



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES
ACATLÁN

**“Elaboración de Argonautas: Juego lúdico-didáctico para la
enseñanza de las culturas de habla portuguesa”.**

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN DISEÑO GRÁFICO

PRESENTA
MARÍA GUADALUPE LÓPEZ RIZO

ASESOR
MARÍA TERESA LECHUGA TREJO

Santa Cruz Acatlán, Naucalpan, Edo. de Méx., Agosto 2020.



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Dedicado a la más grande inspiración que he tenido:
mi madre Lucina Rizo,
símbolo de lucha, fuerza, valentía y amor incondicional.

AGRADECIMIENTOS

Dafne Munguía, por la magia.

Elizabeth Rendón, por la luz en todo momento.

Lulú Urdapilleta, por la inspiración cósmica.

María Martínez, you will always be my person and you make me be brave.

Miguel de la Luz, por las palabras precisas.

Teresa Lechuga, por la enorme paciencia y apoyo para la conclusión esta tesis.

A toda la familia Rizo en especial a mis hermanas Fernanda y Lyvis las amo.

Mis amigos, Ariel Vázquez, Cecil Bolaños, César Muñoz, Danna Maldonado, Diana Yebza, Eduardo Tovar, Ileana Fuentes, Israel Valenzuela, Karla Rizo, Loreny Hernández, que con sólo unas palabras de aliento, un abrazo o una sonrisa me llenaban de ánimo para seguir.

Las grandiosas personas que conocí gracias al portugués y que estuvieron al pendiente de cada etapa de Argonautas, para Adriana Barrera, Ame, Chris Arundhati, Francisco Gama, Héctor Leal, José Vázquez, Leonor Torgal y Xóchitl García, obligada!

Y finalmente agradezco al Universo por la existencia de cada uno de ustedes. Beijinhos!

ÍNDICE

Planteamiento del problema	09
Justificación	10
Objetivos	12
Hipótesis	13
Tipo de Investigación	14
Método	15
Introducción	18

Capítulo 1 Instituto Camões en la UNAM

1.1	Qué es el Camões-Instituto de la Cooperación y de la Lengua Portuguesa [Camões, I.P.]	21
1.2	Comunidades de países de lengua portuguesa	23
1.3	Enseñanza del portugués en la UNAM	30
1.3.1	La lengua portuguesa	33
1.4	Enseñanza y aprendizaje de una lengua extranjera	36

Capítulo 2 Juego Didáctico

2.1	El aprendizaje a través del juego	41
2.2	Didáctica	43
2.3	Material didáctico	45
2.3.1	Clasificación de material didáctico	46

Capítulo 3

Diseño del juego didáctico para la enseñanza del Camões, I.P.

3.1	Desarrollo del juego a través del método	51
3.2	Encargo del trabajo por el cliente (Institución)	53
3.2.1	Recolección de información	55
3.3	Análisis. Interpretación y organización de la información	60
3.4	Especificaciones para la visualización	62
3.4.1	Las cartas del juego	63
3.4.2	Determinación de objetivos	66
3.5	Desarrollo de anteproyecto	69
3.5.1	Proyección del logotipo	69
3.5.2	Proyección de las tarjetas	76
3.5.3	Proyección de las fichas del juego	86
3.5.4	Proyección del tablero	87

Capítulo 4

Envase y proyección del envase

4.1	Concepto y tipos de envase	97
4.2	El envase y la retórica visual	104
4.3	Proyección del envase	108
4.4	Presentación al cliente	113
4.5	Organización de la producción	117
	Conclusiones	120
	Fuentes de consulta	122
	Glosario	126
	Anexo	127

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En el instituto Camões, ubicado dentro de las instalaciones de la FES Acatlán, ha surgido la necesidad de dar a conocer las culturas de habla portuguesa, y generar el desarrollo de un juego didáctico para los estudiantes de este idioma. El juego buscará estructurarse de una forma divertida a manera que los participantes adquieran conocimientos de los ocho países que conforman la comunidad de hablantes del portugués, ellos son: Angola, Brasil, Cabo Verde, Ginea-Bissau, Mozambique, Portugal y Santo Tomé y Príncipe.

JUSTIFICACIÓN

La funcionalidad de un buen diseño se basa principalmente en su proceso de desarrollo, el cual comienza con un amplio conocimiento de lo que se requiere: ¿Qué función va a cumplir? ¿Cómo? ¿Cuándo? ¿Dónde? ¿Quién? ¿Para qué? ¿Por qué? ¿En qué tiempo? ¿Con qué objetivo? Estas son las preguntas básicas para que el diseño encargado por el cliente se concrete con óptimas posibilidades de éxito en el mercado.

El orden de un proceso facilita y aclara el punto principal a resolver, llevando a un paseo por las distintas evaluaciones del problema, además de pasar en un conjunto de instrumentos y medios a través de los cuales se efectúa el método para llegar al final del camino. Se evalúa así el desarrollo del proyecto paso a paso, para completar la realización de todos los puntos surgidos a partir de la problemática planteada.

Todo diseño está elaborado con el fin de brindar un mensaje gráfico claro, objetivo, preciso y con una adecuada representación, basado, en una buena técnica aplicada al concepto, con una simplificación de elementos que en cuestión de segundos sean asimiladas y codificadas por su receptor.

Para llegar al cliente de una forma clara y directa hay que investigarlo, indagar sobre su cultura, ideología, labor social e individual; todo esto con el objetivo de ahorrar tiempo en horas de trabajo, al momento de la realización del diseño.

Desde una posición funcionalista, el diseñador italiano Bruno Munari afirma que la forma estética del producto creado, es el resultado de un proceso metodológico que busca resolver todos los componentes de un problema. Al bocetar, el diseñador elige los materiales más adecuados, las técnicas más convenientes y valora las diversas funciones, también experimenta las posibilidades interactivas de estos elementos, para darle así un carácter científico al diseño.

OBJETIVOS

Desarrollar un juego didáctico para el público aprendiente del portugués como lengua extranjera y sus conocimientos sobre las culturas de habla portuguesa.

Investigar y conocer las culturas de habla portuguesa así como el instituto Camões y su historia en la UNAM.

Ejecutar todos los conocimientos adquiridos de las investigaciones para una mejor funcionalidad en el juego y brindar una mayor calidad y un impacto visual.

HIPÓTESIS

El desarrollo de un juego didáctico para la enseñanza de los países de habla portuguesa aumentará el conocimiento de los alumnos ya que para entender otra lengua tienes que conocer su cultura, así mismo despertará más curiosidad por involucrarse y hacer investigaciones más amplias de cada país de la variante portuguesa; teniendo mayor posibilidad de despertar la inquietud del alumno no sólo de conocer la cultura y el país a través del juego o de libros sino también de viajar.

El juego pretende también, brindar mayores habilidades para que el alumno ponga en práctica la pronunciación y la comprensión de lectura del idioma portugués.

TIPO DE INVESTIGACIÓN

14

Para este caso emplear una investigación de tipo proyectiva es bastante apta ya que, consiste en la elaboración de una propuesta o modelo para solucionar un problema e involucra una amplia investigación antes de crear el proyecto para una mejor funcionalidad.

Tal es el juego, que busca dar un vasto conocimiento y relación con la lengua para que el estudiante tenga una considerable aportación en su entorno social y pueda distribuir la información que él ha adquirido, esto también apoya y da una mayor valoración y colocación a los estudiantes de la UNAM y sus idiomas, ya que el proyecto será reproducido únicamente para la Universidad en apoyo con el instituto Camões.

MÉTODO

Se ha decidido aplicar el método para el diseño descrita por Jorge Frascara, ya que se adapta mejor al desarrollo del proyecto brindando óptimos resultados, además que en cada fase contiene puntos muy específicos que desglosan paso a paso el proceso de desarrollo del proyecto de inicio hasta que es utilizado por el grupo objetivo, brindando así una sobresaliente manera de realización.

A continuación se enlistan los pasos del método de Jorge Frascara, descritos en su libro *Diseño y comunicación*.

1. Encargo del trabajo por el cliente. Presupuesto. Primera definición del problema.

2. Recolección de información sobre el cliente, el producto, competencia (si existe) y el público.

3. Análisis, interpretación y organización de la información obtenida. Segunda definición del problema.

4. Determinación de objetivos. Especificación del desempeño del diseño; (lo que el diseño debe hacer, no lo que debe ser).

- a. Determinación del canal
- b. Estudio de alcance, contextos y mensaje
- c. Análisis de requerimientos

5. Especificaciones para la visualización. Tercera definición del problema

6. Desarrollo del anteproyecto. Consideraciones de forma,

tema, código y técnicas dentro del presupuesto acordado. Bocetos terminados.

7. Presentación al cliente.

8. Organización de la producción. Preparación de diseño listo para reproducir. Coordinación de recursos económicos, técnicos y humanos. Especificaciones técnicas y arte terminado.

9. Implementación. Supervisión de producción industrial, difusión o instalación.

10. Evaluación del grado de alcance de los objetivos establecidos.

INTRODUCCIÓN

“Para viajar, basta existir” una de las frases más conocidas del gran poeta portugués Fernando Pessoa, es así como recorreremos tanto los continentes como el nacimiento de Argonautas, el juego lúdico-didáctico para la enseñanza de las culturas de habla portuguesa.

A lo largo de este proyecto investigaremos y analizaremos la importancia de la interculturalidad y de cómo ha sido la clave para el crecimiento cultural de la humanidad, además exploraremos a lo largo del tiempo y espacio para descubrir cómo están conectados y comparten riquezas que encontramos al rededor del mundo.

Finalmente, viajaremos por el proceso de desarrollo y creación del juego, el cual será guiado por un método funcional como es el del diseñador Jorge Frascara, además de ejecutar los conocimientos adquiridos a lo largo de la formación del diseñador gráfico.

Capítulo 1
El Instituto Camões
en la UNAM



En este primer capítulo investigaremos las instituciones aliadas para la creación del juego, por un lado el Camões, *I.P.* instituto portugués encargado de la difusión de su cultura a nivel internacional, que plantea la problemática y por otro lado la UNAM que también propone desarrollar una solución ante el poco material didáctico para sus centros de enseñanzas de idiomas, particularmente en el portugués.

Tocaremos ligeramente la comunidad de países de lengua portuguesa, para entender el contexto que tendrá el recorrido del juego, ya que esto resolverá el punto de nuestro público objetivo que va más allá de las fronteras.

1.1

Qué es el Camões-Instituto de la Cooperación y de la Lengua Portuguesa

El Camões-Instituto de la Cooperación y de la Lengua, I. P., designado y abreviado como Camões, I.P., es un Instituto público bajo la tutela del Ministerio de Negocios Extranjero de Portugal, en las áreas de cultura y educación, desarrollando su acción en el exterior, en las diferentes representaciones diplomáticas portuguesas en el extranjero.

El Camões, I. P., tiene por misión proponer y ejecutar la política de cooperación portuguesa y coordinar las actividades de apoyo desarrolladas por otras entidades públicas que participan en la aplicación de aquella política y además proponen nuevas estrategias de enseñanza y divulgación de la lengua y cultura portuguesa en el extranjero.

La designación del nombre del Instituto es un homenaje al poeta portugués, Luís Vaz de Camões¹ (1524-1580) quien es uno de los más célebres y un símbolo de la cultura portuguesa. Él es el autor de un gran poema épico que narra la travesía de Vasco da Gama a la India y, a través de él, los episodios más destacados de la historia de Portugal.

Son atribuciones del *Camões*, I.P., los siguientes puntos:

- a) Desarrollar, promover, proponer, apoyar y llevar a cabo la producción de obras y proyectos y la difusión de la cultura portuguesa en el extranjero.
- b) Aportar un programa financiero a través de becas para proyectos elaborados para el *Camões*, I.P., que cumplan con la función de difusión de la lengua en el extranjero.

1. Autor institucional. Instituto Camões. 17 de julio del 2013. Recuperado de: <https://www.instituto-camoes.pt/>

c) Incluir la difusión, investigación y participación en las actividades a los países de la Comunidad de Países de la Lengua Portuguesa (CPLP).

d) Centralizar la información sobre los proyectos de cooperación promovidas por entidades privadas, con o sin patrocinio público y garantizar la representación del Estado portugués en los debates internacionales sobre la cooperación y la asistencia oficial para el desarrollo en apoyo del principio de convergencia internacional y en torno a objetivos comunes.

e) Establecer programas de apoyo a la creación de cátedras y departamentos portugueses o estructuras equivalentes en las universidades y escuelas extranjeras y la contratación local de los maestros.

f) Desarrollar, en colaboración con las universidades portuguesas o extranjeras, sistemas de evaluación y certificación de competencias pedagógicas y didácticas para la enseñanza y el portugués o habilidades de aprendizaje y comunicación en portugués.

g) Fomentar, apoyar y promover acciones que favorezcan la difusión y el intercambio internacional de las formas de expresión artística, sobre todo en las principales ferias y eventos internacionales.

h) Fomentar la enseñanza del portugués como lengua extranjera en los sistemas de planes de estudio y de enseñanza, particularmente en países con comunidades de habla portuguesa.²

² Autor institucional. Instituto Camões. 17 de julio del 2013. Recuperado de: <http://www.instituto-camoes.pt/activity/o-que-fazemos/cooperacao>

1.2 Comunidades de países de lengua portuguesa

La idea de crear una comunidad de países y pueblos que comparten el idioma portugués, se soñó por muchos a lo largo de los siglos.

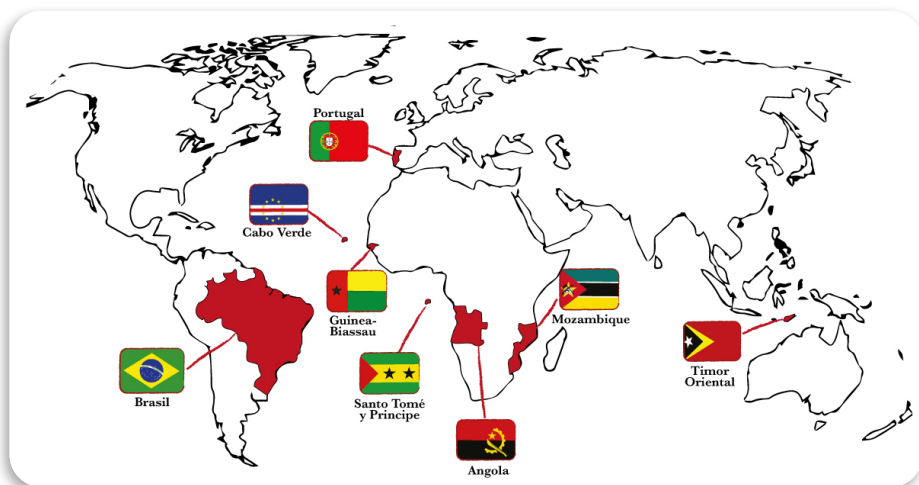


Imagen 1 Mapa realizado por Guadalupe Rizo para este proyecto, basado en la información obtenida en <https://www.cplp.org/id-2597.aspx> (Julio, 2013)

El **17 de julio de 1996** en Lisboa, los Jefes de Estado y de Gobierno marcaron la creación de la Comunidad de Países de Lengua Portuguesa; **CPLP**, una organización que reúne a **Angola, Brasil, Cabo Verde, Guinea-Bissau, Mozambique, Portugal y Santo Tomé y Príncipe**. Seis años más tarde, el 20 de mayo de 2002, con la conquista de la independencia, **Timor Oriental** se convirtió en el octavo país miembro de la Comunidad. La reunión de este grupo de estados ubicado en 4 continentes (Imagen 1) y abarcando más de 230 millones de personas se ha consolidado una realidad existente, resultante de la cooperación tradicional Portugal-Brasil y los nuevos lazos de hermandad y cooperación que, desde mediados 1970 se han creado entre estos dos países y las nuevas naciones de habla portuguesa.³

³ Autor institucional. Comunidades de países de lengua portuguesa. 17 de julio del 2013. Recuperado de: <http://www.cplp.org/id-2752.aspx>

La institucionalización de la CPLP traduce así un propósito común: diseñar y construir externamente, los lazos especiales de amistad entre los países de habla portuguesa, dando a éstos mayores capacidades de defender sus valores e intereses, calzado especialmente en defensa de la democracia, la promoción del desarrollo y la creación de un entorno internacional más equilibrado y pacífico.

Ahora bien, a continuación se desarrollan los puntos más relevantes de cada uno de los países de dicha comunidad.

Angola

Nombre oficial: República de Angola

Capital: Luanda

Ciudades importantes: Huambo, Lobito, Cabinda, Benguela, Lubango, Malanje

Idioma oficial: portugués

Otros idiomas: Umbundo, kimbundo, kikongo y tchokwe

Moneda: Kwanza

Angola tiene una gran diversidad de recursos naturales. Se estima que el subsuelo tiene 35 de los 45 minerales más importantes en el comercio mundial, entre los que se destacan el petróleo, los diamantes y el gas natural. También hay grandes reservas de fosfato, hierro, manganeso, cobre, oro y piedras ornamentales, además de una producción ganadera grande. La cultura del café y el petróleo representan el 90% de las exportaciones.⁴

Lo más relevante de las manifestaciones culturales de Angola son los restos de las construcciones coloniales portuguesas. Entre las manifestaciones culturales actuales hay que resaltar los trabajos artesanales de las etnias bantús, quioco y mbundu, y la danza de guerra o Capoeira, exportada y desarrollada aún más en Brasil.⁵

⁴ Autor institucional. Angola. 17 de julio del 2013. Recuperado de: <http://www.governo.gov>.

⁵ Autor institucional. Angola. 17 de julio del 2013. Recuperado de: <https://es.wikipedia.org/wiki/Angola#Cultura>

Brasil

Nombre oficial: República Federativa de Brasil

Capital: Brasilia

Ciudades importantes: São Paulo, Río de Janeiro, Porto Alegre y Belem

Idioma oficial: portugués

Moneda: Real

La actividad es variada y se pone de relieve productos de café, banana, cacao, tabaco, azúcar, haba, cítricos, maíz, soja, algodón, arroz, trigo, papas y mandioca. Brasil ocupa posiciones líderes mundiales en la producción de estos cultivos. En la producción de la caña de azúcar, soja, maíz y cacao, Brasil ocupa las primeras posiciones.⁶

La cultura de Brasil es el resultado de la mezcla de las tradiciones y costumbres propias de los tres grupos que dieron forma a la identidad nacional actual: los amerindios nativos, los colonizadores portugueses y los inmigrantes africanos y europeos. La base de la cultura brasileña se deriva de la cultura portuguesa, a causa de sus fuertes lazos con el Imperio colonial portugués.⁷

Cabo Verde

Nombre oficial: República de Cabo Verde

Capital: Ciudad de la playa

Ciudades importantes: Mindelo, Assomada, San Felipe

Idioma oficial: portugués

Otros idiomas: criolla

Moneda: Escudo de Cabo Verde

⁶ Autor institucional. Brasil. 18 de julio del 2013. Recuperado de: <http://www.brasil.gov.br>

⁷ Autor institucional. Brasil. 18 de julio del 2013. Recuperado de: <https://web.archive.org/web/20110520005557/http://www.brasil.gov.br/sobre/historia/figuras-historicas/colonia-1/>

Sus recursos económicos dependen principalmente de la agricultura y la riqueza marina. La agricultura a menudo sufre los efectos de las sequías. Los cultivos más importantes son el café, plátano, caña de azúcar, frutas tropicales, maíz, frijol, batata y yuca.

