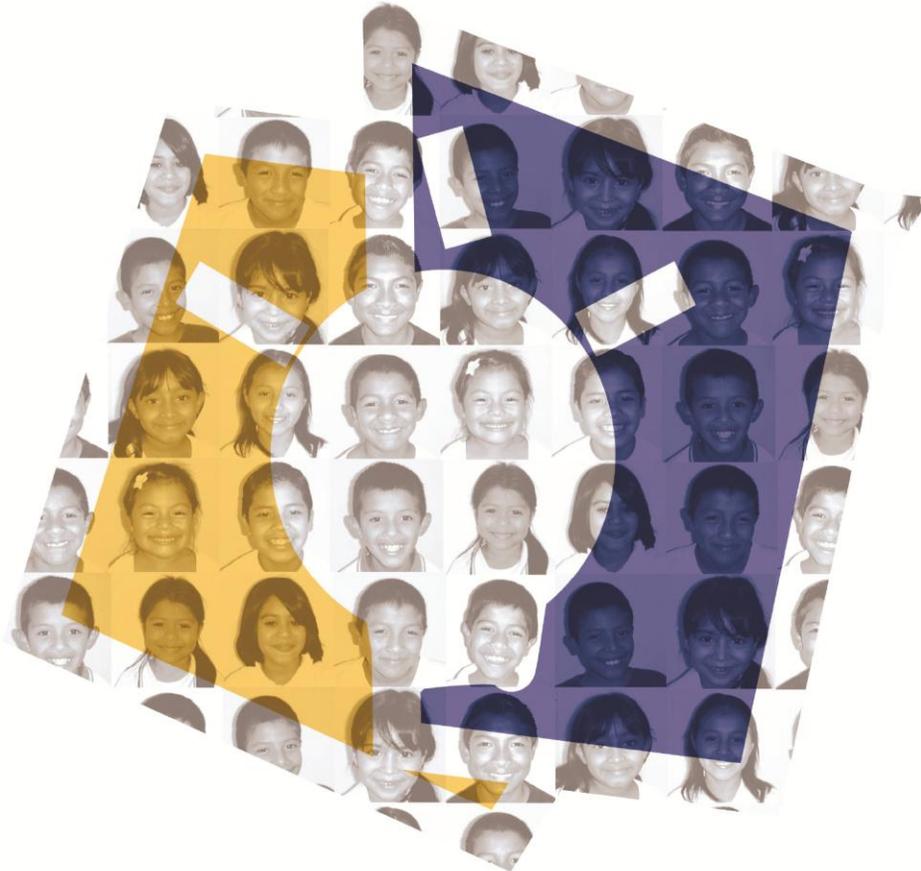




Material Didáctico Para el proyecto **PROCEDI** de Guatemala

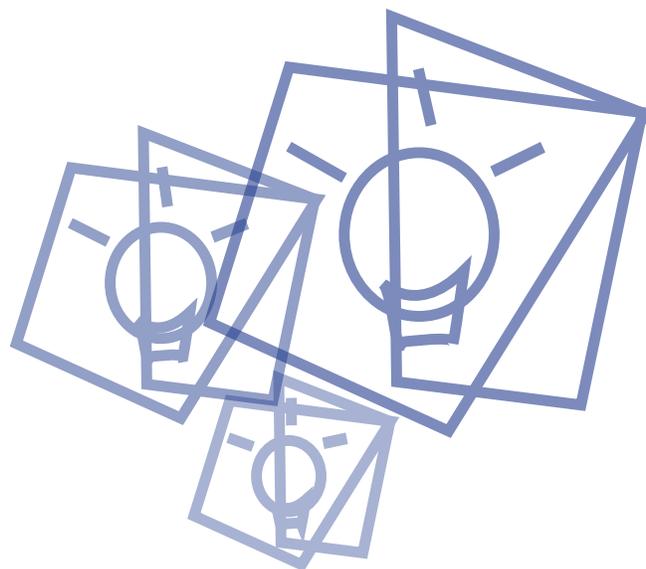


Proyecto de Graduación Presentado por:
María de los Ángeles Ávila De León
para optar al título de

Licenciada en Diseño Gráfico
Énfasis Editorial Didáctico Interactivo
egresada de la Facultad de Arquitectura
de la Universidad de San Carlos de Guatemala

Guatemala, Junio de 2,012





Material Didáctico
Para el proyecto
PROCEDI
de Guatemala



UNIVERSIDAD SAN CARLOS DE GUATEMALA

**Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico**

Material Didáctico Para el proyecto PROCEDI de Guatemala

Proyecto de Graduación
presentado por:

María de los Ángeles Ávila de León

Para optar al título de

Licenciada en Diseño Gráfico

Énfasis Editorial Didáctico Interactivo

egresada de la Facultad de Arquitectura
de la Universidad de San Carlos de Guatemala



Nómina de Autoridades

DECANO	Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
VOCAL I	Arqta. Gloria Ruth Lara de Corea
VOCAL II	Arq. Edgar Armando López Pazos
VOCAL III	Arq. Marco Vinicio Barrios Contreras
VOCAL IV	Br. Jairon Daniel Del Cid Rendón
VOCAL V	Br. Carlos Raúl Prado Vides
SECRETARIO	Arq. Alejandro Muñoz Calderón

Tribunal Examinador

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
Decano

Licda. Larisa Caridad Mendoza Alvarado
Examinadora

Lic. Luis Gustavo Jurado Duarte
Examinador

Licda. Irma Elizabeth Salazar Estrada de Vásquez
Examinadora

Arq. Alejandro Muñoz Calderón
Secretario

Agradecimiento

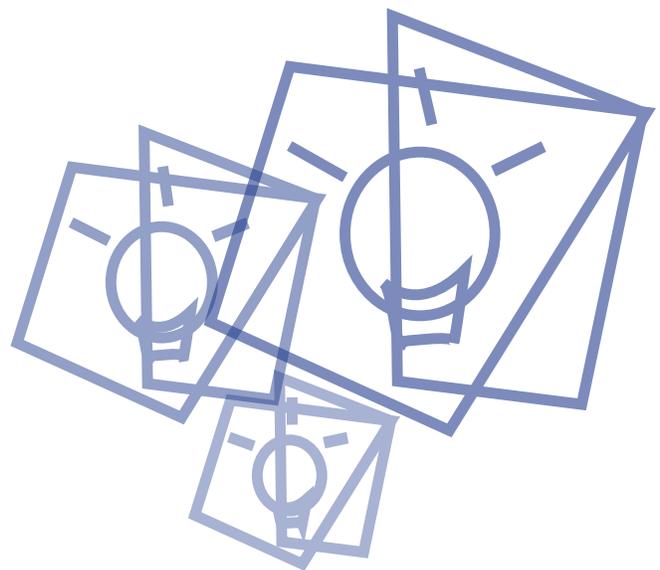
A Dios y a la Virgen María por su eterna protección.

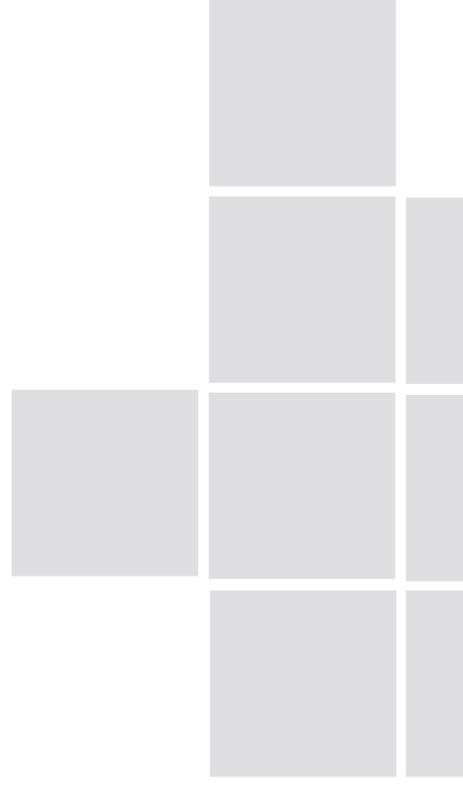
A mis padres Lucy y Fernando por su dedicación, paciencia y apoyo, por impulsarme a seguir sin importar los obstáculos y a mis hermanas Luz de María y Sara María que me acompañaron con su alegría y calidez.

A mi familia entera que siempre estuvo pendiente de mi desarrollo como profesional, en especial a mi tía Flor que sirvió de esperanza y apoyo para cada uno de mis pasos.

A mis amigos; Urqui, María Andrea, Vivi, Marvel, Marlon, Majo, Paola, y Alex, por ese carisma y alegría que siempre nos caracterizó e hizo estos años inolvidables.

A mis catedráticos, por el empeño y dedicación que nos brindaron durante estos años, especialmente a la Licenciada Larisa Mendoza, por darnos su valioso tiempo y consejo.





Índice

Presentación	11	Bocetaje	55
Introducción	13	Capítulo IV	61
Capítulo I	15	Metodología de verificación	62
Antecedentes	16	Herramienta de verificación	62
Problema	18	Validación	63
Justificación	19	Propuesta final Logotipo	73
Objetivos de Diseño	20	Propuesta final personajes	75
Capítulo II	23	Propuesta final mesa	78
Perfil Organización	24	Fundamentación	79
Misión	24	Propuesta final mapas	81
Visión	24	Conclusiones	85
Datos Generales	26	Recomendaciones	89
Grupo Objetivo	27	Lineamientos	92
Capítulo III	31	Bibliografía	93
Conceptos Fundamentales del Tema	32	Glosario	97
Conceptos Fundamentales de diseño	45	Anexos	98
Concepto creativo	53		

Presentación

El proyecto que se presenta a continuación fue elaborado como un material de apoyo educativo en forma de juego infantil para reforzar el área de geografía, específicamente de Guatemala, para los niños de la primaria dentro del proyecto PROCEDI.

El material educativo abarca el aspecto geográfico de Guatemala y contiene piezas para localizar distintos objetivos que se encuentran dentro del *pensum* que la institución utiliza en la enseñanza para niños en edades de 7 a 12 años.

La elaboración de este material representa una alternativa para las entidades educativas de escasos recursos y con pocas posibilidades de acceso a la tecnología. Este material didáctico tiene la capacidad de educar y entretener mientras cumple su función primordial que es enriquecer el conocimiento de todo aquel que lo utilice.

Se presenta esta propuesta con la expectativa de integrar el diseño gráfico en materiales que contribuyan a la calidad educativa que requieren los niños en Guatemala.



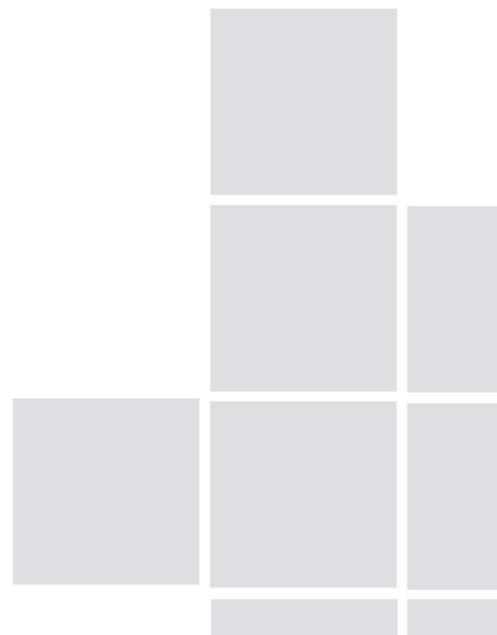
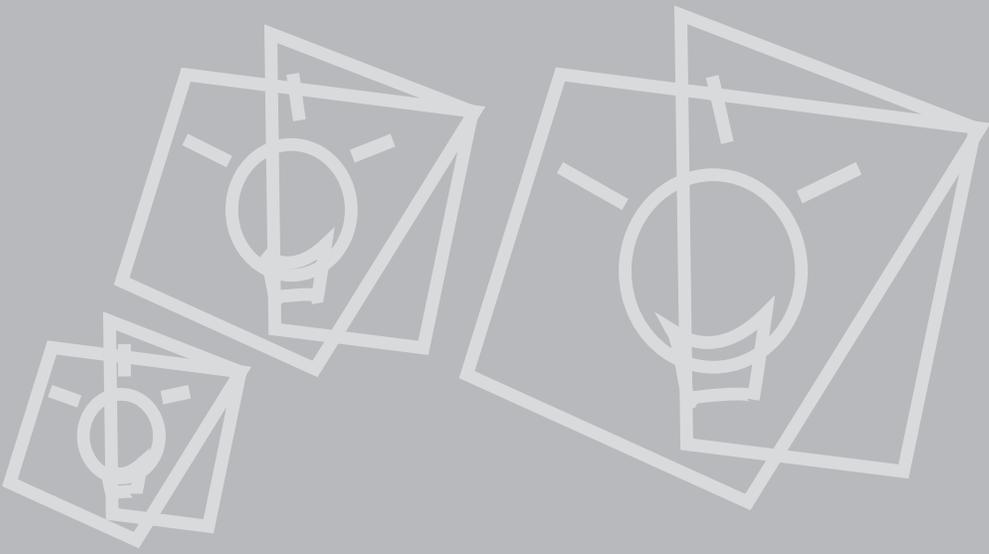
Introducción

Según la sistemática de enseñanza del proyecto PROCEDI, lo que usualmente consistía en un juego de mapas que el niño debía comprar y utilizar, ahora se convierte en una nueva modalidad que presenta un contenido más amplio y un material duradero, atractivo y reutilizable.

Se ha diseñado un paquete de mapas que, con un sistema eléctrico reinventa la idea de localizar convirtiéndolo las tareas escolares en un juego.

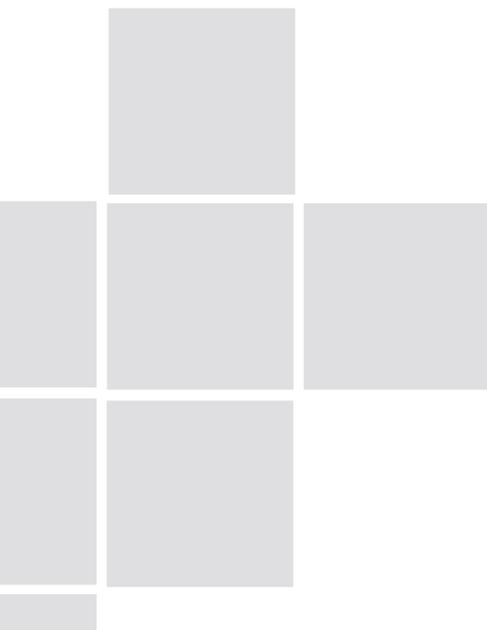
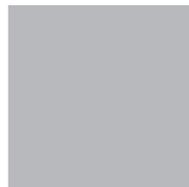
Una ventaja de este proyecto es que no necesita de conexiones o electricidad más que la de una batería y reúne las características informativas y recreativas como para ser utilizado en la educación, el juego o bien en el momento de examinar a los alumnos; además, es un material único de enseñanza aprendizaje.





Capítulo

I



Capítulo I

Antecedentes

En Guatemala existen organizaciones que se encargan de apoyar y brindar soluciones a algunos problemas sociales como: salud, educación, alimentación, etc. Orientados a la familia y a las áreas más vulnerables del país, la mayoría carecen de ayuda por parte del gobierno y mantenerse para ayudar se convierte en una labor cada vez más difícil.

Desde épocas anteriores, los gobiernos han escatimado esfuerzos de ayuda para el pueblo, y el reflejo de esta práctica es la realidad actual. Debido a que en los tiempos feudales no se contaba con la protección del gobierno, existe un atraso económico que se vive hasta nuestros días.

Un estudio del Gobierno de Guatemala (2001:3) dice: “La situación de pobreza y desigual distribución del ingreso, se agravan en Guatemala por la situación heredada de anteriores gobiernos, de descuido en asegurar los servicios mínimos básicos de agua y saneamiento, salud, educación y condiciones laborales dignas”.

Es por esto que surge la necesidad de crecimiento y ayuda para estas organizaciones que velan, sin fines de lucro, por el bien de las comunidades más afectadas.

En la región Nororiente, zona 18 de la ciudad capital, se encuentra el asentamiento “Lomas de Santa Faz”, en donde se identifican claramente los datos anteriormente descritos. Este es un lugar donde se sufre de inseguridad en todos los órdenes. El gabinete social del Gobierno de Guatemala declaró por escrito que en el 2001 existían seis millones de guatemaltecos con ingresos insuficientes y que la población entera vivía en las condiciones de inseguridad alimentaria y nutricional más altas de Centroamérica.

En vista de las necesidades y la cantidad de limitaciones de quienes viven en “Lomas de Santa Faz”, surge el Proyecto de Cooperación Educativa y Desarrollo Integral “PROCEDI”, que trabaja para proporcionar alimentación y educación a 130 niños y jóvenes del lugar.

Según la Directora General la educación de los padres de familia de este lugar es nula y los problemas de salud y alimentación son un denominador común.

PROCEDI presenta una visión nueva de lo que enmarca la sociedad más limitada dentro del casco urbano, rodeada de toda clase de necesidades, especialmente, de educación. Debido a la mala alimentación, maltrato, abuso infantil, marginación social etc, los niños y las niñas carecen de una formación que se ajuste a sus necesidades particulares.

Las necesidades, fundamentalmente de estudio, exigen cambiar los métodos y dadas las circunstancias especiales de los niños en PROCEDI, se propone el método lúdico.

Retomando la filosofía de Fiedrich, el método lúdico pretende lograr un aprendizaje o complemento del mismo, mediante la actividad lúdica. Existen muchas estrategias amenas y divertidas como medio para generar un concepto educativo, que deben ser aprovechadas por el profesor.

La acción lúdica del niño concibe una forma placentera de jugar con los objetos y sus ideas, de tal manera que, el juego, le hace comprender como funcionan las cosas.

Junto con la Directora General de PROCEDI se delimitó un plan, con el apoyo del método lúdico, para iniciar un proyecto que ayude al estudio de la geografía, porque se ha notado una baja de interés y alguna dificultad por parte de los niños del proyecto.





Problema

PROCEDI carece en la actualidad de material didáctico y educativo que ayude a facilitar los procesos de enseñanza aprendizaje y específicamente en el área de geografía, el material se encuentra en estado obsoleto.

Como respuesta para las necesidades planteadas, se crea el proyecto para diseñar un material educativo del área de geografía, que contenga la información que corresponda a la edad primaria (7-12 años). El material debe ser resistente, llamativo con una mesa de soporte e instrucciones para su uso.

