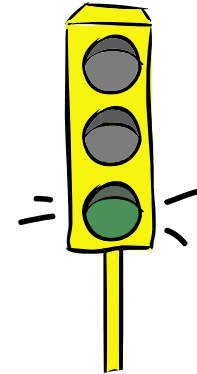


Universidad Empresarial Siglo 21
Trabajo Final de Graduación
Lic. en Diseño Gráfico



Educación vial:

PROYECTO DIDÁCTICO PARA NIÑOS DE NIVEL INICIAL

María Luciana Sarmiento
Córdoba, abril 2008

INDICE GENERAL

Introducción	Pág. 4
Tema	Pág. 6
Problema	Pág. 6
Objetivos	Pág. 6
CAPITULO 1	Pág. 7
Contexto	Pág. 8
1.1 Vialidad	Pág. 8
1.2 Centro de Capacitación de Transporte y Tránsito	Pág. 8
CAPITULO 2	Pág.10
Marco teórico	Pág. 11
2.1 El niño	Pág. 11
2.1.1 Características evolutivas	Pág. 11
2.1.2 Enseñanza y aprendizaje. Los recursos didácticos	Pág. 13
2.1.3 La Educación vial	Pág. 13
2.1.4 El juego	Pág. 14
2.2 Diseño gráfico	Pág. 16
2.2.1 La semiótica y los signos	Pág. 16
2.2.2 Las señales viales	Pág. 17
2.2.3 El mensaje gráfico	Pág. 17
2.2.4 Imagen. Figura y fondo	Pág. 19
2.2.5 Funciones de la imagen	Pág. 21
2.2.6 La tipografía	Pág. 22
2.2.7 Mensaje icónico y mensaje lingüístico	Pág. 23
2.2.8 El color	Pág. 23
CAPITULO 3	Pág.25

3.1 Marco metodológico	Pág. 26
Grilla para análisis de entrevistas	Pág. 27
Grilla para análisis de observaciones	Pág. 28
Grilla para análisis de juegos	Pág. 29
3.2 Herramientas de recolección de datos	Pág. 30
Modelo de entrevista	Pág. 32
Guía para la observación	Pág. 33
3.3 Resolución	Pág. 34
CAPITULO 4	Pág. 35
Análisis del material existente	Pág. 36
4.1 Clases de educación vial	Pág. 36
4.2 Relevamiento y selección de juegos	Pág. 38
4.3 Análisis de las entrevistas	Pág. 40
4.3.1 Conclusiones parciales de las entrevistas	Pág. 41
4.4 Análisis de las observaciones	Pág. 42
4.4.1 Conclusiones parciales de observaciones	Pág. 45
4.5 Análisis de los juegos	Pág. 46
Sitio: N° 1	Pág. 46
Juego: Rompecabezas	Pág. 47
Análisis del juego	Pág. 49
Juego: Recorrido	Pág. 51
Análisis del juego	Pág. 55
Sitio N° 2	Pág. 57
Juego: Colorear	Pág. 59
Análisis del juego	Pág. 60
Juego: Encuentra las diferencias	Pág. 69
Análisis del juego	Pág. 69
Juego de mesa: Educación vial	Pág. 71
Análisis del juego	Pág. 74
4.5.1 Conclusiones parciales de los juegos	Pág. 75
CAPITULO 5	Pág. 77
Desarrollo de la propuesta gráfica	Pág. 78
5.1 Definición de la propuesta gráfica	Pág. 78
5.2 Consideraciones gales. para el diseño	Pág. 79

5.3 Descripción de la propuesta gráfica	Pág. 81
5.3.1 Objetivos	Pág. 81
5.3.2 Componentes del juego	Pág. 81
5.3.3 Definición del juego	Pág. 86
5.3.4 Análisis del juego	Pág. 89
5.4 Conclusiones parciales	Pág. 90
5.5 Conclusión final	Pág. 94

Bibliografía	Pág. 95
Referencias virtuales	Pág. 97

Anexo	Pág. 101
Observación N° 1	Pág. 102
Observación N° 2	Pág. 106
Observación N° 3	Pág. 111
Entrevista N° 1	Pág. 115
Entrevista N° 2	Pág. 116
Entrevista N° 3	Pág. 117
Entrevista N° 4	Pág. 118

Introducción

La elección del tema del presente Trabajo Final de Graduación de Diseño Gráfico, nace de la preocupación por la problemática diaria de los accidentes viales, a la que se asiste de manera obligada por ser usuarios de la vía pública, ya sea como peatones, transportados o conductores.

