



UNIVERSIDAD DE
SAN CARLOS DE
GUATEMALA



FACULTAD DE
ARQUITECTURA

GUATEMALA MAYO 2014

PROYECTO DE GRADUACIÓN PRESENTADO POR:
MELANY EUNICE ANLEU ARRECIS
PARA OPTAR POR EL TÍTULO:
LICENCIADA EN DISEÑO GRÁFICO

Egresado de la Facultad de Arquitectura
de la Universidad de San Carlos

Démosle vida a nuestros DERECHOS

Diseño e ilustración para juegos tradicionales educativos
enfocado a niños y niñas de primer a tercer grado del nivel
primario, del sector público del área metropolitana.

Démosle vida a nuestros DERECHOS

PRESENTADO A LA JUNTA DIRECTIVA POR:
MELANY EUNICE ANLEU ARRECIS
AL CONFERIRSE EL TÍTULO DE:
DISEÑADORA GRÁFICA

“El autor es responsable de las doctrinas sustentadas, originalidad y contenido del proyecto de graduación, eximiendo de cualquier responsabilidad a la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala”

MAYO, 2014

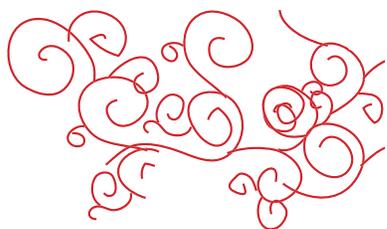


Para la Procuraduría de los Derechos Humanos –PDH–
y la Dirección de Educación y Promoción,
Unidad de Cultura de Derechos Humanos.

12-09

Démosle vida a nuestros DERECHOS

Diseño e ilustración para juegos tradicionales educativos
enfocado a niños y niñas de primer a tercer grado del nivel
primario, del sector público del área metropolitana.



**Démosle
vida a
nuestros
DERECHOS**



Nómina

Junta Directiva de Arquitectura

Decano Arq . Carlos Enrique Valladares Cerezo

Secretario Arq. Alejandro Muñoz Calderón

Vocal I Arq. Gloria Ruth Lara de Corea

Vocal II Arq. Edgar Armando López Pazos

Vocal III Arq. Marco Vinicio Barrios Contreras

Vocal IV Br. Carlos Alberto Mendoza Rodríguez

Vocal V Br. José Antonio Valdés Mazariegos

Director de Escuela de Diseño Gráfico:

Lic. Francisco Chang

Tribunal Examinador:

Arq . Carlos Enrique Valladares Cerezo

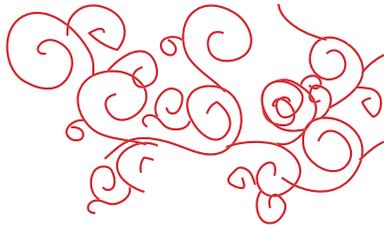
Arq. Alejandro Muñoz Calderón

Lic. Marco Morales

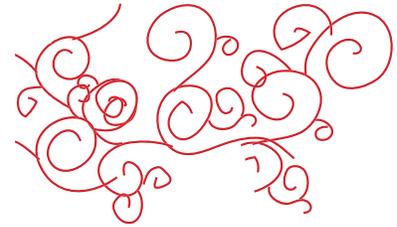
Lic. Cesar Padilla

Licda. Ana Verónica Anleu





**Demos
vida a
nuestros
DERECHOS**



Agradecimientos

A la **Dirección de Educación y Promoción**, PDH, por su valioso aporte para el desarrollo de este proyecto.

A **mis asesores**, por su tiempo y dedicación en la elaboración de este proyecto.

A **mi familia y amigos**, por hacer de esta etapa algo inolvidable, por sus consejos y momentos vividos.

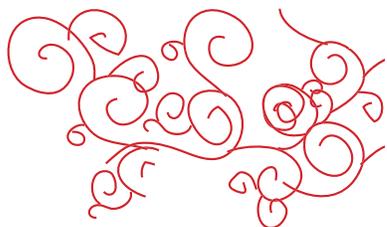
A **mis hermanos**, Tatyana y Edy, porque siempre han estado a mi lado, en los altos y en los bajos siempre juntos.

A **mis padres**, Mélida Arrecis y René Anleu, por la vida, el apoyo, por creer en mí, aconsejarme y alentarme, y sobre todo por brindarme la mejor herencia: mis valores, educación y fe, GRACIAS POR LLEVARME A ALCANZAR ESTA META, que es un triunfo de ustedes también.

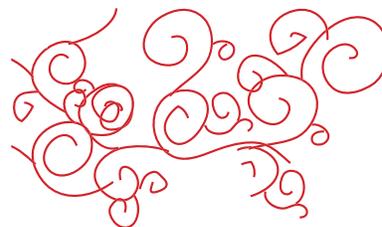
A **ti**, Viktor Díaz, por tus consejos, por alentarme aun en los momentos difíciles, por aconsejarme y estar a mi lado sin importar la hora o el día, gracias por tu amor, por tus cuidados, por ser sobre todo INCONDICIONAL.

Y A DIOS SOBRE TODO, por ponerme a cada una de estas personas en mi vida y permitirme la oportunidad de culminar otra etapa de mi vida.





**Démosle
vida a
nuestros
DERECHOS**

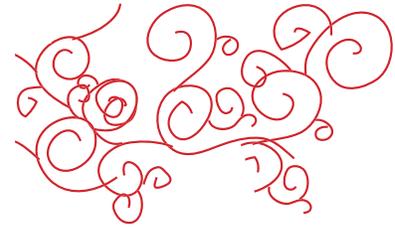


Presentación.....	1
CAPÍTULO 1 Introducción	
1.1 Antecedentes.....	5
1.2 Identificación.....	6
1.3 Justificación.....	7
1.4 Objetivos.....	8
CAPÍTULO 2 Perfil de la organización	
2.1 Perfil de la organización.....	11
2.2 Identificación.....	12
2.2.1 Justificación.....	13
CAPÍTULO 3 Definición Creativa	
3.1 Análisis y selección.....	17
3.2 Concepto creativo.....	19
3.3 Briefing.....	21
CAPÍTULO 4 Planeación operativa	
4.1 Flujograma.....	27
4.2 Cronograma.....	30
CAPÍTULO 5 Marco Conceptual	
5.1 Dimensión social.....	35
5.2 Dimensión funcional.....	36
5.3 Dimensión estética	38
5.4 Dimensión ética.....	39
CAPÍTULO 6 Producción gráfica	
5.1 Previsualización.....	44
5.2 Nivel 1 de visualización.....	45
5.3 Nivel 2 de visualización.....	49
5.4 Nivel 3 de visualización.....	56
5.5 Piezas Finales.....	72
Presupuesto.....	97
Lecciones aprendidas	99
Conclusiones	100
Recomendaciones	101
Bibliografía.....	102





Demos
vida a
nuestros
DERECHOS



Presentación

El presente proyecto busca educar y recrear, en materia de Derechos Humanos, a niños y niñas de nivel primario del sector público de la ciudad de Guatemala, para que por medio del material gráfico se pueda brindar, a este grupo, educación en valores humanos mediante los juegos tradicionales.

El proyecto se plantea en conjunto con la Procuraduría de los Derechos Humanos –PDH– y la Dirección de Educación y Promoción, en la Unidad de Cultura en Derechos Humanos, como educadora y promotora, por medio del desarrollo de material gráfico para la educación y divulgación del tema.

Como consecuencia del trabajo en conjunto, se efectúan propuestas gráficas finales, validadas con aspectos adecuados para la educación en derechos humanos. Se presenta un análisis de las situaciones para la comunicación visual en relación con: el uso del color, forma, diagramación y estilo. Asimismo, se proporciona material para llevar a cabo el cumplimiento de los objetivos institucionales y de la estudiante como profesional en la rama de diseño gráfico editorial.





CAPÍTULO 1

INTRODUCCIÓN

- 1.1 Antecedentes
- 1.2 Problema
- 1.3 Justificación
- 1.4 Objetivos de diseño

1.1 ANTECEDENTES

Guatemala es un país con alto grado de criminalidad y violencia. Es por esto que surge la necesidad de resguardar, asegurar y controlar que el ejercicio del poder sea ejercido conforme a la Constitución y a la Leyes, de lo cual nace una institución con carácter Constitucional: La Procuraduría de los derechos humanos - PDH-.

Es así como salta al protagonismo, desde hace 25 años, la PDH como una Institución que promueve el buen funcionamiento y agilización de la gestión administrativa gubernamental, en materia de derechos humanos. La PDH está encaminada a mantener a los habitantes en la plena satisfacción de las garantías que la Constitución de la República de Guatemala establece.

La Institución, desde su comienzo, se ha visto atacada con paros políticos y/o financieros, el cual afectan de manera directa su trabajo, obstaculizando así el cumplimiento de sus objetivos.

Con diferentes estrategias de trabajo, la institución busca enseñar, en materia de derechos humanos, las garantías constitucionales, que una persona posee. Este es su principal objetivo, llegar a las áreas más afectadas para dar a conocer los derechos de los ciudadanos que el Estado no solo tiene el deber de reconocer los derechos humanos, sino también respetarlos y defenderlos actuando dentro de los límites que le impone la ley.

Actualmente, la Institución sigue su marco de trabajo con la población afectada, los posibles afectados y educando para su prevención, utilizando material que esté al alcance de sus unidades para su difusión y enseñanza.



De esta manera, la Institución llega a los sectores de mayor riesgo, lo cual lleva a una ardua labor de comunicación, que se ve afectada por la carencia de recursos materiales, económicos y medios gráficos adecuados para su buen desempeño.

Esta carencia de recursos afecta de manera directa el trabajo de las Unidades, al no tener el material correcto para promover sus contenidos culturales que promueven las buenas vivencias en los participantes.

De esta manera la Institución abre sus puertas al apoyo social e institucional de personas que apoyan y tienen el mismo interés y que por cualquier medio buscan aportar un cambio a los problemas sociales – institucionales para llevar a cabo un buen desarrollo físico, emocional y personal de los afectados por medio de un material que sensibilice buenas prácticas humanas.





1.2 IDENTIFICACIÓN

La PDH busca aportar a la sociedad infantil soluciones por medio del cumplimiento de sus objetivos que son el Proteger, Defender, Promocionar y Educar en base a los Derechos Humanos implementando formas de interesar a la niños en una temática tan compleja.

Con la controversia y el marco en el que trabaja, la Institución se ve afectada por las limitantes en comunicación y la falta de material adecuado para educar a niños y niñas que se encuentran en su marco de trabajo. La niñez es siendo vulnerable ya que desconoce sus derechos e ignoran las buenas prácticas de los valores humanos.

Con índices tan bajos en educación en el tema de Derechos Humanos y valores, los niños no tienen la capacidad de conocerlo. Es por esto que se busca material adecuado y sobre todo innovador, para enseñar este tema tan ignorado y complejo, buscando interesarlos con materiales adecuados para su edad y el contexto en el que se desarrollan.

Es así como el desarrollo del presente proyecto de educación, contribuirá a interesar a niños y niñas en la práctica de valores humanos, por medio de juegos que promueven y accionan los diferentes valores humanos para la convivencia en el entorno social de los niños y niñas de grupos específicos de 20 instituciones del Nivel Primario, del sector público de la Ciudad de Guatemala del Área Norte y Oriente desarrollado durante el año 2013.





1.3 JUSTIFICACIÓN



La Procuraduría de los Derechos Humanos es una Institución estatal, sin embargo, carece del apoyo gubernamental. Esta entidad dirige su trabajo a cualquier aspecto e individuo que sea o pueda ser vulnerable a las violación de sus derechos humanos. La Institución trabaja todos los aspectos sociales, pero tiene limitantes tanto políticos como económicos.

La identidad siendo promotora, previsor y divulgadora, trabaja en diferentes áreas que son apoyadas por la comunicación, que en este caso es deficiente. El Proyecto propone soluciones a los problemas de comunicación gráfica editorial, para la Procuraduría de los Derechos Humanos, Dirección de Educación y Promoción, Unidad de Cultura de Derechos Humanos. Realiza su trabajo por medio de la introducción a la temática, enseñanza y vivencia en Derechos Humanos por medio actividades lúdicas que promuevan acciones positivas, en niños y niñas en edad escolar (educación primaria), todo esto relacionado con actividades necesarias para la institución, capacitadores, educadores y personas involucradas en el campo de

El proyecto se presenta como un aporte educativo y social, que tiene como primer beneficiario a la Institución en sí, que necesita este material, así como medio transmisor y capacitador; en segundo lugar, los escolares de nivel primario que reciben, procesan y entienden la información y comunicación gráfica; y como tercer beneficiario no menos importante, la sociedad guatemalteca que recibirá a estos niños como la nueva generación de cambio.

De esta manera, el enfoque del proyecto es facilitar material gráfico para la educación que la Institución necesita y es también un aporte del estudiante de diseño, que desarrolla facilidades para la realización e impresión del arte final, y que aporte tanto institucional como personalmente conocimientos sobre la temática a trabajar influyendo e inculcando VALORES HUMANOS Y PROFESIONALES.





1.4 OBJETIVOS

Para plantear este proyecto introduce a el tema a trabajar mediante los objetivos del proyecto haciendo referencia a los aspectos específicos que se pretende satisfacer con la intervención de piezas gráficas.

OBJETIVO GENERAL

Diseñar material gráfico educativo para de los juegos tradicionales guatemaltecos, para que estos intervengan en el aprendizaje de **DERECHOS HUMANOS Y VALORES HUMANOS** a los niños, niñas y docentes de los tres primeros niveles primarios, con el apoyo de la Procuraduría de los Derechos Humanos (PDH).

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

De comunicación

- Diseñar una **GUÍA** didáctica por medio de la cual la PDH, como capacitadora, introduzca a los docentes en la metodología de cómo dar a conocer los Derechos Humanos por medio de valores humanos y juegos educativos diseñado especialmente para la docencia.
- Diseñar **INSTRUCTIVOS** específicos, que orienten a los niños(as) y los docentes que son los usuarios del producto, sobre como se desarrolla cada juego con los valores humanos expuestos.
- Diseñar **TARJETAS**, que orienten al usuario a conocer un valor por medio del juego.

De diseño gráfico

Definir la línea gráfica que se identifique con la cultura guatemalteca, mostrando la calidad del diseño en un juego de imágenes que pueden darse a entender con pocas palabras.





CAPÍTULO 2

PERFIL DE LA ORGANIZACIÓN

2.1 Perfil de la organización

2.2 Grupo objetivo

2.1 PERFIL DE LA ORGANIZACIÓN



La Procuraduría de los Derechos Humanos -PDH- es una organización que se origina en la Constitución de la República de Guatemala reflejando sus deberes según la misma, en el Capítulo V, Artículos 273, 274 y 275, estos en defensa, promoción y divulgación de los derechos individuales de cualquier persona, sin importar el género.

En el marco que trabaja la PDH, y en el cumplimiento de sus objetivos, se encuentra como uno de los pilares fundamentales la **DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN Y PROMOCIÓN**, guiado por normas generales dictadas por la misma Institución. La unidad se rige según el cumplimiento efectivo de sus objetivos, que busca la educación en materia de derechos para evitar específicamente que niños y niñas de cualquier nivel social, económico y educativo, sean vulnerables a violaciones a sus derechos individuales.

Misión

Por medio de la educación en derechos humanos, promueve e incide en la transformación social para la dignificación de la persona humana, la vigencia de los derechos humanos y la cultura de paz.

Visión

Ser responsable de generar e implementar la política institucional de educación y promoción en derechos humanos, incidiendo en la transformación de la realidad a favor de la dignidad, la plena vigencia de los derechos humanos y la construcción de un estado justo, equitativo e intercultural.

Objetivos

Promover por todos los medios idóneos, el conocimiento, la vivencia y protección de los Derechos Humanos por medio de diferentes actividades de educación y promoción, en coordinación con entidades y organismos gubernamentales y no gubernamentales, con el propósito de concientizar a la población sobre los Derechos Humanos inherentes a la persona humana y a favor de su dignidad plena, incidiendo en la transformación de la realidad nacional, para la construcción de un Estado justo, equitativo e intercultural.

Área

El área de trabajo se enfoca a la educación humana y el campo en el que esta se desarrolla, todo esto en materia de Derechos Humanos, trabajando para cumplir con educar a cualquier persona o grupo sin importar género, nivel social, económico o educativo, una vez sea o pueda ser vulnerable a las violaciones de sus derechos individuales.

2.2 GRUPO OBJETIVO

PRIMARIO

PERFIL DEMOGRÁFICO:

Niños y niñas de cualquier etnia o cultura, comprendidos en edades de: 6 a 10 años que asistan a las 20 instituciones públicas de nivel primario del sector norte o oeste del área metropolitana que participan en las actividades que la PDH realiza.

Perfil geográfico

Área norte de la región metropolitana:
zona 2, 6, 18, 24, colonias y barrios de estos sectores.

Área oeste de la región metropolitana:
5 colonias y barrios de este sector.

Nivel de educación

Nivel primario: primer grado a tercer grado
Lectura – escritura en niveles bajo y medio.
Nivel general de comprensión medio.

Psicográfico

- Pertenecientes a un nivel socioeconómico B- en su minoría y C (clase Media baja y Baja).
- Consumen artículos de primera necesidad, influenciados por el precio.
- Estos niños y niñas cuentan con poco material para su desarrollo escolar y personal, ya que su presupuesto es bajo.

Perfil comunicación

- Este grupo es más vulnerable a actividades de entretenimiento como la televisión, ya que es el medio al que tienen alcance y al que están acostumbrados.
- Cuentan con pocas posibilidades de acceso a la Internet, por su precio, poco o ningún acceso a una computadora.
- Estos niños buscan medios de entretenimiento de bajo precio y se alejan por completo de medios impresos, como las revistas y los periódicos ya que cuentan con poca atracción por la lectura.

Cultura visual

- Por su edad son personas muy visuales.
- Prefieren productos que tengan carga visual.
- Están acostumbrados a las gráficas que contienen productos de comida "chatarra" y dulces.
- Tienen más interés por los tipos misceláneos y palo seco que marcan los trazos correctos de las letras.



2.2.1 GRUPO OBJETIVO

Perfil geográfico

Área norte de la región metropolitana:
zona 2, 6, 18, 24, colonias y barrios de estos sectores
Área oeste de la región metropolitana:
5 colonias y barrios de este sector

Nivel de educación

Nivel diversificado en su mayoría; en pocos casos han tenido la oportunidad de optar por alguna carrera de nivel superior, las cuales no concluyen.
Lectura – escritura en niveles avanzados con facilidad para procesar y comprender información.

Psicográfico

Pertenecientes a un nivel socioeconómico B- en su minoría y C (clase Media baja y Baja). Son trabajadores asalariados, que cuentan con un salario mínimo. Consumen artículos de primera necesidad, influenciados por el precio sobre la marca y publicidad. Este grupo en su mayoría son padres o madres de familia que viven al día y con pocos ingresos para cubrir pocas necesidades. Estos grupos cuentan con poco material para su desarrollo sus materias en el área escolar y en lo personal cuentan con pocos o nada de ingresos para satisfacciones recreativas. Son consumidores de alimentos y productos de la canasta básica y comida callejera. Por su forma de vida están asociados a las tradiciones guatemaltecas asociados y a los modos populares y tradicionales.

Perfil comunicación

- Prefieren la televisión y el radio, ya que son los medio al que tienen más alcance.
- Este grupo esta alejado de la tecnología por lo que tiene poco acceso a la Internet por su precio y pocos acceso a una computadora.
- Prefieren los periódicos ilustrados y con pocos textos.
- Tienen preferencia por el material educativo saturado de imagen.

Cultura visual

- Prefiriendo productos que tengan carga visual.
- La paleta de colores es muy amplia, con preferencia por los colores fuertes.
- En tipografía, tienen interés por los tipos palo seco.
- Están acostumbradas a materiales de baja calidad gráfica.
- Prefieren los materiales con mas carga visual que de contenido.

SECUNDARIO

PERFIL DEMOGRÁFICO:

Hombres y mujeres de cualquier etnia o cultura, comprendidos en edades de 33 a 43 años que trabajan en 20 instituciones públicas del nivel primario del sector norte y oeste del área metropolitana que participan en las actividades que la PDH realiza.





CAPÍTULO 3

DEFINICIÓN CREATIVA

3.1 Análisis y selección

3.2 Concepto creativo

3.3 Briefing

3.1 ANÁLISIS Y SELECCIÓN

Para plantear este proyecto, se introduce el tema a trabajar mediante un proceso ordenado de piezas gráficas funcionales y que cumplan con los objetivos del proyecto, garantizando una ejecución certera y óptima para llegar a los niveles de visualización adecuados.

JUEGO EDUCATIVO

El objetivos de cada juego es poner en practica un valor y antes de empezar cada juego se exclamara la frase:

Démos vida a nuestros derechos con... y se asigna un valor humano dependiendo del los objetivos específicos de cada juego.

Los juegos desarrollan actividades por medio de material didáctico y el entorno adecuado para cada actividad, según lo indiquen los instructivos todo esto con participación de docentes (hombres y mujeres), niños (as) y la Institución –PDH-.