El propósito del material es educar, formar y divertir a los alumnos del proyecto PROCEDI en la zona 18 de la ciudad capital, colonia "Lomas de Santa Faz". El material beneficiará y brindará información actual de Guatemala para ayudar a los maestros y alumnos en el proceso de enseñanza-aprendizaje del área de geografía.

Las edades que harán uso del juego educativo son los niños de 7 a 12 años, es decir, los grados de primero primaria a cuarto primaria, según nos indica el *pensum* de estudios actual.

El proyecto consiste en diseñar un material educativo que facilite el aprendizaje de la geografía, durante los meses de marzo a julio del 2010.

Justificación

Como una respuesta creativa a las limitaciones didácticas observadas y basándose en la capacidad del aprendizaje que los niños tienen a través del juego, maximizando su potencial de descubrir por su natural curiosidad, se pretende llevar a cabo una estrategia para la enseñanza de la geografía infantil dentro del proyecto PROCEDI, para los niños en edades de 7 a 12 años que cursan los grados de primero primaria a sexto primaria, para quienes se construirán los elementos de material educativo de acuerdo con el *pensum* de estudios.

La cantidad de niños para quienes va dirigido el material educativo es de 20 niños por grado, un aproximado de 80 niños de los 130 que PROCEDI atiende como institución. Por la dificultad que existe en áreas de escasos recursos, en las que no se cuenta con material a la altura de la demanda de un aprendizaje activo, con las computadoras y debido a la notable deficiencia del material que actualmente se usa, que no facilita del todo la enseñanza aprendizaje del estudio de la geografía y debido a la importancia que tienen las primeras edades a la hora de aprender, el material educativo será utilizado para activar la enseñanza y motivar, principalmente, al estudio, mantener la atención y hacer partícipes a los niños que tengan contacto con el material junto con sus profesores.

Con el aporte del diseño gráfico se espera facilitar el estudio para los niños del proyecto PROCEDI, atraer y llevar sus conocimientos a otro nivel, de una manera más fácil, para cumplir los requerimientos de estudio y ayudarles a desarrollar su capacidad cognoscitiva, por medio del juego.

El proyecto de la geografía interactiva será posible gracias al aporte de diversas organizaciones como: Asociación de Alejandro Von Humboldt, Colegio Alemán y personas individuales.

Trascendencia

Magnitud

Vulnerabilidad

Factibilidad

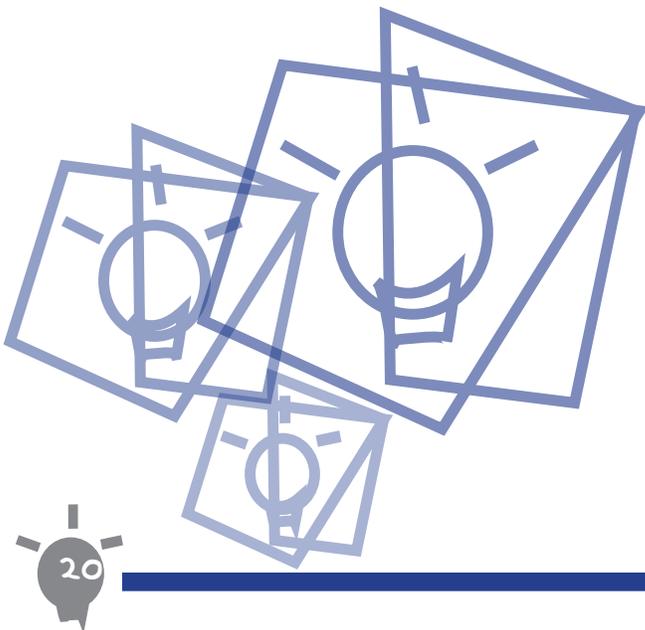
Objetivos de Diseño

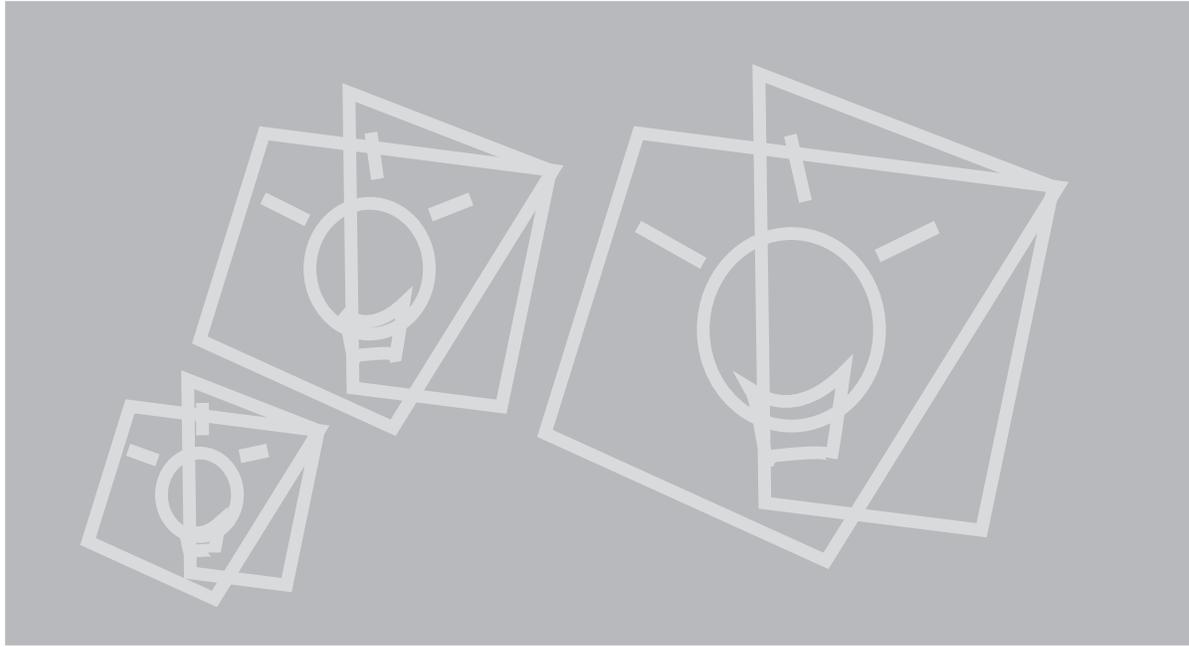
General

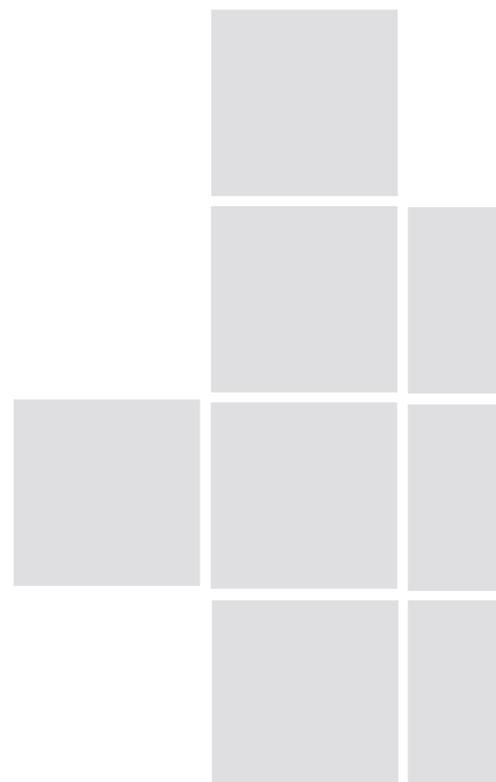
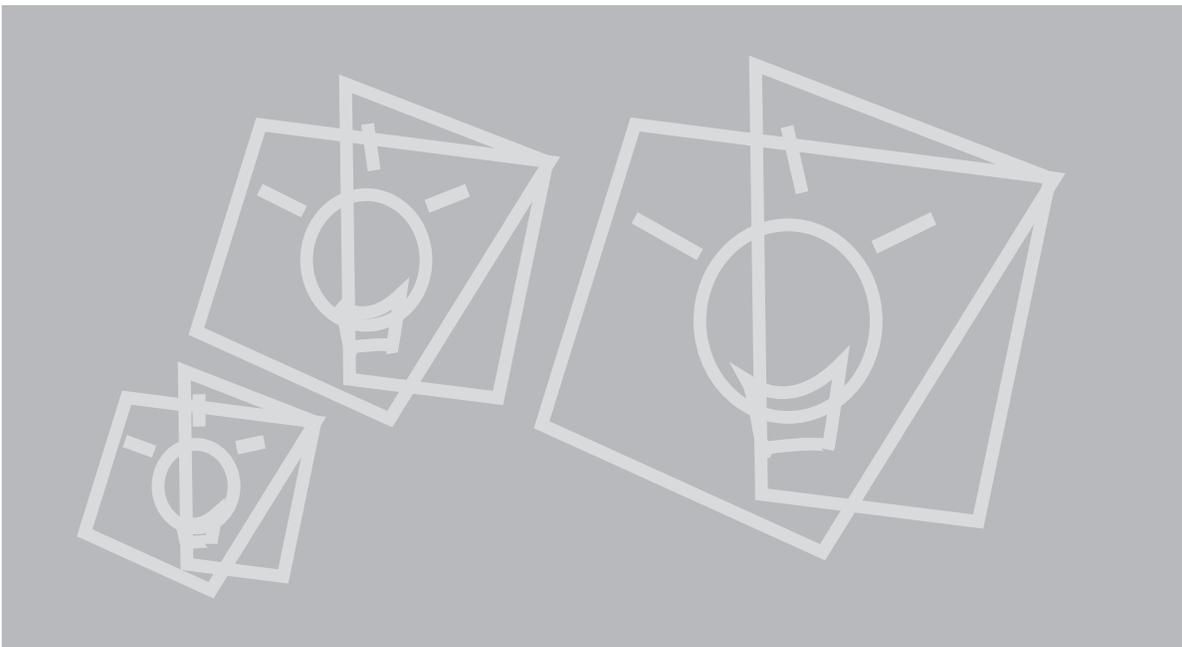
Diseñar un juego educativo infantil de geografía, que facilite el aprendizaje para niños de 7 a 12 años de edad, dentro del proyecto PROCEDI.

Específicos

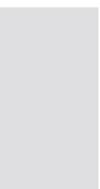
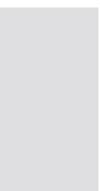
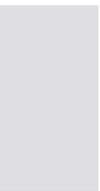
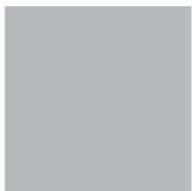
- Diseñar los diferentes mapas que componen el juego educativo, con la información e ilustraciones, que cumplan con el pensum de geografía del proyecto PROCEDI.
- Elaborar un manual de uso, por el cual se indicarán todos los pormenores del juego educativo.
- Elaborar la imagen visual de todo el juego, con el nombre de "Geografía Interactiva", que conste de logotipo y personajes para la identificación del mismo.







Capítulo



Capítulo II

Perfil de la organización que demanda el servicio y público destinatario

El Proyecto de Cooperación Educativa y Desarrollo Integral (PROCEDI)

Es una asociación no lucrativa que brinda alimentación, atención médica y psicológica, útiles, vestido Y educación en sus niveles de educación pre-primaria y primaria (dentro de la institución) ciclo básico y diversificado (en otros establecimientos). Cubre a ciento veinte niños, entre las edades de 6 a 17 años; a jóvenes entre las edades de 18 a 21 años y sus familias, quienes viven en condiciones de extrema pobreza en una zona catalogada como zona de alto riesgo, como lo es la zona 18 de la ciudad capital, en la pequeña comunidad Lomas de Santa Faz, en donde la pobreza, la violencia y el abandono son extremos. Allí se encuentra su sede, que consiste en un edificio de tres pisos, que cuenta con 6 habitaciones así como con dos baños, un comedor y una pequeña biblioteca.

Misión

Es un Colegio Privado de carácter social, con trayectoria en el servicio comunitario, que promueve el desarrollo integral de los niños y sus familias, a través de la educación y la organización participativa, con el apoyo de organizaciones en Alemania y de autogestión a nivel nacional, para alcanzar el compromiso de formar jóvenes responsables y dignos, como futuros ciudadanos orgullosos de sus raíces y su país, ejerciendo un alto espíritu de solidaridad, calidad de servicio, entusiasmo en la acción, inspirados con fé en un futuro mejor.

Visión

Ser una institución educativa de carácter social, promotora del bienestar comunitario a través de la formación de niños y jóvenes con carácter para que partiendo de su propia realidad rompan el círculo de extrema pobreza, con el recurso de la educación, dándole continuidad a su proceso educativo para dotarlos de las herramientas que les permitan incorporarse en el futuro a las fuerzas productivas del país siendo eficientes en el trabajo, con metas de superación y capaces de elegir un mejor futuro, y como ciudadanos responsables y dignos se sientan orgullosos de ser guatemaltecos.

PROCEDI trabaja de manera preventiva e intenta por este medio, contrarrestar el fenómeno de niños de la calle y mantener alejados a éstos del círculo vicioso de criminalidad, drogas y violencia.

La asistencia escolar se encuentra en primer plano, a la par de ofertas recreativas como juegos y actividades deportivas, para ayudar a los niños y jóvenes a desenvolverse plenamente en su desarrollo.

De ahí que PROCEDI decide educar a los niños para colaborar con esta responsabilidad. Por la situación frustrante de las escuelas públicas en Guatemala, las cuales están sobre pobladas, por la distancia, el costo del traslado hacia las mismas, la inseguridad del sector y la falta de una visión integral de los niños del proyecto y sus particulares necesidades, la mayor parte de los niños no son apoyados correcta y suficientemente en la escuela como ellos lo ameritan, por esta razón PROCEDI decide aportar la educación integral a los niños y niñas del área.

Con ayuda de los padrinazgos y de becas provenientes de Alemania se asegura la educación escolar de los niños. Se llevan a cabo seminarios y talleres con los padres y los responsables de los niños asistidos. Los contenidos de estos talleres abarcan desde la higiene, nutrición, educación sexual, VIH-SIDA, derechos de la mujer, entre otros.

El proyecto PROCEDI brinda este apoyo a la comunidad auspiciados por dos organizaciones que tienen su sede en Frankfurt y Colonia ambas ciudades de Alemania, las organizaciones cooperantes, a través de apadrinamientos y becas sufragán los gastos básicos de la institución.



Datos generales del Proyecto

Nombre o razón social:

PROCEDI Proyecto Educativo y de Desarrollo Integral.

Dirección Geográfica:

Sector 3 Lote 1 Manzana R Lomas de Santa Faz zona 18. Guatemala.

Correo electrónico

procediguatemala@yahoo.com

Teléfono y fax:

2242 5186

Celular:

5906 2045

PROCEDI ofrece un lugar de apoyo para niños y jóvenes en el asentamiento "Lomas de Santa Faz" en materia de formación y educación escolar y una orientación social para éstos y sus familias.

Después de diez años de trabajo con la comunidad, únicamente ha recibido de parte del Estado a través de la Secretaría de la Presidencia el terreno en el cual se está construyendo el proyecto de desarrollo comunitario que se desea tener. Con el propósito de captar más ayuda a través de los apadrinamientos, debido a que cada año ingresan más niños a la institución, por lo que este proceso es constante, se necesita transmitir la imagen del proyecto con sus fines a corto, mediano y largo plazo, de una manera precisa clara y que impacte positivamente.

Tratándose de una comunidad en su mayoría con un nivel mínimo o nulo de escolaridad, también es necesario implementar formas de transmisión de mensajes educativos para padres de familia, niños y comunidad.

El principal compromiso es la educación de los niños de la comunidad, quienes presentan serios problemas de aprendizaje debido a sus condiciones nutricionales, económicas, familiares y sociales.

Los problemas que esta comunidad enfrenta limitan alcanzar los niveles esperados que los niños necesitarían lograr para llegar a ser competitivos y estar preparados en materia de educación. En el aspecto de los materiales didácticos y tecnológicos existe gran deficiencia debido a la situación particular del lugar y por la gran cantidad de necesidades, por lo que se requiere innovar métodos de enseñanza y aprendizaje.

Grupo Objetivo

Perfil geográfico

Localizados en Lomas de Santa Faz, zona 18 de la capital, viven en casas de construcción mínima (covachas) construidas con desechos, algunas con falta de electricidad y muchas de estas escasas de agua.

En el lugar viven alrededor de 1,100 familias con alrededor de 1500 niños menores de 5 años en condiciones de extrema pobreza, ya que muchas familias se ven afectadas por el desempleo o tienen un ingreso mensual promedio aproximado de Q300.00, que ganan con el trabajo en el basurero municipal de la ciudad o con la venta de frutas y verduras, los habitantes están repartidos entre indígenas y ladinos, con predominio de un 65% de indígenas. sus creencias religiosas tienden al Cristianismo en sus distintas ramificaciones; Católicos, evangélicos y testigos de Jehová.

Para llegar al casco urbano, los habitantes tiene que recorrer largas distancias, y por el aumento del precio del diesel y de la correspondiente alza en el precio del pasaje en buses urbanos, este viaje es a menudo un lujo no permitido.



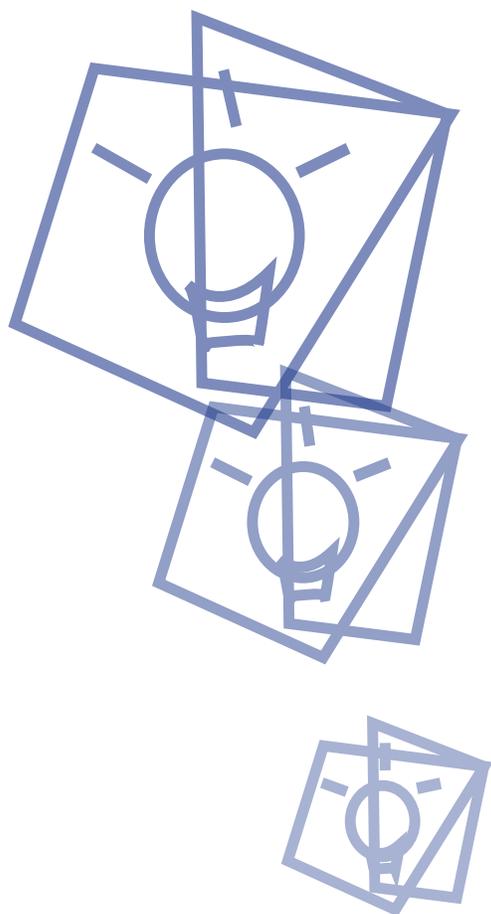
Perfil Psicográfico

En Lomas de Santa Faz, domina una alta disposición a la violencia, tanto dentro como fuera de las familias, que puede ser atribuida a la incapacidad de encontrar un trabajo, así como al crecimiento de la miseria y a las maras.

