

Universidad Rafael Landívar  
Facultad de Arquitectura y Diseño  
Lic. en Diseño Gráfico  
Catedrático Alejandro Azurdia

**ESTRATEGIA CREATIVA:**  
**JUEGO EDUCATIVO DEL MANANATÍ**

Nombre: No. carné:  
Ortega, Lisa 1195803  
Paniagua, Harvey 2031004

## ANTECEDENTES

Según la World Conservation Union\* un cuarto de las especies mundiales de mamíferos se encuentran amenazadas debido a la continua destrucción de su hábitat, tanto terrestre como marino.

Una de las especies que se encuentra vulnerable es el manatí antillado o del Caribe (*Trichechus manatus manatus*).

El Refugio de Vida Silvestre Bocas del Polochic en Izabal , administrado por Defensores de la Naturaleza desde 1997, es considerado por expertos como el área nacional con mayor incidencia de manatí, así como uno de los sitios más importantes para la crianza de la especie.

La alta frecuencia de avistamientos de manatí en el área y el efecto negativo de ciertas actividades humanas se deriva la necesidad de realizar un monitoreo constante y estandarizado de la especie y su hábitat, con el fin de propiciar mejores acciones de manejo en el área.

\*La World Conservation Union es la red conservacionista más larga e importante del mundo. La Unión une a Estados, agencias de gobierno, ONG´s, científicos y expertos de 181 países. Su misión es conservar la integridad y diversidad de la naturaleza. Su base está localizada en Gland, Suiza.

**IUCN**  
The World Conservation Union



[www.iucn.org](http://www.iucn.org)  
[www.redlist.org](http://www.redlist.org)

## NECESIDAD

**Se necesita promover la conservación del manatí y su hábitat en el área de El Estor, Izabal, para los niños de 5 a 7 años de edad y para los educadores del área.**

## OBJETIVOS

1. Diseñar el juego educativo “Buscando el Tesoro de El Estor” para los niños y educadores de El Estor, Izabal a través del cual los niños conozcan la importancia de la conservación del manatí y su entorno.
2. Desarrollar un empaque para el juego educativo tomando en cuenta la durabilidad, resistencia y fácil transporte del mismo.
3. Elaborar las ilustraciones y/o personajes de la primera sección del Baúl Educativo tipo “caricatura”, para facilitar su comprensión e identificación con el grupo objetivo.
4. Realizar el material educativo y las piezas del mismo, en un formato que sea acorde a los niños de 5 a 7 años para su fácil manejo, visibilidad y duración.

## MARCO DE REFERENCIA

### EDUCACIÓN AMBIENTAL



Para el mantenimiento de la vida, así como para asegurar el desarrollo de la sociedad, la ciencia y la técnica, se requiere disponer de un gran número de recursos, los cuales pueden dividirse en dos grupos: renovables y no renovables. Entre los primeros se cuentan el suelo, las plantas, los animales, el agua y el aire. Como recursos no renovables, pueden señalarse principalmente los combustibles y los minerales. La protección de todos estos recursos resulta de la mayor importancia para el desarrollo de la sociedad.

Pero la actuación del hombre ha puesto en peligro los recursos renovables, y ha ocasionado que comiencen a agotarse los no renovables, aunque la atmósfera, las aguas y los suelos parecen tan vastos que resulta difícil creer que el comportamiento de los seres humanos pueda llegar a afectarlos.

Sin embargo, la población aumenta constantemente; cada vez hay más edificios, más vehículos, más industrias, más polvo, más desperdicios, más ruido y, en peligroso contraste para la supervivencia del hombre a largo plazo, cada vez hay menos campos, menos árboles, menos animales; cada vez es más difícil encontrar el agua necesaria, alimentos frescos, combustibles y minerales.

El interés por la protección del medio ambiente está centrado en la salud y el bienestar del hombre, el cual es el agente causante fundamental de la continua degradación del medio y, al mismo tiempo, la víctima principal.

Pero la adopción de una actitud consciente ante el medio que nos rodea, y del cual formamos parte indisoluble, depende en gran medida de la enseñanza y la educación de la niñez y la juventud. Por esta razón, corresponde a la pedagogía y a la escuela desempeñar un papel fundamental en este proceso.

Según:  
<http://www.imarcano.com/educa/curso/intro.html>

## EL MANATÍ, UN ANIMAL EN PELIGRO DE EXTINCIÓN

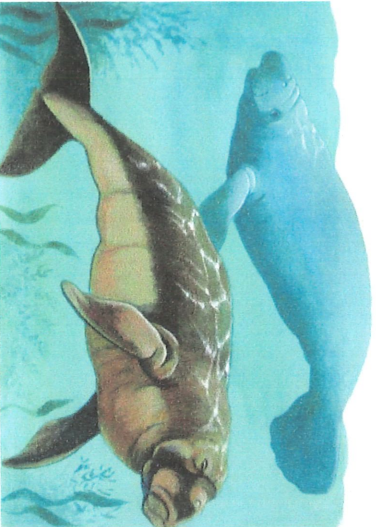
### EL MANATÍ

Pocos animales silvestres han capturado la imaginación de los hombres del litoral Caribe como el manatí (*Trichechus manatus*). Su gran tamaño y fuerza, su carácter sutil, su vida acuática y la apariencia semihumana de las hembras con dos pechos frontales, han hecho que el manatí sea parte importante de la mitología de diferentes grupos indígenas que han habitado la región. La apariencia de estos animales también llamó la atención de Cristóbal Colón que, tras divisar los manatíes por primera vez, escribió en su bitácora que las legendarias sirenas no eran tan hermosas como se decía. De esta leyenda surge el nombre del orden de mamíferos al que pertenecen los manatíes: Sireníidos.



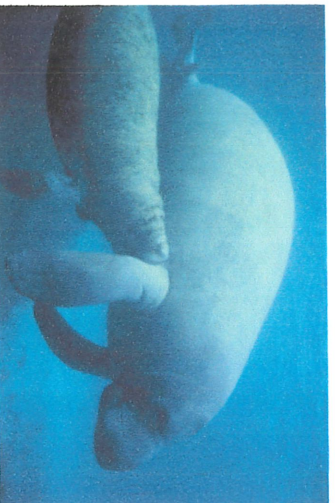
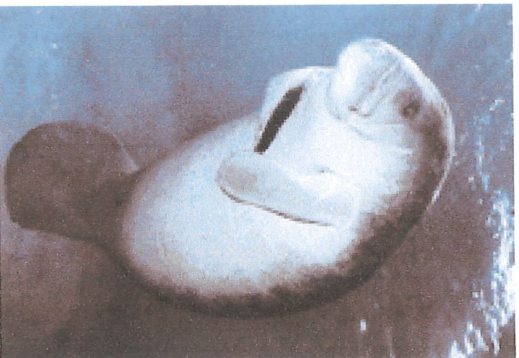
Los manatíes son mamíferos herbívoros adaptados a la vida acuática, con cuerpo fusiforme y extremidades convertidas en aletas para propulsarse en el agua. Actualmente existen tres especies de manatíes en el mundo: el manatí del Caribe o antillano, que es el que podemos encontrar en Centroamérica, el manatí amazónico y el manatí africano.

Los manatíes adultos promedian 3.5 m de longitud y unos 1000 kg. de peso. Por peso y tamaño se trata del mayor mamífero continental de América Latina. Habitan ríos, estuarios y áreas costeras aunque se les encuentra preferentemente en aquellas zonas donde tienen acceso a agua dulce. A pesar de su gran tamaño, los manatíes son elusivos y pueden desaparecer silenciosamente o desplazarse a gran velocidad cuando se les asusta.



Normalmente se desplazan completamente sumergidos, aunque pueden sacar medio cuerpo fuera del agua para alimentarse de la vegetación de orillas gracias a sus aletas frontales. Se alimentan de vegetación flotante, sumergida o de las orillas y llegan a comer 80 kg de plantas acuáticas diariamente. Los manatíes son mamíferos de vida larga y baja tasa reproductiva. Algunos animales llegan a vivir más de 60 años y las hembras paren una o dos crías después de aproximadamente 12 meses de gestación. Las crías pasan cerca de dos años con sus madres antes de ser totalmente independientes.

## EL MANATÍ, animal en peligro de extinción y su hábitat



Esta baja tasa reproductiva, hace que los manatíes tengan dificultades para recuperarse de una alta mortalidad. Desgraciadamente, desde que la especie humana llegó al continente americano estos plácidos animales acuáticos han sido cazados y sus números se han visto reducidos con los siglos. En tiempos precolombinos y posteriormente a la llegada de los europeos se han cazado estos animales para múltiples fines: carne, aceite, cuero para escudos y látigos, amuletos, etc. Al problema de la cacería hay que añadir como amenazas recientes, la destrucción de su hábitat (deforestación y destrucción de humedales), la contaminación, el atropello por botes a motor y la captura en redes de pesca. En la actualidad, el manatí está amenazado de extinción en la mayoría de los países donde vive.

### HÁBITAT DEL MANATÍ

El manatí del Caribe o antillano habita una de las regiones más hermosas y ricas del mundo: la cuenca del mar Caribe. En esta región se incluyen Centroamérica, las islas Antillas, la Florida, México, Venezuela y Colombia. El Caribe sirve como puente que permite el intercambio de los animales y plantas del Norte y del Sur, por esto, la región es afortunada por albergar una enorme riqueza de especies de fauna y flora. Además de su riqueza natural, en la cuenca del Caribe se encuentran numerosas etnias o tribus que le otorgan una gran riqueza cultural. Entre estas etnias se encuentran: mayas, garífonas, misquitos, sumos, ramas y criollos.

A los lugares de agua y costas habitados por el manatí se les conoce como humedales. Los humedales son paisajes cubiertos de agua de manera permanente o temporal, excluyendo las áreas de mar abierto. Los humedales son uno de los paisajes más ricos y útiles del mundo, y en la tierra del manatí se encuentra uno de los conjuntos de humedales más importantes del planeta. Algunos de los tipos de humedales presentes en la cuenca del Caribe son: arrecifes de coral, lagunas y canales, manglares y bosques de palmas inundados. Los humedales proporcionan a las personas innumerables beneficios entre ellos están: el agua de beber, la leña, la pesca, el transporte acuático, la defensa frente a huracanes y el turismo. Además de esto, los humedales sirven de hogar o miles de especies de animales y plantas. Por esto es importante conservar los humedales donde se encuentra el manatí.

Según:  
<http://www.fundacionmanati.org/home.php>

## PSICOLOGÍA, desarrollo del niño en edad pre-escolar y pre-primaria

### DESARROLLO DEL NIÑO EN LA PRIMERA INFANCIA

El desarrollo del niño en la primera infancia comprende, por una parte, atender las necesidades básicas de salud y seguridad, y por otra, favorecer el crecimiento multidimensional de su desarrollo mental, emocional y social. Esta etapa de la primera infancia va desde el nacimiento hasta los 6 años.

#### Educación inicial o Pre-escolar

Asumiremos como concepto de educación inicial, el servicio entendido como la atención que se brinda al niño desde el nacimiento hasta los 6 años. En una concepción amplia que apunta al desarrollo integral del niño, atendiendo sus necesidades bio-psicomotoras, cognitivas, sociales, emocionales y afectivas, le ofrece variadas experiencias de aprendizaje que le permiten la adquisición de hábitos, conductas y habilidades para su desempeño en la vida futura.

#### Educación de nivel Pre-primaria\*

La educación de nivel Pre-primaria es la primera educación formal que se recibe generalmente niños de 3 a 6 años, a quienes les gusta hacer las cosas por sí mismas, aunque aceptan ayuda cuando la necesitan, cada vez con menos frecuencia. Los niños aprenden jugando, pues los juegos les sirve para desarrollar su inteligencia, sentimientos y habilidades corporales, les sirve como medio de expresión.