El sector industrial está en pleno apogeo y podemos destacar la elaboración de aguardiente, ropa y calzado, pinturas y barnices, el turismo, la pesca y enlatado de pescado y la extracción de sal, sin olvidar la artesanía y la construcción. El plátano y la industria de conservas de pescado, pescado congelado, langostas, la sal y la ropa son los principales productos exportados. Por lo tanto, el comercio y el turismo, sobre todo en la isla de Sal, producen el 69% del PIB.⁸

Guinea-Bissau

26

Nombre oficial: República de Guinea-Bissau

Capital: Bissau

Ciudades importantes: Bafatá, Gabu, Mansoa, Catio, Cantchungo, Farim

Idioma: portugués

Otros idiomas: criolla, mandjaco, mandinga

Moneda: CFA

Sus recursos económicos se basan principalmente en la agricultura y la pesca (alrededor del 62% del PIB). El precio de los anacardos aumentó y hoy el país es el sexto lugar en la producción mundial del producto. Guinea-Bissau exporta pescados y mariscos, junto con el maní, almendra de palma y productos de las actividades de extracción forestal. Las licencias para pescar son una fuente de ingresos del gobierno. El arroz es el cereal más producido. El turismo es también una inversión creciente en el país.⁹

8 Autor institucional. Cabo Verde. 19 de julio del 2013. Recuperado de: <http://www.governo.cv/>

9 Autor institucional. Guinea-Bissau 19 de julio del 2013. Recuperado de: <http://www.gov.gw/>

Mozambique

Nombre oficial: República de Mozambique

Capital: Maputo

Ciudades importantes: Beira, Nampula, Chimoio, Nacala-Porto, Quelimane

Idioma oficial: portugués

Otros idiomas: lomué, makonde, shona, tsonga y chichewa

Moneda: Metical

La economía es precaria y dependiente de los donantes extranjeros. El suelo es rico en oro, carbón, sal, grafito y bauxita, pero es poco explorada. Mozambique también tiene reservas de gas natural, mármol y madera. La mayor parte de la población vive de la agricultura de subsistencia, pero el país exporta la caña de azúcar, algodón, sisal, té y tabaco.¹⁰

Portugal

Nombre oficial: República Portuguesa

Capital: Lisboa

Ciudades importantes: Aveiro, Braga, Coimbra, Faro, Madeira, Oporto, Setúbal

Idioma: portugués

Moneda: Euro

La producción agrícola representa sólo el 4% del PIB. El cultivo principal es la uva, que sitúa al país entre los principales productores mundiales de diez de los vinos de calidad. Las patatas, remolacha, arroz, legumbres, verduras y frutas son también productos importantes. La abundancia de robles, especialmente al sur del río Tajo, Portugal hace el mayor productor de corcho (alrededor de la mitad de la producción de corcho del mundo).

¹⁰ Autor institucional. Mozambique. 19 de julio del 2013. Recuperado de: <http://www.portaldogoverno.gov.mz/>

En la ganadería se destaca la producción ovina, y en la pesca las sardinas. Mientras que el suelo es rico en muchos minerales como la pirita, tungsteno, estaño, hierro, carbón, uranio, tungsteno, manganeso, sal, oro, plata y cobre, mármol, su uso comercial es aún limitada, ya que están dispersos geográficamente. Las principales actividades se concentran en los sectores textil, acero, metalurgia, automóviles y químicos.

También son importantes industrias de alimentos (pescados enlatados, vino, cerveza y aceite de oliva), el calzado y la cerámica. El sector de los servicios (especialmente el turismo) representa el 68% del PIB y el 60% de los puestos de trabajo. Con el fin de ser más autosuficiente en la producción de energía, Portugal apuesta por nuevas energías y pondrá en práctica, en el norte, el primer parque del mundo de aprovechamiento de la energía de las olas.¹¹

Timor Oriental

Nombre oficial: República Democrática de Timor-Leste

Capital: Dili

Ciudades importantes: Baucau, Manatuto, Aileu y Liquica

Idioma Oficial: portugués y tetum

Moneda: Dólar estadounidense

La economía de Timor Oriental basa en la producción de cacao, café, clavo y coco. En los últimos años se han encontrado importantes reservas de petróleo y gas natural.¹²

¹¹ Autor institucional. Mozambique. 19 de julio del 2013. Recuperado de: <http://www.portaldogoverno.gov.mz/>

¹² Autor institucional. Timor Oriental. 20 de julio del 2013. Recuperado de: <http://www.timor-leste.gov.tl>

Santo Tomé y Príncipe

Nombre oficial: República Democrática de Santo Tomé y Príncipe

Capital: Santo Tomé

Ciudades importantes: San Antonio, Santa Cruz, Neves

Idioma oficial: portugués

Otros idiomas: criolla

Moneda: Dobra

Recursos económicos: La principal actividad económica es la agricultura, que produce cacao, aceite de palma, café y coco y la pesca. Los depósitos de petróleo recientemente descubiertos en sus aguas pueden ser una fuente importante de ingresos y de energía en el futuro. Santo Tomé y Príncipe también se centran en el turismo, y quiere promover la calidad de su país, proponiendo un marco único de descubrimiento, preservando lo mejor de sus exuberantes paisajes, su arquitectura única y, sobre todo, su calma.¹³

¹³ Autor institucional. Santo Tomé y Príncipe. 20 de julio del 2013. Recuperado de: <http://www.gov.st/>

1.3

Enseñanza del portugués en la UNAM

La lengua portuguesa se enseña en la UNAM desde 1967, un año después de la creación del Centro de Enseñanza de Lenguas Extranjeras (CELE-UNAM) por el Rector Javier Barros Sierra. Sus fundadoras depararon en ese tiempo con la falta de cursos diseñados para la enseñanza del portugués como lengua extranjera, por lo que tuvieron que recurrir a técnicas de traducción directa y, posteriormente, a un curso de corte estructural basado en la presentación de un diálogo de introducción que correspondía a una secuencia de imágenes. Posteriormente, en la segunda mitad de los setenta, la creación en el CELE de una Sección de Psicopedagogía, luego el Departamento de Lingüística Aplicada, favoreció el inicio de estudios encaminados al diseño y elaboración de un curso basado en los postulados del enfoque comunicativo, que en ese momento vivía su mayor auge y era acogido con entusiasmo por docentes e investigadores.

30

Por otro lado, en la FES Acatlán “El Departamento de Portugués comenzó sus actividades en octubre de 1980. Al iniciar nos vimos ante la necesidad de optar por alguno de los cursos de portugués ya existentes o crear nuestro propio material. Optamos por lo último, tomando en cuenta que los cursos que conocíamos no satisfacían los requisitos necesarios para los alumnos universitarios que poseen como lengua materna el español, creando un enfoque y material didáctico propio”.¹⁴

Fue así que se comenzó a trabajar más en los materiales de enseñanza del idioma por parte del departamento de Portugués. En 2009 se inició el proyecto Diseño de una propuesta curricular para la enseñanza de portugués como lengua extranjera (plan global) en el Centro de Enseñanza de Lenguas Extranjeras, mismo que se ha concluido y cuyo resultado

¹⁴ Salado, María Auxilio. Curso de portugués, Livro do aluno 1º nivel. México, UNAM, 1986. p. 11

es un plan de estudios nuevo, diseñado bajo el enfoque por tareas y 6 programas para cada uno de los niveles que conforman el mapa curricular. Actualmente están en curso dos proyectos: Elaboración de Didáctica Virtual para Portugués y Evaluación del aprendizaje del PLE. Estas dos investigaciones tienen como objetivos el diseño de materiales de enseñanza y herramientas de evaluación del aprendizaje de portugués como lengua extranjera.¹⁵

Los centros en México pertenecientes a la UNAM tienen por:

Misión: Enseñar lengua portuguesa a la comunidad universitaria mediante un enfoque metodológico centrado en tareas, que responda a los diferentes estilos de aprendizaje así como a las necesidades comunicativas propias de los contextos académicos y de educación superior, en un marco curricular capaz de abordar el portugués como una lengua próxima y multicultural.

Visión: El Departamento de Portugués deberá aspirar a una enseñanza incluyente, que integre las bases teóricas del aprendizaje y de la enseñanza de la lengua a su diseño curricular, en sentido amplio. Deberá también ser un centro de difusión y promoción de las culturas de expresión portuguesa a través de los espacios de enseñanza y de la organización de eventos académicos y culturales dirigidos a docentes y alumnos.

Las sedes se encuentran en:

- Facultad de Filosofía y Letras
- FES Acatlán
- FES Aragón

En el marco del convenio suscrito entre la UNAM y el Instituto Camões de Portugal, el CELE es sede de uno de los Centros de Lengua Portuguesa

¹⁵ Entrevistado: Torgal, Leonor. Departamento de portugués. FES Acatlán, Estado de México, inédito, 2013

(CLP-IC) del mencionado instituto, el cual pone a disposición de los estudiantes una sala de lectura así como un amplio acervo bibliográfico y hemerográfico.

También el Instituto Camões, en cooperación con el Departamento de portugués, brinda a los alumnos la oportunidad de realizar su servicio social colaborando en proyectos y actividades académico culturales en portugués, lo cual, además de contribuir a su mejoría en el manejo del idioma, los prepara para la inserción laboral en su área profesional en contextos lusófonos. Asimismo, el Departamento de portugués organiza actividades académicas y culturales en lengua portuguesa, mismas que se difunde en la página del Instituto Camões en la UNAM y en su *facebook* y en la página del CELE.

El Instituto Camões del CELE dispone de un acervo bibliográfico propio que privilegia las áreas de la lengua portuguesa, la literatura, la historia, la cultura y el arte de Portugal y de los países lusófonos; y está abierta a la consulta de todos los interesados. Cuenta también con recursos de audio y una videoteca. Se encuentra disponible para los alumnos y personal académico de la UNAM, mediante un préstamo interbibliotecario.

Certificaciones internacionales: El Instituto Camões ofrece exámenes de certificación de la lengua portuguesa, en colaboración con el CAPLE (Centro de Avaliação de Português Língua Estrangeira) de la Universidad de Lisboa de acuerdo con el sistema ALTE (Association Language Testers in Europe). El CELE es centro aplicador de estos exámenes y sigue el calendario internacional, que marca dos temporadas (mayo y noviembre), con inscripciones previas en marzo y septiembre. Las pruebas que se aplican son las siguientes:

- CIPLE - Certificado Inicial de Português Língua Estrangeira
- DEPLE - Diploma Elemental de Português Língua Estrangeira

- DIPLE - Diploma Intermédio de Português Língua Estrangeira
- DAPLE - Diploma Avançado de Português Língua Estrangeira
- DUPLE - Diploma Universitário de Português Língua Estrangeira

El Departamento de portugués también organiza un curso semestral de Comprensión de Lectura dirigido a alumnos que desean presentar el requisito de lectura para efectos de titulación.¹⁶

1.3.1 La lengua portuguesa

El portugués es la 8ª lengua del mundo y la 3ª lengua europea (después del inglés y del español) más hablada en el planeta. Forma parte de la familia de las *lenguas romances* junto con el español, el francés, el italiano y el rumano. Aunque sus raíces están en Europa la mayor parte de los hablantes de portugués, más de 210 millones, viven en otras partes del mundo.

Lengua oficial de: Angola, Brasil, Cabo Verde, Timor Oriental, Guinea-Bissau, Mozambique, Portugal y Santo Tomé y Príncipe.

Históricamente, el portugués que deriva del latín vulgar, fue traído a la Península Ibérica por los conquistadores romanos, empezó a distinguirse como lengua diferente antes del siglo XI. El portugués que se habla en Lisboa y en Coimbra fueron los que marcaron el estándar de hoy.¹⁷

Aunque la mayoría del léxico portugués viene del latín, hay muchas palabras del árabe, francés, italiano y de algunas lenguas indígenas sudamericanas y africanas.

¹⁶ Entrevistado: Torgal, Leonor. Departamento de portugués. FES Acatlán, Estado de México, inédito, 2013

¹⁷ Autor institucional. Portugués. 3 de agosto del 2013. Recuperado de: <http://www.cursoportugues.org/esportuguese/facts.asp>

Por lo que respecta al tema de la lengua, se hará una breve definición de los siguientes conceptos para saber la diferencia entre, lenguaje y lengua, ya que a lo largo de la investigación fueron recurrentes dichas menciones.

Lenguaje: Es la capacidad y posibilidad, que sin distinción, todo ser humano posee para comunicarse. El lenguaje es un fenómeno complejo y su estudio ha necesitado de una serie de subdivisiones que permiten abordar sus distintos aspectos, a estos estudios se les denomina lingüística. “El lenguaje tiene dos funciones: la cognoscitiva, dirigida hacia la adquisición, desarrollo y razonamiento del conocimiento, y la comunicativa, enfocada a exteriorizar pensamientos y emitir mensajes. Ambas funciones se realizan principalmente a través del lenguaje fonético, quinésico, proxémico e icónico o pictográfico”.¹⁸

34 a) **Lenguaje fonético.** Está integrado por un grupo de sonidos convencionales, esto, debido a que la raíz de las palabras tiene un significado y gramática exclusiva en cada área geográfica o región, de tal forma que las palabras son interpretadas en forma similar por los integrantes de un territorio.

b) **Lenguaje quinésico.** Para lograr una comunicación afectiva se requiere saber que al hablar se producen movimientos que acompañan a la palabra (se mueven la cabeza, brazos, manos, etc.) y que apoyan la intencionalidad del mensaje. Los movimientos, las posturas del cuerpo consciente o inconscientemente conforman el sistema quinésico, comunicando o matizando los discursos. También incluye los movimientos aprendidos, de percepción visual, audiovisual y táctil, que ligados a las combinaciones lingüística y paralingüística poseen valor comunicativo. Se cree que es uno de los más antiguos, probablemente se desarrolló antes que el lenguaje verbal. Varía dependiendo de los factores étnicos y culturales.

18 Autor institucional. Biblioteca de investigaciones. 10 de agosto del 2013. Recuperado de: <https://bibliotecadeinvestigaciones.wordpress.com/espanol/el-lenguaje-tipos-de-lenguaje-y-variaciones-de-la-lengua/>

c) **Lenguaje proxémico.** Trata sobre lo que afecta el espacio físico en las relaciones interpersonales y en el individuo en sí mismo. El objetivo del lenguaje proxémico es variar las actitudes espaciales y las distancias interpersonales en el acto comunicativo. Estas distancias tienen significados culturales determinados, ya que la emisión verbal de ideas y sentimientos puede intensificar o aminorar el sentido del mensaje, de acuerdo a una distancia cercana, media o lejana.

d) **Lenguaje icónico o pictográfico.** Es el que se expresa a través de las imágenes o símbolos, puede representar personas u objetos, pero también ideas o mensajes. Este tipo de lenguaje ha estado presente en las grandes culturas como la olmeca, egipcia, china, etc., incluso algunos símbolos son comunes entre ellas. Determinados símbolos del lenguaje pictográfico tienen carácter universal, porque sin conocer la lengua se puede emitir mensajes breves por medio de imágenes o gráficos, como en aeropuertos, carreteras, taxis, etc.

Lengua: “Cada grupo humano ha seleccionado una parte del material comunicativo para su propio uso y la ha llamado lengua”.¹⁹ Es evidente que las lenguas tienen como fin primario establecer la comunicación entre los miembros de una comunidad. Así es como se habla a la lengua inglesa, francesa, portuguesa, maya, rusa, otomí y otras.

19 Alcalá, Antonio. El concepto de corrección y prestigio lingüísticos. México, Trillas, 1981. p. 11

1.4

Enseñanza y aprendizaje de una lengua extranjera

Aprender una lengua diferente a la nuestra, hoy en día se ha vuelto una necesidad de índole comercial, cultural y/o político. La relación, interacción e intercambio entre los diversos continentes es cada vez más constante, accesible y fácil de lograr, tomando como ejemplo, una llamada a través de alguna red social en internet.

Las diversas lenguas van adquiriendo relevancia en diferentes períodos de la historia, la demanda de aprender una lengua extranjera es cada vez mayor. En el libro *Hacia una didáctica general dinámica*, el autor Imídeo Nérici, menciona que las técnicas para la enseñanza de una lengua extranjera se dividen en dos, directa e indirecta.

36

a) Técnica Indirecta: Es considerada como la técnica que pertenece al pasado. “Se le justifica para la enseñanza de las lenguas muertas, como el latín y el griego, ya que se basa primordialmente en la enseñanza de la gramática, de la traducción y de la versión. Es un procedimiento que impresiona porque, desde el inicio de su aplicación comienzan a verse los resultados, aun cuando muy difícilmente llegue el alumno a pensar y a hablar en la lengua estudiada”.²⁰

b) Técnica Directa: “Es la más recomendable técnica de enseñanza de las lenguas vivas extranjeras. Consiste en la enseñanza de la lengua a través de la lengua; la enseñanza es llevada a cabo en la propia lengua que está siendo estudiada”²¹

Los resultados en esta técnica son más lentos a diferencia de la técnica indirecta.

20 Nérici, Imídeo Giuseppe. *Hacia una didáctica general dinámica*. Buenos Aires, Kapelusz, 1985. p.

301

21 *Ibid.* p. 301

Con esto se puede entender que con una técnica directa, hay un mayor contacto con la lengua que se está aprendiendo, es decir, la pronunciación juega un papel importante y básico dentro de los primeros meses de enseñanza, la presentación oral de los textos antes de la lectura. Es importante anexar el uso de material didáctico y además que no deben hacerse traducciones en la etapa inicial del aprendizaje.

“La enseñanza de la lengua extranjera comprende tres situaciones: la pronunciación, el vocabulario y la estructura de las oraciones”.²²

Para la pronunciación es recomendable ejercicios largos sobre todo auditivos con el fin de reforzar los sonidos que son propios de la lengua que se enseña, algunos ejemplos son:

- a) Cintas grabadas
- b) Escuchar canciones
- c) Ver alguna película

Las modalidades y técnicas pueden ir variando conforme el tiempo, ligado al método directo existe también el procedimiento audiolingual que es “el camino didáctico para el aprendizaje de una lengua, debe ser el siguiente: OÍR - HABLAR - LEER - ESCRIBIR”.²³

Cada día gracias a la tecnología se crean métodos de aprendizaje novedosos y amigables, tal es el ejemplo de las aplicaciones en móviles, no será el caso de profundizar en ellas, ya que nuestro objetivo radica en un material lúdico-didáctico impreso.

22 Nérici, Imídeo Giuseppe. Hacia una didáctica general dinámica. Buenos Aires, Kapelusz, 1985. p. 302

23 Ibid. p. 303

En suma de lo obtenido a lo largo de la investigación se puede comenzar a ver hacia dónde va ir dirigido nuestro proyecto, qué tipo de personas lo van a usar y en qué lugares, esto será muy importante ya que nos ayudará en la parte del desarrollo e impresión de Argonautas. Los aprendientes del portugués como lengua no materna dentro de la UNAM en colaboración *Camões*, I.P descubrirán la riqueza que hay entre las comunidades de países de lengua oficial portuguesa.

Capítulo 2

Juego Didáctico



El cerebro humano está activo absorbiendo todo lo que hay a su alrededor, de esta manera se puede decir que está en una constante formación de la información de su entorno. El aprendizaje es un proceso por el cual se adquieren nuevas formas de comportamiento o se modifican formas anteriores.

