

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



JUEGO DIDÁCTICO

para contribuir con el fortalecimiento de las metodologías lúdicas utilizadas en el departamento de capacitación del Ministerio de Zona de Campeones de la Iglesia Fraternidad Cristiana de Guatemala.

Proyecto de graduación desarrollado por:

Ivonne Alejandra Carías Ramos

para optar al Título de Licenciada en Diseño Gráfico.

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



Proyecto de graduación desarrollado por:
IVONNE ALEJANDRA CARÍAS RAMOS
para optar al Título de Licenciada en Diseño Gráfico.

Guatemala, mayo 2019.

"Me reservo los derechos de autor haciéndome responsable de las doctrinas sustentadas adjuntas, en la originalidad y contenido del Tema, en el Análisis y Conclusión final, eximiendo de cualquier responsabilidad a la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala."

▶ *Juego didáctico para el Ministerio de Zona de Campeones*



JUNTA DIRECTIVA

MSC. ARQ. EDGAR ARMANDO LÓPEZ PAZOS
Decano

ARQ. GLORIA RUTH LARA CORDÓN DE COREA
Vocal I

ARQ. SERGIO FRANCISCO CASTILLO BONINI
Vocal II

MSC. ARQ. ALICE MICHELE GÓMEZ GARCÍA
Vocal III

BR. KEVIN CHRISTIAN CARRILLO SEGURA
Vocal IV

BR. IXCHEL MALDONADO ENRÍQUEZ
Vocal V

ARQ. MARCO ANTONIO DE LEÓN VILASECA
Secretario Académico

TRIBUNAL EXAMINADOR

MSC. ARQ. EDGAR ARMANDO LÓPEZ PAZOS
Decano

ARQ. MARCO ANTONIO DE LEÓN VILASECA
Secretario Académico

LICDA. ANGGELY ENRÍQUEZ CABRERA
Asesora Metodológica

MSC. LICDA. ILEANA REINA
Asesora Gráfica

▶ *Juego didáctico para el Ministerio de Zona de Campeones*



AGRADECIMIENTOS

A DIOS

Quien, por amor, me reconcilió con Él por medio de Jesús, dándome gracia inmerecida, amor incondicional y vida eterna. Él es el único que se merece la gloria y la honra en este trabajo escrito. Sin Él, estaría perdida. Nada se podrá comparar a la dicha de tenerlo como mi Señor y Salvador.

A MIS PAPÁS

Ejemplos de vida, quienes me apoyaron, amaron, soportaron y animaron durante toda mi carrera universitaria. La excelencia con la que se realizó este trabajo, es fruto de lo que ellos han formado en mi. Así que, este logro más de ser mío, es de ellos. Los amo.

A MIS HERMANAS

Dany y Mafer, su apoyo durante los desvelos, sus ánimos, llamadas, mensajes de aliento, abrazos y palabras de reconocimiento fueron claves para llegar a la meta. Deseo que, algún día, puedan sentir la dicha que se siente tener hermanas como ustedes. Las amo.

A JAMIE VIDES, MI PEQUEÑA AMIGA

Por su risa y alegría. La forma en la que pude disfrutar los días de trabajo mientras pintábamos y corríamos, me ayudaron tomar aire y seguir adelante. Espero algún día pueda leer esto y sepa lo importante que fue tenerla a mi lado durante esta etapa. ¡Amo más!

A KENNY MARROQUÍN

Su presencia fue parte esencial para que pudiera culminar este proyecto. Mencionar cada detalle, abrazo, llamada, ayuda, entre tantas cosas, no bastaría para agradecer todo lo que hizo por mí. Siempre estuvo allí y me amó en cada paso del proceso. Vivir este éxito a su lado es uno de mis sueños hechos realidad. Te amo.

A LA SECCIÓN J, 2018

Lo mejor llega al final... Ustedes hicieron mi último semestre de carrera, el más divertido, retador e increíble. Nunca los olvidaré. Los quiero.

A MIS ASESORAS: ANGGELY, ILEANA Y YISSENI

Su disposición y ayuda hicieron que este proceso fuera complejo y a la vez sencillo. Sus corazones bondadosos y pasión por lo que hacen lograron inyectarme ánimos para hacer un trabajo aún más excelente. Dios recompense aún más todo lo que hicieron por mí. Sin duda fueron las mejores asesoras que pude haber tenido.

A LA USAC

Por enseñarme a trabajar duro y llegar a la excelencia. Fue la mejor universidad en la que Dios me pudo haber permitido estudiar.

TÍOS, PRIMOS, Y AMIGOS

Los que siempre están... Gracias por tanto apoyo y ánimo. Los quiero mucho.



Presentación	11
Capítulo 1: Introducción	13
Antecedentes.....	14
Identificación del Problema de Comunicación Visual.....	18
Justificación del proyecto.....	21
Trascendencia del Proyecto.....	21
Incidencia del Diseño.....	21
Factibilidad del Proyecto.....	21
Objetivos del proyecto.....	22
General.....	22
Específicos.....	22
Capítulo 2: Perfiles	23
Perfil de la Institución.....	24
Perfil del Grupo Objetivo.....	29
Capítulo 3: Planeación Operativa	33
Flujograma del proceso.....	34
Cronograma de Trabajo: Proceso Creativo.....	38
Capítulo 4: Marco Teórico	41
Dimensión Social y Ética.....	42
Dimensión Estética y Funcional.....	51
Capítulo 5: Definición Creativa	57
El <i>Brief</i> de diseño.....	58
Códigos Visuales: Connotaciones de los Elementos de Diseño.....	61
Aspecto Estético.....	61
Aspecto Didáctico.....	61
Aspecto Morfológico.....	61
Aspecto Sintáctico.....	61
Aspecto Semántico.....	63
Descripción de la estrategia de aplicación de la pieza.....	66
Estrategia: Preguntas clave.....	66
Cuadro comparativo.....	67
<i>Insight</i>	69
Factores individuales psicológicos.....	69
Grupos de Influencia.....	70
Concepto Creativo.....	71
Descripción de la técnica creativa.....	71
Frase elegida como <i>Insight</i>	72
Concepto Creativo creado.....	72

Capítulo 6: Proceso de Producción Gráfica	73
Pre visualización.....	74
Descripción del concepto.....	74
Descripción de la Tendencia / Estilo de Diseño.....	74
Resumen del Tema a abordar.....	74
Secciones principales de la pieza.....	75
Producción Gráfica 1 (Bocetaje a mano).....	76
Piezas Gráficas.....	76
Descripción de Autoevaluación.....	79
Decisiones finales: Descripción y Fundamentación del diseño.....	79
Producción Gráfica 2 (Digitalización).....	80
Piezas Gráficas.....	80
Descripción de Validación: Profesionales en Diseño Gráfico.....	83
Técnica.....	83
Muestra.....	83
Aspectos Evaluados.....	83
Descripción del proceso: Logística.....	83
Resultados de Validación.....	84
Decisiones finales: Descripción y Fundamentación del diseño.....	86
Producción Gráfica 3.....	88
Piezas Gráficas.....	88
Descripción de Validación: Cliente y Grupo objetivo.....	90
Técnica.....	90
Muestra.....	90
Aspectos Evaluados.....	90
Descripción del proceso: Logística.....	90
Resultados de Validación.....	91
Grupo Objetivo.....	91
Cliente.....	92
Decisiones finales: Descripción y Fundamentación del diseño.....	94
Propuesta Gráfica Final.....	95
Descripción de secciones finales.....	95
Descripción y fundamentación.....	95
Vista preliminar.....	96
Lineamientos para la puesta en práctica.....	101
Reproducción.....	101
Divulgación.....	106
Medición de Resultados.....	106
Honorarios.....	107
Capítulo 7: Síntesis del Proceso	109
Lecciones Aprendidas.....	110
Gestión del Proceso de Diseño.....	110

Producción del Diseño.....	110
Conclusiones.....	111
Logro.....	111
Impacto.....	111
Recomendaciones.....	112
A Escuela de Diseño Gráfico.....	112
A estudiantes de Proyecto de Graduación y Epesista.....	112
A la Institución.....	112
FUENTES CONSULTADAS.....	113
GLOSARIO.....	116
ANEXOS.....	117



PRESENTACIÓN

El Diseño Gráfico es parte de nuestro día a día. Un trabajo de investigación previo a diseñar es la base de toda buena composición. Es por eso que, a continuación, se presenta por escrito la investigación, proceso creativo y validación del proyecto titulado: juego didáctico para el ministerio de Zona de Campeones de la Iglesia Fraternidad Cristiana de Guatemala. Esperamos pueda prestar atención detallada a cada capítulo junto con los anexos correspondientes para comprender la profundidad que abarcará los resultados del mismo.





CAPÍTULO 1

Introducción

Conocer el trasfondo del problema es la base principal que permite realizar un proyecto integral y sólido. Dentro de este capítulo se mostrará el trasfondo del problema y lo que se quiere alcanzar con el proyecto en cuestión.





ANTECEDENTES DEL PROBLEMA

Institucional o de Comunicación Visual

Los valores éticos y morales forman, en gran parte, las motivaciones personales en el momento de actuar. Los valores inculcados en cada persona darán como resultado su forma de vivir diaria. Mendoza (2014) en su trabajo de tesis titulado Importancia de la práctica de valores en los establecimientos educativos para crear una cultura de paz afirma que el término valores y su aplicación debe de ser constante en los centros educativos, para promover las buenas acciones. La intención es perfeccionar actitudes y aportar a la sociedad que sufre por la pérdida de valores, desde el ámbito familiar, social y educativo. Como resultado de esta carencia, la estructura de la vida en sociedad se destruye cada día.

Los valores como tal deben estar inmersos como principios que permitan orientar el comportamiento en función de la realización de personas, que deben tener pensamiento crítico, propósitos e ideas que regulen la conducta para alcanzar el bienestar colectivo y una convivencia armoniosa, como fuente de satisfacción y plenitud.

La falta o carencia de este tipo de enseñanza moral condujo a la iglesia Fraternidad Cristiana de Guatemala a crear un apartado que pudiera atender a la comunidad infantil y fue llamado: Zona de Campeones. Este ministerio tiene como objetivo inculcar valores con una base Cristo céntrica y enseñar el verdadero evangelio basado en La Biblia a niños y adolescentes que van desde los 3 hasta los 17 años. Desde el momento

de su creación, hace 39 años, Zona de Campeones se ha multiplicado y cuenta con, aproximadamente, la asistencia de 1,800 niños cada fin de semana. Con dos sedes en la ciudad capital, una en Santiago Atitlán y otra en El Salvador, el ministerio ha podido influir en la niñez guatemalteca de manera masiva con clases semanales y eventos anuales que fomentan los valores universales como la responsabilidad, el respeto, la amabilidad, solidaridad y tolerancia y cómo ponerlos en práctica.

Con la ayuda de voluntarios de la "Fráter", quienes desempeñan diferentes papeles dentro del ministerio, Zona de Campeones ha logrado influir no solo en las vidas de muchos niños y jóvenes, sino también, en muchas iglesias y organizaciones en toda Guatemala. Algunas que se pueden mencionar: International Justice Mission, La Academia Limón y Mandarina, Vidas Plenas, entre otras más.

Con la organización y apoyo de diferentes actividades, campamentos, retiros espirituales, plenarias, congresos y capacitación en general dentro y fuera de la iglesia, el compromiso que el ministerio posee para la niñez y juventud guatemalteca al trabajar arduamente en inculcar valores se ve marcado radicalmente. La labor del ministerio sólo se encuentra en unas cuantas instituciones del país, en su mayoría religiosas. Por lo que es de suma importancia prestar atención a las problemáticas de un departamento como éste pues atiende un tema que el país necesita reforzar grandemente.

Contextualización de la necesidad / oportunidad de diseño

Social y Económico

Los valores son el fundamento del orden y del equilibrio personal y social. Urzúa (2011) en su estudio de tesis de la Universidad Panamericana, Facultad de Ciencias de la Educación, concluye que actualmente toda institución debe responder a una educación innovadora y transformadora de la sociedad. El MINEDUC (2004) en su estrategia “APRENDO” menciona que una dimensión más de la educación es la formación ética y moral, para lograr la vivencia cotidiana de los valores universales en un país. La esencia de todos ellos se ejercita socialmente en el derecho de ser, sentir, conocer, pensar, disentir, acordar, actuar y reconocer. Y todo esto se logra al desarrollarlos desde la base de la sociedad, la familia. Si hay familias sólidas, hay valores sólidos.

Sin embargo, actualmente en Guatemala no se están inculcando valores en las nuevas generaciones debido a varios aspectos alarmantes dentro del ámbito familiar. La necesidad que ambos padres trabajen para cumplir con las necesidades económicas del hogar, la falta de oportunidades y la búsqueda constante de empleo, crea un ambiente propicio para que los hijos se eduquen por medio del *internet*, redes sociales, la televisión, películas, entre otras. Guzmán (2012) en su trabajo de tesis titulado: La inamovilidad del padre trabajador durante el embarazo y período de lactancia del cónyuge o conviviente de hecho afirma que la vida familiar y el trabajo, en efecto, se condicionan recíprocamente de diversas

maneras. Los largos desplazamientos diarios al puesto de trabajo y del puesto de trabajo, el doble trabajo, la fatiga física y psicológica limitan el tiempo dedicado a la vida familiar y esto da como resultado que la enseñanza de valores desaparezca. El autor de la tesis también menciona que la carencia de empleo tampoco es algo positivo para la economía del país ni tampoco que favorece la vida familiar.

El desempleo tiene repercusiones materiales y espirituales sobre las familias, como las tensiones y las crisis familiares que influyen negativamente en las actitudes y el rendimiento en el campo laboral. Por esta razón podemos deducir, que los padres no tienen tiempo para educar a sus hijos como lo hacían antes debido a la carga laboral pesada que se vive hoy en día. Pero tampoco pueden renunciar o quedarse sin empleo porque las entradas económicas son indispensables para su sobrevivencia. Por consiguiente, es indispensable apoyar a instituciones como Zona de Campeones que promueven, apoyan y refuerzan la enseñanza de valores en las nuevas generaciones para continuar teniendo familias sólidas junto con economías estables que ayuden al crecimiento de una sociedad sana y funcional.

Moral

En un mundo donde se vive la maldad a diario es cada vez es más difícil vivir con valores morales y éticos. Jesús expuso la regla de oro en Mateo 12:31 “Cada uno debe amar a su prójimo, como se ama a sí mismo. Ningún otro mandamiento es más importante que estos dos” (TLA). En otras palabras: traten a los demás como a ustedes les gustaría ser tratados. Los beneficios de los valores van más allá del individuo que los practica y esta es una realidad para las personas que se atreven a experimentarlo. Urzúa (2011) menciona que en Guatemala urge desarrollar en los niños y adolescentes una conciencia para infundir la práctica de los valores morales en su entorno. Este no debe ser sólo un modelo instructivo repetitivo, sino debe abarcar un modelo de razonamiento y acción que les permita tomar decisiones en cuanto a formas de aplicación de estos valores. Esto beneficia el desarrollo integral de las personas que conforman una sociedad.

Zona de Campeones no busca enseñar prácticas monótonas de ética, sino más bien prácticas conscientes que arrastren consecuencias positivas en el diario vivir, una práctica moral desinteresada basada en La Regla de Oro que Jesús expuso en el *Libro de Mateo*.

Cultural

Desde el punto de vista cultural, se ha observado un cambio en la importancia de la jerarquía de los valores que eran antes considerados indispensables. Cada día, la cultura moderna abarca todo tipo de influencias, especialmente las redes sociales masivas, y agregan relatividad a los valores. Como consecuencia de esto, los centros educativos y las familias tienen una tarea difícil al inculcarlos y/o reforzarlos. Urzúa (2011) también afirma que hoy en día los valores se intentan rescatar y transmitir con el fin de poder crear un ambiente adecuado donde se respete la dignidad de las personas. Esto implica una serie de valores, actitudes y comportamientos que rechazan todo tipo de violencia, dándole a la juventud soluciones razonables a conflictos, mediante el diálogo y negociación con base en el cumplimiento de los Derechos

Humanos, que han estado presentes desde la firma de los acuerdos de paz. Por consiguiente, se lograría contrarrestar las ideas culturales modernas que realzan el YO individualista como personaje principal en nuestra sociedad.

Político e Institucional

El gobierno está consciente de la importancia de los valores en la vida de las personas, especialmente niños y jóvenes, más no ha tenido tanto éxito. A pesar de tener un alcance nacional, la práctica de valores se sigue perdiendo. Un ejemplo de estos esfuerzos es la Estrategia de Educación en Valores y Formación Ciudadana 2004-2008.

Con ella, el Ministerio de Educación buscó concretizar su visión de coadyuvar a formar “ciudadanos con carácter, capaces de aprender por sí mismos, orgullosos de ser guatemaltecos, empeñados en conseguir su desarrollo integral, con principios, valores y convicciones que fundamentan su conducta”. Aquí mismo se considera la educación en valores y formación ciudadana como un valor fundamental del ser humano, de carácter imprescindible,



del proceso educativo. Menciona que los valores pueden ser realizados, descubiertos e incorporados por el ser humano y en esto reside la importancia de enseñarlos.

Sin embargo, al ser una estrategia que tiene objetivos por cumplir hasta el 2025, no ha habido cambios notables dentro de las escuelas académicas. Finalmente, podemos mencionar que, aunque Zona de Campeones no es una institución regida por una red curricular pedagógica, se encuentra estrictamente relacionada con los objetivos que el mismo gobierno tiene para la educación académica del país. Si se apoyan sus procesos, posiblemente podría funcionar de ejemplo para colegios, escuelas e institutos al momento de reforzar esta sección de la red curricular.



IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

De Comunicación Visual

Zona de Campeones es una rama de la iglesia Fraternidad Cristiana de Guatemala y atiende a la comunidad infantil y joven de aproximadamente 1,800 asistentes cada fin de semana. Su labor principal es dar conocer el verdadero evangelio dado en *La Biblia* que, a su vez, inculca valores éticos y morales.

El ministerio atiende a cualquier niño y adolescentes, no hace acepción de personas. A pesar de ser parte de una institución religiosa, Zona de Campeones está abierta a atender orfanatos, personas con diferentes ideas religiosas, siempre con el objetivo de alimentar su conocimiento bíblico, el crecimiento moral y el espiritual. Dentro de los diferentes perfiles que se han recibido dentro del ministerio, se han podido ayudar a niños que tienen capacidades especiales, que han sufrido abuso físico, verbal, sexual, *bullying*, entre muchos problemas más.

Con el uso de metodologías lúdicas, su proceso de enseñanza es totalmente original pues los años de experiencia los han ayudado a perfeccionarla. Como primer punto están los juegos de convivencia que apoyan la inclusión de los niños en cada sesión antes de iniciar con la lección. La lección semanal que consiste en una historia bíblica con una aplicación a la vida diaria. Para finalmente terminar con un tiempo de alabanza y quizás un trabajo manual o alguna hoja de trabajo.

Esta metodología es puesta en práctica por voluntarios que asisten a la Fráter. Estas personas cumplen el papel de facilitadores

de la información y conforman el 80% del equipo del ministerio. Llamados cariñosamente “maestros” durante las clases semanales, son la segunda parte más importante de todo el ministerio. Para que una persona pueda iniciar su voluntariado en Zona de Campeones, simplemente debe cumplir con el perfil básico de un servidor de la Iglesia Fraternidad Cristiana, pues no es indispensable contar con habilidades o estudios en psicología, teología, pedagogía, entre otras, para brindar su apoyo.

Por esa razón, el ministerio posee un programa de capacitación que permite mostrarles a los voluntarios primerizos temas importantes que deben dominar previo a su primera sesión con la edad que se les asigne. Esta fase se considera indispensable para poder implementar la metodología antes mencionada.

A pesar que existe material didáctico muy bien desarrollado para los niños, los voluntarios no reciben el mismo apoyo en esta primera etapa. Los profesionales que dirigen las capacitaciones son los únicos que conocen la información que se imparte y deben ingeniárselas para poder exponer los temas planificados. Sin embargo, nunca se ha creado material lúdico de apoyo que pueda afirmar el conocimiento básico que un facilitador debería de dominar para poder compenetrarse en la verdadera misión de Zona de Campeones. Este problema tiene causas claras y concisas que se pudieron observar al momento de realizar el diagnóstico.



Primeramente, Zona de Campeones tiene como prioridad a los niños y aunque sus facilitadores son parte esencial del ministerio, nunca han logrado producir material de calidad específicamente para ellos en el departamento de capacitación sino solamente material que incluye la participación de los niños. El único material que el facilitador posee es el libro de lecciones que el ministerio le brinda para que puedan impartir sus clases. Estos son guías didácticas bastante simples que los voluntarios de redacción han creado específicamente para cada edad.

Otra de las razones por las cuales Zona de Campeones no posee este material, es precisamente porque sus voluntarios en Diseño y Redacción no se dan abasto con todos los proyectos que el ministerio tiene en su calendario anual. Los voluntarios de este grupo son profesionales en diferentes ramas junto con profesionales en Diseño Gráfico quienes brindan sus conocimientos para crear año con año un libro de lecciones completamente nuevo. Éste es tan extenso que no existe tiempo de sobra para poder apoyar en áreas como el área de capacitación.

Finalmente, los profesionales que dirigen las capacitaciones trimestrales de los nuevos facilitadores, también son voluntarios. Estas personas exponen los temas de la misma manera en la que se impartían diez años atrás. Los materiales que ellos mismos han creado, es lo único que se implementa al momento de realizar el curso. Éstos nunca han sido estudiados, reforzados, analizados ni creados para el grupo objetivo que se atienden.

La falta de atención hacia este problema le ha causado declives a Zona de Campeones en su rendimiento como equipo debido a que el aprendizaje en esta etapa no penetra de manera profunda ni entusiasta. La inasistencia del voluntariado luego de varios meses de servicio se hace cada vez más evidente. La monotonía en las sesiones semanales, falta de planificación de clase, junto con un vago cumplimiento los objetivos del ministerio son solo algunos de los problemas que han apoderado del equipo como resultado de esta falta de atención.

Temas importantes como: la idea general de una clase modelo junto con los procesos de planificación, reglamento y jerarquía que se deben seguir internamente, temas básicos sobre *La biblia*, son rápidamente olvidados. Como consecuencia, se exponen temas vagos que tampoco logran penetrar de manera eficiente en la vida del niño, dando como resultado un aprendizaje superficial de los valores que se desean inculcar.

Esto afecta directamente a los niños que asisten al ministerio. Como su asistencia es voluntaria, la idea de capturar la atención de los niños es sumamente importante. En estas primeras clases se pretende que el niño continúe asistiendo de forma regular y eso brinda la oportunidad de un aprendizaje continuo. Si no se realiza una clase perfectamente planificada con las herramientas dadas en el curso de capacitación, el niño podría jamás regresar y la oportunidad para inculcar y reforzar las lecciones se pierde.



En segundo plano, el problema afecta el servicio del voluntario, pues al no motivarlo desde el principio con material que lo entusiasme y exhorte a cumplir el propósito del ministerio. Pocos meses después del periodo de capacitación, un porcentaje razonable de nuevos facilitadores, pierde el compromiso, comienzan las inasistencias y finalmente se conforma, se estanca y detiene su búsqueda de la excelencia. Al dejar de asistir con regularidad, los niños ya no se identifican con él como figura de autoridad, como ejemplo a seguir y tampoco se logra el seguimiento que se necesita. Esto representa un problema gigante para la dirección del ministerio pues la afluencia de niños sigue siendo la misma pero su número de voluntarios disminuye lo cual crea problemas en las sesiones semanales pues a veces no se cuenta con los voluntarios necesarios para impartir la clase en ciertas edades.

Este problema ha incrementado desde hace cinco años, cuando las cifras de facilitadores comprometidos empezaron a disminuir y los nuevos voluntarios tampoco lograban perseverar en el voluntariado. Definitivamente es un problema de comunicación visual que debe ser atendido lo más pronto posible.

JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

¿Por qué es posible realizarlo?

Trascendencia del proyecto

El proyecto beneficiará, en primer lugar, a las personas que inician su historia como voluntarios en Zona de Campeones. Los nuevos voluntarios podrán gozar de material gráfico de apoyo que ayude a formarlos como facilitadores excelentes y preparados. Modernizar, por primera vez, la manera en la que se imparte este curso de capacitación dentro de Zona de Campeones aumentará el alcance e influencia que el ministerio tiene en sus voluntarios, en sus niños y en toda organización que los tenga por modelo.

Al hacer uso del proyecto, se espera que el entusiasmo del equipo aumente, las inasistencias cada vez serán menores y los grupos de nuevos facilitadores estén comprometidos y claros con los objetivos del ministerio. Esto, finalmente, logrará que más niños asistan a las clases semanales de Zona de Campeones para continuar trabajando en la educación bíblica, moral y ética de nuestro país.

Incidencia del diseño gráfico

Zona de Campeones tiene noción de los beneficios del diseño solo a nivel puramente visual y estético, sin introducirse a utilizarlo aún más allá para persuadir a sus diferentes audiencias, en especial a sus voluntarios. Crear material gráfico de apoyo utilizando códigos de diseño seleccionados para la fácil comprensión de los temas de las capacitaciones, aumentará la absorción

y retención de los conocimientos adquiridos de una forma más rápida y sencilla. Esto ayudará a que los voluntarios primerizos se interesen por su propia cuenta en los temas que se están impartiendo y se contagien de la misión y visión del ministerio. Esto ayudará a mejorar sus procesos de planificación de clase y la integridad de su voluntariado pues se podrá comprobar la importancia del diseño gráfico como complemento indispensable para la puesta en práctica de metodologías didácticas y lúdicas.

El proyecto responde a la carencia de material gráfico de apoyo en esta área y también puede servir de ejemplo para un posible incremento de material extra que el ministerio quiera proyectar en un futuro.

Factibilidad del proyecto

Uno de los factores que hacen posible la realización de este proyecto es que, Zona de Campeones cuenta con un número grande de donaciones, que harían posible la reproducción de este material de apoyo para los cursos de capacitación para los internos, incluyendo la oportunidad de compartirlo de forma gratuita a las personas que asisten a sus eventos para voluntarios de otras iglesias y organizaciones no lucrativas.

Otro factor a favor es que se cuenta con la metodología lúdica que el mismo ministerio ha creado, lo que facilita la creación de estrategia para el material de apoyo. Sin mencionar que los profesionales a cargo del curso han brindado su apoyo completo para la ayuda necesaria en cuanto a contenido y tiempos para validar dicho proyecto.

OBJETIVOS PLANTEADOS

General y específicos

GENERAL

Contribuir con Zona de Campeones en el fortalecimiento de sus metodologías lúdicas existentes orientadas a facilitar el aprendizaje sobre los temas básicos que se imparten en el curso de capacitación.

ESPECÍFICOS

De comunicación visual institucional

Facilitar la capacitación de los nuevos voluntarios de Zona de Campeones por medio de la transmisión sencilla, atractiva y dinámica de la información impartida en este primer curso de introducción.

De Diseño Gráfico

Crear un juego didáctico que facilite al voluntario la comprensión, retención y aplicación de los temas impartidos en el curso de capacitación de Zona de Campeones utilizando códigos visuales atractivos y legibles, estrictamente escogidos para su efectividad.



CAPÍTULO 2

Perfiles

Conocer a la institución es parte importante en el proceso. A continuación, se muestra un análisis de las variables más relevantes, que toda persona debe conocer acerca de Zona de Campeones y el grupo objetivo a atender.



PERFIL DE LA INSTITUCIÓN

Información General del Ministerio

Organización

- › **Nombre:** Zona de Campeones de la Iglesia Fraternidad Cristiana de Guatemala
- › **Dirección:** Fraternidad Cristiana de Guatemala | Km.13.5 Calz. Roosevelt 8-25 Z.3 Mixco. Colonia Cotiú. Guatemala.
- › **Contacto:** Ing. Ester Reyes, directora general - ereyes@zonadecampeones.org
- › **Teléfonos:** 2243-2243

Tipo de Industria

Zona de Campeones trabaja fomentando valores en la niñez y adolescencia de Guatemala, si le podemos llamar industria, comprendería la industria de los valores, ética y moral.

Actualmente, casi no existen instituciones que se interesen por enseñar, reforzar y mantener a la juventud en una línea intachable de valores morales y éticos que rijan sus acciones, pero ese no es el caso de Zona de Campeones. Esta institución invierte en la vida de miles de niños desde hace más de 30 años, con la ayuda de expertos en varias áreas, han logrado ir mejorando los procesos de aprendizaje, siendo ésta totalmente gratuita para cualquier persona que quiera recibirla. Es una institución única en el país y en Centroamérica. Haciendo uso de su nombre "Zona de Campeones", con la ayuda de muchos voluntarios, logran realizar la labor de instruir a los niños en el camino del bien, demostrando un amor incondicional y cristo-céntrica, basada en *La Biblia*.

Información general

Zona de campeones es el área de niños de la iglesia Fraternidad Cristiana, cariñosamente llamada la "Fráter". Actualmente, la Fráter cuenta con dos sedes en la ciudad capital de Guatemala, municipio de Mixco:

- › **Fráter- Calzada Roosevelt**
- › **Fráter- Ciudad San Cristóbal**

También, se puede mencionar otras dos sedes, una en el interior de la República y otra fuera del país, que son:

- › **Santiago, Atitlán Sololá, Guatemala, la cual es dirigida por hermanos Tzutuhiles.**
- › **Santa Ana, El Salvador, Centro América.**

Trabajando por medio de donaciones y sin ningún fin lucrativo, Zona de Campeones tiene como meta principal que los niños conozcan, crezcan y permanezcan en el Evangelio, por medio del trabajo de más de 800 voluntarios que donan su tiempo para atender a todos los niños y adolescentes en las diferentes etapas de crecimiento espiritual, que dan como resultado, el crecimiento físico y mental saludable a pesar de las circunstancias que ellos estén atravesando.

Misión

Que cada niño conozca, crezca y permanezca en el evangelio para transformar a la nación.

Visión

Proveer un espacio dedicado al crecimiento espiritual de los niños y jóvenes, donde se impartan clases bíblicas, amenas y adecuadas a cada edad, estableciendo lazos afectivos con los alumnos por medio de las actividades dentro y fuera del aula ofreciendo recursos que los padres puedan usar en la semana para continuar la formación de los mismos.

Objetivos.

Mencionan que sus objetivos se definen en su misión, por lo tanto, no tienen objetivos escritos para ninguna de sus acciones.

Valores o Principios.