Por la falta de información muchas veces las familias tienen hasta ocho o más hijos y viven hacinados en chozas de lámina que carecen de suministro de agua y de servicio de luz eléctrica, generalmente como baño utilizan un hoyo, que se encuentra detrás de la choza o dentro de la misma en algunos casos, sin el manejo apropiado los desechos van directamente a los canales contribuyendo junto a la basura que está esparcida por el asentamiento a la contaminación predominando una insoportable pestilencia en el sector.

A muchos niños les sirve la basura como juguete, existe una falta de higiene en todas las áreas en especial en el piso de las chozas, sobre el cual generalmente se come, ya que no cuentan con una mesa.

Debido a la falta de Educación y atención sanitaria de parte de las autoridades encargadas de la salud de éstos guatemaltecos, el desconocimiento de medidas higiénicas, pulgas y piojos son los constantes compañeros de niños y adultos que viven a diario los efectos en su salud la cual es lamentable.



Perfil Conductual

En algunos casos las familias envían a sus hijos a pedir limosna o a trabajar a las calles de la ciudad, (Como lustradores de zapatos, vendedores, etc.) para que colaboren con la economía familiar.

Algunos de los habitantes migran desde áreas rurales hacia la ciudad, para encontrar aquí un mejor trabajo, sin embargo, éste deseo no se cumple en la mayoría de los casos, ya sea por una preparación insuficiente, el analfabetismo o la escasez de empleo que afecta a la población en general. Estos y otros problemas socio-económicos por todos conocidos, favorecen que se incrementen diariamente los mencionados asentamientos alrededor de la ciudad.

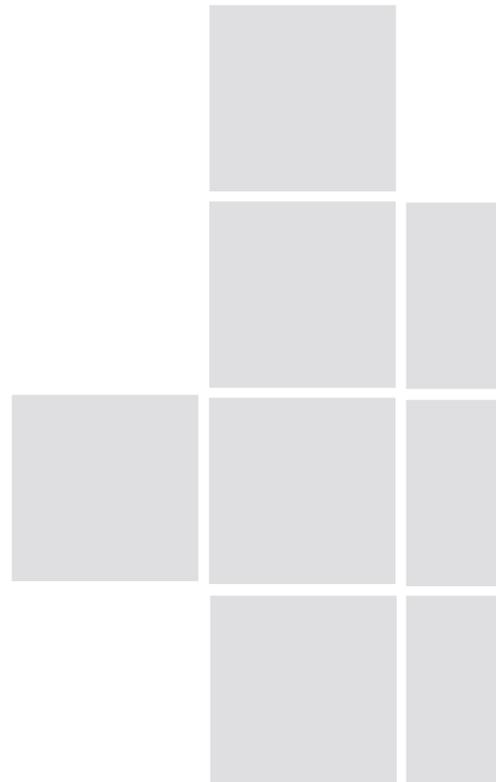
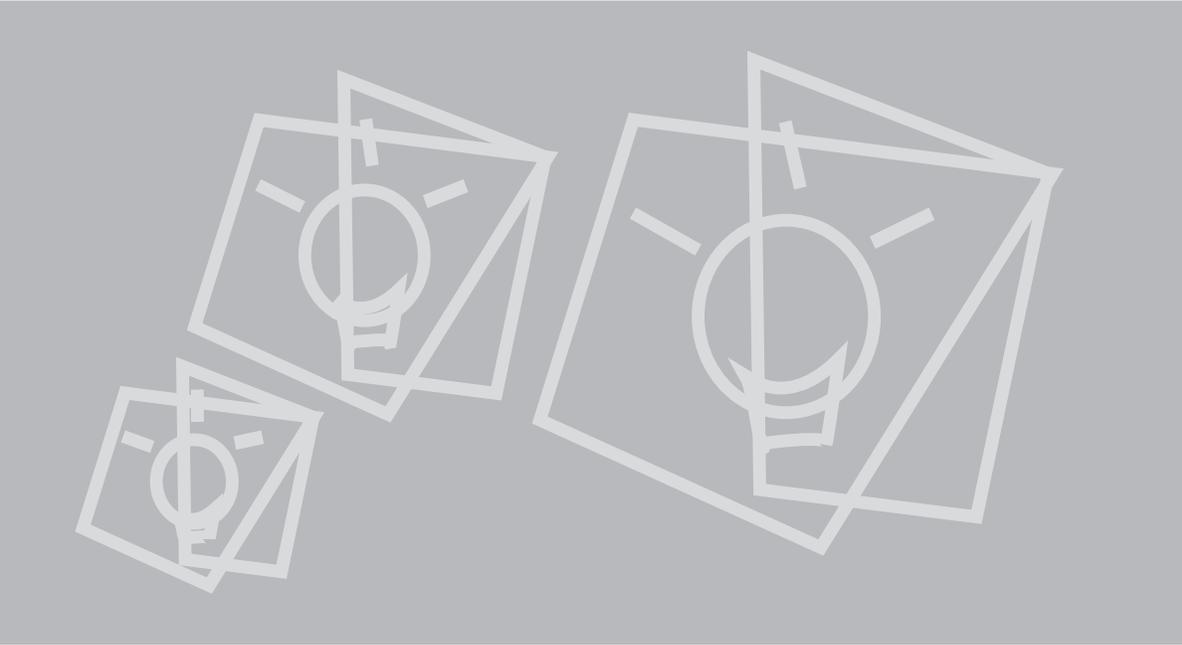
Perfil Demográfico

Niños y jóvenes en edades que van desde los 6 a los 17 años, hijos de padres analfabetas en su mayoría, inmigrantes de diversas partes del país y por diferentes razones, con alto índice de desempleo debido a su poca preparación.

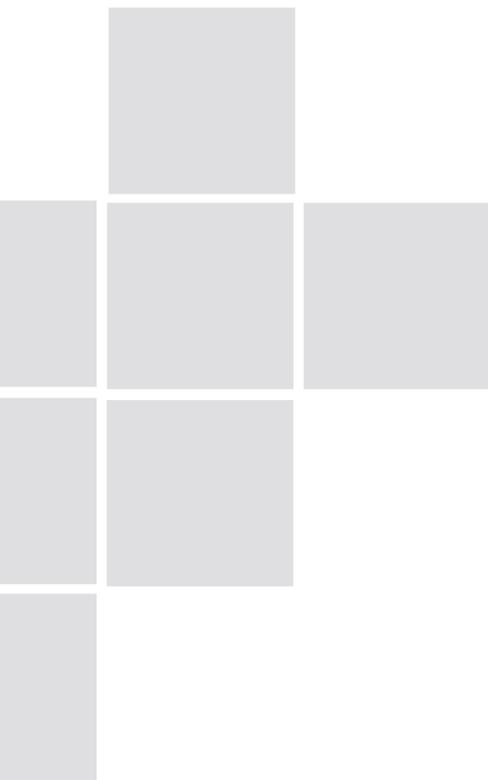
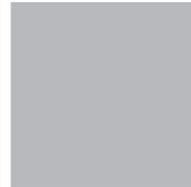
La supremacía del lugar la tiene la mara "Mara 18", que controla el área y que exige impuestos a los dueños de locales y a los vendedores de la calle, si éstos no cancelan, pueden surgir disputas violentas, que pueden incluir el uso de armas, de igual forma surgen duelos entre estos grupos y sus rivales "Salvatruchas", que generalmente terminan con muertes, por lo que muchas familias en "Lomas de Santa Faz" tienen por tanto un hijo muerto, que de alguna forma estaba involucrado con una mara.

Tanto indígenas como ladinos, viven con problemas de desnutrición, falta de higiene general, con enfermedades diversas y síndrome de abandono.

La mayoría de los niños son víctimas de violencia intrafamiliar, abuso sexual y del flagelo de violencia que asecha a la comunidad.



Capítulo



Capítulo III

Conceptos Fundamentales del Tema

Geografía

“Es la ciencia que estudia la ubicación y distribución en el espacio de cuantos fenómenos y elementos se manifiestan en la superficie terrestre y el estudio de ésta surge por la necesidad que tiene el hombre de conocer sistemáticamente esos fenómenos”.

Monreal (1995:744)

La Geografía está apoyada por otras ciencias como las matemáticas, la estadística, la filosofía e incluso la historia. Esta ciencia tiene siempre por objeto el estudio del entorno y los fenómenos que ocurren en la superficie, sin embargo dichos fenómenos pueden ser tanto físicos como no físicos en el caso de las costumbres y tradiciones. Esta ciencia nace de la percepción que tiene el niño de que su lugar en el mundo viene de relaciones espaciales.

La Geografía en la Educación Primaria

El interés expresado en el plan de estudios es debido al reconocimiento de la necesidad de facilitar a los futuros ciudadanos una visión de lo que es Guatemala, su diversidad geográfica y cultural, sus recursos naturales, su población, sus actividades económicas y otros aspectos relacionados con problemas que nos afectan a todos, como la contaminación y la necesidad de contribuir a la protección del ambiente.

Para Moreno (2010) “Hablar del papel educativo de la geografía presupone, ineludiblemente, partir de unas metas establecidas y aceptadas para la educación ciudadana”.

El aprendizaje de la geografía ayuda a los niños a responder preguntas sobre su entorno y que surgen de su natural curiosidad e interés por explorar el mundo.



Estas características típicas en los niños son la base para estimular el desarrollo de las capacidades para comparar, clasificar y relacionar; desarrollar su sentido de orientación y aprender a localizar, representar e interpretar información de diferentes materiales como; mapas, planos, esquemas, gráficas, etc.

El avance del aprendizaje de la geografía aprovecha el creciente interés de los niños por saber cómo se desarrollan los fenómenos que observan en su entorno y en otros lugares, como los terremotos, erupciones, huracanes y más.

Aprender del entorno también propicia un sentido de aprecio, de arraigo y de pertenencia del niño con el lugar de origen, que sentará las bases para el desarrollo de la identidad nacional y la valoración de lo que significa ser guatemalteco. El conocimiento de otros lugares, personas y costumbres diferentes de la suya, le inculcan valores como solidaridad, empatía y respeto por la diversidad pluricultural y multiétnica como es el caso de Guatemala.

Pedagógicamente se puede usar el paisaje como punto de partida de la mayor parte del trabajo geográfico, especialmente para los paisajes que los niños pueden conocer, porque siempre se debe partir de lo que el alumno conoce y puede observar para llegar a lo que sólo puede estudiar indirectamente, dicho de otra manera, parte de lo concreto a lo abstracto.

Estudio de la Geografía en PROCEDI

El programa de educación primaria dedicado a la Geografía de Guatemala es el siguiente: Se explican las principales divisiones del país, la localización y elaboración de mapas, se atienden las características físicas, la diversidad de recursos, diversidad de personas, tradiciones, indumentaria, etc.



Debido a la situación de la mayoría de quienes integran el proyecto, la enseñanza de la Geografía se limita a ejemplos gráficos como fotografías (en el mejor de los casos) para ilustrar los lugares.

Dentro del pensum se encuentran como puntos focales de enseñanza: Departamentos, municipios, ríos, lagos, volcanes, montañas, sitios turísticos e idiomas de Guatemala. Esto constituye la base de la formación en Geografía para los niños de primero a sexto primaria en el caso de Guatemala.

El Juego

El juego según algunos autores como Lourdes Vollrath, es la actividad propia del niño y se le da una gran importancia, se confunde efectivamente con toda su actividad y mientras permanece espontáneo no recibe su substancia de las disciplinas educativas.

En orden los juegos se manifiestan primero por ser funcionales, luego aparecen los juegos de ficción, de adquisición y de elaboración.

Los juegos funcionales son tan simples como mover, estirar y retraer los brazos y piernas, en los juegos de ficción se utilizan elementos por sustitución de otros, como las escobas por caballos, en los juegos de adquisición el niño hace todo esfuerzo por percibir todo lo que le rodea, imaginando escenas, situaciones, cosas, etc.

En los juegos de elaboración el niño utiliza y combina los elementos a su disposición para crear otros nuevos.

Para el adulto el juego es la contraparte del trabajo, pero este contraste no puede presentarse al niño porque aún no trabaja y además toda su actividad se basa en el juego.

Entonces el juego no es algo que demande poco o ningún esfuerzo comparado con el trabajo, tampoco utiliza solo la fuerza que no es desgastada en el trabajo, sin embargo puede inducir a hacer de un individuo alguien que disfruta del entretenimiento intelectual o del entretenimiento físico.

Wallon (1977: 59) dice: "No hay actividades, por arduas que sean, que no puedan servir de motivo de juego." Los juegos en sí, que durante su desarrollo el niño practica en solitario o bien con ayuda de otros niños, y que absorben su tiempo, dan la impresión de ser retenidos como una prueba para poner en evidencia o medir sus aptitudes correspondientes.

De edad en edad, estos juegos señalan la aparición de funciones muy variadas como las sensomotriz, habilidad, precisión, rapidez, fluidez, pero también de clasificación intelectual como la memoria, sin dejar de lado la función socializadora que presentan al conformar sus juegos en clanes, grupos y equipos.

El bienestar que el juego causa con su entusiasmo corresponde a un período que nada tiene de valor fuera de las incitaciones, internas o exteriores, que se relacionan con la práctica de aptitudes habitualmente restringidas o recortadas por la práctica cotidiana.

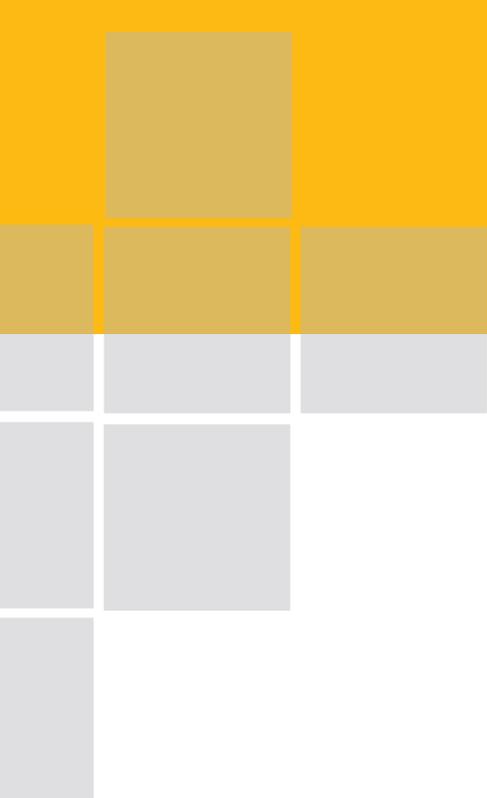
El juego es entonces una infracción a la disciplina o a las tareas que imponen al hombre las necesidades diarias, más no niega ni desconoce la disciplina o las tareas, sino que las toma en cuenta y así es como en relación con ellas disfruta de un aflojamiento, como si fuera un escape o un impulso que le da el toque final a las presiones que rodean toda actividad.

El juego: Una alternativa para la educación

Gracias al estudio del magisterio he de confirmar que no es necesario retroceder mucho en el tiempo para notar cómo el juego fue calificado como pérdida de tiempo y se pensaba que estaba en contraposición de todo lo que fuera estudio, trabajo o preparación. El fenómeno lúdico era lo contrario al rendimiento, a la producción y al enriquecimiento.

Haciendo paráfrasis del documento de Lourdes Vollrath que dice que la educación utilizada como preparación para una vida digna, ha estado ligada a la evolución social y las necesidades de la sociedad siempre tuvieron como base a la educación para poder ser adecuadas.





Aún así, la escuela actual sigue siendo difícil de cambiar, en cuanto a mentalidad, no es factible que se piense aún que la escuela funciona únicamente para transmitir conocimientos. Es momento de que vaya de la mano la transmisión de esos conocimientos junto con la formación, que conlleva a la cultura, la creatividad y la participación del alumno.

Con la perspectiva actual y lo que nos traiga el futuro, es definitivo que si la escuela no se lanza a formar de maneras más creativas y a utilizar medios más eficaces para la enseñanza esté condenada a fracasar.

Cada vez se exige más que las escuelas doten a los educandos de un currículum que esté en concordancia con la realidad, que explote su creatividad a lo nuevo y desconocido.

Al igual que Vollrath opino que la escuela actual es una escuela de trabajo, cuyo objetivo opta por las futuras tareas laborales que los estudiantes puedan llegar a tener, tomando en cuenta que el trabajo tiende a disminuir y a lo largo de su vida el individuo se ve forzado a cambiar de trabajo en varias ocasiones.

Esto nos lleva a pensar que la educación tiene su vista puesta en el mundo laboral. El mundo tiende al ocio y esto nos lleva a pensar que la educación debe estar dominada por el mismo.

El ocio se refiere a la libertad creativa y generadora de riqueza trascendente, que domina todo lo que rodea al ambiente escolar, de manera que la escuela puede predisponer y modular en el niño su propia y particular forma de ocio. Todo esto porque deben inculcarse los conocimientos concretos, para que en un futuro responda de manera íntegra y creativa personal única a todas las situaciones a las que se enfrente, y no repetitiva de lo aprendido.

Hay que dotar a los niños no sólo de conocimientos exactos y puntuales, si no de capacidades.

A la pedagogía actual no le queda otra salida que preocuparse por el aunamiento de todos los tipos de educación, que llevan a la cooperación y participación, a la creatividad partiendo del propio individuo, a educar para el futuro y dentro de esta estructura pedagógica se considera al juego en las tareas educativas, ya que aprender de manera lúdica es la forma mejor y más acertada de aprendizaje.

En definitiva reconozco que el juego es considerado de varias formas diferentes, es utilizado como medio para conseguir otros fines educativos, utilizado como adaptación para que la asignatura sea más dinámica.

Como explica Vollrath, el juego es una actividad libre, que se hace por placer, su motivo es pasarla bien, hace que todo se aleje de lo cotidiano, porque ocupa tiempo y actividad diferente a lo que se está acostumbrado.

Y debido a que el juego se rige por normas o reglas siguiendo una base, se crea orden dentro de dicha actividad. El juego es una actividad fundamental en el niño y que se prolonga en la vida adulta, también es un eficaz instrumento socializador.

La exigencia del juego de observar puntos de vista de los otros participantes, constituye otra característica importante, que esta determinada por las reglas impuestas.

Elaborar las reglas, aceptarlas y cumplirlas requieren de un gran proceso en la mente infantil. No puede quedar de lado la motivación, que es consecuencia del placer por el juego y al mismo tiempo la necesidad de descubrir, de experimentar, que siempre está ligada al juego infantil.





Para obtener un máximo rendimiento educativo es necesario que el juego esté acompañado de una didáctica conciente y reflexiva encaminada a permitir el crecimiento general de los niños mientras viven el placer y la diversión.