La gravedad de la situación que se presencia en materia de seguridad y delitos viales en Argentina, no se puede ignorar. Los accidentes de tránsito representan la principal causa de muerte en la población de menores de 35 años, la provincia de Córdoba, se encuentra entre los mayores índices junto a Buenos Aires y Santa Fe.

Se puede afirmar que el problema de los accidentes en la vía pública, se relaciona a la carencia de una adecuada educación vial. Este déficit se observa en la falta de conocimiento de normas de tránsito, ausencia de respeto por las leyes de circulación y falta de una conciencia ciudadana.

Por lo mencionado anteriormente, la educación vial debe ser un componente importante del proceso de formación de las personas, comenzando en la niñez, donde a través de la escuela y la familia como instituciones sociales, el niño debería recibir la información y valores adecuados para desenvolverse e insertarse correctamente como integrante de la comunidad. El respeto por el otro y a uno mismo, deben formar parte de las bases del aprendizaje del niño.

Se considera que resulta difícil lograr un cambio de actitud en lo concerniente al tema vialidad, como menciona un periodista del diario La Voz del Interior:

Una de las mayores dificultades que enfrenta una comunidad determinada consiste en extirpar conductas internalizadas por una aceptación tácita, que muchas veces se confunde con el hábito. Y si las conductas no entran en el campo de lo puni-

ble, su modificación es doblemente complicada. (Fernández, 2006).

Puntualmente se busca con este trabajo, responder a una necesidad identificada en las clases de vialidad en el Centro de Capacitación de Transporte y Tránsito de la ciudad de Córdoba.

El proyecto cuenta con tres etapas: la primera de ellas, consiste en el relevamiento de las clases de educación vial impartidas en el Centro de Capacitación de Transporte y Tránsito. En la segunda, se analizarán metodologías y recursos didácticos utilizados allí, así como también los juegos de educación vial existentes en la Web y el mercado; concluyendo en la tercera etapa con la elaboración de un producto de aplicación de diseño gráfico para ser utilizado como complemento didáctico, en las clases de vialidad de nivel inicial del Centro de Capacitación de Transporte y Tránsito.

Se pretende realizar un aporte para la concientización y educación de los niños en el nivel inicial, con el fin de formarlos en el respeto y el valor por la vida, con la meta puesta en conseguir un cambio de actitud en los ciudadanos de mañana.

Tema

Educación vial para niños de nivel inicial de 5 y 6 años de la ciudad de Córdoba.

Problema

¿Cuáles deberían ser las características (elementos formales) de un proyecto gráfico lúdico-didáctico que complemente el curso de educación vial de nivel inicial que se dicta en el Centro de Capacitación de Transporte y Tránsito de la ciudad de Córdoba?

Objetivo general

Elaborar un proyecto de diseño gráfico para ser utilizado con fines didácticos, sobre educación vial para niños de nivel inicial de 5 y 6 años del Centro de Capacitación de Transporte y Tránsito de la ciudad de Córdoba.

Objetivos específicos

- Analizar e identificar los contenidos sobre educación vial existentes para niños de nivel inicial de 5 y 6 años.
- Analizar e identificar los elementos gráficos necesarios para la comunicación de la temática vial.
- Realizar el diseño gráfico de un juego didáctico de vialidad en soporte papel, para el nivel inicial de 5 y 6 años.

CAPITULO 1

Contexto

1.1 Vialidad

“El fenómeno circulatorio representa un símbolo de progreso, pero también, un problema social de primer orden. Por ello, es necesario crear, tanto hábitos como actitudes seguras y responsables de los ciudadanos hacia el uso de las vías públicas y los vehículos”¹

1.2 Centro de Capacitación de Transporte y Tránsito

El Centro de Capacitación de Transporte y Tránsito, ubicado hasta hace dos años en el Parque Las Heras, desarrolla sus actividades actualmente en el predio de barrio San Vicente. Allí, cuenta con una infraestructura totalmente nueva, creada para responder a las necesidades de educación vial de la comunidad.