Zona de Campeones comparte los mismos valores que La Fráter. El amor, el poder y el orden, los cuales los explican de la siguiente manera:

- » **El amor:** nos caracteriza el amor por Dios y por el prójimo. En la Fráter sin importar nuestra raza o condición económica, todos somos uno en Dios. Nos une nuestra fe y eso basta. Inspirados por el amor de Dios, reflejamos Su amor por los demás, al compartir nuestra fe y ayudarnos unos a otros a vivirla. Celebramos juntos en las buenas y nos apoyamos en las malas. El que no ama no conoce a Dios, porque Dios es amor. Es este amor el que hace que todos los miembros de la Fráter, seamos humildes como Jesús y consideremos en todo tiempo a los demás, como superiores a nosotros mismos.
- » **El poder:** nos caracteriza el poder. Un poder que no es nuestro. Dios prometió que recibiríamos poder cuando recibiéramos al Espíritu Santo. Aquel que Jesús nos dio cuando

resucitó al tercer día. Ese poder que viene de la presencia de Dios en nuestras vidas, nos respalda cuando testificamos el evangelio de Jesús en todo tiempo y lugar. Es ese poder el que transforma la vida de todo pecador, le declara justo y le permite nacer a una nueva vida en Dios. Poder que sana enfermos, transforma vidas y nos da una vida eterna. Poder que nos permite hacer grandes cosas aun cuando somos pequeños. Poder que nos ha permitido hasta el día de hoy lograr todo lo que nos proponemos e Él.

- » **El orden:** nos caracteriza el orden. Nuestro sello en todo lo que hacemos es la excelencia. Ese deseo continuo por querer hacer las cosas cada vez mejor. Orden y puntualidad en nuestras reuniones, orden en todo lo que hacemos. No improvisamos nada, todo lo planificamos y lo hacemos como para Dios, en el nombre del Señor Jesús y de buena gana.

Servicios

- » **Entrenadores:** capacitación interna y externa para maestros de escuelas dominicales. Desarrollando temas como: el trabajo en equipo, los niños y su entorno, problemas comunes, planificación y ejecución de una lección a dar... Todos los años, los temas varían de acuerdo con el entorno que estén viviendo los niños.
- » **Corazones Fértiles:** rama de la organización que ayuda a los niños que están en proceso de adopción o ya han sido adoptados y están en proceso de adaptación en sus nuevos hogares.

- » **Casa del Alfarero:** actividad especial navideña que realizamos para los niños de esta organización, ubicándonos en el basurero de la zona tres.
- » **El Proyecto Timoteo:** atendiendo a niños desde los 15 días hasta los 17 años, Zona de Campeones brinda clases de ética y valores cristianos todos los miércoles, sábados y domingos del año. El proyecto consiste en un seguimiento anual del niño con un maestro específico. El maestro es el encargado de velar por el niño, interesarse por él, detectar si hay algún problema fuera de control, enseñarle valores y principios cristianos, de tal manera que el niño se identifique con su maestro y pueda crecer en su vida espiritual sin importar su raza, etnia, género, inclinación sexual, récord familiar, etc. Se atienden orfanatos, casas hogar, fundaciones y organizaciones de niños.
- » **Día de Gozo:** Una vez al año, trabajando junto a IJM (*International Justice Mission*), Zona de Campeones organiza un día recreativo para todos los niños y familiares que están cursando por los procesos legales que conlleva un abuso sexual. Junto con voluntarios del mismo ministerio, se les da a todas estas personas un día de recreación y alegría, con juegos, saltarines, piñatas, etc.
- » **Seguimiento de casos especiales:**
- » Estos seguimientos se realizan cuando el ministerio identifica un problema en la vida de alguno de sus estudiantes (abuso físico, verbal, sexual, situación de divorcio, *bullying*, anomalía física, tic nervioso, etc.), con el apoyo de psicólogos y doctores voluntarios, cada domingo

se le da un seguimiento junto con las personas con las que el niño tiene contacto, el maestro, coordinador y psicólogo o doctor encargado que están pendientes del caso.

Cobertura

El ministerio atiende alrededor de 1,800 niños cada fin de semana y cuenta con casi 850 voluntarios. Atendiendo a niños sin excepción ni discriminación de cualquier tipo, la organización enseña el amor de Cristo, no solo con palabras, sino con acciones. Ayudando al niño a crecer espiritualmente en un ambiente donde se sienta acogido, amado y ayudado.

Actualmente, Zona de Campeones existe en cada una de las sedes de La Fráter. Incluyendo una Iglesia en Argentina, que visitó la iglesia años anteriores y se llevó tal impacto, que pidieron permiso para utilizar el mismo nombre en el área de niños de su iglesia. Aunque son una institución ajena a la Fráter, ésta les ha servido de inspiración para poder llevar a cabo la misma misión que la institución en Guatemala.

Grupo objetivo

El ministerio atiende alrededor de 1,800 niños cada fin de semana, la asistencia de los niños es libre, por lo tanto, de esa cifra, un 10% de los niños son nuevos cada fin de semana. Eso significa que se atienden a casi 50,000 niños al año. Existen divisiones especiales diseñadas para cada edad y estas son las siguientes:



El ministerio atiende
alrededor de 1,800 niños
cada fin de semana.



- › Sala Cuna: nueve meses a dos años y 11 meses
- › Pequeños gigantes: tres a cinco años
- › Zona de Campeones: seis a nueve años
- › Juniors: diez a trece años
- › *Plus+*: de catorce a diecisiete años.

Voluntarios: Zona de Campeones cuenta con alrededor de 850 voluntarios. Éstos se encierran en un intervalo muy amplio de edades, desde los 10 años hasta los 80. Incluyendo las siguientes subdivisiones:

- › Maestros de: sala cuna, Pequeños Gigantes, tres a seis años, siete a nueve años, *Juniors*, *Plus* y músicos de alabanza.
- › Voluntarios extras en multimedia, sonido, suministros, orden, etc.

Identidad Visual / Antecedentes Gráficos

Departamento de diseño: no existe un departamento de Diseño, solo voluntarios que donan su trabajo para poder cumplir con las tareas que se demandan en esta área.

Funciones: las tareas que deben realizar estos voluntarios son las siguientes:

- › Realizar hojas de trabajo para todas las edades.
- › Crear retos creativos acorde a cada lección semanal.
- › Diagramar el libro anual de lecciones, que también son redactadas por voluntarios profesionales de ministerio, para poder entregar a los maestros voluntarios al inicio de cada año.
- › Realizar ayudas visuales que guíen al maestro en la planificación y ejecución de cada una de las lecciones acorde a las necesidades de cada edad.
- › Ayudar en la creación de *posts* de *Facebook* para divulgar actividades que se presenten.
- › Realizar material de apoyo para ocasiones especiales como: *branding* de campamentos, trifoliales para el mes de *La Biblia*, etc.



Materiales

- » Libro completo de lecciones
- » Hojas de trabajo para cada edad
- » Ayudas Visuales
- » *Posts de Facebook*
- » Trifoliales, folletos, afiches y videos.
- » *Branding* de Campamentos semestrales

*Para poder ver ejemplos de estos materiales diríjase al anexo 2.2.4.

Redes sociales: se cuenta con página de *Facebook, Instagram, twitter, y youtube.*

Organigrama de la institución



PERFIL DEL GRUPO OBJETIVO

al que se dirige el proyecto

Tamaño de la Muestra

- › **Población total:** 850 voluntarios, equivalente a la población completa de los voluntarios de Zonas de Campeones.
- › **Nivel de confianza:** 95%
- › **Margen de error:** 5%
- › **Tamaño final de la muestra**

Finalmente utilizando la herramienta de *SurveyMonkey*, se calculó que, con los datos ya descritos, una muestra de 265 personas sería suficiente para poder tener resultados confiables que llevarían a un análisis acertado de los mismos.

Características Geográficas

- › **Espacio geográfico:** 100% América Central.
- › **País:** Guatemala.
- › **Departamento:** 88% Guatemala y 12% otros.
- › **Municipio:** 60% Guatemala, 15% Mixco, 10% Villanueva y 15% otros.

Análisis de características geográficas

El grupo objetivo reside en Guatemala, mayormente en el municipio de Guatemala. Por lo tanto, hablan español y están expuestos a piezas de diseño en su diario vivir. Esta información nos ayuda a poder observar ciertos aspectos como la cultura visual de las calles del municipio, a qué tipo de eventos se está expuesto, cuáles son los lugares más transitados, etc. Residen en los municipios que se presentan.

Esto agrega valor a la investigación porque podríamos deducir, carreteras, anuncios a los que están expuestos, tipo de lenguaje utilizado en estos anuncios, empresas, etc.

Características Sociodemográficas

- › **Edad:** 10 a 15 (5%), 16 a 20 (30%), 21 a 25 (30%), 26 a 30 (15%) y más 30 (20%).
- › **Género:** 42% Masculino y 58% Femenino.
- › **Escolaridad alcanzada:** 1% Primaria, 5% básicos, 35% bachillerato, 12% técnico universitario, 45% universidad y 2% ninguno.
- › **Función y Responsabilidad Familiar:** 20% usted, 3% cónyuge, 10% ambos, 55% padre y madre y 12% otros.
- › **Composición Familiar:** 3% unipersonal, 20% monoparental, 3% horizontal, 65% completo y 10% otros.
- › **Años de servicio en Zona de campeones:** menos de un año (13.3%), 1 a 5 años (44.2%), 5 a 10 años (27.5%) y más de 10 años (15%).
- › **Área de servicio en Zona de Campeones:** 30% pequeños gigantes, 30% maestros de 3-6 años, 23% maestros de 7-9 años, 13% Juniors y 4% otros.
- › **Estado Civil:** 83.3% solteros, 15% casados, 1.7% divorciados y 0% viudos.
- › **Cantidad de hijos:** 81.7% cero, 6.1% uno, 6.1% dos y 6.1% tres hijos.

Análisis de características sociodemográficas

La mayoría del grupo objetivo se concentra en jóvenes de entre 16 y 25 años. Por lo tanto, la mayoría es joven en la entrada de los jóvenes adultos. Tienen un nivel de escolaridad alto, por lo tanto, podremos usar lenguaje técnico en cuanto al tema. Podemos comprobar que existen más mujeres que hombres en el grupo de voluntarios y la mayoría de ellos, sus padres aún los mantienen



pues tienen hogares completos (madre-padre-hijos). El mayor porcentaje son solteros, por lo tanto, no tienen la experiencia como padres aún, ese puede ser un factor importante y tampoco tienen hijos, por lo tanto, son indiferentes a las necesidades de los niños en el tema elegido.

El mayor porcentaje del grupo objetivo se concentra en el voluntariado de niños hasta los nueve años y son personas con varios años de experiencia (de uno a cinco años), por consiguiente tienen bastante experiencia en el trato con niños.

Características Socioeconómicas

- » Personas que dependen económicamente de usted: 66.7% cero, 10.8% uno, 6.7% dos y 15.8% tres hijos.
- » Ingreso económico anual: 27.5% menos de Q10k, 40.8% gana entre Q10k y Q50k, 20% gana entre Q50k y Q100k y 11.7% gana más de Q100k.
- » *Para ver las gráficas de estas variables, prosiga al anexo 10.6.3.

Análisis de características socioeconómicas

La mayoría de los voluntarios, no tienen responsabilidad de sostener a alguien económicamente. Por lo tanto, sí tienen ingresos propios, son para gastar en sí mismos. Claro está en resultados anteriores, sus padres los mantienen y el mayor porcentaje del grupo está en un nivel económico muy bueno si se incluyen variables como estado civil y responsabilidades económicas, pero un porcentaje también, razonable está aún empezando a trabajar. Entonces tenemos solteros que tienen recursos suficientes para poder darse gustos y pequeños lujos.

Características Psicográficas

A continuación, se presenta el resultado de las preguntas de la encuesta VALS dos (ver anexo 2.2.1) y su respectivo análisis para identificar exactamente en cuál de los grupos (primario

y secundario), se encuentra el grupo objetivo seleccionado para este proyecto. Según las respuestas a las preguntas de la metodología VALS II, el grupo objetivo tiene las siguientes características:

- » Les gustan las teorías.
- » No son muy escandalosos.
- » Son independientes.
- » Son líderes y les gusta tener el control.
- » Las creencias religiosas forman parte del diario vivir.
- » Les gusta aprender sobre cultura.
- » Tienen intereses variados.
- » Gozan de la adrenalina y la emoción.
- » Son inteligentes al comprar.
- » Prefieren la autenticidad y la originalidad por encima de la moda.
- » Son aprendices la mayor parte del tiempo.
- » Consideran la educación importante.
- » Les gustan los desafíos.
- » Saben el idioma inglés.
- » Les gusta probar cosas nuevas.

Análisis de características psicográficas

Realizando una comparación de las preguntas en las que el grupo objetivo estuvo de acuerdo y en desacuerdo, se llegó a concretar en mayoría, tres tipos de consumidor que complementan la personalidad del grupo objetivo. A continuación, se presentan los resultados en porcentaje de cada uno de los rangos de la metodología VALS dos y la composición del rango del grupo objetivo junto con las características que los describen para poder comprender un poco más los hábitos de nuestro *target*.



Believers son las que más representan a nuestro grupo objetivo.



Analizando cada pregunta con resultado positivo y su clasificación en los ocho rangos del VALS dos. Se llegó a la conclusión siguiente:

Achievers	Believers	Experiencers	Innovators	Makers	Strivers	Survivors	Thinkers
66%	100%	83%	60%	80%	25%	25%	66%

Podríamos concluir que las características psicográficas del grupo *Believers* son las que más representan a nuestro grupo objetivo como características primarias, como secundarias, las características de los *Experiencers* y *Makers*, se comparten entre sí como características secundarias. Las características son las siguientes:

Rangos del grupo objetivo		
Believers	Experiencers	Makers
100%	83%	80%

Believers o Creyentes: hay una sutil diferencia entre pensadores y creyentes y es que mientras que los pensadores toman sus propias decisiones, los creyentes son más sociales por naturaleza y por lo tanto confían en el momento de tomar decisiones en otros consumidores. Se caracterizan por menores recursos y son menos propensos a aceptar la innovación por su cuenta. Son la mejor clase de consumidores para la transmisión de información boca a boca.

Experiencers o Vividores de experiencias: está formado por grupos de consumidores que buscan nuevas experiencias. Representados por adultos jóvenes que quieren experimentar sentirse diferentes. Esta clase de consumidores se relaciona con los usuarios que primero adoptan nuevos productos y gastan bastante dinero en comida, ropa, productos para jóvenes y servicios.

Makers o Fabricantes: son los consumidores que buscan auto-expresarse pero están limitados por los recursos de los que disponen. Así están más enfocadas construir un buen entorno familiar en lugar de salir y gastar grandes cantidades de dinero. Hacerse mejores personas se convierte en una forma de expresión propia de los fabricantes.

*Para ver las gráficas de esta encuesta y más información sobre la metodología que se utilizó, prosiga al anexo 2.1 y 2.2.



La asistencia de maestros es casi impecable a lo largo del año.



Relación entre el Grupo Objetivo y la Institución

Frecuencia de visita presencial: todos los domingos del año, se observa una gran cantidad de maestros con asistencia casi impecable. El número de asistencias más bajos son en festividades como Semana Santa, Navidad, Vacaciones de verano.

Frecuencia de visita virtual: las visitas virtuales son mayormente en las redes sociales y son personas ajenas a la institución. Se compararon los *likes* de las publicaciones junto con la base de datos de los voluntarios. La mayoría de las interacciones, las hacen personas que no son voluntarias del área, cómo padres de familia, miembros de otras iglesias, otras organizaciones sin fines de lucro.

Servicios: observando cuadros de asistencia de las capacitaciones y eventos del área, los voluntarios no asisten regularmente a los mismos. Una de las razones podría ser el horario, y que muchos de ellos dependen aún de sus padres para movilizarse, o incluso la dinámica de los eventos, temas, expositores, que no son elegidos de acuerdo con las características del grupo.

Nivel de satisfacción: medio.

Análisis de la relación entre el grupo objetivo y la institución

Se puede observar que hay una gran cantidad de interacción pasiva en las redes sociales y una interacción activa por parte de los voluntarios cuando es hora de servir a los niños los fines de semana. La satisfacción es media, pues se pudo observar, que claramente que la mayoría de voluntarios son jóvenes, no interactúan en las redes ni tampoco fuera del tiempo de voluntariado. Y eso es un problema de comunicación grande, porque no solo asisten presencialmente, más durante la semana o en el momento de dar seguimiento de algún tipo, se encuentran ausentes. Todo esto, en base a la encuesta presencial que se realizó.





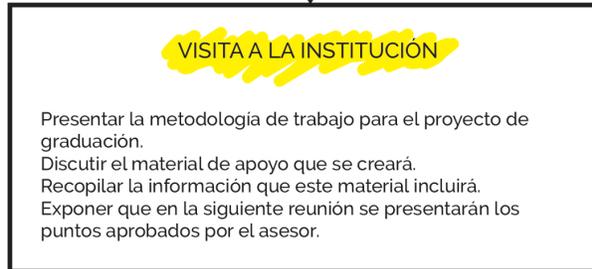
CAPÍTULO 3

Planeación Operativa

Presentamos el manejo de tiempos y organización de procesos que se llevarán a cabo para la realización del proyecto planteado. Esta sección también, incluye un resumen aproximado del valor económico durante todo el proceso.



FLUJOGRAMA

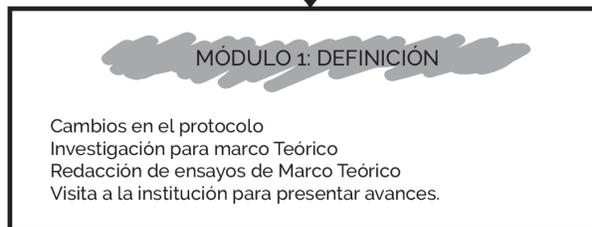


INSUMOS
Computadora y agenda para poder colocar todas las observaciones de parte de la institución.

Transporte: Q15,00

TIEMPOS
Visita a la institución - 4 horas

TOTALES: 1 día | Q15,00

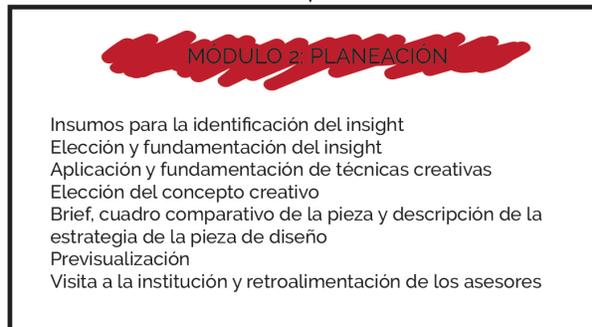


INSUMOS
Computadora, internet, agenda, hojas y lápiz.

Transporte: Q30,00
Impresiones: Q50,00
Internet: Q25,00

TIEMPOS
Cambios en el protocolo - 6 días
Investigación Marco teórico - 2 días
Investigación Marco teórico - 4 días
Visita a la institución - 1 día

TOTALES: 13 días | Q105,00

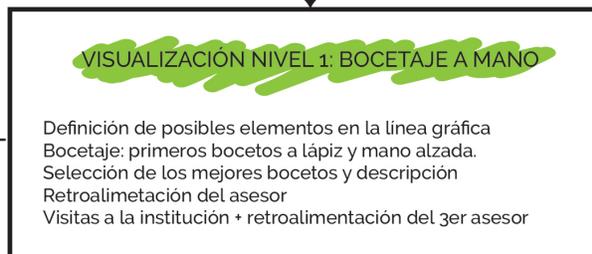


INSUMOS
Teléfono móvil o computadora para poder ver referencias, Internet, Hojas, en blanco lapiceros, crayones, lápices y borradores.

Transporte: Q60,00
Impresiones: Q20,00
Internet: Q25,00

TIEMPOS
Insight - 4 días
Técnicas creativas y concepto - 6 días
Brief-cuadro-estrategia - 3 días
Previsualización - 4 días
Visita a la institución - 4 días

TOTAL: 21 días | Q105,00

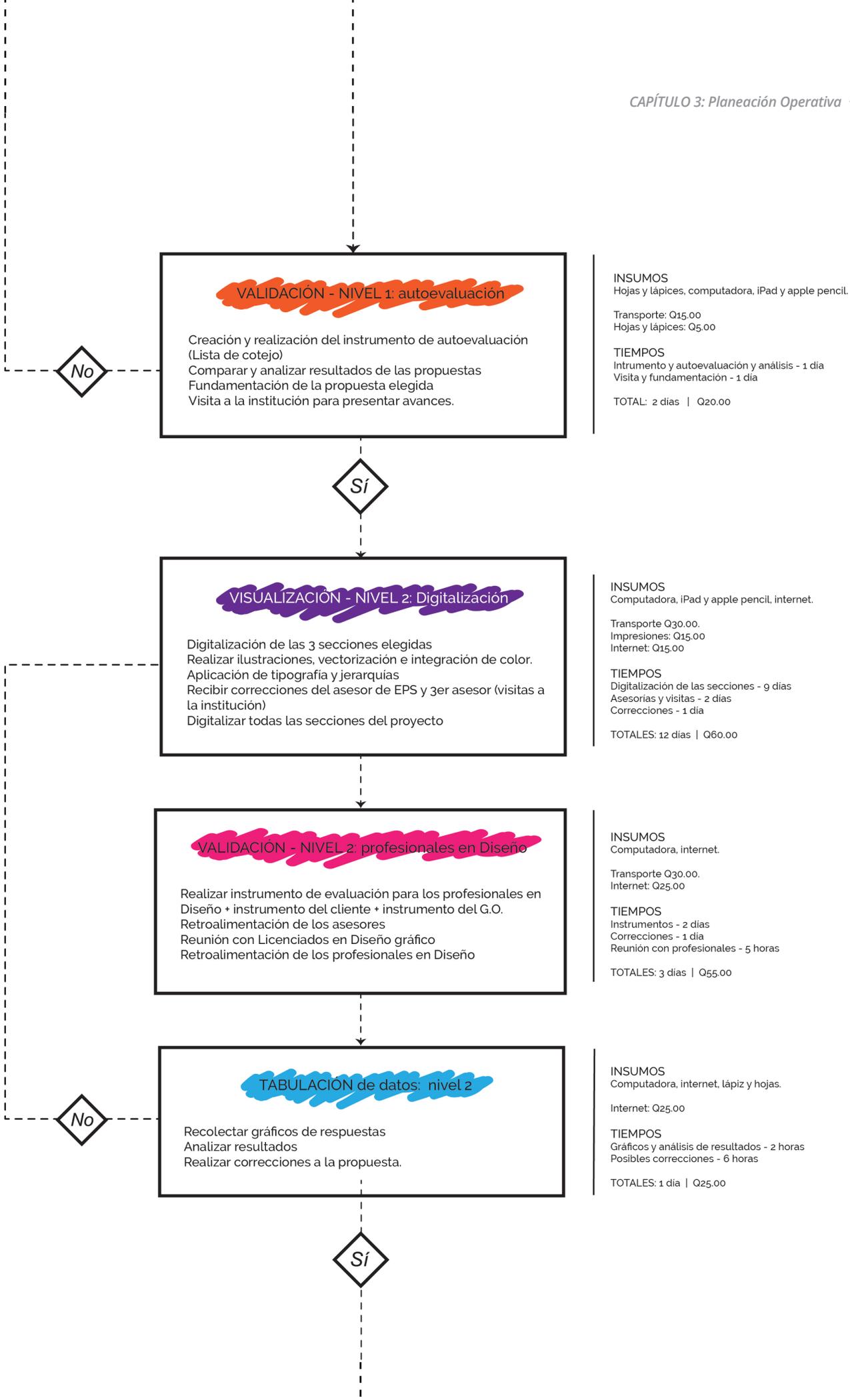


INSUMOS
Hojas, en blanco lapiceros, crayones, lápices y borradores., computadora, iPad, Apple pencil.

Hojas, lapiceros, crayones, etc: Q5,00
Transporte: Q15,00

TIEMPOS
Bocetos (3 secciones) - 4 días
Descripción de bocetos - 1 día
Correcciones del asesor - 1 día
Visita a la institución - 1 día

TOTAL: 7 días | Q20,00



VALIDACIÓN - NIVEL 1: autoevaluación

Creación y realización del instrumento de autoevaluación (Lista de cotejo)
 Comparar y analizar resultados de las propuestas
 Fundamentación de la propuesta elegida
 Visita a la institución para presentar avances.

INSUMOS
 Hojas y lápices, computadora, iPad y apple pencil.
 Transporte: Q15,00
 Hojas y lápices: Q5,00
TIEMPOS
 Instrumento y autoevaluación y análisis - 1 día
 Visita y fundamentación - 1 día
TOTAL: 2 días | Q20,00

Sí

VISUALIZACIÓN - NIVEL 2: Digitalización

Digitalización de las 3 secciones elegidas
 Realizar ilustraciones, vectorización e integración de color.
 Aplicación de tipografía y jerarquías
 Recibir correcciones del asesor de EPS y 3er asesor (visitas a la institución)
 Digitalizar todas las secciones del proyecto

INSUMOS
 Computadora, iPad y apple pencil, internet.
 Transporte Q30,00.
 Impresiones: Q15,00
 Internet: Q15,00
TIEMPOS
 Digitalización de las secciones - 9 días
 Asesorías y visitas - 2 días
 Correcciones - 1 día
TOTALES: 12 días | Q60,00

VALIDACIÓN - NIVEL 2: profesionales en Diseño

Realizar instrumento de evaluación para los profesionales en Diseño + instrumento del cliente + instrumento del G.O.
 Retroalimentación de los asesores
 Reunión con Licenciados en Diseño gráfico
 Retroalimentación de los profesionales en Diseño

INSUMOS
 Computadora, internet.
 Transporte Q30,00.
 Internet: Q25,00
TIEMPOS
 Instrumentos - 2 días
 Correcciones - 1 día
 Reunión con profesionales - 5 horas
TOTALES: 3 días | Q55,00

TABULACIÓN de datos: nivel 2

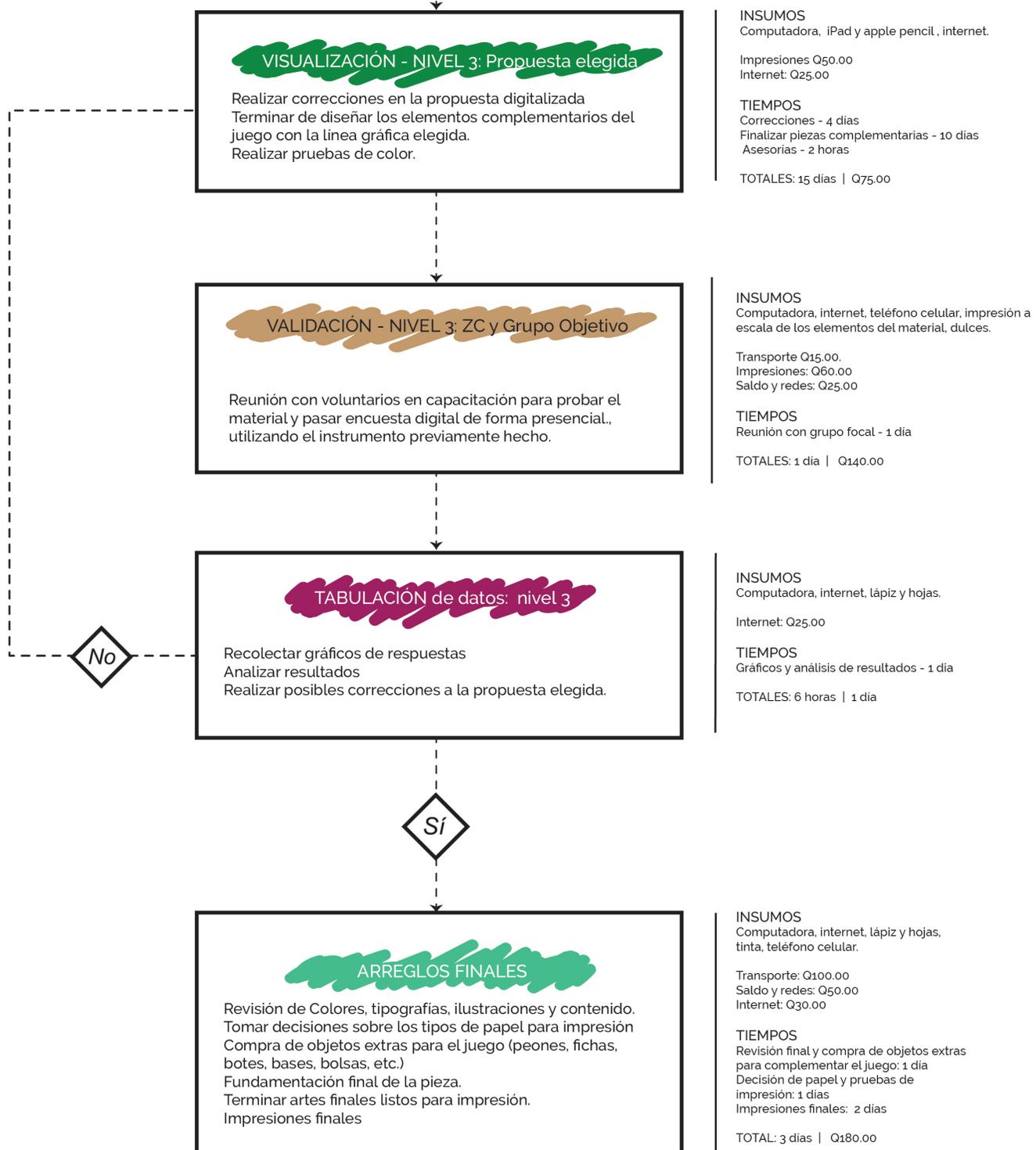
Recolectar gráficos de respuestas
 Analizar resultados
 Realizar correcciones a la propuesta.

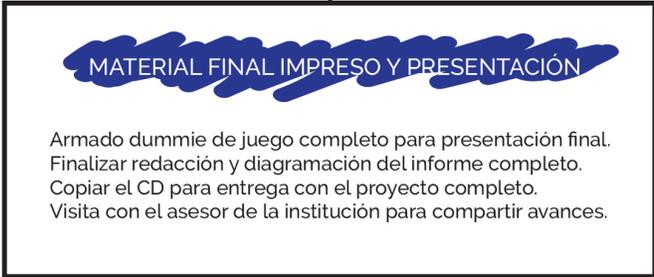
INSUMOS
 Computadora, internet, lápiz y hojas.
 Internet: Q25,00
TIEMPOS
 Gráficos y análisis de resultados - 2 horas
 Posibles correcciones - 6 horas
TOTALES: 1 día | Q25,00

No

No

Sí





INSUMOS
Computadora, internet, lápiz y hojas, tinta, teléfono celular, tijeras, masking tape, cuchilas, silicon, DVD.

Transporte: Q100.00
Impresión extra por presentación: Q200.00

TIEMPOS
Impresión - Armado: 1 días
Redacción final del informe: 1 día

TOTALES: 2 días | Q300.00



INSUMOS
Computadora, mantel, teléfono celular, tijeras, masking tape, cuchilas, silicon, DVD.