Juego y aprendizaje

El juego es un camino natural y universal para que la persona se desarrolle y pueda integrarse a la sociedad. Básicamente el desarrollo infantil está directamente vinculado con el juego ya que, además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, estimula el desarrollo de sus capacidades intelectuales y psicomotoras y en general, proporciona al niño experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar.

La autora María Marcos (2010) es de opinión que si nos referimos al desarrollo cognitivo, se puede comprobar que muchos de los estudios e investigaciones actuales sobre la actividad lúdica convierten al juego en una de las bases del desarrollo cognitivo del niño, porque éste construye el conocimiento por sí mismo mediante la propia experiencia.

Experiencia que es actividad, y ésta juego en las edades más tempranas. El juego se convierte así en la situación ideal para aprender, en la pieza clave del desarrollo intelectual.

Esto nos lleva a pensar que cualquier capacidad del niño se desarrolla de mejor manera dentro del juego que fuera del mismo, no existe diferencia entre jugar y aprender puesto que cualquier juego que represente nuevas experiencias, se considera una oportunidad para el aprendizaje.

Aprovechando dicho recurso, es como se desea integrar la geografía como un juego dentro de clase. Por medio del juego el niño aprende con una facilidad notable, se encuentran predispuestos y captan mientras tienen la actividad placentera.

La atención, la memoria y el ingenio se agudizan en el juego, y todos los aprendizajes obtenidos mientras juega, los utiliza en situaciones reales posteriormente. Muchos investigadores de la educación concuerdan en que el aprendizaje más valioso es el que se produce a través del juego.

Un documento de la SEPBC (2010) cita a Mujina que dice: "En el juego la capacidad de atención y memoria se amplía el doble"

El juego es un instrumento trascendente de aprendizaje, inherente al ser humano y por eso también un instrumento de educación, y para un mejor uso en cuanto a educación, es necesaria la intervención didáctica conciente y reflexiva.

La necesidad de comunicarse, la adrenalina de lo nuevo por venir, el reto, incluso la competencia obligan de manera innata a la concentración y a la memorización, el juego introduce al niño a la imaginación y también al mundo de las reglas.

Características del juego

Es un recurso creador, tanto físicamente (porque desarrolla las habilidades sensoriales y psicomotrices), como mental, porque el niño pone todo su intelecto, ingenio y originalidad en él.

El juego como educación cumple sus funciones de manera que:

- Permita crecer y desarrollarse mientras se divierten.
- Forme la conciencia del trabajo en grupo, la solidaridad y el respeto a los demás.
- Plantee un reto que los niños puedan cumplir
- Proporcione experiencias que amplíen y profundicen los conocimientos.
- Les permita expresar todo lo que lograron.



Tiene un valor social, porque contribuye a la formación de hábitos, cooperación, responsabilidades y al enfrentamiento de situaciones reales.

Es un medio de expresión afectivo-evolutiva, una técnica que hace que el niño se proyecte, y de ese modo ayuda al psicólogo y educador a conocer incluso problemas que puedan afectar al niño. Tiene un valor substitutivo, porque con la edad el juego cambia de rol para el niño, cada vez maneja más complejidad. El juego proporciona el entorno adecuado para satisfacer las necesidades educativas básicas.

Su carácter motivador estimula al niño y facilita su participación en las actividades que no le parecen tan atractivas convirtiéndolas en alternativas para todas las actividades poco estimulantes o rutinarias. A través del juego el niño le da valor a los jugadores opuestos, y no solo a si mismo, interioriza actitudes y aprende normas que le ayudan al desarrollo afectivo y social para encajar en el marco de socialización.

Importancia del juego en la Educación

Hago paráfrasis de un artículo de la Revista I+E (2010), que habla sobre las diferencias entre los niños de antes y los de ahora, que pueden ser muy notorias debido al juego, puesto que antes los niños jugaban gran parte del día, corrían saltaban, se disfrazaban y creaban innumerables escenas con cualquier tipo de material que tuvieran a la mano, su creatividad estaba fortalecida con la falta de elementos tecnológicos a los que ahora los niños tienen acceso.

Los niños en la actualidad suplieron en su mayoría todos estos juegos físicos por entretenimiento pasivo conducido por el televisor, los videojuegos e incluso el Internet. A pesar de que se tiene aparente control sobre estas actividades, el juego activo e imaginativo juega un papel mucho mas importante, puesto que hace surgir un sano desarrollo en el amplio espectro de las áreas críticas; intelectual, social, emocional y física, los beneficios del juego son tan importantes que cada día de la niñez debería ser uno mas para jugar.

Cabe mencionar cómo por medio del juego el niño crea una base para el aprendizaje y el éxito académico, pues a través de este, aprende a interactuar con los demás, desarrolla las aptitudes del lenguaje, reconoce y resuelve problemas y descubre su potencial humano, lo ayuda a encontrarse a sí mismo y a encontrar su lugar en el mundo.

Físicamente el juego, aunque para algunos padres es mejor que los niños no se expongan, facilita el desarrollo sensoriomotor del niño, es una forma natural de prevenir obesidad y también ayuda al rendimiento académico.

Existe un estrecho vínculo entre el juego y un correcto aprendizaje ya que se sientan las bases para el éxito académico posterior en la lectura y escritura y provee las experiencias reales con materiales de la vida diaria que ayudan a los niños al desarrollo de conceptos científicos y matemáticos, el juego es crucial para el desarrollo de la imaginación y la creatividad para solucionar problemas.

Estudios sugieren que el juego imaginativo está relacionado con el aumento de la cooperatividad, la empatía y el autocontrol, reduciendo la agresividad y así un mejor desarrollo social y emocional.

Aprovechar la edad infantil para el juego es una de las claves que conducen a la felicidad en la vida adulta.

El juego en el Desarrollo Infantil

En la edad de 7 años los niños van saliendo poco a poco de su entorno imaginario, y ya discriminan claramente entre lo que es realidad y ficción, interesándose por otras actividades.

“A partir de entonces comienzan a estar preparados para los juegos estructurados, con reglas previamente establecidas, que continúan completando su programa de desarrollo”. F. del Castillo, Isabel(2010).





Aprender más y de mejor manera, con contenidos de suma importancia para el ser humano, con la forma dinámica de la inteligencia en la que intervienen factores internos y externos a partir de un potencial, es una buena base para cualquier proyecto educativo, porque postula el desarrollo físico, mental y social del niño.

La autora Isabel Castillo afirma que: “no hay duda en que los niños disfrutan jugar, y solo con esto bastaría decir que es totalmente productivo incluir el juego dentro de un proyecto educativo, y el papel importante que el juego aporta.”

Pienso que jugar es participar de una situación interpersonal, en la que fluye emoción, expresión, comunicación, motivación y la mente. Es por esto que el juego es esencial en el desarrollo y nos ayuda a medir las diferentes capacidades infantiles, que es el objetivo último de la intervención educativa.

Basándome en el documento de la Lcda. Castillo; Si queremos una sociedad mejor, mas justa, responsable y solidaria el punto de partida son los niños; aportando felicidad, espontaneidad, curiosidad, creatividad, capacidad de hacer todo al alcance de su imaginación y establecer relaciones a nivel físico, cognitivo y social. Esto es el juego.

A partir del nacimiento todo ser humano es fuente inagotable de actividades de todo tipo, como mirar, tocar, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar, imaginar, etc. son actividades de juego que producen placer y alegría a los niños.

El juego ha existido desde los principios de la humanidad, por medio de pinturas, grabados y otras formas de arte se muestra a los niños jugando y los juguetes que aunque sencillos junto con todas estas expresiones nos llevan a concluir que el juego es una actividad esencial del ser humano, y fue y sigue siendo utilizado como ensayo y perfeccionamiento de actividades posteriores.

El juego no es una actividad únicamente de niños y niñas ya que en todas las etapas del ser humano, se ve implícito en actividades lúdicas con diversos objetivos que le ayudan a fortalecer su desarrollo integral.

Como maestra opino que en un enfoque de educación integral y globalizada, los componentes psicológicos están vinculados de manera estrecha a las emociones y a lo afectivo, en especial la espontaneidad, creatividad y proyección personal.

El juego funciona en un ambiente de desarrollo y aprendizaje en el que se unen los factores cognoscitivos, motivacionales y afectivos sociales, que se convierten en un estímulo mental para el pensamiento y la comunicación. El interés y la decisión propia harán entrar al niño en la actividad lúdica, no pueden ser obligados a jugar, pues se perdería la esencia del juego.

Para los niños jugar es ser y hacer, expresarse y vivir experiencias placenteras proyectando sus emociones, carencias y frustraciones.

El juego es el lenguaje propio del niño, con el que se relaciona con su medio y facilita la formación infantil.

Las acciones que se realizan durante el juego que no tienen un fin específico, para relacionarse, explorar, para manipular, dan significado e intención al juego. Es conocer el ambiente relacionarse con él para integrarse poco a poco con el medio.

Es expresar y compartir, convertir esas acciones e interiorizarlas luego. Es compartir participando en intereses comunes para facilitar la interacción con los otros, le da placer, y felicidad al niño, consolidando un mundo diferente del de la realidad tomando elementos de ésta pero transformándolos.



A través del juego los niños se preparan para la vida futura, y al alcanzar metas sientan satisfacción, descargan energías y alivian frustraciones.

Para desarrollar un ambiente que permita el desarrollo de capacidades infantiles, el docente debe partir del convencimiento del valor educativo que el juego tiene en el desarrollo integral de los niños, que lo lleve a pensar y planificar elementos que le faciliten la actividad lúdica.

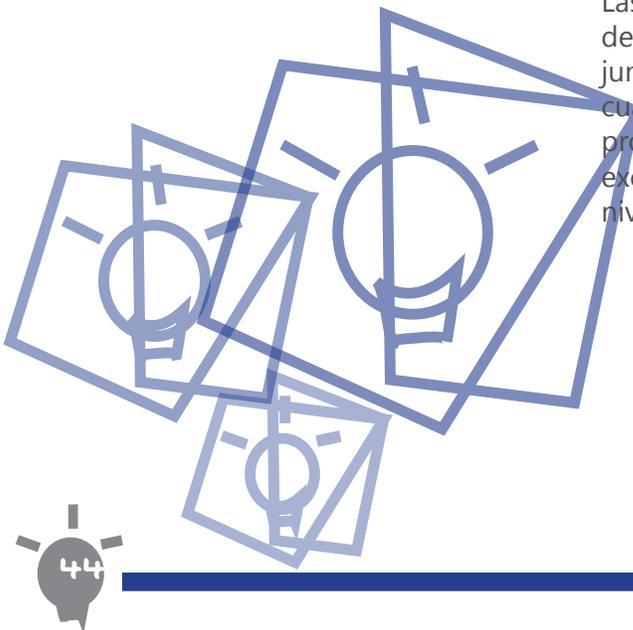
Retamal Castro (2010) cita a Schiller que dice: "El hombre sólo es verdaderamente humano cuando juega."

El componente lúdico favorece el desarrollo de las capacidades y el equilibrio personal, potencia actitudes y valores, como el respeto por el derecho propio y de los demás, aprendiendo a pactar, a llegar a consensos, a saber esperar, a discutir en vez de pelear.

Las capacidades motrices se desarrollan innumerables veces al jugar, y la motricidad fina se puede trabajar dentro de clase sin perder su carácter lúdico.

Las capacidades cognoscitivas y de lenguaje se reforzarán en cualquier momento del juego en el que el niño experimente, observe y solucione problemas utilizando el lenguaje como medio de comunicación, incluso la mímica o comunicación gestual o gráfica.

Las capacidades sociales se desarrollarán en un ambiente de respeto, y libertad en donde los niños creen el juego junto con sus normas y ellos mismos las respeten. Sea cual sea la forma de inducir al juego, el educador debe promover la comunicación e interacción de los alumnos, exceptuando situaciones en las que se requiera un alto nivel de atención y focalización.



Conceptos Fundamentales de Diseño

Diseño

Es el proceso lógico que resuelve un conjunto de necesidades humanas, y por medio de la metodología optimiza la utilización de los recursos en función del hombre.

Conlleva una previsualización de las cosas, una planificación que administra elementos visuales como el color y la forma al igual que los elementos intangibles como equilibrio y espacio.

Según Wong (1995: 41) "El diseño es un proceso de creación visual con un propósito." El diseño cubre exigencias prácticas, es la mejor expresión visual de la esencia de algo, ya sea un mensaje o un producto.

Diseño Gráfico

El diseño gráfico es el vehículo para transmitir mensajes previamente planificados por medio de los elementos de diseño tales como; tipografía, imágenes, color, línea, forma, luz, espacio etc. Wong (1995: 41) opina sobre el diseñador gráfico: "El diseñador es un hombre práctico. Pero antes de que esté preparado para enfrentarse con problemas prácticos, debe dominar un lenguaje visual."

El diseño gráfico es comunicación visual, que utiliza como medio sus elementos, los combina y los refuerza para enviar un mensaje, puede utilizarse para medios impresos y digitales y puede tanto bidimensional como tridimensional.

Diseño Industrial

En el diseño industrial el producto es generalmente tridimensional, el destinatario es usuario y consumidor por lo que es imprescindible que el diseño sea no solo funcional sino duradero y accesible.

El diseño industrial existe en pro de la mejora de lo utilitario, y ha buscado con el tiempo regresar a ser lo más artesanal posible, cuando se trata de originalidad y calidad.

El Arquitecto Julio Tórtola (2004:12) dice: "El diseño industrial abarca la planificación de la producción de objetos técnicos de uso y productos de consumo, obtenidos por un proceso manufacturado o industrial."

"El grafismo es el signo empleado, dibujado, grabado o impreso, en sentido empleado. Es el sistema de escritura determinado para expresar las ideas." (Tórtola 2004:12)

Grafismo

Al grafismo antiguamente se le utilizaba para reconocer en la escritura rasgos de la personalidad de quien los escribía, en 1871 el sacerdote francés Jean Henri Michon, atribuyó científicamente a cada rasgo de la grafología un aspecto de la personalidad.

Sin embargo en la actualidad, impulsada por la sociedad de consumo se sirve de diversas técnicas artísticas como; el dibujo, la acuarela, la fotografía, y las artes digitales.

Una de sus principales facetas es la creación publicitaria donde a menudo el grafismo se identifica con el contenido del mensaje tratando de hacerlo penetrar en el ánimo del espectador.

Consideraciones iniciales

1. Todas las personas tienen un grado de creatividad, el cual se incrementa en cuanto la persona trabaje sobre ella.
2. Lo emocional, lo racional y lo intelectual son importantes para la creatividad.
3. Muchas de las mejores ideas nacen cuando no se está pensando conscientemente en el problema que se tiene entre manos. La inspiración surge repentinamente cuando se realizan las tareas más cotidianas, en un período como de incubación.

Creatividad

La creatividad es el proceso de presentar un problema mentalmente con claridad (ya sea imaginándolo, visualizándolo) y luego originar o generar una idea, concepto, o esquema según líneas nuevas una nueva base no convencional.

"Supone estudio y reflexión más que acción." Paredes Aguirre (2010)

Creatividad es la capacidad de ver nuevas posibilidades y hacer algo al respecto. Cuando una persona va más allá del análisis de un problema e intenta poner en práctica una solución se produce la creatividad; es ver un problema, tener una idea, hacer algo sobre ella, tener resultados positivos.

Boceto

Un boceto o esbozo es un dibujo hecho de forma esquemática y sin preocuparse de los detalles o terminaciones para representar una idea, un lugar, una persona, un aparato o cualquier cosa en general.

El boceto suele hacerse a mano alzada con rapidez para recrear un dibujo, idea o esquema que se desarrollará más adelante con detalle. También se usa para apoyar una explicación rápida de un objeto, diseño, etc.

El boceto cumple varias funciones; una de ellas es la previsualización de un arte como la escultura, mural etc., en la que se requiere del esbozo rápido para tener la idea general, también para diseñar formas o composiciones, de figuras o espacios que poco a poco se irán perfeccionando.

También se concideran bocetos los dibujos detallados que copian formas de la naturaleza o de otras obras de arte con el fin de estudiar su estructura o composición.

Arte Final

Es el paso previo a enviar a producción el trabajo de diseño. Técnicamente es paso más complejo y también crucial, porque en él se determina la calidad final de todo el trabajo.

En el arte final ya se tienen definidos todos los pormenores que se esperan, sean reproducidos, pueden ser digitales o bien manuales, montados en bases, a los cuales ya no les hace falta ningún detalle por retocar.



Diagramación

Cuando se habla de diagramación se hace referencia a los fundamentos del diseño gráfico: la tipografía, el color y la composición. Es preciso saber que cuando se quiere organizar un espacio, debe tenerse en cuenta, el espacio y los elementos que lo componen, que se va a organizar y cómo.

Los componentes texto e imagen son los básicos de los mensajes impresos, y se deben tener criterios de tipografía, color y composición.

En general, el proceso de diagramación, consiste en jerarquías, organizar la importancia de los elementos que nos ayudan a reforzar, y los elementos importantes dentro de la diagramación. La diagramación es también una permanente interrelación de los objetos, al modificarse un elemento, los demás se ven afectados y es en esa búsqueda del equilibrio donde el trabajo se pone en práctica de lo práctico.

Para el diseño en general y la composición, esta destreza se logra en base al ejercicio permanente de la composición y muchas veces está relacionado con la repetición de los procesos los mismos que posteriormente se convierten en elementos de identidad para un diseño específico.

El verdadero profesional busca elaborar un mensaje visual sencillo que haga fácil la comunicación, agradable y efectiva en su emisión del mensaje.

“La tipografía, el color, y la composición constituyen las bases de la diagramación. Un entendimiento claro del significado de cada uno de estos conceptos permitirá al diagramador trabajar con seguridad un proyecto gráfico de cualquier envergadura”.

El color

El color es una percepción visual que se genera en el cerebro, interpretada por los fotorreceptores del ojo que decodifican las distintas longitudes de onda que proyectan los objetos con ayuda de la luz.

El ojo humano sólo percibe las longitudes de onda cuando la iluminación es abundante. A diferentes longitudes de onda captadas en el ojo corresponden distintos colores en el cerebro.

Con poca luz se ve en blanco y negro. En la denominada síntesis aditiva, la superposición de colores luz el blanco es el resultado de la combinación de todos los colores, en cambio en la síntesis sustractiva, sustracción de luz, resulta todo lo contrario, todos los colores forman el negro.

Color en el Diseño Gráfico

En el diseño gráfico el color es muy importante, debido a que cada color comunica y la apreciación de colores está estrechamente ligada a nuestras emociones. El círculo cromático nos muestra la interrelación de los colores.