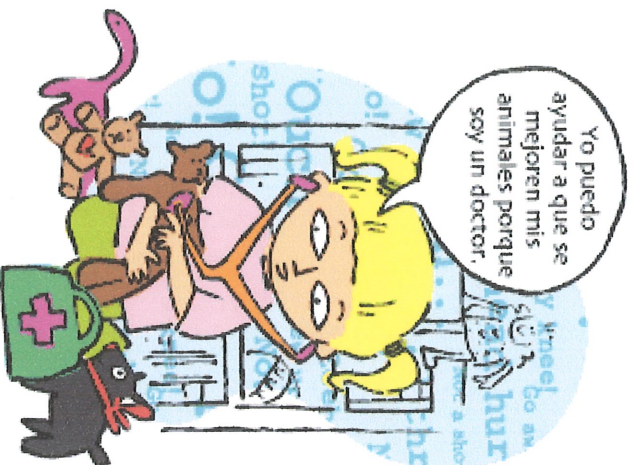
Según:  
Dávila Ávalos, Aura (2001)

\*Según:  
Solís Vamfretti, Ivana (1999)

A los 4 años el niño puede hablar con oraciones completas y puede expresar verbalmente sus necesidades, posee talento para planificar juegos, despliega su aptitud para distinguir entre lo real de lo imaginario. Es la etapa de la mayor autonomía y socialización. Durante el 5o. año y el 6o. la coordinación motora se mejora y se perfecciona la fina. El niño habla en oraciones completas y ya se le enseña a escribir, perfeccionando su capacidad de concentración. Empezan por su nombre y después abarcan todo el abecedario. También se les enseñan los números. A esta edad empieza el período de latencia. Tienen principios morales y hay diferencias de sexo en el comportamiento.



## PSICOLOGÍA, comportamiento del niño de pre- primaria



### Comportamiento de los niños de Preprimaria

Las características del comportamiento de los niños de 4 a 6 años de edad relevantes es que son sociables, activos e inquietos, manifiestan interés por conocer el mundo y la naturaleza que lo rodea, realizando preguntas como ¿Por qué? Y ¿Para qué?. También empieza la relación con otros niños y niñas, la imaginación que tienen, son observadores y curiosos, así como juguetones, egocentristas y prestan poca atención, tienen mucha energía.

Los niños de pre-primaria se comportan en el ambiente escolar cooperando con las actividades, empezando a adaptarse al mundo social y cultural para formar normas y valores. Son inquietos, entusiastas, activos, desean explorar lo que les rodea, son sociables, comunicativos, sinceros y tienen deseos de aprender.

Los niños en esta etapa se distraen con facilidad por la curiosidad de todo lo que les rodea, por la inquietud de explorar su medio, y porque su período de atención es corto de acuerdo a la edad. Su atención es mínima de 10 a 15 minutos.

### Habilidades y Psicomotricidad de los niños de 3 a 6 años \*

A los cuatro años se mejoran los movimientos finos (Psicomotricidad fina), los que se realizan con las manos, como pintar, rasgar papel, cortar, pegar, etc, su vocabulario es adecuado y puede expresar al 100% sus necesidades verbalmente. Durante el quinto y sexto año de edad muestran ideas originales, empiezan a conceptualizar relaciones simples, como completar un dibujo. La capacidad de concentración se perfecciona y es la etapa de la autodeterminación y el descubrimiento de la responsabilidad moral.

Según:  
García Izaguirre, Sonia (2005)  
\* Según:  
Solís Vamfretti, Ivana (1999)

En la etapa de los 3 a 6 años de edad la más grande actividad es el juego. Estos niños realizan trabajos de psicomotricidad fina como gruesa. Las actividades de psicomotricidad fina se cambian más por la gruesa, la cual desempeñan sin dificultad, como hacer carreras, saltar, correr, etc.

**PSICOLOGÍA,  
desarrollo del niño  
de 6 a 12 años**



Desarrollo físico y perceptual	Desarrollo Cognoscitivo	Desarrollo del lenguaje	Desarrollo social
<p>El crecimiento físico continúa a un paso estable y sin que se presenten impulsos significativos hasta la pubertad. Entre las niñas, la pubertad puede empezar en esta etapa. Las capacidades motoras generales siguen desarrollándose; el niño puede andar en bicicleta, jugar pelota y realizar otras tareas complejas. Los niveles adultos de agudeza visual son alcanzados.</p>	<p>Este es el período que Piaget denomina de las operaciones concretas. El pensamiento del niño se torna reversible y puede efectuar operaciones como la suma, la resta y el ordenamiento en serie. Está menos relacionado con las características físicas de los objetos, y es más capaz de realizar acciones mentales. Capta también la conservación. Es ahora cuando se observa la lógica inductiva.</p>	<p>Aunque se ha adquirido la capacidad básica del lenguaje, es en este período cuando el niño normalmente aprender a leer y a escribir, y aprende formas de construcción de oraciones más complejas como las oraciones pasivas.</p>	<p>Freud llamó a éste el período de latencia debido a que los intereses sexuales parecen estar ocultos de modo considerable. Los amigos se vuelven muy importantes, pero casi todos los grupos de compañeros están compuestos por miembros del mismo sexo. Los niños están explorando y aprendiendo sus papeles sexuales en parte a través de la imitación de los modelos del mismo sexo. Las vinculaciones con los padres son menos visibles, pero siguen estando presentes. Las amistades individuales adquieren importancia, especialmente para las niñas.</p>

Según:  
Bee y Mitchell (1987)

## MEDIACIÓN PEDAGÓGICA

### MEDIACIÓN PEDAGÓGICA:

La Mediación Pedagógica es una corriente educacional, su característica principal es dar tratamiento a los diferentes contenidos a través de estrategias educativas en las que el estudiante participa con todas sus capacidades, sociales, físicas e intelectuales. Surge como una respuesta a las inquietudes y preocupaciones en relación al aprendizaje de los docentes e investigadores. Se define como el énfasis que se hace desde el que aprende y desde las estrategias de aprendizaje que están más en función del que aprende que del que enseña. El aprendizaje será válido en tanto que genere procesos educativos.

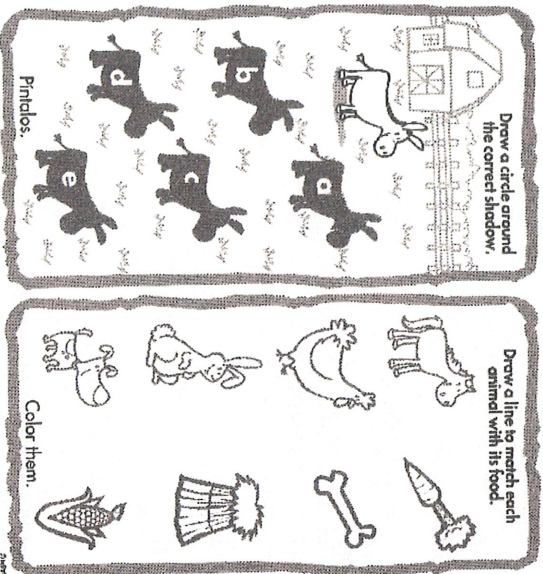
Los aspectos que se desprenden para la elaboración del un material desde la mediación pedagógica según Méndez (1998) son los siguientes:

#### Fases de la mediación Pedagógica

**Tratamiento del tema:** mediar los contenidos para involucrar al interlocutor. (La entrada, El desarrollo y el Cierre) El encargado de hacer la información accesible, clara y bien organizada en función del auto aprendizaje es el autor o experto del tema.

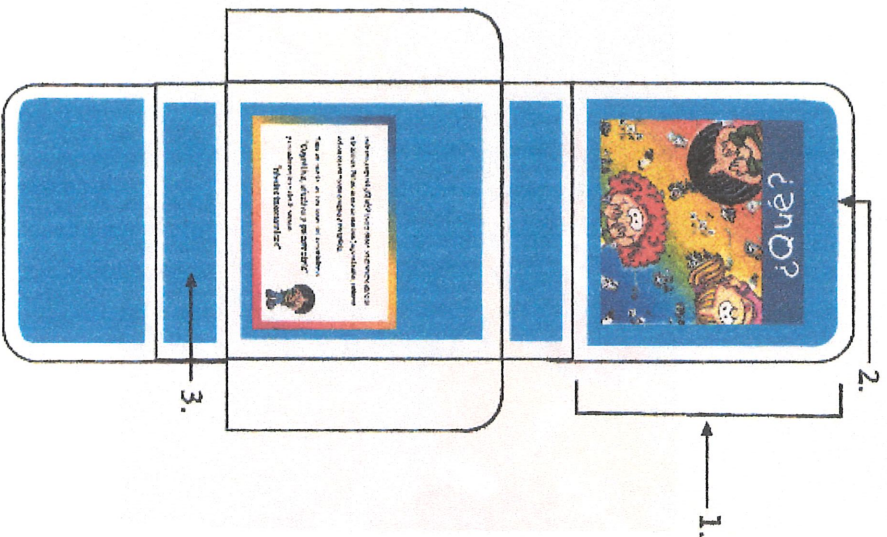
**Tratamiento del aprendizaje:** son las prácticas que se pide al docente que realice los cuales son muy pocos. Son los procedimientos más adecuados para que el auto aprendizaje se concierta en un acto educativo. (Ejercicios de significación, ejercicios de expresión, ejercicios de properación que enriquecen el texto)

**Tratamiento de la forma:** se refiere al diseño de los materiales que se vale el docente para presentar su tema: carteles, ilustraciones, tipo de letra que usa etc. (Belleza, expresividad, originalidad y coherencia). El encargado es el diseñador gráfico, quien permite enriquecer el tema, estableciendo un ritmo a través de varios recursos gráficos como la diagramación, ilustración, tipografía, composición etc. Importantes para ayudar el aprendizaje y funcionalidad del material.



Según:  
García Izaguirre, Sonia (2005)

## EL EMPAQUE



### NECESIDADES BÁSICAS DEL EMPAQUE:

El empaque contiene e identifica la mercadería para que sea fácil de usar. De acuerdo a esto encontramos algunas necesidades básicas que cubran lo dicho:

1. Protección: el empaque debe proteger el contenido durante todo el tiempo que el producto esté en el empaque.
2. Utilidad: esta debe de identificar al contenido, debe ayudar a facilitar su transporte.
3. Motivación: el empaque debe ayudar a vender motivando al cliente a comprar.
4. Rentabilidad: la realización de un empaque eficiente a bajo costo.

### MATERIALES:

Para la realización de empaques se utilizan materiales básicos como lo son el papel, papel con diseño, celofán, acero, aluminio, madera, vidrio, telas, plástico y cartón

### CARACTERÍSTICAS DE LOS EMPAQUES DE JUGUETES PARA NIÑOS EN EDAD PRE-ESCOLAR:

Los niños se sienten atraídos por la imagen del empaque de juguetes con respecto al color, gustándoles colores contrastantes, ya que les atraen los colores con intensidad. A parte del color, también la forma les llama la atención.

Con respecto a la forma del empaque que les llama la atención son cartón con troquel, les llama la atención la forma en que el juguete está colocado en el cartón de una forma visible. El tamaño con el que está familiarizado con el que vienen los juguetes es grande.