El edificio cuenta con dos pisos en los que se distribuyen oficinas administrativas, aulas, sala de proyecciones y una pequeña pista de karting al aire libre. Actualmente se construye una “ciudad” para ampliar el proyecto inicial de la pista de karting, la cual contará con calles, semáforos, señales viales, sendas peatonales y edificaciones.

En este centro trabajan ocho inspectores municipales divididos en dos turnos (mañana y tarde), según los requerimientos de la institución. Estas personas además de tener entendimiento técnico, poseen conocimientos en docencia para el dictado de diferentes cursos y charlas sobre vialidad.

Las actividades que se desarrollan en el Centro de Capacitación de Transporte y Tránsito son:

- De lunes a viernes se agendan turnos a escuelas para el dictado de clases de educación vial en el mismo centro. Estas actividades abarcan tanto el ciclo

¹(on line) Disponible: <http://www.dgt.es/educacionvial> (7/05/07).

primario como el secundario de escuelas públicas (municipales y provinciales) y privadas. En algunas ocasiones, los inspectores también asisten a los colegios a dar los mismos cursos.

- Un día fijo de la semana (martes) se dicta el curso a aspirantes al carnet profesional de conducir (camiones, taxis, remises, ambulancias y transportes escolares).
- Se realizan actividades para la comunidad: se brinda capacitación para aquellos que deseen obtener el carnet de conducir por primera vez. Se dan charlas de concientización, sensibilización y normas de tránsito a diversas empresas (EPEC, TAMSE, etc.).
- Se efectúa la formación de futuros inspectores de tránsito.
- También ofrecen capacitación en el interior de la provincia, en escuelas y para inspectores.

Se decide realizar el siguiente trabajo, partiendo del estudio de las clases de educación vial de niños de nivel inicial que se dictan en el Centro de Capacitación de Transporte y Tránsito. En el capítulo 3, se describe como se desarrolla una clase típica de vialidad para niños de nivel inicial en el Centro de Capacitación de Transporte y Tránsito. A partir de las observaciones realizadas allí, se define cuál será el aporte de la investigación a estas clases.

CAPITULO 2

Marco teórico

Los conceptos utilizados en el presente trabajo serán estructurados en dos etapas para una mejor comprensión. En un primer momento, se describe una perspectiva psicológica/ pedagógica evolutiva del niño.

En un segundo momento, se tratarán las características y definiciones del Diseño Gráfico.

2.1 El niño

2.1.1 Características evolutivas

De acuerdo a un artículo de Paul Nuttal (1995), los niños de 5 y 6 años de edad poseen algunas características comunes que nos ayudarán a conocer el momento de desarrollo por el que atraviesan, tanto físico, social/emotivo como intelectual.

Desarrollo físico

- Pueden atrapar pelotas pequeñas.
- Aprenden a atarse los cordones de las zapatillas.
- Usan herramientas y utensilios correctamente.
- Pueden copiar dibujos y figuras (incluyendo letras y números).
- Pueden escribir sus nombres.

Desarrollo social y emotivo

- Les gusta tener compañeros de juego del mismo sexo.
- Juegan bien en grupos, pero de vez en cuando les gusta jugar solos.
- Piensan en ellos mismos más que en otras personas hasta los 7 u 8 años.
- Pueden ayudar en tareas simples.
- Para ellos, algo "bueno" o "malo" es lo que sus

maestros, y sus padres aprueban o no. A esta edad empiezan a desarrollar valores éticos como la honestidad.

- Se enojan cuando se los critica o no se les presta atención.
- Comienzan a preocuparse por los sentimientos y necesidades de los demás.
- Empiezan a prescindir de los mayores para sus juegos. Primero juegan solos, luego con pares.
- Comienzan a desarrollar sentido del humor.