El tono, por su parte muestra el matiz del color, su cualidad cromática es el color que por su cercanía con el blanco y el negro puede denominarse rojo, verde, amarillo etc.

La Brillantez, tiene que ver con la intensidad y la energía del color, su luminosidad. Y la saturación es la pureza del color, la falta de dilución con el blanco o con el negro. La manipulación correcta de los colores, en el diseño, apoyará visualmente de manera emocional directa, como lo explican las teorías de psicología del color. "El factor psicológico está formado por las diferentes impresiones que emanan del ambiente creado por el color y en este caso por el diseño, que pueden ser de calma, de recogimiento, de plenitud, de alegría, opresión, violencia, etc."

"El color tiene la propiedad de evocar emociones de gran intensidad en las personas. Eso hace que si se utiliza adecuadamente pueda convertirse en una herramienta de comunicación muy eficaz".
Hembree (2008: 28)





Color en el medio impreso

Los colores destinados para el medio impreso, a diferencia de los colores que vemos en pantalla, son menos luminosos, es porque están hechos a base de una mezcla sustractiva de la luz, y no aditiva como los de la pantalla.

Las impresoras producen imágenes de múltiples colores, a partir de la combinación simultánea de al menos tres de los siguientes colores fundamentales: el magenta, el cyan y el amarillo.

La cantidad depositada en la hoja de cada uno de estos, produce visualmente la sensación de todos los demás colores.

El color negro acompaña y mejora la impresión de diversas tonalidades. Este sistema se conoce con el nombre de Sistema CMYK.

Existen diversos tipos de impresión, y aquellos medios que imitan el color lo mejor posible a la realidad y a lo que nos muestra la pantalla, son aquellos de mejor calidad, como las impresoras fotográficas, profesionales y semiprofesionales.

Tipografía

“Tipo es igual al modelo o diseño de una letra determinada, la tipografía es el arte y la técnica de crear y componer tipos para comunicar un mensaje. También se ocupa del estudio y clasificación de las distintas fuentes tipográficas”.

La fuente tipografía conlleva ya el estilo, la apariencia o características de un grupo completo de tipos, números y signos, que coinciden en el estilo.

Familia tipográfica, en tipografía, significa un conjunto de tipos basado en una misma fuente, con algunas variaciones, tales, como por ejemplo, en el grosor y anchura, pero manteniendo características comunes. Los miembros que integran una familia se parecen entre sí pero tienen rasgos propios.



La Ilustración

Los orígenes de la ilustración vienen antes de la imprenta, se iniciaron cuando los manuscritos de la edad media se acompañaban de dibujos o imágenes que tenían relación con el texto, luego de la llegada de la imprenta la ilustración tomó fuerza al poderse reproducir en serie, de un solo original y aunado a esto también surgió la diversidad de tintas.

“En un principio las ilustraciones se limitaban a documentar de forma gráfica el texto de un libro determinado, con el tiempo y gracias al desarrollo posterior de la publicidad, los ilustradores fueron tomando cada vez más fuerza dentro de los elementos de los productos impresos (no solo libros)”. Red Gráfica Latinoamérica (2010).

Las posibilidades técnicas y de representación de la ilustración, fueron ganando terreno cada vez más en el área editorial.

Para los editores de libros infantiles y juveniles, la ilustración juega desde el inicio un papel importante en la producción de un proyecto editorial exitoso, las imágenes de un libro, unas fichas, o de el material infantil en general, complementan de manera inigualable al texto, el diseño de carátulas, paginas, etc, llegan a tomar fuerza expresiva dentro del texto que las acompaña, y para lograr este resultado el trabajo en equipo del editor es fundamental para lograr transmitir al ilustrador la idea.

Hay gran variedad de técnicas que han sido trabajadas y perfeccionadas en el área de ilustración editorial infantil, como la aerografía, acuarela, el acrílico, y la ilustración vectorial y digital.

En la actualidad las ilustraciones se utilizan con mucha frecuencia, producciones editoriales de todo tipo, publicitaria, audiovisual incluso en la industria del cine.

El desarrollo de una cultura y educación en gran parte visual, reforzada por los medios de comunicación masivos (televisión, cine, Internet, video-juegos) hacen cada vez más necesaria la producción editorial infantil con un alto contenido visual, que permita acercar el contenido y en general todo el material generado para niños y jóvenes.

Juego de mesa

Un juego de mesa es un juego que necesita de un soporte para colocarlo sobre el mismo y así poder jugar. Normalmente es jugado por un grupo de personas alrededor de él.

Aunque el azar suele ser una parte importante en este tipo de juegos, también hay en los que son necesarios estrategia y razonamiento, como en los juegos educativos.

Los juegos de mesa no conllevan actividad física, aunque en algunos implica levantarse y cumplir penitencias o recompensas, en ese caso serían juegos de mesa pero no limitados a ella.

Diseño de Juegos de Mesa

El diseño de juegos es el proceso de diseñar el contenido, los antecedentes y las reglas de un juego. Los diseñadores de juegos profesionales se especializan en ciertos tipos de juegos, como juegos de mesa, juegos de naipes o videojuegos.

Dentro del campo del diseño de juegos, el diseñador debe comprobar la jugabilidad, observar las situaciones que puedan darse dentro del juego, si cumple los objetivos y es normalmente probada extensa y refinadamente.

El objetivo de la jugabilidad es hacer el juego divertido e interesante para el jugador o el espectador, es interactiva y conlleva un desafío para quién lo utilice.

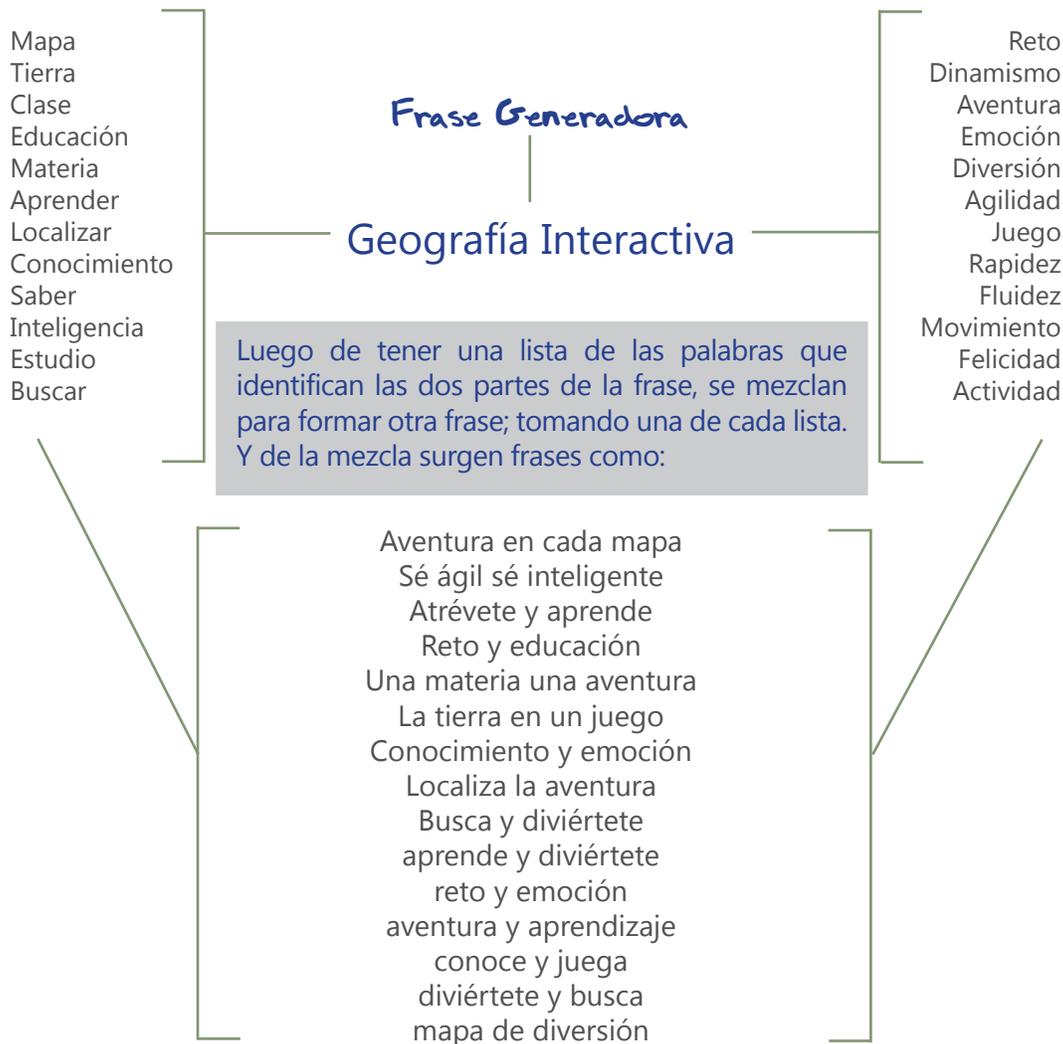
La presentación es cómo es el juego y cómo se plantea su tema. Aunque la presentación final del juego no se crea normalmente por el diseñador del sistema de juego la opinión del diseñador es normalmente pedida.

Concepto Creativo



Con el propósito de mejorar la calidad de educación del proyecto PROCEDI, y haciendo énfasis en la facilidad con la que el niño puede aprender por medio del juego, se ha trabajado en cada elemento que incluye el juego educativo de geografía infantil, una imagen que englobe la diversión, mas el conocimiento, el entretenimiento, el aprendizaje y la facilidad de adquirir nuevos conocimientos mientras se divierten.

Con la técnica del brainstorming o lluvia de ideas, que entre los años de 1938 a 1942 Alex F. Osborn perfeccionara para utilizarse como método generador de nuevas ideas, se inició con la selección de la cantidad de palabras que fluyan de una frase de manera que se vayan formando sugerencias de palabras que luego formen frases, para crear un concepto creativo.



Luego se selecciona una pequeña muestra de lo que se formó, con las frases más significativas y a esto se le agrega la frase utilizada como punto de partida, de manera que completen una frase que englobe el significado del juego educativo.

“Geografía Interactiva, reto y emoción”
“Geografía Interactiva, conoce y juega”
“Geografía Interactiva, Atrévete y aprende”
“Geografía Interactiva, aventura y aprendizaje”

Finalmente se selecciona la frase que representa el concepto que se desea transmitir:

“Geografía interactiva, aventura y aprendizaje”

La frase es dotada de una fuerza debido a la aparente contradicción que existe entre aventura y aprendizaje sin embargo, es esta misma fuerza la que caracteriza al juego de geografía interactiva y que por lo tanto comparten en esencia.

Proceso de desarrollo de bocetos y Decisiones de Diseño

El proceso de bocetaje inició con la propuesta de un logotipo, que reuniera las características distintivas del juego y que apoyara en todo sentido a la frase que engloba el concepto creativo.

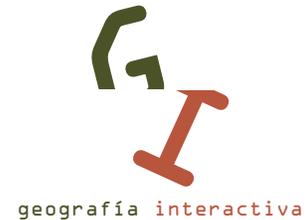
Pre bocetos del logotipo

En esta fase luego de variados intentos, concreta la idea de colocar el nombre de manera simplificada, puesto que se tornaba muy largo, y así ejemplificarlo con las letras G por geografía y la letra I de interactiva. Los resultados visuales son pobres porque carecen de color y aún no se define la forma que se quiere tomar, si es completamente infantil o va un poco más al estilo educativo tradicional.



Bocetos del Logotipo

Esta es la más enriquecedora parte de las ideas básicas que se tenían en los pre-bocetos y se llenan de características y color que van cada vez más orientadas a propuestas mejores, se inició con un modelo sencillo de logotipo que venía de los pre-bocetos, que luego se fue desglosando en color, forma y tipografía, con el fin de allegarlo al concepto, se puede notar el cambio de colores (colores más vivos y de alto contraste) y la tipografía tipo infantil, (hand script) muy dinámica.



Pre bocetos de los Personajes



En el caso de los personajes, a diferencia de los logotipos, se comenzó con una idea muy clara de lo que se quería, de manera que el cambio físico de los personajes se fue dando levemente y se obtuvo un resultado bastante bueno.



Bocetos de los Personajes

Al igual que con el logotipo, a los personajes también se les combinaron colores, para definir raza, o simplemente a la indumentaria, todo como parte de la prueba para la selección.

Se aterrizó bastante bien en una propuesta, pintada con la técnica de acuarela de dos niños que reúnen características similares al grupo objetivo, y que también llevan sus rostros pintados con motivos nacionales.



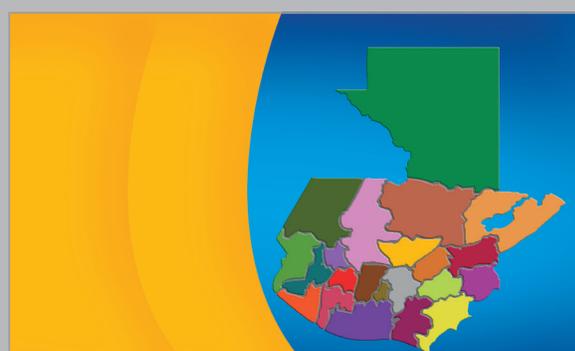
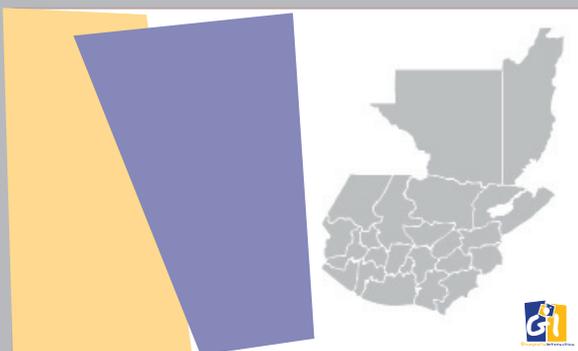
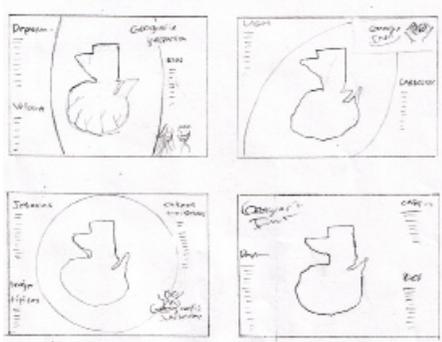
Bocetos de los Mapas

Pre bocetos de los Mapas

En el proceso de pre-bocetaje se puede dar a entender, que el espacio que ocuparemos debe ser mínimo, ya que el niño debe tener una completa atención hacia el mapa y no en la imagen del exterior. Los espacios de descanso visual deben ser notorios y amplios, el estilo casi minimalista aporta concentración de la pieza educativa.

Para ver la disposición del mapa dentro de la pieza, se elaboraron varios bocetos, luego el color del mapa, y finalmente la introducción de el texto y del logotipo.

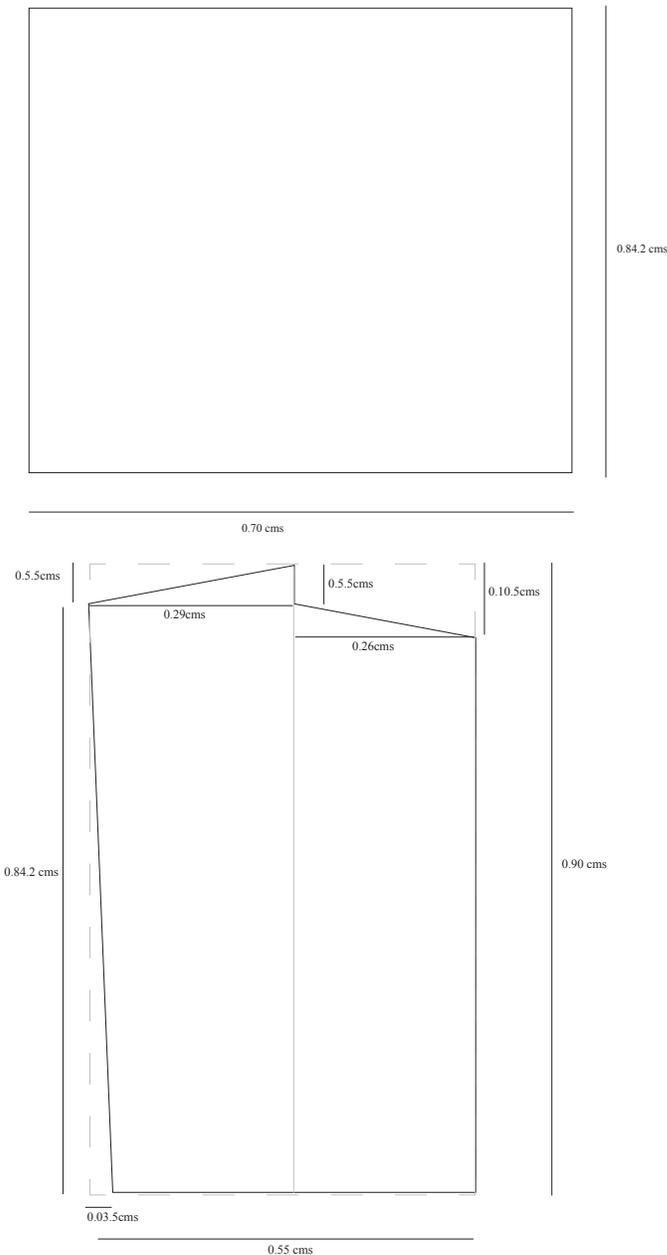
El constante cambio de colores, fué parte primordial en la búsqueda de una imagen impactante y a la vez cómoda para trabajar. Se puede ver el movimiento dentro de cada pieza, aunque leve suele ser etapa decisiva para la belleza y funcionalidad de la pieza.



Bocetos de la Mesa

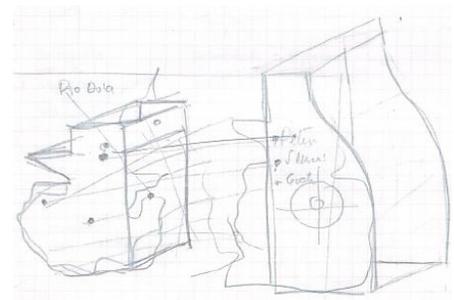
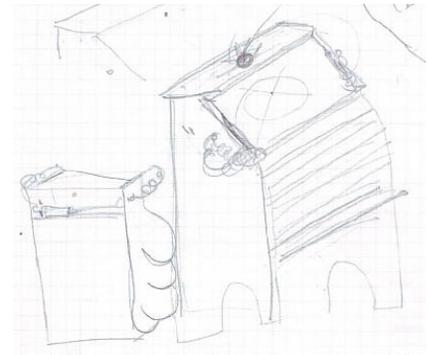
Para ver la disposición del mapa dentro de la pieza, se elaboraron varios bocetos, luego el color del mapa, y finalmente la introducción de el texto y del logotipo.

