

PROYECTO DE TITULO DISEÑO GRAFICO 2014
Para establecimientos educacionales pertenecientes a la
Corporación Municipal de Viña del Mar.

Karina Belén Teresita Moreira León
Profesor Guía Xavier Adaros

COLOFÓN

La edición corresponde al Proyecto de Título de la alumna Karina Belén Moreira León, de la Escuela de Arquitectura y Diseño de la Universidad Viña del Mar, guiada por el profesor Xavier Adaros.

Este proyecto consta de 1 ruleta, 10 cartas y 1 libro de actividades.

Materiales utilizados:

Ruleta:

Círculo mayor: Trovicel de 0,5 mm

Círculo menor: Trovicel de 0,3 mm

Cartas: Papel Couché Mate de 300 gr. termolaminadas por T/R

Libro: para la tapa Papel Couché Mate de 300 gr con termolaminado por tiro y para las páginas interiores Papel Bond 24.

Tipografías utilizadas:

Moon flower bold

Hand of Sean

Puntos

Programas:

Para la realización de este proyecto se ocuparon los programas Adobe Illustrator Cs6 y Adobe Indesign Cs6.

Este Proyecto fue realizado para la Escuela Unesco de la ciudad de Viña del Mar, siendo esta visitada recurrentemente para la obtención de información y generación del contenido.

Se terminó de imprimir en Agosto de 2014.

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar quiero agradecer a mis padres, por estar siempre apoyándome y transmitiéndome el mejor de los ánimos y por confiar en mí.

A mi profesor guía por su tiempo, paciencia y ayuda en todo este periodo de confección y perfeccionamiento de este proyecto.

A toda mi familia y amigos por su constante apoyo y palabras de aliento...

PROYECTO DE TITULO DISEÑO GRAFICO 2014
Para establecimientos educacionales pertenecientes a la
Corporación Municipal de Viña del Mar.

Karina Belén Teresita Moreira León
Profesor Guía Xavier Adaros



PROYECTO DE TITULO DISEÑO GRAFICO 2014

**Ruleta de juegos valórica para fomentar una buena
convivencia escolar en la Escuela Unesco.**



ÍNDICE

I . INTRODUCCIÓN	9
II. ANTECEDENTES	12
CONTEXTO SOCIAL	
III. ENCARGO	18
OBJETIVOS	
IV. PROPUESTA CONCEPTUAL	20
FORMAL	
V. RETÓRICA	23
CONTENIDO TEÓRICO	
VI. FORMA GRÁFICA	29
ASPECTOS TÉCNICOS	
VII. PROCESO	44
CONSTRUCCIÓN // MAQUETAS	
VIII. REFLEXIÓN	66
IX. CONCLUSIÓN	69
X. BIBLIOGRAFÍA	71



PRÓLOGO

En momentos que la Educación es tema de debate en nuestro país, este Taller de Título II se pregunta acerca del rol social del Diseño en estas materias, particularmente en la Educación Pública de nuestra ciudad, estableciendo un diálogo con algunas Escuelas cuya administración está a cargo de la Corporación Municipal de Viña del Mar como un mandante que interactúa desde sus competencias profesionales orientando el trabajo del diseñador para la creación de interfaces de diseño que aporten a la interacción en el aula y fuera de ella.

Los proyectos presentes tienen por objetivo inicial potenciar los limitados recursos de que se dispone en las Escuelas Públicas a través de respuestas de Diseño adecuadas a los requerimientos específicos. De este modo los proyectos arriban a soluciones de carácter lúdico en el aprendizaje y reforzamiento de valores, de identidad corporativa y unidad del material de diseño institucional, de ilustración como recurso de apoyo para la lectoescritura, de información sobre la oferta académica y de comunicación a través de campañas para la buena convivencia.

En lo particular, el Proyecto de Título editado en esta memoria consiste en un juego valórico en base a actividades que impliquen una constante interacción entre los niños de tal modo que a través de diversos tipos de actividades desarrollen diferentes habilidades y aprendizaje.

El Taller de Título II recoge la experiencia de su Taller de Título I, que lo precede y le da piso conceptual a través de la experiencia y la observación que hacen los alumnos mediante pruebas de campo, el registro "in situ" y la evaluación de la realidad en la educación pública, lo que trae a mano el hacerse cargo del papel de nuestro oficio en el mundo real en sintonía con nuestros objetivos institucionales en lo disciplinar y como una vuelta de mano a la sociedad desde nuestro ser universitarios.

Este Taller ha cumplido a cabalidad con las metas planteadas, siendo validado y reconocido en cada caso por el mandante asociado durante el desarrollo de los proyectos, dando respuesta cierta y concreta a la pregunta inicial, lo que se hace reconocer como un buen ejercicio proyectual y del valor del Diseño en contextos de carencia.

Xavier Adaros M.

Profesor Guía Taller de Título II

Agosto de 2014



I. INTRODUCCIÓN

INTRODUCCIÓN

CONTEXTO GENERAL

El presente proyecto trata de como el diseño aporta en el ámbito de la Educación, particularmente con un juego de valores, con el objetivo de fomentar y mejorar el aprendizaje en niños de primer ciclo básico.

Trabajamos en conjunto con la Corporación Municipal de Viña del Mar, la cual fue fundada el 3 de septiembre de 1981. La corporación es una entidad que administra los servicios en el ámbito de la Educación Pública, Salud Primaria y Cementerio, de la Ilustre Municipalidad de Viña del Mar.

Desde ella abordamos junto con los directivos y psicólogas de 4 establecimientos educacionales de la ciudad, la idea del rol social del diseño, proponiendo en conjunto una serie de productos que permiten, de una u otra manera, ser un aporte al desarrollo de la educación.

Y es nuestra responsabilidad como futuros profesionales, aportar al desarrollo de nuestro país desde la profesión.

“Tengamos en cuenta que no diseñamos para nosotros mismos, sino para un grupo social. Por lo tanto, para generar empatía entre lo que hacemos y lo que los otros observan, debemos comprender que cada grupo cuenta con una identidad, memoria colectiva, histórica, política además de memoria visual. No se pueden retomar elementos o imágenes estereotipadas sobre todo si se pretende propiciar una respuesta: demanda, denuncia, reflexión, intervención o acción a través del diseño realizado. Joan Farrer, expresa: «los estudiantes entienden lo visual, no lo ideológico» por lo tanto, nuestra labor actual obliga a, antes de diseñar, indagar sobre el entorno y grupo social, en virtud de que muchas veces diseñamos para grupos humanos a los cuales ni

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto trata de como el diseño aporta en el ámbito de la Educación, particularmente con un juego de valores, con el objetivo de fomentar y mejorar el aprendizaje en niños de primer ciclo básico.

Para la realización de este se empezó a trabajar en el segundo semestre de 2013 con la Corporación Municipal de Viña del Mar, de mano de uno de sus programas, el HPV (Habilidades para la Vida), abocado al trabajo con colegios municipales de Viña del Mar con vulnerabilidad social. Por razones de fuerza mayor, este programa llego a su fin y se tuvo que reacomodar nuestros proyectos y elegir un colegio a trabajar que estuviera bajo la tutela de la LEY SEP. Así es como se llegó a la Escuela Unesco.

Este 2014 se empezó trabajando de lleno con la Escuela Unesco, realizando visitas periódicas al lugar, y en conjunta participación de una de sus profesoras y psicóloga, además de claramente el trabajo con los niños. Se realizó un estudio de campo y finalmente se llegó a lo necesario para llevar a cabo el proyecto.

Y así es como nació este proyecto llamado Ruleta de juegos valórica para fomentar una buena convivencia escolar en la Escuela Unesco y a continuación se mostrará todo el proceso de estudio construcción hasta llegar al resultado final.



II. ANTECEDENTES

CONTEXTO SOCIAL

CONTEXTO SOCIAL

EL DISEÑO AL SERVICIO DE LO SOCIAL

El punto de partida desde donde dimos el vamos al estudio de este proyecto fue a partir de la Corporación Municipal de Viña del Mar, desde donde se nos permitió empezar a trabajar con el Programa HPV (Habilidades para la Vida).

Durante los últimos 2 ó 3 meses del segundo semestre de 2013, se inició con el estudio de proyecto.

Todo comenzó con el HPV, un programa municipal traído a Chile por la JUNAEB proveniente de la Universidad de Harvard, impartido en nuestro país desde 1990. Basándose en la preocupación por el desarrollo integral de niños de escasos recursos, con gran vulnerabilidad social, que cuentan con poco apoyo, asumiendo este papel a través del trabajo de psicólogas y asistentes sociales.

Enfocado a niños y niñas desde pre-kínder a 4° básico de 37 escuelas de Viña del Mar. Con el objetivo de desarrollar conductas que motiven una buena conducta y eleven sus competencias.

Este programa impartía una serie de talleres enfocados a los niños, profesores, padres, es decir, toda la comunidad que formaba parte del ambiente de cada colegio. Tras empezar a averiguar en que consistía cada una de las labores realizadas por el HPV, se concentró el foco en el Taller Preventivo, siendo esta una de las áreas del programa, el que trabajaba para niños de 2° básico. Interventía de manera focalizada, es decir, seleccionaba a niños con ciertos perfiles que necesitaban de mayor atención y los denominaba por colores, con los cuales se trabajaba en 10 sesiones.



Fotografía tomada en una sesión de taller.

Según los resultados entregados por el cuestionario TOCA-RR que evaluaba los perfiles de riesgo, estos eran:

Amarillo: Niños tranquilos, obedientes inmaduros, tímidos y poco motivados para el aprendizaje.

Azul: Hiperactivos, desobedientes, agresivos, problemas de concentración y atención.

Verde: Niños tímidos, desobedientes, hiperactivos o agresivos.

El objetivo era reducir el impacto negativo de los factores de riesgo y a su vez potenciar los factores protectores con el propósito de estimular el desarrollo de competencias y habilidades.

CONTEXTO SOCIAL

VISITAS AL LUGAR // ESTUDIO

Para tener una idea clara de como funcionaba este taller, se asistió a un par de sesiones de taller, en las cuales se pudo ver in situ el modo de operar. Al partir la primera sesión se les dice que son parte de un club al que deben de crearle un nombre y poner sus propias reglas de convivencia. Este pasa a ser uno de los tópicos recurrentes, en el sentido de que son ellos los que hacen taller.

En estas reuniones se pudo observar el como estos niños participaban activamente, siendo una de las necesidades el mantenerlos constantemente hablándoles e llamándolos a realizar las actividades, puesto que se distraían, inclusive en una oportunidad una niña no respectó las reglas y se enojó, quedando fuera de las actividades, pero que luego recapacito de su actitud y pidió perdón a sus compañeros de club, acto que fue tomado por la psicóloga y se valoró el hecho de que reconociera que había actuado mal y lo hubiese rectificado.



Fotografía tomada en una sesión de taller.

Una de las particularidades con que debían trabajar las psicólogas era el hecho de contar con muy pocos y a veces ningún recurso para realizar las actividades, por lo que muchas veces sacaban de su propio bolsillo para generar actividades que pudiesen captar la atención de los miembros del taller.

Y fue en una de las sesiones cuando surgió la idea para este proyecto tras notar que uno de los juegos que hacían, ellas mismas (las psicólogas) lo habían creado y se lo turnaban para ocuparlo (dicho juego se puede ver en la fotografía).

Lamentablemente llegado este año 2014 se decidió poner fin al programa HPV, por lo que fue necesario buscar un nuevo rumbo, pero continuando con el trabajo del diseño dentro de un entorno social que aportara a la educación.

CONTEXTO SOCIAL

RE-ACOMODARSE A LAS NECESIDADES

Las psicólogas y asistentes sociales antes pertenecientes al HPV, pasaron a ser parte de los establecimiento en el trabajo de la Ley SEP, por lo que se siguió trabajando con la Corporación Municipal de Viña del Mar.

¿Y qué es la Ley SEP?

Corresponde a la Subvención Escolar Preferencial que consiste en el mejoramiento de la calidad y equidad de la educación subvencionada del país, mediante la entrega de recursos económicos.

No sólo se asocia a la entrega de recursos por prestar el servicio de educación, sino también a los resultados que obtienen los estudiantes.

Es decir, se general más herramientas para ayudar y estimular el aprendizaje de los estudiantes, modo que se pueda avanzar hacia una educación con mejores oportunidades para todos.

Desde aquí entonces se tuvo que re-acomodar nuestros proyectos, y cada uno escogió un colegio para trabajar. En este caso este proyecto se fue desarrollando y trabajando con la Escuela Unesco, realizándose este encargo, en base a una de sus necesidades, el mejorar la convivencia escolar, brindando herramientas para ayudar y estimular el aprendizaje de los estudiantes.

CONTEXTO SOCIAL

ESTUDIO // ESCUELA UNESCO

Durante este primer semestre de 2014, se realizaron periódicamente una serie de visitas para juntarse y hablar acerca de las necesidades de la Escuela o más bien de los niños. Reuniéndose con la psicóloga Natalia Adaros y con la profesora Carolina Zamora (2do año) Además se asistió a clases como oyente para ver el comportamiento de los niños y conocerlos desde primera fuente.

Tras este periodo de estudio se puede decir que la Escuela Unesco cuenta con alumnos que se encuentran en situación de vulnerabilidad social, de escasos recursos, son niños que cuentan con poco apoyo, en donde el ejemplo que reciben de sus casas generalmente no es bueno, pues viven situaciones adversas, por ejemplo, violencia intrafamiliar, con padres privados de libertad, ausentes, sin terminar la escolaridad, muchos de ellos ni siquiera saben leer, etc. Por lo que es necesario darles a conocer buenos ejemplos los cuales puedan seguir y de este modo romper con la tendencia de sus padres.

