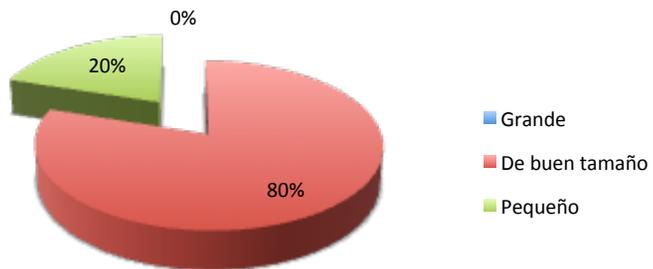


7.2 El tamaño de las cartas

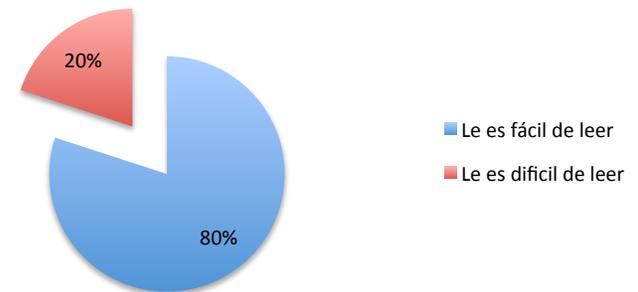


Guía para el docente

8.1 El tamaño de la guía le resulta



8.2 La letra utilizada



CUESTIONARIO

Validación / UNESCO / DISEÑADOR

Saludos, agradezco mucho su colaboración para la validación del proyecto elaborado para UNESCO en el curso de Síntesis del Diseño III.

El siguiente material práctico que integra la caja de herramientas consta de 3 juegos, que propician la acción, interacción y la convivencia a través del arte, la lúdica y el pensamiento crítico.

El grupo objetivo se caracteriza por ser jóvenes entre 12-15 años, estudiantes del ciclo básico de instituciones educativas públicas y privadas.

INSTRUCCIONES: A continuación se le presentan una serie de preguntas, en donde debe responder según su criterio. (Marcar con una X)

I PREGUNTAS GENERALES

Elementos de diseño

1 COLOR

1.1 La paleta de color logra (Elija una opción)

- Contraste
- Monotonía
- Armonía cromática
- Integración / Unidad
- Saturación

1.2 A nivel connotativo el color le transmite (Elija una opción)

- Diversión
- Multiculturalidad
- Confusión
- Amigabilidad
- Agresividad

1.3 La paleta de color (Elija una opción)

- Permite identificar cada juego
- Logra llamar la atención
- Genera confusión al identificar los juegos
- Invita a jugar

2 TIPOGRAFÍA

2.1 Según los rasgos de la tipografía utilizada en los juegos, le parece (Elija una opción)

- Divertida
- Jovial
- Formal
- Dinámica
- Rígida

2.2 La tipografía empleada en los juegos le parece (Elija una opción)

- Ilegible por ornamentos o trazo complejo
- Legible por la simpleza de los trazos
- Difícil de leer por interletraje apretado
- Fácil de leer por manejo adecuado del interletraje
- otra, (mencione cual) _____

2.3 El uso de tipografía en los juegos presenta (Elija una opción)

- Unidad
- Desintegración
- Buen manejo de peso visual
- Falta de jerarquía visual

3 TEXTURA/PATRONES

3.1 Los patrones utilizados (Elija una opción)

- Generan saturación entre elementos gráficos
- Permiten identificar cada juego
- Logran riqueza visual
- Presentan formas difíciles de entender (mencione cual) _____

4. PERSONAJES

4.1 Según su construcción los personajes se encuentran (elija una opción)

- Proporcionados
- Desproporcionados
- ¿En qué parte? _____

4.2 Los personajes logran (elija una opción)

- Riqueza visual
- Monotonía
- Sorpresas y rupturas
- Pobreza expresiva
- Riqueza expresiva

MANEJO DEL DISCURSO VISUAL

4.3 La apariencia de los personajes en conjunto le parece (Elija una opción)

- Jovial
- Divertida
- Infantil
- Aburrida

4.4 Los personajes le transmiten (elijan dos opciones)

- Trabajo en equipo / Unión
- Multiculturalidad
- Curiosidad
- Exclusión
- Reflexión

