



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

**“APLICACIÓN DEL DISEÑO GRÁFICO EN MATERIAL DIDÁCTICO
AXIOLÓGICO PARA LOS NIÑOS DE 7MO DE BÁSICA - ESCUELA JULIO
ESTUPIÑÁN TELLO (ESMERALDAS)”**

**“Tesis de Grado, previa obtención del título de
Licenciado en Diseño Gráfico”**

ERIKA JUDITH ZAMBRANO CARRILLO

RIOBAMBA – ECUADOR

2013

Agradezco primeramente a Dios, porque sin el nada fuera posible.

A mi madre por su apoyo incondicional y sus palabras de aliento cuando sentía desmayar.

A todos los docentes que fueron parte en el camino de mi formación como Diseñadora.

En especial a las diseñadoras Ma. Alexandra López quién fue mi directora de tesis y Mónica Sandoval primer miembro del tribunal, mil gracias por la disposición y colaboración cada vez que les necesitaba y sobre todo por la paciencia que supieron tenerme.

A quienes hicieron posible la realización de esta tesis como, directivos, profesores, alumnos y padres de familias del establecimientos que me abrió sus puertas, Escuela “Julio Estupiñán Tello”.

Agradezco a todas aquellas personas que me brindaron su apoyo y ayuda en la realización de esta tesis.

Dedico esta tesis a los dos motores de mi vida primeramente a Dios por ser el artífice de mi vida.

A mi madre, por su entrega, sacrificio y dedicación a mí, por su ejemplo de lucha, constancia y perseverancia hacia la vida.

FIRMAS RESPONSABLES Y NOTA

	Firma	Fecha
Ing. Iván Menes Camejo Decano de la Facultad	_____	_____
Arq. Ximena Idrobo Director de Escuela	_____	_____
Dis. Ma. Alexandra López Director o Tutor	_____	_____
Dis. Mónica Sandoval Miembros del Tribunal	_____	_____
Tlgo. Carlos Rodríguez Director del Centro de Documentación	_____	_____
Nota de la Tesis	_____	

RESPONSABILIDAD DEL AUTOR

“Yo, Erika Judith Zambrano Carrillo, soy la responsable de las ideas, doctrinas y resultados expuestos en esta Tesis, y el patrimonio intelectual de la misma pertenecen a la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo”.

Nombre y firma del autor

ÍNDICE DE ABREVIATURAS

TIC.: Tecnologías de la información y comunicación.

ÍNDICE GENERAL

PÁG.

PORTADA

AGRADECIMIENTO

DEDICATORIA

HOJA DE FIRMAS

FIRMA DE RESPONSABILIDAD

ÍNDICE DE ABREVIATURAS

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE FIGURAS

ÍNDICE DE TABLAS

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I

DATOS GENERALES

1.1. Antecedentes	19
1.2. Justificación	21
1.3. Objetivos	22
1.3.1. Objetivo General	22
1.3.2. Objetivos específicos	22
1.4. Hipótesis	23
1.5. Planteamiento del problema	23

CAPÍTULO II

LA ESCUELA, LOS NIÑOS Y LOS VALORES

2.1. Antecedentes de la Escuela “Julio Estupiñán Tello”	25
2.1.1. Visión y Misión	26
2.1.1.1. Visión	26
2.1.1.2. Misión	27
2.1.2. Organización laboral	27
2.1.3. Infraestructura	28
2.1.4. Actividades curriculares	28
2.1.5. Actividades extracurriculares	28
2.2. Los Niños	29
2.2.1. Características generales del desarrollo evolutivo de los niños de 10 a 12 años	30
2.2.2. Características generales de los niños de séptimo año de básica	33
2.3. Los valores	33
2.3.1. Importancia de los valores	35
2.3.3. Los valores y los niños	36
2.3.4. Los valores como parte de la educación	37
2.3.5. La responsabilidad del diseño gráfico frente a la pérdida de valores	38
2.4. Métodos de enseñanza	41
2.4.1. Material Didáctico	42
2.4.2. El material didáctico como método de enseñanza	43
2.4.3. Tipos de Material didáctico	44
2.4.4. El juego y los niños	47

CAPÍTULO III

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

3.1. Generalidades del Diseño Gráfico	50
3.2. Elementos de Composición	51
3.2.1 Elementos Básicos de la Comunicación Visual	51
3.2.2. Forma y Textura	52
3.2.3. Color	53
3.2.3.1. Teoría del Color	56
3.2.3.2. Clasificación de los colores	56
3.2.3.3. Propiedades del color	58
3.2.3.4. El color y las emociones en los niños	59
3.2.3.5. Psicología del Color	60
3.2.4. Tipografía	66
3.2.4. 1. Elementos tipográficos	69
3.3. Semiótica	71
3.3.1. La semiótica y la comunicación	74
3.4. La ilustración	75
3.4.1. Tipos de ilustraciones	76
3.4.1.1. Ilustración Publicitaria	76
3.4.1.2. Ilustración Editorial	76
3.4.1.3. Ilustración Literaria	76
3.4.1.4. Ilustración Corporativa	76
3.4.1.5. Ilustración Cultural	76
3.4.1.6. Ilustración Científica	77

3.4.2. Ilustración infantil	77
-----------------------------	----

CAPÍTULO IV

DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. La Presencia de los valores en la Escuela Julio Estupiñán Tello.	79
4.1.1. Tipos de material didáctico existente en la escuela	80
4.1.2. Temas tratados	80
4.1.3. Presencia de valores en los niños	81
4.1.4. Ausencia de valores en los niños	83
4.2. Valores en la sociedad Esmeraldeña	84
4.3. Análisis de los valores a inculcar en los niños	85
4.4. Material didáctico para la escuela Julio Estupiñán Tello	87
4.4.1. Análisis del material didáctico utilizado actualmente	104
4.4.2. Material didáctico apropiado	104

CAPÍTULO V

DESARROLLO DE LA PROPUESTA

5.1. Segmentación de la población	105
5.2 Descripción de la propuesta a partir de las características de de los niños.	105
5.3. Planificación de los soportes gráficos que constituirán el material didáctico.	106
5.4. Creación de la Identidad Visual para el material didáctico	107
5.4.1. Construcción de la Marca	107
5.4.2. Cromática	107
5.4.3. Tipografía	108

5.4.4. Logotipo	108
5.5. Ilustraciones	108
5.5.1. Creación de los personajes	109
5.5.2. Creación de las escenas del juego	110
5.5.3. Creación elementos del juego	111
5.5.3.1. Tarjetas de actitudes	111
5.5.3.2. Descripción de cada tarjeta	111
5.5.3.3. Creación de las Tarjetas	119
5.5.3.5. Creación del juego.	122
5.5.3.5. Sustentación de Diseño del Juego	122

CAPÍTULO VI

ETAPAS DE PRUEBA VALIDACIÓN FINAL

6.1. Introducción y Presentación de la actividad	129
6.2. Explicación de la mecánica del Material Didáctico	129
6.5. Inicio de la actividad con el Material Didáctico	131
6.6. Fin de la actividad con el Material Didáctico	132

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

RESUMEN

SUMMARY

GLOSARIO TÉCNICO

BIBLIOGRAFÍA

ANEXOS

ÍNDICE DE FIGURAS

DESCRIPCIÓN	PÁG.
Figura II. 1 Escuela “Julio Estupiñán Tello”	26
Figura III. 2: Colores Primarios	56
Figura III. 3: Colores Secundarios	56
Figura III. 4: Colores Terciarios	56
Figura III. 5: Colores Cálidos - Fríos	57
Figura III. 6: Colores Complementarios	57
Figura III. 7: Colores Tierra	57
Figura III. 8: Colores Quebrados	57
Figura IV. 9: Árbol de Valores patio	81
Figura IV. 10: Árbol de Valores aula	81
Figura IV. 11: Pregunta N° 1	82
Figura IV. 12: Pregunta N° 2	83
Figura IV.13: Pregunta N° 3	87
Figura IV. 10. Pregunta N° 4	88
Figura IV. 14. Pregunta N° 5	89
Figura IV. 15. Pregunta N° 6	90
Figura IV. 16. Pregunta N° 6	91
Figura IV. 17. Pregunta N° 6	92
Figura IV. 18. Pregunta N° 6	93
Figura IV. 19. Pregunta N° 6	94
Figura IV. 20. Pregunta N° 6	95

Figura IV. 21. Pregunta N° 7	96
Figura IV. 22. Pregunta N° 8	97
Figura IV. 23. Pregunta N° 1	98
Figura IV. 24. Pregunta N° 2	99
Figura IV. 25. Pregunta N° 3	100
Figura IV. 26. Pregunta N° 4	101
Figura IV. 27. Pregunta N° 5	102
Figura IV. 28. Pregunta N° 6	103
Figura V. 29. Retícula Del Logo	107
Figura V. 30. Logotipo del Juego	108
Figura V. 31. Personajes principales	109
Figura V. 32. Escenas del juego	110
Figura V. 33. Descripción de las tarjetas de la puntualidad	111
Figura V. 34. Descripción de las tarjetas de la responsabilidad	113
Figura V. 35. Descripción de las tarjetas de la tolerancia	114
Figura V. 36. Descripción de las tarjetas de la honestidad	115
Figura V. 37. Descripción de las tarjetas de la orden y limpieza	117
Figura V. 38. Descripción de las tarjetas de la respeto	118
Figura V. 39. Retícula base Tarjetas	120
Figura V. 40. Aplicación de la retícula base	120
Figura V. 41. Partes de la tarjeta	121
Figura V. 42. Símbolos del juego	124
Figura V. 43. Retícula del juego	125
Figura V. 44. Arquitectura del juego	126

Figura V. 45. Credenciales del juego	127
Figura V. 46. Dado del juego	127
Figura V. 47. Banderines del juego	128
Figura VI. 48. Introducción y presentación del Juego	130
Figura VI. 49. Inicio del Juego	130
Figura VI. 50. Pregunta de validación1.	132
Figura VI. 51. Pregunta de validación2.	133
Figura VI. 52. Pregunta de validación3	133
Figura VI. 53. Pregunta de validación 4	134
Figura VI. 54. Pregunta de validación5	134
Figura VI. 55. Pregunta de validación1	135
Figura VI. 56. Pregunta de validación 2	135
Figura VI. 57. Pregunta de validación 3	136
Figura VI. 58. Pregunta de validación 4	136
Figura VI. 59. Pregunta de validación 5	137
Figura VI. 60. Pregunta de validación 6	137

ÍNDICE DE TABLAS

DESCRIPCIÓN	PÁG.
Tabla IV. I. Pregunta N° 1	82
Tabla IV. II. Pregunta N° 2	82
Tabla IV. III. Pregunta N° 3	87
Tabla IV. IV. Pregunta N° 4	88
Tabla IV. V. Pregunta N° 5	89
Tabla IV. VI. Pregunta N° 6	90
Tabla IV. VII. Pregunta N° 6	91
Tabla IV. VIII. Pregunta N° 6	92
Tabla IV. IX. Pregunta N° 6	93
Tabla IV. X. Pregunta N° 6	94
Tabla IV. XI. Pregunta N° 6	95
Tabla IV. XII. Pregunta N° 7	96
Tabla IV. XIII. Pregunta N° 8	97
Tabla IV. XIV. Pregunta N° 1	98
Tabla IV. XV. Pregunta N° 2	99
Tabla IV. XVI. Pregunta N° 3	100
Tabla IV. XVII. Pregunta N° 4	101
Tabla IV. XVII. Pregunta N° 5	102
Tabla IV. XVIII. Pregunta N° 6	103
Tabla V. XIX. Cronograma de Trabajo	106
Tabla V. XX. Modelos de Color	107
Tabla V. XXI. Colores Para el juego	123

INTRODUCCIÓN

La pérdida gradual y progresiva de los valores dentro de la sociedad y en especial de los niños que influyen en las diferentes relaciones humanas que se desarrollan diariamente en la comunidad, hace parte de una de las tantas problemáticas de tipo social que actualmente aquejan a la sociedad Ecuatoriana y en especial a la provincia de Esmeraldas y que influyen en la generación de la violencia.

El Diseño Gráfico como profesión tiene la posibilidad de apoyar la búsqueda de soluciones a dicha problemática a través del cumplimiento de su responsabilidad social; es por ello que esta tesis está enfocada a contribuir con el mejoramiento de la calidad de vida de los niños en la comunidad; pues tiene como objetivo diseñar un material didáctico que fomente los valores entre los niños en la escuela.

La elección del diseño y producción de material didáctico como contribución en la búsqueda de la solución a la problemática de los valores, radica en la contextualización del problema dentro de ámbito de la educación básica; ya que la misma, desempeña una función relevante dentro del proceso de desarrollo del niño. Además este nivel de educación complementa la acción del hogar en lo relacionado con la adquisición de hábitos y actitudes.

La aplicación práctica del material pedagógico se enfoca en la muestra conformada por los niños del 7mo Año de Educación Básica de la escuela Julio Estupiñán Tello, en la ciudad de Esmeraldas.

El pensamiento proyectual que implica el diseño y la producción del material didáctico se fundamenta en el conocimiento de la temática y las características del grupo objetivo al cual está dirigido; por consiguiente el desarrollo metodológico parte de un enfoque teórico conceptual que congrega teorías dirigidas al desarrollo cognoscitivo, el procesamiento de la información, la percepción y la formación de los valores.

CAPÍTULO I

DATOS GENERALES

1.1. Antecedentes

La axiología o filosofía de los valores, es la rama de la filosofía que estudia la naturaleza de los valores y juicios valorativos. Está no sólo trata en su mayoría intelectual y moral de los valores positivos, sino también de los valores negativos, analizando los principios que permiten considerar que algo es o no valioso, y considerando los fundamentos de tal juicio.

Los valores son parte esencial de la vida de todo ser humano, son los que guían el proceder como personas dentro de una sociedad y determinan lo bueno o malo de las acciones; es por ello que se hace indispensable buscar métodos atractivos para fomentar los valores en los niños de hoy que serán los hombres del mañana.

Hoy en día se puede observar una crisis de valores en la sociedad esmeraldeña; ya que cada vez se hace más evidente ver a los niños delinquiendo, niñas embarazadas,

drogadicción, alcoholismo, involucrados en casos de sicariato, la pérdida de respeto por sí mismos, por la naturaleza, por las personas adultas tales como padres y maestros todos estos y más son problemas de índole social causados por la carencia de los valores.

Es por ello que, más que enseñar valores, se debe enseñar a los niños y jóvenes a valorarse por sí mismos, mostrarle que el respeto, la puntualidad, la solidaridad, la justicia social, el humanismo, la honradez, el colectivismo y entre otros son grandes valores del ser humano que se llenan de contenidos concretos según las circunstancias.

La creación de material didáctico para la enseñanza de los valores, permitirá que los niños disfruten del proceso de enseñanza y se haga más ameno el proceso de aprendizaje y así conseguir alcanzar los propósitos formativos y educativos que se persiguen con el material didáctico.

La Escuela fiscal mixta Julio Estupiñán Tello, es una escuela urbano-marginal creada hace treinta y cinco años en el barrio 20 de Noviembre de la ciudad de Esmeraldas. Cuenta con 22 maestros y 360 alumnos. Es una escuela que carece de una infraestructura adecuada para que los niños desarrollen sus habilidades y donde se puede palpar a simple vista la carencia de valores en los niños de la institución; ya sea esto por el entorno, la falta de control de los padres.

Los niños del séptimo año de educación básica en su mayoría son niños de bajos recursos económicos, donde los padres salen a trabajar y los niños pasan la mayor parte del tiempo en la escuela y cuando llegan a los hogares no encuentran a una persona

mayor que los guié y por ello son presas fáciles para aprender malos hábitos y de adoptar conductas inadecuadas.

1.2. Justificación

En este punto primeramente se expresa los motivos que han llevado a realizar la presente tesis; ya que este trabajo es parte integral para la culminación de la carrera, es por ello que se realiza un trabajo que fomente los valores en los niños, que es un tema que debe de ser interés de todos; ya que los niños son el presente y futuro.

El desarrollo del presente Material Didáctico Axiológico será de gran ayuda para los niños de la Escuela Julio Estupiñán Tello, ya que les permitirá conocer y reafirmar los valores, para que sean personas íntegras en sus actuar diario y con ello sean ejemplo para la comunidad.

El que los niños aprendan valores es un aporte muy significativo para la sociedad; ya que brindará un mejor convivir entre las personas, puesto que hoy en día eso es casi imposible.

También va hacer bueno para los padres y maestros porque van a tener niños más dóciles, responsables y sobre todo niños con una capacidad de discernir entre lo bueno y lo malo, a través de los juicios valorativos y desde luego se podrá ver en la escuela y el aula un ambiente de aprendizaje donde existen relaciones positivas y de apoyo entre compañeros cosa que se está perdiendo.

Por medio del presente trabajo también se busca que al diseño gráfico no solo se lo relacione con la publicidad comercial; sino que se puede llegar más allá, a través de la responsabilidad social al transmitir un mensaje a los niños y hacerlos personas ejemplares dentro de la comunidad.

Este tema tiene un aporte significativo para la educación y formación de los educandos; ya que brinda un apoyo en el carácter de los niños; por lo que de esto depende el éxito o fracaso de de la creación del material didáctico. En cuanto a su alcance, está investigación abre nuevos caminos para futuras tesis y desde luego instituciones educativas que presenten situaciones similares a la que aquí se plantea, sirviendo como marco referencial a éstas.

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo General

Aplicar el diseño gráfico en la creación de material didáctico axiológico para los niños de 7mo de Básica de la Escuela Julio Estupiñán Tello en la ciudad de Esmeraldas, con el propósito de aprender y practicar los valores.

1.3.2. Objetivos específicos

1.3.2.1. Recopilar y analizar la información necesaria sobre los valores existentes o carentes en los niños de la Escuela “Julio Estupiñán Tello” para la creación del material didáctico.

1.3.2.2. Analizar los valores que se han perdido en la sociedad esmeraldeña.

1.3.2.3. Investigar la metodología utilizada actualmente en la Escuela Julio Estupiñán Tello para fomentar los valores.

1.3.2.4. Determinar mediante un estudio de mercado, los soportes gráficos adecuados para constituir el material didáctico.

1.3.2.5. Elaborar el material didáctico respectivo, como resultado de la investigación, y desarrollar su Identidad Gráfica.

1.4. Hipótesis

La creación del material didáctico axiológico proporciona a los niños de las Escuela Julio Estupiñán Tello una metodología agradable y divertida de aprender y practicar los valores, en comparación a la enseñanza habitual.

1.5. Planteamiento del problema

Este problema surge como una necesidad de proporcionar una herramienta para fomentar los valores en los niños; ya que hoy en día no existe mucho material sobre este tema y es allí que esta falta de valores se convierte en un problema de diseño gráfico, debido a que no hay la información visual necesaria enfocada a los niños que generé un aprendizaje sobre este tema en la provincia. Para llevar a cabo este proyecto se pidió la colaboración de la Escuela Julio Estupiñán Tello para trabajar con los niños de 7mo año de básica.

También porque como diseñador se debe no solo pensar en crear proyectos que generen bienestar personal, sino también proyectos que permitan generar un bienestar a la comunidad.

CAPÍTULO II

LA ESCUELA, LOS NIÑOS Y LOS VALORES

2.1. Antecedentes de la Escuela “Julio Estupiñán Tello”

La Escuela “Julio Estupiñán Tello” fue creada el 28 de Julio de 1976, con la finalidad de ofrecer sus servicios a la población del barrio 20 de Noviembre, en la ciudad de Esmeraldas dirigida especialmente a los niños de bajos recursos económicos del sector.

En el mismo año la escuela fue fiscalizada con Resolución de la Dirección de Educación de la Provincia de Esmeraldas.

Quienes conforman la institución tienen la responsabilidad de desarrollar una educación de calidad lo que les lleva a involucrarse y contribuir para obtener un mejor nivel de desarrollo de la sociedad.

La escuela Julio Estupiñán Tello posee un edificio propio y cuenta con una infraestructura física regular, aulas reducidas y poco funcionales, personal capacitado para dar cabida a 360 estudiantes de los cuales 176 son niñas y 184 son niños. Además

está escuela recibe la colaboración del Centro de Salud San Vicente de Paúl con los servicios médicos y odontológicos.



Figura II. 1 Escuela “Julio Estupiñán Tello”
Fuente: Erika Zambrano

2.1.1. Visión y Misión

2.1.1.1. Visión

Contar con un personal docente capacitado que se proyecté a los cambios actuales, tomando en cuenta la filosofía y corrientes pedagógicas innovadoras que respondan a las necesidades de los educandos.

Formar estudiantes que sirvan a la sociedad con una educación crítica, reflexiva, motivadora, de tal manera que estimulé y promueva la presencia de todos los miembros de nuestra comunidad.

2.1.1.2. Misión

La escuela Julio Estupiñán Tello # 495, es una institución que presta sus servicios a la sociedad esmeraldeña y especialmente al sector del barrio 20 de Noviembre, cuenta con alumnos de 2do al 7mo Año de Educación Básica, desarrollando una educación de calidez, calidad y funcional, fundamentada en el paradigma cognitivo, ecológico y contextual en corrientes pedagógicas activas, críticas y reflexivas que permiten la formación integral de los estudiantes y por ende de la comunidad en general.

2.1.2. Organización laboral

La escuela fiscal mixta Julio Estupiñán Tello está conformada por 22 maestros, 2 con auxiliares de servicios y un guardián.

El personal docente se encuentra distribuido de la siguiente manera:

Director - profesor

12 profesores, 1 para cada año de educación básica (2 paralelos por cada año básico)

1orientadora

1 profesora del aula de apoyo

2 profesoras de cultura estética

1 profesora de inglés

1 profesora de computación

1 profesor de cultura física

1 profesora de educación para la salud

1 profesor de danza afro

2.1.3. Infraestructura

La institución posee un local propio y en cuanto a la infraestructura del establecimiento educativo cuenta con un bloque de dos plantas con cinco aulas para clases regulares, la dirección, la orientación, aula de apoyo y una aula para computación, en otro bloque con tres aulas divididas para dos paralelos cada una y una casa prefabricada en donde funciona otra aula, baterías higiénicas para niños, otra para niñas y la de los maestro, cuatro duchas, un bar y la casa del guardián.

En cuantas áreas recreacionales solo cuenta con una cancha en donde los niños juegan o realizan cultura física.

2.1.4. Actividades curriculares

La institución se encuentra aplicando la Actualización y Fortalecimiento Curricular, tal como lo dispone la Nueva Ley Orgánica de Educación Intercultural, dentro de ello, se encuentran:

- El desarrollo de los bloques curriculares.
- Los planes de lección
- Las guías de estudio dirigido.

2.1.5. Actividades extracurriculares

Las actividades extra curriculares son aquella que se realizan fuera de los horarios académicos. Las cuales forman parte muy importante del desarrollo de los niños las mismas que se dividen en deportivas y culturales.

Entre las actividades deportivas se tienen las disciplinas de atletismo, baloncesto, fútbol, las actividades culturales con las que se trabajan están las clases de danza afro las mismas que fortalecen la identidad cultural en los niños.

A través de las actividades extracurriculares se fomentan el trabajo en equipo y se concientiza sobre la importancia de la perseverancia, para alcanzar una meta.

2.2. Los Niños

Los niños son un ser humano que aún no ha alcanzado la pubertad. Por lo tanto, es una persona que está en la niñez y que tiene pocos años de vida.

En un sentido más amplio, la niñez abarca todas las edades del niño: desde que es un lactante recién nacido hasta la pre-adolescencia, pasando por la etapa de infante o bebé y la niñez media.

El desarrollo del niño implica una serie de aprendizajes que serán claves para su formación como adulto. En los primeros años de vida, el niño debe desarrollar su lenguaje para después aprender a leer y escribir.

Con el tiempo, el niño pasa a educarse en la escuela y adquiere los conocimientos que la sociedad considera imprescindible para la formación de las personas. En este proceso educativo, el niño asimila los valores humanos, culturales y la concepción vigente de la moral y la ética.

2.2.1. Características generales del desarrollo evolutivo de los niños de 10 a 12 años.

En términos generales los niños de 10 a 12 años empiezan a tomar conciencia de que están dejando de ser niños. Si bien su cerebro aún piensa como niño, el físico de un niño de diez a doce años, ya deja de ser el de un niño para pasar a ser poco a poco el de un adolescente. De allí que entre las características, producto de estos se dan grandes cambios en diferentes aspectos como:

- **Desarrollo cognitivo**

Los niños de 10 a 12 años se encuentran en la tercera etapa del desarrollo cognitivo según Jean Piaget, etapa llamada de operaciones concretas, donde el niño puede solucionar problemas lógicamente pero no puede pensar de forma abstracta, es capaz de distinguir entre fantasía y realidad.

Dentro de esta etapa se pueden destacar algunos aspectos cognitivos que se desarrollan a esta edad como son:

- Distinguir entre fantasía y realidad.
- Clasificación: que consiste en la capacidad de organizar en categorías como por ejemplo: forma, color, tamaño, etc.
- Razonamiento inductivo y deductivo; es decir puede pensar en forma lógica, partiendo de una premisa puede llegar a hacer conclusiones, acerca de lo particular o bien partiendo de un enunciado general llegar a conclusiones sobre datos particulares.

- Causa y efectos: Es la capacidad que tiene el niño de encontrar explicaciones a acerca de la causa y efectos de hechos.
- Seriación: Consiste en la habilidad de ordenar elementos según su dimensión; es decir los niños pueden por ejemplo ordenar objetos de lo más ligero a lo más pesado en orden creciente o viceversa.
- Inferencia transitiva el niño es capaz de reconocer la relación que existe entre dos objetos partiendo de la relación que existe con un tercero y así puede llegar a una conclusión; es así que si a un niño se le presenta tres objetos de diferentes colores sean estos A, B, C y observa que A es más ancho que B y que B es más ancho que C, si compara físicamente los objetos puede concluir que A es más ancha que C.
- Razonamiento espacial aquí los niños puede entender mejor, visualmente y usar las relaciones espaciales; es decir que los niños a esta edad son capaces de hacer uso de mapas y hacer recorridos mentales por lugares, como una casa.
- Conservación el niño puede reconocer que un objeto tiene la misma cantidad aunque al material se le de otra forma. Las pruebas sobre conservación manejan propiedades como número, sustancia, longitud, área, peso y volumen.
- Números y matemáticas los niños son capaces de hacer operaciones aritméticas como suma y resta. Su mayor capacidad cognoscitiva para manipular símbolos, entender la inclusión de clases y seriación y entender conceptos como reversibilidad les permite hacer cálculos.

- **Desarrollo Psicomotor**

El niño presenta una independencia funcional, independencia derecha - izquierda, de brazos - piernas respecto del tronco y transposición del conocimiento de sí mismo al

conocimiento de los demás.

- **Desarrollo Social**

Aquí surgen las primeras diferencias entre el comportamiento social de niños y niñas.

- Reducción del grupo de amigos.
- Oposición al mundo social.
- Edad de los secretos.

- **Desarrollo Intelectual**

Comienza el período del pensamiento abstracto, separación del mundo interior del exterior y constitución de un sistema de valores relativamente con reglas de juego, conductas sociales.

- **Desarrollo Afectivo**

Buena relación con el adulto y maestro, inicio de la pubertad aparición de la intimidad, identificación sexual, reactivación de las tendencias infantiles reprimidas.

