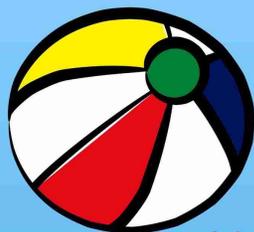




Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico
Licenciatura en Diseño Gráfico Editorial



DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO Y JUEGO EDUCATIVO EN APOYO AL
CENTRO DE EDUCACIÓN Y RECUPERACIÓN NUTRICIONAL "CERN"
DEL CLUB DE LEONES EN SAN JUAN SACATEPÉQUEZ

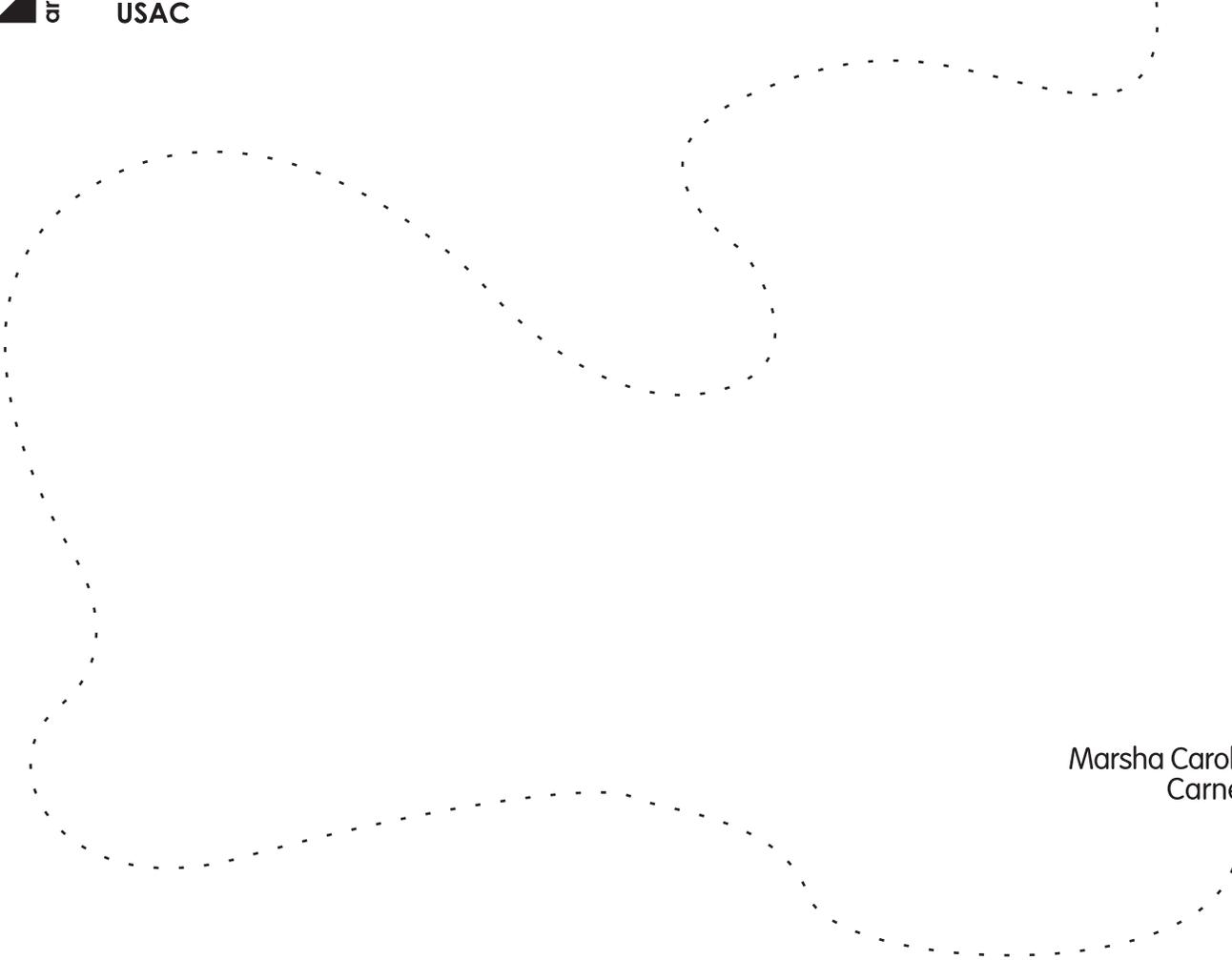
Marsha Carole Morales Castillo
Carné No. 2002-11953

Previo a optar al título de
Licenciada en Diseño Gráfico Editorial
Guatemala, septiembre del 2008



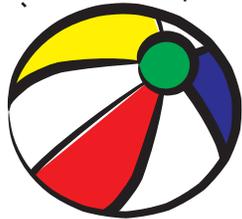
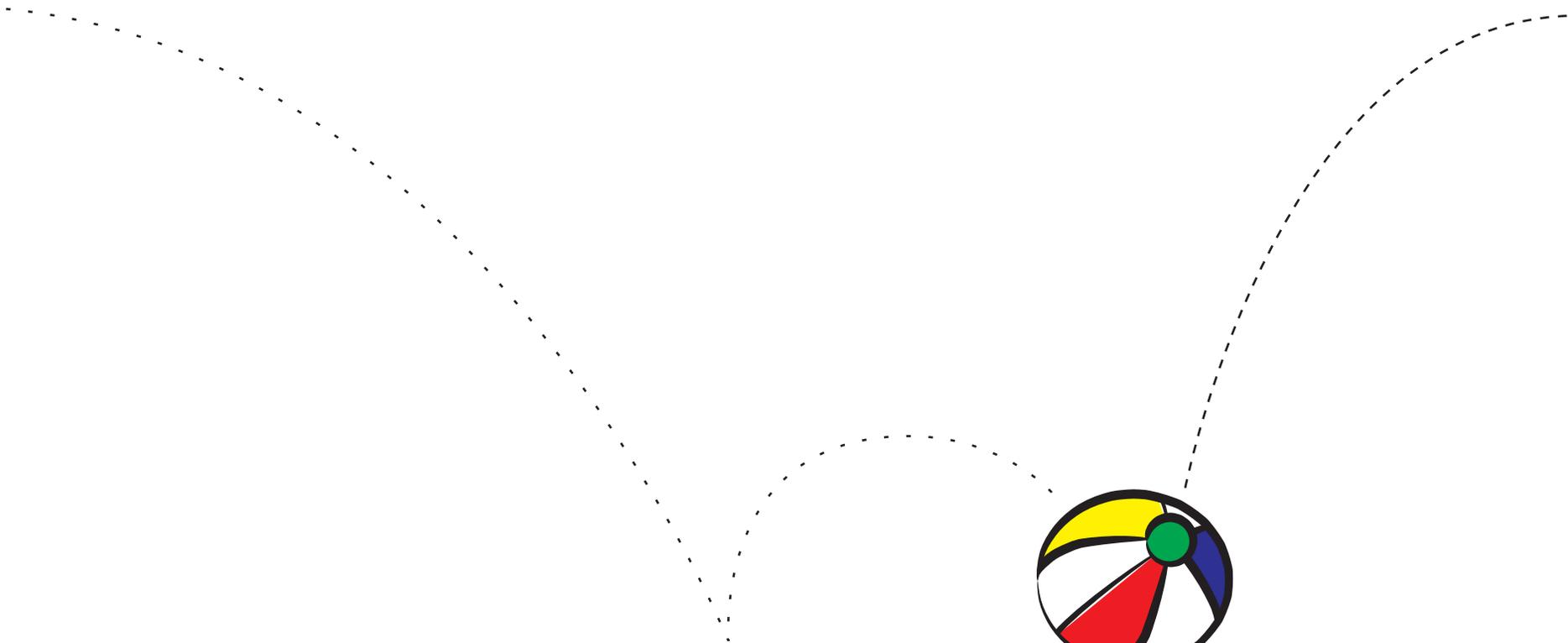


Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico
Licenciatura en Diseño Gráfico Editorial



Marsha Carole Morales Castillo
Carné No. 2002-11953





DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO Y JUEGO EDUCATIVO EN APOYO AL CENTRO DE EDUCACIÓN Y RECUPERACIÓN NUTRICIONAL "CERN" DEL CLUB DE LEONES EN SAN JUAN SACATEPÉQUEZ



Índice

	pág.
Nómina de autoridades.....	6
Dedicatoria.....	7
Presentación.....	8
CAPÍTULO 1: INTRODUCCIÓN.....	9
1.1. Introducción.....	10
1.2. Antecedentes.....	11
1.3. Problema.....	12
1.4. Justificación.....	13
1.5. Objetivos de diseño.....	14
CAPÍTULO 2: PERFIL DEL CLIENTE, GRUPO OBJETIVO.....	15
2.1. Perfil del cliente.....	16
2.2. Perfil del grupo objetivo.....	17
CAPÍTULO 3: CONCEPTOS FUNDAMENTALES.....	18
3.1. Conceptos relacionados con el tema.....	19
3.2. Conceptos de diseño.....	28
CAPÍTULO 4: CONCEPTO DE DISEÑO, MÉTODO Y BOCETAJE.....	32
4.1. Concepto creativo.....	33
4.2. Método de diseño.....	35
4.3. Proceso de bocetaje: páginas interiores de folleto para la maestra.....	38
4.4. Proceso de bocetaje: portada y contraportada de folleto para la maestra.....	41
4.5. Proceso de bocetaje: cartilla de trabajo para el alumno.....	44
4.6. Proceso de bocetaje: dibujos para folletos, cartillas y juegos.....	47



	pág.
CAPÍTULO 5: COMPROBACIÓN DE EFICACIA, PROPUESTA GRÁFICA FINAL	49
5.1. Comprobación de eficacia: grupo objetivo.....	50
5.2. Tabulación.....	51
5.3. Validación a maestras de párvulos.....	52
5.4. Tabulación.....	53
5.5. Validación de juego a maestras de párvulos.....	55
5.6. Tabulación.....	56
5.7. Validación a diseñadores gráficos.....	57
5.8. Tabulación.....	58
5.9. Fundamentación y propuesta gráfica final.....	60
5.10. Folleto del medio natural para la maestra.....	66
5.11. Cartilla del medio natural para el alumno.....	73
5.12. Rompecabezas del medio natural.....	79
5.13. Folleto de números para la maestra.....	80
5.14. Cartilla de números para el alumno.....	87
5.15. Juego de números.....	93
5.16. Pizarra para el juego de números.....	94
5.17. Folleto de juegos para la maestra.....	95
Conclusiones.....	102
Lineamientos para la puesta en práctica de la propuesta.....	103
Ventajas y desventajas de reproducción.....	104
Acabados y costos de folletos para la maestra.....	105
Acabados y costos de cartillas para los alumnos.....	106
Acabados y costos de rompecabezas.....	107
Acabados y costos de juego numérico.....	108
Fuentes consultadas y bibliografía.....	109
Glosario.....	110
Anexos.....	114



Nómina de autoridades

DECANO Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo

VOCAL I Arq. Sergio Mohamed Estrada Ruiz

VOCAL II Arq. Efraín de Jesús Amaya Caravantes

VOCAL III Arq. Carlos Enrique Martini Herrera

VOCAL IV Br. Javier Alberto Girón Díaz

VOCAL V Br. Omar Alexander Serrano de la Vega

SECRETARIO Arq. Alejandro Muñoz Calderón

DIRECTOR DE DISEÑO

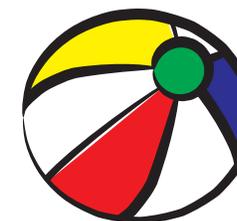
GRÁFICO Arq. Manuel Yanuario Arriola Retolaza

ASESORA DE TESIS Licda. Miriam Isabel Meléndez Sandoval

SUPERVISOR DE E.P.S. Lic. Gustavo Adolfo Ortíz Perdomo

CONSULTOR

ESPECIALISTA Lic. Luis Roberto Villalobos Quesada



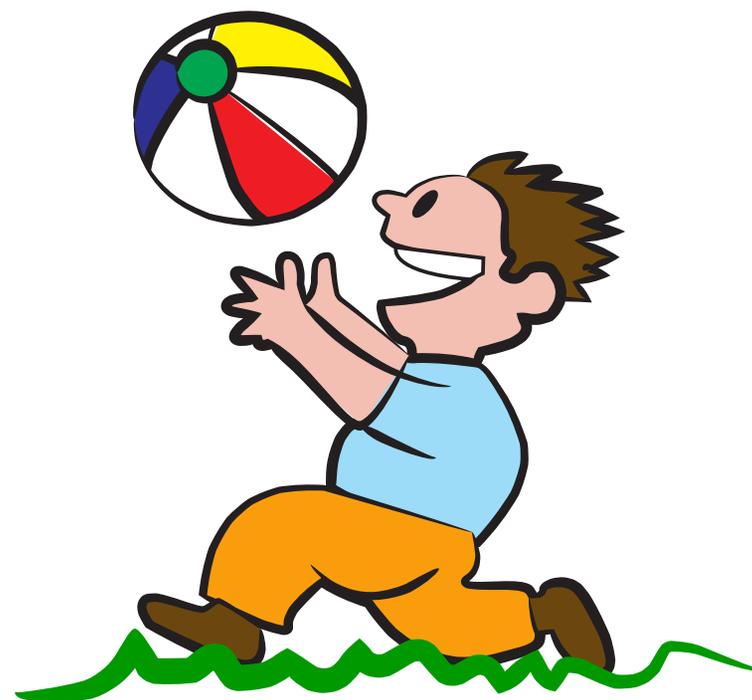
Dedicatoria

A DIOS: por brindarme la vida, la bendición, la oportunidad y la inteligencia para poder superarme profesionalmente y culminar una carrera universitaria.

A MIS PADRES: *Juan Ramón Morales y Rosario de Morales*, por darme ejemplos de estudio, esfuerzo y dedicación; pero sobre todo por sus consejos y el apoyo incondicional en todas las formas durante mi camino estudiantil, ya que sin el apoyo de ustedes no habría alcanzado este logro en mi vida.

A MI NOVIO: *Jorge Manuel Esquivel Contreras*. por ser mi compañero de desvelos y estar allí a mi lado, desde el inicio de mi carrera, ayudando y motivándome para seguir adelante, alcanzar y superar mis metas.

AL EQUIPO DE IMAGEN VISIBLE: por brindarme la oportunidad de continuar mis labores en esta empresa, tomar en cuenta mis estudios y por el apoyo en la preparación de papelería para mi tesis y material didáctico para el proyecto.

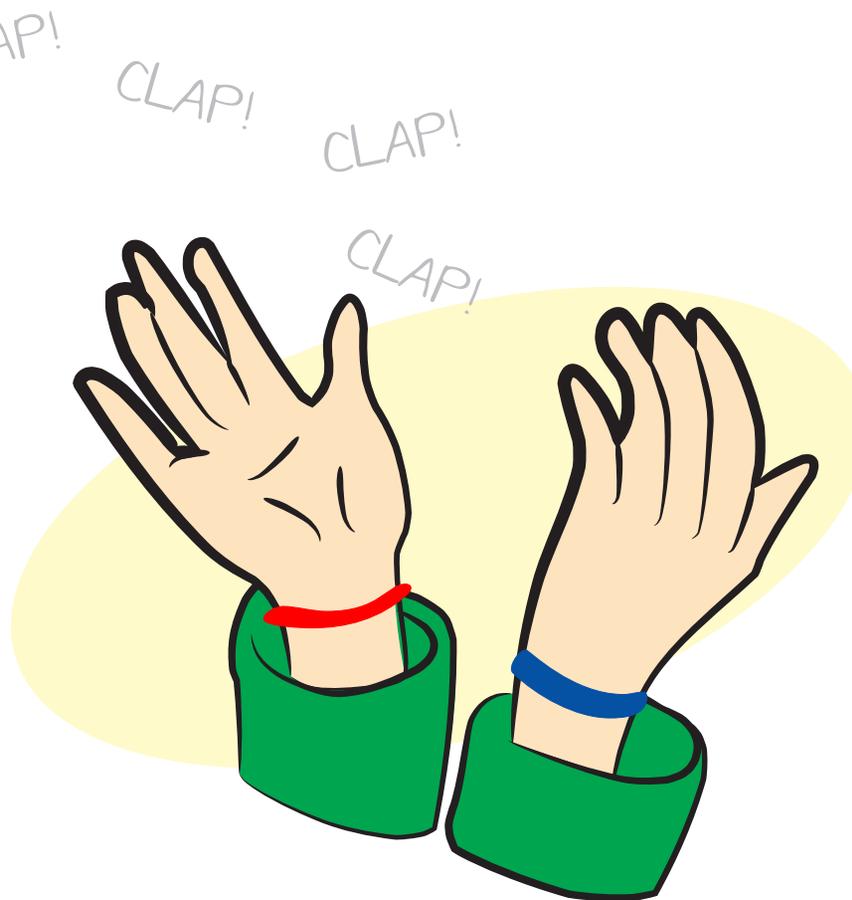


Presentación CLAP! CLAP!

El Club de Leones es una organización que brinda a los niños de San Juan Sacatepéquez que padecen de desnutrición la oportunidad de recuperar la salud y recibir educación parvularia como parte del proceso de recuperación integral de los niños, a través de la Colonia Infantil del Club de Leones o Centro de Educación y Recuperación Nutricional (CERN), lugar en donde son internados los niños.

Para satisfacer de mejor manera las necesidades educativas del centro y obtener mejores resultados, se necesita un material didáctico adecuado que les permita a los niños un aprendizaje significativo mediante ejercicios variados y divertidos.

En este proyecto de graduación el lector podrá conocer el material educativo y los juegos didácticos que fueron diseñados en beneficio de los niños del CERN.



CAPÍTULO
INTRODUCCIÓN



1.1. Introducción

El Club de Leones y el Centro de Educación y Recuperación Nutricional (CERN), son organizaciones que se preocupan en nuestro país por el mejoramiento de la salud y la educación de los niños comprendidos entre las edades de los 4 a 6 años; enfocan su trabajo en niños con problemas de desnutrición residentes en San Juan Sacatepéquez.

Estas instituciones conciben la educación parvularia como parte de los tratamientos que los niños deben recibir para acelerar el proceso de recuperación nutricional, a su vez aprenden a leer y a escribir.

Resulta, pues, de vital importancia que la maestra y los niños de CERN cuenten con el material didáctico y educativo adecuado para que el enseñar y el aprender sea una actividad sencilla, directa y divertida, mediante el uso del color y actividades lúdicas.

En el presente proyecto, el lector podrá conocer el proceso de diseño de los folletos para la maestra, cartillas para los niños y material de apoyo para la facilitadora y los educandos.



1.2. Antecedentes

El Centro de Educación y Recuperación Nutricional (CERN) fue fundado el 22 de mayo de 1942 por el Dr. Ernesto Cofiño, socio fundador del Club de Leones de Guatemala ; inicialmente este centro fue creado debido a la preocupación de los socios del club por la inadecuada atención de la Tuberculosis infantil en los centros hospitalarios; se empezó con el traslado de 12 niños al CERN entre los enfermos de las diferentes unidades del Hospital General San Juan de Dios. Durante 27 años se atendió únicamente a niños enfermos de tuberculosis; pero debido a la propagación de la Desnutrición Infantil, las autoridades del Club de Leones y CERN decidieron atender a niños enfermos de desnutrición.

El Club de Leones, es una organización que se dedica a actividades benéficas, específicamente a la lucha contra la desnutrición en el país. Realizan distintas actividades para recaudar fondos o atraer patrocinadores en beneficio del CERN, la cual, trabaja para la recuperación nutricional de niños que padecen distintos grados de desnutrición. Este lugar brinda atención personalizada a los niños que deben ser internados no sólo para su pronta recuperación, sino también en lo relacionado con su educación (específicamente los niños de 4 a 6 años).

El funcionamiento del CERN es el resultado de una efectiva labor que ha sido reconocida con la Orden del Quetzal como obra de beneficio público. En el centro hay 39 niños internados, de los cuales 14 están comprendidos entre los 4 y 6 años de edad a quienes se les imparte clases 3 veces por semana (lunes, miércoles y viernes) en dos horarios distintos (de 9:00 a 11:00 a.m. y de 3:00 a 5:00 p.m.). También existe una escuela donde se instruye a las madres sobre la prevención de la desnutrición, toma de medidas higiénicas y sanitarias para la preparación de alimentos, formas de llevar una rutina nutritiva y otras normas.

En una entrevista efectuada a Mayra Araceli Quirán, maestra del centro, subrayó las carencias educativas, las cuales se pudieron comprobar presenciando una tarde de clase para los niños, en la que de las carencias mencionadas por la maestra, se identificaron otros problemas que no fueron mencionados en la entrevista: material educativo inadecuado, juegos no relacionados con lo que se está aprendiendo y hojas de trabajo con un alto grado de dificultad para que los niños trabajen fácilmente lo visto en clase.

1.3. Problema

Actualmente, en las clases magistrales se utiliza:

- Fotocopias de libros donados por la maestra como documento de apoyo.
- Fotocopias de hojas de trabajo escritas en inglés.
- Fotocopias de ejercicios con instrucciones confusas, vocabulario impropio para el nivel educativo y metodología inadecuada.
- Dibujos a mano alzada realizados por la maestra para desarrollar actividades o juegos infantiles.

Por lo tanto, el problema identificado es la carencia de material didáctico adecuado para facilitar la educación de los niños del centro.



1.4. Justificación

Magnitud

San Juan Sacatepéquez es un municipio del departamento de Guatemala en donde viven muchas familias con pobreza extrema, motivo por el cual son pocos los niños que tienen acceso a la educación y a centros de salud.

Los niños no tienen acceso a un lugar para estudiar y al estar internados en el centro son aún menos las posibilidades, es por ello que el CERN juega un papel importante en la *salud* debido a que es un Centro de Recuperación y en la *educación*, ya que se imparte clases a los niños internados en este centro.

Trascendencia

Parte de las actividades internas del CERN es la educación infantil de los niños que están internados; puesto que el estudio y la interactividad entre los niños son vitales para su recuperación, pero no cuentan con material didáctico adecuado para que el aprendizaje de los niños se más sencillo y dinámico.

Vulnerabilidad

CERN no cuenta con material educativo idóneo para el aprendizaje e interacción de los niños, por lo que resulta necesario el diseño de un material adecuado, colorido, bien dibujado, con distintos juegos y actividades para la interacción entre los alumnos y maestro/alumno.

El diseño y uso de material didáctico y juego educativo para los niños del centro facilitaría la recuperación y el aprendizaje de los niños.

Factibilidad

El presidente del Club de Leones se mostró entusiasmado ante la idea de apoyar la educación del centro con material educativo, por ello actualmente se motiva a la generación de proveedores a nivel empresarial para satisfacer las necesidades del CERN, entre una de ellas: material didáctico.

1.5. Objetivos de diseño

Objetivo General

Diseñar material didáctico y juego educativo para las áreas de: números, naturaleza y juegos; para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje enfocándolo adecuadamente a la los niños del CERN con edades comprendidas entre los 4 y 6 años.

Objetivos específicos

1. Diseñar 3 folletos educativos enfocado a uso docente para reproducción ocasional los temas siguientes:
 - a. Números
 - b. Naturaleza
 - c. Juegos
2. Diseñar 2 cartillas de trabajo enfocado a alumnos para reproducción continua que contengan ejercicios adecuados para reforzar lo visto en clase.
3. Diseñar material didáctico y juego educativo para las áreas numérica y natural.



CAPÍTULO
PERFIL DEL CLIENTE Y GRUPO OBJETIVO

2



2.1. Perfil del cliente

- Nombre completo: Centro de Educación y Recuperación Nutricional (CERN)
- Dirección: 5ta. Calle 10-18 zona 2, San Juan Sacatepéquez, Guatemala.
- Tipo de Institución: Centro nutricional sostenido por el Club de Leones, el cual se encarga de la recuperación de los niños con problemas de desnutrición en distintos grados.
- Nombre de la directora del centro: Ana Luisa Siliézar.

- Organigrama de autoridades:

Junta Directiva:

1. Presidente
2. Primer Vice-presidente
3. Segundo Vice-presidente
4. Secretario
5. Tesorero
6. 4 vocales



- Objetivo general del CERN y del Club de Leones:
Estudiar y combatir la desnutrición en el país.

- Objetivos específicos del Club de Leones en beneficio del CERN:

1. Formar una agrupación de personas que en todo sentido representen los buenos intereses morales del comercio.
2. Unir a los socios en vínculos estrechos de compañerismo y fomentar entre ellos armonía y unión social.
3. Cooperar con otras agrupaciones que velen y trabajen por el bienestar público adhonorem.

- Descripción de actividades que realizan las instituciones:

CERN:

1. Programa de clases para los niños, 3 veces por semana
2. Piñatas, los fines de semana
3. Visitas médicas, 3 veces por día
4. Escuela para instruir a las madres de los niños sobre la desnutrición, prevención y toma de medidas higiénicas y sanitarias.

Club de Leones:

1. Cuenta con el programa "Abejitas" que consiste en invitar a distintas personas ó entidades para recaudar mensualmente: dinero, víveres, medicina, etc. En beneficio del CERN
2. Realización de Bingos o Rifas, 2 ó 4 veces por año.

2.2 Perfil del grupo objetivo

Perfil geográfico

- Departamento: Guatemala.
- Municipio: San Juan Sacatepéquez.
- Región: Central, situada a 31 km de la ciudad capital.
- No. de habitantes: 152,583.
- Área: Rural.

Perfil demográfico

- Edad: niños de 4 a 6 años.
- Género: masculino y femenino.
- Tamaño de la familia: más de 5 integrantes.
- Ciclo de vida familiar: son hijos de padres comprendidos entre los 22 a los 30 años aproximadamente.
- Ocupación: hijos de padres artesanos, agricultores, vendedoras, floricultores, comerciantes, albañiles, oficios domésticos, otros.
- Nivel educativo: Ninguno.
- Religión: Católico.
- Origen étnico: indígena.

Perfil psicográfico

- Clase social: baja y pobreza extrema
- Nivel socio económico: D

- Estilo de vida: *(Según el pediatra Dr. Luis Quiñones)*

Adaptados, es decir, que sobreviven; son seres humanos que están aprendiendo a no comer, se están adaptado a las condiciones ecológicas inadecuadas que tendrán que soportar en los años subsiguientes y también se están capacitado para sobrevivir a un medio hostil, rígido y pobre.

- Personalidad: *(Según el pediatra Dr. Luis Quiñones)*

Son niños con depresión, tristeza, apartados de otros grupos de niños y muy tímidos (dependiendo del grado de desnutrición). Son más pequeños que sus compañeros, dóciles, tranquilos, y son "problemáticos" sólo en sentido negativo (es desatento, se duerme, falta demasiado a distintas actividades según sea el caso); son menos hábiles para desenvolverse en un ambiente dinámico en el que la competencia es más acentuada, le faltarán capacidades para el cambio; algunos podrán recuperarse y otros no (se ha dado el caso de que algunos niños mueren debido a que los padres no siguen las instrucciones del médico).

A veces son intolerantes y agresivos en el momento de resolver situaciones. El niño que no come suficiente, se adapta reduciendo su actividad y durmiendo más tiempo. En el juego es diferente, comienza a jugar a mayor edad y dedica menos tiempo a la actividad lúdica. También están afectadas otras áreas de la comunicación, como la extensión en el llanto, la sonrisa y las caricias.

CAPÍTULO
CONCEPTOS FUNDAMENTALES



3.1. Conceptos relacionados con el tema

Según la página de internet *Wikipedia.com* sobre **Accesibilidad**: Es la facilidad con la que algo puede ser usado, visitado o accedido en general por todas las personas, especialmente por aquellas que poseen algún tipo de discapacidad. Para promover la accesibilidad se hace uso de ciertas facilidades que ayudan a salvar los obstáculos o barreras de accesibilidad del entorno, consiguiendo que estas personas realicen la misma acción que pudiera llevar a cabo una persona sin ningún tipo de discapacidad.

Según *Joaquín Díaz* (2000:36) sobre **Actividad**: Es una faceta de la psicología. Mediatiza la vinculación del sujeto con el mundo real. La actividad es generadora del reflejo psíquico el cual, a su vez, mediatiza a la propia actividad. Siempre está ligada a cierta necesidad que provoca la búsqueda. Durante la realización de la actividad colectiva e individual tiene lugar el reflejo psíquico de la realidad y se forma la conciencia. La actividad humana consciente tendiente hacia una finalidad es la sustancia de la conciencia humana porque es un proceso objetivo tanto como todos los procesos de la naturaleza.

Basado en la página *Wikipedia.com* sobre **Ad honorem**: Es una locución latina que se usa para caracterizar a cualquier actividad que se lleva a cabo sin percibir ninguna retribución. Literalmente, significa *por la honra, el prestigio o la satisfacción personal que la tarea brinda*.

Basado en el *MINEDUC de Guatemala* (2006:10) **Adaptación**: La adaptación es un mecanismo de ajuste natural ante cualquier cambio en el ambiente físico o social. En el ámbito educativo se llama adaptación, al tiempo que se da, desde que el niño y la niña ingresan a la escuela, hasta su completa incorporación a la vida y actividades que se dan en dicho ambiente.

Basado en el *Diccionario de medicina Océano-Mosby* (2006:110) sobre **Agresividad**: Es una parte considerable de las pulsiones humanas -o impulsos para realizar o rehuir ciertos actos-. Dichas tendencias tienen un carácter parcialmente reactivo, esto es, constituyen una respuesta a las frustraciones, en un intento de superarlas.

Basado en el *Diccionario enciclopédico Sopena* (1995:307) sobre **Aprendizaje**: Es el proceso de adquirir conocimientos, habilidades, actitudes o valores, a través del estudio, la experiencia o la enseñanza.

Basado en el *Diccionario enciclopédico Sopena* (1995:401) sobre **Asociar**: Es el proceso de relacionar un objeto, persona, etc. con otra.

Basado en el *Diccionario enciclopédico Sopena* (1995:430) sobre **Atención:**

Desde el punto de vista de la psicología, la atención es una cualidad de la percepción con la cual seleccionamos los estímulos más relevantes para percibirlos "mejor".

Basado en el *Diccionario enciclopédico Sopena* (1995:598) sobre **Bingo:**

Es un juego de azar habitual en casi todo el mundo. Éste es un juego tradicional de las ferias callejeras, posiblemente desde el siglo XIX, y que después se integró a la diversión familiar.

Según el *Diccionario de medicina Océano-Mosby* (2006:919)

Centro de Salud o Centro de Atención Primaria:

Son términos referidos a un mismo concepto, el edificio o lugar donde la población es atendida en un primer nivel asistencial. El personal y actividad asistencial del mismo puede variar de un país a otro y de un centro a otro. Habitualmente existen consultas o despachos para los diferentes profesionales o servicios ofertados, también pueden existir zonas para extracción de muestras sanguíneas para análisis, área de atención de urgencias con equipamientos.