II EMPAQUE

1 EJES Y ESTRUCTURA

1.1 Los ejes y estructuras muestran (elijan una opción)

- Dinamismo
- Rigidez
- Ritmo en la composición
- Unidad visual
- Desintregación entre elementos

2 FUNCIONALIDAD

2.1 Considera que el diseño del empaque es (elijan una opción)

- Fácil de armar al poseer pocos dobleces o pasos
- Difícil de armar por tener muchos dobleces y pasos complejos
- Facilita el armado por ser una pieza
- Difícil de armar al tratarse de varias piezas

2.2 De los siguientes aspectos cual considera fueron aplicados eficientemente para la movilización del empaque (Marque con una X) Las opciones no marcadas se considerarán deficientes

- Tamaño
- Peso
- Sujetador

2.3 De los siguientes aspectos cuales considera fueron aplicados eficientemente para la resistencia del empaque (Marque con una X) Las opciones no marcadas se considerarán deficientes

- Soporte
- Gramaje
- Tamaño de pestañas y cierre

2.4 De los siguientes aspectos cuales considera fueron aplicados eficientemente para la optimización de recursos en el empaque.

(Marque con una X) Las opciones no marcadas se considerarán deficientes

- Aprovechamiento del papel
- Cantidad de áreas de pegado
- Utilización y aprovechamiento del espacio para colocar las piezas

III. JUEGO CUENTOLETAS (RULETA)

1 El tamaño de la pieza le parece (elijan una opción)

- Grande
- Pequeño
- Ideal

2 La diagramación de las ruletas (elijan una opción)

- Permite identificar fácilmente donde iniciar el juego
- Difícil de identificar donde iniciar el juego

3 La forma en que se dobla la ruleta para guardarla en el empaque le parece (elijan una opción)

- Difícil de guardar por doblar complejo
- Fácil de guardar por la simpleza de los dobleces a realizar

4 El lenguaje de los diálogos de los personajes le parece (elijan una opción)

- Formal
- Complejo
- Sencillo
- Ameno

IV. TEATRO BAJO CERO (Cartas)

1 El tamaño de las cartas, tomando en cuenta que cada una se utilizará en grupos de 5-6 personas le parece (Elija una opción)

- Grande
- Pequeño
- Ideal

2 La construcción de los personajes de las ilustraciones se encuentran

- Proporcionados
 Desproporcionados

¿En qué tarjeta y en que parte? _____

V. DIBUJO Y TRANSFORMO (Cartas)

1 El tamaño de las cartas, tomando en cuenta que a cada persona le corresponderá una tarjeta le parece (Elija una opción)

- Grande
 Pequeño
 Ideal

VI. EMPAQUES TEATRO BAJO CERO / DIBUJO Y TRANSFORMO ---- SOBRE

1 Considera que el diseño del empaque es (elijá una opción)

- Fácil de armar al poseer pocos dobleces o pasos
 Difícil de armar por tener muchos dobleces y pasos complejos
 Facilita el armado por ser una pieza
 Dificulta el armado al tratarse de varias piezas

INFORMACIÓN GENERAL

Nombre y apellido: _____

SEXO

M
F

Edad: _____

Profesión _____

Correo electrónico _____

Firma: _____

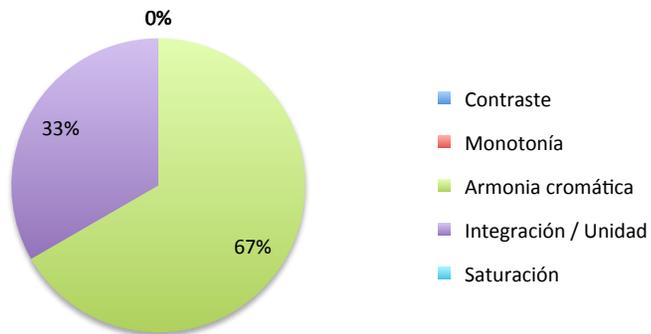
COMENTARIOS Y OBSERVACIONES

Agradezco su tiempo y colaboración, su opinión es de gran importancia para la validación de este proyecto

