

DT 00 - 1 5
2e
VNIVERSIDAD NVEVO MVNDO

CAMPUS SAN MATEO

**ESCUELA DE DISEÑO GRAFICO
CON ESTUDIOS INCORPORADOS A LA U.N.A.M.**



**MATERIAL DIDACTICO PARA EL APOYO EN LA
ENSEÑANZA DEL IDIOMA HEBREO EN
LAS ESCUELAS JUDEO MEXICANAS.**

TESIS

**QUE PARA OBTENER EL TITULO DE
LICENCIADO EN DISEÑO GRAFICO**

PRESENTA:

ILANA FELDMAN NISENBAUM

DIRECTOR DE TESIS

D.G. ADRIANA GOMEZ MAGANDA

México, D.F.

1999.

270700

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central

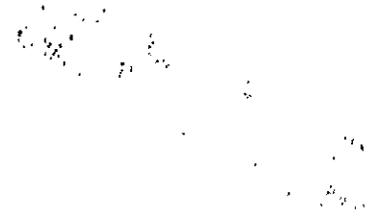


UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

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.



“Muchos son los conocimientos, pero nuestra tarea consiste en aprovechar aquellos que son mejores.”

Shirat Israel 103.

“Así como el espejo refleja la imagen de la persona que se mira en él, así el discípulo se refleja en la sabiduría de su maestro.”

Ben Ezra, Shirat Israel 116.

Gracias a mis padres Israel y Rosa.
Con mucho amor y agradecimiento les dedico mi tesis
por el apoyo y los sabios consejos que me han brindado
durante toda mi vida.

A mis hermanos, cuñados y sobrinos:
Nathan, Sandra, Mijael, Galia y Gabriel.
Rubén y Ethele.
Raquel, Dany y Shimy
por su amistad y apoyo incondicional.

A la memoria de mis queridos abuelos...

A Ilana Bestandig, por su amistad y confianza.

A mis amigos y compañeros
por las experiencias compartidas.

A todos mis profesores por compartir sus conocimientos y
experiencias enriqueciendo con ellas mi vida profesional.

A la Escuela Israelita "Yavne" por involucrarme en la
solución de su problemática y en especial a la maestra
Bashe Feldman por su apoyo y ayuda en la realización de
este proyecto.

A la D.G. Adriana Gómez Maganda
por su cooperación en la dirección de esta tesis.

Índice

Introducción	1
Capítulo 1 " Planteamiento del problema"	
1.1 Antecedentes del problema	3
1.2 Definición del problema	4
1.3 Ubicación del problema	4
1.4 Objetivos	4
1.5 Hipótesis inicial	4
1.6 Justificación	4
Capítulo 2 " Escuela Israelita Yavne"	
2.1 Antecedentes de la Escuela	5
2.2 Recursos Económicos	7
2.3 Naturaleza del problema	7
2.4 Imagen actual	8
2.5 Competencia	10
2.6 Promoción de la escuela	10
2.7 Extensión de actividades	10
2.8 Síntesis	10
Capítulo 3 " Receptor"	
3.1 Generalidades	11
3.2 Antropometría	11
3.3 Códigos	13
3.4 Síntesis	13
Capítulo 4 " Material didáctico"	
4.1 Utilidad del material didáctico	14
4.2 Juegos didácticos	15
4.3 Modelos para juegos educativos	17
4.4 ¿Porqué un juego?	20
4.5 Síntesis	20
Capítulo 5 " Justificación del proyecto"	
5.1 Conceptos de diseño	21
5.2 Observación personal	21
5.3 Requisitos de diseño	22
5.4 Jerarquización y delimitación	23

5.5	Objetivos y comportamiento	24
5.6	Efectos del medio	25
5.7	Hipótesis	25
5.8	Síntesis	25
Capítulo 6 “ Proyecto”		
6.0.1	Alternativas conceptuales	28
6.0.2	Bocetaje formal	29
6.0.3	Estilo	43
6.0.4	Aplicación del estilo	44
6.0.5	Opciones de color	45
6.0.6	Propuestas tipográficas	59
6.1 “ Elige y Pisa”		
6.1.1	Diseño del tablero	60
6.1.2	Aplicación gráfica	63
6.1.3	Diseño de tarjetas	65
6.1.4	Resultado final	67
6.1.5	Dimensiones del tablero y tarjetas	69
6.1.6	Técnica de impresión	70
6.2 “ Cada Pieza con su Pareja”		
6.2.1	Diseño de las piezas	71
6.2.2	Aplicación gráfica	73
6.2.3	Dimensiones de la base y piezas	74
6.2.4	Técnica de impresión	76
6.3 “ Entidad Gráfica”		
6.3.1	Imagen gráfica	80
6.3.2	Envase	82
6.3.3	Técnica de impresión	83
6.4 “Verificación de los juegos”		
Conclusiones		
	Experiencia profesional y personal	86
Bibliografía		88

Introducción



El diseño es un proceso de creación con un propósito definido.

La función del diseño gráfico es transmitir un mensaje predeterminado el cual va dirigido a un receptor específico.

Para lograr transmitir este mensaje el diseñador debe utilizar un lenguaje visual. La creación no debe ser sólo estética sino funcional.

El trabajo del diseñador es buscar soluciones adecuadas a problemas que le son presentados, de manera que cubra con las exigencias tanto del emisor como del receptor.

El diseño gráfico abarca diversas áreas de trabajo como es el diseño de empaques, diseño editorial, creación de imagen corporativa, señalización de áreas, diseño de cartel, así como el diseño de material didáctico.

En México no se le había dado mucha importancia a la creación de material didáctico; el poco que se podía encontrar hecho en el país no era de buena calidad, teniendo así que conseguir material importado a un alto costo.

Hoy en día se está empezando a explotar esta área de trabajo, elaborando material didáctico para distintos niveles escolares así como para diversas instituciones.

Al comenzar el proyecto, me acerqué a profesores y a diferentes personas encargadas de preparar material didáctico en la Escuela Israelita "Yavne", para averiguar y conocer la situación en la que se encuentra.

La problemática es que no tienen suficiente material didáctico ya elaborado para poder impartir sus clases y no sabiendo a donde acudir para conseguirlo, se elabora dentro de la escuela resultando en un material de baja calidad.

En el caso de la Escuela Israelita "Yavne", en donde se imparte el hebreo como segundo idioma, la necesidad de



matrial didáctico para éste es aun mayor. El material que tienen proviene de Israel, es costoso y no se puede adquirir tan fácilmente.

A lo largo de esta tesis, se puede apreciar cuales son las necesidades de la escuela en cuanto a diseño de material didáctico se refiere. Estas se resolvieron elaborando juegos didácticos, los cuales sirven de apoyo para la enseñanza del idioma hebreo.

De esta manera se ofrece una alternativa de material didáctico con la cual los niños aprenderán de una manera diferente y divertida.

Estos juegos, dirigidos a niños de segundo de primaria en adelante, son el inicio y la base para futuro desarrollo de material didáctico enfocado a distintos niveles y grados escolares.



Capítulo 1

Planteamiento del problema

Después de tener varias entrevistas con maestras que imparten la materia del idioma hebreo, que ejercen en diversas escuelas judías de México y oír las carencias y problemas para obtener material didáctico de buena calidad, se pensó que sería interesante crear un proyecto de material didáctico adecuado, que apoye la enseñanza del idioma hebreo de una manera comprensible para niños mexicanos, con apoyo gráfico, para que éste participe directamente en su aprendizaje.

1.1 Antecedentes del problema

En las escuelas judías de México existe un problema en cuanto a material didáctico para la enseñanza del idioma hebreo, ya que éste es importado o hecho por el departamento de audiovisual de cada escuela utilizando fotocopias y/o parchando juegos ya existentes para adaptarlos a este idioma, siendo los primeros muy caros y los segundos de baja calidad.

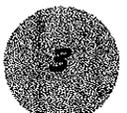
La enseñanza de idiomas secundarios normalmente se hace de una forma globalizada, esto se refiere a que se enseña la palabra escrita y se la relaciona con el objeto referido.

Los niños de las escuelas judías en preescolar empiezan a reconocer las letras tanto del abecedario (español) como las del alef-bet ⁽¹⁾ (hebreo).

En primero de primaria aprenden a trazar las letras. Posteriormente aprenden a juntarlas para formar sílabas y palabras hasta lograr dominar la lectura, al juntar una palabra con otra en oraciones, poco a poco van ampliando su vocabulario en hebreo.

El nivel en la enseñanza del idioma hebreo depende de la escuela en la que se imparte ya que en unas, el hebreo es el segundo idioma que se le enseña al niño y en otras, es

1 alef-bet.- Palabra hebrea para designar el conjunto de las letras del idioma hebreo, equivalente al abecedario.



el tercero ya que el idish lo empiezan a aprender en preescolar.

Hoy en día se está buscando una manera divertida e interactiva para enseñar ya que así aprenden los niños con más gusto y recuerdan mejor las cosas.

1.2 Definición del problema

Se vió la necesidad de crear material didáctico para apoyar el aprendizaje del idioma hebreo ya que no existe el mismo hecho en México.

1.3 Ubicación del problema

La escuela Israelita "Yavne" es una de las escuelas que se preocupan por mejorar la enseñanza desde un nivel preescolar y por eso están interesados en ir creando material didáctico nuevo que sea duradero y con el cual, los niños de los primeros grados de primaria se diviertan aprendiendo.

1.4 Objetivos

El material didáctico que se está proponiendo deberá ayudar a la enseñanza del idioma hebreo de manera amena, divertida, llamativa y comprensible, adaptado a la mentalidad de los niños mexicanos del grado escolar para el que está diseñado, buscando que

les interese y les guste, se diviertan y disfruten durante el proceso de aprendizaje.

1.5 Hipótesis inicial

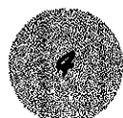
El material didáctico que se está proponiendo son dos juegos, por medio de los cuales los niños aprendan a reconocer palabras escritas en hebreo y las puedan relacionar con una imagen llamativa y comprensible, diseñada de acuerdo a la mentalidad de los niños del grado escolar al que está dirigido.

Este material debe de cumplir con los requerimientos de la escuela, buscando que el aprendizaje sea diferente, en el cual los niños interactuen y se diviertan en el proceso.

1.6 Justificación

Se está proponiendo este proyecto, ya que no existe material didáctico hecho en México para el apoyo de la enseñanza del idioma hebreo y las escuelas requieren del mismo para no tener que crear material de poca durabilidad.

Con este trabajo no se pretende inventar un nuevo método de enseñanza, sino más bien crear un apoyo a los métodos didácticos empleados en México en las diferentes escuelas judías, ofreciendo una alternativa de apoyo adecuada a los niños judeo-mexicanos.



Escuela Israelita "Yavne"

2.1 Antecedentes de la escuela.

La escuela Israelita "Yavne" empezó a funcionar en la calle de Jesús María # 3 en el año de 1942, como una escuela primaria bilingüe la cual estaba incorporada a la SEP.

En 1944 ya contaba con educación secundaria, y en 1947 se mudaron a la calle de Agrarismo # 221 ya que el edificio donde se encontraban ya no era suficientemente grande para la cantidad de alumnos que tenía. En 1952 se estableció la preparatoria incorporada a la UNAM para poder satisfacer las necesidades modernas de sus alumnos en cuanto a nivel de estudios y conocimientos, siendo desde esos tiempos una escuela en donde se enseñaban los idiomas hebreo e idish y a partir de secundaria, el inglés, como idiomas secundarios, teniendo desde luego el español como idioma principal.

La escuela contaba con biblioteca, laboratorios y cafetería. Con el paso del tiempo había que ir evolucionando y se creó un laboratorio de cómputo y se modernizaron los laboratorios gracias a que se estableció un nexo con la institución ORT. (Organización para la Recuperación Tecnológica)

En 1990 cambiaron de ubicación otra vez ahora, en Boulevard Magno Centro Sur # 2, San Fernando la Herradura, Huixquilucan, Edo de Méx. Esto debido a que el grueso de la población estudiantil de esta institución vive en esa zona de la ciudad. La escuela cuenta hoy en día con medios técnicos de los más modernos reforzados por la ORT, tales como laboratorios de computación y de ciencias naturales, centro de estudios, talleres de creatividad y de manualidades entre otros, contando además con una amplia biblioteca.

Capítulo 2

En esta escuela se prepara a los alumnos tanto en sus estudios generales como para que participen en todas las actividades extracurriculares que se les ofrece como son juegos deportivos interescolares, festival de danza "Aviv", proyectos que benefician a México así como aportaciones a hospicios, escuelas de gobierno, etc.

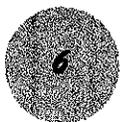
"Es importante que los niños y jóvenes Yavne tengan una actitud positiva frente a la problemática del mundo actual motivándolos a alcanzar logros del hombre, contra la guerra, la ignorancia y la justicia social; aspiramos a fortalecer sus raíces culturales mexicanas y sus hábitos intelectuales, para que esto les permita un análisis objetivo de la realidad. Impulsar la investigación, la creación artística y la defensa de la cultura, participar en la actividad científica y tecnológica como vía de desarrollo."

(Libro de Oro "Yavne" 50 años. p.7)

La escuela Yavne se define como una escuela integral ya que proporciona a los alumnos un alto grado académico que permite a sus alumnos ingresar a universidades y casas de estudio del más alto nivel.

En esta escuela se maneja el idioma hebreo en dos formas, una para aprender el idioma como tal y otra para estudiar y entender mejor la Torá (El pentateuco). Se llega a utilizar el hebreo tal y como está escrito en la Torá, utilizando los verbos como se conjugan en ella ya que se estudia directamente sin hacer variaciones, también se estudia el hebreo cotidiano para enseñarles lo que es gramática, redacción, literatura, etc... Se requiere de material didáctico para reforzar el idioma hebreo cotidiano para que lo puedan comprender y hablar fluidamente. Un factor muy importante del material didáctico es quitarle un poco de frontalidad a la clase y hacerlo más interactivo, que los alumnos participen directamente en el aprendizaje.

La enseñanza del hebreo aparte de ser un segundo o tercer idioma para los alumnos, se lleva a cabo también para mantener la identidad con Israel y las raíces judías de los alumnos y para que ellos se puedan relacionar más



fácilmente con otros judíos del mundo, de ahí la importancia del desarrollo de este material de apoyo en la educación de los alumnos que estudian en las diferentes escuelas judías de México y en particular en la escuela "Yavne".

2.2 Recursos económicos

Con respecto al presupuesto de la escuela, un gran porcentaje se utiliza para adquirir material didáctico ya que es muy importante que estén vigentes, lo más importante es tener un buen material que apoye al aprendizaje y no se debe de escatimar en eso.

2.3 Naturaleza del problema.

El material utilizado actualmente es importado, por lo que es más caro que si se produjera en México; en muchas ocasiones el material lo hacen en la escuela a base de fotocopias iluminadas y enmicadas, en otras ocasiones parchan juegos existentes en inglés o en español y así los usan para el hebreo. Este material no es muy atractivo para los niños y no tiene la calidad deseada por la escuela.

La escuela tiene la necesidad de crear material didáctico de buena calidad que esté bien realizado y que vaya de acuerdo a su nivel de estudios, a la edad de los niños y a la vez que se contemplen varias áreas en las cuales se pueda desarrollar el niño tanto intelectualmente como en su coordinación motriz gruesa.

Las necesidades de la escuela de tener un material así es muy importante, ya que si se produjera en México, reduciría mucho el precio y eso no sólo ayudaría a esta escuela sino a las demás escuelas que enseñan hebreo en México y Latinoamérica.

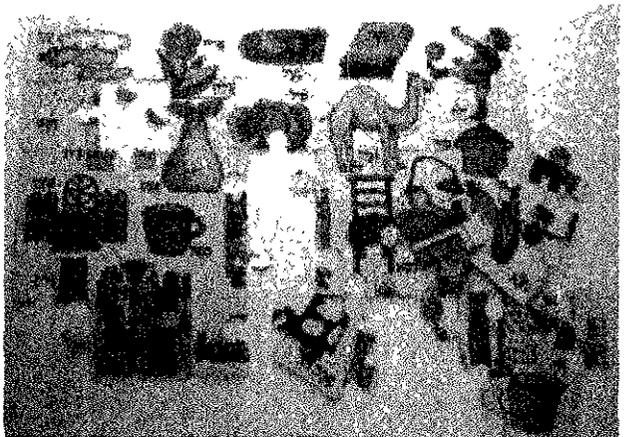
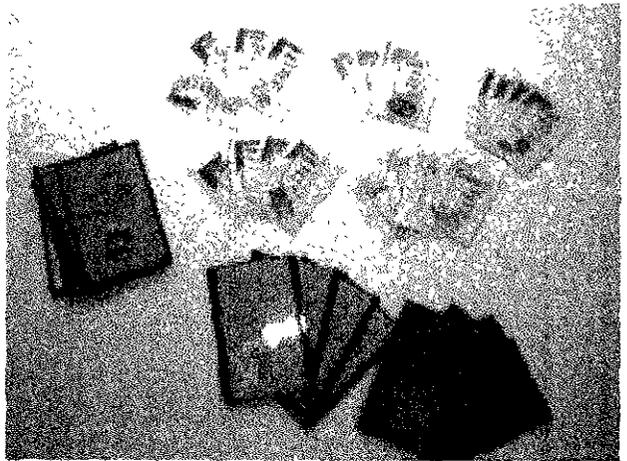
2.4 Imagen actual

Actualmente los juegos que se utilizan son rompecabezas, memoria, lotería, juego de cartas, también trabajan con libros de trabajo acompañado de un video con el cual repasan la lección que aprendieron en clase, también consta de actividades manuales que tiene que preparar la maestra para reforzar lo que fueron aprendiendo, como las letras.

Con estos libros el alumno va aumentando su vocabulario, también tienen libros de texto y de trabajo en donde hay cuentos, fábulas y hojas de ejercicios relacionados con la lectura, estos ejercicios constan de preguntas o relacionar columnas, completar palabras u oraciones, etc.

Aquí se aprecian algunos ejemplos del material didáctico que utilizan en la escuela.

En los juegos las ilustraciones tienen colores llamativos siempre utilizando el contorno negro para delimitar las imágenes, la tipografía varía, en algunos casos se utiliza una tipografía script y en otros imprenta (la primera es con la que se escribe diariamente y la segunda es la que aparece normalmente en los libros.)

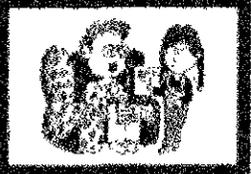


Estos ejemplos son de los libros que utilizan los estudiantes de primero de primaria, las ilustraciones son blanco y negro, en algunas ocasiones como podemos ver en el segundo cuadro se utiliza gama de grises; el niño puede así iluminar las figuras del color que él quiera, y esta es otra forma de aprendizaje.

קח קלף מספר 7.
הקבועו בשני הצדדים
של הקלף.
הנח את הקמקרה שבתפרת
מה יקרה אחרי כן.




קח קלף מספר 8.
הקבועו בשני הצדדים
של הקלף.
הנח את התמינה שבתפרת
מה יקרה אחרי כן.

קח את הצמיד העמיתים לשלוח.




סרט





סיר





צפור





תנור





2.5 Competencia

No existe competencia directa en México, ya que no hay material didáctico para reforzar el aprendizaje del idioma hebreo.

2.6 Promoción de la escuela

En la actualidad esta institución se promociona en los diferentes periódicos de la comunidad judía como son el periódico del Centro Deportivo Israelita, Keshet (enlace) Organismo Independiente de Información Judeo-Mexicana, La voz de la Kehilá periódico de la comunidad Ashkenazi de México.

2.7 Extensión de actividades

La escuela cuenta con un salón de fiestas el cual se renta para cualquier tipo de actividades así como conferencias, graduaciones, Bar - Mitzvot (fiesta que se celebra cuando el niño cumple 13 años), Bat - Mitzvot (celebrada cuando la niña cumple 12 años), etc.

También rentan el patio de kinder para fiestas infantiles.

En las instalaciones de la escuela también hay un templo el cual se utiliza para los rezos del viernes en la noche y sábado así como en las festividades judías.

2.8 Síntesis

La escuela "Yavne" requiere del diseño de material didáctico para que la enseñanza sea interactiva y no solamente frontal como lo es en la actualidad y así fortalecer el aprendizaje del idioma hebreo.

Este material debe de ser actualizado y tiene que ir de acuerdo a la edad y nivel de estudios del niño.

Con este material se pretende que el niño por medio del pensamiento lógico, aprenda a relacionar la palabra escrita en hebreo con la imagen correspondiente.

Este material debe fomentar la coordinación gruesa del niño, así como la interacción con sus compañeros.

Los colores deben de ser llamativos, debe de ser agradable a la vista y al tacto, utilizando materiales de buena calidad para que tenga una larga durabilidad.

La razón por la cual se requiere este material didáctico es por la falta del mismo ya que el existente es importado y por lo tanto es caro. Asimismo, se debe evitar el parchado del material en otro idioma para adaptarlo al hebreo; así como el hecho a base de fotocopias, que generalmente es desechable.

Capítulo 3

Receptor

Los alumnos que integran el colegio "Yavne" son niños y jóvenes judíos de ambos sexos quienes reciben además de su bagaje académico, los valores de la religión, la historia y la filosofía judía a través del estudio del idioma hebreo y del idish, que son los lazos de unión del pueblo judío.

3.1 Generalidades

El material que se va a realizar va dirigido a estudiantes de 2º de primaria de ambos sexos de 6 a 7 años.

Su nivel socioeconómico es medio, medio alto y alto.

En lo que se refiere al niño como receptor, puede adquirir con este material un gran desarrollo intelectual, ya que tiene que tener un proceso de pensamiento lógico aprendiendo a relacionar una palabra con un dibujo, este es una abstracción de la realidad. Así los niños, dependiendo de su grado de madurez intelectual logran aprender con mayor o menor facilidad gracias a su proceso lógico de pensamiento. Esta es una meta que se va a alcanzar ya que se trabaja en ello con los niños desde el kinder y se va adquiriendo progresivamente.

3.2 Antropometría

Para la realización de este material didáctico es necesario saber las medidas promedio del receptor el cual es un niño de 6 a 7 años.

Podemos encontrar que los niños a los 6 años tienen una estatura mínima de 1.10m y una máxima de 1.28m

Las niñas de la misma edad miden mínimo 1.08m y máximo 1.26m.

A los 7 años de edad la estatura mínima de los niños es de 1.15m y la máxima es de 1.34m.

