



**USAC**  
TRICENTENARIA  
Universidad de San Carlos de Guatemala



Escuela de  
**Diseño Gráfico**  
**Arquitectura**

Universidad de San Carlos de Guatemala  
Facultad de Arquitectura  
Escuela de Diseño Gráfico

# DISEÑO DE JUEGO

EDUCATIVO INTERACTIVO

**PARA REFORZAR LA LECTOESCRITURA**

DE NIÑOS PREESCOLARES

**DEL CENTRO EDUCATIVO ESPERANZA**

A CARGO DE LA ORGANIZACIÓN

**GOOD NEIGHBORS GUATEMALA**

Presentado por:  
María Alejandra Barillas Ismatul

para optar al título de Licenciada en Diseño Gráfico  
egresada de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos

Guatemala Junio 2013

## MIEMBROS DE **JUNTA DIRECTIVA**

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo	DECANO
Arq. Gloria Ruth Lara Cordón de Corea	VOCAL I
Arq. Edgar Armando López Pazos	VOCAL II
Arq. Marco Vinicio Barrios Contreras	VOCAL III
Br. Carlos Alberto Mendonza Rodríguez	VOCAL IV
Br. José Antonio Valdés Mazariegos	VOCAL V
Arq. Alejandro Muñoz Calderón	SECRETARIO

## TRIBUNAL **EXAMINADOR**

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo	DECANO
Lic. Marco Antonio Morales	ASESOR METODOLÓGICO
Licda. Miriam Isabel Meléndez	ASESOR GRÁFICO
M.S.C Lic. Julio César Medina	TERCER ASESOR
Arq. Alejandro Muñoz Calderón	SECRETARIO

# DEDICATORIA

A DIOS, que me ha dado fuerza, sabiduría y creatividad para llegar hasta esta parte de mi vida.

A mis padres César Barillas e Irma de Barillas por su ayuda, confianza, consejos y apoyo incondicional durante este proceso.

A mis hermanas Ana y Andrea que siempre me han brindado su ayuda y han sido un ejemplo de perseverancia y constancia para mí.

A mi sobrina Sara, quien es una motivación e inspiración para ser una mejor persona.

A mis Abuelos Jorge Mario Ismatul y Marcelina de Ismatul que siempre me han brindado su apoyo y cariño y han sido un pilar fundamental de mi vida.

A mis tíos, tías, primos y primas que siempre me han demostrado su cariño y ayuda.

A todas aquellas personas, amigos, catedráticos y compañeros de estudio que me acompañaron y ayudaron durante estos años.

A la Universidad de San Carlos de Guatemala por abrirme las puertas de esta casa de estudios y formarme como una profesional.

# **DISEÑO DE JUEGO**

EDUCATIVO INTERACTIVO

**PARA REFORZAR LA LECTOESCRITURA**

DE NIÑOS PREESCOLARES

**DEL CENTRO EDUCATIVO ESPERANZA**

A CARGO DE LA ORGANIZACIÓN

**GOOD NEIGHBORS GUATEMALA**

# ÍNDICE

	PÁGINA
Presentación	9
Capítulo 1	
Introducción	11
Antecedentes de la Institución	13
Identificación del problema	14
Justificación	15
Objetivos de Diseño	16
Capítulo 2	
Perfil de la Organización	17
Perfil de la Organización	19
Grupo Objetivo	19
Capítulo 3	
Definición Creativa	25
Análisis y selección de piezas	27
Concepto Creativo	30
Brief	33
Capítulo 4	
Planeación Operativa	35
Flujograma	36

	PÁGINA
Capítulo 5	41
Marco Conceptual	
Dimensión Conceptual Social	43
Dimensión Funcional	44
Dimensión Estética	45
Dimensión Ética	46
Capítulo 6	47
Proceso de Producción Gráfica	
Previsualización	49
Primer Nivel de Visualización	53
Segundo Nivel de Visualización	58
Tercer Nivel de Visualización	61
Propuesta Gráfica Final Fundamentada	66
Fundamentación	81
Capítulo 7	87
Lecciones Aprendidas y Conclusiones	
Lecciones Aprendidas durante el proceso de producción gráfica	89
Conclusiones	90
Capítulo 8	91
Recomendaciones	93
Fuentes bibliográficas	94
Glosario	95
Anexos	97

# PRESENTACIÓN

La formación que se recibe en el nivel preescolar comprendida de los 4 a los 6 años no es vana e insignificante, es en esta etapa donde se manifiesta y se desarrollan no solamente las habilidades intelectuales, sino además, las capacidades de interrelación y sociabilidad que posee cada niño.

En Guatemala la educación preescolar no recibe mucha importancia ni cuenta con los recursos necesarios para recibir una educación de calidad. A raíz de esto surgen Organizaciones no lucrativas como Good Neighbors Guatemala, que se dedica a velar por el bienestar de las personas menos afortunadas; por ello abren un Centro Educativo Preescolar para niños y niñas de áreas marginales en Loma Blanca, Zona 21 de la ciudad capital de Guatemala. Debido a que el diseño gráfico es una herramienta que puede ayudar a contrarrestar las deficiencias que posee el sistema educativo, se decide realizar un juego educativo interactivo para reforzar el área de la lectoescritura en la edad preescolar en el centro educativo mencionado con anterioridad.

Es en este informe donde se presentará el aporte que como diseñador gráfico se hace a la sociedad, en este caso niño y niñas de edad de preescolar. Dicho informe presentará cada una de las etapas que se llevaron a cabo para elaborar el proyecto mencionado, desde la parte metodológica e investigación como perfil del cliente, análisis del grupo objetivo, la conceptualización, proceso de producción gráfica, validación, hasta la ejecución de dicho proyecto.

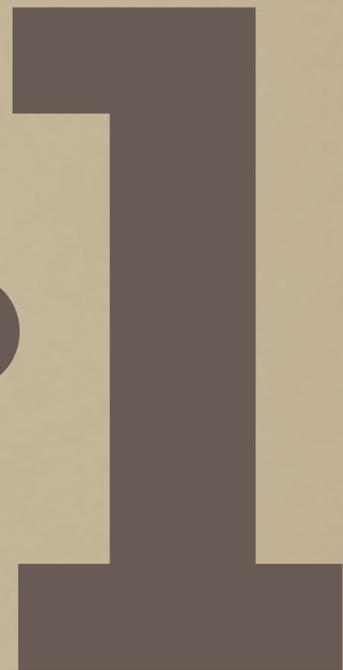
El Diseño Gráfico posee todas las herramientas y el potencial para apoyar a la educación y la formación de niños y niñas desde la edad preescolar, creando mejores ciudadanos, capaces de comunicar y formar un mejor país. |

# CAPÍTULO

## INTRODUCCIÓN

---

A continuación se presentarán datos relevantes del proyecto, los cuales lo contextualizarán dentro de todo lo relacionado con el mismo. Se presentará datos como: los antecedentes de la institución, identificación del problema, justificación y otros aspectos que fueron claves para la realización del mismo.





# 1.1

## ANTECEDENTES DE LA INSTITUCIÓN

Good Neighbors es una organización sin fines de lucro, fundada en 1991 en la ciudad de Seúl, Corea del Sur. En sus inicios se concentraron en proyectos tales como: orfanatos, programas de niños discapacitados, hallazgo de casas para viudas desfavorecidas, víctima de la guerra, desarrollo de comunidades rurales y asistencia para enfermos de tuberculosis en Corea. En el año 2008, se establece en Guatemala y actualmente Good Neighbors se encuentra en 27 países, en los siguientes continentes: Asia, Europa, África y América Latina.

Good Neighbors Guatemala se dedica a ayudar a las familias del país que se encuentran en pobreza o pobreza extrema, a través de proyectos de desarrollos comunitarios, siendo esta, la primera sede en toda América Latina. Esta organización ha decidido establecerse en Guatemala, debido a que es un país en vías de desarrollo; sin embargo, hay un gran contraste en el subdesarrollo que atraviesa el país con la riqueza de algunos sectores, tal es el caso de la ciudad de Guatemala, que es una de las más desiguales de América Latina.

Actualmente, GNG realiza el proyecto de desarrollo comunitario y de educación preescolar en Loma Blanca en la zona 21 de la ciudad Capital; el proyecto de desarrollo comunitario Patzicia, en Chimaltenango, entre otros proyectos, beneficiando alrededor de 1,600 niños en diferentes municipios de Guatemala. |



[WWW.GOODNEIGHBORS.ORG.GT](http://WWW.GOODNEIGHBORS.ORG.GT)

# 1.2

## IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

*En Guatemala la educación preescolar es deficiente; esta deficiencia es muy preocupante si se toma en cuenta que la educación no es solo un factor de crecimiento económico, sino también un factor fundamental para el desarrollo social.*

Debido a esta deficiencia en el sistema educativo preescolar, Good Neighbors Guatemala funda el Centro Educativo “Esperanza” en Loma Blanca Zona 21 de la ciudad capital, en esta parte de la ciudad las familias son numerosas y los niños de edad preescolar no tienen acceso a la educación por diferentes factores, uno de ellos y quizá el más importante sea la falta de recursos económicos.

La edad preescolar es una de las etapas en la que debe reforzarse la lectoescritura; de esta forma los niños desde pequeños lograrán una mejor comprensión de las palabras y poder desarrollar de una forma más fácil cualquier otra destreza o habilidad y si enlazamos eso con el avance de la tecnología y como esta ha sido una herramienta indispensable para el desarrollo del aprendizaje, podemos decir que la enseñanza y aprendizaje será más eficiente.

Debido a esto, el Centro Educativo Esperanza inaugurará el próximo año un laboratorio de computación, para que los niños de edad preescolar, puedan empezar a identificarse con la tecnología y usar este recurso para reforzar todo lo que aprenden.

En el Centro Educativo Esperanza no cuentan con ningún material gráfico educativo interactivo para poder impartir o reforzar dicha materia tan importante para la formación de los alumnos; los insumos que utilizan se vuelven insuficientes para poder fortalecer el proceso de comunicación que realizan las maestras cuando imparten sus clases.

Es por eso que por medio de observación y entrevistas dentro del centro educativo, se puede observar la carencia de material gráfico educativo que ejercite y fortalezca la lectoescritura en niños de edad preescolar. |

# 1.3

# JUSTIFICACIÓN

Debido a la carencia de material gráfico que apoye el tema de la lectoescritura en niños de edad preescolar en el Centro Educativo “Esperanza” a cargo de Good Neighbors Guatemala, se realizará un juego educativo interactivo que refuerce la lectoescritura. La aplicación de las nuevas tecnologías de la formación y educación, permiten optimizar el proceso enseñanza-aprendizaje ya que permite a los niños, “aprender jugando”, especialmente las asignaturas consideradas como de difícil comprensión. *(Recuperado el 08 de agosto de 2012, obtenido de la página web: <http://www.lapatriaenlinea.com/?nota=36980>)*

Como uno de sus proyectos para el año 2013, Good Neighbors implementará, en el Centro Educativo Esperanza, un laboratorio de computación, el cual será un recurso más para reforzar todas las materias e inducir y familiarizar a los niños con la tecnología. Debido a esto, la realización de un juego educativo interactivo, para que los alumnos puedan reforzar la clase de Comunicación y lenguaje, en particular la lectoescritura será de gran ayuda, así ellos podrán aprender jugando, desarrollar su creatividad, atención e inteligencia.

Este material gráfico busca beneficiar, de una forma directa, a más de 130 niños que se encuentran bajo el programa de apadrinamiento en el Centro Educativo “Esperanza” y de una forma indirecta a más de 500 niños y niñas de edad preescolar de otras escuelas de párvulos dentro de Loma Blanca, Zona 21 de la ciudad de Guatemala. El juego educativo contendrá un gran atractivo visual, personajes, audio y colores vibrantes que ayudarán a comprender de una forma clara, sencilla y entretenida la lectoescritura; de igual forma ayudará a desarrollar sus capacidades intelectuales y habilidades.

Se hace necesaria la puesta en práctica de un programa como el que aquí se describe. La no implementación del mismo, restará oportunidad de un desarrollo eficaz de los mismos en esta etapa de su vida.

Se cuenta con expertos en el tema de la educación, personal capacitado para gestionar y ejecutar el material gráfico mencionado con anterioridad. Reuniendo este tipo de recursos, lograremos que el material pueda ser comprendido por todos los niños y niñas que los reciban, logrando así el éxito del proyecto. ■

# 1.4

## OBJETIVOS DE DISEÑO

*La importancia de definir los objetivos es fundamental en cualquier proyecto, estos son los que aportan sentido al proyecto, definen y marcan la dirección a donde se pretende llegar. Una vez se plantea la dirección, se puede concentrar toda la energía en hacer avanzar el proyecto hacia su meta.*

### ■ OBJETIVO GENERAL

Diseñar material gráfico educativo para reforzar la lecto-escritura preescolar para niños y niñas de 4 a 6 años del Centro Educativo Esperanza a cargo de Good Neighbors Guatemala.

### ■ OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Diseñar juegos educativos interactivos que permitan mejorar la lectoescritura de los niños y niñas del Centro Educativo Esperanza.
- Generar un concepto creativo para el juego educativo, con el cual los niños y niñas se puedan identificar.
- Establecer una línea gráfica atractiva para el juego educativo en la cual se refleje los gustos e intereses de los niños y niñas del Centro Educativo Esperanza.

Plantear objetivos claros y precisos, donde no quede lugar a dudas el resultado al cual se quiere llegar es imprescindible; es por eso que se planteó un Objetivo General y Objetivos Específicos los cuales proporcionarán dirección en todo este proceso. |

# CAPÍTULO

## PERFIL DE LA ORGANIZACIÓN

---

Uno de los aspectos más importantes que se debe de tomar en cuenta para realizar un proyecto, es a quién va dirigido y si existe alguna entidad u organización que sea el conector entre el grupo objetivo y la persona que desarrollará el proyecto. En este capítulo se encuentran datos de importancia como el perfil de la organización y el perfil del grupo objetivo. Esta información es de suma importancia ya que será la pauta para empezar con todo el proceso que continúa.

# 2



# 2.1

# PERFIL DE LA ORGANIZACIÓN

## GOOD NEIGHBORS GUATEMALA

### VISIÓN

Good Neighbors (Buenos Vecinos), trabaja para transformar el mundo en un lugar pacífico y seguro, donde nadie sufre de hambre, donde nadie sea víctima de las enfermedades; donde todo el mundo sea confortado y respetado sin discriminación alguna.

### MISIÓN

Respetamos la dignidad de los seres humanos, que luchan por el restablecimiento de las virtudes éticas de la humanidad.

Contribuimos a la construcción de una comunidad mundial donde todos los pueblos puedan vivir juntos en armonía, con la alegría de compartir lo que tenemos con los demás.