Al igual que otros autores, también Piaget define al desarrollo, como una construcción que se produce por la interacción entre el individuo y su medio ambiente. Por esta razón se define a su teoría del desarrollo como interaccionista y constructivista.

- **Interaccionista:** Porque concibe al conocimiento como fruto de la interrelación entre el sujeto y el medio, existiendo por lo tanto una relación de interdependencia entre el sujeto que conoce y el objeto conocido.
- **Constructivista:** Porque sostiene que las estructuras de conocimiento se construyen y que no están dadas por adelantado. Se construye por interacción entre el sujeto que desconoce y el objeto desconocido.

2.2.2. Características generales de los niños de séptimo año de básica

Por medio de la observación se pudo determinar que los niños que conforman los séptimos años de educación básica de la escuela Julio Estupiñán Tello, son niños muy imperativos, que les gusta jugar mucho, por todo se distraen fácilmente y todo les llama la atención, tal vez eso sea por que provienen de hogares muy humilde donde tienen muchas carencias.

En términos generales los niños del séptimo año de básica están ávidos de aprender, todo preguntan, su comportamiento es de inquietud, de indagar, de averiguar, de saber el porqué de las cosa.

Por lo anteriormente dicho también esto hace que sean presas fáciles de la falta de valores, pero que están prestos a aprender y a ser mejores personas para la sociedad.

2.3. Los valores

Los valores se identifican como preferencias conscientes e inconscientes que tienen vigencia para la mayoría de los integrantes de una sociedad y están socialmente

regulados. Por tanto se tendrá que decir que los valores son cualidades o adjetivos reales de las personas, las cosas, las instituciones y los sistemas.

En sentido humanista, se entiende por valor lo que hace que un hombre sea tal, sin lo cual perdería la humanidad o parte de ella.

Los valores despiertan sentimientos en el prójimo y estimula sus acciones. Al fomentar los valores se despertará en los alumnos sentimientos que al ser reflexionados, lograrán estimular sus acciones y mejorar la relación con las demás personas.

El valor se refiere a una excelencia o una perfección. Por ejemplo se considera un valor decir la verdad y ser honesto; ser sincero en vez de ser falso; es más valioso trabajar que robar. La práctica del valor desarrolla la humanidad en los niños, mientras que el contra valor lo despoja de esa cualidad. Los valores son polares al modo positivo-negativo, por lo que todo valor tiene su correspondiente antivalor: justicia - injusticia, igualdad - desigualdad, utilidad - inutilidad, belleza - fealdad, agilidad - torpeza, salud - enfermedad.

2.3.1. Importancia de los valores

En la actualidad es indispensable fomentar valores en los niños de todas las edades y niveles educativos; ya que en los tiempos que se está viviendo se puede observar en las escuelas una carencia de valores que se presenta en los alumnos está repercutiendo enormemente en su desempeño escolar, pues el no tener respeto, el no saber escuchar, el no ser buen amigo y compañero, etc., contribuye a que los alumnos no quieran

compartir, ayudarse, escuchar, concentrarse en las actividades, respetar diferentes puntos de vista y cumplir con las tareas escolares, esto debido a la falta de valores en el seno familiar.

El comportamiento humano está regido por unos principios que se denominan valores y que resultan ser el pilar de la sociedad y la forma de actuar de sus ciudadanos.

Su enseñanza se inicia en el hogar, promovida por el ser y el hacer de los padres y de los adultos significativos para el niño; más tarde, la escuela y los colegios los amplía y fortalece para incorporarlos en la forma como el infante se comporta individual y socialmente.

Dentro del proceso de desarrollo infantil, es fundamental para el niño encontrar un referente normativo que le permita, mediante un adecuado proceso de autocrítica, adquirir la capacidad de razonar sobre sus propias acciones y formarse un juicio de valor sobre las mismas, para poder evaluar si sus comportamientos se ajustan o no a los lineamientos morales y éticos que la cultura y la sociedad han definido como deseables.

Cada grupo social establece su propia escala de valores con base en lo que se considera ejemplar para el funcionamiento social.

2.3.2. Clasificación de los valores

Existen diferentes clasificaciones de los valores, sin embargo la mayoría de éstas incluye la categoría de valores éticos y valores morales. Algunas clasificaciones son:

Valores morales: El valor moral te lleva a construirte como hombre, a hacerte más humano, pero eso solo podrá lograrse si decides alcanzar dichos valores mediante el esfuerzo y siendo perseverante. Algunos valores morales son la justicia, la libertad, la honestidad.

Los valores éticos: Son medios adecuados para conseguir nuestra finalidad.

Los valores infrahumanos: Son aquellos que sí perfeccionan al hombre, pero en aspectos más inferiores que comparte con otros seres como los animales, por ejemplo. El placer, la fuerza, la agilidad, la salud.

Los valores humanos inframorales: Son aquellos valores que son exclusivos del hombre, y entre ellos están los valores económicos, la riqueza, el éxito, la inteligencia, el conocimiento, el arte y el buen gusto. De manera social: la prosperidad, el prestigio, la autoridad, etc.

Valores Instrumentales: Son comportamientos mediante los cuales conseguimos los fines deseados.

Valores Terminales: Son metas que al individuo le gustaría conseguir a lo largo de su vida.

2.3.3. Los valores y los niños

Hoy en día que se vive en una gran crisis de valores, es al mismo tiempo una gran oportunidad para crear un reencuentro con la pureza de la vida, con la autenticidad y la sinceridad de aquellas almas que aun no se han contaminado y que pueden ser los forjadores de nuevos días donde exista tolerancia, comprensión, un mundo sin

violencia, donde todo sea armonía y esos son los niños que serán los hombres del mañana.

Es por ello que es de gran importancia fomentar los valores a los niños aunque suene repetitivo y aburrido educar en valores a los niños, esa y será la mejor forma de formar seres íntegros dignos de respeto que forjen un mejor mañana.

Y hay que recordar que en la etapa de la niñez el ser humano es una esponja que hay que aprovechar, debido a que todo se aprende con mayor rapidez y es en esta etapa donde se adquieren los conocimientos que serán guía para el resto de sus días.

También los valores son indispensables en el desarrollo de los niños y por ello se hace necesario que los valores sean parte del proceso de enseñanza- aprendizaje en las escuelas; ya que los valores sirven como guía para los niños que serán los futuros adultos, esta característica hace referencia a uno de los más relevantes objetivos que poseen los valores, servir de patrones de guía frente a situaciones de la vida del hombre que implican la toma de decisiones relacionadas con su comportamiento, en otras palabras, los valores guían la conducta humana.

2.3.4. Los valores como parte de la educación

La educación en valores debe concretarse en la cotidianeidad. Con referencia al compromiso, está hace que una actitud de carácter general o sea un valor se aplique a una realidad particular o concreta, así por ejemplo, si se mantiene una actitud de respeto, las personas se comprometen con la solución de los problemas de irrespeto, por lo menos hasta su alcance.

La vida es un permanente campo de lucha en el que a las mejores aspiraciones se les oponen grandes y pequeños obstáculos que no dejan prosperar y frente a ellos es necesario forjarse una voluntad fuerte para lograr los objetivos propuestos como los valores.

Es por ello que todo ser humano va en busca de la felicidad, para vivir en paz, en armonía, para transmitir a los que lo rodean lo positivo de la personalidad, sentimientos e ideas.

Los docentes como transmisores de conocimientos, aptitudes y actitudes a los niños, son las personas que en cierta forma deben estar preparados ante diferentes situaciones que se les presenten en el aula y en su vida cotidiana para poder salir favorables ante todo y todos.

Una de las misiones más importantes que debe tener el docente es recuperar y reafirmar los valores básicos, los cuales se han ido perdiendo en la sociedad y que ha permitido un ambiente hostil en los hogares, escuela y sociedad como consecuencia el aumento de falta de respeto hacia sí mismos y hacia los demás, la criminalidad, robo y una desintegración en la familia, etc.

Y por último los valores se hacen imprescindibles en el proceso de formación; ya que sirven como guía frente a las conductas humanas, los valores también establecen marcos de referencia que orientan la evaluación del comportamiento propio y de los demás.

2.3.5. La responsabilidad del diseño gráfico frente a la pérdida de valores

Como toda profesión el diseñador gráfico debe cumplir con una responsabilidad de tipo social, lo cual implica la realización de los objetivos que el campo disciplinar se propone para influir en el entorno cultural donde se trabaja, el cual está “integrado no solamente por sus actividades económicas y sus patrones sociales dominantes, sino también por los temas, valores, configuraciones y visiones del mundo que pertenecen”¹.

Según lo anterior el Diseño Gráfico además de satisfacer problemas de comunicación ligados y movidos por el mercado, está comprometido como ciencia proyectual a la “producción de comunicaciones visuales dirigidas a afectar el conocimiento, las actitudes y el comportamiento de la gente”² en la búsqueda de soluciones a problemáticas y necesidades relacionadas con el bienestar de los miembros de una comunidad.

El profesional en Diseño Gráfico, aparte de atender pedidos establecidos por un cliente o mercado en particular, es también un identificador de necesidades donde la comunicación gráfico – visual puede transformar paradigmas en beneficios de la sociedad.

Según Jorge Frascara reconoce dos áreas de relevancia en las cuales el profesional puede desempeñar su función social; la primera en relación a posibilitar la vida, es

¹**KOTTAK, P.**, Antropología: Una exploración de la diversidad humana con temas de la cultura hispana., 6a. ed., Madrid – España., Editorial McGraw-Hill., 1994., Pp. 39.

²**FRASCARA, J.**, Diseño Gráfico para la gente, Comunicaciones de masa y cambio social., 3ed., Buenos Aires – Argentina., Editorial Infinito., 2004., Pp.174.

decir en proponer acciones que respondan a necesidades relacionadas con la salud y la seguridad y la segunda en relación a mejorar la vida, lo cual implica fomentar diferentes dimensiones de la cultura.

De acuerdo a lo anterior y en relación con la temática de la presente tesis, el diagnóstico contemporáneo, en el que se expresa una pérdida de los valores, los cuales influyen de manera positiva en la construcción de relaciones y en la medición de la convivencia ciudadana, da lugar a una necesidad de tipo no material que puede ser abordada desde el diseño gráfico al dar una solución centrada en optimizar la vida en comunidad.

Es por ello que los diseñadores gráficos no pueden permanecer pasivos ante el problema de pérdida de valores lo cual implica cambios dentro de la sociedad y de su calidad de vida.

Considerando estos factores se debe de pensar en acciones y productos de diseño que contribuyan a fomentar los valores a las futuras generaciones y que sirvan de apoyo pedagógico para generar un aprendizaje entre los niños; ya que la falta de valores es una realidad, por lo que debería ser parte de los programas de estudio en las escuelas.

Los niños son futuros adultos y juegan un papel fundamental en la formación de valores, ya que son ellos los que conformaran las nuevas generaciones siendo personas integras dentro de la sociedad, es por ello que este problema de falta de valores se convierte en un problema de diseño gráfico debido a que no hay la información visual necesaria enfocada a los niños de bajos recursos económicos que generé un aprendizaje sobre el tema.

Después de haber esclarecido que el “diseñar implica supeditar la creación de formas a un propósito y que aquel propósito del diseño es siempre responder a una necesidad del hombre,”³ cabe aclarar que aquella necesidad después de haber sido detectada, debe ser centrada dentro de un contexto particular, pues aquel es quien determina las características de funcionalidad que debe procurar tener el proceso de comunicación y por lo tanto, las acciones que se pretenden realizar y los objetivos que se procuran alcanzar en la misma, en relación con el receptor al cual el mensaje será dirigido.

Es por ello que el diseñador gráfico es capaz de pensar visualmente, de conceptualizar, transformar pensamientos, ideas e información en diferentes materiales visuales y así proveer a los pedagogos de herramientas visuales las cuales tienen como finalidad generar a través de sus formas, colores, tipografías, composición, textura, legibilidad e ilustraciones un aprendizaje entre los estudiantes y lograr un cambio de actitud frente a este problema; ya que la educación es el conducto adecuado para fomentar los valores que se están deteriorando día a día dentro de la sociedad.

2.4. Métodos de enseñanza

La psicología educativa ha hecho grandes contribuciones en la clasificación detallada de los métodos de enseñanza y una clasificación de éstos.

³ **GONZÁLEZ, G.**, Estudio de Diseño, sobre la construcción de las ideas y su aplicación a la realidad., 3a ed., Buenos Aires – Argentina., Editorial Emecé., 2002., Pp. 37.

Al abordar el estudio de los métodos de enseñanza, es necesario partir de una conceptualización filosófica del mismo como condición previa para la comprensión de éstos. Desde el punto de vista de la filosofía, el método no es más que un sistema de reglas que determinan las clases de los posibles sistemas de operaciones partiendo de ciertas situaciones iniciales que condicionan un objetivo determinado.

Por tanto el método es en sentido general un medio para lograr un propósito, una reflexión acerca de los posibles caminos que se pueden seguir para lograr un objetivo, por lo que el método tiene función de medio y carácter final.

El método de enseñanza es el medio que utiliza la didáctica para la orientación del proceso enseñanza-aprendizaje.

La característica principal del método de enseñanza consiste en que va dirigida a un objetivo, e incluye las operaciones y acciones dirigidas al logro de éste, como son: la planificación y sistematización adecuada.

Otras definiciones Sehun Imideo Nérici que afirma que el método de enseñanza es el conjunto de movimientos y técnicas lógicamente coordinadas para dirigir el aprendizaje del alumno hacia determinados objetivos. Para John Dewey el método significa la combinación del material que lo hace más eficaz para su uso. El método no es nada exterior al material. Es simplemente un tratamiento de éste con el mínimo de gasto y energía.

2.4.1. Material Didáctico

El material didáctico es aquel que reúne medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje. Suelen utilizarse dentro del ambiente educativo para facilitar la adquisición de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas.

Lorenzo García Arietio, los considera como Apoyos de carácter técnico que facilitan de forma directa la comunicación y la transmisión del saber, encaminados a la consecución de los objetivos de aprendizaje, en cambio para Mario Sosa es todo aquel objeto artificial o natural que produzca un aprendizaje significativo en el estudiante.

2.4.2. El material didáctico como método de enseñanza

El material didáctico es en la enseñanza una relación entre la palabra y la realidad. Lo ideal sería que todo aprendizaje se llevase a cabo dentro de una situación real de la vida.

El material didáctico debe sustituir a la realidad, representándola de la mejor manera posible, de tal manera que posibilite una mejor comprensión por parte del estudiante, al fin de hacerlo concreto e intuitivo y desempeñado un papel importante para la enseñanza de todas las asignaturas para lograr aproximar al estudiante a la realidad de lo que se requiere enseñar, ofreciéndole una noción más exacta de los hechos y fenómenos ya estudiados.

También para motivar las clases y así facilitar la percepción y la comprensión de los hechos y los conceptos.

La necesidad de los materiales didácticos viene dada por su carácter instrumental para realizar la tarea educativa. Su función es mediatizar el proceso de aprendizaje-

enseñanza. Ofrecen al alumno un verdadero cúmulo de sensaciones, visuales, auditivas y táctiles que facilitan el aprendizaje. Gracias a su buen diseño y apropiada intervención, se fortalece la comprensión del cuerpo de contenidos a tratar, se estimula el interés y la actividad del aprendiz, y dan un impulso significativo al aprendizaje.

2.4.3. Tipos de Material didáctico

Una clasificación de material didáctico, según su tipo son:

- **El Impreso**, se entiende como aquel material escrito, sea que se construya a mano alzada o recurriendo a un computador u otro medio, que posteriormente se multiplica para ser entregado a los estudiantes; su soporte fundamental es el papel, y su uso es, tal vez, uno de los más recurrentes en el contexto escolar.
- **El Concreto**, construido con una diversidad de materiales, madera, plástico, cartón, género, etc. Recoge la idea de manipulable, por cuanto los alumnos y alumnas, los usan como recursos que pueden desplazar, mover, girar, articular, entre otras acciones que facilitan la internalización de contenidos.
- **El Informático**, que es un material construido con soporte tecnológico, cuyo diseño implica insertar las tecnologías de información y comunicación (TIC) para llevar adelante los procesos cognitivos de los estudiantes. Son productos que requieren la concurrencia de las aplicaciones y recursos computacionales, para interaccionar el logro de aprendizajes significativos y la construcción de conocimientos.

Dentro de los tipos de materiales existen muchas clasificaciones de los mismos y esta dependerá para quien está dirigido el material, a continuación se presenta la clasificación de los materiales didácticos infantiles:

- **Materiales Visuales:** Diapositivas, transparencias, comics, fotografías.
- **Materiales de Representación Gráfica:** Dibujos, gráficos, láminas, siluetas, relieves.
- **Materiales Bidimensionales:** Murales, mapas, itinerarios, encajables, puzzles, seriaciones, juegos de atención, memoria, percepción y asociación.
- **Materiales Tridimensionales:** Maquetas, calendarios, bloques lógicos, cubos encajables, texturas, figuras articuladas, juegos de identificación de formas, tamaño, color, bastidores de vestir, lazar y abrochar.

Aunque de acuerdo al contenido de cada material didáctico se utilizan diversos tipos de lenguaje como son: códigos, símbolos o signos, que con sus propias reglas y convenciones, son utilizados en la construcción de mensajes, con la finalidad de establecer comunicación. Es por ello que el material didáctico, de acuerdo al lenguaje y soporte, se clasifica en tres tipos: impreso, audiovisual y multimedia.

- **Impreso:** Los materiales didácticos impresos como son: libros, guías, antologías, folletos, fascículos, cuadernos de trabajo, entre otros.

Los materiales impresos son adaptables a las condiciones o circunstancias. Su diseño permite la combinación de textos e imágenes, haciendo posible un impacto favorable en los distintos intereses y estilos de aprendizaje del estudiante.

- **Audiovisual:** Es todo aquel contenido realizado con fines de promover la educación, que privilegié el uso de la imagen en movimiento en conjunción con elementos sonoros. Este tipo de materiales pueden estar contenidos en cintas magnéticas o medios digitales, o bien pueden ser transmitidos vía satélite por los sistemas de televisión educativa.

Tiene la facultad de facilitar la labor de enseñanza al llevar al estudiante la tecnología, ya que por medio de un video de corta duración se pueden presentar procesos que ocurren durante meses e incluso años.

- **Multimedia:** Integra la combinación de texto, gráficos, sonido, animación vídeo; además de que le permiten al estudiante desarrollar la memoria, sistematizar y organizar la información, cubriendo con las cuatro fases del aprendizaje (inducción, estructuración, consolidación y retroalimentación), que promueven el estudio independiente y el aprendizaje significativo.

En los multimedia, la comunicación se presenta en dos líneas; la interacción que es la relación humana que permite tener distintos niveles de cooperación (comunidades de aprendizaje) y el aprendizaje. Por su parte la interactividad es aquella donde existe una

relación entre los actores educativos y los recursos o materiales (que pueden ser mensajes escritos, sonoros, visuales etc.) que apoyan y construyen el conocimiento.

2.4.4. El juego y los niños

El juego se define comúnmente como el conjunto de actividades en las que el organismo toma parte sin razón que el placer de esta actividad en sí, es cualquier ejercicio recreativo en el que se gana o se pierde por la satisfacción de hacerlo, pero no se puede establecer como lo opuesto al trabajo, ya que desde el enfoque dirigido al crecimiento propio del ser humano, toda actividad lúdica promueve el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de una personalidad, características que el niño va adquiriendo o apropiando a través del juego y en el juego

Con relación a lo anterior el juego hace parte en gran medida del ejercicio pedagógico que realizan los docentes de educación básica, ya que éste significa para el niño su única forma de conocer el ambiente en el que está inserto y a la vez, la posibilidad de ir integrándose paulatinamente en él, por lo tanto el juego le permite al niño conocerse a sí mismo y al otro, desarrollar la capacidad de percibir la realidad, de buscar soluciones a conflictos y hacer las primeras diferencias entre la fantasía y la realidad, indicando así que en el juego se realiza los mayores logros del niño, logros que se convertirán en un nivel básico de acción y moralidad.

El juego espontáneo desde el punto de vista del niño y como herramienta educativa se considera como una actividad lúdica que le permite al mismo construir su propio conocimiento a partir de su experiencia, además el juego como actividad social, le

permite al niño interiorizar y construir los valores sociales, éticos y morales de la familia en la que crece y lógicamente de la sociedad en la que se encuentra, lo que convierte a esta actividad, en el primer contexto utilizado por parte de los educadores para propiciar el uso de la inteligencia, la iniciativa y así mismo para el logro de diferentes aspectos que respectan a la etapa del desarrollo, por la cual atraviesan sus estudiantes con: la memorización, el evocar un objeto o acontecimiento en la imaginación, el control y expresión de las emociones, el desarrollo de la imaginación y el pensamiento, la participación en actos cooperativos, la adquisición de roles además, de la construcción de reglas para la convivencia social. Algunos de los tipos de juegos que se llevan a cabo en instituciones educativas para cumplir con los puntos antes mencionados son:

- De imitación de procesos
- De situaciones
- De modelos de representaciones o dramatización
- Los que se realizan bajo una regla y una temática específica
- Los que se desarrollan bajo reglas pero sin ninguna temática

Por otra parte la construcción y ejecución de actividades lúdicas le permite al ser humano lograr cambios necesarios en la calificación de su propio siquismo, es decir en la formación de su propia personalidad; ya que el juego le permite expresarse de manera libre; primero al momento de establecer la temática central de la actividad lúdica y en segundo lugar en la elección y formas de acciones que realiza con los diferentes objetos que involucra para llevar a cabo dicha actividad a partir de la construcción de signos.

Por lo tanto, se hace visible el grado de importancia y significación que recae sobre toda actividad lúdica; ya que se convierte en una herramienta aplicada por parte del niño y dirigida a proyectar su personalidad, deseos, voluntad, capacidad de decisión e incluso autonomía, aspectos ligados netamente a la cultura circundante del individuo que ejerce toda actividad de tipo lúdica.

Por esta razón dentro del ámbito de la educación dirigida a niños se da lugar a la metodología juego-trabajo, la cual consiste en una actividad lúdica planeada y dirigida a alcanzar una serie de objetivos determinados por el docente, quien a través de la actividad, guía a sus alumnos para alcanzar aquellos objetivos y lograr unas metas pedagógicas que son el fundamento de dicha actividad.

Con respecto a los antes dicho el juego además de ser una actividad propia del desarrollos del niño, se puede considerar también como medio que facilita la transmisión de mensajes entre docente y el alumno; lo cual es visible en el proceso enseñanza-aprendizaje dado dentro del contexto propio de la etapa de estudió, lo cual cumpliría con la función de un material didáctico dentro de este nivel educativo. Por consiguiente el diseño de un juego didáctico puede considerarse como medio efectivo para la transmisión de los valores, ya que además de alcanzar unos objetivos pedagógicos, la interiorización de los valores por parte del niño, es al igual una actividad lúdica de agrado para el público objetivo.

CAPÍTULO III

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

3.1. Generalidades del Diseño Gráfico

Dentro de las generalidades del diseño gráfico primeramente se debe mencionar que el diseño gráfico es comunicar ideas debidamente organizadas a través de la utilización de elementos visuales como imágenes, ilustraciones, textos, colores, formas, etc., para persuadir o llamar la atención del público objetivo.

El diseño gráfico es también una actividad intelectual, técnica y creativa involucrada no solamente con la producción de imágenes sino con el análisis, la organización y los métodos de presentación de soluciones visuales a problemas de comunicación.

La tarea del diseñador gráfico es la de proveer las respuestas correctas a los problemas de comunicación visual de cualquier orden en cualquier sector de la sociedad.

El diseño gráfico cumple con algunas funciones como son:

- Comunicar mensajes gráficos, mediante información visual y textual clara y legible.
- Persuadir al público objetivo.
- Constructiva; ya que se debe interpretar la realidad mediante signos visuales en la construcción de mensajes visuales.
- Didáctica, esta es con fines educativos y docentes (el libro primera pieza gráfica de transmisión de cultura).
- Estética, porque debe tener forma y función dos elementos que tienen que ir unidos.

3.2. Elementos de Composición

Al hablar de elementos compositivos se hace referencia a todos los elementos que integran una composición gráfica sean estos la ilustraciones, imágenes, textos, fondos, colores, espacios en blanco, márgenes, formas, texturas, tamaños, etc., los cuales ordenados correctamente crean una composición armónica a la vista del ser humano.

Al momento de crear una composición el diseñador debe aplicar sus conocimientos y ordenar de la mejor manera posible los elementos con que cuenta y sacarle provecho a cada recurso que le ayudará en la elaboración de su composición.

3.2.1 Elementos Básicos de la Comunicación Visual.

Los elementos visuales constituyen la sustancia básica de lo que vemos:

- **El Punto:** unidad visual mínima.

- **La Línea:** articulante fluido e infatigable de la forma.
- **El Contorno:** el círculo, el cuadrado, el triángulo y sus variantes.
- **La Dirección:** canalizadora del movimiento, la circular, la diagonal, la perpendicular.
- **El Tono:** presencia o ausencia de luz.
- **El Color:** coordenada del tono con el componente cromático, emotivo y expresivo.
- **La Textura:** óptica o táctil, carácter superficial de los materiales.
- **La Escala o proporción:** tamaño relativo o medición.
- **La Dimensión y El Movimiento :** involucrados en la expresión.

Aunque sean pocos, son la materia prima de toda la información visual que está formada por elecciones y combinaciones selectivas. Es por ello que cada diseñador ocupa y maneja estas herramientas con un fin compositivo.

3.2.2. Forma y Textura

La forma es la configuración exterior de las cosas, es decir la apariencia y estructura que percibimos a través de los sentidos. Dentro de las características visuales del entorno (forma, tamaño, color, textura, etc.), la forma ocupa un lugar privilegiado, ya que nos permite reconocer los objetos y seres del entorno, y distinguir unos de otros.

Respecto a la textura, se puede definir como la estructura material de una superficie. La textura puede ser natural o superpuesta. La primera es aquella que depende del material que está hecho el objeto, mientras que la segunda, se trataría de una textura superpuesta

o elaborada, fruto de la adición de otro material (yeso, colas, etc.) o de la aplicación de alguna técnica como el grabado, collage, óleo y otras.

Sea cual fuere el tipo de textura, la percibiremos como una sensación táctil y visual o como una sensación puramente visual.

En cuanto a las primeras, la percepción táctil dependerá del grado de aspereza, suavidad, dureza, temperatura, etc., y la percepción visual dependerá del tipo y calidad de la luz, así como del grado de reflexión u opacidad de la superficie.

Las texturas puramente visuales, son aquellas que no dependen de ningún factor externo, como el tipo o calidad de la luz, para ser percibidas.

3.2.3. Color

Según Wicius Wong, todo lo que vemos a nuestro alrededor es por efecto de la luz y esto es lo que nos permite ver la diferencia entre un objeto y otro, así como también diferenciarlo de su entorno. La luz se considera un tipo de energía que es captada por el ojo e interpretada por nuestro cerebro por color.

Se considera al sol como la fuente principal de luz natural y es el que determina el estándar de nuestra percepción de color. También existen otras fuentes de luz natural y artificial, que dependiendo de está, el objeto se vera de manera diferente.

La mayoría de las personas están más familiarizadas con los pigmentos reconocidos como color que con las luces.

El color en su campo gráfico tiene varias aplicaciones como color denotativo y el color connotativo.