Desarrollo intelectual

- A esta edad comienzan a hablar y a expresar sus ideas. Mientras juegan, practican el lenguaje que aprenden en la escuela.
- Hablan entre sí sobre ellos mismos y sus familias.
- La mayoría demuestra mucha imaginación. Pueden prestar atención por más tiempo. Logran seguir con mayor concentración el hilo de una narración.
- Pasan de una percepción más global a una percepción más detallada.
- Si bien antes lo que más llamaba su atención eran los colores, ahora son las formas.
- Comienzan a comprender la hora y los días de la semana.
- El niño es capaz de orientarse en relación al espacio (arriba, abajo, derecha, izquierda).
- Les gustan las rimas, las adivinanzas y los chistes.
- Poseen una gran memoria.
- Maneja el lápiz con firmeza.
- A esta edad queda estructurado el lenguaje, ya que es a esta edad que ingresa en la escolarización y en consecuencia comienza la etapa de socialización.

Una de las teorías más conocidas en cuanto al desarrollo cognoscitivo del niño es la de Jean Piaget, en la que se estudian los cambios en la manera en que los niños conciben al mundo.

Piaget (1973) diferenció desde la psicología cuatro etapas por las que pasa el niño conforme al desarrollo mental. Estudió el comportamiento de sus hijos y logró reconocer diversos patrones que define en etapas. Orientado al objetivo del presente trabajo se procede a describir sólo las características del niño en la etapa de entre los 2 a 7 años, en la que se encuentra abarcada la etapa de estudio (5 y 6 años).

Piaget (1973) llamó a la etapa de entre los 2 y 7 años de edad, pensamiento preoperacional; esta se da luego de la etapa sensoriomotriz.

En la fase preoperacional:

Los niños están orientados a la acción cuando llegan a esta etapa. Su pensamiento está ligeramente ligado a la experiencia física y perceptual. Pero su capacidad de recordar y anticipar va creciendo y entonces comienzan a utilizar símbolos para representar el mundo externo. El ejemplo más obvio de representación es el lenguaje, y es en esta etapa cuando el niño comienza a utilizar palabras para representar objetos. (Morris, 1992:371)

En este momento el desarrollo se caracteriza porque el niño concentra su atención en un aspecto del objeto o hecho a la vez, es decir, enfoca la atención en el aspecto más dominante pasando por alto todo lo demás.

En síntesis, esta etapa por la que atraviesa el niño está compuesta por una serie de cambios tanto internos como externos:

En el desarrollo emocional del niño alrededor de los 6 años existe un aumento de: los campos de interés, los conocimientos, la influencia escolar, curiosidad ambiental, la socialización, de los dibujos como medio de expresión, juegos colectivos más competitivos y la velocidad, la exactitud, el equilibrio y la fuerza en los mismos. (Berastegui, 2007:2).

2.1.2 Enseñanza y aprendizaje. Los recursos didácticos.

Para comenzar, se definen los conceptos de enseñanza y aprendizaje. Según el diccionario común, la enseñanza está determinada como: "Sistema y método de hacer adquirir conocimientos, doctrinas, reglas y preceptos."²

El aprendizaje se considera como un proceso que conduce a una adquisición de los conocimientos en función de la sola experiencia. (Piaget, 1973:95).

La secuencia de acciones encaminadas a la construcción del conocimiento, al desarrollo de habilidades y a la formación de actitudes (...) La profundidad y la calidad del aprendizaje estarán determinados tanto por el conocimiento y comprensión de la naturaleza de la misma y por la información que se posee sobre el tema, así como por el grado de control que se ejerce sobre los procesos cognitivos implicados: atención, memoria, razonamiento, etc. (Gómez, 1996:25).

La enseñanza y el aprendizaje involucran mecanismos como percepción, motivación, y la atención de los alumnos. Estos dependerán de la etapa de desarrollo por la que los alumnos estén pasando.

La percepción se define como:

El proceso por el cual un individuo selecciona, organiza e interpreta los estímulos para integrar una visión significativa y coherente del mundo. Un estímulo es una unidad de información que ingresa por cualquiera de los sentidos. Los receptores sensoriales son los órganos humanos que reciben los estímulos (...) Las personas sólo reciben una pequeña parte de los estímulos a los que están expuestos debido a la selectividad perceptual. (Rivas, 1997:162).