Basado en el *Diccionario enciclopédico Sopena* (1995:995) sobre **Club:**

Se denomina así a un grupo de personas libremente asociadas, o sociedad, que reúne a un número variable de individuos que coinciden en sus gustos y opiniones.

Según *Joaquín Díaz en "Psicología Infanto-Juvenil"* (2006: 41) sobre **Depresión:**

Es un estado de abatimiento e infelicidad, que puede ser transitorio o permanente. En la mayoría de los casos, el paciente describe su estado, y así lo ven los demás, como derribado, socavado en su potencialidad, debilitada su base de sustentación afectiva, desplazado su eje de acción usual, desganado, hipoérgico. Es uno de los más importantes depredadores de la felicidad humana.

Según el Dr. Federico Gómez en "Desnutrición" (2003:10) sobre **Desnutrición:**

Significa que el cuerpo de una persona no está obteniendo los nutrientes suficientes. Esta condición puede resultar del consumo de una dieta inadecuada o mal balanceada, por trastornos digestivos, problemas de absorción u otras condiciones médicas.

También indica que la **Desnutrición Infantil:**

Se asocia en el niño como el consumo de las reservas musculares y grasas, y de la detención del crecimiento, compromete en forma importante y precoz la inmunidad del individuo, especialmente la inmunidad celular, produciéndose así una estrecha interrelación entre desnutrición e infección, con subsiguiente agravamiento del problema, especialmente frente a condiciones ambientales adversas.

Basado en el *Diccionario virtual Microsoft Encarta 2007* sobre el tema **Educación**:

Es el proceso bidireccional mediante el cual se transmiten conocimientos, valores, costumbres y formas de actuar. La educación no sólo se produce a través de la palabra: está presente en todas nuestras acciones, sentimientos y actitudes. El proceso de vinculación y concientización cultural, moral y conductual. Así, a través de la educación, las nuevas generaciones asimilan y aprenden los conocimientos, normas de conducta, modos de ser y formas de ver el mundo de generaciones anteriores, creando además otros nuevos. Proceso de socialización formal de los individuos de una sociedad.

Según *Adriana Carribelo* en *"Conceptos y tipos de educación"* (2006:24) sobre Educación dice:

Es toda influencia que el ser humano recibe del ambiente social, durante toda su existencia, para adaptarse a las normas y los valores sociales vigentes y aceptados. El ser humano recibe estas influencias, las asimila de acuerdo con sus inclinaciones y predisposiciones y enriquece o modifica su comportamiento dentro de sus propios principios personales.

Según el *MINEDUC de España* en la *"REVISTA DE LA EDUCACIÓN"* (2007:43) dice:

La educación puede ser tomada de distintos puntos de vista por el individuo, debido a que a través de ella el ser humano va experimentando y aprendiendo, según las diferentes etapas de la vida, las cuales generalmente dejan una enseñanza significativa para aceptar y entender a otras personas.

Un proceso inherente a la educación es el de la Evaluación; a la vez inherente y a la vez independiente, la evaluación permite darle validez al proceso educativo, corrobora, replantea y comprueba los objetivos, contenidos y metas de la educación partiendo del momento histórico. Desde el punto de vista administrativo permite la acreditación, de suma importancia para las instituciones educativas, pero por mucho, no el fin principal de la evaluación. El proceso educativo entonces, plantea el nuevo camino de la educación, comprobando que la educación y sus contenidos sean vigentes, útiles y aplicables.

Según *Oscar de León Palacios* en la *"Historia de la educación"* sobre la **Educación preprimaria** dice:

También conocida como , término aplicado universalmente a la experiencia educativa de los más pequeños que no han entrado todavía en el primer grado escolar. Se refiere a la educación de los niños hasta los seis años, dependiendo de la edad exigida para la admisión escolar de los diferentes países. Muchos educadores han demostrado que los niños pequeños que han pasado por centros de educación desarrollan ciertas habilidades y conductas básicas, lo que les permite estar mejor adaptados emocional e intelectualmente antes de ingresar en las escuelas de primaria. La se ofrece en centros de día, escuelas infantiles o jardines.

Basado en el *Diccionario de medicina Océano-Mosby*, (2006:554) sobre la **Enfermedad** dice:

Es un proceso y el *status* consecuente de afección de un ser vivo, caracterizado por una alteración de su estado ontológico de salud. El estado y/o proceso de enfermedad puede ser provocado por diversos factores, tanto intrínsecos como extrínsecos al organismo enfermo: estos factores se denominan *noxas*. Existe una sola enfermedad, pero la caracterización e identificación de variados procesos y estados diferentes de la salud, ha llevado a la discriminación de un universo de entidades distintas (entidades nosológicas), muchas de ellas son entendidas estrictamente como enfermedades, pero otras no.

Basado en la página de internet *Wikipedia.com* sobre el tema **Expresión oral**:

Es el acto lingüístico concretamente realizado por el hombre, para comunicar sobre su edad, su estado de salud, su origen geográfico y social, su estado psicológico momentáneo, su opinión acerca de un tema, crítica, etcétera. Muchas veces, se trata de informaciones que el hablante proporciona de sí mismo pero que no siempre tiene la intención de manifestar. Asimismo, la expresión oral sirve como instrumento para comunicar sobre procesos u objetos externos a él.

Según el *Dr. Federico Gómez* en "*Desnutrición*" sobre el tema **Grados de desnutrición** explica:

De primer grado: El niño se vuelve crónicamente llorón y descontento, contrastando con la felicidad, el buen humor y el

buen sueño que antes tenía; este paso frecuentemente no lo notan las madres, a menos que sean buenas observadoras; tampoco se aprecia que adelgace, pero si se tiene báscula y si se compara su peso con los anteriores, se nota que éstas se han estacionado en las últimas cuatro o seis semanas.

Desnutrición de segundo grado

La pérdida de peso se acentúa y va pasando del 10 ó 15%, a pérdidas mayores; la fontanela se hunde, se van hundiendo los ojos y los tejidos del cuerpo se hacen flojos, perdiendo su turgencia y su elasticidad; el niño duerme con los ojos entreabiertos, es pasto fácil de catarras, resfriados y otitis, se acentúa su irritabilidad; hay trastornos diarreicos y discretas manifestaciones de carencia al factor B.

Desnutrición de tercer grado

Se caracteriza por la exageración de todos los síntomas que se han enumerado en las dos etapas anteriores de desnutrición, y el niño llega a ella bien sea porque no hubo una mano experta que guiara la restitución orgánica, o porque la miseria y la ignorancia hicieron su papel homicida.

Basado en el *Diccionario de medicina Océano-Mosby* (2006:339) sobre **Higiene** dice:

Es el conjunto de conocimientos y técnicas que deben aplicar los individuos para el control de los factores que ejercen o pueden ejercer efectos nocivos sobre su salud.

Basado en el *Diccionario virtual Microsoft Encarta 2007* sobre el tema **Interactividad**:

La comunicación humana es el ejemplo básico de interactividad. A causa de ello, muchos análisis conceptuales se basan en definiciones antropomórficas. Por ejemplo, los sistemas complejos que detectan y reaccionan a la conducta humana son frecuentemente denominados "interactivos". Bajo esta perspectiva, la interacción incluye respuestas a las actividades físicas humanas, por ejemplo el movimiento (lenguaje corporal) o al cambio en los estados psicológicos.

Basado en la página de internet *Wikipedia.com* sobre el tema **Internado**:

Un internado es usualmente un colegio privado donde algunos o todos los *pupilos* —término que se emplea para designar a quienes asisten a los internados— no solo estudian, sino que también viven allí durante el período escolar. De hecho, el término internado se refiere al estado de las personas cuando están viviendo en un lugar.

Según *Joaquín Díaz* en "Psiquiatría" (2000:32) sobre **Intolerancia**: Se define como la falta de la habilidad o la voluntad de tolerar algo. En medicina, intolerancia se refiere a la inhabilidad de ingerir medicamentos o comidas sin provocar reacciones en el organismo. En un sentido social o político, es la ausencia de tolerancia de los puntos de vista de otras personas.

Según el *Módulo de capacitación docente 3* (2006:37) del *MINEDUC* en Guatemala sobre **Juego** dice:

Considerando el criterio de calidad "el juego patrimonio privilegiado de la infancia", el desarrollo del pensamiento lógico-matemático puede lograrse utilizando el juego como un recurso didáctico.

El *MINEDUC de España* en la *Metodología del Juego* (2007:61) El juego permite que el niño:

- Se mantenga diferenciado de las exigencias y limitaciones de la realidad externa.
- Permite explorar y aprender sobre el mundo de los mayores sin estar ellos presentes.
- Se convierte en el terreno privilegiado de interacción con los iguales.
- Es fuente de funcionamiento autónomo.

Las diversas teorías propuestas que explican el fenómeno del juego hacen referencia implícita y/o explícita a la relaciones entre juego, infancia y educación. Las diversas formas que el juego adopta a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren las **estructuras intelectuales**. El tipo de juego es reflejo de esas estructuras mentales. El juego contribuye al establecimiento de nuevas estructuras mentales.

Según Calero Pérez en "Educar jugando" (2006:37,40) sobre el **Juego** dice:

Los niños juegan por instinto, por una interna que los obliga a moverse, manipular, gatear, ponerse de pie, andar, etc. Juegan movidos por una necesidad interior, no por mandato, orden o compulsión exterior, la misma necesidad que haría que un gato persiga una pelota que rueda y que juegue con ella como lo haría con un ratón. El juego es un medio valioso para adaptarse al entorno familiar y social, por tal manera se le debe desalentar a los niños con advertencias como "No hagas eso", "Es Peligroso", "Te vas a Lastimar", la mejor manera es animarlo y proporcionarle lugares donde él se pueda desarrollar.

La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las psiquis. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende, se forma y consolida y se estimula el creador.

En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad del cuerpo.

La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia educativa es trascendente y vital. El niño es el eje de la educativa. El juego, en efecto, es el medio más importante para educar.

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO:

- Es una actividad libre. El juego por mandato no es juego.
- No es la vida corriente o la vida propiamente dicha. Mas bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividades que posee su tendencia propia.
- Es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo.
- Transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
- Es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica.
- Se juega dentro de un tiempo y de espacio determinados.
- Crea orden, es orden. La desviación más pequeña, estropea todo el juego, le hace perder su carácter y le anula.
- El juego oprime y libera, arrebat, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.
- Es un tender hacia la resolución, porque se ponen en juego las facultades del niño.
- Otra de las características del juego es la facultad con que se rodea de misterio. Para los niños aumenta el encanto de su juego si hacen de él un secreto. Es algo para nosotros y no para los demás.
- Es una lucha por algo o una representación de algo.

Basado en el *Diccionario virtual Microsoft Encarta 2007* sobre el tema **Lenguaje** dice:

Medio de comunicación entre los seres humanos a través de signos orales y escritos que poseen un significado. En un sentido más amplio, es cualquier procedimiento que sirve para comunicarse. Algunas escuelas lingüísticas entienden el lenguaje como la capacidad humana que conforma al pensamiento o a la cognición.

También sobre la **Matemática** indica que:

Es la ciencia que estudia lo "propio" de las regularidades, las cantidades y las formas, sus relaciones, así como su evolución en el tiempo. En español también se puede usar el término en plural: matemáticas.

Basado en el *Diccionario enciclopédico Sopena* (1995:2711) sobre **Memoria**:

Proceso de almacenamiento y recuperación de la información en el cerebro, básico en el aprendizaje y en el pensamiento.

Según *Joaquín Díaz* en "Psiquiatría" (2000:46) sobre **Necesidad**:

Es una sensación de carencia unida al deseo de satisfacerla. Ejemplo: sed, hambre, frío, afecto, logro, realización, poder etc. Las necesidades son inherentes en el ser humano. Las necesidades están jerarquizadas:

- *Necesidades fisiológicas*: comida, bebida, vestimenta y vivienda.
- *Necesidades de seguridad*: seguridad y protección.

- *Necesidades de pertenencia*: afecto, amor, pertenencia y amistad.
- *Necesidades de autoestima*: auto valía éxito y prestigio.
- *Necesidades de autorrealización*: de lo que uno es capaz, auto-cumplimiento.

Basado en el *Diccionario de medicina Océano-Mosby* (2006:552) sobre **Nutrición** indica que:

Es el proceso biológico en el que los organismos asimilan y utilizan los alimentos y los líquidos para el funcionamiento, el crecimiento y el mantenimiento de las funciones normales. La nutrición también es el estudio de la relación entre los alimentos con la salud, especialmente en la determinación de una dieta óptima. Aunque alimentación y nutrición se utilizan frecuentemente como sinónimos, son términos diferentes, ya que la nutrición hace referencia a los nutrientes que componen los alimentos.

Basado en el *Diccionario enciclopédico Sopena* (1995:3234) sobre **Pensamiento**:

Acto o proceso de conocimiento que engloba los procesos de atención, percepción, memoria, razonamiento, imaginación, toma de decisiones, pensamiento y lenguaje.

También sobre el tema **Percepción** (1995:3242) dice que es un proceso mediante el cual la conciencia integra los estímulos sensoriales sobre objetos, hechos o situaciones y los transforma en experiencia útil.

Basado en la página de internet *Wikipedia.com* sobre el tema **Pobreza** dice que:

Es una situación o forma de vida que surge como producto de la imposibilidad de acceso y/o carencia de los recursos para satisfacer las necesidades físicas y psíquicas básicas humanas que inciden en un deterioro del nivel y calidad de vida de las personas. Puede ser descrita o medida por convenciones internacionales, aunque pueden variar los parámetros para considerarla.

También describe la **Pobreza extrema ó absoluta** como un nivel en el cual ciertos estándares mínimos de vida, tales como nutrición, salud y vivienda, no pueden ser alcanzados. La gente en estas condiciones gana menos de un dólar por persona. El término *pobreza absoluta* puede ser un poco engañoso, ya que no existe un estándar único que la defina: el nivel de ingreso necesario para alcanzar este mínimo es llamado comúnmente como la línea de pobreza.

Basado en el *Diccionario de medicina Océano-Mosby* (2006:605) sobre **Prevención:**

Preparación y disposición que se hace para evitar un riesgo o para otro fin. Concepto desfavorable que se tiene de una persona ó conocimiento anticipado.

Basado en el *Diccionario virtual Microsoft Encarta 2007* sobre el tema **Progresión aritmética** dice:

Secuencia de números que crecen o decrecen en una cantidad fija llamada razón, de manera que cualquier número de la sucesión es la media aritmética o término medio del número anterior y el siguiente.

Según *Joaquín Díaz* en "Psiquiatría" (2000:68) sobre **Psicomotricidad** dice:

Es una disciplina que, basándose en una concepción integral del sujeto, se ocupa de la interacción que se establece entre el conocimiento, la emoción, el cuerpo y el movimiento y de su importancia para el desarrollo de la persona, así como de su capacidad para expresarse y relacionarse en el mundo que lo envuelve.

Basado en el *Diccionario enciclopédico Sopena* (1995:3674) sobre **Rifa:**

Es una competición en la que la gente compra boletos numerados. Las rifas son, a menudo, celebradas para reunir fondos y sufragar algún evento u obra de caridad.

Según *Joaquín Díaz* en "Psiquiatría" (2000:73) sobre **Timidez:** . Se le considera una pauta comporta mental limitadora del desenvolvimiento social de quienes la experimentan, en las diversas áreas de su realidad cotidiana.

Según *Joaquín Díaz* en "Psiquiatría" (2000:79) sobre **Tristeza**: Es una de las emociones básicas del ser humano, junto con el miedo, la ira, el asco, la alegría y la sorpresa. Estado afectivo provocado por un decaimiento de la moral. Es la expresión del dolor afectivo mediante el llanto, el rostro abatido, la falta de apetito, etc. A menudo nos sentimos tristes cuando nuestras expectativas no se ven cumplidas, cuando las circunstancias de la vida son más dolorosas que alegres. La alegría sería la emoción contraria.

Basado en el *Informe de la OMS para la Tuberculosis en la Nota descriptiva N°104* (2006) sobre la **Tuberculosis**:

Es una enfermedad infecto-contagiosa causada por diversas especies del género. Se transmite a través de partículas expelidas por el paciente con la tos, estornudo, hablando, etcétera. Las gotas infecciosas son de un diámetro entre 0,5 a 5 µm, pudiendo ser producidas alrededor de 400.000 con un sólo estornudo. Las personas con contactos frecuentes, prolongados, o intensos tiene el mayor riesgo de ser infectados.

También hace la siguiente descripción sobre **Tuberculosis Infantil**: La tuberculosis (TBC) es una enfermedad infectocontagiosa producida por el *Mycobacterium Tuberculosis*, bacilo ácido alcohol resistente de crecimiento lento. En los niños generalmente es resultado de una infección recientemente adquirida. Puede detectarse precozmente como infección o en su evolución a enfermedad activa.

Basado en el *Diccionario de medicina Océano-Mosby* (2006:823) sobre **Visita médica**:

Es un conjunto ordenado de actividades que el Visitador Médico realiza para informar, persuadir o recordar al profesional en salud facultado para prescribir, acerca de las características, ventajas y beneficios de los productos farmacéuticos que promociona, asumiendo la responsabilidad de proporcionar información técnica - científica para su valoración.

Basado en el *Diccionario enciclopédico Sopena* (1995:4489) sobre **Viveres**:

Es la recopilación de alimentos, especialmente como provisión o despensa.

3.2. Conceptos de diseño

Según el Lic. Luis Roberto Villalobos, en las clases magistrales del “Curso: Diseño Visual 7”, sobre **Arte final** dice:

Anuncio que previa aprobación del anunciante, la agencia entrega al medio o a una imprenta para su publicación o impresión.

Según José Castro en el “Vocabulario de términos publicitarios” de la Universidad Rafael Landívar sobre **Base de datos**: Registro de referencias relacionadas con una determinada temática. Pueden existir tantas bases de datos como actividades se pueden realizar.

Según el Lic. Luis Roberto Villalobos, en las clases magistrales del “Curso de Diseño Visual 7”, sobre **Boceto**:

Bosquejo para mostrar una idea gráfica. El layout suele ser el primer paso de un boceto. Su costo está incluido en la comisión de agencia.

Según el Arq. Julio Tórtola en “Métodos del diseño” (2002:33) sobre **Brainstorming**:

Es una herramienta de trabajo grupal que facilita el surgimiento de nuevas ideas sobre un tema o problema determinado. La lluvia de ideas es una técnica de grupo para generar ideas originales en un ambiente relajado. Esta herramienta fue creada en el año 1941, por Alex F. Osborne.

El Arq. Tórtola (2002:46) también describe sobre el **Brief**: Se conoce como brief a la información que la empresa envía a la agencia de publicidad para que genere una comunicación. Tiene que existir una relación estrecha y de confianza entre la empresa y la agencia de Publicidad. El brief no es algo estándar; cada empresa arma el brief que más le convenga.

Según José Castro en el “Vocabulario de términos publicitarios” de la Universidad Rafael Landívar sobre **Clase social**: Uno de los tres factores diferenciables básicos junto con edad y hábitat para selección de audiencia y públicos objetivos.

José Castro también indica que el **Concepto creativo** es: Plataforma única y original desde la que se desarrollan las diferentes expresiones que darán forma a un anuncio o una campaña entera.

Sobre el tema **Demográfico** José Castro dice que: Término que cubre las diversas características socioeconómicas de personas o grupos. Se refiere a características tales como el número de miembros de una familia, edad ocupación, educación, tipo de empleo e ingresos mensuales.

Según José Castro en el "Vocabulario de términos publicitarios" de la Universidad Rafael Landívar sobre **Digital:**

Un soporte audiovisual digital es aquel cuya señal está compuesta por códigos binarios (0 y 1) y que emite en forma de impulso codificado. Las ventajas de los soportes digitales frente a los electromagnéticos tradicionales son muchas: no degradación de las copias, desaparición de ruidos de fondo, distorsiones, etc.

Según el Lic. Luis Roberto Villalobos, en las clases magistrales del "Curso: Diseño Visual 7", sobre **Diseño:**

Utilizado habitualmente en el contexto de las artes aplicadas, ingeniería, arquitectura y otras disciplinas creativas, diseño es considerado tanto sustantivo como verbo. Es el proceso previo de configuración mental "pre-figuración" en la búsqueda de una solución en cualquier campo.

Según el Arq. Julio Tórtola en "Métodos del diseño" (2002:41) sobre **Entrevista:**

Es un hecho que consiste en un diálogo entablado entre dos o más personas: el entrevistador o entrevistadores que interroga y el o los que contestan. Se trata de una técnica o instrumento empleado en diversas actividades profesionales (por ejemplo en investigación, medicina, selección de personal). Una entrevista no es casual sino que es un diálogo interesado, con un acuerdo previo y unos intereses y expectativas por ambas partes.

El Arq. Julio Tórtola (2002:33) sobre **Etapa Constructiva:** Es la etapa más próxima al diseño total. En esta etapa se presenta el arte final para su aprobación, el cual será utilizado para la elaboración. Corresponde a esta fase la formalización del resultado. Es la visualización del prototipo original, el mensaje como modelo para su reproducción y difusión.

Sobre la **Etapa Creativa** (2002:42) indica:

Es la etapa de interpretación. Aquí el diseñador crea, formula, desarrolla y elige alternativas de solución con base en la racionalidad.

En la misma página sobre la **Etapa Evaluativa** dice:

Es aquí donde se verificará si la solución definitiva responde al objetivo del emisor. Es el parámetro de todo proceso, es la balanza que indica el grado de efectividad del diseño y determina las distintas conductas adoptadas por cada uno de los campos correlacionados.

Sobre la **Etapa Racional** (2002:41) el Arq. Tórtola explica que:

Es una etapa en la que deben considerarse varios aspectos que servirán de punto de partida para la elaboración de un diseño. Los aspectos son: Recopilación de información e Investigación.

Según el Lic. Luis Roberto Villalobos, en las clases magistrales del “Curso: Diseño Visual 7”, sobre **Folleto**:

Impreso de varias hojas que sirve como instrumento divulgativo o publicitario. Es un documento escrito con menor cantidad de hojas en comparación con un libro.

Según el Arq. Julio Tórtola en “Métodos del diseño” (2002:41) sobre **Investigación**:

Se realiza con respecto de la población, ya sea de campo, bibliográfica o gráfica, para saber cuáles serán las limitaciones y cómo se debe emitir un mensaje.

Según José Castro en el “Vocabulario de términos publicitarios” de la Universidad Rafael Landívar sobre **Libro digital**: Un libro digital es cualquier texto almacenado en formato digital que se puede copiar y leer en una PC, computadora portátil o los recientes dispositivos portables de eBook. Estos libros se pueden leer mediante programas denominados lectores (readers).

Según la Licda. Isabel Melendez, en las clases magistrales del “Curso: Diseño Visual 8” **Material Didáctico**:

Se refiere a aquellos medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje, dentro de un contexto educativo, estimulando la función de los sentidos para acceder de manera fácil a la adquisición de conceptos habilidades, actitudes o destrezas.

Basado en la “Colección de materiales curriculares para la educación infantil” (1993:62,66) dice:

La actividad del maestro, es decir, la enseñanza, se considera como una actividad de mediación entre la cultura, en su sentido más amplio, representada en el currículo, y el alumno. Por tanto, el maestro, a través de la actividad de la enseñanza, ha de facilitar el aprendizaje del alumno, para lo cual dispone de diferentes elementos o medios o recursos, de los que se ayuda para hacer posible su labor de mediación. Por tanto, el maestro utiliza una serie de ayudas que facilitan su tarea de mediación cultural: esas ayudas son el material didáctico; que es todo aquel objeto artificial o natural que produzca un aprendizaje.

El material didáctico hace referencia a aquel que por su propia naturaleza o por elaboración convencional facilita la enseñanza de un determinado aspecto. Es una ayuda, un elemento auxiliar. Sigue siendo importante esta función del material, por ello no puede olvidarse la variedad, calidad, etc., que debe tener este material para que deje abierto un cúmulo de posibilidades que le lleve a conocer, explorar, cada vez más, la realidad intuida a través del material.

En cualquier caso, el material didáctico, es también, o debe ser, educativo, y esto, especialmente en la Educación Infantil. Los materiales didácticos apropiados para la educación infantil son muy numerosos y variados. Su elección depende de los objetivos que se quieran alcanzar y del tipo de situación que se quiera establecer.

Basado en la “Colección de materiales curriculares para la educación infantil” (1993:17) dice: **Material Educativo:**

Es aquel que con su presencia, manipulación, etc., provoca la emergencia, desarrollo y formación de determinadas capacidades, actitudes o destrezas en el niño/a, no es un medio que facilite la enseñanza, es la enseñanza misma, manipular es ya aprender.

Hoy en día, este concepto de material educativo se amplía enormemente. Todo el entorno próximo puede estar incluido. Dependerá en gran medida de los maestros mediadores entre el niño/a y el material que susciten, estimulen, ayuden al niño/a al descubrimiento, exploración, recreación del material que les brinda la oportunidad espontánea del entorno más o menos cercano.

Puede ser un elemento particular o uno que sea general, que todos utilicen para hacer que el pequeño piense y por ende saque sus propias conclusiones. El libro por ejemplo, resulta ser un muy buen material educativo. Se puede educar a un niño mediante un libro de características infantiles que logre identificar al pequeño y que saque las diferentes enseñanzas que siempre logra aportar la literatura infantil. La expectación que existe entre estos pequeños indefensos es una característica que se debe aprovechar. Esa capacidad de asombro que los lleva a internalizar las cosas que van aprendiendo es de lo que los encargados de la enseñanza y la educación se deben agarrar para así cumplir con su labor.

Según el Arq. Julio Tórtola en “Métodos del diseño” (2002:41) sobre **Proceso de 4 etapas:**

Es un proceso planificado que conlleva una serie de etapas que servirán para lograr un resultado altamente confiable y efectivo. Las etapas son las siguientes: Etapa Racional, Etapa Creativa, Etapa Constructiva y Etapa Evaluativa.

También describe sobre la **Recopilación de información:**

Es reunir la mayor cantidad de información con respecto a lo requerido por la persona que ha solicitado un servicio.

Según el Lic. Luis Roberto Villalobos, en las clases magistrales del “Curso: Diseño Visual 7”, sobre **Trifoliar:**

En marketing, el trifoliar es una forma sencilla de dar publicidad a una compañía, producto o servicio. Su forma de distribución es variada: situándolo en el propio punto de venta, mediante envío por correo, buzón o incluyéndolo dentro de otra publicación.

CAPÍTULO
CONCEPTO DE DISEÑO,
MÉTODO Y BOCETAJE



4.1. Concepto creativo

Brainstorming

Según el Arq. Julio Tórtola en su libro *Métodos del diseño*, el brainstorming es una herramienta de trabajo grupal que facilita el surgimiento de nuevas ideas sobre un tema o problema.

Este método se utiliza para la búsqueda del concepto creativo debido a que es un generador de ideas creativas basado en juegos de palabras que se desprenden de frases relativas al tema.

Resultado del brainstorming:

- | | |
|-------------------|----------------|
| - Educación | - Alegría |
| - Salud | - Felicidad |
| - Aprendizaje | - Practicando |
| - Escribir | - Jugar |
| - Primeros trazos | - Medicina |
| - Colorear | - Letras |
| - Dibujar | - Vocales |
| - Cortar | - Pintar |
| - Pegar | - Solidaridad |
| - Mejorar | - Contribución |
| - Vida | - Manos |
| - Camino | |
| - Ayudar | |

- Después de la lluvia de ideas, se realizaron juegos de palabras de donde se desprendieron las propuestas siguientes:

- Por mi salud, aprendo mis primeros trazos
- Por mi salud... yo aprendo
- Lo mejor para mi salud es aprender
- Aprendiendo mis primeros trazos
- Por mi salud... ¡me educo!
- Aprender... ¡es Salud!
- Aprendiendo a trazar mi salud
- Aprendiendo a escribir y a colorear mi salud
- Coloreando mi vida

Concepto creativo escogido:

La educación me hará tener una mejor vida, llena de salud, porque aprender... ¡es salud!



Justificación de concepto creativo

- Educación

Es el proceso bidireccional mediante el cual se transmiten conocimientos, valores, costumbres y formas de actuar. La educación no sólo se produce a través de la palabra: está presente en todas nuestras acciones, sentimientos y actitudes.

- Salud

Es el estado de completo bienestar físico, mental y social y no solamente la ausencia de enfermedades. También puede definirse como el nivel de eficacia funcional y/o metabólica de un organismo tanto a nivel micro (celular) como en el macro (social).

- Aprender

Es el proceso de adquirir conocimientos, habilidades, actitudes o valores, a través del estudio, la experiencia o la enseñanza.

En entrevista con la Directora de CERN, Ana Luisa Siliézar, ella explicó que muchos niños son internados por un lapso de 2 meses ó 1 año dependiendo del grado de desnutrición que ellos padezcan y que parte importante para la recuperación del niño es tratar la manera de que tenga una rutina como cualquier niño saludable, motivo por el cual implementaron las clases de pre-primaria para que los niños aprendan y se diviertan mientras se recuperan.

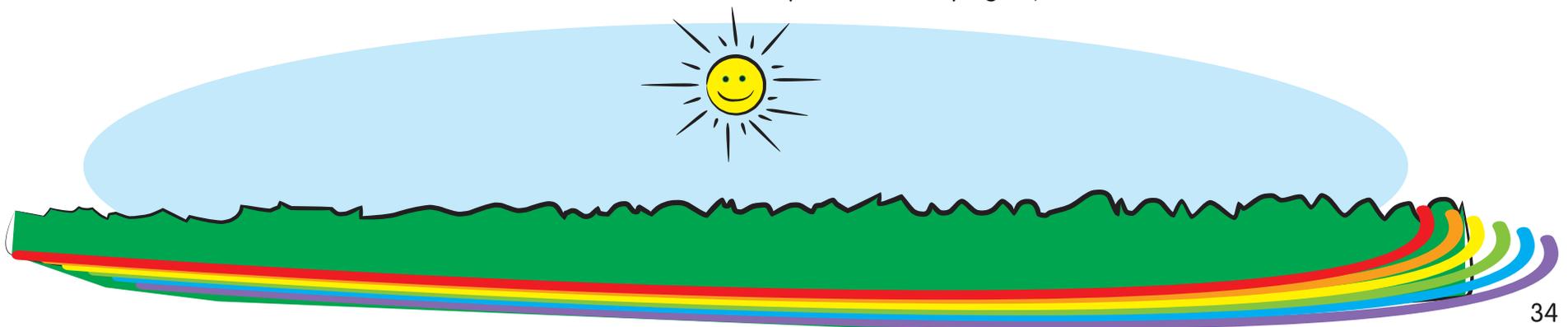
Una parte de éste concepto se utilizará como el nombre de cada uno de los folletos que se diseñarán, personalizándolos gráficamente, según del tema de cada folleto, los cuales, quedarían de la siguiente forma:

Nombre de folletos para la maestra y cartillas de trabajo:

Aprender sobre los números ¡es salud!