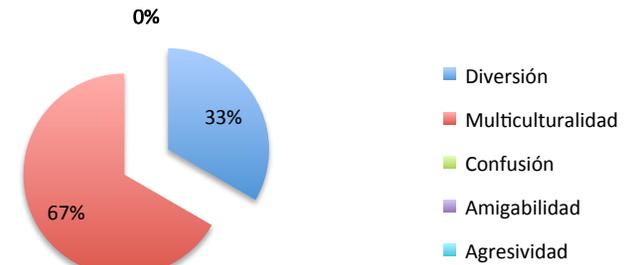
Anexo J

GRÁFICAS DE RESULTADOS DE ENCUESTAS A DISEÑADORES - VALIDACIÓN

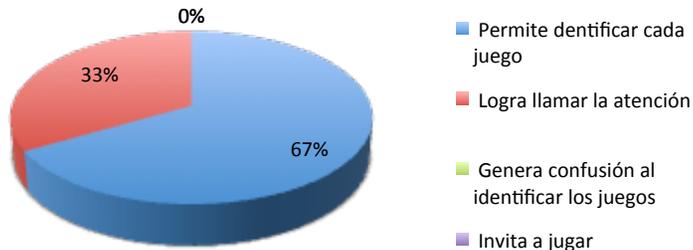
1.1 La paleta de color logra



1.2 A nivel connotativo el color le transmite

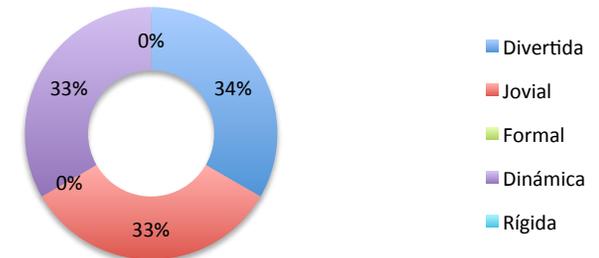


1.3 La paleta de color

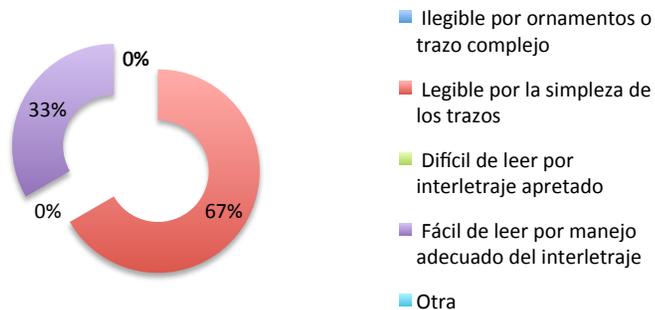


Tipografía

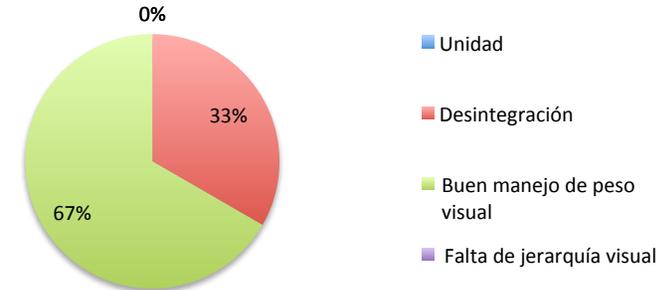
2.1 Según los rasgos de la tipografía utilizada en los juegos, le parece