Por otra parte, las madres en sus casas son muy temerosas de tocar ciertos temas con los niños y le dejan toda esa labor a las profesoras.

Otra situación que se repite mucho en estos niños es la falta de higiene y cuidado personal, que tiene directa relación con todo lo anteriormente mencionado respecto a sus padres.

Por tanto para poder incentivar y fomentar el aprendizaje de estos niños es de mucha utilidad ocupar cosas visuales, para que así asimilen rápidamente, con un lenguaje y ejemplos cercanos. Justamente en el primer ciclo (1° a 4° básico) es cuando los niños están más abiertos a aprender, donde todo lo plástico les llama la atención, el uso de colores y formas, que impliquen el uso de sus sentidos.





Además haciéndoles sentir que ellos son importantes, tomándolos en cuenta, y este recurso sumado a lo de lo visual es continuamente utilizado por las profesoras, puesto que ellos se sienten valorados. Como por ejemplo estos recursos utilizados por la profesora: el poner las fechas de sus cumpleaños en la sala, o el mediante una pirámide de niveles ir subiendo a los niños de categoría de acuerdo a si saben leer o no con sus fotos. Siendo esto ultimo además un incentivo para un gran logro para ellos de estar en lo mas alto.

Estos niños son de contar y compartir sus experiencias con la profesora y sus pares, porque en cierto modo se sienten liberados con esto. Por este motivo el proyecto trabajará con la interface de comunicación oral y la estética manual de los niños (cortar, pegar, dibujar, etc), se abocará al trabajo en aula, el que busca mejorar la convivencia, mediante la promoción de un ambiente saludable y una interacción positiva para los niños.

Mediante un juego diseñado desde el origen, de la mano, que le da ese carácter de único y propio, que es irrepitable y según puede variar en ser algo temporal e inmediato o permanente.

Muchas veces los niños encuentran el material que le entregan aburrido y no los incentiva a trabajar, por lo que se busca fomentar la lectura, participación y aprendizaje de los niños mediante el uso de ilustraciones insertas en las actividades, mejorando su salud mental y desarrollando sus habilidades psicosociales y de este modo generando una disminución en el impacto de los factores de riesgo.





III. ENCARGO
OBJETIVOS

ENCARGO// AUTOENCARGO

ENCARGO

Potenciar los limitados recursos con los que disponen las Escuelas Públicas mediante el diseño y sus requerimientos.

AUTOENCARGO

Mejorar las condiciones de aprendizaje a modo de que resulten más llamativas para los niños.

PROBLEMA

Más que como un problema se plantea como una oportunidad de potenciar el aprendizaje de los niños a través del diseño de un juego.

OBJETIVO GENERAL:

- Fomentar el aprendizaje de valores y conductas positivas en los niños mediante elementos visuales y actividades lúdicas, a través de la interacción y el juego.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Propiciar un espacio lúdico poniendo énfasis en actividades valóricas, de emprendimiento y relaciones interpersonales a través del juego.
- Reconocer las emociones, sensaciones y comportamiento por parte de los niños mediante actividades lúdicas.



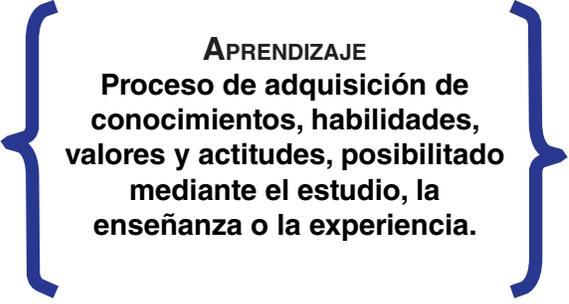
IV. PROPUESTA CONCEPTUAL Y FORMAL

PROPUESTA CONCEPTUAL

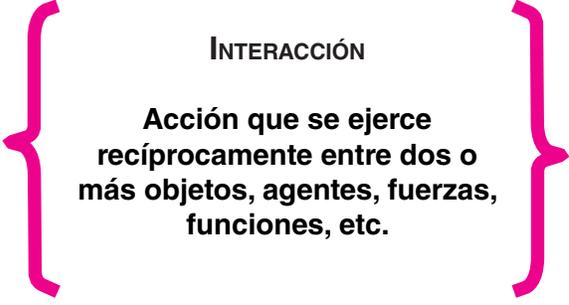
APRENDER INTERACTUANDO

La idea de este proyecto es el **aprender** jugando mediante los valores, incentivando y reforzando las actitudes positivas, con el fin de mejorar la convivencia escolar.

Se trabajará en base además con el concepto de **interacción**, en el sentido de como los niños se desenvuelven con el juego, intervienen ante las situaciones e instrucciones que se le plantean, ya sea entre ellos mismos, con sus pares y a su vez con la profesora, en base a una serie de actividades que implican el desarrollo motor y el mejorar habilidades y capacidades de cada niño.



APRENDIZAJE
Proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia.



INTERACCIÓN
Acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más objetos, agentes, fuerzas, funciones, etc.

PROPUESTA FORMAL

PÚBLICO OBJETIVO: Va dirigido a niños de primer ciclo escolar de la Escuela Unesco, es decir, de 1° a 4° básico.

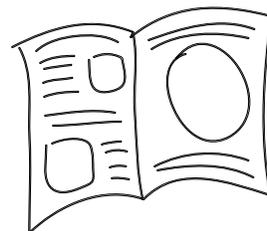
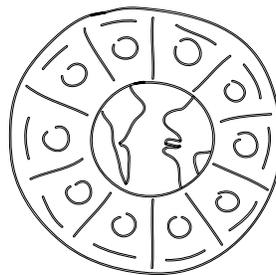
Este proyecto consiste en un juego valores, partiendo desde una ruleta, la cual contendrá 10 temas, cada uno de ellos representado por 1 color y 1 animal, además de 5 números.

De la ruleta se desprende 10 carta, cada una de ellas correspondiente al valor (tema) con su relativo color y animal, las que en el tiro ira la definición y en el retiro 5 situaciones.

Y finalmente un libro en donde se continua trabajando con los temas con actividades que impliquen el desarrollo de diversas habilidades.

Además la ruleta tendrá la **dualidad** de poder ocuparse tanto colgada así como también sobre una superficie.

Las actividades del libro serán fotocopiadas por lo que el gasto para el desarrollo del juego será lo mínimo, cumpliéndose con la problemática de la carencia de recursos.





TEMAS A TRABAJAR

Los temas a trabajar se definieron en consenso entre la psicóloga y la profesora del colegio, todos ellos relacionados con la convivencia escolar.

1 - SOLIDARIDAD, compartir materiales, experiencias de vida.

2 - RESPETO, Somos iguales aunque tengamos diferencias.

3 - FAMILIA, estructuras familiares.

4 - EL BUEN TRATO y buena convivencia.

5 - AUTOCUIDADO, la higiene y el cuidado del cuerpo.

6 - MEDIO AMBIENTE, cuido mi entorno.

7 - RESPONSABILIDAD conmigo mismo y los demás.

8 - EMPATÍA, ponerse en el lugar del otro.

9- TOLERANCIA, reconocer errores y pedir disculpas.

10 - COMPAÑERISMO, pedir ayuda y ayudar cuando se necesita



V. RETÓRICA
CONTENIDO TEÓRICO

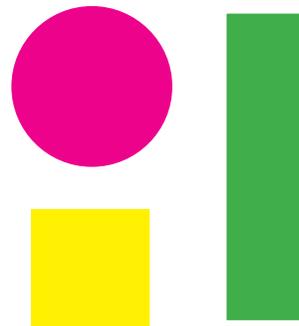
RETÓRICA

REFERENTES FORMA Y COLOR

Uso de colores brillantes: Es de gran importancia el capturar la atención, y una de las cosas que más lo hacen en los niños es a través de colores llamativos, vivos, que sean vibrantes y reconocibles por ellos.

Uso de las formas: Formas simples, fáciles y sencillas. Puesto que la percepción infantil en cuanto a lo visual, aún no está bien desarrollada, por lo que no reconocen formas complicadas. Identifican fácilmente las formas antes descritas, por lo mismo les llama mucho la atención los animales, las formas geométricas y objetos comunes que suele utilizar o ver.

Además a ellos les llama la atención las cosas sin profundidad ni planos, puesto que aun no saben reconocerlo, por ende las formas planas son el mejor amigo de los niños para llamar su atención. Con un niño, las formas llenas de capas, profundidad y planos, no funcionan.



REFERENTES

¿POR QUÉ UN JUEGO?

Por lo descrito anteriormente en lo observado estos niños presentan muchas dificultades para concentrarse, por lo que necesitan de elementos asociados que los tengan centrados en el aprender y un juego precisamente puede lograr eso y sin que ellos lo noten.

Los juegos son algo inherente al ser humano, con lo cual aprendemos a relacionarnos, permitiendo el desarrollo de habilidades y capacidades, con participación activa y se capta la atención, entre otras cosas. Una de las maneras es aplicando el qué hacer y el cómo hacerlo, ya que estos niños generalmente tienen una escasa motivación y baja concentración.

Este proyecto servirá para facilitar la labor de los profesores en el aula, mediante el desarrollo de actividades que impliquen desarrollar los valores, la personalidad y el como interactúan con los demás a través de un lenguaje lúdico. Estas podrán ser efectuadas en los tiempos que ellos determinen, pudiendo ser como actividad diaria, asistencia baja, clase de orientación, etc, según la necesidad para con los niños.

Y como dice Johan Huizinga (profesor, historiador y teórico de la cultura), en su libro Homo Ludens **“El juego por mandato no es juego, todo lo más una réplica, por encargo, de un juego”** es una actividad libre, no representa obligación, **“exige un orden absoluto”**, es decir, todas las acciones están reguladas, por lo que un pequeño cambio, desvía el carácter del juego y ahí queda anulado. Y por otra parte presenta un ritmo y una armonía.

Por lo que la solución sería lo lúdico más concretamente como juego, siguiendo con Huizinga **“es anterior a la cultura, es lo primero que el hombre hace para poder construirse y construir su mundo. No es una técnica o un método, sino una forma de abordar la vida que nos permite ser libres, desarrollar la creatividad, y capacitarnos para salir de los estereotipos externos valorando el propio criterio. Pensamos que todo aprendizaje se realiza a través del juego, y que no será juego sino permite el desarrollo de la creatividad, capacidad esencial de todo individuo libre”**

Y por otra parte tal como señala la psicóloga, y psicopedagoga Clemencia Baraldi en su libro “Jugar es cosa seria”: **“Quien juega (sin “para qué” o “por qué”) puede crear y recrear incesantemente su experiencia, la relación con los otros, la lengua, los aprendizajes, los objetivos. Así el sujeto (niño/a, adulto) enriquece una y otra vez su realidad psíquica, y su relación con el mundo.”**

Ellos respaldan el hecho de que el juego nos permite una el aprendizaje, desarrollo de la creatividad y capacidad entre otras cosas, características que busca el proyecto.

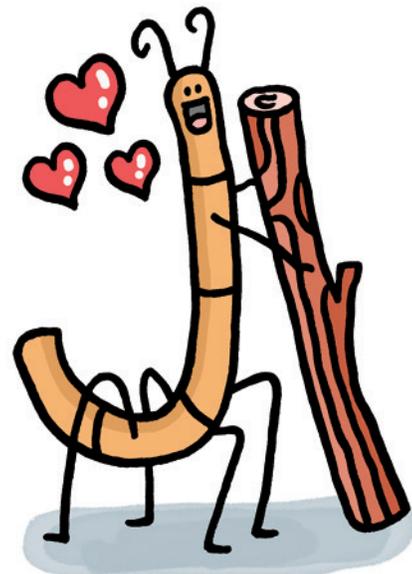
REFERENTES

ILUSTRATIVOS

JESS BRADLEY



Dibujos simples, que generan sensaciones de agrado, con una gama de color limitada, lo que los hace reconocibles y genera un buen contraste.



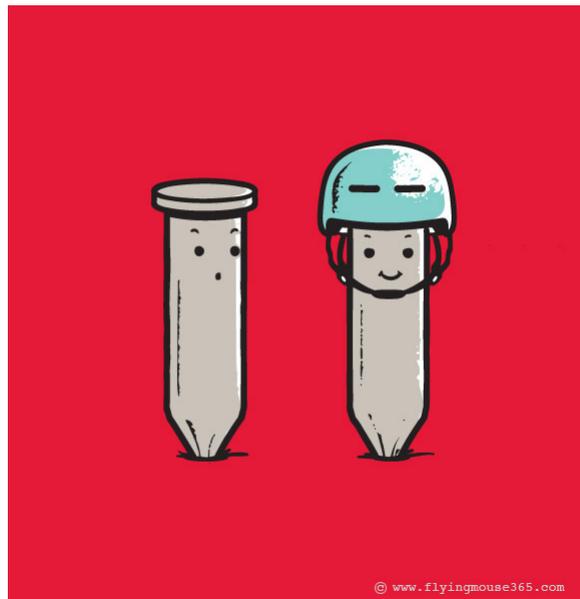
ILUSTRATIVOS

JESS BRADLE CHOW HON LAM



Dibujos simples, que generan sensaciones de agrado, con una gama de color limitada, lo que los hace reconocibles y genera un buen contraste.

Sigue la misma línea de dibujos simples, con delineado negro, que genera ilustraciones con contenido humorístico.



BENEFICIOS

DESARROLLO DE CAPACIDADES

1. DESARROLLO DE VALORES, sin duda el objetivo principal de este juego es este, de modo que fortalezcan sus conocimientos al respecto y posteriormente lo reflejen en un mejoramiento de su conducta y de la convivencia escolar.