Estimular el cerebro con acciones que generen alguna emoción crea conexiones que lo ayudan a recordar con mayor facilidad lo que se pretende aprender o memorizar, por ejemplo, para memorizar las tablas matemáticas con canciones ayuda a que el niño las memorice más rápido y a un largo plazo, es por eso que en este capítulo veremos cómo a través del juego se pueden lograr aprendizajes.

2.1 El aprendizaje a través del juego

“El aprendizaje se inicia cuando entramos en contacto con las cosas, los hechos y las situaciones, a través de experiencias diversas en las que están comprometidos los órganos de los sentidos”.²⁴

Todo aprendizaje no es más que el resultado del esfuerzo de superarse a sí mismo, venciendo obstáculos, seleccionamos aislamos los datos que nos parecen más importantes y significativos. Estimular el aprendizaje trae consigo ventajas, la motivación consiste en proporcionar a las personas una situación que los induzca a un esfuerzo intelectual y a una actividad orientada hacia determinados resultados. Aquí claramente entra el juego como ejercicio de motivación.

Johan Huizinga en su libro, *Homo Ludens*, define el juego como “una acción y ocupación libre, que se desarrolla dentro de los límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente”.²⁵

El juego tiene como importancia el desarrollo de todas las facultades humanas y tiene también como papel fundamental ser facilitador del aprendizaje. Constituye una actividad libre, en la cual se valora más el proceso y no el desenlace del mismo.

La integración de las actividades lúdicas en el contexto escolar, en todos los niveles de enseñanza, proporciona abundantes ventajas:²⁶

24 Frabboni, Franco. El libro de la pedagogía y la didáctica: I La educación. Barcelona, Editorial Popular, 1998. p. 91

25 Huizinga, Johan. *Homo Ludens*. Empecé Editores: Buenos Aires, 1968. p. 49

26 Bernabéu, Natalia. Goldstein, Andy. *Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica*. Narcea Ediciones, 2008. p. 54

- a) Facilita la adquisición de conocimientos.

- b) Dinamiza las sesiones de enseñanza-aprendizaje, mantiene y acrecienta el interés del alumnado ante ellas y aumenta su motivación para el estudio.

- c) Fomenta la cohesión del grupo y la solidaridad entre iguales.

- d) Favorece el desarrollo de la creatividad, la percepción y la inteligencia emocional, y aumenta la autoestima.

- e) Permite abordar la educación en valores, al exigir actitudes tolerantes y respetuosas.

- f) Aumenta los niveles de responsabilidad de los alumnos, ampliando también los límites de libertad.

Los juegos didácticos en el contexto social, ayudan a estimular el cerebro, el desarrollo del lenguaje, la percepción del individuo en el espacio que lo rodea, es decir, aprende las dimensiones. Desarrolla habilidades para integrarse socialmente, además le permite la estimulación sensorial, desarrolla la capacidad afectiva. El juego produce placer, alegría y diversión.

2.2 Didáctica

Se puede encontrar la definición de didáctica como la parte de la pedagogía que estudia las técnicas y métodos de enseñanza.

“La didáctica se interesa no tanto por lo que va a ser enseñado, sino cómo va a ser enseñado”²⁷

Es el arte de saber explicar y enseñar con un mayor número de recursos, se trata de que el alumno aprenda, asimile y haga suyo el conocimiento. Es en esta disciplina de la enseñanza cuyo objetivo es el entendimiento mediante los principios pedagógicos.

Ahora bien, la didáctica enseña y direcciona la técnica del aprendizaje. Es esta parte de la pedagogía que describe, explica y fundamenta los métodos más adecuados y eficaces para conducir al educando a la progresiva adquisición de hábitos, técnicas e integral formación. Esta acción ejerce sobre el docente la dirección adecuada para que éste llegue a alcanzar los objetivos de la educación.

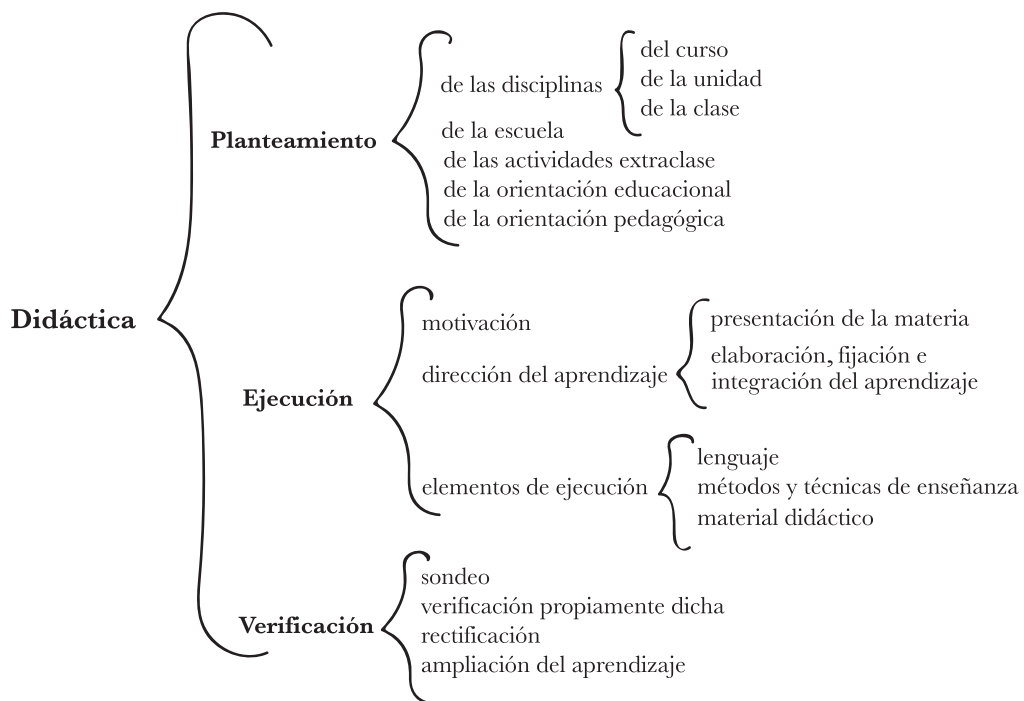
La didáctica, dirige y facilita las técnicas y formas de aprendizaje y enseñanza.

“A su vez, la enseñanza no es más que la dirección del aprendizaje. Luego, en última instancia, la didáctica está constituida por un conjunto de procedimientos y normas destinados a dirigir el aprendizaje de la manera más eficiente que sea posible”.²⁸

²⁷ Nérici, Imídeo Giuseppe. Hacia una didáctica general dinámica. Buenos Aires, Kapelusz, 1985. p. 53

²⁸ Ibid. p.54

A continuación se muestra un cuadro sinóptico realizado por Imídeo Nérici, que resume las tres etapas de las que consta la acción didáctica.



2.3

Material didáctico

Al momento de enseñar o dirigir el aprendizaje, se presentan varios problemas en el aula, es aquí cuando el profesorado se apoya de los materiales didácticos, que pueden ser cualquier tipo de dispositivo diseñado y elaborado con la intención de facilitar un proceso de enseñanza y aprendizaje. Suelen utilizarse dentro del ambiente educativo para facilitar la adquisición de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas.

“El material didáctico debe sustituir a la realidad, representándola de la mejor forma posible, de modo que se facilite su objetivación por parte del alumno”²⁹

La finalidad del material didáctico es la siguiente:

- a) Aproximar al alumno a la realidad de lo que se quiere enseñar, ofreciéndole una noción más exacta de los hechos o fenómenos estudiados.
- b) Motivar la clase.
- c) Facilitar la percepción y la comprensión de los hechos y de los conceptos.
- d) Concretar e ilustrar lo que se está exponiendo verbalmente.
- e) Economizar esfuerzos para conducir a los alumnos a la comprensión de hechos y conceptos.

²⁹ Nérici, Imídeo Giuseppe. Hacia una didáctica general dinámica. Buenos Aires, Kapelusz, 1985. p. 329

f) Contribuir a la fijación del aprendizaje a través de la impresión más viva y sugestiva que puede provocar el material.

g) Dar oportunidad para que se manifiesten las aptitudes y el desarrollo de habilidades específicas, como el manejo de aparatos o la construcción de los mismos por parte de los alumnos.³⁰

2.3.1

Clasificación de material didáctico

Hoy en día los materiales didácticos, brindan además la finalidad más que de ilustrar, llevar al alumno a trabajar, investigar, descubrir y construir el tema de enseñanza. Con estas características adquiere un aspecto funcional y dinámico, proporcionando la oportunidad de enriquecer la experiencia del alumno, aproximando a la realidad y ofreciéndole ocasión para crecer en el desarrollo del tema y actuar sobre él.

46

Dentro de la clasificación de los materiales didácticos Imídeo Nérici en su libro *Hacia una didáctica general dinámica*, nos menciona cuatro tipos que él considera las más convenientes.

a) *Material permanente de trabajo*: pizarrón, tiza, borrador, cuadernos, reglas, compases, franelógrafos, proyectores. etc.

b) *Material informativo*: mapas, libros, diccionarios, enciclopedias, revistas, periódicos, discos, filmes, ficheros, modelos, cajas de asuntos, etc.

c) *Material ilustrativo visual o audiovisual*: esquemas, cuadros sinópticos, dibujos, carteles, grabados, retratos, cuadros cronológicos, proyectores, etc.

³⁰ Nérici, Imídeo Giuseppe. *Hacia una didáctica general dinámica*. Buenos Aires, Kapelus, 1985. p. 329

d) *Material experimental:* aparatos y materiales variados que se presenten para la realización de experimentos en general.

Por otro lado, en una clasificación más actual se puede enumerar una nueva agrupación:

- a)** Materiales impresos
- b)** Materiales gráficos
- c)** Materiales mixtos
- d)** Materiales auditivos

En resumen, el juego ha sido y será un método de suma importancia para cualquier tipo de aprendizaje, ya que impulsa y favorece el desarrollo de la inteligencia en el ser humano. La importancia para que haya una mejor comprensión de contenidos sobre lo que se quiere enseñar, es necesario estimular el interés particular del aprendiz valiéndose del apoyo de los materiales didácticos, en este caso el juego para el aprendizaje de una lengua extranjera no materna.

Capítulo 3

Diseño del juego didáctico para la enseñanza del Camões, I.P.



Solo hay una forma de comenzar cualquier proyecto, y aunque suene redundante es por el inicio, sin querer distraernos o complicarnos por querer intentar avanzar desde puntos más sencillos que nos puedan parecer. Aquí la importancia de seleccionar un método que se adecue a las necesidades, saber escuchar al cliente es clave esencial de todo plan de investigación.

En este punto pondremos en práctica toda la información recaudada de los capítulos anteriores y así empezar el desarrollo gráficamente del juego de Argonautas, el procesos como el bocetaje, propuestas tipográficas, de color, tamaño, forma, se irán describiendo en cada punto a lo largo de este tercer capítulo.

3.1 Desarrollo del juego a través del método

Para la realización de este proyecto, fue necesaria la elección de un método que se adecuara a las necesidades planteadas por parte del cliente: en este caso particular, *Camões – Instituto de la Cooperación y de la Lengua, I.P.*³¹ Para dicha elaboración se ha optó por la metodología descrita por Jorge Frascara, (diseñador gráfico contemporáneo de alta nombradía por formar parte de los miembros de honor de la sociedad de diseñadores gráficos de Canadá) que propone y sintetiza los pasos más constantes en la travesía del diseño gráfico.

Si, como defiende Frascara, “El Diseño Gráfico, visto como una actividad, es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos determinados”.³² La elaboración de un producto exige el seguimiento de los siguientes pasos.

1. Encargo del trabajo por el cliente. Presupuesto. *Primera definición del problema*
2. Recolección de información sobre el cliente, el producto, competencia (si existe) y el público.
3. Análisis, interpretación y organización de la información obtenida. *Segunda definición del problema*
4. Determinación de objetivos. Especificación del desempeño del diseño; (lo que el diseño debe hacer, no lo que debe ser).

31 Se ha traducido del portugués al español, siendo el nombre original: Camões-Instituto da Cooperação e da Língua

32 Frascara, Jorge. Diseño y comunicación, Buenos Aires, Infinito, 2000. p.

- a. Determinación del canal
- b. Estudio de alcance, contextos y mensaje
- c. Análisis de requerimientos

5. Especificaciones para la visualización. *Tercera definición del problema*

6. Desarrollo del anteproyecto. Consideraciones de forma, tema, código y técnicas dentro del presupuesto acordado. Bocetos terminados.

7. Presentación al cliente.

8. Organización de la producción. Preparación de diseño listo para reproducir. Coordinación de recursos económicos, técnicos y humanos. Especificaciones técnicas y arte terminado.

9. Implementación. Supervisión de producción industrial, difusión o instalación.

10. Evaluación del grado de alcance de los objetivos establecidos.

Este capítulo se desarrollará hasta el punto 6, “Desarrollo del anteproyecto”, ahora bien para el resto del método se verá reflejada la importancia de su desarrollo en el capítulo 4 que corresponde a “Envase y organización de la producción”. La razón de dividir el proceso en dos partes, es para poder extender y ser más descriptivos en cada punto del método, ya que en la segunda parte se tocará más a fondo la importancia del envase.

3.2

Encargo del trabajo por el cliente

(1ª definición del problema)

En el *Camões*³³ UNAM, ubicado en el Centro de Enseñanza de Idiomas dentro de las instalaciones de la FES Acatlán, surgió la necesidad de dar a conocer las culturas de habla portuguesa; desvaneciendo el cliché de que sólo en Brasil y Portugal se habla dicha lengua, dato que muchos desconocen.

Para esto, se planteó el desarrollo de un juego de tablero, que incluyera tarjetas de preguntas y respuestas, con fines lúdicos y didácticos, cuyo objetivo sería divulgar información sobre diferentes aspectos culturales de los ocho países de lengua oficial portuguesa integrados por: Angola, Brasil, Cabo Verde, Guinea-Bissau, Mozambique, Portugal, Santo Tomé y Príncipe y Timor Oriental.

Dirigido principalmente a los estudiantes de este idioma, el juego buscará estructurarse de una forma divertida de manera que los participantes vayan adquiriendo conocimientos de las culturas que conforman esta comunidad lusófona.

La idea de crear este juego surgió porque se consideró que los materiales lúdico-didácticos en portugués existentes no contemplaban la información de todos los países lusohablantes al mismo tiempo.

Se eligió un juego de mesa de preguntas y respuestas, a fin de promover la interacción y el convivio social entre los alumnos y profesores, en contraposición al empleo cada vez más frecuente de las nuevas tecnologías que, muchas veces promueven un aprendizaje individual. En otras palabras,

³³ Abreviado así para designar al Instituto ubicado dentro de la FES Acatlán así también para el que se encuentra en C.U.

este juego pretende privilegiar el aprendizaje colectivo, preservando el contacto directo y humano entre los aprendientes-jugadores, que aportarán sus conocimientos al grupo/equipo y aprenderán de los demás.

También se pretende llegar al mayor número de centros de lengua y cultura que tiene el *Camões, I.P.*³⁴ alrededor del mundo para promover la competencia intercultural. Para esto se pretende un primer tiraje de producción de mil juegos y mandarlos a través de sus Embajadas y Consulados a cada institución educativa donde tiene presencia dentro y fuera de Portugal.

Las preguntas para las tarjetas del juego fueron elaboradas a partir del acervo bibliográfico y audiovisual presente en los Centros de Lengua Portuguesa, cotejado con alguna información extraída de internet, especialmente de páginas oficiales de los países en cuestión, así como de tesis de maestría y doctorado o trabajos de investigación también disponibles en internet, sobre todo para las cuestiones lingüísticas e información sobre los países africanos y Timor Oriental. Además, las preguntas están hechas respetando el nuevo Acuerdo Ortográfico de la Lengua Portuguesa.

54

Ahora bien, obtenida ya toda la parte de información que estará presente en las tarjetas, quedaba pendiente la parte de composición gráfica encargada de dar cuerpo y forma a este juego, que se proponía estar compuesto por un tablero, tarjetas, peones, dados y por supuesto su contenedor. Se contempló un tiempo estimado de un año (2012-2013) para la parte gráfica, que pretendía abarcar la creación original para un juego sustentable, atractivo, impactante, funcional y sobre todo que comunicara y transmitiera la riqueza cultural, estrechando las relaciones entre los países implicados y fomentando la comprensión hacia el otro y la solidaridad a partir del entendimiento de lo que tienen en común.

34 Abreviado así para designar al Camões Instituto da Cooperação e da Língua, I.P. en Portugal.

3.2.1

Recolección de información

Con base en el método de Frascara se realizaron algunas entrevistas e investigación para abordar los siguientes puntos.

El cliente

El Camões, I.P es un Instituto público dependiente del Ministerio de los Negocios Extranjeros de Portugal, en el área de cultura y educación, desarrollando su acción en el exterior, tanto en centros de cultura portuguesa y lectorados de lengua y cultura portuguesa, en las distintas representaciones diplomáticas portuguesas en el extranjero.³⁵

La designación del Instituto es un homenaje a Luís Vaz de Camões, uno de los poetas portugueses más célebres y un símbolo nacional. Es el autor de *Os Lusíadas*, un largo poema épico que cuenta el viaje marítimo de Vasco da Gama hacia la India y, a través de éste, los episodios más significativos de la Historia de Portugal.

Los dos *Centros de Lengua Portuguesa*³⁶/Camões existentes actualmente en México son el resultado del protocolo firmado institucionalmente entre el Camões, I.P. y la UNAM en el 2002, en la Embajada de Portugal en la Ciudad de México, por el Embajador de Portugal, Dr. António Antas de Campos y, por parte de la UNAM por la Dra. Maricarmen Serra Puche. Estos dos CLP/ Camões se encuentran en el Centro de Enseñanza de Lenguas Extranjeras (CELE), en Ciudad Universitaria, y en el Centro de Enseñanza de Idiomas (CEI), en la FES Acatlán. Estos centros ponen a disposición de alumnos y profesores de portugués un vasto acervo bibliográfico, así como material audiovisual y multimedia provisto por el Camões, I.P.

³⁵ Autor institucional. Centro de lengua portuguesa. 26 de septiembre 2013. Recuperado de: <http://ced.cele.unam.mx/camoes/interiores/Qsomos/somos.html>

³⁶ Abreviado a partir de aquí como CLP.

“Cada CLP/Camões funciona como un espacio adecuado, en donde alumnos y profesores pueden ver películas, leer periódicos portugueses, consultar diccionarios y bibliografía para desarrollar investigación o hacer más profundos sus conocimientos. Los centros son, además, responsables de la dinamización de actividades culturales relacionadas con la lengua portuguesa y las Culturas Lusófonas”,³⁷ muchas de las cuales son organizadas en estrecha colaboración con los Departamentos de Portugués de la UNAM. Asimismo, cuentan con el apoyo del Camões, I.P. a través de un *Leitor* (Lector) responsable, enviado por Portugal, que auxilia a la formación de futuros profesores de portugués o actualización de docentes ya en función que integran el cuadro de profesorado de la UNAM.

Un lector, es el encargado de promover, coordinar y desarrollar la realización de cursos de lengua y cultura portuguesa en instituciones de educación superior en organizaciones fuera de Portugal. La Mtra. Maribel Paradinha, Lectora del Camões, I.P. en México (2007-2017), principal responsable y representante de la difusión de la lengua portuguesa en la UNAM (que congrega la FES Acatlán, el CELE, la FES Aragón, la FES Zaragoza, la FES Cuautitlán, la Facultad de Filosofía y Letras y la Cátedra José Saramago de la UNAM), es autora intelectual del juego, junto a la Mtra. Leonor Torgal Ferreira, Jefa del Departamento de Portugués de la FES Acatlán; ambas estuvieron a cargo de la supervisión de los avances de desarrollo gráfico del proyecto, así como de la revisión y aprobación de las propuestas desde el inicio hasta la conclusión del juego.

