

erdes
turno



★ **UNIVERSIDAD** ★
DEL AZUAY
FACULTAD DE DISEÑO

Diseño de un juego para el aprendizaje de la señalización vial para niños.

Tesis previa a la obtención
del título de diseñador.

Autor: Juan Pablo Hernández
Director: Dis Esteban Torres D.

Cuenca - Ecuador
2007



“ **A** mis
Apadres
y hermanos
sin ellos hoy
no sería
nada”





En primer lugar agradezco a Dios por brindarme la oportunidad de la vida en este mundo, a mis papas por se el fiel y constante apoyo en los pilares de mi vida, a mis hermanos por estar siempre con migo , a Cristobal mi jefe por brindar los constantes permisos para ir a la U, a la Doctora Eliana Bojorque por esa ayuda desinteresada en el proyecto, a mis amigos incondicionales por ayudar a desfogar el estrés de la tesis , a los profesores de carrera, a mis tutores de tesis: Rafael, Esteban y Toa por dar lo mejor de si para cosechar los mejores resultados en esta tesi

S



Capítulo I

Diagnóstico

- 1.1 El tránsito
 - 1.1.1 El tránsito en Cuenca. 12
 - 1.1.2 Accidentes de tránsito en el País. 13
 - 1.1.3 Tablas estadísticas de emergencias de los años 2005 - 2006 proporcionada por el Cuerpo de Bomberos Cuenca. 13
 - 1.1.4 Conclusiones de entrevistas a personas que conocen sobre el tema de tránsito en la ciudad: Policía Nacional, Cuerpo de Bomberos, ANETA. 17
 - 1.1.5 Análisis Histórico (Las antiguas vías romanas). 18
 - 1.1.6 Señales de tránsito, clasificación. 19
 - 1.1.7 Señales Verticales, función y clasificación. 20
- 1.2 La Educación Infantil
 - 1.2.1 Psicología del aprendizaje. 22
 - 1.2.2 Las etapas del desarrollo mental. 22
 - 1.2.3 Proceso del aprendizaje. 24
 - 1.2.4 Motivación del aprendizaje 24
 - 1.2.5 Psicomotricidad. 26
 - 1.2.6 1.2.6 Aprendizaje de la señalización vial en los niños (Homólogos). 28
 - 1.2.7 Conclusión de una entrevista realizada a un profesional que conoce sobre el tema de la educación en niños. 28
- 1.3 El juego y el Aprendizaje
 - 1.3.1 El juego, concepto. 30
 - 1.3.2 Actividad lúdica. 30
 - 1.3.3 Aporte de el juego en el aprendizaje. 30
 - 1.3.4 Análisis de los juegos de mesa: Monopolio, Clue, Escaleras y Serpientes (Homólogos). 33
 - 1.3.5 Resultados de las encuestas realizadas a niños de 10 a 12 años, de la Escuela Asunción. 36
- 1.4 Diseño Gráfico
 - 1.4.1 Color. 38
 - 1.4.2 La ilustración, Ilustraciones para niños de 9 a 10 años o más. 39
 - 1.4.3 Colores Señaléticos. 41
 - 1.4.4 Cómic. 42
 - 1.4.5 Tipografía. 43



Capítulo 2

Programación

2.1 Propuesta	
2.1.1 Introducción.	46
2.1.2 Estilo.	47
2.1.3 Elementos del juego.	48
2.1.4 Ilustración.	49
2.1.5 Tipografía.	50
2.1.6 Color.	51

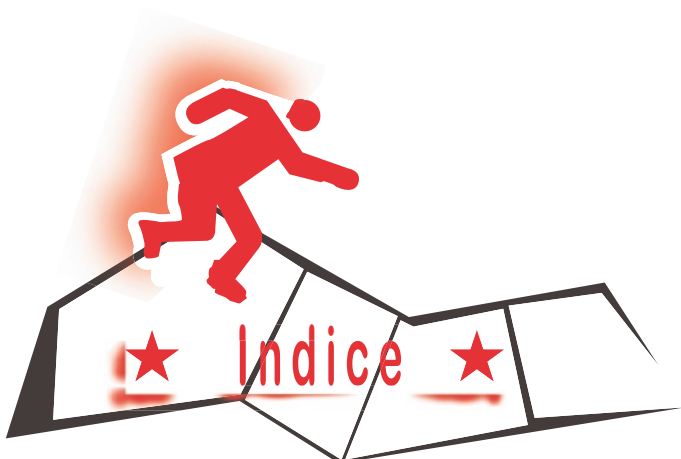
Capítulo 3

Diseño

3.1 Diseño	
3.1.1 Logotipo.	54
3.1.2 El Juego.	58
3.1.3 El Tablero	59
3.1.4 Reglas del Juego.	60
3.1.5 Tarjetas de tránsito.	61
3.1.6 Tarjetas de misión.	62
3.1.7 Fichas.	63

Conclusiones **65**

Bibliografías **66**



erdes
turno



★ Introducción ★





Juan Pablo Hernández Delgado

Los constantes accidentes de tránsito, la incomprensión, el irrespeto, el desconocimiento de las señales viales en la ciudad de Cuenca, me han motivado a realizar esta investigación, que buscará satisfacer la necesidad del pequeño usuario de conocer las principales señales de tránsito, para que pueda circular con

seguridad por la ciudad de Cuenca. Esta tesis se dedica en los niños, por que la educación y la creación de hábitos, costumbres, comienza desde temprana edad. La forma para el aprendizaje sin aburrimiento para ellos es el juego debido a los siguientes motivos: facilita el aprendizaje sobre, el cuerpo las habilidades, las limitaciones, el medio ambiente en el cual se desarrolla, para explorar posibilidades, reconocer peligros y límites, el dominio propio, esperar, perseverar, lidiar con contratiempos y derrotas, la solución de problemas, considerar e implementar estrategias y a tomar decisiones, reconocer opciones. Por estos motivos he decidido crear un sistema lúdico para el aprendizaje de la señalización vial, (un juego de mesa).

muestre la aplicación del proyecto para el aprendizaje de la señalización vial para niños, se entregará un prototipo de un juego, el cual esta basado tipológicamente en el sistema de un juego de mesa, en el cual los niños aprendan jugando la señalización vial.

El juego se basará en un juego de mesa ya existente, básicamente será de fácil uso, constará de elementos estándar de otros juegos (fichas, tableros, tarjetas, dados), y también incluirá un manual de uso del juego, el cual tendrá reglas básicas de juego. Tendrá ilustraciones con estética infantil, con colores atractivos para que no se aburran del juego y lo sigan con entretenimiento.

El juego está dirigido para niños de 10 a 12 años, por que a ésta edad, el niño está en capacidad de aprender reglas, a relacionarse con otros niños y jugar con ellos.

Se desarrollará un juego en el cual se





Hoy en día al transitar por la ciudad de Cuenca, nos damos cuenta de que la mayoría de conductores no respetan las señales de tránsito, por lo cual pueden ocasionar daños al peatón.

Esta tesis tiene como principal función prevenir accidentes de tránsito, y que mejor que resolver este problema didácticamente.

Mediante un juego de mesa enfocado para niños se enseñara las principales señales de tránsito, ya que creando conciencia de la importancia de aprender y respetar las señales de tránsito a corta edad, tendremos en un futuro ciudadanos mas conscientes.

El juego enseña las señales de tránsito que encontramos en el desarrollo de la vida cotidiana, recorriendo el tablero del juego tenemos situaciones en las que se va aprendiendo la señalización vial, y con el complemento de unas tarjetas las cuales tienen preguntas sobre la señalización vial se reforzara más el tema.

Mientras los niños juegan: se divierten, aprenden y desarrollan hábitos de sociabilización entre sus compañeros de juego.

Con este juego de mesa lo que se pretende es que se diviertan en cualquier momento y en cualquier lugar sin necesidad de acudir a aparatos electrónicos, que por lo general son de uso individual y no fomentan el compañerismo y juego en grupo.



erdes
turno

Capítulo 1



★ Diagnóstico ★



erdes
turno



★ 1.1 ★
El tránsito



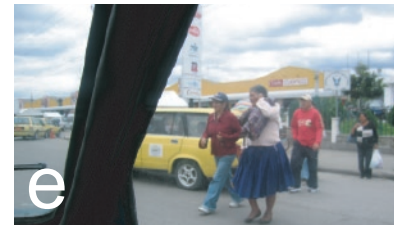
1.1.1 El tránsito en Cuenca

“La cultura del respeto a las señales de tránsito es muy reducida en la ciudad de Cuenca, por parte de los peatones, pero mucho más de los conductores. Aunque no se cuenta con una estadística, basta observar lo que sucede en el centro y en los alrededores de la ciudad. En cinco minutos que estuvimos en la avenida Solano y 12 de Abril, se observó que la mayoría de vehículos no respetaron el pase peatonal, que determinan las barras blancas en la calzada (denominado cebras), poniendo en riesgo la vida los transeúntes. En los semáforos, es común que los choferes en lugar de parar cuando la luz se pone en amarillo, aceleran para que no les detenga la luz roja”.¹



a, b, c: fotos tomadas el día sábado 25 de noviembre del 2006, sector de la Avenida Huayna Cápac la gente corre para cruzar por el paso peatonal

En las fotografías de la parte inferior podemos observar algunas situaciones interesantes: en las fotografías a, b y c en el sector de la Avenida Huayna Cápac podemos observar que en general un gran porcentaje de conductores no respetan los pasos peatonales y la gente se ve obligada a correr para poder circular por la ciudad, en las fotos d y e en el sector del Arenal, no existen pasos peatonales y de igual manera la gente corre para poder trasladarse a su lugar de destino, también observamos que los señores transportistas se detienen en media calle para recoger y dejar a los pasajeros.



d, e: fotos tomadas el día sábado 9 de Diciembre del 2006, sector del Arenal, no existen pasos peatonales



1.- www.elmercurio.com.ec/webimageneslocales/noticia_2006-01-29_zMonrvzG.jpg&imgrefur, título: Respeto a las señales de tránsito, pag 1

1.1.2 Accidentes de tránsito en el País

Ecuador, cuarto en el mundo en sufrir accidentes de tránsito

Cuarto en el mundo y el segundo en América Latina, Ecuador es en donde los accidentes de tránsito se convierten en la principal causa de muerte, según un informe de Justicia Vial

A nivel mundial

Según la OMS, (Organización Mundial de la Salud), afirma que en el mundo los accidentes de tránsito dejan 800 mil víctimas mortales y 20 millones de personas heridas cada año.

Los choferes

Más del 70 por ciento de accidentes de tránsito en el país son causados debido a la impericia o imprudencia del conductor, según la Policía Nacional.

“La primera causa de muerte en el Ecuador para menores de 5 a 14 años, son los accidentes de tránsito; la impunidad por estos hechos se eleva al 60 por ciento, las pérdidas que dejan estos accidentes ascienden a 200 millones de dólares cada año, al mes mueren cerca de cincuenta personas. Ante esta realidad, la presidencia de la República realizó una cita con todos los sectores involucrados en la temática para consensuar sobre la necesidad de reformar la Ley de Tránsito que no se compadece con la realidad de esas cifras. La Policía Nacional, consciente de esta realidad, dispuso a los jefes de tránsito de todo el país desplegar un mayor control del tránsito vehicular en carreteras y arterias de la urbe. La intención es concienciar a los conductores sobre la responsabilidad que implica el manejo de los vehículos y las protecciones que deben tomar para evitar percances”. 2

Los ciclistas, en circulación por la ciudad; los autos les pitan para que se haga a un lado o le cierran el paso, y por consiguiente son golpeados y lanzados a la vereda. En muchos casos los ciclistas terminan atropellados, lastimados en la calle y el auto se fuga, algunos ciclistas responden con violencia.

Hoy en día es dificultoso salir a la calle o circular en bicicleta ya que en cualquier momento podemos ser agredidos tanto verbal como físicamente, los datos de muertes y heridos son alarmantes.





1.1.3

Tablas estadísticas de emergencias de los años 2005-2006 proporcionada por el Cuerpo de Bomberos Cuenca

En las tablas estadísticas de emergencias de los años 2005 –2006 podemos observar que en estos 2 últimos años se han mantenido el número de emergencias solo en el 2006

han bajado 3 emergencias, en cuanto a lo que son incidentes en vehículos en general ha bajado en 11 incidentes de 23 que ocurrieron en el 2005 .