2. MOTRICIDAD FINA que comprende todas aquellas actividades del niño que necesitan de una precisión y un elevado nivel de coordinación. Esta motricidad se refiere a los movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo, que no tiene una amplitud sino que son movimientos de más precisión.

Al realizar actividades en esta área, se pretende que el niño vaya desarrollando estas habilidades, destrezas manuales y visuales.

3. DESARROLLO SENSORIAL Y MENTAL mediante la discriminación de formas, tamaños y colores, así como también de responder preguntas en que les sea necesario pensar y utilizar sus propias experiencias para reconocer ciertas conductas, hechos o situaciones asociados a los temas tratados.

4. AFECTIVAS: se experimentan emociones varias, donde también se les pregunta por ellas y ver de que manera ayudar a enfrentarlas. Permitiéndoles exteriorizar sus emociones y poder conversarlas con el curso.

5. EXPRESIÓN ORAL Y DESARROLLO DEL LENGUAJE con el hecho de hacerlos responder de forma oral para todo el curso, ir intercambiando opiniones, expresando lo que sienten. Por otra parte el hecho de que puedan escribir sus y expresar sus respuestas y otras actividades que van netamente ligadas al desarrollo caligráfico.

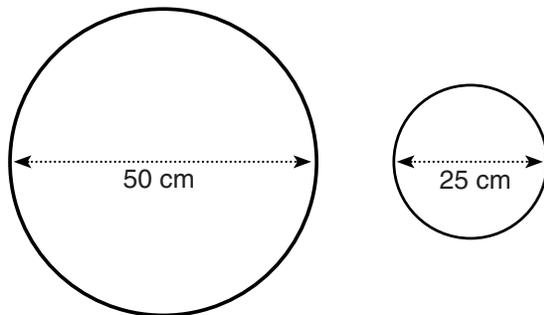
6. CREATIVIDAD en el juego la despierta y la desarrolla al dejar abierta la posibilidad de que ellos se expresen con el dibujo y otras actividades.



VI. FORMA GRÁFICA

ASPECTOS TÉCNICOS

PROYECTO // RULETA



RULETA

Se plantea como un impulsor motivacional en el sentido de incentivar el aprendizaje a través de la interacción y del movimiento.

1.1 FORMATO Y MATERIALIDAD

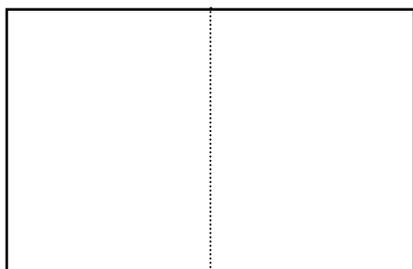
El formato elegido tiene que ver con la relación entre la estatura de los niños, su visibilidad y correcta aplicación, así como también un tamaño que facilite el traslado y la implementación como tal.

La forma geométrica es un círculo, ligado al concepto de un trabajo con figuras simples, claras y limpias, el cuál es de fácil reconocimiento para los beneficiarios.

La materialidad de esta ruleta es el círculo mayor en Trovicel de 0,5 mm y el círculo menor en Trovicel de 0,3 mm.



PROYECTO // LIBRO



21,59 x 27,94
27,94 x 43,18



Formato extendido

LIBRO

Corresponde a la continuación del juego de la ruleta, mediante actividades que buscan desarrollar diversas habilidades en los niños.

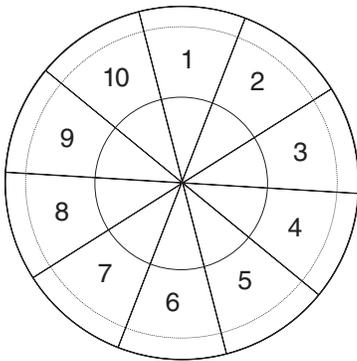
1.3 FORMATO Y MATERIALIDAD

El formato escogido corresponde a tamaño carta cerrado y/o tabloide extendido. Se sigue trabajando con las figuras geométricas simples reconocibles por los niños.

Se presenta de manera impresa por tiro y retiro, con toques de color en ciertos elementos y lugares que buscan destacar y actuar como diferenciador dentro de los demás elementos.

La materialidad de las cartas es de Papel Couché Mate de 300 para la tapa gramos con termolaminado en tiro y las hojas de Papel Bond 24.

PROYECTO // RULETA

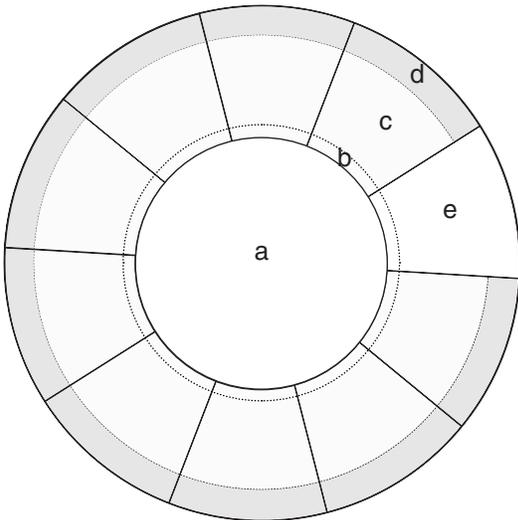


2.1 GRILLA

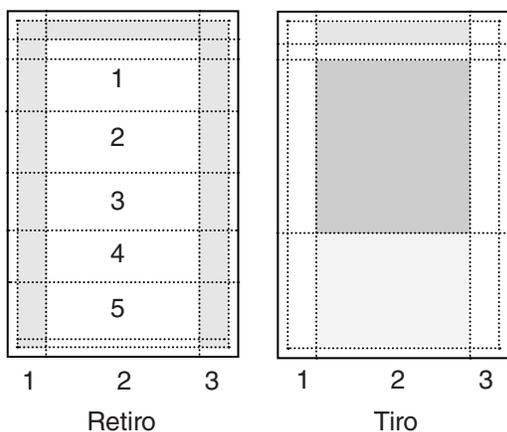
La grilla en 10 proporciones iguales, cada una correspondiente dentro del círculo, el que además está dividido en 3 zonas.

Cada una de las zonas está delimitando un sector asignado para cada elemento:

- a. Círculo menor ilustración mundo
- b. Zona de los números
- c. Ilustración animal
- d. Nombre tema
- e. Color



PROYECTO // CARTAS

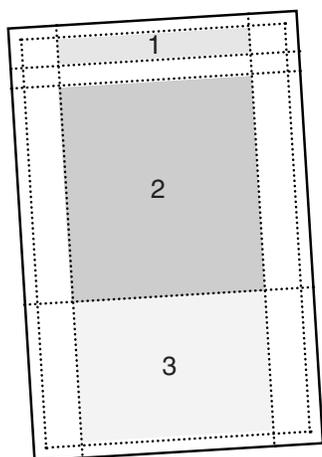


2.2 GRILLA

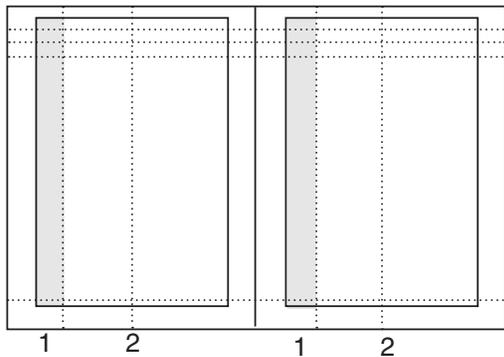
Las grillas tienen un margen general, para delimitar el área de lectura.

En el tiro se divide en 3 columnas, siendo la central en la cual se disponen los elementos de lectura (texto e ilustraciones).

El retiro está dividido en 3 de lectura horizontal, siendo la del medio la de mayor área, en donde se muestra la mayor información, correspondiente a las situaciones (5). Y hacia abajo se divide en espacios que delimitan los sectores para la entrega de cada situación.



PROYECTO // LIBRO

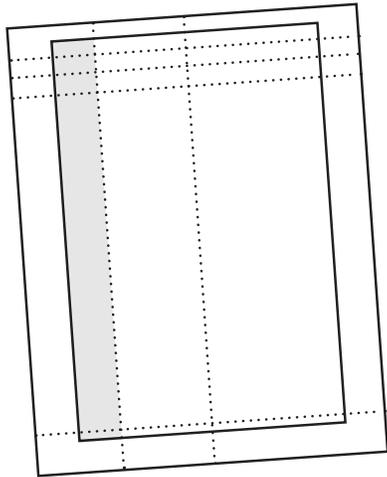


2.3 GRILLA

La grilla está dividida en 2 columnas, con 2 anchos distintos. El tamaño de estas es para la modulación de los íconos que señalan cada actividad.

Además hay una separación central la que funciona como ordenador para equilibrar la mirada al centro de cada hoja.

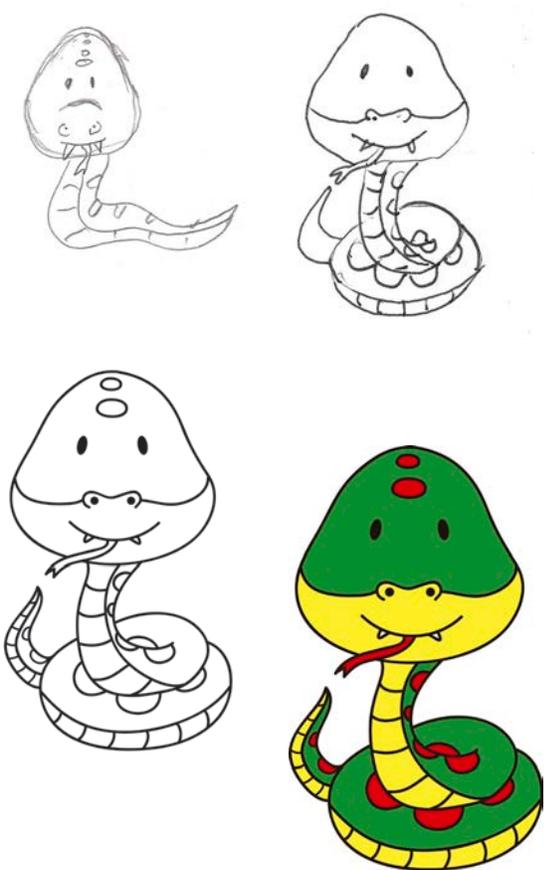
Las 3 líneas superiores actúan como guía para ordenar las frases que funcionan como títulos de cada tema.



ILUSTRACIONES

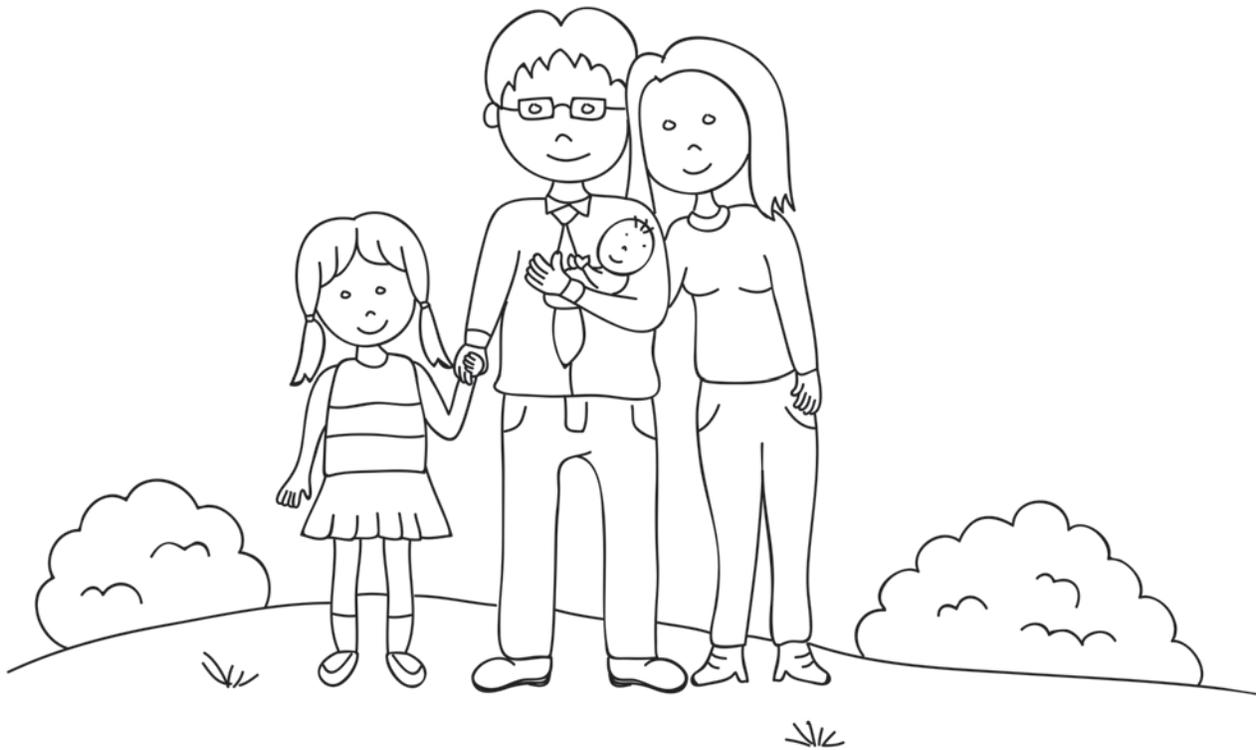
3. DIBUJO // ILUSTRACIÓN

Para los animales se observaron una serie de animales con trazo simple y formas curvas, que reflejan inocencia y sencillez tal como lo es uno de los principios del Arte Naif, que es inspirador de estas ilustraciones.