Público a quien va dirigido

El juego fue pensado para alumnos y profesores de Portugués como Lengua No Materna (PLNM) y es, igualmente, una valiosa herramienta para los propios habitantes de países de lengua oficial portuguesa, debido a los conocimientos que pueden adquirir sobre su misma cultura y sobre las demás culturas hablantes de la misma lengua.

³⁷ Autor institucional. Centro de lengua portuguesa. 26 de septiembre 2013. Recuperado de: http://ced.cele.unam.mx/camoes/interiores/os_centro/acatlan.html

“Sólo en México D.F. y área metropolitana hay más de 3000 alumnos de portugués, repartidos en la UNAM, el IPN, la UAM”, nos dice la lectora Paradinha, además de universidades privadas como el Tecnológico de Monterrey, la Universidad Iberoamericana, la Universidad Anáhuac, entre otras. Además, otros estados de la República tienen enseñanza del portugués, como la Universidad Autónoma de Baja California, el Instituto Franco-Inglés de Toluca, la Universidad Veracruzana, Universidad de Monterrey, por mencionar algunas. El Camões, I.P. aumentó por todo el mundo el número de escuelas de portugués a nivel pre-universitario, el número de alumnos en la enseñanza superior y los centros de lengua y cultura.

Siendo pensado para mayores de 12 años, el juego puede servir a tres grupos de alumnos:

- a) Alumnos en edad escolar en los países de lengua oficial portuguesa como lengua materna que se sitúan alrededor de mundo.
- b) Alumnos en portugués como lengua segunda.
- c) Alumnos en países extranjeros con bachillerato en portugués; alumnos universitarios que estudien lengua y literatura portuguesa en todo el mundo.

Datos para el producto

El juego tiene una idea de desarrollo basado en dos juegos ya existentes: el primero de ellos fue realizado del año 2006 al 2008 por el Centro Virtual Camões llamado *Jogo da Lusofonia*³⁸ un divertido juego en los países de habla portuguesa. Con 265 preguntas de opción múltiple, el juego se centra en los siguientes temas: Historia, Geografía, Cultura, Historia de la Lengua, Modismos y Proverbios. En este caso se puede jugar de forma individual o en equipo (hasta 3 jugadores/equipos), en línea, ya que es un

³⁸ Para conocer más y jugar en línea visite: <http://cvc.instituto-camoes.pt/aprender-portugues/abrinca/jogo-da-lusofonia.html>

juego de interfaz web. Sus instrucciones son de fácil entendimiento y están conformadas de la siguiente manera:

- a) Seleccionar el número de jugadores o equipos (1, 2 ó 3) y colocar el nombre de cada uno.
- b) Elegir el número de respuestas correctas (5, 10 ó 15) convirtiéndose en la meta y que dará lugar a la duración aproximada del juego.
- c) Para responder cada pregunta hay un tiempo para cada participante de 30 segundos.
- d) Existe la posibilidad de tres tipos de ayuda:
 - 1) Pasar la pregunta
 - 2) Retirar una opción de las tres posibles respuestas
 - 3) Presentar el porcentaje de las respuestas que fueron elegidas por el público
- d) Gana el jugador o equipo que más rápido logre el número de respuestas correctas previamente seleccionado.

El segundo material en que se basa el juego es conocido como *Trivial Pursuit*,³⁹ que tiene como elementos principales un tablero, tarjetas con preguntas y respuestas, un dado, una ficha para cada jugador y “pasteles” con sus cuñas de puntuación para rellenarlos. Se consolida a través de objetivos, reglas y estrategias más elaboradas que el anterior, coincidiendo en el punto de las preguntas y respuestas, éste tiene como temas: Geografía, Espectáculos, Historia, Arte y Literatura, Ciencias y Naturaleza, Deportes y Pasatiempos.

Consecuentemente, el proyecto encargado por el Camões I.P., se exige un mayor esfuerzo creativo para desarrollar el juego de la manera más

³⁹ Para más detalles del juego consulte: <http://www.acanomas.com/Reglamentos-Juegos-de-Tablero/083/Trivial-Pursuit.htm>

adecuada a los objetivos del cliente para poder competir con los dos productos ya existentes atrás mencionados. Además, otro reto de diseño es que el juego cumpliera con la capacidad de motivar a los jugadores a seguir investigando y descubriendo más detalles sobre la riqueza de las culturas de habla portuguesa, siendo un complemento de la información brindada en las tarjetas de preguntas y respuestas que tendrá el material.

3.3

Análisis. Interpretación y organización de la información (2ª definición del problema)

Con toda la información recabada, se podrían dar a conocer los primeros tratamientos y posibles soluciones para el desarrollo del juego. En primer lugar, se puede destacar que el objetivo del juego es mostrar cómo estos ocho países quedaron ligados a través del mar, de diversos sucesos y del idioma. También se puede exponer una riqueza cultural cuyo principal punto en común es la historia y la lengua portuguesa. A través del juego, se pretende, más que probar el conocimiento de alumnos, profesores y público en general acerca de los países lusófonos, facilitar información sobre dichos países.

60

Por otro lado, será un material que los profesores de PLNM puedan utilizar en las clases para dar, a través de este una actividad lúdica, una visión de los diversos puntos del mundo donde la lengua portuguesa es idioma nacional y profundizar el conocimiento sobre cada uno de esos países. Servirá también como complemento a los planes educativos de los países de lengua oficial portuguesa.

Se pretende que el juego tenga inicio en **PARTIDA** y termine en **META**. Los participantes deberán recorrer el trayecto marítimo; que está inspirado en la trayectoria de exploración del navegante Vasco da Gama que realizó hacia la India, respondiendo a las preguntas que serán divididas en diversos temas y aparecerán indicados con leyendas en el tablero que estará constituido por un mapa. Termina el juego el primer jugador o equipo que llegue a la **META** con un producto.

A partir de aquí se definió el nombre que llevará el proyecto, el cuál será *Argonautas*,⁴⁰ que refiere a los navegantes de la mitología griega.

⁴⁰ A partir de aquí nos referiremos al juego como Argonautas.

Los argonautas eran los tripulantes del Argos, una formidable nave en la que, comandados por Jasón, partieron en busca de la piel de un carnero sagrado, *el Vello de oro*.⁴¹ Otro dato relevante del nombre aprobado, es que parte de su composición lingüística se puede encontrar la palabra **nau** que en portugués significa nave, dando sentido a la estructura propuesta para el juego, ya que se pretende englobar la historia marítima que va contando y uniendo la travesía de los navegantes portugueses, que da lugar a importantes descubrimientos para la conformación de las culturas lusófonas.

A través de **Argonautas**, es posible entender algunos aspectos culturales que son recurrentes en varios de los países implicados y que tomaron formas ligeramente diferentes, ejemplo: la migración de la *capoeira* desde Angola a Brasil. Por otro lado, el conocimiento profundizado de las culturas implicadas toca aspectos relativos a varios países, ya que la lengua portuguesa se encuentra presente y dispersa por varios continentes y cada cultura muestra una mezcla de la influencia llevada por los navegadores portugueses con aspectos propios de las civilizaciones endémicas de su geografía.

41 Para saber más consulte: <http://www.muyinteresante.es/historia/preguntas-respuestas/iquierens-fueron-los-argonautas> (página consultada el 18 de Enero del 2013)

3.4

Especificaciones para la visualización

(3ª definición del problema)

Argonautas es un valioso tesoro de conocimiento, con una riqueza de información que tardó más de 3 años en reunirse entre alumnos y profesores de la lengua portuguesa, es por eso que se ha decidió que el contenido de todo el material sea representado por un cofre de tesoro, dando temática al juego, que pretende ser un excelente material de apoyo por la travesía y la ruta de conocimiento lusófono.

Además, estará compuesto por un tablero, cuyo diseño consistirá en un planisferio que englobe los continentes americano, europeo, africano y asiático, imitando un mapa antiguo. Los elementos iconográficos que se pidieron deberán estar inspirados en la cartografía de épocas remotas del siglo XV conocido como el siglo de las innovaciones, combinando con divertidos colores para que logre verse atractivo, moderno y dinámico. A través de los océanos Atlántico y Pacífico, se encontrará una ruta imaginaria con punto de partida y de llegada en Lisboa, Portugal. La trayectoria de la ruta marcada en el mapa se justifica con vista de facilitar el diseño de la misma y aumentar el carácter lúdico que se pretende dar al juego.

Para las casillas por donde avanzarán los jugadores serán barcos que harán la travesía por mar. Mientras que las fichas o peones estarán representadas por el navegante Vasco da Gama haciendo distinción por colores diferentes. Los jugadores son, así, invitados a hacer un recorrido marítimo, recordando los viajes realizados por los portugueses y el conocimiento que, a través de ellos, se tuvo de varios puntos del mundo, con especial enfoque para los países de lengua oficial portuguesa.

3.4.1

Las cartas del juego

Las cartas de productos

Las cartas de productos serán recogidas por los jugadores cuando estos se posicionen en un puerto y respondan acertadamente a la pregunta que les corresponde. Los jugadores tendrán que llegar a Portugal forzosamente con un producto de uno de los ocho países: diamantes (Angola); palo de Brasil (Brasil); algodón (Cabo Verde); oro (Guinea Bissau); café (Mozambique); cacao (Santo Tomé y Príncipe), sándalo (Timor Oriental) y especias (India).

A pesar de no ser actualmente un país de lengua oficial portuguesa, la presencia de la India en Argonautas como punto de parada para ir a buscar riqueza se justifica, dada la importancia de la ruta de las especias, principal interés de los navegadores portugueses, y de gran valor comercial ya que eran intercambiados por oro y mercancías en otros países.

Las cartas de castigo

Las cartas de castigo, estarán marcadas por los barcos negros que habrá en el tablero e indican la condena a sufrir por el jugador. Siempre que un jugador se posicione en dicha casilla, debe elegir aleatoriamente una carta y respetar el castigo indicado. Existirán diez cartas de este tipo, que ofrecerán información sobre las principales dificultades que atravesaron los navegadores en los viajes marítimos, tales como: mar en calma; tempestad; ataques de corsarios; corrientes contrarias; error de cálculo con el *astrolabio*; *escorbuto*; falta de alimentos; falta de agua; naufragio; y *escaramuza a Bordo*. Cada carta contiene una pequeña descripción de cada uno de dichos aprietos y revela la sanción.

Las cartas de pregunta

Las preguntas estarán organizadas temáticamente y se encontrarán agrupadas por dos niveles. Existe un total de 3200 preguntas, distribuidas equitativamente: 400 preguntas por cada uno de los ocho países de lengua portuguesa que a su vez, se dividen en 80 preguntas por cada uno de los cinco temas que son: Lengua, Historia y Geografía, Artes y Letras, Usos y Costumbres; Deportes, Ciencia, Tecnología y Ocio. Se requiere de un ícono y un color diferente para identificarlos con facilidad.

Las cartas de color más claro serán de nivel elemental y las color más oscuro de nivel avanzado. La información tanto de nivel elemental como de nivel avanzado se encuentra organizada de acuerdo con los siguientes criterios:

a) Nivel elemental

64

Lengua: formaciones de plurales, singulares, femeninos o masculinos; nombres de los días de la semana; nacionalidades y gentilicios.

Historia y Geografía: localización de los países en los respectivos continentes; fronteras; fechas de las independencias; nombres de los primeros reyes, *sobas*, emperadores y presidentes; capitales de los países de lengua oficial portuguesa, entre otros.

Artes y Letras: esencialmente nombres de los principales autores y obras sobresalientes para las culturas de los países de lengua oficial portuguesa en términos de literatura, música, pintura, escultura, arquitectura u otras formas de arte.

Usos y Costumbres: nombres de las principales manifestaciones de las tradiciones de los ocho países de

lengua oficial portuguesa, leyendas, creencias, cosmogonía e indumentaria tradicional, entre otros.

Deporte, Ciencia, Tecnología y Ocio: nombres de los principales representantes del deporte nacional de cada uno de los países de lengua oficial portuguesa, invenciones tecnológicas, juegos tradicionales, atracciones turísticas, usos medicinales de las plantas, entre otros.

b) Mientras que en el nivel avanzado van las mismas temáticas del nivel elemental llevadas a un nivel más profundo y exigente.

Cada carta se conformará de un total de cinco preguntas, cada una de un tema y país diferente. Así, se evitará que en una misma carta haya más de una pregunta sobre un mismo país. Las 3200 preguntas se encuentran distribuidas en 320 cartas.

Cada pregunta ofrecerá tres alternativas de respuesta y la opción correcta se encontrará marcada en bold y en el color del tema. El jugador que haga la pregunta y presente las opciones conocerá la respuesta y confirmará si la elegida por el jugador es o no acertada.

Dentro de cada tópico existe una variada cantidad de subtemas que son:

Lengua: significados, sinonimia, antonimia, formación de femeninos y plurales, regencia preposicional, falsos cognados, expresiones idiomáticas, proverbios, adivinanzas, formación de los criollos, pragmática, lenguas nacionales y política lingüística.

Historia y Geografía: historia, política y geografía de los países.

Artes y Letras: literatura, música, pintura, teatro, escultura y danza.

Usos y Costumbres: tradiciones, creencias, grupos étnicos, cosmogonía, gastronomía y prácticas sociales.

Deporte, Ciencia, Tecnología y Ocio: deportistas y deportes, medicina (tradicional y científica), innovaciones tecnológicas, turismo, juegos tradicionales y otras prácticas de ocio y ocupación del tiempo libre.

Las preguntas contienen el máximo de información posible dentro de un parámetro de tres líneas en formato Word, esto con el fin de evitar un exceso de contenido que reste el carácter lúdico del juego. Muchas veces, la respuesta de una interrogante se encuentra escondida dentro de una pregunta distinta.

Así, las preguntas serán doblemente útiles ya que constituyen una fuente de información, por lo que se puede afirmar que no se trata de evaluar el grado de conocimiento de los jugadores, sino de facilitar información muchas veces desconocida sobre los países de lengua oficial portuguesa. En esta medida, el juego tendrá una pequeña vertiente enciclopédica, de fácil acceso y disponible para cualquier jugador.

En cuanto al tipo de preguntas, se pueden encontrar tres: aquellas que respectan a características específicas de una cultura de lengua oficial portuguesa, las que son relevantes a un país en específico o las que conjugan aspectos de las múltiples variantes portuguesas.

3.4.2

Determinación de objetivos

Para llevar a cabo la realización adecuada de Argonautas se han establecido los siguientes objetivos, que ayudaran a la resolución de la problemática antes planteada.

En primer lugar, se establecerá el desarrollo y diseño físico de cada elemento que conformará Argonautas, estos son; la caja, el tablero, las tarjetas y las fichas, siendo los encargados de dar vida al juego y en cada uno de ellos se desglosan características específicas para su funcionamiento.

En segundo lugar se debe considerar que debe ser reproducible por medios económicos pero sin descuidar la calidad, además de tener la accesibilidad de usar tecnología simple para su desarrollo, contemplando y pensando en una segunda producción en Portugal.

La caja

Se ha concretado que la caja tiene que desempeñar adecuadamente con las características necesarias para ser exportada; esto involucra que se adecue tanto en medida y espacio, con el volumen y peso apropiado para dicha actividad, considerando que entre mayor es el peso, mayor será el costo de transportación.

Por otro lado, también se requiere que su almacenamiento no dañe el producto. Es necesario que los materiales que se elijan sean amigables con el ambiente.

Tablero

Se requiere de un material resistente y duradero que brinde la seguridad al jugador, de que podrá usarlo un sinfín de veces, además que no se maltrate fácilmente, tomando en cuenta las diferentes superficies que podría ser colocado. Así mismo, no se debe perder de vista, que la caja será de un tamaño menor a este, por ello es necesario establecer una adecuada distribución de los elementos gráficos, y que estos no resulten afectados al momento de solucionar este nuevo factor, considerando como posible solución que el tablero sea plegable para cumplir ambos objetivos, esto

es, se adecue a las medidas para entrar en su contenedor, y también a las medidas para la distribución apropiada de la ruta de Argonautas.

Tarjetas

Siendo éstas el corazón del juego, se deben elaborar con la calidad necesaria para brindar durabilidad, además, es un tamaño adecuado y ergonómico para que pueda ser sostenida con comodidad por las manos de los participantes. Otro detalle importante, es el puntaje de la tipografía para ser leída sin muchas complicaciones, cuidando por supuesto que en el la caja de texto diseñada entre toda la información de preguntas y respuestas.

En cuanto a la distribución de información, se han solicitado gráficos para lograr tarjetas distintivas; la elaboración de las preguntas respeta varios niveles de complejidad, de acuerdo con principios pedagógicos que aconsejan una distribución ecuánime del grado de dificultad, de acuerdo con los siguientes criterios: 10% muy difíciles, 10% muy fáciles, 20% difíciles, 20% fáciles y 40% de nivel intermedio.

Fichas

Aunque su tamaño sea pequeño, juegan un gran papel en este proyecto, son las encargadas llevar y envolver a los jugadores por esta divertida travesía, por eso necesitan tener resistencia y firmeza ante las caídas, ya que son piezas pequeñas que cuidan los detalles de su forma para ser atractivas, y que van de la mano con los conceptos de Argonautas.

3.5 Desarrollo de anteproyecto

Esta fase se basa en la información preparada en la etapa anterior y tiene como objetivo programar una solución gráfica. Es la etapa de selección y organización de componentes basados generalmente en tipografías e imagen, así como la visualización de las formas

3.5.1 Proyección del logotipo

El nombre del producto es Argonautas una palabra con proyección fonética, fácil de recordar y de pronunciar, tanto en español como en portugués. Seguido del eslogan *A rota do conhecimento*,⁴² que cumple con las virtudes necesarias de un eslogan exitoso; es corto, directo, claro, y apropiado para el tema, engloba en cuatro palabras el proyecto en general, siendo atractivo y al mismo tiempo misterioso para quien lo lee, de esta forma seduce a la compra para saber más detalles de su contenido.

De igual manera, gráficamente el logotipo debe ser legible y dinámico, contemporáneo pero con el estilo de la época del siglo XV; acorde con la temática de la navegación, descubrimientos y piratas, contrastante en su identificación y en la composición del envase, el tablero y las tarjetas, teniendo las medidas adecuadas para una ampliación y reducción legibles en su aplicación.

A partir de los datos obtenidos y analizados, con base en la investigación recaudada, se ha realizado una lluvia de ideas para el logotipo, de las cuales se presentaron a las responsables del proyecto para su aprobación, de aquel que cumpla con el requerimiento de comprensión del significado.

⁴² La traducción al español es: La ruta del conocimiento

Lluvia de ideas

Se han elegido los siguientes tres íconos para estar presentes en las propuestas de logotipo:

- a) Un barco de la época. Imagen3
- b) Un ancla. Imagen 4
- c) El mundo mostrando los continentes por donde pasará la ruta del juego. Se puede destacar su importancia por su fácil reconocimiento y asociación cultural. Imagen 5



Imagen 3. Ejemplo de referencia para dibujar un barco. Recuperado de www.shutterstock.com



Imagen 4. Ejemplo de referencia para dibujar un ancla. Recuperado de www.shutterstock.com



Imagen 5. Ejemplo de referencia para dibujar un mundo. Recuperado de www.shutterstock.com

70

Se elaborarán más pruebas, a partir de la opción número 4, que se encuentra dentro de la imagen número 6 que fue la seleccionada para ser la base del logotipo, ya que tiene una representación mejor de lo que se busca que el resto de las propuestas.