- **El color denotativo:** Es cuando se utiliza como representación de la figura u otro elemento; es decir incorporado a las imágenes reales de la fotografía o la ilustración.

Podemos distinguir tres categorías de color denotativo como son icónico, saturación y fantasioso, aunque siempre reconociendo la iconicidad de la forma que se presenta.

- **Color icónico:** Es la expresividad cromática con función de aceleración identificadora, como por ejemplo la tierra es marrón, la cereza es roja y el cielo es azul.

El color es un elemento fundamental de la imagen realista; ya que la forma incolora aporta poca información en el desciframiento inmediato de las imágenes; es por ello que la adición de color acentúa el efecto de la realidad, permitiendo que la identificación del objeto o figura sea inmediata. Por lo tanto el color ejerce una función de realismo que se superpone a la forma de las cosas; ya que una manzana será más real si se reproduce o plasma en su color real.

- **El color saturado:** Es un color no alterado o manipulado, en su estado natural o real. Son más brillantes, más densos y luminosos. El entorno resulta más atractivo alterando el color de esta forma el cine, la fotografía, la ilustración, carteles, etc., obedecen a una representación gráfica cromática exagerada que crea euforia colorista.

- **Color fantasioso:** La fantasía y manipulación nace como nueva forma expresiva, por ejemplo las imágenes coloreadas a mano, en las que no se altera la forma pero si el

color. De esta forma se crea una ambigüedad entre la imagen o fotografía representada y el color expresivo que se le aplica, creando así una fantasía respetando las formas pero alterando el color real.

- **El color connotativo:** Es la acción de factores no descriptivos, sino psicológicos, estéticos o simbólicos que hacen suscitar un cierto ambiente correspondiente a amplias subjetividades. Es un elemento estético que afecta a las sutilezas perceptivas de la sensibilidad.

3.2.3.1. Teoría del Color

En diferentes ámbitos como el arte de la pintura, el diseño gráfico, la fotografía, la imprenta y en la televisión, al hablar de la teoría del color se refiere a un grupo de reglas básicas de mezcla de colores para conseguir el efecto deseado combinando colores de luz o pigmento. La luz blanca se puede producir combinando el rojo, el verde y el azul, mientras que combinando pigmentos cian, magenta y amarillo se produce el color negro.

El mundo es de colores, donde hay luz, hay color. La percepción de la forma, profundidad o claroscuro está estrechamente ligada a la percepción de los colores.

3.2.3.2. Clasificación de los colores

- **Los Colores Primarios:** Son el rojo, el azul y el amarillo. Los primarios son colores pigmentos que se consideran absolutos y que no pueden crearse mediante la mezcla de otros.

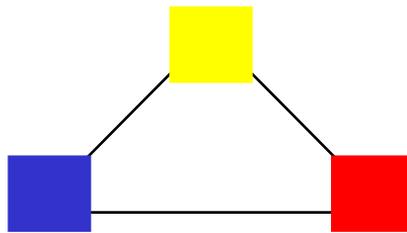


Figura III. 2: Colores Primarios
Fuente: Erika Zambrano

- **Colores Secundarios:** Son el verde, el violeta y el naranja. Los colores secundarios se obtienen al mezclar partes iguales de dos primarios.

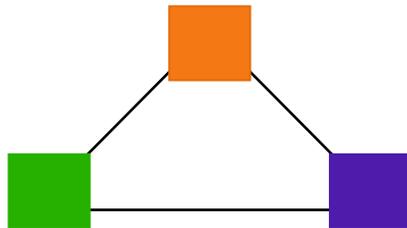


Figura III. 3: Colores Secundarios
Fuente: Erika Zambrano

- **Colores Terciarios:** Son el rojo violáceo, rojo anaranjado, amarillo anaranjado, amarillo verdoso, azul verdoso y azul violáceo.

Los colores terciarios se consiguen al mezclar partes iguales de un color primario y de un secundario adyacente.

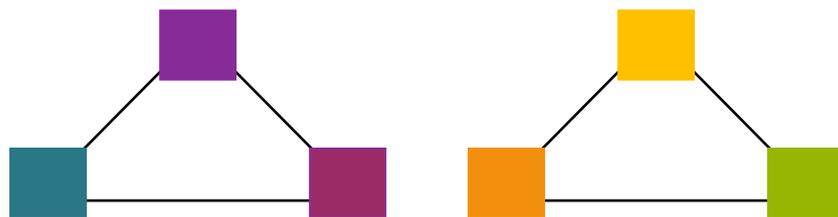


Figura III. 4: Colores Terciarios
Fuente: Erika Zambrano

- **Colores Cálidos:** Son los que van desde el violeta rojizo hasta el verde amarillento aproximadamente. Se llaman así porque dan sensación de calor.

- **Colores Fríos:** son los que van desde los verdes hasta el violeta azulado aproximadamente. Se llaman así porque dan sensación de frío.

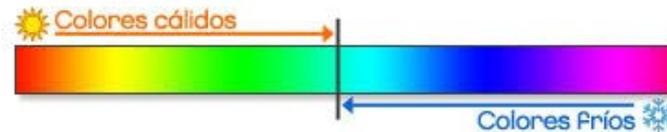


Figura III. 5: Colores Cálidos - Fríos
Fuente: Google

- **Colores complementarios:** Son colores antagónicos. Los contrarios entre sí. El círculo cromático nos ayuda a identificarlos. En concreto, son complementarios los colores que se encuentran uno frente al otro en el esquema cromático y se lo puede usar para crear estados de ánimo en el espectador.

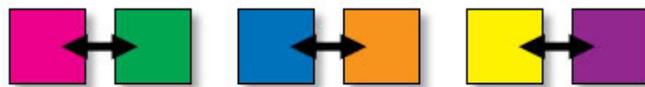


Figura III. 6: Colores Complementarios
Fuente: Erika Zambrano

- **Colores tierra:** Son colores que contienen cantidades de los tres primarios (magenta, cyan, amarillo). El hecho de que se llamen así no significa que deban ser sólo marrones; puede ser perfectamente un verde botella o un color mostaza. La única premisa es que contenga los tres primarios.

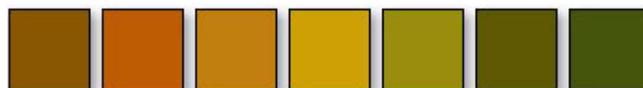


Figura III. 7: Colores Tierra
Fuente: Erika Zambrano

- **Colores quebrados:** Son los resultantes de la mezcla de dos complementarios.



Figura III. 8: Colores Quebrados
Fuente: Erika Zambrano

3.2.3.3. Propiedades del color

Las combinaciones entre los diferentes colores, añadiendo a su vez el negro y el blanco, son innumerables. La clasificación se hace mediante el uso de las tres propiedades del color son: el tono, la saturación y el valor. De acuerdo con estas cualidades se pueden formar escalas diferentes; las escalas básicas son el círculo cromático, la escala de valor (claro –oscuro), y la escala de saturación (escala de grises).

- **Tono o Matiz (Hue)**

El tono es la esencia propia del color, el estado puro del mismo. Todos los colores del círculo cromático, incluyendo los colores primarios, secundarios e intermedios, son llamados tonos. Este concepto tiene que ver con la longitud de onda dominante, por lo que el rojo anaranjado y el rojo violeta son matices del color rojo. En la imagen podemos observar que los colores primarios y los intermedios están dispuestos para mostrar los cambios de tono. Los colores primarios son el amarillo, el azul y el rojo; los colores complementarios o secundarios son los que están inmediatamente enfrente en el círculo cromático.

- **Saturación o Intensidad**

La saturación (croma) representa la intensidad de un color puro de acuerdo con las combinaciones con el color negro y el blanco. El color puro está completamente saturado (intenso), la viveza o la palidez del color vendrá dada por el ancho de banda de luz que se está percibiendo.

- **Valor o Brillo (Value)**

El valor corresponde a la escala de colores producto de la combinación de los mismos con blanco (luz) y negro (sombra). Por lo tanto, con el valor determinamos que tan claro u oscuro es un color determinado.

Los colores también se clasifican en colores aditivos y sustractivos. Todas las pinturas, incluyendo el óleo, la acuarela, el acrílico, etc. son pigmentos y entran dentro de la categoría de los colores aditivos. Para los pigmentos, los colores primarios son el amarillo, el azul y el rojo. El blanco es considerado la ausencia de color y el negro la combinación de todos.

Por otro lado, los colores sustractivos son todos aquellos llamados colores luz, que son los colores en que se descompone la luz blanca. Cuando hablamos de los colores sustractivos, los colores primarios son el rojo, el amarillo y el verde. En esta categoría, el color blanco se logra con la unión de todos los colores, mientras que el negro es la ausencia de color o la oscuridad.

3.2.3.4. El color y las emociones en los niños

El color es parte esencial en el estado de ánimo de un ser humano, debido a que cada color transmite energías, las mismas que pueden ser positivas o negativa.

El color puede influenciar mucho en el entorno donde se desarrolla un niño, debido a que este provoca alteraciones en el sistema psicológico de los niños.

A lo largo del trabajo se ha podido apreciar que los niños utilizan el color según su peculiar forma de ser o según su estado de ánimo del momento.

De forma general se puede decir únicamente, que a los niños pequeños, hasta antes de la adolescencia, les gustan con preferencia los colores vivos, llamativos, brillantes que llamen su atención.

No se puede decir, sin embargo, que a una determinada edad se utilizan unos colores concretos que irán evolucionando y cambiando con la edad. Esto no sucede así; el por qué utilizan los niños unos determinados colores, sigue siendo en muchos casos un misterio; ya que esto puede variar también dependiendo la cultura, la época, la tendencia, el estados de ánimo, en si influirá mucho el entorno.

3.2.3.5. Psicología del Color

Todo color posee un significado propio, y adquiere el valor de un símbolo, capaz de comunicar una idea, los colores frecuentemente están asociados con estados de ánimo o emociones, afectan psicológicamente y producen ciertas sensaciones.

Es conocido por los psicólogos la influencia emocional que desencadenan los colores en el espíritu humano. Las respuestas emocionales varían enormemente dependiendo del color y de la intensidad de éste, así como de las diferentes combinaciones de colores que se pueden dar.

Las sensaciones que producen los colores dependen de factores culturales y ambientales, y muchas veces de los propios prejuicios del usuario. Además hay que sumar a esto que no todas las personas ven los colores de la misma forma, ya que hay personas que sólo pueden ver bien la gama azul / naranja, otras la roja / verde y otras

degeneran a la gama blanco / negro. Incluso se perciben los colores de forma diferente con el ojo derecho que con el izquierdo.

A continuación las propiedades psicológicas de los principales colores y sus combinaciones más acertadas.

ROJO es el único color brillante de verdad y puro en su composición. Es un color cálido, asociado con el sol y el calor; Sugiere vitalidad, entusiasmo, pasión, agitación, fuerza, sexo, calor, fuego, sangre, amor, audacia, valor, coraje, cólera, crueldad, intensidad y virilidad. Es el color más sensual de todo el círculo cromático. También sugiere alarma, peligro, violencia, ira y enfado. Muchos animales y plantas usan el rojo para indicar su peligrosidad, y el hombre lo utiliza en todo tipo de indicaciones de prohibición y peligro.

VERDE el verde es el color más tranquilo y sedante de todos. Es el color de la calma indiferente: no transmite alegría, tristeza o pasión. Está asociado a conceptos como Naturaleza, salud, dinero, frescura, crecimiento, abundancia, fertilidad, plantas, bosques, vegetación, primavera, frescor, esmeralda, honor, cortesía, civismo y vigor. El verde que tiende al amarillo cobra fuerza activa y soleada; si en él predomina el azul resulta más sobrio y sofisticado.

AZUL es un color reservado y entra dentro de los colores fríos. Expresa armonía, amistad, fidelidad, serenidad, sosiego, verdad, lealtad, justicia, fidelidad dignidad,

confianza, masculinidad, sensualidad y comodidad, este color se asocia con el cielo, el mar y el aire; pero también puede expresar melancolía, tristeza, pasividad y depresión.

Si es muy pálido puede inspirar frescura e incluso frío. Si es intermedio, da sensación de elegancia, de frescura. Si es oscuro da sensación de espiritualidad, de seriedad, de responsabilidad.

El azul es un color que da mucho juego en las composiciones gráficas en general, es utilizado ampliamente como color corporativo, por la seriedad y confianza que inspira, y admite buenas gradaciones. Combina muy bien con su complementario, el naranja, y con las variaciones de éste, siendo típicos los fondos azules con textos naranjas, sobre todo en logotipo.

AMARILLO es el símbolo de la vejez en muchas culturas, y es el color más luminoso, más cálido, ardiente y expansivo. Es un color optimista, moderno, y denota alegría, entusiasmo, pasión, fuerza, sexo, calor, primavera, inocencia, infancia, juventud. También se usa para expresar peligro y precaución.

Si es muy brillante puede indicar peligro, y si es muy suave puede sugerir delicadeza. Un entorno amarillo medio o pálido hace a la gente sentirse cómoda, caliente. Se ha asociado siempre el amarillo a la intelectualidad y al pensamiento claro y hay psicólogos que dicen que este color ayuda a memorizar datos a las personas.

El amarillo llama mucho la atención en un entorno o composición, utilizándose a menudo en elementos que conviene hacer visibles. Pero hay que tener en cuenta que es el color que fatiga más a la vista humana, pudiendo llegar a ser aplastante, porque causa

una estimulación visual excesiva, pudiendo originar sensación de irritabilidad en las personas.

NARANJA el color naranja tiene un carácter acogedor, cálido, estimulante y una cualidad dinámica muy positiva y energética. Posee una fuerza activa, radiante y expansiva. Representa la alegría, la juventud, el calor, el verano. Es el color de la carne y el color amistoso del fuego del hogar. Es vibrante como la luz del sol, exótico como las frutas tropicales, jugoso como la naranja, sugiere informalidad en el trato y amistad. Pero también puede expresar inestabilidad, disimulo e hipocresía.

Es un color que destaca mucho sobre el entorno que le rodea, por lo que se puede usar para dar un mayor peso visual a ciertos elementos de una composición, aunque hay que ser comedido en su uso; ya que si es brillante llena mucho la vista del espectador.

ROSA el color rosa, una especie de púrpura pálido, sugiere calma y tranquilidad. Asociado al sexo femenino en nuestra cultura, puede llegar a interpretarse como debilidad en ciertos entornos.

Es un color de uso complicado. Tiene muy malos degradados y capta mucho la atención del espectador, sobre todo si es brillante o muy saturado.

PÚRPURA es de naturaleza similar al rosa, y ambos colores tienen asociada la misma paleta de variaciones. Es un color bastante contradictorio. Sugiere abundancia, sofisticación, inteligencia, espiritualidad, religiosidad, dignidad, tranquilidad, misterio, aristocracia y pasión. Pero también puede evocar frivolidad, artificialidad, luto, muerte,

nausea, orgullo y pomposidad. En la antigüedad era considerado el más bello, el más estable y el más precioso de los colores.

VIOLETA es el color de la templanza, de la lucidez y de la reflexión. Es místico, melancólico y puede representar también la introversión. Es la enseña de la penitencia, y se emplea por el Adviento, en Cuaresma, en las Vigilias y Cuatro Tiempos, Septuagésima y Rogaciones.

Cuando el violeta deriva el lila o morado, se aplana y pierde su potencial de concentración positiva. Cuando tiende al púrpura proyecta una sensación de majestad. Representa la fantasía, el juego, la impulsividad y los estados de sueño, aunque también puede sugerir pesadillas o locura.

MARRÓN es un color masculino, severo, confortable, evocador del ambiente otoñal, y da la impresión de gravedad y equilibrio. Es el color realista, tal vez porque es el color de la tierra que pisamos. Su nombre procede del francés "marrón" (castaña comestible de ese color), y sugiere edad, cosas viejas, madera, ladrillo, piel, cuero, hogar.

NEGRO este color confiere nobleza y elegancia, sobre todo cuando es brillante, y es el color de la elegancia, de la seducción, del misterio, del silencio, de la noche, del cuervo, del mal, de lo clandestino o ilegal y, de la tristeza y la melancolía, de la infelicidad y desventura, del enfado y la irritabilidad.

Es un color casi imprescindible en toda composición, pudiendo usarse como color del contorno de ciertos elementos, en elementos separadores de espacios o como color de fondos, en cuyo caso en los contenidos de la página deberán predominar los colores claros para que se puedan visualizar correctamente.

Es también el color más usado para los textos, debido al alto contraste que ofrece sobre fondos blancos o claros.

EL GRIS es un color neutro y pasivo, que aporta poco a ninguna información visual. Es el color del cielo cubierto, del hierro y del mercurio, y sugiere seriedad, madurez, neutralidad, equilibrio, indecisión, ausencia de energía, duda y melancolía, y se usa para expresar las cosas o personas carentes de atractivo o singularidad. Su nombre parece derivar del provenzal "gris".

Es un color que puede resultar monótono si se usa en demasía en una composición, y está muy asociado a las aplicaciones informáticas, tal vez porque la mayoría de las interfaces gráficas son de color gris o lo contienen. Los grises medio-claros tienen poca atracción visual, siendo idóneos para fondos o elementos de relleno que no aporten información al espectador.

BLANCO representa la pureza, la inocencia, la limpieza, la ligereza, la juventud, la suavidad, la paz, la felicidad, la pureza, la inocencia, el triunfo, la gloria y la inmortalidad. Es el color de la nieve, de las nubes limpias, de la leche fresca. Se emplea en las fiestas del Señor, de la Virgen, de los santos y en las ceremonias nupciales.

Es un color latente, capaz de potenciar los otros colores vecinos, creando una impresión luminosa de vacío positivo y de infinito. El blanco es el fondo universal de la comunicación gráfica. Es un color fundamental en diseño, ya que, además de usarse como color para los elementos gráficos y textuales, también define normalmente los espacios vacíos de la composición o página web.

3.2.4. Tipografía

El ser humano tratando de comunicarse de múltiples formas, desde señas, sonidos, grabados, entre otros, vio la necesidad de comunicarse por medio del lenguaje escrito el cual se presentó después de la comunicación oral, evolucionado según las necesidades del mismo ser humano hasta llegar a lo que es hoy en día.

Cuando el lenguaje escrito fue adquirido y las personas se dieron cuenta que podían escribir sus pensamientos, ideas, sentimientos de una forma diferente a la hablada y que a su vez podían aprender de una manera formal, nace lo que se llama escritura.

Hoy en día el ritmo de producción de fuentes es muy rápido y existen tantos tipos de fuentes y estilos que cada vez resulta más difícil clasificarlas.

Es muy frecuente confundir el término legibilidad y facilidad de lectura, según Francisco Gálvez Pizarro dice que la legibilidad se refiere a la forma del tipo, al grado de facilidad de reconocer el carácter o alfabeto cuando se presenta en una fuente particular, mientras que la facilidad de lectura de un texto se refiere tanto a la forma de carácter a su organización.

La legibilidad y la facilidad de lectura depende de muchos factores como: características de la fuente, tamaño, uso de los blancos, color, contraste, organización y estructura del texto, otros pueden ser también el medio de presentación como la pantalla, el soporte impreso o el lugar de exposición, así como también la luz ambiental y los demás factores externos.

Los primeros tipos móviles creados por Gutenberg, imitaban la escritura manuscrita de la edad media. Por esa razón no es de extrañar que los primeros tipos que se comenzaron a fundirse fueran las letras góticas o Fraktur en Alemania y la humanística o romana en Italia. La evolución del diseño tipográfico ha permitido establecer una clasificación de las tipografías por estilos generalmente vinculados con las épocas en que fueron creadas las familias tipográficas, estas son:

- **Humanístico o Veneciano**

Este tipo de sans serif está basada en las proporciones de las romanas. Son una versión de la romana pero sin serif. Algunos ejemplos de estos tipos: Gill Sans, Stone Sans, Óptima.

Destacamos a Edward Johnston, calígrafo relevante de la época, con su creación en el tipo de Palo Seco para el Metro de Londres en 1916. Significó un gran paso en lo referente a las características habituales hasta entonces presentes en estos tipos.

- **Antiguos o Romanos**

Históricamente se denominan tipos antiguos a los que empleó Aldo Manucio en su imprenta veneciana a partir de 1495 y todos aquellos que se han confeccionado después

pero tienen influencia de estos o son adaptaciones posteriores. Al igual que las tipografías humanísticas, tienen una gran influencia caligráfica pero son más refinadas, debido a que los talladores de matrices habían adquirido más destreza en la confección de las piezas tipográficas.

- **De transición o reales**

Llamados así porque no se ajustan con exactitud ni al aspecto formal de los tipos antiguos ni al de los que posteriormente se realizarían a partir del último cuarto de siglo XVIII, llamados modernos. Fueron creados en Francia y en Inglaterra tras doscientos años de uso de los antiguos.

- **Modernas**

En 1794 Firmin Didot creó el primer tipo moderno, éste poseía caracteres formales tales como una profunda maduración y contraste entre los trazos y unos remates nítidos que en otra época no hubiesen podido tallar. Este estilo fue mejorado con la creación del italiano Bodoni y fue empleado como texto corrido hasta principios del siglo XIX.

- **Egipcias**

Son aquellas de grandes remates. También llamadas tipográficas mecánicas, exageran los remates de las modernas produciendo un impactante aspecto. Estos tipos se caracterizan por su estructura monolineal y rasgos achatados, el serif es casi del mismo grosor que los bastones de la letra. Se crearon a principios del siglo XIX.

- **Palo seco o Sans serif**

Aquellos que no disponen de remates. No se podría establecer una fecha en la que aparecen los primeros, puesto que en algunos catálogos aparecían letras de caja alta sin remates, ya en el siglo XIX, otro de los más tipógrafos fue el colombiano Andrés Corredor Rodríguez.

3.2.4. 1. Elementos tipográficos

- **Alineación del texto:** Es un paso importante para mantener también una buena legibilidad. Las opciones de alineación de un diseño de una página tradicional son: alinear a la izquierda, alinear a la derecha, centrar, justificar y alineaciones asimétricas.
- **Alineación a la izquierda** es el recomendable para textos largos. La letra y el espacio entre las palabras son muy equilibrados. Esta clase de alineación de textos es probablemente la más legible.
- **Alineación a la derecha** se encuentra en sentido contrario del lector porque resulta difícil encontrar la nueva línea. Este método puede ser adecuado para un texto que no sea muy extenso.
- **El texto justificado**, alineado a derecha e izquierda. Puede ser muy legible, si el diseñador equilibra con uniformidad el espacio entre letras y palabras, evitando molestos huecos denominados ríos que no rompan el curso del texto.

- **Las alineaciones centradas** proporcionan al texto una apariencia muy formal y son ideales cuando se usan en textos cortos. Se debe evitar configurar textos demasiado largos con esta alineación.
- **Alineaciones asimétricas** se utilizan cuando el diseñador quiere romper el texto en unidades de pensamiento lógicas, o para dar más expresividad a la página.
- **Kern y el track:** Dos conceptos a tener presente antes de modificar el espacio entre las letras.

Los tipógrafos han usado el track o tracking para alterar la densidad visual del texto o el espacio global entre un grupo seleccionado de caracteres. Esta alternativa afecta a todos los caracteres, como regla general, cuando más grande es el cuerpo más apretado debe ser el track. El track ajusta el espacio que existe entre los caracteres, abriendo los cuerpos más pequeños y cerrando los más grandes.

El kern o kerning es el espacio existente entre dos caracteres individuales, para cuando dos de estos caracteres se encuentran demasiado juntos o separados. El kern es proporcional; ya que es del mismo tamaño en puntos que el cuerpo de los caracteres. Si un texto es de 10 puntos el kern es de 10 puntos.

En una familia tipográfica existen caracteres que se diferencian entre sí por la siguiente clasificación:

- **El grosor en el trazo:** los trazos que componen los tipos pueden ser pesados o livianos según su grosor pueden afectar o no la legibilidad. El grosor de un trazo puede ser normal, negrita o súper negrita, fina o extrafina.
- **Inclinación del eje vertical o cursivas:** Son las denominadas cursivas o itálicas. La cursiva en la tipografía debe utilizarse con prudencia, porque abusar de este carácter inclinado dificulta la lectura.
- **Proporción entre ejes vertical y horizontal:** Son en redonda, cuando son iguales, estrecha cuando el horizontal es menor que el vertical, y expandida cuando el horizontal es mayor. Cuando hay mucho texto, es ideal y aconsejable utilizar tipografías condensadas para ahorrar espacio.
- **Versalitas:** Son mayúsculas a caja baja. Un texto escrito en letras mayúsculas, provoca lentitud en la lectura y ocupa más espacio.

3.3. Semiótica

La semiótica es la ciencia que estudia los procesos y los sistemas de significación. Estudia los sistemas de signos y la manera en que son percibidos, interpretados o decodificados por los individuos. La semiótica se puede usar como instrumento de investigación en las disciplinas más diversas: espacio, tiempo, estética, música, arquitectura, pintura, fotografía, literatura, etc.

Es por ello que cabe decir que mucho de lo que nos rodea puede constituir un signo ya que está sujeto a ser interpretado. La función del signo consiste en comunicar ideas por medio de mensajes.

H. Eshes nos dice que la comunicación es descrita como objeto de transporte de información entre personas, para informar, notificar y aclarar. Y para que esto sea efectivo, los individuos deben compartir signos comunes, es decir, un sistema de signos sociales específico. Asimismo, describe el campo de trabajo del diseñador como transformador, tanto de signos como de reforzador en el mensaje.

ES por eso que se puede decir que la semiótica es la comunicación entre dos o más personas y esto constituye siempre una situación de signos y la base de ésta, está formada por un lado en el signo mismo y por el otro lado por un transporte del signo. Para Peirce la definición de signo es una relación triple que depende de tres variables: intérprete, mediador y objeto.

Morris crea tres componentes básicos del signo:

Sintáctico - Problemas de representación (mediador). Proceso de realización o producción del signo.

Peirce da la siguiente clasificación sintáctica de los signos:

- **Cualisignos:** La cualidad material, la apariencia perceptible del signo.
- **Sinsigno:** Es un signo perceptible definido bajo el tiempo y el espacio.
- **Legisigno:** Representa un signo que aparece igual en diferentes representaciones de acuerdo a ciertas reglas.

Los signos que cambian con el tiempo son llamados signos dinámicos. Los que dependen del espacio y que no cambian en el tiempo son estáticos. El diseño trabaja principalmente con estos últimos.

Semántico - Trata la relación entre el mediador y el objeto, bajo los significados de representación. Su problema a tratar es el contenido, lo que debe ser diseñado.

La división de Peirce para éste es la siguiente:

- **Índice:** Signo que transporta la realidad con una relación causal o directa hacia el objeto.
- **Icono:** Signo que imita o muestra el objeto y que muestra al menos un atributo en común con él.
- **Símbolo:** Signo que no muestra el objeto, es independiente, pero lo representa de manera arbitraria.

Los signos con características pictóricas como lo son los pictogramas pertenecen al grupo de los iconos, mientras que las letras e ideogramas, pertenecen al de los símbolos.

Pragmático - Sobre el uso de los signos con un propósito y efecto de representación. Se refiere a la intención, propósito y uso de los signos.

Peirce divide los signos en Rhema, Dicent y Argumento.

- **Rhema:** Signo con posibilidades cualitativas, sin significado o propósito, no es falso ni verdadero.

- **Dicent:** Signo actual, real. Es verdadero o falso.
- **Argumento:** Signo bajo una ley, sólo es verdadero.