RESUMEN TOTAL DE EMERGENCIAS 2005													
	ENERO	FEBRERO	MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO	JULIO	AGOSTO	SEPTIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE	TOTAL
Declarados	7	6	6	7	13	7	2	8	7	8	16	6	93
Conato de Incendio	8	12	13	10	7	21	11	18	29	13	4	12	158
Revisiones	2	0	3	0	0	0	0	1	0	0	0	0	6
Falsa Alarma	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2	3	1	7
Inspecciones	2	0	2	1	4	3	0	0	0	2	0	3	17
Instrucciones	3	1	2	2	3	1	1	0	1	2	2	2	20
Simulacro	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	2
Rescates	10	4	8	5	4	6	12	10	3	0	0	2	64
Forestales	18	8	5	1	8	16	36	65	117	35	35	14	358
Vehículos	1	3	0	3	4	2	2	3	1	0	0	4	23
Fugas de Gas	11	9	11	9	15	13	3	8	8	9	9	18	123
Deslaves	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	3	5
Inundaciones	0	2	17	0	0	2	1	1	0	5	5	13	46
TOTAL													922
Servicios de Ambulancia:													
Estacion 1	73	74	82	91	102	77	69	90	77	59	63	63	920
Estacion 2	43	67	62	77	83	60	73	80	79	64	72	82	842
Estacion 3	81	62	70	58	85	84	69	87	90	99	121	94	1000
Estacion 4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	34	36	35	105
TOTAL													2867

RESUMEN TOTAL DE EMERGENCIAS 2006													
	ENERO	FEBRERO	MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO	JULIO	AGOSTO	SEPTIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE	TOTAL
Declarados	13	9	6	6	12	10	3	10	13	9	6	2	99
Conato de Incendio	16	8	21	5	5	15	11	25	21	26	13	5	171
Revisiones	0	0	0	0	0	25	31	14	23	18	25	9	145
Falsa Alarma	2	0	0	2	0								4
Inspecciones	7	0	0	4	0								11
Instrucciones	0	0	0	0	0								0
Simulacro	1	1	0	0	3								5
Rescates	2	2	0	0	0	13	21	4	1	1	3	5	52
Forestales	16	7	3	7	26	16	15	31	77	62	7		267
Vehículos	3	5	2	2	0								12
Fugas de Gas	20	20	9	13	15	9	6	4	16	7	9	6	134
Deslaves	0	0	0	1	1								2
Inundaciones	0	3	3	10	1								17
TOTAL													919
Servicios de Ambulancia:													
Estacion 1	64	44	77	82	67	70	53	68	62	54	65	61	767
Estacion 2	86	56	72	66	85	52	59	86	70	73	57	70	832
Estacion 3	110	91	96	93	125	85	97	149	108	83	112	132	1281
Estacion 4	37	48	25	28	45	37	23	10	33	33	32	46	397
TOTAL													3277



Estadísticas de accidentes de tránsito a nivel nacional

Situación en la ciudad de Quito

“En este año, una furgoneta con 12 niños fue chocada por un camión, murió la conductora, los niños heridos de gravedad.

Un trailer sin frenos provocó un accidente múltiple en Quito, dos muertos.

Un jeep Vitara conducido por un borracho se estrelló contra un camioneta donde iba una mujer embarazada y su hija ambas murieron.

Domingo 25 de septiembre, un bus conducido a exceso de velocidad y en mal estado mecánico por alguien que había bebido licor, se estrella en la vía a Papallacta zona de palunguillo, mueren 47 personas.

Entre enero y julio del 2006, 7.400 accidentes causaron 4.600 heridos y 746 fallecidos, es decir 18% más desgracias que el año pasado, un promedio de 4 personas mueren cada día en Ecuador por accidentes de tránsito”.³

Situación en la ciudad de Guayaquil

La impericia e imprudencia del conductor aparece como la primera causa de los accidentes de tránsito ocurridos en Guayas en los últimos dos años. Esta razón, en 2004, fue el motivo de 1 264 de los 5 199 accidentes ocurridos.

En 2004, se registraron 144 fallecidos hombres, 32 mujeres, 13 niños y 15 niñas, en los accidentes mencionados. En tanto que hasta la primera quincena de noviembre de 2005, según las cifras de la Comisión de Tránsito del Guayas, hubo 1.762 choques, 1.140 estrellamientos, 695 atropellos, 56 arrollamientos y 392 rozamientos.

Eso produjo el fallecimiento de 171 personas, 884 heridos y 108 pasajeros caídos.

“Para el director ejecutivo de la Comisión de Tránsito del Guayas, Roberto Pólit, esto se evitaría en gran parte con la aplicación de la Ley de Tránsito y Transporte Terrestre, que obliga a los planteles primarios y secundarios a incluir en el pènsum la enseñanza obligatoria de la señalización y del uso de la vía pública”.⁴

El exceso de velocidad y el conducir en estado de embriaguez se ubican en segundo y tercer lugar de las

causales de tragedias en las vías y carreteras.

El año pasado 740 conductores provocaron accidentes por ir a velocidades no permitidas, mientras que 710 lo hicieron por manejar en estado etílico.

Según estadísticas mundiales nuestro país se encuentra en el cuarto puesto de accidentes de tránsito, esto se debe a que el ingerir alcohol en nuestro medio para cualquier evento es de lo más normal, luego se cree que se está en la mejor capacidad para conducir y ahí es cuando se producen la mayoría de los accidentes automovilísticos.



Estadísticas de accidentes de tránsito a nivel nacional

“En 1996, la tasa de accidentes de vehículos a motor fue de 14.7 por cien mil habitantes, mientras que la de homicidios fue de 14.0 y la de suicidios de 5.1 a nivel nacional, es decir hace tres años murieron de 4 a 5 personas diarias por diversos tipos de accidentes de tránsito, algo más de 4 personas fueron asesinadas y de 1 a 2 se quitaron la vida. En definitiva por estas 3 causas murieron en el Ecuador entre 9 a 11 personas al día.

Si se analiza considerando el sexo se tiene que en las mujeres los accidentes ocupan el décimo sexto lugar, los suicidios el trigésimo primero y los homicidios el trigésimo séptimo, lo cual contrasta de manera importante con los varones pues en éstos los homicidios ocupan el tercer lugar, los accidentes el quinto y los suicidios el vigésimo segundo puesto”.⁶

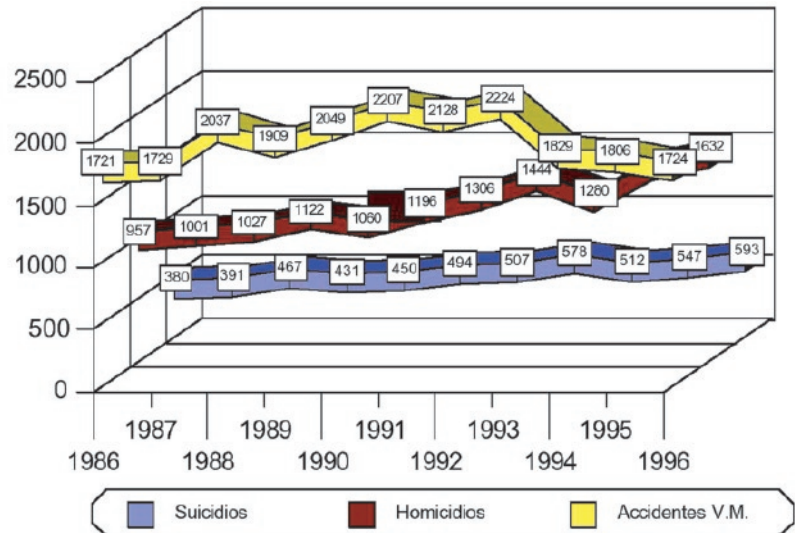
Mortalidad por accidentes de tránsito, homicidios y suicidios

Los accidentes de tránsito, los homicidios y los suicidios son las más dramáticas evidencias de la violencia del ser humano.

“Como se podrá ver a en el siguiente gráfico, en el país están en aumento en especial

los homicidios y suicidios mientras que en el 1994 las muertes por los accidentes de vehículos a motor tienden a disminuir”.⁷

Número de muertes por accidentes de vehículos a motor, homicidios y suicidio. Ecuador 1986-1996



Fuente: INEC. Anuario de Estadísticas Vitales. Nacimientos y Defunciones.

Elaboración: CEPAR



1.1.4

Conclusiones de entrevistas a personas que conocen sobre el tema de tránsito en la ciudad: Policía Nacional, Cuerpo de Bomberos, ANETA



f
Foto tomada el día sábado 20 de enero del 2007, Cuerpo de Bomberos en el sector céntrico de la ciudad



g
Foto tomada el día sábado 20 de enero del 2007, Edificio de ANETA



h
Foto tomada el día sábado 20 de enero del 2007, Policía Nacional

En las fotografías f,g,h, tenemos las instituciones más importantes que conocen sobre el tránsito en la ciudad de Cuenca, en donde se realizó una entrevista a el personal autorizado en cada una de estas instituciones.

De las entrevistas realizada se obtuvo las siguientes conclusiones:

1.- Cuando un accidente es provocado por la culpa de un peatón generalmente ocurre por la imprudencia de ambas partes por el conductor y el peatón, también ocurre por la falta de señalización, el peatón debe saber cómo circular en la ciudad, la irresponsabilidad de estacionarse en cualquier lugar como en las bocas calles causa accidentes.

Se provocan también por el desconocimiento de las leyes de tránsito, por la falta de señalización en las vías, por el uso de elementos distractores (celular entre otros), por el clima: en la lluvia la gente corre para no mojarse y causa accidentes. Por el uso de sustancias tóxicas (alcohol, drogas), por el hecho de no

conocer el sector, y no saben que calle es principal o no conocen donde hay un paso peatonal para la circulación.

2.- Los accidentes que generalmente ocurren en la ciudad, se deben a la imprudencia de las personas que circulan por la ciudad, la gente conduce en estado etílico, también circulan en sus automotores de una forma distraída y no se fijan lo que ocurre alrededor provocando accidentes.

También se debe a la falta de concienciación de los conductores sobre el daño que pueden ocasionar a los transeúntes, la falta de capacitación en los conductores y los vehículos que se encuentran en mal estado causan graves daños, no se respetan las señales de tránsito, por que usan elementos distractores (celular entre otros), por los conductores que se ponen a competir en las calles, por que paran en cualquier lugar. El exceso de velocidad es el principal causante de los accidentes de tránsito.



1.1.5 Análisis Histórico (Las antiguas vías romanas)

En la época de los romanos ya existía la señalización vial existieron extensas calzadas y caminos en los territorios ibéricos, en las cuales fueron colocadas algunas señalizaciones de piedra como miliaria y mansiones para delimitar y separar las vías que enlazaban diferentes regiones y provincias.

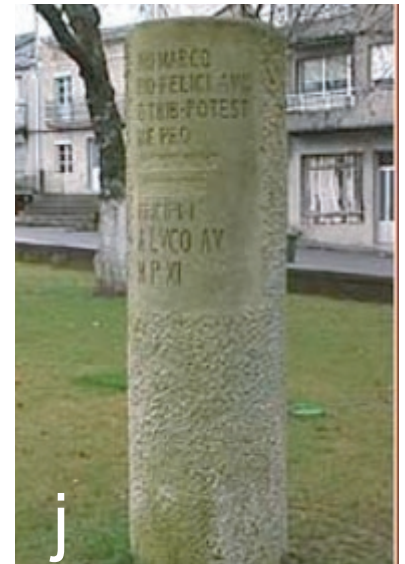
“Las vías más importantes eran las que usaban los ejércitos para dirigirse de un lugar a otro.

Existió una vía llamada “Calzada de la Plata” que fue muy importante, debido a que enlazaba, a través del oeste de la Meseta, las romanizadas regiones del sur con las ricas zonas del noroeste, al tiempo que sirve de punto de partida de una serie de ejes que, en sentido perpendicular, van a alcanzar las zonas orientales de la Hispania”.⁸

“En la vía de Plata se encontraron 189 piedras de señalización, en otros lugares de la península Ibérica como en la provincia Tarraconense se encontró un total de 283 miliarios o en la provincia Bética donde se encontró 106. Los miliarios llevaban consigo grabadas unas letras que indicaban su situación y la milla donde estaba ubicado dicho miliario. De esta forma los romanos se guiaban en sus desplazamientos”.⁹



i: Fuente: miliarios antiguos, señalizaciones de piedra de la época de los romanos.
Fuente: www.estecha.com/imagen/se%C3%B1alizaci%C3%B3n-miliarios/miliario-piedra.jpg&imgrefurl



j: Miliario existente la ciudad de Roma, fuente:miliarios antiguos, señalizaciones de piedra de la época de los romanos.



1.1.6 Señales de tránsito clasificación

Las señales de tránsito son los medios físicos convencionales que indican a los conductores y peatones la forma correcta y segura de transitar por las vías públicas, y les permiten tener una información adecuada, en el menor tiempo posible de los obstáculos y condiciones que se van a encontrar en el camino.

Homologadas internacionalmente se elaboran a partir de un lenguaje visual universal, que evita las limitaciones de lectura a causa del idioma, para que en cualquier parte del mundo funcionen de manera efectiva.

La señal vial es una norma jurídica de cumplimiento obligatorio. Los ciudadanos están obligados a conocer su significado, acatar sus indicaciones y conservarlas, ya que su destrucción es un delito contra su seguridad y la de los demás.

“El señalamiento vial transmite órdenes, advertencias, indicaciones u orientaciones.

Tipos en la clasificación internacional:

1. Verticales: señales reglamentarias, de prevención y de información.

2. Horizontales: señales longitudinales, transversales y marcas especiales.

3. Luminosas: semáforos y señales luminosas vehiculares.

4. Transitorias: reglamentarias, de prevención, de información y otras señales temporales.

5. Manuales: las que realizan los agentes de tránsito y el conductor.

6. Sonoras: bocinas, sirenas y silbatos. Para la aplicación concreta en la tesis las señales a usar serán las señales verticales, debido a que estas son las señales de tránsito con las que se enseña la señalización vial a los conductores y de igual manera a peatones, por esta razón se desarrollara más esta información”.¹⁰



1.1.7 Señales Verticales, función y clasificación

Las señales verticales, son placas colocadas en postes o estructuras que son sembradas sobre la vía, con el uso de iconos, leyendas afines tienen el objetivo de prevenir a los conductores y peatones de los



peligros y naturaleza que se pueden encontrar al transcurrir por las vías, indicar las prohibiciones o restricciones que hay en ciertos lugares, y brindar información necesaria para guiar a los usuarios de lugares que se buscan para no perderse en las vías.

Las señales verticales se clasifican en:

- Señales preventivas
- Señales reglamentarias
- Señales informativas

“-Señales Informativas, son las señales que no transmiten órdenes ni previenen sobre irregularidades o riesgo en la vía a transitar y por el hecho de informar no tienen consecuencias jurídicas.

Sirven para localizar, orientar y hacer referencia a lugares, servicios o cualquier otra información que sirva al conductor en el momento que se encuentre en el uso de las vías.