Imagen 6. Lluvia de ideas de tipografías y florituras en el nombre del juego.

Alternativas de solución

A partir de la primera idea seleccionada, se presentan las siguientes opciones:



Imagen 7. Propuesta de logotipo por Guadalupe Rizo.



Imagen 8. Propuesta de logotipo por Guadalupe Rizo.



Imagen 9. Propuesta de logotipo por Guadalupe Rizo.



Imagen 10. Trazado de ancla por Guadalupe Rizo.

Luego de haber trabajado una nueva alternativa para la resolución, se consideró que la opción imagen 7 sería la adecuada para ser el logotipo de Argonautas, gracias a su legibilidad, peso y proyección.

El ancla se hizo parte del logotipo, para reforzar simbólicamente la navegación, con referencia al juego y a la trayectoria marítima, implica también el reconocimiento como un elemento que acompaña a toda embarcación; muy útil para cuando necesitaban detenerse en tierras nuevas y poder explorarlas. Imagen 10

Las florituras, actuarán como marco envolvente del logotipo, para brindar una mejor proyección dentro de la composición del juego, con esto se pretende resaltar el nombre, como también sumar el estilo del trazo al concepto de tesoro antiguo. Imagen 11

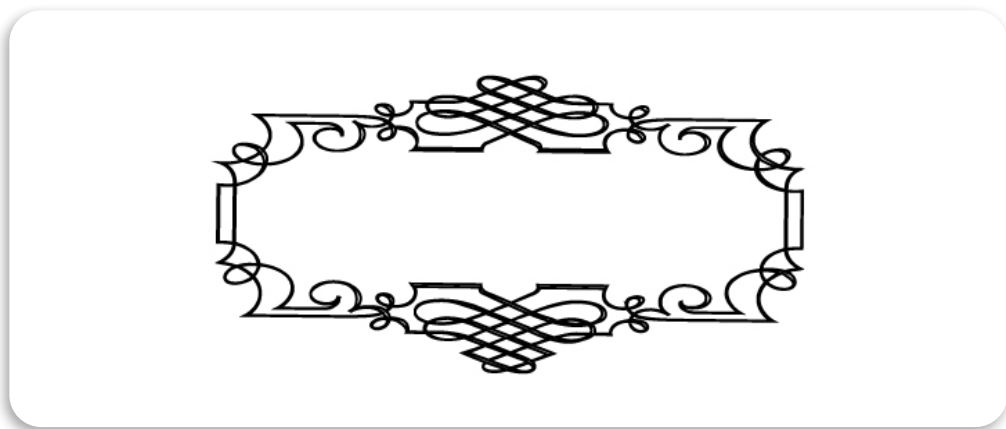


Imagen 11. Florituras para el marco del logotipo de Argonautas por Guadalupe Rizo.

Medidas

La base para las medidas y estructura del logotipo, fueron tomadas a partir de las florituras envolventes, del cual se derivan las relaciones y proporciones necesarias para su construcción.

La retícula principal está elaborada con una superficie de 15 x 7.5 cm, la cual se encuentra constituida por unidades proporcionales a 0.5 centímetros por lado. Dentro de esta, se justificarán el marco envolvente del logotipo. Con una proporción de 1 a 0.5 centímetros o unidades refiriendo así que cada centímetro de largo equivale a 0.5 centímetro de ancho, logrando tener una escala para ampliación o reducción sin sufrir deformaciones. Imagen 12

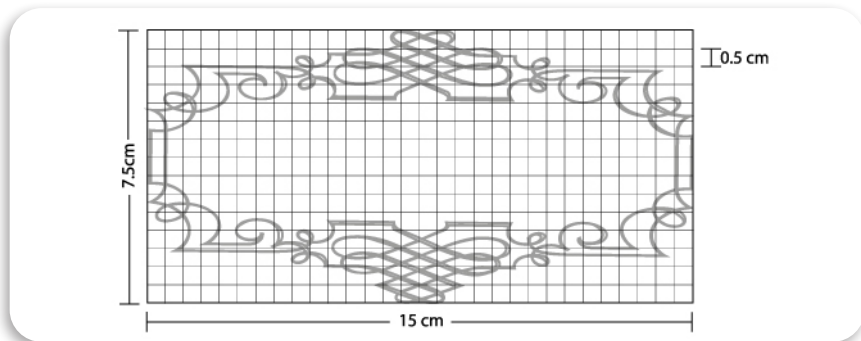


Imagen 12. Retícula para logotipo de Argonautas por Guadalupe Rizo

Dentro de la retícula principal, gracias a sus proporciones se puede desarrollar una segunda de 12 x 3 cm para justificar el logotipo. Imagen 13

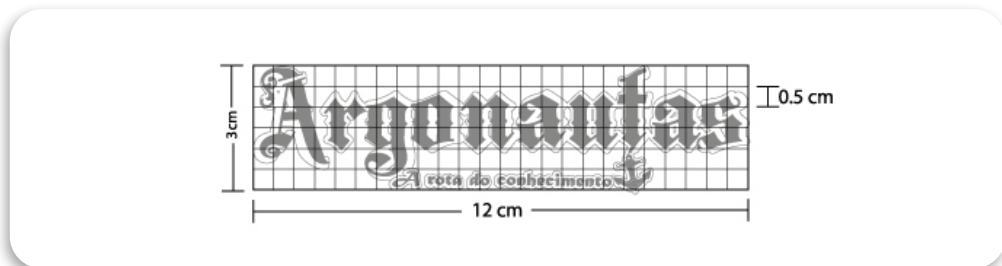


Imagen 13. Retícula secundaria para logotipo de Argonautas por Guadalupe Rizo

Finalmente se puede apreciar un logotipo justificado y armónico, con la



cualidad de poder ser ampliado o reducido, ya que para las aplicaciones que tendrá, tanto en el envase como el tablero, será necesaria dicha cualidad para no sufra deformaciones. Imagen 14

Imagen 14. Logotipo Argonautas justificado dentro de la retícula por Guadalupe Rizo.

Pruebas de color

Se presentaron tres propuestas, en las cuales está presente el color rojo, que en primera justificación se puede decir que, desde un principio se le consideró ya que lo podemos encontrar en siete banderas de la comunidad de habla portuguesa, solo se ausenta en el caso de Brasil, se propuso también usar el verde, color que está presente en el 80% de dicha bandera.

Como segunda argumentación cromática, se argumenta el hecho de que el rojo y el verde son colores complementarios, es decir, que se encuentran de frente en el círculo cromático y mientras uno es cálido el otro es frío, son opuestos para complementarse, y formar una composición equilibrada. De las combinaciones propuestas, se seleccionó la imagen 15, que presenta un mayor impacto visual para lo que se ha solicitado.

74



Imagen 15. Logotipo Argonautas, con color por Guadalupe Rizo.



Imagen 16. Logotipo Argonautas, con color por Guadalupe Rizo.



Imagen 17. Logotipo Argonautas, con color por Guadalupe Rizo.

3.5.2

Proyección de las tarjetas

Para definir el tamaño de las tarjetas se deben considerar dos grandes factores, el primero de ellos involucra el espacio para la caja de texto, tomando en cuenta que se dividirá en cinco secciones y cada una llevará una pregunta con un máximo de 200 caracteres y su respuesta de tres opciones.

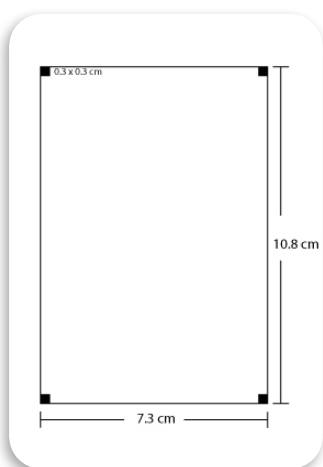


Imagen 18. Trazo de las medidas para las tarjetas por Guadalupe Rizo.

El segundo factor es la ergonomía de que quepa en la mano de cualquier persona, sin afectar en la comodidad de leerla a la hora de jugar, con esto también se puede mencionar que el tamaño es importante para que las 320 tarjetas se distribuyan de manera adecuada en su contenedor. A partir del análisis de información y tras varias pruebas de tamaño, se logró llegar a una medida adecuada para este caso, será de 7.3 x 10.8 cm tomando en cuenta 0.3 centímetros de rebase al momento de la impresión y del suajado, quedando como tamaño final 7 x 10.8

cm. Adecuado para cumplir dicho propósito. Imagen 18

Ya decididas las medidas, se continúa con la distribución de elementos que llevará la tarjeta de preguntas, tomando en cuenta el área final y considerando un máximo aprovechamiento del espacio, se ha propuesto una superficie para colocar el elemento, que distinguirá cada tema, en 1 x 1.8 cm y el resto para la caja de texto, quedando esta en 5.3 x 1.8 cm para cada espacio. Imagen 19

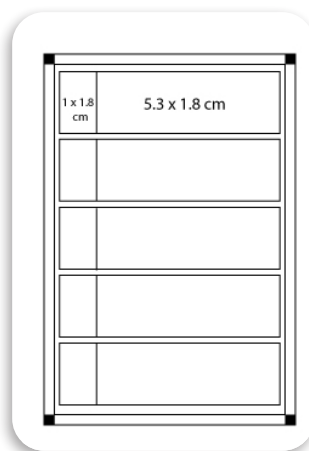


Imagen 19. Trazo de las medidas para la distribución de las preguntas de las tarjetas por Guadalupe Rizo.

Íconos para los temas

Una vez teniendo presente que los temas en lo que se dividen las preguntas son: **Lengua, Artes & Letras Historia & Geografía, Usos & Costumbres y Deporte, Ciencia, Tecnología & Azar**, se puede continuar con una lluvia de elementos representativos de cada sección que puedan ayudar al reconocimiento del tema a través de una dibujo simple y directo, hay que recordar que el espacio es pequeño, y nuestro ícono tiene el reto de ser distinguido y reconocido con facilidad. Las siguientes ilustraciones y fotografías fueron seleccionadas para ser la base de los íconos que están encargados de cumplir la misión, ya que se adecuan considerablemente para cada tema.

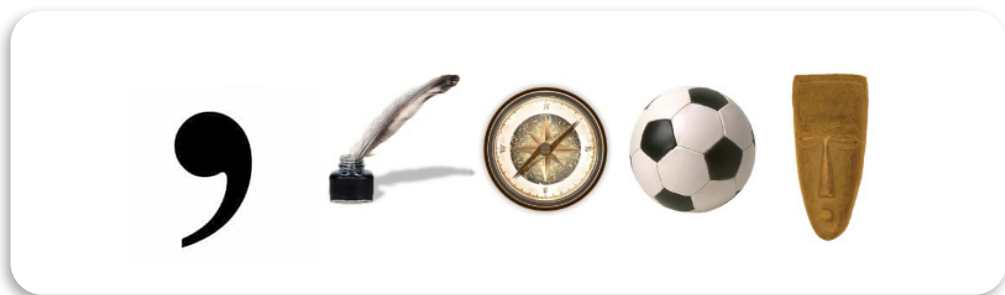


Imagen 20. Ejemplos de referencias como lluvia de ideas para íconos de los temas del juego. De izquierda a derecha, vírgula, tintero, brújula, balón, máscara africana. Recuperados de www.shutterstock.com

Tema uno: Lengua, se tomó como referencia a la vírgula, ya que es muy recurrente en la gramática del portugués. Este trazo será fusionado con el ícono de la lengua, comunicación y diálogo. Imagen 21



Imagen 21. Vírgula realizada por Guadalupe Rizo.



Tema dos: Artes & Letras, se optó por la pluma antigua, que nos da una referencia automática de la escritura elegante, y nos remonta a las épocas clásicas, que nos conecta también con la pintura, conjugando así las artes, que entran en esta sección. Imagen 22

Imagen 22. Pluma realizada por Guadalupe Rizo.

Tema tres: Historia & Geografía, la brújula es la encargada de ubicarnos en este caso en tiempo y espacio del juego, que a través de las preguntas nos llevará a los participantes a recorridos de la historia y del presente de las culturas. Imagen 23



Imagen 23. Brújula realizada por Guadalupe Rizo.



Imagen 24. Balón realizada por Guadalupe Rizo.

Tema cuatro: Deporte, Ciencia, Tecnología & Azar, para una identificación veloz, no hay nada mejor que un balón de fútbol, icono que se asocia en segundos al deporte, perfecto para este tema. Imagen 24

Tema cinco: Usos & Costumbres, ya que Argonautas pretende dar a conocer las culturas de habla portuguesa que se encuentran en el continente Africano, se decidió que en esta sección fuera una máscara la encargada de representar el tema de las costumbres. Imagen 25



Imagen 25. Máscara realizada por Guadalupe Rizo.

Los colores

La elección de los colores, contribuirá en proyectar verdaderamente un juego llamativo, contemporáneo, didáctico y sobre todo divertido. Se han elegido los siguientes, para ser los colores representativos, del juego llamado Argonautas.

El rojo es considerado como el color de las pasiones, en este caso en particular fue elegido para representar el tema de la Lengua, que relata la pasión y la comunión a través de varias culturas, en una encuesta que hace Eva Heller a 2000 personas, para desarrollar el libro de *Psicología del color*, arroja una estadística de que el 75% de los encuestados asocia el rojo con el amor, el 24% lo considera dinámico, la autora menciona que el rojo es

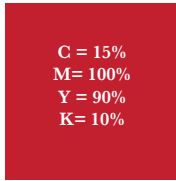


Imagen 26. Rojo y sus porcentajes de composición en CMYK

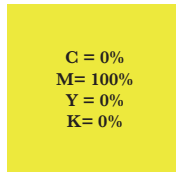


Imagen 27. Amarillo y sus porcentajes de composición en CMYK

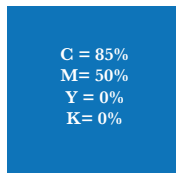


Imagen 28. Azul y sus porcentajes de composición en CMYK

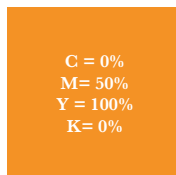


Imagen 29. Naranja y sus porcentajes de composición en CMYK

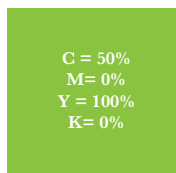


Imagen 30. Verde y sus porcentajes de composición en CMYK

un color de correcciones, además de ella Wucius Wong menciona en su libro *Principio del diseño* al color rojo como el tinte de los anuncios publicitarios.

En el tema de las Artes & Letras se optó por el amarillo al 100% preferido por los jóvenes, creativo, optimista y divertido es asociado con la luz del sol, la iluminación y el entendimiento, por estas características, se considera apropiado para esta sección.

El azul ha resultado el color preferido, el equilibrado y neutral, saciado con la paz y la energía positiva, maduro y centrado, todas estas características brinda un solo color. Es muy fácil asociarlo con el agua, y lo frío entre más clara sea su tonalidad, por esta referencia se consideró para el tema de Historia & Geografía ya que hace imaginar aquellos viajes a través de mares infinitos que nos narra la historia.

Deporte, Ciencia, Tecnología & Azar, varios temas en una sola sección, y que mejor que elegir un color dinámico como el naranja. “Color de la diversión de la sociabilidad y de lo alegre; este es el lado fuerte del naranja.

El rojo y el amarillo separados contrastan demasiado entre sí para que puedan asociarse a la diversión en buena compañía, mientras que el naranja une y armoniza; sin él no hay diversión”.⁴³ Ahora bien, en este grupo de temas, combina y encaja su dinamismo para fusionar adecuadamente la sección. Un excelente color que resalta una característica importante de Argonautas, que es diversión.

Finalmente en la sección Usos & Costumbres, se eligió el verde, el color de lo natural, la vida, la salud, la libertad y la juventud. El verde es más que un color, se convirtió en la asociación pura de la naturaleza de su ideología y estilo de vida sin ataduras de tecnología, de lugares frescos y armoniosos.

⁴³ Heller, Eva. Psicología del color. Barcelona, Gustavo Gili, 2004, pág 183.

Una vez elegido el color para cada tema, se presenta el resultado de la composición con su respectivo icono que está iluminado del color complementario de la sección, en conjunto proyectan diversión y dinamismo. Imagen 31



Imagen 31. Paleta de colores para los temas, creado por Guadalupe Rizo.

El texto

El siguiente paso a desarrollar, da a conocer las tipografías que cubren las necesidades planteadas para el llenado de la caja de texto, la primera encargada de **las preguntas**, se ha seleccionado a **Calibrí** que funcionará como tipografía primaria y cuenta con la posibilidad de hacerla Regular, Italic y Bold, y así hacer exaltaciones en el texto, como títulos, nombres de autores, fechas importantes o palabras específicas, además de facilitar la lectura en textos largos, gracias a que pertenece a la familia de las palo seco, sus proporciones permiten un gran impacto tanto en puntajes grandes como pequeños. Imagen 32

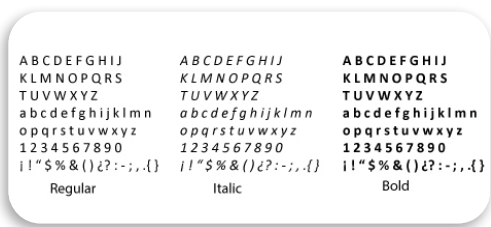


Imagen 32. Fuente tipografica Calibrí

Esta tipografía entra a la clasificación de las humanísticas, que “están basadas en las proporciones de las inscripciones romanas mayúsculas y en la

escritura manual de caja baja de los humanistas renacentistas. Los grosores de los trazos no son uniformes y presentan una cierta modulación”.⁴⁴

La Calibrí fue creada por Luc(as) de Groot en el 2005 para Microsoft e incluirla en su suite de Microsoft Office 2007. “Con unos trazos muy cuidados, proporciones humanísticas y unas cursivas elegantes, se trata de una tipografía pensada para su uso en pantalla, sobre todo en páginas web, aunque funciona perfectamente en el medio impreso, [...] Sus formas suavizadas, con las esquinas ligeramente redondeadas, transmiten una sensación más placentera que otras tipografías como la Arial o Helvética, mucho menos amistosas”.⁴⁵

Mientras tanto, para el caso de **las respuestas**, se pretende un contraste tipográfico, que brindará una tipografía patinada, la seleccionada es la **Palatino** como tipografía secundaria que al igual que la anterior se puede manejar en Regular, Italic y Bold.

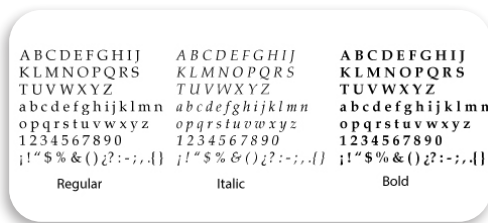


Imagen 33. Fuente tipografica Palatino.

Palatino es un tipo de letra basado en las formas clásicas del Renacimiento italiano. Se ha convertido en un clásico moderno en sí mismo, y es popular entre los diseñadores gráficos profesionales.