Promovemos un enfoque al desarrollo sostenible y a la labor de ayuda, para las personas, independientemente de razas, nacionalidades, religiones, ideologías y limitaciones geográficas.

### ¿POR QUÉ TRABAJA GOOD NEIGHBORS EN GUATEMALA?

Guatemala es un país en vías de desarrollo, que presenta regiones con extrema pobreza, la cual la hace ser una de las más desiguales de América Latina. Por eso, demanda mucha atención con respecto a los derechos humanos y la protección de los derechos del niño, sumergiéndola en una necesidad desesperada de atención y ayuda por parte de la comunidad internacional.



WWW.GOODNEIGHBORS.ORG.GT

## VALORES

Compromiso, Transparencia, Responsabilidad, Esfuerzo, Mejora continua, Amor y solidaridad.

## PROYECTOS

GNG se apoya sobre la base de tres pilares principales: Salud, Educación, Comunidad.

GNG guía el camino hacia un futuro brillante, lleno de esperanza para los niños, promoviendo la educación y velando por una mejor salud, creando un impacto en el crecimiento y desarrollo infantil

### **Centro de Educación Infantil “Esperanza”**

Niños beneficiados: 130 niños (3-6 años)

#### **Programas:**

Educación pre-primaria: Acorde a las regulaciones y normas del Ministerio de Educación de Guatemala.

Clases de Comunicación y Lenguaje: Las clases son impartidas según el programa del Ministerio de Educación de Guatemala; éstas ayudan y estimulan desde temprana edad la lectura y escritura en los niños, permitiendo un mejor desarrollo en el habla.

Alimentación: Desayuno y refacciones nutritivas que le permitan al niño desarrollarse mejor en clase.

Material de Estudio: Como cuadernos, hojas de trabajo, útiles escolares.

Actividades de Recreación: Permiten al niño desarrollarse en el ámbito social

## UBICACIÓN DE PROYECTOS

Good Neighbors Guatemala, trabaja en base a proyectos de Desarrollo Comunitario. Actualmente cuenta con dos sitios de proyectos:

Proyecto de desarrollo comunitario Loma Blanca

Proyecto de desarrollo comunitario Patzicia

Proyecto de desarrollo comunitario La Fragua, Zacapa

Proyecto de desarrollo comunitario Santa María, Sololá. |

## 2.2

# GRUPO OBJETIVO



### PERFIL DEMOGRÁFICO

**Características de la edad:** 4 a 6 años

**Sexo:** Masculino y Femenino

**Escolaridad:** Preescolar

**Ocupación:** Estudiantes de escuelas

**Ubicación Geográfica:** Loma Blanca, Zona 21, Ciudad de Guatemala

### COMPORTAMIENTO

A esta edad, el niño empieza a tener iniciativa, curiosidad, deseo de explorar sin sentirse inhibido. El niño en edad preescolar aprende las habilidades sociales necesarias para jugar y trabajar con otros niños y, a medida que crece, su capacidad de cooperar con muchos más compañeros se incrementa. Aunque los niños de 4 a 6 años pueden ser capaces de participar en juegos que tienen reglas.

La elaboración de narraciones puede conducir a la mentira, un comportamiento que si no se aborda durante los años de edad preescolar puede continuar probablemente hasta la edad adulta. El hecho de gritar o dar respuestas insolentes generalmente es una forma de llamar la atención y provocar una reacción de un adulto.

El niño en edad preescolar aprende las habilidades sociales necesarias para jugar y trabajar con otros niños y, a medida que crece, su capacidad de cooperar con muchos más compañeros se incrementa. Es normal que los niños en edad preescolar pongan a prueba sus límites físicos, comportamentales y emocionales.

Es importante tener un ambiente seguro y estructurado dentro del cual explorar y enfrentar nuevos retos. Sin embargo, los niños en edad preescolar necesitan límites bien definidos.

El niño debe demostrar iniciativa, curiosidad, deseo de explorar y gozo sin sentirse inhibido ni culpable. Las primeras manifestaciones de moralidad se desarrollan a medida que los niños quieren complacer a sus padres y a otras personas importantes para él en esta etapa. Esto se conoce comúnmente como la etapa del "niño bueno" o la "niña buena." *(Recuperado el 31 de Julio de 2012 del sitio web: <http://www.nlm.nih.gov/medlineplus/spanish/ency/article/002013.htm>)*

Posee la capacidad para aprender y reproducir las conductas (simples y complejas) realizadas por un modelo que puede ser una persona adulta, sus padres o maestras. En la imitación se involucran los procesos cognitivos, afectivos y conductuales. El niño imita todo lo que está a su alcance. En el juego el niño reproduce o representa las actividades de quienes lo rodean: padres, maestros, hermanos, amigos; le gusta representar papeles más que ser el mismo.

El niño tiene necesidad de explorar, conocer y actuar sobre el mundo que lo rodea y es a partir de allí que construye y avanza en sus conocimientos. Él necesita tomar decisiones, planear y llevar a cabo acciones para ubicar, dominar y controlar el ambiente que lo rodea.

Ahora bien, la atención educativa que deben recibir los niños preescolares debe interpretarse como un sistema de interrelaciones profundas entre el niño y sus compañeros, entre el niño y su maestro, la familia, el ambiente y la comunidad.

El desarrollo presenta períodos críticos en que el niño está particularmente dispuesto a experimentar cambios psicológicos significativos, donde las condiciones en que transcurren los primeros años de vida son sumamente importantes.

De manera global podemos decir que los niños en la edad comprendida entre los 4 y 6 años ordena cosas de las más pequeñas a las más grandes y señala cual es la primera y la última.

Dibuja cuellos, hombros, figuras proporcionadas, dos piezas de vestidos y expresión facial. Resuelve los juegos de memoria de figuras conocidas. Hace comentarios relacionados al cuento que está leyendo. También imita espontáneamente gestos y posturas de sus compañeros. |

---

## HÁBITOS DE VIDA

Su entorno se limita a la escuela, familia e iglesia en algunos casos, por lo que desarrollan una rutina diaria; debido al nivel socioeconómico en ciertos casos no desayunan, si no que van directo a la escuela, refaccionan, salen de sus estudios se dirigen a sus casa, almuerzan, realizan tareas y salen a jugar con sus demás amigos o ven programas infantiles o caricaturas en la televisión. El niño empieza a desarrollar y a tener relaciones interpersonales, tener un grupo de amigos con los cuales se sienta identificado es un aspecto importante, ya que permite que el niño pueda crecer, desarrollar actitudes, habilidades y empezar a formar su personalidad.

## FORMAS DE EXPRESIÓN VERBAL

A esta edad los niños empiezan a hablar y formar oraciones completas y con sentido. Conforme van avanzando de edad así va incrementando su vocabulario. Las palabras son sencillas y básicas, aprenden todas las palabras que escuchan ya sea por conversaciones de sus padres, familia, maestros, amigos o bien de los programas que ven la televisión, todo eso se verá reflejado en su forma de expresión.

Debido que ya puede armar oraciones, en esta edad están propensos a la elaboración de narraciones que puede conducir a la mentira, un comportamiento que si no se aborda durante los años de edad preescolar puede continuar probablemente hasta la edad adulta. El hecho de gritar o dar respuestas insolentes generalmente es una forma de llamar la atención y provocar una reacción de un adulto.

## FORMAS DE ENTRETENIMIENTO

Dentro de sus formas de entretenimiento se encuentra el primer lugar los juegos en grupo, como rondas, tenta, entre otros que sean al aire libre y en lugares espaciosos y abiertos. Otra forma de entretenimiento es la televisión, todos los niños ven caricaturas y películas, algunos no cuentan con señal por cable, así que ven las caricaturas y series que pasan en los canales nacionales como el 3, 7, 11 y 13. 1

## CULTURA VISUAL

Los niños comprendidos en la edad preescolar del Centro Educativo “Esperanza” se entretienen viendo programas y caricaturas en la televisión y películas, todas estas imágenes que entran por sus ojos y quedan grabadas en su mente los colores, las formas, texturas, voces y sonidos se están haciendo parte de su cultura visual. Estos son algunos de dichos programas:



Todos los aspectos mencionados anteriormente, como el comportamiento del grupo objetivo, hábitos de vida, formas de expresión verbal y la cultura visual, es información que servirá para desarrollar una pieza de diseño acorde a las necesidades y conducta del grupo objetivo. Cada información y cada dato investigado servirá para que todo este proceso se pueda llevar a cabo con éxito. ı

# CAPÍTULO

## DEFINICIÓN CREATIVA

---

# 3

Es muy importante establecer la parte creativa del proyecto, es por eso que a continuación se muestran las diferentes etapas para llegar a la conceptualización, dentro de ellas encontramos los cuadros comparativos, técnicas de creatividad para generar el concepto creativo y el Brief. Todo esto elaborado con el fin de crear un producto final de calidad.



# 3.1 | ANÁLISIS Y SELECCIÓN DE PIEZAS A DISEÑAR

## CUADRO COMPARATIVO

El cuadro comparativo es un organizador que se emplea para sistematizar la información y permite contrastar los elementos de un tema. Está formado por un número variable de columnas en las que se lee la información en forma vertical y se establece la comparación entre los elementos de las columnas.

El siguiente cuadro comparativo fue elaborado con base en la experiencia, observación y conocimientos empíricos que se han adquirido a través de los años de estudio dentro y fuera de la universidad. Todo este proceso ayudará a elegir correctamente la pieza de diseño que se va a adaptar mejor a las necesidades del grupo objetivo.

PIEZAS DE DISEÑO	VENTAJAS	DESVENTAJAS
<p><b>Juego Educativo (Lotería)</b></p>	<p>Los niños y las niñas pueden reforzar de una forma didáctica y entretenida la lectoescritura.</p> <p>Genera competencias entre los niños dentro del aula</p> <p>Fomenta la participación en clase y el liderazgo dentro de sus compañeros de aula</p> <p>Por ser material impreso, genera más interactividad entre la maestra y el alumno</p> <p>Mejora su concentración y retención dentro de la clase</p> <p>El material educativo es reproducible</p>	<p>Con el uso y manipulación el material puede deteriorarse y no durar el tiempo suficiente o deseado</p> <p>Perdida de piezas del juego educativo</p> <p>El costo para poder producir este material puede ser elevado</p> <p>Sólo se puede en grupo y alguna persona mayor que sea la guía del juego</p>

PIEZAS DE DISEÑO	VENTAJAS	DESVENTAJAS
<p><b>Libros de Lectura</b></p>	<p>Las ilustraciones, colores, formas y texturas ayudan a captar la atención de los niños y crear interés en continuar con la lectura</p> <p>Los gráficos ayudarán a los niños a asociar las letras con cosas de la vida cotidiana</p> <p>Fomenta el hábito de lectura desde la edad preescolar</p> <p>Su vocabulario se enriquecerá rápidamente</p> <p>Fáciles de llevar a cualquier lugar</p> <p>Pueden practicar la lectura desde su casa</p> <p>Mejorará su comprensión lectora y su imaginación</p> <p>Pueden usarse por varios años</p>	<p>El costo de reproducción de una serie de libros es costosa</p> <p>Falta de presupuesto suficiente para realizar un tiraje grande de libros</p> <p>Los libros pueden deteriorarse o perderse en el trayecto de casa - escuela, escuela - casa</p> <p>Para los niños es más difícil mantener en una misma actividad, en este caso, la lectura</p>
<p><b>Juego Educativo Interactivo</b></p>	<p>Los niveles de dificultad del juego motivan a los niños de perseverar y seguir practicando hasta llegar a la meta</p> <p>Mejorará su concentración y le ayudará a crear el valor de la perseverancia</p> <p>Al llegar a la meta, puede volver a jugar para poder seguir practicando</p> <p>El costo de reproducción de este material es mucho más bajo</p> <p>La maestra o una persona mayor podrá interactuar con el niño y poder generar competencias</p>	<p>El CD, por ser un objeto relativamente pequeño puede perderse fácilmente</p> <p>El CD puede rayarse, deteriorarse o quebrarse</p> <p>Se requiere más tiempo para la elaboración del juego debido a todos los complementos que debe tener, tales como audio, interactividad, animación entre otras cosas.</p>

PIEZAS DE DISEÑO	VENTAJAS	DESVENTAJAS
<p><b>Juego Educativo Interactivo</b></p>	<p>El juego interactivo estará grabado en cd, el cual será más fácil de portar</p> <p>El empaque del CD, proporcionará un valor agregado al juego y captará la atención del niño antes de empezar a jugar</p> <p>El juego puede ser instalado en cualquier computadora ya que tiene mínimos requerimientos por parte del equipo de cómputo.</p>	<p>Al terminar de jugar todos los niveles, el niño puede aburrirse del mismo y sólo jugarlo una vez.</p>

Tras haber analizado cada una de las posibles piezas de diseño, que pueden servir como solución gráfica para el problema de la lectoescritura identificado con anterioridad, se seleccionó el Juego Educativo Interactivo. El alto contenido gráfico, los colores, sonidos, ilustraciones y la interactividad son elementos claves para reforzar el aprendizaje del alumno. La edad preescolar es propicia para captar con facilidad cualquier clase de información. Empezar a relacionarse e identificarse con la tecnología le ayudará a desarrollar destrezas, habilidades y por supuesto su imaginación. Todos los elementos mencionados, servirán para reforzar lo aprendido y de esta forma fortalecerán la lectoescritura de una forma diferente y entretenida. ı

## 3.2

# CONCEPTO CREATIVO

*El concepto creativo es una formulación construida para sintetizar todos aquellos elementos que permiten transmitir toda la información recabada anteriormente. El concepto surge de la codificación de ciertos elementos característicos del grupo objetivo y es la pauta para poder empezar la producción gráfica del material. A continuación se presentará la técnica que se utilizó para genera el concepto creativo que regirá todo el proyecto.*

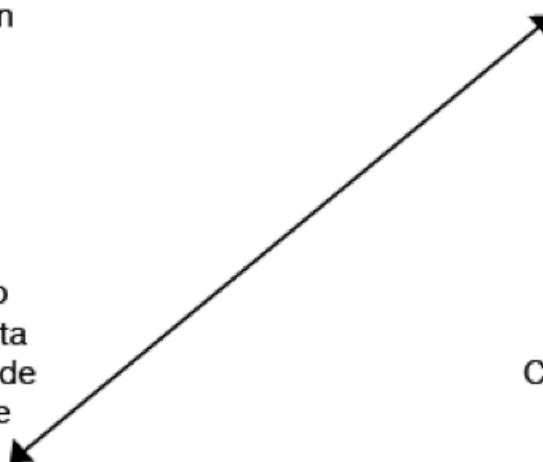
### RELACIONES FORZADAS

Método creativo desarrollado por Charles S. Whiting en 1958. Su utilidad nace de un principio: combinar lo conocido con lo desconocido fuerza una nueva situación. De ahí pueden surgir ideas originales.