GUÍA

La guía es un instructivo que se separa en 2 capítulos:

- Capítulo 1: Trabaja la metodología para el docente e institución sobre valores humanos.
- Capítulo 2: describe las piezas gráficas que indican cómo utilizar cada elemento que contiene el empaque.

Modo de uso

En el caso, la Institución usará el material como:

- medio de preparación para el festival por su contenido;
- y capacitador de los moderadores para la enseñanza de todo el contenido y desarrollo del material.

En el caso del docente usará el material para:

- conocer la metodología que se va a utilizar para el desarrollo del festival y llevar a cabo su papel de moderador según el perfil que cada actividad indique.

TARJETAS:

Contienen la ilustración que identifica cada juego individualmente, a fin de desarrollar habilidades relacionadas con este.

Modo de uso

El material es una herramienta para identificar los juegos y los valores humanos, esto dependiendo de las diferentes habilidades que des envuelva cada juego.

INSTRUCTIVOS:

Contiene las instrucciones para el desarrollo de cada juego individualmente, que varia según la actividad: juegos de destrezas físicas, juegos de destrezas mentales y juegos de habilidades.

Cada juego varia segun la carga de contenido: unifoliales, bifoliales y trifoliales.

Modo de uso

En el caso de los instructivos, se seleccionará el material que corresponda a la tarjeta que esta en juego. De este modo profundizar por medio de instrucciones directas para que el usuario del producto realice una actividad coordinada y relacionado con el valor que se quiere enseñar.



3.1 ANÁLISIS



GUÍA PARA EL DOCENTE

La guía docente para el juego HULA HULA, es una herramienta que busca fortalecer el aprendizaje de los estudiantes a través de la práctica de este juego tradicional guatemalteco. Este juego tradicional guatemalteco se juega en espacios abiertos y tradicionalmente se observan en los espacios públicos de la ciudad, generando una cultura propia que se denomina cultura infantil callejera.

Esta guía presenta el desarrollo de juegos tradicionales, con el fin de promover valores humanos, para la construcción de una cultura de respeto a los derechos humanos.

GUÍA

objetivo:
Que los participantes refuercen los conocimientos de las partes del cuerpo humano y mejorar su sincronía.

Contenido:
HULA HULA de diferentes colores
Silbato
Cronómetro

¿CÓMO SE JUEGA?
Este juego es muy sencillo, lo primero que se hace es poner el hula hula en la parte donde queremos movilizarlo. Puede ser: el cuello, la cintura, el brazo o el dedo, en cualquiera de esas partes podemos movilizar el hula hula, haciéndolo girar en vueltas rápidas o el vuelos no tan rápidas.

1. Cada participante escogerá una HULA HULA de acuerdo al color que le guste.
2. Se forman grupos por colores de hula hula, y esperan orden para iniciar.
3. Todos inician bailando el HULA HULA con la cintura y esperan la orden para el cambio de parte del cuerpo con el cual se bailara el aro.
4. Los participantes que dejen caer el HULA HULA salen del grupo y ganará el grupo que quede con mas participantes.

INSTRUCTIVOS

démole vida a nuestros derechos con:
OBEDIENCIA: es el valor de seguir instrucciones, para que reconozcan y respeten lo que se les indica.

démole vida a nuestros derechos con:
HONESTIDAD: significa estimular el respeto por la verdad en sus palabras y por la transparencia en sus actos.

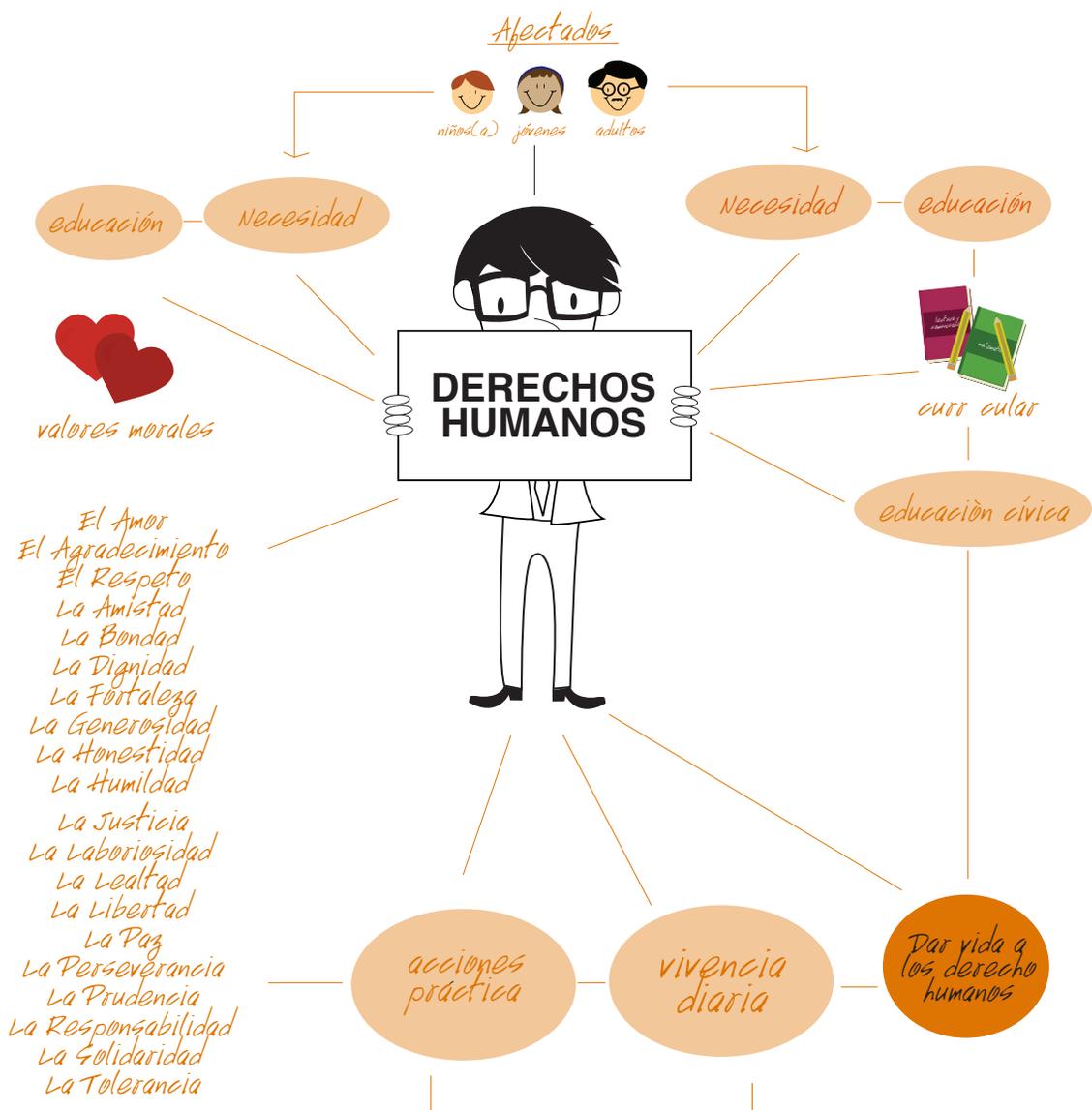
TARJETAS



TROQUEL

3.2 CONCEPTO CREATIVO

Para plantear este proyecto, se desarrolla un mapa mental de la temática buscando de una palabra, una oración o una frase para crear un concepto creativo que dirija el entorno del proyecto.



3.2 CONCEPTO

¡DÉMOS VIDA A NUESTROS DERECHOS!

El dar vida no solo se refiere a una mujer al concebir un ser en su vientre. Día a día, al despertar, se da vida a las actividades diarias como acciones concretas que se vuelven realidades y forman parte de la vida de las personas.

En los niños y niñas, estas acciones son comportamientos se ven reflejados en el aprendizaje que adquieren, tanto en su entorno familiar como escolar y es así como manifiestan y expresan las vivencias que aprenden de estos.

Como autores de la enseñanza, los y las docentes y padres de familia, tienen la obligación de forjar las buenas acciones ya que las vivencias y conocimientos cotidianos forman parte del aprendizaje y son la base para el desarrollo de buenos valores que los niños y niñas utilizarán para integrarse a la sociedad y ser parte de la transformación de esta.

Es así como el “Démos vida a nuestros derechos” busca accionar los valores humanos recreando a niños y niñas por medio de diferentes actividades educativas para que los padres y docentes forjen actitudes y aptitudes en niños y niñas de las nuevas generaciones.

3.3 BRIEFING

INSTITUCIÓN:

ANTECEDENTES DE LA INSTITUCIÓN

A lo largo de la historia los guatemaltecos se han visto vulnerables a hechos de tragedia y violencia, que violan sus derechos humanos, por quienes están a cargo el poder estatal. Por ello Guatemala es un país con alto grado de criminalidad y violencia, es así como surge la necesidad de resguardar, asegurar y controlar que el ejercicio del poder sea conforme a la Constitución y a las Leyes, de lo cual nace una institución con carácter Constitucional, **Procuraduría de los Derechos Humanos - PDH-**.

Es así como salta al protagonismo la PDH como una Institución que promueve el buen funcionamiento y agilización de la gestión administrativa gubernamental en materia de derechos humanos, encaminada a mantener a los habitantes en la plena satisfacción de las garantías que la Constitución establece.

La Institución, desde su comienzo, se ha visto atacada con paros políticos y/o financieros, que afectan de manera directa su trabajo, obstaculizando así sus objetivos.

Con diferentes estrategias de trabajo la institución busca enseñar en materia de derechos humanos, las garantías constitucionales, que una persona posee, y su principal objetivo es llegar a las áreas más afectadas dando a conocer así los derechos de los ciudadanos que el Estado no solo tiene el deber de reconocer los derechos humanos, sino también respetarlos y defenderlos actuando dentro de los límites que le impone la ley.

Actualmente, la Institución sigue su marco de trabajo con la población afectada, los posibles afectados y educando para su prevención, todo esto con material que esté al alcance de sus unidades para su difusión y enseñanza.

De esta manera la Institución llega a los sectores de mayor riesgo, lo que significa una ardua labor de comunicación, que se ve afectada por la carencia de recursos materiales, económicos, y medios gráficos adecuados para su buen desempeño.

Esta carencia tiene afectada de manera directa el trabajo de las Unidades, que no tener el material correcto para promover sus temáticas de cultura que promueven las buenas vivencias en los participantes.

**PROCURADURÍA DE LOS
DERECHOS HUMANOS -PDH-
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN
Y PROMOCIÓN -UNIDAD DE
CULTURA DE DERECHOS
HUMANOS-**



Misión

Por medio de la educación en derechos humanos, promueve e incide en la transformación social para la dignificación de la persona humana, la vigencia de los derechos humanos y la cultura de paz.

Visión

Ser responsable de generar e implementar la política institucional de educación y promoción en derechos humanos, incidiendo en la transformación de la realidad a favor de la dignidad, la plena vigencia de los derechos humanos y la construcción de un estado justo, equitativo e intercultural.

Objetivos

Promover por todos los medios idóneos, el conocimiento, la vivencia y protección de los Derechos Humanos mediante de diferentes actividades de educación y promoción, en coordinación con entidades y organismos gubernamentales y no gubernamentales, con el propósito de concientizar a la población sobre los Derechos Humanos inherentes a la persona humana y a favor de su dignidad plena, incidiendo en la transformación de la realidad nacional para la construcción de un Estado justo, equitativo e intercultural.



GRUPO OBJETIVO

Niños y niñas de 3 niveles de sector primario: primer grado, segundo grado y tercer grado de las 20 instituciones que participan en las actividades de la PDH estos área pública región Metropolitana, NORTE Y ORIENTE.

Pertencientes a un nivel socioeconómico B- y C. Son niños y niñas que dependen de papá y mamá, y en un 50% solo de uno de ellos. Cuentan con ingresos bajos que cubren las necesidades básicas y necesarias para su subdesarrollo.

Estos niños cuentan con poco material para su desarrollo escolar, ya que tienen bajo presupuesto. Son consumidores de comida chatarra y dulces de bajo precio y juegos o juguetes de baja calidad y costo. Este grupo está más asociado a las tradiciones guatemaltecas como los juegos tradicionales por el bajo costo de su material.

MATERIAL GRÁFICO

CICLO DE VIDA

El material cuenta con un ciclo de vida de aproximadamente de 1 año. El contenido es amplio y no pierde vigencia, ya que es una recopilación de los juegos tradicionales y valores humanos.

La gráfica esta validada con el grupo objetivo y puede ser funcional por 3 años. En este caso se recomienda validarlo anualmente ya que surgen variantes por generaciones.

La vida del empaque es aproximada de 1 año, ya que presenta mayor desgaste al resguardar las piezas para mayor duración de las mismas.

Los instructivos y tarjetas variarán en cuanto desgaste ya dependa del cuidado que cada grupo.

En general, se le puede dar un tiempo de vida, que va a depender de su uso y el cuidado al preservar el material, en este caso el aproximado es de dos años, se presenta un material completo y con un desgaste medio que partirá de este tiempo para solicitar el cambio gradual o radical de algunas piezas.

USO: MATERIAL GRÁFICO

GUÍA

La guía es un instructivo con 2 capítulos:

- Capítulo 1: Trabaja una metodología para el docente del como se desarrollan los valores humanos sobre los juegos.
- Capítulo 2: describe la funcionalidad de cada pieza gráfica así como funciones e instrucciones para los participantes y sobre el material.

Modo de uso

En el caso, la Institución usara el material como:

- medio de preparación para el festival por su contenido y capacitar a los docentes para la enseñanza de todo el contenido y desarrollo de material "Démosle vida a nuestros derechos".

En el caso del docente usara el material como:

- conocer la metodología que se va a utilizar para el desarrollo de juegos educativos sobre valores humanos según el perfil que cada actividad indique.



INSTRUCTIVOS:

Contiene el material para el desarrollo de cada juego individualmente, que varía según la actividad o habilidad que se desarrolle en el juego:

- Juegos de destrezas físicas
- Juegos de destrezas mentales
- Juegos de habilidades

Cada material va a variar según su clasificación: unifolios, bifolios y trifolios el contenido del juego.

Modo de uso

La Institución utiliza el material como herramientas, para que los moderadores conozcan o reconozcan las piezas que se les van asignar para el desarrollo de los juegos, que van a moderar.

En el caso de los moderadores conocer el material y preparar al grupo de participantes que solicitan cada una de las actividades, organizando así el espacio y el tiempo asignado para cada grupo y juego.

TARJETAS:

Contiene la ilustración que identifica cada juego individualmente, del cual se desarrolla un valor humano que varía según las habilidades de cada juego.

Modo de uso

La Institución utiliza el material como herramienta para identificar los juegos y los valores a desarrollar dependiendo de las diferentes habilidades que de los juegos se desarrollen.

En el caso de los moderadores conocer el material y disponerlo al grupo de participantes para que por medio de este reconozcan cada juego y practiquen el valor que este indica.



CAPÍTULO 4

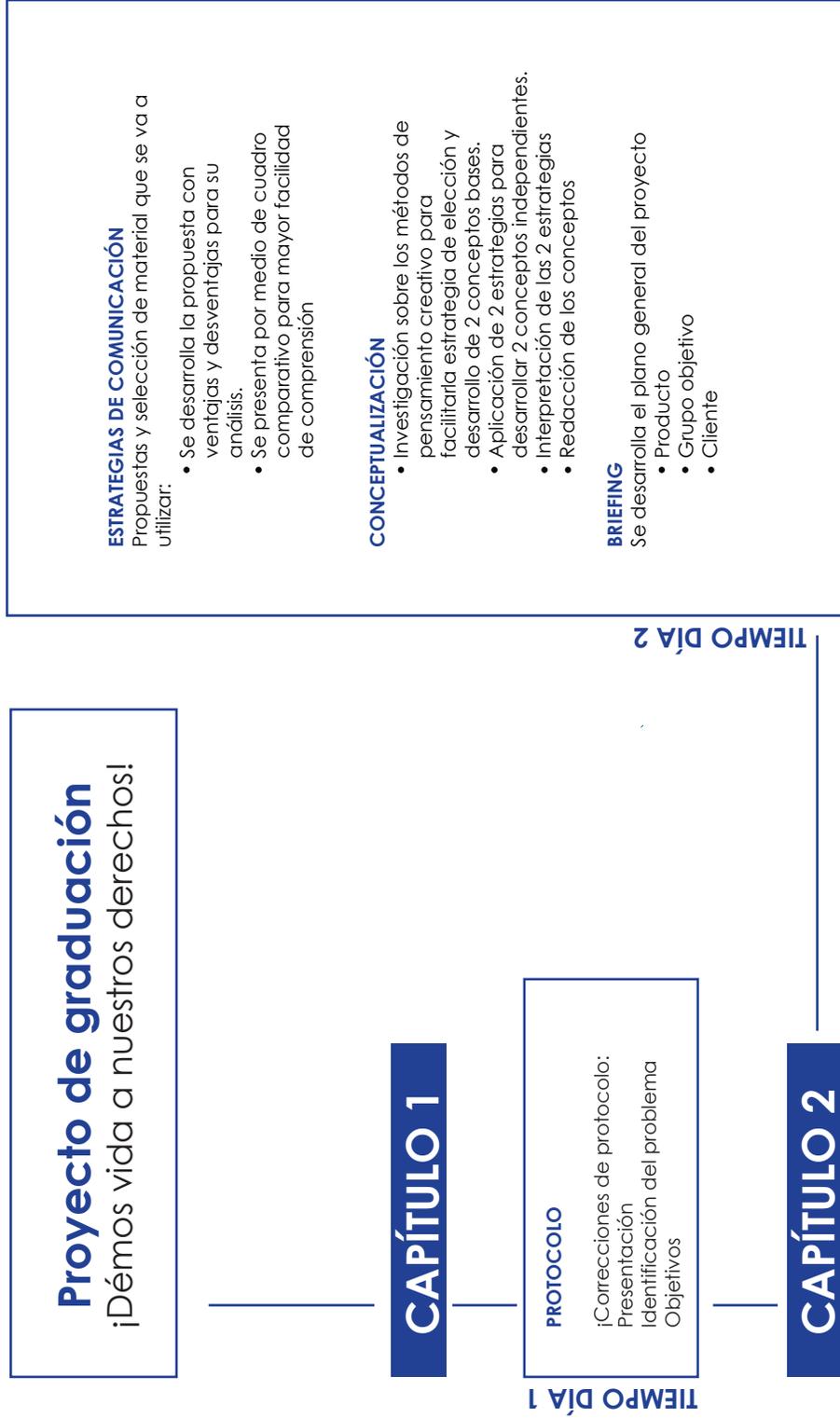
PLANEACIÓN OPERATIVA

4.1 Flujograma

4.2 Cronograma

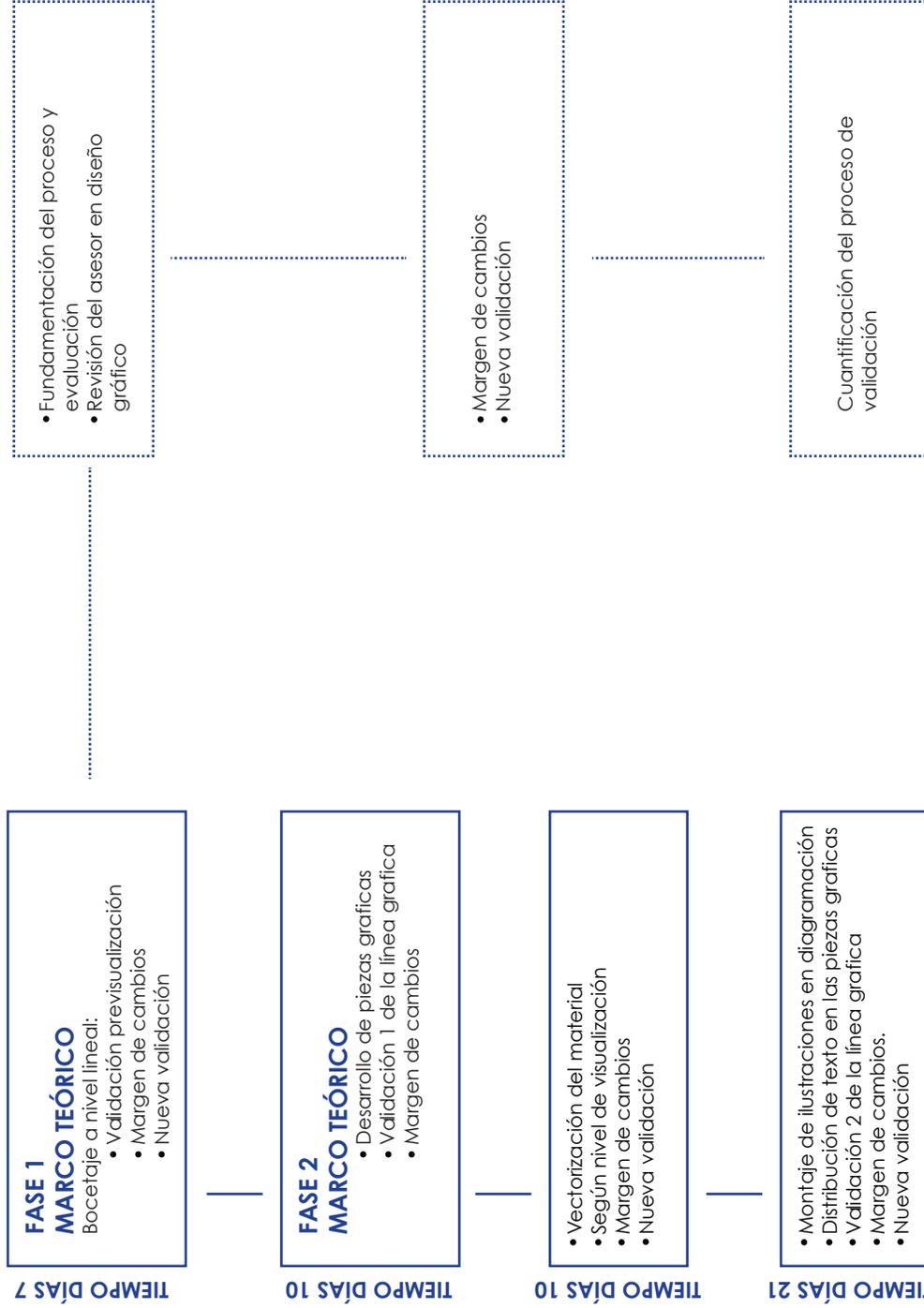
4.1 FLUJOGRAMA

Para plantear este proyecto, se desarrolla un flujograma del proyecto de manera que se exponga el proceso creativo que será utilizado para llegar a elaborar piezas graficas finales.