### ASPECTOS A TOMAR EN CUENTA:

Se debe decidir el mensaje que se quiere transmitir, a quién va ir dirigido el empaque, una vez que el mensaje está claro, el diseñador gráfico debe tomar en cuenta esto para la persuasión del g.o. Es importante para el diseñador tomar en cuenta el peso, tamaño, precio, así como elementos visuales como color, forma y tipografía.

## TÍTERES

Una marioneta o un títere es una figurilla o muñeco que se gobierna de manera que parezca que su movimiento es autónomo. Se muestran en unos teatrillos llamados . Su movimiento se efectúa con la ayuda de muelles, cuerdas , alambres, hilos, palos y demás utensilios adaptados a cada tipo de marioneta o títere. La palabra marioneta indica sobre todo el habla de estos personajillos. En , una marionette era un clérigo que en las representaciones religiosas donde aparecía la , aportaba su voz haciéndola aguda para que pareciese femenina. Las marionetas hablan siempre con una voz aguda, chillona y falsa.

### TIPOS DE TÍTERES

#### Guñoles:

Los Guñoles son muñecos accionados a mano. Constan de cabeza y manos acopladas a un vestido que se adapta como un guante a la mano del operador. El dedo índice de éste se inserta en un orificio practicado en la cabeza, mientras que el pulgar y el corazón (o el meñique) se embuten en sendos tubos sujetos a las manos del muñeco.

#### Títtere de varilla:

Son muñecos accionados por hilos que mueve el operador desde la parte superior del escenario, oculta al público. Pese a haberlas de construcción sencilla, la mayoría resultan más difíciles de fabricar y manipular que los demás muñecos. Danzan con primor, desafían las leyes de la gravedad y vuelan por el aire, realizan trucos y transmunicaciones y asumen papeles dramáticos. La forma de los muñecos varía de lo realista a lo fantástico. Normalmente, su tamaño es de un tercio o un cuarto del cuerpo humano (el de los animales ofrece aún más variantes), si bien a veces alcanzan tallas gigantes de 2 o 3 metros.



# CONTENIDO TEÓRICO

## INFORMACIÓN GENERAL DEL CLIENTE

### DEFENSORES DE LA NATURALEZA

La Fundación Defensores de la Naturaleza es una organización dedicada a la conservación y al manejo sostenible del patrimonio natural de Guatemala. El trabajo de Defensores contribuye a desarrollar el capital social y económico de la región mesoamericana con base en el uso sostenible de los recursos naturales. La Fundación está integrada por destacados ciudadanos cuya vocación de servicio los motivó a asociarse y a trabajar en pro de la conservación y el desarrollo sostenible desde 1983. Se estima que el trabajo de Defensores ha contribuido a la conservación del 80% de las especies de flora y fauna reportadas para Guatemala. Desde 1990 la Fundación se dedica al manejo y administración de áreas protegidas incluyendo:

Reserva de la Biosfera Sierra de las Minas  
Parque Nacional Sierra del Lacandón  
Parque Nacional Naciones Unidas  
Refugio de Vida Silvestre Bocas del Polochic

Dentro de ésta última que cubre un área de 20,760 hectáreas de ecosistemas terrestres y acuáticos, es en donde se pueden encontrar ejemplares del manatí en Guatemala, así como el mono aullador y la nutria. La misión principal del Refugio es contribuir al desarrollo sostenible de la región, así como incrementar el conocimiento científico de la zona del humedal.

[www.defensores.org.gt](http://www.defensores.org.gt)



Fundación  
Defensores de la Naturaleza

# DEFINICIÓN DEL PROYECTO

## INFORMACIÓN GENERAL del proyecto a realizar

La elaboración de un paquete educativo para promocionar en centros locales forma parte del proyecto *Conservación y monitoreo del manatí en la región del Lago de Izabal*, se encuentra en el marco de la Estrategia Nacional y es liderado por Defensores de la Naturaleza.

El enfoque del planteamiento es incrementar la conciencia ambiental utilizando la infraestructura educativa y comunitaria, obteniendo un mayor alcance hacia niños y jóvenes, maestros y líderes comunitarios.

Dentro del paquete educativo, que forma parte de las actividades de Educación Ambiental que se realizarán a nivel local y regional con el fin de promover la conservación local del manatí y su hábitat, se elaborará un Baúl Educativo.

El Baúl Educativo se divide en dos secciones, la primera para niños de 5 a 7 años; y la segunda para niños de 8 a 12 años de edad.

La primera sección del Baúl Educativo contiene:

Presentación Audiovisual o Rotafolio, resumen del cómic “Juanito y Teresita” (6 cuadros).

Juego “Buscando el tesoro de El Estor”

Hojas de trabajo

1. Encuentra el tesoro de El Estor
2. Coloreando al manatí y su hábitat

## **INFORMACIÓN GENERAL** **del proyecto a realizar**

Los materiales del Juego "Buscando el tesoro de El Estor" incluyen:

- \* Figuras de distintos animales en material resistente
- \* Figuras de animales de los distintos grupos del reino animal y vegetal con sus características.
- \* Rompecabezas del manatí y distintos alimentos
- \* Cinta métrica de 5mts.
- \* Títere del manatí

En todo el material deben de ir los siguientes logotipos en este orden:



Fundación  
Defensores de la Naturaleza



**FONACON**



Desarrollo para la Conservación



# DISEÑO GRÁFICO

## MATERIAL DIDÁCTICO

Según Margarita Castañeda “Es un recurso de instrucción que proporciona al alumno una experiencia indirecta de la realidad y que implica tanto la organización didáctica del mensaje que se desea comunicar con el equipo técnico necesario para materializar ese mensaje. Lo que realizan estos materiales es proporcionar a los alumnos los conocimientos sociales que se ajuste a la realidad de cada uno de ellos”

Según el contenido del curso de síntesis 1, un material didáctico es todo el material o medio que puede facilitar el proceso de enseñanza/aprendizaje.

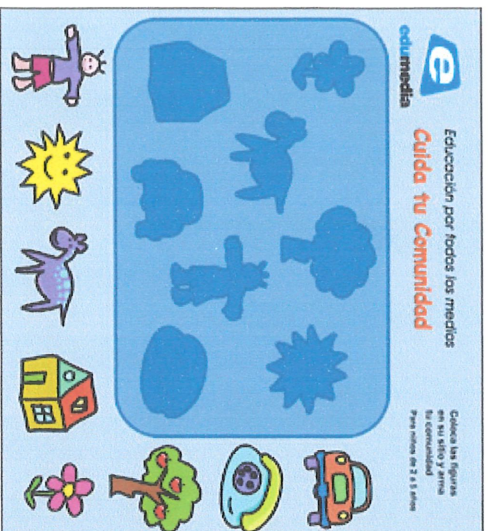
Características de un material didáctico:

- \* Soporte digital, impreso y/o audiovisual.
- \* Favorece la autorreflexión del proceso de aprendizaje, permitiendo a la persona analizar cómo se logra la comprensión del contenido.
- \* Está dirigido a un grupo objetivo específico.
- \* La persona puede aprender sin facilitador.
- \* La persona internaliza el contenido.
- \* Se hace énfasis en la forma de aprender de las personas.
- \* Utiliza la mediación pedagógica desde las tres formas: forma, tema y aprendizaje.
- \* Permite seguir aprendiendo.
- \* La información no es puntual.
- \* Tienen retroalimentación.

Los materiales didácticos son los que sirven para lograr que la enseñanza sea una experiencia más dinámica y atractiva para llamar la atención de los alumnos, ya que estos de cierto modo les facilita su aprendizaje.

## DIFERENCIA DE MATERIAL DIDÁCTICO Y EDUCATIVO

La diferencia es que estos dos tipos de materiales ayudan al desarrollo del aprendizaje en los alumnos. La diferencia está en el material didáctico es no terminal porque requiere que el alumno realice actividades para que sus cono-



Según:  
García Aguirre, Sonia Marthaelena  
(2005)

## MATERIAL DIDÁCTICO

cimientos sean permanentes en su memoria y así construir su aprendizaje de una forma activa e individual. Y los materiales educativos facilitan el proceso de interpretación, permitiendo la posibilidad de compartir con otros niños, de aportar opiniones, no requiere que el alumno desarrolle actividades individuales. Los dos materiales buscan la participación de los alumnos.

### PRINCIPIOS DIDÁCTICOS

Los materiales didácticos deben de cumplir con técnicas de enseñanza llamados principios didácticos que son:

**Proximidad:** la enseñanza debe partir de lo más cercano a la vida de los estudiantes, para lograrla.

**Dirección:** señalar claramente lo que se desea transmitir

**Marcha propia y continua:** respeta las diferencias entre cada alumno.

**Orden:** secuencia en la que se desarrollan las actividades.

**Adecuación:** adaptar las actividades y objetivos de acuerdo a las necesidades de los alumnos

### OBJETIVOS DE LOS MATERIALES DIDÁCTICOS

Siendo estos los medios que facilitan el proceso educativo, deben cumplir con objetivos que harán de éste un mejor material didáctico, siendo estos:

- \* Despertar la curiosidad
- \* Atraer la atención
- \* Estimular los sentidos
- \* Favorecer el aprendizaje
- \* Adquirir destrezas, habilidades y valores
- \* Desarrollar el pensamiento conceptual
- \* Lograr que el aprendizaje sea permanente
- \* Adaptarse a la realidad del niño



Según:  
García Aguirre, Sonia Marthaelena  
(2005)

## MATERIAL DIDÁCTICO y Material Educativo

### CLASIFICACIÓN DE LOS MATERIALES DIDÁCTICOS

La clasificación de los materiales didácticos es:

Materiales auditivos: programas de radio, audiocassettes y audioconferencia

Materiales de Imagen Fija: fotografías y transparencias

Materiales Gráficos: carteses y pizarrón

Materiales Impresos: libros, folletos, guías y manuales

Materiales audiovisuales: películas, videos y T.V

Materiales Informáticos: computadoras.



### MATERIAL EDUCATIVO \*

Los materiales educativos son instrumentos que ayudan a desarrollar los aprendizajes y facilitan el proceso inferencial de interpretaciones a través de los cual los usuarios se expresan, adaptan, transforman y coordinan sus maneras de priorizar y analizar los problemas.

En la persuasión del material, el individuo es motivado a pensar, a juzgar y desarrollarse, no motivado a adoptar decisiones preconcebidas, por consiguiente su objetivo es contribuir al desarrollo.

### Ventajas y Desventajas Del Material Educativo

El aprendizaje se adquiere mejor de una forma activa y la recepción nunca es pasiva, por lo que el estudiante tiene un buen aprendizaje, se componen de interacciones creativas que interesan al lector, es un material para ser usado, no solo para ser leído; contribuyen a la educación de todos los miembros de la familia, no solo del estudiante que recibió el aprendizaje.

Una desventaja es que es indispensable la presencia de agentes educativos como profesores, monitores, facilitadores, educadores, etc. Su elaboración es compleja porque requiere estudios y validaciones, etc.

Según:  
García Aguirre, Sonia Marthaelena  
(2005)

\*

## JUEGO EDUCATIVO

El juego es uno de las mayores atracciones del niño. Es además una actividad importante para el desenvolvimiento de sus facultades.

El niño juega desde que nace porque es un proceso de su desarrollo psicofísico. Es una actividad que se muestra naturalmente. Tiene su máxima intensidad entre los 4 y 7 años de edad aunque cada niño tiene el momento oportuno para aprender cada cosa. Forma mentes y una conciencia social, agudizando la inventiva y la salud.

A través del comportamiento lúdico, el pequeño consigue introducir en su mundo interior, el complejo mundo del adulto. Al acudir al jardín de infancia, el niño tiene la oportunidad de conocer a otros niños que le proporcionarán nuevos modelos a imitar.