Para principiar esta técnica, se hacen dos listados; uno con palabras afines al tema; otra con palabras ajenas al mismo, cualquier palabra estará bien, mientras alejada e ilógica que parezca, será más útil. Por último se elige una palabra de cada lista previamente escrita y se trata de hacer una conexión o una relación entre las dos palabras. De esta forma se logran concepto creativos muy interesantes y propositivos.

Niños y niñas  
Inicio  
Inteligencia  
Retentiva  
Percepción  
Letras  
Escritura  
Lápices  
Aulas  
Cuentos  
Palabras  
Mamá  
Papá  
Libros  
Imaginación  
vocales  
Objetos  
Básico  
Colores  
Texturas  
Habla  
Abecedario  
Letra de carta  
Letra de molde  
Aprendizaje  
**Amigos**  
Escritorios  
Papel  
Líneas  
Juegos  
Creatividad  
Dibujos  
Libertad  
Espontaneidad  
Sinceridad  
Crayones de cera  
Borrador  
Puntos  
Círculos  
Guías  
Formas  
Maestra

Fotografías  
Revista  
Celular  
Cielo  
Nubes  
Silla  
Frutas  
Parque  
Arboles  
Cebra  
Caja  
Hojas  
Perro  
Gato  
**Comida**  
Globos  
Payasos  
Luces  
Ventana  
Cama  
Café  
Carro  
Escritorio  
Calculadora  
Raíz  
Servilleta  
Almohada  
Azúcar  
Pastel  
AguaSala  
Ríos  
Monos  
Sombreros  
Magia  
Conejos  
Cámara  
Tenedor  
Bosque  
Sombrilla  
Pinceles  
León  
Crema



Después de hacer la lista con las palabras afines del grupo objetivo y de las palabras al azar, se selecciona una palabra aleatoriamente de cada una de las fila. En este caso se eligió las palabras Amigos y Comida.

Cuando ya se tiene las dos palabras se procede a realizar las relaciones forzadas, intentándolas unir con una frase, la cual va se convertirá en nuestro concepto creativo. Estas Fueron algunas

Aprendamos y cocinemos el abecedario  
Cocinemos juntos  
Cocinemos las letras  
Cocinando y aprendo  
Cocinemos letras  
Aprendo, cocino y juego  
Aprendo y Cocino con letras

Al finalizar la lista de los posibles nombres del concepto creativo se eligió la frase

### **Aprendo y Cocino con letras**

Se eligió este concepto, ya que reúne las características de las palabras que se escogieron en la lista antes realizada. Con la palabra amigos se generarán personajes que van a cocinar juntos, pero al mismo tiempo van a aprender el abecedario.

Esto irá acompañado de recursos visuales como ilustraciones, textos, texturas, formas, sonidos, voces y una paleta de colores atractiva y acorde al grupo objetivo y al concepto creativo. La línea gráfica será inspirada en el *art deco*, por la simplicidad de formas y colores, las cuales son características ideales para transmitir el mensaje

### **CÓDIGO CROMÁTICO**

Según el concepto creativo que se definido anteriormente, los colores cálidos como el naranja, amarillo, café son algunos colores que darán vida a la pieza gráfica. Lo que se pretende transmitir con colores cálidos y ocre, es la armonía y la calidez que transmite la cocina y el Gusto, satisfacción y la sensación agradable que produce en cada ser humano la comida.

### **CÓDIGO TIPOGRÁFICO**

Debido al grupo objetivo y al tema de la lectoescritura, la tipografía que se utilizará será *palo seco* o *san serif*, debido a la efectividad, claridad y simpleza que caracteriza a estas familia tipográfica; los rasgos de dicha tipografía deben de ser amigables y al mismo tiempo claro y efectivo para transmitir correctamente el mensaje. Se utilizarán dos tipografías como máximo, para enfatizar títulos o algún otro texto importante.

### **CÓDIGO ICÓNICO VISUAL**

Las ilustración juega un papel importante dentro de este proyecto, por lo que en base al concepto creativo se desarrollarán imágenes e ilustraciones claras, atractivas y simples que puedan graficar lo que el texto dice. El *art deco* será la base para desarrollar todas las gráficas debido a su mezcla variada de geometría, simplicidad y abstracción combinadas con colores vibrantes y simples, ideales para el mensaje que se quiere transmitir. |

## 3.3 | BRIEF

Good Neighbors es una organización sin fines de lucro fundada en 1991 en la ciudad de Seúl, Corea del Sur. En el año de 2008, se establece en Guatemala. Actualmente Good Neighbors se encuentra en 27 países en los continentes de Asia, Europa, África y América Latina. Good Neighbors Guatemala, se dedicada a ayudar a las familias guatemaltecas que se encuentran en pobreza o pobreza extrema a través de proyectos de desarrollos comunitarios, siendo ésta sede, la primera en toda América Latina.

### **Visión**

Good Neighbors (Buenos Vecinos), trabaja para transformar el mundo en un lugar pacífico y seguro, donde nadie sufre de hambre, donde nadie sea víctima de las enfermedades; donde todo el mundo sea confortado y respetado sin discriminación alguna.

### **Misión**

Contribuimos a la construcción de una comunidad mundial donde todos los pueblos puedan vivir juntos en armonía, con la alegría de compartir lo que

tenemos con los demás.

Promovemos un enfoque al desarrollo sostenible y a la labor de ayuda, para las personas, independientemente de razas, nacionalidades, religiones, ideologías y limitaciones geográficas.

Se realizará un juego educativo interactivo como apoyo para la asignatura de Comunicación y Lenguaje de preescolar, debido a la deficiencia en el material y herramientas en el momento de impartir esta materia. El material facilitará a las maestras la enseñanza, de esta forma puede lograr que el niño pueda reforzar de una forma diferente la lectoescritura.

Algunos de los beneficios que debe brindar este producto editorial educativo son el fácil aprendizaje de las letras y la lectura, que le ayudará a asociar las letras con objetos de la vida cotidiana, tendrá que despertar la imaginación y mejorar la atención de los alumnos. Este material puede auxiliarse con ejercicios que mejoren la escritura en casa y de esta forma lo que aprendieron y ejercitaron dentro de la clase, puedan reforzarlo en casa para que el aprendizaje sea completo, pero sobre todo, que el niño muestre interés, debido a que este tema de la lectoescritura es presentado de una forma más divertida e interesante para los niños y niñas.

El alto contenido gráfico, como ilustraciones de calidad, colores, texturas, sonidos, contenido educativo, todo esto plateado bajo un concepto creativo con una investigación previa deben ser parte primordial y fundamental para asegurar el éxito del juego; de esta forma se garantiza que cada elemento, texto, sonido o algún complemento determinará la preferencia, aceptación e identificación del juego educativo.

En el mercado guatemalteco no existe algún juego educativo interactivo que refuerce la lectoescritura en edad preescolar; existen cds con juegos que vienen como complemento de libros, pero si bien, algunos libros están hechos para el mercado latinoamericano y

su contenido es de calidad, en la actualidad, no hay en el mercado guatemalteco un material de calidad gráfico y educativo que refuerce dicha área.

El ciclo de vida de un juego se pretende que sea aproximadamente de un año o año y medio, sin embargo el juego educativo puede seguir siendo usando a través de los años por niños que no lo hayan conocido antes. Lo que podría variar o cambiar sería la línea gráfica del juego, ya que todos sabemos que la tecnología, las técnicas y la estética van cambiando constantemente con el pasar de los años.

El formato del juego educativo debe de ser digital, por lo que estará almacenado en un CD. Este CD irá en un empaque diseñado especialmente para él; donde contendrá información necesaria, como instrucciones, beneficios, una pequeña explicación de la temática del juego y algunas actividades sugeridas. Los colores y las formas deben ser una pieza fundamental para que desde el empaque pueda captar la atención del niño y del adulto que lo guiará, en este caso es la maestra del curso.

En el juego educativo estarán descritas todas las instrucciones de la forma más clara y sencilla posible para que niños de 4 a 6 años puedan comprenderlo. Habrán niveles en los cuales tendrá que avanzar hasta llegar a una meta. El material se puede usar cada vez que impartan la clase de comunicación y lenguaje, como refuerzo de lo aprendido en clase.

El juego educativo es para niños y niñas de edad preescolar comprendida de 4 a 6 años del Centro Educativo "Esperanza" ubicado en Loma Blanca, zona 21 de la ciudad de Guatemala. Este grupo de niños que asisten al Centro Educativo, viven en el perímetro de Loma Blanca zona 21, ésta es denominada una zona roja, debido al alto índice de delincuencia y violencia que se vive en este sector.

Estos niños pertenecen a clase media baja y clase baja; viven como se dice coloquialmente en Guatemala "al día" esto quiere decir, con lo necesario para vivir día a día. Es común encontrar familias conformada por 4 a 6 hijos el papá y la mamá; también hay muchas familias donde la mamá asume los dos roles y trabaja para poder mantener a su hijos, que son en promedio de 3 a 5 hijos.

Este material podría tener como competencia directa

a editoriales educativas como Norma, Santilla, Mis pasitos entre otras que se dedican a la reproducción de libros en gran tiraje, sin embargo no hay una empresa en Guatemala que se dedique a crear juegos educativos interactivos. Otra competencia indirecta puede ser el internet, ahí se puede encontrar muchas páginas donde hay juegos educativos, pero no son personalizados y no están al alcance de todos.

Se pretende lograr un *insight*, es decir que, el consumidor, en este caso los niños y niñas de preescolar puedan lograr identificarse con los personajes, colores, formas y demás elementos visuales para conseguir que todos los días pueda utilizar el producto.

Este material será distribuido a través de Good Neighbors Guatemala, ellos lo harán llegar al Centro Educativo, para que todos los niños puedan utilizarlo en el equipo de cómputo del laboratorio para el Centro Esperanza que se implementará a partir del ciclo escolar 2013. ı

# CAPÍTULO

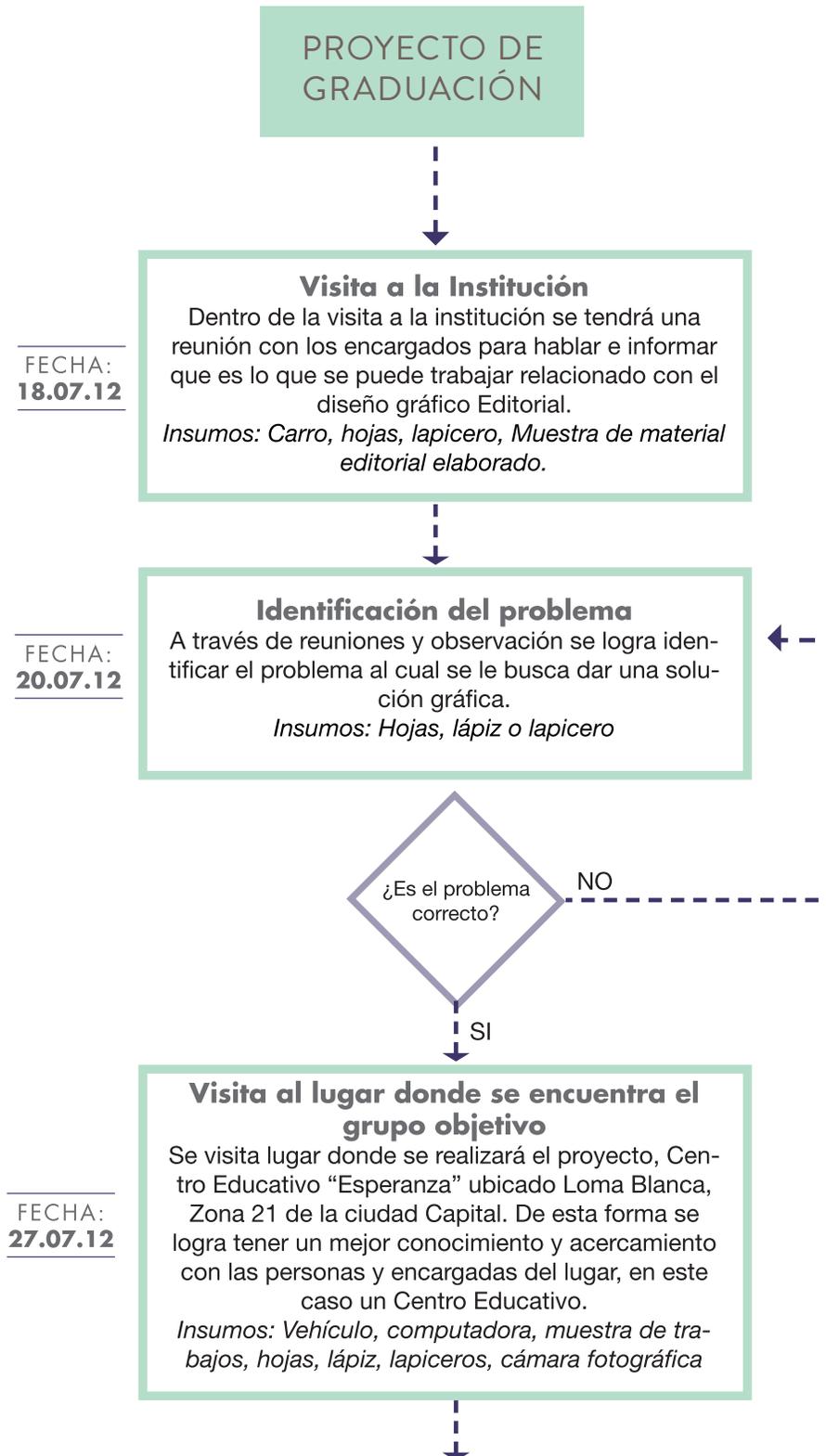
## PLANEACIÓN OPERATIVA

---

# 4

En este capítulo, se presentarán los tiempos y los procesos que se deben seguir para llevar a cabo un proyecto. Una buena planificación es fundamental al momento de iniciar cualquier proyecto. De esta forma se logrará organizar los tiempos de la mejor manera posible.

# 4.1 | FLUJOGRAMA



FECHA:  
**27.07.12 al**  
**30.07.12**

**Planeación Operativa**

Se realiza un flujograma o cronograma de actividades. Esto ayudará a organizar cada una de las actividades correspondientes a cada etapa.