BOCETAJE

CUADRO NO. 2



FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

FASE 3

TIEMPO DÍAS 10

- Investigaciones de herramientas de validación de G.O
- Desarrollo de herramienta de validación
- Validar con:
 - Diseñadores Gráficos
 - Cliente
 - Grupo objetivo primario
 - Grupo objetivo secundario

CONCLUSIONES Y ARTE FINAL

TIEMPO DÍAS 7

- Cuantificar resultados para margen de cambios
- Preparación de entrega de material
 - Archivos nativos
 - Arte final para impresión
 - Archivos PDF
 - Archivos JPG

TIEMPO DÍAS 9

- PRESENTACIÓN EN LA INSTITUCIÓN DE MATERIAL**
 - Se hace una presentación oficial para las personas de la institución.
 - Se hace la entrega oficial del material para su impresión.
- FASE DE RESULTADOS**
Se hace la redacción y desarrollo de los resultados para integrar al informe

4.2 CRONOGRAMA

Para plantear este proyecto, se desarrolla un cronograma de manera que se exponga el proceso creativo con fechas específicas que se utilizaron para definir el orden a trabajar cada nivel de visualización.

CUADRO NO. 4

FECHA	ACTIVIDAD
23 al 28 de julio	Definir conceptos creativos de la propuesta. Revisión de los protocolos y entrega de los mismos. CAPÍTULO 1: Presentación Identificación del Problema Objetivos
30 de julio al 4 de agosto	Conceptualizaciones y establecimientos de las estrategias de comunicación y la selección de piezas. Cuadro comparativo de las ventajas y desventajas de selección de piezas gráficas. Marco conceptual y teórico del tema y de los aspectos relevantes de diseño.
6 al 11 de agosto	Revisión, discusión y reflexión del ensayo sobre los contenidos teóricos y conceptuales del proyecto. Briefing Estrategia y selección de piezas para nicio del proceso de bocetaje. Nueva validación si existieran los cambios
13 al 18 de agosto	Bocetaje a nivel lineal Validación de la línea gráfica. Fundamentación del proceso y evaluación. Revisión del asesor en Diseño Gráfico. Entrega de información del tercer asesor.
20 al 25 de agosto	Bocetaje y evaluación de alternativas. Digitalización o/y vectorización según el caso del material Validación de la línea gráfica. Margen de cambios si los existieran.
27 de agosto al 1 de septiembre	Bocetaje y evaluación de alternativas. Montaje de ilustración en el master de diagramación Distribución de textos en las piezas correspondientes. Validación de la línea gráfica Margen de cambios si los existieran

4.2 CRONOGRAMA



3 al 8 de septiembre	Bocetaje y evaluación de alternativas. Montaje de ilustración en el master de diagramación Distribución de textos en las piezas correspondientes. Validación de la línea gráfica Margen de cambios si los existieran
10 al 15 de septiembre	Investigación sobre herramientas de validación Desarrollo de herramienta de validación Validación de la línea gráfica. Fundamentación del proceso y evaluación. Revisión del asesor en Diseño Gráfico.
17 al 22 de septiembre	Puesta en acción la validación: Diseñador Gráfico Cliente Muestra de Docentes del Área Norte Muestra de Docentes del Área Oriente.
1 al 6 de octubre	Integración de las sugerencias evidenciadas en el proceso de evaluación final y desarrollo de los puntos de síntesis reflexiva, conclusiones e implementación.
8 al 13 de octubre	Presentación de resultados al cliente.
15 al 20 de octubre	Entrega final del Informe de proyecto de graduación.
22 al 26 de octubre	Revisión final del informe y entrega de observaciones a los estudiantes. Desarrollo de dummies finales.
29 de octubre al 3 de noviembre	Revisión final del proyecto de graduación por segundo y tercer asesor.
5 al 10 de noviembre	Semana de evaluaciones finales.
Día 9 de noviembre, última fecha para solicitud de privados.	





CAPÍTULO 5

MARCO CONCEPTUAL

5.1 Dimensión social

5.2 Dimensión temática

5.3 Dimensión funcional

5.4 Dimensión ética

5.1 DIMENSIÓN SOCIAL

Derechos “míos”, de “ellos” y “nuestros”.

Cuando los seres humanos viven en sociedad, necesitan la existencia de normas que regulen y obliguen a una conducta determinada. El derecho responde al intento de buscar un ideal de justicia dentro de un marco de convivencia social que implica derechos “míos”, de “ellos” y “nuestros”, es decir, de una sociedad que existe y funciona con un estado organizado que tienen las instituciones necesarias para imponer conductas por medio de normas, cuando no se cumplen, sanciones correspondientes.

La realidad nacional es compleja y delicada. La tarea de garantizar el respeto de los derechos de los habitantes y ciudadanos es una labor ardua y agitada, ya que los guatemaltecos, a lo largo del tiempo han estado marcados por actos de violencia, que han dejado una sociedad lastimada por su historia y en busca de un sistema que apoye los que correspondan a las personas individuales por naturaleza.

Las tendencias de violencia marcadas por la ausencia de factores sociales dan la pauta a la muerte de los grupos más pobres por, al ser los más vulnerables a las violaciones de sus derechos humanos. Estos factores culturales apuntados se suma a la práctica de la discriminación y la exclusión social que han favorecido la opresión hacia los más débiles, en especial a mujeres, niños(as) y ancianos.

El ambiente que a diario se vive ha generado una cultura violenta como forma de resolución de conflictos en todos los ámbitos (familiar, comunitario, social, político), estimula prácticas como la: intolerancia, la falta de diálogo y el maltrato físico y psicológico. Estas tendencias de exclusión social marcan una sociedad que refleja la falta de valores humanos, pues se ignoran la existencia de estos y dejando la práctica de buenos hábitos de convivencia.

Los conflictos en los sistemas de valores humanos se producen al intentar adaptar los principios de la moral tradicional a la sociedad actual, ignorando que un modelo social cambiante y de gran diversidad cultural como el presente, exige la creación de un esquema de valores propio adaptados a reajuste social y mucho más un cambio social: una metamorfosis social y cultural.

5.2 DIMENSIÓN FUNCIONAL

El juego y la educación

Los materiales didácticos son materiales gráficos auxiliares para la enseñanza, como piezas elaboradas para facilitar el proceso de aprendizaje, mediante el cual el niño y niña tiene una relación directa con el material impreso, identificando y socializando con el material y el contenido.

La facilidad de este material presenta alternativas para el desarrollo de temas, mediante estructuras nuevas que presentan al niño y niña formas innovadoras de aprender, y que el uso sea variable para darle una experiencia agradable para la puesta en práctica de nuevos conocimientos.

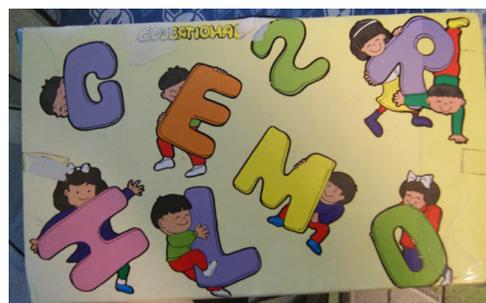
El material didáctico se caracteriza por sus funciones y la por manera que estas afectan directamente al niño y niña por medio del material impreso. Las funciones principales de este material pueden ser: el proporcionar información, guiar los aprendizajes, ejercitar habilidades, motivar, evaluar, y proporcionar experiencias; cada una de estas funciones está afectadas por la estructura del material gráfico impreso tomando en cuenta la evaluación del diseñador entregando un material completo y sobre todo práctico.

Estas funciones favorecen la comunicación inmediata y además presentan una variedad ilimitada, permitiendo su uso en las más diversas áreas de conocimiento, desarrollando nuevas habilidades que puedan ser elementales y que se desarrollen por medio del material.

JUEGOS DIDÁCTICOS

Los juegos didácticos constituyen un método que moviliza la actividad en las variadas formas de organización de la enseñanza y propician el desarrollo de la capacidad cognoscitiva, práctica y variada de los conocimientos en forma activa y dinámica.

Los juegos didácticos son sinónimos de libertad, independencia y soltura. Cuando son utilizados con fines didácticos, se convierten en una actividad planificada y orientadora que satisface ciertas exigencias académicas, que presentan elementos de motivación, competencia, espontaneidad, participación y estimulación que ayudan, sin lugar a dudas, a resolver tareas de tipo educativo, formando la personalidad de cada competidor respetando su individualidad e incentivando la habilidad para tomar decisiones, e iniciativas a riesgos como vía de comparar la realidad objetiva, sus elementos débiles y fuertes, desde el punto de vista del conocimiento.





5.2 FUNCIONAL

- **La participación:** La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, porque contribuye a su relación y al encuentro consigo mismo. La participación del estudiante constituye el contexto específico que se implanta con la aplicación del juego.
- **El dinamismo:** Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica. Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto el factor tiempo tiene en este el mismo significado primordial que en la vida. Además, el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.
- **El entretenimiento:** Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante y pueden ser algunos de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego.
El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitiva de los estudiantes, es decir, el juego no admite el aburrimiento, las repeticiones, ni las impresiones comunes y habituales; todo lo contrario, la novedad, la singularidad y la sorpresa son inherentes a este.
- **El desempeño de roles:** Está basado en la modelación lúdica de la actividad del estudiante, y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.
- **La competencia:** Se basa en que la actividad lúdica reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones para participar de manera activa en el juego. El valor didáctico de este principio es evidente: sin competencia no hay juego, ya que esta incita a la actividad independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante.

MATERIAL GRÁFICO

UTILIDAD: El material gráfico se presenta de manera amplia con piezas que dirigen el juego a formas simples de entenderlo. Las piezas funcionan de manera tal que instruyen al docente y al niño sobre el juego y lo dirigen a interactuar con el material.

ADAPTABILIDAD: el material busca elementos de diseño que se adapten tanto al gusto del niño(a) como a su contexto para desarrollar un material que afecte los sentimientos de los usuarios buscando un apego e identificación hacia las piezas por medio de elementos simples.

REPRODUCCIÓN Y SOPORTE: el material se reproduce en tirajes grandes para disminuir sus costos. La impresión láser disminuye costos y tiempo, presenta una mejor calidad en el impreso de las piezas y muestra las formas claras y los colores correctos. El soporte está impreso en cartón de calibre de 100 gramos para un mejor soporte y durabilidad de las piezas que se trabajaran a manos del niños. El material cuenta con un troquel de una caja rectangular de dobleces sencillos, que cumplirá la función de almacenar el resto del material y preservar la piezas pequeñas que este contiene.

La ventaja de esta propuesta gráfica está en la posibilidad de a una impresión casera en caso de poca o nada de disponibilidad de tirajes grandes.

Todas las piezas están adaptadas a la misma temática introduciendo al niño formas nuevas de practicar buenos hábitos dando un valor agregado con esto a los juegos que cumplieran con los elementos esenciales del juego para afectar al participante.

5.3 DIMENSIÓN ESTÉTICA

Diseño, proceso de creación con un propósito.

El diseño es un proceso de creación visual con un propósito. Un buen diseño es la mejor expresión visual de la esencia de "algo", ya sea esto un mensaje o un producto. El diseñador debe buscar la mejor forma posible para que ese "algo" sea conformado, fabricado, distribuido, usado y relacionado con su ambiente, porque es esta una creación estética y funcional.

Diseñar piezas gráficas es una ardua labor basada en un conjunto de elementos que tomados por separado, pueden parecer bastante abstractos, pero reunidos determinan la apariencia definitiva y el contenido del diseño. Este lenguaje de elementos distingue diferentes funciones según las variantes en las que se clasifica: elementos conceptuales, elementos visuales, elementos de relación y elementos prácticos.

Los elementos conceptuales no son visibles. No existen de hecho, sino que parecen estar presentes: un punto en el ángulo de cierta forma, que hay una línea en el contorno de un objeto, que hay planos que envuelven un volumen y que un volumen ocupa un espacio. Estos puntos, líneas, planos y volúmenes no están realmente allí; si lo están, ya no son conceptuales.

Elementos visuales: se dan cuando los elementos conceptuales se hacen visibles, tienen forma, medida, color y textura, formando la parte más prominente de un diseño, influenciando en el grupo objetivos por medio de elementos que conformarán la estructura, la tipografía, sobre todo, ilustración cuando es la parte principal de las piezas gráficas.

Elementos de relación: estos elementos gobiernan la ubicación y la interrelación de las formas en un diseño. Algunos pueden ser percibidos, como la dirección y la posición; otros pueden ser sentidos, como el espacio y la gravedad que muestra un dinamismo e interacción en las piezas. Estos elementos tienen una mayor influencia en el material para niños en los cuales la interacción, relaciones de espacio y elementos son esenciales para su aceptación.

Este conjunto de elementos unidos conforman piezas gráficas coherentes y basadas en un concepto para grupos específicos, los cuales muestran tendencias a formas y estructuras que afectarán la aceptación que el material tendrá y la forma en la que el diseñador muestra elementos adecuados que unidos puedan determinar la apariencia definitiva y el contenido del diseño.

5.4 DIMENSIÓN ÉTICA

Los valores no valen por sí solos

Los derechos que tiene cada persona son facultades, prerrogativas y libertades fundamentales con las que este goza y que se derivan de su dignidad y los valores humanos con los que cada persona cuenta, por lo que no pueden ser vulnerados. Todas las personas, sin importar su edad, religión, sexo o condición social, gozan de estos derechos, los cuales son indispensables para el desarrollo integral del individuo.

La vigencia de los Derechos Humanos es un medio para la construcción de una sociedad democrática que debe surgir de un Estado Constitucional de Derecho, con el propósito de que la sociedad pueda dinamizar el desarrollo de nuevos contenidos para la democracia y la paz.

Para que en esta vivencia de Democracia y de paz se desarrollen los derechos de cada persona estos tienen que desarrollarse de manera individual, social y de cualquier forma que afecte a una persona o un grupo social. Al referirse a la vivencia de democracia y paz por medio de los derechos humanos, se refiere y se resume en la ideología de cada persona, todo esto afectada por los valores humanos.

Los valores enseñan el comportamiento moral y las buenas costumbres de cada persona que afectan en la relación familiar y social con los demás. Cuando se selecciona los valores se está definiendo la forma de vida y de ellos parten la base con la que se vive.

Los valores están presentes desde los inicios de la humanidad, ahora los valores están adaptados a las nuevas forma de vida y a esta sociedad cada día mas pesimista, hoy en día lo que está de moda, son aquellos valores que permitan ser libres. Los valores no valen por si solos, sino que el hombre es quien les da el verdadero valor y significado, estos se aprenden desde la toma de conciencia de un niño y se van inculcando por la practica de estos, por la sociedad, la familia como base de esta, la escuela y todas las personas afectadas en la educación humana.

La importancia de los valores en las personas es la base para lograr vivir como seres humanos, los valores sociales son importantes por que son el reflejo primero de los valores individuales, después los valores familiares, después los valores regionales, pero al fin todo comienza por una persona y su ideología.

FESTIVAL
¡Démosle Vida a Nuestros Derechos!



CAPÍTULO 6

PRODUCCIÓN GRÁFICA

6.1 Previsualización

6.2 Nivel 1 de visualización

6.3 Nivel 2 de visualización

6.4 Nivel 3 de visualización

6.5 Propuesta gráfica final fundamentada



**Demos
vida a
nuestros
DERECHOS**



Presentación

El presente capítulo muestra el proceso de elaborar adecuadamente material, no solo validado sino calificado para la educación en Derechos Humanos de niños y niñas de tres grados del nivel primario del área metropolitana. Esto se da por la necesidad de educar en el tema de valores humanos y ponerlos en práctica con medios adecuados y funcionales.

En este caso, se presenta una recopilación del proceso gráfico por niveles de visualización que aporta e implementa un material para el debido cumplimiento del proyecto de una forma específica y definida garantizando así una clara, certera y óptima ejecución para piezas finales.



6.1 PREVISUALIZACIÓN

Para plantear este proyecto se introduce niveles de visualización que guiarán el proceso para buscar productos funcionales y validados por medio de procesos que garanticen piezas gráficas finales adecuadas.

Textos:

Se presenta con párrafos cortos y sencillos para facilitar la comprensión. El texto se acompaña de una imagen para relacionarlo con la instrucción.

Tipografía:

Century Gothic: se utiliza para el contenido, ya que por sus trazos sencillos permite el reconocimiento exacto de las letras, lo que le proporciona claridad a la lectura.

Gill Sans Ultra Bold: se utiliza en títulos para dar a la diagramación dinamismo y conservar el carácter infantil.

Ilustración:

Se busca crear identidad e igualdad (en los diferentes etnias, razas o géneros). Que los usuarios del producto logren identificarse con los personajes, que se parecen a cualquier niño o niña guatemalteco.

Colores:

La paleta de color se utiliza en su sentido más amplio, utilizando como color PREDOMINANTE EL ACUA, ya que es el color institucional y es necesario presentarlo como color base. La paleta cuenta con colores primarios: ROJO, AMARILLO Y AZUL, buscando el contraste con sus colores secundarios: VERDE, MORADO, ANARANJADO, los cuales se presentan con su familia de colores para su amplio uso.

Textura:

Las texturas que se usarán buscan dar soporte y dinamismo a la diagramación, el sentido de esta es puramente decorativo.

Formatos:

Los formatos son variables según la pieza gráfica. Cada pieza cuenta con un formato que funciona según el tipo de usuario.

Los juegos:

Tarjetero: 27 tarjetas ilustradas que incluyen 25 valores humanos.

Unifoliales, Bifoliales o Trifoliales: instructivos que incluyen el contenido y su gráfica.

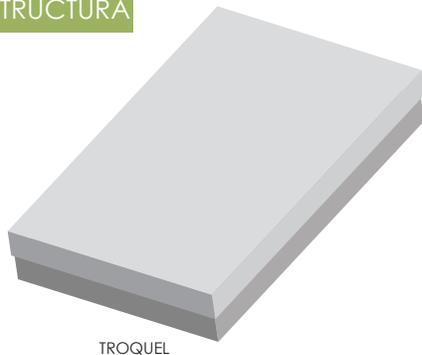
Guía: información metodológica de cómo se desarrolla el material.

Troquel: Protección externa del producto para preservar la vida de todo el material gráfico.

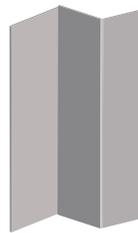
Estructura semiformal:

Ordena y a la vez rompe con la estructura formal y dinamiza la posición de los elementos recto-inclinado.

ESTRUCTURA



TROQUEL



INSTRUCTIVO



TARJETAS

ELEMENTOS

PC

TIPOGRAFÍA

PC

TIPOGRAFÍA



COLOR Y TEXTURA



ILUSTRACIÓN

6.2 NIVEL 1

PROPUESTA 1



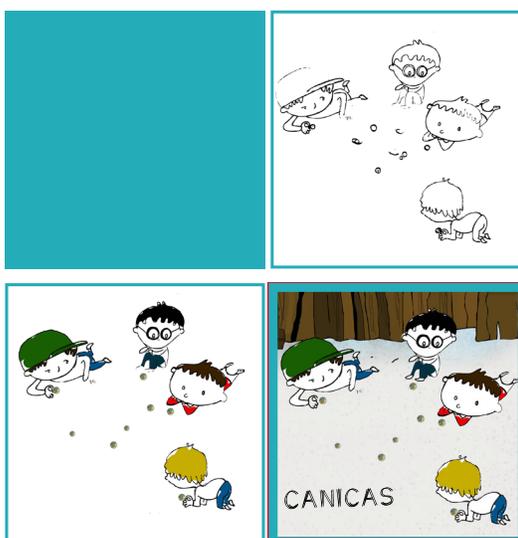
DESCRIPCIÓN de bocetos:

La propuesta se presenta con una ilustración y texto que muestra las instrucciones y acciones a seguir. Se le da apoyo a la ilustración con un fondo para darle soporte.