Aprender sobre la naturaleza ¡es salud!

Aprender sobre juegos ¡es salud!



4.2. Método de diseño

MÉTODO DE 4 ETAPAS

Métodos del Diseño para diseñadores gráficos

Arq. Julio Tórtola

Guatemala, agosto de 2002

Para llevar a cabo el proyecto, se ha tomado como base el *Método de cuatro etapas: etapa racional, etapa creativa, etapa constructiva y etapa evaluativa*, el cual permite un desarrollo ordenado y detallado de la información y ayuda a cubrir con facilidad todos los aspectos de la parte creativa del proyecto.

Este método facilita el análisis de cada uno de los elementos de diseño antes de su aplicación en conjunto, lo que nos permite seleccionar dichos elementos de manera racional y establecer ciertos parámetros de acuerdo a los objetivos planteados.



- ETAPA RACIONAL

Recopilación de información

“Es importante reunir la mayor cantidad de información con respecto a lo requerido por la persona que ha solicitado nuestros servicios como diseñadores gráficos”. (Tórtola Navarro, Julio Roberto; “*Métodos del diseño para diseñadores gráficos*”)

Para conocer más sobre el Club de Leones y el CERN, se llevó a cabo una entrevista al Presidente del Club de Leones, quien dio información general sobre las distintas actividades del Club y algunas de las necesidades del CERN; durante la entrevista proporcionó un trifoliar con el tema de *la desnutrición*, una presentación digital sobre el Club de Leones y datos necesarios para poder tener comunicación directa con la Directora de CERN.



Investigación

- Sobre CERN

Para acceder a una información exacta sobre el lugar y el grupo objetivo, se procedió con la realización de entrevista y brief, grabadas con cámara de video digital, a la Directora del CERN y a la maestra del centro; también se solicitó un folleto con información del CERN para profundizar sobre el tema.



- Sobre los temas de clase:

Se investigó sobre la actualización del Currículo Nacional de Preprimaria del Ministerio de Educación por medio de libros digitales proporcionados por el ministerio, esto con el fin de adecuar los folletos a los lineamientos que el Ministerio solicita.

- ETAPA CREATIVA

“La etapa creativa es la de interpretación. Aquí el diseñador se convierte en una caja de cristal, puesto que va a crear, formular, desarrollar y elegir alternativas de solución” (Tórtola Navarro, Julio Roberto; *“Métodos del diseño para diseñadores gráficos”*)

En ésta etapa se inició el proceso de bocetaje de las posibles soluciones a las necesidades gráficas del centro. Se analizó la información recopilada en la etapa racional, se estudió el historial gráfico y la situación actual del centro, se realizaron mapas mentales y toda clase de imágenes que pudieran darnos una idea clara o un acercamiento a las posibles soluciones del problema.

Una vez realizados los bocetos, se escogen las mejores opciones, las cuales, poco a poco tomaron forma para luego, mostrar al cliente el prototipo.



- ETAPA CONSTRUCTIVA

“Esta etapa es más próxima al diseño total. En ésta etapa se presenta el arte final para su aprobación, el cual será utilizado para la elaboración. Es la visualización del prototipo original” (Tórtola Navarro, Julio Roberto; “*Métodos del diseño para diseñadores gráficos*”)

Al finalizar el proceso de bocetaje y tener los mejores bocetos, se procedió a la elaboración de artes para la realización del prototipo.

En ésta etapa se comprobó que se escogió adecuadamente el sustrato en el que se ha de imprimir, el tamaño, los colores, el tipo de impresora, etc.; también se obtuvo un estimado de costos de reproducción final del producto.



- ETAPA EVALUATIVA

“Es aquí donde se verificará si la solución definitiva responde al objetivo del emisor” (Tórtola Navarro, Julio Roberto; “*Métodos del diseño para diseñadores gráficos*”)

Para el proceso de evaluación de los productos finales, los prototipos fueron presentados a tres grupos distribuidos de la forma siguiente:

- Grupo objetivo: de 10 a 15 niños (de 4 a 6 años de edad)
- Diseñadores gráficos: 5 personas (de 23 a 30 años de edad)
- Maestras para párvulos: 5 personas (de 20 a 30 años de edad)

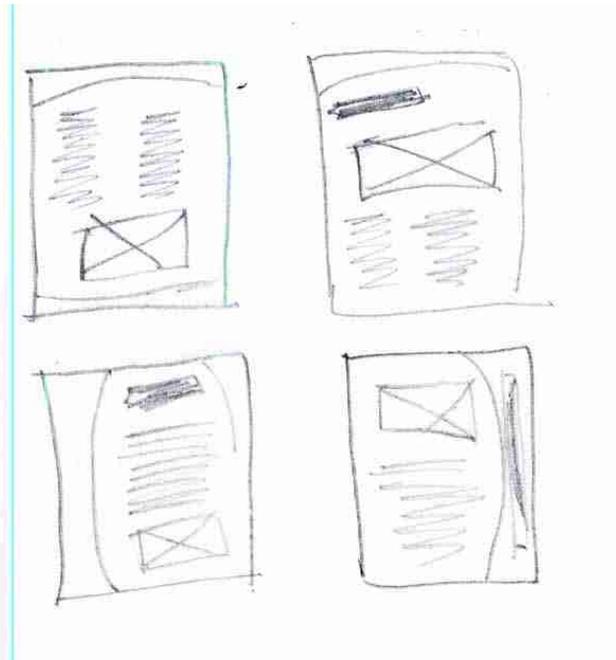
De esta forma se indagó con mucha precisión si los productos eran funcionales era necesario mejorarlos.



4.3. Proceso de bocetaje: Páginas interiores de folleto para la maestra

Basado en el libro de Allan Swan, "Cómo diseñar retículas", en el momento de proceder a realización del bocetaje, se tomó en cuenta que el uso del folleto era totalmente educativo.

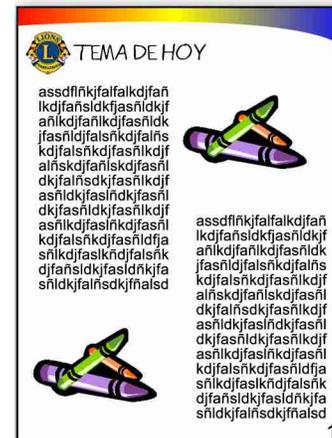
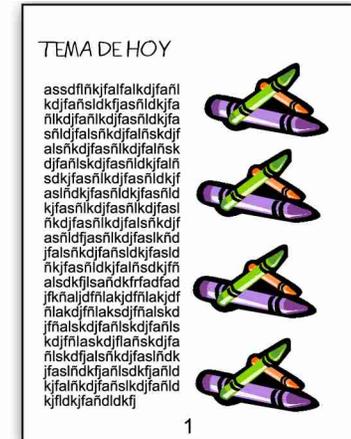
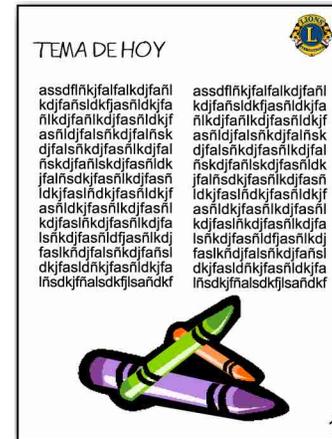
El tamaño del folleto será doble carta en posición abierta (11x17 pulgadas) y engrapado. Basado en estos datos se inició con el bocetaje, se tenía, por tanto, suficiente espacio para una diagramación estratégica del texto, diseño de cintillos, ubicación de ilustraciones, logotipos de los centros y numeración de páginas.



Referente a la diagramación, se creó una línea de lectura sencilla y ubicación simple de elementos, esto para no provocar un ruido visual debido al enriquecimiento de ilustraciones y uso de color que tendrá el folleto.

En cuanto a la tipografía, se eligió un tipo de letra *palo seco* de la familia Sans Serif, para que el grupo objetivo lea fácilmente.

Tipo de Letra



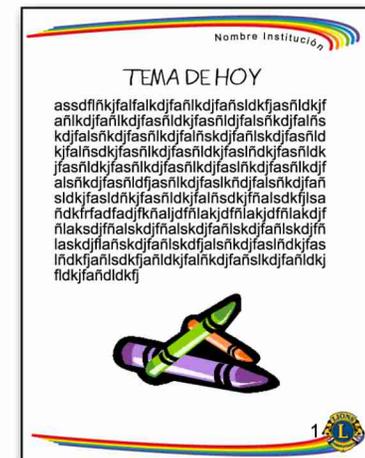
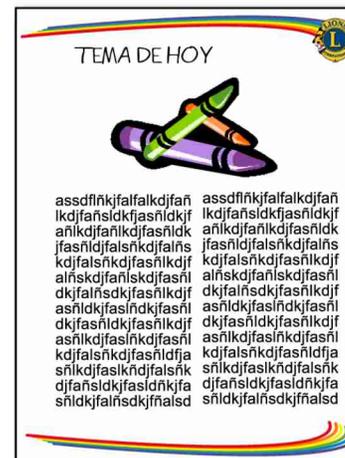
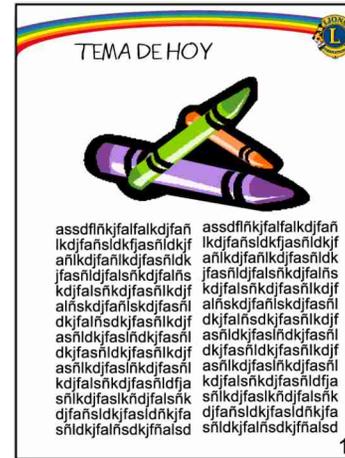
Se seleccionó un tipo de letra para el título del tema de clase y otro para el contenido, ya que ello permitirá diferenciar el título de la información, no sólo en el tipo de letra, sino que también en color.

Se jugó con la retícula para encontrar una mejor ubicación de textos e ilustraciones, de número de página, de cintillo y ubicación de los logotipos de los centros en la página.

El método de jergarquización de la información para la línea de lectura quedó de la forma siguiente:

1. Tema de clase
2. Contenido de clase
3. Ejercicio
4. Ilustraciones
5. Ubicación de logos
 - a. CERN
 - b. Club de Leones

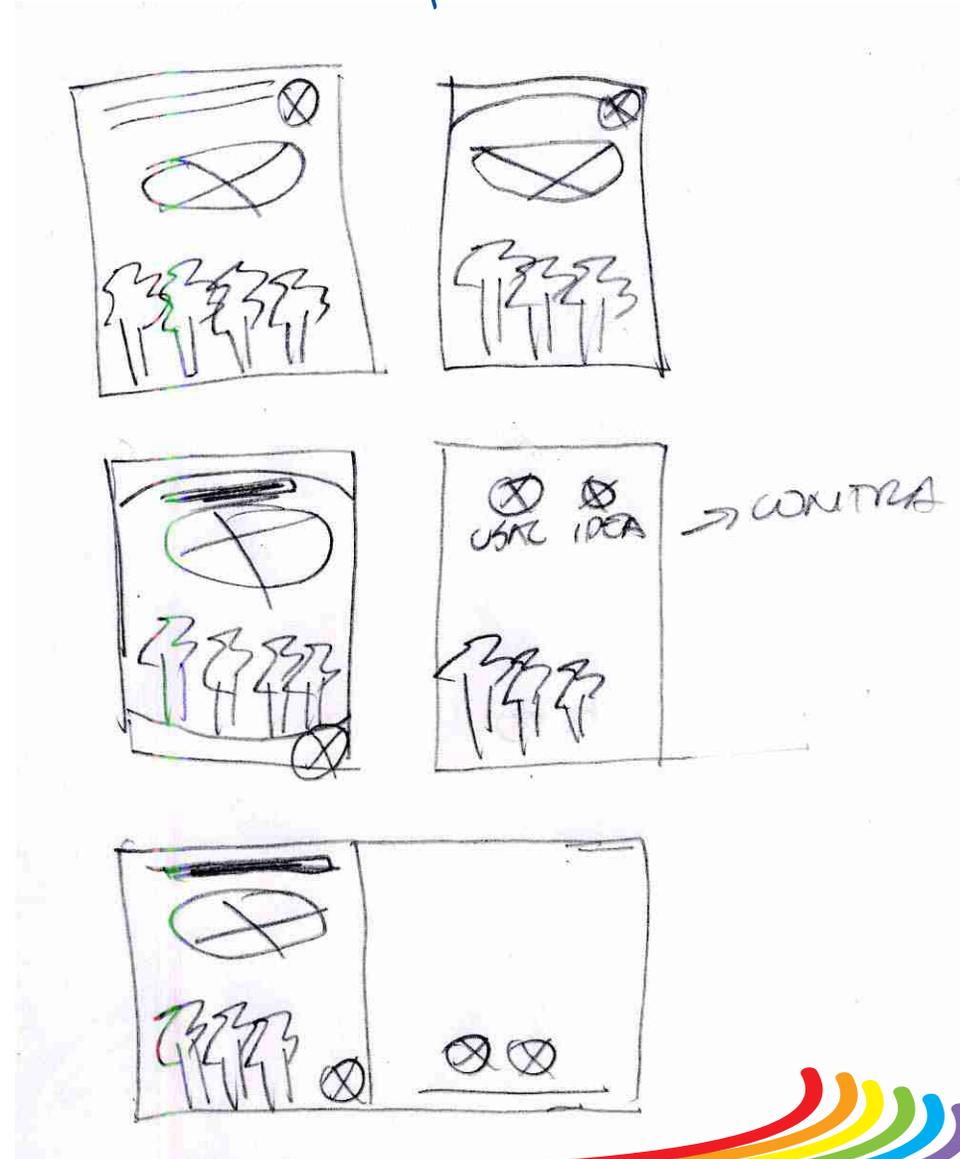
Lifetime Extended
 Tema de clase
 Corporate Rounded
 Contenido de clase



4.4. Proceso de bocetaje: Portada y contraportada de folleto para la maestra

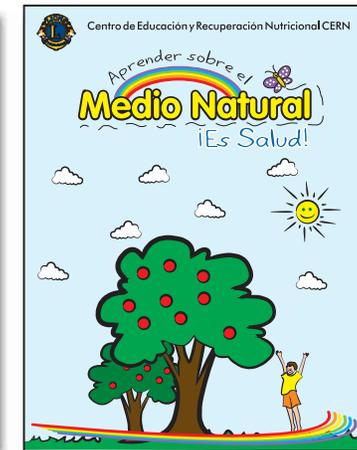
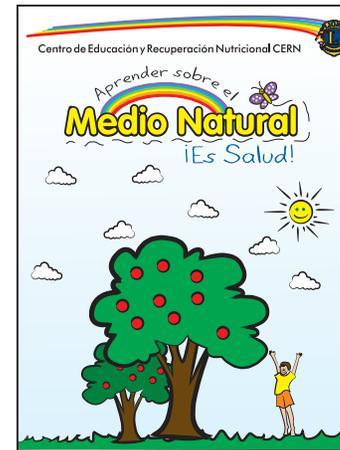
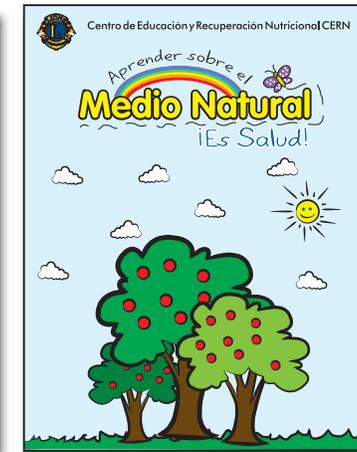
Debido a que tenía que ser una portada con colores que llamaran mucho la atención de los niños, se utilizó colores planos e ilustraciones sencillas que indicaran el contenido del folleto.

Con respecto al nombre del folleto, se buscó romper la barrera de usar sólo tipografía, debido a que es más captador de atención el crear un logotipo personalizando el tema del folleto; en el uso de colores se aplicó el concepto creativo y no sólo el nombre del libro, esto para unificar el concepto creativo con el tema del contenido.



Los mejores bocetos del logo para el tema del folleto son los realizados en forma digital debido al juego de color/texto, color/texto/imagen, ubicación de textos y tamaños.

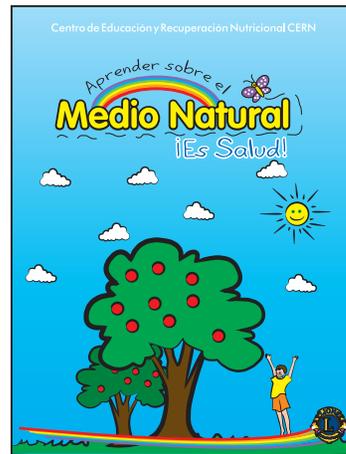
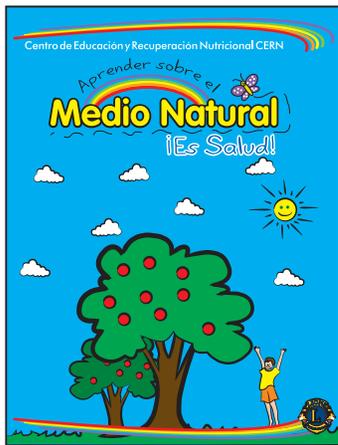
El logotipo del folleto está personalizado de acuerdo al tema y graficado con base en el concepto creativo, en ésta parte se busca la ubicación de elementos gráficos: ilustraciones, logotipos de centros y logotipo del folleto.



Para graficar al grupo objetivo y mantener la unidad, se tomó en cuenta el uso de la figura humana y cintillos utilizados en la portada y en las páginas interiores del folleto.

Inicialmente, la portada y la contraportada tenían continuidad en la ilustración; pero a solicitud del Vicepresidente del Club de Leones se aprovechó la portada para graficar el contenido del libro, por lo que, finalmente y para evitar malos entendidos, en la contraportada se destacó que el producto es parte del proyecto de graduación.

Además para evitar la saturación de color en la portada se eliminó el cintillo en la parte superior y los logotipos se ubicaron según la diagramación de las páginas interiores del folleto.

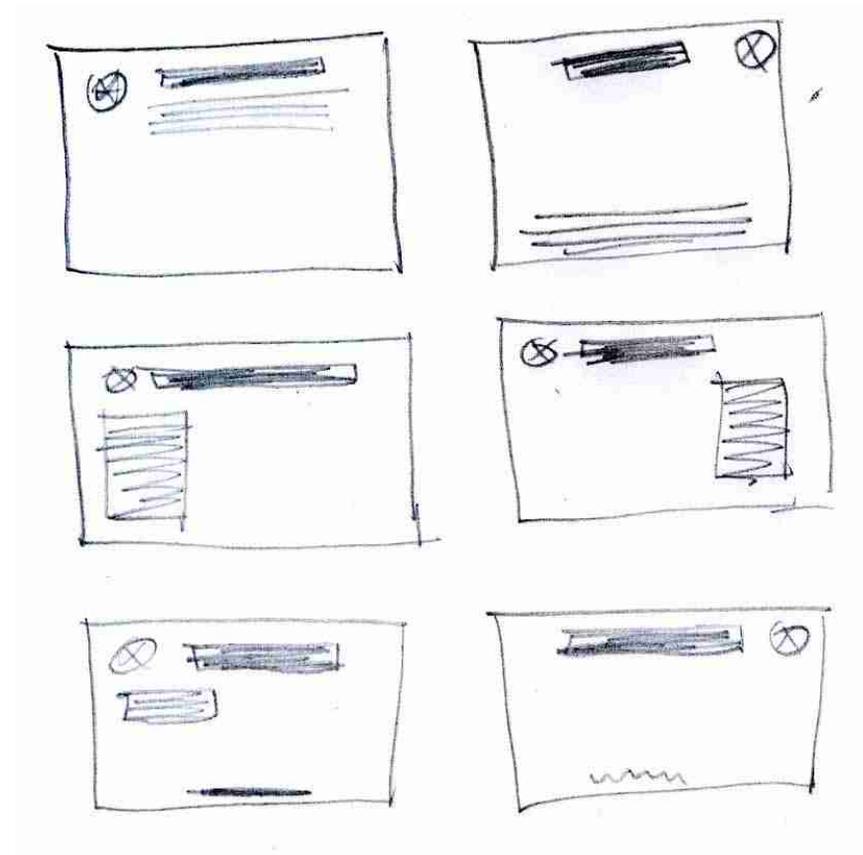
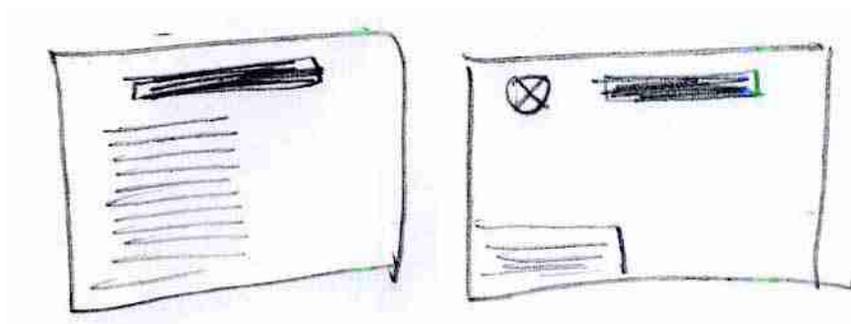


4.5. Proceso de bocetaje: Cartilla de trabajo para el alumno

El objetivo de crear la cartilla de trabajo para el alumno es que ésta pueda ser reproducida por medio de fotocopias, motivo por el cual la cartilla debió ser impresa usando monocromía con ilustraciones lineales.

La diagramación debía ser simple y contar con un área de trabajo y de instrucciones; la línea de dibujo debía ser atractiva y fácil de visualizar por el alumno.

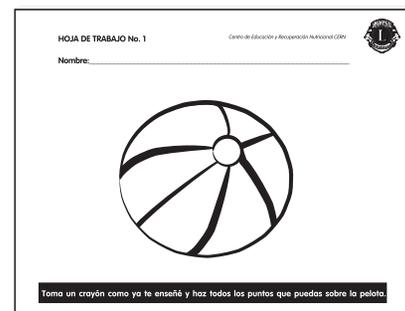
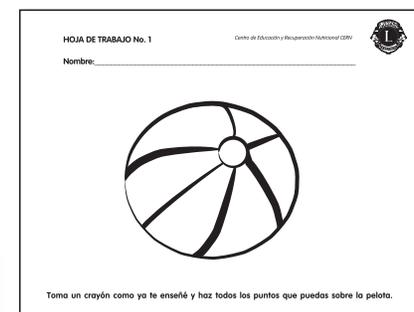
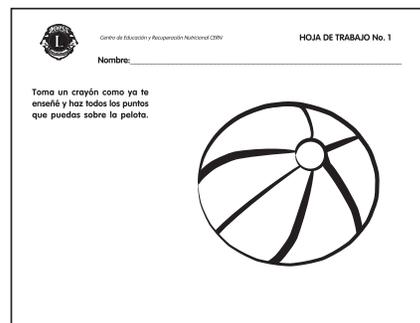
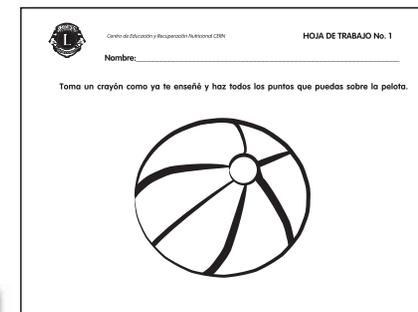
El tamaño de las hojas de trabajo será tamaño carta (8.5x11 pulgadas), y la orientación en forma horizontal para que el área de trabajo sea amplia. El producto original lo tendrá la maestra, por lo que debe estar espiraleado para que pueda ser reproducido fácilmente sin dañar la cartilla.



Para la carátula de la cartilla se utilizó la misma ilustración de la portada del folleto, para que sean fácilmente identificables.

El logotipo inicialmente se ubicó en la parte superior de la hoja, y las instrucciones se probó ubicarlo en la parte superior e inferior de la página para encontrar cuál de las posiciones anteriores es la más adecuada.

El área de trabajo debe ser amplio, puede ser la parte derecha de la página, brindando de un 50% a un 80% de amplitud para la realización de ejercicios de reforzamiento.

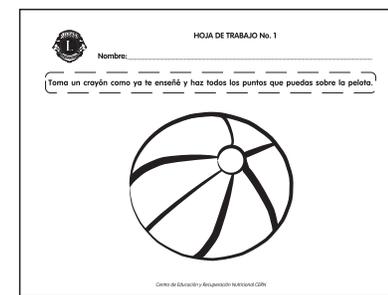
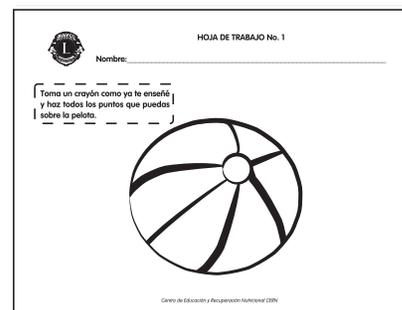
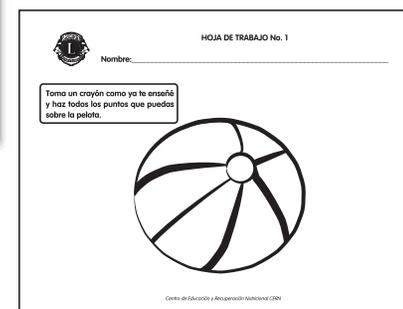
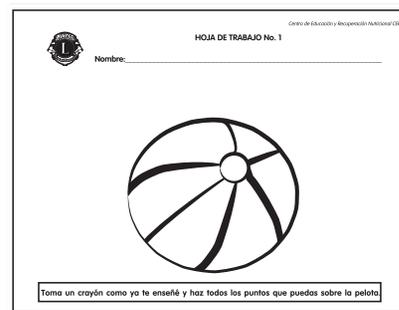


Se decidió que el 80% de la página sería utilizado para el área de trabajo, sin embargo la dificultad estuvo en la ubicación de las instrucciones para la hoja de trabajo.

Para el diseño final de las hojas de trabajo se empezó a combinar recuadros y tipos de línea para resaltar las instrucciones; el número de hoja de trabajo se ubicó centrado en la parte superior de la hoja y luego el espacio para escribir el nombre del alumno.

El número de hoja de trabajo sustituyó el número de página, por lo que fué escrito en la parte superior de la hoja; el nombre de la institución se colocó en la parte superior derecha para que resaltara, ya que en esa parte no había cintillo, ni marcos, ni otro elemento que lo opaque.

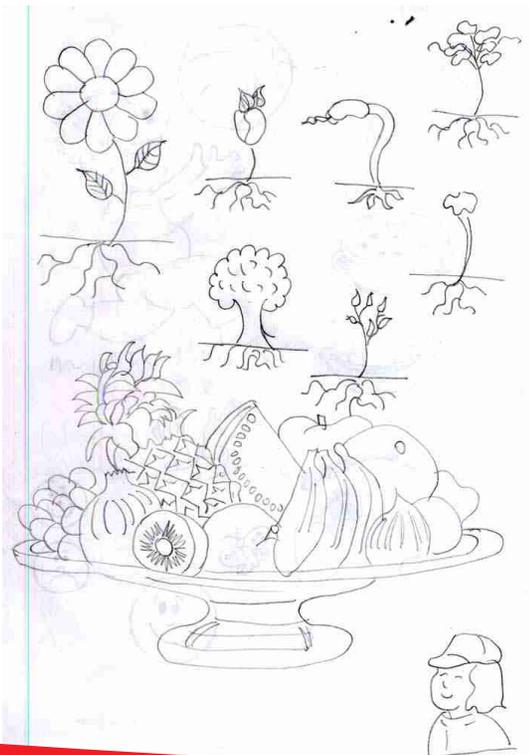
Finalmente, se ubicó las instrucciones en la parte superior de la página para mantener la jerarquía en la ubicación de elementos de superior a inferior; las instrucciones se encerraron en un marco con guiones para diferenciarlos fácilmente del ejercicio que trabajará el alumno.



4.6. Proceso de bocetaje: Dibujos para folletos, cartillas y juegos

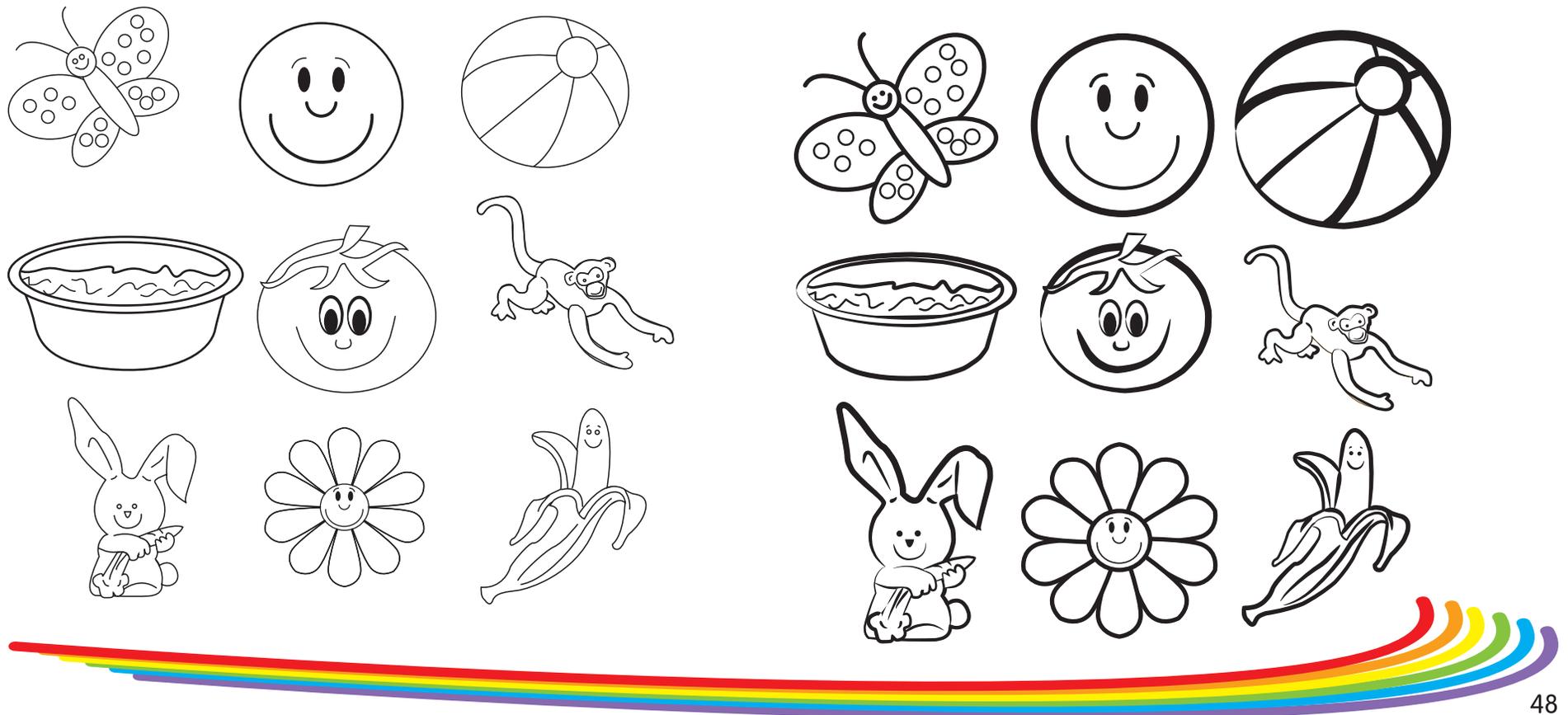
Los folletos para la maestra, las cartillas de trabajo para los niños y el folleto de juegos se graficaron en forma clara y sencilla para que los niños tuvieran un ejemplo sencillo del contenido por aprender.