Investigación y redacción de Investigación (Protocolo)

*Insumos: Hojas, lápiz, computadora.*

FECHA:  
**30.07.12 al**  
**31.07.12**

**Definición Creativa**

**Análisis y selección de piezas de diseño**

Elaboración de un cuadro comparativo en el que se fundamenta qué piezas de diseño convienen o no para solucionar el problema identificado

*Insumos: Hojas, lápiz, computadora.*



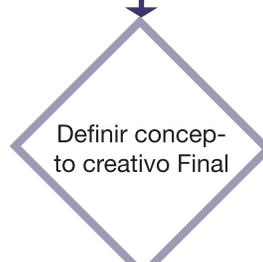
NO

SI

FECHA:  
**01.08.12 al**  
**04.08.12**

**Propuestas Concepto Creativo**

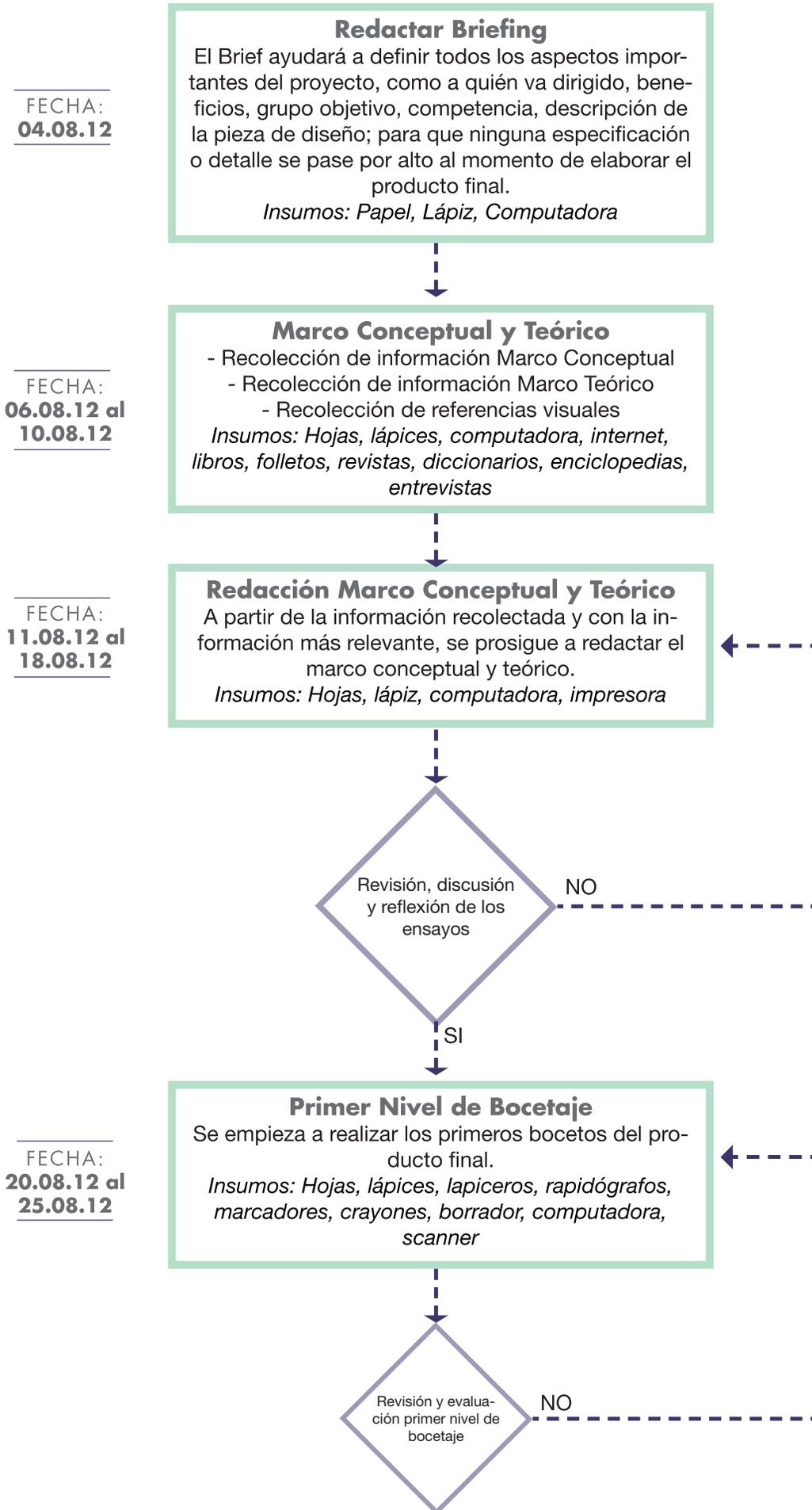
Se proponen tres conceptos diferentes para seleccionar finalmente uno. Se aplican diferentes técnicas para elegir el concepto creativo como mapa conceptuales, lluvia de ideas, relaciones forzadas entre otras.

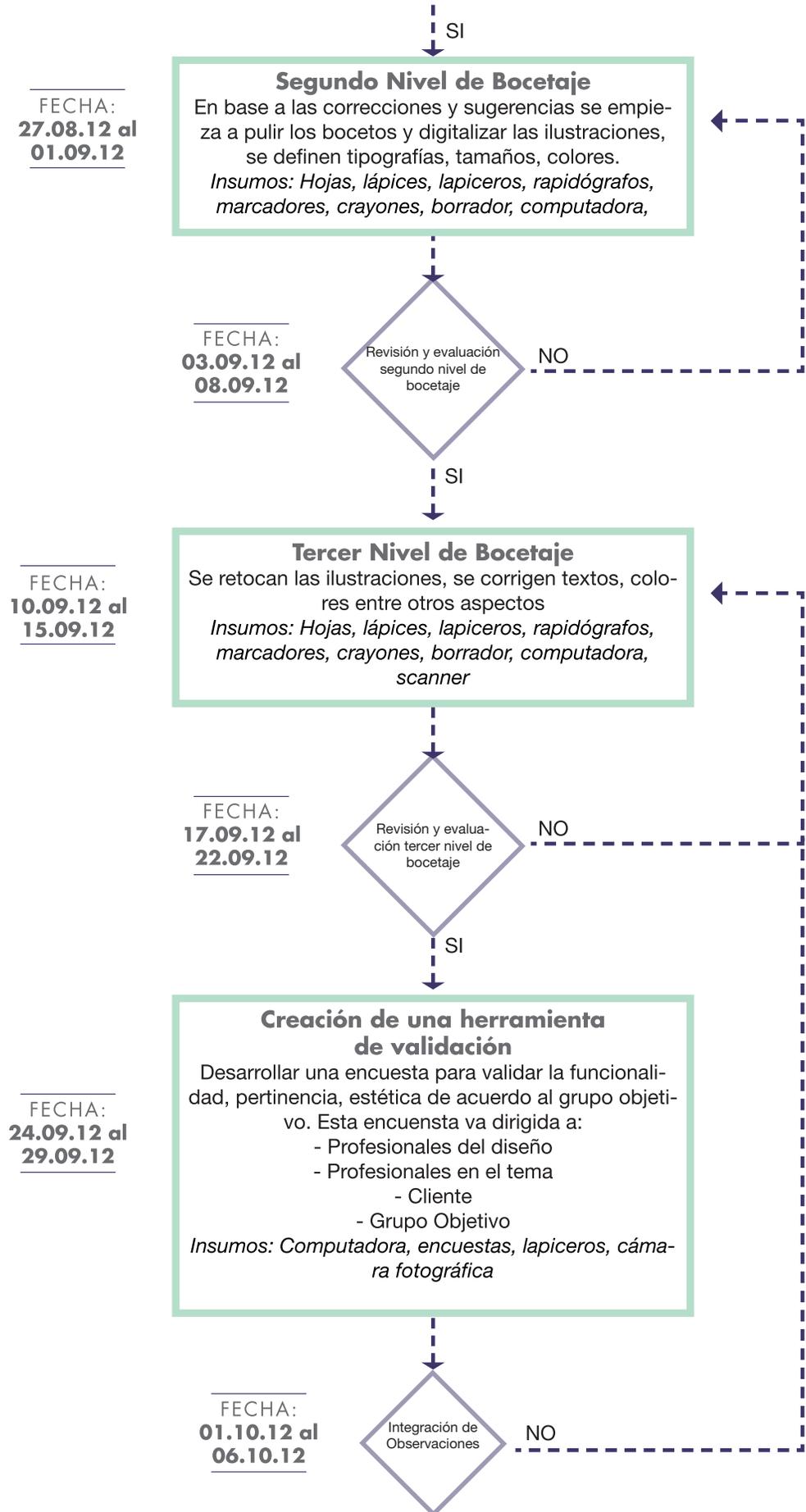


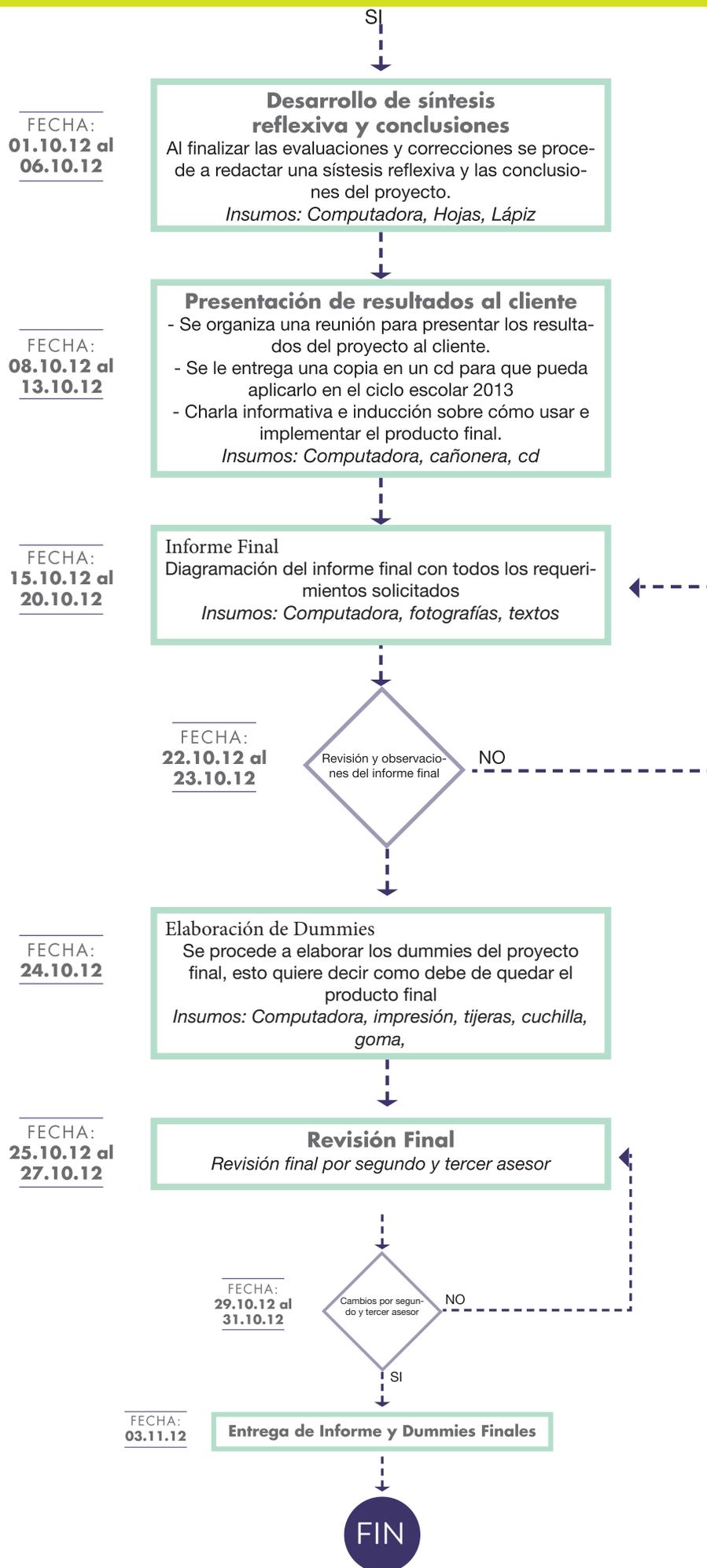
NO

SI

*Al finalizar las tres propuestas se elige un concepto creativo, el cual registrará todas las piezas de diseño. Este concepto debe de ser el más adecuado y eficaz para el grupo objetivo.*







# CAPÍTULO

## MARCO CONCEPTUAL

---

# 5

En este capítulo se presentará una serie de ensayos los cuales reflejarán de una forma clara y sencilla aspectos y conceptos claves para la realización de este proyecto. El siguiente está dividido en cuatro dimensiones, conceptual social, funcional, estética y ética, los cuales reflejan opiniones personales en la realización del problema planteado con anterioridad y a la solución gráfica que se le puede dar.



# 5.1

# DIMENSIÓN CONCEPTUAL SOCIAL

La educación inicial es el primer nivel educativo al que ingresan los niños menores de seis años. Ésta educación se dirige a promover el desarrollo integral de la niñez durante los primeros años de vida. Dentro de estos primeros años de educación, uno de los aspectos sumamente importantes y trascendentales en la vida de los niños es la lectoescritura; esta se refiere a ese breve período donde los niños aprenden a leer y escribir. Es en esta etapa donde el niño percibe desde muy temprana edad la lectoescritura a través de todo lo que le rodea.

Los niños continuamente están en contacto con el lenguaje escrito y desarrollan en primer lugar un conocimiento simbólico que los lleva a diferenciar lo que se lee y lo que no se lee. Posteriormente ellos descubren que para leer se necesitan más de una letra o símbolo lo que los conduce a las palabras. La escritura cumple con diversas funciones, en la edad preescolar el niño ve claramente que ella sirve para infinidad de cosas: para escribir una carta, que tratan de comunicar algo a través de letreros, que se encuentran en la televisión, el Internet, los periódicos, etc. El niño introducido en este mundo, empieza a comprender el porqué y el significado de muchas cosas.

La incorporación de las nuevas tecnologías de información y comunicación al contexto educativo ha sido visto como la posibilidad de ampliar la gama de recursos, estrategias didácticas y las modalidades de comunicación que se pueden ofrecer para el mejoramiento, optimización y alcance de la educación. El uso de *softwares* educativos apoya el desarrollo en diferentes áreas: cognitiva, lenguaje, psicomotora y socio-emocional y también como apoyo a las temas desarrollados en las diferentes clases y en este caso en particular la clase de comunicación y lenguaje.