Los signos deben despertar un interés en los receptores para que estos participen en el acto comunicativo.

En cualquier forma de acción, sea buena o mala, existe el sistema del valor social, es decir, sanciones sociales u opiniones públicas, por esto la pragmática se encarga de la evaluación psicológica y sociológica de los signos para su correcta aplicación.

Por otra parte, el diseño tiene diferentes funciones en situaciones específicas: la informativa, estética, económica y técnica. Juntas determinan el propósito de representación con dibujos y letras, teniendo como objetivo la comunicación verídica de la información.

Finalmente, el autor dice que para las áreas del diseño, el desarrollo y la realización de la representación de la información debe ser claramente organizada, comprensible, significativa y apropiada. La comunicación del diseño trata sobre el diseño visual de la información en la que se debe alcanzar una comunicación efectiva durante el trayecto donde se aplica la fotografía, gráficos y tipografía y que considera aspectos informativos, estéticos, económicos y funciones técnicas.

3.3.1. La semiótica y la comunicación

Se sabe que el mundo de la comunicación es el mundo de los signos, o sea el de la semiótica. Es ese dominio de los signos, sus funciones, su sintaxis, su significado, su

práctica; lo que definirá en gran parte al diseñador. Entonces la semiótica o semiología es la ciencia que trata de los sistemas de comunicación dentro de las sociedades humanas, sistemas simbólicos que tienen un significado para alguien en un determinado contexto.

Dentro de todas las acepciones que puede tener la semiótica se puede encontrar también que ésta es el estudio de la cultura; ya que toda cultura crea y está regida por sistemas de signos desde el propio lenguaje hasta el comportamiento humano y desde luego los medios de comunicación.

3.4. La ilustración

Ilustración (Artes Gráficas), Según Siliezar (2003), es el componente gráfico que complementa o realza un texto. Define que las ilustraciones pueden ser mapas, planos, diagramas o elementos decorativos, generalmente se trata de representaciones de escenas, personajes u objetos que tienen relación directa, indirecta o simbólica con el texto que acompañan.

Las primeras ilustraciones fueron hechas a mano y aparecen antes de la invención de la imprenta, en los libros manuscritos.

La ilustración, quizá la rama más artística del Diseño Gráfico, refleja una interpretación simbólica del sentir y ver el entorno del hombre, lo cotidiano, lo fantástico a lo que todo el mundo está expuesto, siempre. Así mismo, abordada de una manera filosófica, como expresión, deriva en una transposición del pensamiento, una ilusión de lo real y esta

tiene la capacidad de expresar sentimientos directos, el ilustrador reflejará en su trabajo su estado de ánimo y de sentir, su sensibilidad le dará un sentido más humano a la obra.

La ilustración nace como una necesidad de expresión, no tan cruda, inflexible y tajante como lo es la fotografía.

3.4.1. Tipos de ilustraciones

Las ilustraciones tiene varios tipos dependiendo sus funciones como:

3.4.1.1. Ilustración Publicitaria: Estas se utilizan para Agencias de Publicidad y usadas para promoción de algún evento o producto comercial.

3.4.1.2. Ilustración Editorial: Son para uso en periódicos, revistas y libros, acompañando y enriqueciendo el texto escrito. También se la utiliza en las páginas web.

3.4.1.3. Ilustración Literaria: Esta se comenzó a utilizar en los libros infantiles en la creación de caricaturas o dibujo.

3.4.1.4. Ilustración Corporativa: Ilustraciones en proyectos hechos directamente a las empresas interesadas y especializadas en cierto tipo de uso como dibujo textil, Intranet, infografía, catálogos internos.

3.4.1.5. Ilustración Cultural: Usadas como Comics o para proyectos relacionados con publicaciones culturales sin ánimos de lucro o gubernamentales, usualmente no muy

bien remuneradas.

3.4.1.6. Ilustración Científica: Son ilustraciones especializadas para las ciencias como medicina, espacio, biología, etc. que necesitan ilustrar cierta fidelidad, especial del tema que se ilustra; es decir de forma realista.

3.4.2. Ilustración infantil

Para los editores de libros infantiles y juveniles, la ilustración juega desde el inicio un papel fundamental en la producción de un proyecto editorial exitoso. Las imágenes en un libro, en especial para niños y jóvenes, complementan de manera inigualable el texto del impreso, en diseño de carátula, como en páginas interiores, donde llegan a tener la fuerza expresiva que el texto que las acompaña, para lograr este resultado el trabajo en equipo del editor es fundamental lograr transmitir al ilustrador su proyecto.

Existen diferentes técnicas que han sido trabajadas y perfeccionadas en el ámbito de la ilustración editorial infantil, entre las más destacadas se encuentran la aerografía, la acuarela, el acrílico, los “ecolines”, y más recientemente la ilustración digital. En esta misma línea la ilustración infantil comparte sus técnicas y tendencias con la industria del comic y las caricaturas.

El desarrollo de una cultura y educación eminentemente visual, reforzada por los medios de comunicación masivos (televisión, cine, internet, video-juegos) han hecho cada vez más necesario la producción editorial infantil con un alto contenido visual, que permita acercar el contenido y todo el material generado para niños y jóvenes.

Actualmente las ilustraciones son utilizadas con mucha frecuencia en la producción editorial, publicitaria, audiovisual y en la industria del cine.

CAPÍTULO IV

DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. La Presencia de los valores en la Escuela Julio Estupiñán Tello

Indudablemente, la educación familiar sienta las bases para el desarrollo de valores que permitan a niñas y niños relacionarse con otras personas fuera de casa. La escuela, por su parte, además de favorecer la asimilación de conocimientos, fortalece el desarrollo de valores en los alumnos, a través de actividades en el aula, del abordaje de los contenidos de las asignaturas y de la convivencia diaria.

La escuela tiene la encomienda de desarrollar armónicamente todas las facultades del ser humano, es decir de formar integral a las y los alumnos mediante la promoción del pleno desarrollo de su personalidad, del enriquecimiento de su raíces culturales y del desarrollo de competencias que les permitan enfrentarse a un mundo cada vez más complejo. Es por ello que la institución día a día está luchando por fortalecer los valores en los niños, aunque esta labor es muy dura pero no difícil según el director de la institución Edwin Sánchez.

4.1.1. Tipos de material didáctico existente en la escuela

En la escuela Julio Estupiñán Tello, es una institución fiscal que cuenta con muy pocos recursos por no decir escasos, en la institución cada docente debe de ingeniárselas para crear su propio material didáctico, para poder desarrollar las diferentes asignaturas y así poder llamar la atención de los niños y lograr hacer la clase más amena.

En algunas visitas realizadas a la institución se pudo hablar con la orientadora María Ordóñez quien supo informar que la labor como docente en la institución es difícil; ya que prácticamente no existe material, ni recursos didácticos para desarrollar sus clases, es por ello que ella mismo elabora su material como carteles, pero que esos no les llama mucho la atención a los niños; ya que a los alumnos más les gusta observar dibujos, que le cuenten historias y allí reflexionar sobre el tema. Ella también nos supo decir que posee algunos videos, pero que se le hace imposible proyectarlos porque en la institución no cuentan con los equipos necesarios para proyectarlos.

También la orientadora supo informar que en el momento la institución con la comisión de disciplina de la que ella forma parte se han visto en la necesidad de crear un proyecto para reforzar algunos valores en toda la institución; ya que se está viviendo un ambiente de indisciplina.

4.1.2. Temas tratados

Dentro de la institución se trataban temas sobre los valores en forma general dijo la orientadora de la institución y que además cada maestra en su aula trata los temas de valores como ella veía conveniente, pero que por el gran índice de indisciplina la

comisión de disciplina en una reunión con el personal docente planteó trabajar primordialmente en valores como la puntualidad, responsabilidad, respeto, entre otros y por ello; ella con la comisión se ingeniaron crear un árbol de valores el cual se colgó en el patio para que todos los niños lo vean y se graven los valores y se colocó uno pequeño en cada aula. De allí cada maestra se la ingenia para tratar los valores; ya sea por medio de lecturas, dinámicas, etc.

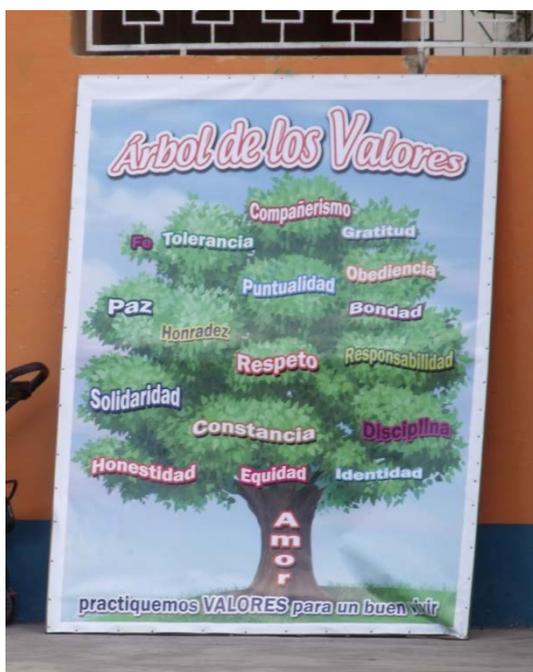


Figura IV. 9: Árbol de Valores patio
Fuente: Erika Zambrano



Figura IV. 10: Árbol de Valores aula
Fuente: Erika Zambrano

4.1.3. Presencia de valores en los niños

Para conocer que tanto conocen los niños sobre los valores, se realizó una encuesta en la cual se obtuvo los siguientes resultados:

1.- ¿Conoce usted qué es son los valores?

De los 46 alumnos encuestados, 42 si conocen lo que es un valor y solo 4 no saben.

Opciones	Encuestados	Porcentajes
Si	42	91%
No	4	9%

Tabla IV. I. Pregunta N° 1 (Ver Anexo2)
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico



Figura IV. 11: Pregunta N° 1 (Ver Anexo 2)
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

Conclusión: se puede determinar que la mayoría de los niños si conocen lo que significan los valores; es decir el 91 % mientras que el 9 % no conoce los valores, que es un porcentaje bien bajo.

2.- ¿Usted práctica los valores en la escuela, casa o comunidad?

De un total de 46 alumnos encuestados solo 10 dice que practican los valores y los 36 restantes que no.

Opciones	Encuestados	Porcentajes
Si	10	22%
No	36	78%

Tabla IV. II. Pregunta N° 2 (Ver Anexo 2)
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

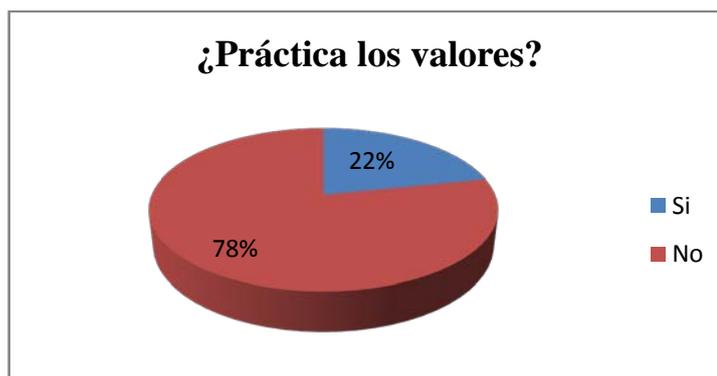


Figura IV. 12: Pregunta N° 2 (Ver Anexo 2)
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

Conclusión: Se puede determinar que los niños a pesar de conocer los valores solo el 22 % los pone en práctica y el resto que es un porcentaje considerable del 78 % dice que no lo hacen, según ello porque se olvidan.

Conclusiones Generales de la Encuesta ((preguntas 1-2)

En los niños en su mayoría si conocen los valores, pero los practican muy pocos, unos porque se olvidan o tal vez por el entorno en que se desenvuelven.

4.1.4. Ausencia de valores en los niños

Con la respuesta de la pregunta del ítem anterior se pudo plantear un diálogo con los niños para conocer más afondo porque no practican los valores, si a ello se le enseña en la escuela y ello supieron exponer varias causas como:

En la escuela si nos enseñan pero se olvidan como practicarlos. Un niño dijo que solo en la escuela le enseñaban y que en la casa nadie sabe qué es eso. Otro dijo que en el barrio le dicen que está loco, cuando él una vez converso de lo bueno que son los valores para ser mejores personas y los amigos se le burlaban y por eso mejor no los

pone en práctica, pero que a él si le gusta aprender de los valores. En conclusión los niños si tienen la idea de que son los valores pero no entienden bien su significado, para que sirven en la vida.

4.2. Valores en la sociedad Esmeraldeña

Los valores determinan la forma de ser y la conducta de los seres humanos. Desde temprana edad aprendemos y hacemos propios una serie de valores, los cuales nos acompañaran por todo el camino a recorrer. Sin embargo, en la actualidad la sociedad esmeraldeña ha decaído en valores, ha perdido aquellos fundamentales, como el amor, el respeto, la cortesía, la amistad, el diálogo, la justicia, la solidaridad, etc. A raíz de esto vivimos diariamente en un ambiente hostil e incomodo, en el cual situaciones como el respeto a los adultos mayores, la comunicación educada, la gentileza, la tolerancia son cada vez menos comunes.

Es así como situaciones cotidianas como en bus, el uso de las vías públicas, el realizar algún trámite o diligencia, o simplemente el desplazamiento en la ciudad se convierten en situaciones estresantes y difíciles de manejar.

Según la psicóloga Malena Bedón los valores, vienen dados desde el hogar, y en una sociedad donde el hogar y la familia, son ambientes inestables, en los cuales hay desunión, falta de comunicación y afecto, además de problemas relacionados directamente con la situación política, social y económica del país, hogares donde falta uno de los padres, y el que se encuentra, generalmente la madre debe conseguir un empleo tiempo completo para mantener a la familia, por lo que el tiempo de compartir

es mínimo, además la falta de educación formal basada en valores, y la falta de mensajes comunicacionales que expresen la importancia de los mismos, hacen que la sociedad tenga un desequilibrio.

Sabiendo que los valores inculcados en la niñez se mantienen en la vida adulta, posibles soluciones para dicho problema serían incluir programas de educación, en los que se enseñe sobre la convivencia y además en el que se oriente a los padres y representantes a tratar a sus hijos con amor, alegría, respeto, diálogo y demás valores importantes, promoviéndolos así desde el hogar para que el trabajo que realiza el maestro en la escuela no sea en vano.

4.3. Análisis de los valores a inculcar en los niños

Por medio de una encuesta se les pidió la colaboración a los maestros y padres de familia para que de los valores institucionales se escogieran siete valores, los cuales ellos consideraran importante inculcar en los niños; debido a que la institución posee muchos valores y los enseñan al azar, lo que hace más difícil el proceso de aprendizaje y así los niños los pongan en práctica. Ya que con esta tesis se busca es inculcar y reforzar valores y así poder disminuir la problemática de falta de valores en los niños lo cual genera violencia.

1.- De los valores institucionales escoja 6 que usted considera importante que los niños aprendan por medio de un material didáctico. (Anexo 1).

Entonces mediante consenso y previó análisis de maestros y padres de familia sobre los valores que consideraban de suma importancia, para que la institución los ponga en

marcha en el proceso de aprendizaje de los niños resultaron los siguientes:

Puntualidad: Porque muy necesario que los niños conozcan la importancia de este valor en su vida y en especial porque existe mucha impuntualidad en los niños, aunque algunos maestros ya están trabajando en ese tema, aun no se consigue que todos los niños lleguen puntual.

Respeto: Ya que los niños han olvidado el significado de este valor dijo una maestra, aunque uno les inculqué lo más esencial como saludar, pedir permiso, respeto a sus mayores, etc., son muy pocos los que lo aplican.

Responsabilidad: Los niños han perdido el sentido de la responsabilidad; ya que no traen las tareas, no cumplen con sus compromisos y solo se quejan de las consecuencias que ello conlleva.

Tolerancia: La orientadora de la institución propuso la tolerancia; ya que los niños presentan un gran índice de indisciplina y conductas inadecuadas, por todo reaccionan agresivamente, se pasan poniéndose apodosos y burlándose los unos a los otros y todas estas actitudes provocan agresividad y violencia entre niños y en ocasiones padres de familia.

Honestidad: Un padre de familia propuso la honestidad, porque dentro de la institución entre los niños se dan robos y los niños mienten mucho.

Orden y Aseo: Este valor no puede faltar ya que los niños vienen con los uniformes y cuadernos sucios a la escuela y en ocasiones algunos niños acuden a clases sin bañarse.

4.4. Material didáctico para la escuela Julio Estupiñán Tello

Para conocer qué tipo de material didáctico sería el mejor para inculcar los valores en los niños se realizó una encuesta a niños, padres de familia y maestros; ya que con sus respuestas se podrá determinar el tipo de material que más se adaptó a sus necesidades y características.

A los niños se les realizó las siguientes preguntas.

3.- Le gustaría qué en la escuela hubiera algún tipo de material didáctico que le enseñe sobre los valores.

Esta pregunta determinará si los niños están a gusto con el material utilizado por sus maestros o quieren algo nuevo que les llame la atención.

Opciones	Personas	Porcentajes
Si	46	100%
No	0	0%

Tabla IV. III. Pregunta N° 3 (Ver Anexo 2)
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

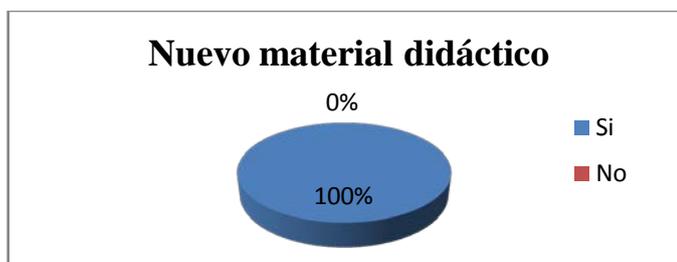


Figura IV.13: Pregunta N° 3 (Ver Anexo 2)
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

Conclusión: A los niños si les gusta trabajar con un nuevo material didáctico sobre los valores; ya que él 100% de los niños si aceptan un nuevo material, mientras que el no fue nulo.

4.- ¿Cómo le gustaría aprender los valores?

Esta pregunta y sus respuestas ayudarán a determinar el material que más les gusta a los niños, pero eso no quiere decir; que es, él que más se adaptó a sus necesidades y su entorno. Cabe recalcar que pueden escoger 2 opciones.

Material didáctico	Personas	Porcentaje
Dinámicas y actividades al aire libre	26	28%
Juegos	23	25%
Videos	23	25%
Charlas	7	10%
Lecturas	9	8%
Cd interactivo	4	4%

Tabla IV. IV. Pregunta N° 4 (Ver Anexo 1)
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

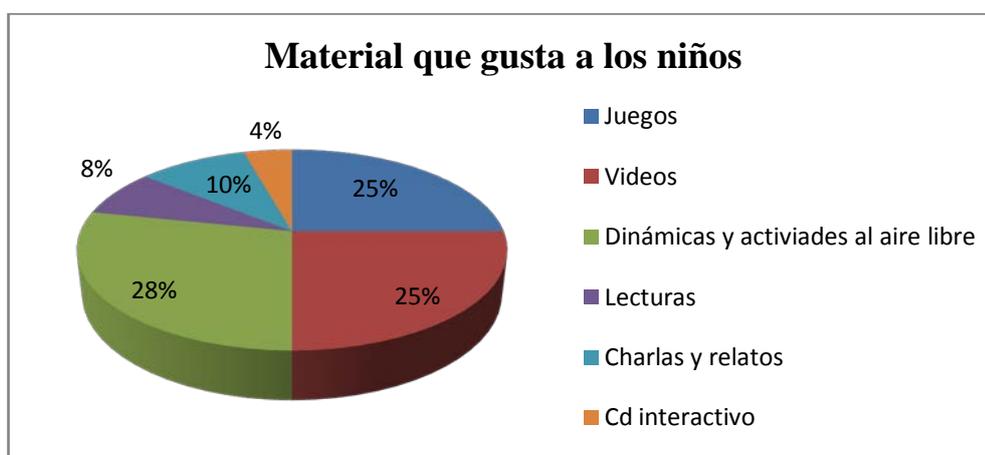


Figura IV. 10. Pregunta N° 4 (Ver Anexo 2)
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

Conclusión: Los resultados obtenidos en esta pregunta son diversos; ya que los niños podían escoger dos opciones como respuesta arrojando como resultados, que del 100 %, él 28 % le gustarían dinámicas y actividades al aire libre, el 25% videos, él 25% juegos, y dos de los materiales utilizados arrojaron porcentajes bajos como, él 10% charlas y relatos, él 8% lecturas y un Cd interactivo él 4%.

5.- ¿Cómo le parece el material didáctico actual?

Por medio de esta pregunta se podrá conocer cómo ven los niños el material con el que cuenta la escuela.

Le gusta	Personas	Porcentaje
Si	21	46%
No	25	54%

Tabla IV. V. Pregunta N° 5 (Ver Anexo 2)
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

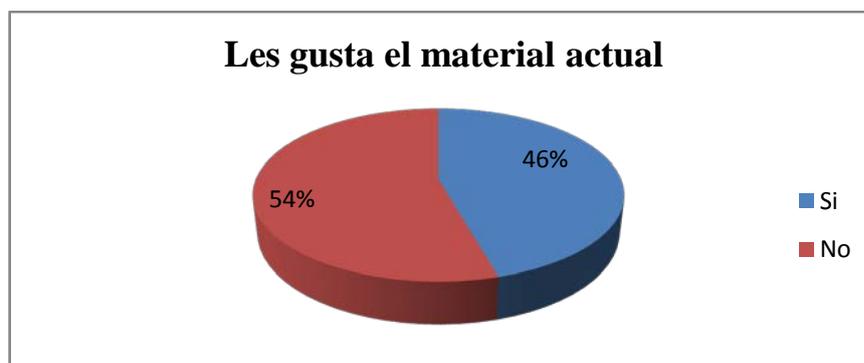


Figura IV. 14. Pregunta N° 5 (Ver Anexo 2)
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

Conclusión: A los niños en su mayoría no les gusta el actual material didáctico que utilizan sus maestros, mientras que al 46% si le gusta.

Conclusión General (pregunta 3-5)

A los niños si les gustaría un nuevo material didáctico donde pudieran desarrollar dinámica al aire libre, juego o video porque el que utilizan sus maestros no les gusta en su mayoría, es decir que esa sería una de las causa por la que los niños no practican los valores.

6.- Relación de los colores con los valores desde el punto de vista de los niños.

A los alumnos por medio de una encuesta se les solicitó que digan con que valor relacionan los colores que se les proporciona obteniendo las siguientes respuestas:

Valor Honestidad

Valor de la Honestidad		
Colores	Personas	porcentajes
Celeste	4	9%
Verde	8	17%
Violeta	2	4%
Naranja	10	22%
Amarillo	20	44%
Rojo	2	4%

Tabla IV. VI. Pregunta N° 6 (Ver Anexo 2)
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

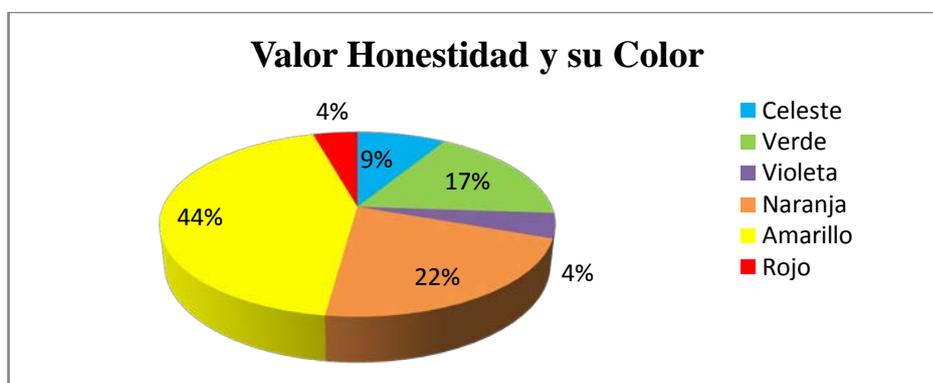


Figura IV. 15. Pregunta N° 6 (Ver Anexo 2)
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

Conclusión: De los alumnos encuestados él 44% relacionan al amarillo con el valor de la honestidad, seguido por él 22% relacionan al naranja con el mismo valor.

Valor Respeto

Valor de la Respeto		
Colores	Personas	porcentajes
Celeste	10	22%
Verde	5	11%
Violeta	11	24%
Naranja	2	4%
Amarillo	8	17%
Rojo	10	22%

Tabla IV. VII. Pregunta N° 6 (Ver Anexo 2)
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico



Figura IV. 16. Pregunta N° 6 (Ver Anexo 2)
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

Conclusión: Del 100% de los alumnos encuestados él 24% relacionan el color violeta con el respeto muy seguido del rojo y el celeste que obtuvieron el 22%.

Valor Puntualidad

Valor de la Puntualidad		
Colores	Personas	porcentajes
Celeste	8	17%
Verde	7	15%
Violeta	1	2%
Naranja	16	35%
Amarillo	10	22%
Rojo	4	9%

Tabla IV. VIII. Pregunta N° 6 (Ver Anexo 2)
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

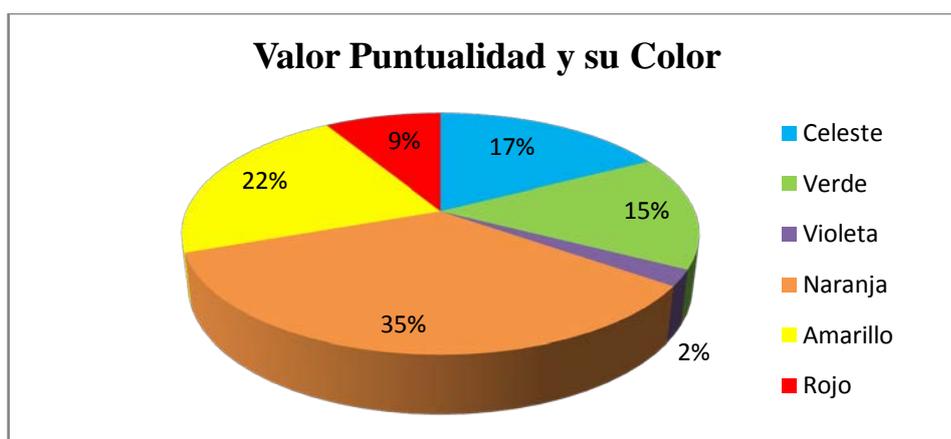


Figura IV. 17. Pregunta N° 6 (Ver Anexo 2)
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

Conclusión: Él 35% de los alumnos opinan que el color naranja se relaciona con el valor de la puntualidad.