Se colocan al costado de la vía de circulación verticalmente.

Poseen forma de un rectángulo de posiciones y dimensiones variables, cuentan con varios fondos; por ejemplo, el fondo azul se utiliza para señales de carácter institucional, histórico y de servicios, el color blanco como fondo es el que se usa para señales educativas o para anuncios especiales.

-Señales Preventivas, son las señales que avisan la proximidad de una circunstancia o variación de

las condiciones del camino, siendo sorpresivas o peligrosas para el conductor o peatón. No son obligatorias, pero de preferencia sería mejor guiarse por su información para no caer en riesgos que afecten nuestro bienestar.

Son de forma romboidal, de color amarillo, con línea negra perimetral y figura con una figura negra ubicada centralmente.

En algunos países el triángulo equilátero sobre su base, de fondo blanco y línea roja es una señal preventiva que advierte situación de máximo peligro.

-Las señales Reglamentarias, se dividen en señales de advertencia y peligro, de restricción y prohibición e indican órdenes, limitaciones o prohibiciones impuestas por las leyes y ordenanzas. Son de cumplimiento obligatorio e inexcusable. Sirven para limitar, obligar o prohibir determinadas situaciones en el tránsito y también para instruir al conductor sobre cómo actuar en el lugar en el que se encuentren.

Existen dos formas para estas señales: circulares y triangulares (triángulo equilátero invertido), son de color rojo con fondo blanco y con iconos de color negro. Sin embargo, hay algunas exclusivas, como la de PARE, cuya forma es octogonal.”¹¹

erdes
turno



★ 1.2 ★
**La Educación
Infantil**



1.2.1

Psicología del aprendizaje

La palabra aprendizaje; nos imaginamos a un grupo de estudiantes que leen sus libros de texto, en vigilancia del profesor, en una larga búsqueda de conocimientos. El desarrollo del aprendizaje esta con nosotros desde el nacimiento, aprendemos con nuestros sentidos humanos.

No podríamos pensar en el aprendizaje en términos de un niño nonato o de un anciano meciéndose apaciblemente

en el atardecer de su vida. Pero, para el psicólogo, el aprendizaje es un proceso que dura toda la vida. Desde el momento en que el organismo humano comienza a responder al tacto y a reconocer los cambios de temperatura, como sucede en los fetos de ocho semanas, el aprendizaje continúa tan incesante como los latidos del corazón, hasta que muere, tal vez 80 o 100 años más tarde.¹⁴

1.2.2

Las etapas del desarrollo mental

El niño atraviesa por varias etapas progresivas, mientras elabora su concepción del mundo, estas etapas del desarrollo cognoscitivo se caracterizan por formas de conocimiento que se elaboran consecutivamente una sobre la otra. Cuando nace, hasta los dos primeros años se desarrolla la inteligencia sensoriomotriz del niño. En el transcurso de los dos a los once años, aparecen los actos simbólicos, cuyo propósito es representar ciertas partes de éste para que recuerde, comunique y piense en relación con las cosas.

Las actividades adaptativas del niño se guían por una especie de pensamiento basado en imágenes, pensamiento figurado, desde los dos hasta los siete años y por el pensamiento operacional concreto (cálculos sistemáticos y racionales sobre los objetos físicamente presentes) de los siete a los once años de edad. Finalmente, durante la adolescencia surge el pensamiento operacional formal. Ahora el pensamiento del niño no tiene que referirse a objetos y acontecimientos concretamente asequibles. Las posibilidades e hipótesis pueden ser diferidas. En vez de pensar sistemáticamente en lo sucedido, el niño puede considerar la aplicación de diferentes sistemas de análisis. Surge lo que conocemos como razonamiento científico.

Como suele admitirse que estas etapas representan la esencia de toda esta teoría, es necesario añadir algunas explicaciones. Se analizan mucho porque, en cierto sentido, se prestan para ello. Pero, constituyen la parte más débil de la teoría de Piaget: toda evidencia muestra que no hay transformaciones repentinas ni totales en el pensamiento del niño a ninguna edad.¹⁵



14.- KRISTAL. Leonardo, tema: Comprenda la Psicología, editorial: Sao Paulo industria gráfica impreso en Brasil, página 36

15.- SHELDON. White, tema: La Niñez, Caminos de descubrimiento, editorial: Hamdurg, impreso en Brasil, página 52

La dimensión Social

Los niños se relacionan exclusivamente con el mundo sensorial, después retornan a sus recuerdos, ideas y cálculos, para vivir de una manera más conceptual, el niño se desarrolla aparentemente por sí solo hasta los siete años, sin verse afectado por la gente que lo rodea, él es su propio maestro.

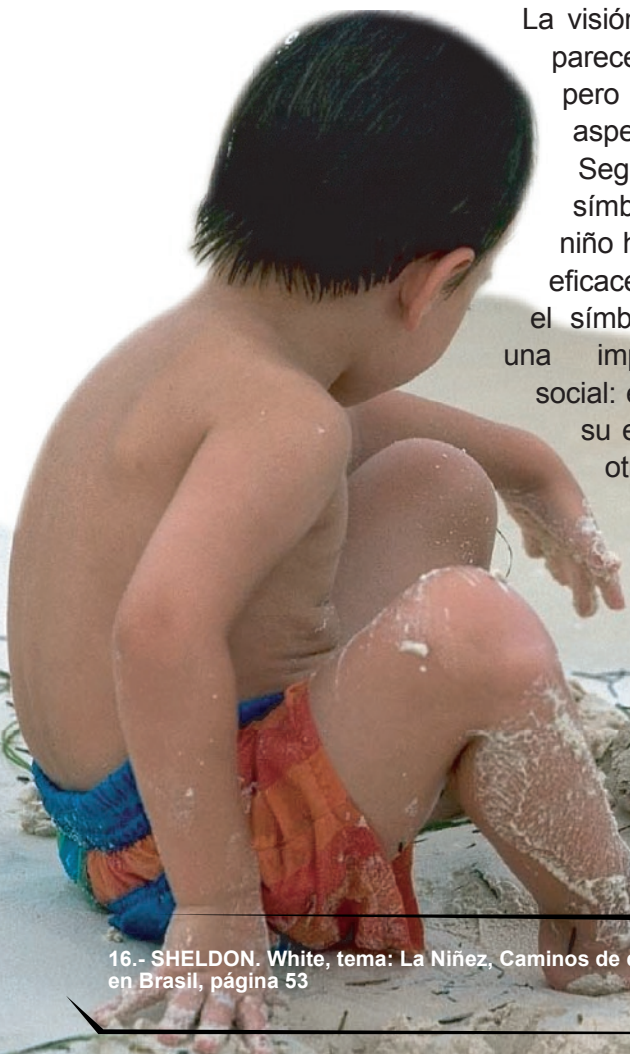
A esto es a lo que Piaget se refiere cuando afirma que el niño construye la realidad, otros han afirmado lo mismo. A finales del siglo pasado un distinguido fisiólogo ruso, Iván Sechenov, sostenía que el pensamiento infantil cambia de lo sensorial a lo “extra-sensorial” a través del empleo de símbolos, esta misteriosa labor de transformación de los productos sensoriales en símbolos aparentemente cada vez menos sensoriales, unidos a la facultad innata del habla, permite al hombre combinar los productos de la experiencia de otra persona con los propios (es decir, aprender lo que se le enseña) y constituye el aspecto más característico de todo su desarrollo mental.

La visión de Sechenov se parece a la de Piaget, pero es diferente en un aspecto.

Según Piaget, el símbolo permite al niño hacer cálculos más eficaces. Para Sechenov, el símbolo también tiene una importante función social: es un puente entre su experiencia y la de otra persona, y permite su

combinación. Es un agente de la comunicación.

El niño de Piaget, por el contrario, es visto como un científico solitario. Nadie le dice nunca nada. Actúa en el mundo, observa cualquier anomalía y modifica gradualmente sus estructuras mentales para saber más. Piaget afirma que a los siete u ocho años de edad, el niño comienza a cotejar sus pensamientos con los de otras personas; adquiere conciencia de que tienen puntos de vista diferentes de los suyos y modifica su pensamiento según ello.¹⁶



1.2.3 Proceso del aprendizaje

Los niños aprenden por que están fuertemente motivados por la curiosidad. Es un investigador desinteresado. Les gusta investigar por el simple hecho de distraer ce.

Los niños aprenden por que están fuertemente motivados por la curiosidad. Es un investigador desinteresado



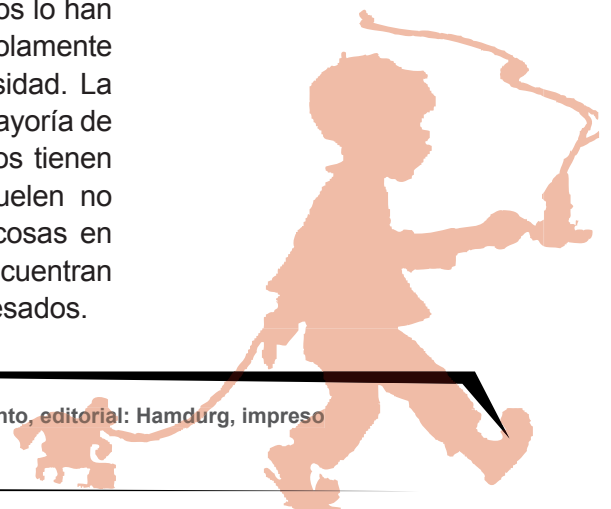
Imágen tomada del Libro: La Niñez, Caminos de descubrimiento, página 55

1.2.4 Motivación del aprendizaje

Se cree que la motivación es intrínseca, los educadores creen que si los adultos realizaran bien las cosas los niños se interesarían por aprender lo que este adulto realiza.

Por último, necesitamos añadir algo sobre la motivación en el desarrollo mental: ¿qué lo impulsa? Algunos autores han elogiado a Piaget por su argumento de que el desarrollo cognoscitivo se dirige por si solo; otros lo han criticado porque solamente se basó en la curiosidad. La experiencia que la mayoría de los padres y maestros tienen es que los niños suelen no interesarse por las cosas en las cuales ellos se encuentran personalmente interesados.

Por supuesto, los seguidores de la educación abierta afirmarían que si los padres y los maestros hicieran bien las cosas, los niños podrían mostrar curiosidad.¹⁷



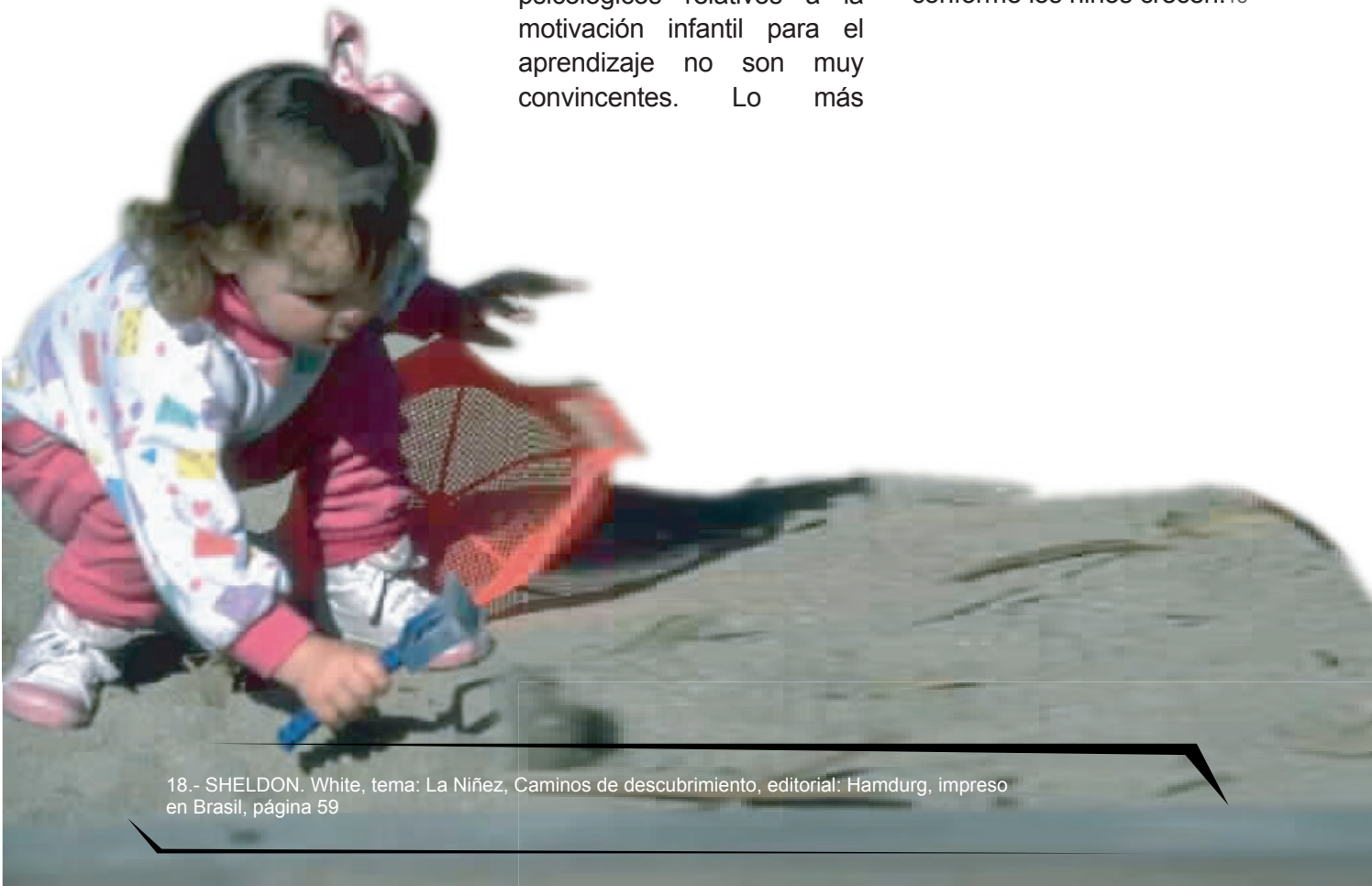
La curiosidad: un acto equilibrador

Los niños actúan en forma dependiente porque tienen una necesidad de dependencia, la búsqueda de conocimiento constituye un continuo intento por alcanzar un balance mental o equilibrio. La ventaja de pensar así es que podría explicar el hecho de que los motivos infantiles cambian conforme los niños crecen.