Por otra parte, pareciera de suma importancia la formación de los docentes en referencia al conocimiento de las posibilidades didácticas del medio, la evaluación de los softwares educativos y la integración de la tecnología como complemento de los medios tradicionales. El sistema educativo preescolar de Guatemala no cuenta dentro de sus recursos didácticos el uso de software educativos y juegos educativos interactivos; es por eso que se ha decidido crear un recurso didáctico interactivo para los niños del Centro Educativo Esperanza, el cual fortalecerá, facilitará el proceso de aprendizaje, logrando que éste sea más entretenido e interesante. ■

## 5.2

# DIMENSIÓN FUNCIONAL

Con el transcurrir de los años los métodos y recursos de aprendizaje van evolucionando, en la actualidad la tecnología se ha convertido en una herramienta de suma importancia para la educación; entre estos recursos se encuentran los juegos educativos interactivos. La función de estos juegos educativos interactivos es reforzar los conocimientos que reciben en sus clases regulares en este caso específico, la lectoescritura.

Para la elaboración de un juego educativo interactivo, se debe de empezar por una investigación del grupo objetivo, seguido de una conceptualización acorde con las características del grupo objetivo, en este caso los niños y las niñas de 4 a 6 años del Centro Educativo Esperanza, después de tener el concepto creativo se procede a realizar la parte gráfica, sin dejar a un lado los gustos y cultura visual de los niños y, por último, la interactividad o las conexiones para que pueda funcionar como un juego interactivo.

Debido a que el material es para niños y niñas de edad preescolar, es importante que la pieza de diseño, contenga un gran atractivo visual. Este juego educativo será reforzado a través de personajes, colores, sonidos, texturas, letras, audio, sonidos y voces, también tendrá niveles de dificultad, los cuales motivarán al niño a perseverar y llegar hasta la meta haciendo uso de los recursos multimedia, los cuales refuerzan el proceso de enseñanza–aprendizaje en dicha edad.

Entre algunas de las ventajas de este juego educativo interactivo podemos mencionar, que el niño se empieza a familiarizar desde temprana edad con la tecnología y todos sus sentidos se ven involucrados en el proceso de aprendizaje. Los niveles de dificultad que presenta el juego, motivan a los niños a perseverar y seguir practicando hasta llegar a la meta; mejorará su concentración y le ayudará a crear el valor de la perseverancia.

El costo de reproducción de este material es mucho más bajo que un material impreso y no se deteriora con el transcurso de los años. De igual forma cabe mencionar que la maestra u otra persona mayor podrá interactuar con el niño y poder aplicar competencias para que el niño puedan tener las herramientas necesarias para emplear en su entorno.

La aplicación de este material será a partir del ciclo escolar 2013, como parte del nuevo proyecto, laboratorios de computación en el Centro Educativo mencionado anteriormente y tendrán acceso todos los niños que estudien en este centro. Todo este material será creado con la intención de mejorar la calidad de educación preescolar, logrando que este proceso de aprendizaje sea aún más enriquecedor con esta clase de recursos educativos. |

# 5.3

## DIMENSIÓN ESTÉTICA

El proceso de elaboración de una pieza de diseño, puede compararse con la construcción de una casa. Los cimientos, columnas o la base de la construcción de la casa es el concepto creativo, este es el que le dará fuerza y será el fundamento sobre el cual será construido todo lo demás. Si los cimientos o el concepto creativo esta mal empleado o no es el adecuado, todo lo demás no estará bien, por eso es muy importante realizar y emplear buenas técnicas de creatividad para lograr un resultado satisfactorio.

El concepto creativo para este material está basado en un niño, una niña y su mascota, quienes poseen un gusto especial por la comida. También en experimentar cocinando diferentes platillos; de esta forma el niño podrá despertar su imaginación y su atención.

Después de haber elegido los cimientos, es decir, el concepto creativo, se procede a levantar los muros, en este caso son los bocetos de lo que será el juego educativo, luego de hacer todo el área de bocetaje, se empieza a realizar todos los elementos gráficos más detallados.

Después sigue la parte estética, definir la paleta de colores, esta paleta de colores debe ser acorde con todo lo que se ha elaborado con anterioridad, ya que una mala elección de colores estropeará todo el proceso elaborado anteriormente. Para este juego educativo interactivo "Aprendo y cocino con letras" una paleta de colores cálidos como, naranja, rojo, café en sus diferentes tonos, es la mejor opción y la que mejor refleja el concepto creativo y las sensaciones que se quiere transmitir, pero al mismo tiempo se contará con colores sólidos y brillantes como el verde, fucsia entre otros colores, los cuales creará un impacto visual en el producto.

La elección de la tipografía es una decisión importante, es como la decoración de una casa, esta garantizará la comprensión del material y la fluidez de la lectura y una correcta visualización del contenido. Debido a esto se utilizará letra *san serif* o *palo seco*, simple, legible para que desde el más pequeño, hasta un adulto pueda leerlo sin ninguna complicación.

Las ilustraciones serán modernas, vectoriales, con colores sólidos y cálidos, trazos redondos para darle calidez a los dibujos, así se logrará que toda la línea gráfica pueda ser amigable y colorida para que pueda causar un gran impacto visual en el grupo objetivo. La distribución de los elementos gráficos como textos, ilustraciones, botones y otros elementos serán distribuidos de manera jerárquica, dándole importancia a los textos, seguido de las ilustraciones y por último a los botones que nos conectarán de una página a otra.

Como bien se mencionó anteriormente, este es un proceso, como la construcción de una casa; pero en este caso, construimos un mensaje visual, en el cual se deben tomar decisiones importantes y trascendentales, las cuales definirán y garantizarán el éxito de todo lo demás. Todo esto se realiza para que el material gráfico sea comprendido por el usuario. |

## 5.4 | DIMENSIÓN ÉTICA

La educación preescolar es de suma importancia en la formación de los niños, ya que es en ella donde pueden desarrollar cada una de las habilidades que ellos poseen. En Guatemala, la atención que se le presta a este grado escolar es poca, debido a la falta de recursos o a la mala administración de los mismos. La minoría de la población de estas edades tienen acceso a este nivel de educación y es más frecuente en el área capitalina y los establecimientos públicos son muy pocos para cubrir las necesidades de toda esta población.

Actualmente, en áreas marginales de Guatemala como Zona 21, Loma Blanca, hay deficiencia y pérdida de valores, debido a los altos índices de violencia en el sector, violencia intrafamiliar y la desintegración familiar. Por ello es de suma importancia fomentar los valores desde una temprana edad, es en esta edad donde los niños están aprendiendo de todo lo que ven y escuchan; debido a esto es necesario promover valores como el respeto, perseverancia, humildad, equidad, constancia, valores que con el pasar de los años se les resta importancia.

El diseño gráfico es una herramienta de comunicación muy poderosa, la cual puede persuadir a una gran cantidad de personas, por medio de un mensaje visual. Este juego educativo, no solo tiene la función de reforzar el área de la lectoescritura, sino también el de reforzar y fomentar algunos de los valores como liderazgo, responsabilidad, compañerismo y perseverancia antes mencionados a través del diseño del mismo. |

# CAPÍTULO

## PROCESO DE PRODUCCIÓN GRÁFICA Y VALIDACIÓN

---

A continuación se evidenciará todo el proceso que conlleva realizar una producción gráfica, desde la pre-visualización; las diferentes etapas de visualización, validación del material gráfico, la propuesta gráfica final con su respectiva fundamentación. Todo esto es realizado con el fin de elaborar un material gráfico de calidad, logrando que cada detalle, cada elemento y cada visualización que compone el material sea el ideal para la pieza de diseño.

# 6



# 6.1 | PREVISUALIZACIÓN

Es en esta etapa donde se realizan los primeros bocetos, donde se definen criterios de diseño esenciales como, colores, tipografía, gráficas, ilustraciones ente otros aspectos de relevancia.

## TIPOGRAFÍA

Para realizar este proyecto se utilizarán dos tipografías, una para poner las palabras de cada uno de los ingredientes que componen el juego y otra para los títulos, botones y algún otro elemento que se quiera diferenciar de las palabras.

## PALABRAS

Para colocar las palabras de los ingredientes que cada nivel de juego se eligió la tipografía *Aharoni Bold*, esta es una letra *san serifo palo seco*, ya que esta clase de letra ayuda a lectura, es simple y es funcional para lo que se necesita, que los niños comprendan de una forma fácil la palabra que se les presente y que no tenga ningún distractor u otro elemento que obstaculice o complique su comprensión.

**Aharoni Bold**  
**abcdefghijklmnopqrstuvwxy**  
**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**  
**0123456789**

## TÍTULOS

La tipografía para los títulos que se quieren destacar y los botones, se eligió una tipografía más dinámica y con movimiento, esta tipografía sí tiene serif, pero no es rígida ni formal.

*Idowild*  
*abcdefghijklmnopqrstuvwxy*  
*ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ*  
*0123456789*

## PALETA DE COLORES

Para realizar las ilustraciones, fondos y cualquier otro elemento complementario del proyecto se desarrollará un paleta de colores cálida, para que refleje esa armonía y amabilidad al momento de unir todas las piezas.



## ESTILO

El estilo que se quiere transmitir a través de las gráficas, es un estilo moderno, simple, basado en figuras geométricas, pero que al mismo tiempo reflejen calidez y con trazos amigables. Todos los elementos deben de estar unificados de tal forma que reflejen dinamismo y calidez, para que los niños puedan aceptar las imágenes e identificarse con ellas.

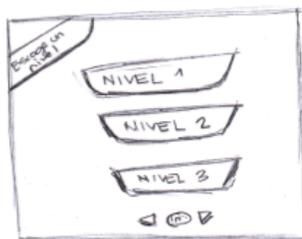
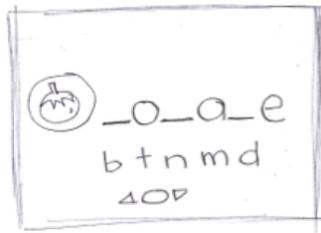
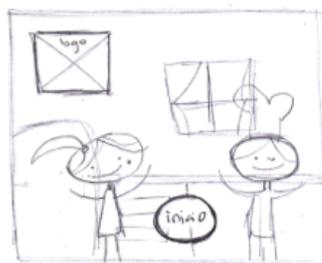
## PERSONAJES

Se realizaron dos diferentes líneas gráficas de los personajes, para después evaluar cual era la que más se adaptaba al concepto creativo realizado anteriormente. Los personajes son los regirán los demás elementos que conformarán el diseño.

## PRIMERA PROPUESTA

Estos personajes primero son bocetados a mano, después son digitalizados y pasados a vectores, esta clase de ilustración será totalmente digital. Sólo se harán bocetos a línea como referencia para poder redibujar en la computadora. Esta línea gráfica estaba basada en las figuras geométricas, formas simples y puras con rasgos amigables y colores cálidos.

Estos bocetos representan de una forma sencilla y como previsualización las piezas claves del juego, tales como la portada, instrucciones, niveles y la distribución de los elementos en cada ingrediente.



Luego de hacer los primeros bocetos, se procede a digitalizar los personajes de una forma rápida para que sea posible visualizarlos y tomar aspectos como los colores, formas y trazos.

## SEGUNDA PROPUESTA

Esta clase de ilustración está elaborada con una técnica mixta, ya que los dibujos serán hechos a mano y el color será digital. Los trazos en esta propuesta se quedarán a mano debido a la calidez que brinda los personajes.

Los colores que se utilizarán, son colores sólidos y primarios, para que los niños puedan distinguir de una forma fácil y rápida cada una de los elementos que componen el personaje.



## FORMATO

Debido a que es un formato digital, ya que es un juego educativo interactivo, el tamaño será de 800 X 600 pixeles y el formato es .swf, el cual podrá ser reproducido en cualquier computadora con *Flash Player* o *Internet Explorer*.

## DECISIÓN FINAL

Después de haber tenido una sesión de clases y asesoría con el docente, se eligió la primera propuesta, la cual se adaptaba más al grupo objetivo y al concepto creativo; los trazos limpios y la definición de las figuras geométricas que conforman los personajes son algunas de las características y cualidades claves que se tomaron en cuenta al momento de tomar la decisión final. ■

# PRIMER NIVEL DE VISUALIZACIÓN

*Al haber elegido la clase de ilustración que se trabajará a lo largo de este proceso, se empieza a realizar los bocetos de las piezas clave del proyecto, como la portada principal, portada de los niveles, portada de las instrucciones, así como el layout de los interiores de cada uno de los niveles.*

## PROCESO DE BOCETAJE

Después de haber elaborado los primeros bocetos, o bien una previsualización y definir aspectos relevantes de diseño, como colores, tipografía, tamaños, se procede a realizar bocetos más elaborados, con mejor calidad, para que logran los mejor resultados.

### PORTADA

#### A.



Esta propuesta, para la portada, presenta a los personajes en primer plano, logrando que ellos sean los que capten la atención del usuario. Seguido del logo y el botón que iniciará el juego.

Se utiliza el color verde de fondo, debido a que es el color institucional, pero realiza un contraste con los demás elementos que contiene la portada.

B.



En esta segunda propuesta, los personajes están más alejados y se puede observar que se les ve más el cuerpo. Como elemento, y haciendo alusión al nombre Aprendo y Cocino con Letras, se coloca un tazón con letras saliendo de ellas, como se mencionó antes para hacer referencia y contextualizar al niño con el juego.

INTERIORES

A.



Éste es el boceto del interior, ¿Cómo Jugar? Aquí ya no se utiliza el color verde, ya que podría sobrecargarse con los demás elementos, se utiliza un color más neutro y acorde al concepto creativo, en este caso se utilizó el café para dar la sensación de calidez. El logo del juego fue colocado en la esquina superior derecha para que el usuario pueda familiarizarse con el mismo, y después pueda identificarlo. Los personajes cobran menos importancia, al igual que los botones. Lo que se pretende resaltar aquí son las instrucciones del juego.

B.



Éste boceto es similar al anterior, sólo fueron quitados algunos textos, debido a que el grupo objetivo son niños de 4 a 6 años, por lo que todavía están aprendiendo a identificar las letras. La flechas fueron sustituidas, el icono de un mouse con una mano para que el niño pueda identificarlo y saber qué es lo que debe de hacer. Los personajes tiene otra expresión, para hacer alusión a la pregunta principal ¿cómo Jugar? De esta forma el niño logrará crear una conexión entre el texto y la gráfica.

**A.**



Éste el diseño de la hoja de los niveles del juego. Se presentan tres botones con diferentes colores que representarán cada nivel, de esta forma el niño podrá identificar en qué nivel se encuentra jugando.

**B.**



Aquí aparecen los mismo elementos, sólo aparece un nuevo elemento con las instrucciones Escoge un nivel. Se implementa un nuevo icono, la misma mano que se usa para hacer clic, sólo que ahora tiene una herramienta de cocina, la cual indicará que ahí se debe hacer clic, así el niño podrá reconocer la iconografía sin ningún problema. El fondo ya no está tan saturado como el anterior, y los colores de los botones se cambian, para que pudieran crear armonía con todos los demás elementos de la pieza.