Es por ello que los temas fueron ilustrados con dibujos simples, realizados a mano alzada, según se detalla a continuación:



Debido a que los dibujos eran imprecisos en sus trazos se procedió a repararlos con el redibujo digital en Freehand para luego poder obtener una mejor precisión en el color y delineado.

Una vez que se obtuvo los redibujos de las gráficas, se notó que el tipo de línea era demasiado simple y tosco para un niño de preprimaria, por lo que se le aplicó un estilo de línea caligráfico al delineado para que los dibujos tuvieran una variación lineal de grueso a delgado y viceversa, con lo cual se logró que fueran más dinámicos y atractivos para los niños.



CAPÍTULO
COMPROBACIÓN DE EFICACIA Y
PROPUESTA GRÁFICA FINAL

5



5.1. Comprobación de eficacia

Herramienta de validación

Se utilizó la encuesta, la cual fue dirigida a tres grupos distintos: niños, diseñadores gráficos y maestras de párvulos. Se realizaron preguntas directas y cerradas, redactadas según el grupo objetivo que correspondería.

Validación a grupo objetivo

De los tres productos finales, se utilizó el de área numérica para la validación; por lo que fue necesario asistir a una tarde de clases en donde la maestra hizo uso del folleto, los niños trabajaron las cartillas y luego se procedió a la realización de una dinámica para probar el juego. Al finalizar la tarde de clases, se encuestó a 10 niños comprendidos entre las edades de 4 a 6 años, quienes contestaron si o no a cada pregunta realizada.



Nombre: _____

Edad _____ Género F ___ M ___

Validación de Portada, Contraportada y Diagramación de Folleto Educativo, Cartilla de trabajo y juego complementario (Grupo objetivo)

El producto que se validará es un folleto educativo para la maestra y cartilla de trabajo para el alumno del Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN, sostenido por el Club de Leones. El grupo objetivo son niños con problemas de desnutrición. Este centro no cuenta con el material adecuado para brindar una educación adecuada a los niños. Por favor responda de forma objetiva. Sus posibles respuestas pueden ser: SI o NO

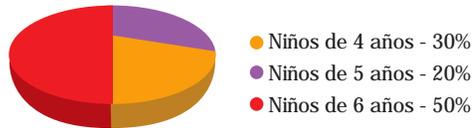
1. ¿Te gustan los colores del libro de tu maestra?
SI NO
2. ¿Te gustan los dibujos de tus hojas de trabajo?
SI NO
3. ¿Te gusta pintar en tus hojas de trabajo?
SI NO
4. ¿Entiendes las instrucciones que te da la maestra para que hagas tus ejercicios ?
SI NO
5. ¿Reconoces algunas vocales en tu hoja de trabajo?
SI NO
6. Entiendes los dibujos en tu hoja de trabajo?
SI NO
7. ¿Te gusta el juego de amar?
SI NO
8. ¿Te gustaron los colores del juego?
SI NO
9. ¿Está bien el tamaño del juego?
SI NO
10. El juego te pareció
a. Fácil b. Difícil

5.2. Tabulación

Antes de pasar las encuestas a los niños, se les indicó que debían de responder con la verdad y que si algo no les gustaba que no tuvieran pena de decirlo.

La respuesta de los niños fue positiva, la explicación de la maestra, basada en el folleto, fué comprendida claramente. Los colores, la portada y la contraportada llamaron la atención de los niños; el ejercicio propuesto fue resuelto con mucha facilidad en el aula y los dibujos fueron interpretados sin ningún problema, lo que más les gustó a los niños, fue el juego correspondiente a la materia.

Niños de 4 años 3
 Niños de 5 años 2
 Niños de 6 años 5



1. ¿Te gustan los colores del libro de tu maestra ?



2. ¿Te gustan los dibujos de tus hojas de trabajo?



3. ¿Te gusta pintar en tus hojas de trabajo?



4. ¿Entiendes las instrucciones que te da la maestra para que hagas tus ejercicios?



5. ¿Reconoces algunas vocales en tus hojas de trabajo?



6. ¿Entiendes los dibujos en tu hoja de trabajo?



7. ¿Te gusta el juego de armar?



8. ¿Te gustaron los colores del juego?



9. ¿Está bien el tamaño del juego?



10. El juego te parecio:



5.3. Validación a maestras para párvulos

Se tuvo la oportunidad de encuestar a cinco maestras de párvulos comprendidas entre las edades de 20 a 30 años que no laboran en el CERN. A cada maestra se le realizaron dos encuestas, una para evaluar el material editorial con 19 preguntas y el otro para evaluar el juego educativo con 11 preguntas.

Para obtener la validación, se dio una breve explicación sobre el proyecto, la organización para la cual fue diseñado el producto y el grupo objetivo a quien va dirigido. Finalmente se les mostraron las piezas correspondientes al área numérica y se procedió a efectuar la encuesta.

Las maestras consideraron que tanto el contenido de los folletos, como el diseño gráfico cumplieron con los requisitos necesarios para impartir clases a niños con problemas de salud e indicaron que no era necesario realizar cambios a los artes presentados.



Nombre: _____
 Edad _____ Género F ___ M ___

Validación de Portada, Contraportada y Diagramación de Folleto Didáctico y Cartilla de trabajo (Maestras de párvulos)

Concepto creativo: La educación me hará tener una mejor vida llena de salud porque aprender... ¡es salud!

El producto que se validará es un folleto educativo para la maestra del Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN, sostenido por el Club de Leones. El grupo objetivo son niños con problemas de desnutrición. Este centro no cuenta con el material adecuado para brindar una educación adecuada a los niños. Por favor responda de forma objetiva.

Sus posibles respuestas pueden ser:

Siempre	80 a 100 pts.
Casi siempre	60 a 80 pts.
Algunas veces	40 a 60 pts.
Nunca	0 a 40 pts.

EJEMPLO:

0. ¿Es funcional el folleto como material educativo?

Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

1. ¿Se entiende fácilmente el logotipo del tema utilizado en los folletos?

Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

2. ¿Cree que el nombre de los folletos es adecuado al tema que trata?

Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

3. ¿El diseño gráfico general de la portada connota el contenido del folleto?

Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

4. ¿Los colores utilizados en las páginas del folleto son llamativos y agradables?

Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

5. ¿El tipo de letra utilizado en los folletos es legible?

Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

6. ¿El tamaño del tipo de letra en los textos es el adecuado?

Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

7. ¿La combinación de dos tipos de letra en los textos le parece saturado?

Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

5.4. Tabulación

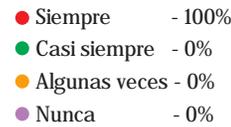
1. ¿Se entiende fácilmente el logotipo del tema utilizado en los folletos?

Siempre 5

Casi siempre 0

Algunas veces 0

Nunca 0



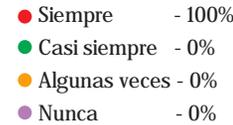
2. ¿Cree que el nombre de los folletos es adecuado al tema que trata?

Siempre 5

Casi siempre 0

Algunas veces 0

Nunca 0



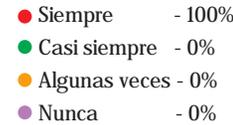
3. ¿El diseño gráfico general de la portada connota el contenido del folleto?

Siempre 5

Casi siempre 0

Algunas veces 0

Nunca 0



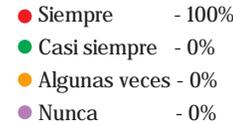
4. ¿Los colores utilizados en las páginas interiores del folleto son llamativos y agradables?

Siempre 5

Casi siempre 0

Algunas veces 0

Nunca 0



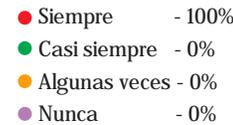
5. ¿El tipo de letra utilizado en los folletos es legible?

Siempre 5

Casi siempre 0

Algunas veces 0

Nunca 0



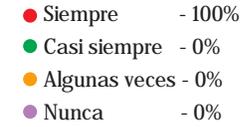
6. ¿El tamaño del tipo de letra de los textos es el adecuado?

Siempre 5

Casi siempre 0

Algunas veces 0

Nunca 0



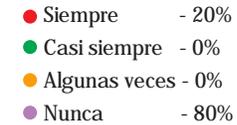
7. ¿La combinación de dos tipografías en los textos le parece saturado?

Siempre 1

Casi siempre 0

Algunas veces 0

Nunca 4



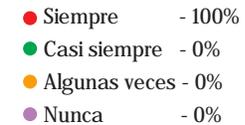
8. ¿La jerarquización de información en los temas del folleto del maestro explicación de maestro a alumno, interactividad maestro/alumno (ejercicios) e ilustraciones le parece adecuado?

Siempre 5

Casi siempre 0

Algunas veces 0

Nunca 0



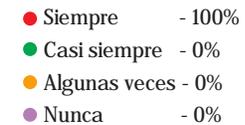
9. ¿La diagramación de información le brinda una lectura agradable y descansada?

Siempre 5

Casi siempre 0

Algunas veces 0

Nunca 0



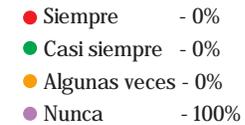
10. ¿El tipo de dibujo en los folletos le crearon confusión en algún momento?

Siempre 0

Casi siempre 0

Algunas veces 0

Nunca 5



11. ¿Los ejercicios en la cartilla para el alumno le parece fácil de comprender?

Siempre 4

Casi siempre 1

Algunas veces 0

Nunca 0



12. ¿La redacción de las instrucciones en el folleto del alumno es adecuada para el mismo?

Siempre 4

Casi siempre 1

Algunas veces 0

Nunca 0



13. ¿La ubicación de los logotipos de los centros le parecen adecuados?

Siempre 5

Casi siempre 0

Algunas veces 0

Nunca 0



14. ¿Los tamaños de los dibujos le parecen proporcional al texto?

Siempre 5

Casi siempre 0

Algunas veces 0

Nunca 0



15. ¿Los cintillos de página en el folleto del maestro cumple con el concepto de diseño?

Siempre 4

Casi siempre 1

Algunas veces 0

Nunca 0



16. ¿El diseño de la portada y contraportada del folleto del maestro llaman su atención?

Siempre 5

Casi siempre 0

Algunas veces 0

Nunca 0



17. ¿El uso de color negro en cartilla del alumno para poder fotocopiarse, cumple con éste objetivo?

Siempre 5

Casi siempre 0

Algunas veces 0

Nunca 0



18. ¿El uso general de: Folleto para maestro y cartilla para niños cumple con objetivos educativos y didácticos?

Siempre 5

Casi siempre 0

Algunas veces 0

Nunca 0



19. ¿Considera que hay variedad de ejercicios en la cartilla para el alumno?

Siempre 5

Casi siempre 0

Algunas veces 0

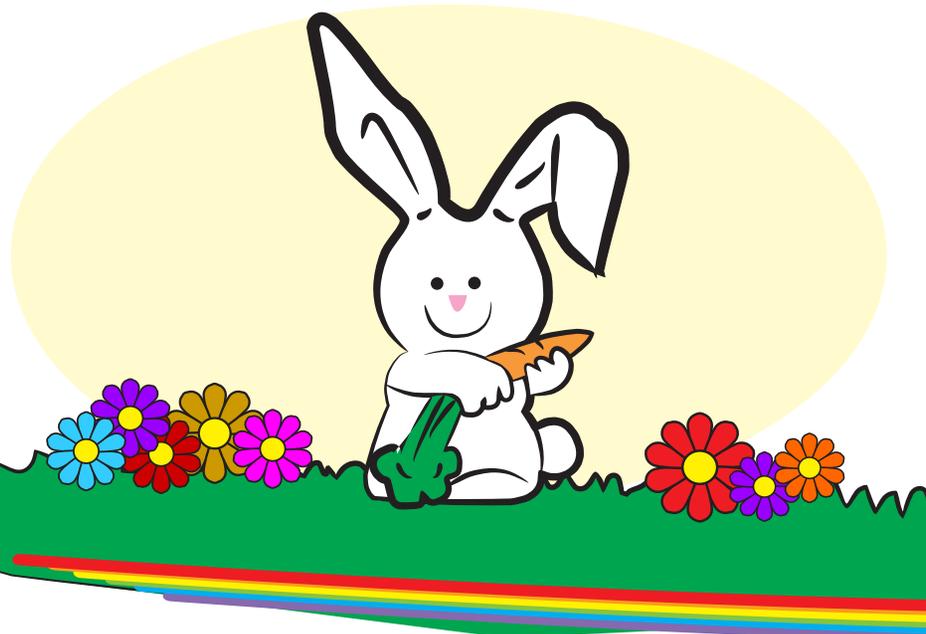
Nunca 0



5.5. Validación de juego a maestras de párvulos

El juego fue evaluado únicamente a las maestras, ésto es debido a que el diseño gráfico básicamente se compone de ilustraciones simples que se utilizaron en el libro y en la cartilla de trabajo.

Las maestras opinaron que el juego es una herramienta útil para enfatizar en la frase “jugando se aprende”, los juegos son adecuados a los temas y a los niños con problemas de desnutrición, incluso dijeron que las piezas se pueden utilizar como decoración del salón.



Nombre: _____
 Edad _____ Género F ___ M ___

Validación de Juego Educativo

Concepto creativo: La educación me hará tener una mejor vida llena de salud porque aprender... ¡es salud!

El producto que se validará es un juego educativo para el alumno del Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN, sostenido por el Club de leones. El grupo objetivo son niños con problemas de desnutrición. Este centro no cuenta con el material adecuado para brindar una educación adecuada a los niños. Por favor responda de forma objetiva.

Sus posibles respuestas pueden ser:

Siempre	80 a 100 pts.
Casi siempre	60 a 80 pts.
Algunas veces	40 a 60 pts.
Nunca	0 a 40 pts.

EJEMPLO:

0. ¿El juego de amar le parece decuado para niños?
 Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

1. ¿Las piezas del juego tienen un tamaño adecuado para niños ?
 Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

2. ¿El tipo de juego es apto para que jueguen alrededor de 10 a 15 niños?
 Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

3. ¿El diseño gráfico general del juego va de acuerdo al contenido del folleto?
 Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

4. ¿Los colores utilizados en el juego son llamativos y agradables?
 Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

5. ¿La dificultad del juego es adecuado para niños con desnutrición?
 Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

6. ¿El tipo de dibujo utilizado en las piezas es legible?
 Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

7. ¿Considera que un juego de amar es una buena herramienta de aprendizaje?
 Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

5.6. Tabulación

1. Las piezas del juego tienen un tamaño adecuado para niños?



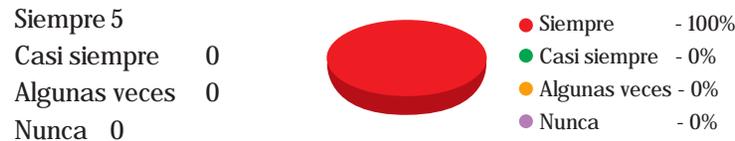
2. ¿El tipo de juego es apto para que jueguen alrededor de 10 a 15 niños?



3. ¿El diseño gráfico del juego va de acuerdo al contenido del folleto?



4. ¿Los colores utilizados en el juego son llamativos y agradables?



5. ¿La dificultad del juego es adecuado para niños con desnutrición?



6. ¿El tipo de dibujo utilizado en las piezas es legible?



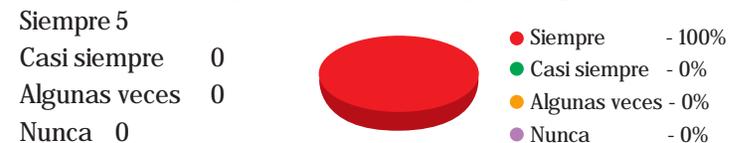
7. ¿Considera que un juego de armar es una buena herramienta de aprendizaje?



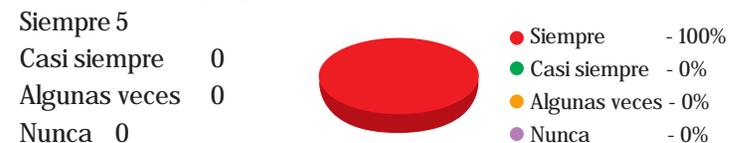
8. ¿Considera que el material utilizado para el juego es resistente para los niños?



9. ¿La cantidad de piezas es adecuado para un grupo de 10 a 15 niños?



10. ¿Cree que el juego también se puede utilizar como material de apoyo?



11. ¿Considera el juego como una herramienta de interactividad maestro/aumno?



5.7. Validación a diseñadores gráficos

Después de presentar en un salón de clases el material gráfico y el contenido de los folletos y cartillas, se efectuó la validación a diseñadores gráficos comprendidos entre las edades de 23 a 30 años.

Los diseñadores consideraron que el proyecto es: completo, variado en las piezas gráficas y que el diseño gráfico del material es sencillo, llamativo y funcional para los niños a quienes va dirigido.



Nombre: _____
 Edad _____ Género F ___ M ___

Validación de Portada, Contraportada y Diagramación de Folleto Didáctico y Cartilla de trabajo
 (Diseñadores Gráficos)

Concepto creativo: La educación me hará tener una mejor vida llena de salud porque aprender... ¡es salud!

El producto que se validará es un folleto educativo para la maestra del Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN, sostenido por el Club de Leones. El grupo objetivo son niños con problemas de desnutrición. Este centro no cuenta con el material adecuado para brindar una educación adecuada a los niños. Por favor responda de forma objetiva.

Sus posibles respuestas pueden ser:

Siempre	80 a 100 pts.
Casi siempre	60 a 80 pts.
Algunas veces	40 a 60 pts.
Nunca	0 a 40 pts.

EJEMPLO:

0. ¿Es funcional el folleto como material educativo?
 Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

1. ¿Se entiende fácilmente el logotipo del tema utilizado en los folletos?
 Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

2. ¿Cree que el nombre de los folletos es adecuado al tema que trata?
 Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

3. ¿El diseño gráfico general de la portada connota el contenido del folleto?
 Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

4. ¿Los colores utilizados en las páginas del folleto son llamativos y agradables?
 Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

5. ¿La tipografía utilizada en los folletos es legible?
 Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

6. ¿El tamaño de la tipografía de los textos es el adecuado?
 Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

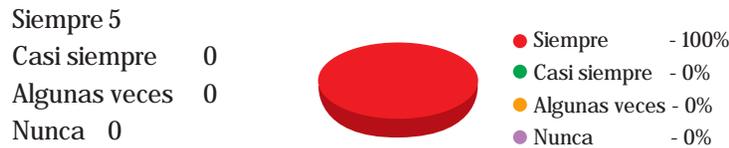
7. ¿La combinación de dos tipografías en los textos le parece saturado?
 Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

5.8. Tabulación

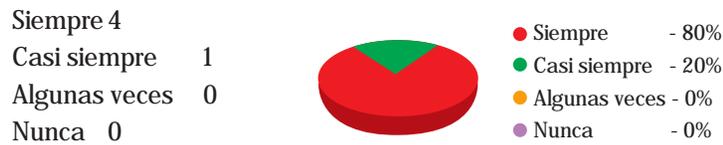
1. ¿Se entiende fácilmente el logotipo del tema utilizado en los folletos?



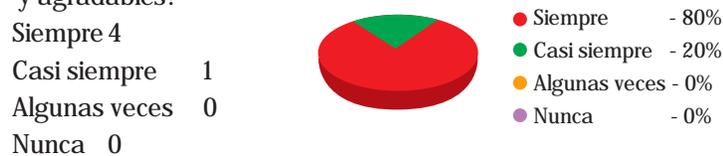
2. ¿Cree que el nombre de los folletos es adecuado al tema que trata?



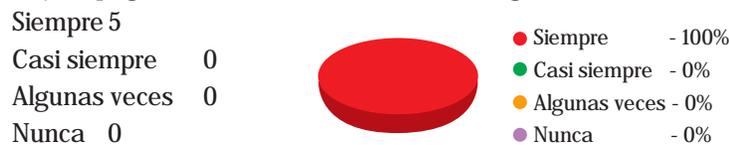
3. ¿El diseño gráfico general de la portada connota el contenido del folleto?



4. ¿Los colores utilizados en las páginas interiores del folleto son llamativos y agradables?



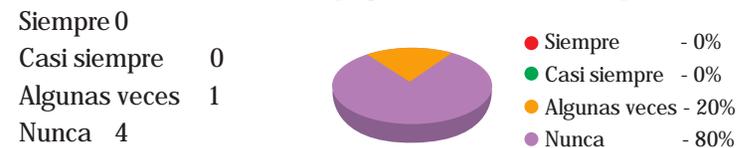
5. ¿La tipografía utilizada en los folletos es legible?



6. ¿El tamaño de la tipografía de los textos es el adecuado?



7. ¿La combinación de dos tipografías en los textos le parece saturado?



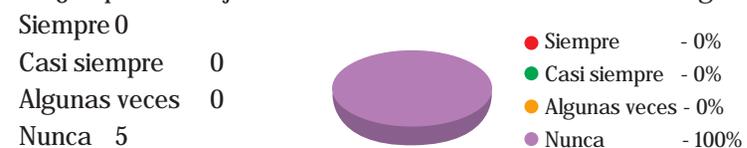
8. ¿La jerarquización de información en los temas del folleto del maestro: le parece adecuado?



9. ¿La diagramación de información le brinda una lectura agradable y descansada?



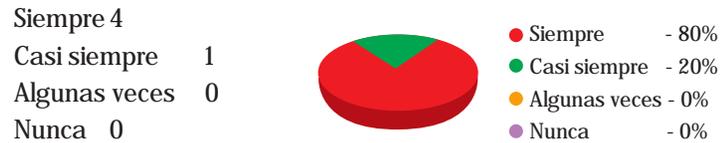
10. ¿El tipo de dibujo en los folletos le crearon confusión en algún momento?



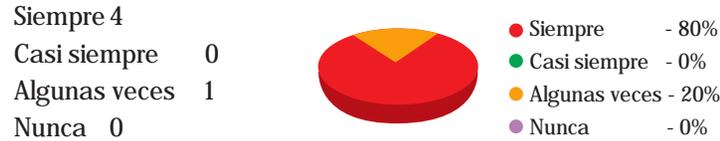
11. ¿Los ejercicios en la cartilla para el alumno le parece fácil de comprender?



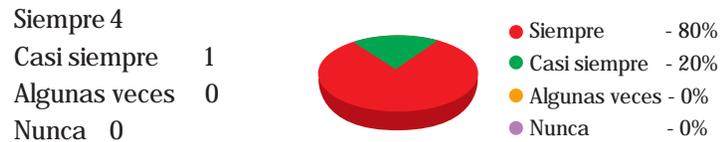
12. ¿La redacción de las instrucciones en el folleto del alumno es adecuada?



13. ¿La ubicación de los logotipos de los centros le parecen adecuados?



14. ¿Los tamaños de los dibujos le parecen proporcional al texto?



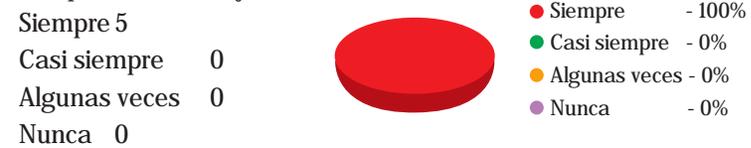
15. ¿Los cintillos de página en el folleto del maestro cumple con el concepto creativo?



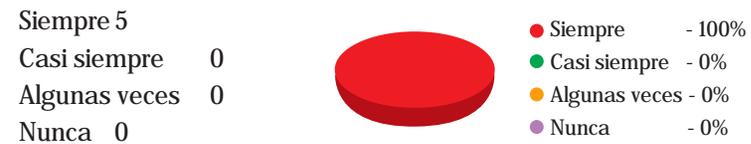
16. ¿El diseño de la portada y contraportada del folleto del maestro llaman su atención?



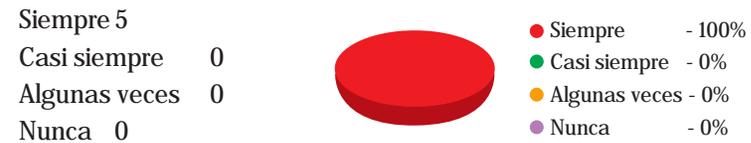
17. ¿El uso de monocromía en cartilla del alumno para poder fotocopiarse, cumple con éste objetivo?



18. ¿El uso general de: Folleto para maestro y cartilla para niños cumple con objetivos educativos y didácticos?



19. ¿Considera que hay variedad de ejercicios en la cartilla para el alumno?



5.9. Fundamentación y propuesta gráfica final

El proyecto de graduación consta de 3 módulos:

- a) ciencias b) matemática c) juegos

Cada módulo está integrado por: folleto para la maestra, cartilla de trabajo para el alumno y juego o material de apoyo (excepto el área de juegos), en total, las piezas trabajadas son:

- 3 folletos para maestra
- 2 cartillas de trabajo para alumnos
- 2 juegos educativos para alumnos

Nombres de folletos

Para la redacción de los nombres de los folletos se tomó en consideración la última parte del concepto creativos: La educación me hará tener una mejor vida llena de salud porque aprender... ¡es salud!. Los elementos que componen los nombres de los folletos se justifican de la siguiente forma:

- Arcoiris: es un elemento que connota vida y salud, aplicable para una parte del concepto “tener una mejor vida llena de salud” el cual refuerza visualmente el concepto creativo.

- Línea con guiones: este tipo de línea se utiliza usualmente en planas u hojas de trabajo para que los niños repasen con lápiz; en el logo, las líneas se emplearon para enfatizar el tema del folleto, el recorrido visual es hacia arriba de izquierda a derecha señalando los elementos gráficos del tema.

- Elementos gráficos: para complementar gráficamente el nombre del folleto se usaron elementos relativos al tema por tratar, se utilizó colores planos y dibujos simples.

- Color amarillo: este color se utilizó para los nombres de los folletos debido a que es el más visible y reconocible de los colores. Por las razones anteriores, el amarillo resultó ser el color ideal para crear el punto focal en la portada; éste color se le asocia con el sol y la naturaleza.

- Color azul: El color azul en el texto inferior al amarillo se usó para crear un equilibrio entre colores cálidos y fríos, con lo que se logró evitar la saturación.



Tipos de letra utilizados

Para los títulos del tema del día se utilizó el tipo de letra LIFE TIME EXTENDED, ya que esta tipografía simula la escritura de un niño. El niño es quien va a aprender el tema, motivo por el cual se utiliza para poder connotar: hoy los niños aprenderán este tema. El título del tema se escribió en color azul para poder diferenciarlo del contenido.

Para el contenido del tema se utilizó el tipo de letra CORPORATE ROUNDED, puesto que esta tipografía es más acabada y formal, con la cual se quiere indicar que la parte de los contenidos corresponde a la maestra.

Esta tipografía se utiliza con el fin de que los niños logren identificar algunas vocales en sus hojas de trabajo correspondientes a la cartilla.

Lifet ime Ext ended

abcdefghijklmnopqrst uvw
xyz 1234567890

Corporate Rounded

abcdefghijklmnopqrstu
vwxyz 1234567890



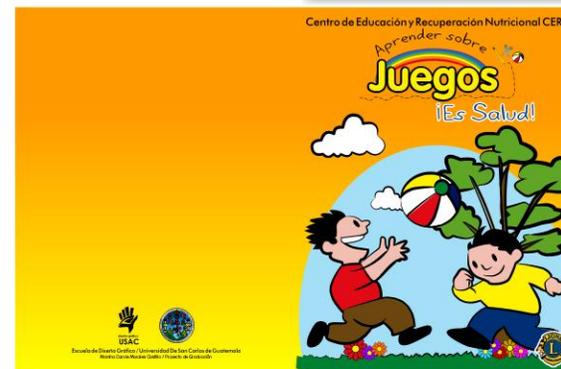
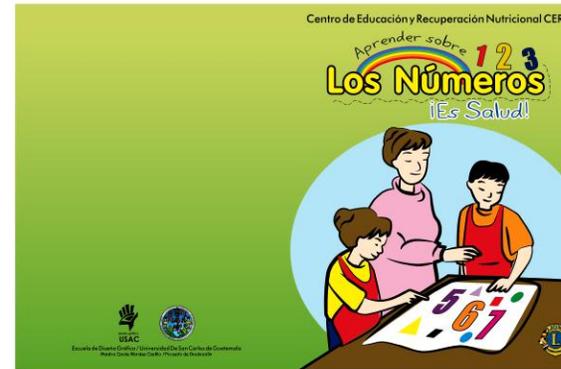
Portada y contraportada

La línea de lectura en las portadas de los tres folletos es de arriba hacia abajo para jerarquizar los logos de los centros, los nombres de los folletos y las gráficas.

Primero está el nombre del CERN, ya que es el lugar donde se imparten las clases, luego, el nombre del folleto y para reforzarlo se colocó una gráfica sobre el tema que será desarrollado. En la parte inferior derecha se ubicó el logotipo del Club de Leones debido a que ellos brindan el aporte económico al CERN.

En la contraportada únicamente están los logos de la Universidad de San Carlos con los créditos respectivos, sin gráfica alguna, para destacar el tipo de proyecto trabajado y porque los directivos del Club de Leones lo solicitó de esa forma. Para el fondo se utilizó un degradado de claro a oscuro y viceversa para resaltar las gráficas de las portadas.