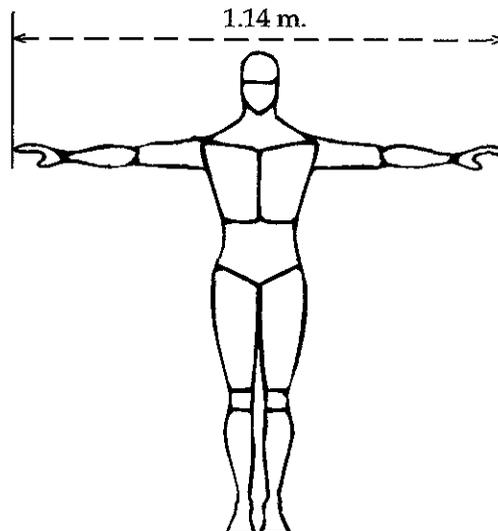
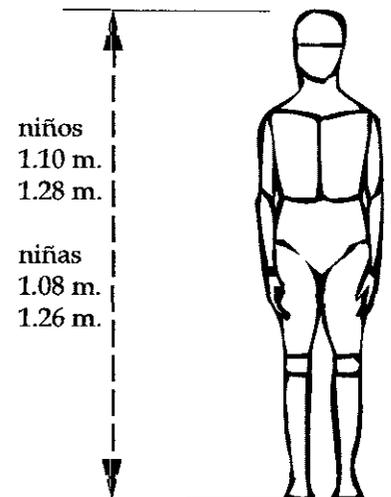
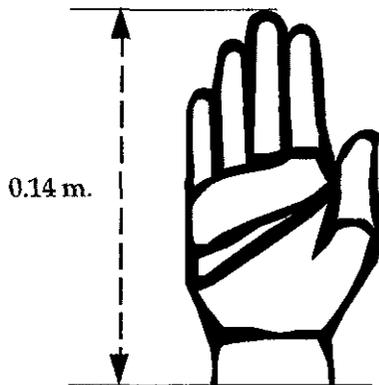
Y las niñas de la misma edad tienen como estatura mínima 1.13m y la máxima es de 1.32m. ⁽¹⁾

El brazo de los niños (as) a los 6 años mide en promedio 35cm de longitud.

La medida promedio de dedo medio a dedo medio con los brazos extendidos es de 1.14 m.

El promedio de la mano desde la muñeca hasta el dedo medio es de 0.14 m.

Si el niño se encuentra en posición de lagartija la abertura máxima de los pies es de 1 m. y de las manos es de 0.79 m



3.3 Códigos.

Los niños de esa edad gustan de colores llamativos como los primarios, que sean intensos, en donde exista un contraste de colores agradable a la vista. Las ilustraciones que más les agradan son las que tienen una expresión agradable y no agresiva o triste.

Las formas que prefieren son normalmente con las esquinas redondeadas ya que ésto los hace más agradable al tacto y a la vista, los picos dan una sensación de agresividad.

Es más interesante para el niño si la enseñanza es dinámica y esto se logra através del material didáctico ya sea por medio de carteles, juegos, audiovisuales, programas para la computadora u otros medios y así aprenden de una manera más divertida, dinámica e interactiva.

Por otro lado para trabajar con cualquier material didáctico es necesario que los maestros lo conozcan y sepan como funciona y entiendan cuáles son los objetivos y beneficios del mismo, para que así puedan guiar a los niños durante su utilización.

3.4 Síntesis

Se requiere que el material didáctico vaya de acuerdo con el nivel preescolar, que sea divertido, con colores primarios y/o llamativos, que las figuras sean agradables y que vaya de acuerdo a la antropometría de los niños para que lo puedan utilizar fácilmente.

Capítulo 4

Material didáctico.

“Didáctica n.f. Ciencia que tiene por objeto los métodos de enseñanza.”⁽¹⁾

“Didáctico,a adj. (gr. didaktikos). Que tiene por objeto enseñar o instruir.”⁽²⁾

4.1 Utilidad del material didáctico.

El material didáctico sirve para la enseñanza, es en lo que nos apoyamos para que se entienda y se aprenda mejor un tema, debe de tener buena calidad y estar en buen estado para que su función sea mejor.

Este material es la unión entre la palabra y la realidad, la cual se tiene que representar lo más real posible.

El material didáctico ayuda a complementar un tema, sirve de apoyo a lo que el profesor está explicando de manera oral en clase y lo hace por medio de gráficos, diagramas, ilustraciones, etc.. Con él se puede involucrar al alumno de cierta manera para que participe activamente en el aprendizaje.

El material didáctico puede ser únicamente visual, auditivo, una combinación de ambas o que se participe directamente. Esto es muy importante ya que según un estudio que realizó la UNESCO en relación a la memorización de las cosas, se dieron cuenta que si escuchamos solamente, retenemos un 30%; si solamente lo vemos un 40%; si se oye y se ve un 50% y si participamos directamente retenemos hasta un 70%; por lo tanto es muy importante que el material que se utilice involucre cuantos más sentidos sea posible para que el aprendizaje sea mejor.⁽³⁾

Como dice el sabio refrán: “Una imagen vale más que mil palabras”

Para que sea eficiente el material hay que tomar en cuenta algunos aspectos importantes como son:

1- Birkman Liat. Misjakei Limud (Juegos de Estudio) Editorial Had Hagán. Israel, 1970.

2- *ibidem*.

- El color, debe de ser llamativo, que vaya de acuerdo a la realidad y debe de haber armonía entre los colores.

- Las ilustraciones, deben de apegarse lo mejor posible a la realidad, también se pueden utilizar fotografías.

- La tipografía debe ser legible y de buen tamaño, el color que se aplique tiene que estar equilibrado, de acuerdo a lo que la rodea.

- El tamaño debe ser adecuado al lugar en donde se va a utilizar y a la distancia desde la que se verá y de acuerdo a la edad de la persona a la que está dirigido.

Como ejemplos de material didáctico, podemos mencionar el pizarrón, los cuadernos, reglas, flanelógrafo, pizarrón magnético, proyectores de diapositivas, cuerpos opacos y acetatos; por otro lado tenemos mapas, libros, diccionarios, enciclopedias, revistas, fotografías, dibujos, ilustraciones, documentales, películas, computadoras, juegos didácticos, etc.

4.2 Juegos didácticos.

Varios pedagogos israelís han formulado diversas definiciones acerca de la Idea del Juego, aquí se incluyen algunas.

Tamar Talshir: El juego es una acción u ocupación voluntaria, que se lleva a cabo con limitantes fijos de espacio y tiempo según las reglas aceptadas voluntariamente. Es una acción que envuelve un sentimiento de alegría, reconociendo la diferencia entre éste y la vida normal.

Eben Shohan: Pasatiempo, ocupación en una cosa entretenida que nos hace pasar el tiempo en compañía o solos. Juegos infantiles, aprendizaje por medio de un juego en el jardín de niños y de la primaria.

Uri Rap: El juego es una actividad que cuida las tres decisiones del hombre. El niño escoge cuándo jugar, con qué jugar y cómo jugar.

Algunas características del juego educativo.

1. La actividad del juego está conformada de reglas. Las reglas pueden ser fijadas por el organizador o por los jugadores mismos.
2. El juego educativo tiene un inicio y un fin al cual los participantes pretenden llegar.
3. En el proceso para alcanzar el fin educativo, los participantes tienen que “resolver problemas” relacionados con el contenido.
En algunos de los juegos el avance en dirección al final predeterminado depende de aventajar al oponente, en algunos otros, uno no estorba a su compañero.
4. La experiencia y el conocimiento se adquieren en el proceso del juego.
5. Existen juegos individuales y juegos para varios participantes.
6. Todo juego cuenta con un equipo específico, incluye una tabla para auto-control.
7. La actividad del juego entretiene.
El juego es educativo, ya que su fin es el de desarrollar en el jugador, educando, control sobre algunas facultades y habilidades que fueron fijadas por el educador como importantes para desarrollarlas.

4.3 Modelos para juegos educativos.

Si no se tiene experiencia en la preparación de juegos educativos, podrá basarse en modelos conocidos por el educador y por los educandos.

Por ejemplo: Lotería, memoria, rompecabezas, etc.

En principio, si se está interesado en enseñar un modelo con un juego nuevo (que no conocen los niños) se

recomienda hacerlo con un contenido fácil y conocido, pero si se está interesado en ejercitar material difícil o desconocido, se recomienda hacerlo con el modelo de juego conocido.

Todo esto es para que los participantes inviertan su energía sólo en el estudio del tema no conocido (modelo de juego difícil o contenido desconocido) por ejemplo: si la intención es ejercitar raíces y familias de palabras: en la primera etapa (2º prim) el contenido es difícil, por esta razón se utilizará el modelo fácil (conocido por los alumnos).

Una de las metas por supuesto es aprender modelos nuevos y complejos.

A- Modelos de selección y relación.

Con estos juegos los participantes pueden seleccionar, juntar por pares y relacionar. En algunos de los juegos se tiene que motivar a los jugadores. Estos juegos son escalables con respecto a su dificultad.

Ejemplos. Lotería, rompecabezas, cuartetos o librito, memoria.

B- Modelo de ruta.

Con estos juegos el avance es por medio de una ruta o camino, para terminar hay que llegar al final o acumular puntos.

Estos modelos están divididos en tres tipos:

1- Ruta de un solo sentido. El avance se da por medio de eventos fortuitos, como dado, ruleta y se juega con tableros predeterminados como "Serpientes y Escaleras".

2- Ruta cerrada, la meta es acumular puntos o propiedades, "Monopolio".

3- Laberintos.

C- Modelos de ritmo.

Ritmo se refiere a cronológico.

Aquí sobresale la planeación sobre la suerte. El niño

tiene que pensar y planear, si hace lo correcto llega al fin.
Ejemplo, "Dominó".

D- Modelos de estrategia.

La meta es el triunfo. El jugador tiene que conocer al contrario, lo que piensa y lo que planea.

Ejemplo, "Ajedrez", "Damas".

Aportaciones del juego al jugador y al que prepara el juego.

Se presentan cuatro esquemas en los cuales tiene que poner atención el maestro para la elaboración de un juego didáctico, atacándose cuatro aspectos diferentes: el sensible, el social, el cognoscitivo y los específicos, los primeros tres están relacionados directamente al receptor, en este caso, los alumnos, y el cuarto está relacionado con la elaboración física del juego mismo.





Estos esquemas ayudan a la planación de los juegos didácticos y siguiendolos se puede lograr que cualquier juego cumpla con los objetivos y facultades planteados previamente por la maestra, ya que en ellos se analiza todo lo que el alumno pueda llegar a aprender y en qué aspectos se pueda desarrollar, ayudando de esta manera a la madurez de los niños, y por otro lado que también cumplan con los requicitos de diseño en general que requiere cada juego es específico.

4.4 ¿Porqué un juego?

El juego tiene la posibilidad de atraer y retener la energía y la concentración de los participantes.

Se ha visto que el juego bien planeado tiende a incrementar la disposición del niño para involucrarse.

Las actividades les permiten resolver problemas, tomar decisiones y fortalecer su necesidad de arriesgarse.

Algunos juegos son de reforzamiento de la información aprendida; podemos ver que con estos juegos el niño tiene un desarrollo:

- Perceptivo motor: control corporal.
- Capacidad de atención y concentración: movimiento, estar alerta.
- Descarga de la tensión.
- Reforzamiento de la información aprendida: identificando objetos o ilustraciones, letras y palabras.
- Desarrollo social: cooperar con los compañeros, ser responsable.
- Desarrollo perceptivo motor: secuencia y discriminación visual (memoria), conciencia de las relaciones y patrones.
- Capacidad de atención y concentración: enfatizar la atención y la concentración como objetivo.
- Desarrollo de los procesos de patrones y relaciones.

Actividades motrices: Son aquellas en que interviene el movimiento.

Percepción: Función psicológica primaria que permite recibir y seleccionar las impresiones sensoriales del mundo externo y del propio cuerpo e incorporarlas a experiencias anteriores.

Desarrollo perceptivo motor: Interacción entre dos aparatos fisiológicos:

Sensorial - que proporciona información sobre el ambiente.

Neuromotor - permite que el organismo responda a su ambiente.

4.5 Síntesis

El material didáctico sirve de apoyo en la enseñanza y debe de utilizarse de manera correcta para sacarle el mayor provecho posible. Puede ser desde un pizarrón hasta una computadora.

Para los niños, el juego es la manera natural de divertirse por lo que es la mejor manera de enseñarles y de captar su atención.

Con los juegos didácticos se puede ir incrementando el grado de dificultad siempre y cuando se controlen algunos objetivos que fueron fijados previamente por el profesor, incrementándose de esta forma las habilidades de los niños y su capacidad de aprendizaje.

Capítulo 5

Justificación del proyecto.

5.1 Conceptos de diseño

En la escuela "Yavne" utilizan diferentes juegos didácticos como memorias, dominó, lotería, rompecabezas, juegos de barajas y otros juegos de mesa. Estos tienen que ser adaptados con etiquetas para que puedan funcionar en el aprendizaje del idioma hebreo ya que no hay forma de conseguirlos en México, e importarlos es un gasto muy grande para la escuela.

"... Si bien el juego es estimulante y divertido, es algo vital en la infancia y la niñez, ya que es precisamente durante esta etapa de la vida y a través del juego, que el niño desarrolla su capacidad para interactuar con el ambiente que le rodea"⁽¹⁾

Robert W. White
Facultad de Psicología
Universidad de Harvard

5.2 Observación personal.

Se tuvo una entrevista con la maestra Bashe Feldman en la cual se habló del gran interés de la escuela en crear nuevo material didáctico para reforzar el aprendizaje del idioma hebreo, el cual esté producido en México ya que éste no existe; el existente es de importación. Normalmente se adaptan juegos nacionales para su utilización en este idioma, pero la presentación no es buena y eso es un motivo para que a los niños no les agrade tanto el juego; también es muy importante que vaya de acuerdo con el nivel de aprendizaje de los niños de este país. En cuanto a formas, se comentó que es mejor que las esquinas sean redondeadas ya que las figuras con picos son agresivas y no les gustan a los niños. Según el tema que se elija las ilustraciones que se realicen deben de tener una expresión agradable, alegre y no agresiva o triste y el

1- Torbert Marianne. Juegos para el desarrollo motor. Editorial Pax México, Librería Carlos Césarman, S.A. México 1990. p. 14

color que se aplique tiene que relacionarse con la realidad. Los colores deben de ser llamativos y brillantes ya que esos son los colores que mas llama la atención de los niños de esa edad. El material debe ser agradable al tacto y a la vista y debe tener una muy buena presentación.

Es preferible que el material a desarrollar ayude al niño no sólo a relacionar la palabra escrita con la imagen que le corresponde, sino que también debe ayudar en la coordinación motora gruesa del niño, esto es el movimiento burdo de las extremidades. Es importante también que trabajen en forma de parejas o equipos ya que ayuda al niño a relacionarse mejor socialmente y crea un ambiente solidario o de compartir con alguien, lo cual es parte de los objetivos morales de la escuela.

5.3 Requisitos de diseño

El proyecto que se está proponiendo es el diseño de juegos didácticos para el apoyo en la enseñanza del idioma hebreo, con el cual los niños van a tener que relacionar una palabra escrita con la imagen que le corresponda, y a la vez van a participar con otros compañeros y así se podrá cumplir con un objetivo fundamental de las necesidades de la escuela que es lograr una educación interactiva y no frontal como se está acostumbrado.

Los colores deben de ser llamativos y

brillantes ya que estos hacen que el niño ponga más atención por más tiempo a lo que se le está enseñando. El color de las ilustraciones deben de ser lo más apegado a la realidad para reforzar la idea de lo que representan. Para elaborar un juego didáctico primero hay que saber el tema que se quiere atacar.

Los temas los podríamos dividir conforme al desarrollo del niño: en un principio él se interesa por su cuerpo y lo que le rodea, como su familia, su casa; así poco a poco va ampliando su círculo de conocimientos reconociendo a los animales, los diferentes tipos de transporte, las cosas que hay en la escuela, etc. En este caso elegimos el tema de los animales los cuales empiezan a descubrir en el idioma hebreo dentro de cuentos, fábulas, canciones, etc. La ilustración de los animales debe tener una expresión agradable, alegre.

La tipografía debe ser legible, tiene que parecerse a la que aparece en los libros que los niños conocen, deberá ser de tipo imprenta (®) y no script (©) ya que este tipo de escritura la comienza a enseñar en 2º de primaria y con la de tipo imprenta ya están familiarizados. Otra de las características que debe de tener la tipografía es que se deben escribir todas las vocales ya que si no se ponen, el niño podría confundir las palabras. En hebreo la mayoría de las vocales se indican con puntos y rayas que se ponen debajo o arriba de las consonantes. En la literatura para adultos es muy raro encontrar libros en donde

aparezcan las vocales indicadas.

También se tiene que tomar en cuenta la antropometría para que el diseño que se elabore tenga las dimensiones correctas con respecto a las medidas de los niños.

Se tiene que tomar en cuenta su estatura, la medida de las extremidades como brazos, manos, piernas y pies, etc.

5.4 Jerarquización y delimitación

Este proyecto consta de dos juegos didácticos.

1- Primero se debe elegir el tema y tipo de juego(s) que se va a diseñar.

2- Para este proyecto el tema que se eligió para los juegos son los animales, por lo que hay que hacer un listado de animales para seleccionar los que se van a utilizar, en este caso se decidió que van a ser 24 animales los cuales van de acuerdo con el programa de estudios, los niños van conociendo los nombres de los animales en hebreo en los cuentos, fábulas, en videos o en excursiones que tienen durante el año escolar.

3- En los bocetos primarios deben de ponerse varias posiciones de cada animal, de frente, de perfil, sentado, parado, etc.

4- Se debe elegir el mejor ángulo de observación de cada animal para poder diseñar el estilo de la ilustración que se va a realizar.

5- Se elige un animal; se empieza

haciendo una abstracción del animal sin perder la esencia del mismo obteniendo así varios estilos, éstos podrán variar en el ancho de la líneas, puede ser ashurado, manejando plastas, alto contraste, etc.

Teniendo todos los bocetos de estilo se elige el que funcionaría mejor para estos juegos.

6- Ya que se eligió se tendrá que conservar el mismo estilo formal en las representaciones de las ilustraciones de todos los animales.

7- Se realizan pruebas de color de cada animal.

8- El siguiente paso son las propuestas de tipografía para poder elegir una, es preferible que tenga los razgos parecidos a la que se encuentra en los libros para que los niños no tengan problemas de leibilidad.

9- Se define el color de la tipografía.

Terminando este punto ya tenemos todo lo necesario para definir el diseño de los dos juegos.

El primer juego es un tablero de piso, los pasos a seguir para el diseño del mismo son los siguientes:

1- Se determina el material, formato y dimenciones del tablero, y la figura geométrica que va a envolver a los animales.

2- Se define el tamaño y los colores que tendrán los envolvertes, y se hacen varias propuestas de acomodo de los mismos en el tablero.

3- Se hacen pruebas del tamaño de las ilustraciones en proporción con el tamaño del envolvente.

4- Teniendo ya definido el tamaño de los animales y los colores de los envolventes, se acomoda a los animales en los envolventes tomando en cuenta que los colores deben de contrastar para que resalte la ilustración del fondo.

5- El juego consta también de tarjetas por lo que se define el formato de las mismas.

6- Se elige el material en el cual se van a imprimir.

7- Se propone el envase en donde se va a guardar este juego.

Para determinar el diseño del segundo juego:

1- Se define el formato y el material del mismo.

2- Se hacen pruebas del tamaño del animal y de la tipografía en proporción con el tamaño de las piezas del juego.

3- Se diseña la base en donde se acomodarán las piezas.

4- Se propone el envase en donde se va a guardar.

Para terminar el proyecto se elige el método de impresión para ambos juegos.

1- Se imprimen los dummies.

2- Teniendo los dummies se hacen pruebas en el salón de clase para verificar si los juegos funcionan como se tiene pensado.

5.5 Objetivos y comportamiento

Este proyecto consta de dos juegos. Los objetivos de ambos son que el niño aprenda a reconocer una imagen y la relacione con la palabra, dando así inicio a la lectura.

En el primer juego además de lo antes mencionado ayudará al desarrollo de la coordinación motora gruesa en la que los niños utilizarán sus extremidades para poder ubicarse correctamente dentro del tablero y no solamente identificar las ilustraciones y las palabras visual y oralmente.

El segundo juego es más sencillo, su objetivo es reforzar la lectura y la coordinación motora. En este caso el estudiante tendrá que acomodar las fichas correctamente dentro de una base.

Comportamiento.

1- El primer juego es de piso, en el que hay una relación figura-palabra; consta de un tapete y dos paquetes de tarjetas. El alumno deberá identificar el animal al que se está refiriendo la maestra al mostrar una tarjeta para así pararse sobre el tapete en el lugar correspondiente. Este juego tiene dos grados de dificultad ya que el tapete estará impreso por ambos lados, por un lado con las ilustraciones de los animales y por el otro con las palabras escritas; habrá dos paquetes de tarjetas, uno con las ilustraciones de los animales y el otro con las palabras escritas, así la maestra podrá

elegir la manera de jugarlo dependiendo de la etapa de aprendizaje de los alumnos y los niños podrán relacionar palabra con palabra, ilustración con ilustración, palabra con ilustración o bien ilustración con palabra.

Este juego ayuda también al desarrollo de la coordinación motora gruesa del niño y a la participación en equipo.

2- El segundo juego es de mesa.

Este puede ser jugado por una o varias personas. En este juego el alumno relacionará forma y palabra siguiendo una secuencia. Éste también va a estar impreso por ambos lados, las piezas grandes van a tener impresos los animales, uno de cada lado y las piezas pequeñas la tipografía. La maestra podrá acomodar la mitad de las piezas en el orden que quiera y el alumno acomodará la otra mitad en el orden correcto.

5.6 Efectos del medio

Los juegos que se están presentando buscan objetivos didácticos específicos y son semejantes a los que existen en el mercado. Se ha tratado que sean divertidos, llamativos y que los niños experimenten un tipo distinto de juego en el que ellos, por las dimensiones del propio juego (el tablero de piso), se tornan en parte interactiva de él, ya que en lugar de jugarlo con fichas como cualquier juego típico, él se tiene que colocar sobre el tablero en lugar de la ficha.

En ambos juegos se aprenderá a relacionar las palabras con imágenes lo cual no lo encontramos en cualquier juego sino que normalmente se puede ver en los ejercicios que hay en los libros educativos. Lo que se pretende es reforzar lo que la maestra enseña en clase de una manera diferente y entretenida.

5.7 Hipótesis

Se pretende que para el diseño de estos juegos se hagan ilustraciones con colores que estén relacionados con la realidad, las cuales los niños pudan reconocer con facilidad y se utilice una tipografía leible, de buen tamaño y color, y así se tendrá la certeza de que los niños van a poder aprender a leer las palabras y las relacionen con las imágenes, de una manera fácil y divertida, lo cual es el objetivo primordial de este proyecto.

Desarrollo.

El primer juego consta de un tablero de dimensiones adecuadas para jugarse en el piso y de 48 tarjetas, 24 de las cuales llevarán impreso el nombre del animal en hebreo, y las 24 restantes llevarán impresa la ilustración del animal.

El tapete o tablero estará impreso por ambos lados, de un lado estarán impresas 24 figuras geométricas de cuatro colores diferentes, cada figura contendrá la ilustración de un animal y del otro lado estarán impresas las mismas figuras geométricas con los cuatro colores pero en vez del animal estará el nombre del animal en hebreo.

Preparación del juego: Se extiende el tablero sobre el piso por el lado que la maestra considere apropiado para el momento, se elige el paquete de tarjetas

con las cuales se va a proceder a jugar.