## CONTRAPORTADA

**A.**



La contraportada, no llevará mucho elementos, se utilizó el mismo fondo y el color que llevan todas las demás hojas, pero sin la ilustración de cocina, para que pueda dar a entender que ya es la parte final de todo. Contiene letras con la misma tipografía que se utilizará con las palabras de los ingredientes, estas fueron colocadas según el concepto creativo. Se colocaron los logos, el del juego y de la institución, uno arriba del otro y centrados dentro del formato de trabajo.

## B.



Esta propuesta contiene los mismos elementos que la propuesta anterior, sólo cambia la distribución de los logos. En las dos opciones, los logos están puestos en blanco, para que pueda hacer contraste con el fondo y así facilitar la lectura de los mismos.

### FUNDAMENTACIÓN DE LA DECISIÓN FINAL

Después de haber realizado los diferentes bocetos que fueron representados anteriormente, se procede a elegir con la ayuda de diferentes personas cual es la opción más conveniente según las necesidades del grupo objetivo, pero sobre que refleje el concepto creativo que se planteó con anterioridad y si cumple con las expectativas generadas al comenzar a crear este proyecto.

Con base en los aspectos mencionados anteriormente se eligieron las siguientes piezas:



Para la portada se eligió la opción B, ya que ésta presenta un mejor orden visual y refleja más el concepto creativo planteado anteriormente. El diseño de la hoja de instrucciones, el elegido fue B, ya que los iconos y las expresiones faciales harán más comprensible el mensaje que se quiere, transmitir. Para la hoja de niveles, se tomó la decisión final por la opción B, ya que esta presenta un mejor recorrido visual, el fondo con más opacidad, no compite con los botones y los iconos relacionados con hacer click, hacen que el mensaje sea comprendido de una mejor forma. En la contraportada la opción elegida fue la A, ya que en ésta hay una jerarquía visual y está mejor distribuido dentro del formato.

## INSTRUMENTOS DE VALIDACIÓN

Como instrumento de validación para esta etapa, se realizó una exposición con estudiantes de diseño, en la cual se tuvo la oportunidad de presentar, exponer y defender cada una de las piezas gráficas que se expusieron. Luego de una serie de críticas y sugerencias por parte de los presentes y del asesor de proyecto se tomó una decisión, la cual favorecerá al visualización y el más funcional para el grupo objetivo.

## RESULTADOS

En esta etapa no hay datos cuantitativos, ya que todo se dio con base en conversatorios, sugerencias y exposiciones, por lo que las decisiones fueron tomadas en consenso con los participantes de la actividad. ■

# 6.3 | SEGUNDO NIVEL DE VISUALIZACIÓN

Después de finalizada la primera etapa de visualización, se procede a avanzar a la siguiente fase, el segundo nivel de visualización. Es en esta fase donde profesionales del diseño gráfico con experiencia en el campo, ayudarán y orientarán tomar las decisiones correctas y enriquecer este proceso.

## PROCESO DE BOCETAJE



## DESCRIPCIÓN DE BOCETOS

Después de haber tomado en cuenta los cambios realizados en la primera etapa de visualización, se procede a elaborar otras piezas claves del juego. Debido a que el juego contendrá niveles, se realiza una hoja de cada nivel, para mejor comprensión del mismo.

Cada hoja consta de una palabra, la cual deben completar con las letras que se encuentran debajo de ella. Esta palabra siempre irá acompañada de la ilustración del ingrediente que se menciona en cada hoja. Todo esto estará acompañado de audio para reforzar cada uno de los elementos ahí representados.



El botón de Inicio, estará puesto en toda las hojas, para que en el momento el usuario pueda regresar al inicio cuando a él mejor le parezca. Las flechas rojas, de siguiente y atrás como su nombre lo indica, permiten navegar adelante y atrás del documento, logrando avanzar entre los niveles.

Por último el botón de Jugar Otra Vez, permíete limpiar las opciones que ha marcado el usuario para completar la palabra, este botón puede hacer de él cuando mejor le parezca al usuario, de igual forma este botón aparecerá en todas hojas que contengan estas palabras para completar.

El fondo, fue modificado un poco en cuanto a la ilustración de la cocina del fondo, aparece más tenue y los colores terrosos predominan más, de esta forma se pudo crear un balance con el fondo y los colores, ya que todavía se puede visualizar la cocina y también los colores y textura del fondo. De esta manera descansa la vista y el fondo no compete con los elementos más importante como las letras y las ilustraciones de la comida.

La ilustración de las comida, un personaje y en qué nivel se encuentra jugando serán elementos que estarán en todas las etapas, sólo variará según el tipo de comida y personaje; estos siempre serán ubicados en la parte de arriba de la hoja, ya que ya que así creamos un recorrido visual, pero sin competir un elemento con el otro.

## INSTRUMENTOS DE VALIDACIÓN

Para poder validar esta etapa se creó una encuesta con preguntas semi abiertas, en las cuales a parte de dar una afirmación, podrían dar su opinión sobre cada inciso ahí mencionado, los cuales serán trascendentales para el momento de tomar decisiones de diseño.

Esta evaluación se les dio a conocer a profesionales del diseño con experiencia en este campo, debido a que es oportuno permitir dejarse orientar por personas experimentadas en este campo.

Dentro de la encuesta se tomaron en cuenta aspectos importantes como los colores, las ilustraciones, tipografía, diagramación, legibilidad y la buena comprensión de la información, los cuales nos ayudarán a tomar decisiones de diseño más acertadas y por supuesto de acuerdo al grupo objetivo y concepto creativo.

## RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN

Después de haber realizado la encuesta a varios profesionales del diseño gráfico, se considera que hay puntos importantes que deben ser cambiados antes de pasar a la siguiente fase de visualización. Algunos podrían parecer simples o insignificantes, pero son esos detalles que le darán el profesionalismo, calidad y funcionalidad a nuestro proyecto.

### TIPOGRAFÍA

Los rasgos tipográficos de los botones como “¿cómo jugar” o “Conócenos” visualmente son apropiados, ya que son de acuerdo al grupo objetivo; en cuanto a la legibilidad, lo ideal es una tipografía *san serif*, ya que de esta forma la lectura para el grupo objetivo será fácil y no tendrá ningún elemento que complique la lectura del mismo. Esta tipografía *san serif*, puede ser diferente con la que se utilizó para crear las palabras del juego.

### BOTONES E ICONOS

Debido al grupo objetivo, es conveniente que las formas rectangulares de los botones tengan las esquinas más redondas, logrando que sean más amigables y se adapta más a todos los demás elementos de diseño que contienen.

### ILUSTRACIONES

Dentro de las composiciones los personajes parecieran flotar como si no tuvieran una base. Es recomendable revisar cada una de las posiciones para evitar confusiones y así optimizar el nivel visual de cada hoja diseñada con personajes.

### TEXTOS

Es recomendable no utilizar textos extensos, tomando en cuenta la edad del grupo receptor, niños preescolares. Emplear sólo palabras claves para facilitar la visualización del contenido. Puede reforzarse en el audio que se incluirá, de esta manera se logrará que todo el mensaje tanto visual, como auditivo sea comprendido de la mejor manera posible por el usuario.

Después de evaluar estas sugerencias proporcionadas por los profesionales, se procede a realizar los cambios antes de proceder a la otra etapa, ya que de esta forma en cada etapa que se va avanzando se logra mejorar el mensaje visual, para que llegue de la mejor manera posible al grupo objetivo.

# 6.4 | TERCER NIVEL DE VISUALIZACIÓN

*En este nivel de visualización las piezas gráficas son presentadas al grupo objetivo. A través de los niveles anteriores las piezas se han pulido, de manera que al ser presentadas estén lo más acabadas posible. Esta etapa podríamos decir, es la más importante, ya que aquí podemos verificar si el trabajo que se ha hecho, sí es aceptado por este grupo personas.*

## PROCESO DE BOCETAJE







## DESCRIPCIÓN DE BOCETOS

En esta etapa se realizaron los cambios pertinentes para pasar al grupo objetivo, todos los aspectos importantes como la tipografía, ilustraciones y elementos se corrigieron con el fin que el mensaje sea mejor visualizado.

### TIPOGRAFÍA

Para los botones fue cambiada la tipografía de los botones se cambió por una san serif, con trazos amables para la mejor comprensión y visualización de los textos.

### BOTONES E ICONOS

Los botones fueron redondeados de las esquinas, para crear una unidad visual con todos los elementos que cuenta cada hoja del juego. Los niveles fueron identificados con otros colores, los cuales ayudarán a que el niño distinga cada nivel por color y pueda reconocer a qué color pertenece cada nivel.

El botón de *jugar otra vez* también fue mejorado, y cambiada la tipografía por la misma san serif que ahora será usada en todos los botones.

La flecha de siguiente está más grande para que sea más fácil y comprensible saber que ahí se debe dar click para pasar al siguiente ingrediente.

## TEXTOS

Se suprimieron los párrafos de texto para liberar la carga visual, en su lugar se colocaron burbujas de texto con colores llamativos y con palabras claves que puedan reforzar el audio que acompaña cada hoja, siempre usando la misma tipografía antes mencionada para lograr esa unidad visual que se busca.

## INSTRUMENTOS DE VALIDACIÓN

Para esta parte de visualización se emplea una guía de observación como instrumento para recabar información. Se conoce como guía a aquello que dirige o encamina. Observación, por otra parte, es la acción y efecto de observar (mirar con recato, examinar con atención).

La observación permite detectar y asimilar información, o tomar registro de determinados hechos, a través de instrumentos. Es por ello que la mejor decisión para validar el proyecto es la observación, ya que de esta forma, se puede dar cuenta de cada una de las reacciones de los niños. Esta actividad fue realizada con 20 niños de 4 a 6 años del Centro Educativo Esperanza.

## RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN

### 1. ¿Le parece atractivas las ilustraciones?

En el momento de validar el juego educativo con los niños, todos estaban expectantes y las ilustraciones y los personajes fueron bien aceptados por ellos.

### 2. ¿Comprenden fácilmente las instrucciones?

Las instrucciones fueron comprendidas por la mayoría de los niños. Sólo algunos, por momentos no sabían que hacer. Es recomendable, por lo tanto, que un adulto este guiando el juego. Al final, la metodología del juego fue comprendida por todos los niños.

### 3. ¿Siguen las instrucciones del juego?

Sí siguen las instrucciones, éstas los guían por todo el proceso del juego, no hubo ningún problema en cuanto al seguimiento de las mismas.

**4. ¿Encuentran alguna dificultad para navegar dentro del juego?**

Algunos niños sí presentaron dificultad sobre qué hacer, principalmente en las primeras hojas, donde se encuentra la introducción del juego, pero sólo dentro de esa parte. En los niveles de los juegos no presentaron ninguna complicación para navegar dentro del juego.

**5. ¿Leen sin ningún inconveniente las palabras y textos del juego?**

Los textos y las palabras fueron leídos sin ningún inconveniente por los niños, los tamaños son los adecuados para que puedan leerlos sin ningún inconveniente.

**6. ¿Se identifican con los personajes?**

Todos los niños lograron identificarse con los personajes y su mascota y con los nombres que tienen cada uno de ellos. Para ellos será más fácil identificarlos en diferentes ocasiones.

**7. ¿Comprenden fácilmente las ilustraciones de las comidas?**

La mayoría de las ilustraciones fueron comprendidas por los niños, ya que los dibujos son simples, con colores sólidos. Las ilustraciones fueron realizadas con base en la cultura visual de ellos. Hubo ciertas comidas que causaban un poco de confusión, pero estas ya fueron corregidas.

**8. ¿Qué es lo que más le atrae del juego?**

Todos los componentes del juego hacen que el material sea atractivo para ellos; pero en lo que más atención pusieron fue en las gráficas y en los audios. Los sonidos de aprobación y las voces diciendo "Felicidades, lo lograste" hacen que el niño se sienta satisfecho con lo que ha hecho.

**9. ¿Qué se puede hacer para mejorar la comprensión del juego?**

Al finalizar cada etapa de comida, es conveniente que aparezca una imagen o una ilustración mostrando que ha terminado un proceso. Esto hará que el niño se sienta satisfecho de su logro.

**10. ¿Alguna vez habían jugado con algún material parecido?**

Debido a que es una zona marginal, ningún niño había tenido la oportunidad de experimentar con un material parecido. Es aquí donde se puede observar la importancia de usar la tecnología como un recurso didáctico, ya que de esta manera logrará fortalecer los procesos de comunicación y es una manera diferente para aprender y reforzar los conocimientos que imparten las maestras cotidianamente.

# 6.5

# PROPUESTA GRÁFICA FINAL FUNDAMENTADA

*Después de realizado la evaluación de cada uno de los elementos gráficos de las piezas y con base en la validación con el grupo objetivo, se realizaron los cambios pertinentes para formar la pieza gráfica final. Por lo que a continuación se presenta la propuesta gráfica Final fundamentada*

Portada





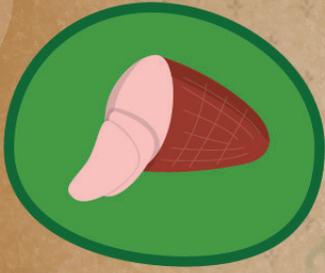
*Nivel 1*

Dentro del nivel 1, se encuentran tres opciones diferentes en la cual el niño podrá reforzar y practicar las vocales. El usuario deberá elegir una comida y completar con las vocales que hagan falta los ingredientes que forma el platillo. Este nivel es ideal para los niños de 4 años ya que son los primeros conocimientos que ellos poseen.



Good Neighbors Guatemala

pizza



# jamón

jugarse otra vez

niveles

Inicio

a e i o u

Hand cursor icons pointing to the letters 'e', 'i', and 'u'.

Hand cursor icon pointing to the 'Inicio' button.

Hand cursor icon pointing to the 'niveles' button.

Hand cursor icon pointing to the 'jugarse otra vez' button.

Hand cursor icon pointing to the red triangle.

Speaker icon with a slash through it.

Good Neighbors Guatemala

pizza



# masa

jugarse otra vez

niveles

Inicio

a e i o u

Hand cursor icons pointing to the letters 'e', 'i', 'o', and 'u'.

Hand cursor icon pointing to the 'Inicio' button.

Hand cursor icon pointing to the 'niveles' button.

Hand cursor icon pointing to the 'jugarse otra vez' button.

Hand cursor icon pointing to the red triangle.

Speaker icon with a slash through it.