2.2 La tipografía empleada en los juegos le parece

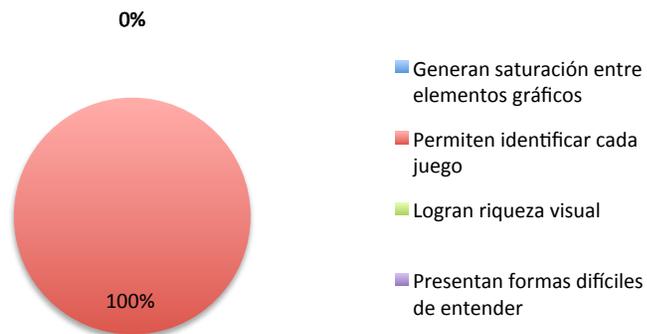


2.3 El uso de tipografía en los juegos presenta



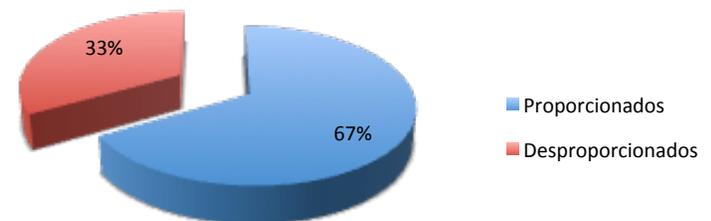
Patrones

3. Los patrones utilizados

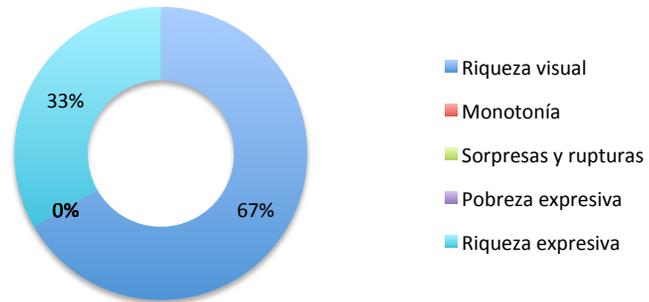


Personajes

4.1 Según su construcción los personajes se encuentran



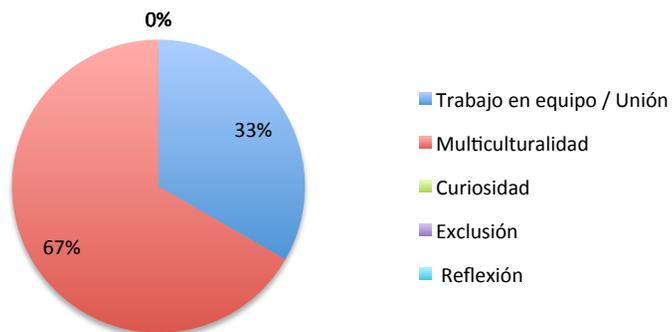
4.2 Los personajes logran



4.3 La apariencia de los personajes en conjunto le parece

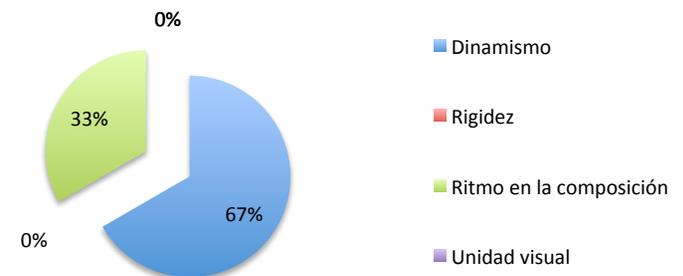


4.4 Los personajes le transmite

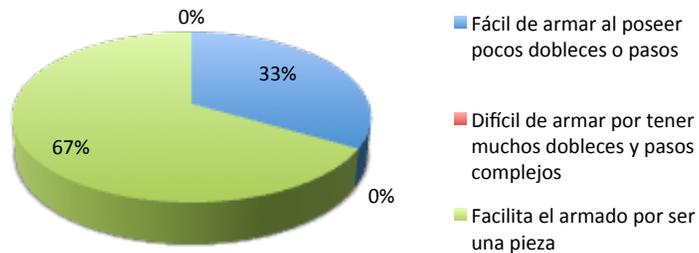


Empaque

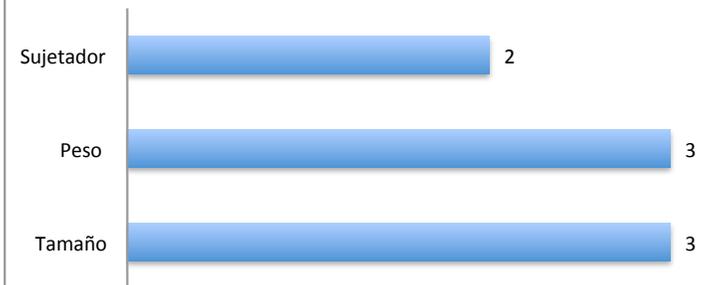
1. Los ejes y estructuras muestran (empaque)