Para las ilustraciones del libro se buscaron dibujos e imágenes relacionadas con cada tema y se ilustraron siguió con el estilo de los animales, es decir, trazos simples y curvos.



TIPOGRAFÍAS

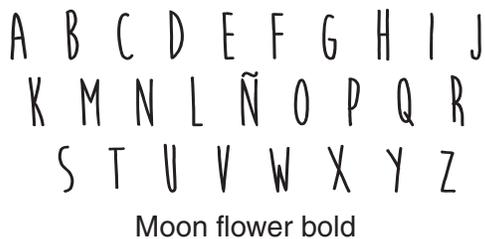
4. TIPOGRAFÍAS UTILIZADAS

Se utilizaron tipografías 2 tipografías impresas y una tipografía manuscrita, las que son comprensibles y llamativas para los niños.

Moon flower bold: Para los bloques de texto, también para generar una textura con opacidad en las tarjetas. Una tipografía que es ordenada, pero irregular, tiene ese carácter imperfecto y terminaciones curvas.

Hand of Sean: Títulos y frases destacadas del libro, también para dar un detalle en las cartas que genera la continuidad con el libro, siendo esta letra más desordenada, lúdica y dinámica, por sus trazos irregulares, pero comprensibles y atractivos.

Puntos: Ocupada en el libro, asemejando una escritura caligráfica, para reforzar precisamente el escribir, los trazos, la que se ocupa justamente para actividades que implican el delinear y escribir.



A B C D E F G H I J
K M N L Ñ O P Q R
S T U V W X Y Z

Moon flower bold



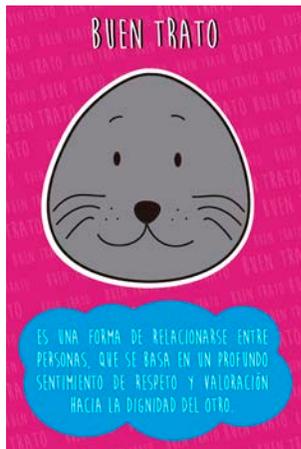
A B C D E F G H I J
K M N Ñ L O P Q R
S T U V W X Y Z

Hand of Sean



abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Puntos



Hand of Sean



A B C D E F G H I J
 K M N L Ñ O P Q R
 S T U V W X Y Z

Moon flower bold





APRENDIENDO DEL BUEN TRATO
"VALORARNOS TRATÁNDONOS CON RESPETO"

1. ELIGE 3 DE ESTAS PALABRAS Y CREA UN MENSAJE RELACIONADO CON EL BUEN TRATO

Gestos Abrazos Escuchar Cariños
 Respeto Solidaridad Amor Cuidado

2. ESCRIBE SOBRE COMO NO TE GUSTA QUE TE TRATEN Y LUEGO COMÉNTALO CON TUS COMPAÑEROS DE CURSO Y TU PROFESOR(A).

"Hay que aceptarnos y tratarnos con aprecio"

29 *reintenciones*

Puntos

Abrazos Escuchar Cariños
Solidaridad Amor Cuidado

Moon flower bold

2. ESCRIBE SOBRE COMO NO TE GUSTA QUE TE TRATEN Y LUEGO COMÉNTALO
DE CURSO Y TU PROFESOR(A).

Hand of Sean

"Hay que aceptarnos y tratarnos con aprecio"

ICONOGRAFÍA



5. ÍCONOS

Se utilizaron estos íconos para guiar y ayudar a comprender de mejor manera el tipo de actividad a realizarse en el libro.

Siendo el significado de cada una:

Colorear
Recortar
Dibujar
Responder
Unir
Comentar
Marcar
Delinear
Encerrar

GAMA DE COLORES



Amarillo



Café



Verde claro



Verde oscuro



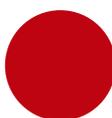
Rosado



Morado



Naranja



Rojo



Celeste



Azul

6. GAMA CROMÁTICA

Los colores utilizados se basan en los colores básicos que utilizan los niños desde muy pequeños, los cuales vienen presentes en la mayoría de los elementos que ocupan para colorear, por ejemplo: lápices de madera, pastel, cera, plasticina, entre otros. Estos se basan en los colores primarios, secundarios y terciarios.

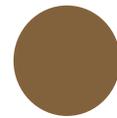
Son los primeros colores que se aprenden y así es como los suelen nombrar.



ESPECIFICACIONES TÉCNICAS COLOR



C: 10 M: 1 Y: 87 K: 0



C: 45 M: 54 Y: 77 K: 27



C: 48 M: 11 Y: 91 K: 0



C: 74 M: 24 Y: 92 K: 0



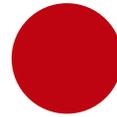
C: 32 M: 95 Y: 22 K: 1



C: 81 M: 100 Y: 15 K: 4



C: 19 M: 71 Y: 97 K: 6



C: 20 M: 99 Y: 100 K: 12



C: 58 M: 28 Y: 2 K: 0



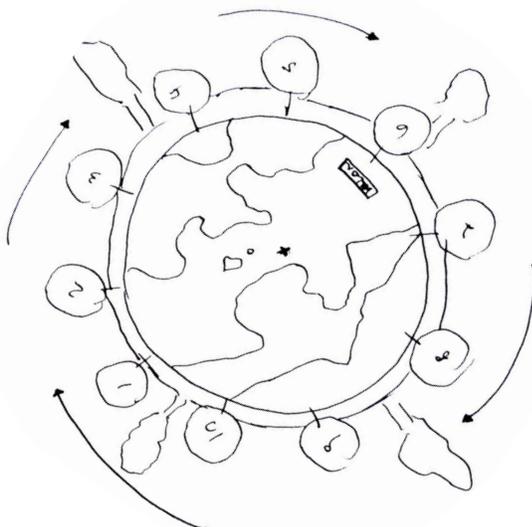
C: 100 M: 97 Y: 15 K: 4



VII. PROCESO

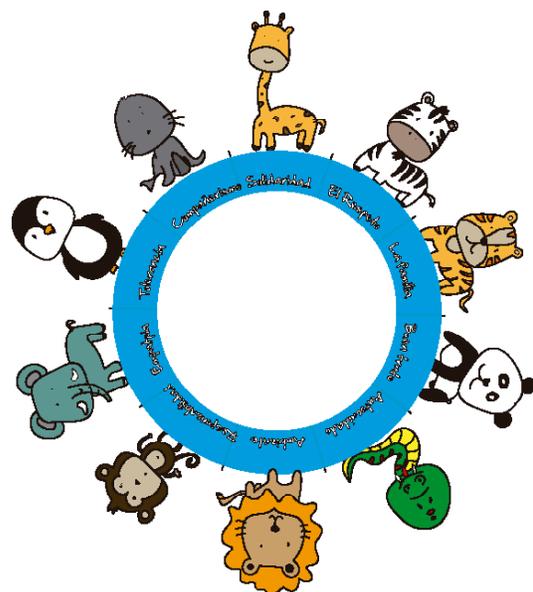
CONSTRUCCIÓN // MAQUETAS

PRIMEROS BOCETOS // MAQUETAS



PRIMERA MAQUETA// RULETA

En un comienzo la maqueta era con formas contorneadas.





PRIMERA MAQUETA// CARTAS

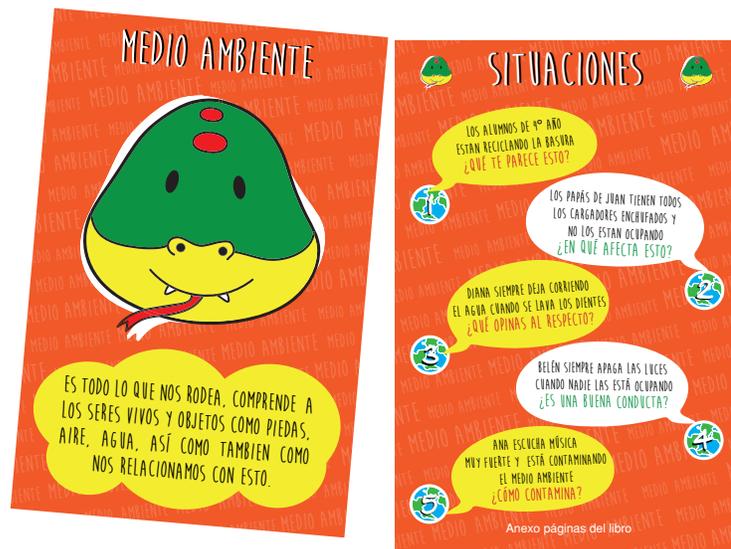
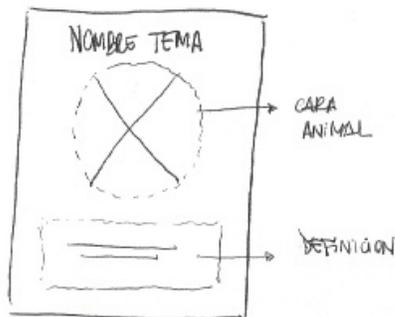
La tarjeta también necesitaría de troquel por los bordes curvos, donde se necesitaría 5 tarjetas de cada tema, dejando una cantidad total de 50, solo por tiro.



CAMBIO EN EL DISEÑO // SEGUNDA MAQUETA

Luego de la primera idea se decidió cambiar el diseño, y acotar la cantidad a 10 tarjetas en total por tiro y retiro.

Al agregarse color a la ruleta se tuvo que incorporar este elemento a las tarjetas.

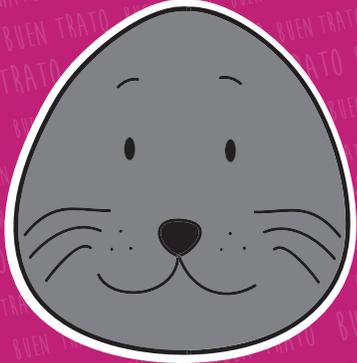


RESULTADO FINAL RULETA



RESULTADO FINAL CARTAS

BUEN TRATO



ES UNA FORMA DE RELACIONARSE ENTRE PERSONAS, QUE SE BASA EN UN PROFUNDO SENTIMIENTO DE RESPETO Y VALORACIÓN HACIA LA DIGNIDAD DEL OTRO.

SITUACIONES

1. PARLO DEFENDIÓ A EMA DE SUS DEMÁS COMPAÑEROS QUE LA ESTABAN MOLESTANDO. ¿QUÉ HARÍAS PARA DEFENDERLA? ¿CÓMO SE SENTIRÁ ELLA?

2. JOAQUÍN Y CAMILO SE PELEARON, DECIDIERON CONVERSAR Y ASÍ LOGRARON SOLUCIONAR SU PROBLEMA. ¿ESTÁ ESTO CORRECTO?

3. TOMÁS Y SUS AMIGOS NO DEJAN JUGAR A SUS DEMÁS COMPAÑERAS. ¿TÚ INTEGRAS A TUS COMPAÑEROS EN TUS JUEGOS?

4. PATRICIA DEBE DORMIRSE A LAS 9 DE LA NOCHE, Y TODOS LOS DÍAS SE ENOJA Y TIRA SUS COSAS AL SUELO. ¿ESTÁ ACTUANDO BIEN?

5. RICARDO GOLPEÓ A MARTA PORQUE ELLA LO MOLESTÓ POR SU PESO. ¿ESTÁ BIEN JUZGAR POR LA APARIENCIA FÍSICA?

Más actividades en páginas 29, 30 y 31.

SITUACIONES

1. LOS PAPÁS DE DIEGO SE SEPARARON, AHORA ÉL VIVE SÓLO CON SU PADRE, Y POR ESTO SUS COMPAÑEROS LO MOLESTAN. ¿QUÉ OPINAS DE ESTA CONDUCTA?

2. EMA ESTÁ CELOSA PORQUE NACIÓ SU HERMANO, HA BAJADO SUS NOTAS Y CREE QUE SUS PAPÁS YA NO LA QUIEREN. ¿ESTÁ ESTO CORRECTO?

3. TANIA LE PIDE A SUS HERMANA QUE LE HAGA SUS TAREAS PORQUE ELLA NO QUIERE HACERLAS, DICE QUE SON INNECESARIAS. ¿ESTÁ ACTUANDO BIEN?

4. MARIELA Y JOSÉ SON HERMANOS, SIEMPRE SE ACOMPAÑAN PARA TODO Y SE PROTEGEN. ¿ESTÁS DE ACUERDO? ¿POR QUÉ?

5. A ENRIQUE LE DA VERGÜENZA SU HERMANO PORQUE ÉL ES DISCAPACITADO. ¿ESTÁ BIEN QUE SE SIENTA ASÍ?

Más actividades en páginas 32, 33 y 34.

FAMILIA



ES UNA COMUNIDAD DE PERSONAS REUNIDAS POR LAZOS DE PARENTESCO QUE EXISTEN EN TODAS LAS SOCIEDADES HUMANAS.

AUTOCUIDADO



ES LA PRÁCTICA DE ACTIVIDADES QUE LAS PERSONAS REALIZAN A FAVOR DE SI MISMO PARA MANTENER LA VIDA, LA SALUD Y EL BIENESTAR.

SITUACIONES



MARTÍN JUGABA EN EL PATIO CON SUS PERROS Y LUEGO SE SENTÓ A ALMOZAR CON LAS MANOS SUCIAS.
¿QUÉ HACES ANTES DE ALMOZAR?