Good Neighbors  
Comunidad

pizza



**ajo**

✓ a ✗ e ✗ i ✗ o ✗ u

jugar otra vez

niveles inicio



Good Neighbors  
Comunidad

pizza



**salsa**

✓ a ✗ e ✗ i ✗ o ✗ u

jugar otra vez

niveles inicio



**¡Felicitaciones!**



1

niveles jugar otra vez



ensalada

Nivel 1

# ingredientes



ensalada



# lechuga

jugar  
otra vez

a e i o u

niveles

Inicio

ensalada



# tomate

jugar  
otra vez

a e i o u

niveles

Inicio







## Nivel 2

Dentro del Nivel 2, el usuario encontrará 4 opciones diferentes de comida. En este nivel a diferencia del nivel anterior, el niño deberá completar los ingredientes del platillo con las consonantes. Dicho nivel es ideal para niños de 5 años, a esta edad ellos ya conocen más letras del abecedario.



hamburguesa



# mayonesa

juguar otra vez

~~b~~ ✓ ~~m~~ ✓ ~~x~~ ✓ ~~n~~ ✓ ~~d~~ ✓ ~~y~~ ✓ ~~s~~

niveles Inicio

hamburguesa



# mostaza

juguar otra vez

~~n~~ ✓ ~~m~~ ✓ ~~e~~ ✓ ~~s~~ ✓ ~~g~~ ✓ ~~t~~ ✓ ~~z~~

niveles Inicio

hamburguesa



# lechuga

juguar otra vez

✓ ~~l~~ ✓ ~~ch~~ ✓ ~~j~~ ✓ ~~r~~ ✓ ~~h~~ ✓ ~~g~~

niveles Inicio



Nivel 3

Este nivel está hecho para niños de 6 años, donde su vocabulario ha aumentado, y tiene la capacidad de formar palabras con consonantes compuestas. Es por eso que en el nivel 3, encontrará 5 comidas diferentes en las cuales deberá completar la palabra del ingrediente que conforman la comida.



pastel



# leche

a b c d e f g h i j k l m  
n ñ o p q r s t u v w x y z

¡jugar otra vez!

Inicio




pastel



# chocolate

a b c d e f g h i j k l m  
n ñ o p q r s t u v w x y z

¡jugar otra vez!

Inicio




pastel



# mantequilla

a b c d e f g h i j k l m  
n ñ o p q r s t u v w x y z

¡jugar otra vez!

Inicio




pastel

Good Neighbors Guatemala

azúcar

¡jugar otra vez!

Inicio

Gameplay details: The word 'azúcar' is displayed with a red play button. Below it, a sequence of letters 'a x c h x l x f g h x j k x l m' is shown with green checkmarks indicating correct matches and red 'x' marks indicating incorrect ones. A 'jugar otra vez' button is in the bottom left and an 'Inicio' button is in the bottom center.

Aprendo y Cocino con letras

Good Neighbors Guatemala

USAC TRICENTENARIA

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO FACULTAD DE ARQUITECTURA

Material elaborado por María Alejandra Barillas Guatemala Octubre 2012

Title screen details: The title 'Aprendo y Cocino con letras' is in a pink box. Logos for Good Neighbors Guatemala, USAC Tricentennial, and the School of Graphic Design are present. Text at the bottom credits María Alejandra Barillas and dates the material to October 2012.

¡Felicitaciones!

1

niveles

¡jugar otra vez!

Gameplay details: A woman and a boy are shown with a large chocolate cake. A green banner at the top says '¡Felicitaciones!' and a blue ribbon with the number '1' is on the right. A 'niveles' button with a left arrow is in the bottom left, and a '¡jugar otra vez!' button with a right arrow is in the bottom center. A 'jugar otra vez' button is also in the bottom right.

## CÓDIGO ICÓNICO

Todo el material esta hecho a base de ilustraciones, las cuales apoyan a los textos de las palabras que aparecen en los diferentes niveles del juego. Las ilustraciones de los personajes están inspirados en el *art deco*, tomando como base una línea gráfica simple, pura, con formas geométricas que forman los personajes, sin muchos detalles que desvíen la atención o pueda cargar visualmente toda la pieza gráfica.

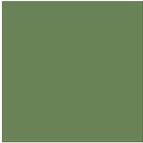
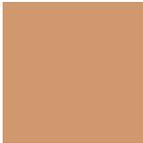
Los nombres de los personajes, Lala, Paco, Salchi, fueron contruidos con las sílabas básicas, además son nombres comunes para los niños y fáciles de recordar. Se pretende que los niños se identifiquen con los nombres y asimilar mejor el proceso de comunicación.

Debido a que es un juego educativo, existen diferentes iconos o botones que ayudan a navegar dentro del juego. Los colores y las formas de los mismos están hechos de forma simple y clara para que no afecte en el proceso de comunicación del niño.



# CÓDIGO CROMÁTICO

La paleta de colores que se eligió es de colores cálidos. Los colores predominantes son el café, verde, naranja, rojo, beige, entre otros los cuales dan la sensación de calidez y armonía que es lo que se pretende reflejar. El modo de color es RGB, debido a que es un juego interactivo.

	R = 232 G = 187 B = 105		R = 77 G = 42 B = 23		R = 106 G = 132 B = 86		R = 43 G = 182 B = 115
	R = 207 G = 152 B = 110		R = 236 G = 67 B = 62		R = 238 G = 90 B = 67		R = 134 G = 30 B = 35
	R = 0 G = 167 B = 157		R = 215 G = 223 B = 35		R = 0 G = 148 B = 68		R = 241 G = 90 B = 41

# CÓDIGO TIPOGRÁFICO

La tipografía en este proyecto juega un papel muy importante. Es legible y acorde al grupo receptor. Las tipografías D utilizadas fueron san serif, en diferentes tamaños para darle dinamismo al diseño.

Se utilizaron sólo dos tipos de letras para no crear confusión en el receptor, y así el mensaje cumpla su cometido. tantas diferencias de letras.

Debido al grupo receptor, no se pueden usar tipografías muy estilizadas o condensadas. Ya que a esta edad, necesitan saber y reconocer cada letra del abecedario, es por eso que la letra debe de ser lo más clara y legible posible, con trazos redondos para que sean amigables a la vista de los niños.

**Aharoni Bold**  
 abcdefghijklmnop  
 qrstuvwxyz  
 ABCDEFGHIJKLMNOP  
 QRSTUVWXYZ  
 0123456789



Esta tipografía fue utilizada para crear las palabras de los ingredientes, debido a que es una letra clara, estéticamente agradable pero sobre todo legible y comprendida por los niños.

## TÍTULOS Y BOTONES

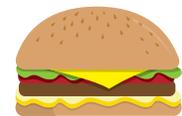
**FOLKS**  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRST  
 UVWXYZ  
 0123456789



**pizza**



**ensalada**



**hamburguesa**

Para los títulos y textos de los botones, se utilizó esta tipografía, san serif. Se aplicaron pequeñas variaciones en los botones de las letras, que muestran alguna diferencia; sin embargo sigue siendo una letra clara, fácil para la lectura, y sobre todo refleja la personalidad del concepto creativo.

## LOGO

---

Aharoni Bold  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
UVWXYZ  
0123456789

Se utilizó esta tipografía únicamente para el logo del juego, ya que es una letra adecuada para niños. Lo más conveniente sería dejarla en logo, de esta forma no perjudicaría ni estorbaría en la lectura y el recorrido visual dentro del juego.



## FORMATO

---

El formato del juego es digital .swf, la medida exacta es de 800 X 600 pixeles. Este puede ser visto en cualquier computadora que contenga Flash Player, en caso contrario, se puede descargar gratuitamente de la página de Adobe. Cuenta con sonidos y voces que ayudan a comprender de una mejor forma juego y lo guían por todo el recorrido.

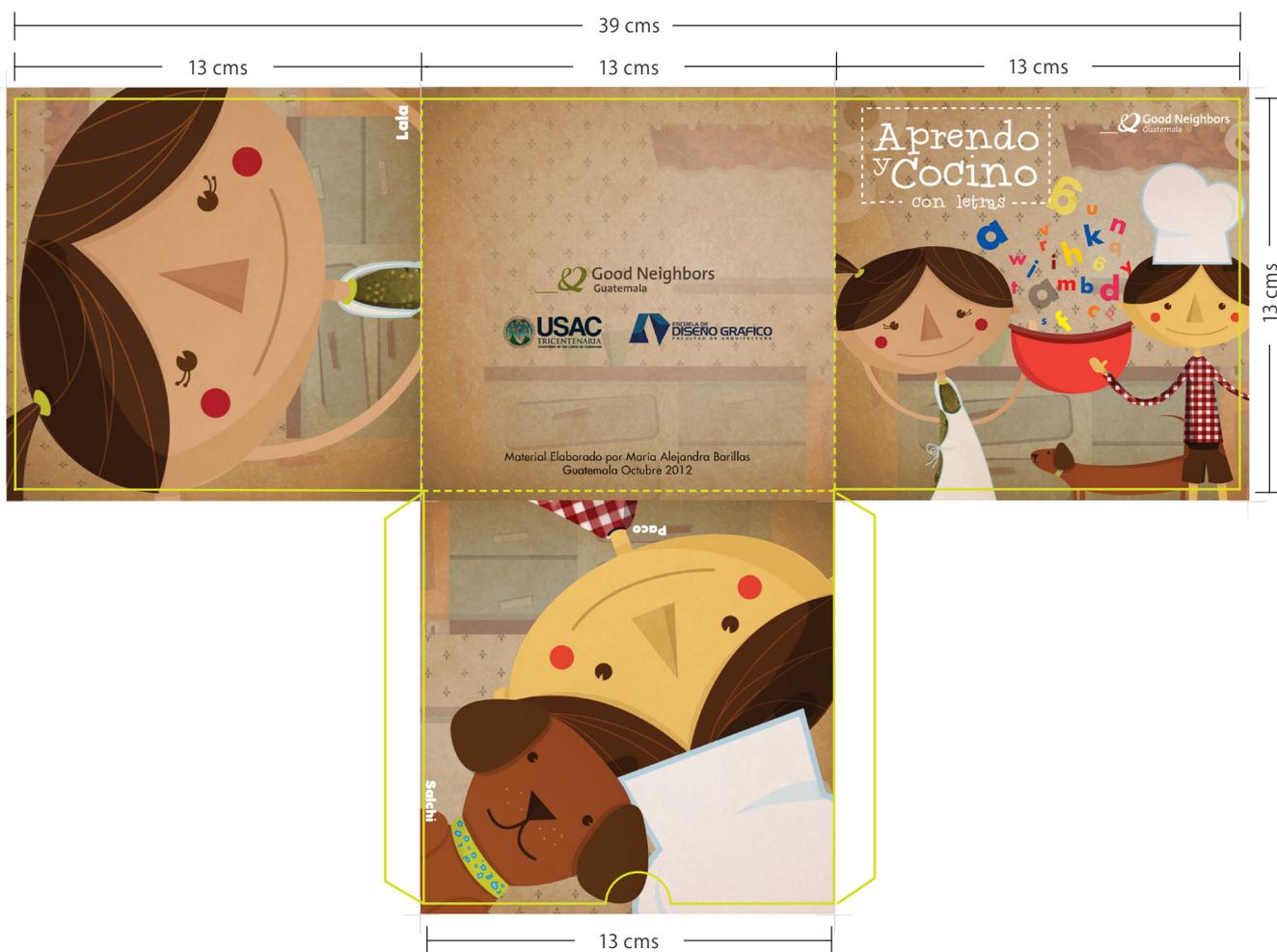


## EMPAQUE

Como complemento del cd se diseña un troquel guardar el cd, y así evitar el deterioro del mismo y para su fácil manipulación.

El embalaje está diseñado con base en la línea gráfica del juego educativo. Dentro del mismo se encontrarán las instrucciones básicas del juego, sobre qué trata y algunas especificaciones técnicas que el equipo de cómputo debe de tener.

## TIRO



## RETIRO



## PORTADA CD

La portada del cd también está diseñada con base en la línea gráfica de todo el proyecto; logrando así, que todos los elementos puedan complementarse y crear un producto gráfico de alta calidad.



# CAPÍTULO

## LECCIONES APRENDIDAS Y CONCLUSIONES

---

En el presente capítulo se presentarán las conclusiones del proyecto y las lecciones aprendidas a lo largo del proceso de elaboración del mismo.





# 7.1

## LECCIONES APRENDIDAS DURANTE EL PROCESO DE PRODUCCIÓN GRÁFICA

### **Planificación**

Para empezar la producción y gestión de cualquier proyecto de diseño gráfico es necesario tomarse el tiempo para poder planificar cada uno de los detalles que se realizarán durante el proceso. Es decir, fechas de entrega, reuniones, cotizaciones etc, para no tener inconvenientes en la ejecución del proyecto. Pero no basta hacer una buena planificación, si no también es imprescindible la disciplina para seguirla al pie de la letra, ya que cumplirá su función.

### **Valores y ética**

Durante este proceso es importante que se ponga en práctica los valores y ética profesionales que se han adquirido a lo largo de los años. Todo lo que se haga, desde los diseños hasta reuniones con cualquier persona involucrada en el proceso deben ser tratados con mucho profesionalismo, ya que esto reflejará la educación que como profesionales del diseño se ha recibido.

### **No te quedes con la primera idea**

Cuando se presenta un problema al que se le puede dar una solución gráfica, es importante que se empiece a bocetar ideas, no hay que cansarse de bocetar y encontrar distintas soluciones para ese mismo problema, de esta forma se logrará un mejor nivel de diseño que si sólo se hubiese quedado con la primera idea.

### **Informarse**

Cualquier proyecto de diseño que se realice, sea el tema que sea, es importante la parte investigativa sobre el tema en cuestión; esto ayudará a ampliar la visión sobre el tema a tratar, saber qué y cómo se debe diseñar. Recabar toda la información que se pueda es importante, ya sea por medio de libros, folletos, revistas, internet, documentales e incluso entrevistas con expertos del tema, serán de mucha ayuda para realizar de manera más efectiva la pieza de diseño.

## 7.2 | CONCLUSIONES

El juego educativo interactivo diseñado para reforzar la lectoescritura es una herramienta para el aprendizaje de los niños de edad preescolar del Centro Educativo Esperanza el cual puede ser implementado en sus clases en ciclo escolar 2013.

A través de las gráficas, sonidos e interactividad que componen el juego interactivo, los niños y niñas podrán aprender de una forma más fácil y didáctica la lectoescritura.

El uso de la tecnología en el juego educativo ayuda a que el aprendizaje sea diferente y los niños y niñas se interesen más en la lectoescritura tal y como se demostró en la validación del material, realizada con el grupo objetivo.

Al finalizar el proceso de producción gráfica y validación se puede comprobar el cumplimiento de los objetivos planteados al inicio a través de la aceptación del juego educativo interactivo por el grupo objetivo.

# CAPÍTULO

## RECOMENDACIONES

---

A continuación, se presentará las recomendaciones para la puesta en práctica del proyecto, las cuales ayudarán para que la pieza de diseño funcione de la mejor manera.