Valor Tolerancia

Valor de la Tolerancia		
Colores	Personas	porcentajes
Celeste	10	22%
Verde	13	28%
Violeta	9	20%
Naranja	5	11%
Amarillo	6	11%
Rojo	3	6%

Tabla IV. IX. Pregunta N° 6 (Ver Anexo 2)
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

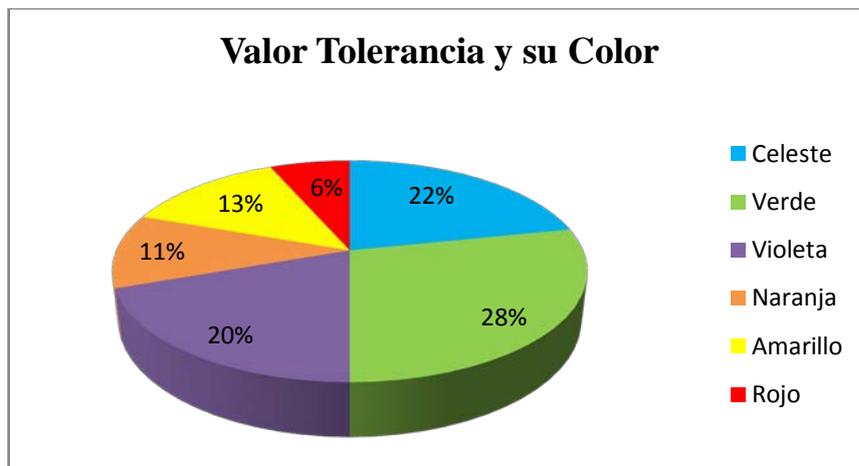


Figura IV. 18. Pregunta N° 6 (Ver Anexo 2)
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

Conclusión: Él 28% de los alumnos relaciona al color verde con el valor de la tolerancia muy seguido del celeste con él 22%.

Valor Orden y Aseo

Valor de la Orden y Aseo		
Colores	Personas	porcentajes
Celeste	14	30%
Verde	10	22%
Violeta	5	11%
Naranja	7	15%
Amarillo	7	15%
Rojo	3	7%

Tabla IV. X. Pregunta N° 6 (Ver Anexo 2)
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

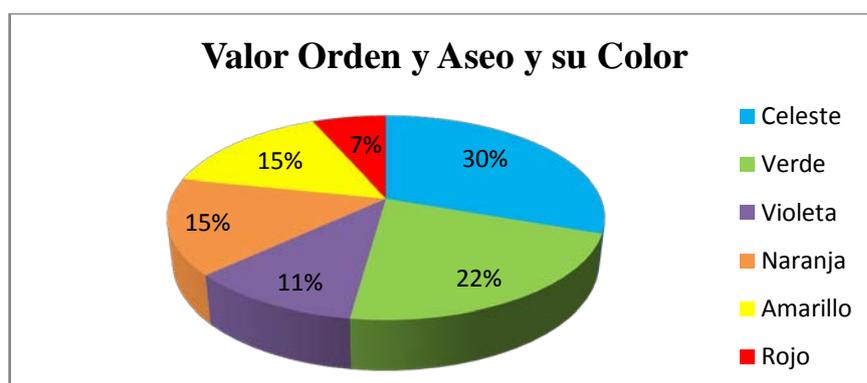


Figura IV. 19. Pregunta N° 6 (Ver Anexo 2)
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

Conclusión: Él 30% de los alumnos relaciona al color celeste con el valor del orden y el aseo, seguido por él 22% del color verde.

Valor Responsabilidad

Valor de la Responsabilidad		
Colores	Personas	porcentajes
Celeste	9	19%
Verde	9	20%
Violeta	5	11%
Naranja	7	15%
Amarillo	6	13%
Rojo	10	22%

Tabla IV. XI. Pregunta N° 6 (Ver Anexo 2)
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico



Figura IV. 10. Pregunta N° 6 (Ver Anexo 2)
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

Conclusión: Él 22% de los alumnos relacionan al color rojo con la responsabilidad, muy seguido del color verde con él 20%.

Conclusiones de la pregunta:

Después de analizar las respuestas se determina que los niños relacionan los colores de la siguiente manera:

Amarillo - Honestidad

Verde - Tolerancia

Violeta –Respeto

Naranja – Puntualidad

Celeste - Orden y Aseo

Rojo - Responsabilidad

Para conocer que actividades les gusta realizar a los alumnos se les realizó la siguiente pregunta la cual arrojó los siguientes resultados:

7.- Marque con una (X) dos actividades ¿qué más le gusta realizar?

Actividades que les gusta a los niños		
Actividades	Personas	porcentajes
Pintar	10	11%
Jugar	42	46%
Leer	4	4%
Bailar	14	15%
Escuchar música	13	14%
Estudiar	9	10%

Tabla IV. XII. Pregunta N° 7 (Ver Anexo 2)
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

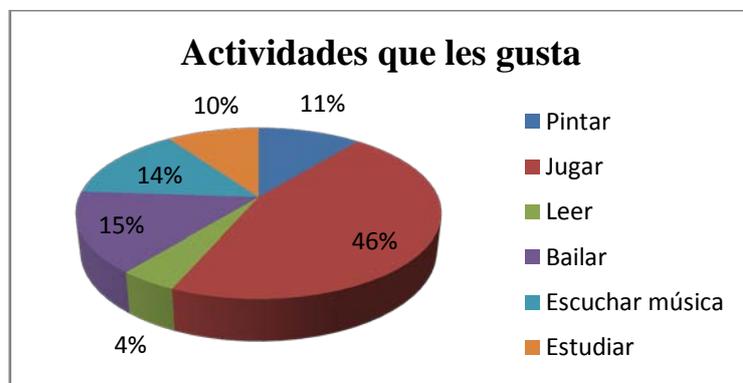


Figura IV. 21. Pregunta N° 7 (Ver Anexo 2)
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

Conclusión: Él 46% de los niños les gusta jugar, al 15 % bailar y al 14% escuchar música, donde se concluye que a los niños el gusta divertirse.

¿Qué lugar te gusta más? (pregunta 8)

Actividades que les gusta a los niños		
Actividades	Personas	porcentajes
Campo	13	28%
Playa	9	20%
Parque	13	28%
Escuela	11	24%

Tabla IV. XIII. Pregunta N° 8(Ver Anexo 2)
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

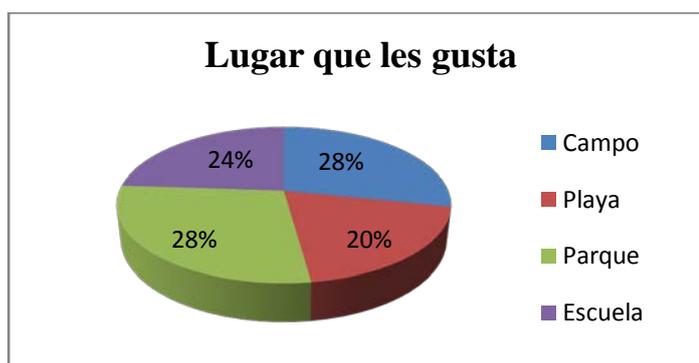


Figura IV. 22. Pregunta N° 8 (Ver Anexo 2)
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

Conclusión: A los niños les gusta estar en dos lugares el campo y el parque que obtuvieron el 28% ambas, seguidas de la escuela con él 24%.

Conclusiones de la (preguntas 7-8)

Para resumir los resultados a los niños le gusta divertirse; ya que el puntaje más alto fue para jugar en la actividad que más les gusta y el lugar que más les agrada es el parque y el campo.

A los maestros se les realizó las siguientes preguntas.

1.- ¿Qué importancia le da usted a la enseñanza de los valores en clases?

Esta pregunta ayudará para saber qué grado de importancia le dan los maestros a este tema de los valores en las horas de clases.

Importancia	Personas	Porcentaje
Poca	0	0%
Muy poca	0	0%
Regular	1	12%
Mucha	7	88%

Tabla IV. XIV. Pregunta N° 1 (Ver Anexo 2)
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

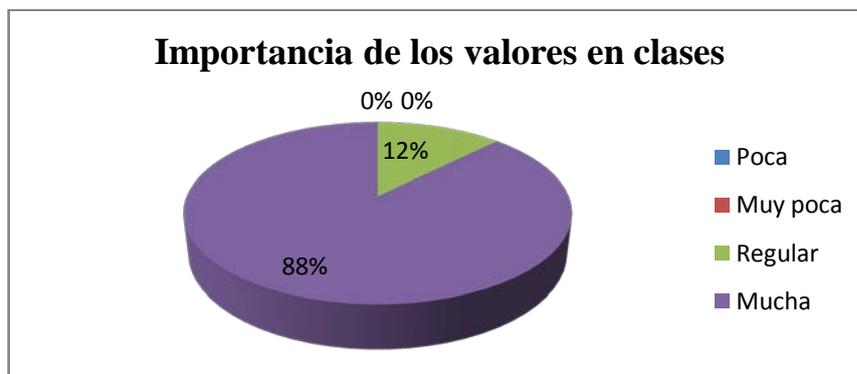


Figura IV. 23. Pregunta N° 1 (Ver Anexo 3)
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

Conclusión: De los maestros encuestados él 86% le da mucha importancia a los valores en clases y él 14% regular importancia. Lo que quiere decir que los maestros en su mayoría si están dispuestos en trabajar con los valores.

2.- ¿Qué método utiliza usted para enseñar los valores en los niños?

A través de esta pregunta se sabrá qué métodos es el más utilizado por los maestros.

Métodos	Personas	Porcentaje
Inductivo	7	44%
Deductivo	1	6%
Reflexivo	8	50%
Experimental	0	0%
Comparativo	0	0%
Otro	0	0%

Tabla IV. XV. Pregunta N° 2 (Ver Anexo 3)
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

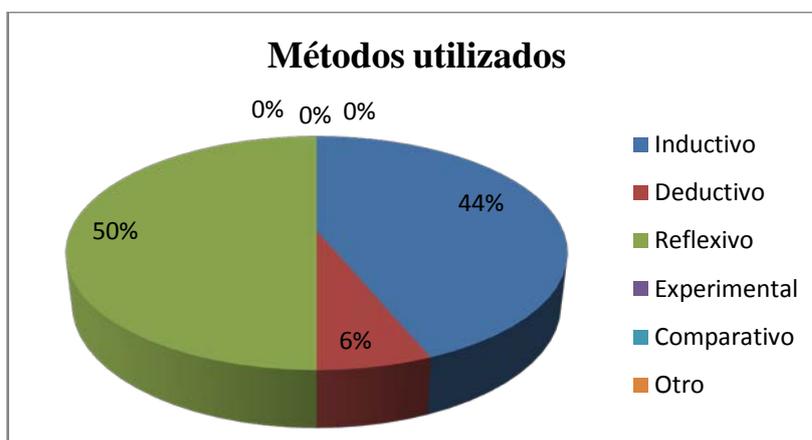


Figura IV. 24. Pregunta N° 2 (Ver Anexo 3)
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

Conclusión: Los maestros el método que más utilizan es el reflexivo con un 50%, el inductivo con él 44% y el deductivo con él 6%, mientras que los métodos experimental, comparativo u otro arrojaron él 0%.

3.- ¿Qué técnica utiliza usted para enseñar los valores en los niños?

Con esta pregunta se podrá saber que técnica aplican los maestros para la práctica de los valores en las clases.

Técnicas	Personas	Porcentaje
Grupales	8	50%
Individuales	6	38%
Observación	1	6%
Investigación	1	6%
Otro	0	0%

Tabla IV. XVI. Pregunta N° 3 (Ver Anexo 3)
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

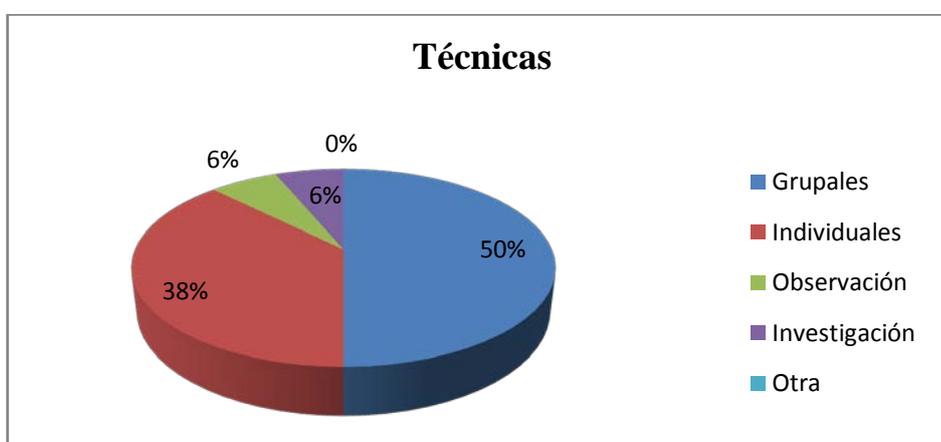


Figura IV. 25. Pregunta N° 3 (Ver Anexo 3)
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

Conclusión: Utilizan las técnicas grupales en un 50% para enseñar los valores, 38% actividades individuales y el mientras que él 6% la observación y él otro 6% investigación y él 0% no utiliza otra técnica.

4.- ¿Qué material didáctico utiliza para fomentar los valores en los niños en la escuela?

Con esta pregunta se conocen los materiales utilizados por los maestros en la enseñanza de los valores.

Material didáctico	Personas	porcentaje
Dinámicas y actividades al aire libre	8	50%
Lecturas	7	44%
Charlas	1	6%
Juegos	0	0%
Videos	0	0%
Otros	0	0%

Tabla IV. XVII. Pregunta N° 4 (Ver Anexo 3)
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

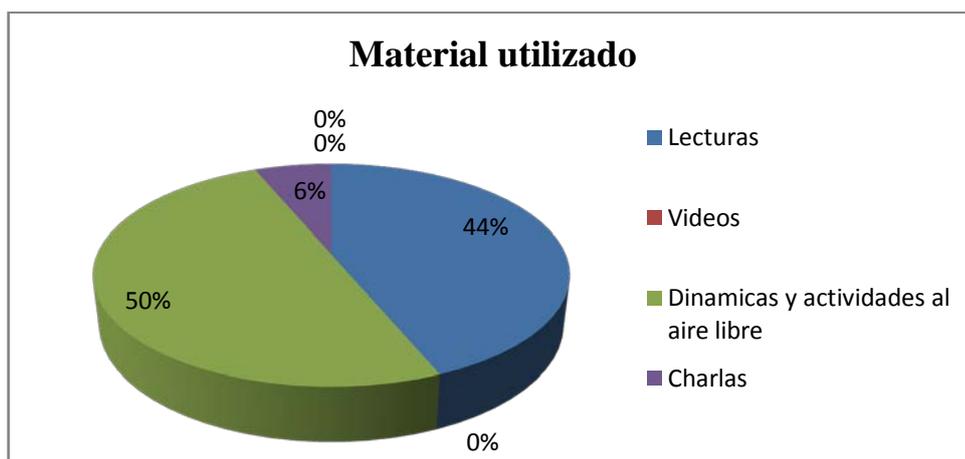


Figura IV. 26. Pregunta N° 4 (Ver Anexo 3)
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

Conclusión: El material didáctico que más utilizan los maestros son las dinámicas y actividades al aire libre en un 50%, las lecturas en un 44%, charlas él 6% y videos y otros materiales él 0%.

5.- ¿Cuál cree usted que sería el mejor momento para que los niños conozcan y practiquen los valores?

Se hizo esta pregunta para conocer en qué momento y lugar los maestros utilizan con más frecuencia los materiales didácticos sobre los valores.

Horas	Personas	Porcentaje
Aula	8	75%
Hora de orientación	7	13%
Formación	1	12%
Recreos	0	0%
Otra	0	0%

Tabla IV. XVII. Pregunta N° 5 (Ver Anexo 3)
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

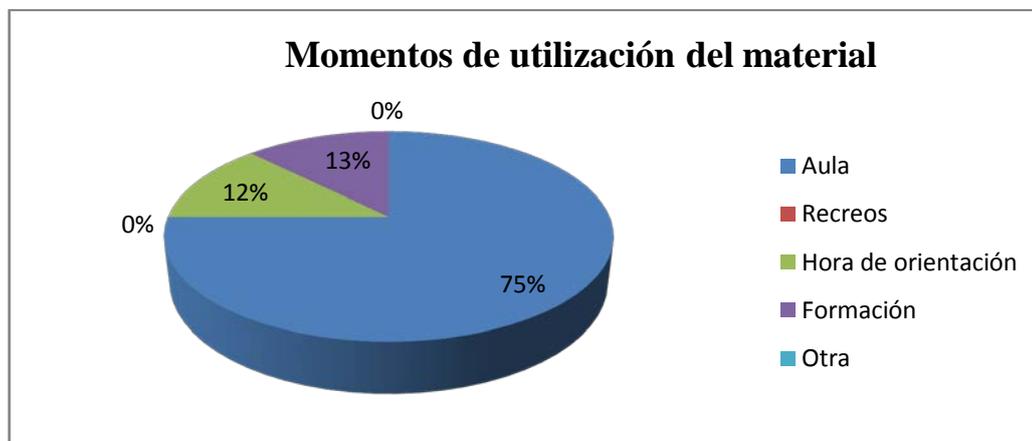


Figura IV. 27. Pregunta N° 5 (Ver Anexo 3)
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

Conclusión: Los maestros utilizan los materiales didácticos en el aula en un 75%, en la hora de orientación en un 13% y en la formación en un 12%, mientras que en los recreos u otro momento nadie utiliza los materiales didácticos es decir un 0%.

6.- ¿Usted está dispuesto a utilizar un nuevo material didáctico sobre los valores?

Con esta pregunta se quiere disipar la duda de que los maestros estarán abiertos a utilizar un nuevo material en sus clases acerca de los valores.

Opciones	Encuestados	Porcentajes
Si	8	100%
No	0	0%

Tabla IV. XVIII. Pregunta N° 6 (Ver Anexo 3)
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

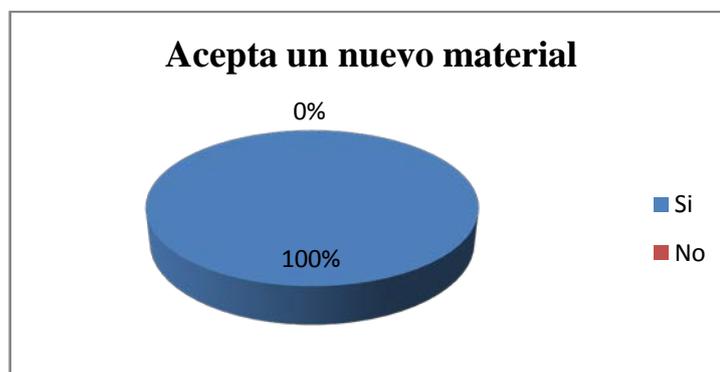


Figura IV. 28. Pregunta N° 6(Ver Anexo 3)
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

Conclusión: Los maestros en un 100% si están dispuestos a utilizar un nuevo material didáctico con temas de valores en sus clases.

Conclusión general de la encuesta

Los maestros a pesar de estar trabajar en el aula de clases, en el tema de los valores, a través de métodos reflexivos y técnicas grupales, se encuentran predispuestos a trabajar con un nuevo material que incentive los valores en los niños.

4.4.1. Análisis del material didáctico utilizado actualmente

Por medio de las encuestas realizadas anteriormente a los alumnos y maestros se puede llegar a la conclusión que el material didáctico utilizado por los maestros actualmente como las dinámicas y actividades al aire libre son del total agrado de los niños, mientras que el otro recurso que más utilizan los maestros como las lecturas y las charlas tienen muy poca aceptación por los educandos, tal vez ese sea la causa de que los niños no le presten la atención necesaria al tema de los valores y también los resultados arrojados determinan que a los niños en su mayoría no les gusta el actual material didáctico que utilizan sus maestros.

Por parte en su mayoría los maestros solo utilizan el material didáctico en clases y el resto del tiempo que los niños tienen libres no utiliza el material; ya que es de uso exclusivo para las clases.

4.4.2. Material didáctico apropiado

Partiendo de que a los niños les gusta mucho las dinámicas y actividades al aire libre, trabajan en grupos y obtienen los conocimientos de forma reflexiva y que no les agrada el actual material con el que cuenta la escuela o los maestros se plantea la creación de un juego impreso; como lo que se busca es que los niños tengan a su mano y a disposición el material en el cual de una manera divertida y dinámica conozcan acerca de los valores. Puesto que en la institución aun no cuenta con un laboratorio de cómputo, ni los niños saben manejar una computadora se hace imposible otro tipo de material.

CAPÍTULO V

DESARROLLO DE LA PROPUESTA

5.1. Segmentación de la población

- **CARACTERÍSTICAS DEMOGRÁFICAS**

ÁREA: Esmeraldas

SEXO: Masculino y Femenino

EDAD: 10 -12 años

CLASE SOCIAL: Baja

- **CARACTERÍSTICAS PSICOGRÁFICA**

ACTIVIDAD: Estudio

INTERÉS: Juego - Diversión

OPINIÓN: Fútbol y Televisión

5.2 Descripción de la propuestas a partir de las características de de los niños.

Partiendo que los niños necesitan un material didáctico que les incentive y fomente los valores, de una forma divertida, y que a ellos les gusta realizar dinámicas al aire libre,

que les interesa mucho el juegos, les gusta mucho interactuar y que son de bajos recursos económicos se propone la creación de un juego didáctico a gran escala donde ellos no solo se diviertan sino que practique y conozcan los valores.

El juego presentará diversas actitudes positivas o negativas que se generan por los valores o falta de estos y podrá interactuar con sus compañeros y a la vez aprender.

5.3. Planificación de los soportes gráficos que constituirán el material didáctico.

Realizar una planificación en la elaboración del material didáctico es indispensable; ya que se podrá trabajar de una forma organizada.

#	Actividades	Meses																										
		Febrero				Marzo				Abril				Mayo				Junio										
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4							
1	Recopilación de la información	x	x	x																								
2	Organización de la información				x	x																						
3	Selección del juego y nombre						x	x																				
3	Bocetaje del juego y personajes									x	x	x																
5	Digitalización del juego												x	x														
6	Creación de tarjetas																x	x	x	x								
7	Creación del dado																							x				
8	Impresión y armado de tarjetas y otros elementos																								x	x	x	x

Tabla V. XIX. Cronograma de Trabajo
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

5.4. Creación de la Identidad Visual para el material didáctico

5.4.1. Construcción de la Marca



Figura V. 29. Retícula del Logo

Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

5.4.2. Cromática

COLORES	MODELOS DE COLOR (%)	
	C= 0 M= 0 Y= 100 K= 0	R= 255 G= 242 B= 0
	C= 100 M= 0 Y= 0 K= 0	R= 174 G= 239 B= 0
	C= 75 M= 100 Y= 0 K= 0	R= 102 G= 45 B= 145
	C= 0 M= 100 Y= 100 K= 0	R= 255 G= 0 B= 0

Tabla V. XX. Modelos de Color

Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

Se utilizó el color amarillo en la palabra (Actitud); ya que es un color muy llamativo que denota juventud, alegría, entusiasmo, (Positiva) con el color celeste que le da armonía al logo, sensación de frescura, seriedad y la responsabilidad. En la (o) el color violeta; ya que es un color místico y eso es lo que se quiere conseguir; ya que esta palabra crea una interrogante y por último en la palabra (Negativa) se utilizó el color rojo por se quiere aparte de sugerir vitalidad y entusiasmo, también sugiere una alerta.

5.4.3. Tipografía

La tipografía que se utilizó es la Soopafresh; ya que es una tipografía de trazos gruesos y que facilitan la legibilidad y terminaciones en curvas con algo de movimientos agradables a la vista, lo cual le da dinamismo y sensación de movimiento.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890 &!?\$ (.,,;:)

5.4.4. Logotipo

Esta será la imagen gráfica del juego con el cual los niños lo identificarán.



Actitud
Positiva o Negativa

Figura V. 30. Logotipo del Juego
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

5.5. Ilustraciones

En este material didáctico las ilustraciones tienen un papel significativo; ya que habrá dos personajes que sobresalen que serán quienes les dirán a los niños en qué actitud están.

5.5.1. Creación de los personajes

Dentro del juego existen dos personajes principales que son Toño y Mili, los cuales les irán diciendo a los niños como están actuando según sus valores.

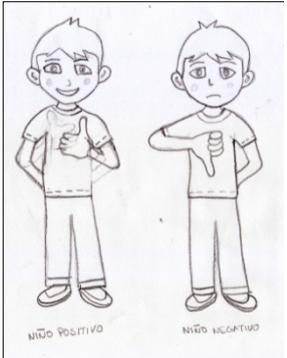
Característica	Boceto	Personaje
<p>Nombre: Toño Sexo: Masculino Características Físicas Cabello: Café Ojos: café claro Piel: Blanco Características Especiales Cuando tiene actitud positiva tiene el dedo alzado y pone cara de felicidad y si no lo baja y pone cara de tristeza.</p>		
<p>Nombre: Mili Sexo: Femenino Características Físicas Cabello: Café Ojos: café claro Piel: Trigueña Características Especiales Cuando tiene actitud positiva tiene el dedo alzado y pone cara de felicidad y si no lo baja y pone cara de tristeza</p>		

Figura V. 31. Personajes principales
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

5.5.2. Creación de las escenas del juego

En el juego el niño podrá encontrarse con varias escenas donde va aprendiendo acerca de los valores.

Escena	Ilustraciones
<p>1 Puntualidad Toño y su amigo hablan de la puntualidad. Texto de la viñeta: La puntualidad es sinónimo de respeto hacia ti y los demás. Color de la Viñeta:</p>	
<p>2 Responsabilidad Mili estudiando en un escritorio con cuadernos. Texto de la viñeta: Ser responsable con tus tareas te hace una persona confiable. Color de la Viñeta: </p>	
<p>3 Tolerancia Mili termina de jugar básquet con su amigo y acepta el haber perdido. Texto de la viñeta: Aceptar sin molestias las actitudes y características de los demás aunque sean diferentes a las tuyas. Color de la Viñeta: </p>	
<p>4 Honestidad Se le cae la cartera a Toño y una niña se la devuelve. Texto de la viñeta: No tomar lo que te pertenece eso es honestidad. Color de la Viñeta: </p>	
<p>5 Orden y Aseo Toño bota la basura en un tacho. Texto de la viñeta: Depositar dentro de los tachos la basura eso es orden y aseo. Color de la Viñeta: </p>	
<p>6 Respeto Mili se encuentra con todos sus amigos y se saludan. Texto de la viñeta: Trata a los demás con la misma consideración Con que te gustaría ser tratado, eso es respeto. Color de la Viñeta: </p>	

Figura V. 32. Escenas del juego
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

5.5.3. Creación elementos del juego

5.5.3.1 Tarjetas de actitudes

Las tarjetas que integran el juego son 60, 10 por cada valor, donde cada tarjeta habla de los valores y actitudes que los niños tienen que pueden ser positivas o negativas.

Características:

- Las tarjetas tienen una medida de 9 x14cm
- Son de los colores que representan cada valor (amarillo, celeste, rojo, naranja, violeta y verde)
- Son impresas a laser full color tiro y retiro
- Papel Marfiliza de 300gr
- En la parte frontal va la imagen grafica y el lado posterior el valor con la actitud, un mensaje y un premio o castigo.

5.5.3.2 Descripción de cada Tarjeta:

Luego de un diálogo con algunos padres de familia y maestros se obtuvo la información necesaria para crear cada una de las tarjetas que serán parte del juego.

Tarjetas Puntualidad	
Mili dice... Tuviste una actitud positiva Cumpliste con tus tareas en la escuela. R: Ser puntual habla de tu disciplina y tu habilidad de ser organizado, la puntualidad te dará éxito. Avanzas 1 casillero y ganas un banderín.	Toño dice... Tuviste una actitud negativa Llegaste tarde a la escuela por quedarte viendo televisión. R: La puntualidad es la virtud que representa el respeto hacia uno mismo y hacia los demás. Retrocedes 1 casilleros.