OMAR LLEGÓ A CLASES CON MAL OLOR. YA HACE DÍAS QUE NO SE PREOCUPA DE SU ASEO PERSONAL.
¿QUÉ LE DIRÍAS AL RESPETO?

MARÍA ES MUY PREOCUPADA DE SU HIGIENE, DE TENER SU ROPA LIMPIA Y TENER UNA BUENA APARIENCIA.
¿DEMOSTRA QUE SE QUIERE?

DANIELA LLEVA DE COLACIÓN FRUTAS PARA CRECER SALUDABLE.
¿QUÉ TE PARECE ESTO? ¿POR QUÉ?

A LUIS NO LE GUSTA LAVARSE LOS DIENTES Y SALIERON DOS CARIES.
¿QUÉ LE DIRÍAS QUE HAGA AHORA?

Más actividades en páginas 26, 27 y 28.

SITUACIONES



LOS PAPÁS DE JUAN TIENEN OBJETOS ENCHUFADOS Y NO LOS ESTAN OCUPANDO.
¿EN QUÉ AFECTA ESTO?

DIANA SIEMPRE DEJA CORRIENDO EL AGUA CUANDO SE LAVA LOS DIENTES. ¿QUÉ OCURRIRÁ SI NO CUIDAMOS EL AGUA?

LOS ALUMNOS DE 4º AÑO ESTÁN RECICLANDO LA BASURA EN DISTINTOS CONTENEDORES.
¿QUÉ TE PARECE ESTA INICIATIVA?

BELÉN SIEMPRE APAGA LAS LUCES CUANDO NADIE LAS ESTÁ OCUPANDO.
¿ES UNA BUENA CONDUCTA?

ANA ESCUCHA MÚSICA MUY FUERTE, CON MUCHO RUIDO, CONTAMINANDO EL MEDIO AMBIENTE.
¿QUÉ TIPO DE CONTAMINACIÓN ES?
¿EN QUÉ NOS AFECTA?

Más actividades en páginas 23, 24 y 25.

MEDIO AMBIENTE



ES TODO LO QUE NOS RODEA, COMPRENDE A LOS SERES VIVOS Y OBJETOS COMO PIEDRAS, AIRE, AGUA, ASÍ COMO TAMBIÉN COMO NOS RELACIONAMOS CON ESTO.

RESPONSABILIDAD



ES LA FACULTAD QUE TIENEN LAS PERSONAS PARA TOMAR DECISIONES Y ACEPTAR LAS CONSECUENCIAS DE SUS ACTOS, Y DAR CUENTA DE ELLO.

SITUACIONES

ALDO SE QUEDÓ HASTA TARDE JUGANDO EN EL COMPUTADOR Y NO HIZO LA TAREA PARA EL OTRO DÍA. ¿QUÉ HABRÍAS HECHO TÚ EN SU LUGAR?

PEDRO LLEVÓ UNA MANZANA DE COLACIÓN, PERO SUS AMIGOS LO INVITAN A COMER PAPAS FRITAS. ¿QUE ELEGIRÍAS TÚ?

MARÍA PAZ RECORDÓ MUY TARDE QUE DEBÍA ESTUDIAR PARA LA PRUEBA DE MAÑANA. ¿COMO CREES QUE LE IRÁ? ¿DEBERÍA PREOCUPARSE MÁS?

LIDIA SE COMIÓ UN HELADO Y BOTÓ EL ENVOLTORIO AL SUELO. ¿ESTÁ CUIDANDO EL MEDIO AMBIENTE? ¿QUÉ OPINAS TÚ?

PÍA TRAJÓ SUS MATERIALES PARA HACER EL REGALO POR EL DÍA DEL PAPA. ¿ES UNA ACTITUD RESPONSABLE? ¿TÚ LLEVAS TUS MATERIALES?

Más actividades en páginas 20, 21 y 22.

SITUACIONES

A JAVIERA LE FUE MAL EN LA PRUEBA Y SU AMIGA LE ESTÁ TRATANDO DE SUBIR EL ÁNIMO. ¿QUÉ HACES TÚ CUANDO A UN AMIGO/A LE PASA ESTO?

ALBERTO SE CAYÓ DE LA SILLA Y TODOS SUS COMPAÑEROS SE BURLAN DE ÉL. ¿ES BUENO BURLARSE? ¿ESTÁ ESTO CORRECTO?

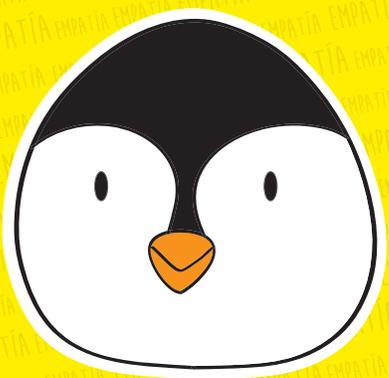
PAMELA ESTÁ ENFERMA Y SUS AMIGAS FUERON A VISITARLA. ¿PIENSAS QUE ES SOLIDARIO LO QUE HICIERON? ¿QUÉ OTRAS COSAS HARÍAS TÚ?

ARIEL SE PUSO MUY TRISTE AL VER UN REPORTAJE DE UNA NIÑA DISCAPACITADA QUE FUE DISCRIMINADA EN SU COLEGIO. ¿QUÉ HARÍAS PARA INTEGRARLO?

A RUBÉN SE LE ACABA DE MORIR SU PERRITO Y NO QUIERE HACER NADA. ¿CÓMO CREES QUE SE SIENTE?

Más actividades en páginas 17, 18 y 19.

EMPATÍA



ES LA CAPACIDAD PARA PONERSE EN EL LUGAR DEL OTRO Y SABER LO QUE SIENTE O INCLUSO LO QUE PUEDE ESTAR PENSANDO.

TOLERANCIA



EL RESPETO A LAS IDEAS, CREENCIAS O PRÁCTICAS DE LOS DEMÁS AUNQUE SEAN DIFERENTES O CONTRARIAS A LAS NUESTRAS.

SITUACIONES




1. HAY UNA PELEA Y DANIEL SE ACERCÓ A DETENERLA, PERO LE PEGARON A ÉL. ¿CÓMO REACCIONARÍAS TÚ SI FUERAS DANIEL?

2. HAY UN PASEO FAMILIAR Y JAVIERA NO QUIERE ASISTIR PORQUE QUIERE JUGAR CON SUS AMIGAS. ¿ES IMPORTANTE COMPARTIR CON LA FAMILIA? ¿POR QUÉ?

3. AL HERMANO DE ROMEO LE REGALARON UNA PELOTA, Y ROMEO LA PINCHÓ CON UN CLAVO. ¿ESTÁ BIEN SU ACTITUD? ¿CÓMO SE HABRÁ SENTIDO SU HERMANO?

4. FERNANDA DISCUTIÓ CON SU MEJOR AMIGA PORQUE A ELLA NO LE GUSTA SU MÚSICA. ¿QUÉ LE DIRÍAS, PARA QUE ENCUENTREN UNA SOLUCIÓN?

5. A MANUEL LO RETARON POR MOLESTAR A SUS COMPAÑERAS Y SE ENCERRÓ EN SU PIEZA. ¿ESTÁ BIEN LA ACTITUD DE NO CONVERSAR LO SUCEDIDO?

Más actividades en páginas 14, 15 y 16.

SITUACIONES




1. A CAMILA SE LE PERDIÓ SU GOMA Y FELIPE NO LE QUIERE PRESTAR LA SUYA. ¿QUÉ HACES TÚ CUANDO TE ENFRENTRAS A ESTA SITUACIÓN?

2. A ELÍAS SE LE QUEDÓ SU COLACIÓN Y JUANITO LE DIO DE LA SUYA. ¿QUÉ TE PARECE LA ACTITUD DE JUANITO? ¿TÚ ERES SOLIDARIO?

3. ANTONIA EXTRAÑA MUCHO A SU COMPAÑERA JIMENA, YA QUE ELLA ESTÁ ENFERMA. ¿QUÉ HARÍAS PARA SUBIRLE EL ÁNIMO?

4. ARTURO SE QUEDÓ SIN GRUPO Y SUS COMPAÑEROS DECIDIERON INTEGRARLO. ¿QUÉ OPINAS DE ESTO? ¿ES UNA BUENA CONDUCTA?

5. CAMILO ESTÁ DE CUMPLEAÑOS Y TODOS SUS COMPAÑEROS LO SORPRENDIERON CANTÁNDOLE EL CUMPLEAÑOS FELIZ. ¿SON UNOS BUENOS COMPAÑEROS?

Más actividades en páginas 11, 12 y 13.

COMPAÑERISMO



ES EL SENTIMIENTO DE UNIDAD ENTRE LOS INTEGRANTES DE ALGUNA COMUNIDAD O GRUPO QUE SE HAYA FORMADO CON ALGUNA RAZÓN.

EL RESPETO



ES ACEPTAR Y APRECIAR LAS CUALIDADES DEL PRÓJIMO, ADEMÁS DE RECONOCER EL VALOR DE LOS DERECHOS DE UNO MISMO Y DE LOS DEMÁS.

SITUACIONES

1 PEDRITO ESTÁ ENOJADO PORQUE NO QUIEREN JUGAR CON EL, ESTÁ GRITANDO Y MOLESTANDO A SUS COMPAÑEROS. ¿ESTÁ BIEN LA ACTITUD DE PEDRITO?

2 ANITA SE ESTÁ PORTANDO MAL, LO ÚLTIMO QUE HIZO FUE CONTESTARLE DE MALA MANERA A LA PROFESORA. ¿QUÉ OPINAS DE SU REACCIÓN?

3 ALEX LEVANTÓ SU MANO PARA RESPONDER A LO QUE LA PROFESORA ESTABA PREGUNTANDO. ¿ES UNA ACTITUD POSITIVA? ¿POR QUÉ?

4 LA PROFESORA PREGUNTA ALGO Y LOS ALUMNOS ESTÁN TODOS CONVERSANDO. ¿ESTÁN RESPETANDO?

5 RAÚL ESTÁ MOLESTANDO A MARCELA PORQUE ELLA ES DE OTRA RELIGIÓN. ¿HARÍAS TÚ LO MISMO?

Más actividades en páginas 4, 5 y 6.

SITUACIONES

1 A BENJAMÍN SE LE QUEMÓ SU CASA EN EL INCENDIO Y SUS COMPAÑEROS JUNTARON ÚTILES PARA AYUDARLO. ¿QUÉ MÁS PODRÍAN HACER PARA AYUDARLO?

2 UNA SEÑORA DE EDAD VA CON MUCHAS BOLSAS Y ANDRÉS LE OFRECIÓ AYUDA. ¿TÚ HARÍAS LO MISMO?

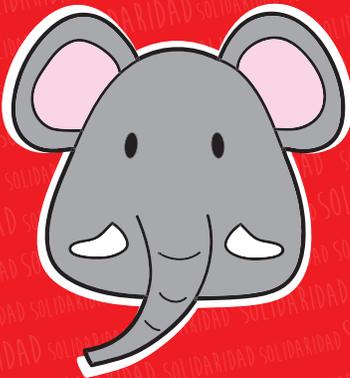
3 LA TÍA DE INÉS TUVO UN ACCIDENTE Y ESTÁN PIDIENDO DONADORES DE SANGRE. ¿TÚ SERÍAS DONANTE?

4 MARGARITA ESTUVO TODA LA SEMANA ENFERMA Y NINGUNO DE SUS COMPAÑEROS LE PRESTÓ LOS CUADERNOS. ¿ESTÁ BIEN ESTO? ¿QUÉ HARÍAS HECHO TÚ?

5 MARIO SIEMPRE DONA DINERO QUE AHORRA PARA LOS NIÑOS DE LA TELEFÓN. ¿DONARÍAS TUS AHORROS? ¿POR QUÉ?

Más actividades en páginas 8, 9 y 10.

SOLIDARIDAD



ES LA TOMA DE CONCIENCIA DE LAS NECESIDADES AJENAS Y EL DESEO DE CONTRIBUIR A SU SATISFACCIÓN.

RESULTADO FINAL LIBRO



<h2>ÍNDICE</h2>	
CARACTERÍSTICAS DEL LIBRO.....	4
TEMA 1 - APRENDIENDO DEL RESPETO 5	TEMA 2 - APRENDIENDO DE LA SOLIDARIDAD 8
TEMA 3 - APRENDIENDO DEL COMPAÑERISMO 11	TEMA 4 - APRENDIENDO DE LA TOLERANCIA 14
TEMA 5 - APRENDIENDO DE LA EMPATÍA 17	TEMA 6 - APRENDIENDO DE LA RESPONSABILIDAD 20
TEMA 7 - APRENDIENDO DEL MEDIO AMBIENTE 23	TEMA 8 - APRENDIENDO DEL AUTOCUIDADO 26
TEMA 9 - APRENDIENDO DEL BUEN TRATO 29	TEMA 10 - APRENDIENDO DE LA FAMILIA 32
CARITAS, HOJA DE AVANCES, REGISTRO DE ACTIVIDADES Y DIPLOMA.....	35 - 38
<div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;">3</div> tres	

CARACTERÍSTICAS DEL LIBRO

ESTE LIBRO DE ACTIVIDADES ES LA CONTINUACIÓN DE LAS TEMÁTICAS TRATADAS POR EL JUEGO DE LA RULETA VALÓRICA, LAS CUALES DESARROLLAN OTRO TIPO DE HABILIDADES DE LOS NIÑOS TALES COMO MOTRICIDAD FINA Y DEL PENSAMIENTO.