Mecánica del juego: Se forman equipos de dos personas, pudiendo jugar hasta cuatro equipos simultáneamente.

Los jugadores se deben quitar los zapatos y se paran alrededor del tablero. La maestra procede a sacar una tarjeta del paquete la cual uno de los integrantes del primer equipo debe identificar y relacionar correctamente parándose en el lugar correspondiente sobre el tablero, en caso de que no sea identificada, el turno pasa al siguiente equipo y así sucesivamente hasta que alguno lo identifique. Este procedimiento se repite hasta que todos los participantes estén sobre el tablero. La maestra continúa sacando tarjetas y los niños según su turno irán colocando una a una sus extremidades en el lugar del tablero que corresponda a la tarjeta mostrada por la maestra, sin dejar de tocar las posiciones anteriores. En caso de que el jugador ya tenga ocupadas sus cuatro extremidades, sí puede desocupar una de ellas para seguir jugando. El juego finaliza cuando la maestra termina de sacar todas las tarjetas. El equipo ganador es el que logra identificar y relacionar más animales posibles.

El segundo juego consta de una base en donde se colocan 24 piezas, 12 de ellas llevan impresas la ilustración de un animal y las otras 12 llevan escrito el nombre de mismo. Todas las piezas están impresas por ambos lados para aumentar el grado de dificultad del juego.

Preparación del juego: Se coloca la base sobre una mesa y las piezas pueden ser elegidas por la maestra o bien se ponen sobre la mesa para que el niño juegue por sí mismo.

Mecánica del juego: El objetivo del juego es relacionar las palabras con las ilustraciones formando dos círculos concéntricos cada uno de 12 piezas.

Se puede jugar de varias maneras:

1- La maestra coloca 12 piezas sobre la base, éstas pueden ser las que muestran la ilustración o la palabra, o bien puede acomodarlas mezclando ambos elementos. El alumno debe colocar las 12 piezas restantes en el lugar que les corresponde. El juego termina cuando el jugador logra completar los dos círculos concéntricos con todas las piezas en la posición correcta.

2 - El niño revuelve las piezas sobre la mesa. Encuentra y coloca por sí mismo cada pieza con su pareja en la base hasta completar los dos círculos concéntricos, se puede jugar además contra reloj para aumentar el grado de dificultad.

5.8 Síntesis

Se harán dos juegos didácticos en los que el niño deberá relacionar la palabra escrita en hebreo con la imagen que le corresponde.

Uno de los juegos consta de un tapete

impreso por ambos lados y de 48 tarjetas, la mitad están impresas con las ilustraciones de los animales y el resto con la palabra escrita; dependiendo del grado de dificultad que quiera la maestra es el lado del tapete que va a elegir y el paquete de tarjetas. Este juego se juega en equipos; cada equipo tiene un turno, un niño de uno de los equipos debe de reconocer la palabra y pararse en donde se encuentre la ilustración que le corresponde, si él no sabe pasa el turno al siguiente equipo y el equipo que relacione el mayor número de ilustraciones, gana.

El segundo juego es de mesa, consta de una base y 24 piezas, 12 de ellas llevan impresa la palabra escrita y las otras 12 las ilustraciones. La maestra acomodará 12 de las piezas en la base y el alumno deberá poner la pieza que le corresponde ya sea arriba si es una ilustración o abajo si es una palabra, gana el que haya acomodado más piezas correctamente.

En ambos juegos, además de enseñarles vocabulario se les está fortaleciendo la coordinación motriz gruesa a los niños y se les enseña a participar en equipo, lo cual no se ve muy a menudo en otros juegos didácticos.

Capítulo 6

6. Proyecto

6.0.1 Alternativas conceptuales.

Los animales que se eligieron van de acuerdo con el programa de estudios de los niños.

Se seleccionaron animales con características diferentes debidas al medio en el que viven como por ejemplo los que viven en el agua, sobre la tierra o pueden volar.

Muchos de ellos aparecen en cuentos y fábulas que están en los diferentes libros de texto y de trabajo que utilizan como la cigüeña, el león, la tortuga o el búho que es el sabio de los cuentos.

Por otro lado están también los animales domésticos como el perro, el gato, los peces, etc., o bien los animales que se utilizan en la alimentación que se estudian también con el tema de la granja como la vaca, el pato, la gallina o el pescado.

Los niños también aprenden los nombres de los animales de los juguetes que tienen, como el oso de peluche. Otros animales los estudian cuando ven medios de transporte como el caballo y el camello, cuando estudian animales salvajes como el león y el oso o bien animales acuáticos como la ballena, el delfín y el tiburón.

Muchos de los animales se utilizan como ejemplos para aprender la pronunciación de diferentes letras y sílabas o como ejemplos entre chico y grande al comparar sus tamaños como son el elefante y la rana.

LISTA DE ANIMALES

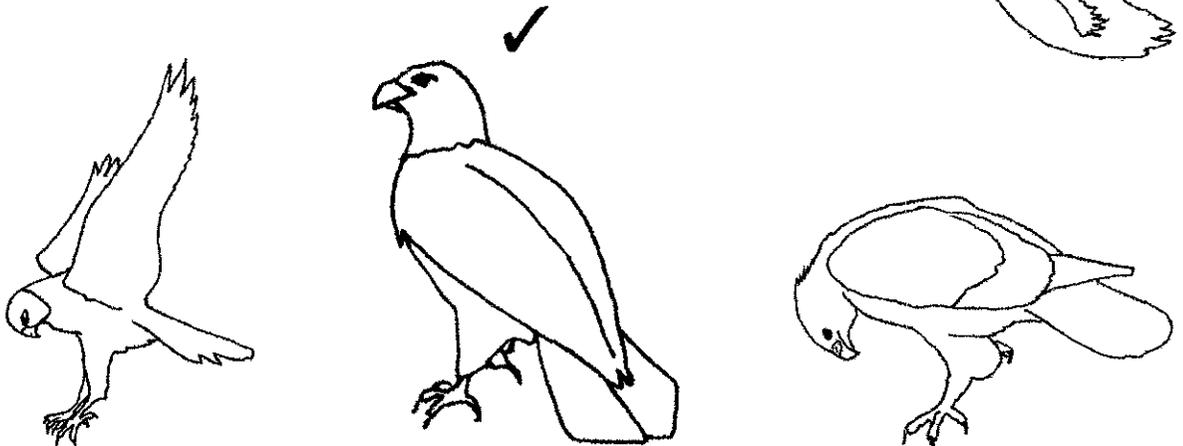
- | | |
|-------------|--------------|
| ✓ · Águila | · Conejo |
| · Ardilla | ✓ · Delfín |
| ✓ · Ballena | ✓ · Elefante |
| ✓ · Búho | · Gacela |
| · Burro | ✓ · Gallina |

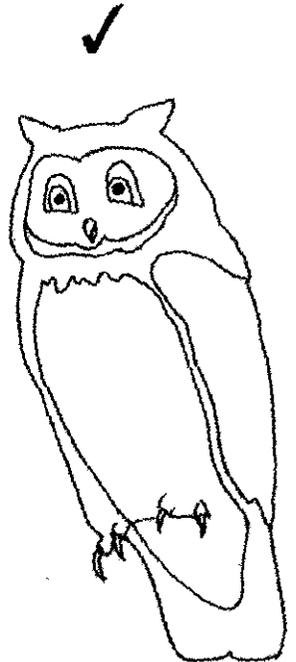
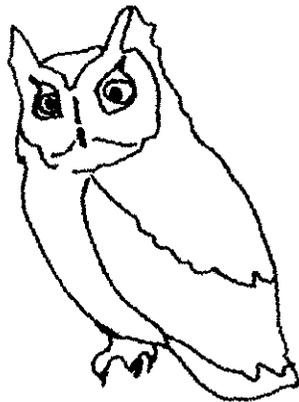
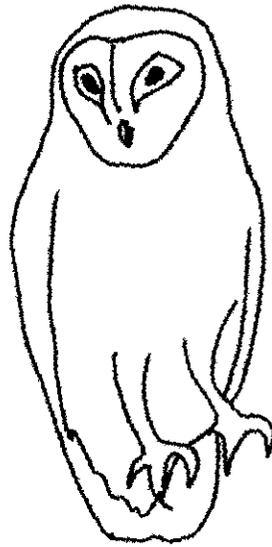
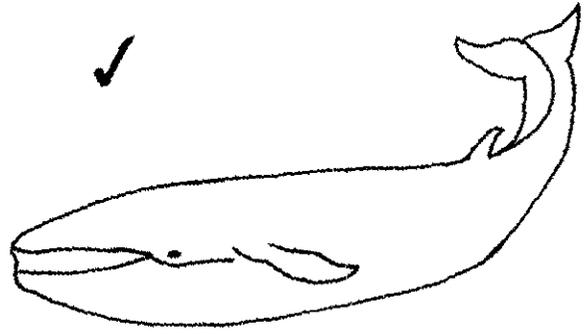
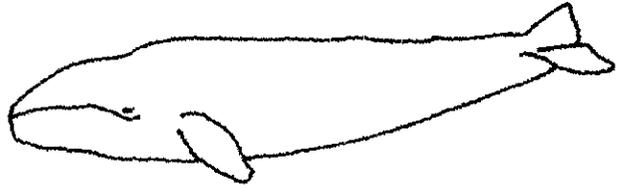
- | | |
|---------------|---------------|
| ✓ · Caballo | ✓ · Gallo |
| ✓ · Camello | ✓ · Gato |
| ✓ · Cangrejo | · Jirafa |
| · Cebra | ✓ · León |
| ✓ · Cigüeña | · Liebre |
| · Cisne | · Mono |
| ✓ · Cocodrilo | · Oveja |
| ✓ · Oso | · Rinoceronte |
| ✓ · Pájaro | · Serpiente |
| · Paloma | ✓ · Tiburón |
| ✓ · Pato | · Tigre |
| ✓ · Perico | ✓ · Tortuga |
| ✓ · Perro | ✓ · Vaca |
| ✓ · Pez | · Venado |
| ✓ · Rana | · Zorro |
| · Ratón | |

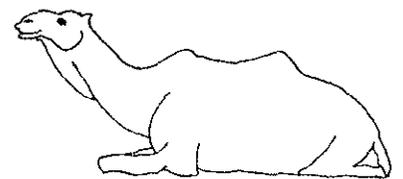
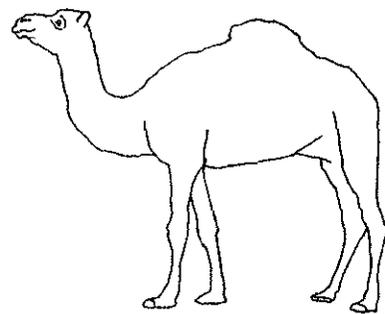
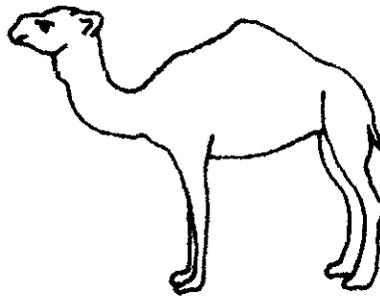
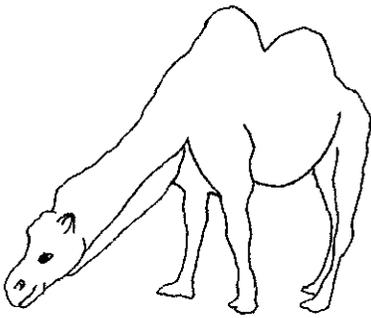
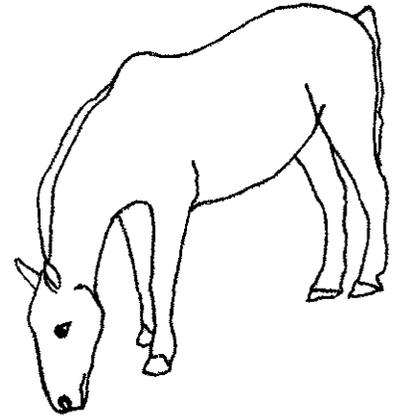
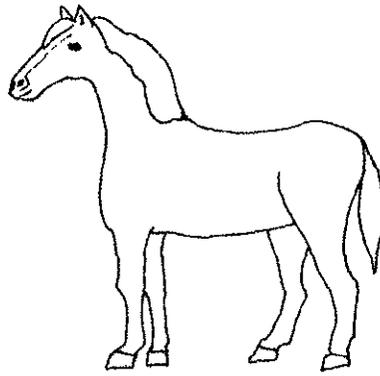
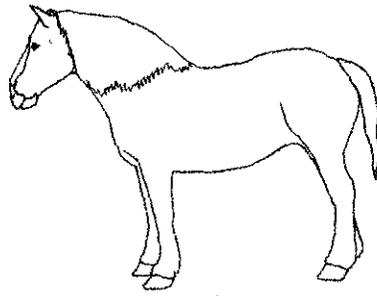
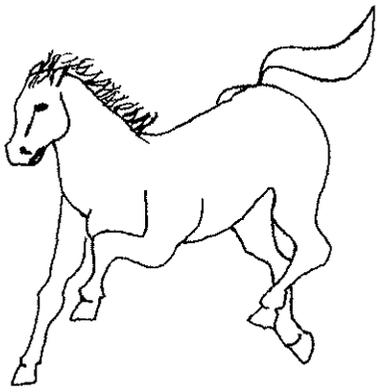
Se seleccionaron estos por ser los más representativos de los tres grupos de animales: aves, acuáticos y terrestres.

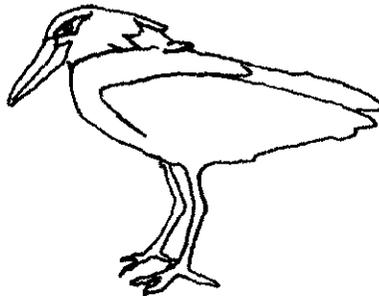
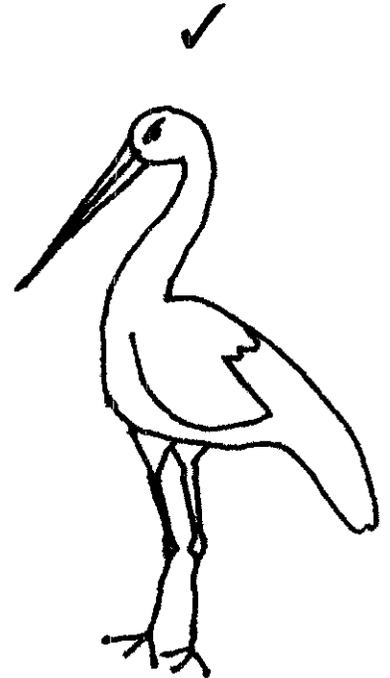
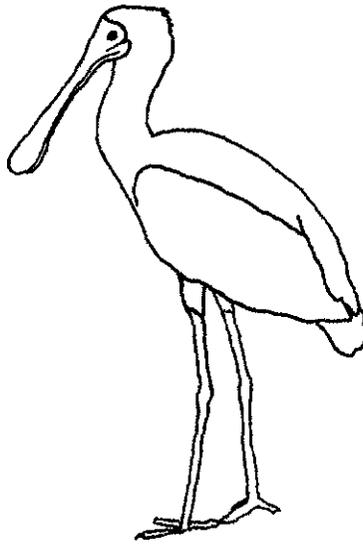
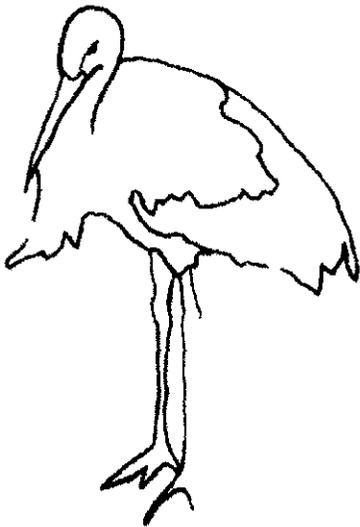
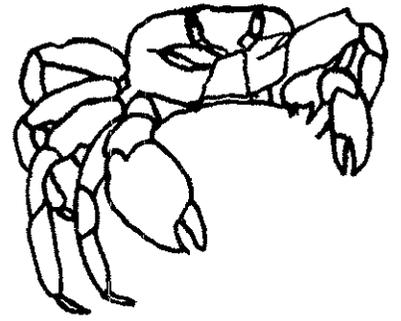
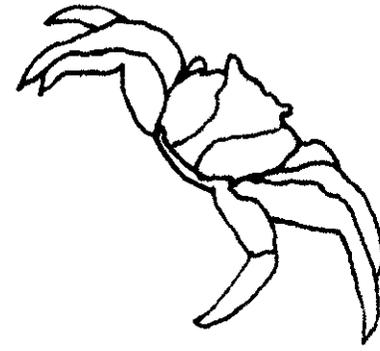
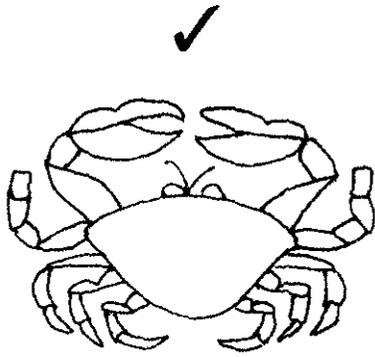
6.0.2 Bocetaje formal

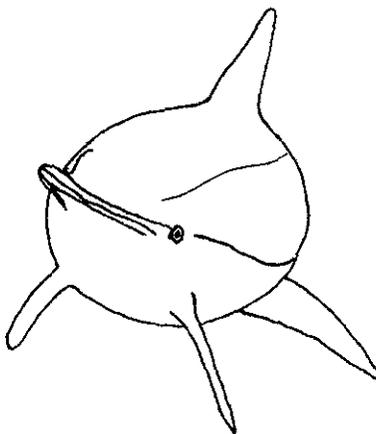
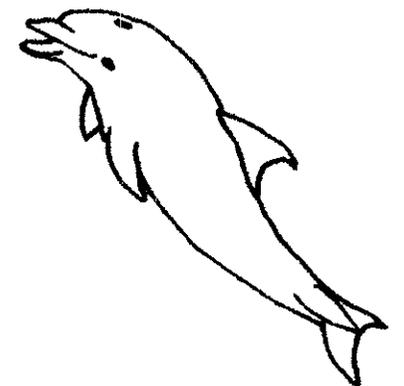
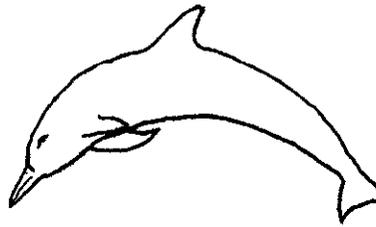
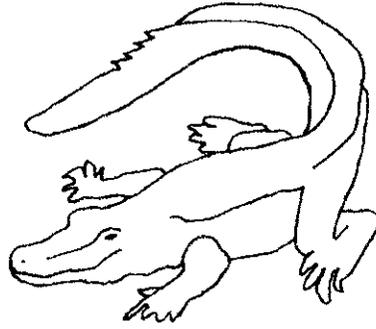
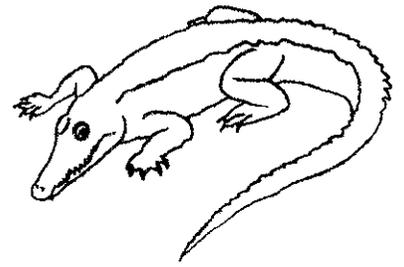
Aquí se presentarán los animales que se seleccionaron previamente. Estos estarán en diferente ángulo de observación para seleccionar uno de cada uno. Para seleccionarlos nos basamos en los requisitos de diseño en los cuales vimos que la ilustración debe de apegarse lo más posible a la realidad de manera que el niño lo pueda reconocer fácilmente.