Transporte: Q30.00
Insumos de librería: Q35.00

TIEMPOS
Armado: 1 hora
Presentación final: 3 horas

TOTALES: 1 día | Q65.00

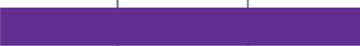


TOTALES

Tiempo: 68 días - 3 meses y 1 semana
Recurso Económico: Q1385,00

CRONOGRAMA



DOM	LUN	MAR	MIE	JUE	VIE	SAB
30 	1	2 	3	4	5	6
7 	8	9	10	11	12	13
14 	15	16	17	18 	19	20
21 	22	23	24 	25 	26	27
28 	29 	30	31	OCTUBRE		

DOM	LUN	MAR	MIE	JUE	VIE	SAB
NOVIEMBRE				1 	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14 	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	





CAPÍTULO 4

Marco Teórico

La investigación de temas de Diseño Gráfico, como también de otras ramas de la ciencia, enriquecen al proceso creativo. Esta sección da a conocer un resumen práctico de los temas que pueden verse reflejados en el trabajo realizado.



DIMENSIÓN SOCIAL Y ÉTICA

La iglesia ¿Cómo empezó todo?

La Iglesia siempre ha sido parte esencial en la educación de la sociedad. Desde la antigüedad, la educación religiosa no solamente se basaba en la enseñanza de las Sagradas Escrituras, sino también incluía el teocentrismo, en la que el hombre pensaba que todo el bien y el mal procedían de Dios. Desde este punto, la enseñanza religiosa ha marcado los límites de conducta en la sociedad.

La Biblia explica a la Iglesia como una identidad que se manifiesta de forma espiritual, tanto a nivel personal como grupal. La describe usando varias ilustraciones; dos de ellas provienen de Pablo. Una es “cuerpo”, expresada en su carta a los romanos: “Así como nuestro cuerpo tiene muchas partes y cada parte tiene una función específica, el cuerpo de Cristo también. Nosotros somos las diversas partes de un solo cuerpo y nos pertenecemos unos a otros.” (Rom 12:4-5).

La otra es “familia”, enunciada al pueblo de Éfeso: “Así que ahora ustedes, los gentiles, ya no son unos desconocidos ni extranjeros. Son ciudadanos junto con todo el pueblo santo de Dios. Son miembros de la familia de Dios. Juntos

constituimos su casa, la cual está edificada sobre el fundamento de los apóstoles y los profetas. Y la piedra principal es Cristo Jesús. Estamos cuidadosamente unidos en él y vamos formando un templo santo para el Señor.” (Efesios 2: 19-21). Aquí Pablo usa también la ilustración de “edificio”, no como un espacio físico, sino como una metáfora de unidad y crecimiento (López, 2012).

Más que una parte de la sociedad civil, las iglesias como congregaciones, se convierten en un punto de formación y bienestar moral, personal, profesional y familiar. Se desempeña en la sociedad como un grupo social organizado, íntimo y público a la vez, que se maneja con un carácter similar al de la familia, así como al de una institución.

En cuanto a sus funciones, la iglesia resulta ser un apoyo para la familia y a la educación, en la trasmisión de los conocimientos bíblicos y de valores, así como en las relaciones interpersonales que se generan entre sus miembros, promoviendo los principios de amor, gozo, paz, paciencia, amabilidad, bondad, dominio propio, entre otros; todo lo cual se extiende a las otras áreas de la estructura social.

Alejandra López (2012) menciona que la iglesia posee la misión de observar, evaluar y apoyar a los gobiernos. Tiene la libertad de pronunciarse contra las injusticias de la sociedad y denunciar sistemas negligentes, injustos o desventajosos, así como promover y facilitar movimientos de desarrollo y bienestar social, no necesariamente desde un partido político, sino desde cualquier plataforma o acción social.

En medio de una sociedad que confía cada vez menos en el compromiso y en la lealtad familiar y que se halla inmersa en ideologías individualistas y ambiguas, la política cristiana busca restaurar el concepto de familia y promover los valores que le devuelvan su salud y su verdadero valor en la cultura latinoamericana, promover un discipulado integral, porque Dios mismo instituyó la iglesia como un espacio desde el cual se trabaja y se desarrolla su plan con la humanidad, y fortalece la base moral y espiritual de la educación, como centro educativo y como apoyo formativo para todos los miembros de la familia.



Latinoamérica es una zona altamente cristiana. Una conciencia y una cultura cristiana presente en la población, le da a esta zona un gran potencial para recuperar los fundamentos morales y éticos que se han perdido a lo largo de esta última década (López, 2012).

Casos Análogos: los ministerios de niños de Iglesias parecidas a la Fráter

Además de Fraternidad Cristiana, las iglesias evangélicas más concurridas de la ciudad de Guatemala que cuentan con un ministerio de niños son: Casa de Dios, liderada por el Pastor Carlos “Cash” Luna y la Iglesia Vida Real.tv, liderada por el Pastor Rony Madrid. A continuación, se presenta una pequeña reseña de su misión, valores y sedes para que se comprenda el contexto social en el que “La Fráter” se rodea.

Iglekids en Casa de Dios

Con la visión de discipular, en Casa de Dios se trabaja para compartir las Buenas Nuevas de Jesucristo. Por medio de grupos de amistad, programas de televisión y radio, redes sociales, *YouTube*, iglesia en línea, literatura, congresos internacionales y cruzadas de sanidad han compartido el amor de Dios con millones de personas que lo han recibido como su Señor y han transformado su vida.

Iglekids es el nombre que posee su ministerio de niños. Según la página oficial de la iglesia <https://casadedios.org>, Iglekids es un equipo y sistema de enseñanza brindan un tiempo especial de recreación y aprendizaje dinámico de la Palabra de Dios. Su misión es sembrar la Palabra de Dios en

el corazón de los niños, por medio de una experiencia inolvidable que impacte sus vidas, para que sean imitadores de Jesús y actualmente cuenta con la asistencia de aproximadamente 1,250 niños de 0 a 16 años.

Cada clase cuenta con voluntarios que no son necesariamente maestros de profesión. Su edad varía, pero su rango de edad esta es de los 16 hasta los 30 años y 50 niños de una sola edad.

Un voluntario primerizo debe tomar un tiempo de capacitación que dura de dos o tres meses, yendo simultáneamente a un servicio como apoyo entro del ministerio. Durante este tiempo, se le asigna a un mentor que les ayuda a entender y aprender la metodología *Blue*. La metodología *BLUE* consiste en un aprendizaje basado en experiencias multisensoriales, canciones y manualidades. Esta es la estrategia de aprendizaje base que se utiliza en las sesiones de este ministerio.

Otra metodología complementaria que se refuerza en UNIKIDS es el estudio del Programa MDJ (Modelo de Jesús). El MDJ crea un ambiente tal de aprendizaje combinado teórico-práctico-virtual que refleja los valores ministeriales esenciales y hace que la experiencia de aprendizaje e implementación sean fructíferas en un corto plazo.

Año con año, todo el equipo cuenta con una capacitación anual llamada “UNIKIDS” o Universidad de la enseñanza, donde se imparten plenarias de temas pedagógicos, espirituales y emocionales que mejoran la calidad del servicio del voluntario.



Algunos materiales que apoyan la metodología *BLUE* son los siguientes:

- » **El manual del maestro:** este libro incluye la planificación semanal de la clase, es un bosquejo que indica las actividades a seguir seis días antes del día de voluntariado.
- » **La bitácora:** este es un libro en donde los niños pueden plasmar de la forma que ellos quieran lo que entendieron de la enseñanza. Los maestros la califican con un *sticker* correspondiente al día. La idea de esta bitácora es crear un hábito en los niños en donde ellos puedan tener un tiempo de reflexión donde desarrollen apetito por saber más de los principios bíblicos. Al final de cada mes ellos pueden pasar a los *Kioscos Beebs* donde pueden cambiar sus *stickers* por regalos que premian su constancia.
- » **ID Beeb:** es un Carnet con los datos del niño que también acumula puntos que son intercambiables por premios por asistencia.

Generaciones en Iglesia Vida Real.tv

Según la página oficial de la iglesia <https://vidareal.tv>, Vida Real.Tv es una iglesia para los que han renunciado a las reuniones tradicionales, un lugar donde los sermones son positivos, prácticos y tienen una relación con la vida diaria. Los miembros son amigables con las visitas y se puede estar seguro de la calidad del cuidado de sus niños. Se describen como un grupo de personas felices y amigables que han descubierto el gozo de practicar la vida cristiana. Su deseo es que las personas puedan experimentar la presencia de Dios y que esta sea una experiencia transformadora en su vida. Sus servicios se llevan a cabo en lugares llamados "puntos", porque la iglesia solo cuenta con un templo propio, los puntos están localizados en salas de cine de Oakland, Naranjo mall, Asia mall, etc.

Generaciones es el área de niños de la iglesia Vida Real.tv en todos sus puntos y actualmente cuenta con la asistencia de aproximadamente 1500 niños, de 0 a 17 años, contando todos sus puntos. Cada clase cuenta con voluntarios que no son necesariamente maestros de profesión. Su edad varía, pero su rango de edad esta es de los 16 hasta probablemente los 50 años.

El tiempo de capacitación de un voluntario primerizo dura dos domingos. Y consiste en aprender la logística básica de Generaciones desde la bienvenida hasta la hora de entrega de niños. También el maestro recibe una rápida inducción del material educativo que utilizan llamado "El superlibro". Esta serie toma los hechos relatados en *La Biblia* de manera que los personajes de la serie participan en ser testigos de esos sucesos.



IGLEkids y Generaciones
son solo dos de los ministerios
de niños más representativos de
la Ciudad de Guatemala.



Anualmente, este equipo también realiza una capacitación masiva de todos sus puntos llamada “Los Héroes del Domingo”. Aquí se dan charlas informativas y talleres para mejorar la capacidad de todo el equipo en su servicio.

Generaciones utiliza los recursos que El Superlibro dispone en su página oficial. Los capítulos están abiertos a todo público y contienen material de apoyo que se utiliza al finalizar cada episodio. Algunos de estos materiales son:

- › **Devocionales del Superlibro:** estos devocionales incluyen un video que explica la lección por episodios (de la serie “El Superlibro”) y luego contiene dos hojas adicionales que expresan las enseñanzas que se pueden reforzar a partir del video, junto con textos bíblicos y material de hojas de trabajo.

Comparemos

Al conocer más a fondo estos ministerios de niños, se llega a la conclusión que, aunque todos poseen metodologías de enseñanza diferentes, ninguno cuenta con un programa de capacitación completo y funcional para sus voluntarios primerizos. Estas inducciones son vagas dando mayor prioridad a las capacitaciones anuales que incluyen a todo el equipo. Estas capacitaciones no tienen tanto peso al momento de querer alcanzar resultados en sus sesiones, porque mientras estas se realizan una vez al año, un número razonable de voluntarios nuevos pueden iniciar a servir en el transcurso de ese año. No contando con una inducción integral al ministerio y a las técnicas de enseñanza, no se puede exigir resultados muy prometedores sino hasta que se participa en la capacitación anual.

Zona de Campeones es un ministerio ejemplo para las iglesias evangélicas del país que cuentan con un ministerio infantil dentro de la congregación. El ministerio está comprometido no solo en realizar capacitaciones anuales para todo el equipo (Convención Entrenadores) sino también, se interesa por una capacitación integral de sus maestros nuevos. El trabajo duro que el ministerio realiza enseñándoles la metodología



de aprendizaje, planificación y contenido totalmente original creado por Zona de Campeones ha dado sus frutos. Los nuevos voluntarios incluso realizan una encuesta de habilidades psicométricas que ayudan al ministerio a decidir en qué apartado de edad colocarlos según sus habilidades. Finalizando el curso con una graduación donde los maestros se ganan su uniforme (el chaleco de "Zona") y un reconocimiento por su perseverancia a lo largo de la capacitación.

Siendo la única iglesia que cuenta con una capacitación tan completa en relación a temas y duración, es necesario el apoyo de material gráfico que refuerce estos conocimientos. Al obtener los resultados, la iglesia podrá compartir este material a muchas más medianas y pequeñas iglesias que quieran replicar su programa de capacitación y su metodología de enseñanza.

Métodos de enseñanza aplicables en el curso de capacitación de Zona de Campeones

Hay quienes consideran la capacitación como un gasto innecesario y no como una inversión que beneficiará tanto a la empresa como a sus colaboradores.

La capacitación debe ser un proceso continuo porque la realidad, la tecnología y los conocimientos no cesan de cambiar y de desarrollarse. Un profesional, un técnico o incluso un voluntario requerirán actualizaciones de forma constante porque de lo contrario llegará un momento donde en lugar de aportar a la organización harán que disminuya en competitividad y productividad (Barrios, 2012).

Las personas encargadas de las capacitaciones en Zona de Campeones no han indagado sobre metodologías de enseñanza diferentes al aprendizaje tradicional. Por esa razón, se plantean las siguientes estrategias pedagógicas que pueden dar valor agregado al proyecto y mejorar la calidad del conocimiento adquirido.

PBL – Project Based Learning

También llamado Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) en una metodología de enseñanza que posee dos principios bases:

- » Disponer de un problema/proyecto real planteado que impulse a los estudiantes a trabajar en equipo y buscar una solución factible.
- » Una integración de los todos los temas aprendidos de modo que la solución del problema pueda contener la mayor cantidad de conocimientos adquiridos.

Esta estrategia de enseñanza inicia en la década de los 60's, su objetivo en aquel entonces era mejorar la calidad de la educación médica utilizando como base el currículo de estudios. Utilizando problemas de la vida real, se lograba adaptar los conocimientos aprendidos durante la formación y ponerlos en práctica.

La idea es diseñar un planteamiento de acciones donde los estudiantes puedan identificar las preguntas base como ¿Qué?, ¿Quiénes?, ¿Para qué?, ¿Cómo?, ¿Cuánto?, factores externos que pueden afectar, tener planes B que aseguren el éxito en caso de alguna falla, y no solamente pensar o responder ante la solución esperada.

La diversidad de pensamientos, opiniones y soluciones es uno de los rasgos que caracterizan al ABP y a sus proyectos, manejando no solo la resolución del problema sino la práctica de las competencias del siglo XXI, como la comunicación, trabajo en equipo, innovación y espíritu emprendedor. Si se aplica con regularidad, puede producir cambios significativos en los estudiantes.

“El aprendizaje Basado en Proyectos es un modelo de aprendizaje en el que los estudiantes planean, implementan y evalúan proyectos que tienen aplicación en un mundo real más allá del aula de clase” (Hardwell, 1997)

Pero ahora, ¿Cómo se aplicaría este método en el proyecto? Como primer paso se planteó el problema: planificación de clase. Planificar una clase es el punto a resolver. El juego debe hacer ver a esta acción como interesante, porque es el gancho que motivará a los estudiantes a buscar una solución.

Planificar una clase dentro de Zona de Campeones tiene un nivel de complejidad que permite que todo un colectivo se involucre. El trabajo en equipo usando PBL ayuda a obtener resultados más óptimos. El nivel mencionado será impuesto por el tema de la planificación. Con esto en mente, el juego se compone indirectamente de cinco fases para cumplir con esta metodología:

1. Etapa de deducción y requisitos
2. Análisis
3. Ejecución
4. Presentación y entrega
5. Retroalimentación

Existen cinco tipos de proyectos que se pueden plantear al momento de utilizar esta metodología. Posiblemente difieran del tipo de conocimiento que se espera reforzar. Los que aplicarían para este proyecto serían los siguientes:

- › Problemas de Análisis y Planificación: el estudiante debe plantearse como esquematizar el problema para resolverlo. La solución será un plan de trabajo, mayormente en equipo.
- › Tareas o actividades de construcción: el estudiante debe desarrollar una propuesta completa de acuerdo a los estándares establecidos/aprendidos. Suele incluir tareas de evaluación, de investigación o consulta y de análisis y planificación. Este tipo de problemas se emplean mejor al tener estudiantes familiarizados con esta estrategia de aprendizaje.

Finalmente, la gestión del proyecto dentro de un contexto real, hace que los estudiantes apliquen lo que han aprendido. Aquí es necesaria la indagación y la construcción de ideas para conocer



cómo aplicar dichos conocimientos y eso convierte al alumno en el protagonista responsable del aprendizaje (Barrows, 1988). Los únicos aspectos que el moderador/profesor debe supervisar serían el tiempo, el control y orden general, apoyo al estudiante, etc.

Esta metodología requiere constancia y esfuerzo, pero entre sus beneficios que la diferencian del proceso de enseñanza tradicional, podemos encontrar que: desarrolla empatía, integra varios conocimientos a la vez incentiva el aprendizaje de cosas nuevas, prepara para lo inesperado, trabaja el factor tiempo, crea pensadores independientes, etc.

Gamificación o Ludificación

La gamificación o ludificación se define como el uso de estrategias, modelos, dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos en contextos ajenos a éstos, con el propósito de transmitir un mensaje, contenidos, propiciar un cambio de comportamiento, a través de una experiencia lúdica que propicie la motivación, la implicación y la diversión (Faraón Llorens, y otros, 2016).

Ésta traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo profesional con el fin de conseguir mejores resultados: sirve para absorber conocimientos, para mejorar alguna habilidad para recompensar acciones concretas. Es una estrategia que ha adquirido una enorme popularidad en los últimos años, sobre todo en entornos digitales y educativos.

Objetivos de la gamificación

La gamificación no debe englobarse en utilizar únicamente elementos como juego, por ejemplo: medallas, *stickers*, barras de progreso, tablero de puntuaciones dejando el mismo proceso de aprendizaje antes utilizado. El proceso creado debe involucrar la diversión, motivación, autonomía, progresividad, retroalimentación inmediata y tratamiento del error.

Cualquier actividad realizada en contexto de la gamificación busca lograr tres claros objetivos: la fidelización con el alumno, al crear un vínculo con el contenido que se está trabajando. Otro de sus objetivos es ser una herramienta contra el aburrimiento y motivar al alumno. Y finalmente intenta optimizar y recompensar al alumno en tareas en las que no hay ningún incentivo más que el propio aprendizaje.

El carácter lúdico dentro de una situación que no lo parece facilita la interiorización de conocimientos de los alumnos de una forma más divertida, provocando una experiencia positiva en ellos.

¿Cómo se aplicaría esta otra metodología en el juego didáctico? Como primer punto, se deben dejar claras las dinámicas de juego que se llevarán a cabo. Mientras sean claras, el alumno se interesará por jugar y seguir adelante en el alcance de los objetivos, mientras se realiza la actividad. Los pasos mínimos que harán presentes en el proyecto al momento de utilizar esta metodología serán los siguientes:

- » Se tendrá un objetivo claro.
- » Existirá una temática.
- » Se establecerán retos específicos.
- » Se establecerán ciertas reglas que ayuden a promover la competencia sana y el orden.

Se debe tomar en cuenta la dinámica en la que se basará el juego, es decir, si quiere que el alumno obtenga una recompensa. Como técnica mecánica complementaria se puede hacer uso de las siguientes acciones (Gaitán, 2013):

- » Acumulación de puntos.
- » Escalado de niveles.
- » Colección de premios.
- » Clasificaciones.
- » Misiones o retos.

Hay que tomar en cuenta que, al estar creando los elementos del juego, se aplicarán los criterios pedagógicos y luego analizará la funcionalidad y el uso del mismo para medir su nivel de éxito o fracaso.

Un juego: medio de implementación

Para un ministerio que atiende comunidad infantil y joven, es más que necesario alimentar la creación de ideas. En la capacitación de Zona de Campeones, los facilitadores aprenden el proceso de planificación de una clase. Estos temas son solamente una guía y ellos deben agregar ideas creativas en cada sesión y capturar la atención de los niños. Los facilitadores no cuentan con otro tipo de metodología para poder desarrollar estas ideas aparte de la mecánica de aprendizaje común, que comprende a un profesor guía siendo el protagonista del aprendizaje y personas sentadas escuchando la transmisión de conocimiento. Como se ha expuesto en los párrafos anteriores, la diversión es un factor que puede ser usado a favor del aprendizaje. De la misma manera puede ser usado en pro de la creación de ideas. Jack Foster (2003) en su Libro "Como generar ideas" establece como elemento fundamental y principal para el desarrollo del a creatividad a LA DIVERSIÓN.

Las personas que trabajan en lugares donde se requieren muchas ideas, entiéndase estudios creativos, agencias de publicidad, escritores, hacen mejor su



trabajo y surgen con las mejores ideas cuando se divierten. Las personas que disfrutan lo que hacen, generalmente lo hacen mejor que otras y esto aplica a las personas que trabajan en producir ideas. Arthur Koestler menciona que la base del humor también es el fundamento de la creatividad (Foster, 2003).

La idea de divertirse con algo que se disfruta es más que una motivación, es un deleite de vida. Actividades que logran desentonar con la rutina diaria. Estas hacen a las personas vulnerables al humor, a la relajación y a la diversión.

Las metodologías expuestas y la mentalidad de Foster dan el fundamento base para decir, que un juego es el medio perfecto para aplicar el ABP y la gamificación en el aprendizaje lúdico de los temas que se abordan en el departamento de capacitación de Zona de Campeones. Acorde a la información recopilada, un material de apoyo de esta índole beneficiará al ministerio en muchas maneras, fortaleciendo su programa y aportando conocimiento perdurable a su equipo de voluntarios. Con facilitadores más preparados, se obtiene una comunidad infantil bien atendida y como resultado, se obtiene una educación moral y ética acorde a las demandas de la actualidad.

La comunidad infantil tiene a su alcance la tecnología e infinitas herramientas de aprendizaje y entretenimiento, de allí es que la creación de ideas que impacten son la esencia que se necesita reforzar dentro del equipo de Zona de Campeones.

Elementos básicos de un juego de mesa

Se define como juego de mesa a aquellos que requieren de la participación de dos o más jugadores utilizando dados, tableros, cartas y otros elementos sencillos aprovechando la tendencia que tiene la gente de crear patrones para deducir información e incorporar dichos patrones a subsecuentes decisiones (Victoria Uribe, Ultrilla Cobos, & Santamaría Ortega, 2017).

Las personas eligen los juegos de mesa por cuatro posibles razones. Primero, existen personas que les gusta la diversión dura, les gustan los retos, formular estrategias y mostrar habilidades de resolución de problemas. Segundo, existe otro grupo de personas que los escoge por la diversión fácil, éstas disfrutan de la intriga y curiosidad, se compenetran de tal manera que el juego resulta una aventura para ellos.

Otra razón que se puede mencionar es el estado de alteración que produce el juego. El placer interno que se logra dentro del grupo que lo juega, los lleva a obtener una buena experiencia del juego. Y finalmente, se escogen juegos de mesa por el factor gente, las personas los eligen por el simple hecho de compartir con otras y tener experiencias sociales placenteras como buenos recuerdos.

También podemos mencionar que un juego de mesa comprende un conjunto de reglas y mecánicas que pueden depender de la suerte, estrategia o ambos con la ayuda de elementos físicos como peones, tarjetas, tableros, etc. Matt Forebeck (2011) considera que un juego sin estos elementos es solo un juguete. Un juego también debe poseer un buen nombre y una temática.



Ellos irán mejorando sus habilidades, creando planificaciones dignas de enseñar a los niños dentro de sus rangos de edad...



Mecánicas de juego, el azar y las reglas

En el momento de crear la estrategia de un juego, es importante mencionar que se debe tener un balance entre la temática del juego, las mecánicas y el azar. Juegos como *Bancopoly* o *Turista Mundial* son juegos desbalanceados en estas tres características, porque todo depende de la suerte. Un buen juego debe tener un poco de estas tres características, las temáticas del juego deben contemplar el azar y estas deben funcionar en conjunto con la temática de todos los elementos. Al realizar la estrategia del juego planteado, se tomará en cuenta el balance de estas tres características.

La claridad de las reglas también es un factor importante. Éstas deben ser claras, concisas y breves. Un juego con demasiadas reglas nunca será efectivo, porque pocos jugadores tienen la paciencia de leer los instructivos. Mientras existan más reglas, crece la posibilidad que estas se confundan, se obvien o no sean funcionales, llevando al jugador a no querer repetir la experiencia (Victoria Uribe, Ultrilla Cobos, & Santamaría Ortega, 2017). Para la creación del manual de instrucciones, se intentará ser lo más breve posible y a la vez, que sean gráficamente llamativas para que las personas que no están acostumbradas a leer este tipo de elementos, pues, esta vez, se motiven en hacerlo.

Para terminar, algunos de los beneficios de los juegos de mesa convergen y se agregan a la lista que se ha ido acumulando con los temas anteriores. Entre ellos podemos mencionar: respeto de reglas, mejor capacidad de análisis, impulsan la cooperación, estas ayudan a aprender a tolerar la frustración, trabajan la memoria y concentración y desarrollan la habilidad de tomar decisiones.

Estas son habilidades que aportan integralmente cuando se debe planificar una clase. Tomando en cuenta todos los elementos mencionados. Se logrará crear una estrategia de juego agradable y atractiva para que el maestro quiera seguir jugando. Ante esta actitud positiva, ellos irán mejorando sus habilidades, creando planificaciones dignas para enseñar a los niños dentro de sus rangos de edad, promoviendo el cumplimiento de los objetivos planteados.

DIMENSIÓN ESTÉTICA Y FUNCIONAL

Elementos visuales a utilizar

En Diseño Gráfico, “Una tendencia es una serie de señales que se desprenden de ciertos acontecimientos y tienden a indicarnos hacia donde se dirigirán las propuestas de diseño, todas ellas buscando satisfacer las diversas necesidades de las sociedades” (Moscoso Barcia, 2006). En el presente año, han transcurrido diferentes tendencias modernas y dos de ellas se pretenden utilizar en este proyecto, pues se adaptan perfectamente a la demanda de la institución como al concepto completo que se quiere compartir a través de él.

Gráficos a mano

Hoy en día, la competencia en cualquier industria es bastante pesada, las marcas buscan y tienen la necesidad de ser cada vez más originales y auténticas. Los bocetos e ilustraciones de autor hechos a mano son tendencia que siempre ha existido. El bocetaje previo a la digitalización es una forma en la cual se ha practicado esta tendencia.

Pero su auge inició a finales de 2015 cuando, debido a los factores mencionados, se comenzó a buscar aún más la originalidad y calidez en los diseños. Esta tendencia atrapa la atención de los usuarios y es tan versátil que puede ser usada para representar cualquier tipo de producto o servicio. Utilizar esta tendencia logra crear diseños diferentes al resto, rompiendo con la naturaleza limpia y casi clínica del

diseño que se acostumbraba a ver en los últimos años. Algunas de sus características principales son:

- » Es una tendencia que ha prevalecido desde siempre, inculcada en la cultura del bocetaje a mano alzada.
- » En su primera etapa, serán diseños bocetados en lápiz sobre papel, para luego agregar detalles en computadora (PC) o simplemente ser escaneados para su uso inmediato.
- » La perfección de líneas rectas y todo aquello geométrico no entra en esta generalización. Tiene que ser algo fuera de lo perfecto, a pesar de esto, esta tendencia debe tener una simetría a la perfección, de esta manera, los diseños se vuelven muy difíciles de recrear convirtiéndolos en piezas únicas.
- » Son diseños como los de pizarra en los colegios o bien *doodles* o pequeños dibujos que las personas hacen mientras están aburridas.

¿Cómo se aplica?

Crear el diseño a lápiz en papel o a mano alzada y luego vectorizarlo en un software de diseño para perfeccionar, agregarle color y detalles es una de las maneras de aplicar esta tendencia. Otra forma es ir directamente al

software de diseño y bocetar con alguna tarjeta gráfica para crear el diseño final deseado. Lo más recomendable es practicar el hábito de bocetaje a mano utilizando papel y lápiz para luego crear trazos libremente al digitalizarlo y que éste siga teniendo ese aire manual que tanto gusta en esta tendencia.

¿Por qué utilizarla?

En el estudio del grupo objetivo, varias respuestas convergieron en una misma, la originalidad. La autenticidad para el grupo objetivo es un factor importante en su servicio como en su vida diaria. Suelen gustar de las modas más no las practican del todo, por querer seguir expresando su originalidad. Es por eso que esta tendencia es perfecta, no solo encaja con varios factores de la línea gráfica de Zona de Campeones, sino hará que el grupo objetivo se sienta atraído por el material.

Ilustración Infantil y Juvenil

La ilustración es, según Arcadio Lovato (2000), "uno de los múltiples medios que utiliza el pintor para expresarse y la ilustración infantil es un aspecto dirigido a la infancia y a los lectores interesados por ella". Los orígenes de la ilustración son anteriores al invento de la imprenta, se remontan a la edad media cuando los libros manuscritos eran acompañados por dibujos o imágenes que hacían referencia a los textos. Dos de los libros antiguos más recordados por su ilustración fue *Alicia en el país de las maravillas* y *Peter Pan*. El ilustrador Inglés, Arthur Rackham utilizó técnicas de acuarela, sepias y escalas de grises para colorear dichas ilustraciones,

una técnica innovadora en aquel tiempo. Con el paso de los años, la ilustración ha incrementado su papel en todos los ámbitos gráficos, desde editorial hasta multimedia. Es una manera de expresar conceptos, complementar ideas y contar historias.

La ilustración infantil y juvenil se caracteriza por el poder de narrativa que posee y los tipos de proyectos en los que se utiliza. Este tipo de ilustración comprende mayormente un grupo objetivo de 0-18 años de edad, pero es tan versátil que personas de todas las edades pueden disfrutarla. Se utiliza mayormente en diseño editorial, diseño industrial enfocado a juegos, diseño orientado a la educación, diseño infantil, etc.

Aunque se sigue realizando con materiales y técnicas tradicionales, debido a los avances tecnológicos, se realizan ilustraciones en digital utilizando computadoras con diferentes programas especializados en este tema. Actualmente los ilustradores han desarrollado tanto temas como técnicas innovadoras que crean estilos muy variados por lo que no se puede encerrar este tipo de ilustración en características estrictas como el manga, anime, ilustración para publicidad o conceptual, etc.

La constante búsqueda de colores, formas y texturas, junto con agregados como características culturales, técnicas manuales y digitales, hacen que la ilustración infantil y juvenil sea una rama versátil y adaptable a rangos de edad diferentes. Éstas logran mayor comprensión y/o captar la atención e interés del individuo en cualquier tipo de proyecto.

¿Por qué utilizarla?

Zona de Campeones atiende a un grupo objetivo infantil y juvenil en su mayoría. La media de edad en su grupo de voluntarios es de 16-25 años. Este tipo de ilustración encajaría en los lineamientos gráficos de Zona de Campeones y puede utilizarse de manera complementaria en el proyecto.

Siendo un elemento de apoyo para el material creado, captando la atención de los voluntarios y futuros voluntarios, sin importar su edad, esta rama de la ilustración agrega flexibilidad y versatilidad al proyecto al momento de utilizarse.



En diseño gráfico, el color es muy subjetivo. Lo que produce una reacción en una persona puede provocar una muy distinta en otra.



Hablando del color

En diseño gráfico, el color es muy subjetivo. Lo que produce una reacción en una persona puede provocar una muy distinta en otra. A veces esto se debe a las preferencias personales, otras debido a factores culturales. Estudiar cómo afecta esto a las personas, cambiando el matiz o la saturación de un color y causar una sensación completamente distinta es un poder que los diseñadores tienen en las manos. Tomando en cuenta las diferencias culturales que pueden hacer que un color considerado feliz en un país, sea considerado deprimente en otro, la influencia del color en todo lo que vemos, va más allá de lo que las personas creen.