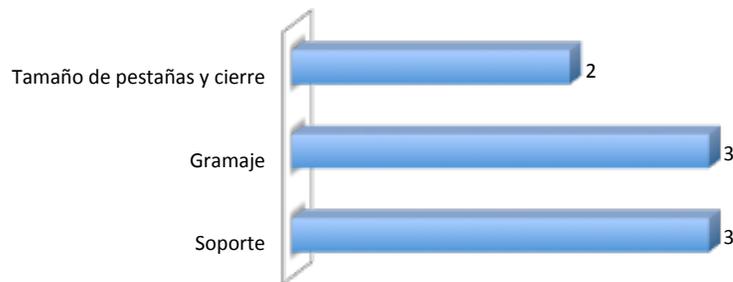
2.1 Considera que el diseño del empaque es



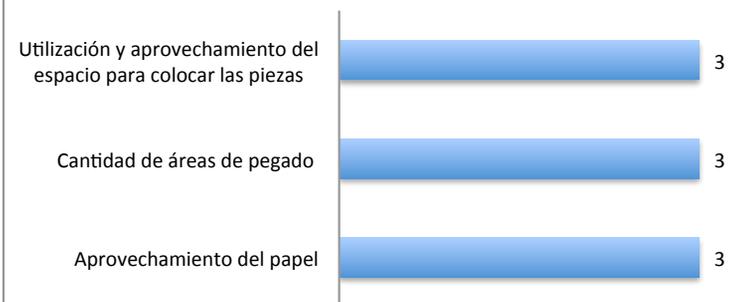
2.2 De los siguientes aspectos cual considera fueron aplicados eficientemente para la movilización del empaque



2.3 De los siguientes aspectos cuales considera fueron aplicados eficientemente para la resistencia del empaque

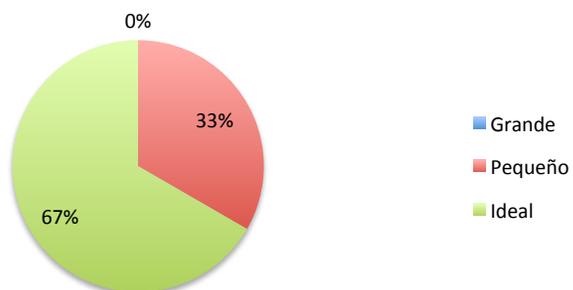


2.4 De los siguientes aspectos cuales considera fueron aplicados eficientemente para la optimización de recursos en el empaque

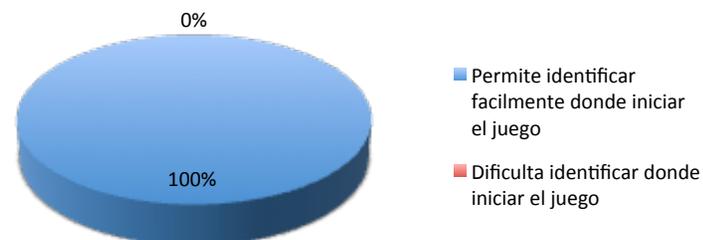


Juego "Cuentoleta"

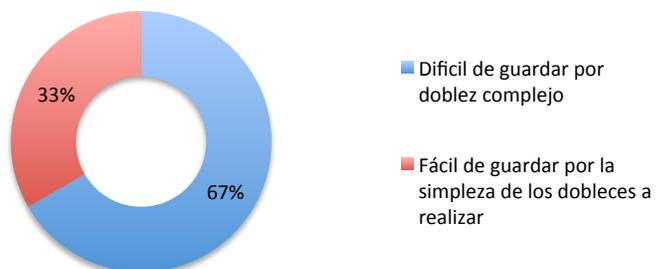
1. El tamaño de la pieza le parece (cuentoleta)