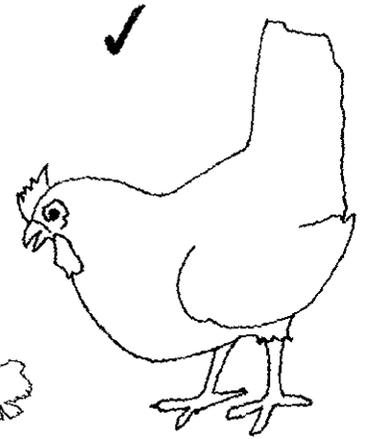
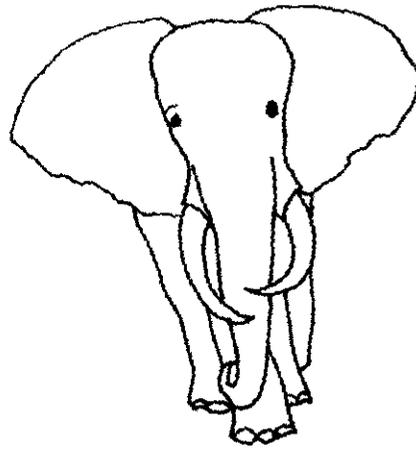
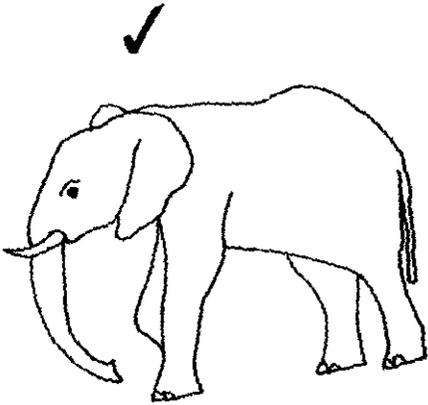
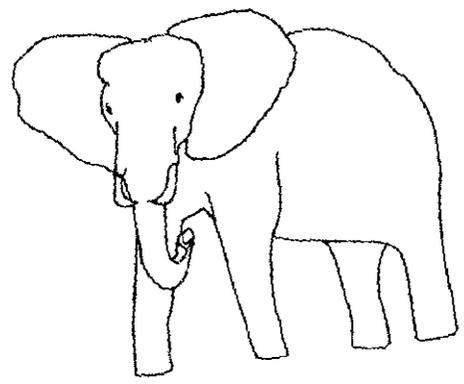
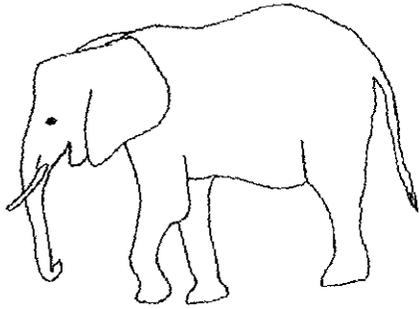


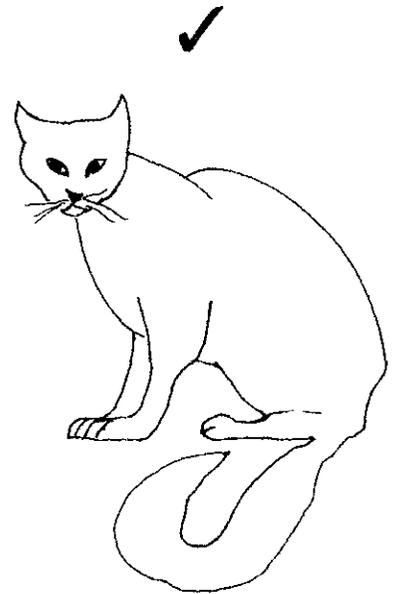
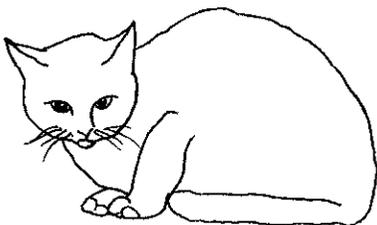
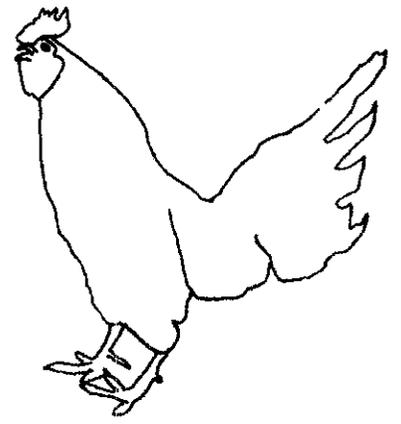
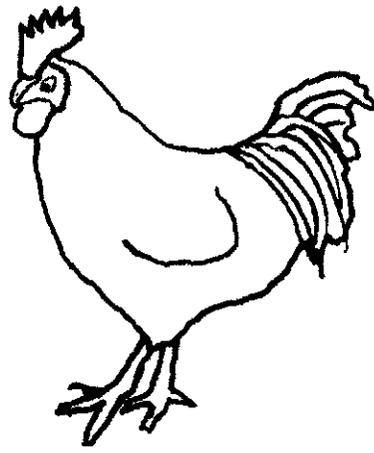
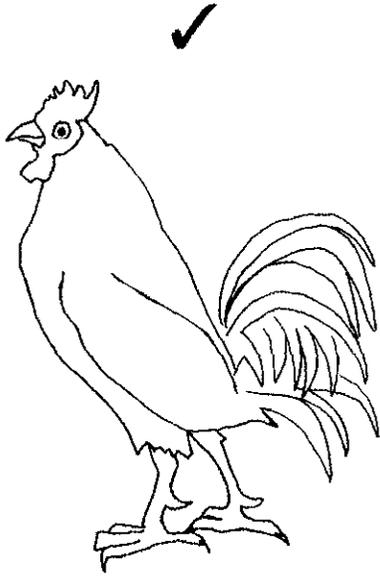


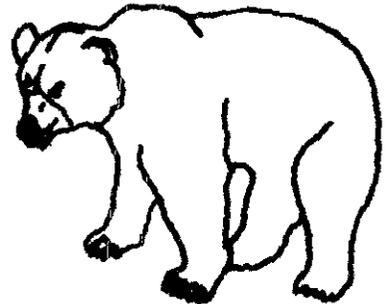
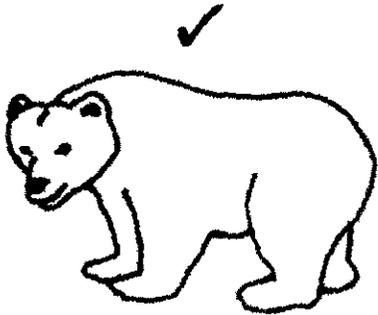
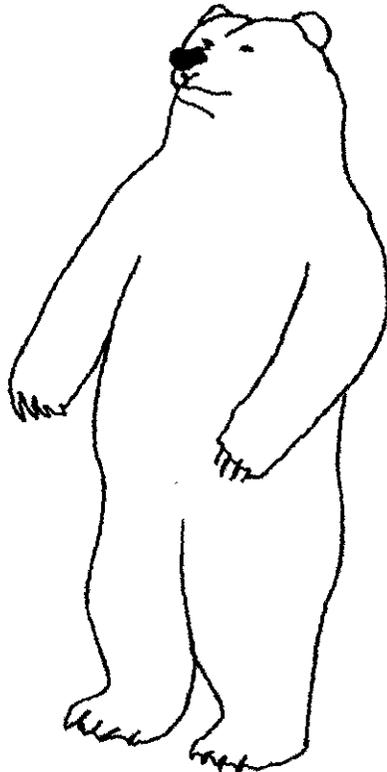
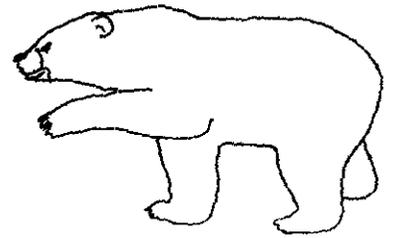
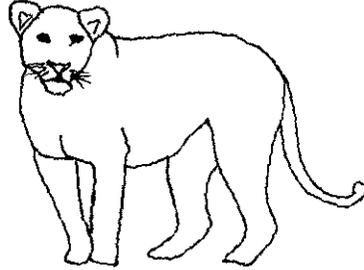
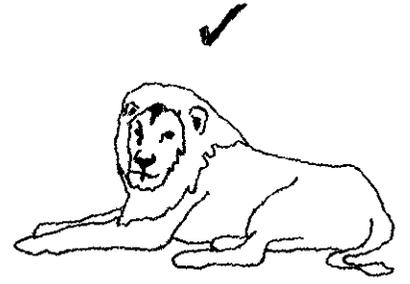
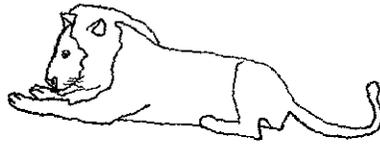
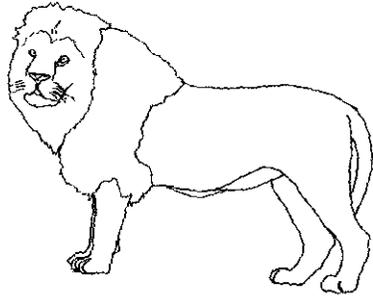


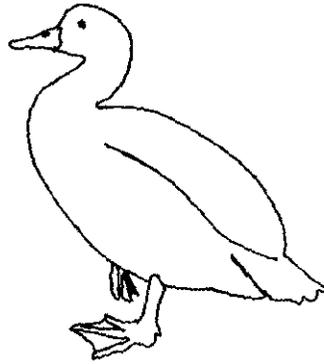
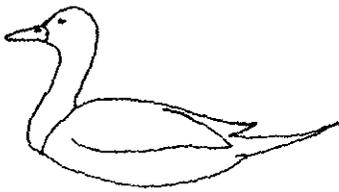
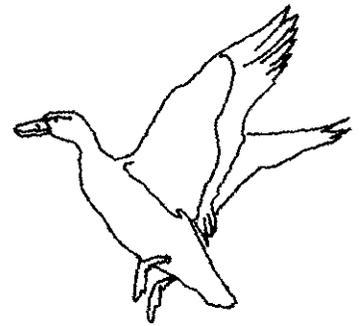
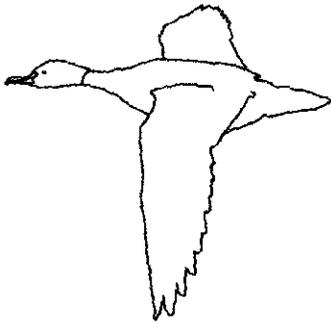
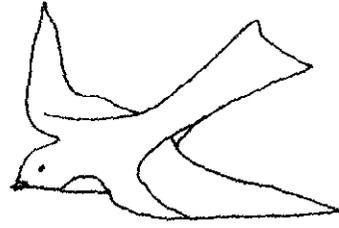
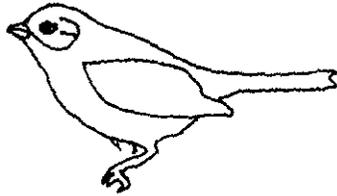
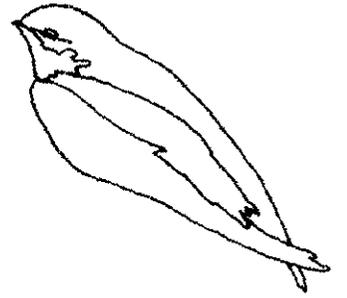
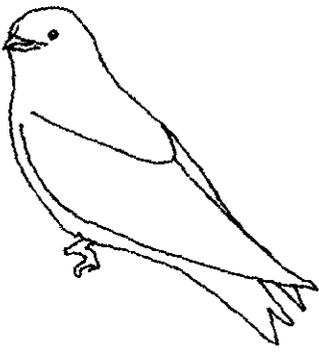


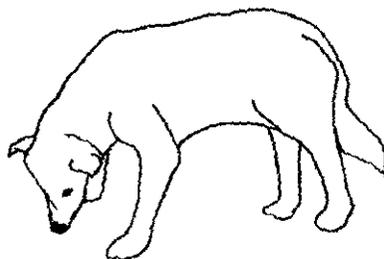
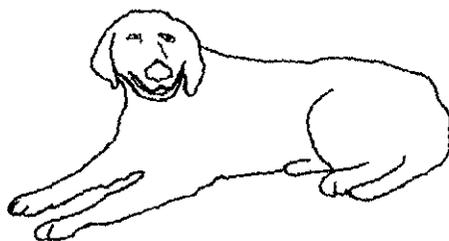
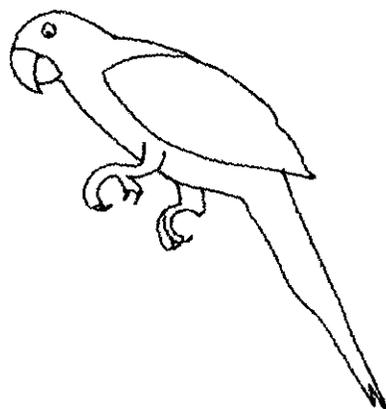
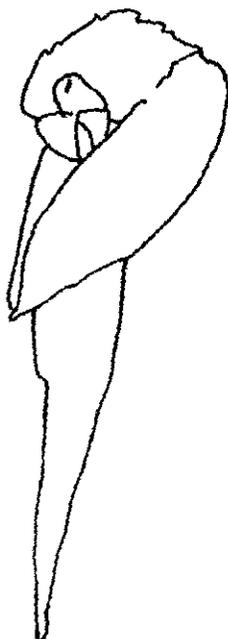
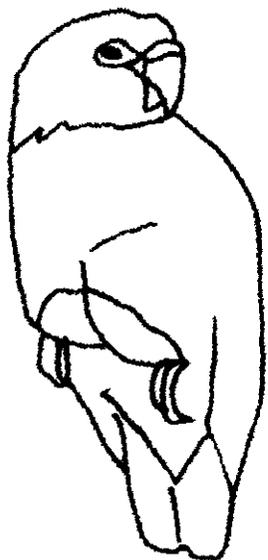


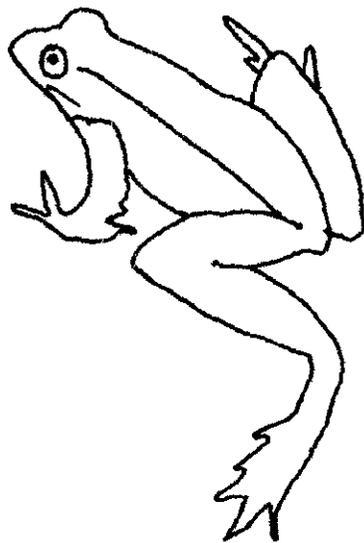
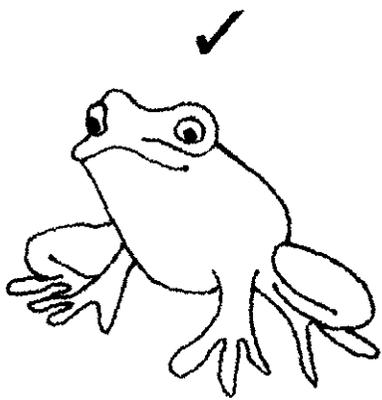
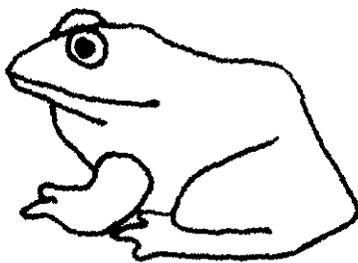
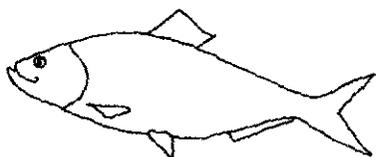
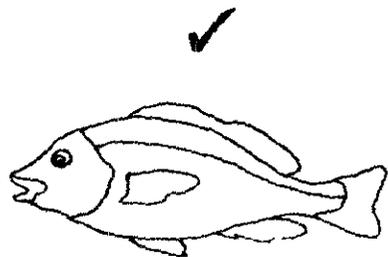
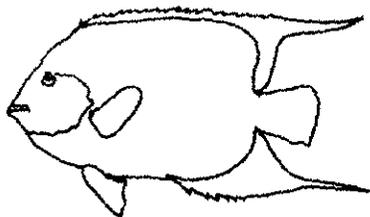
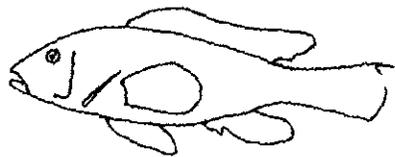


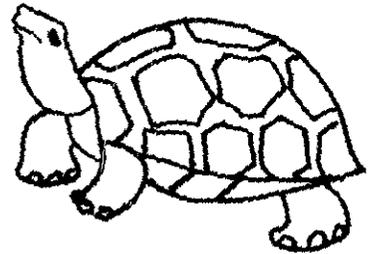
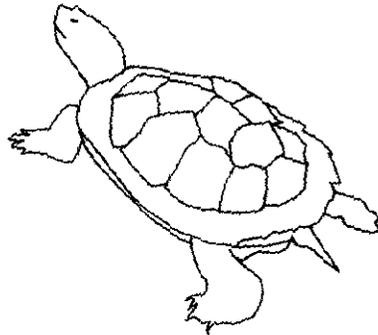
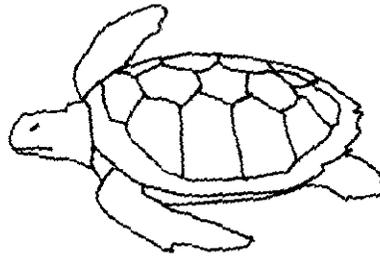
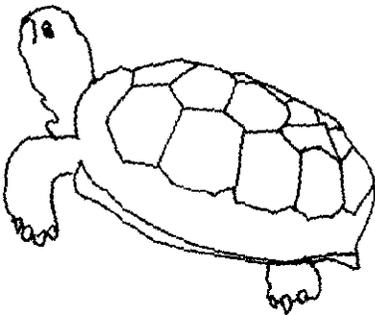
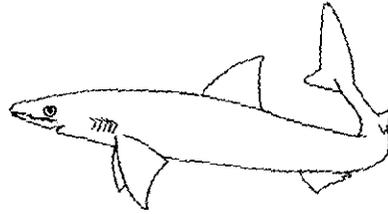
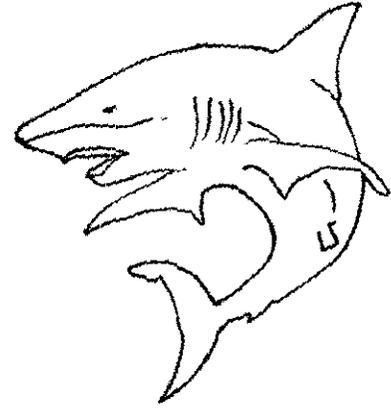
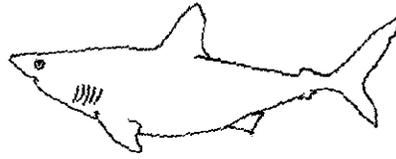


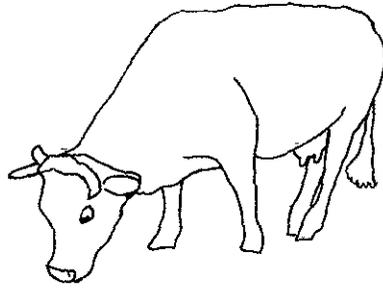
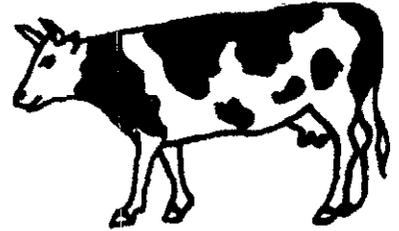
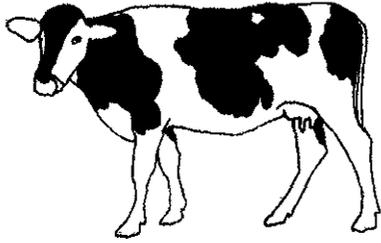
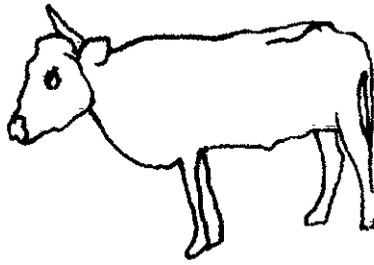












Aquí se puede observar el conjunto de animales seleccionados. Se trató que todos estén de perfil y en posición casi de reposo, de manera que se puedan apreciar

mejor las características de cada animal y así se podrá aplicar el estilo sin que se pierdan las propiedades de cada uno.

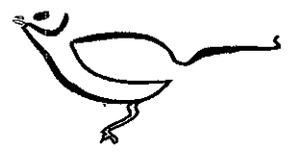
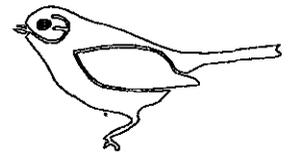
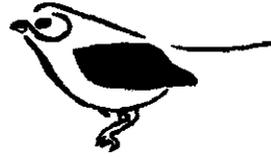
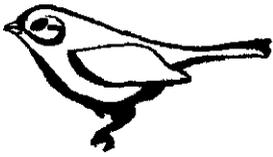
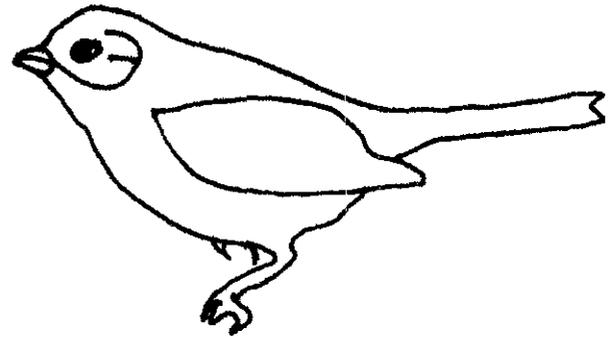


6.0.3 Estilo.

Para definir el estilo se tomó la simplificación de uno de los animales obteniendo formas muy simples y fáciles para su comprensión; se comenzó quitándole elementos tratando siempre de conservar las características más importantes del mismo.

Se hicieron diferentes pruebas, jugando con el grosor de la línea, tratando de hacerlo con una línea continua, variando las texturas, ashurados, etc.

En el estilo que se seleccionó no se quiso cerrar la forma ya que la gran mayoría de las ilustraciones para niños son cerradas y en este proyecto se quería hacer algo diferente y fuera de lo común. Se utilizaron tan solo los elementos necesarios para que el niño pueda identificar al animal.



6.0.4 Aplicación del estilo

Habiendo elegido el estilo, se aplicó a todos los animales. Aquí se unificó el sentido hacia donde están viendo los animales, se decidió que estén viendo

hacia la izquierda ya que el juego es para reforzar el conocimiento de la lectura del idioma hebreo el cual se lee de derecha a izquierda al contrario que el español y por consiguiente los animales debían de ayudarnos dándonos la dirección adecuada.



6.0.5 Opciones de color

Uno de los requisitos para la aplicación del color era que éste se apegara a la realidad ya que el niño, que es al que va dirigido el juego, deberá reconocer con facilidad a cada uno de los animales con solo verlos.

Lo primero que se hizo fue dejar las líneas en negro, el fondo del animal se dejó como una plasta de color y en este caso el pico y las patas en otro color para enfatizarlos, ya que es una característica importante del animal.