“Sus líneas y formas clásicas fueron optimizadas para conseguir un buen resultado en las máquinas de impresión del siglo XX y una legibilidad sobresaliente incluso en tamaños pequeños y papeles de baja calidad. Su nombre se escogió en honor a Giambattista Palatino, uno de los grandes calígrafos del Renacimiento”.⁴⁶

44 Autor institucional. Tipografías. 15 de Octubre 2016. Recuperado de: <https://es.letrag.com/tipografias.php?seccion=12>

45 Autor institucional. Letra y Tipografías. 15 de Octubre 2016. Recuperado de: <https://es.letrag.com/tipografia.php?id=220>

46 Autor institucional. Letra y Tipografías. 15 de Octubre 2016. Recuperado de: <https://es.letrag.com/tipografia.php?id=88>

Hoy en día se puede considerar como una obra clásica moderna, que funciona tanto en titulares como en texto.

En la imagen 34, se puede visualizar, la composición completa para las tarjetas de preguntas, entre la tipografía y los colores de cada sección.



Imagen 34. Composición tipográfica para las tarjetas de pregunta, creada por Guadalupe Rizo.

Tarjetas de productos

Además de las tarjetas de preguntas, parte del juego también son **las tarjetas de productos**, que iban recolectando e intercambiando los navegadores en sus viajes, para esta etapa se facilitaron las características de cada producto con una pequeña descripción que será incluida en la tarjeta, como ya se cuenta con las tipografías que se manejarán, el tiempo empleado para desarrollarlas será menor.

Para comenzar se tomaron imágenes de los productos y fueron la base se las ilustraciones a realizar, no se optó por fotografías, ya que habría que mantener un estilo gráfico en todo el juego, recordemos que en los íconos de los temas también se hicieron ilustraciones de trazos orgánicos.

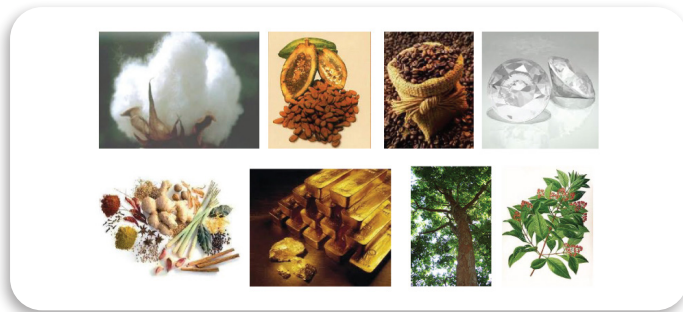


Imagen 35. Fotografías de referencia recuperadas de www.shutterstock.com

Las fotografías de referencia se encuentran en la imagen 33, dieron como resultado el cuadro de ilustraciones presentado en la imagen 36.

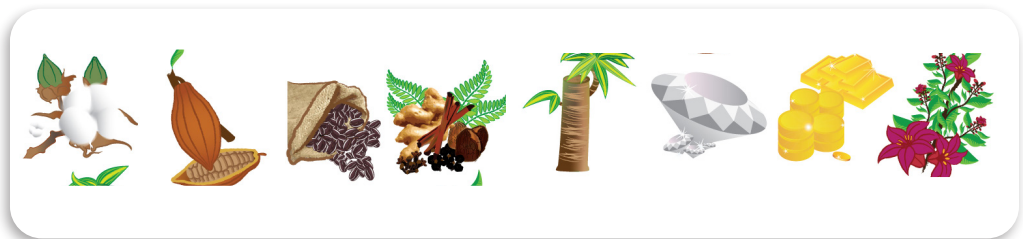


Imagen 36. Ilustraciones de los productos de Argonautas, realizados por Guadalupe Rizo.

En consecuencia, la composición de las tarjetas de producto queda de la siguiente manera, mostrada en la imagen 37.



Imagen 37. Composición de las tarjetas de productos realizado por Guadalupe Rizo.

Hay que mencionar que ya tenemos dos tipos de tarjetas pregunta y de producto, aún falta un tercer modelo de tarjeta, **de castigo** para hacer una distinción fácil al momento de estar jugando, se imprimirán por ambos lados, el lado A con la información y el lado B con un símbolo característico, de fácil reconocimiento para estas, así que para las tarjetas productos se hizo una bita de amarre que había en los puertos para amarrar los barcos e ir en busca de las riquezas de cada tierra. De esta manera la identificación de los productos será tanto para las tarjetas como para el mapa. Así pues, el resultado queda de la siguiente forma, expuesta en la imagen 38.



Imagen 38. Composición de las tarjetas con los productos de ambos lados, creado por Guadalupe Rizo.

Tarjetas de castigos

Serán sólo 10 las tarjetas de este tipo, en cada una de ellas se dará una breve explicación del título de cada castigo que eran los sucesos ocurridos con mayor frecuencia a los navegadores. Para los textos se respeta la jerarquía de las tipografías anteriores la **Calibrí** para mayor lectura en un puntaje de 10 Regular y la **Palatino** igualmente de 10 puntos en Italic, en menor texto para mencionar el castigo que deberán cumplir los jugadores. Imagen 39



Imagen 39. Composición de las tarjetas de castigo, creado por Guadalupe Rizo.

La visualización de la parte de atrás, que es la encargada de hacer distinción del resto de las tarjetas, estará a cargo de un barco negro y roto, mismos que son las casillas castigos en el mapa, los jugadores al caer en uno de estos barcos sabrán qué tipo de tarjeta elegir. Imagen 40



Imagen 40. Composición de las tarjetas de castigos por ambos lados, creado por Guadalupe Rizo.

3.5.3

Proyección de las fichas del juego

Pequeñas pero no por eso menos importantes, las fichas serán las encargadas con las que viajarán los jugadores, inspiradas principalmente en uno de los navegadores más importantes de Portugal, **Vasco de Gama** (imagen 41), una vez bocetado las fichas (imagen 42), se hicieron muestras físicas para ver cuáles funcionarían mejor, después de esto, se decidieron los colores, que por unidad y composición del juego serán los mismos: rojo, azul, amarillo, verde y naranja, agregando uno más para el navegador pirata que será en color negro. Con un tamaño de 3.5 cm de alto, que ha resultado ergonómico para las personas que lo usaron en la fase de prueba. Imagen 43



Imagen 41. Referencias fotográficas de Vasco da Gama, recuperado de google imágenes.



Imagen 42. Bocetos de Vasco de Gama, basados en las referencias fotográficas, creados por Guadalupe Rizo.



Imagen 43. Fichas para jugar Argonautas, creadas por Guadalupe Rizo.

3.5.4 Proyección del tablero

Medidas

El tablero será representado por un mapa que maneja dos medidas importantes, la primera de ella es extendido en una medida de 66 x 41 cm que comprende el espacio que tendrán los participantes para jugar, la segunda doblado de 32 x 19.5 cm para que se pueda guardar en su envase, y así cumplir con los objetivos planteados en un principio, recordemos que será un juego que ocupe poco espacio y de fácil transportación. Para lograr esto se han marcado las líneas de doblez y de corte como se muestran a continuación, dichas líneas no afectarán ni en el diseño ni en la composición del mapa, aún que estarán presentes, se ha resuelto de la mejor manera posible para que no estorben o molesten a la hora del juego. A continuación se ilustran las acotaciones mencionadas en la imagen 44.

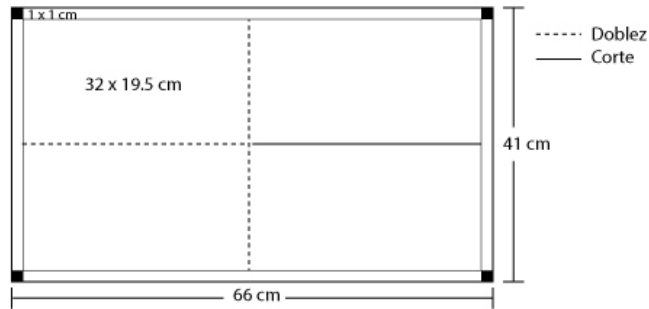


Imagen 44. Estructura de medidas para el tablero, creado por Guadalupe Rizo.

Resuelto lo de las medias del mapa, se puede continuar con la composición gráfica, se comenzó como se había venido manejando con anterioridad, un par de imágenes de referencia colocadas en la imagen 45 y a partir de ahí se hicieron dos bocetos para la base y así poder realizar una composición más formal. Se presentaron los dos bocetos y se inclinaron por la imagen 47, la cual será más detallada en los siguientes pasos.



Imagen 45. Referencia fotográficas de mapas antiguos, Torre de Belém, Adamastor, Astrolabio recuperado de google imágenes.



Imagen 46. Boceto número 1 para el tablero del juego, creado por Guadalupe Rizo.

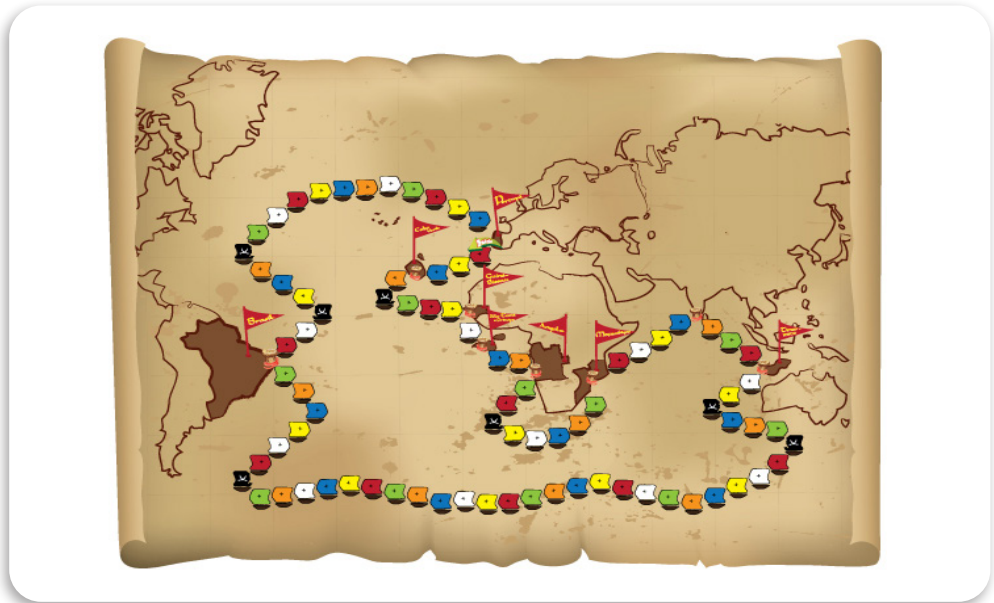


Imagen 47. Boceto número 2 para el tablero del juego, creado por Guadalupe Rizo.

Elementos gráficos de apoyo



Imagen 48. Banderines realizados por Guadalupe Rizo.

Una de las ventajas de seguir un orden metodológico, es que poco a poco se van desarrollando todos los elementos que compondrán el diseño final, en este caso en particular con el desarrollo de todo lo anterior, se tiene ya la elección de colores, el logotipo, los productos, la clasificación de los temas, los iconos, símbolos e ilustraciones más importantes a usar. Ya son pocas las cosas nuevas que se incluirán, como por ejemplo las siguientes:



Imagen 49. Bitá de amarre realizada por Guadalupe Rizo.

a) Los banderines. Señalan la ubicación y nombre del país, cuentan también como casilla especial en donde se podrán ganar una tarjeta de producto y cumplir con la misión. Son rojas como símbolo de poder y unidad. Imagen 48

2.-Bitá de amarre. Ilustrará e identificará los puntos de puertos, es importante colocarla, ya que cada que estén en uno de ellos, los jugadores

sabrán que tendrán que tomar una tarjeta con el mismo gráfico. Imagen 49

3.-Barco para casillas. Las casillas serán en forma de barco para hacer de la ruta un verdadero viaje, los cuales tendrán los colores de la sección para facilitar el entendimiento de que cuando caigan en un barco verde la pregunta que les corresponde será del tema verde. Imagen 50



Imagen 50. Barco realizado por Guadalupe Rizo.

4.-Barco para castigos. Son los malos, los barcos piratas, los encargados de castigar a todos aquellos que caigan en él. Rotos, de color negro con espadas de hueso en forma de X, queda más que clara la hipérbole que se les dio para resaltar la “maldad” en ellos. Imagen 51



Imagen 51. Barco pirata realizado por Guadalupe Rizo.

5.- Adamastor. Es un personaje basado en la mitología greco-romana, conocido por Luís de Camões en *Os Lusíadas*, también conocido por Fernando Pessoa en su poema El Mostrengo, “representa las fuerzas de la naturaleza contra Vasco da Gama en forma de tormenta y tempestad, que amenazaba a todo aquel que intentaba pasar por el Cabo de Buena Esperanza y penetrar en el Océano Índico, a los presuntos dominios del temible Adamastor”.⁴⁷ Se encontrará en el mapa muy cerca del Cabo de Buena Esperanza, en donde además, también habrá varios barcos castigos, como representación de las tormentas y tempestades, dando al juego una porción más de aventura y reto al peligro. Imagen 52



Imagen 52. Adamastor realizado por Guadalupe Rizo.

Una vez colocados todos los elementos y distribuidos adecuadamente, se tiene como resultado un mapa, visualmente agradable, llamativo de una época clásica pero contrastando con el dinamismo actual. Imagen 53

Ahora bien, para elaboración de la parte de atrás del mapa, sólo se agregaron las banderas de los países de la comunidad lusófona para un mayor énfasis, de dichos países, esto facilitará y aportará un nuevo reconocimiento visual del jugador. Imagen 54

47 Autor institucional. Adamastor. 21 de Enero 2013. Recuperado de: [http://pt.wikipedia.org/wiki/Adamastor_\(mitologia\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/Adamastor_(mitologia))



Imagen 53. Composición final del tablero de Argonautas con todos los elementos, realizado por Guadalupe Rizo.

La parte de atrás del mapa, se aprovechó al máximo de espacio y de impresión, ya en composición se presenta la imagen 55



Imagen 54. Banderas de los países de habla portuguesa, realizadas por Guadalupe Rizo.



Imagen 55. Composición del tablero por la parte de atrás, creado por Guadalupe Rizo.

Hasta este punto se lleva ya un gran avance del proyecto, el cual se ha ido de la mano con la aprobación del cliente. Gracias a que en cada una de las etapas del método se ha llevado la investigación necesaria, las propuestas han sido pocas y las correcciones menores.

Se ha notado ya la satisfacción del cliente al ir viendo los avances del juego, además de que sus alumnos lo han podido evaluar y así seguir mejorando detalles para una mejor proyección de diseño gráfico y así poder avanzar en la última etapa del proyecto.

Capítulo 4

Envase y organización de la producción



Para nuestro capítulo final, veremos el desarrollo de la segunda parte del método de Frascara, recordemos que fue dividido para poder ampliar el tema de envase, que juega un rol importante en el proyecto.

Descubriremos la importancia que este conlleva, se demostrará que no es una simple caja, será el contenedor de una riqueza de información, transportará el tesoro didáctico, y además almacenará toda la diversión para los aprendientes, pues será el envase del juego Argonautas.

Mencionadas las características principales de un envase, se aplicarán al nuestro para poder presentar al cliente un juego valioso y de gran impacto visual que cumpla con cada uno de los requerimientos solicitados.

4.1

Concepto y tipos de envase

En primer lugar antes de comenzar con la definición de envase, desde mi punto de vista es necesario hacer un pequeño paréntesis para marcar diferencia entre los términos de envase y empaque, ya que a menudo suelen confundirse.

En México la gente llama envase al recipiente para contener líquidos; y empaque al contenedor para sólidos. Según este criterio, el ejemplo más característico de un envase es la botella de vidrio o de plástico y el ejemplo típico de un empaque es la caja de cartón o de madera. De acuerdo a este valor semántico los líquidos se envasan y los sólidos se empacan.

De esta forma, muchos contenedores intermedios quedan sin una definición clara y se torna confusa la manera de llamarlos como, por ejemplo, una lata que contiene carne o, una caja que contiene leche; es aquí donde entra el desconcierto de aplicar la regla de sólido y líquido. Otro punto que también marca la confusión entre las definiciones es la asociación que se da a las palabras inglesas *packaging* y *package*, que se refieren a embalaje y paquete mas no a empaque.

Hasta 1973, algunas normas oficiales expedidas por la entonces Dirección General de Normas (DGN) de México, tenían todavía la palabra empaque sin embargo, desde ese mismo año, se suprimió dicho concepto, de tal manera que ahora las normas se expiden como Normas Mexicanas de Envase y Embalaje.⁴⁸

Por otro lado, citó la definición de empaque que se describe en su libro Manual de Diseño de Envases, por las autoras Silvia Oropeza y Ana

⁴⁸ Autor institucional. Envase y embalaje. 09 de octubre del 2012. Recuperado de: <http://www.salud.gob.mx/unidades/cdi/nom/044ssa13.html>

Sánchez, “El término empaque se refiere a una junta o sello, según la Real Academia de la Lengua Española, aún cuando en México se entiende como el elemento que envuelve o forra el producto. Este no es un término técnico desde nuestro punto de vista, por lo cual lo referiremos a los sellos o accesorios usados en los envases y embalajes”⁴⁹

Claro esto, podemos continuar con otras tres importantes definiciones, como son producto, envase y embalaje.

Producto. Es el resultado de un proceso de manufactura que se presenta en condiciones de ser ofrecido como mercancía para satisfacer un deseo o una necesidad. También se entiende que el producto es un conjunto de atributos físicos tangibles e intangibles reunidos en una forma identificable que incluye, envase, color, precio y el fabricante.

98

Cabe señalar que dentro de los procesos mercantiles, en la actualidad se consideran también como mercancías o productos a los servicios, a las organizaciones y a las ideas.

Envase: “Un envase es un contenedor de producto cuyas funciones principales son proteger, transportar, almacenar e informar su contenido a los consumidores”.⁵⁰ En otras palabras, es cualquier envoltura o recipiente apropiado que de alguna forma se encuentra en contacto directo o indirecto con el producto.

A continuación se extenderá un poco más la explicación de cada función.

a) **Contener.** Se define por tener la capacidad para incluir la cantidad en peso y volumen de unidades que se determinan para cada producto.

b) **Proteger.** Es decir, el envase aísla al producto de factores que lo

⁴⁹ Oropeza, Silvia. Sánchez, Ana. Manual de diseño de envases. Consideraciones de diseño. México, IMPEE, 2006. p. 17

⁵⁰ Ibid. p. 18

pueden alterar, cambiar su estado original o modificar su composición. También protege al consumidor ya que le garantiza que el producto envasado cumple con lo indicado en el envase.

c) **Conservar.** Se refiere básicamente que el producto pueda ser almacenado o exhibido durante determinado tiempo sin sufrir alteraciones.

d) **Transportar.** El envase permite facilitar las operaciones del movimiento y transporte del producto.

Embalaje: Es todo aquello cuya función primaria es envolver, contener y proteger debidamente a los productos envasados.

“Los embalajes son destinados al manejo para almacén y transportación de distribuidores y fabricantes”.⁵¹

Para desempeñar óptimamente estas funciones, los embalajes deben cumplir con las características adecuadas y específicas de estiba, protección, identificación, presentación y exhibición.

Tipos de Envase

Los envases han dejado de ser un simple contenedor de productos, obteniendo cada día mayor importancia en el mercado; este concepto se ha consolidado gracias a su fácil identificación como *El vendedor silencioso* ya que comunica y expresa sus cualidades y beneficios directamente con el consumidor.