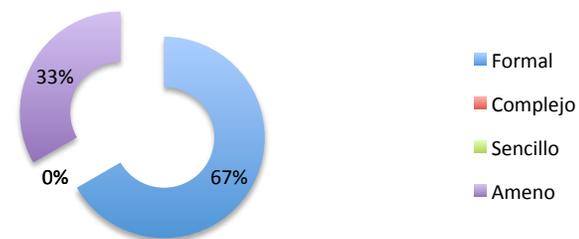
2. La diagramación de las ruletas



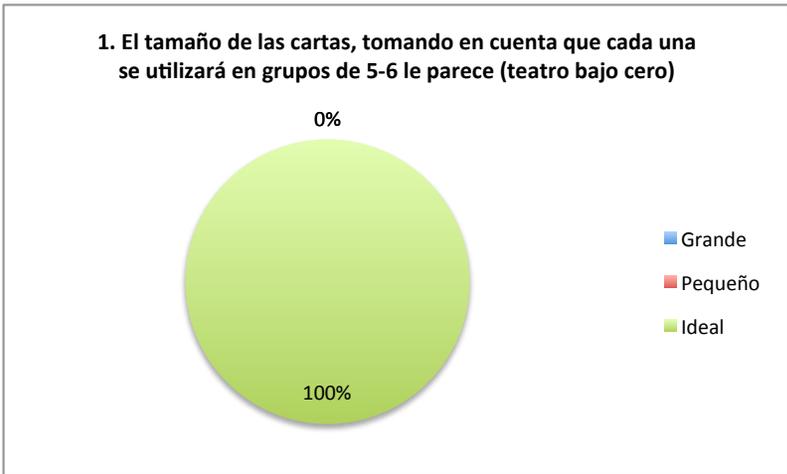
3. La forma en que se dobla la ruleta para guardarla en el empaque le parece



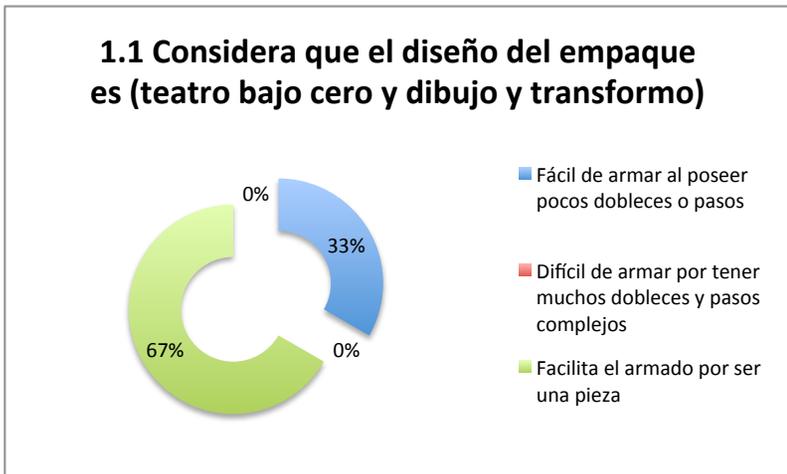
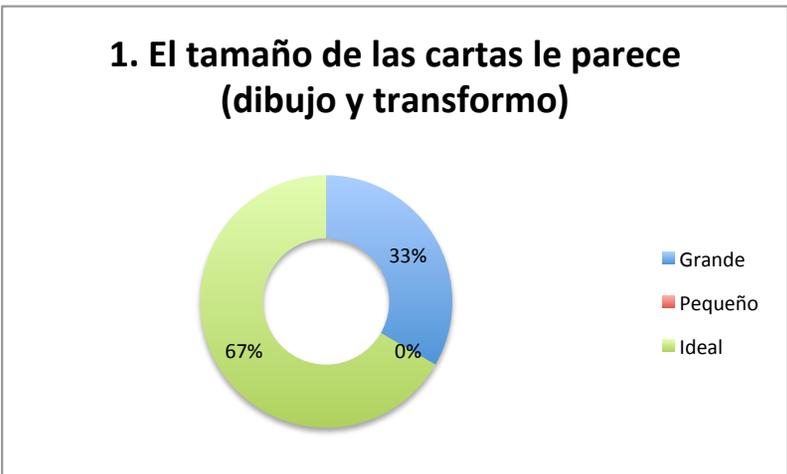
4. El lenguaje de los diálogos de los personajes le parece