Los colores producen diferentes emociones e influyen de manera decisiva en la percepción de la realidad. Colores primarios y secundarios, en sus infinitas combinaciones entre sí y con un determinado tipo de letra tienen el poder de transmitir un mensaje o emoción concreta, así como definir por completo la personalidad de cualquier tipo o rama de diseño (Mique, 2010).

Círculo cromático

Los colores del espectro luminoso son los colores percibidos por el ojo humano a través de ondas y luz, una teoría descubierta por Isaac Newton. El círculo cromático, también llamado círculo de matices, rueda cromática o rueda de color, es el resultante de distribuir alrededor de un círculo, los diferentes colores que conforman el segmento de la luz visible del espectro solar, descubierto por Newton, y manteniendo el orden correlativo: rojo, naranja, amarillo, verde, azul marino y violeta. Los colores primarios de la rueda se combinan también, con los secundarios y seis terciarios, con los que se obtiene un total de 12 colores siempre en orden correlativo (de los Santos, 2010).

Los 12 colores principales

Con la rueda cromática podemos obtener contrastes perfectos y combinaciones infinitas utilizando las características principales del color: tono, matiz, saturación, valor o luminosidad. Zona de Campeones utiliza los 12 colores del círculo con un alto porcentaje en saturación para realizar sus diseños. Es decir, utiliza colores vibrantes evitando a toda costa colores apagados o con un bajo porcentaje de saturación. Esta paleta de colores, además de ser muy variada, está basada en el arcoíris mencionado en *La Biblia*.



En Génesis, 9: 8-15, se cuenta que, después del diluvio, Dios hizo un pacto con Noé, su familia y todos los seres sobrevivientes. En este pacto Dios promete nunca destruir la tierra con un diluvio de nuevo y como recordatorio, coloca un arcoíris en representación de su pacto. Entonces Dios dijo: "Les doy una señal de mi pacto con ustedes y con todas las criaturas vivientes, para todas las generaciones futuras. He puesto mi arco iris en las nubes. Esa es la señal de mi pacto con ustedes y con toda la tierra. Cuando envíe nubes sobre la tierra, el arco iris aparecerá en las nubes y yo me acordaré de mi pacto con ustedes y con todas las criaturas vivientes. Nunca más las aguas de un diluvio volverán a destruir a todos los seres vivos." (Génesis, 9: 12-15 NTV).

Debido a que el ministerio desea que el proyecto no difiera mucho de su paleta de colores, se utilizarán los antes mencionados. La lista de colores principales que se combinarán en el proyecto son:

- » Rojo: simboliza la pasión, el amor y la vida; también puede transmitir sentimientos de agresividad.
- » Naranja: es un color que ayuda transmitir energía positiva, por lo que significa prosperidad, vitalidad, entusiasmo y alegría.
- » Amarillo: expresa alegría, felicidad, fortuna, es un color que despierta inspiración y creatividad.
- » Verde: es un color que manifiesta esperanza, paz, equilibrio, salud, vitalidad y confianza, por otro lado, simboliza naturaleza, crecimiento, renovación y plenitud.
- » Azul: representa la tranquilidad, calma, armonía y paz espiritual, asimismo, es un color que está asociado a la monotonía y la depresión.
- » Índigo: es un color que comunica sinceridad, respeto, individualidad; también, simboliza las fantasías y los sueños.
- » Violeta: es un color ligado al mundo espiritual y mágico, proporciona la purificación del cuerpo y la mente, es también, un color que se conecta con la paz y la búsqueda del equilibrio interior.

El poder de la tipografía

La tipografía ha acompañado el diseño desde sus inicios. Es por eso que muchos expertos gráficos han recalcado que la única diferencia entre diseño gráfico y arte, es el uso de tipografía como elemento visual esencial en cualquier composición. Desde la invención de los tipos móviles, esos pequeños moldes de letras fundidas para luego ser ensambladas y colocadas ordenadamente para formar un texto, la tipografía ha podido evolucionar.

En la actualidad, el universo de la tipografía resulta más que amplio gracias al desarrollo de las herramientas de informática y computación. Es por lo que, hoy en día, resulta casi imposible conocer por sus nombres a la totalidad de fuentes que existen alrededor del mundo. Por lo tanto, es necesaria una clasificación en grandes familias para poder determinar las diferentes características que pueden englobar cierto conjunto de tipografías.

Las familias del proyecto

Las combinaciones tipográficas se basan en una palabra clave: Contraste. Ya sea de peso, color o forma, el contraste es una característica que se debe incluir sin excepción al combinar tipografías. Según Paola Pérez



(2017), se puede crear contraste tipográfico de diversas maneras. Una de las más sencillas es juntar una *sans serif* con una *serif*, debido a la distintiva característica de éstas últimas. Esto no quiere decir que no se puedan lograr otras combinaciones, es cuestión de prueba y error, ver referencias y paletas de color. Muchas *sans serif* pueden ir a la perfección una tipografía manuscrita o decorativa.

El contraste también se puede lograr mediante el uso de diferentes tamaños. Se debe tener en cuenta la legibilidad y la jerarquía al decidir el puntaje de las fuentes y evitar fuentes que tengan un aspecto parecido. Asimismo, se puede emplear color para realzar diseños tipográficos. Una de las técnicas más empleadas y eficaces es usar el negro como elemento común y cualquier otro color para contrastar.

Tomando en cuenta los factores anteriores, se decidió que el proyecto contaría con dos tipos de familias tipográficas:

- › **Palo seco:** estas crean un efecto de modernidad, sobriedad, alegría y seguridad. La tipografía con clasificación Palo seco con sus diferentes estilos, será utilizada para los pequeños bloques de texto en tarjetas, instrucciones y elementos complementarios. Incluyendo tipografías sin remate un poco más libres para complementar títulos.
- › **Manuscritas/brush script:** las fuentes manuscritas o *script* se reservan para acentuar títulos principales direccionando la vista del lector hacia esa parte. Dependiendo de su propia clasificación, tienen una personalidad audaz, divertida y dinámica. Estas son tipografías de moda para acentuar la originalidad que se pretende expresar en el diseño. En el proyecto planteado, se buscará una tipografía manuscrita muy dinámica, que tenga un alto grado de legibilidad para poder acentuar las diferentes secciones del juego.

Retícula como orden esencial

Una retícula es un elemento de diseño que ayuda a dividir el espacio en unidades regulares. Existen retículas de todo tipo, pero por encima de todo, tienen que ver con el control. Ellas establecen un sistema para organizar el contenido dentro de una página, pantalla o un elemento tridimensional. Una retícula no es estática, más bien es flexible y elástica, diseñada para soportar el contenido (Lupton, 2011).

Los diseñadores invierten gran parte de su tiempo definiendo la retícula y los elementos que la conforman: márgenes, bordes y espacios vacíos, elementos que están entre lo ausente y presente, visible e invisible. Esta es la base de todo diseño, no solo editorial sino de cualquier rama que se esté trabajando. El concepto de la sección áurea también se aplica al diseño de retículas creando cánones. De hecho, es la base de los esquemas desarrollados posteriormente por Jan Tschichold, Raúl Rosarivo, Paul Renner y otros. El



canon de Van de Graaf es uno de los más conocidos. Él observó cómo Gutenberg y otros fijaban la retícula de sus libros. El esquema resulta de ubicar un rectángulo áureo, más pequeño, anclado en el cruce de la espiral con las rectas.

El orden seleccionado

Para este proyecto en particular, debido a que existen muchos elementos que diseñar, se decidió utilizar tres tipos de retículas: la manuscrita o de una sola columna, dos o más columnas y retícula modular. Éstas se decidieron en base a los elementos que se diseñarán y a su flexibilidad al diseñar.

Retícula manuscrita/una sola columna

Esta retícula se adapta a las necesidades de la información que organizan, pero están basadas en la disposición intuitiva de alineaciones vinculadas a las proporciones de los elementos y no en intervalos regulares y repetidos. En ocasiones, una retícula jerárquica unifica elementos dispares o crea una superestructura que se opone a elementos orgánicos situados en un formato sencillo como un cartel.

Esta retícula se utilizará en tarjetas de juego donde se expliquen retos, ideas, etc. Esta retícula es perfecta para estos pequeños elementos, dando importancia al contenido con un recorrido visual rápido, porque ninguna de ellas tendrá la misma información.

Retícula de múltiples columnas

Estas retículas contienen más de una columna y ofrecen formatos flexibles para publicaciones que tienen jerarquías complejas y/o contienen texto e imágenes. Cuantas más columnas se tenga, más flexible será la retícula. No siempre se ha de ocupar todos los espacios en ella. Un texto o imagen pueden ocupar una sola columna o extenderse a lo largo de varias.

Además, de crear líneas verticales para definir columnas, también puede dividirse la página horizontalmente. Esta línea o *datum* puede funcionar como una guía para saber dónde empezará el texto, o donde se cortará una imagen. Esta organización horizontal no es necesariamente constante, es una herramienta que ayuda a que las columnas tengan una guía interna sin necesidad de iniciar el contenido desde el margen superior.

La retícula modular

Una retícula modular tiene divisiones verticales y horizontales constantes como una cuadrícula. Estos módulos controlan la ubicación y encuadre de las imágenes y el texto. Esta retícula es aún más flexible que la anterior, porque los módulos pueden unirse en columnas, por lo tanto, es como tener la oportunidad de utilizar dos retículas en una sola.

Las últimas dos opciones de retícula se utilizarán para la diagramación de instrucciones en el caso de la modular y diagramación del informa final, en el caso de la retícula de columnas. Pero sin duda la más utilizada será la manuscrita en todos los elementos del juego.





CAPÍTULO 5

Definición Creativa

Establecer los parámetros aproximados en temas de diseño, ayudan a delimitar las ideas, mejorarlas y finalmente concretarlas. Definir información de ayuda también aporta al proceso creativo. De esto se trata este capítulo.



EL BRIEF DE DISEÑO

¿Qué necesitamos conocer?

Ciente

- » Zona de Campeones, ministerio de niños de la Iglesia Fraternidad Cristiana de Guatemala.

Ciente inmediato

- » Departamento de Capacitación de Zona de Campeones

¿Qué hace?

- » Zona de Campeones es un ministerio que atiende a niños desde los 0 a los 17 años y forma parte de la Iglesia Fraternidad Cristiana de Guatemala. Su función principal es ayudar al niño/adolescente a crecer espiritualmente como también a reforzar valores éticos y morales de una forma cristo céntrica basándose completamente en el orden dado en *La Biblia*. Este ministerio atiende a niños y adolescentes sin excepción de forma totalmente gratuita, porque cuenta con la ayuda de voluntarios pertenecientes a “La Fráter”.
- » Para Zona de Campeones, la capacitación de sus voluntarios primerizos es clave, por ello cuenta con una capacitación bimestral para los que deseen ser parte del ministerio como maestros de niños. Durante este período, los voluntarios aprenden temas básicos para poder estar preparados antes de iniciar dando clases. Se imparten temas como: la estrategia original de enseñanza del ministerio, procesos internos, vida espiritual del voluntario, niños con capacidades especiales, etc.

¿Para qué lo hace?

- » Zona de Campeones está totalmente comprometida con la educación bíblica moral y ética de la comunidad que atiende. Es por ello que se preocupa incansablemente por capacitar a sus voluntarios primerizos de la mejor manera que pueden, siendo la Fráter, la única entidad religiosa que capacita a sus voluntarios antes de empezar a enseñar *La Biblia* a los niños que asisten a su ministerio de niños. Teniendo una estrategia de enseñanza única, con contenidos totalmente originales, Zona de Campeones es parte de un plan más grande para ayudar a la niñez guatemalteca a crecer espiritualmente, vivir valores éticos y morales en base a la regla de oro y practicarlos sin esperar recibir nada a cambio, porque así lo manda nuestro Señor Jesús en *La Biblia*. Es todo un reto, pero no es imposible.

¿Qué relación tiene con el Diseño?

- » **Diseño Editorial:** Zona de Campeones tiene más experiencia en diseño editorial que en otras áreas. Primeramente, el ministerio realiza dos libros anuales, uno sobre lecciones generales y otro que incluye las hojas de trabajo para todas las divisiones de edad.

El ministerio cuenta con varios contactos de litografías donde se envían sus artes para impresión. Zona cuenta con una diseñadora gráfica que trabaja para el ministerio, quien está encargada de enviar todos los artes mayormente de esta rama.

- » **Diseño Publicitario:** Zona cuenta con un servicio de diseño gráfico en el Estudio Creativo LOUD, quien realiza todos los diseños publicitarios de Zona de Campeones. Vallas publicitarias, *flyers*, posters, publicidad en revistas internas, etc.
- » **Diseños Multimedia:** El departamento de multimedia de “La Fráter” es el que se encarga de realizar los videos publicitarios de los campamentos anuales, los cuales son los únicos eventos en donde se realiza este material. Éstos no son de muy buena calidad en ningún aspecto. También podemos mencionar que algunos voluntarios de Zona de Campeones cooperan en realizar video resumen al finalizar cada uno de los campamentos. Éstos constan de tomas al azar de las distintas actividades del mismo, junto con una canción góspel connoto lo que se quiso enseñar en el evento. La Fráter cuenta con aparatos de muy buena calidad para realizar material multimedia y estos pueden ser prestados por Zona de Campeones para realizarlos. En cuanto a *Motion graphics*, el ministerio no cuenta con material realizado con este tipo de animación.

Grupo Objetivo

- » **Primario:** los voluntarios primerizos de Zona de Campeones junto con los facilitadores del Equipo de Capacitación.
- » **Secundarios:** maestros voluntarios activos actualmente en Zona de Campeones junto con iglesias que quieran replicar la estrategia o imprimir el juego para utilizarlo dentro de su ministerio de niños.

Producción

- » El contenido del juego está basado en el formato de planificación base que Zona de Campeones ha creado para acompañar sus lecciones semanales. Entre ellas comprende los temas que son:

1. Bienvenida
2. Rompehielos
3. Ofrenda
4. Historia Bíblica/Lección
5. Texto
6. Trabajo manual u Hoja de Trabajo
7. Concurso Bíblico
8. Actividad especial/Evangelización

- » La idea no es enseñar estos temas, sino más bien practicarlos de una manera más dinámica y divertida para cambiar la mentalidad de los voluntarios y hacerles ver, que, planificar una lección semanal no tiene porqué ser aburrido, tedioso o muy tardado, sino puede llegar a ser todo lo contrario.

Presentación

- » El elemento de diseño a utilizar es un juego de mesa o *Board Game* para utilizar dentro de clase. Se debe tomar en cuenta los siguientes aspectos:

1. El tiempo de clase es corto por lo que el juego debe poder pausarse o contener dentro de la estrategia un elemento que pueda estipular quien es el ganador no importando que el juego haya terminado o no.
2. Su embalaje debe ser sencillo.



En diseño gráfico, el color es muy subjetivo. Lo que produce una reacción en una persona puede provocar una muy distinta en otra.



3. Debe tener una estrategia de grupos.
4. Si el juego tuviera retos o tarjetas con diferentes mecánicas, se tomar en cuenta: Recurso humano, materiales a utilizar, tiempo para planificar, la ofrenda, etc.
5. Debe ser una estrategia basada en ABP (aprendizaje basado en proyectos).
6. Debe utilizarse la Gamificación
7. Debe de tener una buena experiencia final para que el voluntario quiera volver a jugarlo.

Distribución

- » El juego será replicado posiblemente un par de veces, porque se tendrán dos juegos, uno por cada sede de Zona de Campeones. Se pretende que sea de fácil movilidad para que los facilitadores puedan transportarlo de manera sencilla e individual.

Presupuesto

- » No se cuenta con un límite de presupuesto monetario, más el ministerio está comprometido con un ambiente más verde, por lo cual, los recursos deben poder ser utilizados varias veces o ser de uso ilimitado sin malgastar las donaciones que se tengan disponibles. Es el único dato que hasta el momento se tiene de la institución.

CÓDIGOS VISUALES Connotaciones de los elementos

Aspecto Estético

- › **Tendencia:** gráficos a mano alzada
- › **Estilo de ilustración:** ilustración infantil

Aspecto Didáctico

- › **Realizar Planificaciones creativas completas:** el juego didáctico tiene como objetivo realizar planificaciones excelentes con el nivel de calidad esperado, entrenando a los voluntarios primerizos de la forma más divertida posible para que recuerden los conocimientos adquiridos sobre las diferentes formas que se puede planificar una clase dominical.

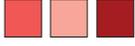
Aspecto Morfológico

- › **Formativa:** se intenta formar al voluntario a que sea receptivo y planifique de manera positiva ante las diferentes situaciones que pueden presentarse al momento de planificar su clase dominical.
- › **Recreativa:** pretende mostrar el lado divertido y retador de planificar una clase junto a un grupo de personas que tienen el mismo objetivo.
- › **Expresiva:** utilizada para hacer que los voluntarios logren expresarse no solo en su forma única de planificar, sino también, durante la resolución de sus conflictos mientras logran llegar a soluciones pertinentes para ganar el reto y avanzar en el tablero.

Aspecto Sintáctico

- › **Planos:** descriptivos.
- › **Ángulos:** normal y picado.
- › **Composición:** líneas inclinadas y curvas junto con Retícula modular y de columnas.
- › **Color:** Sustractivo CMYK, ideal para impresos.

› Aplicando el color:

- | | |
|--|---|
| 1. Insignia de la obediencia: morados. |  |
| 2. Insignia de la Fe Verdadera: verdes. |  |
| 3. Insignia de Valentía: rojos |  |
| 4. Insignia del discípulo: celestes y azules. |  |
| 5. Insignia del sacrificio: naranjas. |  |

6. Tablero: tonos verdosos, verdes amarillos, verdes azulados y colores cálidos. Estos colores representarán una atmósfera boscosa.



7. Las tarjetas de reto tendrán colores análogos al fondo del tablero. Lo que se pretende es que formen parte como un TODO junto con el tablero para que sobresalga el agente pedagógico, los personajes y el título del juego.



8. Personajes: se utilizarán colores variados que representen su personalidad y características físicas, mayormente reconocidas por el público en general.

*Todos los colores variarán en su luminosidad y saturación dependiendo la necesidad que se tenga para combinar y lograr la atmósfera campestre en todo aspecto.

» *Texto*

1. Palo seco: familia tipográfica de Open Sans.

Open Sans Light
Open Sans Light Italic
Open Sans Regular
Open sans Regular Italic
Open Sans Semibold
Open sans Semibold Italic
Open sans Bold
Open sans Bold Italic
Open Sans Extrabold
Open sans Extrabold Italic

2. Manuscrita: *Pinapple, single sleeve, foxlite regular y curse regular.*

SINGLE SLEEVE
Foxlite Script
PINAPPLE
Curse Casual Regular



Aspecto Semántico

Recursos Visuales

- » **Temática de campamento:** La temática, el primer aspecto de un buen juego de mesa, será en base a los campamentos. No cualquier campamento, un campamento cristiano. Se incluirán detalles de la Biblia para poder conectar lo cristiano y se incluirán detalles como cabañas, fogatas, ambientes boscosos, para poder terminar de amarrar toda la idea. Esto creará en el jugador un link emocional al darse cuenta que el juego está basado en un campamento como los que se viven en la iglesia.
- » **Nombre del juego:** El juego se llamará "El Tanak: La Aventura del maestro". TANAK es la palabra hebrea que los judíos utilizaban para denominar el conjunto de leyes básicas dadas por Dios, es decir, el antiguo testamento. Este es uno de los detalles que conectará los tiempos bíblicos con la temática de campamento.
- » **Tablero:** El tablero contendrá un escenario general de un bosque, con elementos que apoyen la temática. Con un plano en picada, se verá como un todo, un camino a recorrer. En el centro estarán posicionadas las tarjetas de reto. Estas junto con el nombre del juego será lo que más llame la atención dentro del tablero, porque son los elementos de mayor interés en el ámbito de aprendizaje. EL recorrido de las casillas estará compuesto por líneas curvas para agregar dinamismo con el debido cuidado de no cruzar la línea y crear inestabilidad. Este recorrido hará alusión a los caminos en un bosque, los cuales nunca son totalmente rectos, en su mayoría están compuestos por curvas.
- » **Insignias:** Las insignias se irán adquiriendo cada vez que se logre una vuelta completa al tablero. Los grupos tendrán la oportunidad de llegar hasta la insignia del sacrificio. Estas se basaron en personajes de *La Biblia* con características que se espera que un voluntario de Zona de Campeones posea en su aventura como maestro. A continuación, se explica el porqué de las insignias:
 1. **Insignia de Obediencia:** Este es el aspecto más importante y más retador de la vida de un creyente cristiano. Las tablas de la ley serán el símbolo de esta insignia, utilizando como personaje a Moisés. Estas fueron la primera guía espiritual para el pueblo de Israel

en los tiempos de *La Biblia*. En un campamento siempre se necesitará un guía a quien obedecer, alguien que conozca el territorio y sepa qué hacer en los momentos de peligro. Si se le obedece es más que seguro que la aventura será un éxito. Su color representativo será el morado, color de la espiritualidad.

2. **Insignia de Fe:** la fe es la segunda característica de un maestro de Zona de Campeones. Fe fue lo que precisamente David demostró al enfrentar a Goliat aun cuando la situación jugaba en su contra. Él es el personaje para esta insignia y su honda es el símbolo. La honda es una de las armas más antiguas que se hayan utilizado. Cuando se va a acampar a un lugar desconocido es indispensable llevar alguna herramienta que ayude a sobrevivir, como por ejemplo una navaja. En tiempos antiguos, esta arma podría haber sido un cuchillo, una espada o una honda. Su color base será el verde, color que representa la vida en muchas de sus connotaciones.
3. **Insignia de Valentía:** en la actualidad, se debe ser valiente para vivir y mostrar los valores éticos y morales. Rahab es una mujer que demostró ser valiente en *La Biblia*. Una cuerda roja es el símbolo de esta insignia, en representación de la cuerda que esta mujer colgó para ser salva. Al acampar, siempre se necesita

llevar algún tipo de cuerda o lazo para poder realizar actividades variadas. Es por eso que conecta de muy buena manera al concepto creativo. El color rojo, color que representa sensualidad y algunas veces valentía, serán los colores análogos para esta insignia.

4. **Insignia del discipulado:** un discípulo es una persona que sigue las enseñanzas de un maestro y también las defiende. Se utilizará al discípulo Pedro para esta insignia. Él era pescador, así que el símbolo de esta será un pescado. Mostrando lo importante que es para un maestro de Zona de Campeones lograr convertirse en un discípulo de Jesús. Al ir de campamento siempre se necesita comida para el viaje, si se estuviera en tiempos antiguos, la única comida para viaje serían pescado y pan. Los Azules y turquesas se combinarán en esta insignia, representando los mares y océanos.

5. **Insignia de Sacrificio:** se utilizará a Jesús como el personaje de inspiración. Jesús fue el maestro perfecto y sus enseñanzas siguen trascendiendo al mundo. Fue tal el amor por toda la humanidad que no solo les enseñó cómo vivir, sino que murió por todos para darnos vida eterna. El símbolo de ésta insignia es una cruz. Esta es la insignia de la quinta y última vuelta que el juego puede tener. Es un detalle que connotará la importancia del evangelio en un campamento y el siempre recordar lo que Jesús, el Maestro de maestros, hizo por todos. Debido a que Él es el guía principal en el juego, el grupo que gane esta quinta y última insignia, aun teniendo tiempo para continuar el juego, será el ganador del primer lugar. Los cafés y naranjas funcionarán bien en esta insignia, representando la amistad que Jesús nos brinda y los colores de la cruz.

► **Personajes:** los personajes apoyan a la temática de campamento. Estos serán elementos que se pueden encontrar en todo un campamento. Se pretender dar la mayor importancia al personaje principal, que, en este caso será el agente pedagógico. Estos personajes solo complementarán el tema y ayudarán a la jerarquía de importancia dentro del juego.

► **Agente didáctico – Jesús el maestro perfecto:** Jesús es nuestro personaje guía, quién estará presente en las instrucciones y la caja de juego. Será plasmado como un guía explorador que connote amistad y carisma. Siendo



una figura de respeto, pero con las características mencionadas, lo hacen la personalidad idónea para conectar con el concepto creativo.

► **Tarjetas de Retos:** contendrán situaciones que el voluntario de Zona de Campeones debe ser capaz de afrontar. Aquí es donde se iniciará con el uso de la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos. Las tarjetas serán divididas en varios colores que estarán alrededor de las casillas del tablero. Al caer en una casilla, el color de la misma será la tarjeta que el grupo deberá tomar, leer y resolver. Los retos y sus beneficios son los siguientes:

1. **Retos de tiempo:** comprenderán retos de cronómetro, donde el voluntario tendrá que solucionar de forma rápida la parte de planificación que se le presente. Esto lo hará competente al momento de no tener el tiempo suficiente para planificar, el voluntario sabrá que es capaz de concretar buenas ideas en periodos cortos de tiempo.

2. **Retos de Materiales:** tratarán sobre limitantes en el material físico a utilizar. Zona de Campeones cuenta con una bodega de suministros que es básicamente una librería gratuita de donde escoger



material por montón. A veces este material no llega a tiempo a clases o suceden imprevistos donde un voluntario no puede depender de él. Tener retos de material elevará la confianza del maestro al saber que no necesita de materiales físicos para llevar a cabo grandes ideas.

3. **Retos de recurso humano:** toda persona que sirve en Zona de Campeones es voluntaria. El recurso humano no siempre es constante. Un voluntario debe estar dispuesto a planificar en grupo como a hacerlo solo. Es por eso que este conjunto de tarjetas comprenderá retos que hagan que las personas trabajen en equipo, como también, que logren ser capaces de encontrar soluciones individualmente. Al final, el voluntario se convencerá que es capaz de planificar individualmente y plasmar ideas de muy buena calidad.
 4. **Otros:** estos retos serán el aspecto mecánico de un juego de mesa normal. Los retos que tendrá este apartado de tarjetas serán:
 - Pierde turnos
 - Adelanto de casillas
 - Cumplir dos retos a la vez
 - Retroceso de casillas
 - Intercambio de casillas
- › **El azar:** este aspecto estará siendo manejado por dos tipos de dados. Agregaré emoción, intriga y suspenso al juego, lo que lo hará interesante dando oportunidad a la competencia sana en el ámbito de la suerte. Los dados que se utilizarán serán los siguientes:
 - **EL BARÁ - Dado de color:** Este pretende aportar al azar del juego. Cada color representará una sección de la planificación y es la sección que se deberá realizar junto con el reto para poder tener derecho a las casillas que se logró avanzar.
 - **Dados:** este es el segundo objeto que aportará al azar del juego. Este indicará la cantidad de casillas que se debe avanzar y el tipo de reto que se deberá cumplir.
 - › **Tipografías:** se escogieron las tipografías escritas para connotar dinamismo en los títulos como también modernidad en los escasos bloques de texto. El dinamismo se hará presente al hacer diferentes combinaciones y lograr títulos completamente llamativos, más que todo, en el folleto de instrucciones.
 - › **Reglamento:** el reglamento tendrá una composición modular para poder tener flexibilidad en la retícula, jugar con los espacios en blanco y colocar de forma más dinámica los pasos y procesos que se deben cumplir para jugar EL TANAK.

Recursos Lingüísticos

- › **Lenguaje informal:** El lenguaje a utilizar en todo el juego será el lenguaje que utilizarían dos amigos para hablar entre sí, amigos que se tienen confianza, pero a la vez mucho respeto. Se mantendrá entre un lenguaje formal y coloquial, que se decidió llamar: lenguaje informal. Ayudará a mantener la postura del agente pedagógico y también a hacer que el juego se sienta relajado y entre amigos. Este lenguaje se verá reflejado en las tarjetas de reto y en las instrucciones en su mayoría.

ESTRATEGIA de aplicación de la pieza a diseñar

¿Con quiénes?

Directos:

- Voluntarios primerizos de Zona de Campeones.
- Facilitadores del equipo del departamento.

Secundarios

- Maestros voluntarios activos
- Iglesias que quieran replicar el sistema de Zona de Campeones.

¿Cuándo?

- Realización del proyecto: tres meses (1 Agosto al 26 de Octubre)
- Aplicación: los días domingos en el programa de capacitación de Zona de Campeones. La nueva promoción inicia en septiembre y finaliza en octubre del 2018. Esta es la oportunidad perfecta para probar el juego didáctico.

¿Dónde?

- Departamento de Guatemala, municipio de Mixco. Sede Ciudad San Cristóbal (Megafráter).
- Edificio G
- Clases del primer nivel del edificio.

¿Qué?

Temas básicos de la capacitación de maestros: el formulario de planificación.

¿Para qué?

- Fomentar la organización, orden y excelencia en el servicio del voluntario realizando clases dinámicas bien desarrolladas para influir en la enseñanza de valores en el grupo objetivo.

Indicadores de logro:

Realizar una planificación completa de forma creativa. Lograr que el maestro aprenda que es capaz de realizar dichas planificaciones aún en diferentes escenarios y circunstancias.

Objetivos

- Se espera que el maestro logre crear planificaciones creativas y dinámicas, tomando en cuenta los factores externos que podrían afectar el proceso de la misma, como lo son:
 - Tiempos
 - Temas
 - Materiales
 - Recurso Humano

Productos esperados:

- Planificaciones altamente creativas utilizando las habilidades adquiridas en el juego didáctico.

¿Con qué?

Material

- Juego de Mesa con una estrategia basada en el Aprendizaje Basado en Proyectos y la gamificación creada específicamente para el departamento de capacitación de Zona de Campeones. Este material incluye como mínimo:
 - Manual de Reglas
 - Peones
 - Dados
 - Tablero
 - Tarjetas de Retos
 - Billetes
 - Avatars/Personajes

Otros Materiales:

- Libro de Rompehielos y un conjunto de tres infografías para complementar.

CUADRO COMPARATIVO

Ventajas y desventajas

PIEZA	VENTAJAS	DESVENTAJAS
Juego Didáctico	<ul style="list-style-type: none"> • Recurso que se adapta a las metodologías lúdicas seleccionadas (Gamificación y APB) • No hay ningún material como éste en Zona de Campeones, es un material completamente innovador. • El conocimiento de los temas básicos de planificación se presenta de manera divertida. • Las planificaciones de clase pueden practicarse a un nivel más realista y más a menudo. • Un juego de mesa causa emoción, refuerza las relaciones entre equipo y fomenta la competencia sana si su estrategia lo permite así. • Utiliza metodologías colectivas, por lo tanto, representa un ahorro económico para el Ministerio • No existe ningún <i>background</i> mental en los maestros sobre el material, es una oportunidad para nosotros. • Pueden participar todas las edades, lo que encaja perfecto con los rangos de edad en todas las ramas de servicio de Zona de Campeones (orden, maestros, alabanza, sala cuna, etc.) • No necesita internet ni tecnología • La estrategia es fácil de compartir y adaptar a la metodología de enseñanza de sus Ministerios de niños. 	<ul style="list-style-type: none"> • La estrategia del juego debe ser balanceada, si no se hace bien, la experiencia que el jugador tenga será crucial para que la quiera repetir. • Las instrucciones deben estar bien redactadas, si no es así, puede crear confusión y perder el objetivo. • Si el juego didáctico es muy grande o pesado puede ser difícil de transportar y no utilizarse. • Es sólo para uso físico interno, no puede enviarse vía <i>internet</i>.