Dicha selectividad se refiere a que el individuo elige dentro de la gama de estímulos que se le presentan, aquellos que son de su interés en base a los conocimientos, valores y cultura a la que pertenece.

²Diccionario Enciclopédico Ilustrado Oriente, editorial Oriente, Buenos Aires, 1993.

La motivación es (Rivas, 1997:162) un estado interno que moviliza la energía corporal y la dirige de modo selectivo hacia metas generalmente situadas en el ambiente externo (...) Fuerza dentro de los individuos que los impulsa a la acción.

La motivación puede ser desarrollada a través de métodos o recursos didácticos, que deben involucrar la participación activa del alumno.

En el sitio Web:

<http://www.aulafacil.com/Didactica/Temario> (12/11/07) se afirma que:

Los alumnos se sienten atraídos a causa de la metodología atractiva que el profesor utiliza, pero no sólo por el lado de la amenidad, sino por el lado de la participación, el desafío intelectual, el alto nivel de los procesos mentales, etc. El modo de presentar la información es fundamental para su asimilación por el receptor.

Se señala también, que el hecho de que los alumnos trabajen en grupo o a través de la cooperación confirma que los resultados se ven optimizados ya que la motivación que resulta de esta integración hace más fácil el aprendizaje.

"Poco a poco a través del esfuerzo individual y de las tareas de equipo, los escolares aprenden a usar la observación y la experimentación directa como medio para acceder a la comprensión de la realidad."³

2.1.3 La Educación vial

Según un artículo de Teresa Pro (2007) a partir de los 3 años de edad, por más que sean muy pequeños, los niños ya pueden aprender algunas normas básicas de vialidad.

En esta etapa, los padres son el referente más importante en cuanto a educación vial debido que, los niños aprenden del ejemplo.

En el artículo publicado por Sid (2005), los niños de 5 y 6

³(on line) Disponible: www.alipso.com.ar/monografias/nd5y6anios. (15/11/07)

años se encuentran en un momento primordialmente receptivo para absorber cosas nuevas. Los niños de 5 años pueden ser muy pequeños para comprender normas complicadas, pero sí están en edad para entender acerca de su entorno más cercano. Por ejemplo, saber por dónde deben caminar, dónde deben jugar, los colores del semáforo y cómo se debe responder ante las señales que éste da; que no deben correr sino caminar por la vereda porque podría ser peligroso, etc. A esta edad también los niños pueden aprender algunas señales básicas que indican precaución, prohibición o peligro.

“La educación vial tiene una gran ventaja, y es que se basa en la enseñanza de símbolos. Y tan clara es la función del símbolo que ni siquiera es necesario saber leer, lo que facilita a los niños el aprendizaje, porque conociendo los colores y diferenciando las formas, pueden saber fácilmente qué indica cada señal.”⁴

Se trata entonces de orientar la educación vial a la edad del niño y al ámbito en el que se desarrollará. Como damos por sentado que este pequeño no conducirá sino hasta los 18 años de edad, los contenidos acordes a él serán el niño como peatón y el niño como pasajero o transportado; conceptos de elevada importancia para prevenir y de este modo resguardar su seguridad.

Cabe destacar que así como los adultos son los referentes de los niños, estos, una vez que internalicen los conceptos serán los que corrijan a los padres.

A través del sitio www.mendoza.edu.ar (26/10/07), se obtiene un enlace a material didáctico elaborado por la División de Seguridad y Educación Vial de la Dirección de Vialidad de la Provincia de Buenos Aires, en formato PDF (sólo lectura). En el mismo, se señala que la educación vial debe iniciarse desde la infancia y orientarse a:

- Valorar la vida individual y colectiva.

- Promover el respeto y la solidaridad.
- Fortalecer pautas de convivencia.
- Favorecer el desarrollo de hábitos de responsabilidad del usuario de la vía pública.
- Preservar la salud y las condiciones ambientales.
- Promover el conocimiento de las normas, reglas y principios de tránsito vigentes.
- Desarrollar hábitos y conductas para la prevención de riesgos de accidentes.
- Propiciar y motivar la participación de la comunidad en la problemática vial. (Lavecchia, 1996:15).