(Las personas en favor de la educación abierta generalmente aprueban con firmeza la teoría de Piaget.) Pero un problema con el motivo de la curiosidad es que resulta extrañamente imperialista. Si los adultos fueran incitados a explorar y explicar todas esas cosas que los rodean y que no entienden bien, tendrían una existencia problemática. Si hemos de aceptar la curiosidad como un motivo primordial del comportamiento humano, entonces necesitamos, por lo menos, cierto tipo de contra-motivo para explicar por qué no todos estamos perdidos para siempre en esta problemática.

La mayoría de los informes psicológicos relativos a la motivación infantil para el aprendizaje no son muy convincentes. Lo más

que hacen es señalar un nombre: se supone que el niño tiene tratos, facultades, necesidades o mecanismos, cada uno con su propio objetivo y que estos se explican- cuando se les pone un nombre. De tal manera, se dice que estos niños actúan en forma dependiente porque tienen una necesidad de referencia, lo cual casi no nos dice nada. Algo en favor de Piaget: se esfuerza por dar una mejor explicación de los motivos de la curiosidad infantil. Sostiene que su búsqueda de conocimiento constituye un continuo intento por alcanzar un balance mental o equilibrio. La ventaja de pensar así es que podría explicar el hecho de que los motivos infantiles cambian conforme los niños crecen.¹⁸



1.2.5

Psicomotricidad

La psicomotricidad, es el dominio del cuerpo, la capacidad de estructurar el espacio en el que se realizarán movimientos, es la capacidad de pensar lo que quiere y no hacer a voluntad.

Psicomotricidad en preescolar.

El niño descubre el mundo de los objetos mediante el movimiento, pero el descubrimiento de los objetos tan sólo será válido cuando sea capaz de coger y dejar con voluntad, cuando haya adquirido el concepto de distancia entre él y el objeto manipulado y cuando este objeto ya no forme parte

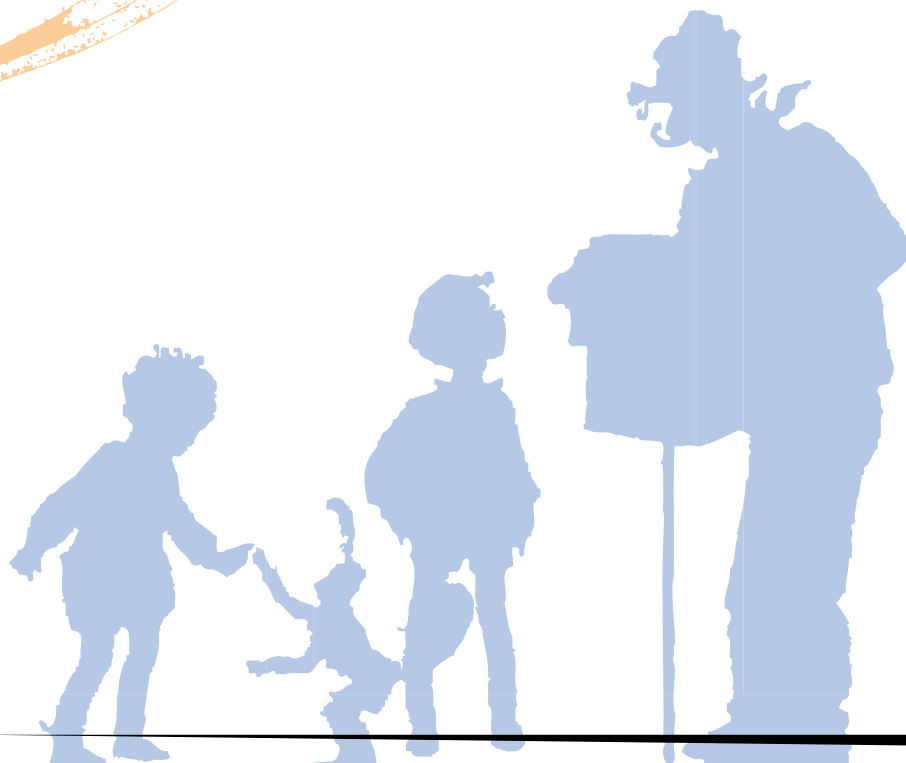
de su actividad corporal. Por consiguiente de objeto acción pasa a ser objeto experimentación.

En síntesis la psicomotricidad es una resultante compleja que implica no solamente las estructuras sensoriales, motrices e intelectuales, sino también los procesos que coordinan y ordenan progresivamente los resultados de estas estructuras. 19

El período concreto

El niño domina el lenguaje y operaciones concretas, que le permitirá el desarrollo cognitivo posterior, se desarrolla a partir de los 7 a los 11 años, realiza operaciones mentales para comprender nociones básicas de clasificación, seriación, velocidad, tiempo, y el concepto de número, de 11 a 15 posee la capacidad de abstracción y

estructuración de una realidad según pensamientos lógicos crea, se plantea problemas y busca solucionarlos según una deducción más compleja de la realidad, el crecimiento está referido a cambios como el peso o estatura; por el contrario, el desarrollo, es una progresión ordenada a niveles cada vez más altos, es la acumulación de información.



1.2.6 Aprendizaje de la señalización vial en los niños (Homólogos)

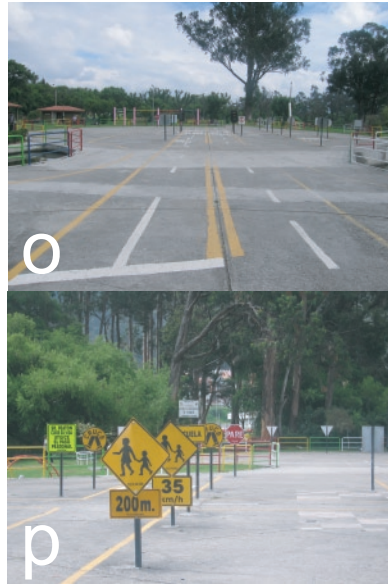


m.- Fuente: imagen adquirida de la página web: <http://www.isev.com.ar/uploads/Eltransitoenjuego.pdf>, página 1



n.- Fuente: imagen de la inauguración de la campaña "el semaforito"

1.- Metodología aplicada en la Escuela de Rosario Provincia de Santa Fé Argentina. Se desarrolla a través de talleres en los que se crea situaciones didácticas que permiten a los alumnos observar, analizar, interactuar, formular hipótesis,



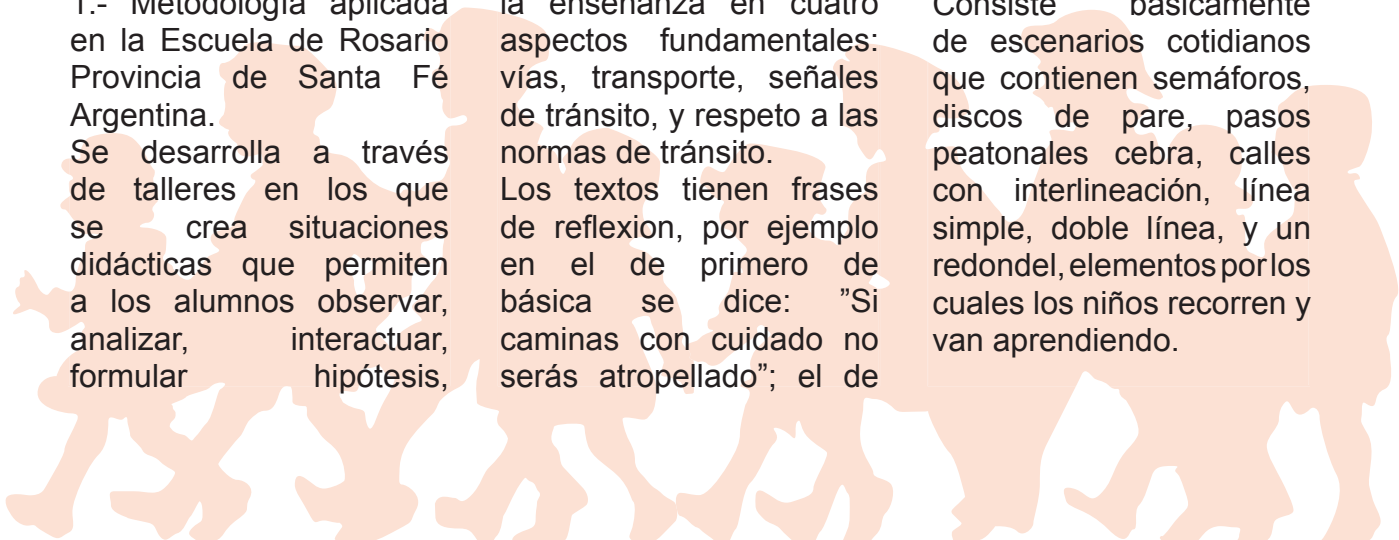
o, p.- Fuentes: imágenes adquiridas del parque del Paraíso el día 13 de Enero del 2007

informarse, experimentar, contrastar hipótesis, practicar los aprendizajes y poder transferirlos a otras situaciones. Educación Vial, asesoran técnicamente en el desarrollo de las acciones comentadas.

2.- Metodología aplicada en escuelas de Cuenca. "Semaforito", 100 mil ejemplares de la serie de textos, se los entrego de forma gratuita, los mismos que reúnen las condiciones técnico-pedagógicas, dirigidos a la enseñanza en cuatro aspectos fundamentales: vías, transporte, señales de tránsito, y respeto a las normas de tránsito. Los textos tienen frases de reflexión, por ejemplo en el de primero de básica se dice: "Si caminas con cuidado no serás atropellado"; el de

segundo: "Tomadito de las manos a vivir por muchos años"; el del tercer año dice: "Respetando las normas de seguridad, peatones y conductores tendremos felicidad". Es por ello que hay que partir con la educación sobre tránsito desde los más pequeños, para que cuando estén grandes se respeten las leyes de tránsito naturalmente y con eso se estará salvando muchas vidas.

3.- Metodología aplicada en el Parque el Paraíso para Escuelas de Cuenca. En el sector del parque el Paraíso se encuentra una instalación para enseñar la señalización vial a niños el cual pertenece a la Dirección Nacional de Tránsito de Cuenca el cual tiene por objetivo enseñar de una forma nueva la señalización vial. Esta instalación funciona de una forma voluntaria, las escuelas interesadas en participar de estas instrucciones debe comunicarse con este programa y hacer una visita a la instalación. Consiste básicamente de escenarios cotidianos que contienen semáforos, discos de pare, pasos peatonales, cebras, calles con interlineación, línea simple, doble línea, y un redondel, elementos por los cuales los niños recorren y van aprendiendo.



1.2.7

Conclusión de una entrevista realizada a un profesional que conoce sobre el tema de la educación en niños



q.-Lic. Sonia Landy

La curiosidad por conocer algo nuevo sería un motivador del aprendizaje, imitar a sus hermanos, tienden a ir por lo desconocido, afición al nuevo trato pasan de niños a jóvenes.

Los juegos preferidos en los niños de 10 a 12 años, aparte del fútbol, se inclinan a juegos como el ajedrez, en esta edad se les enseña con barajas las matemáticas, juegan con rompecabezas, usan muy poco la investigación. Los elementos constructivos debe tener un juego para niños de 10 a 12 años serían colores vivos, llamativos, piezas sólidas, materiales como madera, les gusta mucho el manejo con plastilina, tienden a ver desarmar, algunos les

gusta que sean juegos fáciles y a otros les gusta lo contrario que sea algo complicado.

La forma adecuada para el aprendizaje de la señalización vial en los niños, sería hacerles conocer las diferentes señales de tránsito, recalcándoles una y otra vez, hacer representaciones de las vías, un recorrido corto por los alrededores a que reconozcan las diferentes señales. Según la Profesora Sonia Landy a los niños si le gustaría un juego de mesa en el cual aprenda la señalización vial por que aprendería de una forma más dinámica, al mismo tiempo que sociabilizan con los compañeros.

erdes
turno



★ 1.3 ★
El juego y el
Aprendizaje



1.3.1 El juego concepto

Los romanos inventaron la palabra ludo, que significa jugar, en consecuencia a todo lo relacionado con el juego se lo denomina lúdico. Jugar es hacer algo por placer, por el simple gusto de entretenerse; dando resultado un espíritu de alegría y diversión, atrae el interés y provoca entusiasmo.

1.3.2 Actividad lúdica

El niño cuando juega experimenta angustia, alegría, ya que para ganar un juego alguien tiene que perder. A los pocos meses el niño juega con su cuerpo, juega con sus ojos, al cerrarlos y abrirlos: ve a su alrededor y luego ya no lo ve.