PIEZA	VENTAJAS	DESVENTAJAS
Guía Didáctica para el facilitador	<ul style="list-style-type: none"> • Pieza Individual propia que puede personalizarse. • Se puede leer en cualquier momento y repasar el conocimiento. • Se pueden hacer anotaciones sobre él. • Puede ser compartido fácilmente con otras iglesias, así como lo hacen con sus lecciones. • Se puede tener una versión en PDF o incluso ni siquiera imprimirlo. • Su reproducción correría por cuenta de la institución ya que solo serían para un grupo de alrededor de diez personas. • No necesita internet si está impreso. • Los facilitadores a cargo del programa de capacitación se sentirán motivados a dar mucho mejor sus clases. 	<ul style="list-style-type: none"> • El contenido que no comprende los temas de la planificación, cambiarán a partir de enero 2019. Las personas que se encuentran redactándolo tienen que entregar los nuevos temas en diciembre de 2018. Realizar la guía sería una pérdida de tiempo ya que como estas personas son voluntarias tampoco se les puede exigir la entrega del nuevo contenido. • Su extensión no es tan grande como para sobrepasar las 20 páginas, por lo tanto, no sería considerado para calificar como un proyecto de graduación. • Es un material común que la iglesia utiliza para sus miembros. Esto representará monotonía en el caso de la selección de material al utilizar siempre un “libro de texto” • Este material no tiene gran impacto dentro de los programas que se pueden observar dentro de la iglesia.
Libro de trabajo para el voluntario	<ul style="list-style-type: none"> • Tiene todas las ventajas de la guía didáctica pero se le pueden agregar las siguientes: • Puede incluir contenidos + ejercicios para practicar el conocimiento al doble. • Puede compartirse a otras iglesias que quieran replicar el proceso de enseñanza de Zona de Campeones. 	<ul style="list-style-type: none"> • No es posible su reproducción gratis ya que el grupo objetivo es mucho más grande y al ser la mayoría, jóvenes, la iglesia tiende a cobrar para que se tenga la conciencia en cuidar el libro. Es así como lo hacen en su programa más grande de capacitación, Q25.00 es lo que se cobra por este manual. • Por ser un tiraje corto paulatino, representa un gasto mayor para la institución. • Las bases del contenido para realizar los ejercicios, no estarán listas sino hasta enero del 2019. • Nunca se han realizado ejercicios escritos para los temas, por lo tanto, habría que crearlos desde cero y esto llevaría más tiempo.



INSIGHT

Para el diseño de la pieza

FACTORES PSICOLÓGICOS

Factor Cultura

- › Cultura guatemalteca de la ciudad capital
- › Cultura cristiana evangélica
- › Vestir decorosamente
- › No vicios
- › Vivir en base a *La Biblia*
- › Cristo se refleja en toda *La Biblia*
- › La cruz y la resurrección
- › Cultura de evangelio
- › Dios nos ama incondicionalmente
- › Dios mandó a Jesús a morir en nuestro lugar para pagar nuestros pecados
- › Resucitó al tercer día, venciendo a la muerte y regalando vida eterna a todos los que en él crean.

Factor Afectivo

- › Arrepentimiento
- › Agradecimiento
- › Perdón de pecados por medio del sacrificio de Jesús
- › Servicio al prójimo
- › *La Biblia* es la autoridad suprema y el manual de vida aquí en la tierra.
- › Dios y su amor incomparable es lo que nos salva de la condenación por medio de Jesús.
- › Una vida con Dios se refleja en el exterior
- › Jesús es el único y suficiente salvador
- › Aprecio y admiración por *La Biblia*
- › Gracias a la cruz recibimos gracia y perdón de pecados con acceso a la vida eterna.

- › El mundo siempre será malo, pero Dios es bueno.
- › Dios los ama por lo que son, no por lo que hacen, aunque eso sí importa.
- › Sirven por agradecimiento al sacrificio que Cristo hizo por ellos.
- › Si una persona se arrepiente de sus pecados, sea cual allá sido su vida, Dios es fiel y justo para perdonarlos y limpiarlos de toda maldad.

Masificación

- › La Fráter es una iglesia evangélica famosa
- › Servir en Zona de Campeones es para gente joven
- › Los que sirven en Zona de Campeones son los únicos que conocen el sistema interno del ministerio.
- › Participar en campamentos y eventos especiales del Ministerio, te hace genial.
- › El chaleco de Zona significa mucho para un voluntario primerizo.

Necesidad

- › Tener una app de *La Biblia*
- › *Smartphones*
- › Necesidad de servir dentro de la iglesia.

Tecnología

- › App de *La Biblia "You versión"*
- › *Apple*
- › *Android*



Tienen un objetivo en común, llegar a la meta de la vida eterna habiendo sido aprobados por Dios.



GRUPOS DE INFLUENCIA

Familia y amigos cercanos:

- › Familias cristianas evangélicas
- › Asisten como mínimo una vez a la semana a la iglesia.
- › Sus familias están influenciadas por las bases que dictan *La Biblia*.
- › Tienen un objetivo en común, llegar a la meta de la vida eterna habiendo sido aprobados por Dios.

Grupos sociales

- › Célula
- › Grupo de servicio (Equipo de Zona de Campeones)
- › División en la iglesia (Jóvenes fráter, Jóvenes adultos fráter, etc)
- › Sede (Megafráter / Roosevelt)
- › Grupos de trabajo en la universidad

Medios de comunicación

Líderes cristianos de opinión como:

- › Majo y Dan
- › Miguel Nuñez
- › Redimi2
- › Alex Zurdo
- › *Planetshakers*

Páginas cristianas de opinión

- › Joven verdadera
- › Amor sin casacas
- › *You Version*
- › *The Bible Project*
- › *The Gospel coalition*

Redes

- › Usan *waze*
- › *Whatsapp*
- › *Instagram*
- › *Facebook*

Radios

- › Ilumina 98.1
- › El Camino 99.7
- › Radio Vida 104.1
- › Radios Fráter

Posibles *insight*:

- › "Servir en Zona es cansado, pero al final termino satisfecho,"
- › "Amo dar clase, pero me aburre planificar, no logro concretar mis ideas."
- › "Quiero servir con excelencia, pero me cuesta."

Insight Elegido:

"Amor dar clase, pero me aburre planificar, no logro concretar mis ideas."

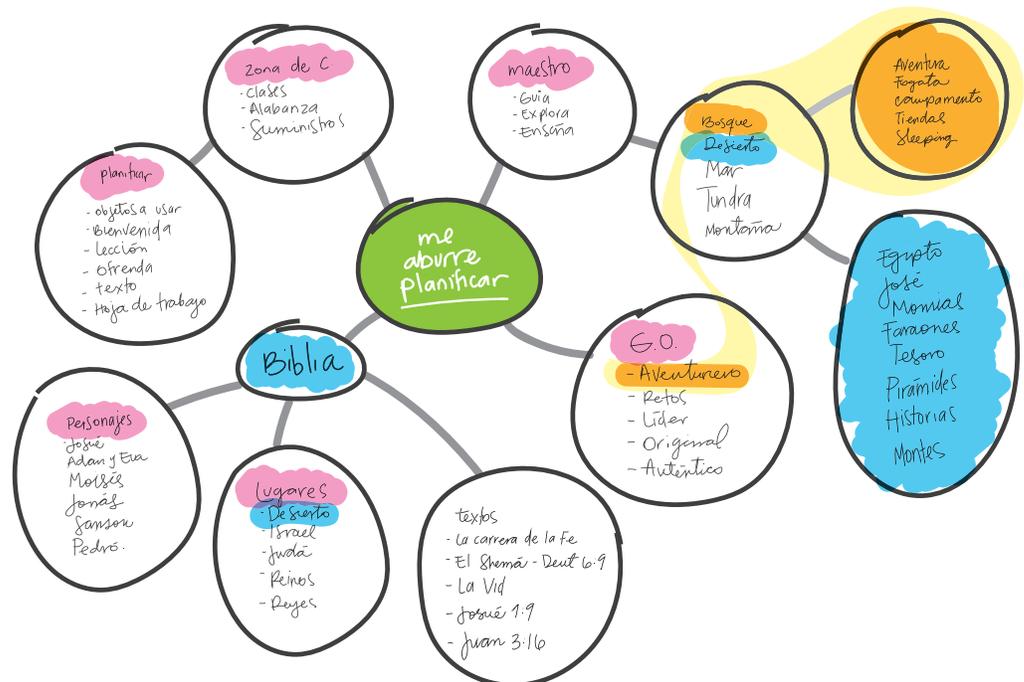
CONCEPTO CREATIVO

Técnica creativa utilizada

Mapa Mental

- » Esta técnica toma el proceso que utiliza el cerebro para recoger, procesar y almacenar información, ideas, pensamientos, etc. Esta técnica creativa permite que, a partir de las ideas principales, se generen otras ideas y se pueda ver cómo se conectan, se diferencian o se parecen unas entre otras. El resultado final es un gráfico que permite ver todas estas ideas y comprenderlas, analizarlas y expandirlas aún más. Este gráfico visual permite reforzar la comprensión, invita a integrar nuevas ideas, expandir otras e incluso depurar las que no serán de ayuda.

Técnica realizada



Concepto Creativo Seleccionado

- » "La Aventura del Maestro"



INSIGHT ELEGIDO

“Amo dar clase, pero me aburre planificar, no logro concretar mis ideas.”



CONCEPTO CREATIVO ELEGIDO

“La Aventura del Maestro”



CAPÍTULO 6

Proceso de producción Creativa

El proceso creativo se hace tangible en este capítulo. Pruebas gráficas del proyecto como bocetos y digitalizaciones se harán presentes. Junto con sus errores y mejoras, esta sección es el resultado de todo lo anteriormente analizado.

PRE VISUALIZACIÓN

¿Cómo se verá?



Descripción del concepto creativo:

» “La Aventura del Maestro” es el concepto creativo que encaja perfectamente en el Proyecto. Los voluntarios que toman el curso de capacitación son llamados cariñosamente “maestros” dentro del Ministerio. Debido a que nunca se sabe ¿qué tipo de niños llegarán?, ¿cuántos llegarán?, ¿cómo se llaman?, ¿cómo les fue durante su semana?, ¿cuántos traen problemas de casa?, entre muchas variables más, ser un maestro es una completa aventura de vida que los desafía constantemente. También, se puede agregar que, el grupo objetivo toma como ejemplo a Jesucristo como el MAESTRO PERFECTO. Él fue el único que, con sus enseñanzas logró impactar la vida de miles de personas en aquella época y millones más siguen siendo edificadas hasta el día de hoy. Jesús, el maestro, vivió la aventura más retadora y desafiante que cualquier otro ser humano haya tenido. Es el ejemplo a seguir de todo nuestro grupo objetivo.

Descripción del estilo y tendencia

» Los gráficos a mano + la ilustración estilo infantil serán un conjunto de técnicas y dibujos a mano alzada digitalizados que harán que el juego se vea completamente único. Todos los elementos crearán una atmósfera de campamento complementando con varios detalles para que se conecte a los tiempos de *La Biblia*, por ejemplo: el nombre del juego, el vestuario de los personajes y algunos detalles en el tablero. Con los bordes negros, diferentes grosores de línea y colores vivos, los escenarios se verán atractivos para el grupo objetivo.

Resumen del tema a abordar

» El tema principal del juego serán las secciones que comprende una planificación de clase dentro de la metodología de enseñanza de Zona de Campeones. Estos temas son los siguientes: bienvenida, ofrenda, rompehielos, historia bíblica, texto, trabajo manual u hoja de trabajo y actividad especial o evangelización. Básicamente, las tarjetas de retos tendrán varias situaciones a resolver en cuanto al tema que les toque abordar. Utilizando los dados de color y los numéricos, se sabrá qué tema de la planificación se abordará junto con la posición en el tablero donde mostrará el color de la tarjeta de reto a resolver. Las situaciones comprenderán temas como: material a utilizar, tiempo, recurso humano, entre otros. Los voluntarios deben resolverlo de la mejor manera para poder avanzar en el tablero y empezar a ganar sus insignias de maestro experto.



SECCIONES De la pieza

- › Tablero
- › Peones – Personajes
 1. Mochila
 2. *Sleeping bag*
 3. Lámpara de gas
 4. Fogata
 5. Tienda de Campaña
 6. Cuchillo
 7. *Marshmallows* y salchichas
 8. Linterna
 9. Bus
 10. Frituras / Chucherías
- › Agente Pedagógico
 1. Jesús como guía explorador
- › Tarjetas de Retos
- › Insignias
 1. Insignia de Obediencia
 2. Insignia de Confianza
 3. Insignia de Valentía
 4. Insignia del discípulo
 5. Insignia de Sacrificio
- › Reglamento
- › *Checklist* de excelencia de Reto
- › Dados y El Bará
- › Guía de color de planificación
- › Diseño de bolsa

PRODUCCIÓN GRÁFICA 1

Nivel 1: bocetos a mano



SECCIÓN 1: insignias

► **Propuesta 1.1:** se utilizó la forma circular para las insignias, con base en las que se colocan en la banda de los niños exploradores. En jerarquía, se dio énfasis al nombre, agregando detalles con líneas punteadas y escritos en la parte superior e inferior para apoyar el diseño de cada una. Se agregó un listón debajo de los títulos que contiene el número del nivel que representa.



► **Propuesta 1.2:** se utilizó una forma basada en una bandera o banderín. En jerarquía, se dio importancia al ícono representativo junto con el número de nivel. Esta forma es mucho más dinámica que la del boceto anterior. El listón, que contiene la característica principal, sobresale y posee detalles de líneas punteadas. Las descripciones base son un poco más pequeñas.

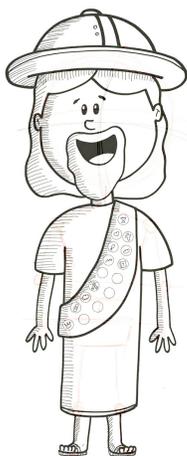


► **Propuesta 1.3:** se utilizó una forma que uniera las dos anteriores. En jerarquía, se dio importancia al ícono representativo y al nombre de la insignia. Este boceto contiene aún más dinamismo al utilizar líneas inclinadas hacia arriba para todo su diseño, creando una composición equilibrada y original.



SECCIÓN 2: Agente Pedagógico - Jesús: El Explorador

- › **Propuesta 2.1:** se creó un personaje representando a Jesús. Se le colocaron detalles como su túnica representativa, sandalias, barba y cabello largo y un sombrero de explorador. El manto que va sobre su túnica se convierte en una banda de guía explorador con insignias de características de Jesús.
- › **Propuesta 2.2:** este otro personaje, es un Jesús un poco más salvaje, estilo Rambo. Se le colocaron detalles como su traje de explorador, todo terreno y una barba y bigote muy característicos. Es un personaje mucho más apegado a la temática del juego, a todo relacionado con el camping.
- › **Propuesta 2.3:** este último bocetaje, es un Jesús que contiene una mezcla de las características de los personajes anteriores. Este contiene una barba y cabello representativos, un sombrero de explorador, pero se le agregó un chaleco de explorador junto con unas botas todo terreno. El chaleco contiene insignias que representan varias características de lo que es Jesús.



Propuesta 2.1



Propuesta 2.2



Propuesta 2.3

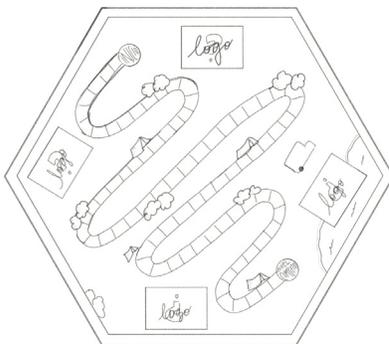
SECCIÓN 3: tablero



- **Propuesta 3.1:** se utilizó la forma común rectangular para este tablero, en base a los típicos tableros de juego. Se agregó un camino con curvas irregulares, junto con pequeños dibujos representativos de un campamento como, por ejemplo: un bus escolar, una fogata, árboles y tiendas de campaña. El nombre y las tarjetas de juego están al medio para que todos los equipos alrededor las puedan tener a su alcance.



- **Propuesta 3.2:** se utilizó otra de las formas comunes para un tablero, una forma circular. Se agregó un camino con curvas menos irregulares agregando unas pequeñas tiendas de campaña y unos árboles. El nombre y las tarjetas de juego también están al medio, pero son más prominentes y sobresalen ante todos los detalles. Esta versión del tablero encaja con las insignias que contienen la misma forma.



- **Propuesta 3.3:** se utilizó la forma del boceto de las últimas insignias, un hexágono. Se agregó un camino con curvas casi regulares teniendo un principio y un fin, algo que los tableros anteriores no poseían... Agregando unas pequeñas tiendas de campaña y unos árboles, el nombre principal estará presente en las tarjetas de juego posicionadas fuera del camino.



AUTOEVALUACIÓN

Lista de cotejo para elegir

Instrumento utilizado. Lista de Cotejo

Se realizó una lista de cotejo con características especiales para cada una de las secciones, calificando cada aspecto con cinco puntos para obtener al finalizar, un total sobre 25 puntos. Los bocetos elegidos fueron los que obtuvieron el puntaje más alto en este instrumento de autoevaluación.



Propuesta 1.3



Propuesta 1.3



Propuesta 3.2 + 3.3

» Insignias

Se eligió el tercer boceto, porque obtuvo un puntaje total de: 24/25 en la autoevaluación realizada. Fue el boceto más original y el que más daba énfasis en las características que se querían representar. Es una propuesta que sobresalió por el impacto visual y su forma tan auténtica, nunca vista en algún juego educativo.

» Agente Pedagógico

Se eligió el tercer boceto, porque obtuvo un puntaje total de 25/25 en la autoevaluación respectiva. Este fue el boceto más amigable, adaptado al concepto y con una abstracción que permite reconocer a un Jesús con sus características principales, pero al mismo tiempo se entiende que es un explorador. Los demás bocetos no fueron tan claros en esta parte y por eso este es el más idóneo a elegir.

» Tablero

Se eligió realizar una mezcla entre el segundo y el tercer boceto. Ambos obtuvieron un puntaje total con un solo número de diferencia, por lo tanto, para que este coincida con el diseño de las insignias, se utilizó la parte interna del segundo boceto y la forma del tercer boceto para lograr ese diseño divertido y acorde con las demás formas ya creadas.

*Para ver el instrumento de autoevaluación de este nivel de validación, diríjase al anexo 3.1.

PRODUCCIÓN GRÁFICA 2

Nivel 2: Digitalización

SECCIONES DIGITALIZADAS

- » **Insignias:** estas se digitalizaron con la única observación que, a partir de la autoevaluación realizada, se redondearon las esquinas de todas ellas por pura seguridad. Se continuó la misma línea gráfica que antes se había bocetado y se agregaron colores complementarios en los listones y tiras donde se encuentra la cita bíblica. Se agregó el texto con tipografías que ayudaran al recorrido visual dentro de la insignia.



- » **Agente Pedagógico:** el personaje principal se digitalizó y también, se creó con otras facciones para poder utilizar dentro del instructivo del juego. Se agregaron colores característicos a su traje y también, a los detalles que lo convierten en explorador. Las luces y sombras se trabajaron de la misma manera en la que las ilustraciones de las insignias fueron realizadas. Finalmente se hicieron detalles en el cabello con colores más claros para agregar dinamismo y estilo a la ilustración.



Se crearon dos versiones de tablero de juego que incluyen algunas diferencias. A continuación, se presentan los indicadores de cada uno de ellos.



- › **Tablero 1:** el nombre está hecho en base a tablas de madera, de igual forma la frase inferior está dentro de un pedazo de madera un poco más expícito. Se colocaron detalles como las líneas punteadas, pequeños clavos dentro de la tipografía del nombre y la tabla inferior junto con el personaje que se une al nombre y crea un todo.
- Se creó un recorrido simétrico con la forma del tablero agregando asimetría en la división de las casillas como también en su nivel de opacidad. Alrededor se colocaron ilustraciones de árboles junto con tiendas de campaña y un pequeño lago. Se marcaron donde irían las tarjetas de juego, la casilla de inicio y, finalmente, el logo de la institución.



- » **Tablero 2:** el nombre está hecho en base a una tipografía con detalles redondeados y la frase inferior cambia de tipografía. Este nombre contiene el mismo tipo de detalles que el nombre anterior. El recorrido es más asimétrico, pero aun así funciona, la casilla de inicio cambia de color y el personaje principal está en una pose diferente.

VALIDACIÓN: NIVEL 2

Profesionales en Diseño

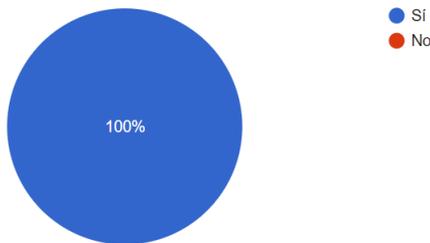
- › **Técnica utilizada:** grupo focal + instrumento de validación digital.
- › **Muestra:** cinco diseñadores gráficos graduados, con experiencia en variedad de ámbitos dentro de la industria.
- › **Cantidad de evaluados:** en total fueron cinco profesionales.
- › **Rangos de edad:** 27 a 60 años.
- › **Profesión:** diseñadores gráficos con experiencia en publicidad, diseño *web*, diseño de producto, diseño editorial y *branding*.
- › **Aspectos Evaluados**
 - › Diseño: claridad en el concepto creativo, nombre del juego, recorrido del tablero y mejor connotación de colores de fondo de las insignias.
 - › Funcionalidad: mensaje percibido en los elementos del juego y connotación de color para las insignias.
 - › Reproducción y Tiraje: doblez para las instrucciones y tipo de embalaje.
- › **Proceso:** se convocó a cinco diseñadores gráficos graduados para asistir a una reunión donde todos los involucrados en el curso de Proyecto de Graduación dos presentarían sus proyecto para contar con la experiencia de estas personas en sus instrumentos de validación.
- › Como primer punto, se inició el evento con un pequeño agradecimiento de parte de las catedráticas de dichos cursos. Luego, en el orden asignado, se fue presentando cada uno de los proyectos en cuestión. Se contaba con cuatro minutos para exponer, un minuto para comentarios breves de parte de los diseñadores invitados y un minuto para responder el instrumento de validación.
- › El instrumento para este proyecto fue realizado de forma digital.

RESULTADOS DE VALIDACIÓN

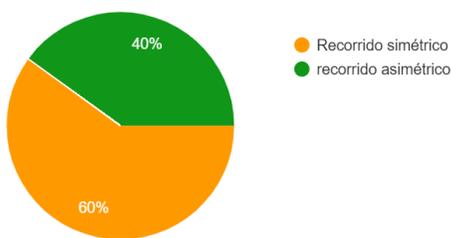
Análisis de gráficas: nivel 2

DISEÑO

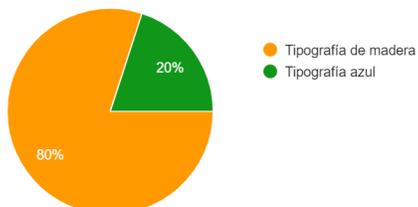
- » **Claridad en el concepto creativo:** los resultados afirman que el concepto se evidencia al 100%. Los profesionales afirmaron que el personaje principal es el broche de oro que termina de enlazar el concepto.



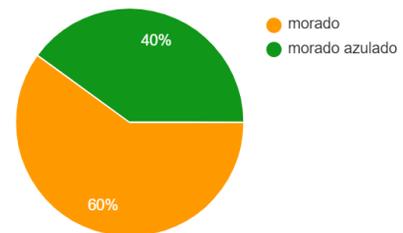
- » **Nombre del Juego:** el 80% de los profesionales eligió la composición número uno para esta pregunta. Esta opción comprendía el nombre del juego con las letras estilo madera. Esta opción posee y apoya mejor el concepto creativo.



- » **Recorrido del Tablero:** el 80% de los profesionales eligió la composición número uno para esta pregunta. Esta comprendía el tablero que posee un recorrido simétrico. Según sus respuestas, este se ve mucho mejor organizado en términos de diseño.

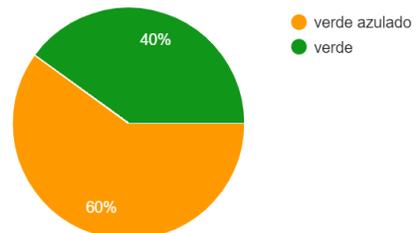


- » **Paletas de color de las insignias:** estas fueron preguntas sobre la mejor opción de color para connotar la característica de la insignia. Las palabras y elecciones fueron las siguientes:

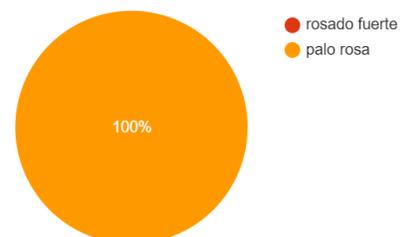


- » **Espiritualidad:** el 60% eligió el fondo morado.

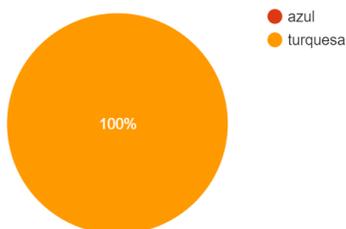
- » **Vida:** el 60% eligió el fondo verde azulado.



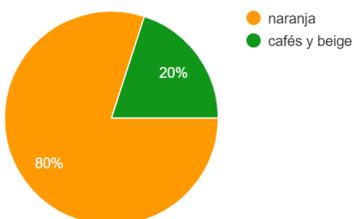
- » **Valentía:** el 100% eligió el fondo palo rosa.



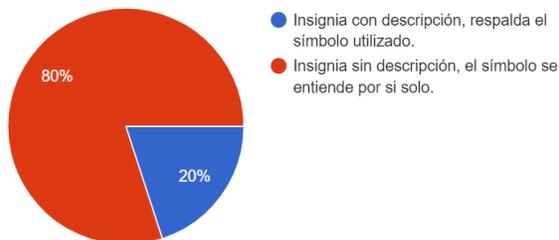
» **Acuático/pesca:** el 100% eligió el fondo turquesa.



» **Amistad/Alegría/Madera:** 80% eligió el fondo color naranja.

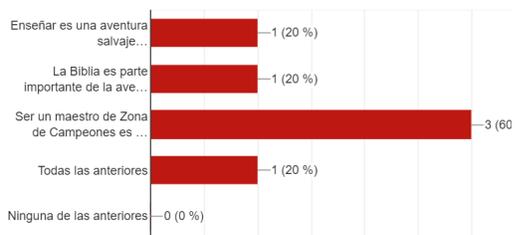


» **Connotación de la insignia:** los resultados afirman que el 80% de los diseñadores confirmaron que las ilustraciones connotan más que suficiente. No es necesario colocarles pequeñas descripciones al final pues el grupo objetivo ya conoce el tema.



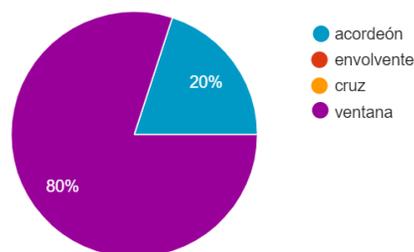
FUNCIONALIDAD

» **Mensaje percibido:** los resultados afirman que el 60% perciben que el juego expresa que ser maestro de Zona de Campeones es todo un reto. No se percibió ningún mensaje negativo en esta pregunta.

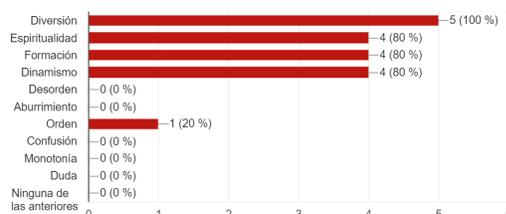


REPRODUCCIÓN

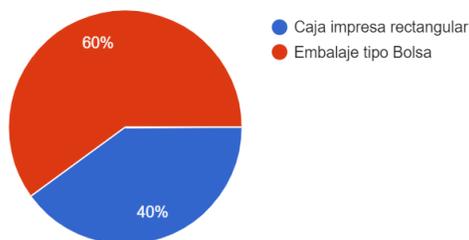
» **Doble para instrucciones:** el 80% de los profesionales creen que un doble estilo ventana es lo más conveniente para el manual de instrucciones del juego. Esto por las diferentes secciones que puede tener para la división de los temas y también por la facilidad del mecanismo.



» **Palabras que asocian con el juego:** con resultados mayores a 80% se eligieron todas las palabras positivas que podían elegirse dentro de las opciones. Los profesionales no percibieron ningún mensaje negativo a partir de los elementos observados.



» **Embalaje:** el 60% de los profesionales están de acuerdo en utilizar un embalaje tipo bolsa por cuestiones de tendencia, sostenibilidad, transporte y estética.



*Para ver el instrumento, insumos y fotografías de este nivel de validación, diríjase al anexo 3.2 y 4.1.

DECISIONES FINALES: NIVEL 2

Fundamentación de posibles cambios

INSIGNIAS

- » De acuerdo con los datos obtenidos con el instrumento de validación, se retirará la pequeña descripción que se encuentra debajo del listón de cada insignia, pues el símbolo es más que suficiente para connotar la base de cada una. También, se cambiará el color de fondo a las insignias correspondientes y así finalmente contar con los colores y combinaciones finales para las mismas. Estos son los únicos cambios que recibirá esta sección.



AGENTE PEDAGÓGICO

- » Con el análisis previo de la opinión objetiva de los diseñadores, el agente pedagógico está muy bien logrado. Recibió una crítica completamente positiva de parte de las preguntas realizadas. Se intentará afinar los trazos en las luces y sombras para darle un acabado más profesional. Con este estilo aprobado, el personaje se tomará de referencia para crear los demás peones que incluye el juego.



TABLERO ELEGIDO

- › A partir del análisis realizado, el tablero con el diseño de nombre basado principalmente en madera. No sufre ningún cambio por parte de los profesionales, más se pretende mejorar los trazos y ciertas fallas en los colores de las ilustraciones, como también buscar la mejor solución para ubicar las tarjetas de reto.

PRODUCCIÓN GRÁFICA 3

Nivel 3: Cambios realizados

SECCIONES + CAMBIOS REALIZADOS

- » **Insignias:** se cambiaron los colores de fondo acorde a las sugerencias de los profesionales de diseño, también, se quitó la pequeña descripción abajo de los listones de nombre. Finalmente esta fue la versión que quedo después de los cambios.