El color predominante es el ACUA por ser el color institucional, pero se muestra una paleta abierta por ser material para niños.

Se presentan variantes en los personajes, para lograr igualdad de género y una tipografía miscelánea para atraer al público objetivo.

PROPUESTA 2



DESCRIPCIÓN de bocetos:

La propuesta es una ilustración sencilla con formas simples y con instrucciones concretas sobre la actividad que se realiza.

Los colores son primarios y secundarios, en su mayoría para minimizar el peso de color.

La técnica es en sketch buscando la sencillez y la funcionalidad de la pieza. La propuesta se presenta al realizar un contraste entre el sketch y la fotografía, para lograr un alto contraste entre los trazos simples y la fotografía.

La tipografía es miscelánea y sigue el estilo de garabato. El fondo sigue la misma línea ubicando al personaje en ambientes reales para que identifique al usuario con las acciones.



INSTRUMENTO: DE EVALUACIÓN

Este proceso se realizó mediante la evaluación por medio de la guía de "Cómo presentar niveles de visualización de bocetos iniciales en sketch."

Se presenta una mesa redonda donde se exponen las piezas a críticas de diseñadores gráficos para una mejor evaluación.

En este caso, los resultados no se cuantificarán y se tomará la decisión por criterios y comentarios de la evaluación.

RESULTADOS DE LA APLICACIÓN

En este caso, los resultados no cuentan con datos que puedan ser cuantificados, por lo que la decisión se basa en criterios de diseñadores en: funcionalidad y cumplimiento claro de los objetivos.

La decisión final se toma influenciada por los elementos esenciales de diseño como: forma, estructura, color, tipografía, ilustración y concepto, mejor adaptados a las piezas y a los cambios propuestos para un siguiente nivel de visualización.

- ✓ Sustituir el fondo por calle, patios, parques o cualquier ambiente que identifique al niño.
- ✓ Ampliar la paleta de colores.
- ✓ Proponer diferentes tipografía
- ✓ Definir mejor la estructura

DECISIONES FINALES

DESCRIPCIÓN Y FUNDAMENTACIÓN

DESCRIPCIÓN:

La propuesta presenta un personaje que busca identificarse con el niño o niña. Los fondos buscan dar soporte, mientras que la ilustración resalta la acción por. La tipografía es sencilla para la claridad del contenido.

FUNDAMENTACIÓN:

Se trabaja la propuesta aplicada a personajes que identifiquen una serie de niños y niñas comunes buscando la diversidad de género.

Con esta propuesta se busca ubicar al niño en la acción concreta, con valores humanos e instrucciones claras.

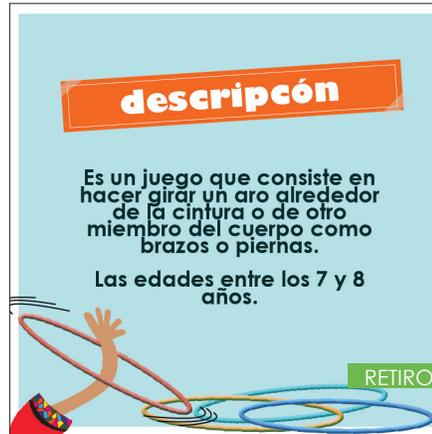
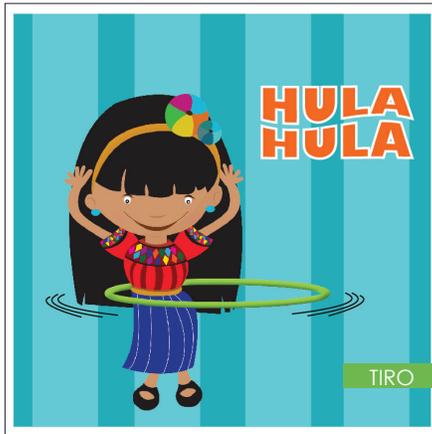
El color se propone full color mostrando principalmente el ACUA como color institucional pero se amplía la paleta en su mayoría a colores primarios y secundarios.

La tipografía será en dos tipos: títulos en bold para resaltar y el desarrollo de los temas con palo seco para el reconocimiento claro de las letras.

PROPUESTA FINAL



6.2
NIVEL 1



TARJETAS

MUESTRA DE 1
TARJETA DE 27



INSTRUCTIVOS (unifoliar)

MUESTRA DE 1
INSTRUCTIVO DE 25



Primer nivel de visualización

RESUMEN

El proceso del diseño se desarrolla mediante un conjunto de pasos ordenados, con la finalidad de resolver problemas planteadas en función de una necesidad. Este proceso traduce un propósito en un producto con mensaje dirigido a grupos específicos para la satisfacción plena de esa necesidad.

La resolución de este problema de diseño es una situación que requiere un estudio dividido en niveles de visualización que explotan la temática desde diferentes campos y que sugieren medios adecuados para el desarrollo de piezas gráficas apropiadas.

El primer nivel del proceso, dirigido previamente por la investigación, presenta propuestas de diseño con variantes que funcionen y afecten la necesidad del cliente de diferentes maneras buscando con ellas la identificación del producto más adecuado para el desarrollo del proyecto.

El proceso presenta dos propuestas en sketch con líneas gráficas diferentes, que sugieren elementos visuales que conformen un producto completo, no solo funcional sino que identifique al grupo focal y sea claro y definido para el cumplimiento de los objetivos del proyecto.

Las variantes se presentan según las necesidades y los resultados, para que la decisión final se tome según el criterio del diseñador y del supervisor con base en la solicitud del cliente y la influencia de factores de función, identidad y objetivos para el cumplimiento claro y definido del proyecto garantizando una ejecución certera y óptima para el siguiente nivel de visualización.



6.3 NIVEL 2

DESCRIPCIÓN de bocetos

El segundo nivel de visualización muestra los criterios de evaluación que se dieron en la mesa redonda, en la cual se propusieron los cambios en: los fondos; a lugares que los niños(as) identifiquen como comunes, en los personajes se promueve diversidad de género y en color se ampliando la paleta a colores cálidos.

PROPUESTA 1



PROPUESTA 2



MUESTRA DE 2
TARJETAS DE 27



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Al docente:

Por medio de un cartel ilustrado, se presenta un resumen del proyecto mostrando las piezas relevantes.

A expertos de diseño gráfico e Institución:

Este instrumento se desarrolla por medio de preguntas directas que evalúan las piezas relevantes, esto para tener un criterio objetivo del entorno del proyecto y cuantificar los datos en gráficas que faciliten los resultados.

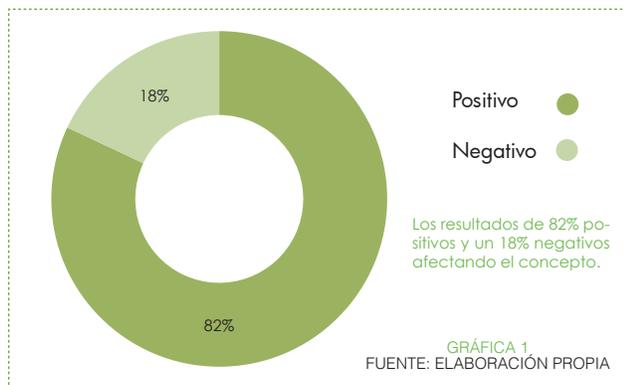
RESULTADOS DE LA APLICACIÓN

Al docente

Se resolvió en tipografía, ajustar el tipo y los balances de color, modificar las formas que acompañan el texto, ajustar la perspectiva en la que se miran los personajes y agregar fondos a las piezas gráficas.

A expertos de diseño gráfico e institución:

En este caso, se presenta los resultados en gráficas que ubican el material en un rango de funcionalidad de 82 por ciento. Las variantes se presentan afectando el concepto anclado a la temática por lo que se busca reforzar este criterio.



Muestra de evaluación:

Docente:

2 Docentes como asesores del proyecto.

Expertos de diseño gráfico:

10 diseñadores gráficos externos al proyecto.

Institución

10 expertos en enseñanza de derechos humanos.

DECISIONES FINALES

DESCRIPCIÓN Y FUNDAMENTACIÓN

DESCRIPCIÓN:

Variantes en:

- tipografía;
- reforzar el CONCEPTO sobre las piezas;
- proponer colores cálidos y
- revisar la ortografía.

FUNDAMENTACIÓN:

Las variantes se aplican en:

- anclar el concepto a las tarjetas;
- la tipografía para mayor claridad del contenido;
- correcciones ortográficas;
- utilizar texturas en los fondos para darle soporte y
- ampliar la paleta a colores cálidos y contrastantes.

RESULTADOS:

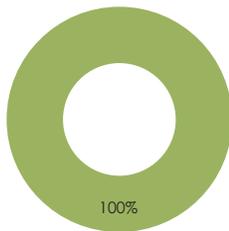
EXPERTOS DE DISEÑO E INSTITUCIÓN

GRÁFICAS SOBRE RESULTADOS DE LA ENCUESTA

TARJETERO

1. ¿Considera adecuado el personaje para niños de 6 a 10 años?

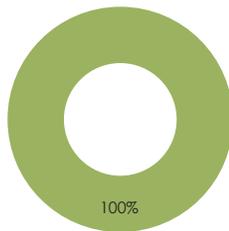
SI ● NO ●



GRÁFICA 2
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

2. ¿Encuentra la ilustración anclada al contexto guatemalteco?

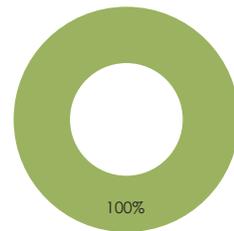
SI ● NO ●



GRÁFICA 3
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

3. ¿Considera que la tipografía esta adecuada para niños y niñas del 6 a 10 años?

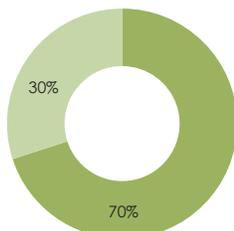
SI ● NO ●



GRÁFICA 4
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

4. ¿Considera que el tema esta anclado al concepto?

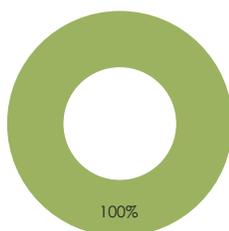
SI ● NO ●



GRÁFICA 5
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

5. ¿Esta de acuerdo con la paleta de colores?

SI ● NO ●



GRÁFICA 6
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

6. ¿Considera acudados los formatos?

SI ● NO ●



GRÁFICA 7
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

VER ENCUESTA EN ANEXOS



RESULTADOS:

EXPERTOS DE DISEÑO E INSTITUCIÓN

GRÁFICAS SOBRE RESULTADOS DE LA ENCUESTA

INSTRUCTIVOS

7. ¿Considera adecuados los formatos?



GRÁFICA 8
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

8. ¿Considera adecuada la diagramación?



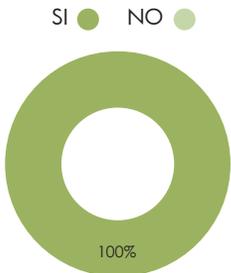
GRÁFICA 9
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

9. ¿Considera adecuadas las ilustraciones?



GRÁFICA 10
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

10. ¿Considera adecuada la tipografía de los subtítulos?



GRÁFICA 11
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

11. ¿Considera adecuada la tipografía para desarrollar los contenidos?



GRÁFICA 12
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

12. ¿Considera adecuados los fondos?



GRÁFICA 13
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

VER ENCUESTA EN ANEXOS



RESULTADOS:

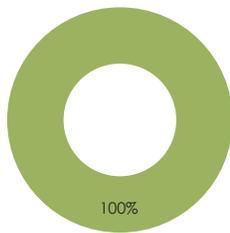
EXPERTOS DE DISEÑO E INSTITUCIÓN

GRÁFICAS SOBRE RESULTADOS DE LA ENCUESTA

GUÍA

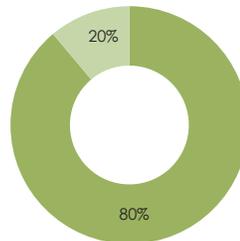
13. ¿Es un material didáctico comprensible?

SI ● NO ●



GRÁFICA 14
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

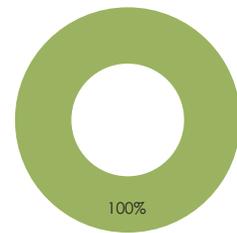
14. ¿Considera adecuada la diagramación?



GRÁFICA 15
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

15. ¿Considera adecuada la tipografía?

SI ● NO ●

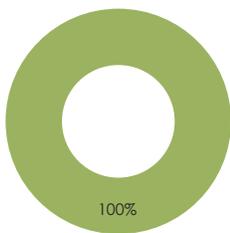


GRÁFICA 16
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

TROQUEL

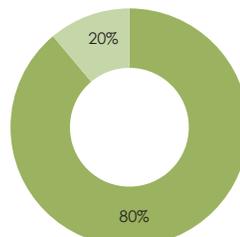
16. ¿Considera adecuado el formato? ¿Es funcional?

SI ● NO ●



GRÁFICA 17
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

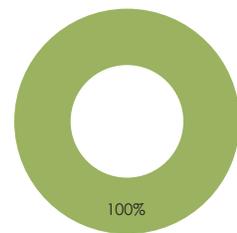
17. ¿Considera adecuada la ilustración?



GRÁFICA 18
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

18. ¿Cree que el tema es adecuado para niños?

SI ● NO ●



GRÁFICA 19
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

VER ENCUESTA EN ANEXOS

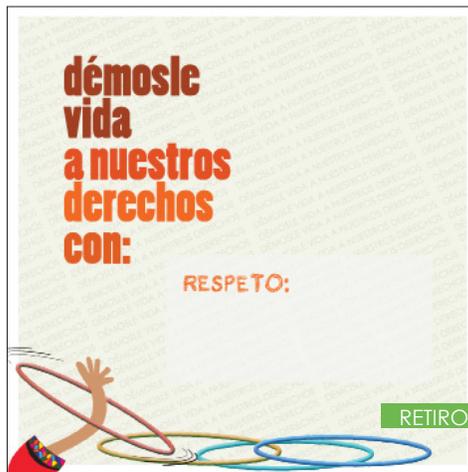
PROPUESTA FINAL



6.3
NIVEL 1



TIRO



RETIRO

TARJETAS

MUESTRA DE 1
TARJETA DE 27



objetivos:

Afianzar los conocimientos de las partes del cuerpo humano y mejorar su sincronía.

Contenido:

HULA HULA de diferentes colores
Silbato
Cronometro

TIRO

¿CÓMO SE JUEGA?

Este juego es muy sencillo, lo primero que se hace es poner el hula hula en la parte donde queramos moverlo. Puede ser : el cuello, la cintura, el brazo, o el dedo, en cualquiera de esas partes podemos movilizar el hula hula, haciéndolo girar en vueltas rápidas o el vueltas no tan rápidas.

1. Cada estudiante escogerá una HULA HULA de acuerdo al color que le guste.
2. Se forman grupos por colores de hula hula, y esperan orden para iniciar.
3. Todos inician bailando el hula hula con la cintura y esperan la orden para el cambio de parte del cuerpo con el cual se bailara el aro.
4. Los participantes que dejen caer el hula hula salen del grupo y ganara el grupo que quede con mas participantes ganara.

RETIRO

INSTRUCTIVOS

MUESTRA DE 1
INSTRUCTIVO DE 25



Segundo nivel de visualización

RESUMEN

El paso a paso para llegar a una propuesta final que sea certera, conlleva la responsabilidad de entregar un material funcional y educativo, que influya y afecte de manera positiva al cliente y al grupo objetivo. De esta manera, el proceso desarrolla metodologías para que el material final cumpla sus funciones basadas en los objetivos del proyecto.

El segundo nivel de visualización presenta la elaboración de herramientas de evaluación, que respondan sobre la funcionalidad del proyecto con base en criterios de profesionales de diseño gráfico y educadores de derechos humanos.

La evaluación se llevó a cabo con 10 expertos en diseño y 10 en educación de derechos humanos, enfatizando en cada encuesta los elementos esenciales de cada rama.

La validación se desarrolló con respuestas directas para cuantificar los resultados y mostrar gráficas que respondan de manera clara que elementos son afectados.

Los resultados se presentan de forma positiva en un 82% y un 18% negativos afectando los elementos de ambas ramas. Las críticas se presentan en forma certera y los comentarios son de forma reiterada para reforzar el concepto y la tipografía.

La decisión final se toma según los criterios calificados y con base en los resultados de los factores de función, identidad y conceptos, para el cumplimiento claro y definido del proyecto garantizando una ejecución certera y óptima para piezas gráficas finales.



6.4 NIVEL 3

DESCRIPCIÓN de bocetos:

Las propuestas se presentan como arte final, a tiro y retiro, para darle al niño(a) un material que le sea funcional y adecuado. Estas propuestas incluyen las variantes de la previa validación: **color, texto, forma y concepto.**

A continuación se presenta una ejemplo de unas piezas que conforman el material gráfico.

PROPUESTA 1



MUESTRA DE 1 TARJETA DE 27

PROPUESTA 2



objetivo:

Que los participantes refuercen los conocimientos de las partes del cuerpo humano y mejorar su sincronía.

Contenido:

HULA HULA de diferentes colores
Silbato
Cronómetro

TIRO

¿CÓMO SE JUEGA?

Este juego es muy sencillo. lo primero que se hace es poner el hula hula en la parte donde queremos movilizarla. Puede ser : el cuello, la cintura, el brazo, o el dedo, en cualquiera de esas partes podemos movilizar el hula hula, haciéndolo girar en vueltas rápidas o el vuelas no tan rápidas.

1. Cada participante escogerá una **HULA HULA** de acuerdo al color que le guste.
2. Se forman grupos por colores de hula hula, y esperan orden para iniciar.
3. Todos inician bailando el **HULA HULA** con la cintura y esperan la orden para el cambio de parte del cuerpo con el cual se bailara el aro.
4. Los participantes que dejen caer el **HULA HULA** salen del grupo y ganará el grupo que quede con mas participantes.

RETIRO

MUESTRA DE 1 INSTRUCTIVO DE 25

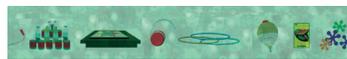


PROPUESTA 3



MUESTRA DE 2 PIEZAS DE GUÍA

PROPUESTA 4



MUESTRA DE 4 PARTES DE TROQUEL





INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Grupo objetivo primario:

En este caso, se presenta una herramienta para validar por medio de preguntas directas redactadas de forma breve para la fácil comprensión del niño(a).

El cuestionario lo desarrolla el moderador mientras los y las evaluadas interactúan con el material y reconocen el tema.

Las preguntas se dan con respuesta de **SI** o **NO**, tomando en cuenta la opinión de los participantes sobre aspectos que puedan aportar variantes al proyecto.

La actividad se desarrolla con el material gráfico y su contenido en un máximo de 15 minutos por grupo.

Grupo objetivo secundario:

La evaluación se presentó al docente con preguntas directa y respuestas **SI**, **NO** y **PORQUE**, para cuantificar resultados y tomar aspectos que puedan aportar variantes al proyecto desde un enfoque pedagógico.

La actividad se realiza en un máximo de 15 minutos por persona dándole la oportunidad al encuestado de profundizar en la tematica y calificar las piezas.

GRÁFICAS SOBRE RESULTADOS DE LA ENCUESTA

Grupo objetivo primario:

Niños y niñas de cualquier etnia o cultura, comprendidos en edades de: 6 a 10 años que asistan a las 20 instituciones públicas del nivel primario del sector norte o oeste del área metropolitana que participan en las actividades que la PDH realiza.

Grupo objetivo secundario:

Hombres y mujeres de cualquier etnia o cultura, comprendidos en edades de 33 a 43 años que trabajan en 20 instituciones públicas del nivel primario del sector Norte y oeste del área metropolitana que participan en las actividades que la PDH realiza.

RESULTADOS GRUPO OBJETIVO



GRÁFICA 20
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA



GRÁFICA 21
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

RESULTADOS:

GRUPO OBJETIVO PRIMARIO

GRÁFICAS SOBRE RESULTADOS DE LA ENCUESTA

GENERAL

1. ¿Conocen cuáles son los juegos tradicionales de Guatemala?



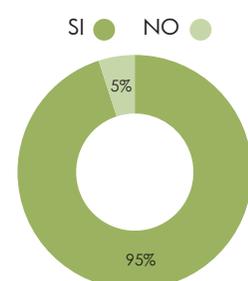
GRÁFICA 22
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

2. ¿Practican los juegos tradicionales?



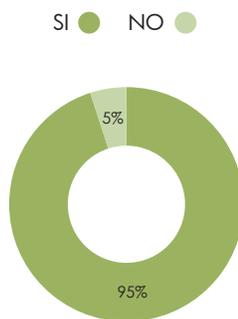
GRÁFICA 23
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

3. ¿Conoce qué son los valores humanos?



GRÁFICA 24
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

4. ¿Practican valores humanos?



GRÁFICA 25
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

5. ¿Qué valores conoce?