El ludo o juego, le permite al niño simbolizar un encierro inicial en el que la apertura hacia el mundo surge del azar: el dado. Una vez que ha salido de su casilla, recorre un camino salvando obstáculos o recibiendo ventajas. Este camino es el símbolo del que recorrerá en la vida real hasta llegar al éxito o al fracaso. Sólo podrá decidir si sacará sus cuatro fichas desde el principio o economizará alguna para una posible estrategia final. De este modo simboliza el manejo de sus fuerzas en esta lucha de adaptación y conquista del mundo.²⁰

1.3.3 Aporte de el juego en el aprendizaje

Pese a distintas y variadas interpretaciones del concepto del aprendizaje en el juego podemos conceptualizarlo como una actividad fundamental que se desarrolla en la infancia.

El juego expresivo:

- Una liberación de energías sobrantes (H. Spencer).
- Una tendencia atávica (Stanley Hall).
- Un ejercicio de preparación para la vida adulta (K. Groos)
- Un esfuerzo continuado de superación (Chateau),



Juegos cooperativos y comunicación

Cuando el niño juega con los demás, inicia el camino de la socialización. Se comunicará con sus compañeros en un intento de hallar solución a inquietudes comunes, de la expresión a la creatividad sólo hay un paso, un individuo descubre su persona sólo cuando se muestra creador.

Al intentar realizar un recorrido a través de la actividad lúdica del niño, a lo largo de su infancia, podemos situarnos en una doble perspectiva determinada por el papel del juego y por la participación de los niños. En el primer caso, distinguimos un nivel inicial en el que el juego constituye una actividad sensoriomotriz y de exploración funcional, centrada en el descubrimiento de las propias posibilidades de movimiento y de manejo de objetos. Más tarde, el simbolismo se impondrá como característica principal del juego del niño, situándose, entre los dos y los cinco años, la etapa en la que cobran

mayor importancia esas formas de juego en las que la imaginación de los pequeños transforma objetos, cambia roles, modifica, en resumen, la realidad. La dimensión del juego como actividad socializante con relaciones de cooperación, empezará a destacar en los últimos años de la educación infantil, sin que ello signifique la desaparición del simbolismo. Si nos remitimos a la participación, observaremos que en las primeras edades el niño juega solo, y cuando juega entre los demás lo hace independientemente en lo que conocemos como juego de comportamiento.²¹

Imitación, juego y reglas

El pensamiento preconceptual es el resultado de un equilibrio entre la asimilación y la acomodación, el juego y la imitación revelan el predominio de una u otra.

En la inteligencia sensoriomotriz, los preconceptos, el pensamiento intuitivo y, finalmente, en el pensamiento operativo, vemos otras tantas adaptaciones sucesivas al ambiente. Pero, cuando un niño en el estadio preconceptual no puede comprender inmediatamente una nueva experiencia, la asimila a la fantasía, sin acomodarla, o acomoda su actividad o su representación a modelos,

mediante la imitación, el dibujo, etc., sin asimilarlos en seguida. A medida que el niño pasa a los estadios subsiguientes, aumentan las tentativas de adaptarse al ambiente, mientras que el juego simbólico y la imitación representativa se toman menos frecuentes.²²

21.- ARRIBAS.Teresa , título:La educación infantil, editorial: Paidotribo Barcelona España 1988, tomo 2, página 55

22.- BEARD. Ruth, tema: Psicología Evolutiva de Piaget, código: 01681, editorial Kapelusz Buenos Aires Argentina, Septiembre de 1971, página 50

Clasificación de los juegos

Los juegos de mesa son un divertido pasatiempo para practicar en familia y con amigos.

Clasificación de los juegos

“Juegos tradicionales:

-Son los juegos más comunes que se conocen como: Ajedrez, Parqués, Monopolio, Dominó, Scrabble, Batalla naval, Stratego, Póker (y otros juegos de cartas), etc. Estos juegos son los más comunes en el medio.

Eurojuegos

El propósito de estos juegos es integrar a familias mediante juegos temáticos, accesibles y

relativamente cortos pero altamente estratégicos y sin la abundancia del factor suerte, como el Monopolio, también utilizar un vínculo temático para motivar a los jugadores, pero desarrollando una mecánica abstracta y poco realista, lo que permite un agrado de táctica y estrategia.

Ejemplos. El Grande, Tigris y Eufrates, Ticket To Ride, Princes of Florence, Tikal, Modern Art, Caylus.

Juegos de Rol, guerra y simulación

Se pretende simular algún mundo ficticio o real, como una guerra mundial o situación histórica, política o económica, ciencia ficción

o terror, se requiere cierta dedicación y tiempo por parte de los jugadores.

Ejemplos: Dungeons and Dragons, Warhammer, Diplomacy, Shadowrun, Vampire, 7 Ages, Axis and Allies, Twilight Imperium.

Juegos abstractos

En estos juegos se requiere habilidad mental (memoria, lógica, creatividad, etc.), generalmente son para dos jugadores.

Ejemplos representativos: Go, Ajedrez, Othello, Backgammon, GIPF Project, Blokus.”²³



1.3.4 Análisis de los juegos de mesa: Monopolio, Clue, Escaleras y Serpientes (Homólogos)



Monopolio

De tres a seis jugadores, juego de mesa, se trata de llevar al oponente a la bancarrota obligándolo a pagar alquileres. Elementos: un tablero, dos dados, veintiocho propiedades, fichas de metal; un barco, un auto, una plancha, una carretilla, un jinete sobre el caballo, un perro.

Se tira los dos dados y avanza alrededor del tablero en la dirección de la flecha. La casilla sobre la que se caiga determinará lo que se debe hacer. Más de un peón puede estar a la vez sobre la misma casilla. Puede hacer una de las siguientes cosas dependiendo de la casilla sobre se haya caído.

- Comprar Solares u otras Propiedades.

- Pagar alquileres por haber caído en la Propiedad de otro jugador.

- Pagar impuestos.

- Carta de Suerte o Caja de Comunidad.

- Ir a la Cárcel.

- Aparcar gratuitamente.

- Cobrar 200€.

- Estar en la cárcel de visita.

- En la primera vuelta no se compra.

- Dobles, si se saca dobles

con los dados, el peón se mueve el número de casillas correspondiente, y se hace lo que determina la casilla sobre la que se ha caído. Si se saca dobles tres veces seguidas, se debe ir a la Cárcel.

El primer jugador que se quede en bancarrota se retira de la partida, el jugador más rico gana.



Clue

De tres a seis jugadores, juego de mesa de misterio hay que resolver un asesinato, en el que cada jugador es un personaje dentro de la mansión de Mr. Boddy Tudor. Los jugadores nombran un sospechoso, un lugar y un arma para tratar de resolver el crimen.

A base de pistas que irán apareciendo a lo largo del juego, se tiene que descubrir al asesino, el motivo, el arma y el lugar del crimen.

Elementos: tablero que representa el plano de una casa, dados, bloc de notas, cartas y fichas de colores.

Cada participante tiene que llevar a cabo su propia investigación para identificar, quién es el asesino, antes que sus compañeros de juego, lo hagan.

Los tres elementos necesarios para resolver el crimen: la identidad del asesino, el tipo de arma usado y el lugar en que se cometió el asesinato.

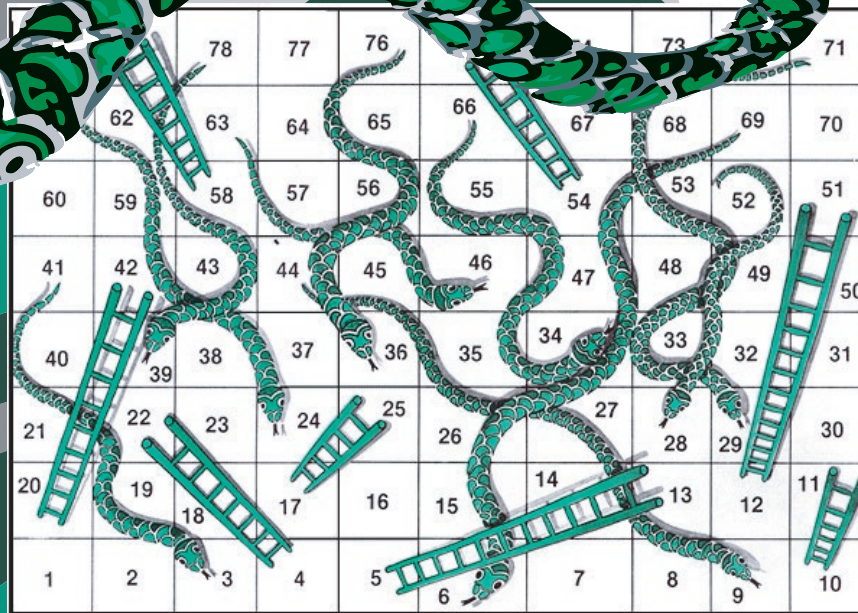
El tablero, tiene nueve habitaciones y bastantes corredores, distribuidos alrededor de una escalera

central. Las nueve habitaciones son los posibles lugares del crimen: el vestíbulo y desde él, siguiendo las agujas del reloj, el salón, el comedor, la cocina, la sala de música, el invernadero, la sala de billar, la biblioteca y el estudio. Armas empleadas son seis: el puñal, el candelabro, la pistola,

la llave inglesa, la tubería y la cuerda.

Protagonistas del juego: los sospechosos son: el Coronel Rubio, la señorita Amapola, la señora Blanco, cocinera de la villa, el padre Prado, el profesor Mora, arqueólogo y la señora Celeste.

Serpientes y escaleras



Para jugar debe escribirse en papeles los números del 1 al 6 y ponerlos en un lugar donde se pueda coger el papel. Cada jugador usará como ficha una piedra o elemento como ficha pero deben ser diferentes.

Por turnos, los jugadores toman un papelito, avanzan tantos lugares como el número que obtuvo y luego regresa el papel a su lugar.

Si alguien llega a un casillero que tenga la cola de la serpiente deberá regresar hasta el casillero donde esté la cabeza. Y quien llegue a la base de la escalera, pasará al casillero donde termina.

Entonces le toca el turno al próximo jugador.

Gana quien alcance primero al casillero con el número 80, y llegue con las casillas justas.

Si el número que sacó en la última jugada es mayor que el que necesitaba, deberá mover la ficha hacia atrás tantos lugares como los números de más que sacó, y volver a sacar número hasta ganar.

Los demás jugadores siguen el juego, para clasificarse en segundo y tercer lugar.



1.3.5 Resultados de las encuestas realizadas a niños de 10 a 12 años en la Escuela Asunción

El estudio de mercado fue realizado a niños que oscilan entre las edades de 10 a 12 años, debido a que en esta edad los niños están en capacidad de asimilar reglas y ponerlas en práctica, al igual que relacionarse con otros compañeros para jugar, esta encuesta fue realizada a los alumnos de la escuela Asunción, debido a que se realiza el primer juego como plan piloto para ver la eficacia del proyecto y después ampliarlo a la comunidad.

- En la pregunta número uno el 100% de los niños encuestados respondieron que si les gusta los juegos de mesa, en consecuencia el desarrollo del proyecto dara buenos resultados.

- En la pregunta número dos el 73.3% de los niños escogieron la opción a) les gusta mas el Monopolio, el

11,11% escogió la opción b) el Clue y el 15,5% escogió la opción c) Escaleras y Serpientes.

En la explicación del porque escogen el juego ganador a), podemos deducir que a los niños les gusta el manejo de tarjetas, de dados, les gusta tener el poder de adquisición, de dinero, ir recorriendo y aprendiendo nuevas cosas, por que les entretiene en esos momentos familiares, de ocio, o recreación. Por los resultados obtenidos para diseñar el juego de mesa me basaré en los rasgos más importantes del monopolio.

- En la pregunta número tres el 100% de los niños escogieron la opción a) si conocen las señales de tránsito, es difícil saber a ciencia cierta si los niños conocen todas las señales de tránsito, por lo cual tratare de utilizar las señales de tránsito menos convencionales en unión con las cotidianas para reforzar conocimientos.

- En la pregunta número cuatro el 100% de los niños creen que si es importante conocer las señales de tránsito, esta respuesta es buena por que hay interés y consciencia de la importancia que tiene conocer las señales de tránsito.

- En la pregunta número cinco el 91,2% de los niños si les gustaría un juego que les enseñe sobre las señales de tránsito, si el juego se enfoca de una manera agradable dentro de lo que en la forma, función y la tecnología el juego será un gran éxito.

MODELO DE LA ENCUESTA REALIZADA

1.- ¿Te gustan los juegos de mesa?

- a) Si
- b) No

2.- ¿Cuál es su juego preferido?

- a) Monopolio
- b) Clue
- c) Escaleras y serpientes

¿Porque?

3.- ¿Conoces las señales de tránsito?

- a) Si
- b) No

4.- ¿Crees que es importante conocerlas?

- a) Si
- b) No

5.- ¿Te gustaría un juego de mesa que te enseñe acerca de las señales de tránsito?

- a) Si
- b) No

erdes
turno

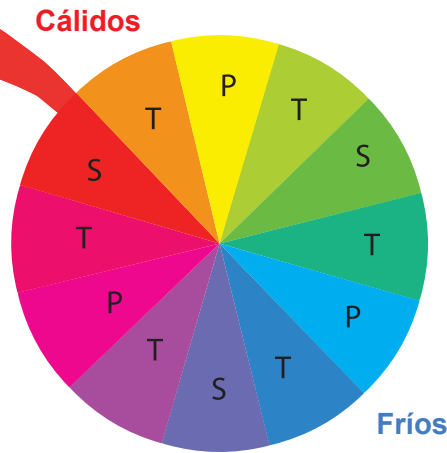


★ 1.4 ★
Diseño
Gráfico

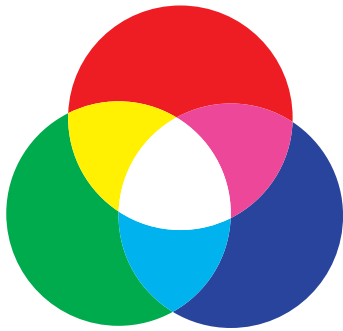


1.4.1 Color

El color posee una expresión específica, el color nos sensibiliza, todos percibimos una reacción física ante la sensación que produce un color, como la de frío en una habitación pintada de azul o la de calor en otra pintada de rojo.