A partir de la lectura de material en los sitios <http://www.bebesymas.com> (12/11/07) y <http://www.alipso.com.ar> (15/11/07) se puede definir que la familia y la escuela son las mejores instituciones para que los niños aprendan buenos hábitos y responsabilidades. En definitiva, no sólo se trata del conocimiento de las normas, sino de los valores y la conciencia para el día de mañana convertirse en un buen conductor, respetando las leyes y también educar con el ejemplo.

2.1.4 El juego

Según Jean Piaget los niños se adaptan al medio a través del juego (Morris, 1992:371).

El juego, es utilizado como método de enseñanza desde épocas muy primitivas. Es así como los niños y jóvenes desarrollaban habilidades y conocimientos de manera simplificada acerca de las prácticas diarias para la subsistencia como la pesca, la caza, etc.

La infancia es el aprendizaje necesario para la edad madura. A través del juego, función natural y espontánea, crece el alma y la inteligencia, potencializando las capacidades latentes de su ser. En el juego los niños ejercitan espontáneamente su inteligencia y su iniciativa (Fornasari, 1991:42).

⁴(on line) Disponible: www.educared.org.ar (7/05/07).

Según Jean Chateau esta etapa de la vida sirve para jugar y para imitar. Preguntarse por qué el niño juega equivale a preguntarse por qué es niño (Chateau, 1958:4).

Por el juego el niño conquista esa autonomía, esa personalidad y hasta esos esquemas prácticos que necesitarán en la actividad adulta (...) se puede concebir el juego como un rodeo que conduce finalmente a la vida seria (Chateau, 1958:15).

En cuanto a las características de los juegos en el niño, se dice que de 6 ó 7 años a 10 u 11, predominan los juegos de proeza. Además, el juego en las niñas siempre es más cuidadoso y ordenado que el de los varones. A esta edad se nota una preferencia por los juegos más activos que involucran la socialización.

En un artículo de María Canavesio titulado "Por qué jugar" (2003), a diferencia de los niños, en la actualidad el juego para los mayores es tomado como un momento de distensión, de esparcimiento, un tiempo para librarse del stress. En los niños, el juego conforma un elemento básico para el aprendizaje, involucra todas sus capacidades, sentidos, inteligencia y comunicación. También puede expresar su estado de ánimo y sus deseos. Sin embargo tanto para los mayores como para los niños, el juego es una necesidad.

Una vez planteadas las funciones que cumple el juego en el desarrollo del niño, se puede comprender en que consisten los juegos didácticos. Estos pueden ser utilizados para afianzar o desarrollar contenidos, ejercitar habilidades y formar actitudes en los estudiantes. Aquí cobra un papel importante el cambio de rol del profesor, ya que guiará el juego interviniendo de manera práctica en el mismo.

Se resumen algunas de las características de los juegos didácticos partiendo de la lectura del trabajo de Alexander Luis Ortiz Ocaña "Didáctica lúdica: Jugando también se aprende" (2005).

- Despiertan el interés por el tema a tratar.
- Llevan a tomar decisiones.
- Ayudan a desarrollar habilidades en lo referido al trabajo en equipo.
- Requieren de la aplicación de conocimientos adquiridos anteriormente.
- Se suelen utilizar con el objetivo de afianzar conocimientos y evaluar los ya adquiridos.
- Conforman actividades dinámicas, con límite de tiempo.
- Ayudan al proceso de socialización y adaptación de los estudiantes con sus compañeros y con el entorno.
- Realizan un quiebre en la estructura del aula, así como también en el rol del profesor que abandona el papel "autoritario e informador".
- El entretenimiento es a veces un factor clave para la participación. Junto a ello el dinamismo, la competencia y la definición de los roles conforman principios básicos para la conformación y aplicación de los juegos didácticos.