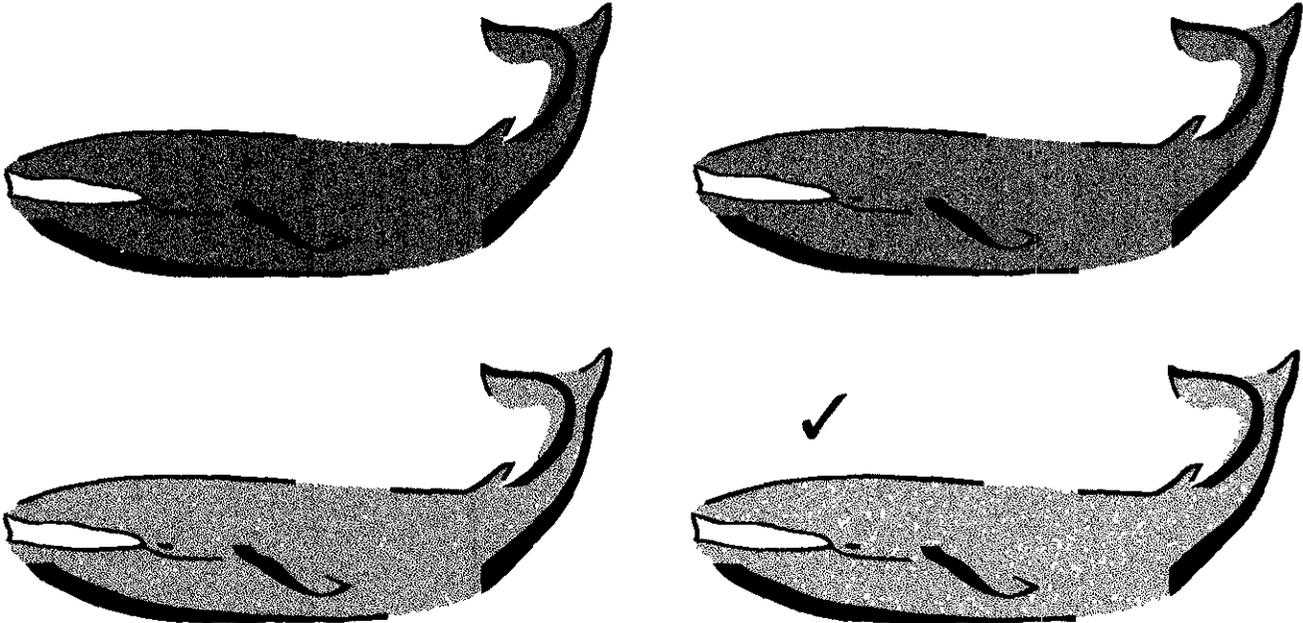
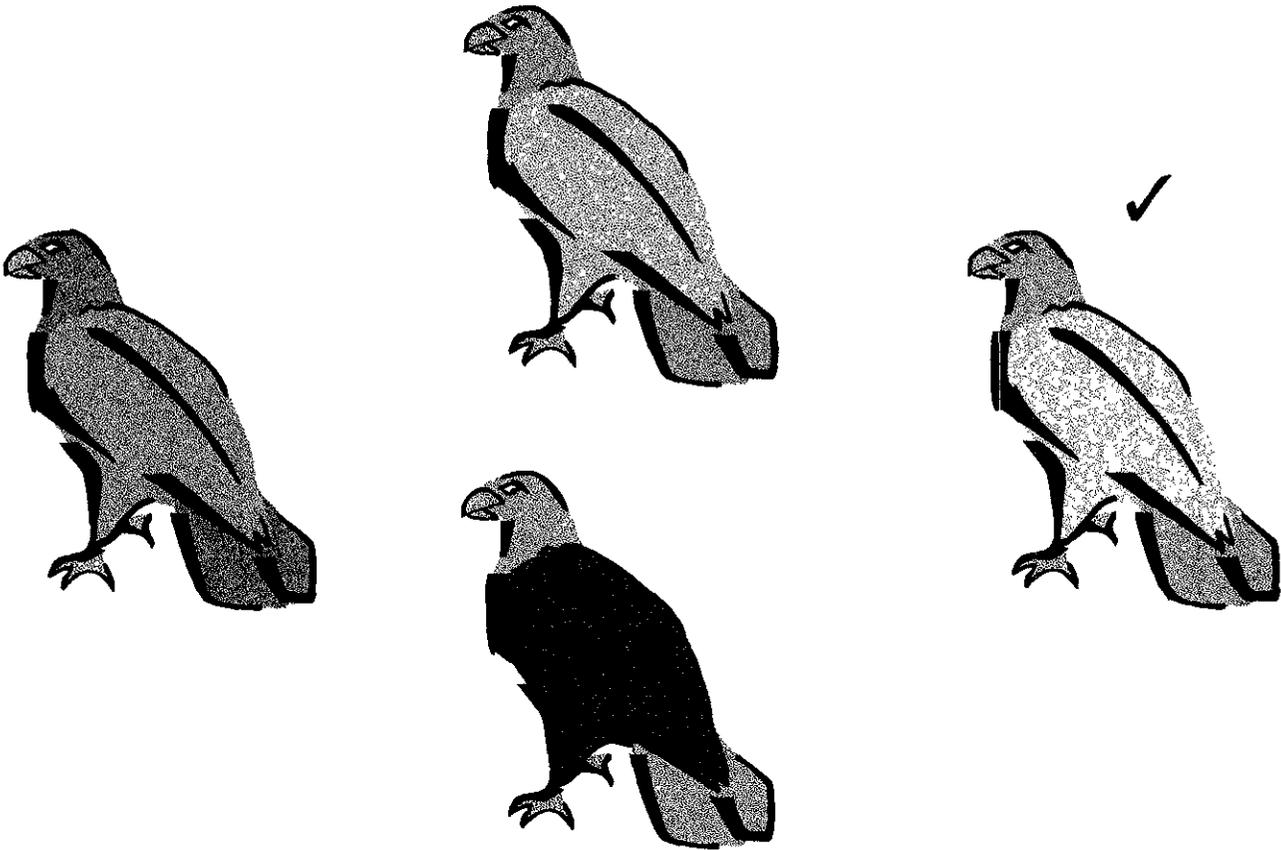
La segunda prueba que se hizo, fue aplicar color a las líneas que definen el estilo y aplicar otro detalle de color dejando el resto del animal en blanco. En esta opción se encontró el problema de que las ilustraciones carecen de fuerza y al no tener color el fondo del animal parece albino y no llama la atención.

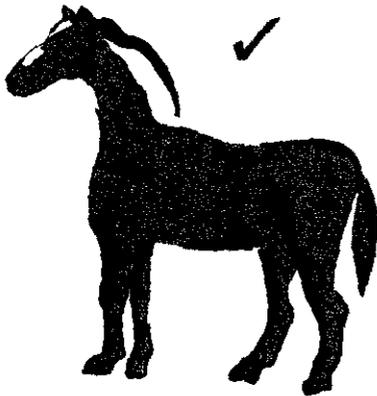
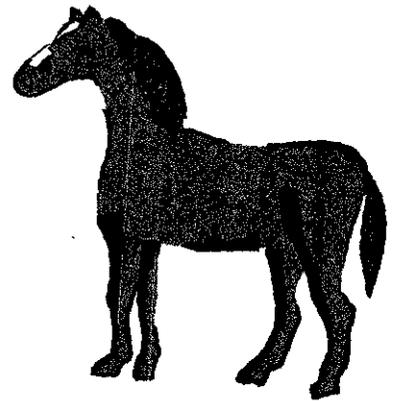
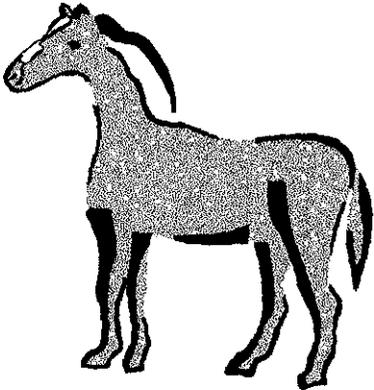
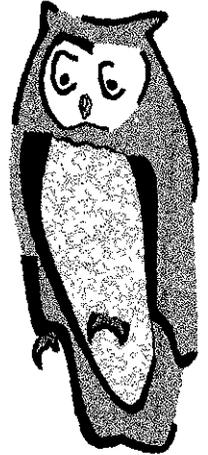
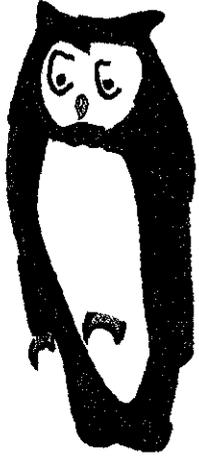
En la tercer opción se aplicó color en las líneas de estilo, el fondo del animal se aplicó el mismo color de las líneas al 30% y se aplicaron detalles en otro color para que tenga más impacto visual. El problema que se notó en esta opción es que no está logrando el impacto necesario como el que nos dá la primer opción, pero con los detalles en otro color logramos que el animal se entienda mejor, por lo que se hace una cuarta opción.

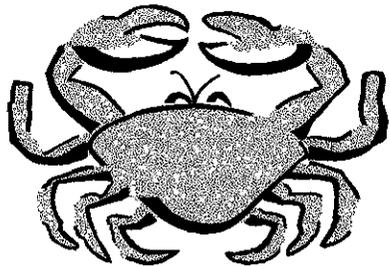
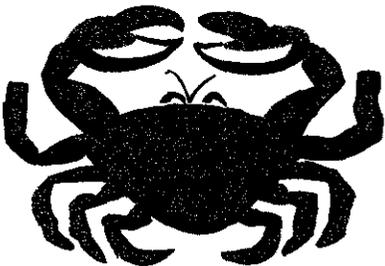
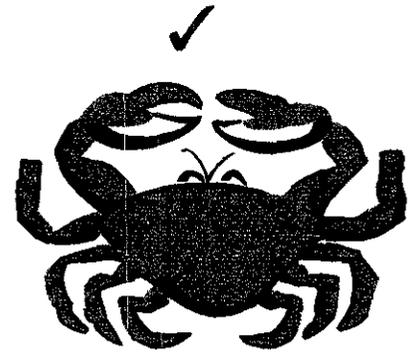
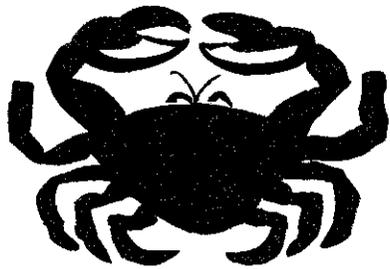
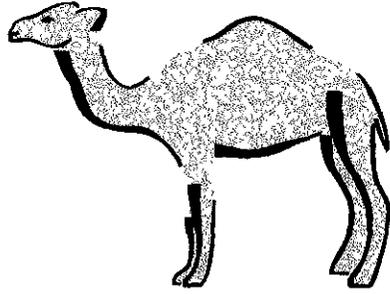
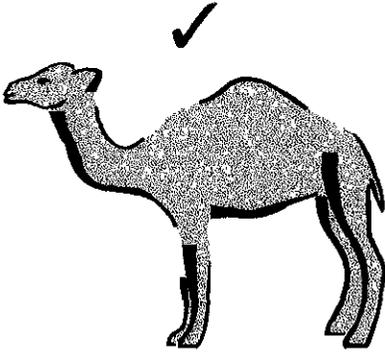
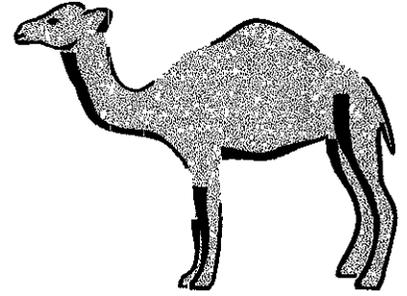
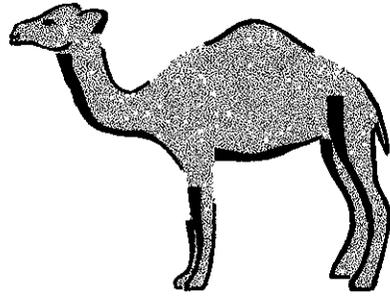
En ésta se combinan la primera y la tercera opción, utilizando las líneas en negro para darle solidez a la imagen, aplicando una plasta de color en el fondo del animal y detalles en otro color para obtener un mayor impacto visual y que los niños puedan identificar las partes que caracterizan a cada animal.

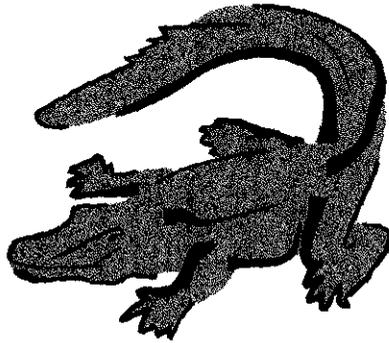
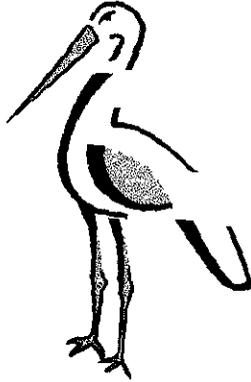


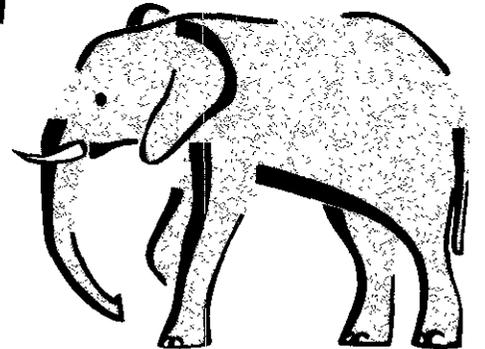
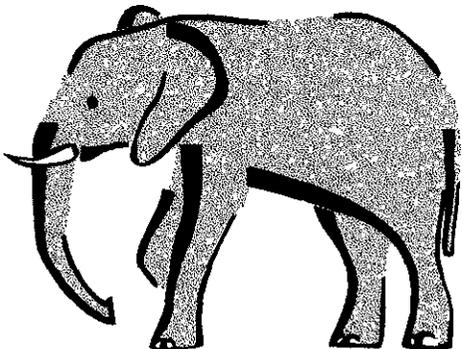
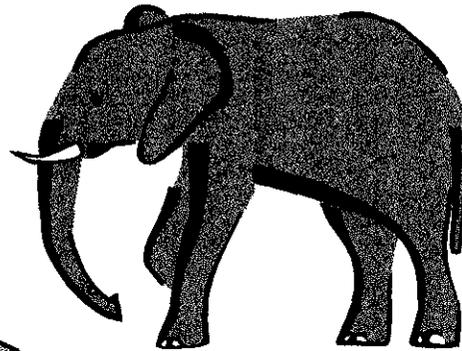
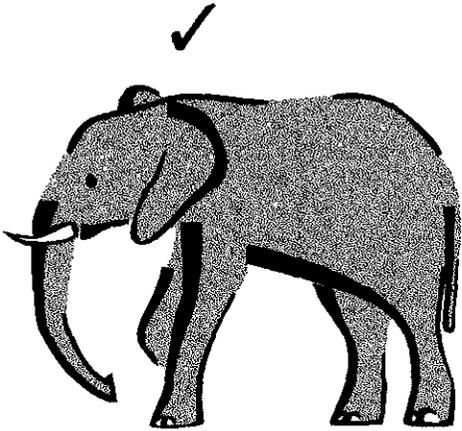
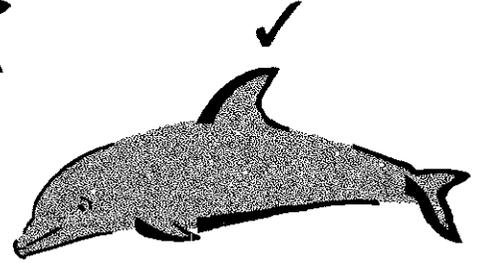
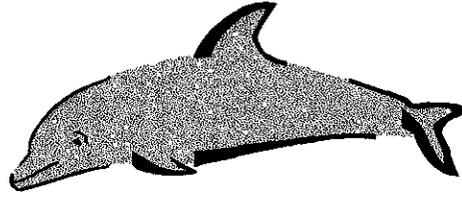
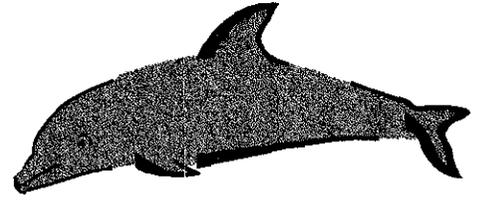
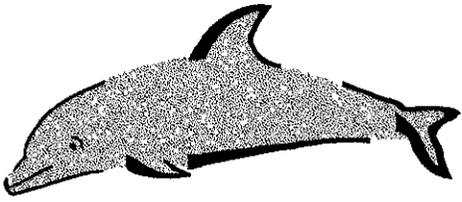
Una vez que se eligió como aplicar el color se hicieron cuatro pruebas de color a cada animal para seleccionar el óptimo.

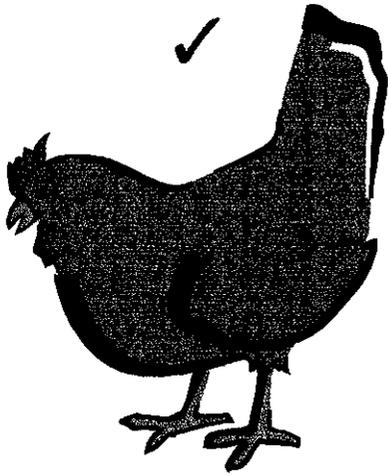
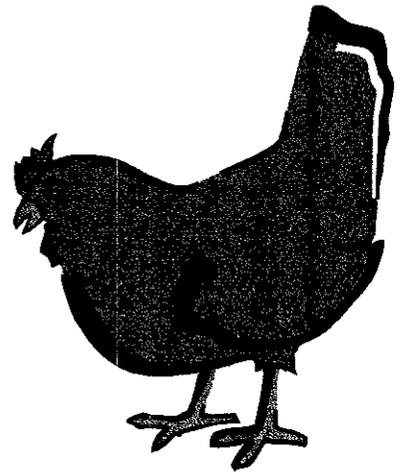
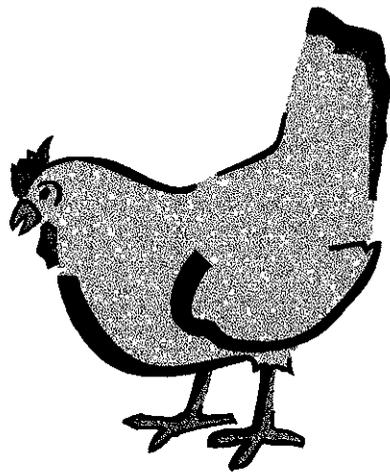
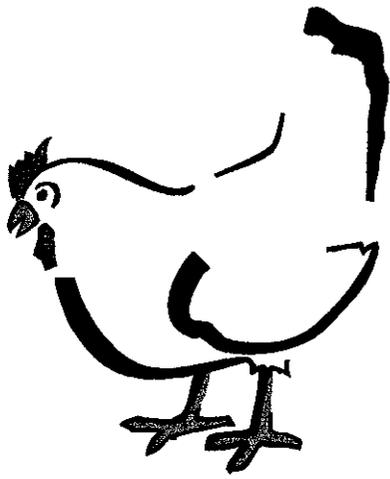


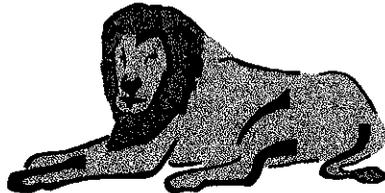
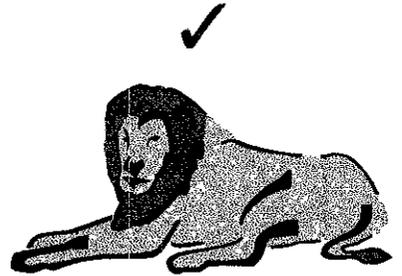
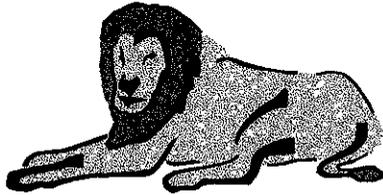
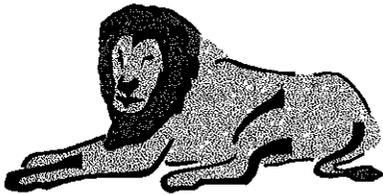
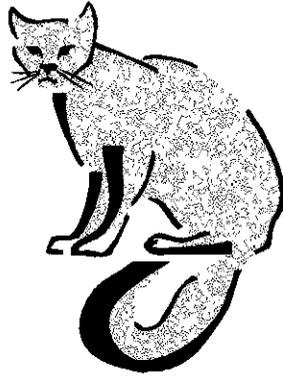
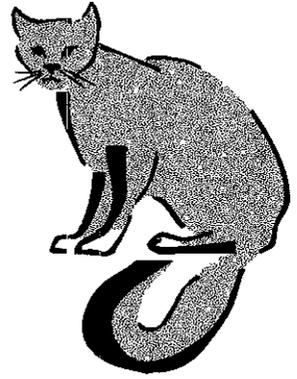
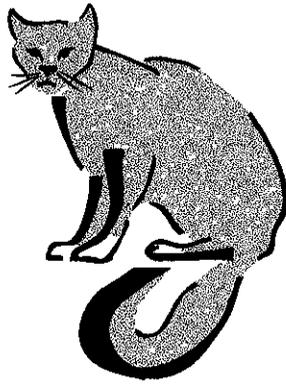
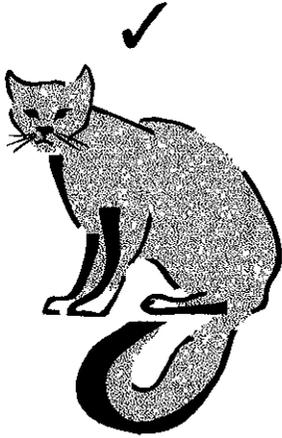


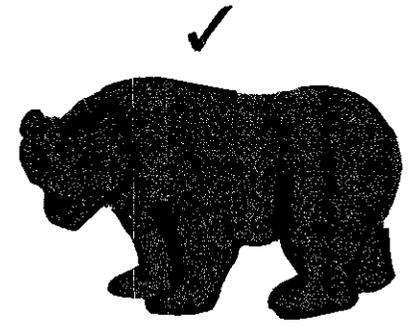
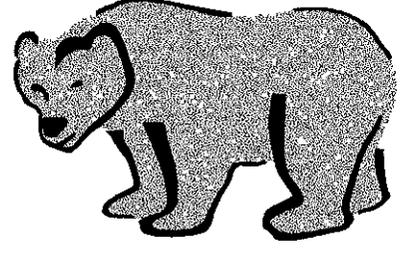
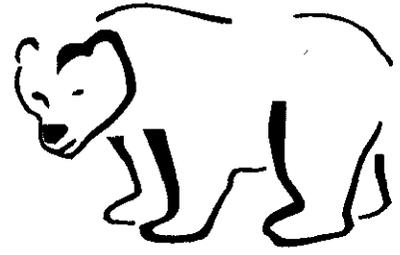


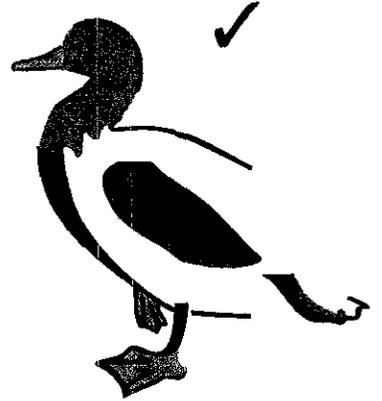
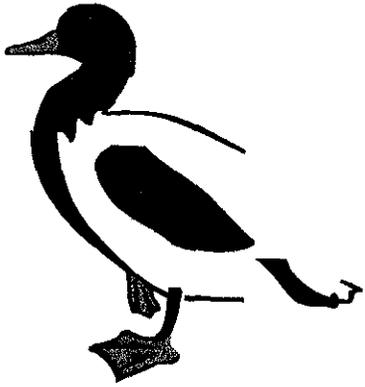
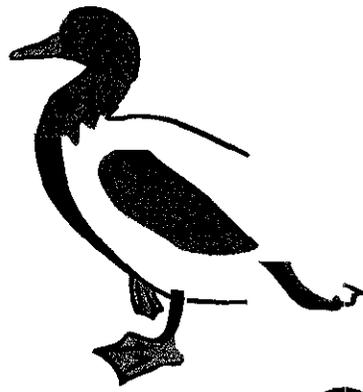
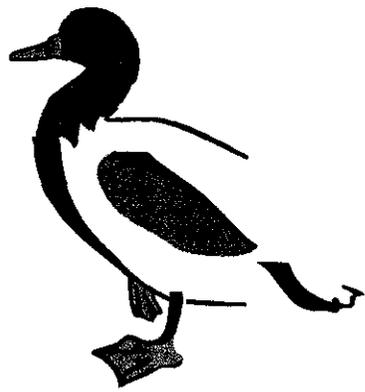