Gama de Colores Pigmento



Color Luz

Colores luz o RGB, generalmente son usados para diseños de páginas web, visualizaciones en pantallas.

“En la psicología de los colores están basadas ciertas relaciones de estos con formas geométricas y símbolos. Los colores cálidos se consideran como estimulantes, alegres y hasta excitantes y los fríos como tranquilos, sedantes y en algunos casos deprimentes. Aunque estas determinaciones son puramente subjetivas y debidas a la interpretación personal,



Color Pigmento

Colores pigmento o CMYK, usados para impresión en ploters, impresión en laser.

todas las investigaciones han demostrado que son corrientes en la mayoría de los individuos, y están determinadas por reacciones inconscientes de estos, y también por diversas asociaciones que tienen relación con la naturaleza”. 25

Significación de los colores:

-El amarillo es el color que se relaciona con el sol y significa luz radiante, alegría y estímulo.

-El rojo está relacionado con el fuego y sugiere calor y excitación.

-El azul, color del cielo y el agua es serenidad, infinito y frialdad.

-El naranja, mezcla de amarillo y rojo, tiene las cualidades de estos, aunque en menor grado.

-El verde, color de los prados húmedos, es fresco, tranquilo y reconfortante.

-El violeta es madurez, y en un matiz claro expresa delicadeza.

1.4.2 La ilustración, Ilustraciones para niños de 9 a 10 años o más

Los estilos como el realismo, lo extraño y fantástico, le da al diseñador amplias posibilidades de presentar imágenes gráficas en formas originales. La ilustración en color ha evolucionado hasta incluir el uso de muchos medios distintos. Aunque los mismos tienden a producir sus propios estilos, también pueden aplicarse a imágenes del pasado.

Las ilustraciones pueden variar por completo el panorama; el niño de esta edad puede participar de unos gustos completamente realistas; le interesan las cosas que puedan tener visos de verosimilitud o el realismo de las historias.

“Las ilustraciones que se dibujen para estos lectores; que ya no leen cuentos, sino narraciones “para muchachos”, deberán ser en la mayoría de los casos,

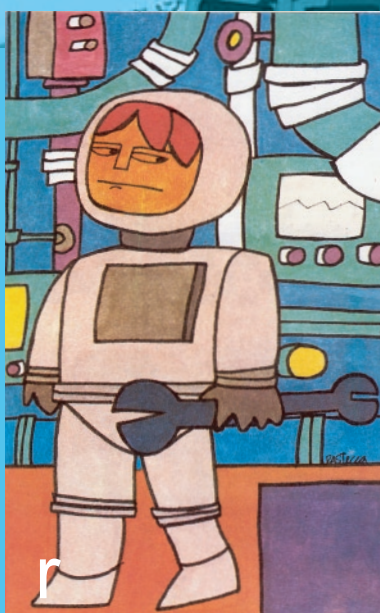
realistas; dentro de la línea de historietas o comics”.²⁴

En esta edad interesan cierto tipo de narraciones más o menos fantásticas, asentadas en orígenes históricos y mitológicos, que pueden ilustrarse mediante dibujos.

En los libros infantiles tiene más importancia la ilustración que el texto; el efecto visual es siempre más decisivo en el niño que la palabra impresa.

El color es una de las atracciones principales de la ilustración infantil, los colores, por su propia cualidad y aunque sean en simples manchas, le divierten y sirven para despertar su interés.

En la ilustración infantil habrá de ser el color vivo, pero sin que esto quiera decir que los esquemas sean excesivamente contrastados y de colores puros, ya que el niño tiene un sentido innato del color que, en ocasiones,



r.-Fuente: Libro de Baeza Mario, ediciones Ceac Barcelona España, Dibujando para niños 4ta edición noviembre de 1984, Código 59974, página 114



24.- Autor: Baeza Mario, ediciones Ceac Barcelona España, Dibujando para niños 4ta edición noviembre de 1984, Código 59974, página 114



En estos seis colores básicos se comprenden toda la enorme variedad de matices que pueden ser obtenidos por las mezclas entre ellos y también por la de cada uno con blanco y negro; cada una de estas variaciones participa del carácter los colores de que proceden, aunque con predominio de aquel que intervenga en mayor proporción.

El blanco es pureza y candor; el negro, tristeza y duelo; el gris, resignación; el pardo; madurez; el oro, riqueza y opulencia; y la plata, nobleza y distinción.

Los colores que tienen una mayor potencia de excitación, son rojo, rojo-naranja y naranja, los mas tranquilos, los azules y azules verdes o violáceos.

Un azul turquesa es algo más inquieto que un azul ultramar, por la intervención en el primero del amarillo y en el segundo del azul, que lo hace derivar al violeta.

Los colores mas sedantes y confortables en decoración son los verdes, azules claros y violetas claros, los matices crema, marfil, beige, gamuza, y otros de cualidad cálida, son alegres, y tienen cierta acción estimulante, pero tanto unos como otros, deben ser usados en áreas amplias y adecuadamente o acentos o pequeñas áreas de animación.

Los colores expresan estados anímicos y emociones de muy concreta significación psíquica, también ejercen acción fisiológica.

La iluminación juega un papel importante en el resultado final del diseño. Aparte de la iluminación real que tendrá la figura en el lugar donde se observe se podrá buscar a través de su la ointura efectos de iluminación. Con ellos se podrá o mitigar las formas creando efectos más "artísticos".

Con la iluminación se podrá decidir en donde se quiere que se concentre el foco de atención cuando el observador

contemple una figura, pero en función de la se puede decir que elementos se quiere que destaquen en nuestra figura.

Los colores oscuros absorben una mayor cantidad de luz, por lo que su iluminación siempre ha de ser más sutil y delicada. Pensemos en un paño azul marino. Si hacemos muchas subidas de color y muy contrastadas ofrecerá un resultado final bastante irreal. En estos colores las subidas han de ser suaves y tirando a escasas. Por el contrario los colores claros siempre ofrecen más posibilidades a la hora de tratar los contrastes.

Cuando vemos las figuras que aparecen en las revistas debemos ser conscientes de lo mucho o lo poco que puede hacer la fotografía por una figura. En algunos casos una pieza maravillosamente pintada puede perder sus matices en la foto. El caso contrario también es posible, es decir, una pieza correctamente pintada puede parecer mejor con un buen tratamiento fotográfico.



1.4.3 Colores Señaléticos

Los colores que se utilizan en las señales de tránsito verticales son:

“AMARILLO. Se utilizará como fondo para las señales de prevención.

NARANJA. Se utilizará como fondo para las señales en zonas de construcción y mantenimiento de calles y carreteras.

AZUL. Se utilizará como fondo en las señales para servicios auxiliares al conductor y en las señales informativas direccionales urbanas. También se empleará como fondo en las señales turísticas.

BLANCO. Se utilizará como fondo para las señales de reglamentación así como para las leyendas o símbolos de las señales informativas tanto urbanas como rurales y en la palabra «PARE». También se empleará como fondo de señales informativas en carreteras secundarias.

NEGRO. Se utilizará como fondo en las señales informativas de dirección de tránsito así como en los símbolos y leyendas de las

señales de reglamentación, prevención, construcción y mantenimiento.

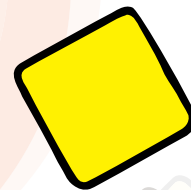
MARRÓN. Puede ser utilizado como fondo para señales guías de lugares turísticos, centros de recreo e interés cultural.

ROJO. Se utilizará como fondo en las señales de «PARE», «NO ENTRE», en el borde de la señal «CEDA EL PASO» y diagonales en las señales de reglamentación.

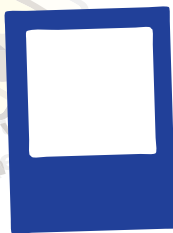
VERDE. Se utilizará como fondo en las señales de información en carreteras principales y autopistas. También puede emplearse para señales que contengan mensajes de índole ecológico”.²⁶



prohibición



prevención



informativa



peligro



restricción

1.4.4

El comic

Algunos críticos mantienen que las primitivas pinturas rupestres, los jeroglíficos egipcios, los dibujos de las civilizaciones precolombinas, como el lienzo mexicano de Tlaxcala, y también la Columna Trajana, en Roma, se cuentan entre los antecesores del cómic, pero su historia se relaciona más correctamente con la de la imprenta y la caricatura. Las ilustraciones se hicieron especialmente complicadas con las técnicas de grabado e impresión de letras en toda Europa.

En Estados Unidos a finales de la segunda guerra mundial, el pueblo americano se encuentra conmocionado por los perjuicios que le ha traído la guerra, los medios de comunicación solo hablan de esto y en los periódicos solo se ven noticias políticas, noticias de negocios y pequeñas caricaturas

humorísticas y sarcásticas de los acontecimientos más importantes. Poco a poco comienzan a surgir historietas de personajes comunes y corrientes que se caracterizaban por ser héroes, historietas de soldados de guerra. A mediados de los 30 surgen pequeñas compañías como all star comics, action comics, o detective comics. Las historias comienzan a subir de calidad, los escritores y dibujantes adquieren un estilo característico del comic al que ahora se le llama americano y surgen historias de detectives, científicos y personajes más atractivos y con habilidades superiores a las humanas, siempre salvando al planeta o a su comunidad de una catástrofe mayor. En 1938 llegan "superhéroes" como Flash, La Mujer Maravilla, El Fantasma, Superman y un par de años después Batman. Estas historias fueron sumamente criticadas y los expertos en el tema decían que nunca iban a tener éxito (cosa que no es cierta) ciertos grupos sociales no los aceptaron y fue por eso que se les destino estos comics a los niños, las historias se tuvieron que adaptar a un criterio menos

amplio. En el comic americano los superhéroes siempre se meten en grandes líos y son los únicos capaces de salvar al planeta y en ocasiones al universo, están rodeados de enemigos, locos, maniacos o con grandes complejos, pero aun así nos impresionan y envuelven en sus maravillosas historias, dibujos y aventuras sin saber que nos depara el futuro.

El comic americano

Se origina en los Estados Unidos de América alrededor de los años 30, aunque ya existían ciertos precedentes del 9º arte. Comenzaron a salir de los periódicos para ser publicados en sus propias revistas. Se puede denominar como "estilo americano" al que posee sus mismas características, cada país tiene sus propios rasgos aun si están imitando a los demás.

La historieta gráfica o cómic consiste en la narración de una historia a través de una sucesión de ilustraciones que se completan con un texto escrito. También hay historietas mudas, sin texto.²⁷

1.4. 5 Tipografía

El texto se convierte en un elemento importante al momento de diseñar para los diferentes usuarios, el formato define la estructura de jerarquización que tendrá el contenido.

Elementos que determinan la legibilidad:

- Familia Tipográfica
- Tamaño de la fuente
- Interletrado e interlineado
- Ancho de columna
- Color

La tipografía puede darle al diseño un atractivo distintivo y exclusivo. Cuando la tarea del diseñador consiste en crear un estilo que se adapte a un producto o servicio, puede optarse por un tipo de letra del pasado y aplicarlo en un contexto nuevo y moderno.

Desde el origen de la imprenta hasta nuestros días los estilos y los nombres de los caracteres tipográficos han evolucionado.

Clasificación de los tipos de letra:

- Serif
- Sans serif o de palo seco

Tipografías con serif: Los tipos de caracteres, pueden incluir adornos en sus extremos, estos adornos en sus terminaciones, se denominan serif o serifa.

Tipografías sans serif o de palo seco: Es la tipografía que no contiene estos adornos, comúnmente llamada sanserif o (sin serifa), éstas no tienen serif y actualmente se utilizan en muchos tipos de publicaciones de texto impreso.



Imagen de una serifa.



Imagen sin serifa o sans serif

“Las terminales, son las serifa inferiores de un tipo, y las formas más comunes de una terminal las clasificamos como: lapidaria, veneciana, de transición, bodoniana,

lineal, egipcia, de fantasía, medieval, de escritura y adornada.

Clasificación de las familias tipográficas:



Las serif se clasifican en las siguientes clases: Romanas Antiguas, Romanas de Transición, Romanas Modernas y Egipcias.

Las sans serif se clasifican como: Grotescas, Neogóticas, Geométricas y humanísticas.

Las inglesas o manuscritas.



Este tipo caligráfico se encuentra representada a pluma y pincel.”²⁸

“La familia de letra inglesa, como la gótica es una reliquia de tiempos pasados, cuando el rey Jorge IV de Inglaterra se le ocurrió un día del año 1700, solicitarle al fundidor francés Firmín Didot una letra manuscrita, imitando la inglesa manuscrita.

Las cursivas inglesas nacen de la escritura común con pluma de acero derivada del siglo XIX. Destacamos entre ellas: las Snell English o las Kuenstler.

Las letras ornamentadas



Las inglesas o manuscritas.

Las del tipo decorativas no pertenecen a ninguna clasificación exacta. La ornamentación de letras y tipos alcanzó su máximo esplendor hacia la primera mitad del siglo pasado, precisamente cuando se inició la litografía industrial. Debido a la fácil talla de la madera, las filigranas y ornamentaciones invadieron al tipo. La ornamentación tipográfica existe desde hace muchos

siglos, primero con las letras capitales adornadas, en los tiempos del Uncial, el Carolingio y el Gótico, más tarde con las capitales del Renacimiento.”²⁸

erdes
turno

Capítulo 2



★ Programación ★



erdes
turno



★ 2.1 ★
Propuesta



2.1.1 Introducción:

El juego está dirigido a niños (10 a 12 años), es didáctico su objetivo principal es para que el niño aprenda las leyes de tránsito, pero de una forma divertida, enseñar la teoría de la señalización vial es un poco aburrida, se diseñará soportes, como un tablero, varias tarjetas informativas, elementos como fichas y dados, los que tendrán información para que el niño aprenda

En el diseño de la tesis me comprometo a diseñar un juego el cual a la vez de enseñar va ha divertir al pequeño usuario, este juego será elaborado con materiales que soporten la manipulación de los niños.