En los dibujos de las portadas se utilizaron colores planos con dibujos sencillos y caricaturescos para poder transmitir una idea clara sobre el tema que tratan los folletos y llamar la atención del grupo objetivo.



Páginas interiores

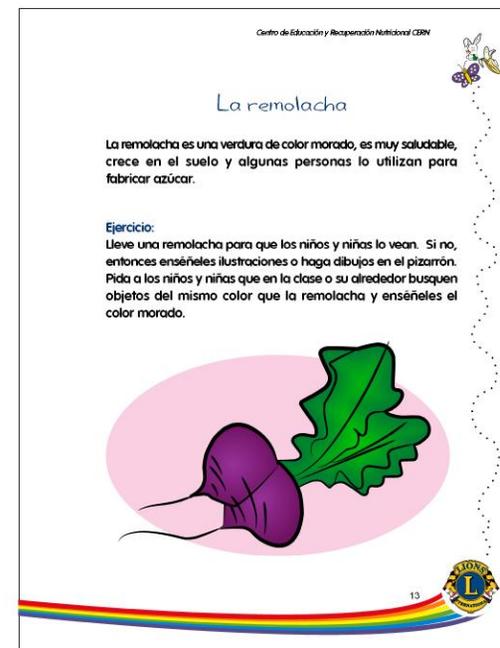
Se utilizó una retícula tradicional con blancos de cabeza (parte superior de la página), cintillos en el pie (parte inferior de la página), cintillos en exteriores y márgenes escolares. Se realizó de esta forma para hacer de la lectura, una lectura bien ordenada en la jerarquización de la información y gráficamente limpia.

La línea de lectura, igual que la portada, es de arriba hacia abajo: nombre del centro donde se imparten las clases en los blancos de cabeza, nombre del tema del día, lectura del concepto de la maestra para los niños, instrucciones de reforzamiento para la maestra sobre el tema, gráfica alusiva al tema, número de página y cintillo con el logotipo del Club de Leones.

El cintillo inferior es un arcoiris que termina con el logo del Club de Leones, con lo cual, se quiere connotar vida y salud, en los laterales están las pequeñas gráficas utilizadas en el nombre del folleto, y la línea punteada.

Los contenidos en el folleto para la maestra están basados en documentación del Ministerio de Educación; fué diagramado y dividido a criterio del diseñador con el apoyo de una maestra para párvulos.

Los folletos para la maestra son los únicos que están a full color debido a que los niños conforme se van curando, se van retirando del establecimiento, mientras unos niños salen saludables, otros niños nuevos entran enfermos, por lo que la reproducción de folletos a full color para los niños sería un gasto y no una inversión, debido a que el tiempo promedio de estadía puede ser de dos meses a un año y medio, dependiendo del grado de desnutrición que padezcan. Los libros teóricos a color, la maestra se los puede mostrar a los niños y éste material se podrá reproducir cuando se deteriore.



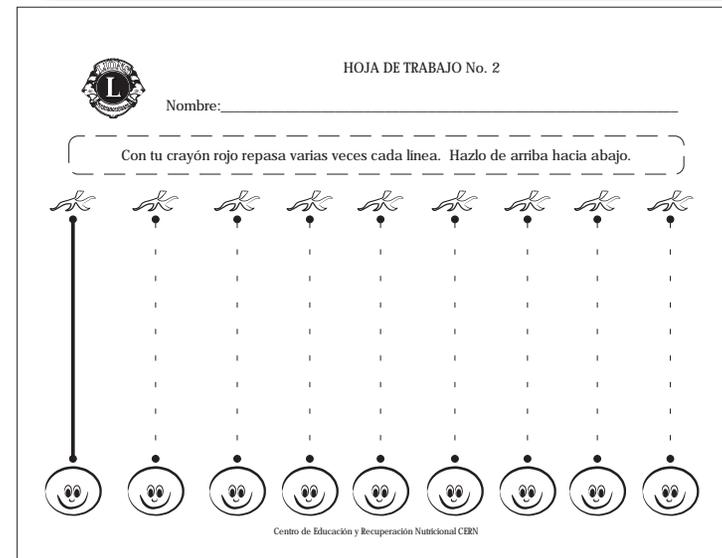
Cartilla de trabajo

La portada de la cartilla de trabajo para el alumno es igual a la del folleto para la maestra, se diseñó de esta forma para identificar rápidamente el área a la cual pertenece la cartilla.

La cartilla diseñó en color negro para reproducirla mediante fotocopias, lo cual reduciría significativamente los costos de producción y permitiría reproducir las hojas de trabajo conforme se vavence en el desarrollo del tema. Al igual que el folleto original para la maestra, la cartilla original estará en poder de la maestra; a los niños se les darán las fotocopias para que trabajen.

Para la diagramación de las hojas de trabajo se utilizó el margen escolar. El 25% de la hoja contiene el logotipo del Club de Leones, luego el número de hoja de trabajo, tiene un espacio para que la maestra escriba el nombre del alumno y un área donde están descritas las instrucciones del ejercicio de reforzamiento para que sea leído por la maestra y el 75% restante es el área de trabajo para el alumno.

La orientación de la hoja es horizontal para darle al alumno mayor facilidad y amplitud para que realice sus ejercicios.



Juegos:

De los 3 módulos, únicamente las áreas de matemáticas y ciencias cuentan con juegos o material de apoyo; el folleto de juegos no, debido a que parte del contenido del folleto corresponde a la realización de ejercicios manuales, rondas y otras actividades para que la maestra pueda realizar con el alumno.

Juego complementario para el área de matemática

El juego consta de 20 piezas: 10 dibujos y 10 piezas que representan los números del 1 al 10; cada pieza mide 10x40 cm para que puedan ser visualizadas por los niños incluso a una distancia de 5 mts.

Ejemplo de uso

La maestra puede colocar en un lado del salón los números desordenados y en otro lado, los objetos desordenados, luego le dice al alumno que busque el número 3 y la cantidad de objetos que representen el número indicado.

Juego complementario para el área de ciencias

Durante la entrevista realizada a la maestra Aracely Siliézar, ella indicó que a los niños les gusta mucho y les entretiene los juegos de varias piezas.

Por ello se diseñó un rompecabezas que consta de 30 piezas. Cada una tiene un área de 26x20 cm para que los niños tomen con facilidad las piezas.

El rompecabezas se diseñó con esa cantidad de piezas con el fin de que sea armado en forma grupal, a cada niño le tocará colocar 2 ó 3 piezas.

Tomando en cuenta la enfermedad que los niños padecen, el rompecabezas forma la gráfica de un plato con frutas y verduras para que la maestra le explique a los niños la importancia de comer éstos alimentos.

Al igual que el juego de matemática, el rompecabezas corresponde al tema de “Alimentación Sana” en el libro de la maestra y las gráficas son las mismas que el folleto y cartilla de trabajo para una mejor asociación del tema con gráficas.

5.10. Folleto del medio natural para la maestra



Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN

Índice

Información central.....	5
Los dedos de la mano.....	7
El tomate.....	8
El banano.....	9
El agua.....	10
La zanahoria.....	11
Las hojas.....	12
La remolacha.....	13
Las plantas.....	14
El frijol.....	15
Alimentación sana.....	16
Derecha e izquierda.....	17
Las piernas y pies.....	18
La física.....	19
Los sentidos.....	20
El oído.....	21
El oído.....	22
El gusto.....	23
El tacto.....	24
La vista.....	25
Los sentimientos.....	26



Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN

Objetivos

- Identificar colores rojo, amarillo, verde, anaranjado y morado.
- Identificar nombres de diferentes objetos.
- Reconocer líneas verticales y horizontales.
- Expresar con gestos y movimientos diferentes ideas, sentimientos o emociones
- Narrar experiencias propias.
- Clasificar objetos de acuerdo a su color.
- Asociar los colores con diferentes objetos.
- Manipular objetos de diferente color, forma, tamaño, peso y textura.
- Tomar correctamente el crayón.
- Seguir con progresión izquierda-derecha, arriba-abajo.
- Ejercitar la motricidad fina a través de actividades como cortar papel, puntear, colorear, etc.
- Nombrar los dedos de la mano.
- Compartir experiencias propias con los demás.




Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN

Los Dedos de la Mano

Mira tu mano, la mano tiene cinco dedos, cada dedo tiene su nombre, así como tú tienes uno y tus amigos también. Los nombres de los dedos son:



Ejercicio:
Pida a las niñas y niños que cuenten cuántos dedos tienen en cada mano y después diga el siguiente poema mostrando uno por uno los dedos:

Este dedito compró un huevito (meñique)
Este lo cocinó (anular)
Este lo peló (medio)
Este le echó salita (índice)
y este pícaro gordo se lo comió (pulgar)

Pida que aprendan el poema y que a la vez realicen movimientos con sus dedos imitándolo. Explique a los alumnos que ahora usarán algunos dedos de su mano para tomar el crayón. Muestre la forma en que deben hacerlo y pida que ellos lo hagan. Revise que tengan los dedos en la posición correcta. Atienda las necesidades de las niñas y los niños que usan la mano derecha o izquierda.



Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN

El tomate

Es una verdura de color rojo, su textura es muy lisa y es brillante, hay de diferentes tamaños y te lo puedes comer dentro de una ensalada, en un caldo, también como saba te la puedes comer, es un alimento muy saludable.

Ejercicio:
Si es posible, lleve un tomate para que los niños y niñas lo vean, si no, enséñeles ilustraciones o haga dibujos en el pizarrón. Pida a los niños y niñas que en la clase o a su alrededor busquen objetos del mismo color que el tomate y enséñeles el color rojo. Pida a los alumnos que con su mano hagan los movimientos de arriba hacia abajo que usarían para pintar una pared.



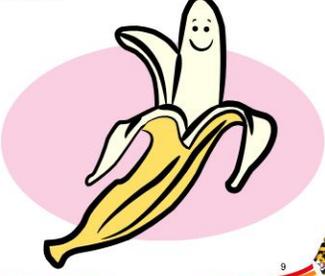
8

Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN

El Banano

El banano es una fruta saludable de color amarillo, hay de diferentes tamaños y crecen en unas palmeras. Los monos comen mucho banano porque les gusta el sabor dulce de la fruta.

Ejercicio:
Lleve un banano para que los niños y niñas lo vean. Si no, entonces enséñeles ilustraciones o haga dibujos en el pizarrón. Pida a los niños y niñas que en la clase o su alrededor busquen objetos del mismo color que el banano y enséñeles el color amarillo.



9

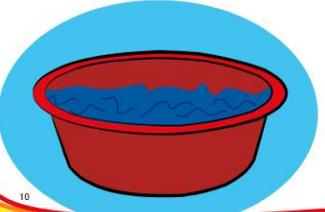
Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN

El agua

¿Sabías que hay mucha agua en todo el mundo?, el agua es muy importante para todos, ya que lo utilizamos para hacer la comida, la tomamos cuando tenemos sed, nos bañamos con el agua, hasta las plantas se alimentan con el agua y también lo utilizan los barcos y lanchas para ir a otros lugares.

El agua no tiene color, es transparente y tampoco tiene sabor, pero es importante que tomes agua todos los días para que tengas una mejor salud.

Ejercicio:
Lleve un balde de agua, muéstrelas a los niños y a las niñas que el agua no tiene sabor, no tiene olor y no tiene color. Juegue con los niños haciendo burbujas de agua con jabón. Enséñeles el color azul.



10

Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN

La zanahoria

¿Te gustan las zanahorias? Seguro que las has comido muchas veces. La zanahoria es una verdura de color anaranjado muy saludable, ayuda a que mires mejor y a los conejos les gusta mucho comer esa verdura y tu también la tienes que comer.

Ejercicio:
Lleve una zanahoria para que los niños y niñas lo vean. Si no, entonces enséñeles ilustraciones o haga dibujos en el pizarrón. Pida a los niños y niñas que en la clase o su alrededor busquen objetos del mismo color que la zanahoria y enséñeles el color anaranjado.



11

Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN

Las hojas

¿Sabías que los árboles respiran por las hojas?, ahora ya sabes...!!! así como nosotros respiramos por la nariz, los árboles respiran por las hojas para poder vivir. Cuando las hojas se hacen viejas entonces se caen y nacen otras nuevas, pero para que nazcan hojas nuevas tienes que alimentarlas con el agua.

Ejercicio:
Lleve a los niños a un lugar abierto, enséñeles la diferencia entre una hoja nueva y una vieja, también enséñeles el color verde y el café. Pida a los niños y niñas que busquen a su alrededor distintos objetos de color verde y café.



12

Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN

La remolacha

La remolacha es una verdura de color morado, es muy saludable, crece en el suelo y algunas personas lo utilizan para fabricar azúcar.

Ejercicio:
Lleve una remolacha para que los niños y niñas lo vean. Si no, entonces enséñeles ilustraciones o haga dibujos en el pizarrón. Pida a los niños y niñas que en la clase o su alrededor busquen objetos del mismo color que la remolacha y enséñeles el color morado.



13

Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN

Las plantas

Las plantas, al igual que los animales, son seres vivos, ellas Nacen, Crecen, se Reproducen y Mueren.

Las plantas respiran por las hojas y se alimentan por las raíces, las raíces también hacen que las plantas se mantengan de pie, son como nuestros pies, y ¿sabes qué comen las plantas?, se alimentan de agua para crecer mucho y tener largas ramas.

Ejercicio:
Converse con los niños y las niñas del cuidado que debemos darle a las plantas referente a la luz solar, el aire, el agua y la tierra. Salga con ellos y enséñeles las partes de una planta.



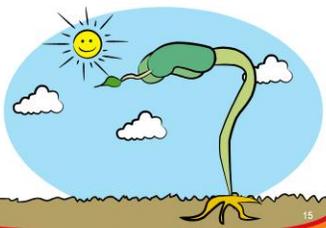
14

Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN

Frijol

Un plato de frijoles es una comida muy rica que comemos mucho en el desayuno, almuerzo o cena, pero... ¿has visto una planta de frijol?, ¿quieres aprender más sobre las plantas cuidando una planta?.

Ejercicio:
Déles a los niños una semilla de frijol a cada uno y un frasco o bote para sembrarlo. Pida a los niños y niñas que siembren la semilla de frijol en su recipiente. Observen por unos días el crecimiento de la planta y luego enséñeles a los niños el cuidado que le deben de dar al mismo.



15

Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN

Alimentación Sana

¿Por qué necesitamos los alimentos? Pues bien, los alimentos son todo aquello que los seres humanos comemos o bebemos para estar vivos. Nuestro cuerpo necesita los alimentos para vivir.

Los alimentos nos proporcionan la energía necesaria para saltar, correr, jugar o aprender. Tu corazón necesita la energía que obtenemos de los alimentos para latir; tu cerebro, para pensar, y tus músculos, para moverse. Todos los procesos que tienen lugar dentro de tu cuerpo requieren energía. Por eso, debes comer comida nutritiva.

Ejercicio:
Converse con las niñas y los niños acerca de los alimentos de la región en donde viven. Explíqueles las diferencias entre la comida nutritiva y no nutritiva.



16

Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN

Derecha e izquierda

Todos tenemos dos manos, y así como tu y tus amiguitos tienen un nombre, las manos tienen sus nombres, una mano se llama derecha y la otra mano se llama izquierda, pero... ¿cómo saber cual es la derecha y cual es la izquierda?

Ejercicio:
Amarre una lana o pita azul en la mano derecha de cada niño y niña, luego amarre una lana o pita roja en la mano izquierda. Explíqueles la diferencia de izquierda y derecha por medio de los colores. Juegue a que las niñas y niños digan cuántas manos tienen, qué hacen con sus manos y a identificar la mano derecha y la mano izquierda.



17

Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN

Las piernas y pies

Al igual que tus manitas, tienes tu pie izquierdo y pie derecho, con tus piernas puedes realizar muchas actividades como brincar, saltar, correr, patear una pelota, bailar y muchísimas cosas más que te diviertan. Para divertirse más, tienes que aprender a saber cual es tu pie y pierna izquierda, también tu pie y pierna derecha.

Ejercicio:
Realice diferentes juegos con los niños y niñas, para ejercitar identificación de pie derecho e izquierdo. Por ejemplo: en un círculo, que todos juntos repitan:

Adentro el pie derecho (mover el pie derecho)
 Afuera el pie derecho (mover el pie derecho)
 una buena sacudida (sacudir el pie derecho)
 una vuelta y nada más (dar la vuelta)

Repetir lo mismo con el pie izquierdo. Hacerlo varias veces.



18

Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN

Los ejercicios

Tu estás haciendo ejercicios cuando juegas lenta, brincas, te columpias y cualquier actividad que te divierta en donde utilices tu cuerpo.

Cuando haces ejercicios estás cuidando tu salud, también estás ayudando a tu cuerpo a que crezca mucho y sea muy fuerte, por eso tienes que correr y saltar, para que tengas más salud.

Ejercicio:
Juegue con las niñas y niños a reproducir ritmos. Haga diferentes ritmos con las manos dando palmadas, subiendo y bajando los brazos. También haga otros ritmos con los pies, puede mezclar brinco y el correr.



19

Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERB

Los Sentidos

Cuando ves por una ventana, hueles la comida que cocina mamá, escuchas música, cuando haces caras al comer un limón, cuando te quemas tu manita, estas sintiendo y para sentir necesitas tus ojos para ver, boca para saborear, orejas para escuchar, nariz para oler y piel para sentir, estos son los 5 sentidos, son 5...!! así como los dedos de tu mano.

Ejercicio:
Hable con los alumnos sobre los sentidos y su uso, enséñeles los principales órganos de los sentidos mencionados anteriormente y haga que se los señalen en sí mismos.



20

Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERB

El olfato

Respirar es muy importante para estar vivo y casi todo el aire que respiras entra y sale por la nariz. ¡Pero además, nuestro mundo tiene muchísimos olores!, eso quiere decir que el sentido del olfato también está en la nariz.

¿Cuántas veces has adivinado lo que había para comer solo con olerlo? Gracias al sentido del olfato somos capaces de distinguir un gran número de olores.

Ejercicio:
Lleve objetos que tengan olor (candela, hojas de eucalipto, cáscaras de naranja, limón, flores, etc.). Permita a los alumnos trabajar en grupos para que sientan los diferentes olores que hay. Hable del sentido del olfato



21

Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERB

El Oído

Cierra los ojos un momento. ¿Cuántos sonidos escuchas?. Los sonidos inundan el mundo en el que vives y todos los podemos escuchar porque entran al oído.

El oído es un órgano que permite escuchar muchos tipos de sonidos con diferentes características, como sonidos fuertes o débiles, escuchar a lo lejos y de cerca.

Ejercicio:
Realice sonidos con distintos objetos frente a los niños y niñas (bote con semillas, vaina con semillas, golpe de una piedra con otra, etc.)

Pregunte a los niños y las niñas qué parte del cuerpo les permite escuchar los sonidos. Hable del sentido del oído. Permita que niños y niñas jueguen en parejas a adivinar qué objetos producen diferentes sonidos



22

Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERB

El gusto

¿Cuántas veces te han dicho que mastiques despacio? ¿Cuántas veces te ha tenido que decir tu maestra que dejes de hablar? Pues bien, todo esto ocurre en la boca.

La boca se utiliza para masticar los alimentos, para percibir los sabores, para hablar y para respirar. Lo sabores que sentimos cuando comemos son: el dulce, el salado, el ácido y el amargo.

Ejercicio:
Experimente con las niñas y los niños a probar diferentes sabores. (Por ejemplo: para sabor ácido probar un limón, para sabor amargo probar el café, para salado probar la sal y para dulce probar el azúcar). Pregúnteles cuál sabor les gustó más, si lo habían probado antes, si han probado otras cosas que tienen el mismo sabor. Hable del sentido del gusto. Permita que los niños y las niñas jueguen en grupos para probar distintos sabores



23

El Tacto

La piel actúa como una barrera. Esta barrera te protege de pequeños golpes o cualquier cosa que te lastime. La piel te defiende.

La piel te permite recibir sensaciones: decir si algo está frío o caliente, si un objeto es liso o rugoso o si sientes dolor cuando te haces daño.

Ejercicio:
Salga del aula con los niños y las niñas y experimente a tocar texturas suaves, duras y rugosas, (por ejemplo: hojas de árboles, pétalos de una flor, piedras, corteza de árbol, etc.)

Pregúntales qué sienten al tocar cada cosa. Hable del sentido del tacto. Permita que los niños y las niñas jueguen a sentir texturas con diferentes partes del cuerpo.

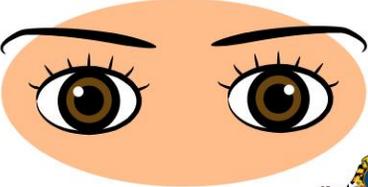


La vista

Los ojos nos permiten descubrir un mundo fantástico de infinidad de formas y colores que existe a nuestro alrededor. Gracias a la vista conocemos el mundo que nos rodea.

La vista te permite descubrir formas, colores, decir cuál es la posición, el tamaño o la distancia a la que está un objeto. Gracias a los ojos puedes ver la televisión, la naturaleza y muchas cosas maravillosas.

Ejercicio:
Converse con los niños y niñas acerca de el sentido de la vista, lleve pedazos de papel celofán de colores, haga que los niños se lo pongan en los ojos y vean a través del papel, de esa forma conocerán más sobre los colores y jugarán con su sentido de la vista.



Los Sentimientos

Son los diferentes estados de ánimo que tienes, es lo que expresas cuando estas enojado, cuando estas triste, cuando estas alegre o cuando te sientes mal.

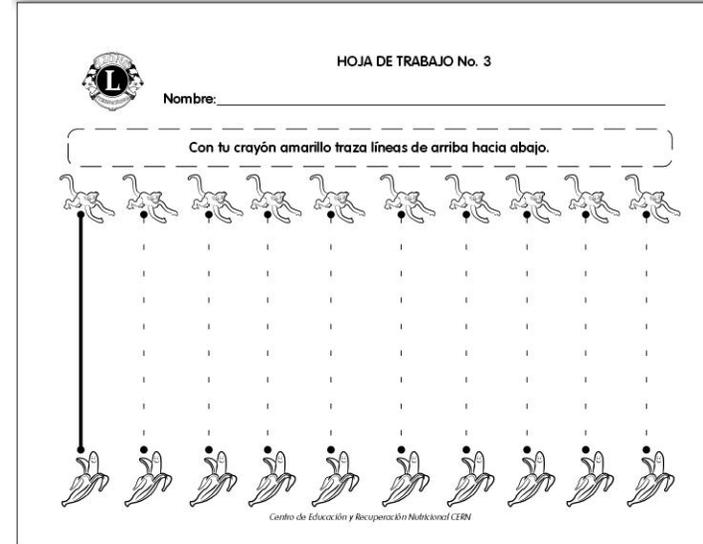
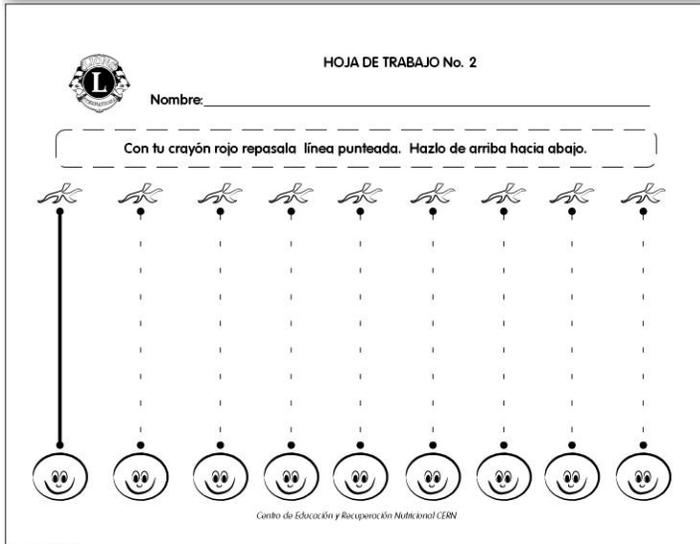
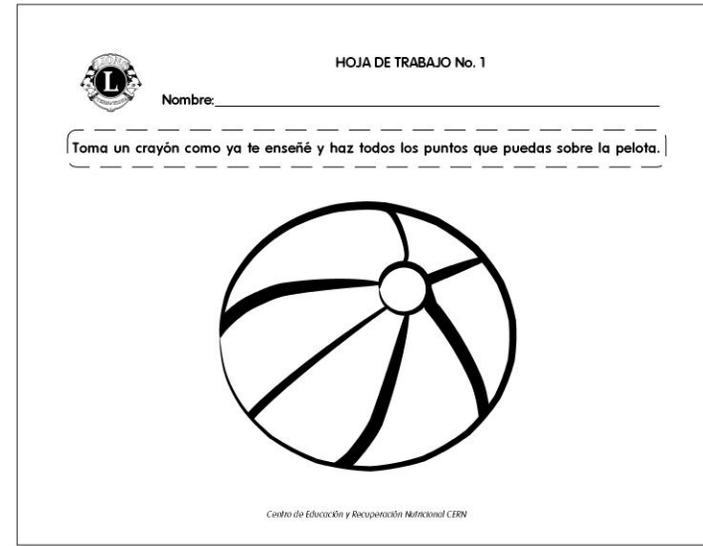
Ejercicio:
Converse con los niños y niñas acerca de lo que los hace sentir: Alegres, Tristes, Enojados y Asustados.

Dramatice con ellos diferentes situaciones que provocan los sentimientos mencionados.





5.11. Cartilla del medio natural para el alumno



HOJA DE TRABAJO No. 4

Nombre: _____

Las manos las fienes que lavar con agua antes de comer. Con tu crayón azul repasa varias veces cada línea. Hazlo de izquierda a derecha.

Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN

HOJA DE TRABAJO No. 5

Nombre: _____

El conejo quiere comer zanahoria, ayudalo a que la encuentre. Con tu crayón anaranjado repasa cada línea punteada. Hazlo de izquierda a derecha.

Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN

HOJA DE TRABAJO No. 6

Nombre: _____

Con tu crayón verde repasa el trazo que aparece en la página. Hazlo de izquierda a derecha, del árbol hacia la hoja

Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN

HOJA DE TRABAJO No. 7

Nombre: _____

Con tu crayón morado repasa cada curva que aparece en la página. Hazlo de izquierda a derecha, del niño para la remolacha

Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN

HOJA DE TRABAJO No. 8

Nombre: _____

Colorea la planta que aparece en el lado izquierdo de la hoja. En cada cuadro dibuja algo que las plantas necesitan para crecer (luz solar, viento, agua, tierra)

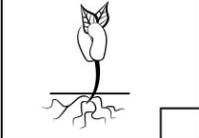
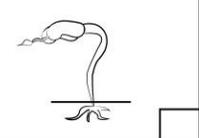
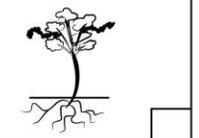
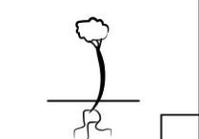
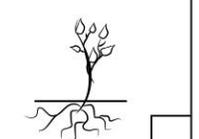
	1.	2.
	3.	4.

Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN

HOJA DE TRABAJO No. 9

Nombre: _____

Las plantas nacen, crecen, se reproducen y mueren. Ordena los dibujos colocando los números del 1 al 6 con ayuda de tu maestra

Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN

HOJA DE TRABAJO No. 10

Nombre: _____

Pinta las frutas y las verduras con los colores que has aprendido



Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN

HOJA DE TRABAJO No. 11

Nombre: _____

Dibuja tu mano derecha en azul y tu mano izquierda en rojo.

MANO IZQUIERDA

MANO DERECHA

Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN



HOJA DE TRABAJO No. 16

Nombre: _____

Dibuja en cada cuadro, cualquier objeto que produzca sonidos.

Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN

HOJA DE TRABAJO No. 17

Nombre: _____

Dibuja en cada cuadro diferentes alimentos que te hacen sentir cada uno de los sabores básicos.

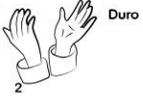
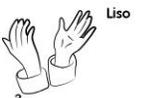
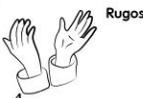
 Ácido	 Dulce
 Salado	 Amargo

Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN

HOJA DE TRABAJO No. 18

Nombre: _____

En el primer cuadro dibuja algo que se sienta suave al tocarlo. En el segundo cuadro algo duro. En el tercer cuadro algo liso y en el cuarto cuadro algo rugoso.

 Suave 1	 Duro 2
 Liso 3	 Rugoso 4

Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN

HOJA DE TRABAJO No. 19

Nombre: _____

Esoje los 4 colores que más te gusten del papel celofán, recórtalo y pegalo en los espacios.

Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN





HOJA DE TRABAJO No. 20

Nombre: _____

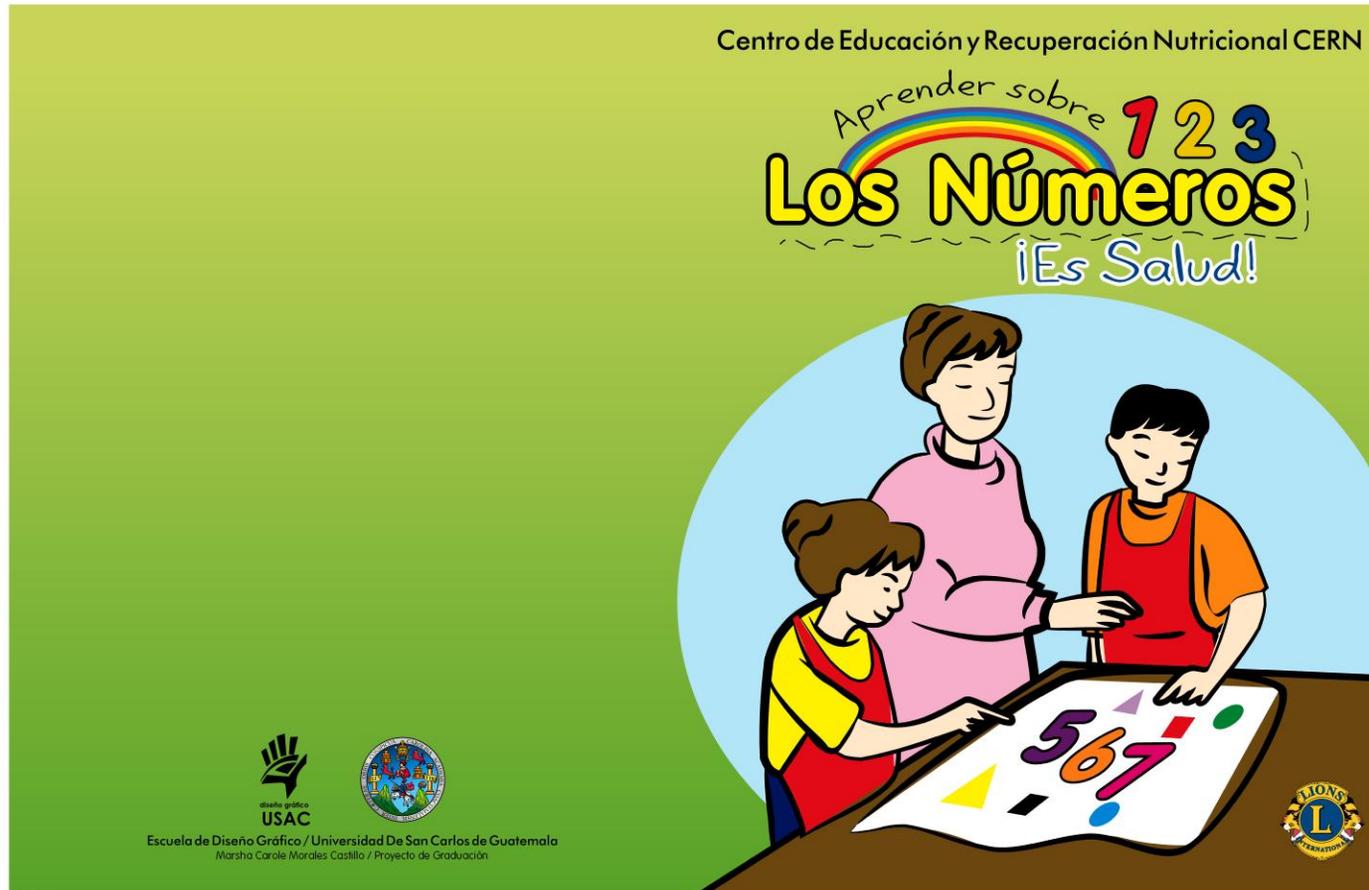
Dibuja y pinta lo que te hace sentir feliz, triste, enojado y asustado.