Juego "Teatro bajo cero"



Juego "Dibujo y transformo"



Cotizaciones

Anexo K

Cotización No. **66252**
Guatemala, 04 diciembre 2014

Señores
UNESCO
Atención **unesco**
Presente

Estimados señores

Tenemos el agrado de someter a su consideración nuestra cotización por:

JUEGO DE MESA CONSTA DE: CAJA TAMAÑO 18.5"X27" IMPRESA EN TEXTCOTE 16 FULL COLOR TIRO CON PLASTICO TIRO. TROQUELADA Y ARMADA. EMPAQUE TAMAÑO 7.85"X8.5" IMPRESO EN TEXTCOTE 14 FULL COLOR TIRO. TROQUELADO. TARJETAS 4"X2.5" IMPRESAS EN HUSKY 12 FULL COLOR TIRO Y RETIRO SON 40 EN CADA JUEGO. DESPUNTADAS. RULETA TAMAÑO 20"X20" IMPRESA EN TEXTCOTE 12 FULL COLOR TIRO. DESPUNTADA. EMPAQUE TEATRO 10.3"X15.25" IMPRESO EN TEXTCOTE 14 FULL COLOR TIRO. TROQUELADO. TARJETAS TEATRO 5"X7.5" IMPRESAS EN HUSKY 12 FULL COLOR

1	\$	2,310.00
5	\$	2,330.00
20	\$	2,430.00
50	\$	2,642.00
60	\$	2,688.00
100	\$	2,976.00
200	\$	3,659.00

ESTOS PRECIOS INCLUYEN IVA

Elementos que proporciona el Cliente: arte

Observaciones de Pago: -

Tiempo de Producción: -

Al aceptar esta cotización acepta el margen de 10% + ó -

Quedando a la espera de sus apreciables ordenes, nos suscribimos,

Mirella Iglesias
Ejecutivo de Ventas



49 Calle 24-03 zona 12, Guatemala, CA PBX: 2380-3200 Fax: 2380-3232

Anexo L

Guatemala,

08 | 12 | 14
DIA | MES | AÑO



Señorita:
Pilar Coromac
UNESCO
Presente.

COTIZACION

CANTIDAD	DESCRIPCION	PRECIO UNITARIO	VALOR TOTAL
100	Juegos INVESTIGUEMOS 3 EN 1, incluye: Caja impresa a full color y troquelada, 1 sobre "Dibujo y Trasformo" con 40 tarjetas, 1 sobre "Teatro bajo cero con 8 tarjetas tamaño 1/2 carta a full color. 1 separador impreso a 1 color de tinta, 1 tablero "Ruleta" impreso a full color, tamaño 20" x 20" 1 guia tamaño 1/2 carta con 16 paginas interiores más portada.	Q30.00 Q27.00 Q22.00 Q18.00 Q28.00 Q25.00	15,000.00
VALOR TOTAL		Q150.00	15,000.00
TIEMPO DE ENTREGA: 15 días hábiles. FORMA DE PAGO: Tramite de cheque.			

Andres Grajeda
Ejecutivo de Ventas

OFICINA: 16 calle 13-33, Zona 2 Melgar Diaz • Tels: 4192-1602 • 5949-4838 • E-mail: info.dhrsolutions@gmail.com

Anexo M



COTIZACIÓN
 -MAYA- DIVERSIFICACIÓN DE SERVICIOS Y ARTES
 6a. Calle 1-36, Zona 1, Guatemala.
 Telfax: (502) 5499 9399 • 5616 4634

Diciembre 02 de 2014

Pilar Coromac / Andrés Pinzón
 UNESCO Guatemala

Atendiendo su solicitud, presentamos ante usted nuestra cotización de impresión de materiales, de acuerdo a los siguientes términos.