GRÁFICA 26
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

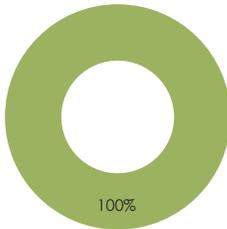
TROQUEL

DISEÑO ESTÉTICO

TIRO

a. ¿Le gusta la caja?

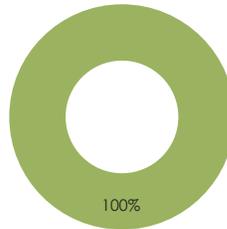
SI ● NO ●



GRÁFICA 27
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

b. ¿Le parece atractiva la ilustración?

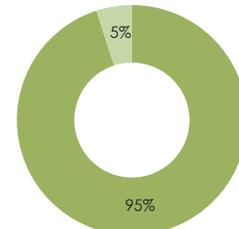
SI ● NO ●



GRÁFICA 28
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

c. ¿Le agrada el color?

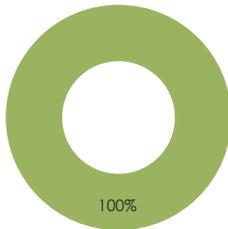
SI ● NO ●



GRÁFICA 29
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

d. ¿Le agrada la letra?

SI ● NO ●

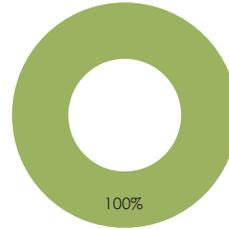


GRÁFICA 30
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

RETIRO

a. ¿Le parece atractiva la ilustración?

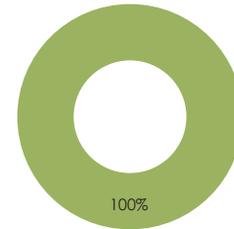
SI ● NO ●



GRÁFICA 31
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

b. ¿Le agrada el color?

SI ● NO ●



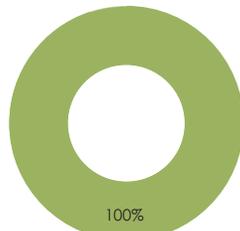
GRÁFICA 32
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

DISEÑO FUNCIONAL

RETIRO

a. ¿Es claro el contenido que describe el empaque?

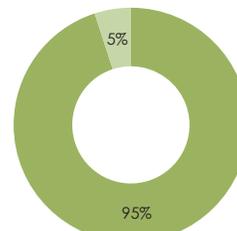
SI ● NO ●



GRÁFICA 33
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

b. ¿Le parece claro respecto al material del producto?

SI ● NO ●



GRÁFICA 34
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

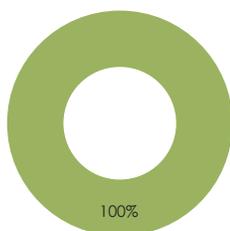
TARJETAS

DISEÑO ESTÉTICO

TIRO

a. ¿Le agrada la ilustración?

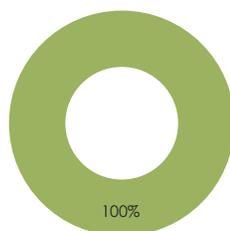
SI ● NO ●



GRÁFICA 35
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

b. ¿Es clara la letras?

SI ● NO ●



GRÁFICA 36
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

c. ¿Le gusta el color?

SI ● NO ●

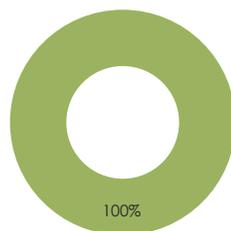


GRÁFICA 37
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

RETIRO

d. ¿Es clara la letra?

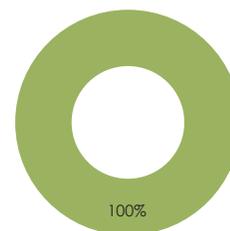
SI ● NO ●



GRÁFICA 38
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

e. ¿Le parece estetico?

SI ● NO ●

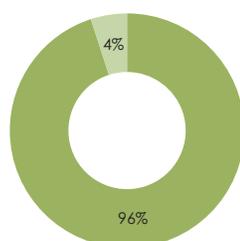


GRÁFICA 39
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

DISEÑO FUNCIONAL

a. ¿Le parece claro el contenido de la tarjeta?

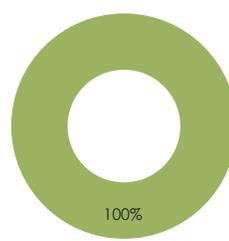
SI ● NO ●



GRÁFICA 40
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

b. ¿Le ayuda la ilustración a ubicarlo en el tema?

SI ● NO ●



GRÁFICA 41
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

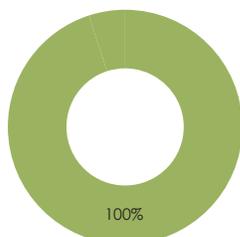
INSTRUCTIVOS

DISEÑO ESTÉTICO

GENERAL

a. ¿Le parece atractivo el color?

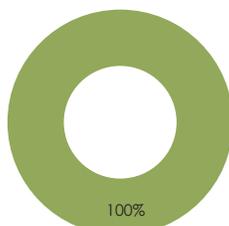
SI ● NO ●



GRÁFICA 42
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

b. ¿Le agrada el tipo de letra?

SI ● NO ●



GRÁFICA 43
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

c. ¿Le parece legible la letra?

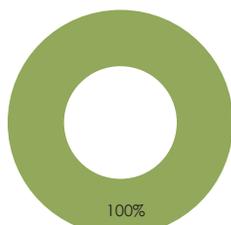
SI ● NO ●



GRÁFICA 44
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

d. ¿Le parecen adecuados los fondos?

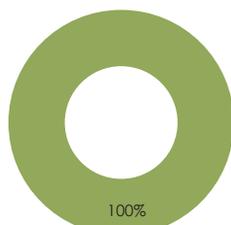
SI ● NO ●



GRÁFICA 45
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

e. ¿Le parece adecuado el tamaño?

SI ● NO ●



GRÁFICA 46
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

f. ¿Le parece piezas estéticas?

SI ● NO ●



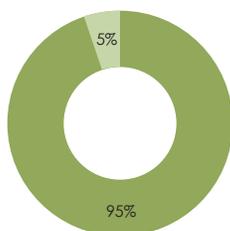
GRÁFICA 47
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

DISEÑO (FUNCIONAL)

GENERAL

a. ¿Es claro el contenido para desarrollar el juego?

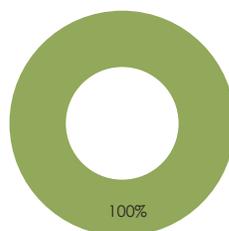
SI ● NO ●



GRÁFICA 48
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

b. ¿Le parece funcional el material?

SI ● NO ●



GRÁFICA 49
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

RESULTADOS:

GRUPO OBJETIVO SECUNDARIO

GRÁFICAS SOBRE RESULTADOS DE LA ENCUESTA

GENERAL

1. ¿Conocen cuáles son los juegos tradicionales (calle) de Guatemala?



GRÁFICA 50
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

2. ¿Practican los juegos tradicionales?



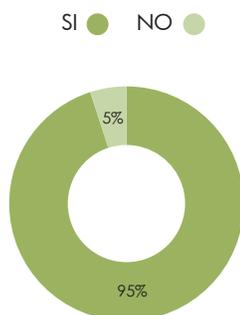
GRÁFICA 51
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

3. ¿Conoce qué son los valores humanos?



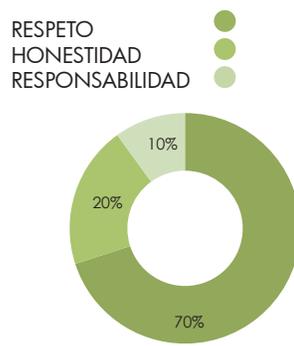
GRÁFICA 52
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

4. ¿Practican valores humanos?



GRÁFICA 53
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

5. ¿Qué valores conoce?



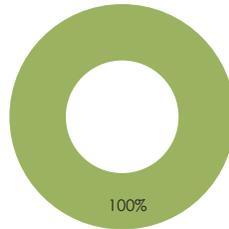
GRÁFICA 54
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

DISEÑO ESTÉTICO

TIRO

a. ¿Le gusta la caja?

SI ● NO ●



GRÁFICA 55
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

b. ¿Le parece atractiva la ilustración?

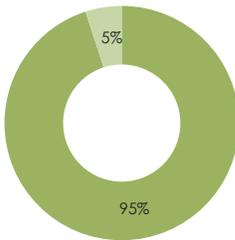
SI ● NO ●



GRÁFICA 56
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

c. ¿Le agrada el color?

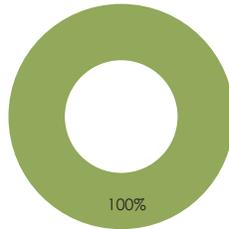
SI ● NO ●



GRÁFICA 57
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

d. ¿Le agrada la letra?

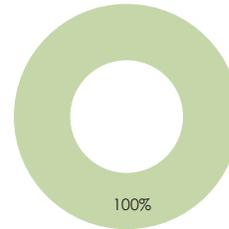
SI ● NO ●



GRÁFICA 58
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

e. ¿Agregaría algo?

SI ● NO ●

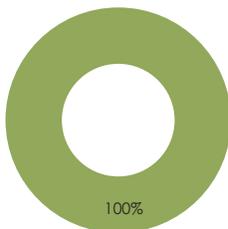


GRÁFICA 59
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

RETIRO

a. ¿Le parece atractiva la ilustración?

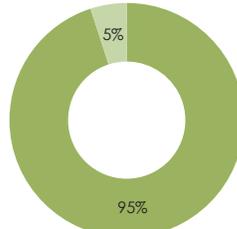
SI ● NO ●



GRÁFICA 60
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

b. ¿Le agrada el color?

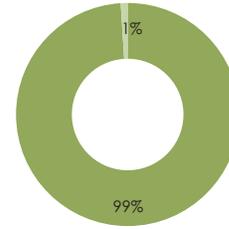
SI ● NO ●



GRÁFICA 61
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

c. ¿Le agrada la letra?

SI ● NO ●



GRÁFICA 62
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

DISEÑO FUNCIONAL

6.4
NIVEL 3

GENERAL

a. ¿Le parece funcional la estructura del empaque?

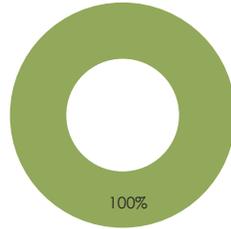
SI ● NO ●



GRÁFICA 63
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

b. ¿Le agregaría algo?

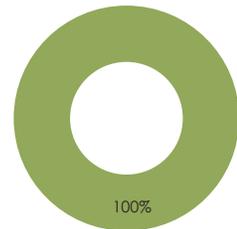
SI ● NO ●



GRÁFICA 64
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

c. ¿Es claro el contenido que describe el empaque?

SI ● NO ●



GRÁFICA 65
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

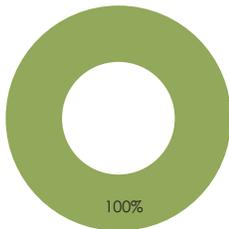
TARJETAS

DISEÑO ESTÉTICO

TIRO

a. ¿Le agrada la ilustración?

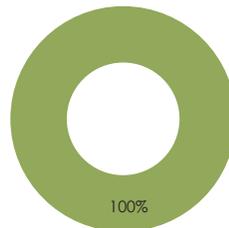
SI ● NO ●



GRÁFICA 66
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

b. ¿Es clara la letra?

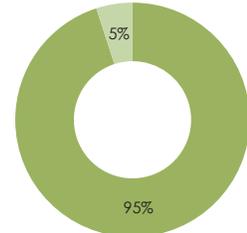
SI ● NO ●



GRÁFICA 67
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

c. ¿Le gusta el color?

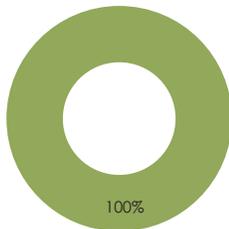
SI ● NO ●



GRÁFICA 68
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

d. ¿Le parece estética?

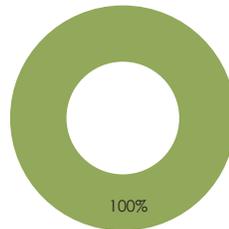
SI ● NO ●



GRÁFICA 69
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

e. ¿Le parece adecuada la composición?

SI ● NO ●



GRÁFICA 70
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

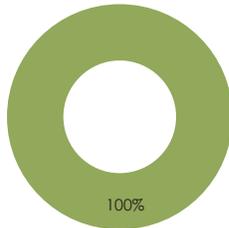
DISEÑO FUNCIONAL

6.4
NIVEL 3

RETIRO

a. ¿Encuentra claro el texto para ponerlo en practica?

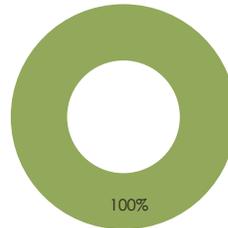
SI ● NO ●



GRÁFICA 71
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

b. ¿Le parece la tarjeta funcional por su contenido?

SI ● NO ●



GRÁFICA 72
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

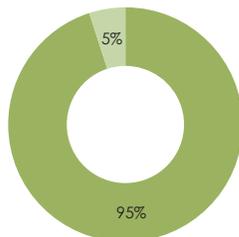
INSTRUCTIVOS

DISEÑO ESTÉTICO

GENERAL

a. ¿Le parece atractivo el color?

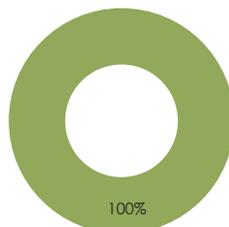
SI ● NO ●



GRÁFICA 73
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

b. ¿Le agrada el tipo de letra?

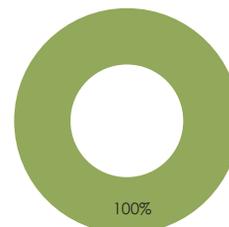
SI ● NO ●



GRÁFICA 74
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

c. ¿Le parece legible la letra?

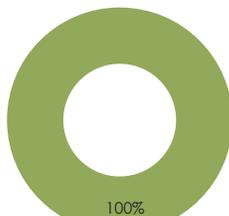
SI ● NO ●



GRÁFICA 75
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

d. ¿Le parecen adecuados los fondos?

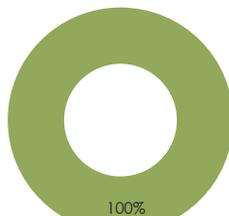
SI ● NO ●



GRÁFICA 76
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

e. ¿Le parece adecuado el tamaño?

SI ● NO ●



GRÁFICA 77
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

f. ¿Le parece piezas estéticas?

SI ● NO ●



GRÁFICA 78
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

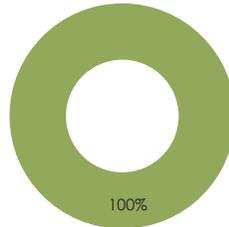
DISEÑO (FUNCIONAL)

6.4
NIVEL 3

GENERAL

a. ¿Es claro el contenido para desarrollar el juego?

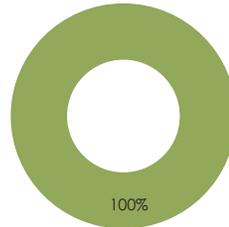
SI ● NO ●



GRÁFICA 79
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

b. ¿Le parece funcional el material?

SI ● NO ●



GRÁFICA 80
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

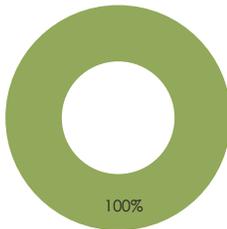
GUÍA

DISEÑO (ESTÉTICO)

PORTADA

c. ¿Es clara la tipografía?

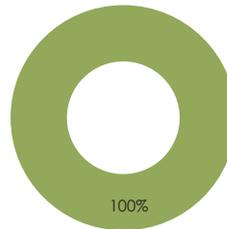
SI ● NO ●



GRÁFICA 81
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

a. ¿Le parece llamativo como portada?

SI ● NO ●



GRÁFICA 82
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

b. ¿Le agrada el color?

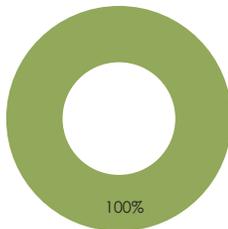
SI ● NO ●



GRÁFICA 83
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

d. ¿Le parece clara la estructura de los elementos?

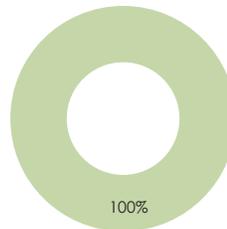
SI ● NO ●



GRÁFICA 84
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

e. ¿Agregaría algo?

SI ● NO ●

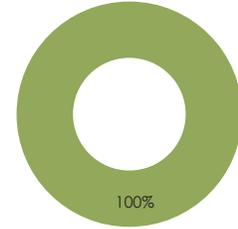


GRÁFICA 85
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

CONTENIDO

a. ¿Es clara la tipografía?

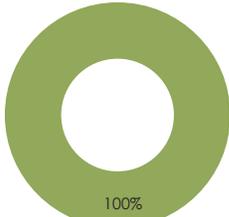
SI ● NO ●



GRÁFICA 86
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

b. ¿Le parece una estructura atractiva?

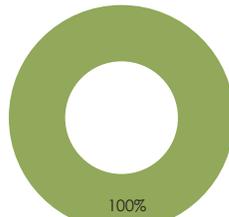
SI ● NO ●



GRÁFICA 87
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

c. ¿La estructura facilita su lectura?

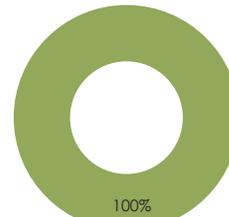
SI ● NO ●



GRÁFICA 88
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

d. ¿El índice, le ayuda a ubicarse dentro del contenido?

SI ● NO ●

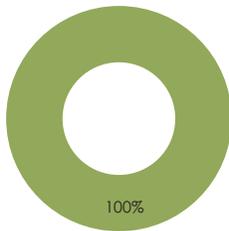


GRÁFICA 89
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

DISEÑO (FUNCIONAL)

a. ¿Le parece claro el contenido?

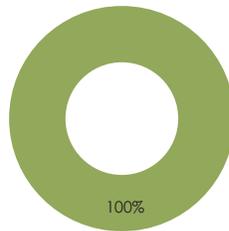
SI ● NO ●



GRÁFICA 90
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

b. ¿Le parece funcional?

SI ● NO ●



GRÁFICA 91
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

c. ¿Es claro el contenido para desarrollar el material?

SI ● NO ●



GRÁFICA 92
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

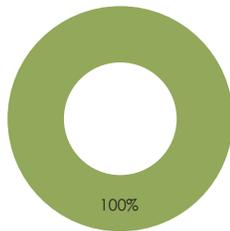
ILUSTRACIÓN



PERTINENCIA

a. ¿Le parecen adecuadas para niños del nivel primario?

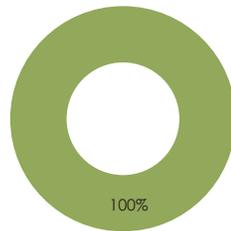
SI ● NO ●



GRÁFICA 93
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

b. ¿Cree que la ilustración cuenta con una secuencia lógica?

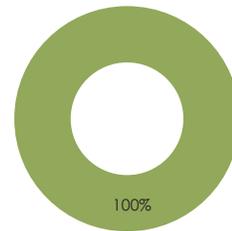
SI ● NO ●



GRÁFICA 94
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

c. ¿Son comprensibles por si mismas?

SI ● NO ●

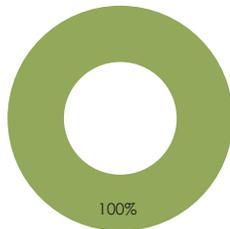


GRÁFICA 95
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

FUNCIONAL

a. ¿Son descriptivas?

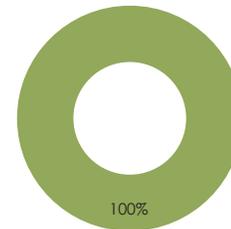
SI ● NO ●



GRÁFICA 96
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

b. ¿Cumplen como gráfica y contenido?

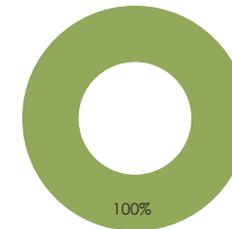
SI ● NO ●



GRÁFICA 97
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

¿Complementan a los textos?

SI ● NO ●

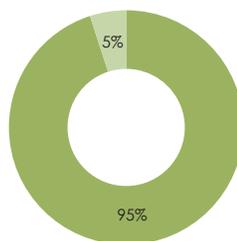


GRÁFICA 98
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

VISUAL

a. ¿La composición de colores es adecuada?

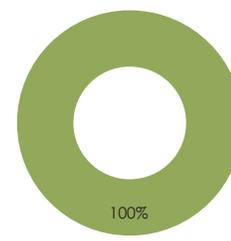
SI ● NO ●



GRÁFICA 99
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

b. ¿Podría decir qué son estéticas?