5.12. Rompecabezas del medio natural



5.13. Folleto de números para la maestra



Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN

Índice

Objetivos.....	5
Arriba y abajo.....	7
Adelante y atrás.....	8
Grande y pequeño.....	9
Largo y corto.....	10
Mucho y poco.....	11
El círculo.....	12
El cuadrado.....	13
El triángulo.....	14
El rectángulo.....	15
Número 1.....	16
Número 2.....	17
Número 3.....	18
Número 4.....	19
Número 5.....	20
Número 6.....	21
Número 7.....	22
Número 8.....	23
Número 9.....	24
Número 10.....	25
Los días de la semana.....	26



Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN

Objetivos

- Aprender a contar y a escribir los números
- Aprender las figuras geométricas más importantes.
- Identificar ubicación de objetos arriba-abajo, adelante-atrás.
- Identificar longitud de objetos.
- Comparar tamaños.
- Comparar cantidades.
- Clasificar objetos por tamaños.
- Conocer diferentes colores e identificarlos.
- Seguir instrucciones.
- Discriminar posición igual y diferente.
- Asociar colores con objetos.
- Ejercitar coordinación ojo-mano.
- Ejercitar equilibrio.
- Trabajar en grupos.



5



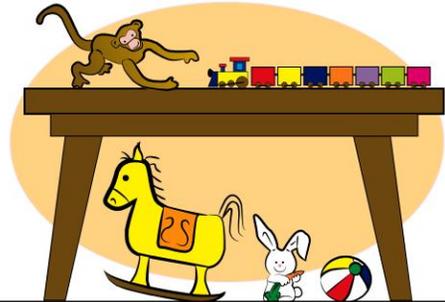
Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN

Arriba y abajo

Los objetos están en diferentes lugares, pero ¿cómo haces para decir dónde están exactamente?, usando las palabras, arriba y abajo, por ejemplo: las nubes están arriba, en el cielo y las piedras están abajo, en el suelo.

Ejercicio:

Coloque objetos arriba y abajo de una mesa, una silla, una ventana, etc. Pida a los niños y niñas que digan si están arriba o abajo. Dé instrucciones para que coloquen objetos arriba o abajo de otros.



7



Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN



Adelante y atrás

Cuando puedes ver un objeto, un animal o una persona con tu cuerpo totalmente recto, es porque estás viendo hacia adelante. Cuando está una persona, un objeto o un animal del lado de tu espalda y no la puedes ver tan fácil es porque está atrás. Adelante tienes tu nariz y atrás tu espalda, es muy fácil de distinguir.

Ejercicio:
Salga de la clase, pida a los niños y las niñas que se coloquen adelante o atrás de un lugar determinado. Ejemplo: párense adelante del árbol, párense atrás de la llanta. Repita este ejercicio varias veces y con diferentes objetos.




8

Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN



Grande y pequeño

Hay muchas personas, animales o cosas que tienen distintos tamaños, por ejemplo, un león es más grande que un gato y una hormiga es más pequeña que un perro. Tú puedes ser más grande o más pequeño que tu compañero.

Ejercicio:
Busque objetos de diferentes tamaños, como por ejemplo: libros, cuadernos, juguetes, etc. Pida a los niños y a las niñas que los agrupen por tamaños, pase con cada niño y que le señale cuáles son los objetos grandes y cuáles son los pequeños.




9

Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN



Largo y corto

Cuando estás en clase y ves el pelo de tus compañeritas, no todas tienen el pelo igual, a algunas les llega a los hombros, a otras les llega a la cintura, eso quiere decir que el pelo lo pueden tener largo o corto. Debes de aprender a diferenciarlo, otro ejemplo es con tu lápiz, cuando está nuevo, el lápiz es largo, pero cuando le sacas mucha punta, se vuelve corto.

Ejercicio:
Lleve pedazos de lazo de diferente longitud, unos largos y otros cortos, pídale a los niños y a las niñas que se sienten formando un círculo y coloca todas las tiras de lazo en el suelo de modo que se puedan ver los pedazos largos y cortos, vaya pidiendo uno por uno que tomen el lazo dependiendo de la longitud que usted pida.




10

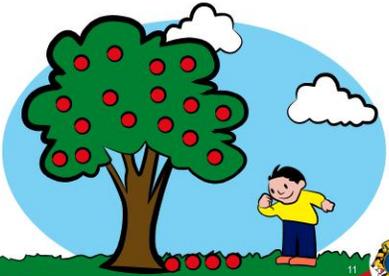
Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN



Mucho y poco

Un árbol tiene muchas manzanas, y cuando las manzanas crecen entonces pocas caen. Debes de aprender la diferencia entre mucho y poco para poder expresar mejor las cantidades de algunas cosas.

Ejercicio:
Si es posible, pida a los niños y las niñas que busquen afuera del aula un lugar donde encuentren muchas plantas y otro donde hayan pocas plantas y dígalas que indiquen la diferencia entre mucho y poco.




11

Círculo

El círculo es una figura geométrica muy importante para que hagas muchos dibujos bonitos, no tiene lados ni puntas, puedes encontrar esta figura en muchos lugares, por ejemplo, las llantas de un carro son circulares, el sol, la parte de arriba del borrador de un lápiz, etc.

Ejercicio:
Dibuje en el suelo un círculo grande. Pida a los niños y a las niñas que se tomen de las manos y hagan un círculo. Léales la rima y hágales preguntas para asegurarse de que la comprendieron. Pídale que caminen sobre el círculo dibujado repitiendo la rima siguiente:

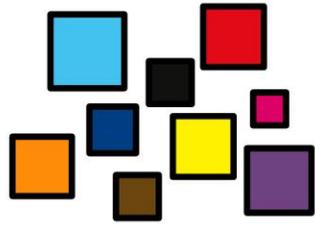
Redondo,
redondo
puedo rodar.
Círculo, círculo
me has de
llamar



El cuadrado

Es una figura geométrica que tiene 4 lados y sus lados son iguales, puedes encontrar muchos cuadrados en muchos objetos, como por ejemplo, una ventana, un dado, los cuadritos de tu cuaderno y muchas otras cosas más.

Ejercicio:
Dibuje un cuadrado en el pizarrón y presente la figura con su nombre. Pida a las niñas y los niños que formen grupos de 4 y que formen con sus cuerpos un cuadrado.



Triángulo

El triángulo es una figura geométrica que tiene 3 lados y 3 puntas, tiene la forma del techo de una casa, puedes dibujar una estrella haciendo dos triángulos, uno con la punta hacia arriba y otro con la punta hacia abajo uno sobre otro.

Ejercicio:
Dibuje un triángulo en el pizarrón. Presente la figura con su nombre. Pida a los niños y a las niñas que formen grupos de tres y con sus cuerpos formen un triángulo, luego pídale que busquen triángulos a su alrededor.



Rectángulo

El rectángulo es una figura geométrica con cuatro lados y cuatro puntos igual que el cuadrado, la diferencia es que dos de los lados del rectángulo son más largos que los otros dos lados. Dos lados son iguales y dos no.

Ejercicio:
Dibuje un rectángulo en el suelo. Pida a los niños y niñas que salten en la orilla del rectángulo con los pies juntos. Juegue a formar rectángulos, salgan del salón y con ramas de árbol pídale a sus alumnos que formen rectángulos de diferentes tamaños en el suelo.



Número 1

El número 1 es como tú, que sólo hay una persona única, nadie es igual a ti, eres el número 1. Se dibuja así: una línea como lluvia de izquierda a derecha, luego una recta de arriba hacia abajo y hasta abajo se traza una línea acostada de izquierda a derecha.



Ejercicio:
Pida a los niños que busquen una flor. Presente el numeral 1, dibújelo en el suelo y pídale que salten en un pie sobre el numeral, que griten "¡soy el número y brinco en un pie!" cada vez que salten.

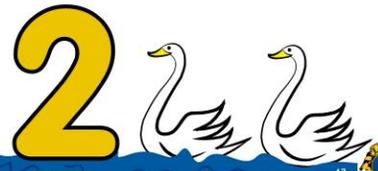


Número 2

El número 2 es la cantidad de ojos, de manos, de brazos, de orejas y de piernas que tienes. Parece un ciste. De un solo trazo puedes dibujar ese número de la siguiente forma:



Ejercicio:
Pida a los niños que formen parejas, explíqueles que parejas es lo mismo que decir grupos de 2. Póngase usted al frente de la clase y pídale a los niños que hagan dos flas atrás y que lleguen hasta usted brincando con sus dos piernas.

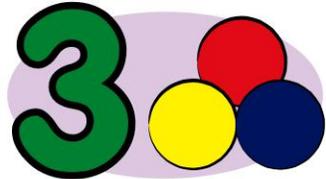


Número 3

El número 3 es la cantidad de colores primarios que existen, ¿cuáles son los colores primarios?: rojo, amarillo y azul. Y ¿cuántos son los colores primarios? 3. El tres son dos curvas que se dibujan de arriba hacia abajo.

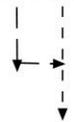


Ejercicio:
Dé a los niños y las niñas una hoja en blanco, dígalos que hagan 3 círculos y que en cada uno pinten los colores primarios.

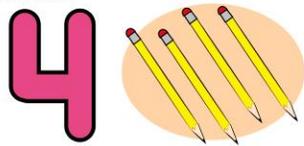


Número 4

El número 4 se dibuja sólo con líneas rectas, primero haces una línea de arriba hacia abajo, luego, de donde empieza ésta línea, trazas otra un poco torcida hasta que llegue a la mitad de la más larga, unes la línea larga y la torcida con una línea de izquierda a derecha. Como podrás ver, tiene forma de una pequeña bandera.



Ejercicio:
Pida a los niños y niñas que formen grupos de cuatro objetos: cuatro crayones, cuatro piedras, etc. Presente el numeral 4, dibújelo en el suelo y pídale que caminen sobre él dando cuatro pasos consecutivos y luego haciendo un alto. Luego que repitan ese movimiento. Mientras caminan dígalos que vayan contando.



Número 5

El número 5 es la cantidad de dedos que tienes en tu mano, se dibuja de ésta forma: una línea recta de derecha a izquierda, otra línea de arriba hacia abajo y una curva.



Ejercicio:
Cuenten los dedos de la mano del 1 al 5. Pida a las alumnas y alumnos que formen grupos con cinco objetos: cinco libros, cinco lápices, cinco flores, etc. Dibuje el numeral cinco en el suelo y pídale que salten sobre él, dando cinco saltos consecutivos y luego haciendo uno alto. Luego, que repitan ése movimiento, mientras saltan, pídale que vayan contando.

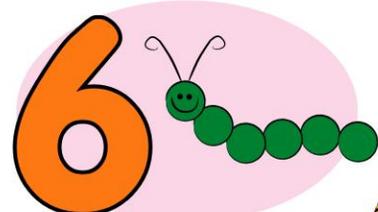


Número 6

El número 6 debes de aprender a dibujarlo de un solo trazo...!!!! ¿pero cómo?... vamos a ver, se hace así:



Ejercicio:
Déles a los niños y a las niñas una barra de plastilina de color verde, pídale que hagan 6 bolitas de plastilina y que con ésas 6 bolitas formen una oruga.



Número 7

El número 7 se dibuja con dos líneas, es muy fácil, una línea se dirige hacia la derecha y la otra línea de donde termina la línea derecha de arriba hacia abajo dibujando una pequeña curva.



Ejercicio:
Lleve muchas tapitas de aguas gaseosas, digale a los niños y las niñas que se sienten en un círculo y ponga todas las tapitas en medio, pídale que cada uno tome 7 tapitas y con esas 7 tapitas que las utilicen para hacer algun trabajo manual.

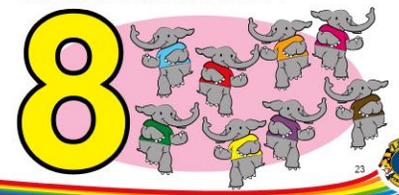


Número 8

El número 8 es un número muy cómico y muy fácil de dibujar, únicamente tienes que hacer dos círculos, un círculo grande y encima de éste círculo dibujas uno pequeño.



Ejercicio:
Cante la canción del elefante que dice así:
Un elefante se columpiaba
sobre la tela de una araña
y cuando vieron que resistía
fueron a llamar otro elefante...
dos elefantes se columpiaban...
Sigam cantando hasta que lleguen al número 8.



Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN

Número 9

El número 9 tiene un círculo en la parte de arriba y una línea de arriba hacia abajo de la siguiente forma:



Ejercicio:
Salga del aula con los niños y las niñas, pide que junten 9 hojas de un árbol que estén en la grama, ya que todos tengan sus hojas reunidas, cuénten juntos hasta el número 9.



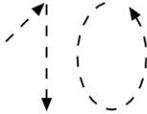
24



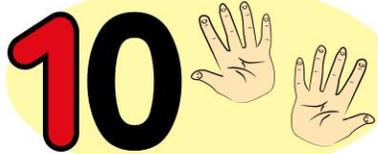
Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN

Número 10

Si cuentas los deditos de tus 2 manos te da un total de 10 deditos, es muy fácil contarlos, el número 10 lo forman el número uno y un cero, juntos forman el diez, el número uno se dibuja de la forma en que ya lo sabes hacer, el número 0 es un círculo estirado, lo dibujas a la derecha del número 1.



Ejercicio:
Cuenta con los niños y las niñas hasta el número 10 utilizando los dedos de las manos. Lleve pelotas de plástico, formen parejas, dígalas a los niños que hagan dos filas y se coloquen frente a frente, que se vayan pasando las pelotas uno al otro contando los números, repita las veces que considere necesario.



25

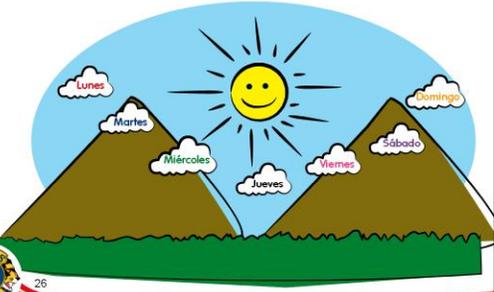


Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN

Los días de la semana

Los días de la semana son 7 en total, cada uno tiene un nombre. Cuenta con tus dedos de la mano: lunes, martes, miércoles, jueves, viernes, sábado y domingo. De lunes a viernes es cuando todos trabajamos y estudiamos; sábados trabajamos medio día, descansamos por la tarde y domingo descansamos todo el día...!!!!

Ejercicio:
Busque o invente una canción o poema de la secuencia de los días de la semana. Enséñelo a sus alumnos y alumnas, pida que lo repitan varias veces. Jueguen a dramatizar actividades que realizan cada día de la semana.



26



5.14. Cartilla de números para el alumno

Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN

Aprender sobre 1 2 3
Los Números
 ¡Es Salud!

4 5 6
 8 7

L

HOJA DE TRABAJO No. 1

Nombre: _____

Toma tu crayón y pinta con color rojo los objetos que están arriba, pinta la mesa con amarillo y los objetos que están abajo píntalos con color azul.

Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN

HOJA DE TRABAJO No. 2

Nombre: _____

Describe lo que ves en el dibujo. Pinta de color rojo las flores que están atrás del niño, luego, pinta de color amarillo las flores que están adelante de la niña.

Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN

HOJA DE TRABAJO No. 3

Nombre: _____

Pinta los objetos que sean del mismo tamaño que el primero

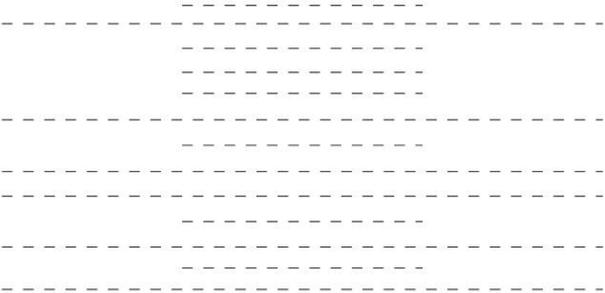
 GRANDE				
 pequeño				
 GRANDE				

Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN

 **HOJA DE TRABAJO No. 4**

Nombre: _____

Pinta de color verde las líneas largas y de color naranja las líneas cortas



Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN

 **HOJA DE TRABAJO No. 5**

Nombre: _____

Dibuja según las indicaciones de los cuadros del lado izquierdo y derecho, por ejemplo: con la flor, tienes que dibujar pocas flores y luego muchas flores, haz lo mismo con los demás.

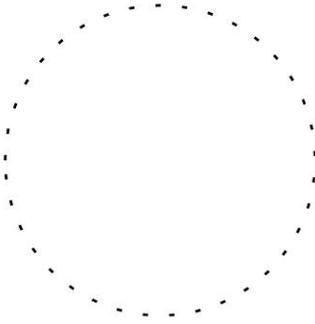
POCAS		MUCHAS
PEQUEÑO		GRANDE
CORTA		LARGA

Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN

 **HOJA DE TRABAJO No. 6**

Nombre: _____

Pinta la orilla del círculo y pinta adentro con el color que más te guste.

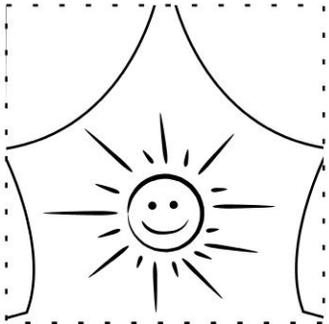


Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN

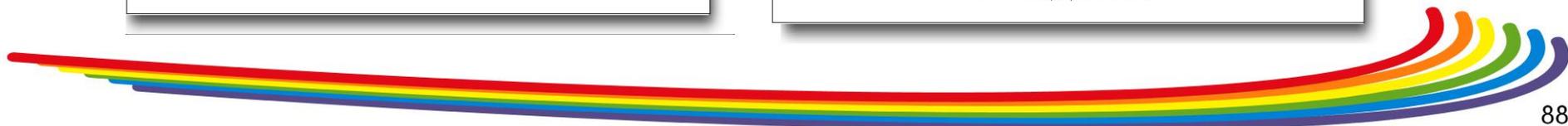
 **HOJA DE TRABAJO No. 7**

Nombre: _____

Repasa los puntos del cuadrado con color amarillo y pinta las cortinas con rojo.



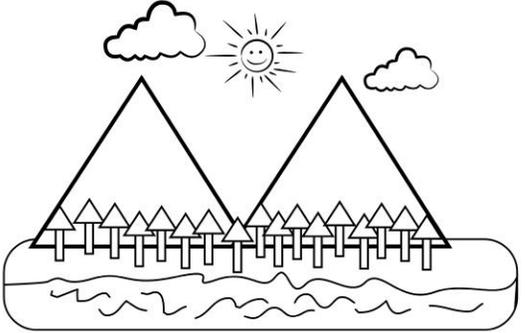
Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN



HOJA DE TRABAJO No. 8

Nombre: _____

Colorea todos los triángulos que veas en el paisaje

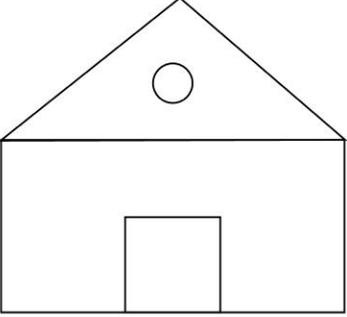


Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN

HOJA DE TRABAJO No. 9

Nombre: _____

Pinta el rectángulo que veas de color naranja, el círculo de amarillo, el triángulo de rojo y el cuadrado de color verde.



Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN

HOJA DE TRABAJO No. 10

Nombre: _____

Pinta el número 1, busca un objeto y pégalo al lado derecho de la hoja

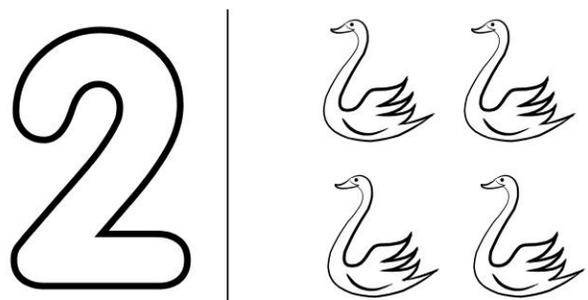


Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN

HOJA DE TRABAJO No. 11

Nombre: _____

Pinta el número 2, después colorea 2 cisnes pequeños del color que tu quieras



Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN



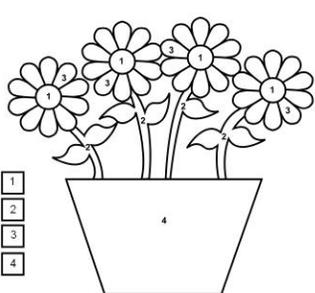

HOJA DE TRABAJO No. 12
 Nombre: _____
 Dibuja 3 animales que más te gusten y coloréalos.

3

Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN


HOJA DE TRABAJO No. 13
 Nombre: _____
 Pinta de amarillo en todos los espacios donde veas el número 1, de verde todos los espacios con el número 2, de rojo los espacios con el número 3 y de café los que tengan número 4.

4



Amarillo	1
Verde	2
Rojó	3
Café	4

Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN

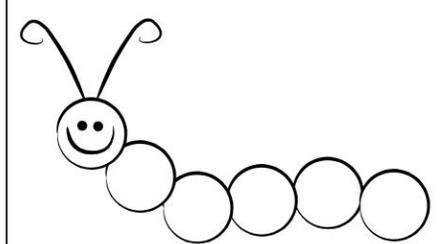

HOJA DE TRABAJO No. 14
 Nombre: _____
 Dibuja tu mano en el espacio en blanco y numera tus dedos del número 1 al número 5.

5

Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN


HOJA DE TRABAJO No. 15
 Nombre: _____
 Numera los círculos de la oruga del número 1 al 6, luego pínatala de color verde.

6



Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN



HOJA DE TRABAJO No. 16

Nombre: _____

Pega en el espacio en blanco las 7 tapitas que te dio tu maestra formando una figura

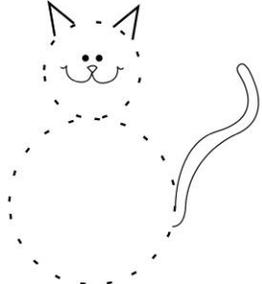
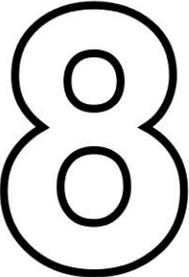


Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN

HOJA DE TRABAJO No. 17

Nombre: _____

Repasa con crayón negro la línea punteada y dile a tu maestra qué forma tiene el número 8. Luego pinta la figura de color anaranjado.



Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN

HOJA DE TRABAJO No. 18

Nombre: _____

Pega en el espacio en blanco las 9 hojas de árbol que recogiste y con un lápiz numera cada una del 1 al 9

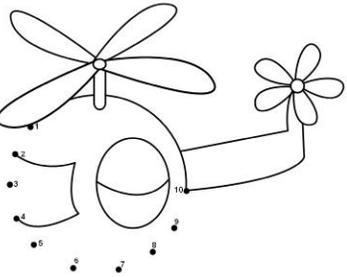


Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN

HOJA DE TRABAJO No. 19

Nombre: _____

Con tu lápiz une los puntos del número 1 al número 10, luego colorea la figura que formes.



Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN

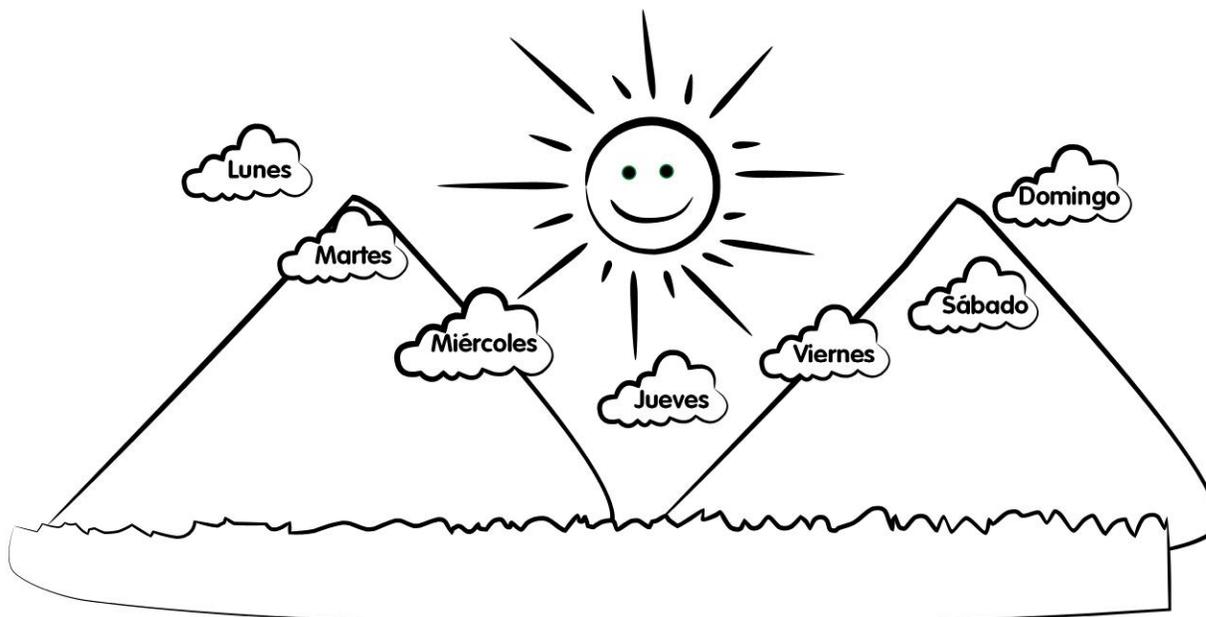




HOJA DE TRABAJO No. 20

Nombre: _____

Allí va el tren con los días de la semana, colorea cada día de la semana con los colores que tu maestra te indique.