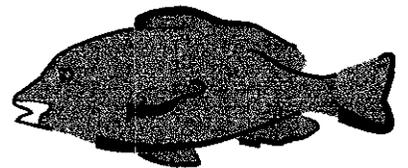
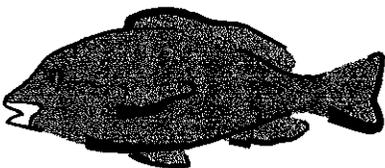
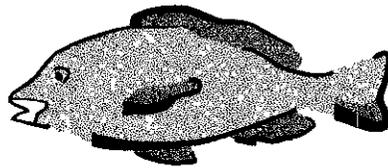
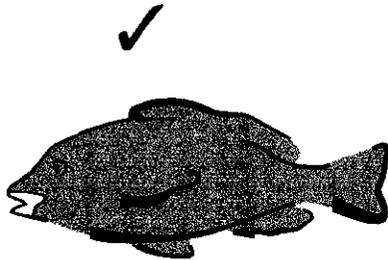
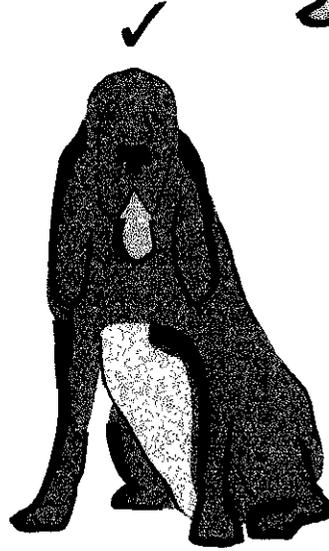
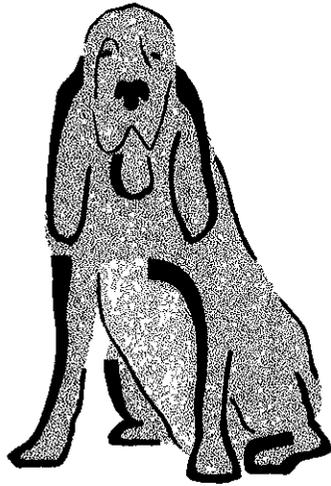
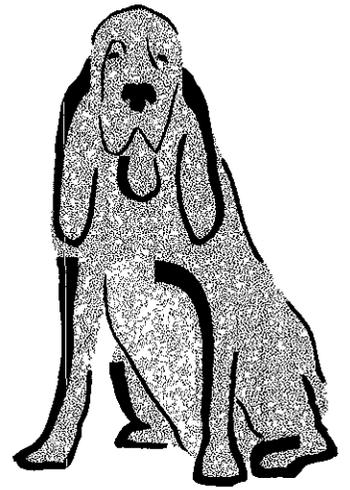
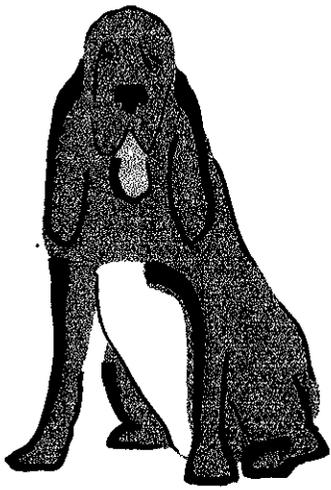


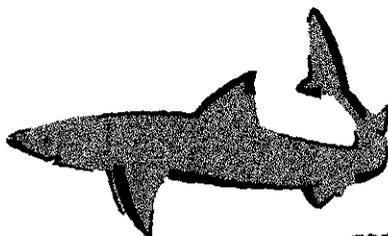
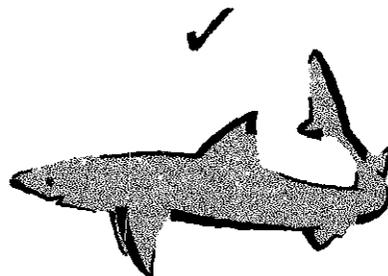
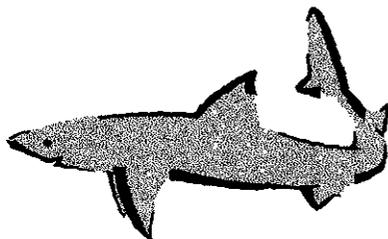
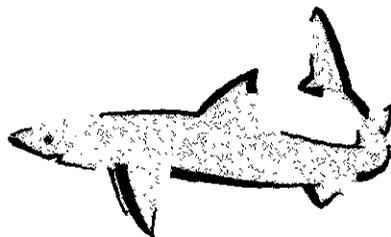
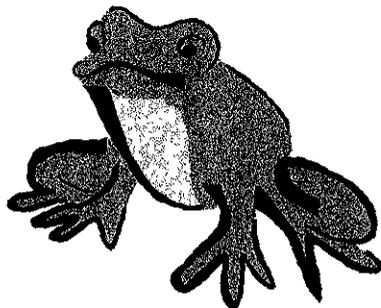
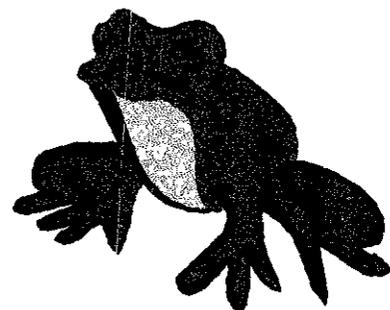
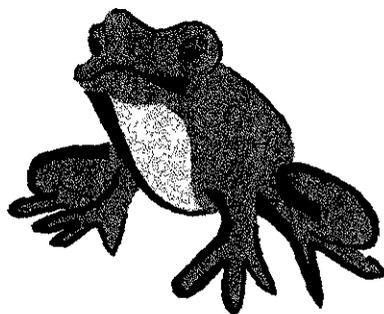
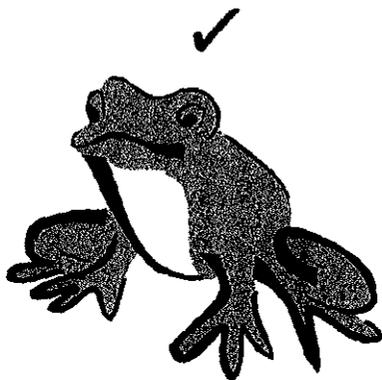




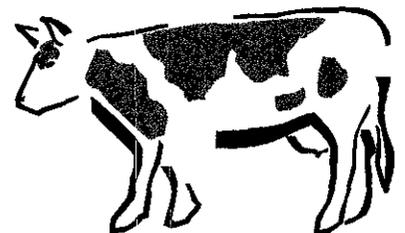
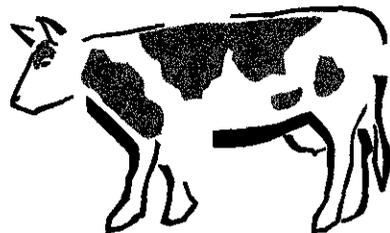
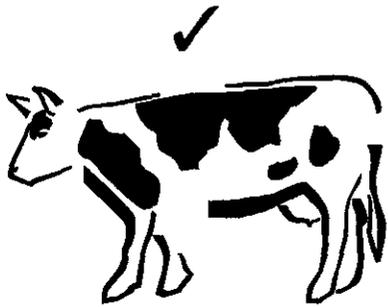
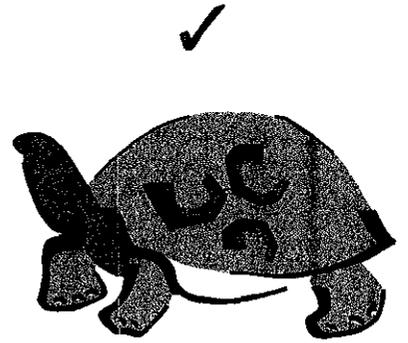
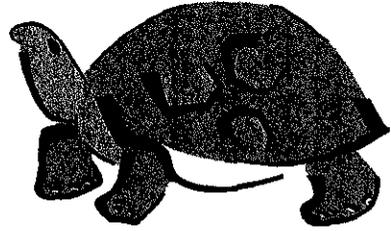
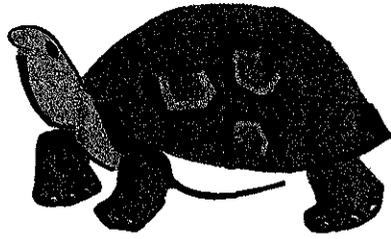
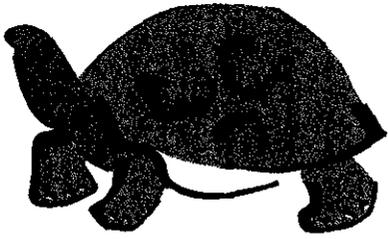








ESTA TESIS NO DEBE
SALIR DE LA BIBLIOTECA





Ya que se seleccionó el color que se va a aplicar en cada animal, se colocaron todos juntos para unificar colores y así poder aplicarlos en los dos juegos que se están proponiendo.

6.0.6 Propuestas tipográficas.

La tipografía es un elemento básico para los juegos que se están proponiendo por lo cual se debe elegir la que sea más legible y que vaya de acuerdo con el estilo de las ilustraciones, otro de los requisitos es que se pueda colocar la puntuación debajo de las letras, ya que en

la escritura hebrea esos puntos y líneas indican las vocales dentro de las palabras.

Se seleccionó la tipografía Shalom Old Style. Esta es legible, tiene rasgos agradables y es semejante a la que los niños ven en los libros que utilizan en la escuela.

En la parte inferior se puede ver como se escribe en hebreo el nombre de cada animal que se eligió.

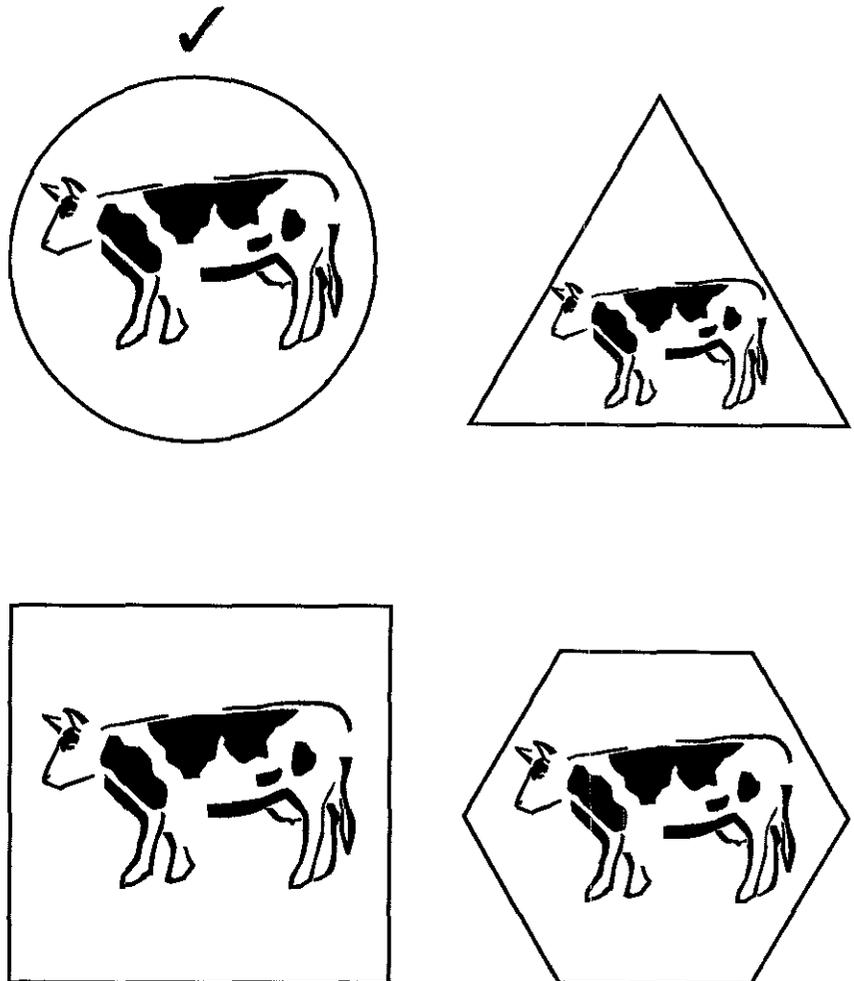
	Cabalo	אריה	
	Galil	אריה	
	Roshem	אריה	
	Sabra	אריה	
	Shalom Old Style	אריה ✓	
	Shalom Script	אריה	
Águila	נשר	Gato	חתול
Ballena	לוייתן	León	אריה
Búho	ינשוף	Oso	דב
Caballo	סוס	Pájaro	צפור
Camello	גמל	Pato	ברווז
Cangrejo	סרטן	Perico	תוכי
Cigüeña	חסידה	Perro	כלב
Cocodrilo	תנין	Pez	דג
Delfin	דולפין	Rana	צפרדע
Elefante	פיל	Tiburón	כרש
Gallina	תרנגולת	Tortuga	צב
Gallo	תרנגול	Vaca	פרה

6.1 Elige y pisa. (primer juego)

6.1.1 Diseño del tablero

Para poder diseñar el tablero y las tarjetas del primer juego es necesario seleccionar una figura geométrica la cual servirá de fondo, en ella se van a colocar las ilustraciones y la tipografía, para eso se propusieron el círculo, el triángulo, el cuadrado y el hexágono.

Se eligió el círculo ya que su forma es más dinámica, lo cual permite a la ilustración desenvolverse con mayor naturalidad sin que el fondo compita con ella, en las demás opciones se puede apreciar que el fondo pesa más que la ilustración.

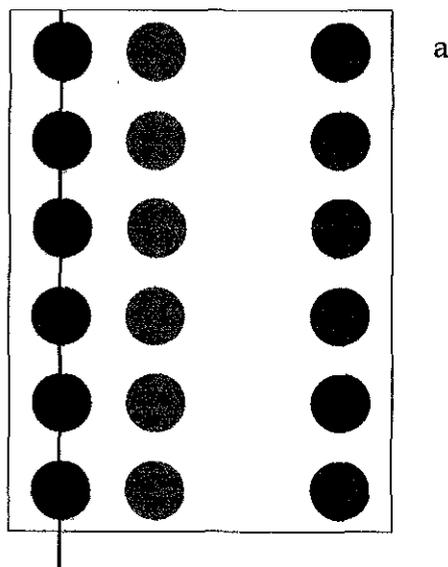


Para la elaboración del primer juego era necesario diseñar un tablero. Previamente se eligió el círculo como envoltente de las ilustraciones y la tipografía.

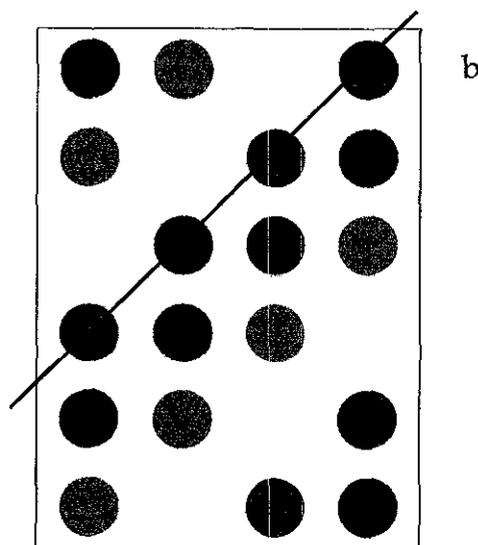
El tablero está formado por 24 círculos de cuatro colores. Se utilizaron los colores primarios: rojo, azul, amarillo y uno secundario, el verde. Se eligieron estos colores por que se les relaciona con la naturaleza.

El rojo atrae nuestra atención y acelera el metabolismo del cuerpo, se le relaciona con las flamas y el fuego; el azul es el color del cielo y del mar, es un color que se ve joven y deportivo, tiene un efecto de calma; el amarillo es vivaz y alegre, es el color de la luz del sol y de muchas flores pero puede tender a ponernos inquietos; el verde es tranquilo, se relaciona con el campo y los árboles. Los niños identifican estos colores con mayor facilidad.

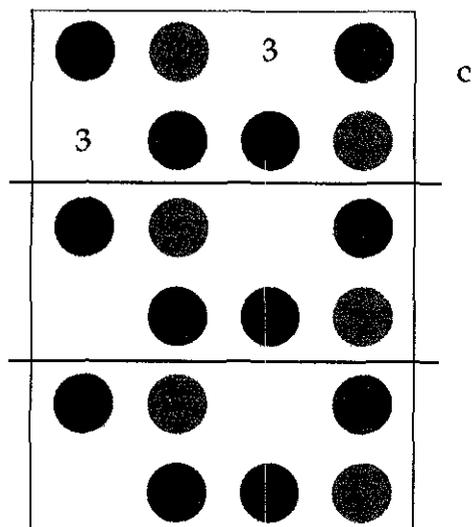
Se hicieron diferentes acomodados, primero de forma lineal vertical (a), el segundo en diagonal (b), en la tercera opción (c) se fueron acomodando los círculos en una forma lógica, de la primer línea se tomó el tercer círculo de color y se puso como primero en la segunda línea, luego el cuarto, el primero y por último el segundo, las demás líneas son repetición de las primeras dos.



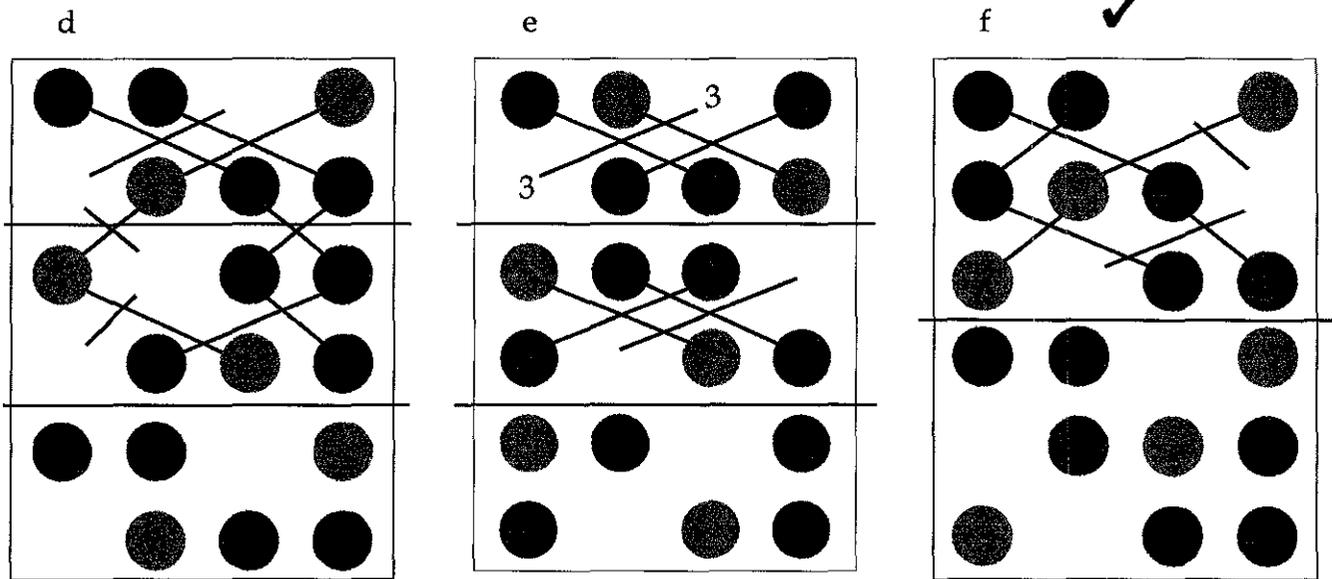
a



b



c



En la siguiente opción (d) los círculos de los extremos se invirtieron y se colocaron en el centro, los círculos del centro se invirtieron y se colocaron en los extremos, en la siguiente línea los círculos del centro de la segunda línea se colocaron en los extremos y los de los extremos en el centro, para la cuarta línea se invirtieron los círculos de los extremos y se colocaron en el centro y los del centro se colocaron en los extremos y en las últimas dos líneas se repitieron la primera y segunda líneas.

En la quinta opción (e) se tomaron los dos primeros círculos de la primer fila y se pusieron en la segunda fila como los tercero y cuarto y los dos siguientes como primero y segundo; para formar la tercera

y cuarta filas, se colocaron en espejo horizontalmente la primera y la segunda fila. En la quinta y sexta filas se repitió el bloque anterior con la única diferencia de que los dos últimos círculos de la quinta fila se invirtieron.

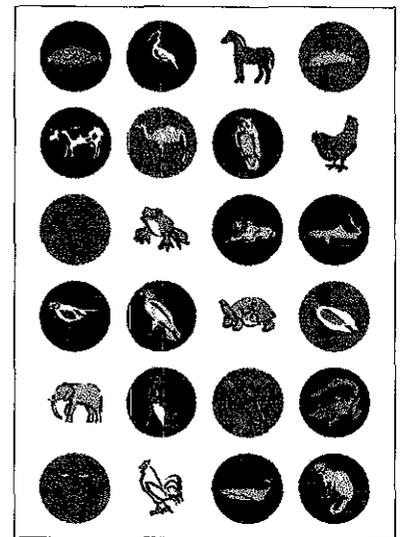
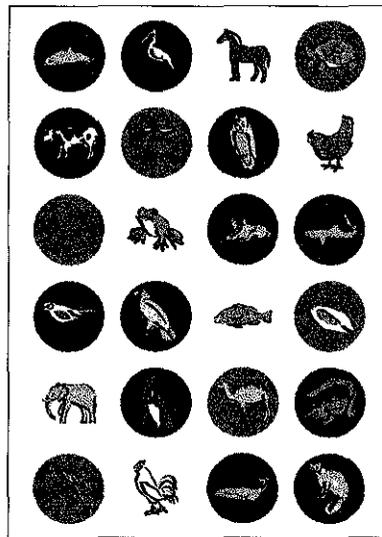
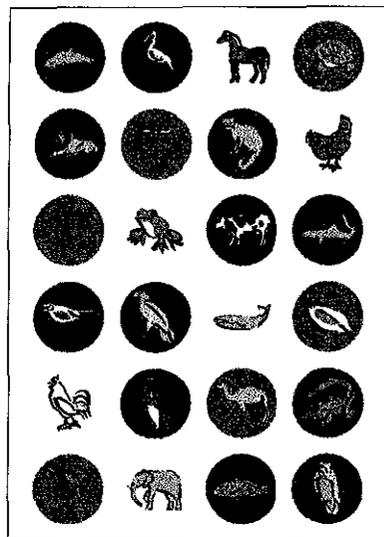
En la sexta opción (f) se tomaron los círculos de los extremos y se pasaron al centro de manera invertida y los del centro se pasaron a los extremos. Para sacar la tercera línea, se repitió el procedimiento con los círculos de la segunda fila; formado este bloque, se invirtió en doble espejo, horizontal y verticalmente obteniéndose así las tres filas restantes.

Esta última fue la que se eligió por ser más agradable visualmente.

6.1.2 Aplicación gráfica.

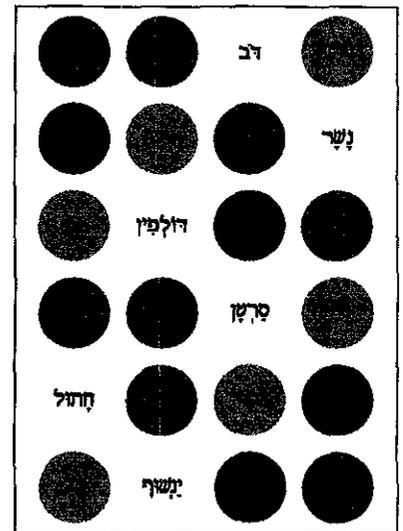
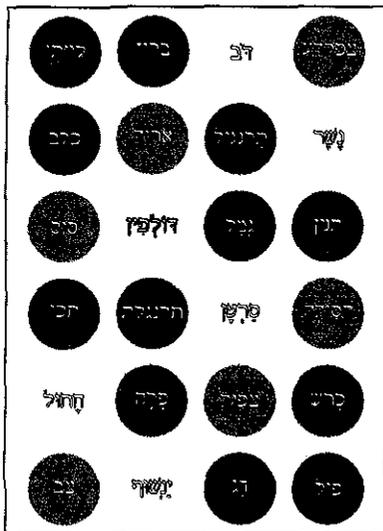
Una vez seleccionado el tablero, se analizó la lista de los animales y se dividieron en tres grupos, 8 animales acuáticos, 8 aves y 8 terrestres, se acomodaron eligiendo el color del fondo que le favorecía a cada uno quedando dos de cada grupo con un mismo color.