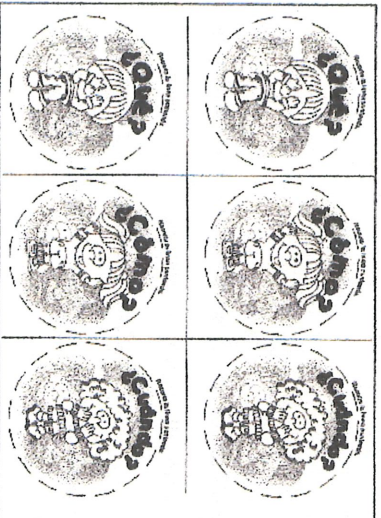
### EL JUEGO COMO FACTOR EDUCATIVO

La finalidad fundamental de los juegos educativos en la educación moderna es dar una nueva idea para el aprendizaje. Es básicamente observación, experimentación, intento, descubrimiento, goce, etc. Representa esfuerzo, dedicación, reto, dominio y alegría, que se califica como un trabajo creativo.

Inducir al niño a la creatividad, es potenciar el desarrollo de su fantasía. El período sensitivo de la creatividad en el juego coincide con el desarrollo de su imaginación, a la vez que con el de su coordinación motriz.

Generalmente en los juegos y los juguetes participan varias personas.

El juego "condiciona a un desarrollo armonioso del cuerpo, la inteligencia y la afectividad". Ofrece al pedagogo un medio más efectivo de conocer al niño y una manera efectiva de renovar los métodos de enseñanza. Una vez en la escuela, el juego es para el maestro un auxiliar que llega a ser necesario para mantener a los niños atentos y en clase. El profesor forma parte de la organización como un elemento de consulta el cual debe de estar atento en el momento en el que haya un problema a resolver.



Según:  
Solís Vanfretti, Silvana María  
(1999)

## ELABORACIÓN DE JUEGOS EDUCATIVOS

### ¿CÓMO ELABORAR JUEGO EDUCATIVOS?

Para jugar se necesita el estímulo de los adultos. Responder a las necesidades de desarrollo del niño y estar acordados con las actividades y estímulos que requiere en cada etapa.

Algunos de los puntos a considerar dentro del diseño de los juegos son:

- \* **Propósito del juego:** para que sirven, que habilidades o conceptos desarrolla.
- \* **Claridad de los objetivos:** se debe encontrar fácilmente el propósito hobby.
- \* **Tipo de conocimiento que se pretende desarrollar:** implica las capacidades del conocimiento.

En el diseño de un juego, no solo intervienen aspectos estéticos, sino también la idea del juego.

En la elaboración de juegos didácticos se toman en cuenta:

#### Elementos Conceptuales:

1. Conocer al grupo objetivo y sus necesidades.
2. Determinar cuáles serán los contenidos del juego.
3. Describir punto por punto lo que se aprenderá al desarrollar el juego.

#### Estrategia del juego:

Se determina la estrategia que el juego realizará. Es decir, qué juego debe emplearse para el aprendizaje de un tema.

#### Diseño del juego:

Se describe cómo es el juego, mostrando cada una de sus características, esta descripción debe ser fiel, estable y constante.

Se debe entender que los juegos desarrollan 3 diferentes áreas del conocimiento en una persona, siendo estas: cognitiva, afectiva y psicomotriz.



Según:  
Sols Vanfretti, Silvana María  
(1999)

## MAPA DEL JUEGO EDUCATIVO

Con la realización de un juego educativo es necesario realizar el mapa de juego, que es un instrumento que facilita la estructuración del juego, da insumos al diseñador para tomar decisiones con respecto a que forma debe tener para que cumpla su contenido:

1. Nombre: es importante tomar en cuenta los intereses del grupo objetivo.

2. Objetivos o propósitos: finalidad que tiene el juego.

3. Tipo de juego: se indica a que categoría pertenece el juego.

4. Tema: Contenido del juego.

5. Descripción del juego: identificar las cualidades que presenta la parte física.

6. Habilidades y destrezas: cuales se busca desarrollar.

7. Área de conocimiento: cognitiva, afectiva y psicomotriz.

8. Nivel taxonómico: las distintas categorías formativas que se pueden encontrar en cada área del conocimiento:

### Área cognitiva:

- \* Nivel de comprensión: permiten, clasificaciones, categorías.
- \* Nivel de aplicación: permiten la resolución de problemas de contenido que se maneja.
- \* Nivel de análisis: permiten la fracción del contenido en sus partes.
- \* Nivel de síntesis: permiten: desarrollo de capacidades de aplicación.
- \* Nivel de evaluación: permite emitir juicios.

### Área afectiva:

- \* Nivel de atención: permite que el g.o. tome conciencia de algo, provoca estado de agrado.



Según:  
Sols Vanfretti, Silvana María  
(1999)

## MAPA DEL JUEGO EDUCATIVO



### Área psicomotriz:

- \* **Nivel de respuesta:** permite que el g.o. se involucre respondiendo algo, genera respuestas.
- \* **Nivel de valoración:** permiten el involucramiento a nivel emocional.
- \* **Nivel de apropiación:** permiten involucramiento a nivel emocional.
- \* **Nivel de socialización:** personificar

\* **Nivel de movimientos reflejos:** permiten dar respuesta a un estímulo sin vacilación.

\* **Nivel de acciones perceptivas:** permiten desarrollar capacidades de conocer y controlar el cuerpo.

\* **Nivel de cualidades y cantidades:** permiten desarrollar capacidades de resistencia, fuerza y soltura.

\* **Nivel de destreza:** permiten desarrollar cualidades físicas.

**9. Grupo objetivo:** perfil psicopedagógico a quien se dirige el juego.

**10. Metodología:** inductiva/ deductiva: identifica el respaldo pedagógico, el como aprende.

**11. Estrategia de aplicación del juego:** se explican los turnos, los participantes, quienes pueden y no pueden jugar.

**12. Recurso de evolución del juego:** se utiliza para la internalización para que el tema sea comprendido.

**13. Meta contenido:** objetivos secundarios que se logran.

**14. Características del empaque:** que respalde las características del juego.

**15. Instructivo:** instrucciones, establecer normas y reglas de uso, con un lenguaje claro sencillo y directo.

Según:  
Solís Vanfretti, Silvana María  
(1999)

## PERSONAJES ANIMADOS O CARICATURAS

El instructivo se divide en:

- \* *Introducción explicativa:* que presenta el juego, el como se juega: sencillo y simple.
- \* *Reglas del juego y los recursos:* para que el usuario lo entienda.

### CREACIÓN DE PERSONAJES ANIMADOS

Desde siempre ha sido muy importante y poderosa en el aprendizaje y la percepción del entorno, la caricatura. Debido a que el niño piensa en imágenes y no en razonamientos es muy importante lo gráfico. Atraen su atención de tal manera que lo conduce a la búsqueda de mayor información. Es por esto que los docentes crean personajes animados (caricaturas) para poder tener una comunicación más amena y directa con los alumnos.

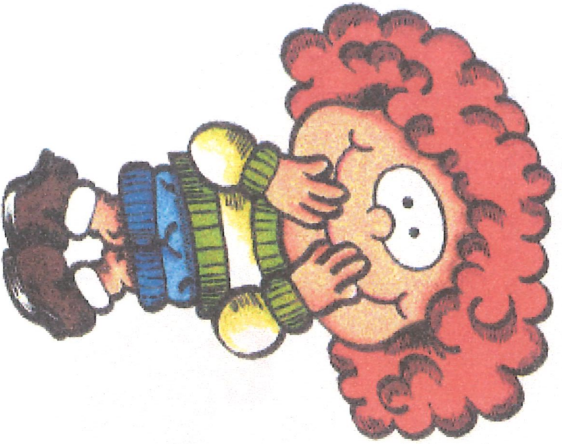
Las caricaturas son los personajes animados que se utilizan para interactuar con los alumnos, especialmente con los de de educación preescolar.

### PERFIL DEL PERSONAJE ANIMADO \*

El perfil de un personaje se refiere a las características que forman parte de este, tales como su apariencia física, sus movimientos, forma de actuar, de pensar y reaccionar, que crean la personalidad del mismo y lo hace destacarse.

Estas características se logran a través de 3 dimensiones:

- \* **Física:** se refiere a el sexo, edad, altura, peso, color de ojos, pelo, color de piel, postura, o alguna cualidad que pueda definirlo.
- \* **Sociológica:** se refiere a la clase social, educación, hogar, religión, nacionalidad, raza, lugar en la comunidad, distracciones.
- \* **Psicológica:** se refiere a los valores, ambiciones, frustraciones, temperamento, cualidades, inteligencia, forma de ser, talentos, actitud.



Según:  
Sofís Vanfretti, Silvana María  
(1999)

\* Girón Rodenas, Claudia Alejandra  
(2006)



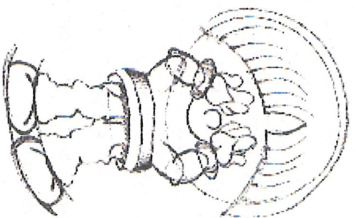
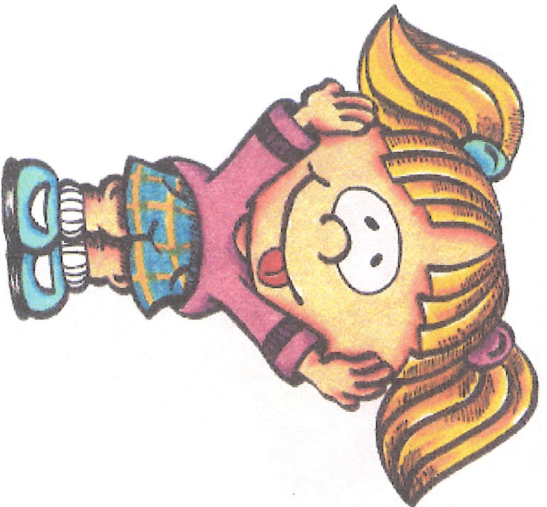
## PERSONAJES ANIMADOS O CARICATURAS

También los personajes pueden ser:

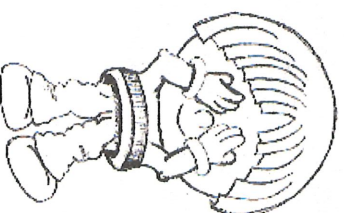
- \* Normales: reales, cotidianos.
- \* Ideales: heroicos.
- \* Irreales: simbolizan amor, sabiduría, etc.
- \* No humanos: parte interna humana, forma de animal.
- \* Fantásticos: duendes, gnomos, brujas, hadas, sirenas.

### DISEÑO DE PERSONAJES ANIMADOS\*

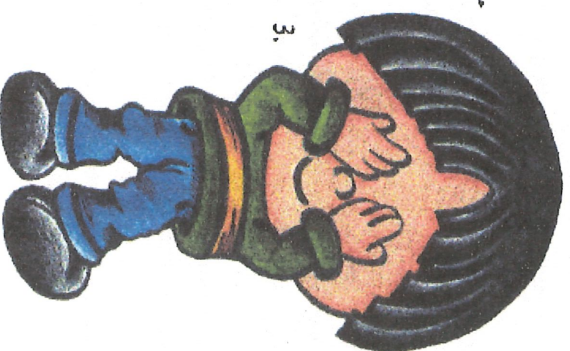
En el diseño de todo personaje es muy importante establecer su edad, personalidad, ocupación, etc. Esto se logra a través de las proporciones del cuerpo del personaje en las cuales se utiliza como medida la de la cabeza. En el caso de los personajes infantiles estos tienen la cabeza mucho mayor que el cuerpo, los ojos grandes a veces, el torso pequeño y los pies grandes, la cara redonda, las orejas si tiene son grandes y el pelo alborotado a veces. Los trazos para los personajes para niños en edad preescolar deben ser simples sin muchos detalles.