EL LIBRO ESTÁ DIVIDIDO POR LOS 10 TEMAS DEL JUEGO, LOS QUE CUENTAN CON 3 PÁGINAS DE ACTIVIDADES POR CADA UNO. INCLUYEN DISTINTOS TIPOS DE ACTIVIDADES LAS CUALES VARIAN SEGÚN EL CONTENIDO.

ÍCONOS DEL TEXTO

CADA ACTIVIDAD ESTÁ MARCADA CON DIBUJOS (ÍCONOS), LOS QUE AYUDAN A COMPRENDER LO QUE DEBE DE REALIZARSE PARA CADA ACTIVIDAD.



COLOREAR



RECORTAR



DIBUJAR



RESPONDER



UNIR



COMENTAR



MARCAR



DELINEAR



ENCERRAR

AL FINALIZAR TODAS LAS ACTIVIDADES DEL LIBRO, SE TERMINA CON UNA EVALUACIÓN DEL PROFESOR/A PARA VER SI SE ALCANZARON LOS OBJETIVOS Y DE SER ASÍ, SE LE ENTREGARÁ UN DIPLOMA DE RECONOCIMIENTO A LOS NIÑOS.

cuatro

4

APRENDIENDO DEL RESPETO "ACEPTANDO Y APRECIANDO AL OTRO"



1. COLOREA LOS SIGUIENTES DIBUJOS Y DESCRIBE LA SITUACIÓN QUE REPRESENTAN, RESPONDIENDO SI ESTÁN O NO SIENDO RESPETUOSOS.





"SÉ RESPETUOSO PARA CREAR UN CLIMA DE PAZ Y ARMONÍA"



5

cinco



"SI QUIERES QUE TE RESPETEN PRIMERO HAY QUE RESPETAR"



2. RESPONDE LAS SIGUIENTES PREGUNTAS RELACIONADAS CON EL RESPETO.

¿DE QUÉ MANERA DEMUESTRAS RESPETO POR TU ESCUELA?



POR EL CONTRARIO, ¿QUÉ ACTITUDES NO DEMUESTRAN RESPETO HACIA TU ESCUELA?



¿DE QUÉ FORMA ERES RESPETUOSO CON TUS COMPAÑEROS, PROFESORA Y FAMILIARES?



¿QUÉ ASPECTOS DEBES MEJORAR PARA SER MÁS RESPETUOSO?



3. MARCA CON UN ✓ LA ORACIÓN QUE DIGA CÓMO SER RESPETUOSO



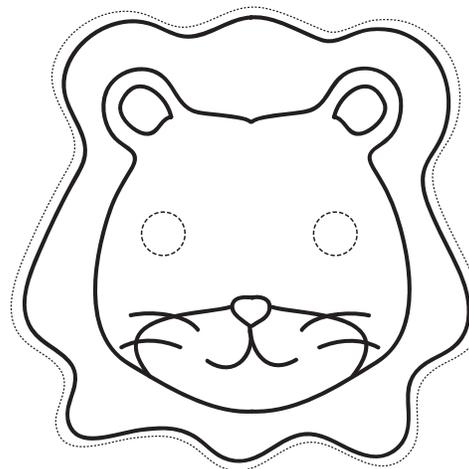
- TRATA A LOS DEMÁS COMO QUIERES QUE TE TRATEN.
- SER CORTÉS Y EDUCADO.
- ESCUCHAR LO QUE OTROS TENGAN QUE DECIR.
- HABLAR MAL DE LA GENTE.
- NO INSULTES A LA GENTE NI LES PONGAS APODOS.
- HABLAR MAL DE LA GENTE.
- NO MOLESTES NI ABUSES DE LOS DEMÁS.

seis

6



4. COLOREA TU LEÓN DEL RESPETO Y COMO PREMIO POR HABER APRENDIDO SOBRE ESTE TEMA, LO PODRÁS UTILIZAR COMO MÁSCARA.



5. RECORTA SIGUIENDO LAS LÍNEAS PUNTEADAS Y AHORA PUEDES USAR TU MÁSCARA.

¡DISFRUTA DE TU LEÓN!

7

siete



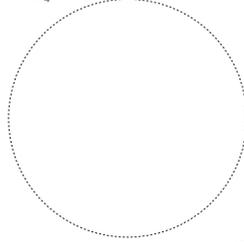
APRENDIENDO DE LA SOLIDARIDAD

"SIENDO CUIDADOSOS DE LAS NECESIDADES DE LOS DEMÁS"

1. UNE CON COLORES DISTINTOS LAS ORACIONES QUE CORRESPONDAN A CADA SITUACIÓN.

<p>RAÚL NO ENTIENDE EL EJERCICIO •</p> <p>PEDRO SE DROPEÓ Y QUEDÓ TIRADO EN EL PISO •</p> <p>A CABOILA SE LE QUEDÓ LA COLACIÓN •</p> <p>EN UNA COLECTA PARA LOS NIÑOS QUEMADOS •</p> <p>ALFREDO LE CEDIÓ SU ASIENTO EN LA MICRO •</p> <p>A ENRIQUE SE LE MURIÓ SU PERRO •</p>	<p>• A UNA SEÑORA EMBARAZADA</p> <p>• LUIS LE OFRECIÓ AYUDA PARA LEVANTARSE</p> <p>• Y MARCELA SE LO ESTÁ ENSEÑANDO</p> <p>• Y SUS AMIGAS LE DIERON DE LA SIDA</p> <p>• TODOS LOS ALUMNOS COOPERARON</p> <p>• Y ENA LO ESTÁ CONSOLANDO Y APOYANDO</p>
---	---

2. DIBUJA UNA SITUACIÓN SOLIDARIA, DESCRIBÍRALA Y LUEGO COMENTÁRALA CON TUS COMPAÑEROS.



ocho 8



"PEQUEÑAS ACCIONES HACEN MUCHOS POCOS QUE SE UNEN EN UN MUNDO MEJOR"

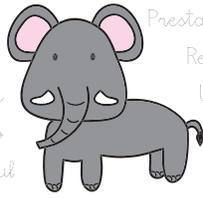
3. RESPONDE LAS SIGUIENTES PREGUNTAS

¿QUÉ SITUACIONES DE DISCRIMINACIÓN TE CAUSAN TRISTEZA? ¿POR QUÉ?

¿QUÉ SITUACIONES DE DISCRIMINACIÓN TE CAUSAN RABIA? ¿POR QUÉ?

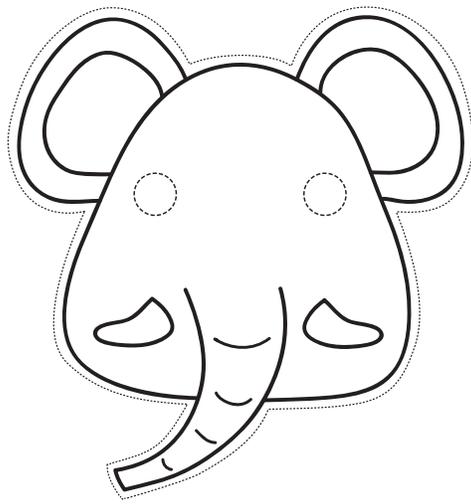
4. MARCA CON COLOR LAS PALABRAS QUE SE ASOCIAN CON SOLIDARIDAD.

Paz Participar Lápiz Egoísmo Apoyar
 Golpear Quitar Unión Ayuda Auto
 Romper Prestar Pulsera
 Querer Regalar
 Aro Pelota Una Amar
 Defensa Pelo Feo Odian
 Dar Azul Caridad



nueve 9

5. COLOREA TU ELEFANTE DE LA SOLIDARIDAD Y COMO PREMIO POR HABER APRENDIDO SOBRE ESTE TEMA, LO PODRÁS UTILIZAR COMO MÁSCARA.



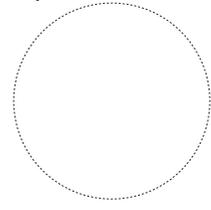
6. RECORTA SIGUIENDO LAS LÍNEAS PUNTEADAS Y PODRÁS USARLO COMO MÁSCARA.

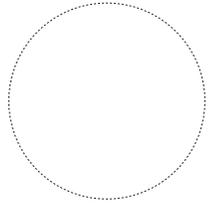
diez 10

APRENDIENDO DEL COMPAÑERISMO

"VÍNCULO DE APRECIO HACIA OTRA PERSONA"

1. DIBUJA A TUS MEJORES AMIGOS Y ESCRIBE 3 CARACTERÍSTICAS QUE LOS REPRESENTEN.





2. ESCRIBE UN MENSAJE DE COMPAÑERISMO HACIA TUS COMPAÑEROS Y LUEGO COMENTALO CON EL RESTO DEL CURSO.



"SÉ SIEMPRE UN BUEN COMPAÑERO Y SIEMPRE TENDRÁS APOYO Y CARINO"

once 11

 **"UN BUEN COMPAÑERO ES AQUEL QUE ESTÁ EN LAS BUENAS Y EN LAS MALAS"**

 3. ENCUENTRA LOS SIGUIENTES NOMBRES, PINTA LAS SÍLABAS QUE LO CONFORMAN DEL MISMO COLOR.

Marcela Felipe Cristóbal Bárbara
Diego Benjamín Carolina Andrés
Camilo Belén Macarena Fernanda



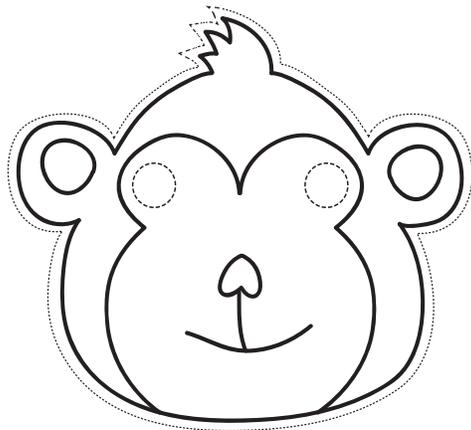
Ma	ndrés	mi	ja	An	ro	pe	lén
re	Fe	nan	Al	to	go	do	ra
mín	to	Ca	na	li	ne	Bár	Al
li	Die	ba	ce	An	quel	Ka	bal
ro	Crís	na	la	ca	Ben	da	tu
Fer	xi	ba	ri	Be	la	sa	Ma

doce 

.....

 4. COMENTA CON TU CURSO LO APRENDIDO DEL GRAN VALOR QUE REPRESENTA SER UNA BUENA PERSONA Y UN BUEN COMPAÑERO.

 5. COLOREA TU MONO DEL COMPAÑERISMO Y COMO PREMIO POR HABER APRENDIDO SOBRE ESTE TEMA, LO PODRÁS UTILIZAR COMO MÁSCARA.



 6. RECORTA SIGUIENDO LAS LÍNEAS PUNTEADAS Y PODRÁS USARLO COMO MÁSCARA.

.....

 trece

 **APRENDIENDO DE LA TOLERANCIA**
"RESPECTO HACIA LO QUE ES DISTINTO"

 1. DE CADA HILERA ENCUENTRA LAS PALABRAS RELACIONADAS CON LA TOLERANCIA, MÁRCALAS CON COLOR Y LUEGO ESCRÍBELAS.

Candado paz amarillo aceptar cuaderno amar

Admirar calcetines silla vivir cámaras mundial

Tarro comprender utilizar familia respeto

Amistad para uelos paciencia comida generosidad

 2. ESCRIBE UN MENSAJE DE TOLERANCIA HACIA TUS COMPAÑEROS Y LUEGO COMÉNTALO CON EL RESTO DEL CURSO.



 "SIENDO TOLERANTE SERÁS RESPETADO POR LAS DEMÁS PERSONAS"

catorce 

"SI ERES TOLERANTE ES PORQUE ERES CAPAZ RESPETAR A LOS DEMÁS" 

 3. COLOREA EL SIGUIENTE DIBUJO QUE REPRESENTA LA TOLERANCIA.



"TODOS COMPARTIMOS LA MISMA TIERRA, POR LO QUE DEBEMOS RESPETAR NUESTRAS DISTINTAS CULTURAS, RAZAS Y RELIGIONES."