El color que se le fue asignando a cada animal dependía del contraste y la armonía que se obtenía no solamente como unidad animal-fondo, sino que también en conjunto, tratando que no estén juntos dos animales del mismo color para que no se vean plastas sino que estén bien distribuidas las ilustraciones.



Como se mencionó con anterioridad, el tablero se va a imprimir por ambos lados, por un lado se verán los animales y por el otro los nombres de los mismos, aquí se presentan tres diferentes opciones de manejo tipográfico. En la primera se utiliza la tipografía calada en blanco con outline negro y los círculos con plasta de color, en la segunda se utiliza la tipografía con el color de cada círculo con outline negro y los círculos en blanco con outline de color, en la tercera opción se maneja la tipografía en negro y los círculos con plasta de color.

Se seleccionó esta última por ser la que tiene más impacto visual, logrando buena legibilidad de la tipografía y un buen contraste entre la misma y los colores de los círculos.



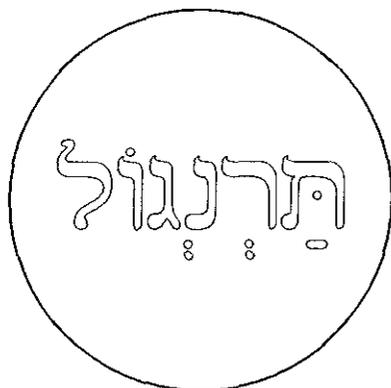
El orden en el que están acomodados los nombres de los animales no es el mismo en que se acomodaron las ilustraciones, ya que los niños tienden a asociar los colores y posiciones con gran facilidad por lo que si llegan a memorizar la ubicación de alguna ilustración de un animal, podrían asumir que en ambos lados del tablero se encuentran en la misma posición y dejarían de leer lo que está escrito dentro de los círculos.

6.1.3 Diseño de tarjetas.

7eniendo ya solucionado el diseño del tablero, se diseñaron las tarjetas. Se diseñaron dos paquetes de 24 tarjetas cada uno. Un paquete lleva impreso las ilustraciones y el otro los nombres de los animales.

Se hicieron dos propuestas de formato, éstas debían de ser de buen tamaño para que el niño lo vea sin dificultad. La primera es rectangular, mide 28 x 10.75 cm, las esquinas son redondeadas; la segunda es circular, mide 18 cm de diámetro, teniendo estos las mismas dimensiones que los círculos del tablero.

Se eligió el formato circular ya que así se ve más unificado todo el juego.



Una vez decidido el formato se propusieron dos formas de manejo de la tipografía y color. En una la tarjeta es blanca y la tipografía del color del fondo en donde se encuentra ese animal en el tablero (si el gallo tiene un fondo amarillo la tipografía será amarilla) aplicando un outline negro para que sea más legible y en la otra opción, la tarjeta es del mismo color que el círculo del tablero (si el gallo tiene un fondo amarillo, el círculo será amarillo) y la tipografía en negro.

Esta última opción funciona mejor ya que al utilizar la plasta de color llama más la atención de los niños y al relacionar lo que está escrito con la ilustración les ayuda un poco más que ambos círculos sean del mismo color.

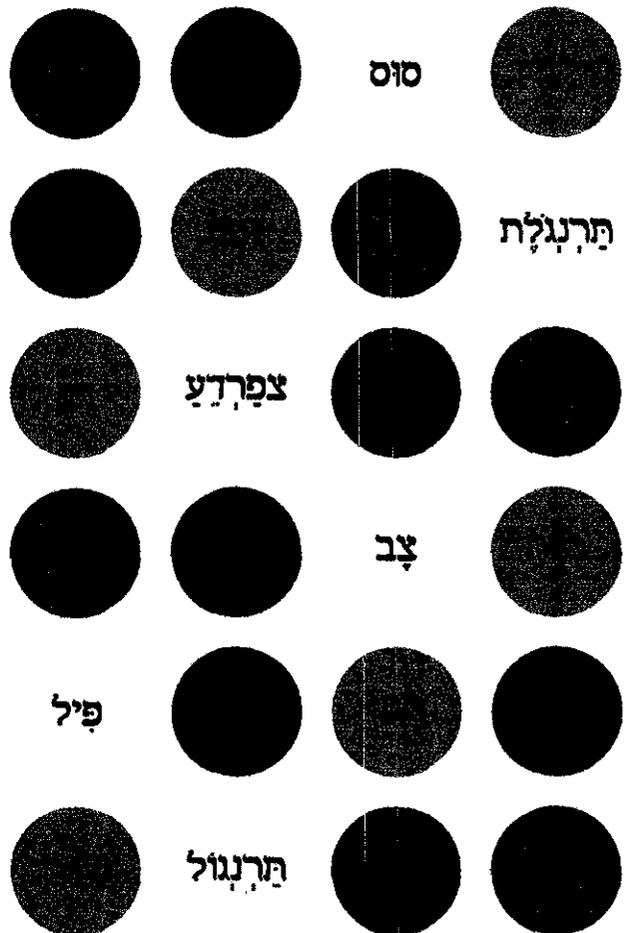
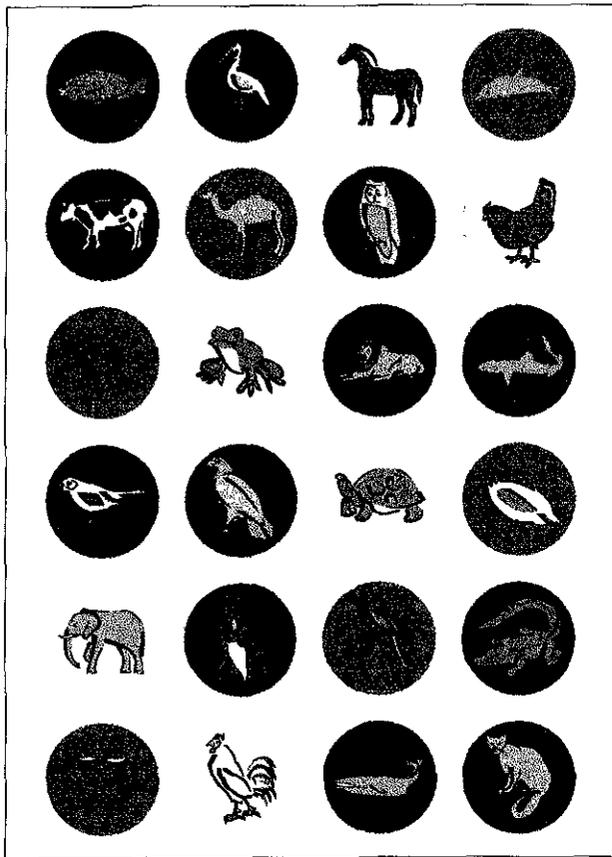
Para el otro lado del tablero en el cual aparecen los nombres de los animales, las tarjetas deben de tener impresas las ilustraciones, se decide que el fondo sea blanco para aumentar el grado de dificultad del juego.

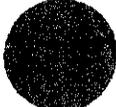
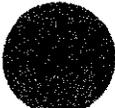
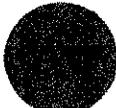
Se presentaron dos opciones en las cuales el outline tiene 5mm. de ancho, en una opción es del mismo color que tiene el círculo del tablero donde se encuentra el nombre del animal y la segunda opción es el outline negro.

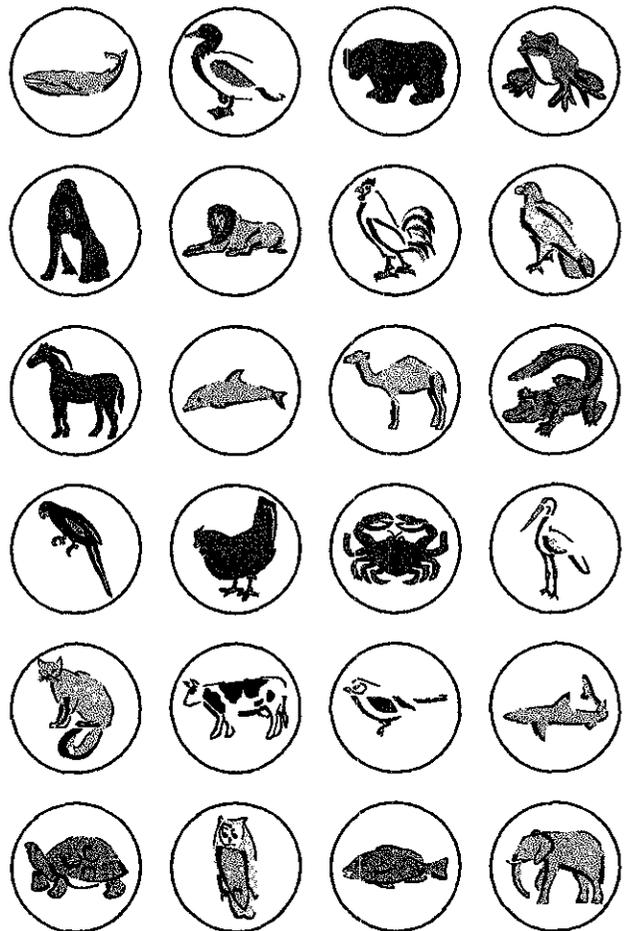
Se decidió que el outline sea negro, en primer lugar para aumentar el grado de dificultad del juego como ya se había mencionado y en segundo lugar por que las líneas que definen el estilo de la ilustración se aplicaron en negro obteniendo así una buena armonía entre ellos, obligando al niño a leer e identificar al animal sin tener la relación del color del fondo.



6.1.4 Resultado final (Tablero y tarjetas)



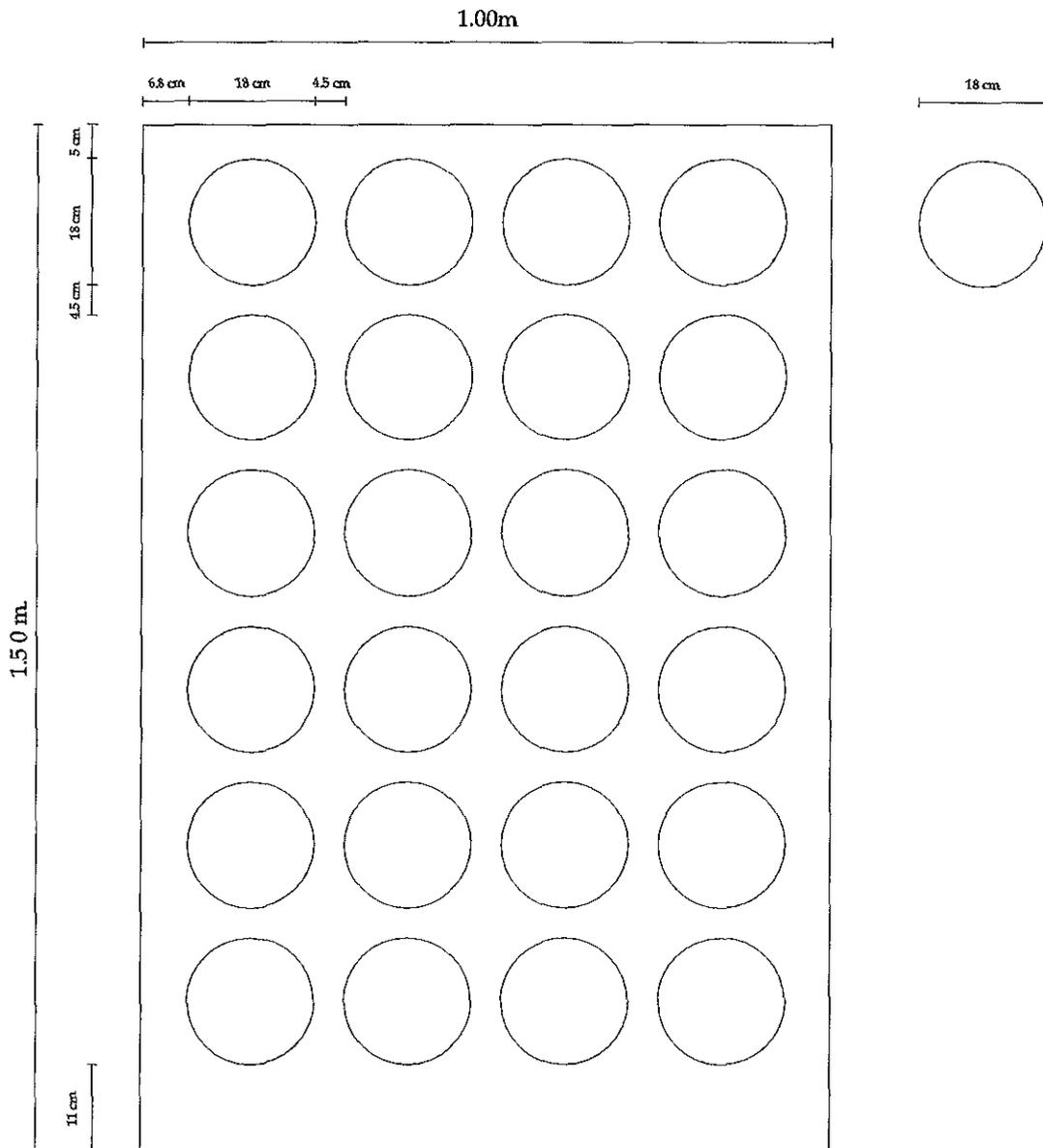
		לב	
			נשר
	דלפין		
		סרטן	
חתול			
	יגשור		



6.1.5 Dimensiones del tablero y tarjetas.

La producción del tablero se hará en panel de vynil de 18 oz. Este material viene en rollo de 1.50m. de ancho.

Las tarjetas se imprimirán en polipap de 8 puntos, es un material fácil de imprimir, tiene gran resistencia a la humedad, grasas y aceites, es de alta durabilidad, es reciclable y lavable.



6.1.6 Técnica de impresión

Para la impresión del juego se necesitaba una técnica que fuera económica, que se pueda imprimir en formato grande y por ambos lados, que el material se pueda limpiar sin que se despinte y que con esa técnica se pueda imprimir sobre vinil.

Por los requisitos antes mencionados se tienen dos propuestas una es la serigrafía y la otra es impresión digital, por medio de un plotter.

La serigrafía consiste en hacer pasar tinta a presión por medio de una espátula de goma o rasero sobre una malla la cual está tensada en un marco o bastidor para que se deposite en el objeto en el que se va a imprimir.

Las ventajas de este método de impresión es que se puede imprimir en toda clase de materiales como papel, cartulina, tejido, fieltro, vidrio, madera, plástico o metal y sin importar la forma que tenga la superficie a imprimir.

Este método de impresión es recomendado para tirajes cortos de diseños sin detalles muy pequeños, ya que éste se hace de manera manual o semiautomática.

El problema que se encuentra aquí es que se tiene una limitante en cuanto a cantidad de colores de máximo 6 tintas y de un tiraje máximo de 5,000 unidades.

La impresión en plotter, no tiene limitante de colores ya que, imprime con cuatro tintas, las primarias y el negro y así se obtienen todos los colores, la calidad de impresión es excelente, y se pueden imprimir hasta 10,000 unidades.

El material que se va a imprimir constan de plastas de color, tanto las ilustraciones, la tipografía como los círculos de colores, por la cantidad de colores que tenemos en las ilustraciones y en los círculos de colores (13 colores) se recomienda imprimir este juego en plotter por costo, tiraje, cantidad de tintas y por calidad ya que se puede imprimir hasta 2,600 dpi. (puntos por pulgada).

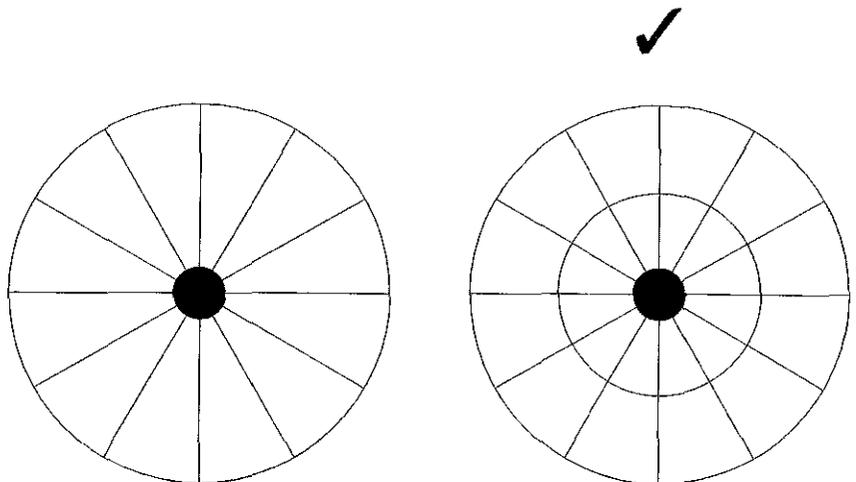
6.2 Cada pieza con su pareja. (segundo juego)

6.2.1 Diseño de las piezas.

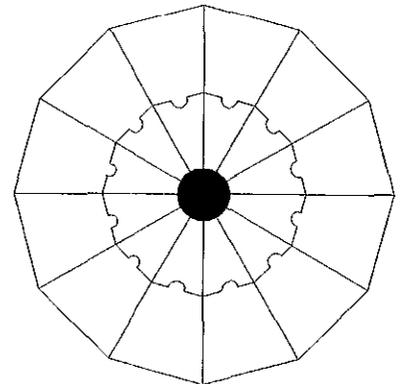
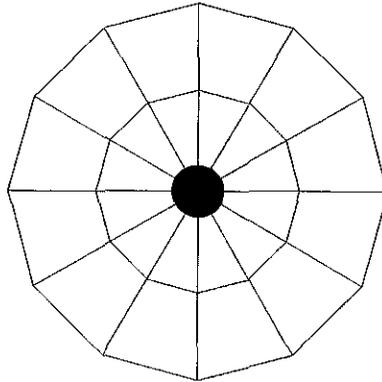
Para diseñar el segundo juego se tenía que decidir el formato y la forma de las piezas en las cuales se iban a imprimir las ilustraciones y los nombres de los animales, para esto se hicieron 4 opciones partiendo de un círculo.

En la primera opción se dividió el círculo en 12 partes iguales, en 6 de ellas se imprimirían ilustraciones y en los 6 restantes los nombres, los niños tendrían que acomodar las piezas intercaladas, una ilustración, un nombre. Esta es muy simple y solamente se podrían utilizar 12 animales.

Tomando en cuenta los problemas que se vieron con el círculo anterior, éste se dividió en 12 partes más, haciendo un corte circular, obteniendo así dos círculos concéntricos y 24 piezas. En esta opción las ilustraciones se imprimirían en las piezas del círculo exterior y los nombres en las del interior, los niños tendrían que acomodar las piezas por parejas, una pieza interior con una exterior, y así acomodarán los dos círculos coincidiendo lo que está escrito con la ilustración que se encuentra junto.



Se hicieron dos opciones más las cuales son variaciones de la segunda, los círculos se convirtieron en polígonos de 12 lados, y en la última opción las piezas se hicieron tipo rompezabezas para que embonen una pieza con otra. Estas dos opciones tienen muchos picos y los niños se podrían lastimar, por lo que se eligió la segunda opción; con ésta al manejar círculos unificamos la línea y el estilo de ambos juegos.



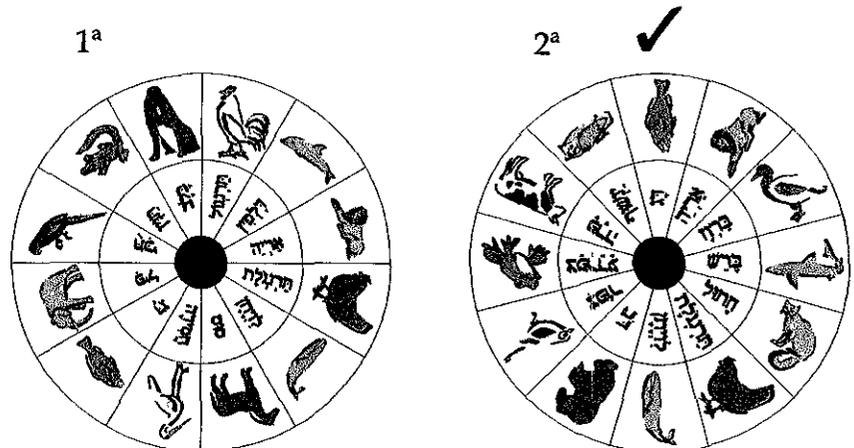
6.2.2 Aplicación gráfica

Para este juego se utilizaron las mismas ilustraciones y tipografía que se utilizaron en el juego anterior.

Una vez elegido el formato del juego se hicieron dos opciones de acomodo de las ilustraciones, como se puede ver, en la primera los animales están con la parte inferior hacia el centro y la tipografía está acomodada horizontalmente, teniendo así las ilustraciones en un sentido y la tipografía en otro. Si la tipografía se hubiera acomodado en el mismo sentido que la ilustración quedaría de un puntaje muy pequeño dejando mucho espacio en blanco.

En la segunda opción los animales están viendo hacia el centro, y la tipografía está acomodada de la misma manera que en la primera opción, de esta forma los niños podrán acomodar fácilmente las piezas ya que ambas tienen la misma dirección.

Para poder incluir los 24 animales se decidió que las piezas irán impresas por ambos lados y así aumenta también el grado de dificultad del juego, ya que tendrán que buscar a los animales por ambos lados de la pieza para encontrar la correcta.



6.1.4 Resultado final



6.2.3 Dimensión de la base y piezas.

Este juego debía de cumplir con algunos requisitos como serían: resistencia, que se pueda limpiar fácilmente y que tenga un espesor mayor a 1mm para que el niño pueda manipular las piezas con facilidad.

Se pensó en varios materiales: cartón, el cual se tendría que laminar para que resista la manipulación, la limpieza y tenga un tiempo de vida largo; el polipap es un material que cumple con los requisitos pero el espesor que se requiere no lo tienen en existencia; el sintra cumple con todos los requisitos existiendo en el mercado láminas desde 1mm de espesor.