2.



3.



Según:

Girón Rodenas, Claudia Alejandra  
(2006)

\* Solís Vanfretti, Silvana María  
(1999)

# GRUPO OBJETIVO

## PERFIL DEMOGRÁFICO

### Grupo Objetivo

\* Niños de 5 a 7 años, de ambos sexos, idioma que manejan español y q´eqchi´, raza q´eqchi´y ladina. Nivel escolar pre-primaria. Niños del municipio de El Estor tanto del casco urbano y como de las comunidades aledañas. Los establecimientos educativos a los que asisten son en su mayoría públicos.

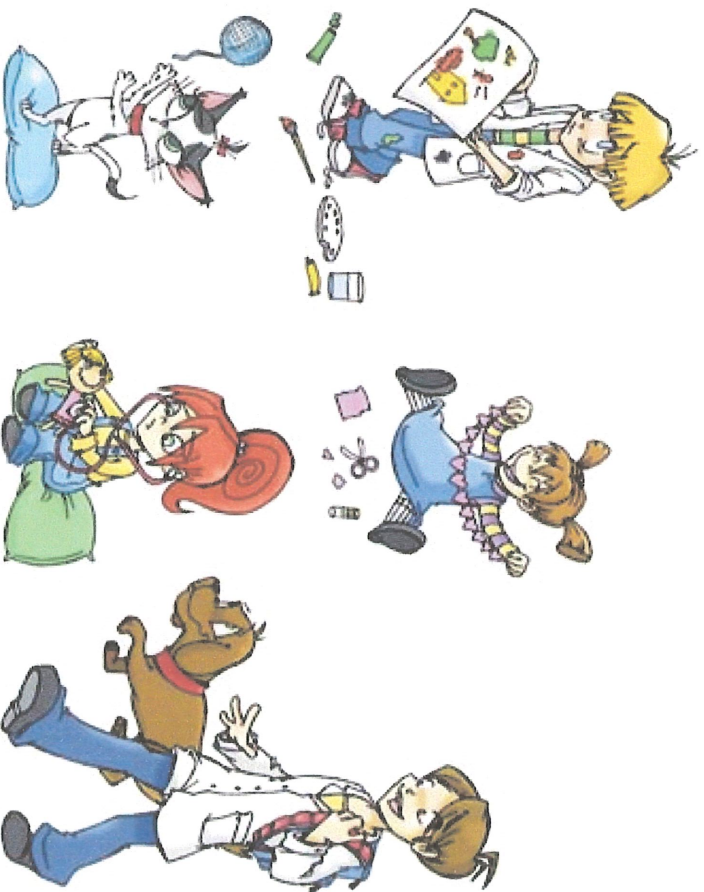
\* Niveles socioeconómico: medio - bajo.

**Casco urbano:** la mayoría son de escasos recursos aunque existen niños que presentan niveles altos (niños que asisten a centros privados principalmente).  
**Comunidades aledañas:** la gran mayoría presentan escasos recursos económicos.

## Grupo Objetivo

### PERFIL PSICOGRÁFICO

Escuchan principalmente radios locales en su mayoría religiosas aunque también se encuentran emisoras con todo tipo de música. Los niños del casco urbano tienen opción de televisión (algunos con cable) e internet, a diferencia de los niños de las comunidades aledañas que el acceso es mínimo.



## PROCESO DE CONCEPTUALIZACIÓN

Para llegar al concepto se realizó una lluvia de ideas, un diagrama de relaciones y un

De acuerdo a esto se definieron algunos posibles conceptos, siendo estos:

- \* La naturaleza de aprender
- \* Protegiendo al manatí
- \* El tesoro escondido
- \* El manatí, un tesoro escondido
- \* Jugando y aprendiendo con el manatí
- \* Un animal en peligro de extinción
- \* Protegiendo al tesoro de El Estor

El concepto de diseño con el que se trabajó fue:

\*Protegiendo al tesoro de El Estor: a través del cual se busca que el material de a conocer a el tesoro de El Estor, Izabal, que es el manatí.

# CONTENIDO DEL MATERIAL

## CONTENIDO DEL TEXTO

El contenido de la primera sección del Baúl Educativo contiene:

Presentación Audiovisual o Rotafolio, resumen del cómic "Juanito y Teresita" (6 cuadros).

Juego "Buscando el tesoro de El Estor"

Hojas de trabajo

1. Encuentra el tesoro de El Estor
2. Coloreando al manatí y si hábitat

Los materiales del Juego "Buscando el tesoro de El Estor" incluyen:

- \* Figuras de distintos animales en material resistente
- \* Figuras de animales de los distintos grupos del reino animal y vegetal con sus características.
- \* Rompecabezas de los distintos alimentos del manatí y de otros
- \* Cinta métrica de 5mts.
- \* Títere del manatí

\* *Instructivo:*

Instrucciones claras del juego educativo para los educadores, con las reglas del juego y cada actividad del mismo.

## CONTENIDO GRÁFICO

TABLA DE REQUISITOS

Elemento de diseño	Función	Tecnología	Expresión
<b>Colores</b>	Llamar la atención, contrastantes.	Uso de paleta de colores en RGB	Expresan alegría, dinamismo, infantil.
<b>Tipografía</b>	Dar instrucciones en el material para niños	Tipografía convertida a path para la impresión final.	Legibilidad, claridad, soltura.
<b>Formato</b>	Fácil de usar y de tranpostar, durable.	Uso de Freehand	Visible, amplitud, manejable.
<b>Ilustración</b>	Representar los animales y las figuras del juego educativo.	Ilustraciones realizadas a mano y después escaneadas. Color digital.	Identificación con el grupo objetivo. Formas simples.
<b>Diagramación</b>	Orden Lógico	Uso de jerarquía visual con contenido	Orden Limpieza Claridad

# MEDIOS Y FORMAS DE DISTRIBUCION

## ESTRATEGIA DE IMPLEMENTACIÓN

### Juego Educativo:

El juego educativo se entregará por parte de Defensores de la naturaleza, al maestro o educador después de la presentación audiovisual o rotafolio de Juanito y Teresita.

El juego Educativo tiene una duración de 45 minutos y consta de distintas actividades.

Por último se utilizará el títere del manatí como herramienta de apoyo para presentar y describir las conclusiones del juego.

### Hojas de Trabajo:

Los educadores repartirán a los niños las siguientes hojas:

- \* Encuentra El Tesoro de El Estor.
- \* Coloreando al manatí y su hábitat.

**DESCRIPCIÓN  
DE CADA PIEZA**

		Forma de distribución				
Pieza	Medio	Carácter	Responsable	Duración	Lugar	
Juego Educativo	Físico	Educativo	Defensores de la Naturaleza	2 años	Establecimientos públicos de El Estor, Izabal	
Hojas de trabajo	Impreso	Material de apoyo	Defensores de la Naturaleza	1 año	Establecimientos públicos de El Estor, Izabal	



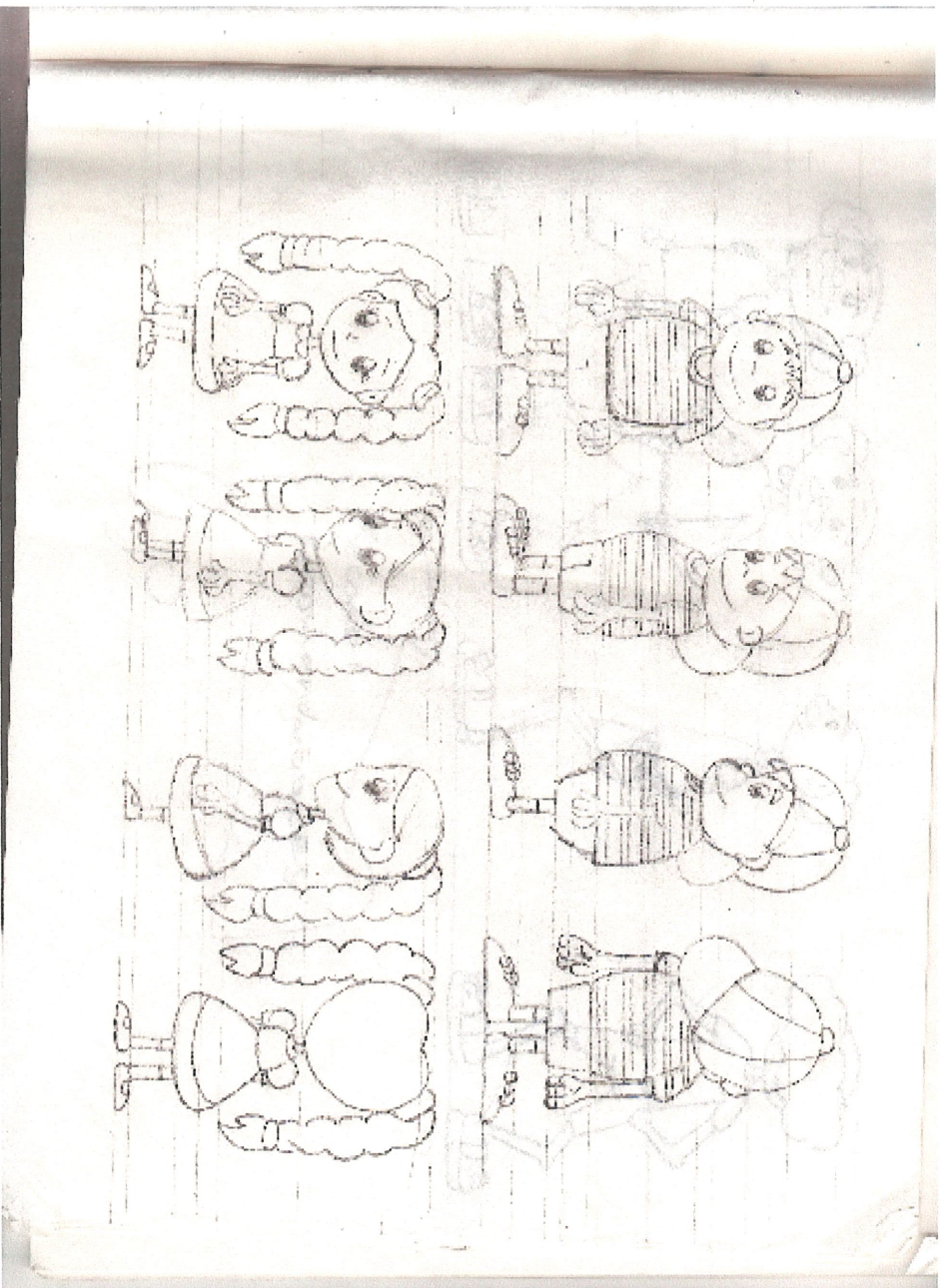
MAPA  
DEL JUEGO  
EDUCATIVO

- \* Nombre del juego: "Buscando el Tesoro de El Estor"
- \* Objetivo o propósito del juego: Enseñar sobre el tema del manatí para su conservación y para la protección de su hábitat.
- \* Tema: La conservación del manatí y su hábitat.
- \* Descripción del juego: Juego impreso, que contiene distintas actividades y a la vez materiales para desarrollar en grupos de clase.
- \* Habilidades a desarrollar: Aprenden lo que de es el manatí, dónde vive y de qué se alimenta.
- \* Área de conocimiento: Cognitivo y Afectiva
- \* Nivel taxonómico: El juego es de nivel de síntesis, Ya que se desarrolla la capacidad de unir cada una de las partes del contenido en uno solo para que tenga sentido, esto se hace en el rompecabezas. En el área Afectiva, el nivel es de respuesta, ya que se involucra al grupo para que respondan al tema por medio de actividades a seguir.
- \* Grupo Objetivo: Niños y niñas en edad Preescolar y en edad Escolar (1ero. Primaria)
- \* Metodología: va de lo general a lo particular, dando pistas sobre el tesoro de El Estor, su tamaño, alimentación, dónde vive, etc.
- \* Estrategia de aplicación del juego: Primero el educador presenta el resumen de la historia de "Juanito y Teresita", después se empieza el juego, con la formación de grupos de niños, y se les van entregando las pistas, siendo la primera el tamaño de el tesoro de El Estor, después que es un mamífero y su alimentación. Después se les da el rompecabezas y como cierre se enseña ya el tesoro, que es el títere del manatí.
- \* Recurso de evaluación: son las hojas de trabajo.
- \* Meta contenido: Aparte de la temática que se maneja aprenderán a familiarizarse con el manatí y lo que es su hábitat.
- \* Características del empaque: carpeta de texcote full color.