Existen tres importantes tipos del envase, los cuales ayudan a marcar el rol que juega en el mercado.

⁵¹ Rodríguez Tarango, José. Manual de Ingeniería y Diseño de Envase y Embalaje, México. IMPEE, 2009. Capítulo 1

Envase primario. Como su nombre lo indica, “Es un recipiente que mantiene un contacto directo con el producto”.⁵² Un ejemplo claro es una envoltura de chocolate para venta individual.

Envase secundario. “Es aquel que contiene uno o varios envases primarios y puede tener como función principal el agrupar los productos”.⁵³ Esto puede ser la caja que contiene los chocolates.

Envase terciario. “En algunos casos los envases secundarios requieren de un recipiente que contenga dos o más, a este contenedor se le conoce como envase terciario, y normalmente resulta en un embalaje”.⁵⁴ En concreto, es la caja de cartón que contiene varias cajas de chocolates para su distribución en los almacenes.

Así también, es necesario mencionar, que por constitución los envases pueden clasificarse en:

100

Envase rígido. Son aquellos “envases con forma definida no modificable y cuya rigidez permite colocar productos estibados sobre el mismo, sin sufrir daños”.⁵⁵ Ejemplo: una caja de madera o una lata de metal.

Envase semirrígido. Se refiere a los “envases cuya resistencia a la compresión es menor a la de los envases rígidos; sin embargo cuando no son sometidos a esfuerzos de compresión su aspecto puede ser similar a los envases rígidos”.⁵⁶ Ejemplo: una botella de plástico

52 Rodríguez Tarango, José. Manual de Ingeniería y Diseño de Envase y Embalaje, México. IMPEE, 2009. Capítulo 1

53 Ibid. capítulo 1

54 Ibid. capítulo 1

55 Ibid. capítulo 1

56 Ibid. capítulo 1

Envases de cartón y cajas plegadizas

Para la elaboración de envases se pueden encontrar diversos materiales que colaboran a una mayor funcionalidad y proyección del mismo, tomando en cuenta las cualidades del producto y considerando los costos de producción. La autora Dolores Vidales en su libro *El mundo del envase* describe y refiere al metal, vidrio, plásticos, envase compuesto (tetra pack), cartón y papel como los principales materiales para la realización, producción y comercialización de los envases. En este caso la investigación se delimitará a los envases de cartón, considerados como materiales tradicionales. Se verá reflejada su importancia en el tema 4.3 “Proyección del envase”.

“El cartón tiene características muy similares a las del papel, pero su diferencia radica en el calibre, de 180 hasta 350 micras; es un material semirrígido, económico como unificador de productos y fácil de ser impreso en cualquier sistema, ya sea por hoja o bonima; es ligero y da un buen refuerzo al envase. Se puede estructurar y aumentar su resistencia e incluso recubrir para darle mayor resistencia a la humedad”.⁵⁷

En la actualidad, más del 80% de los productos se envasan en cajas de cartón de diferentes tipos, desde cartulinas hasta cartón corrugado que constituye el material de mayor uso en la industria y el comercio. Quizá uno de los envases más populares es la caja plegadiza, debido a que con su proceso de impresión (*offset*) se logran excelentes resultados y tiene un relativo bajo costo comparado con otros materiales de envasado.

“El nombre de caja plegadiza viene de la característica de que el material se presenta plegado de tal suerte que en su transportación y almacenamiento antes de empacar el producto, resulta muy conveniente debido al poco volumen que ocupa”.⁵⁸

57 Oropeza, Silvia. Sánchez, Ana. Manual de diseño de envases. Consideraciones de diseño. México, IMPEE, 2006. p. 81

58 Rodríguez Tarango, José. Manual de Ingeniería y Diseño de Envase y Embalaje, México. IMPEE, 2009, pág. 3:2

Los tipos de cartón más utilizados son:

Couché. Hay con una o sus dos caras blancas, es un material brillante que da buena calidad a los envases.

Cromacote. Puede ser pigmentado y se utiliza para envases de alta calidad.

Caple. El más común de los materiales utilizados para envases, económico y de buena resistencia, también conocido como cartón reverso.⁵⁹

Cartulinas Sulfatadas. Es una cartulina plegadiza compuesta de fibra virgen de gran resistencia, y alta blancura. Su alta rigidez y resistencia la hacen la mejor elección para una gran variedad de aplicaciones y acabados.⁶⁰

102

Las posibilidades de diseño para cajas plegadizas fabricadas con cartulinas o cartones hasta de 40 puntos son innumerables y casi se hace una caja especial para cada tipo de producto. En el diseño y desarrollo de una caja, la distribución de las paredes, el frente, el reverso, los laterales, el tipo de tapa y el tipo de fondo, serán diferentes de acuerdo al tipo de llenado, de cerrado, de pegado o de acomodo del producto. La manera de armarse, llenarse y cerrarse, manual o mecánicamente, también influirá en su desarrollo.

Ahora bien, se ilustrarán las partes de una caja plegadiza⁶¹ para su mayor identificación. Imagen 56

59 Oropeza, Silvia. Sánchez, Ana. Manual de diseño de envases. Consideraciones de diseño. México, IMPEE, 2006. p. 81

60 Autor institucional. Papel. 15 Octubre 2016. Recuperado de: <http://www.papelsa.com.mx/sbs.htm>

61 Rodríguez Tarango, José. Manual de Ingeniería y Diseño de Envase y Embalaje, México. IMPEE, 2009. p. 3:5

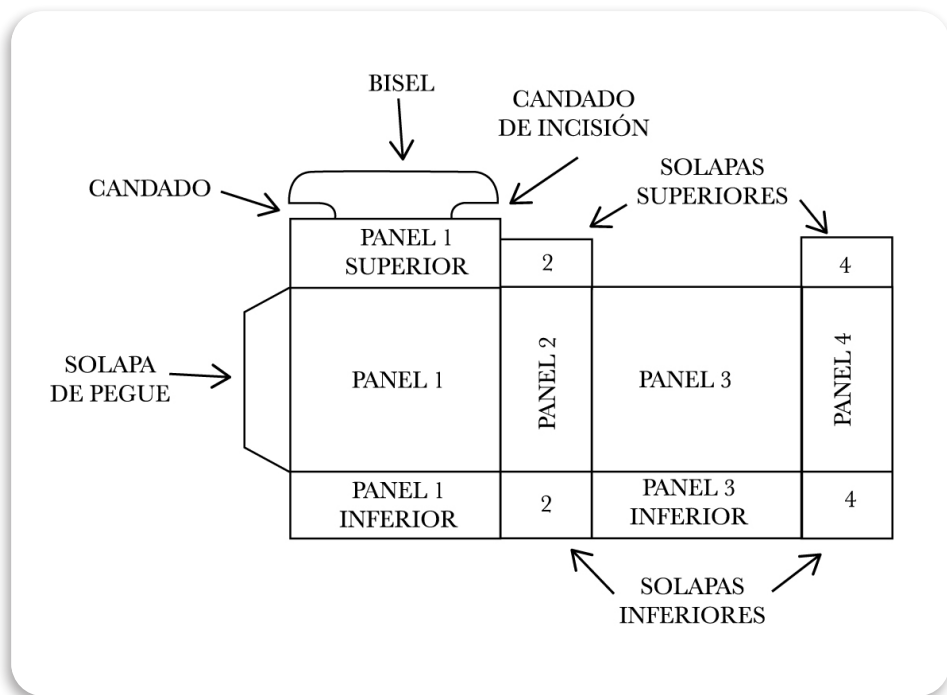


Imagen 56. Esquema de una caja plegadiza de José. Manual Rodríguez Tarango, en el libro de Ingeniería y Diseño de Envase y Embalaje, México. IMPEE, 2009. p. 3:5.

4.2

El envase y la retórica visual

“El lenguaje visual ha producido en nosotros un tipo de conocimiento específico que repercutirá en actividades posteriores como, por ejemplo, que seamos fieles a una marca determinada y que sepamos identificarla rápidamente en los lineales de las grandes superficies comerciales”.⁶²

El envase es considerado como un objeto-mensaje que participa en un proceso de comunicación, en donde productores y fabricantes son reconocidos como el segmento que lanza el mensaje, es decir, el emisor; por su lado, y los consumidores (o receptores) son aquellos a quienes se dirige el mensaje. Como todo objeto de comunicación, el envase está cargado de significados, manejados de acuerdo a las características de su contenido así como al receptor al que va dirigido y a la respuesta específica que, a través de él, se pretende obtener. El primer acercamiento del envase con el consumidor sin duda es visual.

104

Mientras tanto, el diseño actual dota al envase de características que satisfacen múltiples necesidades y expectativas del consumidor. Lujo, posición, frescura, dinamismo y cientos de conceptos que deben ser transmitidos por una caja, una botella, una lata, o cualquier otro contenedor expuesto en un supermercado. Las soluciones formales del envase deberán ser determinadas mediante un correcto manejo de elementos como forma, color, textura, tamaño y otros. Y para lograr efectividad, el diseñador debe conocer el funcionamiento de la comunicación para poder determinar con claridad las características de cada envase, con la finalidad de provocar reacciones.

Por otro lado, la retórica visual es la herramienta de organización que se utiliza para interconectar los distintos significados de los componentes

⁶² Acaso, María. El lenguaje visual. Barcelona, Paidós Iberica, 2009, p. 22.

del producto visual. Puede decirse que este tipo de retórica es la sintaxis del discurso denotativo. Se utiliza cuando se quiere emplear ciertos elementos de la comunicación visual, para transmitir un sentido distinto del que propiamente corresponde, existiendo entre el sentido figurado y el propio alguna semejanza desde donde establecer una referencia. Lo verdaderamente importante en la retórica visual es que es la sintaxis del discurso denotativo, la forma de organizar los significados de los elementos de una representación visual.

Es por ello, que el diseñador debe manejar, como en otras formas de comunicación, la retórica, el arte de seducir y de atrapar la atención, los gustos, los deseos del receptor; para ofrecer satisfactoriamente la menor de sus necesidades, con tal de lograr el objetivo de la compra. Existen figuras retóricas que constituyen el lenguaje del envase; abstracciones que representan bienestar y satisfacción de lo que adquiere el consumidor.

El lenguaje de las formas

Por otra parte, existen elementos simples utilizados para la conformación de los mensajes, son parte de lenguajes previamente establecidos, que producen ideas o sensaciones arquetípicas y que pueden ser predeterminadas cuando se buscan respuestas específicas. El primer contacto que el envase tiene con el consumidor es a nivel connotativo, es decir a nivel sensorial (emociones), a las referencias personales o sociales que llevarán al receptor a interpretarlo de una manera que responda a las expectativas del emisor.

Es por eso, que se describirán las formas más utilizadas en los envases para realizar dichas acciones.

Rectas y ángulos: Se identifican con la rigidez, firmeza y masculinidad.

Paralelas: En posición vertical esquematizan columnas que representan apoyo o sostén.

Curvas: Expresan suavidad y femineidad.

Zigzag: Representan la energía, la agitación, la furia de los elementos, Se usa para dar sensación de enojo, estallido, choque o para señalar dolor en una parte del cuerpo.

Trémula: Se asocia con el nerviosismo, el miedo, la indecisión. También es común asociarlo con la separación.

Recta horizontal: Manifiesta tranquilidad e incita al reposo. Se asocia con quietud experimentada al contemplar el horizonte y con la meditación que antecede al sueño.

106

Ondulada: Expresa gozo y optimismo. Asocia el oleaje del mar sereno.

Círculos concéntricos: Representa impacto y dureza. Recuerda a la usual figura para la práctica de tiro al blanco. También son capaces de concentrar la atención en un punto determinado.

Espiral: Es el más claro exponente del movimiento. Está presente en remolinos, en la agitación de los líquidos, por mencionar algunos.

Y como en todo proceso de comunicación, la efectividad del discurso dependerá del manejo de la retórica. Todos los signos que conforman el mensaje deberán estar situados de manera precisa para que, aunque puedan tener diversas lecturas, al final, el resultado sea el deseado; la persuasión, en el envase debe mover a la compra.

Para llevar esto a cabo, el lenguaje visual utiliza recursos tales como las formas, los colores, las imágenes, los símbolos y los signos, además de la diversidad de códigos en los que ellos se integran. La autora María Acaso se refiere al lenguaje visual como “el código específico de la comunicación visual”.⁶³ De esta manera es posible entender que los envases son soportes de información que transmiten determinados mensajes por medio de un lenguaje visual.

⁶³ Acaso, María. El lenguaje visual. Barcelona, Paidós Iberica, 2009, p. 92

4.3 Proyección del envase

Después de haber hecho un paréntesis para la definición de envase, a partir de este punto se retomará el proceso de Jorge Frascara, para dar por concluido el seguimiento metodológico que él plantea.

Medidas de la caja plegadiza

Para el diseño estructural del envase, se comenzó con las dimensiones de los paneles de la caja, sin olvidar que se necesita un envase, que no ocupe mucho espacio, fácil de transportar y del tamaño adecuado para contener todos los accesorios del juego.

108

Se ha decidido que sea una caja flexible, la encargada de cumplir dichos objetivos, la imagen 57 que se muestra conforma, las medias y el modelo de la pieza a reproducir de forma extendida, el que sea de una sola pieza brinda la ventaja de ahorrar papel, será menos costosa la impresión, se usará una sola pieza para el corte y el doblé, llevará poco pegamento, y aguanta el peso necesario de su contenido. Por último, la forma de la caja, se ajusta visualmente a la referencia de cofre de tesoro que se pretende para este caso.

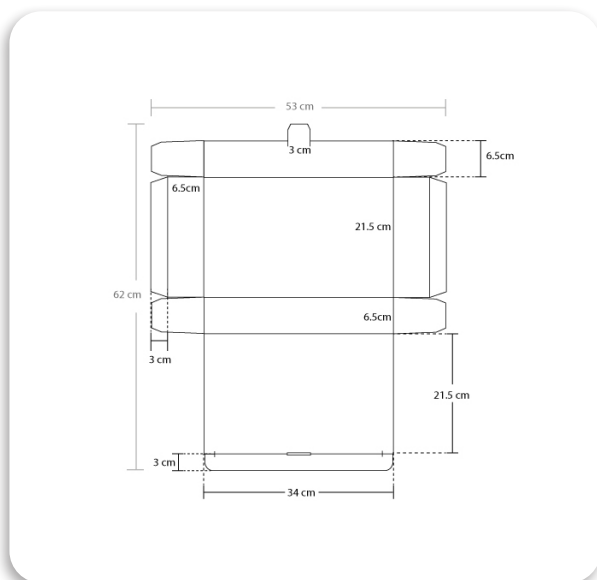


Imagen 57. Estructura con medidas de la caja de Argonautas, realizado por Guadalupe Rizo.

Imágenes de referencia



Se ha hecho una recopilación y una selección de imágenes que ayudaría a dar una mejor conceptualización de lo que se requiere y que funcionarán para dar vida a nuestro cofre del tesoro (envase). Imagen 58

Imagen 58. Lluvia de ideas recuperado de googles imágenes como referencia para cofre, llave, candado y calavera pirata.

Boceto de distribución y composición

La distribución fue elaborada con sumo cuidado y en revisión constante de las Mtras. Maribel y Leonor que estuvieron aportando ideas sobre todo para las frases. Tal parece que el texto está al revés en algunos paneles, pero es la forma correcta de bocetarlos, ya que al momento de armar el prototipo estos giraran quedando en la forma adecuada para ser leídos.

La ubicación y distribución de los elementos se estructura de la siguiente manera: Imagen 59

El logotipo. Se colocó en cuatro de las seis caras, esto, a fin de que en el momento que nuestro producto esté en el anaquel o exhibidor, se pueda apreciar desde cualquier ángulo de qué se trata y cómo se llama, ya que en muchas ocasiones se estará presentando solo con el consumidor.

Ilustraciones. Son una estrategia de refuerzo del mensaje denotativo que se proyectará, y refuerzan en cada panel la idea de aventura y conocimiento a través de Argonautas.

Información. Es importante colocar la información más relevante del juego en el panel frontal y superior, para establecer un diálogo con el consumidor, y sepa sólo por el juego qué es y de qué trata.

Ficha técnica. Para aprovechar todas las caras de la caja se colocó en la parte inferior la ficha técnica con todos los nombres de las personas que colaboraron en el proyecto, ya que para la elaboración de las preguntas fue necesaria la participación de alumnos y profesores. Se decidió que es importante dar el crédito a cada uno de los participantes.

Legales. Un envase está obligado a llevar como mínimo (para este caso) el código de barras, contenido y lugar de elaboración, aún no se tiene completamente identificada esta parte, debido a que falta por definirse el lugar de producción; México o Portugal.

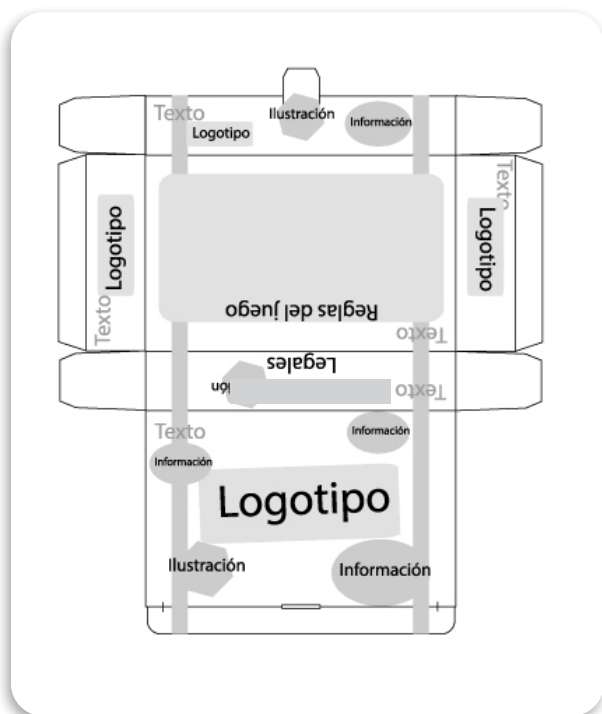


Imagen 59. Estructura con la distribución de los elementos y legales de la caja de Argonautas, realizado por Guadalupe Rizo.

Elementos gráficos de apoyo

a) Frase *Este tesouro pertence a.*⁶⁴ Hace una metáfora del valor y riqueza, se suma esta frase que aumenta el conocimiento de quien lo posee. Da espacio a que se escriba el nombre de quien lo adquiere, así varios podrán leer que es “su tesoro”, personaliza el producto, lo vuelve parte de la vida del jugador, hace que lo mantenga como verdadera riqueza intelectual. Imagen 60

b) Una llave dorada que contiene la frase, *Quantos conheces tu?*⁶⁵ Colocada al lado del candado y justo en el panel frontal, se forma un diálogo con el receptor, que es retado a abrir el juego, y saber cuánto es lo que en realidad conoce, y cuánto puede llegar a conocer si lo adquiere. Imagen 61

c) Un sello postal con la expresión, *8 mundos para navegar...Descubre-os!*⁶⁶ Se vuelve parte de la ambientación, sugiere la idea de que el cofre (envase) ha viajado por los ocho países y que los descubrió gracias a que se atrevió a navegarlos. Incitando al que lo tenga en sus manos, a que también los descubra. Imagen 62

d) Sugerencia de edad y número de jugadores. Es también un detalle de la composición del envase, forma parte de los legales, indica que se necesitan mínimos dos personas para iniciar el juego, a partir de 12 años de edad en adelante. Imagen 63

e) El candado. Transmite la sensación de que no cualquiera puede abrirlo, sólo los verdaderamente interesados en descubrir y saber más sobre Argonautas, y el estar al lado de la llave, complementa el reto de ser abierto, colocado estratégicamente en posición con el panel frontal y al mismo tiempo superior, juega con ilusión visual, de que verdaderamente es abierto y por lo tanto de igual manera el cofre es abierto. Imagen 64

⁶⁴ La traducción al español corresponde a: Este tesoro pertenece a

⁶⁵ Para mayor entendimiento, el texto se puede traducir como: ¿Cuántos conoces tú?