<p>Mili dice... Tuviste una actitud positiva</p> <p>Después de la escuela te fuiste de inmediato a tu casa y llegaste a la hora indicada.</p> <p>R: Es muy importante que cumplas con los horarios establecidos.</p> <p>Lanzas otra vez y ganaste un banderín.</p>	<p>Toño dice... Tuviste una actitud negativa</p> <p>Dejaste esperando a tus compañeros en el parque.</p> <p>R: Ser puntual supone un signo de consideración hacia las personas que están esperando.</p> <p>Retrocedes 2 casilleros</p>
<p>Mili dice... Tuviste una actitud positiva</p> <p>Estudiaste para tu examen y sacaste buena nota.</p> <p>R: Ser puntual y cumplir con tus obligaciones te llevan al éxito.</p> <p>Avanzas 2 casilleros y ganas un banderín.</p>	<p>Toño dice... Tuviste una actitud negativa</p> <p>No diste el examen por entrar tarde a clases.</p> <p>R: Ser puntual requiere esfuerzo, voluntad, decisión, sacrificio para hacer las cosas a tiempo.</p> <p>Pierdes un turno.</p>
<p>Mili dice... Tuviste una actitud positiva</p> <p>Hiciste la tarea que tu maestra te mandó y sacaste buena nota.</p> <p>R: Puntualidad también es entregar a tiempo tus tareas.</p> <p>Avanzan 3 casilleros todo tu equipo.</p>	<p>Toño dice... Tuviste una actitud negativa</p> <p>Prometiste entregar tus tareas hoy y no lo hiciste.</p> <p>R: Retrasarse es equivalente, a demostrar desprecio por el tiempo de otra persona y se puede considerar un insulto.</p> <p>Pierden un turno todo tu equipo.</p>
<p>Mili dice... Tuviste una actitud positiva</p> <p>Llegaste temprano y no interrumpiste la clase.</p> <p>R: La puntualidad es sinónimo de respeto hacia ti y los demás.</p> <p>Avanzas 3 casilleros y ganas un banderín.</p>	<p>Toño dice... Tuviste una actitud negativa</p> <p>Prometiste pagarle su dinero a tu amigo y no lo hiciste.</p> <p>R: Puntualidad no solo es llegar a tiempo, también es cumplir con tus obligaciones y con nuestros acuerdos.</p> <p>Pierden un turno todo tu equipo y un banderín.</p>

Figura V. 33. Descripción de las tarjetas de la puntualidad
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

Tarjetas Responsabilidad	
<p>Toño dice...</p> <p>Tuviste una actitud positiva</p> <p>Cumples con todas tus tareas en la escuela y te va muy bien.</p> <p>R: El responsable es aquel que responde por sus actos, se hace cargo de sus consecuencias y aprende de ellas.</p> <p>Avanzas 5 casilleros.</p>	<p>Mili dice...</p> <p>Tuviste una actitud negativa</p> <p>No realizaste la tarea por estar jugando y te sacaste mala nota.</p> <p>R: La responsabilidad no es la principal manera de llegar al éxito, es la única manera.</p> <p>Retrocedes 3 casilleros.</p>
<p>Toño dice...</p> <p>Tuviste una actitud positiva</p> <p>Eres responsable con tus obligaciones en tu casa y escuela.</p> <p>R: La responsabilidad es la sabiduría que da la experiencia para poder cumplir con las obligaciones.</p> <p>Avanzas 1 casillero y ganas un banderín</p>	<p>Mili dice...</p> <p>Tuviste una actitud negativa</p> <p>Rallaste las paredes de tu curso y culpaste a tus compañeros.</p> <p>R: El ser responsable es simplemente dar la cara a las acciones cometidas con un bien, pues si lo haces al contrario nunca serás responsable.</p> <p>Pierdes un turno.</p>
<p>Toño dice...</p> <p>Tuviste una actitud positiva</p> <p>Dañaste el pupitre y asumiste la responsabilidad diciéndoles a tu maestro y a tus padres.</p> <p>R: Ser responsable es asumir las consecuencias de nuestras acciones y decisiones.</p> <p>Avanzan 3 casilleros todo el equipo.</p>	<p>Mili dice...</p> <p>Tuviste una actitud negativa</p> <p>Tenías que darle de comer y bañar a tu perrito y no lo hiciste por estar viendo televisión.</p> <p>R: Cuando alguien cae en la irresponsabilidad, fácilmente se puede dejar de confiar en esa persona.</p> <p>Retroceden 2 casilleros todo tu equipo.</p>
<p>Toño dice...</p> <p>Tuviste una actitud positiva</p> <p>Estas pendiente de lo que dicen tus maestros y cumpliendo con tus responsabilidades.</p> <p>R: La responsabilidad es uno de los valores y pilares más fuertes del éxito.</p> <p>Lanza otra vez.</p>	<p>Mili dice...</p> <p>Tuviste una actitud negativa</p> <p>Nunca llevas la tarea, ni el material que te solicitan tus maestros y solo te la pasas molestando a tus compañeros.</p> <p>R: La irresponsabilidad trae como consecuencia, la bajar de su rendimiento o hasta perder el año escolar.</p> <p>Pierdes 2 banderines.</p>

<p>Toño dice...</p> <p>Tuviste una actitud positiva</p> <p>Te preocupas por llevar tu tarea y materiales a clases.</p> <p>R: Presentar los trabajos y tareas en el tiempo y forma que el docente requiere eso es la responsabilidad.</p> <p>Avanzan 4 casilleros todo el equipo.</p>	<p>Mili dice...</p> <p>Tuviste una actitud negativa</p> <p>Te pasas dañando las plantas del jardín de tu escuela y botando basura en el suelo.</p> <p>R: Responsabilidad es cumplir de forma adecuada el cuidar, preservar y mejorar el entorno natural.</p> <p>Pierdes un turno.</p>
--	---

Figura V. 34. Descripción de las tarjetas de la responsabilidad
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

Tarjetas Tolerancia	
<p>Mili dice...</p> <p>Tuviste una actitud positiva</p> <p>Te integras rápidamente a los grupos porque aceptas a los demás como son.</p> <p>R: Ser tolerante es respetar las diferencias físicas, sean los otros individuos gordos, flacos, altos, bajos, rubios, morochos etc.</p> <p>Avanzas 5 casilleros y ganas un banderín.</p>	<p>Toño dice...</p> <p>Tuviste una actitud negativa</p> <p>Dañaste las plantas del jardín, por querer pegarles a unas palomas.</p> <p>R: Tolerancia no solo es respetar a todas las personas, si no al medio ambiente.</p> <p>Pierdes un turno.</p>
<p>Mili dice...</p> <p>Tuviste una actitud positiva</p> <p>Cuando conoces a otras personas aceptas su manera de ser sin juzgar antes de conocerlas.</p> <p>R: La tolerancia es la capacidad de conceder la misma importancia a la forma de ser, de pensar y de vivir de los demás que a nuestra propia manera de ser, de pensar y de vivir.</p> <p>Lanzas 2 veces.</p>	<p>Toño dice...</p> <p>Tuviste una actitud negativa</p> <p>Te pasa peleando con tus compañeros por todo y solo vives en un mundo de violencia.</p> <p>R: Ser tolerante es una cualidad personal que se define como el respeto a las ideas, creencias, aunque sean diferentes o contrarias a las nuestras.</p> <p>Retrocedes 4 casilleros.</p>
<p>Mili dice...</p> <p>Tuviste una actitud positiva</p> <p>Aceptas que no todos piensan como tú, ni que tienen tus mismos gustos.</p> <p>R: Ser tolerante es lo mismo que ser respetuoso y considerado con los demás.</p> <p>Avanzas 4 casilleros.</p>	<p>Toño dice...</p> <p>Tuviste una actitud negativa</p> <p>Te molestaron y tú en vez de avisar a tu maestro, reaccionaste agresivamente.</p> <p>R: Dejar la violencia y las ofensas con los que te rodean eso es tolerancia.</p> <p>Retrocedes 2 casilleros</p>

<p>Mili dice... Tuviste una actitud positiva</p> <p>Te llevas bien con todos en la escuela, en tu barrio y tu casa porque respetas sus diferencias.</p> <p>R: La tolerancia les ayuda a que tengan una buena integración a un grupo o equipo.</p> <p>Avanzas 6 casilleros</p>	<p>Toño dice... Tuviste una actitud negativa</p> <p>Te pasas viendo solo defectos de los demás y burlándote de tus compañeros y no vez los tuyos.</p> <p>R: Ser tolerante es aprender a no burlarse de los demás</p> <p>Retrocedes 3 casilleros y pierdes un banderín.</p>
<p>Mili dice... Tuviste una actitud positiva</p> <p>Tu buena educación te permite relacionarte con los demás de una manera respetuosa y cordial.</p> <p>R: En todo momento demuestra tu tolerancia antes de discutir dialoga y llega siempre acuerdos.</p> <p>Avanzas 5 casilleros</p>	<p>Toño dice... Tuviste una actitud negativa</p> <p>Cuando juegas con tus amigos y pierdes reaccionas de una manera agresiva y ahora nadie quiere jugar contigo.</p> <p>R: En el juego hay que tener espíritu de equipo, para compartir tanto las derrotas como las victorias eso es ser tolerante.</p> <p>Pierden un turno todo el quipo.</p>

Figura V. 35. Descripción de las tarjetas de la tolerancia
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

Tarjetas Honestidad	
<p>Mili dice... Tuviste una actitud positiva</p> <p>Siempre dices la verdad aunque cueste trabajo admitirla o te cause consecuencias negativas.</p> <p>R: Ser honesto exige coraje para decir siempre la verdad, y obrar en forma recta y clara.</p> <p>Avanzas 4 casilleros.</p>	<p>Toño dice... Tuviste una actitud negativa</p> <p>Nunca dices la verdad cuando cometes un error.</p> <p>R: Ser siempre sincero, en su comportamiento, palabras y afectos eso es honestidad.</p> <p>Pierdes 1 turno.</p>
<p>Mili dice... Tuviste una actitud positiva</p> <p>Siempre devuelves aquello que encuentra, ya sea dinero u objetos, tengan estos valor monetario o no.</p> <p>R: La persona honesta, por sí misma, es garantía de fidelidad, discreción, trabajo y seguridad en el uso y manejo de los bienes</p>	<p>Toño dice... Tuviste una actitud negativa</p> <p>Copiaste en el examen porque no estudiaste.</p> <p>R: Hacer trampa o copiar en los exámenes es deshonesto.</p> <p>Retrocedes 1 casillero y pierdes un</p>

<p>materiales.</p> <p>Avanzas 2 casilleros y ganas un banderín.</p>	<p>banderín.</p>
<p>Mili dice...</p> <p>Tuviste una actitud positiva</p> <p>Prometiste a tus padres mejorar tus calificaciones.</p> <p>R: Es honesto cumplir con las promesas, ya sean entre amigos o familiares.</p> <p>Avanzas 2 casilleros y ganaste un banderín.</p>	<p>Toño dice...</p> <p>Tuviste una actitud negativa</p> <p>Dañaste el pizarrón de tu clase sin importarte que ese es un bien que sirve a todos tus compañeros.</p> <p>R: Ser Honesto es admito tus faltas y corregir tu error.</p> <p>Retrocedes 2 casilleros.</p>
<p>Mili dice...</p> <p>Tuviste una actitud positiva</p> <p>Siempre que no puedes hacer algo eres sincero y dices que no puedes antes de quedar mal.</p> <p>R: Cuando se está entre personas honestas cualquier proyecto humano se puede realizar, y la confianza colectiva se transforma en una fuerza de gran valor.</p> <p>Avanzas 4 casillero</p>	<p>Toño dice...</p> <p>Tuviste una actitud negativa</p> <p>Dices mentiras cuando no llevas tus tareas y no cumples con tus responsabilidades.</p> <p>R: Un ser humano honesto se comporta de manera transparente con sus semejantes, no oculta nada, y esto le da tranquilidad.</p> <p>Pierden un turno todo el equipo.</p>
<p>Mili dice...</p> <p>Tuviste una actitud positiva</p> <p>Nunca hablas mal de tus compañeros, ni inventas cosas que no son de ellos.</p> <p>R: Habla siempre con la verdad. No inventes ni exageres cosas sobre tu persona o sobre los demás.</p> <p>Avanzas 3 casilleros y ganas un banderín.</p>	<p>Toño dice...</p> <p>Tuviste una actitud negativa</p> <p>Encontraste el libro de trabajo de tu compañero y los tomaste aunque él lo estaba buscando.</p> <p>R: Quien es honesto no toma nada ajeno, ni espiritual ni material: es una persona honrada.</p> <p>Retrocedes 3 casilleros y pierdes un banderín.</p>

Figura V. 36. Descripción de las tarjetas de la honestidad
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

Tarjetas Orden y Aseo	
<p>Toño dice...</p> <p>Tuviste una actitud positiva</p> <p>Colocas los papeles en el tacho de las basuras.</p> <p>R: En todo lugar debes ser ordenado y aseado; ya que eso habla mucho de tus hábitos.</p> <p>Avanzas 2 casilleros.</p>	<p>Mili dice...</p> <p>Tuviste una actitud negativa</p> <p>Siempre haces tus tareas con las manos sucias y llevas manchados tus cuadernos.</p> <p>R: Presentar tus trabajos sucios te da una mala imagen y demuestras que eres desordenado y poco aseada.</p> <p>Retrocedes 3 casilleros.</p>
<p>Toño dice...</p> <p>Tuviste una actitud positiva</p> <p>Cepillas tus dientes al levantarme y después de cada comidas.</p> <p>R: Demuestra que eres una persona pulcra con tus hábitos de limpieza.</p> <p>Ganas un banderín.</p>	<p>Mili dice...</p> <p>Tuviste una actitud negativa</p> <p>Andas con los zapatos y medias sucias Y das muy mala imagen.</p> <p>R: Tú imagen habla de tu persona, más de lo que tú crees, si eres aseado demuestras respeto hacia ti mismo y los demás.</p> <p>Pierdes 1 turno</p>
<p>Toño dice...</p> <p>Tuviste una actitud positiva</p> <p>Cuidas de llevar tu uniforme limpió y bien puesto.</p> <p>R: El ir bien presentada a un lugar y cuidar de tu imagen es orden y aseo.</p> <p>Lanzas de nuevo.</p>	<p>Mili dice...</p> <p>Tuviste una actitud negativa</p> <p>No cuidas de tu imagen vas a la escuela con tu uniforme sucio y sin arreglarte.</p> <p>R: Tú imagen habla de ti y así como tú te mereces respeto los demás también.</p> <p>Pierdes 1 turno y 1 banderín.</p>
<p>Toño dice...</p> <p>Tuviste una actitud positiva</p> <p>Ordenas y guardas tus útiles escolares después de hacer la tarea.</p> <p>R: Tener listos todos los materiales o alimentos necesarios antes de salir del salón de clases es una actitud de orden.</p> <p>Avanzan 3 casilleros todo el equipo.</p>	<p>Mili dice...</p> <p>Tuviste una actitud negativa</p> <p>Botas todo al suelo, tus papeles, las envolturas de tus alimentos, cascaras y semillas, etc.</p> <p>R: Los objetos en el piso pueden ocasionar tropezones y caídas demuestra que eres una persona ordenada y limpia.</p> <p>Retrocedes 2 casilleros.</p>
<p>Toño dice...</p> <p>Tuviste una actitud positiva</p>	<p>Mili dice...</p> <p>Tuviste una actitud negativa</p>

<p>Recoges tú ropa y la colocas en el cesto de ropa sucia</p> <p>R: Ser ordenado y limpio te ahorra tiempo y proyectas una buena imagen hacia las demás personas.</p> <p>Avanzas 2 casilleros.</p>	<p>Tú mamá te ordenó limpiar tu cuarto y aun no lo haces.</p> <p>R: Para ser ordenado y aseado se requiere de predisposición a mantener ordenado nuestro en limpio nuestro entorno.</p> <p>Pierdes un banderín.</p>
---	--

Figura V. 37. Descripción de las tarjetas de la orden y limpieza
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

<p style="text-align: center;">Tarjetas Respeto</p>	
<p>Toño dice...</p> <p>Tuviste una actitud positiva</p> <p>Qué bien escuchas las opiniones de los demás sin interrumpir.</p> <p>R: Respeto es escuchar con atención a la maestra y a tus compañeros en el aula de clase.</p> <p>Avanzas 2 casilleros.</p>	<p>Mili dice...</p> <p>Tuviste una actitud negativa</p> <p>A la hora de la salida de la escuela creas desorden y te metes en la fila faltándole el respeto a la personas que estaban antes de ti.</p> <p>R: Respeto es esperar tu turno.</p> <p>Retrocedes 1 casilleros.</p>
<p>Toño dice...</p> <p>Tuviste una actitud positiva</p> <p>Tratas a los demás con la misma consideración con que te gusta ser tratados.</p> <p>R: El respeto y la consideración es algo que se gana día a día con tus acciones.</p> <p>Avanzas 4 casilleros y ganas un banderín.</p>	<p>Mili dice...</p> <p>Tuviste una actitud negativa</p> <p>Tratas mal y abusas de tus compañeros.</p> <p>R: Evitar agredir físicamente y psicológicamente a tu maestra y tus compañeros</p> <p>Pierdes un turno.</p>
<p>Toño dice...</p> <p>Tuviste una actitud positiva</p> <p>Nunca tomas cosas que no te pertenecen sin permiso.</p> <p>R: El respeto por los bienes ajenos es respeto y consideración hacia los demás.</p> <p>Ganas 2 banderines.</p>	<p>Mili dice...</p> <p>Tuviste una actitud negativa</p> <p>No saluda a tus maestros y compañeros cuando entras a clases.</p> <p>R: Hay que saludar cuando nos visitan o visitamos a otras personas. No se puede pasar sin hacer un saludo como si no existieran.</p> <p>Retrocedes 3 casilleros.</p>

<p>Toño dice... Tuviste una actitud positiva</p> <p>Respetas la naturaleza y todo lo que te rodea.</p> <p>R: El respeto no solo es a las personas sino a todo lo que te rodea.</p> <p>Avanzas 4 casilleros y ganas 1 banderín.</p>	<p>Mili dice... Tuviste una actitud negativa</p> <p>Te la pasas poniendo apodos y burlándote de tus compañeros.</p> <p>R: Trata a los demás como quieres que te traten. Sé cortés y educado</p> <p>Perdieron un turno todo el quipo.</p>
<p>Toño dice... Tuviste una actitud positiva</p> <p>Usas siempre las palabras mágicas: perdón, por favor y gracias.</p> <p>R: Demostrar cordialidad hacia los demás es sinónimo de respeto y te abre muchas puertas.</p> <p>Avanzas 2 casilleros.</p>	<p>Mili dice... Tuviste una actitud negativa</p> <p>Tomaste el libro de tu compañera sin avisarle y ahora no puede hacer su tarea.</p> <p>R: Respetar es pedir prestadas las cosas que necesites, cuidarlas y regresarlas a tiempo y en buen estado.</p> <p>Pierdes 1 turno y 1 banderín.</p>
<p>Toño dice... Tuviste una actitud positiva</p> <p>Escuchas con atención a tus compañeros y no interrumpes</p> <p>R: Respetar la opinión de los demás, así no estés de acuerdo.</p> <p>Lanza otra vez y ganas un banderín.</p>	<p>Mili dice... Tuviste una actitud negativa</p> <p>Gritas todo el tiempo y nadie te entiende.</p> <p>R: Utiliza el lenguaje y tono de voz adecuado para comunicarte con tus compañeros y maestra.</p> <p>Retrocede todo tu equipo 2 casilleros.</p>

Figura V. 38. Descripción de las tarjetas de la respeto
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

5.5.3.3. Creación de las Tarjetas

Para la creación de las diferentes tarjetas que serán parte de juego se tomó como referencia las encuestas realizadas anteriormente para selección de los colores de cada grupo de tarjetas y se creó una retícula base que servirá como guía para realizar todas las tarjeas y todas tengan uniformidad en su diseño.

Retículas de las tarjetas

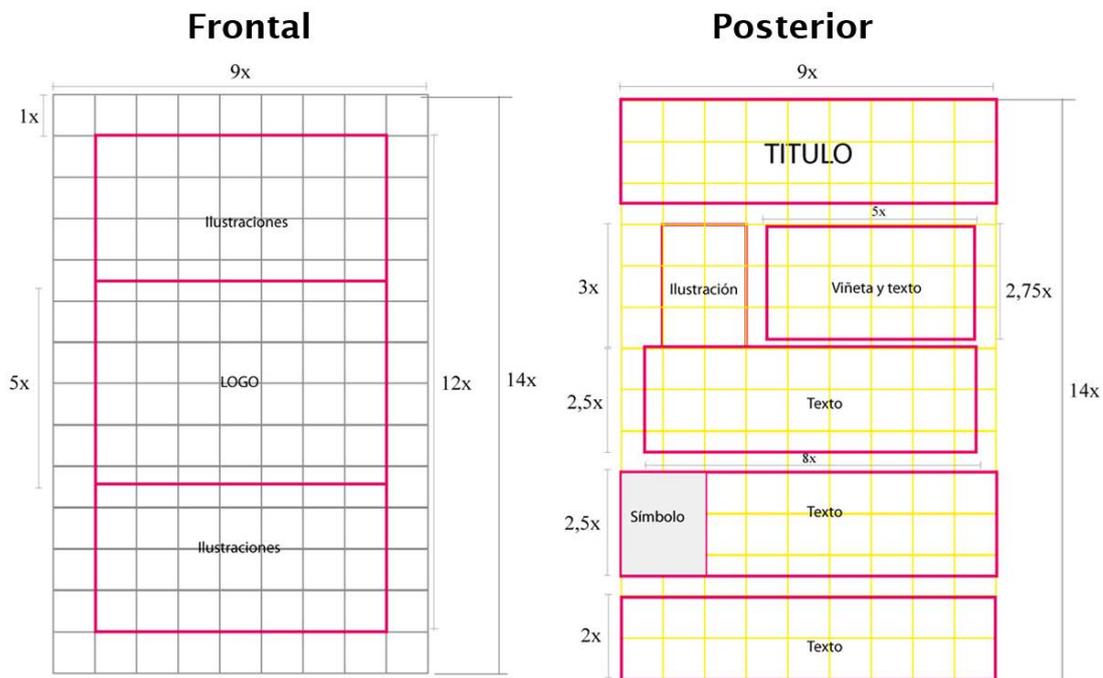


Figura V. 39. Retícula base Tarjetas
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

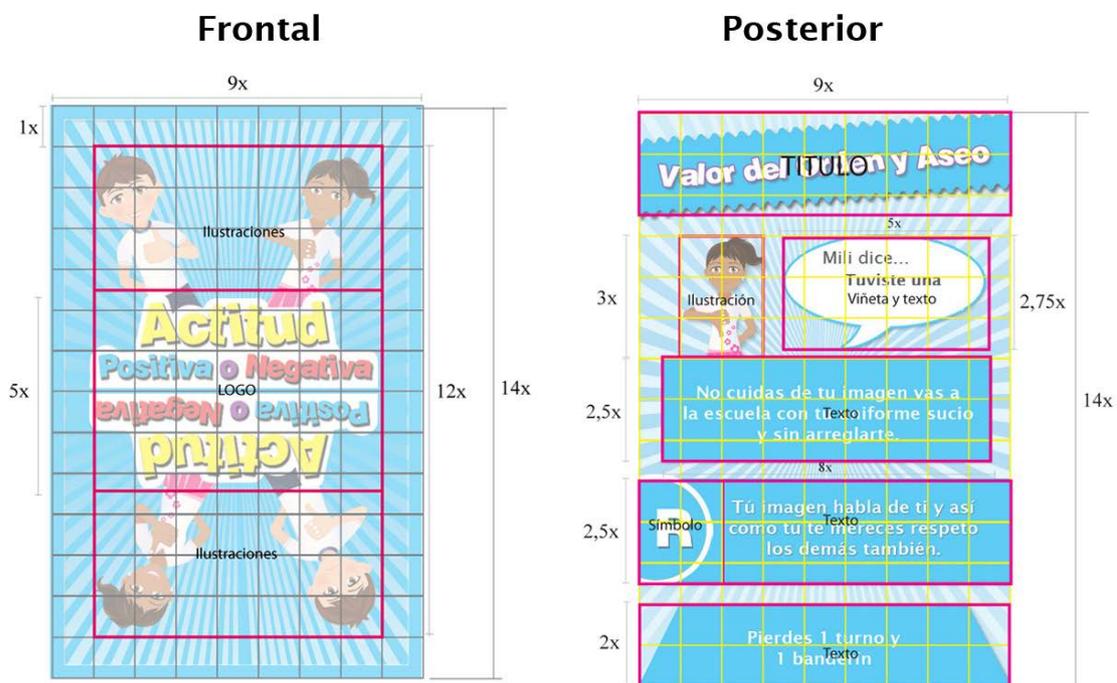


Figura V. 40. Aplicación de la retícula base
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

Partes de la tarjeta

- Las tarjetas constan de un encabezado o título que hace referencia de que se trata cada tarjeta.
- Una ilustración que sin leer el niño podrá saber en qué actitud se encuentra acompañada de una viñeta que dice la actitud.
- Dentro del cuerpo de la tarjeta se encuentra en texto principal que está dividido en dos partes una es la acción que comete en niño y la otra que es la frase que debe recordar que va acompañado de un símbolo que es una (R) que significa que el niño tiene que recordar.
- Como texto secundario pero no menos importante se puede encontrar el castigó o premio según la actitud.

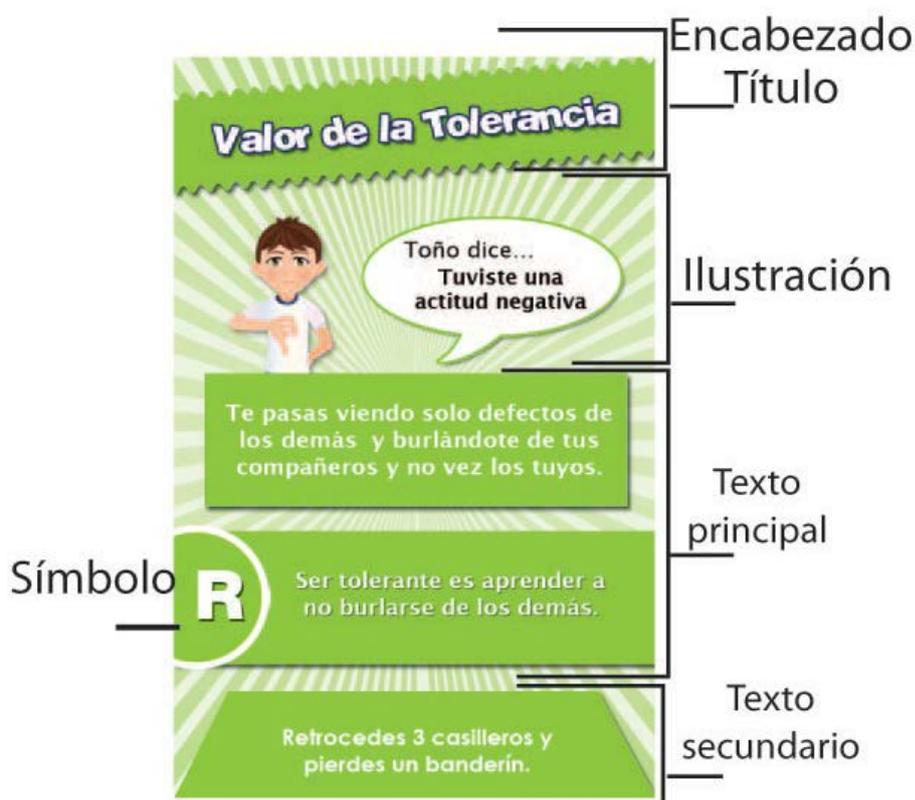


Figura V. 41. Partes de la tarjeta
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

5.5.3.4 Creación del juego.

Para la creación del Juego Actitudes Positiva o Negativas se tomó como referencia para trabajar los colores que los niños escogieron y los elementos que a ellos les gusta como el campo, es por ello que el juego se enmarca en un ambiente de la naturaleza donde se van presentando diversas actitudes con los personajes principales del juego.