# BOCETAJE Y PROPUESTA PRELIMINAR

ETAPA 1

Muestra Gráfica



Explicación

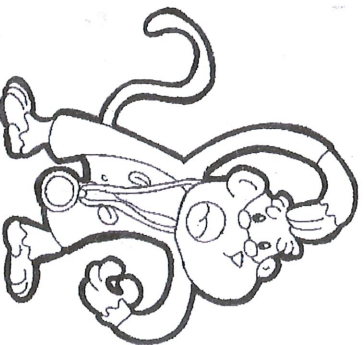
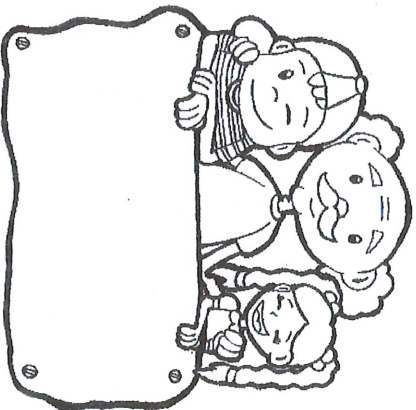
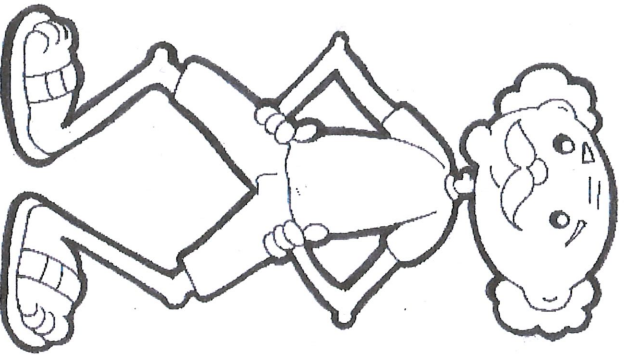
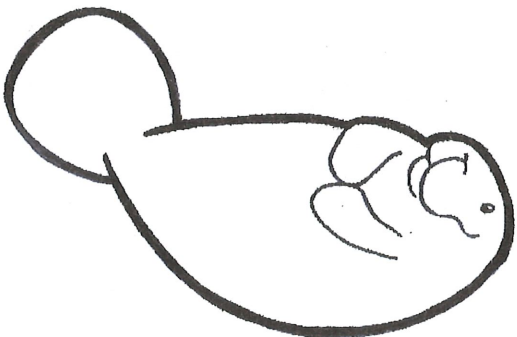
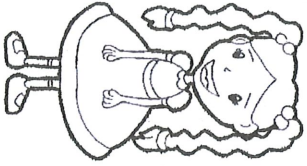
Se realizaron dibujos a mano de los todos los personajes en estilo caricatura.

**ETAPA 2**

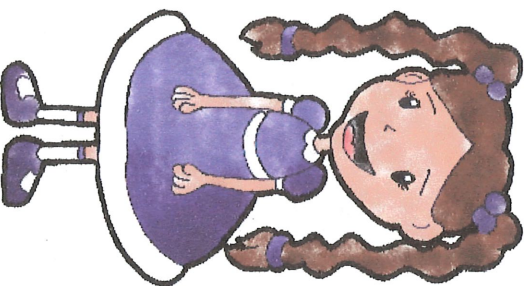
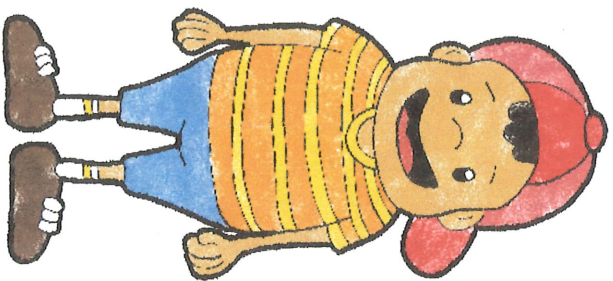
**Muestra Gráfica**

**Explicación**

Se escanearon todos los dibujos hechos a mano, se relocaron y se dejaron listos para usar en el material.



Se les aplicó color a los dibujos, creando una textura de crayón de cera y también se diseñaron ya las piezas, entre ellas el empaque, el rompecabezas de determinando el tamaño de cada una.

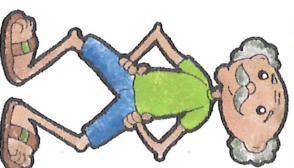


**Teresita**

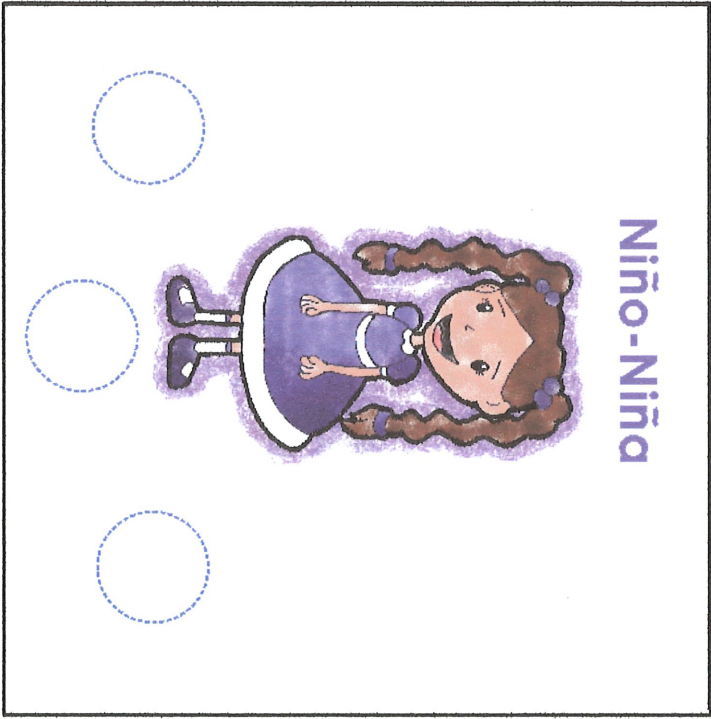


**Don José**

**Don Pedro**

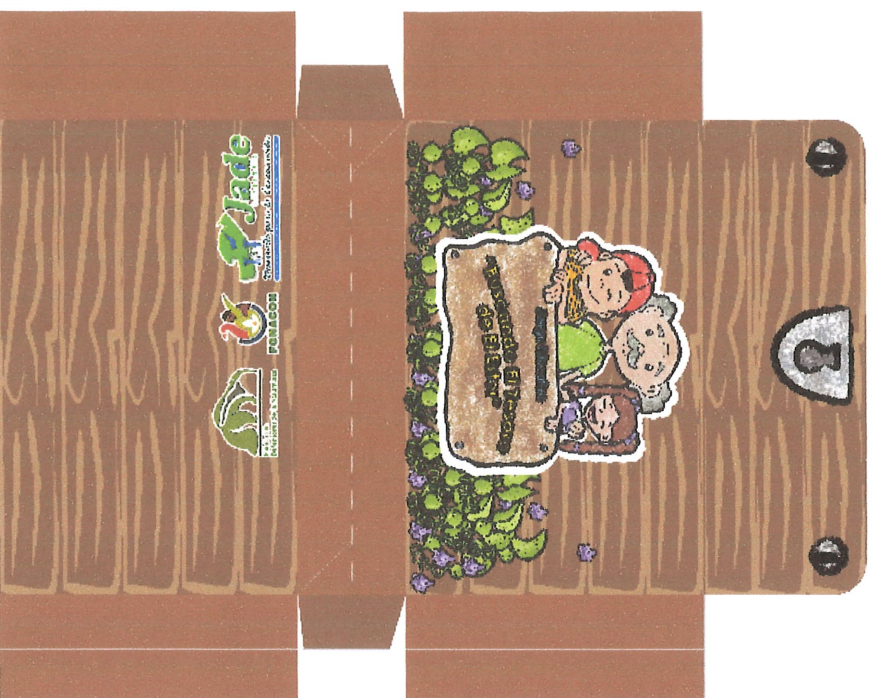


# PROPUESTA FINAL Y FUNDAMENTACIÓN



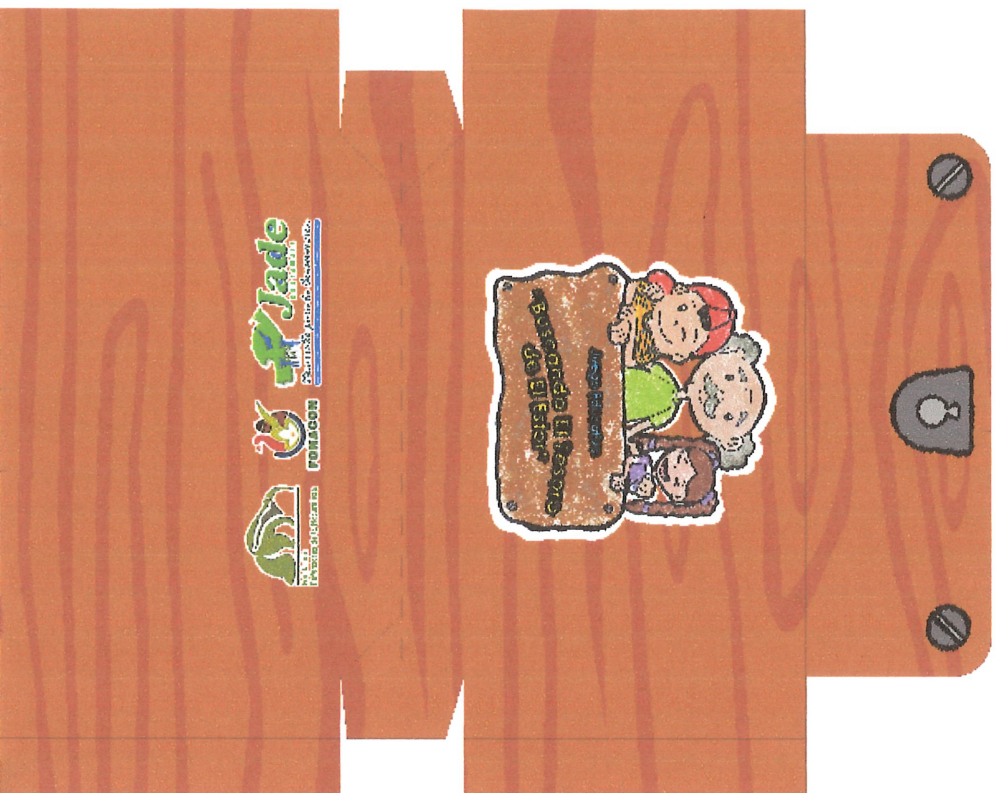
Se realizaron las fichas para los carteles, de forma que las figuras fueran de los mismo y que los niños pudieran identificar cada característica de los distintos grupos del reino animal y vegetal.