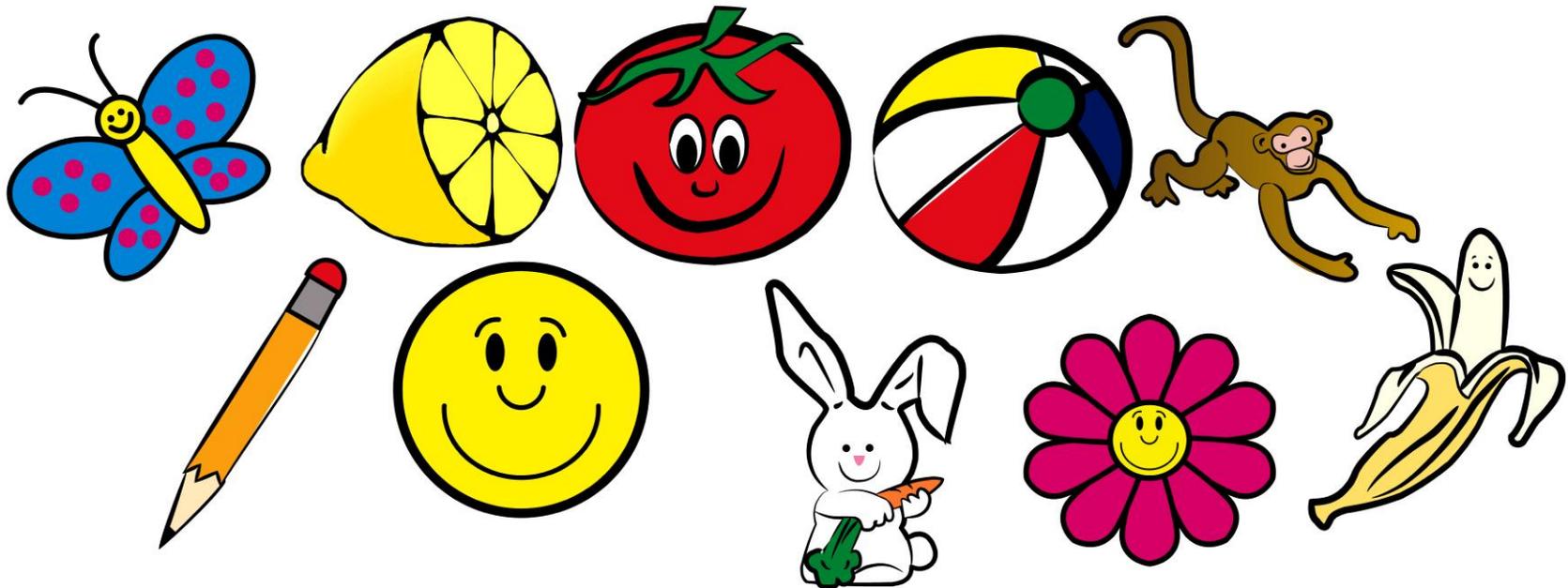


Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN



5.15. Juego de números

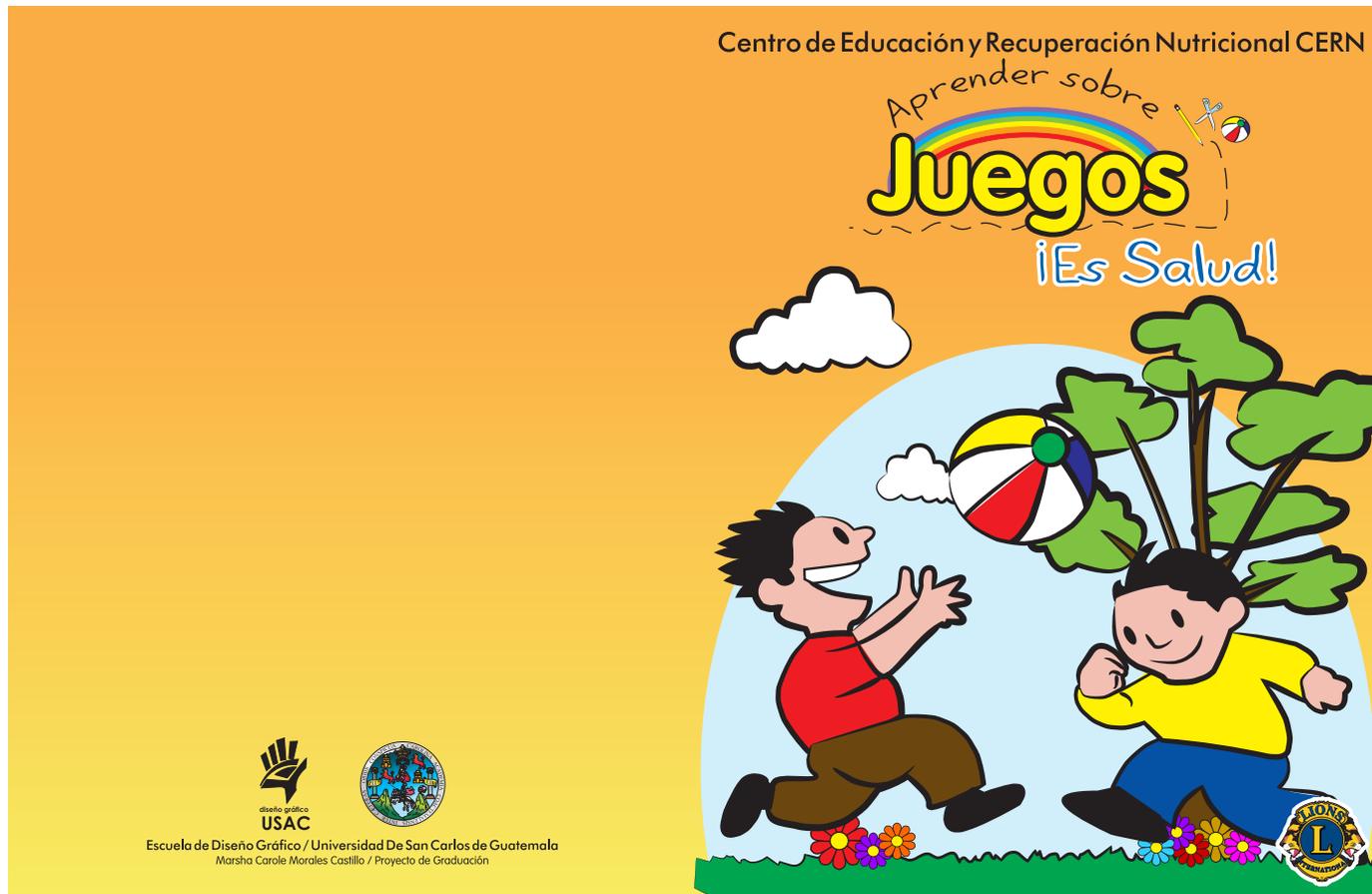
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0



5.16. Pizarra para el juego de números



5.17. Folleto de juegos para la maestra



Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN

Índice

Información central.....	5
Colores de cera.....	7
Plasticina para modelar.....	8
Libro para niños.....	9
Calcomanías.....	10
Tijeras.....	11
Pegamento.....	12
Mi amigo (a).....	13
Abrazos musicales.....	14
Afecto.....	15
Pío pío.....	16
Masaje de espalda.....	17
Micrófono mágico.....	18
Persiguiendo la sombra.....	19
Cruzar el río.....	20
Muy buen día su señoría.....	21
Mambú se fue a la guerra.....	22
Mi trencito.....	23
Canción de la nube.....	24
Pulgarcito.....	25
Nace el pollito.....	26




Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN

Objetivos

- Escuchar, comprender y repetir.
- Seguir instrucciones orales.
- Escuchar y comprender historias, juegos y canciones.
- Repetir palabras con sonido inicial.
- Expresar sentimientos.
- Ejercitar motricidad fina a través de colores.
- Expresar con gestos y movimientos diferentes ideas, sentimientos y emociones.
- Participar en actividades de expresión oral dirigida
- Discriminar auditivamente el sonido inicial de las vocales en las canciones.
- Mostrar seguridad en actividades diarias de la clase.
- Practicar coordinación general del cuerpo.
- Participar espontáneamente en juegos y actividades.
- Respetar ideas de otros.





Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN

Colores de cera

El propósito es aprender los colores, lenguaje y uso de los músculos de los dedos (motricidad fina).

Ponga a los niños a dibujar con los colores el dibujo que ellos quieran hacer en papel blanco.

Pase con cada uno de ellos y dídale que le platicuen lo que están dibujando.

Practiquen los nombres de los colores, luego léales una historia y pídale que dibujen la parte que más les haya gustado de la historia.

Al finalizar, ésta parte, llame a sus alumnos a su escritorio y que formen un círculo alrededor de él, tome una ficha de 25 centavos y póngala debajo de una hoja blanca, tome un crayón de cera y empiece a pintar en el papel sobre la ficha y así pueda revelar la imagen del objeto, haga comentarios positivos y luego haga el mismo ejercicio con los niños.





Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN

Plasticina para modelar

Propósito:
Uso de los músculos pequeños de la mano (desarrollo de motricidad fina) y desarrollar su lado creativo.

Ponga a los niños a amasar plastilina o a apretarla entre las manos.

Enséñele cómo hacer bolitas con plastilina, puede enseñarles que formen algunas vocales o números.

Mientras los niños juegan con la plastilina, cuénteles una historia o léales un cuento, puede darles diferentes objetos para que formen figuras creativas con la plastilina, por ejemplo, puede darles moldes para galletas y así puedan formar figuras más complejas a base de moldes.



8

Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN

Libro para niños

Haga del dormitorio de los niños un salón de clases, pídale que se pongan a su alrededor en una forma cómoda, ya sea acostados en sus camas, o sentados sobre ellas, tirados en el suelo sobre sábanas, etc.

Léales o cuénteles una historia, si la historia tiene descripciones de objetos, por ejemplo, un cielo o un árbol, enfatice en los colores de los mismos y hábleles sobre los colores.

Explíquelas detalladamente las descripciones de los personajes que protagonizan la historia, por ejemplo, si es sobre un niño obediente, dígame que ellos tienen que ser obedientes como el niño del cuento.



9

Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN

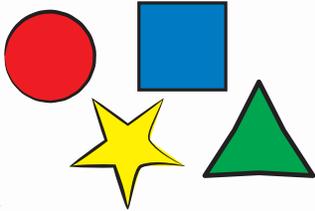
Calcomanías

Propósito:
Aprender colores y formas.

Llévelos a los niños, estampas de diferentes colores con figuras geométricas, enséñeles las calcomanías y pídale que le den el nombre de la figura geométrica y que le diga qué color tiene antes de darle la calcomanía.

Si escogen un triángulo o una estrella, pregúntele cuántos lados tiene un triángulo y cuántas puntas tiene una estrella.

Dé varias estampas a los niños con figuras geométricas y colores distintos y pídale que en una hoja formen diferentes figuras con las calcomanías



10

Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN

Tijeras

Propósito:
Uso de músculos finos y fortalecer los ojos.

Recuerde que sus manitas se están desarrollando; la práctica de recortar fortalece los músculos finos de las manos. Sus alumnos tendrán que sacudir sus manitas o tomar varios descansos al principio.

Practique cómo sostener las tijeras, abrir y cerrar, dibuje una línea recta en un periódico o cualquier otro pedazo de papel y ayude a sus alumnos a recortar por la línea.

Lo más importante es que recorte con las tijeras y no espere que el corte sea recto. Permita que sus alumnos tomen la iniciativa. Pregúntele qué les gustaría trazar y recortar.

Fortalezca sus habilidades de recortar con halagos como: "Tratas muy bien", "Buen trabajo recortando", "Puedo ver que tus manos están más fuertes", etc. Tenga cuidado y diviértase con sus alumnos recortando.



11

Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERVI




Pegamento

Propósito:
Uso de músculos pequeños de la mano (motricidad fina) y control.

Lléveles a los niños revistas viejas o periódicos, permita que ellos vean las revistas y recorten lo que ellos quieran pegar sobre una hoja en blanco.

Lleve varios materiales (trastes desechables, cajas de cereal, frijoles, arroz, arena, etc) para que los niños formen un paisaje o figuras con los materiales que quieran.

Escriba el nombre de cada niño con un marcador sobre un plato desechable, luego dígalos a los niños que tracen las líneas que usted realizó con el pegamento, luego que dejen caer brillantina, arroz u otros elementos sobre el nombre para que se quede pegado.






Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERVI




Mi amigo (a)

Definición:
Se trata de que cada participante presente a la persona compañera al resto del grupo, convirtiendo la presentación de una cosa "mía" en una cosa nuestra.

Desarrollo:
Los niños y las niñas se sientan en el piso formando un círculo y tomados de las manos. Uno comienza presentando a la persona de su izquierda con la fórmula "ésta es mi amigo (y el nombre de la niña o niño)", cuando dice el nombre, alza la mano de su amigo (a) al aire; se continúa el juego hasta haber sido todos los niños presentados.



somos amigos




Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERVI




Abrazos musicales

Definición:
Se trata de saltar al compás de una música, abrazándose a un número progresivo de compañeros y compañeras, hasta llegar a un abrazo final.

Material:
Radio o algún instrumento musical.

Desarrollo:
Los niños y las niñas danzan al ritmo de la música en el espacio disponible. Cuando la música se detiene, cada persona abraza a otra.

La música continúa, los niños y las niñas vuelven a bailar, si quieren con su compañero o compañera. La siguiente vez que la música se detiene, se abrazan tres personas y así sucesivamente se aumenta el número de personas que se abrazan, hasta llegar a un abrazo final.






Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERVI




Afecto

Definición:
Se trata de que todo el grupo exprese a una persona, sucesivamente, sentimientos positivos.

Material:
Algún retazo de tela para vendar los ojos.

Desarrollo:
El juego se hace en silencio, un participante con los ojos tapados, se sitúa en el centro y los demás en círculo a su alrededor.

Se le acercan y le expresan sentimientos positivos de forma no verbal, de la manera que deseen, durante un breve tiempo. La persona del centro cambia hasta que participen todos los que quieran.






Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERON



Pio-pio



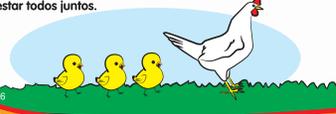
Definición:
Se trata de conseguir unir firmemente a todo el grupo buscando a mamá gallina o a papá gallo.

Materiales:
Algún pedazo de tela para vendarse los ojos.

Desarrollo:
Todos proceden a vendarse los ojos, la maestra le dice a un niño o niña en el oído que es papá gallo o mamá gallina.

Todos empiezan a mezclarse. Cada uno busca la mano de otros, la aprieta y pregunta ¿pio-pio?; si el otro niño también pregunta ¿pio-pio? se sueltan de las manos y siguen buscando y preguntando, excepto papá gallo o mamá gallina que se mantiene siempre en silencio.

Cuando al niño con los ojos vendados no le responde, el niño encontró a mamá gallina o a papá gallo y se quedan tomados de las manos en silencio. Siempre que algún niño o niña encuentra el silencio como respuesta, entra a formar parte de los pollitos que han encontrado a su papá o a su mamá hasta estar todos juntos.






Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERON



Micrófono mágico



Objetivos:
Se trata de pasar un objeto de mano en mano, únicamente a través del cual se podrá hablar. El objetivo es animar a los miembros del grupo más tímidos a hablar.

Materiales:
Cualquier objeto que simule un micrófono.

Desarrollo:
Se sientan en círculo. El objeto que hace de micrófono se pasa de una persona a otra. Los participantes deben decidir por sí mismos tanto si desean hablar, como pasar el objeto sin hacerlo.






Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERON



Perseguir la sombra



Conceptos que se enseñan:
Perseguir, escapar y moverse en un espacio en general.

Objetivos:
Darle la oportunidad a los niños de explorar sus habilidades para perseguir y escapar.

Descripción de la actividad:
Para ésta actividad se necesita un lugar amplio y soleado, haga que los niños tomen una pareja y luego busquen con su compañero (a) un lugar adecuado dentro del sitio de juego.

Un niño será el que "camina" y el otro será el que "atrapa". Pídale a los niños que busquen sus sombras. Al oír la palabra "YA", el que "atrapa" trata de atrapar al que "camina" pisándole la sombra. Haga que los niños cambien de papel y continúen jugando.






Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN




Cruzar el río

El objeto de esta actividad es el de darle a los niños la oportunidad de practicar sus habilidades para saltar y caer (aterrizar) haciendo énfasis en el movimiento de los brazos al saltar.

Sugerencia:
Mover los brazos hacia adelante y hacia atrás al saltar, aterrizar en una posición equilibrada sin tambalearse ni caerse.

Materiales:
Cosas sobre las cuales se pueda saltar (lazo para saltar, aros, líneas sobre el piso hechas con masking tape). Tener aunque sea un objeto por niño, sobre el cual cada uno pueda saltar.

Descripción de actividad:
Lleve a cabo esta actividad en un lugar amplio, ya sea dentro del salón o afuera, pero que tenga los límites marcados para que los niños sepan en qué parte pueden o no pueden jugar. Antes de empezar, distribuya y coloque sobre el piso los lazos de saltar o aros por todo el lugar, de manera que queden planos contra el piso.

Explíquele a los niños que van a "dar un paseo por el bosque" y que van a tener que cruzar un río. Pídales que caminen por el lugar y que cuando encuentren un río (objeto) salten sobre el río sin mojarse los pies. Los niños deben de jugar independientemente sin ayuda de sus compañeros.




Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN




Mambú se fue a la guerra



Mambú se fue a la guerra,
¡qué dolor, qué dolor, qué pena!
Mambú se fue a la guerra,
no sé cuándo vendrá.
¡Ah, ah, ah, ah, ah, ah!
No sé cuándo vendrá.
¿Vendrá para la Pascua?
¡Qué dolor, qué dolor, qué pena!
¿Vendrá para la Pascua
o por la Trinidad?
¡Ah, ah, ah, ah, ah, ah!
O por la Trinidad.
La Trinidad se pasa,
¡qué dolor, qué dolor qué pena!
La Trinidad se pasa,
Mambú no vuelve más.
Por allí viene un paje,
¡qué dolor, qué dolor, qué pena!
Por allí viene un paje,
¿Qué noticias traerá?
¡Ah, ah, ah, ah, ah, ah!
¿Qué noticias traerá?
-Las noticias que traigo,
¡qué dolor, qué dolor, qué pena!
-Las noticias que traigo,
¡dan ganas de llorar!
¡Ah, ah, ah, ah, ah, ah!
Dan ganas de llorar!
Mambú ha muerto en guerra,
¡Qué dolor, qué dolor, qué pena!
Mambú ha muerto en guerra,
y yo le fui a enterrar.

Mi trencito



Chiqui, chiqui
chiqui, chá.
Dando vueltas
y más vueltas
mi trencito alegre va.
Silva y silva
en los caminos
entre copos de algodón;
corriendo su maquinita
y entonando su canción
chiqui, chiqui,
chiqui, chá




Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN

Canción de la nube

A una nube blanca,
nube de algodón,
le dolía mucho
mucho el corazón.

Porque allá en el bosque
una pobre flor,
se esetaba muriendo
de tanto calor.

El amigo viento
la llevó hasta el río
y la nube blanca
se bebió el rocío.

Con la fresca lluvia
se baño la flor
y la nube blanca
se sonrió de amor



24

Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN

Pulgarcito

A pulgarcito lo invitaron
a pulgarcito lo invitaron
a dar un vue-vue-vuelo
en un avión

A dar un vue-vue-vuelo
en un avión
oe, oe, oe, oa (plas, plas) oe, oe, oa
oe, oe oe, oa (plas, plas) oe, oe oa
Y cuando estaba allá arriba
La gasoli, li, lina se acabo (repetir)
oe, oe, oe, oa (repetir)



25

Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN

Nace el pollito

¡Tas! ¡tas! ¡tas!
¡Qué durito das!

¡Tas! ¡tas! ¡tas!
¡Un poquito más!

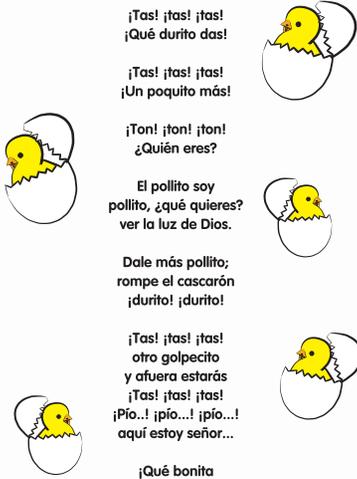
¡Ton! ¡ton! ¡ton!
¿Quién eres?

El pollito soy
pollito, ¿qué quieres?
ver la luz de Dios.

Dale más pollito;
rompe el cascarón
¡durito! ¡durito!

¡Tas! ¡tas! ¡tas!
otro golpecito
y afuera estarás
¡Tas! ¡tas! ¡tas!
¡Pío...! ¡pio...! ¡pio...!
aquí estoy señor...

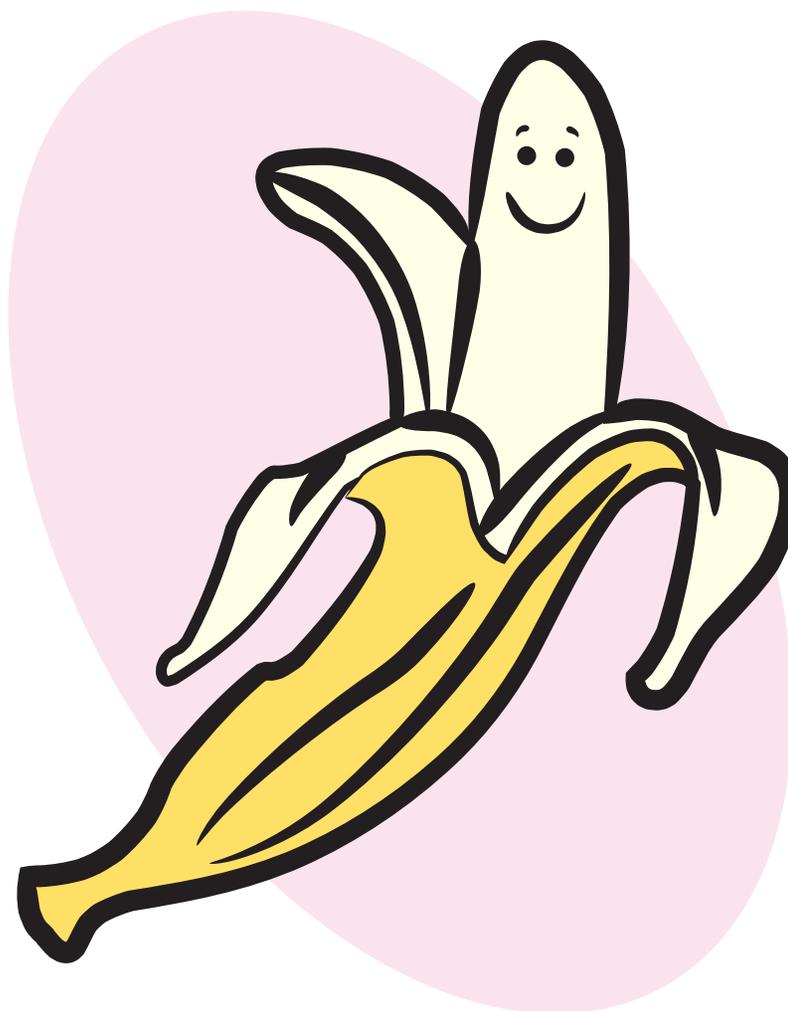
¡Qué bonita
es la luz de Dios!



26

Conclusiones

1. El diseño de los 3 folletos educativos cumplió satisfactoriamente el objetivo de facilitarle a la maestra en forma gráfica y textual la labor docente.
2. Las cartillas de trabajo para los alumnos cumple con el diseño gráfico para reproducción continua a bajo costo; también cumple con la necesidad de ofrecer a los alumnos una variedad de ejercicios con gráficas e instrucciones fáciles de comprender.
3. Los juegos facilitan el logro de los objetivos gráficos y didácticos para reforzar los temas vistos en clase.



Lineamientos para la puesta en práctica de la propuesta

Los folletos para la maestra fueron diseñados para ser reproducidos por medio de impresión digital o en litografía, si fuera a imprimirse en grandes cantidades ó centros de impresiones pequeñas para realizar reproducciones en menor cantidad; éste producto se reproducirá las veces que sean necesarias ó cuando se deteriore.

Las cartillas de trabajo para los niños fueron diseñados para reproducción digital para la maestra y reproducción por fotocopias para los alumnos y así minimizar costos, ya que éstos tendrán una reproducción continúa.

Los juegos que complementan los módulos fueron diseñados para impresión digital en gran formato sobre un sustrato especial para prolongar la durabilidad del producto.

El Club de leones cuenta con un presupuesto de Q.6,000.00 para poder realizar una prueba piloto con las piezas presentadas en éste proyecto.



Ventajas y desventajas de reproducción

Folletos para la maestra

Ventajas:

- El sustrato utilizado es grueso y durable.
- El tipo de papel hace que los colores se vean más brillantes.
- El engrapado en el centro brinda mayor seguridad para sostener las hojas del folleto.

Desventajas:

- La portada y contraportada no tienen aplicación de barniz especial, por lo que la protección de los mismos es menor.
- Con el tiempo, las hojas engrapadas se empiezan a deteriorar en la parte superior e inferior.

Cartilla de trabajo para los alumnos

Ventajas:

- Al reproducir el producto por fotocopidora, las copias mantienen una calidad óptima para el uso de los niños.
- El fotocopiado reduce los costos de producción.
- Los lugares para reproducir las cartillas son accesibles y no se necesita de una memoria digital para almacenar los artes.
- La cartilla que conservará la maestra contiene espiral plástico, lo cual permite que la manipulación de las hojas para el fotocopiado sea fácil.

Desventajas:

- Si se sacan muchas fotocopias para uso futuro, con el tiempo éstas pierden la intensidad de color.
- Con el uso de la cartilla para fotocopiar, las hojas poco a poco se van desprendiendo del espiral plástico que las sostiene.

Juegos

Ventajas:

- El sustrato de los juegos es un adhesivo brillante que ayuda a que los colores se vean fuertes.
- El adhesivo tiene un barniz que permite que el color se proteja y se mantenga.
- El uso de adhesivo sobre PVC brinda rigidez a las piezas.
- En el caso de los números, el magnético permite que la utilización de los mismos sea fácil para la maestra y los niños.
- Las piezas diseñadas pueden durar un año aproximadamente, dependiendo del tipo de uso que se les dé.

Desventajas:

- La reproducción de las piezas tiene un costo elevado.
- Las piezas no están laminadas, por lo que si las piezas tienen contacto con agua, se deterioran rápidamente.



Acabados y costos de folletos para la maestra

- Cantidad de folletos: 3
- Programa: freehand editable
- Versión: MX
- Sustrato de portada y contraportada: cartón Texcote
- Sustrato de páginas interiores: glossy mate
- Color: full color en CMYK
- Tamaño: 11x17 pulgadas abierta / carta cerrada
- Total de páginas: 26
- Acabado: doblado y engrapado
- Tipo de impresión: digital
- Lugar de impresión: Xerox Docucentro
- Duración de las piezas: 9 meses



Desglose de costos por folleto:

1 Impresión 12*18 color	Q.22.50
12 Impresiones D/C Expresión	Q.118.00
Total de 1 folleto	Q.220.50

Gran total (3 folletos) Q.661.50

Nota: la factura escaneada se podrá ver en anexos.



Acabados y costos de cartillas para alumnos

- Cantidad de cartillas: 2
- Programa: freehand editable
- Versión: MX
- Sustrato de páginas: bond 120 g.
- Color: Un color (negro)
- Tamaño: 8.5x11 pulgadas
- Total de páginas: 21
- Acabado: espiraleado con espiral plástico
- Tipo de impresión: digital
- Lugar de impresión: USAC
- Duración de las piezas: 4 meses

Desglose de costos por cartilla:

21 Impresiones en b/n	Q.15.75
espiral de plástico con	Q.10.00
carátula transparente	Q.25.75
Total de 1 folleto	
Gran total (2 cartillas)	Q.51.50



Acabados y costos de rompecabezas

- Cantidad de rompecabezas: 1
- Cantidad de piezas: 30
- Programa: photoshop flat
- Versión: CS
- Formado: tiff
- Sustrato de impresión: vinil adhesivo
- Color: full color en CMYK
- Tamaño: 1x0.76 m
- Acabado: vinil adhesivo pegado sobre pvc de 1mm
piezas recortadas y laminadas
- Tipo de impresión: digital
- Calidad: fotográfica
- Lugar de impresión: Imagen visible
- Duración de las piezas: 1 año

Desglose de costos:

1 Vinil adhesivo con impresión digital de
1x0.76 m pegado sobre pvc de 1mm
y laminado Q.208.67

Gran total: **Q.208.67**

Nota: cotización escaneada en anexos



Acabados y costos de juego numérico

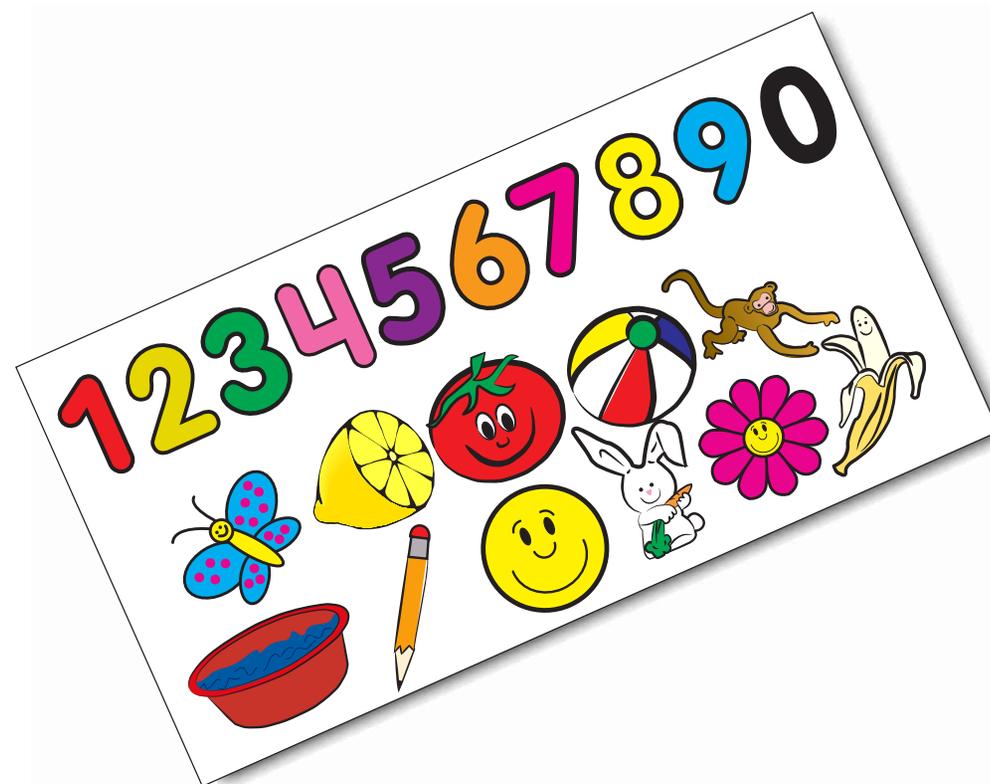
- Cantidad de juegos: 1
- Cantidad de piezas: 20
- Programa: photoshop flat
- Versión: CS
- Sustrato de impresión: vinil adhesivo
- Color: full color en CMYK
- Tamaño de la impresión: 2x1 m
- Acabado: vinil adhesivo pegado sobre pvc de 1mm.
piezas recortadas con magnético en la parte posterior
- Tipo de impresión: digital
- Calidad: fotográfica
- Lugar de impresión: Imagen visible
- Duración de las piezas: 1 año

Desglose de costos:

1 Vinil adhesivo con impresión digital de 2x1 m pegado sobre pvc de 1mm. con magnético en la parte posterior Q.800.00

Gran total: Q.800.00

Nota: cotización escaneada en anexos.



Fuentes consultadas y bibliografía

- Carribelo Adriana; "Concepto y tipos de educación", España 2006
 - "Diccionario enciclopédico Sopena", Editorial Sopena, Barcelona 2006
 - "Diccionario de Medicina Mosby", Editorial Océano, España 2006
 - Diccionario virtual educativo Microsoft ® Encarta ® 2007.
 - Gómez Federico; "Desnutrición", México 2006
 - Informe de la OMS para la Tuberculosis 2006, Nota descriptiva OMS N°104, Marzo 2007
 - Ministerio de Educación, "Módulo de capacitación docente 3", Guatemala 2006
 - MINEDUC, "Revista digital de la educación", España 2007
 - Palacios, Oscar de León; "Historia de la educación", Editorial Oscar de León Palacios, Guatemala 1996
 - Paz, Eva Graciela; "Manual de técnicas gráficas y aplicación creativa de la letra", Guatemala No. 170-96
 - Pérez, Calero; "Educar jugando", Barcelona 2006
 - "Psicología del niño y del adolescente", editorial Educativa, Guatemala 1999
 - Sandoval, Ana María; "Psicología general", Editorial Sandoval, Guatemala 2001
 - Swan, Allan; "Cómo diseñar retículas", Ediciones G. Gili, Barcelona 1990
 - www.paidopsiquiatria.com
- Entrevistas:
- Siliezar, Ana Luisa; CERN, Directora
 - Quirán, Mayra Aracely; CERN, Maestra
 - Venancio, Juan; Club de Leones, Vicepresidente

Glosario

Acabado

Es un término empleado en el medio publicitario cuya finalidad es obtener un arte con características adecuadas para la aplicación particular del producto que se está manufacturando. En algunos casos el proceso de acabado puede tener la finalidad adicional de lograr que el producto entre en especificaciones dimensionales.