⁶⁶ La expresión es muy similar al español, su traducción queda así: 8 mundos para navegar... ¡Descúbrelos!

f) Los temas y el total de preguntas. Se vuelve un punto de atracción visual, por presentarse en color rojo sobre amarillo, una de las combinaciones más fuertes para publicidad, diciendo inmediatamente que se trata de un juego con 3200 preguntas, un cifra que se vuelve un desafío ante cualquiera. Imagen 65

Este tesouro pertence a:

Imagen 60. Gráfico de apoyo que forma parte de la composición del envase del juego, creado por Guadalupe Rizo.



Imagen 61. Llave ilustrada como parte de la composición del envase del juego, creado por Guadalupe Rizo.



Imagen 62. Timbre postal ilustrado como parte de la composición del envase del juego, creado por Guadalupe Rizo.



Imagen 63. Gráfico, parte de la composición del envase del juego, creado por Guadalupe Rizo.



Imagen 64. Candado ilustrado como parte de la composición del envase del juego, creado por Guadalupe Rizo.



Imagen 65. Gráfico, parte de la composición del envase del juego, creado por Guadalupe Rizo.

4.4 Presentación al cliente

Como visualización final del envase extendido, se puede apreciar una limpia organización, que guía visualmente por un orden de los elementos formados en cada cara. Por ejemplo, en el panel principal (o frontal) superior y a la izquierda se lee, que hay ocho mundos para descubrir, le gana el peso y jerarquía el logotipo que en mayor posición y al centro dicta el nombre, Argonautas, seguido de el eslogan, la ruta del conocimiento, rotado 10° a la izquierda posicionando evolución creciente, el ancla indica mirar abajo lo que de inmediato atrae ese punto amarillo y llamativo, diciendo que hay 3200 preguntas, seguido de la regla de lectura de izquierda a derecha, la vista se lanza a esa pequeña ilustración del astrolabio, que contiene la frase y complementación *Jogo sobre o mundo em português!*⁶⁷, que aclara y afirma que efectivamente se trata de un juego para la enseñanza de las ocho culturas de habla portuguesa. Imagen 66

67 La traducción al español corresponde a: ¡Juego sobre el mundo en portugués!



Imagen 66. Estructura final a color de la caja de Argonautas, creado por Guadalupe Rizo.

Mientras tanto, el envase se ha caracterizado e ilustrado a modo de cofre, para completar y reforzar la travesía, con sus orillas rojas oxidadas, una textura de madera vieja y sus cordones descoloridos y amarillentos, se puede decir que el cofre ha pasado mucho tiempo en las profundidades del mar, para ser ahora rescatado y aprovechado como verdadero tesoro para su propietario.



Imagen 67. El juego Argonautas, fotografía por Dafne Munguía para este proyecto.



Imagen 68. El juego Argonautas, fotografía por Dafne Munguía para este proyecto.

Finalmente, se puede presentar al cliente un diseño que cumplió con los objetivos propuestos (un juego que contempla un cofre, un mapa, un dado, un pergamino de instrucciones y reglas, seis navegadores, 320 tarjetas de preguntas, 10 tarjetas de castigo y 20 tarjetas de productos), gracias al apoyo, supervisión y complementación que tuvo la Lectora del Camões I.P., se logró el desarrollo apropiado de lo que se solicitó y se buscaba, siendo aprobado por el Camões I.P, han reconocido haber quedado satisfechos por el trabajo realizado para Argonautas, y es así que está listo para su reproducción.

116



Imagen 69. El juego Argonautas y su contenido, fotografía por Dafne Munguía para este proyecto.

4.5 Organización de la producción

El juego fue diseñado con precauciones de orden ecológico, que disminuirán igualmente los costos de producción. Fueron consultadas varias imprentas, con el fin de realizar un estudio comparativo de costos de fabricación, habiendo optado por la mejor oferta calidad-precio. Cabe mencionar, que por las características de los materiales, las cantidades solicitadas, y el análisis de los sistemas de impresión, se ha decidido imprimir en *Offset* con salida en separación de color (CMYK), ya que brinda un mayor aprovechamiento de materiales y además, cumple con las cualidades óptimas para cubrir las necesidades de este proyecto.

Por lo que respecta a los costos de producción, 1000 ejemplares se sitúan alrededor de los \$150,000.00 pesos, se ha colocado en el anexo de este documento una cotización real de imprenta; considerando un tiempo de entrega aproximado de 15 días hábiles a partir de la entrega de archivos para pre-prensa y dejando el 50% de anticipo, el resto a contra entrega. Así pues, el desglose de características y especificaciones para la producción de cada elemento que conforma el juego son las siguientes (Ver cotización real en los anexos).

117

La caja

La caja se imprimirá en cartulina sulfatada de 24 puntos, sólo frente (4x0 tintas) y laminado mate de un solo lado, con un tamaño extendido de 53 x 62 cm, considerando rebase de color en cada pleca. El archivo se entrega en PDF en CMYK a 300 dpi, tamaño real.

Además, se requiere de suaje y suajuado, diferenciando la imagen las líneas de corte y dobléz, con un costo de \$10, 060.00 pesos.

Tablero

Para una mayor resistencia en el tablero se requiere imprimir en cartulina sulfatada de 18 puntos, frente y vuelta (4x4 tintas), con un tamaño extendido de 66 x 41 cm, considerando un centímetro de rebase quedando un tamaño final de 65 x 40 cm; laminado mate ambos lados, para mayor durabilidad en el manejo del tablero.

Se contempla también suaje y suajado, marcando en el archivo las líneas de doblez y corte. Su costo se encuentra entre los \$14,045.⁰⁰ pesos. El archivo se entrega en PDF en CMYK a 300 dpi, tamaño real.

Tarjetas

118 Serán impresas 360 tarjetas en cartulina sulfatada de 12 puntos, frente y vuelta (4x4 tintas), con un tamaño extendido de 7.3 x 10.8 cm, considerando 3 milímetros de rebase quedando un tamaño final de 7 x 10.5 cm; aplicando barniz de máquina, y corte recto. El archivo se entrega en PDF en CMYK a 300 dpi, tamaño real. Para llevar los archivos directo a placas, se necesitarán 5 de éstas, en un tamaño máximo de 70 x 95 cm; que es el tamaño que maneja el impresor, tomando en cuenta, que en cada pliego caben 72 tarjetas, sin desperdicio gracias a que se aprovechó al máximo el área de impresión. Con un costo generado de \$65,262.⁰⁰ pesos.

Fichas

El material será resina poliéster cristal, desarrollada para la fabricación de piezas ya que se requiere una gran transparencia de color y brillo, se solicitaron seis colores por juego, dando un total de producción de 12 mil piezas. El proceso de vaciado tiene un costo total de \$24,000.⁰⁰ pesos.



Imagen 70. El juego Argonautas y su contenido, fotografía por Dafne Munguía para este proyecto.

Así concluye el método de diseño que seleccionamos, poder ver el resultado y ponerlo a prueba poco antes de su producción es parte clave que llega a ahorrar tanto tiempo como inversión económica, se encontraron los efectos esperados tanto por el lado del cliente como por el nuestro en el diseño gráfico.

Por último, visualmente se puede observar un juego completo, dinámico, agradable y que llama la atención y despierta curiosidad por jugar y conocer de qué trata. La caja por sí sola, responde a preguntas inmediatas en el primer contacto con el usuario ¿qué es?, ¿cómo se llama?, ¿cuántas preguntas tiene?, ¿en qué idioma es?, ¿cuántos pueden jugar? y además hace la invitación a descubrir más y lo llevas contigo a recorrer el mundo.

CONCLUSIONES

120

A lo largo de ese proyecto se puede decir que la concepción y producción de materiales didácticos en lengua portuguesa responde a una necesidad del creciente interés de los alumnos por este idioma y a una escasez de recursos, que obliga alumnos y profesores a una mayor inversión económica para aprender este idioma por falta de oferta de materiales (o, en último caso, a recurrir a fotocopias que ni son atractivas ni respetan los derechos de autor).

Argonautas fue probado por profesores y alumnos de Portugués del centro universitario Acatlán y del CELE, alumnos de la Licenciatura en Lenguas y Literaturas Modernas (Portuguesas) y por personas externas; todos ellos, al principio intimidados por la falta de conocimiento sobre los países de habla portuguesa, entendieron rápidamente la posibilidad de obtener información dentro de las mismas preguntas y cómodos con el hecho de que el juego se base en preguntas de opción múltiple.

Algunos de los jugadores, especialmente alumnos fueron persuadidos a investigar más sobre los países de lengua oficial portuguesa, y elaboraron otras preguntas y las propusieron para el juego (apareciendo dentro de los créditos de Argonautas como colaboradores).

Terminado el juego que tuvo como objetivo crear un material lúdico-didáctico, después de esto, pareció responder bien a lo planeado, abordando algunas de las dificultades de los alumnos en el aprendizaje del portugués como lengua extranjera, y al parecer funciona también como motivación para buscar más información sobre la lengua y las culturas de los países implicados, y así dar paso a la verificación de la hipótesis, que si bien recordamos, es aumentar los conocimientos y habilidades de los alumnos, que sin haber sido previamente informados de los objetivos subyacentes de este juego, los profesores y alumnos vieron en el producto un material rico y variado, fácil de ser utilizado en la unidad didáctica que busca despertar el interés de los aprendientes del idioma por las culturas de los países de lengua oficial portuguesa.

Finalmente, cabe resaltar que haber concluido un proyecto de esta magnitud ha sido un gran logro académico y profesional que fortalece lo aprendido a lo largo de la carrera de diseño gráfico, dando lugar a una experiencia enriquecedora de poder colaborar con personas de distintos países y así romper el miedo a las fronteras, ha sido un proyecto lleno de satisfacciones ya que gráficamente aporta la colaboración de México ante el mundo.

FUENTES CONSULTADAS

Acaso, María. *El lenguaje visual*. Barcelona, Paidós Ibérica, 2009

Alcalá, Antonio. *El concepto de corrección y prestigio lingüísticos*. México, Trillas, 1981.

Bernabéu, Natalia. Goldstein, Andy. *Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica*. Narcea Ediciones, 2008.

Frascara, Jorge. *Diseño y comunicación*. Buenos Aires, Infinito, 2000.

122

Frabboni, Franco. *El libro de la pedagogía y la didáctica: 1 La educación*. Barcelona, Editorial Popular, 1998.

Heller, Eva. *Psicología del color*, Barcelona, Gustavo Gili, 2004

Huizinga, Johan. *Homo Ludens*. Empecé Editores: Buenos Aires, 1968

Nérici, Imídeo Giuseppe. *Hacia una didáctica general dinámica*. Buenos Aires, Kapelusz, 1985

Oropeza, Silvia. Sánchez, Ana. *Manual de diseño de envases. Consideraciones de diseño*. México, IMPEE, 2006

Rodríguez Tarango, José. *Manual de Ingeniería y Diseño de Envase y Embalaje*. México, IMPEE, 2009

Rodríguez Tarango, José. *Tecnología e materiales de Envase 1*. México, IMPEE, 2008

Salado, María Auxilio. *Curso de português, Livro do aluno 1º nível*. México, UNAM, 1986

Vidales Giovannetti, Dolores. *El mundo del envase*. Barcelona, Gustavo Gili, 2003

Autor institucional. Instituto Camões. 17 de julio del 2013. Sitio web: <http://www.instituto-camoes.pt/activity/o-que-fazemos/cooperacao>

Autor institucional. Comunidades de países de lengua portuguesa. 17 de julio del 2013. Sitio web: <http://www.cplp.org/id-2752.aspx>

Autor institucional. Angola. 17 de julio del 2013. Sitio web: <http://www.governo.gov.ao>

Autor institucional. Angola. 17 de julio del 2013. Sitio web: <https://es.wikipedia.org/wiki/Angola#Cultura>

Autor institucional. Brasil. 18 de julio del 2013. Sitio web: <http://www.brasil.gov.br/>

Autor institucional. Brasil. 18 de julio del 2013. Sitio web: <https://web.archive.org/web/20110520005557/http://www.brasil.gov.br/sobre/historia/figuras-historicas/colonia-1/>

Autor institucional. Cabo Verde. 19 de julio del 2013. Sitio web: <http://www.governo.cv/>

Autor institucional. Guinea-Bissau 19 de julio del 2013. Sitio web: <http://www.gov.gw/>

Autor institucional. Mozambique. 19 de julio del 2013. Sitio web:
<http://www.portaldogoverno.gov.mz/>

Autor institucional. Portugal de julio del 2013. Sitio web:
<http://www.portugal.gov.pt>

Autor institucional. Timor Oriental. 20 de julio del 2013.
Sitio web: <http://www.timor-leste.gov.tl>

Autor institucional. Santo Tomé y Príncipe. 20 de julio del 2013. Sitio
web: <http://www.gov.st/>

Autor institucional. Portugués. 3 de agosto del 2013. Sitio web:
<http://www.cursoportugues.org/esportuguese/facts.asp>

124

Autor institucional. Biblioteca de investigaciones. 10 de agosto del 2013.
Sitio web: <https://bibliotecadeinvestigaciones.wordpress.com/espanol/el-lenguaje-tipos-de-lenguaje-y-variaciones-de-la-lengua/>

Autor institucional. Centro de lengua portuguesa. 26 de septiembre 2013.
Sitio web: <http://ced.cele.unam.mx/camoes/interiores/Qsomos/somos.html>

Autor institucional. Centro de lengua portuguesa. 26 de septiembre 2013.
Sitio web: http://ced.cele.unam.mx/camoes/interiores/os_centro/acetlan.html

Autor institucional. Tipografías. 15 de Octubre 2016. Sitio web:
<https://es.letrag.com/tipografias.php?seccion=12>

Autor institucional. Letra y Tipografías. 15 de Octubre 2016. Sitio web:
<https://es.letrag.com/tipografia.php?id=220>

Autor institucional. Letra y Tipografías. 15 de Octubre 2016. Sitio web:
<https://es.letrag.com/tipografia.php?id=88>

Autor institucional. Adamastor. 21 de Enero 2013. Sitio web:
[http://pt.wikipedia.org/wiki/Adamastor_\(mitologia\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/Adamastor_(mitologia))

Autor institucional. Envase y embalaje. 09 de octubre del 2012. Sitio web:
<http://www.salud.gob.mx/unidades/cdi/nom/044ssa13.html>

Autor institucional. Papel. 15 Octubre 2016. Sitio web:
<http://www.papelsa.com.mx/sbs.htm>

GLOSARIO

Astrolabio: Antiguo instrumento astronómico que permite determinar la posición y altura de las estrellas sobre el cielo.

Bitá de amarre: Poste de madera o de hierro afirmada sobre cubierta, que se utiliza para el amarre de cabos, cables o cadenas.

Capoeira: es un arte marcial afro-brasileño que combina facetas de danza, música y acrobacias, así como expresión corporal.

Escaramuza a bordo: Discusiones ligeras y enfrentamientos físicos, por la tensión de los pasajeros en los barcos.

Escorbuto: Enfermedad devastadora para los navegantes, originada por la falta de vitamina C. Muchos morían por haber contraído el escorbuto.

Facebook: Sitio web de redes sociales creado por Mark Zuckerberg.

Lenguas romances: Lenguas que proceden del llamado latín vulgar que sería evolución natural continua del latín clásico, cuyos rasgos aparecen definidos sólo a partir de los siglos IV.

Sobas: Palabra proveniente del quimbundo, lengua africana, para designar al jefe o regente de una tribu africana.

ANEXO

Documento de cotización real para la producción del juego Argonautas.



SALINAS IMPRESOR

TELS Y FAX. 5530-5269 1054-9246
 Marcelino Dávalos No. 12 Col. Algarín Deleg. Cuauhtémoc
 México, D.F. C.P. 06680 salinasimpresores@yahoo.com.mx

FECHA: 24/09/2014

ORDEN No.	4205
PEDIDO	X
COTIZACION	

NOMBRE: SRITA. GUADALUPE (SR. CIPRIANO) TEL. 6826 5301

DOMICILIO:

ATENCION:

DESCRIPCION: 1,000 CAJAS TAMAÑO EXT. 53 X 62 IMPRESAS EN SBS DE 24 PTS. 1/C A 4 X 0 TINTAS CON LAMINADO MATE
 SUAJE Y SUAJADO
 1,000 TABLEROS TAMAÑO EXT. 65 X 40 IMPRESO EN SBS DE 18 PTS. 2/C A 4 X4 CON LAMINADO MATE AMBOS LADOS
 CON SUAJE Y SUAJADO
 360 TARJETAS DIFERENTES IMPRESAS A 4 X 4 TINTAS EN SBS DE 12 PTS. 2/C TAMAÑO FINAL 7 X 10.5 CON BARNIZ UV
 MATE SE ENTREGAN EN JUEGOS
 1,000 REGLAS PARA EL JUEGO TAMAÑO FINAL. 20 X 32 CMS. IMPRESAS EN SBS DE 14 PTS. A 4 X 0

TITULO

	CAJAS	TABLEROS	TARJETAS	REGLAS
HRS. DISEÑO				
PRUEBAS DE COLOR				
LAM. INTERIOR				
LAM. PORTADA				
IMP. INTERIOR				
IMP. PORTADA				
PAPEL INTERIOR				
PAPEL PORTADA				
PLAS. BTE/MATE				
BARNIZ U.V. BTE. / MATE				
ENCUADERNACION				
OTRO	\$10,060.00	\$14,045.00	\$ 65,262.00	\$ 2,586.00

NOTA: SIN EXCEPCIÓN DE PERSONA TODO TRABAJO REQUIERE EL 50% DE ANTICIPO Y 50% A LA ENTREGA.

IMPORTANTE: SI NO SE ELABORA O NOS PROPORCIONA PRUEBA DE COLOR PREVIAMENTE AUTORIZADA, NO RESPONDEMOS POR NINGÚN TRABAJO

SUBTOTAL	\$ 91,953.00
IVA:	\$ -
TOTAL:	\$ -
A CUENTA	\$ 30,000 -
SALDO	\$ 61,953
PAGO CON TARJETA	\$ -

TIEMPO DE ENTREGA: 24 DE SEPTIEMBRE DEL 2014

PLATAFORMA:

OBSERVACIONES:

NOTA: EN CASO DE MAQUILA NO RESPONDEMOS POR NINGUN MATERIAL

ELABORO

ACEPTO(NOM. Y FIRMA)

De conformidad de derechos de autor ENRIQUE SALINAS RUEDA queda relevado de cualquier responsabilidad relacionada con patentes, marcas registradas ya que la EMPRESA no tiene porque investigar la autenticidad o el derecho que tenga el cliente sobre el trabajo que realiza ENRIQUE SALINAS RUEDA. Al firmar el cliente de enterado esta nota de producción, el mismo implícitamente acepta lo anterior.