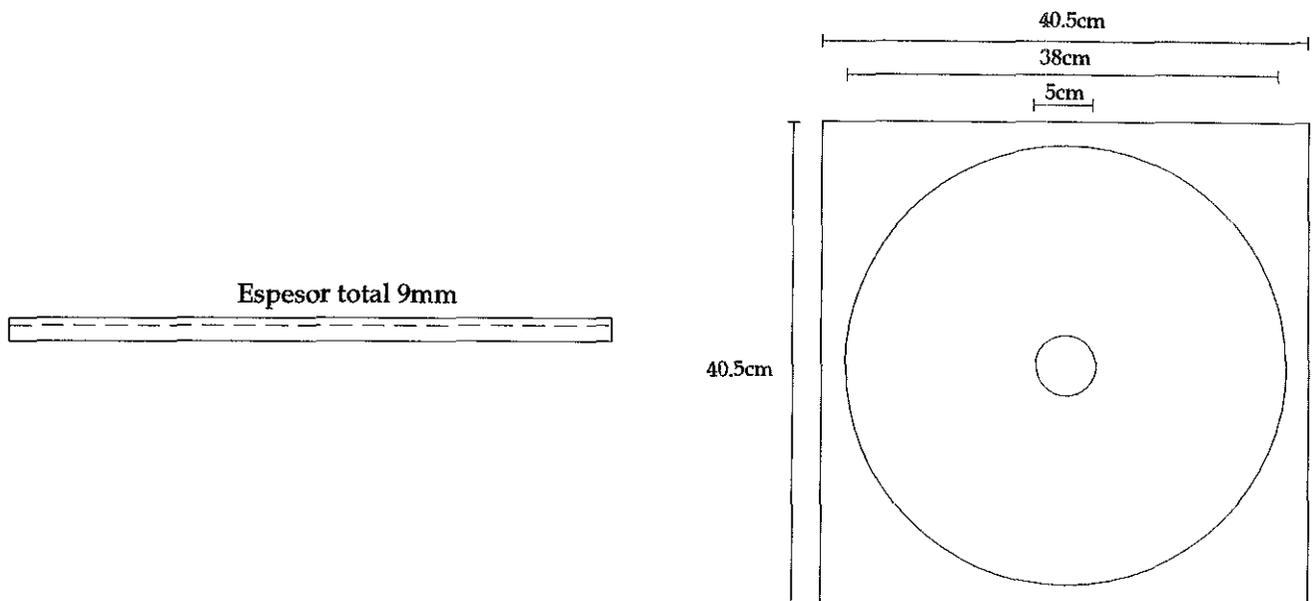
Se eligió el estireno de 3 y 6 mm de color blanco.

La base consta de tres partes:

1- Un cuadrado de 40.5 x 40.5 x 0.6cm

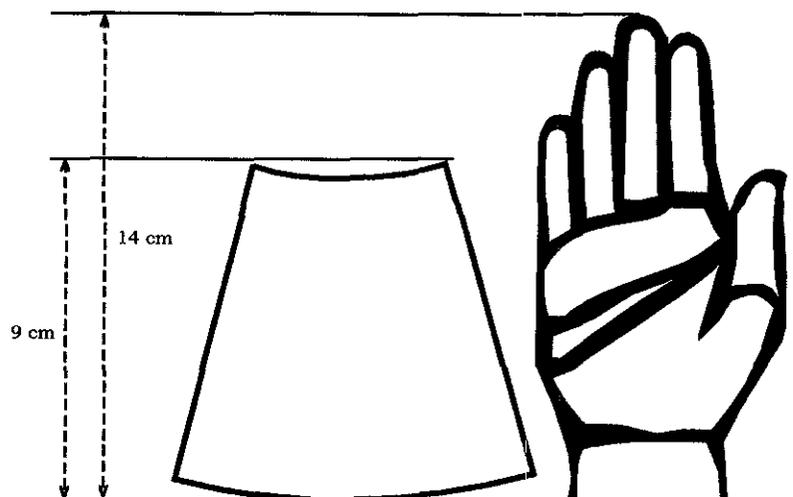
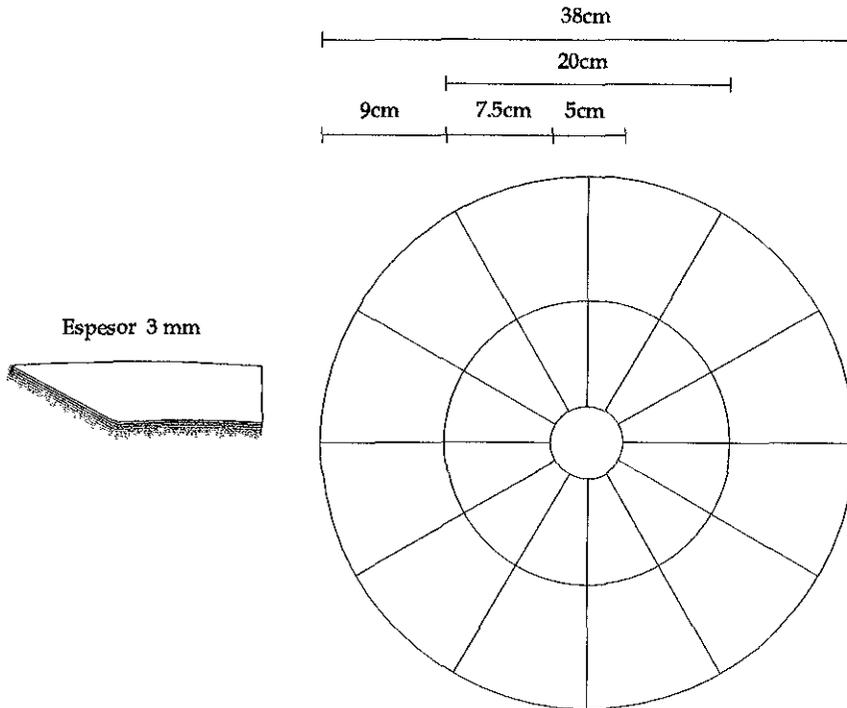
2- Un cuadrado de las mismas dimensiones pero de 3mm de espesor, éste tiene un círculo de 38 cm de diámetro calado en el centro. Se pegará esta placa encima de la primera.

3- Un círculo de 5 cm de diámetro y de 3mm de espesor el cual se pegará en el centro del primer cuadrado, sirviendo éste como tope de las piezas.



Para las piezas que conforman el juego se toma el círculo que se obtuvo del segundo cuadrado, éste se corta en dos círculos los cuales se cortan en 12 partes iguales.

El círculo interior mide 20cm de diámetro y el exterior 38cm. Según las mediciones antropométricas, la medida promedio de la mano de un niño de 6 a 7 años es de 14 cm desde la muñeca hasta el dedo medio y la pieza más grande del juego mide 9 cm. de altura por lo que el niño no tendrá ninguna dificultad para tomarla y acomodarla sobre el tablero.



6.2.4 Técnica de impresión.

Para la impresión de este juego se necesitaba una técnica con la que se pudiera imprimir sobre el Estireno, el cual tiene un espesor de 3mm., que se pudiera imprimir cada pieza por ambos lados y que se puedan limpiar éstas sin que se despinte con el agua.

Por cumplir con los requisitos antes mencionados, se seleccionó la serigrafía ya que tiene las cualidades mencionadas en el subcapítulo 7.6 (Técnica de impresión).

Con esta técnica podemos imprimir directamente sobre cada pieza y permite que esté impresa por ambos lados. Esta sería la única opción para poder imprimir directamente sobre este materia.

Otra opción sería imprimir las ilustraciones sobre un material autoadherible lo cual se podría hacer en vynil autoadheible transparnte, imprimiéndolo en plotter y pegarlo sobre las piezas, esto elevaría el costo pero no tendríamos problemas por la cantidad de colores que se requieren.

6.3 Entidad gráfica

6.3.1 Imagen gráfica

Para que este proyecto se concretara se tenía que diseñar una marca para identificar y unificar la imagen de ambos juegos. Se quería dar a entender que son juegos para niños los cuales ayudan a la enseñanza del idioma hebreo.

Con estos conceptos: juegos, niños, tipografía hebrea, se diseñó un imagotipo, ... "Posee la función de mejorar las condiciones de identificación del logotipo, se trata de utilizar imágenes que permiten identificar algo sin necesidad de la lectura." ⁽¹⁾

Primero se hizo un símbolo, ... "la reducción de detalle visuel al mínimo irreductible, puede retener algunas cualidades reales." ⁽²⁾ Tomando la primer letra del alfabet, la א (alef) y colocando un círculo en la parte superior de la letra se transformó en un niño.



1- Chaves Norberto. La imagen corporativa. Teoría y metodología de la identificación institucional. GG Diseño, 3ª edición, México 1994. p 51.

2- Donáis, D.A. La sintaxis de la imagen. Gustavo Gill, 1990. p 88.

A esta opción le faltaba movimiento para cumplir con los conceptos que se quieren transmitir, se integró al conjunto la última letra del *alefbet*, la ת (taf) dándole así más movimiento y cumpliendo de esta manera con los conceptos que se tenían.



Por último se integró la tipografía o logotipo el cual puede definirse como “... la versión gráfica estable del nombre de marca” (3).

El nombre de la marca es “Mi alef ad taf”, lo cual quiere decir de la A a la Z.

Se hicieron pruebas de color eligiendo el rojo y el verde. Estos son colores complementarios ya que son opuestos en el círculo cromático; esta combinación es muy juvenil y se utiliza mucho en juegos para niños, el rojo es un color cálido y brillante el cual llama la atención y excita nuestras emociones y el verde es un color frío y expresa tranquilidad; para poder obtener equilibrio en la marca teniendo dinamismo en el imagotipo y estabilidad en el logotipo, se decidió que el logotipo vaya en verde y el imagotipo en rojo con el círculo verde, quedando así balanceada la marca de los juegos.



Juegos Didácticos
de la A a la Z



Juegos Didácticos
de la A a la Z

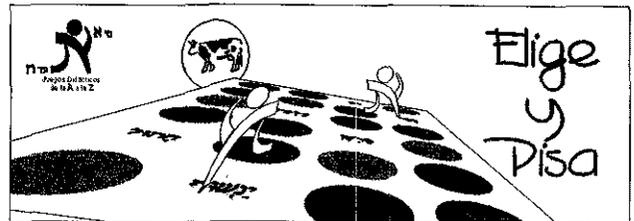
3- Chaves, op. cit., p 43

6.3.2 Envase.

Para finalizar este proyecto se tenían que buscar los recipientes que contengan cada juego, se buscaron cajas de línea para no tener que diseñar una caja especial ya que esto incrementaría en gran manera el costo del producto.

Existe una gran variedad de cajas de cartón todas ellas de línea; entre ellas hay una que mide 40 x 40 x 12 cm., es una caja plegable de cartón corrugado doble cara, con su cara exterior de color blanco, esta es la que se eligió para contener el juego de Elige y Pisa, ya que al doblar el tablero nos queda de 33.3 x 37 cm. y las tarjetas miden 18 cm., teniendo así espacio suficiente para guardar todo.

Para esta caja se diseñaron dos paneles diferentes. Cada uno mide 11 x 40 cm.. Se van a imprimir directamente sobre la caja en los cuatro paneles laterales.



La otra caja que se eligió mide 41 x 41 x 4 cm., es de caple y es una caja con tapa. Esta se va a utilizar para el juego Cada Pieza con su Pareja, ya que la base del juego mide 40.5 x 40.5 cm., entrando el juego con facilidad y no quedando mucho espacio libre dentro para poderlo mantener fijo.

Se diseñó un solo panel de 39 x 39 cm., el cual va a ir impreso directamente en la tapa de la caja.

En ambas se quería mostrar un poco del contenido del juego y cómo se juega, se trató de que se vieran limpias, no



muy saturadas y que tuvieran equilibrio en la composición. Se utilizó la tipografía Graffiti Script, en la etiqueta del juego "Elige y Pisa" se utilizó de 100 pts. y para "Cada Pieza con su Pareja", de 90 pts. Se utilizó esta tipografía para seguir con los conceptos de movimiento y diversión y para ayudar a reforzarlos se utilizaron los colores rojo y verde. Otro de los motivos por los que se utilizaron estos colores fue para no incrementar la cantidad de tintas con las que se va a imprimir ya que esto sube el precio de producción.

Ambas se van a imprimir directamente sobre las cajas.

6.3.3 Técnica de impresión

La impresión de los paneles que van sobre las cajas será también en serigrafía por las razones ya mencionadas anteriormente, ya que con este método de impresión nos podemos ahorrar las etiquetas y la impresión que obtenemos es de buena calidad.

En las siguientes dos hojas se muestran los instructivos, estos se van a imprimir sobre polipap de 6 pts (200g) en negro, y se utilizará el mismo método de impresión.

Para poder imprimir en serigrafía se tienen que sacar los positivos y para esto se va a utilizar un original digital; de esta manera desde un archivo de computadora podemos sacar directamente los positivos y ahorramos tiempo y dinero.



Elige y Pisa.

Instrucciones

CONTENIDO

Un tablero de dos caras, una con los nombres de los animales y otra con las ilustraciones de los mismos.

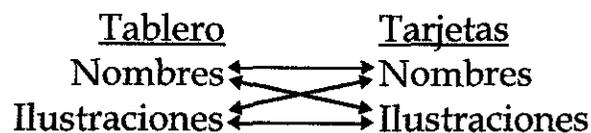
Dos juegos de 24 tarjetas cada uno, un juego con los nombres de los animales y el otro con las ilustraciones de los mismos.

OBJETIVOS

Identificar animales y relacionarlos con su nombre correctamente en el tablero, tratar de mantener el equilibrio sobre el mismo para tocar los más animales posibles.

PREPARACION

Dentro de la clase, se abre y extiende el tablero sobre el piso con el lado que considere la maestra apropiado hacia arriba. Elige uno de los paquetes de tarjetas con las cuales se va a jugar.



MECANICA DEL JUEGO

Se forman equipos de dos personas cada uno, pudiendo jugar hasta cuatro equipos simultáneamente.

Los jugadores se quitan los zapatos y se paran alrededor del tablero.

La maestra procede a sacar una tarjeta del paquete y mostrársela al primer equipo. Los integrantes deben identificar la figura o el nombre del animal y relacionarla con la figura o el nombre correspondiente que se encuentra en el tablero. En este lugar deben colocar una de sus extremidades (manos o pies) la que el jugador elija. En caso de que no sea identificado, el turno pasa al siguiente equipo y así sucesivamente hasta que alguno lo identifique. Este procedimiento se repite hasta que todos los participantes estén sobre el tablero.

La maestra debe continuar sacando tarjetas y los niños colocar una a una sus extremidades en el lugar del tablero que corresponda a la tarjeta, sin dejar de tocar las posiciones anteriores. El jugador puede colocar la mano o el pie que le acomode mejor.

En caso de que el jugador ya tenga ocupadas sus cuatro extremidades, puede desocupar una de ellas para colocarla en la nueva posición y seguir jugando.

El juego concluye cuando la maestra termine de sacar todas las tarjetas.

El equipo ganador es el que logra identificar más animales.



Cada Pieza con su Pareja

Instrucciones

CONTENIDO

Una base y 24 piezas, 12 con ilustraciones de animales y 12 con nombres de los mismos. Las 24 piezas están impresas por ambos lados.

OBJETIVOS DEL JUEGO

Colocar correctamente todas las piezas sobre la base relacionando los nombres con las ilustraciones formando dos círculos concéntricos.

PREPARACION DEL JUEGO

En una mesa se colocan la base y las piezas del juego.

MECANISMO DEL JUEGO

Opción 1- La maestra colocará 12 piezas sobre la base, éstas podrán ser las que muestran la ilustración o la palabra; o bien puede acomodarlas mezclando ambos elementos. El alumno deberá de ir colocando las 12 piezas restantes en el lugar que les corresponde.

El juego termina cuando el jugador logra completar los dos círculos concéntricos con todas las piezas en la posición correcta.

Opción 2 - El niño revolverá las piezas sobre la mesa e irá encontrando y colocando por sí mismo cada pieza con su pareja sobre la base, hasta completar los dos círculos concéntricos.

Para aumentar el grado de dificultad se puede jugar contra reloj.

6.4 Verificación de los juegos.

*A*l finalizar la etapa de diseño uno piensa que el proyecto está terminado, pero en realidad falta una parte muy importante en este tipo de trabajos, que es hacer la prueba con el usuario; en este caso, los niños. Es muy importante hacer estas pruebas ya que si algo no está funcionando correctamente estamos perjudicando la educación de los niños en vez de ayudarles, que es el objetivo primordial de los juegos didácticos.

Ya teniendo los dummies, se fue a la escuela para realizar las pruebas. Primero se les presentaron los juegos a las maestras que están encargadas del grupo de segundo de primaria, se les entregó la caja de cada juego. La primera reacción fue de emoción al darse cuenta que estaba hecho en México, leyeron las instrucciones, las cuales les parecieron claras, y luego comenzaron a ver el contenido de cada juego, las tarjetas, el tablero, dándose cuenta que ambos estaban impresos por ambos lados y entendiendo así mejor las instrucciones.

Se prosiguió a realizar la prueba con los niños. En clase ya se había estudiado el tema de los animales en diversas ocasiones. El juego con el que jugaron en esta ocasión fue "Cada Pieza con su Pareja". La maestra les explicó lo que debían hacer.

Los niños empezaron a analizar las ilustraciones de los animales reconociéndolos todos y los empezaron a acomodar sobre la base, luego empezaron a leer lo que estaba escrito en las otras piezas, lo leían y buscaban el animal al que se refería, si no lo encontraban tomaban otra pieza haciendo lo mismo y así fueron encontrando y acomodando las piezas en su lugar. Hubo animales como el tiburón o el cocodrilo que no conocían su nombre en hebreo, la maestra les dijo como se decía y los niños buscaron la pieza en donde estaba escrito y la acomodaron en su lugar.

Los niños no tuvieron ninguna dificultad en tomar las piezas con sus manos para acomodarlas o quitarlas de la base. La prueba de este juego resultó satisfactoria, los niños se divertieron y aprendieron nuevas palabras.

Se regresó otro día para hacer la prueba del juego "Elige y Pisa". Ese juego es más complejo que el anterior ya que el niño tiene que poner más atención en lo que hace, debido a que no solo tiene que saber identificar al animal con su nombre en hebreo sino que también tiene que pensar qué mano o qué pie mover para no caerse y alcanzar mejor.

La maestra preparó previamente el salón haciendo espacio para extender el tablero, posteriormente los niños entraron al salón y quedaron sorprendidos al ver acomodado de diferente manera las bancas y encontrar un tablero en el piso; la maestra explicó cómo se jugaba y los niños no lo entendieron muy bien pero conforme fue transcurriendo el tiempo entendieron a la perfección.

El juego empezó muy bien ya que cada niño se paró sobre el animal que le tocó pero, conforme iba pasando el juego se complicaba cada vez más, se estaban empezando a hacer nudos pero fue muy divertido. Así como en el juego anterior hubo animales que no se acordaban cómo se decían en hebreo pero sí supieron leer lo que estaba escrito en las tarjetas.

Conclusiones

En la realización de este proyecto se hizo una investigación de los requerimientos de la escuela para la impartición del segundo idioma, el hebreo, para los niños de los primeros años de primaria y además para que fueran efectivos también se investigó la antropometría, los gustos y la capacidad de los niños de esa edad.

Gracias a que se conjuntó esto con la parte gráfica, de color, técnica y de materiales se llegó a la elaboración de estos dos juegos con los cuales los niños pudieron reforzar sus conocimientos de una manera activa y divertida, haciendo muy agradable el proceso educativo.

Ya que los colores que se usaron están muy apegados a la realidad y a que estos se seleccionaron también por ser agradables y llamativos para los niños, les ayudó a recordar con facilidad las ilustraciones de los animales, identificándolos sin problemas y pudiendo relacionarlos fácilmente con la palabra escrita correspondiente.

A los niños les resultó fácil aprender a leer los nombres de los animales, ya que la tipografía que se eligió les resultó familiar pues es similar a la que encuentran en sus libros de texto.

Después de haber realizado diversas pruebas con los niños y sus maestras, confirmé que es muy importante que un juego didáctico esté bien pensado y diseñado para que los niños puedan llegar a divertirse en el proceso de aprendizaje, lo cual era uno de los objetivos primordiales que tenía que resolver en este proyecto, quedando satisfecha con los resultados que obtuve, confirmándose con ello las hipótesis formuladas en este trabajo.

La realización de este proyecto no fue fácil ya que tuve que investigar acerca de temas que no están relacionados con mi carrera profesional como son la didáctica y la pedagogía, así como sobre los métodos didácticos existentes en las escuelas para enseñar un segundo idioma

y los gustos de los niños. En ese momento me dí cuenta que un diseñador no se puede basar tan sólo en los conocimientos que obtuvo durante su formación profesional, sino que debe investigar y aprender acerca del tema del proyecto que va a realizar y apoyarse en personas de otras profesiones, sus experiencias y conocimientos, para así poder realizar un diseño funcional y que vaya de acuerdo con las necesidades y requerimientos del cliente y del usuario.

Este proyecto servirá como base para diseñar otros juegos didácticos con diversos temas e ir incrementando la dificultad y el interés para que puedan ser utilizados por niños de grados superiores. Asimismo se pretende que estos juegos puedan ser producidos y utilizados en las demás escuelas Judeo - Mexicanas que enseñan este idioma para que sus alumnos se vean beneficiados con ellos también.

Bibliografía

American Showcase No. 16
Illustration.
American Showcase Inc.
U.S.A., 1993.

Birkman Liat.
Misjakei Limud (Juegos de Estudio)
Editorial Had Hagán.
Israel, 1970.

Chaves Norberto.
La Imágen Corporativa. Teoría y Metodología de la
Identificación Institucional.
Editorial G.G. Diseño. 3ª edición.
México, 1994. pp.43 - 61.

Chijiwa Hideaki
Color Harmony Point. A Guide to Creative Color Combinations.
Somohano Ediciones, S. A. de C. V.
México, 1992. pp.10 - 42

Cook Alton & Fleury Robert
Type & Color
Rockport Publishers.
U.S.A., 1991.

Dondis, D.A.
La Sintaxis de la imagen.
Editorial Gustavo Gili
México, 1990. pp 83 - 101

Gali Aviva.
Safá Bamisjak (Lenguaje en el Juego)
Israel, 1980.

Horovitz Moshé.
Alfei Misjak Vemisjakim (Mil y un Juegos)
5 Tomos. Israel, 1972 - 1982.

Panero Julius, Zelnik Martin.

Las Dimensiones en los Espacios Interiores. Estándares Antropométricas.

Ediciones G. Gili, S. A. de C. V.

México, 1993. p. 106

Ramires Larrañaga Mariana D.G.

De la letra a la página

Universidad Autónoma de México

Unidad Azcapotzalco

México, 1993. p. 57

Talshir Tamar.

Sefer Hamisjakim (El Libro de los Juegos)

Israel, 1985.

Talshir Tamar, Vujner Yaala.

Tijnun Misjakim (Planeación de Juegos)

Israel, 1981.

Torbert Marianne.

Juegos para el Desarrollo Motor.

Editorial Pax México, Librería Carlos Césarman, S. A.

México, 1990. pp.14,15,123,147,207-210.

Wong Wucius

Fundamentos de diseño bi - y tri - dimensional

Editorial Gustavo Gili, S.A.

Barcelona 1982. p. 9.

Fe de erratas.

En las páginas 67,68,73 y 74, aparece la palabra escrita en hebreo correspondiente al delfín de esta manera: דֶּלְפִּין.

La palabra se escribe correctamente de la siguiente manera: דֶּלְפִּין.