5.5.3.5 Sustentación de Diseño del Juego

Primeramente se realizó un bosquejo del juego para luego crear una retícula sencilla pero que sirva para la correcta distribución de cada uno de los elementos que serán parte del juego, teniendo en cuenta los siguientes parámetros:

Medidas del juego: 3,50m x 200m

Logotipo: Actitudes Positivas o Negativas

Objetivo del Juego: Incentivar a los niños a través del juego a que aprendan y practiquen los valores.

Por medio de este juego se busca que los niños descubran y construyan sus propios conceptos acerca de los valores, de una manera divertida, a partir de las diferentes actitudes propuestas; ya que hoy en día se está evidenciando una carencia de valores en la sociedad.

Valores que se tratar: Puntualidad, Responsabilidad, Respeto, Honestidad, Tolerancia y Orden y Aseo.

Instrucciones del Juego:

- 1.- Antes de iniciar el juego se debe formar 6 grupos (de dos o tres integrantes).
- 2.- Identificar a cada grupo con su distintivo.
- 3.- Luego que ya están identificado los participantes y se da inicio al juego.

4.- El grupo o participante en salir primero, será el que saqué al lanzar el dado el # 6 (al iniciar la partida el lanzamiento del dado se hará por grupo, más no por persona.) y así sucesivamente.

5.- Luego que ya se tiene el primer equipo que arranca con el juego, en el grupo deben ponerse de acuerdo en quien entra primero y así hasta que todos los jugadores entren y lleguen a la meta.

6.- Durante el juego se encontraran con premios o castigos; ya sea en el tablero o en las tarjetas.

7.- Gana el equipo que obtenga mayor cantidad de banderines.

Colores

Los colores básicos que predominaran en el juego serán los de los valores que los niños seleccionaron.

Color	Modos de color		Valor
	C: 0 M: 0 Y: 100 K: 0	R: 255 G: 242 B: 0	Honestidad
	C: 0 M: 42 Y: 100 K: 0	R: 250 G: 162 B: 27	Puntualidad
	C: 100 M: 0 Y: 0 K: 0	R: 0 G: 174 B: 239	Orden y aseo
	C: 50 M: 0 Y: 100 K: 0	R: 141 G: 198 B: 63	Tolerancia
	C: 75 M: 100 Y: 0 K: 0	R: 102 G: 45 B: 145	Respeto
	C: 0 M: 99 Y: 100 K: 0	R: 255 G: 0 B: 0	Responsabilidad

Tabla V. XXI. Colores Para el juego
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

Tipografía.

Fuente	Tamaño y aplicación	Características
Swis721 Blk BT Black	Inicio, Meta, 23ptos Instrucciones, Objetivos y Valores 20 ptos	Es una tipografía de trazos gruesos y uniformes y sin serif que permite la legibilidad y visibilidad fácilmente.
Lucida Sans Demibold Roman	Viñetas 7ptos El texto del objetivo. 8ptos Instrucciones 9,5ptos	Tipografía de palo seco, de trazos finos que facilitan la legibilidad dentro de bloque de texto.

Tabla V. XXII. Tipografía para el Juego y Tarjetas
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

Simbología

Estos serán parte del juego cada uno de ellos representa un valor.



Figura V. 42. Símbolos del juego
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

Retícula

Por medio de la retícula se podrá distribuir correctamente cada elemento del juego y así poder lograr que cada elemento este en su lugar.

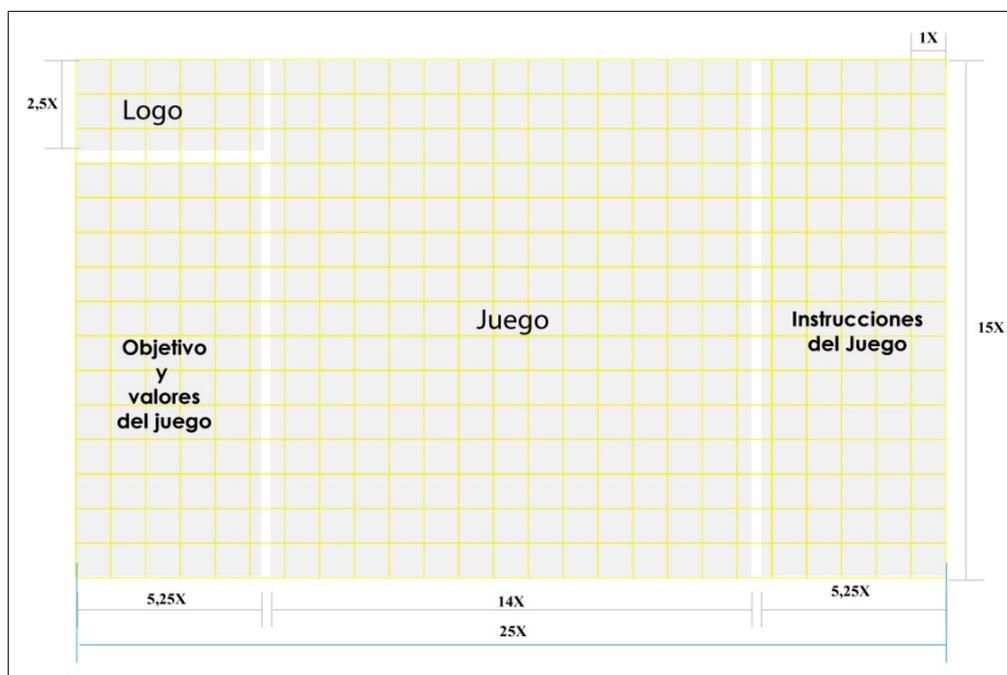


Figura V. 43. Retícula del juego
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

Arquitectura del Juego

El texto y logo que le dan al usuario una clara información de que se trata el juego.

Las ilustraciones atraen la vista de los usuarios y mucho más si van acompañadas de texto.

Las manchas de color en los textos provocan que por un momento los usuarios distraigan la vista y se genera un descanso visual.

Los descansos visuales en medio del juego generan equilibrio en diseño.

Los fondos que están entorno a la naturaleza y que acompañan las ilustraciones.

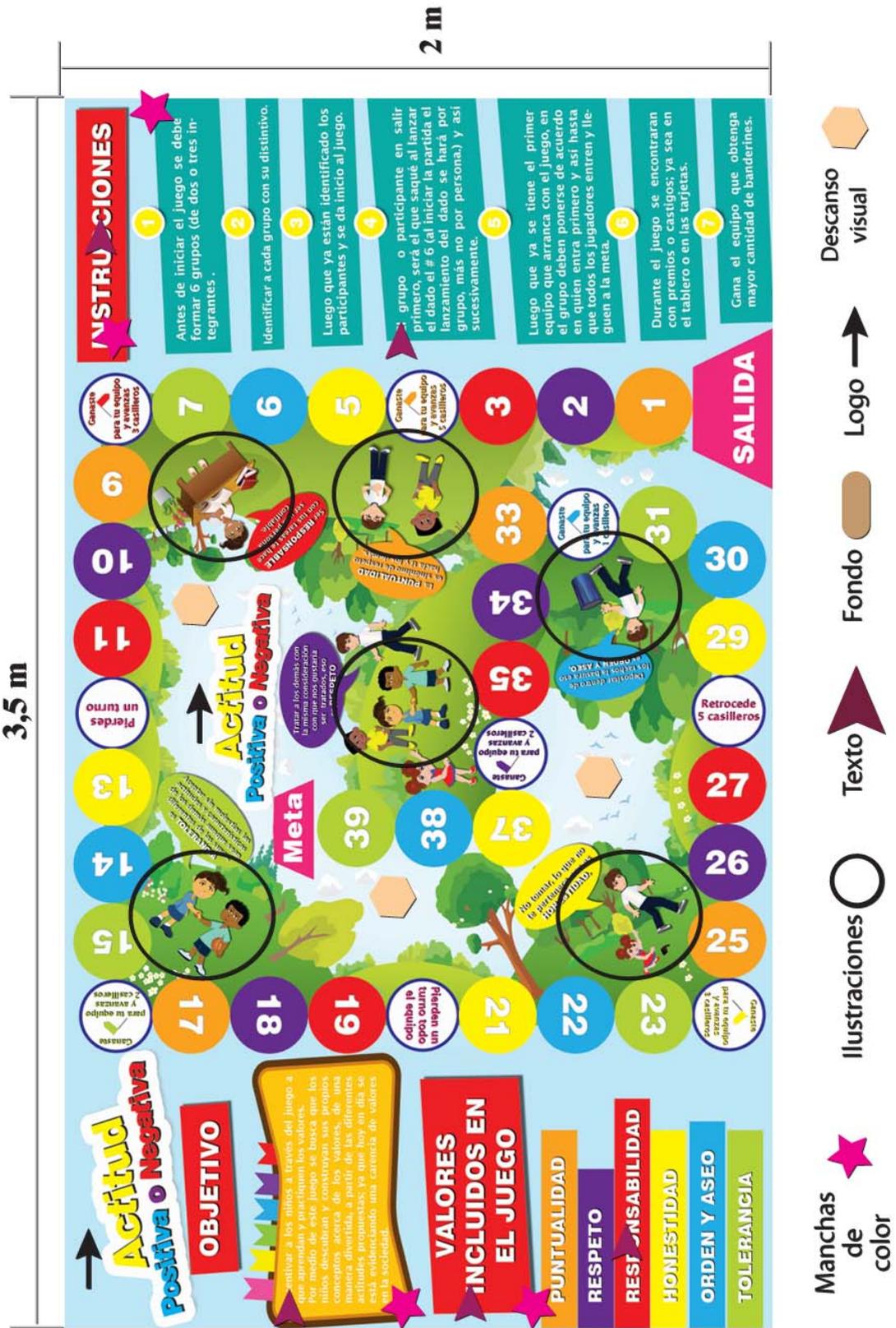


Figura V. 44. Arquitectura del juego
 Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

Credenciales

Este elemento permitirá que los integrantes del grupo se diferencien, las credenciales manejan el mismo concepto de la portada de las tarjetas, lo único que varía es el tamaño.

Tamaño: 10 x 6 cm



Figura V. 45. Credenciales del juego
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

Dado

Este elemento es determinante en la dinámica del material, ya que es el generador aleatorio que establece el recorrido de cada jugador a lo largo del camino.



Figura V. 46. Dado del juego
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

Banderines

Son los premios dentro del juego, crean un ambiente de diversión; ya que el equipo que más banderines acumuló es el ganador.



Figura V. 47. Banderines del juego
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

CAPÍTULO VI

ETAPAS DE PRUEBA VALIDACIÓN FINAL

6.1 Introducción y Presentación de la actividad

Uno de los docentes a cargo del grupo narró a los estudiantes el tipo de actividad que se iba a realizar. Luego se presentó el objetivo que se pretendía alcanzar a demás se hizo una breve introducción sobre los valores.

Los niños manifestaron un gran interés por el material didáctico antes de haber dado inicio a la prueba y se encontraban muy atentos a la explicación de la mecánica del mismo.

6.2 Explicación de la mecánica del Material Didáctico

Este material didáctico “Juego de los valores” “Actitud Positiva o Negativa” busca incentivar e inculcar los valores en los niños.

El propósito que tiene el juego es que los niños aparte de jugar construyan sus propios conceptos acerca de los valores a partir de la experiencia vivida en el juego, que el

estudió de los valores no lo tomen como algo aburrido sino que también se puede aprender de una manera divertida.

Es por ello que en este juego los niños formaran seis grupos de 2 a 3 personas lo cual les permitirá socializar e interactuar entre ellos y desde allí aprenderá los valores que son parte del juego como la tolerancia, respeto, el orden, etc.

Luego que ya han formados los grupos deberán seleccionar una persona para que de cada grupo lancen el dado y el que saca el # 6 será el primero en entrar, y así sucesivamente hasta que todos entren y jueguen.

En el recorrido del juego irán conociendo acerca de los valores por medio de actitudes negativas o positivas que se generan a partir de los valores o antivalores y se encontraran con premios y castigos ya sea en el tablero o en las tarjetas.

Gana el grupo que en el trayecto del juego obtenga más banderines.



Figura VI. 48. Introducción y presentación del Juego
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

6.5 Inicio de la actividad con el Material Didáctico

Luego de las indicaciones respectivas y se repartieron las credenciales para identificar a cada grupo, se dio inicio al juego lanzando el dado y el primer estudiante que sacó el número seis fue el primero en entrar.

En principio los niños se manifestaron muy ansiosos por jugar, hasta que entro el primer jugador y todos querían jugar.



Figura VI. 49. Inicio del Juego
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

6.6 Fin de la actividad con el Material Didáctico

Al finalizar la actividad que tuvo una duración a aproximada de una hora los niños aún se encontraban entusiasmados y querían seguir jugando. Se procedió a realizar una encuesta para ver si el material cumplió con las expectativas obteniendo las siguientes respuestas por parte de los alumnos y maestros.

Preguntas de validación a los niños del Material Didáctico

1.- ¿Le gustó el juego? (Anexo 4)

Esta pregunta permitirá conocer si de los 18 niños que utilizaron el material didáctico “juego” les gustó o no el material.



Figura VI. 50. Pregunta de validación niños 1. Ver anexo (4)
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

Conclusión: Del 100% encuestado en 100% si les gustó el juego.

2.- ¿Cómo le pareció la mecánica del juego? (Anexo 4)

Con esta pregunta se conocerá si la mecánica aplicada en el juego es fácil o complicada.

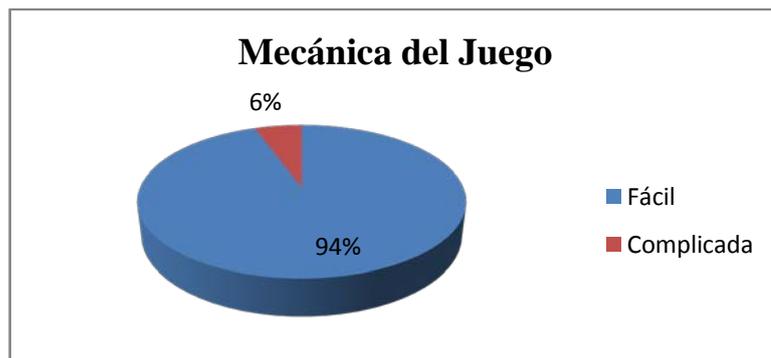


Figura VI. 51. Pregunta de validación niños 2. Ver anexo (4)
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

3.- Si le dieran a escoger entre el material didáctico anterior o el actual ¿cuál escogería usted? (Anexo 4)

Por medio de esta pregunta se sabrá si los niños les llamo la atención el nuevo material o prefieren el anterior.

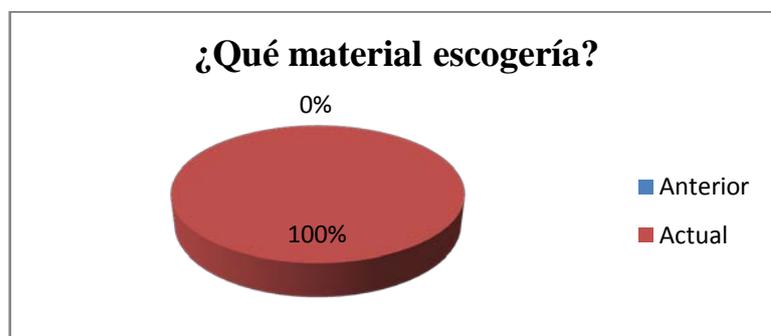


Figura VI. 52. Pregunta de validación niños 3. Ver anexo (4)
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

Conclusión: Al 100% de los encuestados escogerían el material actual.

4.- ¿Cómo le pareció el juego? (Anexo 4)

Conocer si el material utilizado es aburrido o divertido después de la experiencia vivida.

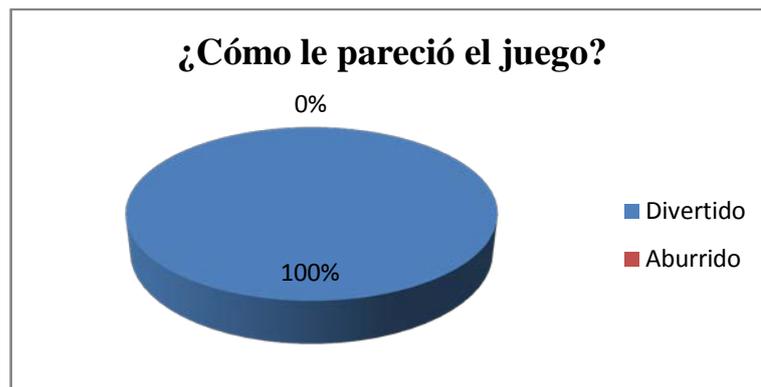


Figura VI. 53. Pregunta de validación niños 4. Ver Anexo (4)
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

Conclusión: Al 100% de los niños el juego les pareció divertido.

5.- Si a usted no lo obligarán a jugar igual lo haría. (Anexo 4)

Saber qué impacto tuvo el material en los niños, con esta pregunta se reafirma las respuestas de las anteriores.



Figura VI. 54. Pregunta de validación niños 5. Ver Anexo (4)
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

Conclusión: El 100% de los niños si no los obligarán igual jugarían el juego.

Preguntas de validación a los maestros del Material Didáctico.

1.- ¿Le gustó el juego? (anexo 5)

Esta pregunta permitirá conocer si los maestros utilizarían y les gustó el material didáctico “juego”.



Figura VI. 55. Pregunta de validación1 maestros. Ver anexo (5)
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

Conclusión: El 100% de los maestros si utilizarían y les gustó el juego.

2.- ¿Cómo le pareció la mecánica del juego? (anexo 5)

Con esta pregunta se conocerá si la mecánica aplicada en el juego es fácil o complicada.



Figura VI. 56. Pregunta de validación maestros 2. Ver anexo (5)
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

Conclusión: El 100% de los maestros les pareció fácil la mecánica empleada en el juego.

3.- Si le dieran a escoger entre en material didáctico anterior o el actual ¿cuál escogería usted? (anexo 5)

Por medio de esta pregunta se sabrá si los niños les llamo la atención el nuevo material o prefieren el anterior.

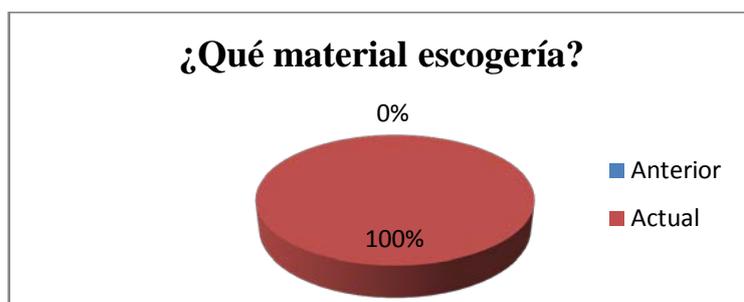


Figura VI. 57. Pregunta de validación maestros 3. Ver anexo (5)
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

Conclusión: Al 100% de los encuestados escogerían el material actual.

4.- ¿Cómo le pareció el juego? (anexo 5)

Conocer si el material utilizado es aburrido o divertido después de ver la experiencia vivida por los niños.

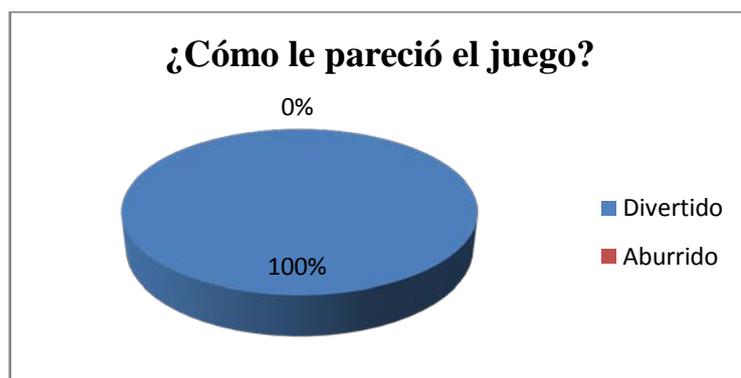


Figura VI. 58. Pregunta de validación maestros 4. Ver anexo (5)
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

Conclusión: Al 100% de los maestros les pareció divertido el juego.

5.- Si a usted no lo obligarán a utilizar esté material lo utilizaría en sus clases.

(Anexo 5)

Saber si a los maestros realmente le gusto el material y si lo utilizarían.



Figura VI. 59. Pregunta de validación maestros 5. Ver anexo (5)
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

Conclusión: Él 100% de los niños si no los obligaran igual jugarían el juego.

6.- Le pareció a usted que los niños se adaptaron con facilidad al material. (Anexo 5)

Para conocer la apreciación de cómo vieron que se desarrollieron los niños frente al juego.

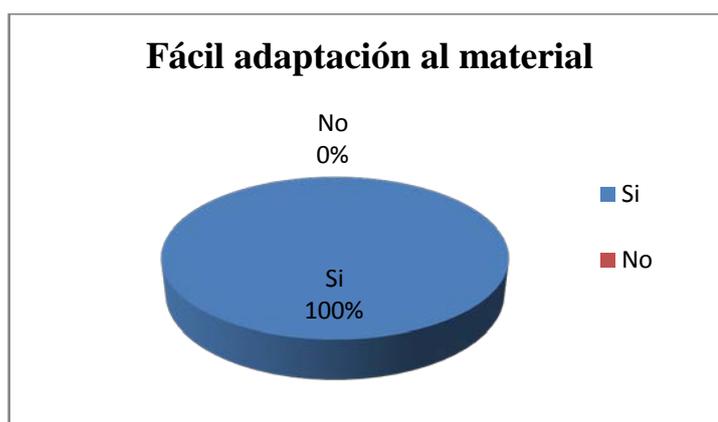


Figura VI. 60. Pregunta de validación maestros 6. Ver anexo (5)
Autor: Erika Zambrano – Estudiante de Diseño Gráfico

Conclusión: El 100% de los maestros opinan que los niños si se adaptaron con facilidad al material.

Conclusiones de la encuesta aplicada para la validación.

- Luego de superar las diferentes etapas del proceso de creación del material didáctico y la producción del producto tangible, a partir de las bases teóricas y de investigación en busca a la solución de un problema de tipo social enfocado en la pérdida de los valores y de buscar la forma adecuada de inculcar y fomentar los valores en los niños de la escuela Julio Estupiñán Tello se procedió a realizar la validación del material propuesto en dicha institución con la colaboración de maestros y alumnos, donde se obtuvo varias conclusiones que corroboran la funcionalidad de dichos material.
- El interés y entusiasmo que mostraron los niños frente al material de forma espontánea dejó a un lado la preocupación que quizás los niños no se adaptarán con facilidad al juego ni mostraran el interés alcanzado; ya que los niños están expuestos a otros medios como la televisión, el fútbol que son sus mayores intereses, el interés mostrado por los niños se logró gracias a la correcta aplicación del color, soporte y mecánica utilizada entre otros elementos como que ellos mismos fueran las fichas en el tablero, que causaron un impacto en los niños.
- Por otro lado lo que llamo la atención de los niños fueron las representaciones gráficas del juego y las tarjetas formativas del material las cuales son acertadas para el público objetivo, esto se evidencio en el proceso de interpretación y análisis de las

distintas actitudes planteada en el juego y por medio de las tarjetas; ya que los niños poco a poco se involucraban con el tema y el juego.

- Además de ser los juegos de mesa generadores simbólicos pueden estimular la imaginación de los usuarios a través de su diseño; ya que el mismo refuerza de manera visual la metáfora en la cual se centra el juego.

CONCLUSIONES

1. El desarrollo de un proyecto como este no solo es responsabilidad del diseñador gráfico, si bien su papel es de suma importancia para el desarrollo del mismo, también luego de realizar este trabajo de investigación se encontró que el tema de los valores es un problema de tipo social que casi muy pocos profesionales les dan la importancia que se le debería dar; ya que este tema nos involucra a todos como parte de la sociedad.
2. Los diseñadores gráficos deberíamos estar más involucrados en crear materiales que ayuden a fomentar los valores en especial en instituciones que carecen de materiales didácticos que estimulen el aprendizaje en los niños que están ávidos de aprender.
3. Hay que destacar que es responsabilidad de los maestros que el proceso de enseñanza aprendizaje tenga éxito por lo que, su forma de explicar debe ser la más adecuada para mantener a los niños interesados en el tema; por ello deberían de investigar y utilizar material didáctico que llame la atención de los niños y lograr así un mejor aprendizaje. .
4. Se ratifica la importancia de las visitas de observación a los grupos de investigación; ya que en gran parte la propuesta deriva de las características del comportamiento que tienen los niños, para lo cual como diseñadora se trató de desarrollar una propuesta que además de ser sencilla y llamativa, logrará en la medida de lo posible captar la atención de los mismos y así los niños tengan un aprendizaje significativo. En este

punto los diseñadores deberían tomar conciencia de estudiar cuál sería el material que más se adapté a las necesidades de los niños y los maestros; ya que no todos los materiales son accesibles para los ellos.

5. En conclusión se puede determinar que la aplicación de este tipo de material didáctico, juego lúdico se adapta muy bien a esté nivel socio económico a diferencia de los materiales didácticos que utilizan las Tic; ya que no todos los niños tienen la oportunidad de utilizar las tecnologías de la información.

RECOMENDACIONES

1. El Material Didáctico “Juego Actitud Positiva o Negativa” podrá ser utilizado por los maestros como parte del procesos de enseñanza – aprendizaje de los valores para generar el interés por el tema y así lograr que los niños generen sus propios conceptos acerca de los valores.
2. Luego de realizar la validación del material se recomienda que se sigan realizando este tipo de material que pueda estar al alcance de los niños con temas de interés de tipo social.
3. Debido a la mecánica utilizada en el juego, se considera que el material puede ser utilizado en todo momento y hasta sin la presencia de un maestro, solo se deberá dar recomendaciones para evitar el deterioro del mismo.
4. Se recomienda que los profesionales de las ramas relacionadas a la comunicación realicen investigaciones en cuanto a temas de tipo social, para dar una solución a dichos problemas.
5. Que el ministerio de educación junto con maestros y profesionales den más importancia al uso de este tipo de material, para que las clases o este tipo de temas sociales generé el interés por parte de los niños; ya que al utilizar material novedosos y poco convencional en el proceso de enseñanza – aprendizaje se podrá tener mejores resultados en la educación, debido al que él niños no es un ente aparte sino que se involucra en el tema siendo parte del mismo.