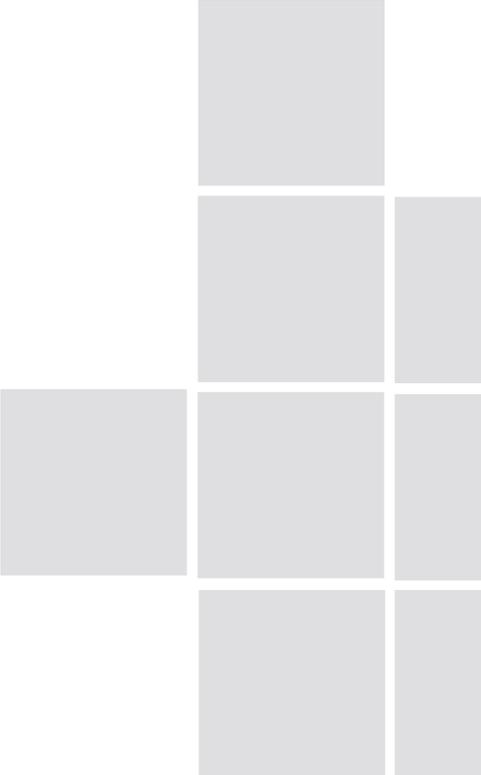
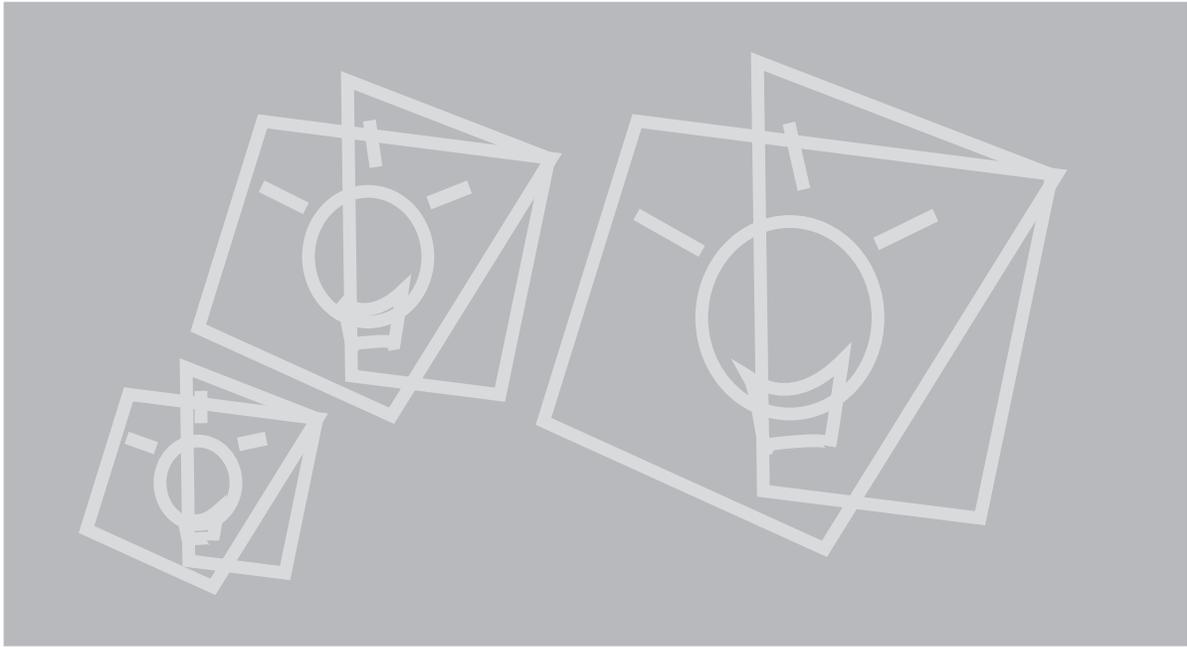
El constante cambio de colores, fué parte primordial en la búsqueda de una imagen impactante y a la vez cómoda para trabajar. Se puede ver el movimiento dentro de cada pieza, aunque leve suele ser etapa decisiva para la belleza y funcionalidad de la pieza.



Pre bocetos de la Mesa

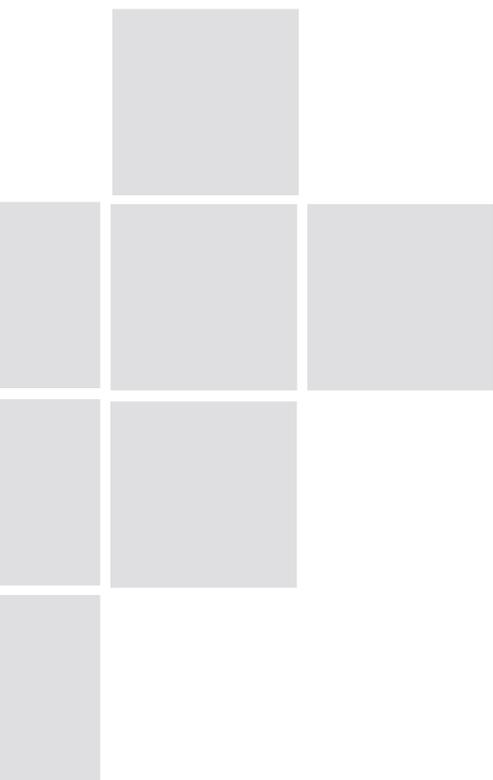
En el proceso de pre-bocetaje se puede dar a entender, que el espacio que ocuparemos debe ser mínimo, ya que el niño debe tener una completa atención hacia el mapa y no en la imagen del exterior. Los espacios de descanso visual deben ser notorios y amplios, el estilo casi minimalista aporta concentración de la pieza educativa.





Capítulo

IV



Mediante gráficas estadísticas se podrán conocer los resultados de efectividad y estética del producto final, así como también los detalles y puntos que deben modificarse o cambiarse para lograr una mayor aceptación con el fin de utilizar una estrategia que ayude a alcanzar los objetivos generales y específicos.

Pre validación

Previo a la impresión de los mapas a validar, se hizo una pre validación de los elementos iconográficos internos de cada mapa. La prevalidación fué de gran ayuda, para observar que elementos aún deben arreglarse y definir en figura para garantizar el correcto funcionamiento de todos los elementos de diseño dentro del mapa. Ver fotografía en anexos.

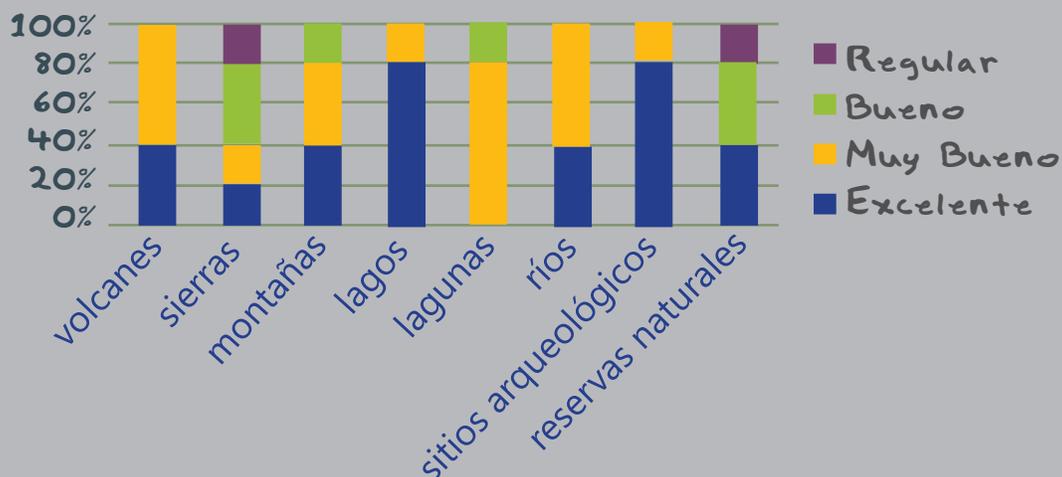
A continuación se muestra la tabla de resultados, por ícono pre validado.

La herramienta de verificación

Para comprobar la eficacia de diseño del proyecto se realizó una encuesta dirigida a los profesores, otra a un grupo de diseñadores y una observación dirigida con preguntas estratégicas para los niños. Las preguntas utilizadas en las encuestas de los profesores y diseñadores fueron de tipo cerradas, a excepción de la última, que era una pregunta abierta para conocer el tipo de detalles necesarios a modificar o saber si el material tiene total aceptación.

En el caso de los niños se implementa el método de observación, se les brinda el material para familiarizarse con el y luego de un período de juego dirigido se les hacen cuestionamientos para observar las reacciones mientras se manipula el material.

Elementos Gráficos opinión por porcentajes



Comprobación de Eficacia

Validación de los Personajes

Para la selección de personajes, fué importante tomar una muestra del grupo objetivo, en este caso niños de distintas edades y ambos sexos, también de distintos grados de la primaria y que sean fieles representantes de todos los niños del proyecto PROCEDI. Previo a la selección de personajes se encuestó al grupo objetivo para definir por cuales de ellos se siente atraído para ser parte de la imagen de la geografía interactiva.

Los 6 personajes distintos, tres niños y tres niñas, todos con razgos diferentes, y una misma línea, dos de los personajes con motivos nacionales; de manera que pueda observarse alguna clase de preferencia incluso por patriotismo.

Para hacer la entrevista, se optó por una serie de preguntas sencillas y sobre todo mucha interacción con el niño, una observación dirigida.

Preguntas realizadas a los niños:

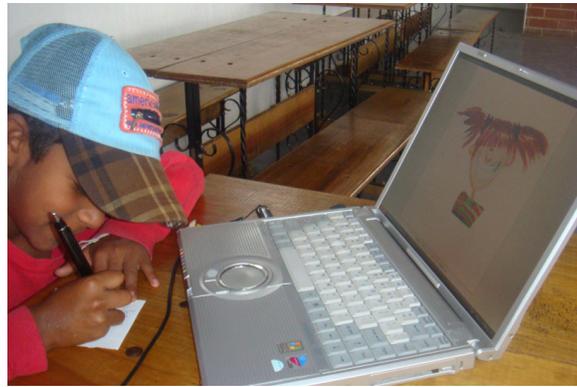
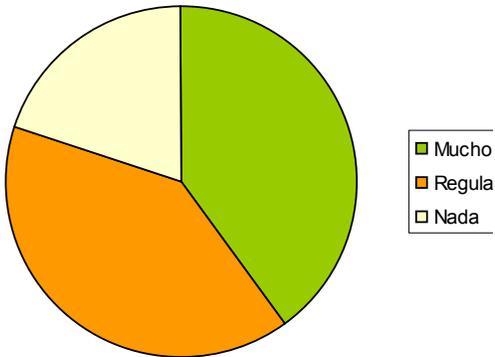
1. Cuál de estos personajes te llama más la atención y porque?
2. Cuál de los personajes se parece más a ti?
3. Cuál de los personajes te gusta más?



Respuestas y Resultados de los niños:

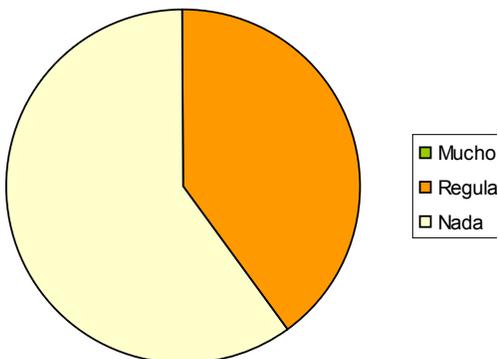
Sobre el personaje número uno; concluyeron en que estaba bien peinada, era feliz y les agradó más a los niños que a las niñas.

1



Sobre el personaje número dos; la respuesta fué negativa porque como ellos mismos dijeron; no había ninguno de ellos parecido a él y que simplemente no les gustaban los niños rubios.

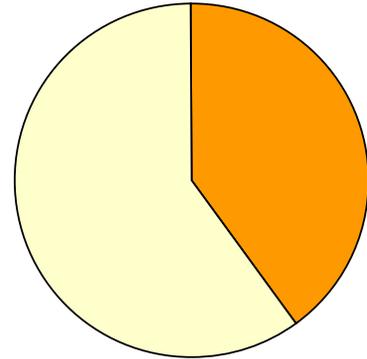
2





3

Sobre el personaje número tres; les agradó el cabello de este personaje, mas no la sonrisa, ellos opinan que estaba como forzada.

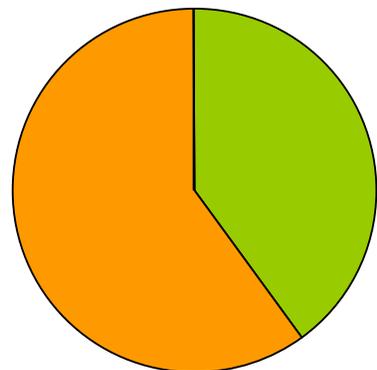


- Mucho
- Regula
- Nada

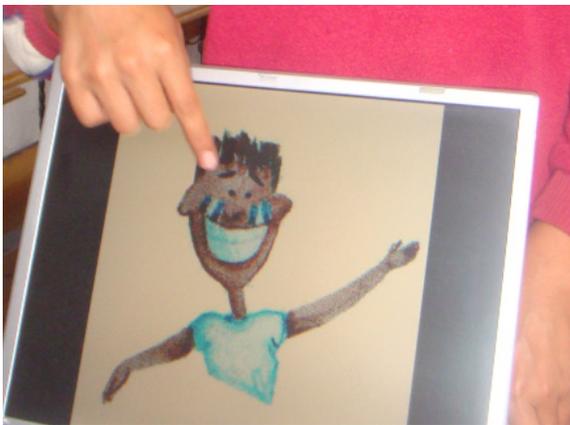


4

Sobre el personaje número cuatro; les agradó el cabello muchísimo, se sintieron identificados, y dijeron que les agradaba porque se peinaba como ellos y era de Guatemala.



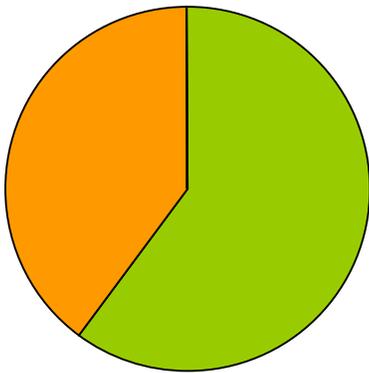
- Mucho
- Regula
- Nada



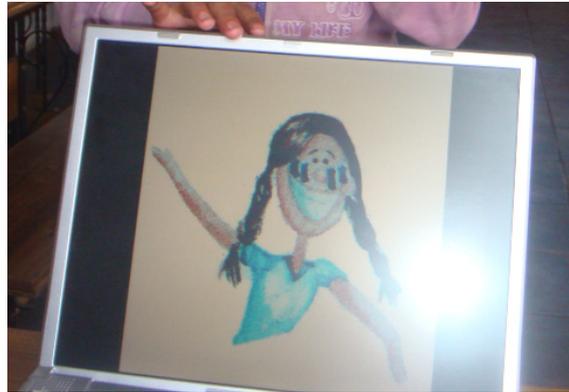
Sobre el personaje número cinco; a los niños les gustó muchísimo, dijeron que era bonita y bien peinada, a las niñas les gustó que fuera de Guatemala y que parecía estar bailando.



5



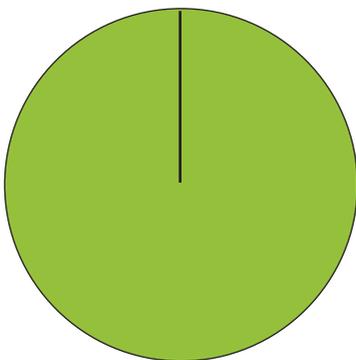
- Mucho
- Regula
- Nada



Sobre el personaje número seis; les agradó todo; los colores, la sonrisa, y mencionaron que parecía estar asareada, y que tenía calor y por eso llevaba una cola alta, a las niñas les gustó su pelo.

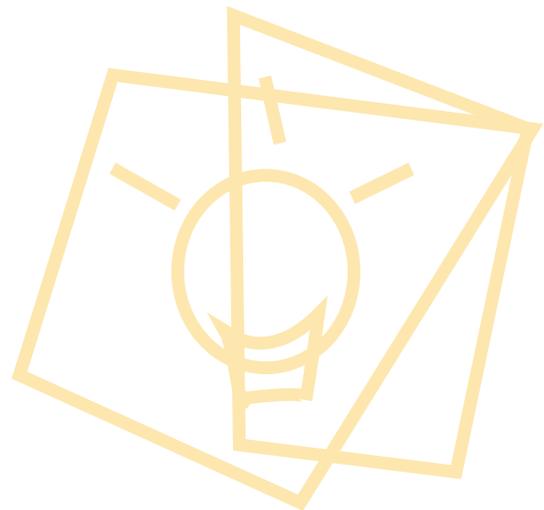
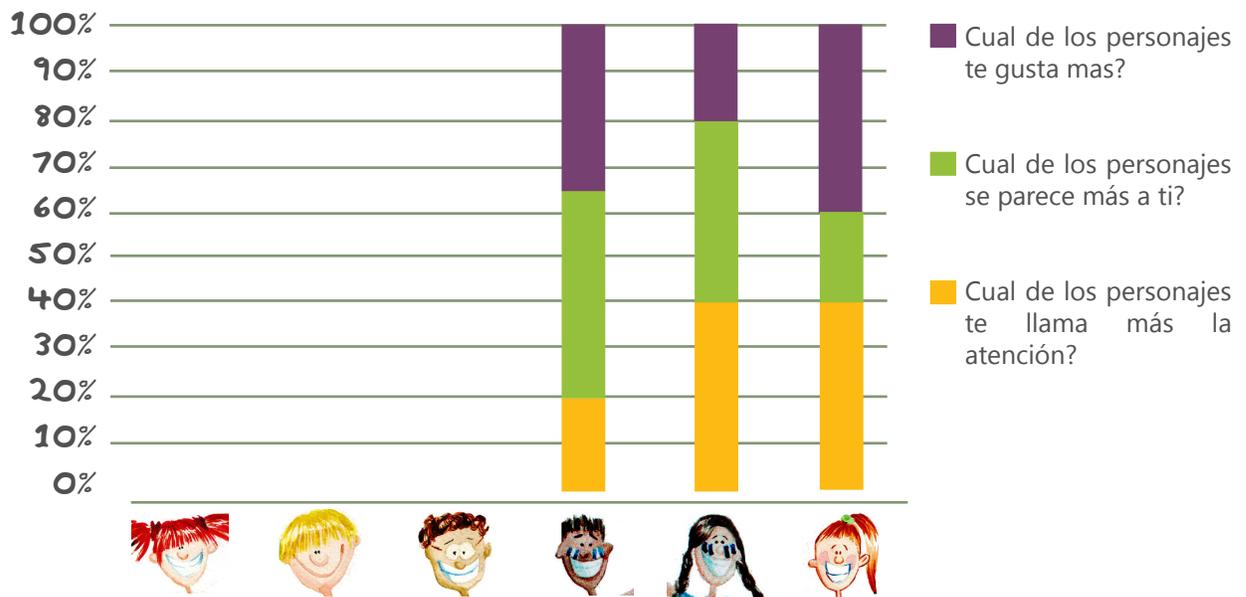


6



- Mucho
- Regula
- Nada

Las respuestas fueron más específicas de lo que esperaba, los niños se expresaron de una forma increíble y lograron transmitir sus preferencias; no era de esperarse encontrar tal elocuencia en su forma de presentar conformidad o inconformidad.