- » **Agente Pedagógico:** se logró mejorar los trazos de luces y sombras, se retiró la luz que tenía la barba pues daba la sensación que estaba hecha de plástico. También, se agregó otra pose para el mismo. Este fue el resultado final:





» **Tablero:** los vértices lograron afinarse y coincidir con todos los bordes, también, se agregaron los diferentes colores de tarjetas que podrían combinar con el tablero. Se arreglaron detalles en las ilustraciones como los colores de fondo y los trazos de sombras y luces. Aquí se muestran los diferentes tableros que se obtuvieron a partir de la validación.

VALIDACIÓN: NIVEL 3

Cliente y Grupo Objetivo

- › **Técnica utilizada:** grupo focal + instrumento de validación digital. La técnica fue utilizada para ambos, cliente y G.O.
- › **Muestra:** participantes del curso de capacitación de Zona de Campeones (Septiembre - Noviembre 2018) más una facilitadora encargada de dar el curso de capacitación.
- › **Cantidad de evaluados:** en total fueron 17 voluntarios y una facilitadora del curso.
- › **Rangos de edad:** 16 a 30 años.
- › **Profesión:** estudiantes de bachillerato y estudiantes universitarios trabajadores.
- › **Aspectos Evaluados**
- › **Voluntarios que cursan la capacitación (G.O.)**
 - › Diseño: comprensión de las insignias, como describen al personaje principal, color de tarjetas dentro del tablero, versión del nombre.
 - › Funcionalidad: objetivos percibidos, tamaño de los dados, palabras que describen al juego, redacción de las instrucciones, empatía con la temática.
 - › Reproducción y Tiraje: doblez para las instrucciones y tipo de embalaje.
- › **Facilitadora encargada del curso de capacitación (Cliente)**
 - › **Funcionalidad:** estrategia del juego, claridad en las instrucciones, qué tan completo es el juego para los objetivos planteados y utilidad del juego en otros posibles situaciones.
 - › Reproducción: embalaje.
- › **Proceso:** se convocó a 18 participantes del curso de capacitación de Zona de Campeones, junto con uno de sus capacitadoras, para tomar una hora de su tiempo y poder realizar una pequeña



presentación del proyecto para que ellos pudieran responder el instrumento de validación digitalmente. Se hizo una impresión A0 en papel bond que mostraba las insignias, el tablero a tamaño real y una de las poses del personaje principal.

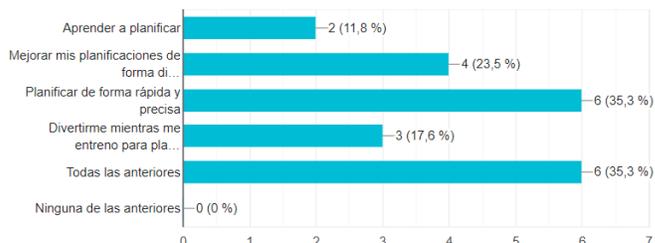
- › También se imprimieron cinco copias de las instrucciones de juego. Los participantes se sentaron en media luna alrededor del A0 extendido en el piso. Luego de una pequeña presentación por parte de la capacitadora, se dio una explicación de los objetivos del proyecto para que ellos entraran en contexto.
- › Luego se hicieron cinco grupos a los que se les dio una copia de las instrucciones para que pudieran leerlas. Después se dio un tiempo para preguntas y al finalizar, ellos llenaron el instrumento de validación digitalmente. La facilitadora estuvo presente en todo este proceso y ella también llenó su instrumento al mismo

RESULTADOS DE VALIDACIÓN

Análisis de gráficas: nivel 3

GRUPO OBJETIVO

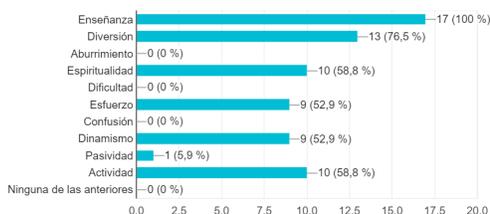
- » **Objetivo al jugar:** el grupo objetivo percibió que el juego sí les ayudará a planificar de forma dinámica y divertida, por lo tanto, los elementos son percibidos de forma positiva. No se recibieron opciones negativas.



- » **Dados del juego:** a pesar que se presentaron opciones fuera que salían de lo común, el 52.9% afirma que prefiere que los dados sean del mismo tamaño.

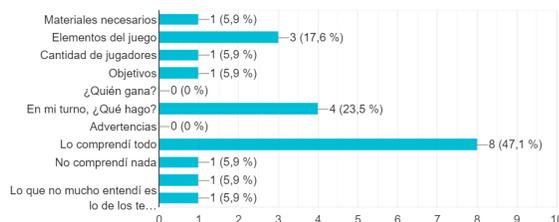


- » **Palabras que describen los elementos de juego:** el grupo objetivo describió el juego con las siguientes palabras: enseñanza en primer lugar, diversión en segundo lugar, espiritualidad y actividad en tercer lugar.

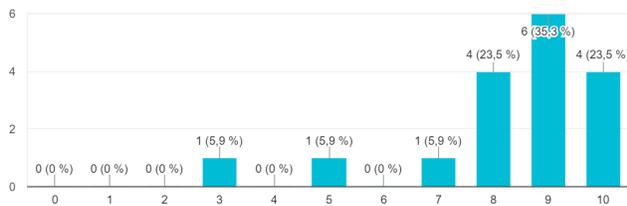


- » **Secciones que NO se comprendieron dentro del instructivo:** de todas las secciones, el porcentaje más alto fue por las personas que sí comprendieron todo. Las demás opciones un 5.9%, equivalente a una persona, no entendió solo una sección. Por lo tanto las instrucciones sí se comprenden en su mayoría. Se debe tomar en cuenta que, el grupo objetivo no está acostumbrado a leer instrucciones de ningún juego.

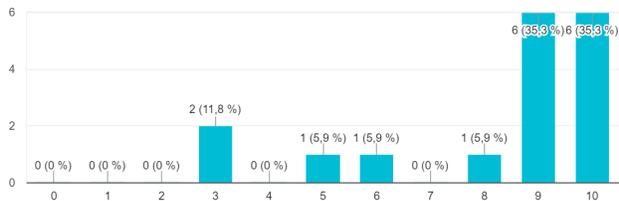
Cabe mencionar que al terminar de leer las instrucciones en cada grupo, se les dijo que explicaran el proceso que habían comprendido y las tres personas que respondieron, explicaron la estrategia de forma muy buena.



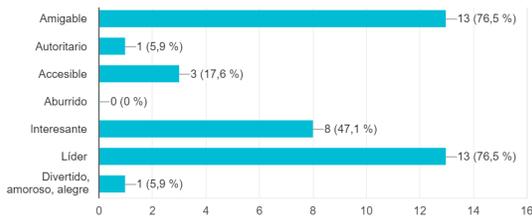
► **Empatía con el tema:** el 82.3% (14 personas) se sienten identificados a un nivel ocho, nueve y diez con el tema de Campamento reflejado en las piezas.



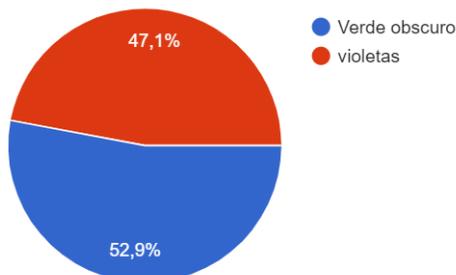
► **Insignias:** el 70% del grupo comprendió las insignias en su totalidad calificando esta pregunta en un nivel 9 y 10.



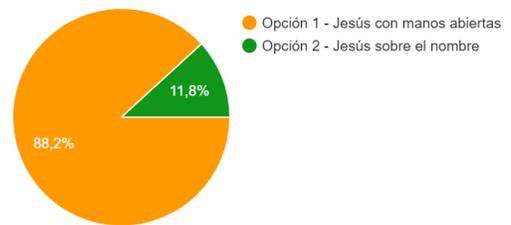
► **Cómo describen a Jesús, el Explorador:** los participantes describieron a Jesús como una persona amigable, líder, interesante, y accesible. Ninguna persona lo consideró aburrido.



► **Color de tarjetas de reto:** más de la mitad de los participantes eligió las tarjetas verde oscuro para incluir en el tablero.

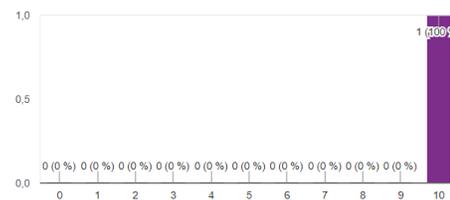


► **Versión del nombre elegida:** el 88% del grupo objetivo seleccionó la composición de nombre donde Jesús esta con sus manos levantadas.

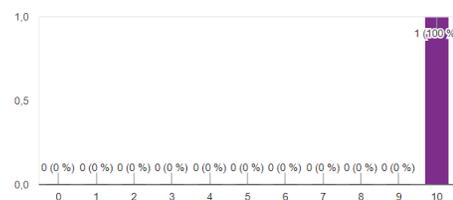


CLIENTE

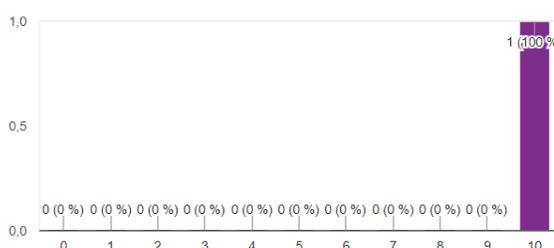
► **Estrategia del Juego:** el cliente afirma en un 100% que la estrategia de juego permitirá a los voluntarios aprender a planificar de forma divertida.



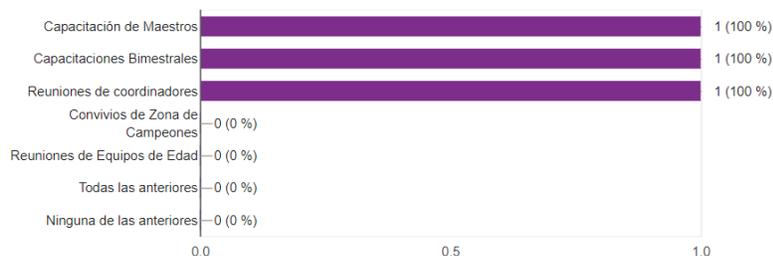
► **Claridad en las instrucciones:** ejerciendo el papel de moderador, se confirmó que las instrucciones con claras al 100%, pues son bastante puntuales.



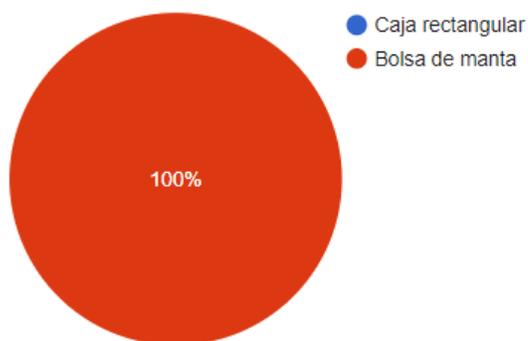
- » **Integridad del Juego:** un resultado de 100% afirmó que el juego es integral en su contenido en el momento de querer fortalecer las habilidades de planificación de los voluntarios, pues ayuda a desarrollar ideas creativas en un entorno fuera de lo común.



- » **Eventos en los que el juego podría ser útil:** se pudo confirmar que, el juego no sólo serviría para capacitación de maestros, sino para capacitaciones bimestrales y reuniones de coordinadores. Esto nos ayuda a respaldar lo anteriormente dicho: El juego también ayudará a maestros que sirven actualmente.



- » **Embalaje:** se prefiere en un 100% el empaque tipo bolsa por su facilidad de transporte.



*Para ver el instrumento, insumos y fotografías de este nivel de validación, diríjase al anexo 3.3 y 4.2.

DECISIONES FINALES: NIVEL 3

Fundamentación de posibles cambios



INSIGNIAS

- Luego del análisis de las respuestas obtenidas en el último nivel de validación, se llegó a la conclusión que las insignias no necesitan ningún cambio. Se comprendieron perfectamente con los cambios ya realizados para este nivel.



AGENTE PEDAGÓGICO

- Esta sección tampoco sufre ningún cambio. Los pequeños detalles que se arreglaron en el nivel anterior fueron suficientes para poder recibir una respuesta más que positiva de parte del G.O. y del cliente. Solo resta adaptar el personaje para que pueda ayudar en la comprensión de las instrucciones de juego.



TABLERO

- Se realizarán los últimos cambios en cuanto a nombre de juego y color de tarjetas para esta última sección. También, se definió el tamaño final en el que será impreso y donde se colocará la etiqueta de derechos de autor que se debe agregar.

PROPOSTA GRÁFICA FINAL y su fundamentación



INSIGNIAS

- » Esta sección se compone de colores vivos y contrastes vibrantes. Cada variación de color representa su característica o la base de ella y su símbolo es el punto donde la jerarquía visual une todos los elementos. Primero se lee el listón, luego se ve el símbolo y por último, la cita bíblica. Este orden las hace comprensibles y claras para funcionar de manera perfecta cumpliendo su objetivo.

JESÚS, EL EXPLORADOR

- » Este personaje es, sin duda, la parte más divertida de todo el juego. Su traje característico y el estilo de ilustración utilizado, crearon una sensación en todas las validaciones. Se percibió como un personaje alegre, divertido e importante. Con algunos cambios en sus luces y sombras, el personaje principal de “El Tanak”, está listo para cumplir su misión.

TABLERO

- » El singular tablero logró congeniar con todos los elementos internos creando una composición equilibrada y en parte, asimétrica, agregando orden y jerarquía para una mejor comprensión. El nombre utilizado es la estrella principal dentro del tablero y los demás elementos complementan para lograr un entorno donde cada parte resalta en un porcentaje armonioso que aporta a la composición.

VISTA PRELIMINAR

De la pieza gráfica completa









¿Quién gana?

El primer equipo que logre adquirir la mayor cantidad de insignias del maestro, será el ganador. Las insignias se ganan al completar 1 vuelta al tablero logrando todos los retos. El juego finaliza si un equipo logra completar las 5 vueltas al tablero.

¿Cómo empieza?

El moderador indicará el tema de la lección junto con su cita bíblica y el texto a utilizar. Todos los equipos tendrán 5 minutos para leer y comprender el tema. Luego, cada equipo tira los dados. El que obtenga el número mayor es el que tiene el primer turno. Luego, de los dados el grupo que está a tu izquierda.

En mi turno ¿Qué hago?

1. Un representante del equipo tira los dados y el Bará mismo tiempo. El color que hayan obtenido en el Bará, indicará la sección de la planificación que deben realizar.
2. Tomen una tarjeta de reto e intenten cumplirlo en menos de 2 minutos. Serán calificados por el moderador de acuerdo a la checklist de reto.
3. Si cumplen con el reto satisfactoriamente, muevan su peón avanzando el número de casillas que indiquen los dados.
4. Cuando termines de mover, pasa los dados y el Bará al equipo que está a tu izquierda.
5. Si al mover su peón, pasan por la casilla de inicio, ¡Felicidades! Habrán logrado completar una vuelta al tablero y automáticamente ganan una insignia del maestro.
6. En cada turno, el equipo debe rotar a su representante para lanzar los dados.

Advertencias

1. Si el equipo tira dobles, tendrán que cumplir dos retos a la vez. Es arriesgado, pero si lo logran, será una gran ventaja.
2. Las ideas en las secciones, no pueden repetirse. Es decir, si un equipo utilizó la idea de pagar caliente en su sección de bienvenida, los demás grupos no podrán usar esa idea.
3. Si a un equipo le hace falta sólo 1 sección de su planificación, deberán tirar el Bará hasta que salga ese color de sección. En este punto, el equipo tiene un máximo de 3 intentos para lograrlo, si no, tendrán que esperar a su próximo turno.

+15

De 6-50 Jugadores

EL TANAK

INSTRUCTIVO

Este juego puede ser replicado si se utiliza la misma metodología de enseñanza que Zona de Campeones, Fráter posee.

El juego incluye:

1. Tarjetas de reto (x45)
3. Checklist de reto (x2)
5. Dados (x2)
7. Insignias del Maestro (x50)
8. Peones (x10)

Elementos importantes:

1. El Bará es un dado especial que contiene colores para cada una de las secciones de una planificación. El te indicará qué sección deberás planificar con la tarjeta de reto.
2. Las tarjetas de reto. Las tarjetas de reto se deben cumplir en un máximo de 2 minutos. Tienen 10 minutos para poder planificar y 30 segundos para explicar su sección al moderador. Estas tarjetas contienen retos de tiempo, recurso humano, material y retos varios.
3. El checklist de reto. Utilizado por el moderador para poder calificar si un reto será aprobado o reprochado. Este contiene características claves que todos las secciones de la planificación deben cumplir para poder avanzar en el tablero. Con este checklist, los equipos pueden saber en qué han sido buenos o en qué han fallado al responder su estrategia.
4. Las insignias del maestro. Estas son parches de premio que suben a tu equipo de nivel dentro de El Tanak. Son 5 en total y expresan características claves que debe tener todo maestro. Cuando tu equipo logre el último nivel, estarán más que capacitados para sobrevivir a "La Aventura del maestro" con el maestro perfecto.

Material extra

- Cronómetro
- Hojas en blanco
- Marcadores de pizarra





LINEAMIENTOS para la puesta en práctica

REPRODUCCIÓN: elementos de juego que deben replicarse

Tablero sublimado

- › **Cantidad Cotizada:** una impresión, equivalente a un tablero.
- › **Tamaño:** 1x1 metros.
- › **Material:** gabardina 100% poliéster. Con un precio estimado de Q20.00 a Q22.00 quetzales por yarda.
- › **Modo de impresión:** sublimación en gran formato. Se debe tomar en cuenta que se debe comprar dos yardas aproximadamente para esta impresión pues se necesita contar con excesos para que pueda ser reproducida. Este modo de impresión permitirá que el tablero pueda lavarse paulatinamente. Con un precio aproximado de entre Q125.00 a Q135.00 la impresión. A este precio se le debe agregar el bordado con acabado tipo *over* que tiene un costo de entre Q45.00 a Q55.00.
- › **Modalidad de Archivo:** JPG, en modo de color CMYK a tamaño real, 150dpi.
- › **Tiempo estimado de entrega:** una semana máximo + 4 días para el bordado.
- › **Tomar en cuenta:** si no se encontrara la tela requerida, se puede pedir otras opciones de tela sin afelpar que sean 100% poliéster. Para un excelente sublimado, el poliéster logra captar los colores de mejor manera. Otras opciones de tela que se pueden utilizar serían: microfibra u tela Oxford. Pero recomendamos que sea gabardina porque asemeja al algodón y es bastante pesada para mantenerse en su lugar fácilmente.
- › **Total:** Q170.00 quetzales

Bolsa de manta

- › **Cantidad Cotizada:** una bolsa de manta.
- › **Tamaños:** 15x17 pulgadas
- › **Material:** Tela de manta, color verde con un cordón color morado. Tono parecido a la línea gráfica del juego.
- › **Modo de impresión:** serigrafía full color sobre tema. Esta bolsa tiene un costo aproximado de entre Q75.00 y Q85.00 quetzales.
- › **Modalidad de Archivo:** Enviar arte que va sobre la bolsa en PNG, modo de color CMYK a 300 dpi.
- › **Tiempo estimado de entrega:** una semana máximo.
- › **Tomar en cuenta:** la bolsa está cotizada para ser creada desde 0. Si se consiguiera una bolsa de un tamaño y color parecido y a menor precio, se puede consultar con el contacto para cotizar solamente la impresión requerida.
- › **Total de bolsa:** Q85.00 quetzales.

Impresiones en papel

Tarjetas de reto

- » **Cantidad Cotizada:** 48 tarjetas de reto colocadas en formatos Tabloide, equivalentes a tres formatos mencionados con 16 tarjetas cada uno.
- » **Tamaños:** 4x2.5 pulgadas cada tarjeta y 17x11 pulgadas cada formato tabloide – horizontal.
- » **Material:** Papel husky + barniz UV brillante tiro y retiro.
- » **Modo de impresión:** impresión láser, tiro y retiro con un valor equivalente a Q30.00 por formato. El costo de corte de tarjetas varía de entre Q1.00 a Q5.00 por formato. y el barnizado brillante o UV tiene un costo de Q4.00 por lado. El barniz se adhiere a los 2 lados del papel husky.
- » **Modalidad de Archivo:** PDF, en modo de color CMYK a 300dpi.
- » **Tiempo estimado de entrega:** un día máximo.
- » **Tomar en cuenta:** el papel mencionado es el que se recomienda para este material.

- » **Total de tarjetas:** Q102.00 quetzales.

Personajes - Peones

- » **Cantidad Cotizada:** 20 peones colocados en formatos carta, equivalentes a nueve formatos mencionados con 2 peones cada uno, aproximadamente.
- » **Tamaños:** individualmente varían los tamaños entre cada peón / 8.5 x 11 pulgadas cada formato carta, la orientación varía según el caso.
- » **Material:** adhesivo brillante
- » **Modo de impresión:** impresión láser, *full color*, tiro. Esta impresión tiene un valor de Q9.00. Finalmente, se debe comprar un cartón corrugado con un valor de Q13.00 donde se tendrán que cortar y pegar los peones para que tengan un soporte fuerte y resistan y puedan sostenerse por ellos mismos.
- » **Modalidad de Archivo:** PDF, en modo de color CMYK a 300dpi.
- » **Tiempo estimado de entrega:** dos días máximo.
- » **Tomar en cuenta:** el papel mencionado es el que se recomienda para este material. El corte manual mencionado, puede hacerse en cualquier imprenta que tenga un servicio de troquelado, más es mucho más caro de lo que se ha cotizado.

- » **Total para personajes:** Q85.00 quetzales.

Checklist de reto

- » **Cantidad Cotizada:** dos *checklist* de reto, equivalente a una hoja carta.
- » **Tamaños:** 7.5x5 pulgadas por *checklist* y 8.5x11 pulgadas cada formato carta – horizontal.
- » **Material:** Papel texcote calibre 16 + laminado liso transparente
- » **Modo de impresión:** impresión láser, *full color*, solo tiro. Esta impresión tiene un valor equivalente a Q8.00 con un laminado cotizado en Q10.00 aplicando un corte sencillo valorado en Q2.00.



- › **Modalidad de Archivo:** PDF, en modo de color CMYK a 300dpi.
- › **Tiempo estimado de entrega:** 2 días máximo.
- › **Tomar en cuenta:** el papel con el calibre mencionado es el que se recomienda para este material.
- › **Total de *checklists*:** Q40.00 quetzales.

Guía de colores de planificación

- › **Cantidad Cotizada:** diez guías de color, equivalentes a un formato tabloide.
- › **Tamaños:** 8x2.2 pulgadas por *checklist* y 11x17 pulgadas cada formato Tabloide – horizontal.
- › **Material:** papel texcote calibre 16 + barniz UV brillante tiro
- › **Modo de impresión:** impresión láser, full color, solo tiro. Esta impresión tiene un valor equivalente a Q8.00 con un laminado cotizado en Q10.00 aplicando un corte sencillo valorado en Q4.00.
- › **Modalidad de Archivo:** PDF, en modo de color CMYK a 300dpi.
- › **Tiempo estimado de entrega:** dos días máximo.
- › **Tomar en cuenta:** el papel con el calibre mencionado es el que se recomienda para este material.
- › **Total de guía de color de planificación:** Q30.00 quetzales.

Manual de instrucciones

- › **Cantidad Cotizada:** tres manuales de instrucciones, equivalentes a tres hojas carta.
- › **Tamaños:** 8x10.5 pulgadas por cara individual y 8.5x11 pulgadas cada formato carta – horizontal.
- › **Material:** Papel Bond 180 gramos.
- › **Modo de impresión:** impresión láser, *full color*, tiro y retiro. Esta impresión tiene un valor equivalente a Q5.00.
- › **Modalidad de Archivo:** PDF, en modo de color CMYK a 300dpi.
- › **Tiempo estimado de entrega:** una hora máximo.
- › **Tomar en cuenta:** el papel mencionado es el ideal para este material. Estos manuales pueden ser impresos en casa dentro de la institución. Esta es una cotización formal de impresión fina pero no es indispensable realizarla.
- › **Total de manuales:** Q15.00 quetzales.

Insignias

- › **Cantidad Cotizada:** 50 insignias, equivalentes a 5 formatos tabloide.
- › **Tamaños:** 4.3x4 pulgadas por insignia y 11x17 pulgadas cada formato Tabloide – horizontal.

- › **Material:** Papel texcote calibre 16 + barniz UV del lado brillante
 - › **Modo de impresión:** Impresión láser, full color, solo tiro. Esta impresión tiene un valor equivalente a Q15.00 con una impresión de barniz UV cotizado en Q4.00 por formato.
 - › **Modalidad de Archivo:** PDF, en modo de color CMYK a 300dpi.
 - › **Tiempo estimado de entrega:** dos días máximo.
 - › **Tomar en cuenta:** el papel con el calibre mencionado es el que se recomienda para este material.
- › **Total de guía de color de planificación:** Q100.00 quetzales.

Para todos los materiales impresos: si no se encontrara en existencia el papel mencionado, puede utilizarse un texcote calibre 10, 12 o 16, también podría utilizarse papel *husky*. Cabe mencionar que el papel cotizado es texcote, si se utilizara cualquiera otro papel, el precio puede variar. La impresión se puede realizar en cualquier lugar de impresiones láser que contengan máquinas para el formato mencionado y los servicios de troquelado, laminado y corte. El troquelado y corte sencillo pueden realizarse a mano, más no se obtiene la nitidez esperada.

Material extra

El Bará – Dado de 12 lados

- › **Cantidad Cotizada:** 1 dado de 12 lados.
 - › **Tamaños:** diámetro de 1 ½ pulgadas.
 - › **Material:** termoplástico
 - › **Modo de impresión:** impresión 3D a un solo color, con un costo estimado de entre Q25.00 quetzales.
 - › **Modalidad de Archivo:** extensión OVJ (archivo especial para impresoras 3D).
 - › **Tiempo estimado de entrega:** una semana máximo.
 - › **Tomar en cuenta:** el archivo puede pedírsele al contacto cotizado, aunque este tiene un recargo extra de Q25.00 quetzales. En el cd entregado a la institución se incluirá este archivo para quitar este gasto del presupuesto.
- › **Total por dado:** Q25.00 quetzales.

Dados numéricos

- › **Cantidad Cotizada:** dos dados cúbicos.
- › **Tamaños:** diámetro de 1 ½ pulgadas.
- › **Material:** Termoplástico
- › **Modo de impresión:** impresión 3D a un solo color, con un costo estimado de entre Q25.00 quetzales.
- › **Modalidad de Archivo:** extensión OVJ (archivo especial para impresoras 3D).
- › **Tiempo estimado de entrega:** una semana máximo.

- » **Tomar en cuenta:** el archivo puede pedírsele al contacto cotizado, aunque este tiene un recargo extra de Q25.00 quetzales. En el CD entregado a la institución se incluirá este archivo para quitar este gasto del presupuesto.
- » **Total por dado:** Q50.00 quetzales.

Piezas de madera para peones

- » **Cantidad cotizada:** diez piezas de madera.
- » **Tamaño por pieza:** 1 x 3 x 0.75 pulgadas (ancho x largo x alto) con una sisa a lo largo en la parte central para introducir el personaje. Esta sisa debe de medir el largo de la pieza, un ancho de 1/32 de pulgada y tener una profundidad de 3/4 de pulgada del alto completo.
- » **Material:** madera de cualquier tipo.
- » **Tiempo de entrega:** tres días máximo.
- » **Tomar en cuenta:** estas piezas pueden ser fácilmente conseguidas al comprar un juego de Jenga de segunda mano en tiendas de artículos varios. Las medidas pueden variar, más los personajes están hechos para funcionar con cierto margen de diferencia en estas medidas. El único detalle sería la sisa que se tendría que realizar manualmente. El ancho de la hoja de una sierra es perfecto para el ancho de la sisa que se necesita para introducir al personaje. Si se realiza de esta manera, el precio puede variar y reducirse considerablemente.
- » **Total por piezas:** Q20.00 quetzales
- » **Marcador delgado de pizarra:** precio total de Q16.00 por 2 unidades. Puede comprarse en librerías o supermercados.

PARA PODER REPRODUCIR EL JUEGO en unidad, el precio total aproximado sería de: Q729.00 quetzales exactos.

*Para conocer la información de contacto de las empresas cotizadas, diríjase al anexo 5.





PROCESO DE DIVULGACIÓN

El juego será transportado por los facilitadores del equipo de capacitación de Zona de Campeones. Este será guardado semana a semana, posiblemente, en la bodega de suministros de cualquiera de las sedes. Finalmente, si algún voluntario coordinador quisiera utilizar el juego en algún evento especial, debe avisar al equipo de capacitación con 2 semanas de anticipación para poder saber si este está disponible para esa fecha y apartarlo. Las personas que lo utilicen deben estar conscientes que es un material único, por lo tanto, deben ser íntegros y cuidarlo de mejor manera posible.

PROCESO DE MEDICIÓN DE RESULTADOS

Un facilitador del curso de capacitación puede medir la eficacia del material si puede observar algunas de las siguientes actitudes en los voluntarios primerizos dentro de su uso dominical constante, durante seis meses:

- » Las ideas creativas al practicar planificaciones aumentan.
- » Al jugar, los equipos avanzan más rápido ganando las insignias.
- » Las puntuaciones de los *checklist* de reto son cada vez más excelentes.
- » Los maestros se desenvuelven mejor al explicar sus retos.
- » Existe una actitud positiva ante el tema de “planificar clases”
- » Los maestros logran superar sus ideas con ideas mejores.
- » Se adquiere una capacidad de adaptabilidad a cualquier tipo de situación dentro de una clase de Zona de Campeones.
- » El tiempo planificando se vuelve más corto.
- » El trabajo en equipo aumenta.
- » Las planificaciones cada vez están más conectadas y con un trasfondo espiritual mayor.

La institución debe estar consciente que estos puntos se harán realidad al momento de ser apoyadas con la utilización constante del material. Si el juego didáctico no se utiliza paulatinamente, estas actitudes pueden tardar un poco en notarse o no se notarán. Por lo tanto, se ruega a la institución utilizar el material lo más seguido posible para poder iniciar a observar estos cambios y llegar a ver los resultados.