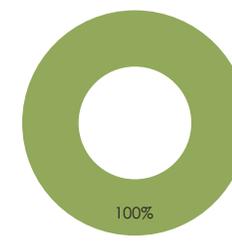
SI ● NO ●



GRÁFICA 100
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

c. ¿Considera adecuada la composición en el espacio?

SI ● NO ●



GRÁFICA 101
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA



Tercer nivel de visualización

RESUMEN

El largo y complejo camino que lleva el desarrollo de una pieza gráfica validada y aceptada por el cliente y los expertos en el tema, lleva con ella la responsabilidad de entregar al grupo objetivo un material completo que afecte de manera positiva sus actitudes.

El tercer nivel de visualización presenta la elaboración de la última herramienta de trabajo con la que se permite al grupo objetivo acercarse al material para explorarlo y explotarlo y validar de esta manera su aceptación y crítica de las áreas que le parezcan relevantes.

La validación consta de una serie de preguntas directas realizadas de manera casual al participante, mientras este interactúa con el material esperando recibir respuestas espontáneas. El desarrollo de la actividad se dio con una muestra de 30 niños y 30 niñas y 6 maestras del tercer nivel de la educación primaria del área pública, en un rango de edad de 6 a 10 años en niños(as) y de 35 a 43 años en maestras, con lo que se buscó la diversidad de opiniones y la aceptación de la muestra. Se desarrolló en un tiempo de dos horas y se realizó con grupos de 5 niñas y 5 niños para el buen manejo de la información.

Los resultados de los elementos visuales en un 95 por ciento fueron aceptados, identificándose con el material y con los juegos ampliando su conocimiento sobre ellos y tomándolos como parte de la cultura guatemalteca. El tema a trabajar fue comprendido en un 96 por ciento al llevar el material de la mano como base instructiva y educativa tanto para el docente como para el niño, proporcionando así un material eficiente.

El material se presentó mostrando una manera atractiva de aprender Derechos Humanos, tema que en un 60 por ciento conocen, y que el 100 por ciento no lo pone en práctica. El tema fue atractivo y aceptado en un 100 por ciento por los y las docentes, dando su certeza y valiosa opinión como pedagogos y expertos en el tema para las mejoras y avances del producto final.

Los resultados finales se dieron en un 96 por ciento positivos por los grupos evaluados, presentando interés y aceptación por un material interesante como juego y educativo, como influencia cultural y actitudinal.



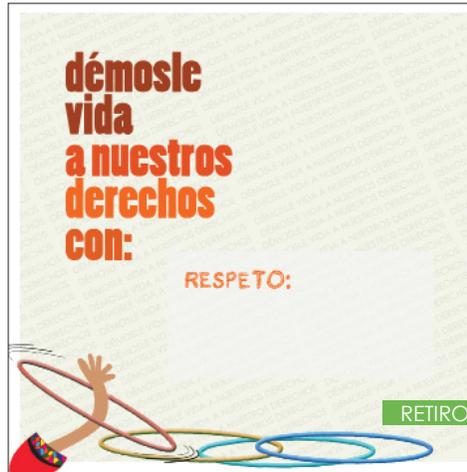
PROPUESTA FINAL



6.4
NIVEL 3



TIRO



TARJETAS

MUESTRA DE 1
TARJETA DE 27

RETIRO



TIRO

objetivos:
Afianzar los conocimientos de las partes del cuerpo humano y mejorar su sincronía.

Contenido:
HULA HULA de diferentes colores
Silbato
Cronometro

TIRO

¿CÓMO SE JUEGA?
Este juego es muy sencillo, lo primero que se hace es poner el hula hula en la parte donde queremos movilizarla. Puede ser: el cuello, la cintura, el brazo, o el dedo, en cualquiera de esas partes podemos movilizar el hula hula, haciéndolo girar en vueltas rápidas o el vuelas no tan rápidas.

1. Cada participante escogerá una HULA HULA de acuerdo al color que le guste.
2. Se forman grupos por colores de hula hula, y esperan orden para iniciar.
3. Todos inician bailando el HULA HULA con la cintura y esperan la orden para el cambio de parte del cuerpo con el cual se bailara el aro.
4. Los participantes que dejen caer el HULA HULA salen del grupo y ganará el grupo que quede con mas participantes.

RETIRO

INSTRUCTIVOS

MUESTRA DE 1
INSTRUCTIVO DE 25

Propuesta gráfica final fundamentada

La propuesta final es un conjunto de piezas que, por su contenido y gráficas, influyen en docentes para la enseñanza y en niños (a) para formar prácticas sanas en Derechos Humanos y valores.

El material presenta piezas gráficas calificadas que proponen juegos de imágenes que comunican con pocas palabras identificando al grupo objetivo primario a contextos y situaciones reales.

La propuesta maneja formatos calificadas para trabajar la temáticas entorno a la educación interactiva, mostrando al juego como una clave en el aprendizaje de niños y niñas para el fomento buenas actitudes.





textura:

La textura busca por medio de las formas dar volumen y soporte a los elementos proponiendo con esto una diagramación dinámica y llamativa.

SELECCIÓN FINAL



colores:

La paleta es: morado, azul, anaranjado, verde y rojo, esto por ser los colores mas identifican los niños y las niñas de este rango de edad buscando con esto que el niño (a) se apropie del material.

SELECCIÓN FINAL



espacios:

El espacio se utiliza en una diagramación igualada a texto e imagen, que muestra un tipo de profundidad en 2D.

Estructura:

La posición de las formas son contrastadas tanto rectas como inclinadas, esto, para imponer un orden determinado a las formas y romper con la estructura formal y dinamizar con una estructura semiformal.

SELECCIÓN FINAL



tipografía:

Century Gothic: se utiliza para la redacción de los texto por sus trazos sencillos esto para la claridad de la lectura.

Kraboudja: se utiliza para los títulos buscando tener dinamismo en la diagramación.

SELECCIÓN FINAL



formato:

Los formatos varían según la pieza gráfica: La guía es de formato de 5x8 pulgadas, esto para facilitar la funcionalidad del contenido. Tarjetero cuadrado de 2.5x2.5 pulgadas, para que por medio del tamaño se priorice la tematica y el concepto.

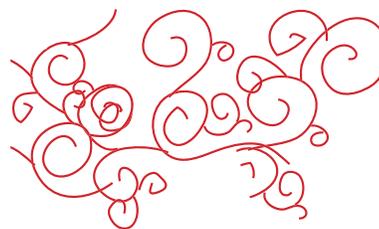
Unifoliales, Bifoliales o Trifoliales rectangulares de 3.5x8 pulgadas para distribuir de manera proporcional el contenido y grafica y se funcional para una lectura clara.

SELECCIÓN FINAL





**Démosle
vida a
nuestros
DERECHOS**



Especificaciones técnicas

Para la impresión se entrega a la imprenta:

En alta resolución los archivos: JPG y PDF.

Dimensiones de la piezas:

Tarjetas: 4 x 4 pulgadas

Unifoliales: 3.5 x 8 pulgadas

Bifoliales: 7 x 8 pulgadas.

Trifoliar: 10.5 x 8

Tipos de encuadernados

En este caso, el material no corresponde con encuadernado, se debe tener en cuenta el detalle al doblar para que no se pierda la impresión.

Tipos de papel para imprimir

Tarjeteros: Opalina blanco, calibre grueso aproximado de 100 gramos.

Instructivos: papel couche calibre de 100 gramos aproximadamente

Troquel: adhesivo fino con esmalte y cartón chip calibre 80 gramos.



PIEZAS GRÁFICAS FINALES

TARJETAS:

son un conjunto de piezas que forman un fichero que contiene la ilustración del juego que ayudara a identificar las acciones a desarrollar y en la parte posterior indica la práctica de valores humanos: DÉMOS VIDA A NUESTROS DERECHOS un valor a trabajar que varía según el juego, las tarjetas funcionan con tiro y retiro.



démosle vida a nuestros derechos con:

OBEDIENCIA:
es el valor de seguir instrucciones, para que reconozcan y respeten lo que se les indica.



démosle vida a nuestros derechos con:

RESPECTO:
es la base para una convivencia sana y pacífica entre los miembros de un grupo.

TIRO

RETIRO



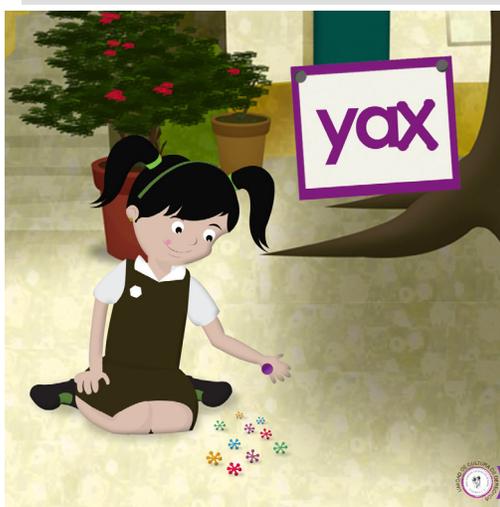
**Zapatito
cochinito
dime
quien
cambia
de piecito.**



**démosle
vida
a nuestros
derechos
con:**

RESPECTO:

es la base para una convivencia sana y pacífica entre los miembros de un grupo.



**démosle
vida
a nuestros
derechos
con:**

HONESTIDAD:

significa estimular el respeto por la verdad en sus palabras y por la transparencia en sus actos.



TIRO

RETIRO



**démosle
vida
a nuestros
derechos
con:**



OBEDIENCIA:

es el valor de seguir instruccio-
nes, para que reconozcan y
respeten lo que se les indica.



**démosle
vida
a nuestros
derechos
con:**



RESPECTO:

es la base para una con-
vivencia sana y pacífica
entre los miembros de un
grupo.



**démosle
vida
a nuestros
derechos
con:**



COOPERAR:

crear algo conjunto o
para alcanzar una meta
compartida de manera
más amena y sencilla.

TIRO

RETIRO



démosle
vida
a nuestros
derechos

con:

COOPERAR:

crear algo conjunto o para alcanzar una meta compartida de manera más amena y sencilla.



démosle
vida
a nuestros
derechos

con:

OBEDIENCIA:

es el valor de seguir instrucciones, para que reconozcan y respeten lo que se les indica.



démosle
vida
a nuestros
derechos

con:

COOPERAR:

crear algo conjunto o para alcanzar una meta compartida de manera más amena y sencilla.



TIRO

RETIRO



**démosle
vida
a nuestros
derechos
con:**

COOPERAR:
crear algo conjunto o
para alcanzar una meta
compartida de manera
más amena y sencilla.



**démosle
vida
a nuestros
derechos
con:**

OBEDIENCIA:
es el valor de seguir instruccio-
nes, para que reconozcan y
respeten lo que se les indica.



**démosle
vida
a nuestros
derechos
con:**

HONESTIDAD:
significa estimular el respeto
por la verdad en sus palabras
y por la transparencia en sus
actos.



TIRO

RETIRO



démosle
vida
a nuestros
derechos
con:

PAZ:

es la convivencia armónica entre las personas y vivir en armonía con uno mismo y con los demás.



démosle
vida
a nuestros
derechos
con:

HONESTIDAD:

significa estimular el respeto por la verdad en sus palabras y por la transparencia en sus actos.



démosle
vida
a nuestros
derechos
con:

RESPECTO:

es la base para una convivencia sana y pacífica entre los miembros de un grupo.



TIRO

RETIRO



**Piedra,
papel
o tijera,
Uno,
dos,
tres, ya...**



**démosle
vida
a nuestros
derechos
con:**

HONESTIDAD:
significa estimular el respeto
por la verdad en sus palabras
y por la transparencia en sus
actos.



**démosle
vida
a nuestros
derechos
con:**

RESPONSABILIDAD:
Es la virtud o disposición habitual
de asumir las consecuencias de
las propias decisiones, respon-
diendo de ellas ante alguien.

TIRO

RETIRO



**démosle
vida
a nuestros
derechos**

con: RESPONSABILIDAD:
Es la virtud o disposición habitual de asumir las consecuencias de las propias decisiones, respondiendo de ellas ante alguien.



**démosle
vida
a nuestros
derechos**

con: HONESTIDAD:
significa estimular el respeto por la verdad en sus palabras y por la transparencia en sus actos.



**démosle
vida
a nuestros
derechos**

con: OBEDIENCIA:
es el valor de seguir instrucciones, para que reconozcan y respeten lo que se les indica.



TIRO

RETIRO



démosle
vida
a nuestros
derechos

con: **PAZ:**

es la convivencia armónica entre las personas y vivir en armonía con uno mismo y con los demás.



démosle
vida
a nuestros
derechos

con:

RESPECTO:

es la base para una convivencia sana y pacífica entre los miembros de un grupo.



TIRO

RETIRO

PIEZAS GRÁFICAS FINALES

INSTRUCTIVOS:

Los instructivos son piezas específicas para cada juego que contiene de manera explícita las instrucciones de cómo se juega cualquiera de los 25 juegos, su formato varía según la cantidad de información de cada juego y con piezas de tiro y retiro.



hula hula

Objetivo:
Que los participantes refuercen los conocimientos de las partes del cuerpo humano y mejorar su sincronía.

Contenido:
HULA HULA de diferentes colores
Silbato
Cronómetro

¿CÓMO SE JUEGA?

Este juego es muy sencillo, lo primero que se hace es poner el hula hula en la parte donde queremos movilizarlo. Puede ser: el cuello, la cintura, el brazo, o el dedo, en cualquiera de esas partes podemos movilizar el hula hula haciéndolo girar en vueltas rápidas o el vuelo no tan rápidas.

- Cada participante escogerá una HULA HULA de acuerdo al color que le guste.
- Se forman grupos por colores de hula hula, y esperan orden para iniciar.
- Todos inician balanceando el HULA HULA contra cintura y esperan la orden para el cambio de parte del cuerpo con el cual se balancea el que.
- Los participantes que dejen caer el HULA HULA salen del grupo y gana el grupo que quede con más participantes.



tenta

Objetivo:
Que los participantes interactúen y socialicen con los demás.

Contenido:
SIN MATERIAL
Sin límite de participantes

¿CÓMO SE JUEGA?

Mediante juego de ZAPATITO COCHINITO se establece quien "LA LLEVA". El participante que "LA LLEVA" persigue a cualquier otro participante intentando tocarlo, si lo consigue, le dice "LA LLEVAS" y este se convierte en el nuevo perseguidor.

- Los participantes se reúnen para sortear por medio del ZAPATITO COCHINITO quien "LA LLEVA".
- El perseguidor es el perseguido iniciando el juego a la cuenta de tres.
- El perseguidor inicia intentando abtaar a otros participantes.
- Al abtaar al primer participante tiene que gritar "LA LLEVAS", y el siguiente jugador será el segundo perseguidor y así sucesivamente.

El participante que le toca "LLEVARLA" no puede tocar a participantes que "LA LLEVARA" el turno anterior.



boliche

Objetivo:
Que los participantes refuercen y mejoren su sincronía por medio de acciones y movimientos.

Contenido:
BOTELLAS O LATAS DE VARIOS TAMAÑOS
Piedras
1 PELOTA
1 tiza de cualquier color

¿CÓMO SE JUEGA?

El juego se desarrolla por medio de ZAPATITO COCHINITO por el cual se sortean los turnos, el primer participante toma la pelota y tira intentando batar de un golpe todos los botes, según la cantidad de botes se sumaran puntos, el juego se desarrolla en tres vueltas donde cada participante tendrá un intento, gana el participante que tenga más puntos después de las tres rondas.

- Los jugadores recolectan latas o botes y los colocan hacia la mitad de piedra colocándolos en forma triangular en el pavimento.
- A larga distancia se tira un línea recta hacia donde están las latas o botes.
- Se sortea por medio de ZAPATITO COCHINITO los turnos para tirar.
- Los jugadores según su turno intentan batar la mayoría de botes en un solo tiro, manda más puntos el que tira más.

Según tres vueltas donde cada jugador tiene una vez al intentar al jugador con más puntos será el ganador.



electrizado

Objetivo:
Que los participantes participen y se socialicen con los demás.

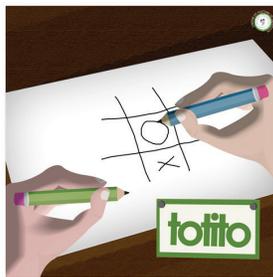
Contenido:
SIN MATERIAL
Sin límite de jugadores

¿CÓMO SE JUEGA?

Este juego inicia por medio de ZAPATITO COCHINITO para elegir quien "lo lleva". El perseguidor es el que debe perseguir a los otros participantes hasta tocar a uno, cuando lo toca, estos deben quedar inmóviles, O ELECTRIZADOS, este esperará la ayuda de otro participante para continuar en el juego.

- Los participantes se reúnen para sortear por medio del ZAPATITO COCHINITO quien "LA LLEVA".
- El perseguidor del ZAPATITO es el perseguido iniciando el juego a la cuenta de tres. El perseguidor inicia intentando "ELECTRIZAR" a otros participantes.
- El participante "ELECTRIZADO" debe permanecer inmóvil hasta recibir la ayuda de otro participante por medio de otro lo que para "DES-ELECTRIZARLO".
- El perseguidor intenta "ELECTRIZAR" a todos los participantes para ganar el juego.

El juego termina si el perseguidor consigue "electrizar" a todos los participantes.



totito

¿CÓMO SE JUEGA?

El juego consiste en dibujar dos líneas horizontales sobre dos líneas verticales, identificando a cada jugador con: O y X. El jugador que inicia será elegido por sorteo por medio de PIEDRA PAPEL O TIJERA. El jugador del primer turno coloca su marca para darle turno al otro jugador hasta formar una sucesión de 3 marcas seguidas o llegar a un empate.

1. El participante que inicia será elegido por sorteo por medio de PIEDRA PAPEL O TIJERA.

2. El ganador inicia colocando la "X" en cualquier lugar del TOTITO según su estrategia.

3. El siguiente turno es para el segundo participante para colocar la "O" y los turnos van sucesivamente.

4. El juego termina antes de llenar el TOTITO si cualquier participante logra formar una línea continua con el mismo símbolo.



El juego termina en empate si el TOTITO está completo y no se ha formado una línea continua con el mismo símbolo.

Objetivo:

Que los participantes desarrollen habilidades para resolver un problema de manera estratégica.

Contenido:

2 participantes
HOJAS DE PAPEL
DE RECICLAJE
LAPIZ O LAPICERO



chamusca

Objetivo:

Que los participantes desarrollen habilidades de cooperación, coordinación y trabajo en equipo.

Contenido:

Sin límite de participantes
PELOTA

¿CÓMO SE JUEGA?

El juego consiste en formar equipos con la misma cantidad de participantes, con el juego de ZAPATITO COCHINITO se selecciona a dos jugadores que serán los dos capitanes los cuales eligen aleatoriamente a cada miembro del equipo. La **CHAMUSCA** es un juego de fútbol desarrollado de forma libre y con las reglas que se disponen al momento.

1. Por medio del juego ZAPATITO COCHINITO se seleccionan dos capitanes.

2. El juego inicia con el sorteo de la ficha en que se elige la portería y quién inicia con la pelota.

3. A la cuenta de tres se inicia el juego con reglas libres.

4. El juego se desarrolla sin un máximo de tiempo y al finalizar gana el equipo que anota más goles.

El juego se desarrolla de forma libre entre los participantes.



yoyo

Objetivo:

Que los participantes mejoren la coordinación de acciones y movimientos.

Contenido:

Sin límite de jugadores
Un **YOYO** por participante.

¿CÓMO SE JUEGA?

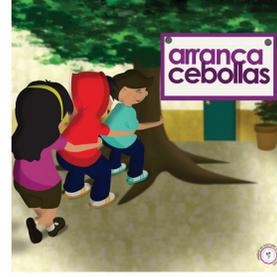
El juego consiste en enrollar el **YOYO** en su cuerda, colocarla en el dedo índice e intentar bailar el **YOYO** tirando de arriba hacia abajo y así sucesivamente buscando coordinar el movimiento para que mantenga un movimiento del sube y baja.

1. El juego consiste en enrollar la cuerda entre los dos botones del **YOYO**.

2. Se forma la punta de la cuerda que queda fuera de los dos botones y se enrolla en el dedo índice.

3. Luego con movimiento de muñeca de arriba a abajo se deja caer hacia abajo y con el mismo movimiento se regresa enrollando la cuerda nuevamente para subir.

Con la práctica se llega a bailar el yoyo con diferentes técnicas y trucos.



arranca cebollas

Objetivo:

Que los participantes desarrollen habilidades de cooperación, coordinación y trabajo en equipo.

Contenido:

Sin material
10 DE PARTICIPANTES MÁXIMO

¿CÓMO SE JUEGA?

El juego consiste en armar un grupo de NO más de 10 participantes y por medio del juego de ZAPATITO COCHINITO se selecciona al jugador que jalará a las cebollas, el resto del grupo arma una fila sentados en el piso donde uno a uno se toman de la cintura y esperan que el participante empiece arrancar cebollas, el juego termina cuando todas las cebollas son arrancadas.