2.2 Diseño gráfico

2.2.1 La semiótica y los signos

Para Saussure, la **semiología** es la ciencia que estudia los signos en la sociedad y forma parte de la psicología social y general. La palabra semiología proviene del griego semeion: signo. El signo a su vez, se define como:

una entidad de dos caras íntimamente unidas: el significante (aspecto material del signo) y el significado (concepto). Por tanto, la asociación entre cosas de órdenes diferentes, signifi-
ficante y significado, producirá el signo. (Zunzunegui, Santos, 1998:59).

El signo es cualquier objeto sensible que sirve para sustituir o representar a cualquier otra cosa ausente de nuestra percepción (Dallera, 1990:4).

Una particularidad del signo es que no representa la totalidad del objeto sino que –mediante diferentes abstracciones- lo representa desde un determinado punto de vista o con el fin de alguna utilización práctica (Eco, 1994:17).

El signo está formado por dos partes: lo que se percibe, lo objetivo, descriptivo, llamado **denotado o significante**; y lo que este denotado representa, la cadena de asociaciones que despierta; **el connotado o significaciones**.

Morris (1946) propone que el signo se puede considerar desde tres dimensiones:

La **dimensión semántica** considera al signo en relación con su significado, mientras la **dimensión sintáctica** considera al signo como susceptible de articularse con otros signos según reglas combinatorias y, la **dimensión pragmática** se ocupa de la relación del signo con los usuarios, cuál es el efecto o cómo ellos hacen uso del signo.

En este trabajo los signos que se abordan son los signos

visuales. Para Joan Costa (1989) existen signos más simples que otros y distingue tres tipos de signos gráficos visuales: la señal, el símbolo y la marca. Cada uno difiere en su complejidad y función.

La **marca** es creada para nombrar un producto y así lograr la concurrencia al mercado. El **símbolo** por su parte puede representar conceptos o ideas más complejas y la **señal** tiene una función más específica e inequívoca que es la de organizar la vida de las personas informando, orientando, entre otras.

Costa realiza otra categorización de signos: **los signos lingüísticos, icónicos y cromáticos** que describe como las variables utilizadas en el vocabulario señalético. Los signos lingüísticos estarían dados por las familias tipográficas y sus combinaciones de significado conformando enunciados; los icónicos por los grafismos pictográficos, ideográficos y emblemáticos y finalmente los cromáticos a los que define como la paleta de colores.

Utilizando las palabras del autor:

El término pictograma absorbe otras variantes del signo icónico: ideograma y emblema, a pesar de sus diferencias esenciales, pues si el pictograma es una imagen analógica (la clásica figura señalética del peatón), el ideograma es un esquema de una idea, un concepto o fenómeno no visualizable (...) y el emblema es una figura convencional fuertemente institucionalizada (la cruz roja o los aros olímpicos). (Costa, 1989:138).

2.2.2 Las Señales viales

Las señales se caracterizan por tener un significado simple, sintético, y un significado claro e inequívoco. Deben responder a una necesidad inmediata de información e ingresar al campo de visión del usuario por más que ellos no las hayan requerido.

A diferencia de otros signos cabe a la señal una función menos pasiva en cuanto a comunicación e información, pues su obje-

to tiene el sentido de una indicación, una orden, advertencia, prohibición o instrucción, no tanto de carácter comunicativo sino convocador más bien de una reacción inmediata por parte del observador (Frutiger, 2004:220).

Llevado al caso más estandarizado de utilización de las señales, **la señalización vial**, proviene de la necesidad de orientación y seguridad tanto para el peatón como para el conductor. Si bien necesitan ser aprendidas y memorizadas por el usuario, dichas señales son en su mayoría normalizadas y universales en cuanto a su significado, por ello Joan Costa menciona que:

El sistema de señalización propiamente dicho, conserva los criterios, los códigos, el lenguaje y las normas, prácticamente sin cambios.

Si en la señalización los problemas son conocidos previamente gracias a la observación empírica, también lo son las señales y sus códigos, esto es, las soluciones. Los signos han sido ya aprendidos y memorizados por los usuarios, y así institucionalizados, forman parte de la cultura visual de nuestro tiempo (Costa, 1989:102).