HONORARIOS

Insumos y servicios técnicos y profesionales

Insumos utilizados	Descripción	Costos
Papel	Utilizado para bocetos y apuntes	Q15.00
Internet		Q195.00
Impresiones	Impresión de informes finales y asesorías	Q430.00
Herramientas de oficina	Clips, folders, lapiceros, etc.	Q10.00
Equipo de computo	Depreciación del 33.33% anual por el computador, iPad Pro y Apple pencil + costos de aplicaciones utilizadas	Q1,068.00
Saldo y Redes	Llamadas a la institución, cliente y proveedores	Q75.00
Transporte	Depreciación del 20% anual sobre el valor total y los días que se utilizó	Q346.00
Gasolina	Costo por el promedio en el precio por galón.	Q440.00
Total de insumos utilizados:		Q2,579.00
Servicios Técnicos	Descripción	Costos
Ilustraciones	Diez ilustraciones extra (peones de juego)	Q800.00
Cotizaciones con proveedores		Q200.00
Costura del Tablero	Corte y ruedo del tablero.	Q20.00
Impresiones + pruebas de color		Q150.00
Arreglo de piezas de madera	Corte y sisado de las piezas	Q20.00
Arreglo de Dado de 12 lados	Pintado de las piezas	Q35.00
Dummie completo	Impresión del juego completo	Q729.00
Total de servicios técnicos utilizados:		Q1,954.00

Servicios Profesionales	Total de días	Horas de diseño
Cuadro Comparativo y estrategia de la pieza	2	15
Visitas a la institución	15	39
Presentaciones institucionales	2	15
Técnicas Creativas	4	30
Conceptualización teórica	5	40
<i>Insight</i>	4	30
Concepto Creativo	3	20
Estrategia de Juego didáctico	5	40
Línea Gráfica	3	20
Bocetaje	4	30
Digitalización de Bocetaje	9	80
Correcciones	4	30
Artes finales	3	30
Validaciones + instrumentos	3	20
Tabulación y Análisis de datos	2	15
Total de días		68
Total de horas		454
Total de servicios profesionales		Q56,750.00
TOTAL DE APOORTE DEL PROYECTO		Q61,283.00

*La hora de trabajo de diseño está valorada en Q125.00





CAPÍTULO 7

Síntesis del Proceso

Una recopilación de lecciones aprendidas, conclusiones y recomendaciones para las personas involucradas dentro del proceso del proyecto completo.





LECCIONES APRENDIDAS

Conclusiones y recomendaciones

LECCIONES APRENDIDAS:

Proceso de Diseño

- » Las técnicas creativas funcionan eficientemente si se conoce cómo utilizarlas. Al momento de elegir cuál utilizar, no importa la técnica que se elija, sino cómo se lleve a cabo. De eso dependerán las buenas ideas que salgan a relucir al momento de conceptualizar.
- » El Proceso de bocetaje es de suma importancia para la realización de la mejor propuesta de Diseño. No solo ayuda a descartar ideas comunes, sino que mejora la calidad del diseño. Mientras más exacto el boceto, mejor para el momento de digitalización.
- » Es importante indagar sobre aplicaciones o herramientas extra que puedan ayudarte para la realización del proyecto. Hay muchas maneras de sacarle provecho al tiempo si se investiga desde Proyecto de Graduación uno, sobre este tipo de recursos.
- » Si se cuenta con herramientas digitales extra como una *Tablet* o un *Ipad*, se pueden instalar las aplicaciones de *Adobe Suite* y ahorrar mucho tiempo en el caso de las ilustraciones. Estas aplicaciones están hechas para crear el archivo digital con las capas que se requieran y herramientas que pueden ayudar a aprovechar el tiempo.

Proceso de Gestión

- » Se tomó decisiones a partir la información dada por la institución. Porque se ha sido voluntaria en este ministerio por más de diez años, se cuenta con la experiencia para decidir sobre los retos que estarán incluidos en el juego.
- » Realizar un cronograma y flujograma muy exactos, apoyan el proceso final de la redacción del proyecto. Entre más exacto tu flujograma, mucho mejor.
- » Las herramientas de *Microsoft Office* apoyan al estudiante en secciones como: las referencias consultadas, tablas, presupuesto, etc. Contar con ellas es de gran ayuda.
- » Lograr cotizar el proyecto días antes de haberlo concluido, da la ventaja de poder organizar el recurso económico personal de una mejor manera como también adelantar secciones del informe final.



El marco teórico es indispensable para la realización de un proyecto de esta magnitud.



CONCLUSIONES

Logro

- › Conocer al grupo objetivo e investigar de una manera detallada, logró aportar positivamente al momento de crear el *insight*. Fue un *insight* completamente espectacular por el simple hecho de haber indagado a conciencia el G.O.
- › El concepto creativo elegido está muy bien fundamentado para apoyar el objetivo principal del proyecto. Es uno de los pasos que se ha concluido con éxito.
- › Aunque no se contaba con la habilidad, podemos concluir que la práctica en la ilustración hace una diferencia abismal. Así como también, la práctica al ilustrar con herramientas digitales.
- › La base investigada en el marco teórico fue la clave del éxito para la estrategia del juego didáctico. Unir aspectos pedagógicos con métodos de aprendizaje y diseño gráfico fue uno de los retos más grandes de este proyecto. Y se logró realizar de manera satisfactoria.

Impacto

- › El marco teórico es indispensable para la realización de un proyecto de esta magnitud. Al realizarlo correctamente, se logra obtener información que enriquece la fundamentación de las piezas a diseñar.
- › El problema presentado fue aún más evidente cuando se compararon los ministerios de niños de las iglesias más influyentes de la ciudad capital. Zona de Campeones necesita continuar siendo ejemplo para estos ministerios.
- › La estrategia de juego asume la responsabilidad de resumir la información que se expone en el programa de capacitación para llegar a practicarlo de una manera infinita. Sus tres características: el azar, las mecánicas y la temática están balanceadas de forma que el juego envuelva al grupo objetivo para cumplir con el objetivo de comunicación.
- › Al realizar la validación con el grupo objetivo, se logró exponer la importancia de la investigación y la fundamentación en la carrera de Diseño Gráfico. Sabemos que tiempos como este, logran cambiar la mentalidad de muchas personas acerca de la carrera y de su función en la sociedad.

RECOMENDACIONES

A la Escuela de Diseño

- » Se le recomienda a los docentes de la Escuela de Diseño Gráfico, que incorporen la realización del marco teórico en el semestre donde imparten Proyecto de Graduación 1. Esto se debe a que ésta es la parte que enriquece el proyecto, si se realiza con mucha rapidez, quizá no se obtenga lo que se necesita para fundamentarlo.
- » Lograr un acercamiento a este tipo de instituciones antes de llegar al curso de Proyecto de Graduación 1 sería de gran ayuda para los alumnos, porque surgieron bastantes problemas con las mismas por el simple hecho de no conocerlas lo suficiente. Se recomienda que los docentes aconsejen al estudiante para empezar a buscar dicha institución y empezar a entablar relaciones con ella para que no surjan problemas de cualquier tipo en este punto del camino.
- » Evaluar el tiempo en el que se realiza el EPS podría ayudarles a obtener mejores resultados y mejor calidad gráfica en los proyectos que apoyan a las mismas instituciones. El tiempo es muy corto para cumplir con la demanda de todos los proyectos a la vez. Sería una buena idea evaluarlo para ver si se pudiera iniciar cuando concluye el semestre anterior. Así como se hace en práctica supervisada en tercer año.

Al estudiante:

- » Guardar todo tipo de apuntes, bocetos, hojas donde se realizó la técnica creativa para poder evidenciar de forma verídica, los procesos de creación de concepto.
- » Llevar acabo los cambios correspondientes en cada una de las secciones del informe final, hará que los tiempos del cronograma se cumplan al pie de la letra.
- » Es preciso ser más que claros con la institución al necesitar información para el proyecto. Hay que ser flexibles, pero también saber gestionar esta parte con las organizaciones con las que se trabaja. Si este punto falla, el cronograma puede sufrir grandes cambios aun cuando las fechas de entrega ante la universidad sigan igual.



A la institución:

- » Se recomienda a la institución tomar en cuenta el concepto creativo para diagramar la información de los futuros manuales con la nueva información que se tendrá en Enero del 2019. Así podrá manejarse, la información y el juego como un solo paquete.
- » Utilizar el juego de forma paulatina con actuales y futuros maestros, ayudará a que se evidencien puntualmente las mejoras a través del material.
- » La estrategia de juego puede replicarse sin necesidad de utilizar el material físico. Si este llega a compartirse con iglesias externas a Fraternidad Cristiana, simplemente deben redactar un manual de instrucciones parecido al que incluye el *kit* pro cambiando los materiales.



LIBROS

- › Barrows, H. (1988). *A taxonomy of problem-based learning methods*. En H. Barrows, *Medical Education*,. New York.
- › Forbeck, M. (2011). *Methaphor vs. Mechanics*. En M. Forbeck, *The Kobold Guide to Boardgame Design, open design* (págs. 19-23). Kirkland, EEUU.
- › Foster, J. (2003). *Diviértase*. En J. Foster, *Cómo Generar Ideas* (págs. 13-15). EDITORIAL UNIVERSITARIA RAMON ARECES.
- › Hardwell, S. (1997). *Project Based Learning*. En S. Hardwell, *Promising practices for connecting high school to the real world* (págs. 23-28). Tampa, Florida: University of South Florida.
- › Lupton, E. (2011). *Retrícula*. En E. Lupton, *Pensar con Tipos* (págs. 151-201). Editorial Gustavo Gili.
- › Urzúa, A. (2011). *Práctica de Valores Morales*. Guatemala. Tesis previa a optar el título de Licenciado en Pedagogía, Universidad Panamericana.

PUBLICACIONES

- › Azer, S. (2001). *Problem Based Learning*. *Semantic Scholar*, 83-89. Obtenido de <https://pdfs.semanticscholar.org/b40d/ba581ae92b91e59e3ae6ee1f09235a7b38d9.pdf>
- › De los Santos, A. (2010). *Fundamentos Visuales 2*. Obtenido de www.anibaldesigns.com: <https://adelossantos.files.wordpress.com/2010/10/teroria-delcolor.pdf>
- › Eguaras, M. (14 de febrero de 2017). Mariana Eguaras, *Consultoría editorial*. Obtenido de *Maquetación de Libros y Sección Áurea en la composición*: <https://marianaeguaras.com/la-seccion-aurea-en-la-composicion-y-maquetacion-delibros/>
- › Enríquez, B. J. (2012). *La inmovilidad del padre trabajador durante el embarazo y período de Lactancia de la cónyuge o conviviente de hecho*,. Tesis, Universidad de San Carlos de Guatemala, Guatemala, Guatemala. Recuperado el Agosto de 2018, de http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/04/04_10051.pdf
- › Faraón Llorens, L., Gallego-Durán, F., Villagrà-Arnedo, C., Compañ Rosique, P., Satorre-Cuerda, R., & Molina-Carmona, R. (2016). *Gamificación del Proceso de Aprendizaje: Lecciones Aprendidas*. VAEP-RITA Vol. 4, Núm. 1,, 25-32. Obtenido de <http://rita.det.uvigo.es/VAEPRITA/201603/uploads/VAEP-RITA.2016.V4.N1.A4.pdf>

- » Gaitán, V. (2013 de octubre de 2013). *Gamificación: el aprendizaje divertido*. Obtenido de Educativa: <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- » Gomez Penalonga, B., & Santos Ramos, A. (2012). *Aprendizaje Basado en Proyectos*. En B. Gomez Penalonga, & A. Santos Ramos, *Competencias para la inserción Laboral: Guía del Profesorado* (págs. 21-33). Madrid, España: Unión Europea, Ministerio de Educación, cultura y deportes.
- » Lohfeld, L. N. (2005). *PBL in undergraduate medical education. A qualitative study of the views of Canadian Residents*. En L. N. Lohfeld, *Advances in Health Sciences Education* (págs. 189-214). Obtenido de <http://www.sepe.es/LegislativaWeb/verFichero.do?fichero=09017edb800f8507>
- » López, A. (2012). La iglesia. En A. López, *Índice de Transformación Social en Latinoamérica* (págs. 12-15). Tres Ríos de Cartago, Costa Rica: Plataforma C para la Política Cristiana.
- » Lovato, A. (2000). *Historia Crítica de la ilustración en cuentos infantiles y juveniles publicados en la lengua castellana*. Actas del II Congreso de Literatura infantil y Juvenil. Universidad de Extremadura, (págs. 107-111). Badajoz.
- » Mendoza, L. (2014). *Criterios de Selección tipográfica*. Guatemala: Universidad de San Carlos, Escuela de Diseño Gráfico.
- » Mendoza, L., Paz, E., & Leal, C. (2014). *Morfología de la Clasificación de los Tipos de Letra*. Guatemala, Guatemala: Universidad de San Carlos, Escuela de Diseño Gráfico.
- » Merino, M. (11 de octubre de 2016). *Los beneficios de los Juegos de Mesa*. Obtenido de Ok Diario: <https://okdiario.com/bebes/2016/10/11/beneficios-juegos-mesa-22984>
- » MINEDUC. (2004). *Estrategia de Educación en valores y formación ciudadana 2004-2008*. Ministerio de Educación de Guatemala, Guatemala. Recuperado el Agosto de 2018, de <https://www.oei.es/historico/quipu/guatemala/aprendo.pdf>
- » Moscoso Barcia, Y. (2006). *Encuentro Latinoamericano de Diseño "Diseño en Palermo"* Comunicaciones Académicas. Tendencias en Diseño (pág. 267). Buenos Aires,; Universidad de Palermo.
- » Pérez, F. (2010). *Las grandes instituciones educativas: El estado y la iglesia*. Cuadernos de Investigación histórica N. 27, 103-122.
- » Qian, X., Li, Z., & Zhou, Y. (2016). La Capacitación y su importancia en las organizaciones. En X. Qian, Z. Li, & Y. Zhou, *Modelo de formación y desarrollo para implementar en las Universidades* (págs. 15-18). Santa Clara, Cuba: Facultad de Ciencias Económicas de la Universidad de Las Villas.

- › Rián, E. R. (2014). "Importancia de la práctica de valores en los establecimientos educativos para crear una cultura de paz.". Tesis, Universidad Rafael Landívar, Quetzaltenango, Quetzaltenango. Recuperado el Agosto de 2018, de <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2014/05/22/Mendoza-Erika.pdf>
- › Rojas, N. (2011). *Perfiles y Perspectivas*. Revista infancias imágenes, 43-46 .
- › Suarez, O., & Moreno, J. (s.f.). La Familia como eje fundamental en la formación de valores en el niño. Universidad de Carabobo, Venezuela, Caracas. Recuperado el 28 de Julio de 2019, de http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/puericultura/la_flia_como_eje_en_la_formacion_de_valores.pdf



PÁGINAS WEB

- › Barrios, Y. (31 de julio de 2012). La importancia de la capacitación. Obtenido de Pymempresario: <https://www.pymempresario.com/2012/07/la-importancia-de-lacapacitacion/>
- › Casa de Dios, I. (2018). Casa de Dios: Iglekids. Obtenido de Casa de Dios: Sitio Oficial: <https://casadedios.org/iglekids/>
- › Estudio, N. (29 de Noviembre de 2017). 5 tendencias de Diseño Gráfico que serán influyentes en el 2018. Obtenido de Nómade *Design and Development Website*: <http://nomadeweb.com/es/2017/11/29/5-tendencias-del-diseno-grafico-en-2017-que-seguiran-influyentes-en-el-2018/>
- › Latinoamérica, R. G. (9 de febrero de 2013). Red Gráfica Latinoamérica. Obtenido de DISEÑO: <http://redgrafica.com/La-Ilustracion-infantil-y-juvenil>
- › Mique. (28 de enero de 2010). La importancia del color en el Diseño gráfico. Recuperado el 18 de Agosto de 2018, de Estudio Creativo Mique: <http://www.mique.es/la-importancia-del-color-en-el-diseno-grafico/>
- › Pérez, P. (11 de noviembre de 2017). Pao Perez. Obtenido de Branding en Diseño gráfico: <https://paoperez.com/combinaciones-tipograficas-coaching-consultoria/>
- › Ruyán, D. (2014). La Iglesia en Guatemala y los límites en su misión. Razón y pensamiento Cristiano. Obtenido de http://www.revista-rypc.org/2014/01/laiglesia-en-guatemala-y-los-limites_794.html
- › Victoria Uribe, R., Ultrilla Cobos, A., & Santamaría Ortega, A. (2017). Diseño de juegos de mesa. Una introducción al tema con enfoque para diseñadores industriales. Revista Legado de Arquitectura y Diseño, 21. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=477948279062>
- › Vida Real.tv, I. (2018). Iglesia Vida Real.tv: Generaciones. Obtenido de Sitio Oficial de Iglesia Vida Real: <https://vidareal.tv/ministerios/infantil>



GLOSARIO

Bará

- » Esta palabra hebrea completa significa literalmente “en [el] principio [de]”. La misma construcción se encuentra en varias partes de la Biblia. Suele utilizarse para describir cuando Dios crea de la nada, así como lo dice en Génesis 1:1. Esta palabra se utiliza solo para describir a Dios creando algo, pues Él es el único que puede crear a partir de nada.

Boceto

- » Es el esquema básico que conforma la pre-visualización de un futuro proyecto artístico. Su función principal es mostrar la viabilidad de una idea y comprobar la reacción de un tercero (como un cliente o jefe de equipo), de manera que se identifiquen las modificaciones necesarias en el proyecto.

Brief

- » Un *brief* de diseño es un documento integral que reúne los parámetros con los que un diseñador puede empezar a elaborar una pieza gráfica. Este documento da una idea clara de lo que debe hacer y permite al diseñador planear su trabajo desde conceptos concretos.

Legibilidad

- » En pocas palabras, la legibilidad puede definirse como la cualidad que tiene un texto para que pueda ser leído.

Mockup

- » Se trata de fotomontajes o prototipos muy utilizados en diseño gráfico, porque permiten hacer pruebas del aspecto final de un trabajo y mostrarlo a los clientes.

Tanak

- » También conocido como Tanaj o Biblia hebrea, es el conjunto de los veinticuatro libros canónicos en el judaísmo. Se divide en tres grandes partes: la Torá (Ley), los Nevi'im (Profetas) y los Ketuvim (Escritos). Constituye aquello que los cristianos denominan Antiguo Testamento, aunque éstos tienen 46 libros en lugar de 24.

Tipografía

- » Procedente del griego, la tipografía es el arte de componer letras para comunicar un mensaje, y por tanto, su técnica radica en la elección y el uso de “tipos” o “fuentes”, así como de símbolos que forman parte de un texto escrito.



1. Planes de Acción

1.1. Plan de acción para realizar diagnóstico

Aspecto a evaluar	Individuo	Fuente de información	Instrumento	Lugar/Vía	Fecha
1 Misión, Visión	*****	Fuente Interna	Observación	Página de FB	01/02/2018
2 Divulgación y medios	*****	Fuente Interna/cuantitativa	Observación	Página de FB (lista de cotejo)	02/02/2018
3 Programas de Capacitación de personal	Carlos Bolaños - Consuelo Acajábón (Voluntarios con 10 años de experiencia)	Fuente Externa/cualitativa	Anécdotas	Oficinas Centrales ZC	04/02/2018
4 Cobertura-Grupo objetivo	Ester Reyes - Directora	Fuente Interna/cuantitativa	Bases de datos - Cuadros de asistencia	Correo Electrónico	07/02/2018
5 Programas de formación, recursos de capacitación personal, Servicios, cobertura	Ester Reyes - Directora	Fuente Interna/cualitativa	Entrevista	Oficinas Centrales ZC	07/02/2018
6 Recursos o medios de Comunicación de Capacitaciones de personal	*****	Fuente Interna	Bases de datos - manuales -PDF's	Correo Electrónico	08/02/2018
7 Grupo objetivo	Maestros voluntarios	Fuente Externa/cuantitativa	Encuesta	Survey Monkey	11/02/2018
8 Dificultades de comunicación en actividades institucionales externas- internas-inmediatas / acciones realizadas para debatirlo	Mónica López	Fuente Interna/cualitativa	Anécdotas	Telefónica	08/02/2018
9 Dificultades de comunicación en actividades institucionales externas- internas-inmediatas / acciones realizadas para debatirlo	Débora Tor	Fuente Interna/cualitativa	Entrevista	Telefónica	08/02/2018
10 Valores, objetivos, identidad gráfica	Ester Reyes - Directora	Fuente Interna/cualitativa	Entrevista online	Oficinas Centrales ZC	09/02/2018

1.2. Plan de acción para investigación del G.O.

	Características	Grupo Objetivo	Fuente de información	Instrumento	Fecha
1	Geográficas	Maestros voluntarios de la Institución	Fuente Externa/cuantitativa	Encuesta de Google forms	9/3/2018
2	Sociodemográficas	Maestros voluntarios de la Institución	Fuente Externa/cuantitativa	Encuesta de Google forms	9/3/2018
3	Socioeconómicas	Maestros voluntarios de la Institución	Fuente Externa/cuantitativa	Encuesta de Google forms	9/3/2018
4	Psicográficas	Maestros voluntarios de la Institución	Fuente Externa/cuantitativa	Encuesta Vals II Google forms	9/3/2018
5	Relación con la institución	Maestros voluntarios de la Institución	Fuente Externa/cuantitativa	Observación	1/2/2018

2. Instrumentos Realizados

2.1. ORGANIZACIÓN

Observación / Fuente Externa: Alejandra Carías - Coordinadora Voluntaria de Zona de Campeones

- A. Problemas de comunicación en actividades internas
 - » No existe ningún tipo de comunicación desde la fuente directa, solamente unas tres o cuatro veces al año, ni siquiera en redes sociales.
- B. Problemas de comunicación en actividades externas
 - » Siempre se debe hacer un doble esfuerzo para que las plenarios de eventos externos se llenen y si estas quedan a tope, de seguro que no son personas voluntarias de casa. No hay motivación de algún tipo como para que las personas voluntarias asistan.
- C. Acciones realizadas para resolver estos problemas
 - » Por el momento sólo se están probando diferentes técnicas para las reuniones bimestrales de edificación pero aún no se han puesto en práctica, sólo estan en *draft*.

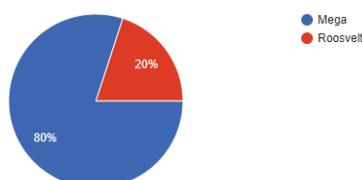
Encuesta / Fuente externa: voluntarios de ZC - Información sobre capacitaciones

Preguntas Realizadas + Resultados (40 respuestas)

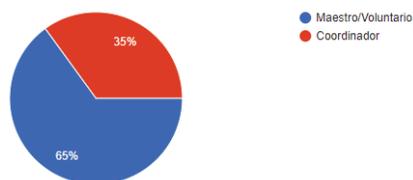
Capacitación de Zona de Campeones

Esta es una encuesta que pretende conocer cómo califican, los voluntarios directos de Zona de Campeones (personas que están directamente con los niños), las capacitaciones anuales que se realizan para el equipo. Tus comentarios son completamente anónimos por lo que es de suma importancia que puedas contestar de manera sincera y objetiva, pues tus respuestas ayudarán a mejorar nuestro servicio hacia ti y hacia Dios. Muchas gracias por tu ayuda y comentarios.

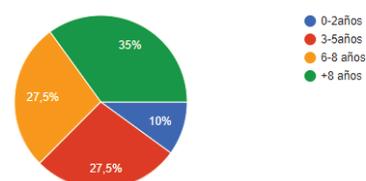
1. Sede en la que sirves



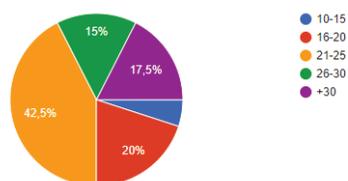
2. Tipo de voluntariado:



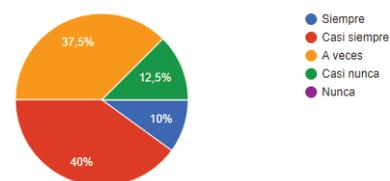
3. Años de servicio como voluntario de Zona de Campeones*



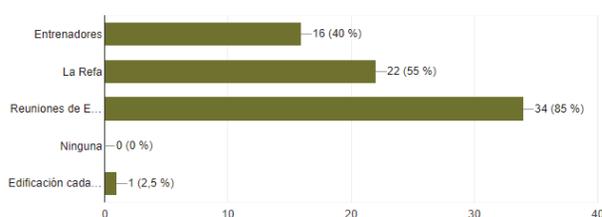
4. Edad*



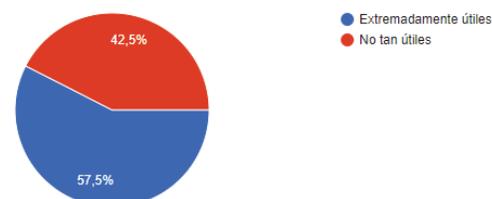
5. ¿Asistes a las capacitaciones que realiza Z.C. ? *



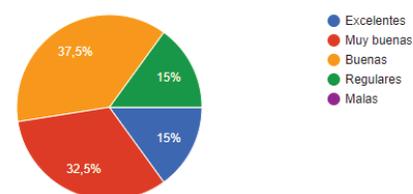
6. ¿A cuáles capacitaciones has asistido? *



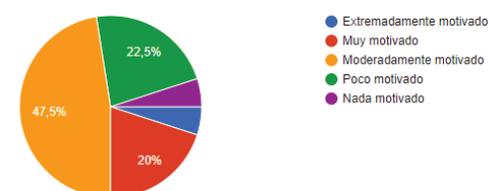
7. En general, ¿qué tan útiles han sido las capacitaciones de Z.C. para ti? *



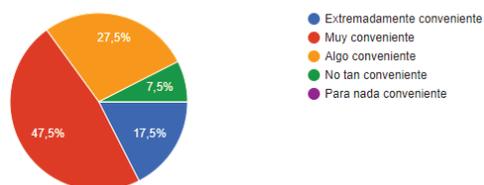
8. En general, ¿cómo calificarías las capacitaciones internas que realiza Z.C. ? *



9. En general, ¿qué tan motivado te sientes al momento de recibir invitación para asistir a una de estas capacitaciones? *

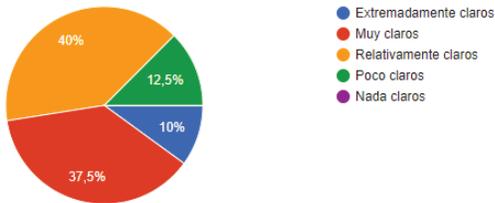


10. ¿Consideras conveniente que los temas de las capacitaciones se amplíen antes de decidir asistir o no? *

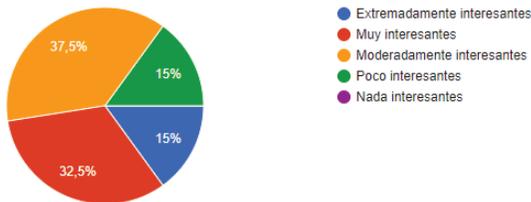


11. En general, ¿qué tan claros te quedan los objetivos de las capacitaciones de Z.C.?

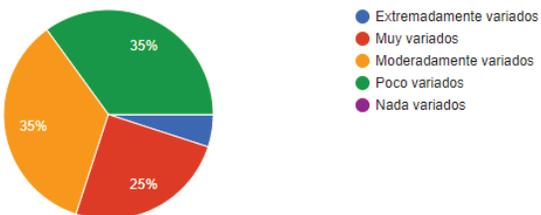
*



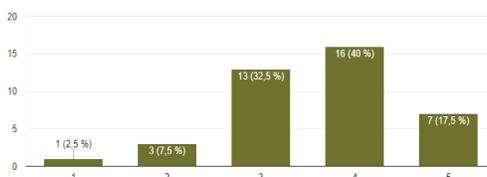
12. En general, ¿qué tan interesantes te parecen los temas de las capacitaciones de Z.C.?



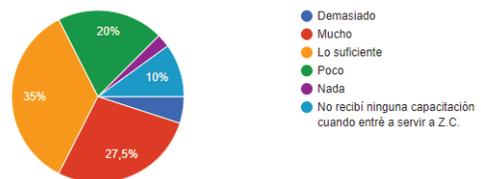
13. En general, ¿qué tan variados son los recursos usados para impartir la mayoría de capacitaciones?



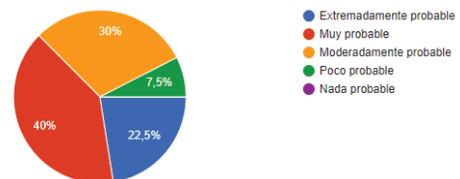
14. En general, ¿qué tan actuales te parecen los temas que se imparten en las capacitaciones de Z.C.?



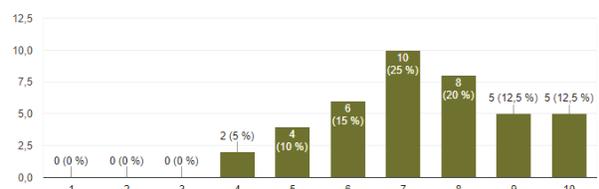
15. En general, ¿qué tanto cumplió con tus expectativas la primera capacitación como aspirante a servir en Z.C.?



16. ¿Qué tan probable es que recomiendes y/o compartas los conocimientos que adquieres en las capacitaciones de Z.C.?



17. Con tus habilidades técnicas adquiridas y los dones espirituales que posees, ¿Cuánto impacto crees que tiene tu trabajo en Z.C.?



2.2. GRUPO OBJETIVO

2.2.1. Metodología VALS DOS

El modelo VALS dos es muy usado en la planificación estratégica, uno de los pilares clave en los que se basa una empresa para desarrollar sus estrategias es la segmentación de mercados. Entre los criterios de segmentación, en la actualidad se están haciendo mayores esfuerzos por conocer los criterios de segmentación subjetivos, es decir: psicográficos y conductuales.

El modelo VALS dos segmenta a las personas adultas en ocho tipos de estilos de vida, usando un conjunto específico de rasgos psicológicos y demográficos claves, que impulsan el comportamiento del consumidor. Una representación gráfica de VALS, ilustra los ocho tipos y dos conceptos importantes para quienes queremos conocer de la mejor manera posible a los consumidores : motivaciones primarias y recursos disponibles. La combinación de motivaciones y de recursos determina cómo una persona se expresa en el mercado como consumidor.

Recursos: incluye los recursos de los que dispone un individuo como ingresos, nivel de educación, inteligencia, apoyo emocional...

Motivación principal, que determina lo que realmente impulsa al individuo. Es el conocimiento, el deseo de lograr algo o es ser social.

Como se cuenta en la historia del modelo VALS, se desarrolló teniendo en cuenta los recursos de los consumidores, así como su capacidad para aceptar los desarrollos de innovación. Después de investigar a más de 1,500 consumidores, Arnold Mitchell realmente divide a los consumidores en nueve tipos diferentes, basados en la cantidad de recursos que tenían así como sus motivaciones primarias. Estas fueron las primeras tipologías de consumidores basadas en VALS

VALS agrupa a los consumidores en base a sus respuestas a las preguntas en su encuesta especializada. Los diferentes grupos que se crean a través de VALS son:

- › Innovadores (*Innovators*)
- › Pensadores (*Thinkers*)
- › Creyentes (*Believers*)
- › Triunfadores (*Achievers*)
- › Fabricantes (*Makers*)
- › Vividores de experiencias (*Experiencers*)
- › Esforzados (*Strivers*)
- › Supervivientes (*Survivors*)

Innovadores: la clase de los consumidores en la parte superior del modelo VALS. Se caracterizan por ser personas con altos ingresos y recursos para las que la independencia es muy importante. Tienen su propio gusto por las cosas y están motivados para obtener “las cosas buenas de la vida”.