1. El perdedor de ZAPATITO COCHINITO será el participante que empieza a **ARRANCAR CEBOLLAS**.

2. Los demás hacen de **CEBOLLAS** se paran en fila agarrados de la cintura para armar la **CEBOLLA**.

3. El participante jala con el fin de **ARRANCAR LA CEBOLLA** y separarla del resto.

4. Cuando se "**ARRANCA**" a un participante, éste pasa junto a los que ya están de pie.

El juego termina cuando el participante que está de pie arranca todas las cebollas.

TIRO

RETIRO

TIRO

RETIRO



capirucho

¿CÓMO SE JUEGA?

El juego consiste en tomar el capirucho y manejarlo manualmente por prueba y error hasta incrustar en la vara del mazo, haciendo maniobras de arriba hacia abajo, incrustando de varias maneras el mazo.

1. El juego consiste en tomar el **CAPIRUCHO** de la vara y colocar el cordón recto hacia abajo.

2. Luego con un movimiento de muñeca se impulsa el **CAPIRUCHO** hacia arriba y se intenta colocarlo en el hueco.

3. El juego es de prueba y error, firando de arriba hacia abajo y al contrario.

El juego tiene un ganador si logra introducir el hueco tres veces seguidas el **CAPIRUCHO**.

Objetivo:

Que los participantes mejoren la coordinación de acciones y movimientos.

Contenido:

Sin límite de participantes
Un **CAPIRUCHO** por participantes



carretilla

¿CÓMO SE JUEGA?

El juego consiste en armar parejas de los cuales, uno será la **CARRETILLA** y otro **CARRETERO**, este tomará de los pies al jugador **CARRETILLA** y al dar la orden de inicio caminará con las manos con la guía del **CARRETERO** para llegar a la meta indicada, el ganador es el primero en llegar.

1. Se eligen al azar parejas de niños o niñas.

2. Cada pareja se pone en una línea de salida; uno hace de **CARRETILLA** y otro de **CARRETERO**.

3. El participante **CARRETILLA** caminará con las manos mientras el **carretero** lo toma de las piernas.

4. A la orden del silbato, caminan ambos buscando llegar a la meta sin perder la dinámica de **CARRETILLA**.

El juego finaliza cuando el primer **CARRETERO** y **CARRETILLA** llegan a la meta.

Objetivo:

Que los participantes mejoren la coordinación de acciones y movimientos trabajando en equipo.

Contenido:

1 silbato
SIN LIMITE DE PARTICIPANTES



cuerda

¿CÓMO SE JUEGA?

El salto a la cuerda consiste en saltar la cuerda ya sea individual o en grupo. La cuerda debe moverse dando un movimiento rotativo o de balanceo según el juego. La cuerda tiene muchas variaciones según la canción que se canta o tararea.

El salto a la cuerda consiste en que uno o más participantes saltan sobre una cuerda que se hace girar de modo que pase debajo de sus pies y sobre su cabeza.

1. Si el juego es individual, es una persona que hace girar la cuerda y salta.

2. Si el juego es en grupo, al menos son tres jugadores: dos que voltean la cuerda mientras que uno tercero salta.

LOS PARTICIPANTES PUEDEN: Saltar simplemente hasta que se cansen o se equivocan. Pueden mejorar habilidades sobre la cuerda como saltar a la pata coja o girar sobre sí mismos. Saltar la cuerda al ritmo de las canciones.

Objetivo:

Que los participantes refuercen y mejoren su sincronía por medio de la coordinación de acciones y movimientos.

Contenido:

1 o 3 jugadores por cuerda
CUERDA



policías y ladrones

¿CÓMO SE JUEGA?

Este juego se desarrolla con igual número de jugadores para cada bando. Este grupo de jugadores forma bandos de **POLICIAS** Y **LADRONES**, el juego se desarrolla a la señal de ambos bandos donde los **POLICIAS** intentan atrapar a los **LADRONES** tratando de capturarlos y poniéndolos bajo guardia.

1. Los participantes se reúnen para sortear quien es policía o ladrón por medio del dicho: "Píaca, píaca, policía dime tu quien sos." Y el jugador contesta: policía o ladrón, dependiendo del bando al que quiera pertenecer.

2. El juego inicia cuando los **LADRONES** corren y se esconden.

3. Los **POLICIAS** inician la búsqueda de los **LADRONES**, al atraparlos los llevan a su casa en donde esperan ser salvados por sus compañeros.

El juego termina cuando los **LADRONES** son atrapados, los **LADRONES** no son encastados mientras que se capturan a todos los jugadores del otro bando.

Objetivo:

Que los participantes socialicen con los demás por medio de estrategias.

Contenido:

SIN LIMITE DE PARTICIPANTES
Sin material

TIRO

RETIRO

TIRO

RETIRO



el gato y el ratón

¿CÓMO SE JUEGA?

El juego consiste en armar un grupo de jugadores y por medio de zapatito cochinito se selecciona al gato del que sale el ratón, el juego se desarrolla mientras el gato no logre agarrar al ratón y los participantes del círculo no permita su captura, el juego cambia de papeles cuando el ratón es capturado.



1. Los participantes se reúnen para sortear con el ZAPATITO COCHINITO, quien será el gato.



2. El resto tomadas de las manos forman un círculo, se coloca al ratón dentro y el gato fuera.



3. El juego inicia en cuanto se entona la rima: Ratón, que le pilló el gato, Ratón que le va a pillar, sino le pilló esta noche, mañana le pillaré.



4. Los que forman el círculo facilitan el paso del ratón e impiden el paso del gato.

El juego finaliza cuando el gato toca al ratón, entonces ahora al ratón le toca ser el gato y escoger a una persona del círculo para que sea el ratón.

Objetivo:

Que los participantes socialicen con los demás por medio de estrategias.

Contenido:

Sin material
SIN LIMITE DE PARTICIPANTES



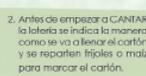
lotería

¿CÓMO SE JUEGA?

La lotería es un juego de varios participantes en el que uno de ellos canta la LOTERÍA con un mazo de 54 cartas mientras los otros llenan un cartón marcando las figuras que vayan cantando, puede jugarse a llenar el cartón o una fila que puede ser: vertical, horizontal o inclinada, el ganador gritará: LOTERÍA y será el que llene primero la fila o el cartón completo.



1. El juego inicia asignando a un participante para que CANTE la lotería con el mazo de 54 cartas, el resto del grupo elige un cartón por participante.



2. Antes de empezar a CANTAR la lotería se indica la manera como se va a llenar el cartón y se reparten triplés o mazo para marcar el cartón.



3. El que canta inicia diciendo: "Corre y se va corriendo" e inicia cantando la figura de la carta que toma al azar.



4. El resto de participantes escucha atento para marcar en el cartón la figura que va saliendo.



Gana el participante que llene primero el cartón de la forma que se indica y con las figuras de las cartas cantadas.

Objetivo:

Que los participantes desarrollen atención por medio de acciones escuchar, conocer y reconocer objetos.

Contenido:

Máximo 11 participantes
54 CARTAS
10 CARTONES
FRIJOL O MAÍZ



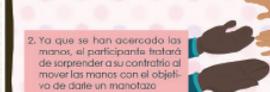
manitas calientes

¿CÓMO SE JUEGA?

Juego de manos, donde dos participantes hacen uso de los reflejos, la velocidad y el movimiento de las manos y brazos. El juego consiste en que un participante en turno intenta darle manotazos sobre las manos del otro participante mientras este con velocidad intenta esquivar las manos para evitar el manotazo.



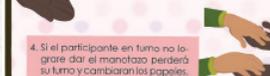
1. El juego inicia cuando dos participantes se ponen de frente con las manos estradas sobre la palma de la mano del otro participante.



2. Ya que se han acercado las manos, el participante tratará de sorprender a su contrario al mover las manos con el objetivo de darle un manotazo.



3. El participante intentará mover las manos antes que el manotazo lo impacte.



4. Si el participante en turno no lograre dar el manotazo perderá su turno y cambiarán los papeles.

El juego se desarrolla sucesivamente con el mismo propósito y gana el participante que da más manotazos.

Objetivo:

Mejorar la coordinación de acciones y movimientos.

Contenido:

DOS PARTICIPANTES
Sin material



TIRO

RETIRO



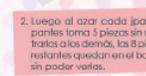
dominó

¿CÓMO SE JUEGA?

El juego consiste en deshacerse de las 5 piezas de DOMINÓ que a cada participante le corresponden, el participante del primer turno es el que tenga la pieza con número más grade, colocándola en el centro de la mesa y dándole el turno al siguiente participante a la derecha, el reto es colocar las piezas de forma correlativa al número que contenga la ficha en la mesa, el primer participante en terminar de colocar correctamente todas sus piezas será el ganador.



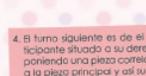
1. El juego consiste en poner las 28 piezas boca abajo y revolverlas.



2. Luego al azar cada participante toma 5 piezas sin mostrarlas a los demás, las 8 piezas restantes quedan en el banco sin poder verlas.



3. El participante que tenga el seis dobles será el primero en comenzar, de lo contrario será el que tenga la pieza con números más grades.



4. El turno siguiente es de el participante situado a su derecha poniendo una pieza correlativa a la pieza principal y así sucesivamente serán los turnos.

El juego finaliza cuando cada el participante se deshace de todas sus piezas.

Objetivo:

Que los participantes desarrollen habilidad para resolver un problema de manera estratégica.

Contenido:

4 participantes
máximo
28 PIEZAS DE DOMINÓ



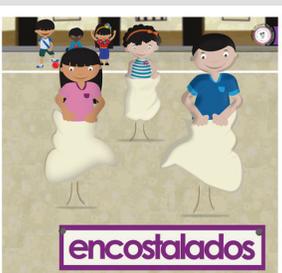
TIRO

RETIRO



Objetivo:
Que los participantes refuercen la confianza en sí mismo por medio de habilidades de sincronía y coordinación.

Contenido:
Sin límite de jugadores
UN PAÑUELO DE CUALQUIER COLOR



Objetivo:
Que los participantes desarrollen habilidades de coordinación y trabajo en equipo.

Contenido:
COSTALES VACÍOS
Obstáculos
Silbato
Sin límite de participantes



RETIRO

TIRO

INTERNO



5. Si logra superar el reto sin ningún inconveniente tendrá otro turno hasta que finalice todo el avión o tenga un error al desarmar el juego.

6. El juego finaliza cuando uno de los jugadores llega al cielo.

Pierde el turno el que tira mal la piedra, el que pierde el equilibrio, el que pisa la raya limitante de los casilleros.

En las casillas 4, 5 y 9 descansa apoyando los dos pies.

La casilla final puede llamarse "cielo", el participante puede sentar los dos pies.



Objetivo:

Que los participantes refuercen la confianza en sí mismo por medio de habilidades de sincronía y coordinación.

Contenido:

5 participantes máximo
1 tiza de cualquier color
PIEDRA POR PARTICIPANTE



¿CÓMO SE JUEGA?

El juego consiste en casilleros que se trazan sobre el suelo dibujado con una tiza con la forma de un avión y casillas enumeradas. Para empezar por medio de ZAPATITO COCHINITO se sortea el orden de como tendrá su turno cada participante. Para iniciar se arroja una piedra y el primer participante empieza saltando en un pie evitando parar en la casilla donde cayó la piedra, el turno se da de ida y vuelta en la cual se recoge la piedra. Si logra dar la vuelta tendrá otro turno saltando de la misma manera, si llega a caer o bajar el pie, perderá y será el turno del siguiente jugador.

2. El primer participante empieza arrojando una piedra empezando por la casilla uno.

3. Saltando en una pierna o en dos según los casilleros se debe evitar pisar el casillero donde está la piedra.

4. Una vez superado la vuelta de ida se detiene en la casilla anterior a donde está la piedra para retirarla y seguir saltando.

Para iniciar se dibuja con una tiza 9 casilleros que van como se dice de la tierra al cielo.

1. Por medio de ZAPATITO COCHINITO se eligen los turnos de cómo participará cada jugador.



6. Puede ocurrir que el descubridor corra más que el que la lleva y llegue antes al lugar donde se cuenta y grita: "Chiviricuarta por mí" y queda a salvo.

7. Así sucederá con todos los participantes hasta que quede solo un jugador por pillar; si éste se salva, en vez de gritar "¡Salva por mí!", grita "¡Chiviricuarta por mí, y por todos!".



Objetivo:

Que los participantes socialicen con los demás por medio de estrategias.

Contenido:

Sin material
SIN LIMITE DE JUGADORES



¿CÓMO SE JUEGA?

Por medio de ZAPATITO COCHINITO se selecciona al participante que "La lleva"; se asigna un lugar para el conteo y con los ojos tapados o de espaldas contará hasta 25 o 50 dependiendo de la cantidad de participantes. Mientras este jugador cuenta, el resto de los jugadores se esconden lo para que el que la lleva no los vea. "El que la lleva", cuando termine de contar, tendrá que ir en busca de sus compañeros. Cuando vea a alguno o descubra su escondite, correrá hasta la casa y gritará: "¡Chiviricuarta por...!", tocando el lugar donde contó y diciendo el nombre del participante que ha visto. El juego continúa hasta que todos los participantes estén a salvo o sean encontrados.

2. El que la lleva da la espalda y empieza a contar de 1 a 25, dando tiempo a los otros participantes se escondan.

3. Mientras este participante cuenta, los otros tienen que correr por separados y esconderse de manera que nadie los vea.

4. Cuando "el que la lleva" termina de contar, tiene que ir a buscar a los demás.

5. Al encontrar al primer participante regresa al sitio donde contó y tiene que decir: "¡CHIVIRICUARTA POR...!" y dirá el nombre del jugador encontrado.

1. Por medio de ZAPATITO COCHINITO se sortea quien es el que la lleva.

RETIRO

TIRO

INTERNO

BIFOLIARES FINALES

CON DIFERENTE PARTICIPANTES

SEIS PARTICIPANTES: Cada participante empieza con sus diez fichas en una de las puntas y su meta -la punta opuesta- está ocupada al principio por su oponente.

CINCO PARTICIPANTES: Una de las esquinas está libre desde el principio, lo que da ventaja al que empieza en la opuesta.

CUATRO PARTICIPANTES: Se dejan libres dos esquinas opuestas, para que los cuatro compitan en igualdad de condiciones.

DOS PARTICIPANTES: Cada participante maneja 10 fichas.

RETIRO

dama china

12-09

Objetivo:
Que los participantes desarrollen habilidades para resolver un problema de manera estratégica.

Contenido:
2 a 6 jugadores
TABLERO en forma de estrella de 121 casillas
60 FICHAS de diferentes colores

TIRO

¿CÓMO SE JUEGA?

El juego se desarrolla entre dos y seis jugadores, que tienen como fin llevar las fichas al lado opuesto y evitar que las fichas del oponente lleguen al lado opuesto. El juego se desarrolla con estrategias para saltar piezas oponentes e intentar bloquear el paso del oponente. El ganador de este juego será el primer participante en llevar todas sus fichas al otro lado.

Cada punto consta de diez fichas y un color diferente.

1. Al empezar el juego las diez fichas de un mismo participante están juntas, en uno de los triángulos que forman las puntas de la estrella.

2. El movimiento de las fichas se da por medio de las líneas que marcan el tablero.

El juego puede ser de 2 a 6 participantes.

3. Cada participante sólo mueve una ficha por turno. Un movimiento válido es:

- A una casilla siguiente que esté libre.
- Saltando una casilla ocupada por otra ficha y posándola en la casilla siguiente si está libre.

Se juega sobre un tablero con 121 casillas en forma de estrella de seis puntas.

INTERNO

JUEGOS ESPECIALES

5. El juego finaliza cuando un participante obtiene las canicas del resto del grupo o cuando uno de ellos coloque sus canicas en los agujeros.

Triángulo:
Consiste en dibujar un triángulo con una tiza de cualquier color, en el que cada uno de los participantes debe colocar una canica dentro, después cada participante trata de sacar la mayoría de sus canicas con el cuidado que no lo maten.

Matacoche:
Consiste en golpear las canicas del otro jugador el juego empieza en la línea que se dibuja, después por turnos cada jugador defiende sus canicas pero a la vez intenta golpear otras canicas.

RETIRO

canicas

12-09

Objetivo:
Que los participantes socialicen con los demás por medio de estrategias que desarrollen habilidades de coordinación.

Contenido:
5 participantes
1 tiza
15 CANICAS del mismo tamaño

TIRO

TRIFOLIAR FINALES

¿CÓMO SE JUEGA?

Este juego consiste en lanzar una o varias canicas para intentar aproximarse a otros agujeros. Cuando se gana una mano se suelen tomar las canicas del otro participante.

Es un juego que se practica al aire libre, en el patio o en la calle. En el suelo se hace un agujero, y a una distancia acordada se marca la línea de salida. Desde esa línea los participantes intentarán introducir las canicas en el agujero, si lo consiguen varios, por orden establecido, intentarán sacar las canicas hasta que solo quede la canica de un participante.

1. El juego consiste en golpear las canicas de los demás tres veces. El primer golpe se le llama chivo, el segundo pie, en el que el participante tendrá que poner el pie entre su canica y la canica del adversario, y el tercero tute, que consiste en tirar la canica al agujero y meterla.
2. Cada participante podrá ir a golpear cualquier canica. Si falla, pasará un turno y pasará el turno a otro participante.
3. Si una canica cae en un sitio con obstáculos, el participante podrá decir "pido palo", que significa limpiar la zona eliminando los obstáculos, pero por si el contrario, un jugador que tenga protegida su canica y diga "no vale palo" no se podrán limpiar los obstáculos existentes.
4. Cada participante tratará de donde se ha parado su canica, acercarse más mediante la palma de la mano con la que no se lanza la canica.

Se dibuja la línea de inicio con la tiza.

La forma de lanzar las canicas puede ser mediante la uña del dedo pulgar.

INTERNO

JUEGOS ESPECIALES

Lanzamiento:

Mientras el trompo gira en el suelo se tira el cordel suavemente sobre su punta y se tira hacia arriba. El trompo salta y ha de caer girando de nuevo, ya sea en el suelo o en la mano.

Hacerlo bailar en la mano:

Se puede hacer mientras el trompo está bailando en el suelo, con la palma de la mano y los dedos extendidos se recoge el trompo con un suave golpe para bailarlo en la palma de la mano.

Deslamiento:

Mientras que el trompo gira con la ayuda del cordel se trata de trasladar de un lugar a otro sin que deje de bailar.

Troya:

Se forma un círculo en el suelo y los participantes tienen que tirar su trompo teniendo estos que quedar girando dentro del círculo. El trompo que termine saliendo del círculo a causa de los impactos con el resto perderá.

trompo

Objetivo:

Que los participantes mejoren la coordinación de acciones y movimientos.

Contenido:

1 TROMPO POR JUGADOR
Sin límite de jugadores

RETIRO

TIRO



INTERNO

PIEZAS GRÁFICAS FINALES

GUÍA:

La guía se presenta como piezas específicas para instruir al docente sobre la metodología de todo el material. Esta incluye dos capítulos, uno introduce de manera explícita a los valores humanos a trabajar y el otro funciona como capítulo explícito de cómo se utilizan las piezas de los instructivos y tarjetero respecto al desarrollo del juego.

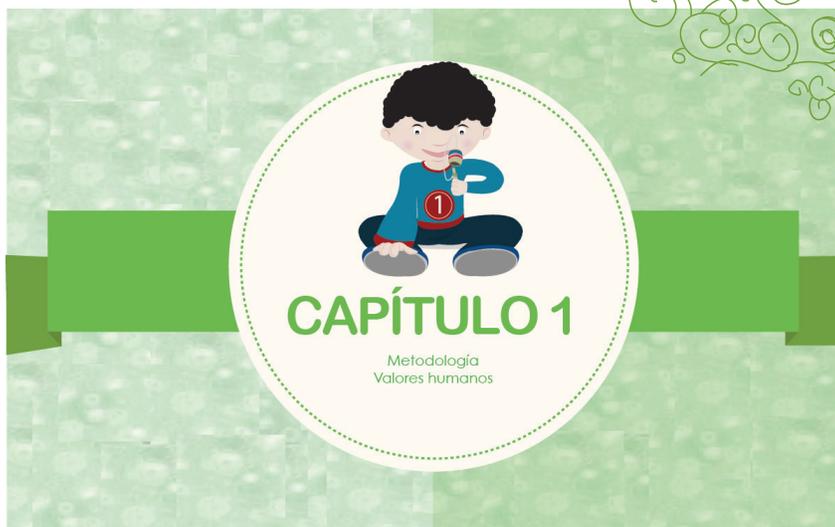
Se muestran las páginas principales:



PORTADA



PRESENTACIÓN



PORTADA CAPÍTULO



HOJA INTERNAS



HOJA INTERNAS

PIEZAS GRÁFICAS FINALES

TROQUEL:

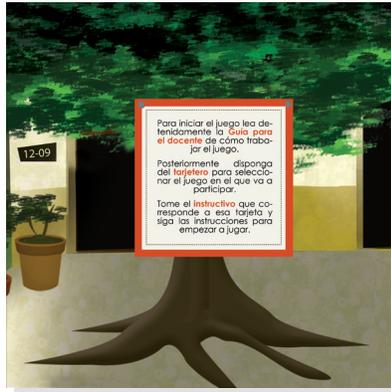
El troquel presenta piezas para un contenedor que preservara la vida de las piezas pequeñas, se presenta la tapadera y la base de la caja con la forma del troquel así como la parte interior y las piezas secundarias como el disco de rondas y su troquel.