## PROPUESTA FINAL Y FUNDAMENTACIÓN



El empaque se realizó de acuerdo al concepto "Protegiendo a el tesoro de El Estor", de acuerdo a esto se realizó un empaque que fuera como una caja que guarda un tesoro. El empaque tienen una textura de madera y es fácil de transportar.

# PROPUESTA FINAL Y FUNDAMENTACIÓN

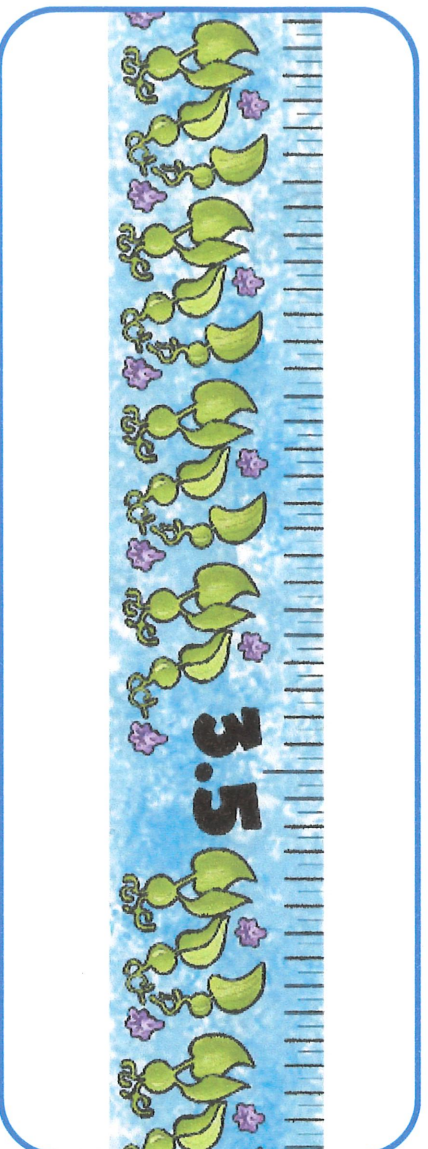


Se realizó otra propuesta para el empaque con el mismo concepto "Protegiendo a el tesoro de El Estero", se cambió el estilo de la textura de madera, y el color a más claro. Se quitaron los elementos de las plantas y se dejó solo la imagen del juego.

## PROPUESTA FINAL Y FUNDAMENTACIÓN

El metro también se diseñó con el mismo fondo que el rompecabezas de los alimentos del manatí, para guardar la unidad y se escogió el celeste porque es el color del agua en donde vive el manatí.

El tipo de letra usado en el metro es SkaterDudes en 72 pts. Es una letra legible y que transmite dinamismo, característica de los niños.



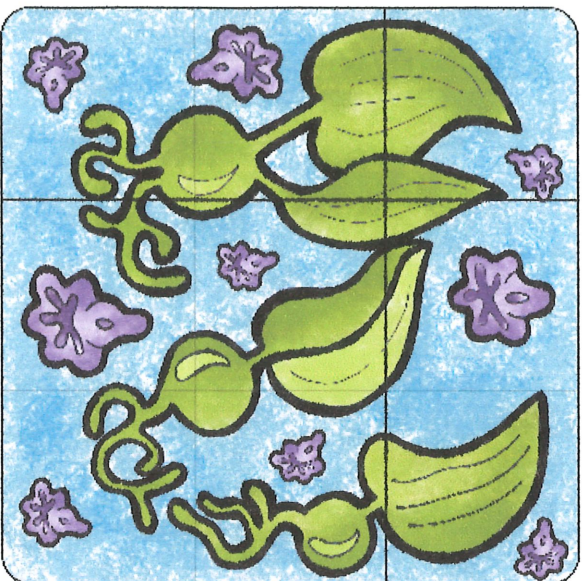


## PROPUESTA FINAL Y FUNDAMENTACIÓN



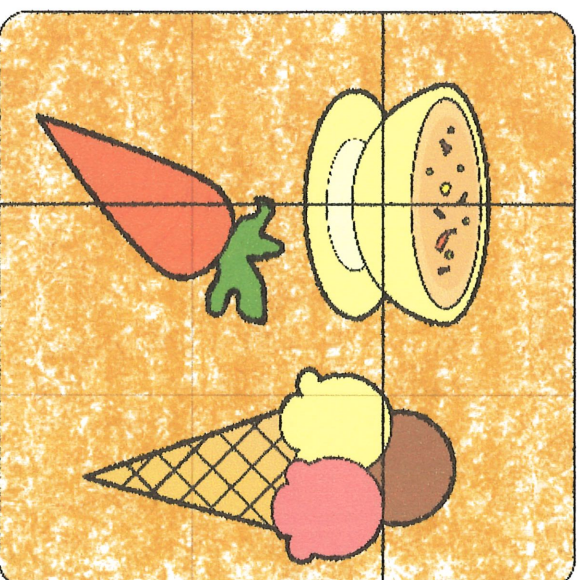
El títere siendo un material de apoyo, es una parte importante dentro del juego y permite establecer un vínculo con los niños. Por esto se desarrolló para que pudiera hablar, por lo que los agujeros que tiene están en la boca. No se dejó espacio en las aletas del manatí porque quedaban muy separadas y no era ergonómico para la persona que maneje el manatí, en este caso el maestro (a) o educadores (as).

## PROPUESTA FINAL Y FUNDAMENTACIÓN



El rompecabezas se diseñó con un fondo que tuviera textura de crayón, ya que el material es para niños, el color celeste se eligió porque las algas están en el agua.

Las formas gráficas son sencillas y aptas para los niños.



# PROPUESTA FINAL Y FUNDAMENTACIÓN


**Hoja número 3:**

**"Nuestro tesoro se alimenta de plantas acuáticas".**

El estudiante explicará brevemente las características de las plantas acuáticas, su distribución y su modo de vida del lago o a zonal. Se mencionará que al tesoro de El Estor es un ambiente de agua dulce, pero es largo que se alimenta de plantas acuáticas.

**Actividad número 3:** cada grupo deberá crear un personaje sobre el mamífero de aguas dulces de los estudios de la zona. Se incluirá a la zona donde se vive, al tipo de alimentación por otros animales, un poco de su vida, su hábitat, etc. que el grupo pueda hacer un dibujo de las plantas acuáticas y animales como el "mamífero".

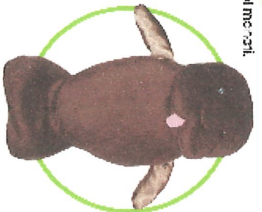
**Objetivo:**  
Representación de las plantas acuáticas y animales de las aguas dulces de la zona.



Al final de la actividad se presentará un pequeño grupo que el estudiante describa: "Descripción: tiene la cabeza y las patas delanteras descubiertas que el resto del cuerpo es una mancha". Por último se explicará sobre las características de "mamífero" las acuáticas o que están sumergidos y las plantas acuáticas por ejemplo: "comer y beber y la vida acuática".

**Actividad número 4:** cada grupo deberá crear un personaje sobre el mamífero de aguas dulces de los estudios de la zona. Se incluirá a la zona donde se vive, al tipo de alimentación por otros animales, un poco de su vida, su hábitat, etc. que el grupo pueda hacer un dibujo de las plantas acuáticas y animales como el "mamífero".

**Objetivo:**  
Representación de las plantas acuáticas y animales de las aguas dulces de la zona.



**MATERIAL DE APOYO**

El educador crea el "mamífero" un "tesoro" como personaje de apoyo para presentar y describir los animales de la zona. El dibujo se hace en un formato que permita que el estudiante pueda dibujar o escribir.

**Objetivo:**  
Hacer el mamífero.

El instructivo se diseña como guía del Juego Educativo "Buscando el Tesoro de El Estor" para los maestros o educadores.

Para separar cada pista y diferenciar cada una, se escogió un color de la siguiente manera:

- Pista 1: "El tesoro mide hasta 4 metros de largo".
- Pista 2: "El tesoro tiene vida es un mamífero".
- Pista 3: "Nuestro tesoro se alimenta de plantas acuáticas".
- Material de apoyo: títere
- Hojas de trabajo

# PROPUESTA FINAL Y FUNDAMENTACIÓN

## El manatí

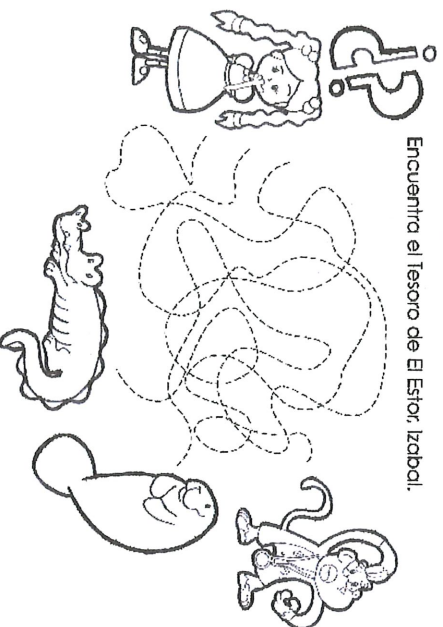
Pinta a nuestro amigo manatí y a su bebé.  
Además dibuja donde vive el manatí.



Se realizaron las hojas de trabajo, con ilustraciones sencillas de entender para los niños de 3 a 5 años. Se dejaron en blanco y negro las dos par auqe los niños las coloreen.  
El tipo de letra usado es Century Gothic Y Century Gothic Bold para los títulos, usándose esta por su legibilidad.