Pensadores: profesionales con elevado nivel de formación. Personas que tienen recursos altos y están motivadas por sus conocimientos. Estos consumidores toman decisiones de forma racional (al menos eso se pensaba en aquella época) y están bien informados sobre lo que ocurre en su entorno. Estos consumidores son capaces de aceptar cualquier cambio social debido a su alto nivel de conocimiento.

Creyentes: existe una sutil diferencia entre pensadores y creyentes y es que mientras que los pensadores toman sus propias decisiones, los creyentes son más sociales por naturaleza y por lo tanto confían en el momento de tomar decisiones en otros consumidores. Se caracterizan por menores recursos y son menos propensos a aceptar la innovación por su cuenta. Son la mejor clase de consumidores para la transmisión de información boca a boca.

Triunfadores: los triunfadores están principalmente motivados por – adivinen qué – logros. Estas personas quieren sobresalir en su trabajo, así como en su familia. Por lo tanto son más propensos a comprar una marca que ha demostrado su éxito en el tiempo. Los triunfadores se dicen que son los consumidores de altos recursos personal mismo tiempo, si cualquier marca va en aumento, son más propensos a adoptar esa marca más rápida.

Esforzados: grupo de consumidores de bajos recursos que desea alcanzar algunos logros son conocidos así. Estos clientes no tienen los recursos como para considerarse triunfadores pero sí tienen valores similares a un triunfador. Si un esforzado puede obtener los recursos necesarios como ingresos altos o estado social entonces puede llegar a convertirse en un triunfador.

Vividores de experiencias: está formado por grupos de consumidores que buscan nuevas experiencias. Representados por adultos jóvenes que quieren experimentar sentirse diferentes. Esta clase de consumidores se relaciona con los usuarios que primero adoptan nuevos productos y gastan bastante dinero en comida, ropa, productos para jóvenes y servicios.

Esforzados: grupo de consumidores de bajos recursos que desea alcanzar algunos logros son conocidos así. Estos clientes no tienen los recursos como para considerarse triunfadores pero sí tienen valores similares a un triunfador. Si un esforzado puede obtener los recursos necesarios como ingresos altos o estado social entonces puede llegar a convertirse en un triunfador.

Fabricantes: son los consumidores que buscan auto expresarse pero están limitados por los recursos de los que disponen. Así están más enfocadas construir un buen entorno familiar en lugar de salir y gastar grandes cantidades de dinero. Hacerse mejores personas se convierte en una forma de expresión propia de los fabricantes.

Sobrevivientes: la clase de consumidores del modelo VALS con menos recursos y por lo tanto los menos propensos a adoptar cualquier innovación. Como no son capaces de cambiar su forma de vida, se convierten en clientes leales de la marca. Un ejemplo puede ser el de los jubilados con bajas pensiones. Así el modelo VALS se utiliza principalmente para clasificar a los consumidores basándose en sus valores, actitudes y estilo de vida. Una vez que la clasificación se ha hecho, las marcas deben saber cuáles son los tipos de clientes a los que debe dirigirse. Dependiendo de tus clientes objetivo, puedes usar estrategias de *marketing* o mensajes promocionales que se dirijan de forma correcta al target del producto.

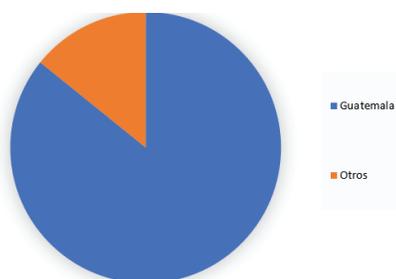
Extraído de: <https://marketingdigitalconsulting.com/modelo-vals/> y también de <https://marketingdigitalconsulting.com/modelo-vals-dos/>

A continuación, se presentan las preguntas de la encuesta VALS y sus respectivos análisis para deducir exactamente en cuál de los grupos (primario y secundario) se encuentra el grupo objetivo seleccionado para este proyecto.

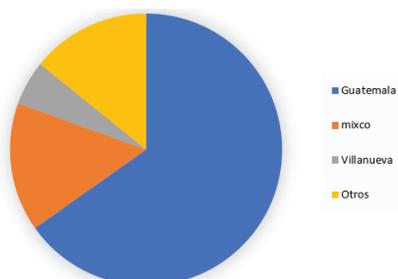
2.2.2. Instrumento de evaluación del grupo objetivo + gráficas de respuesta

Geográficas

> Departamento

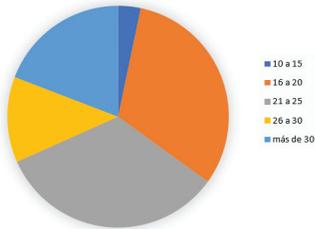


> Municipio

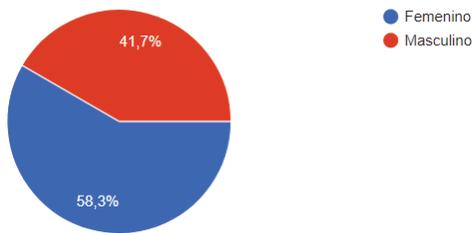


Sociodemográficas

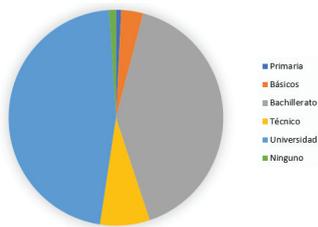
» Edad



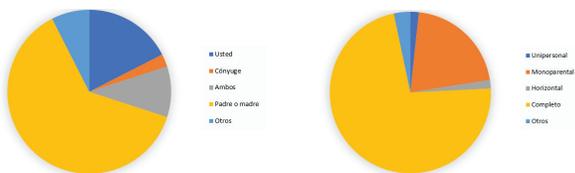
» Género



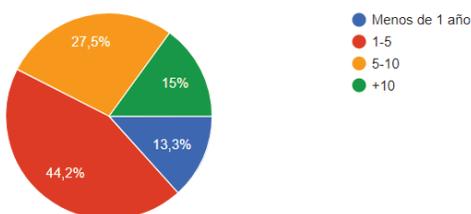
» Escolaridad



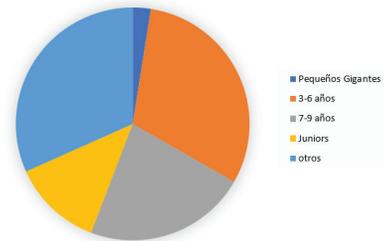
» Composición y Responsabilidad Familiar



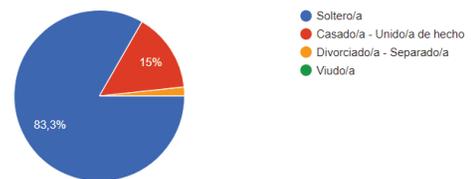
» Años sirviendo en Zona de Campeones



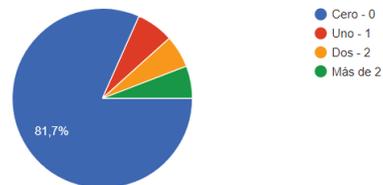
» Área de servicio de Zona de Campeones



» Estado Civil

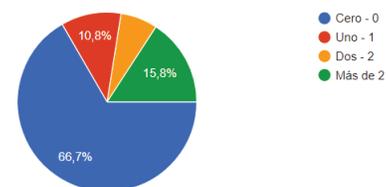


» Cantidad de hijos

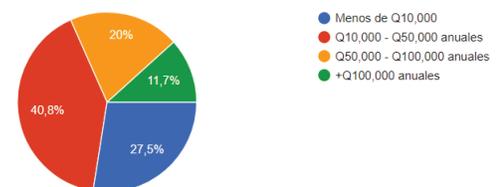


Socioeconómicas

» Personas que dependen económicamente de usted

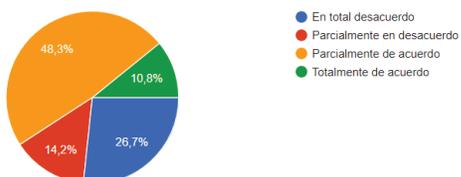


» Ingreso económico anual

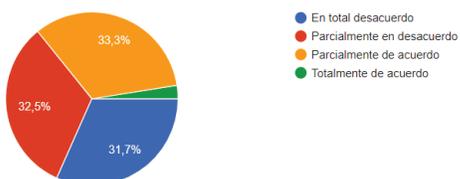


Encuesta Vals dos

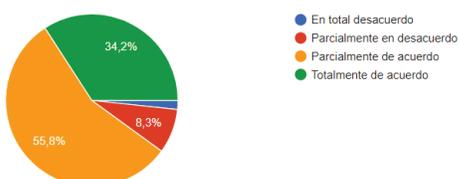
» Me he interesado en teorías. *



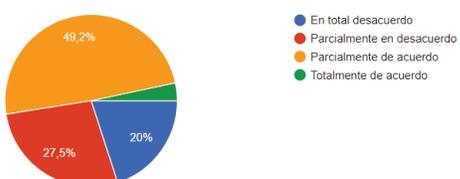
» Me gusta la gente escandalosa y las cosas. *



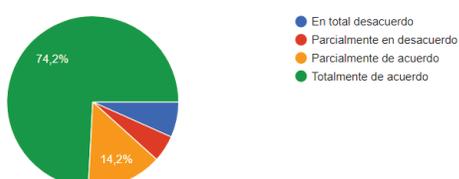
» Me encanta hacer cosas que puede utilizar todos los días.



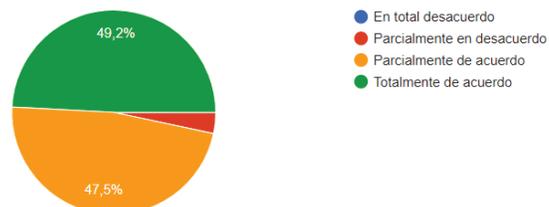
» Sigo las últimas tendencias y las modas *



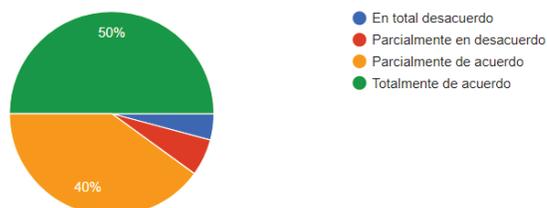
» Así como la Biblia dice, literalmente, el mundo fue creado en seis días. *



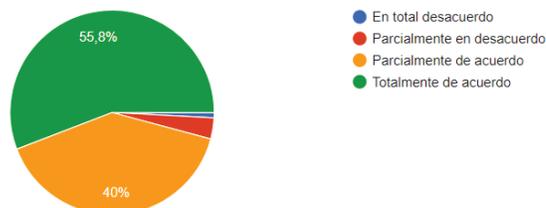
» Me gusta estar a cargo de un grupo.



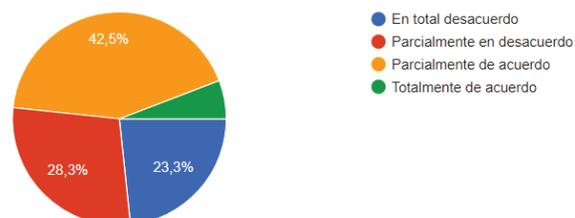
» Me gusta aprender sobre el arte, la cultura y la historia. *



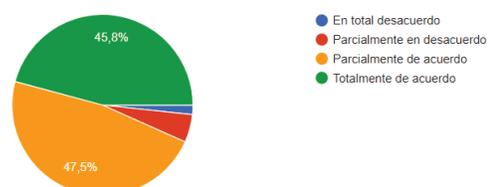
» Me gusta la emoción. *



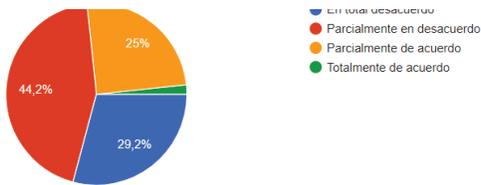
» Estoy realmente interesado en sólo un par de cosas. *



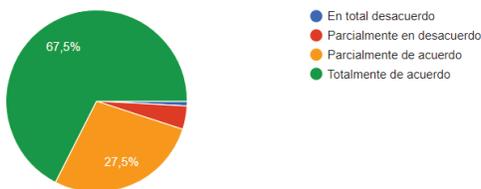
» Prefiero hacer algo más que comprar. *



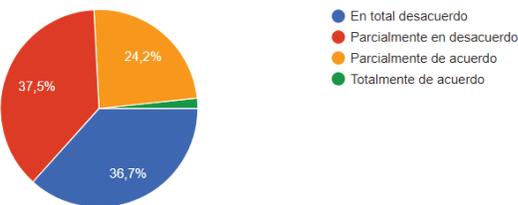
» Me visto más a la moda que la mayoría de la gente. *



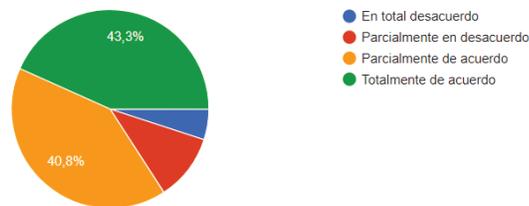
» El gobierno debería incentivar las oraciones en los colegios. *



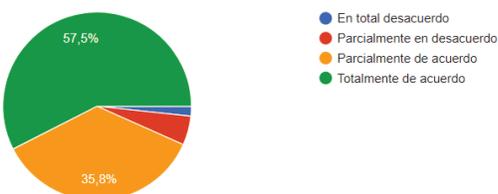
» Tengo más capacidad que la mayoría de la gente. *



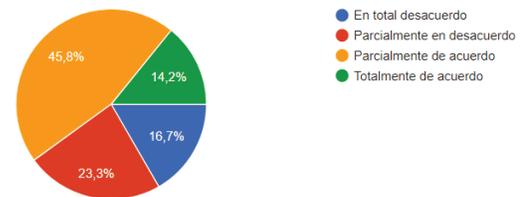
» Me gusta aprender cosas, incluso si nunca puede ser de alguna utilidad para mí. *



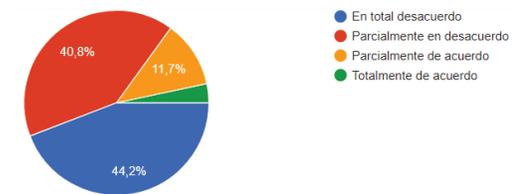
» Me gusta hacer cosas con mis manos. *



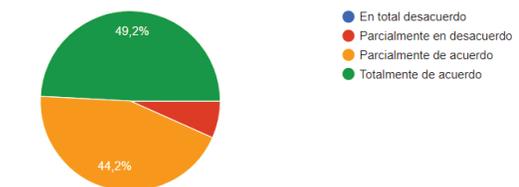
» Yo me considero un intelectual. *



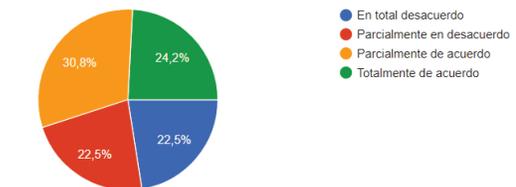
» Debo admitir que me gusta presumir. *



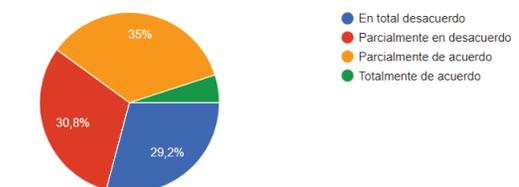
» Me gusta probar cosas nuevas. *



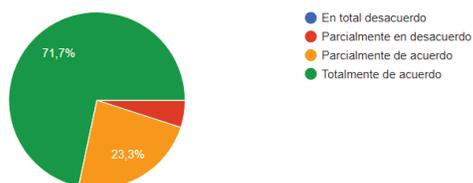
» Estoy muy interesado en cómo funcionan las cosas mecánicas, así como los motores. *



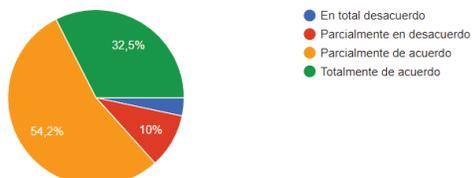
» Me gusta vestir a la última moda. *



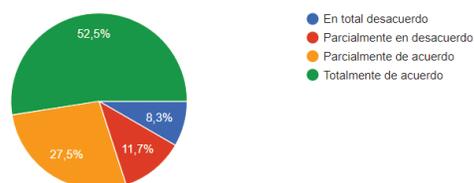
» Hay demasiado sexo en la televisión hoy en día. *



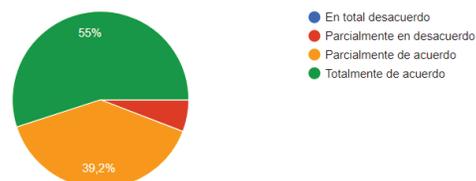
» Me gusta liderar a otros. *



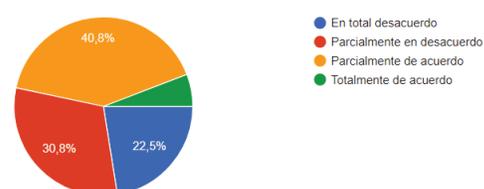
» Me gustaría pasar un año o más en un país extranjero. *



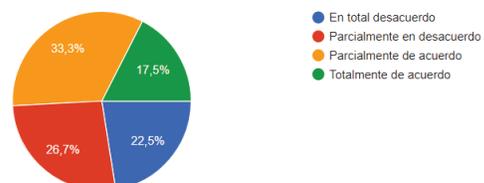
» Me gusta mucho el entusiasmo en mi vida. *



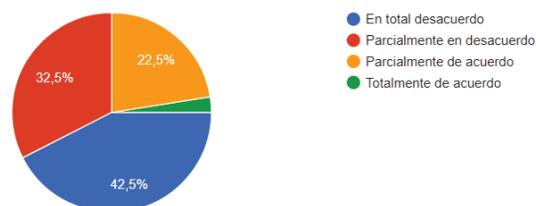
» Debo admitir que mis intereses son un poco estrechos y limitados. *



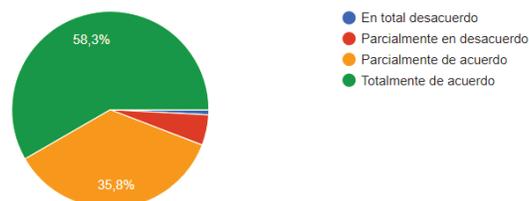
» Me gusta hacer cosas de madera, metal u otros materiales. *



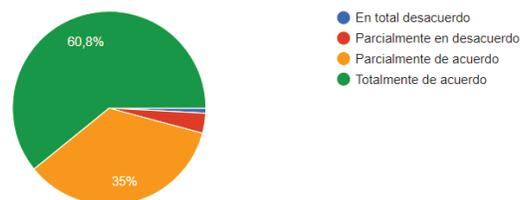
» Quiero ser considerado a la moda. *



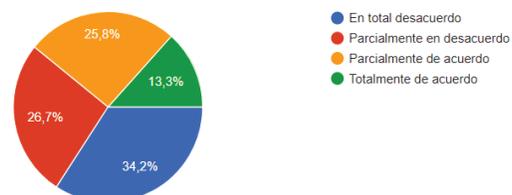
» Me gusta el desafío de hacer algo que nunca había hecho antes. *



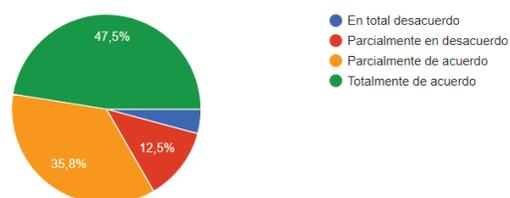
» Me gusta hacer cosas que son nuevas y diferentes. *



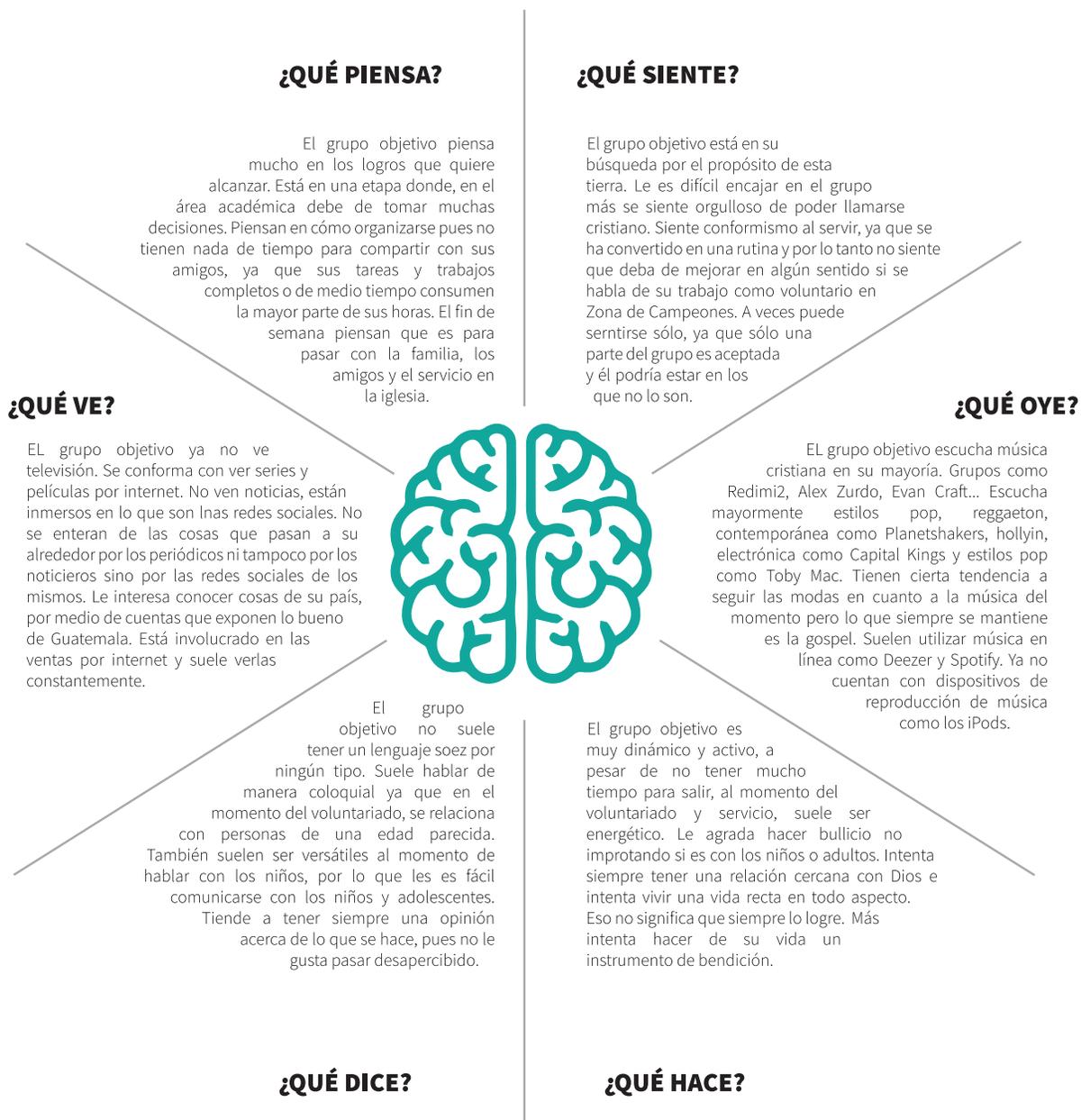
» Me gusta mirar a través de la rejilla del hardware (parte física de una computadora) o tiendas de automóviles. *



» Me gustaría entender más acerca de cómo funciona el universo



2.2.3. Mapa de Empatía



3. Validaciones

3.1. Autoevaluación: Nivel de Producción Gráfica 1

INSIGNIAS				
Aspecto a Evaluar	Descripción	Diseño 1	Diseño 2	Diseño 3
Congruencia con el concepto	Cuánto se apega el boceto al concepto creativo.	5/5	5/5	5/5
Connotación	Alto porcentaje de representación sobre las características deseadas.	3/5	4/5	5/5
Jerarquía	Recorrido visual que aporte al orden e importancia de todos los elementos.	3/5	3/5	4/5
Equilibrio	Contiene un peso visual bien contruido.	2/5	3/5	5/5
Impacto Visual	Cuán atractivo es para el público, ¿llama la atención?	1/5	3/5	5/5
TOTAL		13/25	18/25	24/25
TABLERO				
Aspecto a Evaluar	Descripción	Diseño 1	Diseño 2	Diseño 3
Comprensible	¿Se logra entender el personaje que se está representando?	3/5	5/5	5/5
Congruencia con el concepto	Cuán atractivo es para el público, ¿llama la atención?	3/5	4/5	4/5
Impacto visual (G.O.)	Cuán atractivo es para el público, ¿llama la atención?	2/5	4/5	3/5
Equilibrio	Contiene un peso visual bien contruido.	2/5	5/5	5/5
Dinamismo	Contiene energía, movimiento e innovación.	3/5	5/5	5/5
TOTAL		14/25	23/25	22/25
PERSONAJE				
Aspecto a Evaluar	Descripción	Diseño 1	Diseño 2	Diseño 3
Abstracción	Se logra representar el concepto de forma simple pero auténtica.	3/5	4/5	5/5
Congruencia con el concepto	Cuánto se apega el boceto al concepto creativo.	4/5	4/5	5/5
Connotación	Alto porcentaje de representación sobre las características deseadas.	3/5	2/5	5/5
Equilibrio	Contiene un peso visual bien contruido.	4/5	5/5	5/5
Impacto Visual	Cuán atractivo es para el público, ¿llama la atención?	3/5	5/5	5/5
TOTAL		17/25	20/25	25/25

3.2. Validación: Nivel de Producción Gráfica 2

- › El instrumento de validación de este nivel, se encuentra dentro del siguiente código QR.



- › Los insumos utilizados fueron una presentación en PDF que contenía información general del proyecto.



3.3. Validación: Nivel de Producción Gráfica 3

- El instrumento de validación de este nivel, se encuentra dentro del siguiente código QR.



CLIENTE



GRUPO OBJETIVO

- El único material extra que se utilizó, fueron copias del manual de instrucciones y un A0 que contenía las tres secciones principales que se presentan en el informe.



4. Fotografías

4.1. Validación: Nivel de Producción Gráfica 2



4.2. Validación: Nivel de Producción Gráfica 3



5. Contactos Cotizados

5.1. Material Impreso

Last Minute - Sede Ciudad San Cristóbal

- » Dirección: 3ª Calle 10-72, Zona 8 – Manzana D Lote 2, Sector 9-A, San Cristóbal I, Mixco
- » Teléfono: 2296-1728 ó 29 / 5558-2352
- » Correo Electrónico: sancristobal@lastminute.net.gt

DG Print

- » Contacto: Leonel Illescas
- » Dirección: Edificio T-1 2do nivel Asociación de diseño gráfico, zona 12 ciudad universitaria Usac
- » Teléfono: 2442-2820
- » Correo Electrónico: dgprint.impresiones@gmail.com

5.2. Material textil

Allan Estrada - Sublimación de tela para bolsa.

- » Teléfono: 5642-8171
- » Correo Electrónico: alllan182@gmail.com

Néstor Sánchez - Sublimación de Tablero

- » Teléfono: 4214-3855
- » Correo Electrónico: evoluciondg@gmail.com

5.3. Otro

Dollarcity Guatemala

- » Aquí se compraron las piezas de madera, marcadores y bolsas donde se almacenan las secciones del juego.

Fractal: impresión 3D

- » Contacto: Ariel López
- » Teléfono: 5956-3894
- » Correo Electrónico: fractal3dgt@gmail.com

Gladys Tobar Aguilar
Doctorado en Educación y Licenciatura en Letras
40 calle "B" 5-11, zona 8, Guatemala, Guatemala, C.A.
Cel. 50051959 y 59300210

Guatemala, 30 de abril de 2019.

MSc. Arquitecto
Edgar Armando López Pazos
Decano
Facultad de Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala

Señor Decano:

Atentamente, hago de su conocimiento he realizado la revisión de estilo del proyecto de graduación "***Juego didáctico para contribuir al fortalecimiento de las metodologías lúdicas del departamento de capacitación de Zona de Campeones de la Iglesia Fraternidad Cristiana de Guatemala***" de la estudiante ***Ivonne Alejandra Carías Ramos*** de la Facultad de Arquitectura: carné universitario ***201401086***, previamente a conferírsele el título de *Diseñador Gráfico* en el grado académico de Licenciado.

Luego de las adecuaciones y correcciones que se consideraron pertinentes en el campo lingüístico, considero que el proyecto de graduación que se presenta, cumple con la calidad técnica y científica requerida.

Al agradecer la atención que se sirva brindar a la presente, me suscribo respetuosamente,



Dra. Gladys Tobar
Colegio de Humanidades
Número de colegiada 1450

Gladys Tobar Aguilar
LICENCIADA EN LETRAS
Colegiada 1450

“Juego didáctico para contribuir con el fortalecimiento de las metodologías lúdicas utilizadas en el departamento de capacitación del Ministerio de Zona de Campeones de la Iglesia Fraternidad Cristiana de Guatemala”

Proyecto de Graduación desarrollado por:



Ivonne Alejandra Carías

Asesorada por:



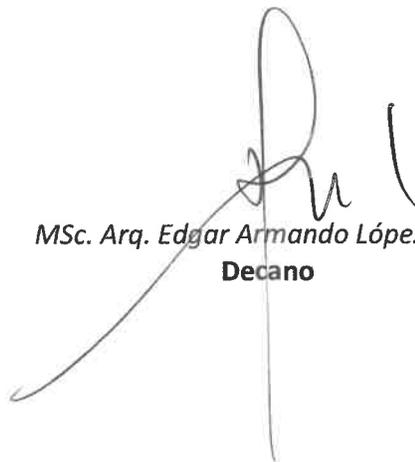
MSc. Licda. Ileana Reina



MSc. Licda. Anggely Enriquez

Imprímase:

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”



MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos
Decano

“Pues todos hemos pecado; nadie puede alcanzar la meta gloriosa establecida por Dios. Sin embargo, Dios nos declara justos gratuita y bondadosamente por medio de Cristo Jesús, quien nos liberó del castigo de nuestros pecados. Pues Dios ofreció a Jesús como el sacrificio por el pecado. Las personas son declaradas justas a los ojos de Dios cuando creen que Jesús sacrificó su vida al derramar su sangre. Ese sacrificio muestra que Dios actuó con justicia cuando se contuvo y no castigó a los que pecaron en el pasado, porque miraba hacia el futuro y de ese modo los incluiría en lo que llevaría a cabo en el tiempo presente. Dios hizo todo eso para demostrar su justicia, porque él mismo es justo e imparcial, y declara a los pecadores justos a sus ojos cuando ellos creen en Jesús.”

ROMANOS 3:23-26 (NTV)