PORTADA



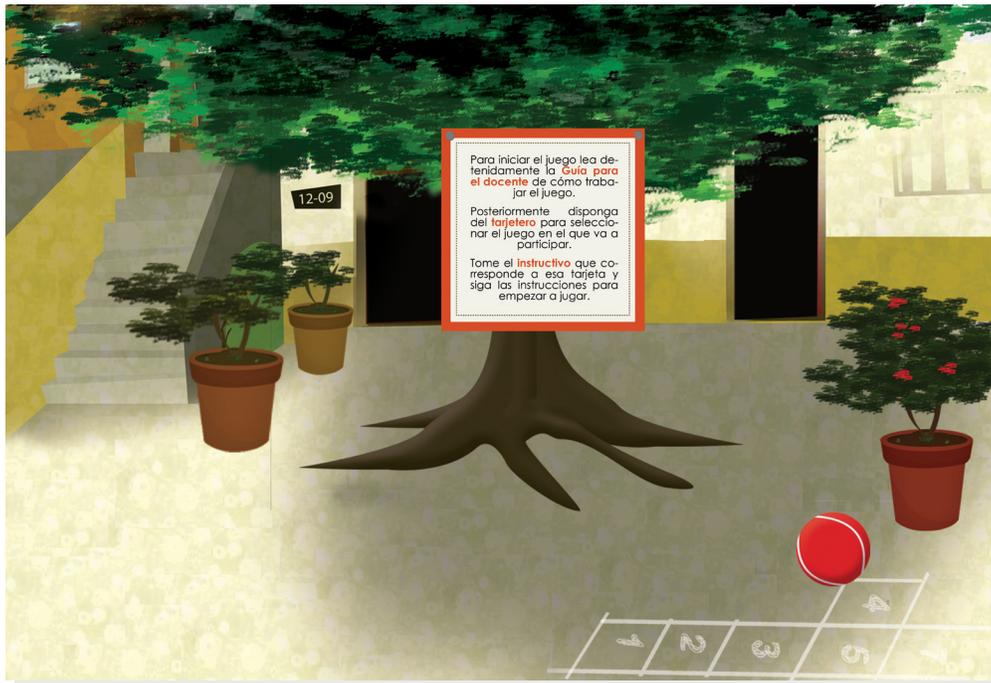
BASE



TROQUEL



FONDO INTERNO



FONDO INTERNO



Presupuesto

Impresión:

El presupuesto se presenta para un tiraje de 25 productos completos. Cada tiraje cuenta con:

- 1 Troquel (base, tapadera e interior)
- 1 Guía 15 hojas (incluye portada y contraportada)
- 25 Instructivos (unifoliales, bifoliales, trifoliales)
- 27 Tarjetas (impresas a tiro y retiro)

Descripción	Cantidad unidad	Precio unidad	Total
TROQUEL Formato de 11x16 pulgadas, full color, impresión laser, carton Hosky de 230 gramos.	25 Cada producto 1 unidades.	Q. 75.00	Q. 1,875.00
INSTRUCTIVOS Formato de 3.5x8 pulgadas, full color, impresión laser, papel Couche de 80 gramos, tiro y retiro. Incluye corte.	625 Cada producto 25 instructivos.	Q. 8.00	Q. 5,000.00
TARJETAS Formato de 3.5x3.5 pulgadas, full color, impresión laser, carton Hosky de 80 gramos, tiro y retiro. Incluye corte.	675 Cada producto 27 tarjetas.	Q. 5.00	Q. 3,375.00
GUÍA Formato de 10x5 pulgadas, full color, impresión laser, papel Couche de 80 gramos, tiro y retiro. Incluye corte.	375 Cada producto 15 hojas.	Q. 1.00	Q. 375.00
			TOTAL Q. 10,625.00

Honorarios de la Diseñadora Gráfico:

Los honorarios se hacen con base en el tiempo exacto que sen van a trabajar las piezas gráficas, en este caso se presenta un proyecto para tres meses en el cual se trabajaran en un horario laboral de 8 horas al día a 5 días a la semana.

Se trabajo:

- 3 meses:
en semanas 12,
en días 60.

Descripción	Tiempo	Precio	Total
Se trabajo un proyecto de 3 meses, en el cual se hizo piezas finales que incluyen: troquel, formato, contenido e ilustraciones.	3 meses En días 60 En horas 480	Mes Q. 4,000.00 Día Q. 190.00 Hora Q. 23.80	1 mes Q4,000.00
			TOTAL Q. 12,000.00

TOTAL DE INVERSIÓN:

Descripción	Total
IMPRESIÓN	Q. 10,625.00
HONORIOS	Q. 12,000.00
TOTAL Q. 22,625.00	





1a. Ave. 15-00, Zona 1
Tel.: 2238-3677
Célular: 5980-3403

COTIZACION

Señor (es): Melany Eunice Anleu Arrecis

Dirección: 4ta av. 0-91 zona 1, San Miguel Petapa, Guatemala

En atención a su solicitud, enviamos para su consideración la siguiente cotización:

CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	P. UNITARIO	TOTAL
25	Troquel formato de 11x16 pulgadas, full color, impresión laser, carton Hosky de 230 gramos.	75.00	1,875 00
625	Instructivo formato de 3.5x8 pulgadas, full color, impresión laser, papel Couché de 80 gramos, tiro y retiro. Incluye corte.	8.00	5,000 00
675	Instructivo formato de 3.5x8 pulgadas, full color, impresión laser, papel Couché de 80 gramos, tiro y retiro. Incluye corte.	5.00	3,375 00
375	Gui Formato de 10x5 pulgadas, full color, impresión laser, papel Couché de 80 gramos, tiro y retiro. Incluye corte.	1.00	375 00

Guatemala, 18 de enero de 2013

TOTAL Q.

10,625.00

CONDICIONES GENERALES

Tiempo de entrega: 15 días

Vigencia de cotización: 15 días

Forma de pago: 50% al ordenar y 50% contra entrega.

Orden de trabajo: Esta no puede ser anulada a menos que se convenga en un arreglo que compense los gastos incurridos tales como: textos, reducciones y/o ampliaciones de fotos, logotipos Etc.

Cambios: En textos o arreglos en artes finales, serán cobrados si los hacen después de la autorización.

Observaciones: _____

Señores de:



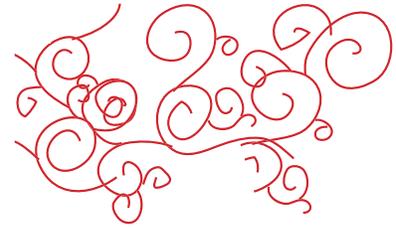
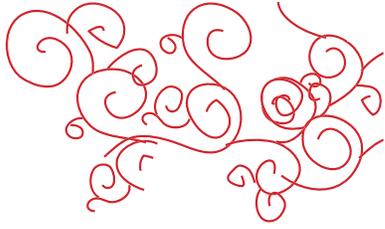
Se acepta la cotización que antecede y se autoriza la producción del trabajo con las siguientes observaciones:

Nombre a quién se facturará: _____

NIT: _____ Valor: _____ Fecha: _____

Anticipo: _____ Saldo: _____

Nombre de quien emite esta orden: _____



Lecciones aprendidas

Al iniciar el proceso:

Para iniciar el proceso, se recomienda la buena comunicación con la Institución u organización que guiará el proceso para que los medios de producción sean factibles para el desarrollo de piezas gráficas finales.

En el proceso de diseño y la decisión final se genera material gráfico y se recomienda la previa evaluación de la temática y del grupo con el que se va a trabajar para profundizar si es necesario y si se cuenta con los factores adecuados para generar piezas gráficas.

Para la elaboración de piezas gráficas es necesario evaluar el motivo su para detectar los puntos clave que afectan la elaboración de un material gráfico para el grupo afectado.

Durante las etapas de visualización, evaluación y validación:

Se recomienda generar un flujograma de trabajo que ubique y cumpla con la organización completa del proyecto para su desarrollo adecuado.

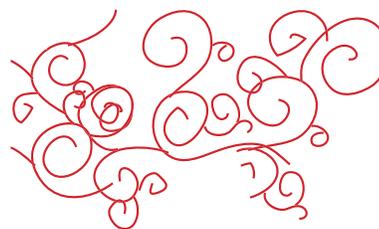
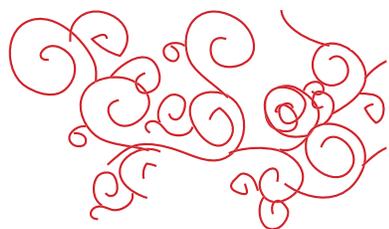
Se recomienda evaluar las bases de diseño que dependerán del grupo objetivos y que varían según los elementos que funcionan en cada pieza.

Para validar un material gráfico tener una base en investigación y saber que es lo que se quiere detectar para saber preguntar y obtener una información certera y válida que aporte a las piezas gráficas.

Al final del proceso:

Es necesario llevar un proceso amarrado a profesionales no solo del diseño sino también en la rama en la que se está trabajando para que al finalizar el proceso sea en el cumplimiento de los objetivos y funcionalidad de las piezas gráficas.



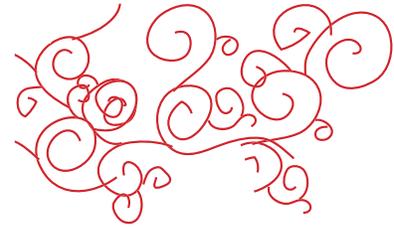
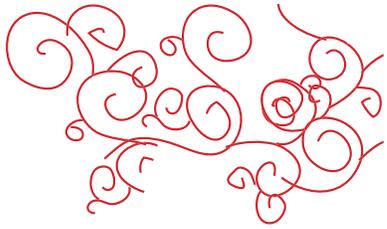


Conclusiones

Al finalizar el proceso para desarrollar material gráfico educativo se llegó a las siguientes conclusiones:

- Se deduce que el material es, un aporte que facilita el aprendizaje de Derechos Humanos y la práctica de valores ya que niños, niñas y docentes dijeron que es funcional y comprensible en un 96% según la gráfica No. 20 y 21.
- Las TARJETAS propuestas plantean acciones concretas por medio de gráficas adecuadas al rango de edad lo que vincula al niño a aceptar, entender y procesar el contenido, mostrando piezas funcionales y adecuadas en un 96% como muestran las gráficas No. 39 y 72.
- Los INSTRUCTIVOS que se proponen en el proyecto según los docentes son comprensibles y facilitadores de la enseñanza teórica de valores, mostrando su aceptación y afirmando su funcionalidad en un 100% como lo muestra la gráfica No. 49 y 80.
- Se determinó que para los docentes la GUÍA DIDÁCTICA es un material que apoya la enseñanza de Derechos Humanos por su contenido funcional, mostrando el material como un recurso educativo comprensible en un 100% como lo muestran los gráficos No. 91 y 92.
- Se determinó que las piezas gráficas del proyecto identifican la cultura guatemalteca, mostrando un contenido que apoya la enseñanza y el aprendizaje de valores humanos, por medio de juegos de ilustraciones que faciliten la retención del contenido para niño, niñas y docentes.



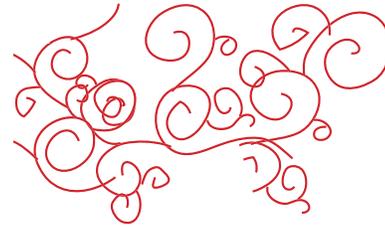
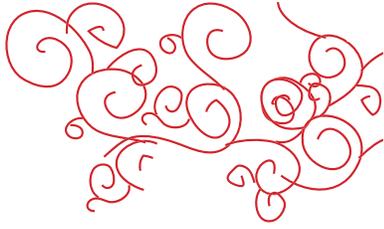


Recomendaciones

Al finalizar el proceso para desarrollar material gráfico educativo se llegó a las siguientes recomendaciones:

- Darle seguimiento al proyecto para incentivar a los docentes que abarcan el grupo objetivo secundario a llevar a cabo el desarrollo del tema de Derechos Humanos ya que ello aportara a la formación de niños y niñas que se reflejan en el futuro social de Guatemala.
- Realizar proyectos gráficos del mismo tipo enfocados a proyectar los mismos objetivos a grupos en edad escolar media.
- Por medio de la Universidad de San Carlos de Guatemala la búsqueda de entidades que apoyen fines sociales, para proyectos relacionados con la educación en valores humanos, llevando a niveles superiores programas que proponen herramientas educativas innovadoras que interesen a los niños y niñas en este tema.
- Contactar instituciones que velan por los Derechos humanos para involucrar estos proyecto con los mismos fines y abrirle campo a estas investigaciones, las cuales pueden llegar a grupos fuera del rango evaluado.
- Que otros estudiantes con los mismos intereses le den seguimiento a este tipo de proyecto, porque la temática a trabajar es de importancia para el aprendizaje de niños y niñas en la edad escolar de los niveles educativos de primaria y educación media.



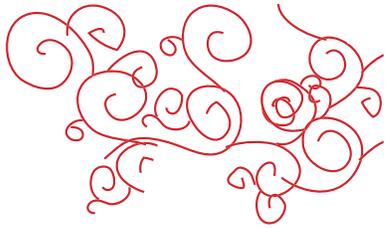


Bibliografía

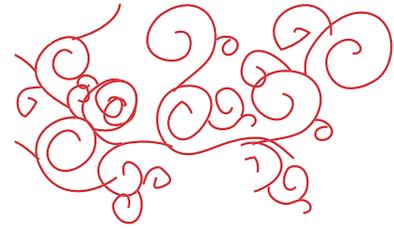
LIBROS

- Procurador de los derechos Humanos. (2011) "*Orientaciones Metodológicas para formación en Derechos Humanos en Guatemala*. Guatemala: PDH.
- Escobar, Faviola. (2006). *Importancia de la educación inicial a partir de la mediación de los procesos cognitivos para el desarrollo humano integral*. Año 12, No. 21. Laurus Revista de Educación.
- Procurador de los derechos Humanos. (2009) "*Informe Anual Circunstanciado: Resumen ejecutivo del Informe Anual Circunstanciado al Congreso de la República. Memoria de labores*. Primera Edición. Guatemala.
- Procurador de los derechos Humanos. (2011) "*Informe Anual Circunstanciado: Resumen ejecutivo del Informe Anual Circunstanciado al Congreso de la República. Memoria de labores*. Primera Edición. Guatemala.
- Cartilla de los Derechos de la niñez y la adolescencia. (2006). *Ley de protección integral de la niñez y la adolescencia*. Guatemala.
- Océano Grupo Editorial. (2000). *Enciclopedia Concisa de Guatemala*. Primera Edición. España. Editorial Océano.
- Daniel Huerta, María José. (2006). *Juego, Instrumento Educativo*. Año 12, Num. 21. En: Laurus Revista de Educación.
- Anguiano. (1998). *Estimulación en Edades tempranas, Conferencia. II Encuentro Mundial de Educación Inicial*. La Habana, Cuba.
- Sánchez Palomino, A. y Pulido Moyano, R. A. (2007) *El centro educativo: Una organización de y para la diversidad*. Granada: Grupo Editorial Universitario.
- Wucius, W. (1982). *Fundamentos del Diseño*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.A.
- Encuesta realizada en la Escuela Oficial PRIMARIA DE NIÑOS EOUN NO.5 'MIGUEL-GARCIA GRANADOS', zona 1, Guatemala, Guatemala.





**Démosle
vida a
nuestros
DERECHOS**



Bibliografía

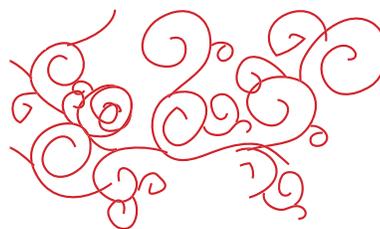
ENLACES Y SITIOS WEB

- pdh.org.gt (Procuraduría de los Derechos Humanos) (En línea). Extraído el 16 marzo de 2012 a las 16:57 hr. Disponible en: <http://www.pdh.org.gt/derechos-humanos/que-son-los-derechos-humanos>
- tecnologiaeducativa.net. [Investigación: rotafolio]. [En línea]. Extraído el 25 mayo de 2012 a las 20:30 hr. Disponible en: <http://tecnologíaeducativa.foroactivo.net/album-materiales-didacticos-f5/investigación-rotafolio-f5.html>.
- ensayistas.org [La articulación de las diferencias] [En línea]. Extraído el 25 mayo de 2012 a las 20:30 hr. Disponible en: <http://www.ensayistas.org/critica/morales/cap1/1.html>
- mspas.gob.gt [Centros de educación].-. [En línea]. Disponible en: http://www.portal.mspas.gob.gt/segundo_nivel_de_atención.html [Consultado el 23 de octubre de 2009]
- charhadas.com (Juegos para niños.) (En línea). Extraído el 04 octubre de 2012 a las 22:31 hr. Disponible en: <http://charhadas.com/ideas/18175-juegos-para-ninos-zingo-original-y-divertido>
- centros3.com (Los juegos tradicionales) (En línea). Extraído el 04 octubre de 2012 a las 22:39 hr. Disponible en: <http://centros3.pntic.mec.es/cp.valvanera/juegos/lanzar/lanzar.html>
- wikipedia.org (Juegos tradicionales) (En línea). Extraído el 04 octubre de 2012 a las 22:59 hr. Disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/Juegos_tradicionales
- charhadas.com (Juegos para niños.) (En línea). Extraído el 04 octubre de 2012 a las 22:31 hr. Disponible en: <http://charhadas.com/ideas/18175-juegos-para-ninos-zingo-original-y-divertido>
- pequñasideasparalafamilia.com (Juegos educativos) .(En línea). Extraído el 06 octubre de 2012 a las 17:59 hr. Disponible en: <http://charhadas.com/ideas/18175-juegos-para-ninos-zingo-original-y-divertido>





Démosle
vida a
nuestros
DERECHOS

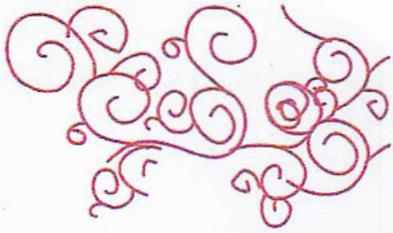


Bibliografía

ENLACES Y SITIOS WEB

- blogger.com (Los juegos tradicionales) (En línea). Extraído el 09 octubre de 2012 a las 08:31hr. Disponible en: <http://luziz-losjuegostradicionales.blogspot.com/>
- madridejos.com (Etnología. Compartiendo juegos de toda la vida.) (En línea). Extraído el 09 octubre de 2012 a las 09:06hr. Disponible en: <http://www.madridejos.net/juegos.htm>
- juegostradicionales.org (Juegos tradicionales) (En línea). Extraído el 09 octubre de 2012 a las 09:31hr. Disponible en: <http://www.juegostradicionales.org/>
- rincondelvago.com (Juegos Populares) (En línea). Extraído el 09 octubre de 2012 a las 10:16hr. Disponible en: <http://html.rincondelvago.com/juegos-populares.html>
- julioeducacionfisica.blogspot.com (Juegos populares y tradicionales) (En línea). Extraído el 09 octubre de 2012 a las 10:56hr. Disponible en: <http://julioeducacionfisica.blogspot.com/p/juegos-populares-y-tradicionales.html>
- blogger.com (Juegos tradicionales) (En línea). Extraído el 09 octubre de 2012 a las 11:34hr. Disponible en: <http://juegostradicionalesculturales.blogspot.com/>
- infantil20.com (Dibujos de juegos tradicionales para pintar) (En línea). Extraído el 09 octubre de 2012 a las 11:34hr. Disponible en: <http://infantil20.com/dibujos-de-juegos-tradicionales-para-pintar>
- blogger.com (Asignatura de juegos populares y tradicionales del ciclo formativo de grado superior de actividades físicas y deportivas) (En línea). Extraído el 04 octubre de 2012 a las 12:59 hr. Disponible en: <http://juegospopulareshlanz.blogspot.com/2012/10/.html>





Demos
vida a
nuestros
DERECHOS



Imprímase

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"

ARQ. CARLOS ENRIQUE VALLADARES CERZO
DECANO

LIC. MARCO ANTONIO MORALES
ASESOR

MELANY EUNICE ANIEU ARRECIS
SUSTENTANTE



Guatemala, 12 de marzo de 2014

Arquitecto Carlos Valladares Cerezo
Decano de la Facultad de Arquitectura
Universidad de San Carlos de
Guatemala.

Sr. Decano:

Por la presente, hago constar que he revisado los aspectos de redacción y ortografía de la tesis titulada:

Démosle vida a nuestros derechos

La tesis fue presentada por la estudiante Melany Eunice Anleu Arrecis , carné **200719025** de la carrera de Licenciatura en Diseño Gráfico, con énfasis Creativo Editorial de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala. En tal sentido, considero que después de realizadas las correcciones indicadas, la tesis puede imprimirse.

Atentamente,



Dra. Gladys Tobar Aguilar
Colegio Profesional de Humanidades
Colegiada 1450

Gladys Tobar Aguilar
Colegiada 1.450

c.c. interesada