# 8.1 | RECOMENDACIONES

## PARA LA INSTITUCIÓN

Las dimensiones del juego educativo son de 800 X 600 pixeles, por lo que puede visualizarse en cualquier pantalla o monitor.

Para la puesta en práctica del juego educativo es importante revisar el equipo de computo, el cual debe tener instalado Adobe Flash Player, Internet Explorer y drivers de sonido, para poner escuchar los sonidos, música y voces que contiene el juego.

El juego Educativo "Aprendo y Cocino con Letras" puede ser reproducido en cualquier computadora con sistema operativo PC o MAC.

Se diseñó una embalaje especial para el cd del juego, ya que de esta forma se evitará el deterioro del cd y se conservará en perfectas condiciones

Es importante realizar una prueba antes de iniciar el juego. Verificar su correcta instalación en las computadoras para evitar contratiempos.

El juego educativo "Aprendo y Cocino con Letras" sólo se debe utilizar dentro del Centro Educativo Esperanza bajo la autorización de la organización Good Neighbors Guatemala.

# BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES CONSULTADAS

## BIBLIOGRÁFICA

---

Genusso Gustavo (2001). *Educación Tecnológica, la educación en los primeros años*. Primer edición. México: Ediciones Novedades Educativas.

## REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

---

**La importancia de la lectoescritura en la educación infantil.** Recuperado el 05 de agosto de 2012. Disponible en: [http://www.csi-csif.es/andalucia/modulos/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_14/CARMEN\\_SANCHEZ\\_1.pdf](http://www.csi-csif.es/andalucia/modulos/mod_ense/revista/pdf/Numero_14/CARMEN_SANCHEZ_1.pdf)

**La educación en Guatemala.** Recuperado el 08 de agosto de 2012. Disponible en: <http://www.lapatriaenlinea.com/?nota=36980>)

**Comportamiento de niños preescolares.** Recuperado el 31 de Julio de 2012 Disponible en: <http://www.nlm.nih.gov/medlineplus/spanish/ency/article/002013.htm>)

**Historia Good Neighbors Guatemala.** Recuperado el 25 de Julio de 2012. Disponible en: <http://goodneighbors.org.gt/>

**Educación y Tecnología.** Recuperado el 10 de Septiembre de 2012. Disponible en: <http://web.usal.es/~anagv/arti1.htm>

# GLOSARIO

## BOCETAJE

Esbozo o proyecto con los rasgos principales de una cosa, especialmente de una obra de arte, ya sea pintura o escultura o de alguna pieza gráfica.

## BRIEF

Deriva del término inglés briefing, y significa asamblea o reunión cuyo fin es el de informar o definir oficialmente el trabajo a realizar y las tareas que incumben a los que participan en el proceso de alguna producción gráfica.

## COMPOSICIÓN

La composición es el orden en que proponemos los elementos en el plano y que va a determinar un significado. En toda composición existe un eje axial, una línea vertical imaginaria que divide al plano en dos, y la cual no se modifica. Según este eje y la disposición de los elementos en el plano, la imagen poseerá simetría, asimetría o tensión.

## INTERACTIVIDAD

La interactividad es un concepto ampliamente utilizado en las ciencias de la comunicación, en informática, en diseño multimedia y en diseño gráfico.

Interactivo se refiere a un programa que permite una interacción a modo de diálogo entre ordenador y usuario

## LECTOESCRITURA

Lectoescritura inicial, en educación, se refiere a ese breve período donde los niños pequeños, entre 4 y 6 años de edad, acceden a leer y escribir. En realidad, no hace referencia a un concepto definido sino a un proceso compuesto por muchos conceptos que en su entramado han dado lugar a diversas teorías científicas de tal proceso.

## RETÍCULA

La retícula es la división geométrica de un área en columnas, espacios y márgenes medidos con precisión.

## SWF

El objetivo principal del formato SWF es crear archivos pequeños pero que permitan la interactividad y que funcionen en cualquier plataforma. El plugin que permite reproducir ficheros SWF está disponible en Adobe Systems para diferentes navegadores y diferentes sistemas operativos, incluido Microsoft Windows, Apple Macintosh y Linux. Este plugin está instalado en un 98% de los ordenadores de los internautas.

## TIPOGRAFÍA

Se conoce como tipografía a la destreza, el oficio y la industria de la elección y el uso de tipos (las letras diseñadas con unidad de estilo) para desarrollar una labor de impresión. Se trata de una actividad que se encarga de todo lo referente a los símbolos, los números y las letras de un contenido que se imprime en soporte físico o digital.

## TROQUEL

El troquel es un instrumento o máquina de bordes cortantes para recortar o estampar, por presión, planchas, cartones, cueros, etc. El troquelado es, por ejemplo, una de las principales operaciones en el proceso de fabricación de embalajes de cartón. O bien, en el medio del diseño gráfico, se le llama así a alguna pieza de diseño lleve cortes, dobleces y áreas para pegar.

# ANEXOS

---



## GUÍA DE OBSERVACIÓN

Esta guía fue utilizada en el momento de realizar la validación con el grupo objetivo en el Centro Educativo Esperanza con niños de 4 a 6 años.

Universidad de San Carlos de Guatemala  
Facultad de Arquitectura  
Escuela de Diseño Gráfico  
Proyecto de Graduación



---

“Diseño de Juego Educativo Interactivo para reforzar la lectoescritura de niños y niñas preescolares del Centro Educativo Esperanza a cargo de la Organización Good Neighbors Guatemala”

### GUÍA DE OBSERVACIÓN

1. ¿Les parecen atractivas las ilustraciones?
2. ¿Comprenden fácilmente las instrucciones?
3. ¿Siguen las instrucciones del juego?
4. ¿Encuentran alguna dificultad para navegar dentro del juego?
5. ¿Leen sin ningún inconveniente las palabras y textos del juego?
6. ¿Se identifican con los personajes?
7. ¿Comprenden fácilmente las ilustraciones?
8. ¿Qué es lo que más lo atrae del juego?
9. ¿Qué se puede hacer para mejorar la comprensión del juego?
10. ¿Alguna vez habían jugado con algún material parecido?

## ENCUESTA

Esta fue la encuesta que fue pasada como parte de la validación; esta iba dirigida a profesionales del diseño, donde evaluaban aspectos importantes del proyecto.

Universidad de San Carlos de Guatemala  
Facultad de Arquitectura  
Escuela de Diseño Gráfico  
Proyecto de Graduación



---

### **Nombre del Proyecto**

Diseño de Juego Educativo Interactivo para reforzar la lectoescritura de niños y niñas preescolares del Centro Educativo Esperanza a cargo de la Organización Good Neighbors Guatemala

### **Grupo Objetivo**

Niños y niñas de 4 a 6 años, estudiantes del Centro Educativo Esperanza, Zona 21, Loma Blanca, Guatemala.

### **Concepto Creativo**

*Aprendo y Cocino con Letras*

El concepto está basado en un niño, una niña y su mascota que les gusta cocinar, ellos deciden cocinar sus platillos, en los cuales los niños y niñas tendrán la oportunidad de ayudarlos encontrando la letras que le hacen falta a los ingredientes.

Esto irá acompañado de recursos visuales como ilustraciones, textos, texturas, formas, sonidos, voces y una paleta de colores atractiva y acorde al grupo objetivo y concepto creativo. La línea gráfica es inspirada en el art deco, por la simplicidad de formas y colores, las cuales son características ideales para transmitir el mensaje.

### **Nombre del Profesional:**

### **Experiencia en Diseño Gráfico:**

*A continuación encontrará una serie de preguntas, basadas en el material gráfico antes mencionado. Estas deberán ser contestadas de acuerdo a su experiencia en el diseño gráfico. Su aporte es mucha importancia.*

## VALIDACIÓN PROFESIONAL

---

1. ¿El mensaje del material es comprensible?
2. ¿Las ilustraciones son adecuadas para el Grupo Objetivo?
3. ¿Cree que la paleta de colores es la adecuada para el material y el grupo objetivo?
4. ¿Cómo calificaría la visibilidad y legibilidad del juego?
5. ¿Considera que la tipografía es la más adecuada para el tema y Grupo Objetivo?
6. ¿Cree que las instrucciones son fáciles de comprender?
7. ¿Considera que los botones y los iconos utilizados para navegar dentro del juego son los más adecuados?
8. ¿Cómo calificaría la diagramación de las páginas del Juego Interactivo?
9. ¿Considera que la portada y el contenido es visualmente atractivo para el Grupo Objetivo?
10. ¿Considera que la línea gráfica refleja el concepto creativo?

Comentarios y Sugerencias

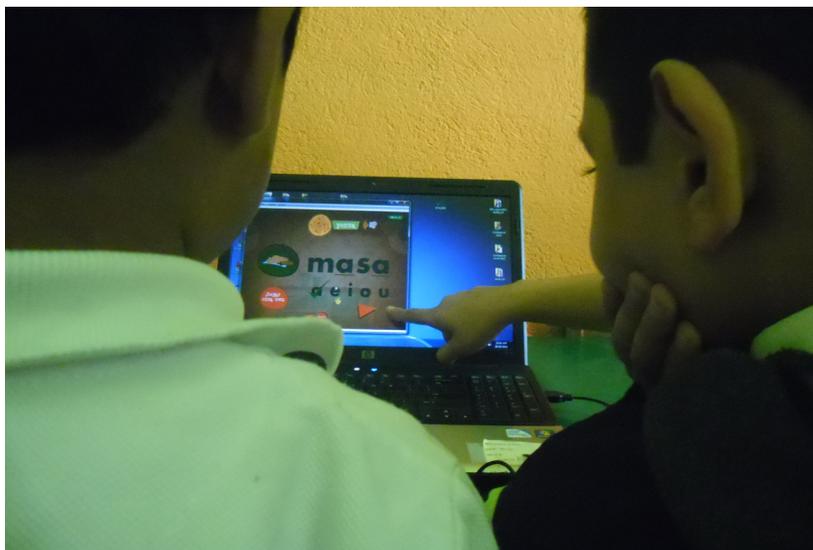
¡Muchas Gracias!

## VALIDACIÓN CON GRUPO OBJETIVO

Se realiza la validación con el grupo objetivo, con niños de 4 a 6 años, de los grados, pre kínder, kínder y preparatoria. Fueron aproximadamente 30 niños entre en la rango de esas edades. Ellos tuvieron la oportunidad de probar y jugar con el material.



Las maestras también tuvieron la oportunidad de conocer más el juego educativo y dar su opinión acerca de cómo mejorarlo o alguna inquietud que tuvieran al respecto.



## ENTREGA FINAL DEL JUEGO EDUCATIVO EN CENTRO EDUCATIVO ESPERANZA

Después de finalizado todo el proceso de investigación, producción gráfica y validación, se hace la entrega del Juego Educativo Interactivo Aprendo y Cocino con Letras al Centro Educativo Esperanza, Zona 21.



En la entrega se realizó una breve presentación donde estuvieron presentes las maestras del centro educativo, el director del proyecto, el psicólogo que apoya dicha institución y la gerente de operaciones, para explicar los objetivos, y el funcionamiento y algunas instrucciones para poner en práctica el juego educativo.

En la fotografía De izquierda a derecha, Alejandra Barillas estudiante, Sr. Ángel López Director del proyecto Loma Blanca, Zona 21, Licda. Nicolle Drumond gerente de operaciones Oficina Central Good Neighbors Guatemala.



En la fotografía se encuentran maestras del Centro Educativo Esperanza, del área de pre primaria, el director del proyecto Loma Blanca Zona 21 y la Licda. Nicolle Drumond, gerente de operaciones.

## COTIZACIONES

Cotización de los costos de reproducción del juego educativo.



cotización

Guatemala 16 noviembre 2012

Cliente: Alejandra Barillas

Contacto: Alejandra Barillas

Srita. Barillas

Por medio de la presente tenemos el gusto de cotizarle lo siguiente según sus requerimientos:

MEDIDA	PRODUCTO	CANTIDAD TOTAL	PRECIO UNITARIO	PRECIO TOTAL
12x18"	Caja para CD, full color, tiro-retiro	1	Q.15.00	<b>Q.15.00</b>
8.5x11"	Sticker para CD, incluye quemado de información y CD	1	Q.25.00	<b>Q.25.00</b>

*Oferta válida 10 días / Precios incluyen IVA*

Observaciones: Cliente entrega arte.

Tiempo de Entrega: 1 días después de entregado el arte.

**NOTAS:**

Precios, entregas y demás condiciones de este pedido están sujetos a nuestra confirmación.  
Artes, trazos de troquel, negativos, grabados y archivos finales son propiedad de Beksa.  
Las especificaciones y dimensiones del producto, deben ser determinados y autorizados por el cliente antes de ordenar la fabricación, por lo que la responsabilidad de Beksa se limitará a reproducir lo ordenado por el cliente.  
10% más o menos de la cantidad es aceptable por el cliente, excepto pacto previo con el cliente.  
Una vez aceptada nuestra Oferta no se aceptarán cancelaciones de fabricación.  
Cambios en Precios, entregas y demás condiciones en este pedido, acordados por el cliente y Beksa, pueden y deben ser solicitados por el proveedor, de manera escrita, para Evaluación de Beksa.

Arq. Luisa Fernanda García

*Jefe de Diseño*

12 Calle 5-54 Zona 9, C.C. Plaza Montúfar, Local 2 y 3 · Tels.: (502) 2331-9536 · Telefax: (502) 2361-2307 · e-mail: beksa\_digital@yahoo.com

## COTIZACIONES

Cotización del aporte gráfico realizado a la organización



Guatemala Noviembre de 2012

Good Neighbors Guatemala  
Licda. Nicolle Drumond  
Presente

A continuación encontrará el detalle del juego educativo "Aprendo y Cocino con Letras"

DESCRIPCIÓN	PRECIO
Conceptualización y creatividad del juego educativo "Aprendo y Cocino con Letras"	Q.10,000.00
Diseño, diagramación, ilustración de personajes y comidas del juego.	Q.15,000.00
Interactividad del juego educativo	Q.4,500.00
Diseño de troquel y portada de cd	Q.750.00
TOTAL	Q.30,250.00

Atte.  
Alejandra Barillas

MALEJANDRABARILLAS@GMAIL.COM / 5908.2033



*“Diseño de Juego Educativo Interactivo para reforzar la lectoescritura de niños preescolares del Centro Educativo Esperanza a cargo de la organización Good Neighbors Guatemala”*

## **IMPRÍMASE**

**“ID Y ENSEÑAD A TODOS”**

*Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo*  
**DECANO**

*Lic. Marco Morales*  
**ASESOR**

*María Alejandra Barillas Ismatul*  
**SUSTENTANTE**

Aprendo  
y Cocino  
con letras