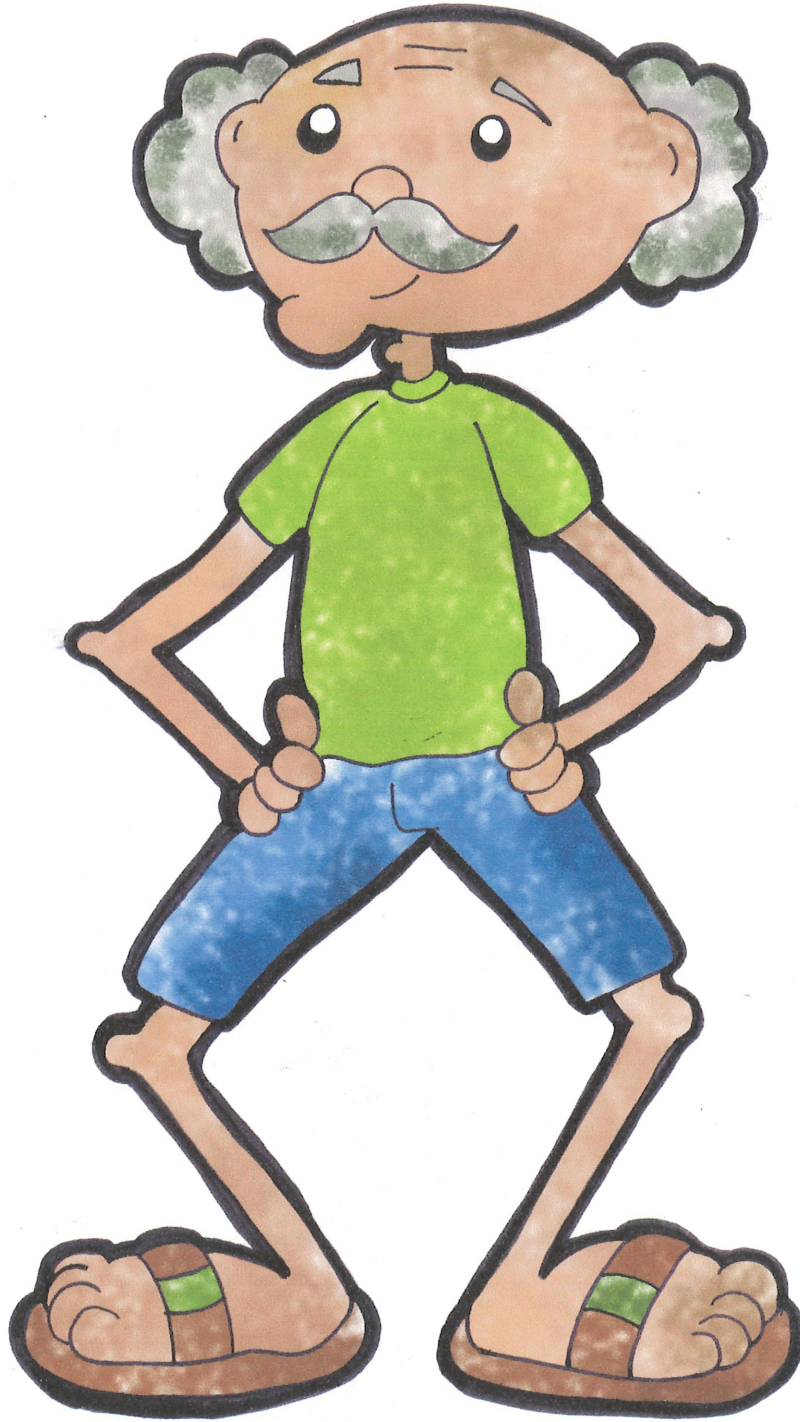
## El manatí

Encuentra el Tesoro de El Estor, Izabal.

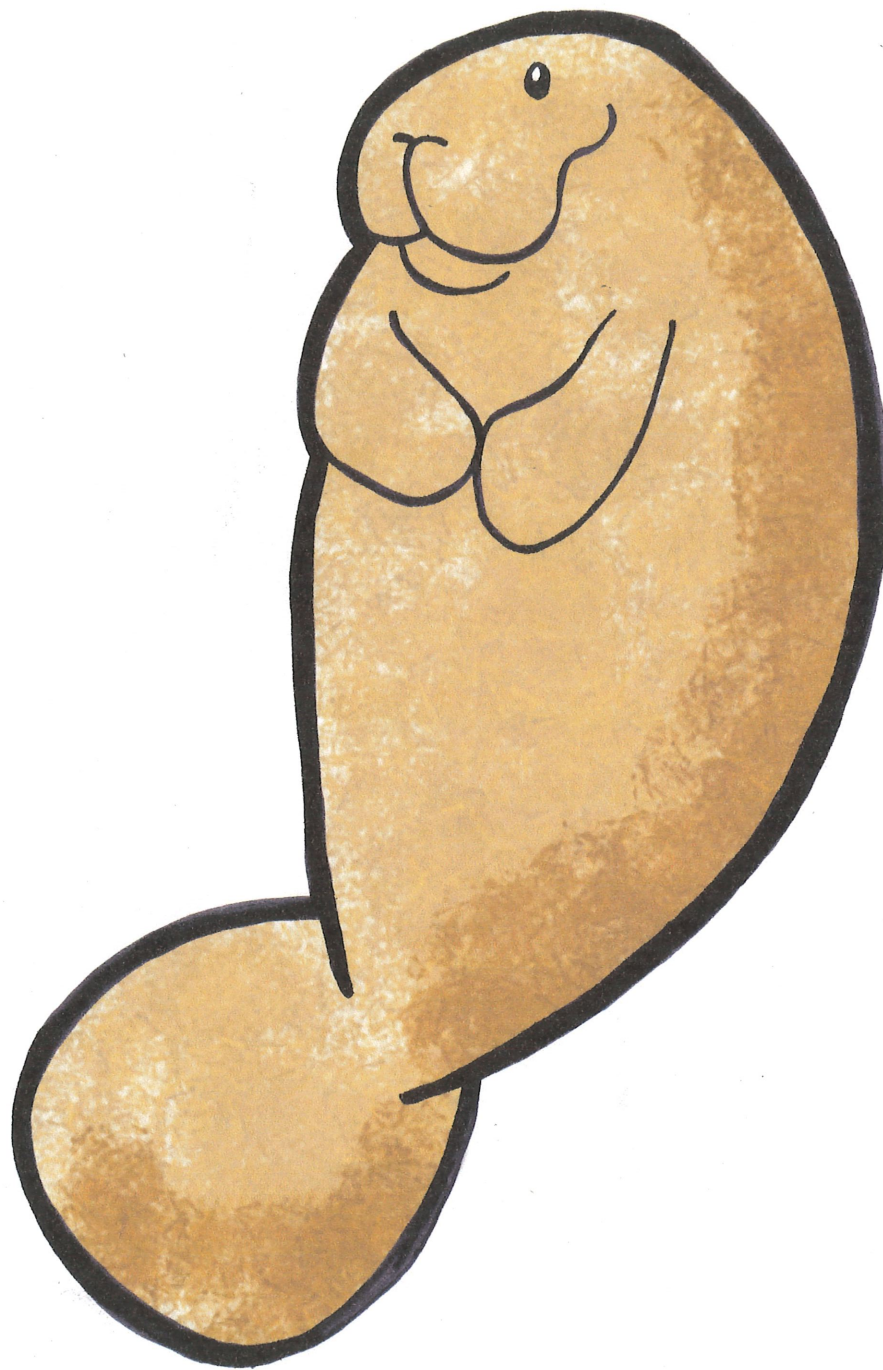


# Personnages

# Don Pedro



# Guillermo





Teresita



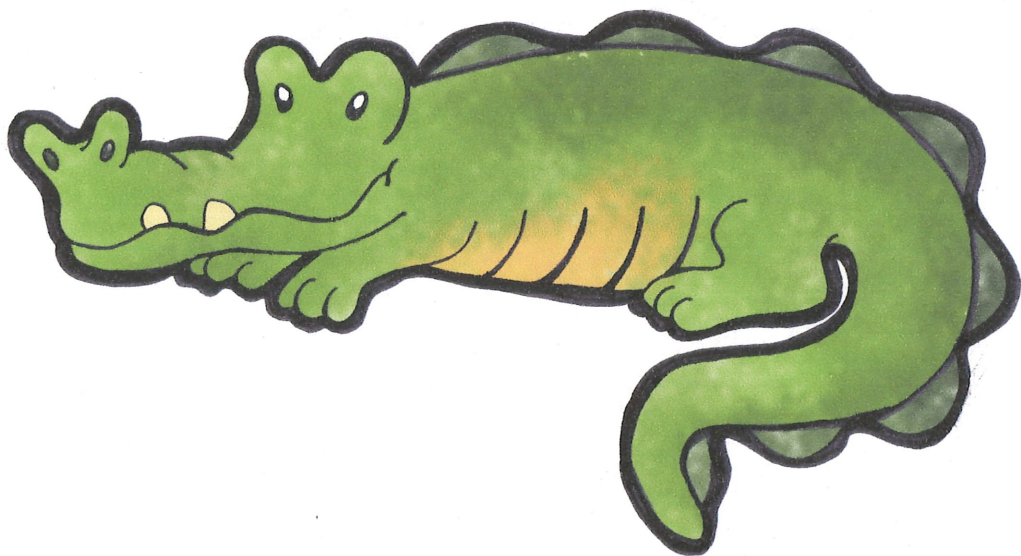
# Juanito





Daniel

Don José



# PRODUCCIÓN Y REPRODUCCIÓN

## ESPECIFICACIONES TÉCNICAS PARA EL DESARROLLO DE LAS PIEZAS:

Juego Educativo "Buscando El Tesoro de El Estor"

1 ejemplar que consta de:

- \* 6 carteles
- \* 3 figuras de cada cartel
- \* 1 rompecabezas de los alimentos del manatí
- \* 1 títere del manatí
- \* Cinta métrica
- \* Instructivo para el educador
- \* Hojas de trabajo

## PRESUPUESTO DE DISEÑO:

Juego Educativo "Buscando el Tesoro de El Estor"

Creación de Personajes

Q4,000.00

Ilustraciones

Q3,000.00

Creación de la idea y concepto

Q1,000.00

Diseño

Q2,000.00

Empaque

Q2,000.00

Total: Q12,000.00

**PRESUPUESTO DE IMPRESIÓN:**

Juego Educativo "Buscando el Tesoro de El Estor"

**Materiales utilizados:**

Títere y bolsas de tela Q 177.00  
Tela (Polar), Manta, Velcro

**Impresión digital:**

**En manta vinílica**  
Carteles Q 60.00  
Cinta métrica Q100.00  
\* Impresión digital en Perfect Art zona 9 Blvd. Liberación  
Silicón líquido Q18.00  
Superbonder 5 grs. Q 30.00  
Contact Q20.00

**En texcote**

Figuras de animales, tabloide Q23.00  
Empaque, pliego texcote Q115.00  
Rompecabezas tamaño carta Q20.00

**Madera**

Rompecabezas Q 60.00  
Figuras de animales Q 60.00

## **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

1. Se diseñó el juego educativo "Buscando el Tesoro de El Estor" para los niños y educadores de El Estor, Izabal para que los niños conozcan la importancia de la conservación del manatí y su entorno, a través de un material pedagógico para los niños de 5 a 7 años de edad.
2. Se desarrolló un empaque para el juego educativo tomando en cuenta la durabilidad, resistencia y fácil transporte del mismo, a través de un material flexible como lo es el texcote.
3. Se elaboraron ilustraciones y/o personajes de la primera sección del Baúl Educativo tipo "caricatura", para facilitar su comprensión e identificación con el grupo objetivo.
4. Se realizó el material educativo y las piezas del mismo, en un formato que sea acorde a los niños de 5 a 7 años para su fácil manejo, visibilidad y duración.
5. Se recomienda seguir la misma línea de diseño para realizar material del Baúl Educativo.
6. Se recomienda desarrollar una bolsa de tela impermeable para el traslado del material desarrollado.

## BIBLIOGRAFIA

El Diseño Gráfico Y la mediación pedagógica en los libros de nivel Preprimario (Análisis de la colección de Libros Arrullo).García Aguirre, Sonia Marthaelena. (2005)

Empaque de juguetes para niños y niñas en edad Preescolar que permiten el desarrollo de habilidades y destrezas por medio de discriminación y clasificación forma, tamaño y color. Dávila Avalos, Aura del Carmen. Marzo, 2001

La educación todo un juego. Solís Vanfretti, Silvana María. Tesis URL. Nov. 1999.

[www.iucn.org](http://www.iucn.org)

[www.redlist.org](http://www.redlist.org)

[www.defensores.org.gt](http://www.defensores.org.gt)

## **Información contactos**

**\* Mantas vinílicas**

**Perfect Art**  
Blvd. Liberación 4.41 zona 9 Plaza Asadis  
Tel: 2339-3240 / 69 / 70

**\* Títere y bolsas de tela**

**Doña Yoli**  
Costurera  
Tel: 22891836

**\* Piezas de Madera:**

**Sergio Gómez**  
Carpintero  
Tel: 22886606