CAN-TIDAD	DESCRIPCIÓN	TOTAL
100	Caja de juego (nombre de carpeta: Caja) -Tipo de impresión: litografía full color. Medida abierta: 18.5" de ancho x 27" de alto. Soporte: textcote calibre 16. Acabado: plastificado 200 ejemplares	Q3,410.00 Q4,278.00
100	Empaque dibujo y transformo (nombre de carpeta: dibujoYtransformo/empaque_dYt) -Tipo de impresión: litografía full color. Medida abierta: 7.85" de ancho x 8.5" de alto. Soporte: textcote calibre 14 200 ejemplares	Q2,335.00 Q2,755.00
100	Tarjetas dibujo y transformo (nombre de carpeta: dibujoYtransformo/tarjetas_dYt) -Tipo de impresión: litografía full color. Medida de cada tarjeta: 4" de ancho x 2.5" de alto. Soporte: opalina 125 grs. Nota: las tarjetas van con impresión de tiro y retiro 200 ejemplares	Q7,446.00 Q8,273.00
100	Ruleta (nombre de carpeta: ruleta) -Tipo de impresión: litografía. Medida abierta: 24" de ancho x 24" de alto. Soporte: textcote calibre 12 200 ejemplares	Q3,785.00 Q4,094.00
100	Empaque teatro (nombre de carpeta: empaque_teatro) -Tipo de impresión: litografía full color. Medida de cada tarjeta: 10.3" de ancho x 15.25" de alto. Soporte: textcote calibre 14 200 ejemplares	Q2,436.00 Q2,679.00
100	Tarjetas teatro (nombre de carpeta: tarjetas_teatro) -Tipo de impresión: litografía full color. Medida de cada tarjeta: 5" de ancho x 7.5" de alto. Soporte: opalina 125 grs 200 ejemplares	Q4,408.00 Q4,959.00
100	-Separador. Tipo de impresión: litografía una tinta. Medida de cada tarjeta: 9" de ancho x 17" de alto. Soporte: textcote calibre 14 200 ejemplares	Q754.00 Q865.00
	La guía va con espiral de plástico al lado izquierdo, tipo libreta, la guía consta de 16 hojas a tiro y retiro. Guía interior (no incluida en el archivo) -Tipo de impresión: litografía, una tinta. Medida cerrado: 5.5" ancho x 8.5" alto (media carta) -Medida abierto: 11" ancho x 8.5" alto (carta). Soporte: bond 90 grs. 200 ejemplares	Q3,089.00 Q3,398.00

La presente cotización es válida por 15 días.
 Forma de Pago: 50% al confirmar y 50% contraentrega.
 El cliente proporciona: artes finales en archivo digital

OBSERVACIONES: Tiempo de entrega 15 días calendario luego de confirmar la cotización en Ciudad de Guatemala.

¡Esperamos poder servirle!

Atentamente,

Julio César Otzoy
Gerente

Firma y sello de aprobada.



COTIZACIÓN
 -MAYA- DIVERSIFICACIÓN DE SERVICIOS Y ARTES
 6a. Calle 1-36, Zona 1, Guatemala.
 Telfax: (502) 5499 9399 • 5616 4634

Diciembre 02 de 2014

Pilar Coromac / Andrés Pinzón
 UNESCO Guatemala

Atendiendo su solicitud, presentamos ante usted nuestra cotización de impresión de materiales, de acuerdo a los siguientes términos.

CAN-TIDAD	DESCRIPCIÓN	TOTAL
100	Portada para guía tamaño media carta, en textcote 14 impresas a full color 200 ejemplares	Q1,690.00 Q1,860.00

La presente cotización es válida por 15 días.
 Forma de Pago: 50% al confirmar y 50% contraentrega.
 El cliente proporciona: artes finales en archivo digital

OBSERVACIONES: Tiempo de entrega 15 días calendario luego de confirmar la cotización en Ciudad de Guatemala.

¡Esperamos poder servirle!

Atentamente,

Julio César Otzoy
Gerente

Firma y sello de aprobada.