Validación de los Mapas

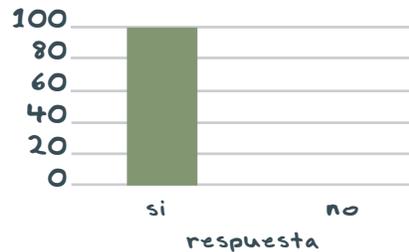
La validación de los mapas se realizó con varios modelos de papel y únicamente uno en tamaño del formato original.

El proceso comenzó con mostrarle los mapas a Profesores y Diseñadores e incitarlos a comentar sobre lo que observaban, de manera que luego de observar su reacción ante cada pieza pudieran responder las siguientes preguntas:

1. Le parecen apropiados los mapas para el aprendizaje de geografía?

Si No

Comentario: El mapa les parece totalmente funcional y además atractivo.



2. Cree usted que el color, el tamaño, y la letra que se utiliza en los mapas será beneficioso para el estudio?

Si No

Comentario: El 80% de los profesores opinan que el color es perfecto, y el otro 20% se inclina por colores más tradicionales como el verde, a pesar de esto coinciden en la tipografía.



3. Se entienden los mapas e íconos utilizados a la hora de localizar?

Si No



Comentario: Se comprenden todos, según el 90% entre profesores y diseñadores el uso del gabinete que contiene la nomenclatura de los íconos es indispensable. Los íconos favoritos fueron los de sitios arqueológicos, zoológicos y reservas naturales.

Los resultados obtenidos fueron excelentes, entre los comentarios de los profesores pude observar que les agradó el formato de cada mapa, pues los niños están acostumbrados a localizar en mapas mucho más pequeños. Todas las respuestas fueron favorables y desean hacer uso de los mapas lo antes posible.



El proceso de validación con los niños fue totalmente diferente, se inició jugando!

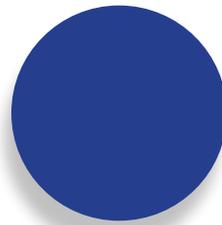
Se tomó un grupo de niños en edades de 7 a 12 años y se le presentó un mapa distinto a cada edad, dependiendo de su grado para poner a prueba el mapa. Se le pidió al niño que localizara uniendo el ícono con el nombre (usando sus dedos).

Las preguntas fueron dándose mientras jugaban, de manera que respondieran a conciencia.

Los niños respondieron a las siguientes preguntas:

1. Que mapa estás viendo?

Comentario: Todos los niños identificaron el mapa de Guatemala.

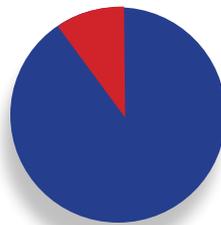


■ R. Correcta

■ R. incorrecta

2. Entiendes los dibujos, sabes lo que significan?

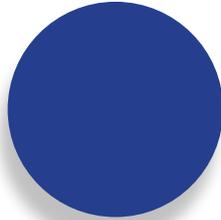
Comentario: Un 10% no entendió algunos de los íconos, posteriormente se les mostró el gabinete con la nomenclatura, para que los pudieran identificar.



■ R. Correcta

■ R. incorrecta

3. Puedes leer todos los nombres que se encuentran escritos?

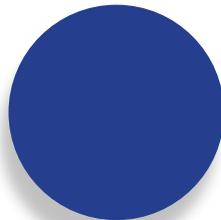


■ R. Correcta

■ R. incorrecta

Comentario: El 100% de los niños pudieron leer todos los nombres de los distintos mapas.

4. Crees que en estos mapas puedes localizar mejor, que los que usas normalmente?

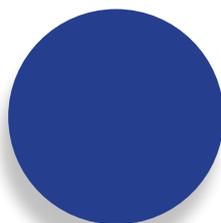


■ R. Correcta

■ R. incorrecta

Comentario: El 100% de los niños afirmó.

5. Te gustan los colores y los mapas?



■ R. Correcta

■ R. incorrecta

Comentario: Al 100% de los niños, les gustaron los colores y les llamó la atención el mapa en conjunto.

Las respuestas espontáneas de los niños, no dejan a dudas que el mapa que probaron fué una nueva experiencia. Algunos elementos como en el caso de los íconos de cuevas y sitios religiosos no fueron fácilmente reconocidos, pero gracias al recuadro inferior derecho de cada mapa, en donde se nombra cada icono, no existieron problemas para ser localizados. Ver fotografías en anexos.

Propuesta Final del Logotipo

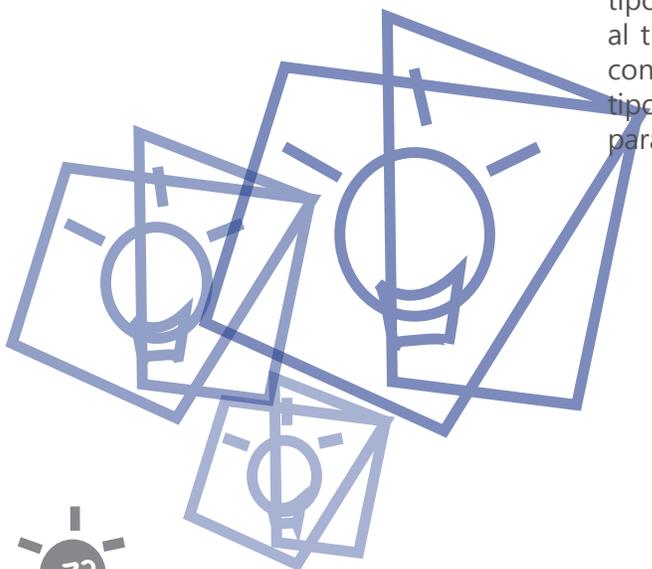
Luego de un sinnúmero de pruebas realizadas para la idea más creativa y representativa, se llegó a una propuesta final, llena de color y con elementos visuales sencillos que representan a cabalidad el concepto creativo. El logotipo está compuesto por las dos letras que simplificadas, significan geografía interactiva. Los colores utilizados fueron seleccionados con base en calidad de contraste y armonía cromática, que coincidieran con el espíritu lúdico infantil.

Asimismo se buscó llegar al interés del infante por medio del uso de los colores que pudieron llamar la atención, sin importar el sexo y la diferencia de edades, debido a que, conforme se crece, los intereses y gustos cambian drásticamente en algunos casos.

El logotipo está dividido por un ícono que representa la imagen de un foco o bombillo de luz, que puede ser interpretado de distintas maneras (inteligencia y/o dinamismo) pero cumple un papel más importante puesto que ejemplifica el bombillo de luz que el niño encenderá en el juego al acertar cada respuesta.

El uso de dos bases para las letras también conlleva a imaginar una cuestión dual, para dos, y es que puede interpretarse así, tanto como al juego físico que incluye dos punteros, como al niño o niña.

La tipografía utilizada "Chyld's Play", versión regular o normal; fue seleccionada también dentro de una lista de tipografías que se probaron y se tornó la más allegada al tipo de dibujo y base deseada. Esta tipología cuenta con un movimiento y desenvolvimiento único entre las tipografías estilo handscript, la cual suele ser utilizada para cuestiones infantiles o que indican acción.



ícono principal, que simula parte importante del juego.



Los colores que generan alto contraste también proponen energía y dualidad, en el caso del uso para niño y niña.

La tipografía principal (Chyld's Play) dentro del logotipo ocupa un 50% para identificar el nombre del juego por sus letras iniciales.

El nombre completo ya se encuentra en la parte inferior, como explicando las iniciales de arriba.

Propuesta Final de los Personajes

La técnica de acuarela en la etapa anterior, resultó ser la única que divorciaba el estilo que se llevaba con el logotipo y se suplió por una versión vectorial que llevara el mismo estilo de línea.

Esta vez, con los personajes favoritos de los niños, que según las estadísticas fueron elegidos con un porcentaje del 60% me gusta mucho y 40% agradable; para la niña y un 50% me gusta mucho y 50% agradable para el niño.

A pesar de que existía un tercer personaje con una alta calificación por parte de los niños, lo que finalmente condujo a la selección fue la indumentaria de los personajes así como la empatía que produjeron al hacer creer a los niños, que había una sensación de movimiento y felicidad en los personajes.

Los personajes son dos niños, guatemaltecos de una edad promedio de primaria, fueron elaborados y modificados para hacerlos lo más parecido a los niños del proyecto Procedi. Los niños esperaban ver a un niño como principal, y las niñas preferían ver a una niña, así que se optó por colocar a ambos sexos, también el color de la piel era muy importante para ellos, de manera que también se definieron ambos colores de piel.

El cabello peinado es importante para ellos y los personajes que seleccionaron con mayores calificaciones tienen un cabello peinado, ya que en su formación se les inculca la limpieza y buena presentación, algunos de los personajes fueron rechazados por el tipo de pelo, lo que conlleva a que la aceptación se encontró en la identificación del niño con el personaje.

Alegría y movimiento, fue un aspecto decisivo en la selección de ambos personajes.



El patriotismo predominó cuando los niños seleccionaron la indumentaria como un punto a favor de los personajes.

Uno y otro sexo y colores de piel, para lograr que los niños se identifiquen.

Propuesta Final de la Mesa Contenedora

La mesa contenedora fue un diseño sencillo, que colaborará con las formas de todos los grafismos, debía acompañar a la figura y al mismo tiempo cumplir su función primordial; mantener a los mapas en su lugar, guardar espacio suficiente para los mapas y su instalación eléctrica correspondiente, mantener un espacio principal para colocar los elementos auxiliares como la bombilla y los punteros, finalmente cumplir el aspecto visual atractivo y con medidas correspondientes a la altura de los niños (en promedio).

El material utilizado para la mesa es melamina, por ser duradera y tener el recubrimiento blanco que facilita la adhesión del vinil con los gráficos impresos para que no se trasluzca, en el caso de la madera, ninguna decoloración en el material.

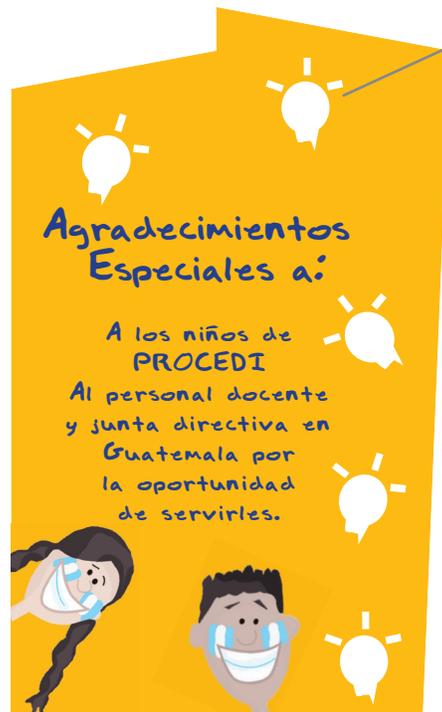
El color base de la mesa es blanco, y la altura es de 90cms más los rodos que aumentan aproximadamente 6cms a la muestra, para que sea de uso cómodo para los niños en particular.

Los personajes dan la bienvenida a los jugadores con las instrucciones.





El logotipo es uno de los laterales de la mesa, con los listones de fondo ligeramente alargados.



El foquito adorna las piezas como señal de ganador.

A uno de los costados se encuentran los agradecimientos.

Vista final de la mesa contenedora



Prototipo Real



Fundamentación

Técnica

La técnica utilizada fueron ilustraciones vectoriales bastante sencillas, debido a que no se pueden recargar los mapas, para evitar confundir o saturar al niño con la información nueva que recibe y ayudarlo a memorizar mas facilmente el ícono que se le presente.

Tipografía

La tipografía para los mapas debía tener una base sencilla, ser altamente legible y sin ningún tipo de adorno. Todo esto nos llevó a la letra Arial, en sus versiones Bold y Regular, para títulos y nombres respectivamente. La sencillez de la letra es un factor importante, ya que gracias a su legibilidad el niño puede memorizar y leer más fácil y rapido que con una tipografía mas estilizada y complicada.

La tipografía también se selecciona por la edad de los niños que frecuentará el material, muchos de los cuales no reconocen algunas letras muy estilizadas, y por lo tanto conviene para su perfecta comprensión utilizar letras más sencillas y legibles, características que reúne la letra Arial.

El Color

El aspecto cromático tiene un valor altamente visual y comunicativo, y los mapas cumplen en alto porcentaje los requerimientos de comunicación que nos dicen que se trata de un material infantil y también el aspecto visual que se trata de un material educativo llamativo y funcional.

 Azul, intelectualidad, razón utilizado para hacer la base del mapa y colaborar a la unión entre el logotipo y la pieza final.

 Amarillo, actividad, diversión. Utilizado para contrarestar la seriedad del azul y crear un perfecto alto contraste que llame la atención.

 Blanco. Tranquilidad. Es un color que ayuda a la retentiva, y también presenta espacios de descanso visual en el color.

Diagramación

La distribución del espacio dentro de cada mapa tiene mayor importancia si se trata de educación, en el caso de los mapas la composición debe ser limpia y sobria, de esta manera ayuda al niño a no distraer su atención principal (que en este caso es aprender), a otros elementos gráficos que pudieran llamar más su atención que el mismo mapa.

Es por eso que los personajes no se encuentran dentro del espacio para el layout, únicamente los logotipos. El mapa ocupa un 50% del espacio, mientras que el espacio de descanso visual ocupa un 40%, es un porcentaje alto en comparación con las piezas regulares de diseño.

Soporte

El material propuesto al principio para cada mapa fue la fibra de vidrio, pero debido a los inconvenientes de resistencia, precio y lo manipulable del material, se convino cambiar por pvc.

El material recomendado es entonces la impresión directa sobre pvc, pero por efectos del prototipo se utilizó vinil adhesivo sobre pvc, pues los costos de impresión son altos, si no se imprimen una cantidad considerable del material.

formato

El formato de cada mapa es de 60cms de ancho por 40cms de altura. Dicho formato se estableció a partir de que las imágenes dentro de cada mapa, pudieran ser fácilmente reconocidas y fáciles de localizar.

Los mapas están diseñados para aventurar al niño en una etapa nueva de aprendizaje que aún no conocía, creando un ambiente de diversión y reto por medio de sus colores materiales y tamaño, inusuales hasta ahora.



Mapa de Reservas Naturales y Sitios Arqueológicos



El degradado de colores ayuda a dar la sensación de profundidad, y aporta una imagen más completa dentro del mapa.

Según los resultados este mapa tiene los íconos más creativos.

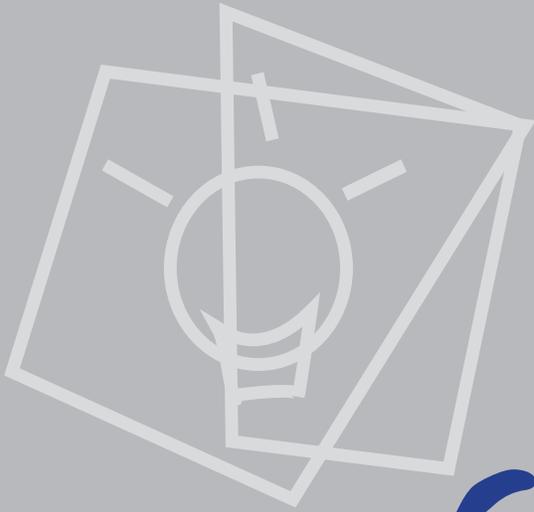
Mapa de Sitios Turísticos



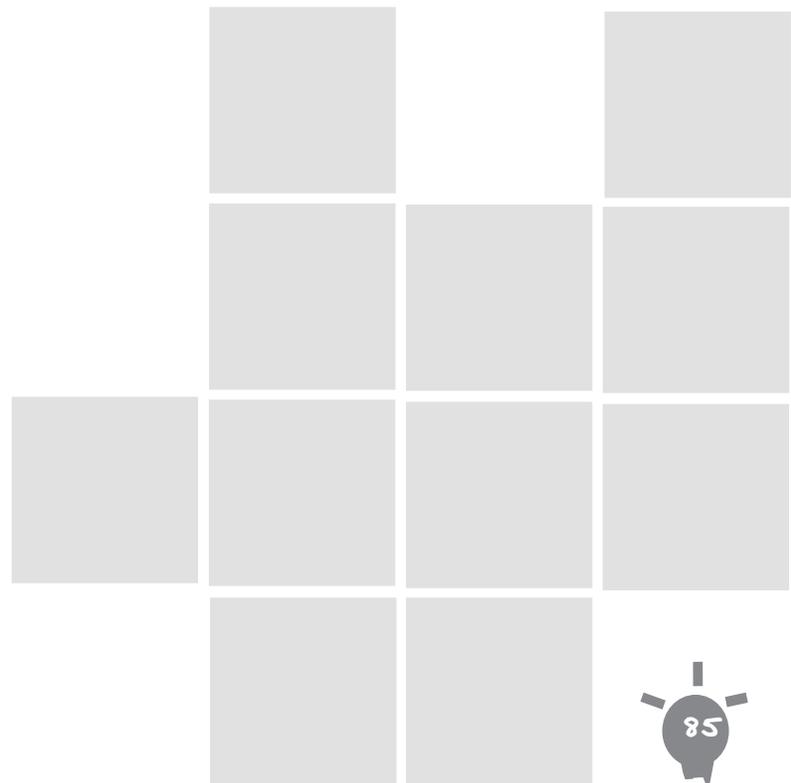
Éste mapa fué elaborado a petición de la directora del proyecto, porque anualmente los niños viajan junto con sus colaboradores a algunos lugares dentro de Guatemala.