2.1.2 Estilo el Cómic

Es la narración de una historia a través de una sucesión de ilustraciones que se completan con un texto escrito. También hay historietas mudas, sin texto. Para el diseño del juego, usaré el estilo cómic, por que para los niños es más fácil aprender con formas que ven todos los días en la televisión como son los dibujos animados, por las formas amigables y divertidas que usa el cómic, al tener colores, ilustraciones, formas agradables a la vista del niño, crearemos una situación agradable con la cual va a aprender y interactuar con otros niños y lo más importante se va a divertir aprendiendo. En el tablero se usarán los colores señaléticos los que van a informar al niño en el transcurso del juego, como el rojo que es peligro, el amarillo precaución, el azul información, etc. También tendrá una fusión con la ilustración para la

ambientación del juego, de esta manera va a enseñar de una forma divertida a los niños.

Las fichas y cartas usarán la ilustración del cómic con formas amigables y divertidas.

Para esta concreción de diseño me basaré en el cómic americano, el cual tuvo origen en los Estados Unidos de América alrededor de los años 30. Comenzaron a salir de los periódicos para ser publicados en sus propias revistas. Su estética influye mucho en las personas adultas jóvenes y por supuesto en los niños, se basa generalmente que los personajes poseen habilidades superiores a las humanas, siempre salvando al planeta o a su comunidad de una catástrofe mayor, son "superhéroes" como Flash, La Mujer Maravilla, El Fantasma, Superman.



2.1.3 Elementos del juego

Consta de varias partes que las he podido abstraer de los juegos de mesa más comunes como son las cartas, el monopolio, clue, escaleras y serpientes. Realizando una observación e abstraído los siguientes elementos para el juego: tablero, cartas, dados, fichas, elementos que tendrán una función importante en el proceso de aprendizaje del niño. El juego funciona de una manera fácil y educativa para que el niño no se pierda ni se canse. En el tablero se podrá crear situaciones en la que el niño tenga que ir avanzando en el juego, con la intención de se divierta y aprenda la señalización viál mientras va recorriendo por las partes del juego. Tendrá fichas las cuales serán personajes que van a interactuar en el juego, se podrá usar dados como método para ir avanzando en el juego teniendo que ser de fácil manipulación, se usará cartas, o tarjetas

las mismas que tendrán información como las principales señales de tránsito, las que se leerán y permitirán el desarrollo del juego.

Los elementos del juego serán realizados con materiales que no causen daño al niño, ya que a esa edad la curiosidad y manipulación de elementos es fuerte por lo cual no usare elementos como metal que pueden lastimar al niño, mas bien usare elementos flexibles durables de fácil mantenimiento. Para el soportes y fichas se usará elementos de fácil limpieza, para las cartas se usara materiales flexibles y durables, y para los dados un material duro y funcional, se usaran formas amigables y atractivas para que el niño mantenga la atención en el juego, se realizara impresiones en plotter, láser en colores CMYK.



2.1.4 Ilustración

El juego maneja ilustraciones en base al cómic, por que a esta edad lo que el niño observa en la televisión son dibujos y son las formas más atrayentes para él. Se usaran las señales de tránsito lo mas realistas posibles con mínimas variaciones , para que el niño vaya observando, iconifique e identifique las señales de tránsito, los elementos como el tablero, las cartas, dados y fichas tendrán ilustraciones cómic con la mezcla de la señales de tránsito, colores señaléticos manejando estos criterios el niño aprenderá y comunicara de forma efectiva lo que se pretende transmitir “la prevención de accidentes de tránsito”, para realizar estas ilustraciones se usaran los paquetes gráficos como el ilustrador el photoshop que facilitaran el proceso del trabajo, de la estética del comic tomaré los elementos más importantes como la gama cromática, sus trazos simples pero muy expresivos.



2.1.5 Tipografía

Deberá ser legible y comunicativa, con la ayuda de los programas de hoy podremos crear gran variedad de formas y elementos para comunicar lo que necesitamos transmitir, será de las familias serif ya que poseen trazos ágiles atrayentes de la visión, el niño mantendrá su atención y facilitara el proceso de aprendizaje. Para la manipulación de los tipos se usaran la fuentes ya creadas, pudiendo dar alguna variación en sus formas para ambientar, atraer la atención aciertos elementos, en el tablero la tipografía deberá estar en tamaños legibles variando de 14 a 30 puntos para ciertas partes y ciertas funciones del juego como mencionamos se usará las familias serif. Para las tarjetas se usaran letras legibles pero expresivas, en las fichas y dados no se usara tipografía solo ilustración.



2.1.6 Color

Se usara colores vivos debido a que reflejan más la luz y son aquellos que la mirada se fija primero, por consecuencia el niño se sentirá atraído, aparte de usar color vivos también se usaran colores cálidos, colores contrastantes pero en menor proporción, los colores vivos crean una sensación de animación, espontaneidad y dinamismo son los colores que se usan en los juguetes para niños, aportan ideas de diversión, usare colores señaléticos, los cuales me servirán para enseñar a los niños las principales señales y colores que tienen que observar al momento de transitar por la ciudad, de esta manera el niño aprenderá y se sentirá en un espacio atractivo el, cual le enseñara y divertirá, se realizarán impresiones en plotter, láser en colores CMYK.

erdes
turno

Capítulo 3



★ Diseño ★



erdes
turno



★ 3.1 ★
Diseño





3.1.1 Logotipo

Se partió de un personaje urbano (un niño en la ciudad), el cual tiene detalles mediante un manejo tipológico a la gráfica del tablero, es decir, una gráfica ilustrada, con facciones en este icono que lo convierte en un personaje caricaturizado, los detalles en su cara, cabeza y ojos son de gran tamaño para lograr de esta manera un contraste con respecto a la proporción del cuerpo, además, se manejo una expresión amigable, que es de la misma manera que está desarrollado la gráfica de todos los elementos del juego. Los colores que se usaron fueron tonos cálidos; para de esta manera el icono se convierte en un punto de atención en el tablero, llevando de igual manera el estilo de manejo de la grafica.



Propuestas

Fuente utilizada
FLOESAM SMART

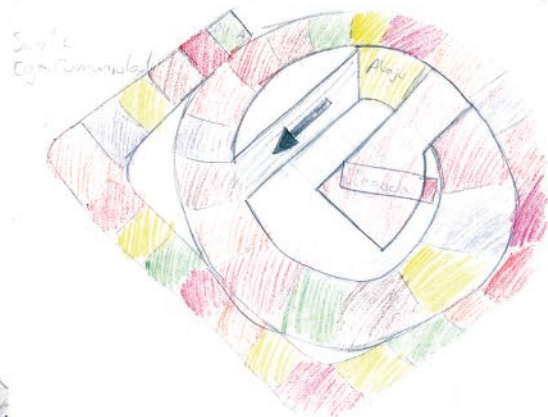
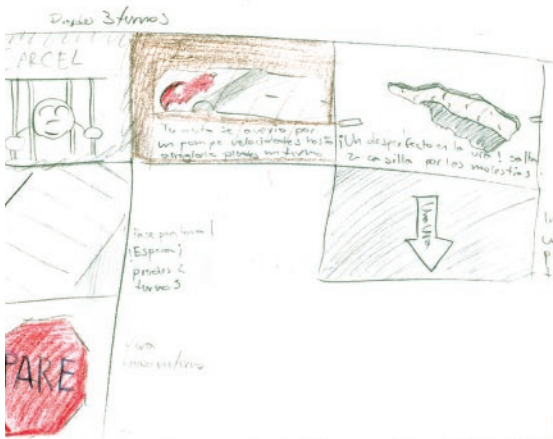
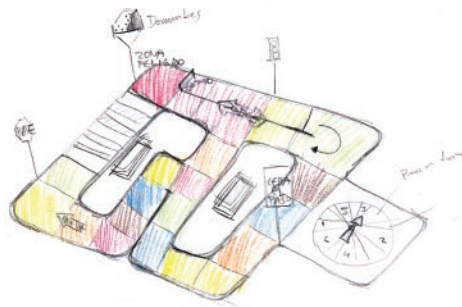
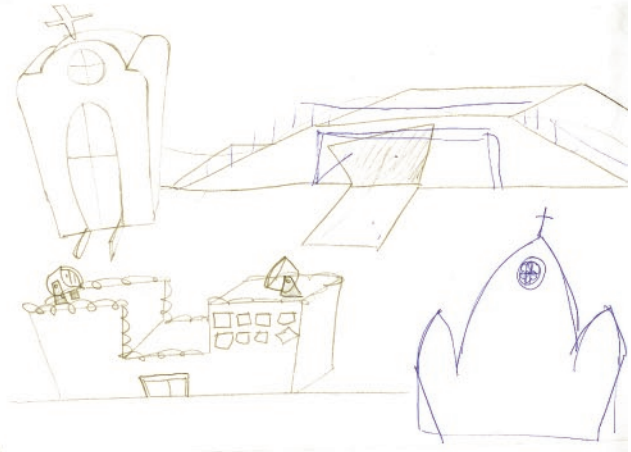
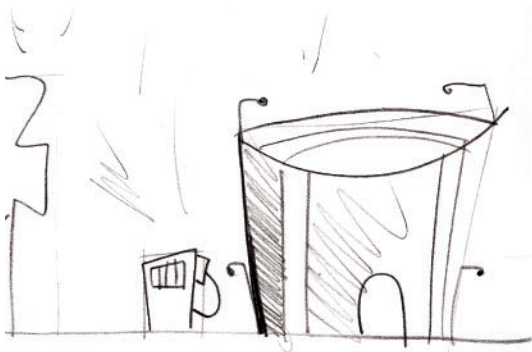
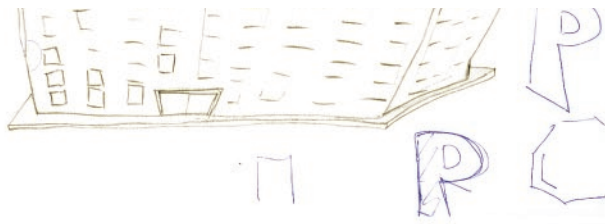
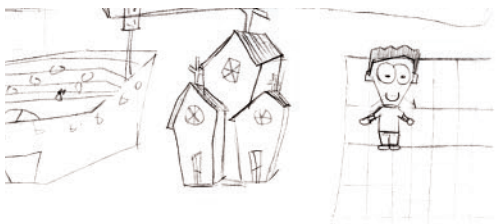


COLORES EN CUATRICROMIA



C=0	C=82	C=100
M=14	M=96	M=100
Y=100	Y=16	Y=100
K=0	K=4	K=100

Diseño del logotipofinal



Bocetos



Bocetos



3.1.2 El juego

La temática del juego consiste en recorrer los diferentes lugares del tablero con el fin de caer en los casilleros, los que contienen iconos de tránsito.



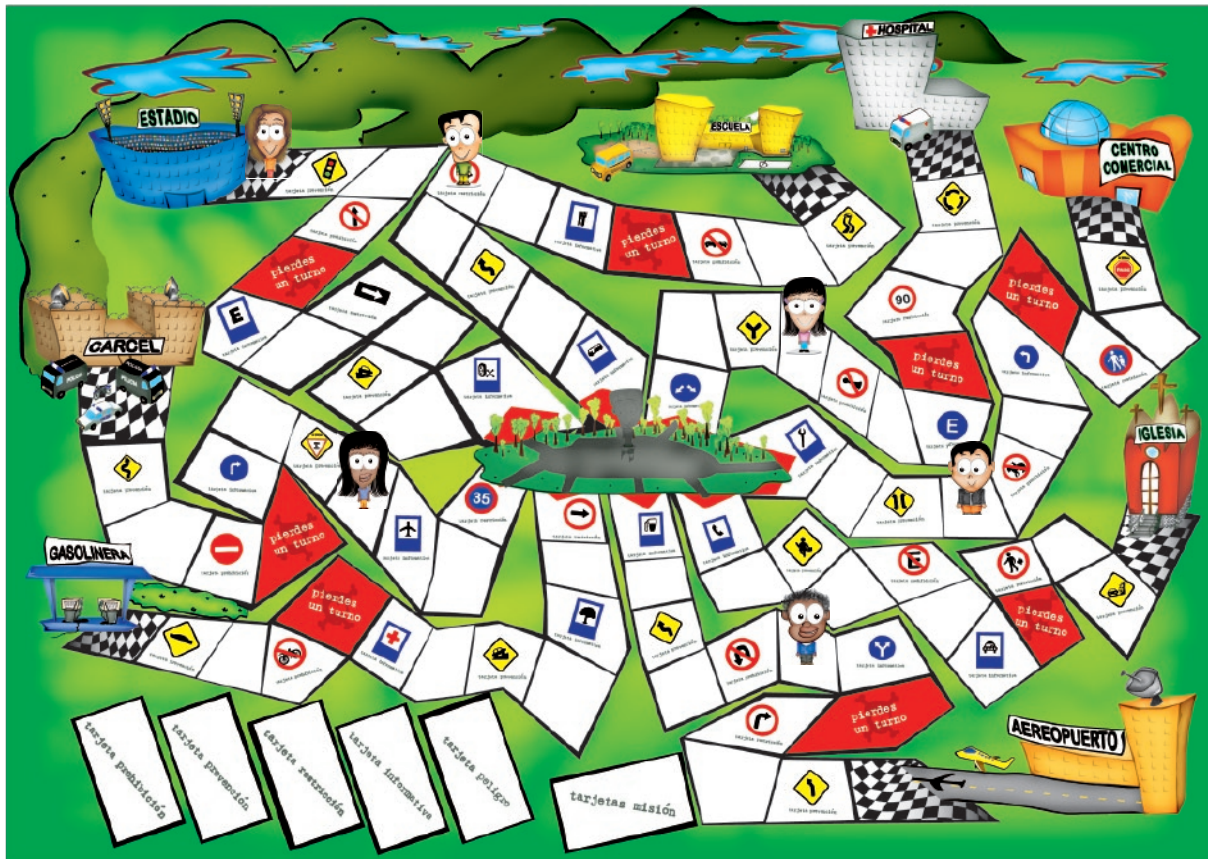
Al momento de situarse en la casilla, se deberá tomar una tarjeta, la que diga en la casilla, se tiene que responder la pregunta y si contesta bien se gana los puntos que están escritos, al fin de cada misión, se comienza otra hasta lograr las 8 misiones de los 8 lugares para terminar el juego. Gana la partida quien logre salir primero del juego, y quedara la clasificación según vayan saliendo del juego, 2 do 3 ero 4to, respectivamente.