RESUMEN

En la presente investigación se elaboró un material didáctico axiológico para los niños de séptimo año de educación básica de la escuela Julio Estupiñán Tello de la ciudad de Esmeraldas.

A través de los métodos inductivo y deductivo se obtuvo información acerca de los valores, materiales didácticos, técnicas y métodos de enseñanza y las técnicas de observación, encuesta a niños, padres de familia y maestros se determinó los valores y el tipo de material.

Con la ayuda de los software Adobe Illustrator y Photoshop se creó las ilustraciones, textos y otros elementos del material didáctico, que fue impreso en lona y las tarjetas y credenciales en cartulina.

Como resultado un juego impreso actitudes positivas y negativas a partir de los valores, se obtuvo que el 100% de los niños aceptan y les parecía divertido el material. Mientras que el 100% de los maestros si utilizarían el material; ya que facilita el proceso de enseñanza y aprendizaje.

En conclusión este tipo de material didáctico se adapta muy bien a la característica, necesidades de los niños, a diferencia de los materiales que utilizan las Tic; ya que no todos los niños tienen la oportunidad de utilizarlas.

Se recomienda que las instituciones educativas utilicen este tipo de material para inculcar los valores en los niños.

SUMMARY

In the present research work some axiological didactic material was elaborated for the kids of seventh year of basic education of the school Julio Estupiñán Tello from Esmeraldas city.

Through the inductive and deductive methods some information about values was obtained, didactic materials, techniques and some learning methods and the observation techniques, surveys to children, parents and teachers, helped to determine the values and kind of material.

With the help of adobe Illustrator and Photoshop software the illustrations, texts and other elements from the didactic material were elaborated, which were printed in canvas and the cards and flashcards in cardboard.

The result was a printed set of positive values, from which 100% of the children accept them and they think it is a funny material. And 100% of de teachers are using the material since it eases the teaching – learning process.

As conclusion this kind of didactic material adapts well to the characteristics, children needs, different from the material that use Tic; since not all the kids have the chance to use them.

It is recommended to education institutes to use this kind of material to boost the values in children.

GLOSARIO TÉCNICO

Actitud: Es la forma de actuar de una persona.

Axiología: Estudia como las personas determinan el valor de las cosas.

Fuente: Una serie de caracteres impresos.

Juego: Ejercicio recreativo en el que se gana o se pierde de acuerdo a ciertas reglas establecidas.

Legibilidad: En tipografía es la facilidad que tiene un texto para leerse.

Lúdico: Conjunto de actividades que permiten expresión de lo simbólico y lo imaginativo, dirigidas a satisfacer las demandas instintivas propias del placer.

Material Didáctico: Herramienta utilizada por parte del docente o educador con el fin de construir el conocimiento que presenta el alumno.

Percepción: Manera de ver las cosas. Es la sensación bajo su aspecto cognoscitivo o representativo.

Semiótica: Se define como el estudio de los signos, su estructura y la relación entre significante y el concepto de significado.

Tipografías: Es como el arte o técnica de reproducir la comunicación mediante la palabra impresa.

Valores: Son aquellas características morales en los seres humanos.

CAPITULO VII

BIBLIOGRAFÍAS

- 1. ALMAGUER, T. .**, El desarrollo del alumno, Características y estilos de aprendizaje., s. ed., México D.F- México., Editorial Trillas., 1998., Pp. 86.
- 2. DAWBER, M.**, El gran libro de la ilustración contemporánea., s. ed., Barcelona - España., Editorial Parramón., 2009., Pp. 400.
- 3. ESTANY, A. y otros.**, Cómo educar en valores, Materiales, textos, recursos técnicas., 6ta. ed., Madrid – España., Editorial Narcea S.A., 1998., Pp. 10 – 76.
- 4. FRASCARA, J.**, Diseño Gráfico para la gente, Comunicaciones de masa y cambio social., 3 ed., Buenos Aires – Argentina., Editorial Infinito., 2004., Pp.174.
- 5. GONZÁLEZ, G.**, Estudio de Diseño, sobre la construcción de las ideas y su aplicación a la realidad., 3a ed., Buenos Aires – Argentina., Editorial Emecé., 2002., Pp. 37.
- 6. HELLER. E.**, Psicología del color., 3a. ed., Barcelona - España., Editorial Gustavo Gili., 2004., Pp. 5 – 200.

7. **KOTTAK, P.**, Antropología: Una exploración de la diversidad humana con temas de la cultura hispana., 6a. ed., Madrid – España., Editorial McGraw-Hill., 1994., Pp. 39.
8. **LAWRENCE Z.**, Principios de Ilustración., 1a. ed., Barcelona - España., España., Editorial Gustavo Gili S.A., 2006., Pp. 5 - 56.
9. **MARTÍN D.**, El gran libro de la ilustración contemporánea., 1a. ed., Barcelona - España., Editorial Parramón, 2009., Pp. 20 -100.
10. **WONG W.**, Fundamentos del Diseño bi- y tri - dimensional., s. ed., Barcelona – España., Editorial Gustavo Gili S.A., 1991., Pp13.
11. **WONG, W.**, Principios del diseño en color., s.ed., Barcelona - España., Editorial Gustavo Gili., 2003., Pp. 176.
12. **WOOLFOLK, A. E.**, Psicología Educativa., 7a. ed. Mexico – D.F., Editorial Prentice Hall., 1999., Pp. 5 – 70

BIBLIOGRAFÍA INTERNET

12. ELEMENTOS BÁSICO DEL DISEÑO GRÁFICO

- http://www.ecured.cu/index.php/Elementos_b%C3%A1sicos_del_Dise%C3%B1o_Gr%C3%A1fico
12/07/2012

13. EL PRISMA

- http://www.elprisma.com/apuntes/comunicacion_y_periodismo/comunicacion_masiva
12/08/2012

14. FOTONOSTRA

- <http://www.fotonostra.com>
25/10/12

15. ILUSTRACIÓN

- [http://es.wikipedia.org/wiki/Ilustraci%C3%B3n_\(dise%C3%B1ogr%C3%A1fico\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Ilustraci%C3%B3n_(dise%C3%B1ogr%C3%A1fico))
16/11/2012

16. MONOGRAFÍAS

- <http://www.monografias.com/trabajos11/campu/campu.shtml>
19/09/12
- <http://www.monografias.com/trabajos14/nuevmicro/nuevmicro.shtml>
11/02/13

17. WIKIPEDIA

- <http://es.wikipedia.org/wiki/Axiolog%C3%ADa>
14/08/12

Anexos

ANEXOS1

**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO**

**ENCUESTA PARA PROYECTO DE TESIS
“APLICACIÓN DEL DISEÑO GRÁFICO EN MATERIAL DIDÁCTICO
AXIOLÓGICO PARA LOS NIÑOS DE 7MO DE BÁSICA - ESCUELA JULIO
ESTUPIÑÁN TELLO (ESMERALDAS)”**

Encuesta para los maestros y padres de familia

Marque con una (X) .

1.- De los valores institucionales escoja 6 que usted considera importante que los niños aprendan por medio de un material didáctico.

VALORES INSTITUCIONALES		
Solidaridad _____	Responsabilidad _____	Puntualidad _____
Prudencia _____	Bondad _____	Orden y aseo _____
Honradez _____	Creatividad _____	paz _____
Humildad _____	Respeto _____	Tolerancia _____
Disciplina _____	Honestidad _____	Equidad _____
Constancia _____	Identidad _____	Obediencia _____
Gratitud _____	Fe _____	Compañerismo _____

ANEXOS 2

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

ENCUESTA PARA PROYECTO DE TESIS
“APLICACIÓN DEL DISEÑO GRÁFICO EN MATERIAL DIDÁCTICO
AXIOLÓGICO PARA LOS NIÑOS DE 7MO DE BÁSICA - ESCUELA JULIO
ESTUPIÑÁN TELLO (ESMERALDAS)”

Encuesta para los niños

Marque con una (X) la opción que usted crea.

1.- ¿Conoce de que se tratan los valores?

SI _____

NO _____

2.- ¿Cómo le gustaría aprender los valores?

Dinámicas y actividades al aire libre

Juegos

Videos

Charlas Lecturas

Cd interactivo

6. ¿Usted práctica los valores en la escuela, casa o comunidad?

SI _____

NO _____

4.- ¿Le gustaría que en la escuela hubiera algún tipo de material didáctico que le enseñe sobre los valores?

SI _____

NO _____

5.- ¿Le gustaría aprender acerca de los valores con un nuevo material didáctico?

SI _____

NO _____

6.- Relacione cada color con los siguientes valores

Respeto



Tolerancia



Honestidad



Puntualidad



Responsabilidad



Orden y limpieza



7.- Marque con una (X) dos actividades que más le gusta realizar

Pintar _____ Jugar _____ Leer _____ Bailar _____

Escuchar Música _____ Estudiar _____

8.- ¿Qué lugar te gusta más?

El campo _____ La playa _____ El parque _____ la Escuela _____

ANEXOS3

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

ENCUESTA PARA PROYECTO DE TESIS
“APLICACIÓN DEL DISEÑO GRÁFICO EN MATERIAL DIDÁCTICO
AXIOLÓGICO PARA LOS NIÑOS DE 7MO DE BÁSICA - ESCUELA JULIO
ESTUPIÑÁN TELLO (ESMERALDAS)”

Encuesta para los maestros

Marque con una(X) la opción que usted crea.

1.- ¿Qué importancia le da usted a la enseñanza de los valores en clases?

Poca _____ Muy poca _____ Regular _____ Mucha _____

2.- ¿Qué método utiliza usted para enseñar los valores en los niños?

Inductivo _____ Deductivo _____ Reflexivo _____
Experimental _____ Comparativo _____ Otro _____

3.- ¿Qué técnica utiliza usted para enseñar los valores en los niños?

Grupales _____ Individuales _____ observación _____
Investigación _____ Otro _____

4.- ¿Qué material didáctico utiliza para fomentar los valores en los niños en la escuela?

Dinámicas y actividades al aire libre _____ Lecturas _____ Charlas _____
Juegos _____ Videos _____ Otros _____

5.- ¿Cuál cree usted que sería el mejor momento para que los niños conozcan y practiquen los valores?

En el aula_____ En el recreo_____En la formación_____

En la hora de Orientación_____ Otra_____

7.- ¿Usted está dispuesto a utilizar un nuevo material didáctico sobre los valores?

Si _____ no_____

ANEXO 4

**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO
PREGUNTAS DE VALIDACIÓN DEL JUEGO DE LA TESIS TITULADA
“APLICACIÓN DEL DISEÑO GRÁFICO EN MATERIAL DIDÁCTICO
AXIOLÓGICO PARA LOS NIÑOS DE 7MO DE BÁSICA - ESCUELA JULIO
ESTUPIÑÁN TELLO (ESMERALDAS)”**

Encuesta para los niños

Las siguientes pregunta son para validar si el material didáctico “Actitud positiva o negativa” cumple o no con las expectativas de captar la atención y de enseñar los valores de una manera agradable y divertida que habitual.
Marque con una (X) la opción que usted crea.

1.- ¿Le gustó el juego?

Si _____ no _____

2.- ¿Cómo le pareció la mecánica del mismo?

Fácil _____ Complicada _____

3.- Si le dieran a escoger entre en material didáctico anterior o el actual ¿cuál escogería usted?

Anterior _____ Actual _____

4.- ¿Cómo le pareció el juego?

Divertido _____ Aburrido _____

5.- Si a usted no lo obligaran a jugar igual lo haría.

Si _____ no _____

ANEXO 5

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

PREGUNTAS DE VALIDACIÓN DEL JUEGO DE LA TESIS TITULADA “APLICACIÓN DEL DISEÑO GRÁFICO EN MATERIAL DIDÁCTICO AXIOLÓGICO PARA LOS NIÑOS DE 7MO DE BÁSICA - ESCUELA JULIO ESTUPIÑÁN TELLO (ESMERALDAS)”

Encuesta para los Maestros

Las siguientes pregunta son para validad si el material didáctico “Actitud positiva o negativa” cumple o no con las expectativas de captar la atención y de enseñar los valores de una manera agradable y divertida que habitual.

Marque con una X la opción que usted crea.

1.- ¿Le gustó el juego y lo utilizaría como parte de su material didáctico para la enseñanza de los valores en los niños?

Si _____ no _____

2.- ¿Cómo le pareció la mecánica del mismo?

Fácil _____ Complicada _____

3.- Si le dieran a escoger entre en material didáctico anterior o el actual ¿cuál escogería usted?

Anterior _____ Actual _____

4.- ¿Cómo le pareció el juego?

Divertido _____ Aburrido _____

5.- Si a usted no lo obligaran a utilizar este material o utilizaría en sus clase.

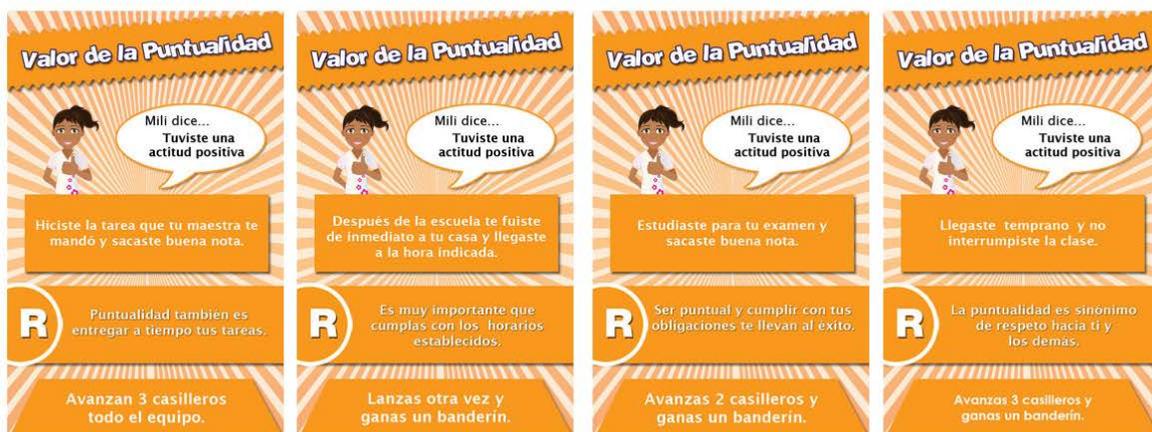
Si _____ no _____

6. Le pareció a usted que los niños se adaptaron con facilidad al material.

Si _____ no _____

ANEXO 6

CARTILLAS PUNTUALIDAD



ANEXO 7

CATILLAS RESPONSABILIDAD



ANEXO 8

CARTILLAS TOLERANCIA

Actitud Positiva o Negativa

Actitud Positiva o Negativa

Valor de la Tolerancia

Mili dice...
Tuviste una actitud positiva

Te integras rápidamente a los grupos porque aceptas a los demás como son.

R Ser tolerante es respetar las diferencias físicas, sean los otros individuos gordos, flacos, altos, bajos, rubios, morenos, etc.

Avanzas 5 casilleros y ganas un banderín.

Valor de la Tolerancia

Toño dice...
Tuviste una actitud negativa

Dañaste las plantas del jardín por querer pegarles a unas palomas.

R Tolerancia no solo es respetar a todas las personas, si no al medio ambiente.

Pierdes un turno.

Valor de la Tolerancia

Mili dice...
Tuviste una actitud positiva

Tu buena educación te permite relacionarte con los demás de una manera respetuosa y cordial.

R En todo momento demuestras tu tolerancia antes de discutir, dialogas y llegas siempre a acuerdos.

Avanzas 5 casilleros.

Valor de la Tolerancia

Mili dice...
Tuviste una actitud positiva

Te llevas bien con todos, en la escuela, en tu barrio y tu casa porque respetas sus diferencias.

R La tolerancia les ayuda a que tengan una buena integración a un grupo o equipo.

Avanzas 6 casilleros.

Valor de la Tolerancia

Mili dice...
Tuviste una actitud positiva

Aceptas que no todos piensan como tú, ni que tienen tus mismos gustos.

R Ser tolerante es lo mismo que ser respetuoso y considerado con los demás.

Avanzas 4 casilleros.

Valor de la Tolerancia

Mili dice...
Tuviste una actitud positiva

Cuando conoces a otras personas aceptas su manera de ser sin juzgar antes de conocerlas.

R La tolerancia es la capacidad de conceder la misma importancia a la forma de ser, de pensar y de vivir de los demás que a nuestra propia manera de ser, de pensar y de vivir.

Lanzas 2 veces

Valor de la Tolerancia

Toño dice...
Tuviste una actitud negativa

Te pasa peleando con tus compañeros por todo y solo vives en un mundo de violencia.

R Ser tolerante es una cualidad personal que se define como el respeto a las ideas, creencias aunque sean diferentes o contrarias a las nuestras.

Retrocedes 5 casilleros.

Valor de la Tolerancia

Toño dice...
Tuviste una actitud negativa

Te molestaron y tú en vez de avisar a tu maestro, reaccionaste agresivamente.

R Dejar la violencia y las ofensas con los que te rodean eso es tolerancia.

Retrocedes 2 casilleros.

Valor de la Tolerancia

Toño dice...
Tuviste una actitud negativa

Te pasas viendo solo defectos de los demás y burlándote de tus compañeros y no vez los tuyos.

R Ser tolerante es aprender a no burlarse de los demás.

Retrocedes 3 casilleros y pierdes un banderín.

Valor de la Tolerancia

Toño dice...
Tuviste una actitud negativa

Cuando juegas con tus amigos y pierdes reaccionas de una manera agresiva y ahora nadie quiere jugar contigo.

R En el juego hay que tener espíritu de equipo, para compartir tanto las derrotas como las victorias eso es ser tolerante.

Pierden un turno todo el equipo.

ANEXO 9

CARTILLAS HONESTIDAD

Valor de la Honestidad

Siempre dices la verdad aunque cueste trabajo admitirla o te cause consecuencias negativas.

R Ser siempre sincero, en su comportamiento, palabras y afectos eso es honestidad.

Avanzas 1 casillero.

Valor de la Honestidad

Nunca dices la verdad cuando cometes un error.

R Ser siempre sincero, en su comportamiento, palabras y afectos eso es honestidad.

Pierdes un turno.

Valor de la Honestidad

Siempre devuelves aquello que encuentra, ya sea dinero u objetos, tengan estos valor monetario o no.

R La persona honesta, por sí misma, es garantía de fidelidad, discreción, trabajo y seguridad en el uso y manejo de los bienes materiales.

Avanzas 2 casilleros y ganas un banderín.

Valor de la Honestidad

Es honesto, cumplir con las promesas, ya sean entre amigos o familiares.

R Cuando se está entre personas honestas y la confianza se transforma en una fuerza de gran valor.

Avanzas 2 casilleros y ganas un banderín.

Valor de la Honestidad

Siempre que no puedes hacer algo eres sincero y dices que no puedes antes de quedar mal.

R Cuando se está entre personas honestas y la confianza se transforma en una fuerza de gran valor.

Avanzas 4 casilleros.

Valor de la Honestidad

Nunca hablas mal de tus compañeros, ni inventas cosas que no son de ellos.

R Habla siempre con la verdad. No inventes ni exageres cosas sobre tu persona o sobre los demás.

Avanzas 3 casilleros y ganas un banderín.

Valor de la Honestidad

Dañaste el pizarrón de tu clase sin importarte que ese es un bien que sirve a todos tus compañeros.

R Ser Honesto es admito tus faltas y corregir tu error.

Retrocedes 2 casilleros.

Valor de la Honestidad

Encontraste el libro de trabajo de tu compañero y los tomaste aunque él lo estaba buscando.

R Quien es honesto no toma nada ajeno, ni espiritual ni material; es una persona honrada.

Retrocedes 3 casilleros y pierdes un banderín.

Valor de la Honestidad

Copiaste en el examen porque no estudiaste.

R Hacer trampa o copiar en los exámenes es deshonesto.

Retrocedes 1 casilleros y pierdes un banderín.

Valor de la Honestidad

Dices mentiras cuando no llevas tus tareas y no cumples con tus responsabilidades.

R Un ser humano honesto se comporta de manera transparente con sus semejantes, no oculta nada, y esto le da tranquilidad.

Pierden un turno todo el equipo.

ANEXO 10

CARTILLAS ORDEN Y ASEO

Actitud Positiva o Negativa

Actitud Positiva o Negativa

Valor del Orden y Aseo

Toño dice...
Tuviste una actitud positiva

Colocas los papeles en el tacho de las basuras.

R En todo lugar debes ser ordenado y aseado; ya que eso habla mucho de tus hábitos.

Avanzas 2 casilleros.

Valor del Orden y Aseo

Mili dice...
Tuviste una actitud negativa

No cuidas de tu imagen vas a la escuela con tu uniforme sucio y sin arreglarte.

R Tu imagen habla de ti y así como tú te mereces respeto los demás también.

Pierdes un turno y un banderín.

Valor del Orden y Aseo

Toño dice...
Tuviste una actitud positiva

Recoges tu ropa y la colocas en el cesto de ropa sucia

R Ser ordenado y limpio te ahorra tiempo y proyectas una buena imagen hacia las demás personas.

Avanzas 2 casilleros.

Valor del Orden y Aseo

Toño dice...
Tuviste una actitud positiva

Ordenas y guardas tus útiles escolares después de hacer la tarea.

R Tener listos todos los materiales o alimentos necesarios antes de salir del salón de clases es una actitud de orden.

Avanzan 3 casilleros todo el equipo.

Valor del Orden y Aseo

Toño dice...
Tuviste una actitud positiva

Cuidas de llevar tu uniforme limpio y bien puesto.

R El ir bien presentada a un lugar y cuidar de tu imagen es orden y aseo.

Lanzas otra vez y ganas un banderín.

Valor del Orden y Aseo

Toño dice...
Tuviste una actitud positiva

Cepillas tus dientes al levantarme y después de cada comida.

R Demuestra que eres una persona pulcra con tus hábitos de limpieza.

Ganas un banderín.

Valor del Orden y Aseo

Mili dice...
Tuviste una actitud negativa

Andas con los zapatos y medias sucias y das muy mala imagen.

R Tu imagen habla de tu persona, más de lo que tú crees, si eres aseado demuestras respeto hacia ti mismo y los demás.

Pierdes un turno.

Valor del Orden y Aseo

Mili dice...
Tuviste una actitud negativa

Siempre haces tus tareas con las manos sucias y llevas manchados tus cuadernos.

R Presentar tus trabajos sucios te da una mala imagen y demuestras que eres desordenado y poco aseado.

Retrocedes 3 casilleros.

Valor del Orden y Aseo

Mili dice...
Tuviste una actitud negativa

Tú mamá te ordenó limpiar tu cuarto y aun no lo haces.

R Para ser ordenado y aseado se requiere de predisposición a mantener ordenado nuestro entorno.

Pierdes un banderín.

Valor del Orden y Aseo

Mili dice...
Tuviste una actitud negativa

Botas todo al suelo, tus papeles, las envolturas de tus alimentos, cascara y semillas, etc.

R Los objetos en el piso pueden ocasionar tropezones y caídas demuestran que eres una persona ordenada y limpia.

Retrocedes 2 casilleros.

ANEXO 11

Cartillas Respeto

Actitud Positiva o Negativa

Actitud Positiva o Negativa

Valor del Respeto

Toño dice...
Tuviste una actitud positiva

Que bien escuchas las opiniones de los demás sin interrumpir.

R Respeto es escuchar con atención a la maestra y a tus compañeros en el aula de clase.

Avanzas 2 casilleros.

Valor del Respeto

Mili dice...
Tuviste una actitud negativa

A la hora de la salida de la escuela creas desorden y te metes en la fila faltándole el respeto a la personas que estaban antes de ti.

R Respeto es esperar tu turno.

Retrocedes 1 casilleros.

Valor del Respeto

Toño dice...
Tuviste una actitud positiva

Usas siempre las palabras mágicas: perdón, por favor y gracias.

R Demostrar cordialidad hacia los demás es sinónimo de respeto y te abre muchas puertas.

Avanzas 4 casilleros todo el equipo y ganan un banderín.

Valor del Respeto

Toño dice...
Tuviste una actitud positiva

Respetas la naturaleza y todo lo que te rodea.

R El respeto no solo es a las personas sino a todo lo que te rodea.

Avanzas 4 casilleros y ganas un banderín.

Valor del Respeto

Toño dice...
Tuviste una actitud positiva

Nunca tomas cosas que no te pertenecen sin permiso.

R El respeto por los bienes ajenos es respeto y consideración hacia los demás.

Ganas 2 banderines.

Valor del Respeto

Mili dice...
Tuviste una actitud negativa

Tratas a los demás con la misma consideración con que te gusta ser tratados.

R El respeto y la consideración es algo que se gana día a día con tus acciones.

Avanzas 4 casilleros y ganas un banderín.

Valor del Respeto

Mili dice...
Tuviste una actitud negativa

Tomaste el libro de tu compañera sin avisarle y ahora no puede hacer su tarea.

R Respetar es pedir prestadas las cosas que necesitas, cuidarlas y regresarlas a tiempo y en buen estado.

Pierdes 1 turno y 1 banderín.

Valor del Respeto

Mili dice...
Tuviste una actitud negativa

Gritas todo el tiempo y nadie te entiende.

R Utiliza el lenguaje y tono de voz adecuado para comunicarte con tus compañeros y maestra.

Retrocede todo el equipo 2 casilleros.

Valor del Respeto

Mili dice...
Tuviste una actitud negativa

Te la pasas poniendo apodosos y burlándote de tus compañeros.

R Trata a los demás como quieres que te traten. Sé cortés y educado

Pierden un turno todo el equipo.

Valor del Respeto

Mili dice...
Tuviste una actitud negativa

Tratas mal y abusas de tus compañeros.

R Evitar agredir físicamente y psicológicamente a tus compañeros

Pierdes un turno.

ANEXO 12

JUEGO

Actitud Positiva o Negativa

OBJETIVO

Incentivar a los niños a través del juego a que aprendan y practiquen los valores. Por medio de este juego se busca que los niños descubran y construyan sus propios conceptos acerca de los valores, de una manera divertida, a partir de las diferentes actitudes propuestas; ya que hoy en día se está evidenciando una carencia de valores en la sociedad.

VALORES INCLUIDOS EN EL JUEGO

- PUNTUALIDAD
- RESPETO
- RESPONSABILIDAD
- HONESTIDAD
- ORDEN Y ASEO
- TOLERANCIA

Actitud Positiva o Negativa

Meta

Tratar a los demás con la misma consideración que ellos te tratan. La actitud es RESPETO.

INSTRUCCIONES

- 1 Antes de iniciar el juego se debe formar 6 grupos (de dos o tres integrantes).
- 2 Identificar a cada grupo con su distintivo.
- 3 Luego que ya están identificado los participantes y se da inicio al juego.
- 4 El grupo o participante en salir primero, será el que saque al lanzar el dado el # 6 (al iniciar la partida el lanzamiento del dado se hará por grupo, más no por persona) y así sucesivamente.
- 5 Luego que ya se tiene el primer equipo que arranca con el juego, en el grupo deben ponerse de acuerdo en quien entra primero y así hasta que todos los jugadores entren y lleguen a la meta.
- 6 Durante el juego se encontrarán con premios o castigos; ya sea en el tablero o en las tarjetas.
- 7 Gana el equipo que obtenga mayor cantidad de banderines.

ANEXOS 14

FOTOS DE NIÑOS JUGANDO



ANEXOS 16

FOTOS DE ELEMENTOS DEL JUEGO