En este como en algún otro mapa, se hizo un cambio de color a conveniencia, para no afectar el contraste con los íconos.

Cajetín para la nomenclatura de los íconos.

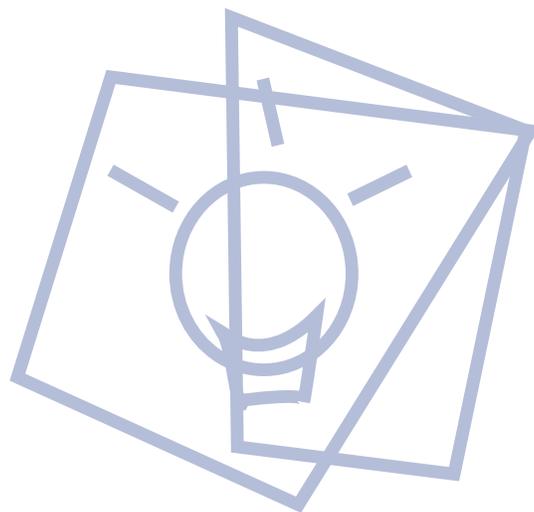


Conclusiones



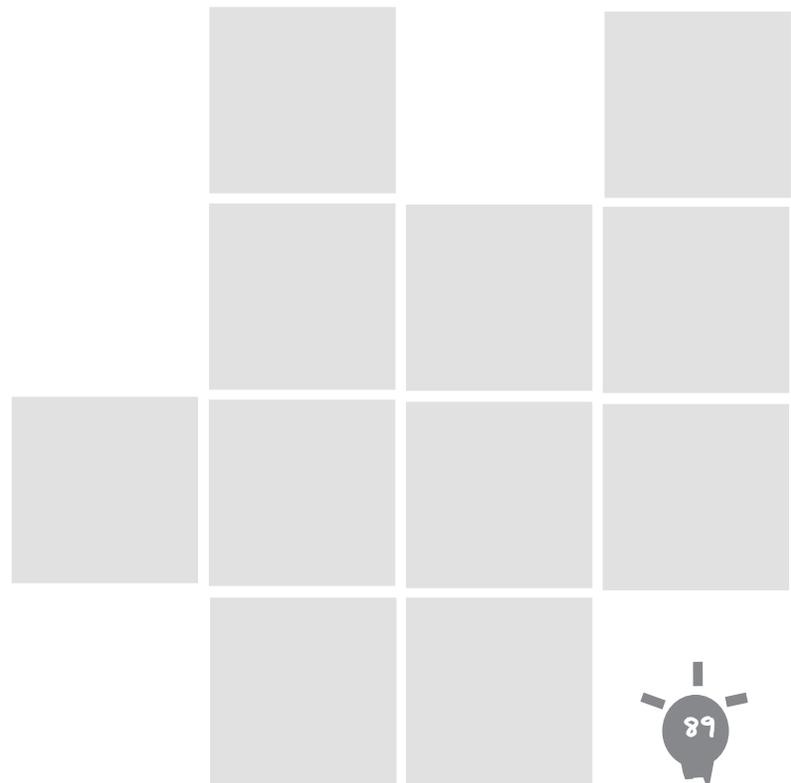
Conclusiones:

-  El conjunto del material contiene información útil y actualizada, que formará parte de los materiales de uso cotidiano para la enseñanza de la geografía en el proyecto PROCEDI.
-  El aporte del diseño gráfico en el juego educativo "Geografía Interactiva", es de suma importancia, ya que creó el ambiente propicio para atraer, enseñar y hacer funcional a dicho material.
-  Cada mapa cumple con los requerimientos informativos, formativos y estéticos que contribuyen al proceso de enseñanza aprendizaje de los niños.
-  El material tiene como base una mesa diseñada especialmente para el juego educativo, que facilita el uso del mismo además de identificarlo y portar las instrucciones.
-  El uso del juego educativo permitirá la evaluación del niño, sin importar a que grado de la primaria pertenezca, y a la retroalimentación de los temas cuando el profesor así lo decida.





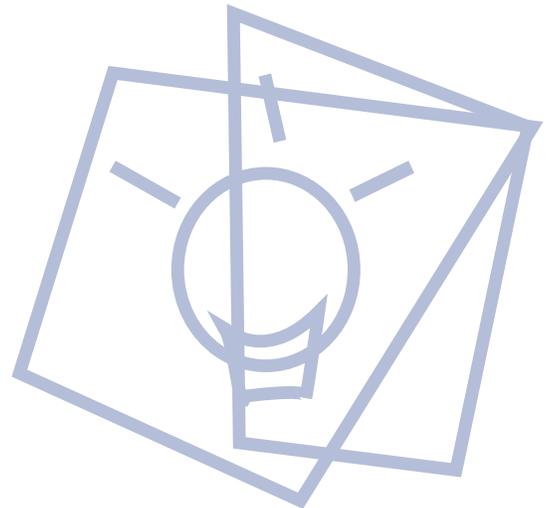
Recomendaciones





Recomendaciones:

-  Que los profesores utilicen este material para abordar los temas expuestos, motivar la enseñanza por medio del juego o bien para examinar a los alumnos de una manera eficaz y rápida.
-  Que los alumnos consulten el material para aprender jugando.
-  Que los encargados de la Geografía Interactiva, la mantengan en un lugar visible, siempre lista para usarse y con el mantenimiento necesario, como es el caso de las baterías.
-  Que el material sea utilizado por todos los niños del proyecto PROCEDI en los grados de la primaria, siempre con la supervisión de un adulto para garantizar el uso correcto de las piezas que componen el juego.
-  Que se promuevan dentro del medio profesional universitario, mayores y mejores proyectos en Pro de la educación de los niños en Guatemala.
-  Que finalizado el diseño, el proyecto PROCEDI termine la instalación de la conexión eléctrica del juego educativo.



Lineamientos para la puesta en práctica de la propuesta

Para implementar el material en el proyecto PROCEDI se sugiere mantener un lugar especial para la mesa contenedora que no este a la intemperie.

Para utilizarlo en cada aula se puede movilizar fácilmente y a la hora de utilizarlo tener siempre un guía que vigile el correcto uso del material.

Presupuesto

Costo del proyecto:

Costo del diseño de los 7 mapas, mesa y elementos decorativos.

Q10,000

Impresión de los 7 mapas sobre pvc.

Q3,150 (Q450 cada uno) Prototipo

Impresión de adhesivos de instrucciones y decorativos.

Q400

Elaboración de mesa sobre melamina.

Q500

Punteros, bombilla y cableado general.

Q325

Instalación Eléctrica general y de cada mapa.

Q750

Costo Total del proyecto:

Q15,125.00

Impresión de los 7 mapas isobre vinil adhesivo y pvc.

Q1,750 (Q250 cada uno) Prototipo

Costo Total del prototipo:

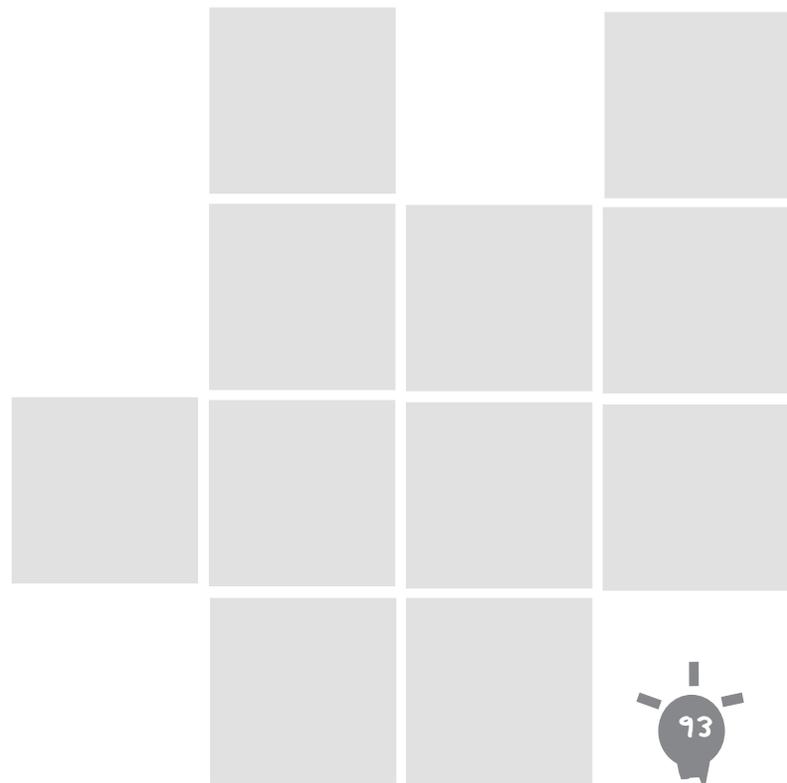
Q13,750.00

Se sugiere que los mapas sean impresos directamente sobre el pvc, para garantizar la durabilidad del material.





Bibliografía





Bibliografía

Chateu, Jean.(1968) *Psicología de los juegos infantiles*. Kapelusz. Argentina, , 149p.

Díaz Vega, Jose Luis. (1997) *El juego y el juguete en el desarrollo del niño*. Ed. Trillas. Mexico.

Gabinete social, (2001) *Acción intensiva en los municipios en situación de pobreza y alta vulnerabilidad*. Gobierno de Guatemala.

Hembree, Ryan (2008) *El Diseñador Gráfico*. Editorial BLUME. Barcelona.

Lavanchy, Sylvia. (1996) *La educación preescolar. Desafío y aventura*. Ed. Universitaria. Santiago de Chile.

Leif, Joseph y Brunelle, Lucien.(1978.) *La verdadera naturaleza del juego*. Ed. Kapelusz. Buenos Aires,

LLeixá arribas, Teresa.(1995) *Juegos sensoriales y de conocimiento corporal*. Ed. 2a. Paidó Tribo. España, 246p.

Marcos, María (1985-1987): *La actividad lúdica en la edad preescolar: su influencia en la educación cognitiva*. Universidad Pontificia de Salamanca. Investigación. Tea.

Monreal, José Luis et al. (1995) *Oceano Uno Color*. Diccionario Enciclopédico. Oceano Grupo editorial, Barcelona. S.A. Edición.

Mujina, V. (1975): *Psicología de la edad preescolar*. Madrid. Pablo del Río.

Santizo, Flor de María (junio 2008) PEI, *Proyecto Educativo Institucional,PROCEDI* 68p.

Tórtola Navarro, Julio Roberto.(2004) *Métodos del Diseño*. 4ta edición LR Publicidad y Diseño. Guatemala, Guatemala. 12p.

Trigo aza, Eugenia. (1998) *Juegos motores y creatividad*. Ed. 2a. Paidó Tribo. España, , 274p.

Wallon, H. (1977) *La evolución psicológica del niño*. Editorial Grijalbo. México, D.F, 59p.

Wong, Wucius.(1995) *Fundamentos del Diseño*. Editorial Gustavo Gilli S.A. Barcelona, España. 41p.

Referencias de Internet

Creatividad. Aguirre Paredes, Alfonso. (2008) En petra.upeu.edu (en línea) Disponible en: <http://petra.upeu.edu.pe/~alfpa/creatividad/creatividad.htm> (consultado 16,04,2010).

El juego, definición y características comunes.(2010) En [sepbcs.gob](http://www.sepbcs.gob) (en línea) Disponible en: <http://www.sepbcs.gob.mx/sepanmas/Descargas/ELJUEGO.doc> (consultado: 12,03,2010).

El juego: una alternativa en la educación. Otero, Lourdes Vollrath. (2010) En www.correodelmaestro.com (en línea) Disponible en: <http://www.correodelmaestro.com/antiores/1999/diciembre43/1anteaula43.htm>

El papel educativo de la geografía reflexiones sobre los fines y desafíos actuales. Moreno, Antonio Jiménez. (2010)En ler.letras.up (en línea) Disponible en: <http://ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/1606.pdf>. (consultado: 30,03,2010)

Fundamentos de la diagramación.(2007) En sisbib.unmsm.edu.pe. (en línea) Disponible en: http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/libros/comunicacion/fundamentos_de_diagramacion/cap_1.htm (consultado 16,04,2010)

Importancia del juego en el desarrollo integral infantil. Retamal, Lucía Castro. (2005)En [edufuturo.com](http://www.edufuturo.com) (en línea) Disponible en: <http://www.edufuturo.com/educacion.php?c=1751> (consultado: 16,03,2010).

Importancia del juego en la educación.(2010) En portal.educar.org (en línea) Disponible en: <http://portal.educar.org/foros/importancia-del-juego-en-la-educacion> (consultado 31,03,2010).

Juego infantil y desarrollo de la inteligencia. Del Castillo, Isabel F. (2010) En [enbuenasmanos.com](http://www.enbuenasmanos.com) (en línea) Disponible en: <http://www.enbuenasmanos.com/articulos/muestra.asp?art=1621> (consultado: 05,04,2010).

La ilustración infantil y juvenil.(2010) En redgrafica.com (en línea) Disponible en: <http://redgrafica.com/La-Ilustracion-infantil-y-juvenil> (consultado 11,04.210).

La importancia del juego en la educación. Revista I+E. (2010) En www.uneduc.cl (en línea) Disponible en: <http://www.uneduc.cl/documentos/La%20importancia%20del%20juego%20en%20la%20educacion.pdf> (consultado 5,04,2010)

Propuesta de Actividades Formativas de Extensión Universitaria.(2003)
En ve.umh.es. (en línea) Disponible en: http://ve.umh.es/blogs/edicionsimemories/cursositallers/08-09/2a_artefinal.pdf (consultado 18,04.210).

Radiografía del juego en el marco escolar (2010)En Terra.com (en línea)
Disponible en: http://www.terra.es/personal/psicomot/juego_pscm.html (consultado: 19,03.2010).

Teoría del color.(2010) En www.desenredate.com. (en línea) Disponible en: <http://www.desenredate.com/articulos/teoria-psicologia-color.php> (consultado 18,04.210).

Tipografía.(2010) En www.fotonostra.com (en línea) Disponible en: <http://www.fotonostra.com/grafico/partescaracter.htm> (consultado 20,04.210).

Croma Es el estudio del color como uno de los constituyentes fundamentales de la forma del significante icónico.

Formato Referente al tamaño del arte final.

Icono Signo que mantiene una relación de semejanza con el objeto representado.

Imagen Vectorial Es una imagen digital formada por objetos geométricos independientes (segmentos, polígonos, arcos, etc.), cada uno de ellos definido por distintos atributos matemáticos de forma, de posición, de color, etc.

Layout Es la parte de diseño gráfico que se ocupa en el tratamiento y el estilo de organización de elementos (contenido) en una página.

Logotipo Distintivo formado por letras, abreviaturas, etc., peculiar de una empresa, conmemoración, marca o producto.

Soporte Material utilizado, elementos sobre los cuales se imprime el arte final.

Tipografía Es el arte de disponer correctamente el material de imprimir, de acuerdo con un propósito específico: el de colocar las letras, repartir el espacio y organizar los tipos con vistas a prestar al lector la máxima ayuda para la comprensión del texto.

Tests y fotografías de las validaciones



Validación de los Mapas:

Luego de observar el prototipo, responda las siguientes preguntas:

1. Le parecen apropiados los mapas para el aprendizaje de geografía?

Si No

Comentario: _____

2. Cree usted que el color, el tamaño, y la letra que se utiliza en los mapas será beneficioso para el estudio?

Si No

Comentario: _____

3. Se entienden los mapas e íconos utilizados a la hora de localizar?

Si No

Comentario: _____

Validación de los personajes:

Observación de las reacciones y propuestas de los niños ante las imágenes mostradas en la pantalla.

preguntas (para cada personaje)

1. Cuál de estos personajes te llama más la atención y porque?
2. Cuál de los personajes se parece más a ti?
3. Cuál de los personajes te gusta más?



votos



votos



votos



votos



votos



votos



Geografía Interactiva



Observación

Preguntas a responder mientras el niño se familiariza con el material, lo conoce y lo observa. Anotar datos relevantes de cada respuesta.

1. Que mapa estás viendo?

2. Entiendes los dibujos, sabes lo que significan?

3. Puedes leer todos los nombres que se encuentran escritos?

4. Crees que en estos mapas puedes localizar mejor, que los que usas normalmente?



Pre-validación de elementos gráficos.

Todos los elementos que a continuación verá serán utilizados dentro de mapas, para ayudar al niño a localizar dichos fenómenos naturales y lugares dentro de Guatemala. De una ponderación a cada elemento, si según su criterio cumple funciones de; legibilidad, belleza y funcionalidad. E (Excelente) MB (Muy Bueno) B (Bueno) R (Regular)

		E	MB	B	R
Volcanes		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
sierras		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Montañas		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lagos		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lagunas		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ríos		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sitios Arqueológicos		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reservas Naturales		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Cree usted que los dibujos representan y dan a entender correctamente lo que indica su nombre?

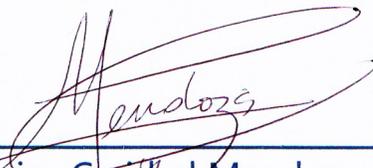
porque? si no



Imprimase



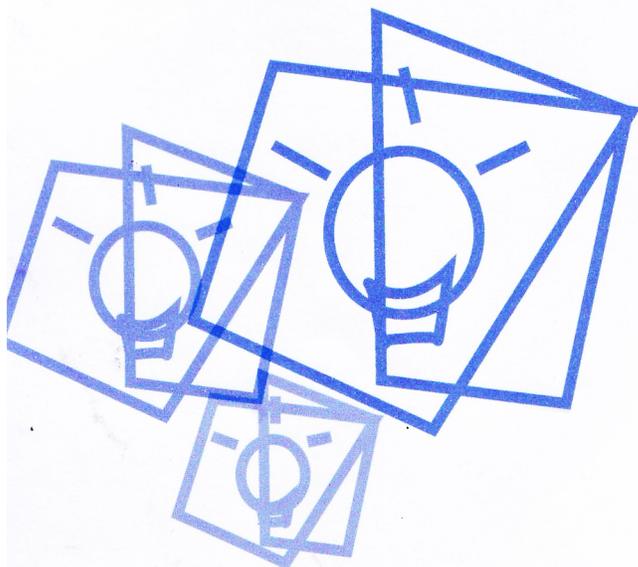
Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
Decano



Licda. Larisa Caridad Mendoza Alvarado
Asesora



María de los Ángeles Ávila De León
Sustentante





Material Didáctico
Para el proyecto
PROCEDI
de Guatemala