3.1.3 Tablero

Tiene como elementos de concreción geométrica las líneas rectas que se unen para crear las diferentes formas como: las casillas, las edificaciones.

En las casillas del tablero están las señales de tránsito, las que en sus ángulos y cortes fueron suavizados con el fin de darle una estética mas amigable a los elementos, estas señales tienen los colores señaléticos. Las edificaciones usan trazos con exageración de la perspectiva con la intención de magnificar estos elementos, y la intención de crear riqueza visual con el fin de despertar el interés del pequeño usuario. Los colores por lo general son calidos con mezcla de colores fríos para darle un correcto contraste, a los elementos.

Es impreso en vinil, en ploter de solventes CMYK, para que el tablero dure, no se manche y se de fácil limpieza, se le va a dar un plastificado transparente de larga durabilidad. De soporte; con las mismas intenciones de durabilidad, limpieza, se lo va a colocar sobre Cintra de 0,4 mm. La longitud total del tablero del juego es de 70 x 50 cm.






3.1.4 Reglas del Juego

Las reglas del juego estan dadas de la siguiente manera:

- La partida de inicio del juego se la realiza desde el punto central(salida).
 - Para iniciar el juego el jugador tendrá que lanzar los dados.
 - Para ver quién sale primero, los participantes tienen que lanzar los dados y sacar el puntaje más alto.
 - El juego se desarrolla en sentido de las manecillas del reloj
 - Obtendrá 20 puntos el que primero logre alcanzar el destino
 - Obtendrá 15 puntos el que llegue en segundo lugar
 - Los que lleguen a partir del tercer lugar obtendrán cinco puntos
 - Cuando el jugador a culminar la misión, tendrá que regresar a la partida para tomar otra misión, de esta manera será el ciclo del juego.
 - Cuando el jugador obtiene la misma tarjeta, es decir cae en el mismo lugar, esta tarjeta pierde su valor puesto que esta ya fue usada
 - Se tiene que llegar al final del juego con los casilleros exactos, de otra manera el jugador rebotaría en los casilleros.
 - Existe un blog para anotar los puntos que se obtiene en el transcurso del juego
- Bonus: si el participante logra hacer 100 pts. con las tarjetas de transito, obtiene gratis una tarjeta de destino.

3.1.5 Tarjetas de tránsito


Son 48 con uso de colores planos, los colores señaléticos. Al derecho la presencia de los colores como el rojo, amarillo, azul, y por unificarlos también el blanco y el negro, al revés un degradado en transparencia del color principal de la tarjeta del derecho, también se usa una leve textura la cual sirve de soporte visual para el texto negro que contiene, por maniobrabilidad, y mantenimiento se le a proporcionado a la tarjeta un doble plastificado.

- a) curva cerrada
- b) cruce ferroviario
- c) cruce peatonal

10 puntos


respuesta correcta: b) cruce ferroviario

- a) curva cerrada
- b) cruce ferroviario
- c) cruce peatonal

15 puntos


respuesta correcta: b) cruce ferroviario

- a) curva cerrada
- b) cruce ferroviario
- c) cruce peatonal

10 puntos


respuesta correcta: b) cruce ferroviario

- a) curva cerrada
- b) cruce ferroviario
- c) cruce peatonal

5 puntos

respuesta correcta: b) cruce ferroviario

- a) curva cerrada
- b) cruce ferroviario
- c) cruce peatonal

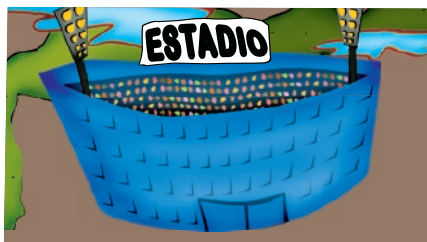
15 puntos

respuesta correcta: b) cruce ferroviario

3.1.6

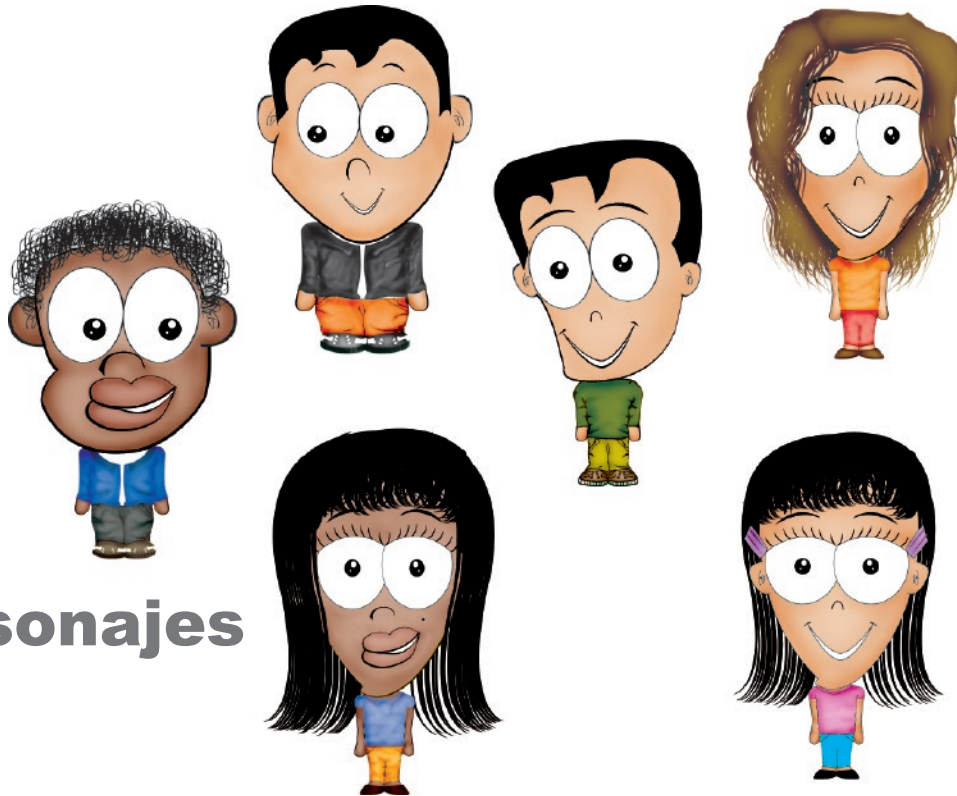
Tarjetas de misión

Son 8 las que contienen misiones hacia a donde se tienen que dirigir los jugadores para desarrollar el juego. La grafica que contienen son los mismos lugares hacia donde se tiene que dirigir. Por maniobrabilidad, y mantenimiento se le a proporcionado a la tarjeta un doble plastificado.



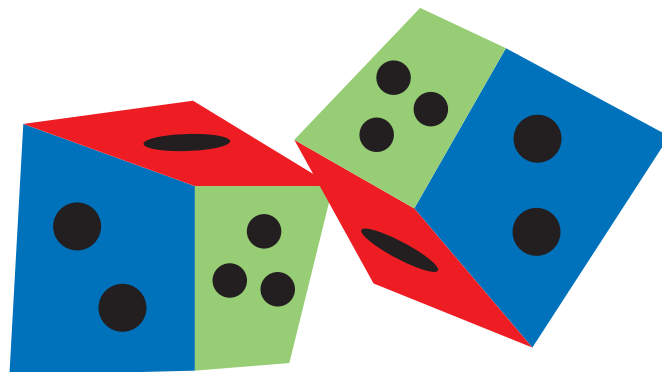
3.1.7 Fichas

Son 6, las que contienen ilustraciones inspiradas en el cómic americano, las fichas son niños que recorren la ciudad en búsqueda de diversión y conocimiento, el juego fue diseñado básicamente para un grupo mixto de niños, por este motivo el juego tiene tres personajes barones y tres femeninos, los géneros de las personas son diferentes para no crear estereotipos en los niños, hay niños tanto de color, como blancos.



Personajes

Son dos, iguales a los convencionales, pero estos son tipológicos a la estética del juego, con los vértices deformados y alargados pero sin punta, los colores son los amarillo, blanco, rojo, azul, verde, morado, con el fin de remarcar la visualidad de los números que se obtiene, estos dados llevarán números en vez de puntos por visibilidad y agilidad el momento de jugar.





3.1.8 Embalaje

Caja rectangular de cartón prensado. El tablero para guardarlo se lo dobla por la mitad quedando con una dimensión de 35 x 70, con esta consideración la caja deberá añadir un ancho y largo el cual permita sacarlo de el juego sin que se quede atorado ni que tenga demasiado espacio y se golpee interior mente al ser manipulado.

Buscando una dimensión adecuada creo que con un total de 2cm adicional por ancho y largo es suficiente.



**VISTA SUPERIOR
DE LA CAJA**

erdes
turno



★ Conclusiones ★

Después de haber desarrollado este proyecto me di cuenta, que el nuevo sistema de aprendizaje, funciona de una forma interesante, por que al mismo tiempo que enseña, divierte y entretiene a los niños, con el firme objetivo de prevenir accidentes de tránsito en los peatones en este caso el pequeño usuario el niño.

Por otra parte el sistema presenta un recorrido gráfico que fue desarrollado teniendo en cuenta parámetros de diseño básico, es decir dividiendo la espacialidad del tablero para lograr una estabilidad grafica y por otra parte un equilibrio en función de las secciones del mismo, como por ejemplo, el lugar de la tarjetas ubicadas en la parte inferior del tablero. El color también responde a una ambientación de la grafica amigable y fresca.

Por último el manejo de softwares de diseño, para la diagramación y creación del documento de tesis y el prototipo, fue fundamental.

WEB

- 1.- www.elmercurio.com.ec/webimágeneslocales/noticia_2006-01-29_zMonrvzG.jpg&imgrefurl, título: Respeto a las señales de tránsito, pag 1
- 2.- www.diariolosandes.com.ec/content/view/4438/2/, pag 1
- 3.- www.tvecuador.com/contenido/images/reportajes/2006/r1316c.jpg&imgrefurl, pag 1
- 4.- www.hoy.com.ec/NoticiaNue.asp?row_id=223758, pag1
- 5.- www.opsecu.org/bevestre/revistas/CEPAR/pesoenf.pdf
- 6.- Fuente: www.estecha.com/imagen/se%C3%B1alizaci%C3%B3n-miliarios/miliario-piedra.jpg&imgrefurl
- 7.- Fuente: VALDEZ. Antonio, Ingeniería del Tráfico, Segunda edición, Madrid, Ed. Dossat, 1978.
- 8.- Fuente: VALDEZ. Antonio, Ingeniería del Tráfico, Segunda edición, Madrid, Ed. Dossat, 1978.
- 9.- www.juegos de Salon.htm
- 10.- www.la teoria del color.com
- 11.- www.mtc.gob.pe/portal/transportes/caminos_ferro/manual/Transito/cap2/seccion21.htm
- 12.- www.desmadrator.dreamers.com/main3.html
- 13.- www.fotonostra.com/grafico/clasesfuentes.htm



★ Bibliografías ★

LIBROS

- 14.- KRISTAL. Leonardo, tema: Comprenda la Psicología, editorial: Sao Paulo industria gráfica impreso en Brasil, página 36
- 15.- SHELDON. White, tema: La Niñez, Caminos de descubrimiento, editorial: Hamdurg, impreso en Brasil, página 52
- 16.- SHELDON, White, tema: La Niñez, Caminos de descubrimiento, editorial: Hamdurg, impreso en Brasil, página 53
- 17.- COMELLAS, Ma Jesús, i CARBÓ. Anna Perpinyá i TORREGROSA, título: La psicomotricidad en preescolar, código: 41202, ediciones CEAC, PERU BARCELONA ESPAÑA, 3RA edición 1990, página 1 y2
- 18.- ABERASTURI, Arminda, código: 11584, editorial Paidos, Buenos Aires, volumen 3, 1ra edición 1968, página 68
- 19.- ARRIBAS, Teresa , título: La educación infantil, editorial: Paidotribo Barcelona España 1988, tomo 2, página 55
- 20.- BEARD, Ruth, tema: Psicología Evolutiva de Piaget, código: 01681, editorial Kapelusz Buenos Aires Argentina, Septiembre de 1971, página 50
- 21.- BAEZA, Mario, ediciones Ceac Barcelona España, Dibujando para niños 4ta edición noviembre de 1984, Código 59974, página 114