 4. ESCRIBE UN MENSAJE DE TOLERANCIA PARA TODA LA GENTE QUE ES DISCRIMINADA.

 5. COMENTA CON TUS COMPAÑEROS TU MENSAJE E INTERCAMBIEN OPINIONES.

 quince

 **"VER EL MUNDO DESDE LA PERSPECTIVA DEL OTRO, CONECTARME CON ÉL"**

 2. COMPLETA LAS CARAS DE ESTOS CHICOS DIBUJANDO LAS EXPRESIONES INDICADAS BAJO DE CADA UNO DE LOS DIBUJOS.

 Preocupada

 Alegre

 Asustada

 Enojado

 Sorprendido

 Triste

 Feliz

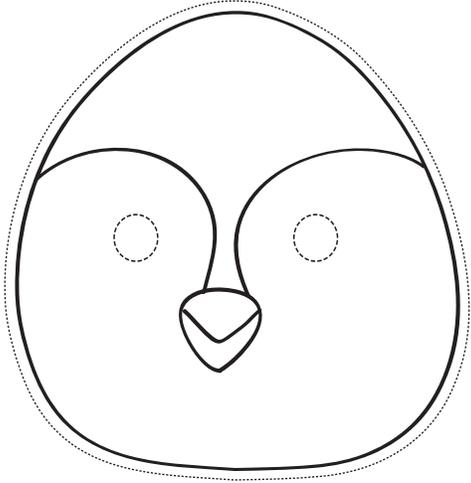
 Avergonzada

 3. DIBUJA ALGUNA SITUACIÓN QUE TE HAGA SENTIR FELIZ RESPECTO A TUS COMPAÑEROS.



dieciocho 

 4. COLOREA TU PINGUINO DE LA EMPATÍA Y COMO PREMIO POR HABER APRENDIDO SOBRE ESTE TEMA, LO PODRÁS UTILIZAR COMO MÁSCARA.

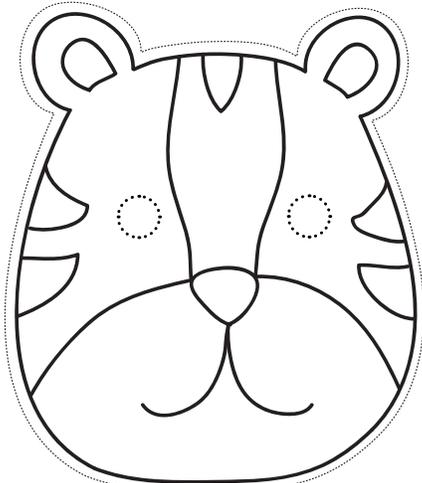


 5. RECORTA SIGUIENDO LAS LÍNEAS PUNTEADAS Y PODRÁS USARLO COMO MÁSCARA.

¡DISFRUTA DE TU PINGUINO!

 diecinueve

 6. COLOREA TU TIGRE DE LA TOLERANCIA Y COMO PREMIO POR HABER APRENDIDO SOBRE ESTE TEMA, LO PODRÁS UTILIZAR COMO MÁSCARA.



 7. RECORTA SIGUIENDO LAS LÍNEAS PUNTEADAS Y PODRÁS USARLO COMO MÁSCARA.

dieciséis 

APRENDIENDO DE LA EMPATÍA 

"EL PODER PONERSE EN EL LUGAR DE OTROS"

 1. ¿POR QUÉ SE SIENTEN ASÍ? ESCRIBE QUE HIZO SENTIR ASÍ A ESTOS NIÑOS.

 1

 2

 3

 4

"SENTIENDO ESAS EMOCIONES COMO SI FUERAN PROPIAS SOMOS EMPÁTICOS"



1 _____

2 _____

3 _____

4 _____

 diecisiete



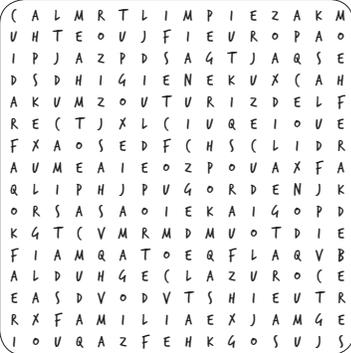
APRENDIENDO DE LA RESPONSABILIDAD "CUMPLIR CON NUESTROS DEBERES"



1. BUSCA Y ENCIERRA LAS SIGUIENTES PALABRAS EN LA SOPA DE LETRAS, TODAS RELACIONADAS CON EL SER RESPONSABLE CON LOS DEMÁS Y NOSOTROS MISMOS.

HIGIENE
CUIDAR
SALUD
TAREAS
DEPORTE
ORDEN
DEBERES
FAMILIA
LIMPIEZA
AMISTAD

¡ENCUENTRA LAS PALABRAS!



"EN CLASES, EN CASA, CON LOS
AMIGOS, EN TODA OCASIÓN".

veinte

20



"LA RESPONSABILIDAD ES UNA DE LAS CLAVES DEL ÉXITO"



2. RESPONDE LAS SIGUIENTES PREGUNTAS RELACIONADAS CON SER RESPONSABLE.

¿DE QUÉ MANERA ERES RESPONSABLE EN TU ESCUELA?

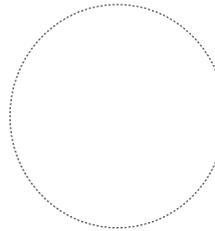
¿CÓMO ERES RESPONSABLE CON TU FAMILIA?

¿QUÉ DEBES MEJORAR PARA SER MÁS RESPONSABLE?

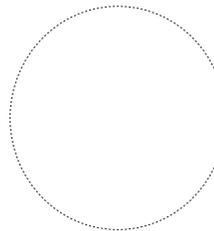


3. DIBUJA 1 SITUACIÓN DE RESPONSABILIDAD EN LA ESCUELA Y OTRA EN TU CASA.

EN LA ESCUELA



EN LA CASA



21

veintiuno



4. COLOREA TU CEBRA DE LA RESPONSABILIDAD Y COMO PREMIO POR HABER APRENDIDO SOBRE ESTE TEMA, LO PODRÁS UTILIZAR COMO MÁSCARA.



5. RECORTA SIGUIENDO LAS LÍNEAS PUNTEADAS Y PODRÁS USARLO COMO MÁSCARA.

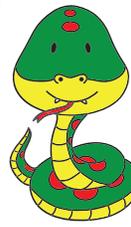
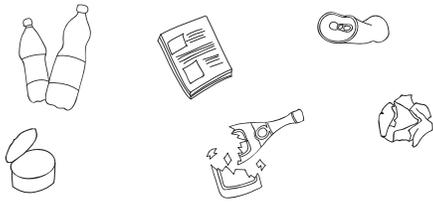
veintidós

22

APRENDIENDO DEL MEDIO AMBIENTE "CUIDANDO TODO LO QUE NOS RODEA"



1. CUIDEMOS NUESTRO MEDIO AMBIENTE TRAZANDO UNA LÍNEA PARA LLEVAR CADA ELEMENTO AL BASURERO DE RECICLAJE QUE CORRESPONDE.

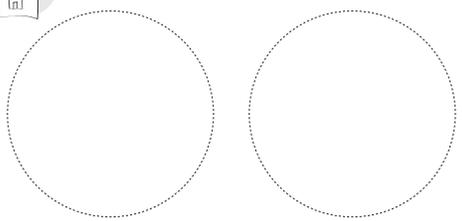


23

veintitrés

"EMPIEZA HOY PARA SALVAR EL MAÑANA, TODO GRANITO DE ARENA APORTA"

2. DIBUJA 2 ACCIONES QUE MUESTREN EL CUIDADO DEL MEDIO AMBIENTE Y LUEGO DESCRÍBELAS.

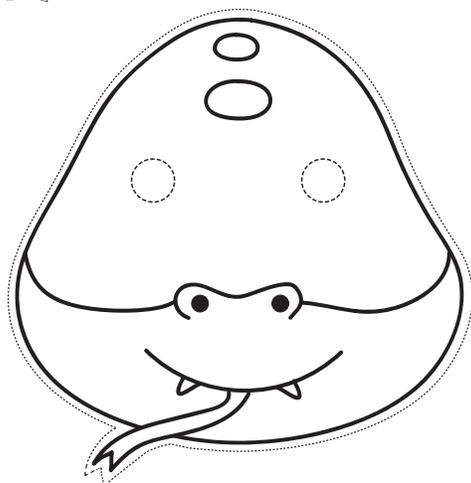


3. DIBUJA UNA CARITA 😊 (FELIZ) SI AYUDAN O UNA CARITA ☹️ (TRISTE), SI PERJUDICAN AL MEDIO AMBIENTE SEGÚN CORRESPONDA.

ACCIONES	ESTÁ BIEN	ESTÁ MAL
Utilizo bolsas de papel		
Tomo duchas muy largas		
Llevo botellas a puntos de reciclaje		
Apago las luces cuando no las están ocupando		
Boto basura al piso		
Al lavarme los dientes dejo el agua corriendo		

veinticuatro 24

4. COLOREA TU SERPIENTE DEL MEDIO AMBIENTE Y COMO PREMIO POR HABER APRENDIDO SOBRE ESTE TEMA, LO PODRÁS UTILIZAR COMO MÁSCARA.



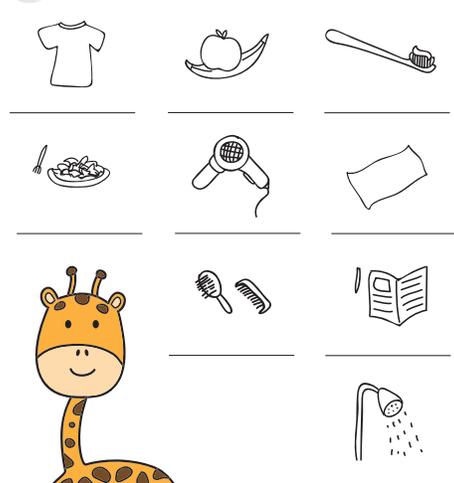
5. RECORTA SIGUIENDO LAS LÍNEAS PUNTEADAS Y PODRÁS USARLO COMO MÁSCARA.

¡DISFRUTA DE TU SERPIENTE!

veinticinco 25

APRENDIENDO DEL AUTOCUIDADO
"ACTIVIDADES PARA NUESTRO BIENESTAR"

1. ESCRIBE LA ACCIÓN CORRESPONDIENTE A REALIZAR CON CADA UNO DE ESTOS ELEMENTOS, CON LOS CUALES HABITUALMENTE NOS CUIDAMOS.



veintiséis 26

"YO SOY EL RESPONSABLE DE CUIDAR DE MI MISMO Y DE SENTIRME BIEN"

2. ¿CÓMO ME VEO? ES HORA DE DIBUJARTE A TI MISMO Y LUEGO RESPONDE:

NOMBRE COMPLETO _____

LO QUE ME GUSTA HACER _____

ADMIRO A _____

PARA QUÉ SOY BUENO _____

ME HACE FELIZ _____

3. RESPONDE LAS SIGUIENTES PREGUNTAS RELACIONADAS CON EL AUTOCUIDADO.

¿ PARA QUÉ NOS AUTOCUIDAMOS? _____

¿ DE QUÉ MANERA CUIDO MI CUERPO? _____

¿ QUÉ CONDUCTAS PERJUDICAN EL CUIDADO DE NUESTRO CUERPO? _____

veintisiete 27

4. COLOREA TU JIRAFÁ DEL BUEN CUIDADO Y LA PODRÁS UTILIZAR COMO MÁSCARA.

5. RECORTA SIGUIENDO LAS LÍNEAS PUNTEADAS Y PODRÁS USARLO COMO MÁSCARA.

veintiocho 28

APRENDIENDO DEL BUEN TRATO "VALORARNOS TRATÁNDONOS CON RESPETO"

1. ELIGE 3 DE ESTAS PALABRAS Y CREA UN MENSAJE RELACIONADO CON EL BUEN TRATO.

Gestos Abrazos Escuchar Cariños
Respeto Solidaridad Amor Cuidado

2. ESCRIBE SOBRE COMO NO TE GUSTA QUE TE TRATEN Y LUEGO COMÉNTALO CON TUS COMPAÑEROS DE CURSO Y TU PROFESOR(A).

"HAJ QUE ACEPTARNOS
Y TRATARNOS CON APRECIO"

29 veintinueve

"NO PORQUE EXISTA EL PERDÓN, PUEDEN DAÑARNOS LAS VECES QUE QUIERAN"

3. RESPONDE LAS PREGUNTAS Y LUEGO DIBUJA UN EJEMPLO AL LADO.

¿ QUÉ ME HACE FELIZ?

¿ QUÉ ME DA MIEDO?

¿ QUÉ ME PONE TRISTE?

treinta 30

4. COLOREA TU FOCA DEL BUEN TRATO Y COMO PREMIO POR HABER APRENDIDO SOBRE ESTE TEMA, LO PODRÁS UTILIZAR COMO MÁSCARA.

5. RECORTA SIGUIENDO LAS LÍNEAS PUNTEADAS Y PODRÁS USARLO COMO MÁSCARA.

¡ DISFRUTA DE TU FOCA !

31 treinta y uno



APRENDIENDO DE LA FAMILIA "UNIÓN FORMADA POR PARENTESCO"



1. OBSERVA LAS PALABRAS Y DELINEA LAS QUE SE RELACIONAN CON LA FAMILIA.

color abuelo lápiz guitarra crecer
escalera amarrar nariz sobrino borrador
mariposa tía limón jarabe pasto
mamá volatín hijo camión ajo



2. ESCRIBE UN MENSAJE PARA TU FAMILIA

"LA FAMILIA EMPIEZA POR
EL AMOR A QUIEN TIENES
MÁS CERCA"



treinta y dos

32



"NO SE MIDE POR EL NÚMERO DE MIEMBROS, SINO POR LA UNIÓN ENTRE ELLOS"



3. COLOREA EL DIBUJO DE ESTA FAMILIA



4. DIBUJA A TU FAMILIA, INCLUYE A TUS MASCOTAS.



33

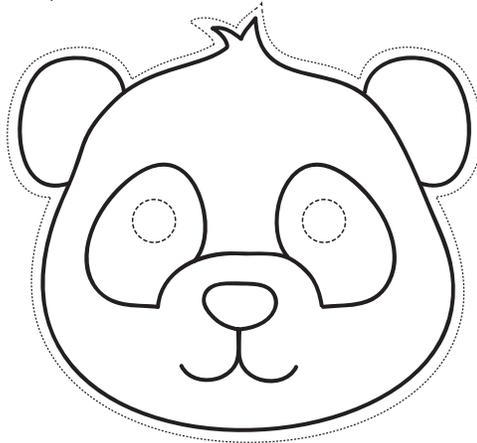
treinta y tres



5. COMENTA CON TU CURSO LO APRENDIDO DEL GRAN VALOR QUE REPRESENTA PARA TI TU FAMILIA Y EL POR QUÉ ES IMPORTANTE.



6. COLOREA TU OSO DE LA FAMILIA Y COMO PREMIO POR HABER APRENDIDO SOBRE ESTE TEMA, LO PODRÁS UTILIZAR COMO MÁSCARA.



7. RECORTA SIGUIENDO LAS LÍNEAS PUNTEADAS Y PODRÁS USARLO COMO MÁSCARA.

¡DISFRUTA DE TU OSO!

treinta y cuatro

34



CARITAS DE CUANTO HAS APRENDIDO

AL TERMINAR TODAS LAS ACTIVIDADES CORRESPONDIENTES AL DÍA TRATADO, RECIBIRÁN DE LA PROFESORA LA CARITA DEL TEMA Y DEBERÁN JUNTARLOS PARA OBTENER EL PREMIO, EL DIPLOMA.