Ad honorem:

Que se hace sin recibir retribución alguna de manera honoraria; sólo por la honra.

Adhesivo

Es una sustancia que puede mantener unidos a dos o más cuerpos por contacto superficial. Es sinónimo de cola y su importancia en la industria moderna es considerable.

Arcoiris

Fenómeno que produce la aparición de un espectro cuando los rayos del sol atraviesan pequeñas partículas de humedad contenidas en ella .

Beneficencia

Virtud de hacer el bien; conjunto de servicios cuyo fin es socorrer a las personas que no pueden pagar sus servicios básicos.

Calidad

Es un conjunto de propiedades inherentes a un objeto que le confieren capacidad para satisfacer necesidades implícitas o explícitas. La calidad de un producto o servicio es la percepción que el cliente tiene del mismo, es una fijación mental del consumidor que asume conformidad con dicho producto o servicio y la capacidad del mismo para satisfacer sus necesidades.

Cartilla

Cuaderno pequeño, impreso, que contiene letras del alfabeto y los primeros rudimentos para aprender a leer.

CMYK

El modelo CMYK (acrónimo de Cyan, Magenta, Yellow y Key) es un modelo de colores sustractivo que se utiliza en la a . Este modelo se basa en la mezcla de pigmentos para crear otros colores.

Color

Fenómeno físico de la luz o de la visión, asociado con las diferentes longitudes de onda en la zona visible del espectro electromagnético. Sensación producida por los rayos luminosos que impresionan los órganos visuales y que depende de la longitud de onda. Sustancia preparada para pintar o teñir.



Desnutrición

Pérdida de reservas o debilitación de un organismo por recibir poca o mala alimentación. La baja ingestión de alimentos energéticos, después o durante alguna enfermedad son algunas de las causas que provocan la desnutrición.

Didáctico

Perteneciente o relativo a la enseñanza adecuado para enseñar o instruir.

Folleto

Publicación impresa, no periódica pero de corta extensión. Obra impresa, no periódica de reducido número de hojas.

Freehand

Es un programa informático de creación de imágenes mediante la técnica de . Gracias a ella, el tamaño de las imágenes resultantes es escalable sin pérdida de calidad, lo que tiene aplicaciones en casi todos los ámbitos del diseño gráfico: , (incluyendo animaciones), rótulos publicitarios, etc.

Intermediario

Dicho de un proveedor, de un tendero, etc.: Que median entre dos o más personas, y especialmente entre el productor y el consumidor de géneros o mercancías.

Logotipo

Grupo de letras fundidas en un solo bloque para facilitar la composición topográfica; Diseño que distingue una marca, nombre de una empresa o un producto.

Magnético

Fue quien evidenció en por primera vez que una genera un a su alrededor. En el interior de la materia existen pequeñas corrientes cerradas al movimiento de los que contienen los , cada una de ellas origina un microscópico imán. Cuando estos pequeños imanes están orientados en todas direcciones sus efectos se anulan mutuamente, el material no presenta propiedades magnéticas; y en cambio, si todos los imanes se alinean actúan como un único imán y en ese caso decimos que la sustancia se ha magnetizado.

Magnitud

Tamaño de un cuerpo, toda propiedad de los cuerpos que puede ser medida. Grandeza, excelencia o importancia de una cosa.

Naturaleza

Esencia y propiedad de característica de cada ser ; conjunto orden y disposición de todas las entidades que componen el universo. Virtud propiedad y calidad de las cosas.

Número

Expresión de la cantidad computada con relación a una unidad; signo o conjunto de signos con que se representa el número. En una publicación periódica, cada una de las hojas o cuadernos correspondientes a distinta fecha de edición, en la serie cronológica respectiva.

Orden del quetzal *(tomado de Prensa libre el 24 de septiembre del 2004)*

Como símbolo de alto honor y reconocimiento, Jorge Ubico creó en 1936 la Orden del Quetzal, para que fuera entregada a ciudadanos "por eminentes servicios de orden internacional, virtudes cívicas acrisoladas o por notorios méritos de carácter científico, literario, artístico o humanitario"

Organigrama

Cuadro que expresa la organización de una entidad determinada. Esquema que presenta el encadenamiento de operaciones que deberán realizar los trabajadores de una empresa.

Photoshop

Es una en forma de taller de pintura y fotografía que trabaja sobre un "lienzo" y que está destinado para la , fotográfico y pintura a base de , , etc, elaborada por la compañía de inicialmente para computadores pero posteriormente también para plataformas con sistema operativo .

Piñata

Olla o vasija; olla o cosa semejante, llena de dulces, que en algunas fiestas populares suele colgarse para que alguno de los concurrentes, con los ojos vendados, procedan a romperlo.

Prevención

Preparación y disposición que se hace anticipadamente para evitar un riesgo o ejecutar algo. Provisión de mantenimiento o de otra cosa que sirve para un fin.

Prototipo

Ejemplar original o primer molde en que se fabrica una figura u otra cosa.

PVC (policloruro de vinilo)

Se presenta como un material blanco que comienza a reblandecer alrededor de los 80°C y se sobre 140°C. Cabe mencionar que es un polímero por adición y además una que resulta de la polimeración del cloruro de vinilo o cloroeteno. Tiene una muy buena resistencia eléctrica y a la llama .

Ruido

Perturbación sonora compuesta por un conjuntos de sonidos de amplitud. Frecuencia y fases variables cuya mezcla suele provocar una sensación sonora desagradable al oído. El concepto de Ruido también se maneja para describir un entorno con excesiva cantidad de objetos, colores, etc. Que sean molestos al ojo humano.

Sanitario

Relativo a la sanidad, perteneciente a las instalaciones higiénicas de una casa, de un edificio, etc.

TIFF

La denominación en inglés "*Tagged Image File Format*" (*formato de archivo de imágenes con etiquetas*) se debe a que los ficheros *TIFF* contienen, además de los datos de la imagen propiamente dicha, "etiquetas" en las que se archiva información sobre las características de la imagen, que sirve para su tratamiento posterior.

Tuberculosis

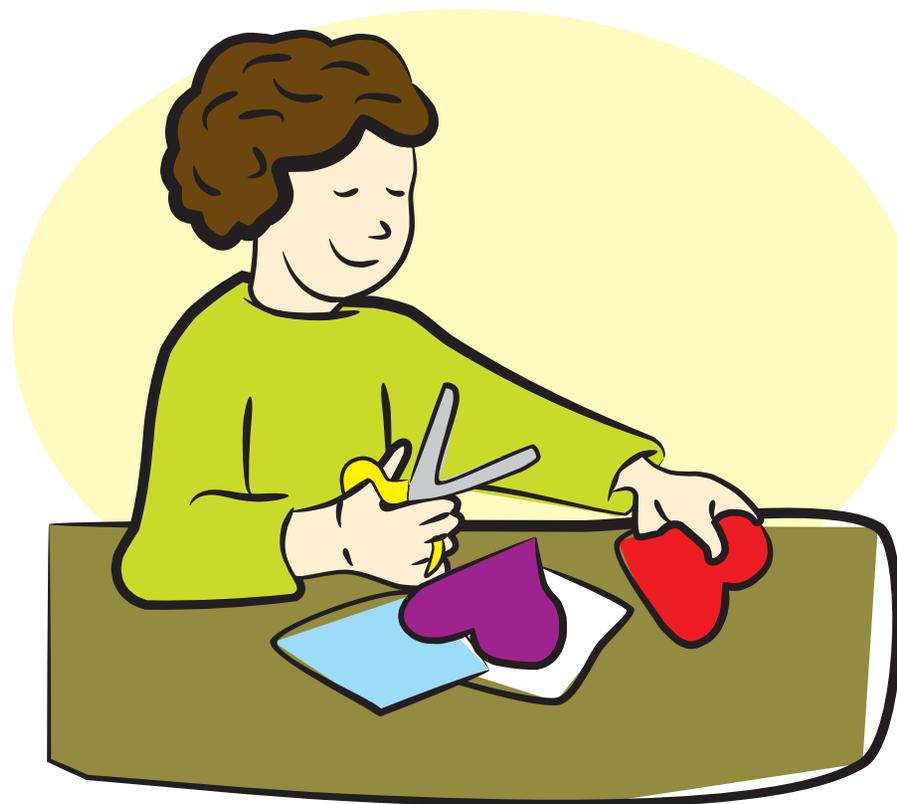
Enfermedad infecciosa contagiosa producida por el bacilo de Koch el cual se localiza en los tejidos que pueden evolucionar hacia sus cavidades o cavernas en el tejido afectado.

Vinil

es un material sintético utilizado en la industria rotulera como apoyo a una mejor calidad de imagen.

Vulnerabilidad

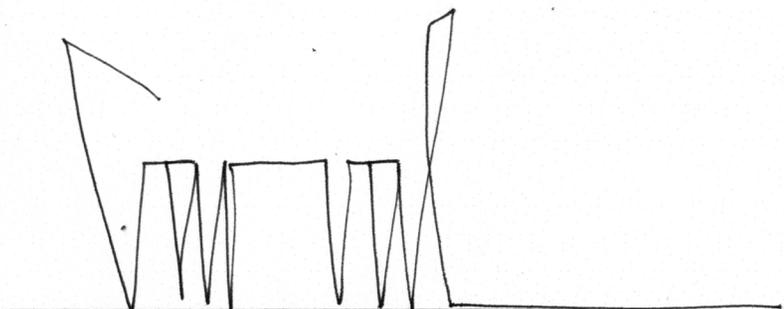
Es una medida de que tan susceptible es un bien expuesto a ser afectado por un fenómeno perturbador.



ANEXOS Aa

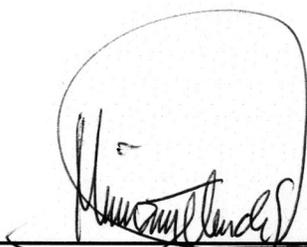


Imprimase



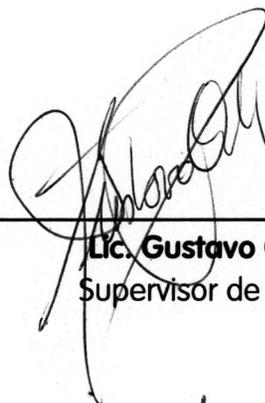
Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo

Decano



Licda. Miriam Isabel Meléndez

Asesora de tesis



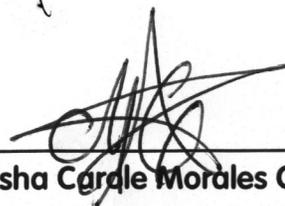
Lic. Gustavo Ortíz

Supervisor de E.P.S.



Lic. Luis Roberto Villalobos Quesada

Consultor especialista



Marsha Cardle Morales Castillo

Sustentante



Nombre: _____

Edad _____

Género F ___ M ___

Validación de Portada, Contraportada y Diagramación de Folleto Didáctico y Cartilla de trabajo (Diseñadores Gráficos)

Concepto creativo: La educación me hará tener una mejor vida llena de salud porque aprender... ¡es salud!

El producto que se validará es un folleto educativo para la maestra del Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN, sostenido por el Club de Leones. El grupo objetivo son niños con problemas de desnutrición. Este centro no cuenta con el material adecuado para brindar una educación adecuada a los niños. Por favor responda de forma objetiva.

Sus posibles respuestas pueden ser:

Siempre	80 a 100 pts.
Casi siempre	60 a 80 pts.
Algunas veces	40 a 60 pts.
Nunca	0 a 40 pts.

EJEMPLO:

0. ¿Es funcional el folleto como material educativo?

Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

1. ¿Se entiende fácilmente el logotipo del tema utilizado en los folletos?

Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

2. ¿Cree que el nombre de los folletos es adecuado al tema que trata?

Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

3. ¿El diseño gráfico general de la portada connota el contenido del folleto?

Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

4. ¿Los colores utilizados en las páginas del folleto son llamativos y agradables?

Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

5. ¿La tipografía utilizada en los folletos es legible?

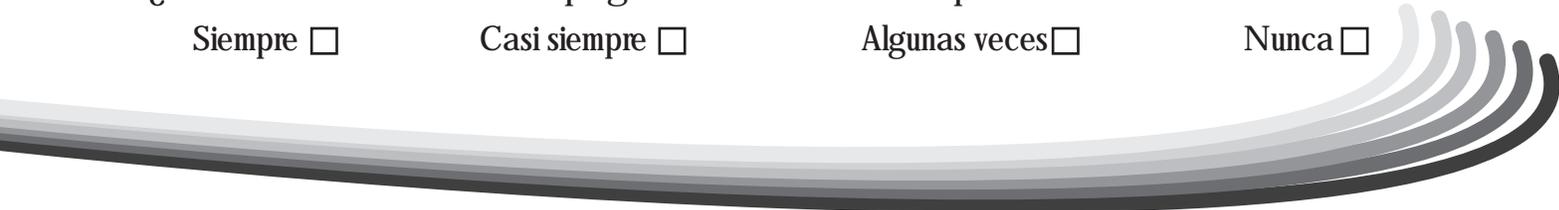
Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

6. ¿El tamaño de la tipografía de los textos es el adecuado?

Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

7. ¿La combinación de dos tipografías en los textos le parece saturado?

Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca



8. ¿La jerarquización de información en los temas del folleto del maestro: explicación de maestro a alumno, interactividad maestro/alumno le parece adecuado?

Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

9. ¿La diagramación de información le brinda una lectura agradable y descansada?

Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

10. ¿El tipo de dibujo en los folletos le crearon confusión en algún momento?

Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

11. ¿Los ejercicios en la cartilla para el alumno le parece fácil de comprender?

Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

12. ¿La redacción de las instrucciones en el folleto del alumno es adecuado para el mismo?

Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

13. ¿La ubicación de los logotipos de los centros le parecen adecuados?

Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

14. ¿Los tamaños de los dibujos le parecen proporcional al texto?

Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

15. ¿Los cintillos de página en el folleto del maestro cumple con el concepto creativo?

Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

16. ¿El diseño de la portada del folleto del maestro llama su atención?

Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

17. ¿El uso de monocromía en cartilla del alumno para poder fotocopiarse cumple su objetivo?

Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

18. ¿El uso general de folleto y cartilla cumple con objetivos educativos y didácticos?

Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

19. ¿Cree que hay variedad de ejercicios en la cartilla para el alumno?

Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

Nombre: _____

Edad _____

Género F___ M___

Validación de Portada, Contraportada y Diagramación de Folleto Didáctico y Cartilla de trabajo (Maestras de párvulos)

Concepto creativo: La educación me hará tener una mejor vida llena de salud porque aprender... ¡es salud!

El producto que se validará es un folleto educativo para la maestra del Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN, sostenido por el Club de Leones. El grupo objetivo son niños con problemas de desnutrición. Éste centro no cuenta con el material adecuado para brindar una educación adecuada a los niños. Por favor responda de forma objetiva.

Sus posibles respuestas pueden ser:

Siempre	80 a 100 pts.
Casi siempre	60 a 80 pts.
Algunas veces	40 a 60 pts.
Nunca	0 a 40 pts.

EJEMPLO:

0. ¿Es funcional el folleto como material educativo?

Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

1. ¿Se entiende fácilmente el logotipo del tema utilizado en los folletos?

Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

2. ¿Cree que el nombre de los folletos es adecuado al tema que trata?

Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

3. ¿El diseño gráfico general de la portada connota el contenido del folleto?

Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

4. ¿Los colores utilizados en las páginas del folleto son llamativos y agradables?

Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

5. ¿EL tipo de letra utilizado en los folletos es legible?

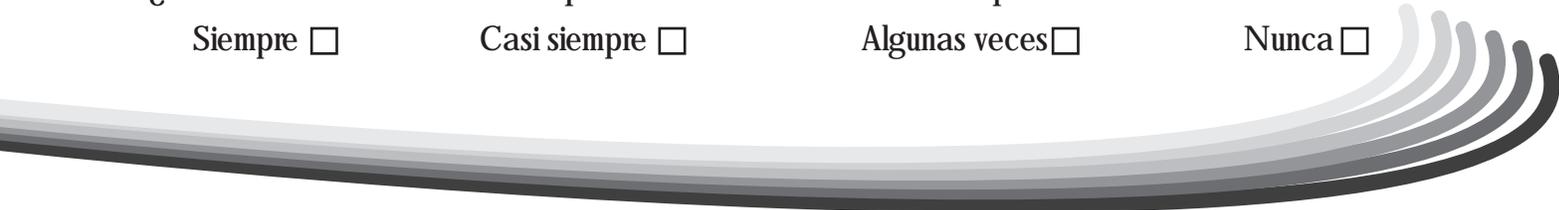
Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

6. ¿El tamaño del tipo de letra en los textos es el adecuado?

Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

7. ¿La combinación de dos tipos de letra en los textos le parece saturado?

Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca



8. La jerarquización de información en los temas del folleto del maestro: explicación de maestro a alumno, interactividad maestro/alumno le parece adecuado?

Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

9. ¿La diagramación de información le brinda una lectura agradable y descansada?

Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

10. ¿El tipo de dibujo en los folletos le crearon confusión en algún momento?

Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

11. ¿Los ejercicios en la cartilla para el alumno le parece fácil de comprender?

Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

12. ¿La redacción de las instrucciones en el folleto del alumno es adecuado para el mismo?

Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

13. ¿La ubicación de los logotipos de los centros le parecen adecuados?

Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

14. ¿Los tamaños de los dibujos le parecen proporcional al texto?

Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

15. ¿Los cintillos de página en el folleto del maestro cumple con el concepto de diseño?

Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

16. ¿El diseño de la portada del folleto del maestro llama su atención?

Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

17. ¿El uso del color negro en cartilla del alumno para poder fotocopiarse cumple su objetivo?

Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

18. ¿El uso general de Folleto para maestro y Cartilla para niños cumple con objetivos educativos y didácticos?

Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

19. ¿Cree que hay variedad de ejercicios en la cartilla para el alumno?

Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

Nombre: _____

Edad _____

Género F___ M___

Validación de Portada, Contraportada y Diagramación de Folleto Educativo, Cartilla de trabajo y juego complementario (Grupo objetivo)

El producto que se validará es un folleto educativo para la maestra y cartilla de trabajo para el alumno del Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN, sostenido por el Club de Leones. El grupo objetivo son niños con problemas de desnutrición. Este centro no cuenta con el material adecuado para brindar una educación adecuada a los niños. Por favor responda de forma objetiva. Sus posibles respuestas pueden ser: SI o NO

1. ¿Te gustan los colores del libro de tu maestra?

SI NO

2. ¿Te gustan los dibujos de tus hojas de trabajo?

SI NO

3. ¿Te gusta pintar en tus hojas de trabajo?

SI NO

4. ¿Entiendes las instrucciones que te da la maestra para que hagas tus ejercicios ?

SI NO

5. ¿Reconoces algunas vocales en tu hoja de trabajo?

SI NO

6. Entiendes los dibujos en tu hoja de trabajo?

SI NO

7. ¿Te gusta el juego de amar?

SI NO

8. ¿Te gustaron los colores del juego?

SI NO

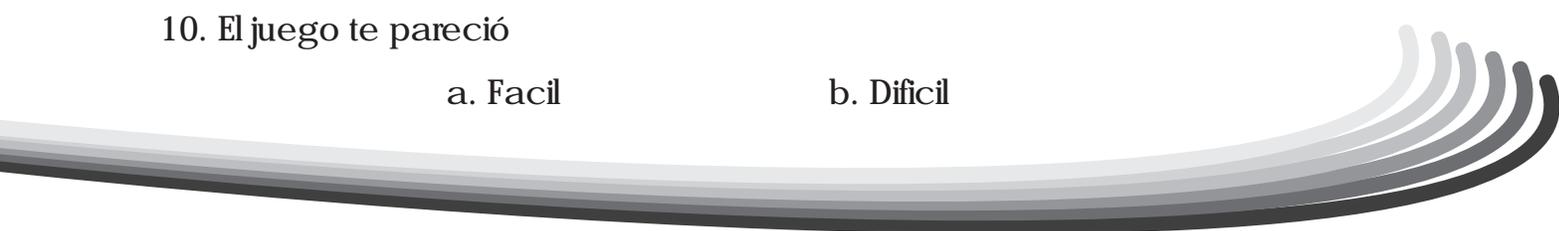
9. ¿Está bien el tamaño del juego?

SI NO

10. El juego te pareció

a. Facil

b. Dificil



Nombre: _____

Edad _____

Género F ___ M ___

Validación de Juego Educativo

Concepto creativo: La educación me hará tener una mejor vida llena de salud porque aprender... ¡es salud!

El producto que se validará es un juego educativo para el alumno del Centro de Educación y Recuperación Nutricional CERN, sostenido por el Club de Leones. El grupo objetivo son niños con problemas de desnutrición. Este centro no cuenta con el material adecuado para brindar una educación adecuada a los niños. Por favor responda de forma objetiva.

Sus posibles respuestas pueden ser:

Siempre	80 a 100 pts.
Casi siempre	60 a 80 pts.
Algunas veces	40 a 60 pts.
Nunca	0 a 40 pts.

EJEMPLO:

0. ¿El juego de armar le parece adecuado para niños?

Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

1. ¿Las piezas del juego tienen un tamaño adecuado para niños ?

Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

2. ¿El tipo de juego es apto para que jueguen alrededor de 10 a 15 niños?

Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

3. ¿El diseño gráfico general del juego va de acuerdo al contenido del folleto?

Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

4. ¿Los colores utilizados en el juego son llamativos y agradables?

Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

5. ¿La dificultad del juego es adecuado para niños con desnutrición?

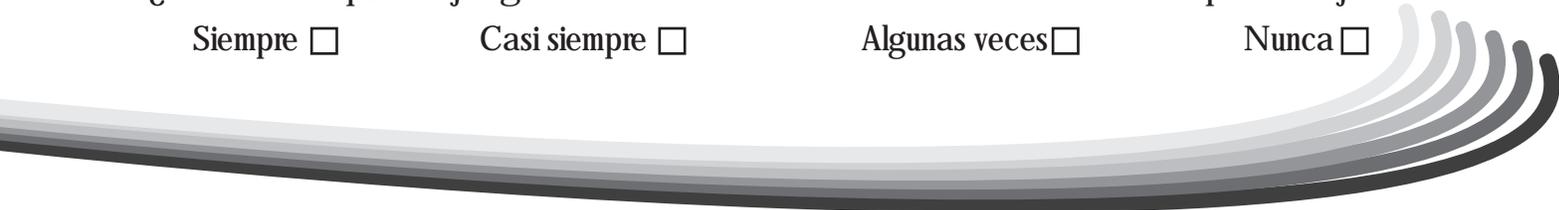
Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

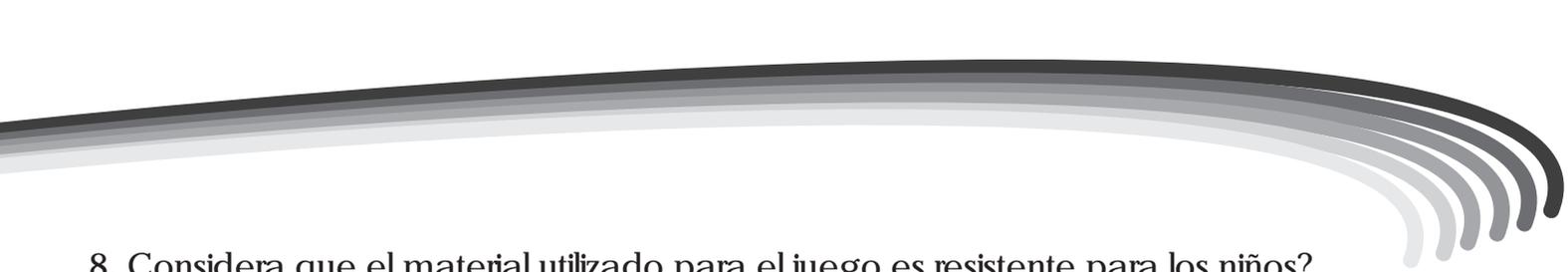
6. ¿El tipo de dibujo utilizado en las piezas es legible?

Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca

7. ¿Considera que un juego de armar es una buena herramienta de aprendizaje?

Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca





8. Considera que el material utilizado para el juego es resistente para los niños?

Siempre

Casi siempre

Algunas veces

Nunca

9. ¿La cantidad de piezas es adecuado para un grupo de 10 a 15 niños?

Siempre

Casi siempre

Algunas veces

Nunca

10. ¿Cree que el juego no sólo se puede usar como un simple juego, sino también como material de apoyo?

Siempre

Casi siempre

Algunas veces

Nunca

11. ¿Considera el juego como una buena herramienta de interactividad entre maestro-alumno?

Siempre

Casi siempre

Algunas veces

Nunca





31 Calle 17-25 Zona 12
PBX: (502) 2386-5600
printexpress@imagenvisible.com



Cotización No.

Atención: CLUB DE LEONES
Empresa: _____

Fecha: 06/02/2008
Teléfono: _____
Fax: _____

Cantidad	Descripción	Precio Unitario	Precio Total
1	Vínil adhesivo con impresión digital de 1.00 x 0.76 mts pegado sobre PVC 1mm, full color Calidad Fotográfica Troquelado	Q208,67	Q208,67
TOTAL			Q208,67

Precios incluyen el 12% de IVA.
Tiempo de entrega sujeto a negociaciones.
Estos precios están sujetos a cambios sin previo aviso y no incluyen elaboración de artes finales, toma de fotografías, ni instalación.
Ordenes de compra y cheques a nombre de: Imagen Visible, S.A.
Cualquier cambio a esta cotización, luego de aceptada; tendrá un costo adicional.

PRINTEXPRESS

AUTORIZACIÓN CLIENTE

FERNANDO HERRERA LAMBOUR
Gerente de Cuentas Clave

Firma y Sello



31 Calle 17-25 Zona 12
PBX: (502) 2386-5600
printexpress@imagenvisible.com



Cotización No.

Atención: CLUB DE LEONES
Empresa: _____

Fecha: 06/02/2008
Teléfono: _____
Fax: _____

Cantidad	Descripción	Precio Unitario	Precio Total
1	Vínil adhesivo con impresión digital de 2.00 x 1.00 mts pegado sobre Magnetico, Full Color Calidad Fotográfica Troquelado (varios diseños)	Q800,00	Q800,00
TOTAL			Q800,00

Precios incluyen el 12% de IVA.
Tiempo de entrega sujeto a negociaciones.
Estos precios están sujetos a cambios sin previo aviso y no incluyen elaboración de artes finales, toma de fotografías, ni instalación.
Ordenes de compra y cheques a nombre de: Imagen Visible, S.A.
Cualquier cambio a esta cotización, luego de aceptada; tendrá un costo adicional.

PRINTEXPRESS

AUTORIZACIÓN CLIENTE

FERNANDO HERRERA LAMBOUR
Gerente de Cuentas Clave

Firma y Sello

DOCUcentro

DISEÑOS Y EXPRESIONES DIGITALES, S.A.
7a. Avenida 8-01 Centro Comercial
Plaza Blanca, Local 2, Zona 9
Telefonos: 2334-4307 - 2334-4308
2337-4316 - 2334-4317
Guatemala, Guatemala.

DOCUcentro

GRAN VIA
Calzada Roosevelt 21-09, Zona 7,
Local 32 C.C. Gran Via Roosevelt
Teléfono: 2475-2332 / 3051

FACTURA
SERIE "A"

Nº 23031

FECHA: GUATEMALA, 24 DE OCTUBRE 2007

NOMBRE: MARSHA MORALES

NIT: C/F

DIRECCION: CIUDAD

NIT. 3724567-8

CANTIDAD	DESCRIPCION	IMPORTE
12	IPL03 IMPRESION D/C EXPRESION	198.00
1	1218 IMPRESION 12*18 COLOR	22.50
	***** ULTIMA LINEA *****	
	SUJETO A PAGOS TRIMESTRALES	
	DOSCIENTOS VEINTE CON 50/100	
	TOTAL	220.50

OPCIONES NIT: 1234160-6 Tel.: 2254-3192 F. Serie A Del 19,001 Al 29,000 S.A.T.
Autorizado Según Resolución No. 2007-1-39-1560 de fecha 17/01/2007

ORIGINAL CLIENTE (ADQUIRIENTE) DUPLICADO CONTABILIDAD

DOCUcentro

DISEÑOS Y EXPRESIONES DIGITALES, S.A.
7a. Avenida 8-01 Centro Comercial
Plaza Blanca, Local 2, Zona 9
Telefonos: 2334-4307 - 2334-4308
2337-4316 - 2334-4317
Guatemala, Guatemala.

DOCUcentro

GRAN VIA
Calzada Roosevelt 21-09, Zona 7,
Local 32 C.C. Gran Via Roosevelt
Teléfono: 2475-2332 / 3051

FACTURA
SERIE "A"

Nº 22719

FECHA: GUATEMALA, 05 DE OCTUBRE 2007

NOMBRE: MARSHA MORALES

NIT: C/F

DIRECCION: CIUDAD

NIT. 3724567-8

CANTIDAD	DESCRIPCION	IMPORTE
12	PL03 IMPRESION D/C EXPRESION	198.00
1	1218 IMPRESION 12*18 COLOR	22.50
	***** ULTIMA LINEA *****	
	SUJETO A PAGOS TRIMESTRALES	
	DOSCIENTOS VEINTE CON 50/100	
	TOTAL	220.50

OPCIONES NIT: 1234160-6 Tel.: 2254-3192 F. Serie A Del 19,001 Al 29,000 S.A.T.
Autorizado Según Resolución No. 2007-1-39-1560 de fecha 17/01/2007

ORIGINAL CLIENTE (ADQUIRIENTE) DUPLICADO CONTABILIDAD



docucentroz9@yahoo.es

Guatemala, 19 de mayo 2008.

Señores
Club de Leones

Estimados señores:

De acuerdo a lo requerido me permito cotizarle lo siguiente:

DESCRIPCION	CANTIDAD	PRECIO UNITARIO	TOTAL
Impresion Full color papel Láser Tamaño Tabloide	36	Q 16.50	Q 594.00
Impresión Full color papel Ilusion Tamaño 12 * 18	3	Q 25.00	Q 75.00
TOTAL			Q 669.00

Nota:

Se realizaron 3 folletos educativos,
cada folleto tiene un costo de Q 223.00

Cualquier consulta con gusto les atenderemos.

Atentamente,

Jaime Aquino
Tels. 2334 4308/16/17

7avenida 8-01 zona 09 Plaza Blanca Local # 2
Teléfono: 2334 4316 – 2334 4317
4 av. 9 calle Edificio Horizontal zona 01
Teléfono: 220 4108
Centro Comercial Gran Vía
Teléfono: 24752832 - 24454206

FAVOR EMITIR CHEQUE A NOMBRE DE:
Diseños y Expresiones Digitales, S. A.