35

treinta y cinco

FOTOGRAFÍAS





APRENDIENDO DE LA SOLIDARIDAD "SIENDO CONGENTE DE LAS NECESIDADES DE OTROS".

1. DIBUJA CON LINEAS DENTADAS LAS SITUACIONES QUE CORRESPONDAN A CADA SITUACION.

¿CÓMO NO JUNTANDO EL EJERCICIO?

- PLEDO SE VALEZAR Y QUITAR FIBRADO EN EL PISO
- A LAZARDA SE LE QUITA LA CASCARILLA
- EN UNA COLECCION PARA LOS HERMANOS QUITADOS
- ALZANDO EL CUBO SE ASIENTA EN LA RUEDA
- A TORRIONE SE LE MUEVE SU PLEDO

• EL UNO SIEMPRE INTERCAMBIADO

• LOS TIENEN QUE SER AYUDADO PARA ENTENDIENDO

• A PASANDO SE LO ESTA INCORPORANDO

• Y LOS ATUENAS EL DIBUJO DE LA VIDA

• TODOS LOS ALIADOS COOPERANDO

• Y TUN LO ESTA CONQUISTANDO Y AYUDANDO

2. DIBUJA UNA SITUACION "SOLIDARIA, DESCRIBELA Y LUEGO COMENTALA CON TUS COMPAÑEROS.

"PEQUEÑAS ACCIONES HACEN MUCHOS POCOS QUE SE UNEN EN UN MUNDO MEJOR".

3. RESPONDE LAS SIGUIENTES PREGUNTAS.

¿QUE SITUACIONES DE DISCRIMINACION TE CAYEN MAS FÁCIL? ¿POR QUE?

¿QUE SITUACIONES DE DISCRIMINACION TE CAYEN MAS DIFÍCIL? ¿POR QUE?

4. MARCA CON COLORES LAS PALABRAS QUE SE ASOCIAN CON SOLIDARIDAD.

Pasa Participacion Llave Espuma Apoyar
 Confianza Cautar Unión Ayuda Auto
 Rampea Quieren Prestar Pubere
 Quieren Regalar Una Amas
 Dejamos Peto Feo Queda
 Dan Azul Caridad

5. COMENTA CON TU CLASE LO APRENDIDO DEL LIBRO DE COMO LOS ANIMALES SE AYUDAN ENTRE SI EN SU FAMILIA Y EN LA VIDA DEL MUNDO.

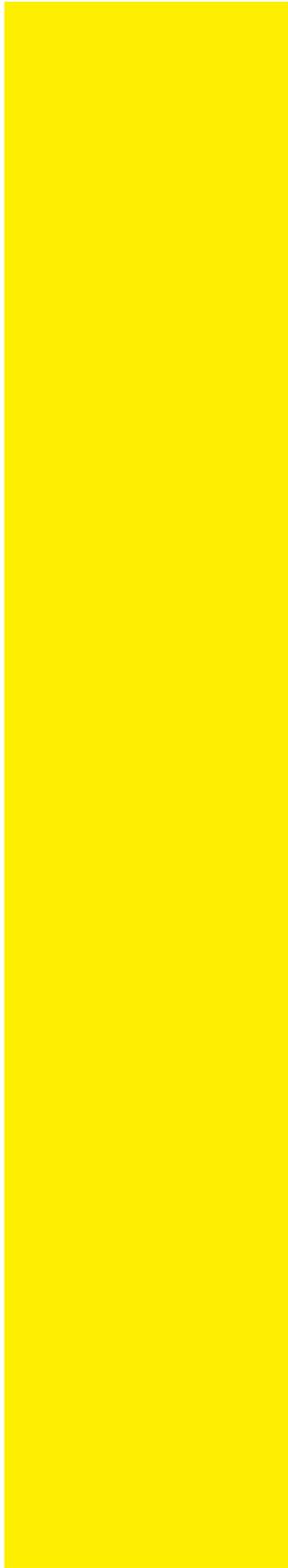
6. LLEVADA EN CADA DE SU FAMILIA Y COMO PUEDE SER AYUDADO COMO ESTE TIPO DE PROBLEMAS DIFERENTES COMO MUESTRA.

7. RECORTA SIGUIENDO LAS LINEAS PUNTEADAS Y PODRAS USARLO COMO MÁSCARA.

¡Disfruta de tu foca!

CARTAS DE CUANTO HAS APRENDIDO

AL TERMINAR TODAS LAS ACTIVIDADES CORRESPONDIENTES AL DIA LEVANTADO RECORTAR DE SU PROPIEDAD EN CADA UNO DEL TIPO Y DIBUJOS JUNTADOS PARA DECORAR EL PREMIO DE SU SITUACION.



VIII. REFLEXIÓN

REFLEXIONES BÁSICAS AL DISEÑAR PARA EL ENTORNO SOCIAL

Un diseño se muestra contextualmente para inducir, informar o motivar acciones e impacta un grupo social con características propias, lo que hace necesaria la investigación.

Si consideramos que el entorno es todo lo que rodea a algo o a alguien, entonces, al diseñar un comunicado visual, éste se inserta en un espacio con circunstancias y características específicas que muchas veces pueden pasarse por alto. Sin embargo no podemos omitir aspectos relevantes tales como el contexto social, el capital económico, el capital cultural; lo cual nos llevaría a un proceso de investigación a través de diferentes disciplinas como la sociología, la antropología y la psicología, entre otras, y en consecuencia al sustento teórico de nuestros diseños.

Tengamos en cuenta que no diseñamos para nosotros mismos, sino para un grupo social. Por lo tanto, para generar empatía entre lo que hacemos y lo que los otros observan, debemos comprender que cada grupo cuenta con una identidad, memoria colectiva, histórica, política además de memoria visual. No se pueden retomar elementos o imágenes estereotipadas sobre todo si se pretende propiciar una respuesta: demanda, denuncia, reflexión, intervención o acción a través del diseño realizado. Joan Farrer, expresa: **«los estudiantes entienden lo visual, no lo ideológico»** por lo tanto, nuestra labor actual obliga a, antes de diseñar, indagar sobre el entorno y grupo social, en virtud de que muchas veces diseñamos para grupos humanos a los cuales ni pertenecemos ni conocemos.

«La representación realista de la acción humana es la condición primera de un conocimiento científico del mundo social; por lo tanto el análisis sociológico constituye uno de los instrumentos más poderosos de conocimiento de uno mismo como ser social, es decir como ser singular».

Generalmente le atribuimos al receptor de nuestro comunicado visual un rol pasivo, de consumidor o cliente. Desarrollamos el discurso visual adecuado a las necesidades y deseos que arrojan los estudios de mercado, la moda, el contexto histórico, la globalización, además de nuestro bagaje cultural. Somos los propios diseñadores quienes conocemos, aplicamos la metodología y recursos de la sintaxis visual y diseñamos; olvidando, muchas de las veces, que nuestra labor incluye la participación activa en el entorno, primordialmente al comunicar e inducir a la reflexión o acción como situación secundaria.

Baldwin y Roberts (2007) aclaran que todo diseño impacta y debe propiciar alguna contribución al mundo; su base no es solo visual sino comunicativa, sustento de relaciones. El diseño gráfico se mezcla con la política, el medio ambiente, la educación, fomenta la cohesión social y si no se tienen en cuenta todas las áreas de acción y participación, entonces resulta una disciplina irrelevante. No se trata solo de diseñar en el soporte, es necesario comprender que somos constructores y deconstructores de ideas y de individuos. Con las imágenes enriquecemos el espacio social, al diseñar para el prójimo ponemos en juego mecanismos sociales y psicológicos que alteran la individualidad; ejemplo de ello es la reproducción de valoraciones simbólicas y culturales de género de las cuales todos somos parte por el simple hecho de ser entes sociales.

La comunicación ha dejado de ser vertical, actualmente establece relaciones horizontales en las que la **«cultura de la comunicación es rica y compleja»**. Por eso se hace necesaria una cultura de la investigación que ayude no solo a entender los nuevos nexos, sino a instrumentarlos al momento de diseñar.

Como planteamiento elemental al momento de recibir la encomienda de un diseño, debemos partir de la pregunta: ¿quién es el emisor?, investigando y considerando sus antecedentes históricos y visuales. Posteriormente entra en juego nuestra creatividad para integrar inteligentemente: el mensaje: «qué» se va a comunicar; «a quién», es decir, a qué grupo social; **«cómo»** y **«dónde»** a través de propuestas, soportes y análisis del medio ambiente, así como espacios en los que el diseño gráfico pueda ser exhibido: entornos urbanos, naturales, rurales o virtuales. Tendremos que valernos de la interdisciplina y en consecuencia del pensamiento complejo, ya que el diseñador como ente autónomo no será capaz de sobrevivir en un mundo social.

«La emisión y la recepción del mensaje, necesitan de la sociología: hay que estudiar los grupos humanos, definir sus móviles, sus actitudes y tratar de relacionar el comportamiento de esos grupos con la totalidad de la sociedad de la que forman parte». Barthes, 1982

FOROALFA

APORTE DEL DISEÑO EN EL ENTORNO SOCIAL

El diseño es disciplina que traspasa fronteras, es transversal capaz de asociarse y trabajar en todas las áreas, por lo mismo estamos rodeados siempre de diseño, desde lo que vemos, comemos, elegidos, etc.

Al ser el diseño un vínculo, una herramienta, un enlace para comunicar lo que se quiera transmitir, es posible adaptarse a todo tipo de público y necesidades.

En este caso en particular vinculado con la educación y con la escasez de recursos, se debe de adaptar al público infantil de modo que sirva para incentivar y captar la atención de los niños para lograr un aprendizaje mayor.

Con este proyecto se produce una oportunidad de aprendizaje asociada a la educación de los valores, de manera lúdica, fomentando la adquisición de habilidades para resolución de problemas, y el descubrimiento de estas, que puede resultar en un aumento de confianza en los niños.

“A través del diseño se puede propiciar una nueva instancia en la educación valórica, favoreciendo el aprendizaje de manera más lúdica.”



IX. CONCLUSIÓN

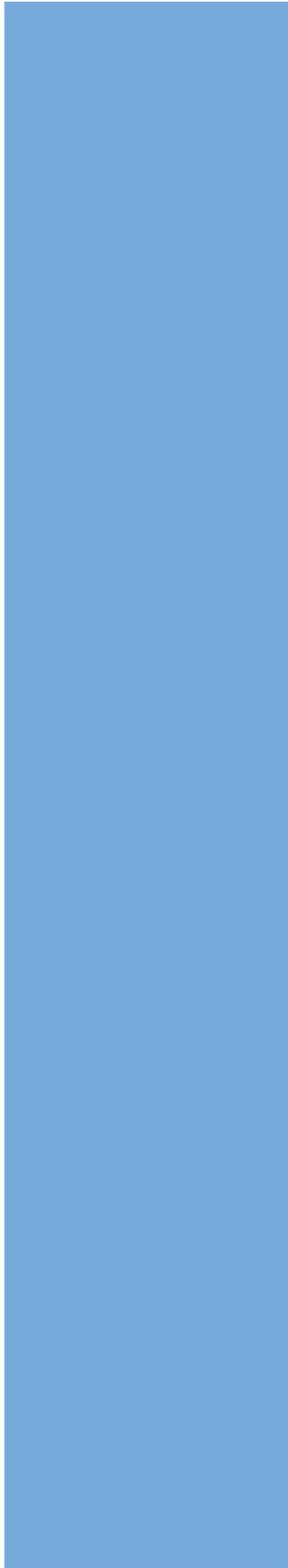


CONCLUSIÓN

Ayudar con un granito de arena a que estos niños vayan a aprender ha sido de gran importancia, pues pareciera que es solo un juego más, pero el hecho de que vaya a facilitar la retención y ayudar a que aprendan e internalicen los valores, es uno de los objetivos que busca este proyecto, mejorar la educación por medio del diseño.

Los niños son el futuro por lo que trabajar con ellos es un excelente pie para crear ideas y proyectos que refuercen el desarrollo de sus habilidades y capacidades, a fin de mejorar su educación, sus capacidades y su manera de enfrentar la vida.

La educación es fundamental para el desarrollo de la sociedad, por lo que haber trabajado y ayudar a ser un aporte con este proyecto ha sido una excelente forma de finalizar este ciclo y sin duda deja abierta la puerta para seguir en esta senda, pues es un área que siempre necesita de nuevas estrategias e ideas para que los niños aprendan y sean un aporte para nuestra sociedad.



X. BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

- Homo Ludens, Johan Huizinga
Alianza editorial, 2004

- Jugar es cosa seria, Clemencia Baraldi
Homo Sapiens Ediciones, 1993

PÁGINAS WEBS

<http://www.crececontigo.gob.cl>

<http://www.mineduc.cl/>

<http://www.guiainfantil.com/>

www.cmvm.cl/

<http://www.buentrato.cl/>

<http://www.cosasdelainfancia.com/>

ARCHIVOS ANEXOS

Archivos impresos y digitales facilitados por la profesora y psicóloga de la Escuela Unesco, con actividades y material que le entregan a los niños.