2.2.3 El mensaje gráfico

Todo **mensaje gráfico** implica qué comunicar, la intención; y cómo, o sea, de qué manera. El diseñador gráfico busca llegar con su mensaje de la manera más eficaz a su receptor meta, y es quien se encarga profesionalmente de reunir el qué y el cómo. Para ello, de acuerdo a la función que le asigne al mensaje (comunicar, persuadir, informar, educar, etc.), y las características de ese receptor, elegirá las herramientas más adecuadas para transmitir el mismo. Esto es por ejemplo, en el caso que la intencionalidad del diseñador sea documentar un hecho, la mejor decisión será una fotografía, así como si la intención es explicar gráficamente un circuito eléctrico, tal vez la mejor manera de expresarlo sea mediante un diagrama o esquema.

Según Jorge Frascara (1996), toda pieza de diseño que

deba establecer una comunicación efectiva en competencia con otros estímulos visuales, debe poder llamar la atención y retenerla. Para atraer la atención, el signo/signos, la comunicación y el mensaje gráfico

deben producir un estímulo visual suficientemente fuerte como para emerger del contexto en el que se encuentra, mediante el uso de contraste en aspectos de forma, contenido y tema, y el significado de la imagen debe relacionarse con los intereses del receptor (...) La selección del lenguaje visual adecuado es uno de los problemas que el diseñador tiene que resolver teniendo en mente todos los requerimientos de su mensaje (Frascara, 1996:58).

Los requerimientos del mensaje se encuentran orientados hacia el receptor al que se dirige la comunicación, en qué situación le llegará el mensaje, de qué manera, por qué medio, etc.

El objetivo de toda percepción visual es un acto de búsqueda de significado, y, en este sentido, es un acto de comunicación o de búsqueda de comunicación (Frascara, 1996:61)

Dentro del diseño, este proyecto se refiere al diseño educativo. Según Frascara (1996) **el diseño para la educación** no se reduce a información ni tampoco a persuasión, si bien son componentes importantes, debe lograrse indispensablemente la participación activa del receptor.

Aunque la persuasión y la educación buscan orientar la conducta, la educación lo hace en un sentido diferente. Estas modificaciones son de carácter más bien reflexivo, en el que el individuo es animado a pensar, y siempre cooperando al desarrollo del mismo.

Cuando el diseño gráfico cumple una función educativa, el rol del diseñador se vuelve muy importante ya que se encuentra comprometido con el desarrollo de la formación de las personas. Esto no significa que en las otras disciplinas del diseño la responsabilidad sea menor, pero en este caso debe hacer uso de todos los recursos que pongan en funcionamiento procesos

de enseñanza mediante **recursos didácticos**.

Para Costa y Moles (1999) los grafos, y su codificación, dan lugar a una retórica visual que conlleva al receptor a un aprendizaje; por ello se puede reconocer la puesta en marcha de un proceso de didactismo icónico.

Los lenguajes gráficos son la principal herramienta del diseñador, ayudan a la visualización y representación de conceptos, ideas, relaciones, procesos, etc., que de otra manera sería complejo comunicar; a esta disciplina del diseño se la llama **gráfica didáctica**. Por todo esto el lenguaje de los signos y de los esquemas cumple con una función didáctica muy particular: la de hacer comprensibles y visibles las cosas que no lo son, con el objetivo práctico de transmitir conocimientos.

Estos conceptos son esenciales porque:

al preparar material educativo es indispensable considerar que el aprendizaje es mejor y más duradero cuando se adquiere en forma activa. En función de implementar este principio, el diseñador, más que diseñar material didáctico, diseña una situación didáctica, en el cual maestros y alumnos –completan el material propuesto (Frascara, 1996:110).

De acuerdo a Costa y Moles (1999) las personas tienen dos modos de hacer aprehensibles las cosas de la realidad: a través de la percepción inmediata (los sentidos) o bien a través de la reflexión o trabajo autodidacta que realiza la mente con estos datos percibidos. Ambos conforman la integración de conocimientos a nuestra conciencia.

La gráfica didáctica pone en juego la didáctica del diseñador y la autodidaxia por parte del receptor como participación activa. Se trata de una especie de síntesis, un trabajo minucioso de limpieza y condensación de conceptos para ser transmitidos de la manera más eficaz a través del menor número posible de grafemas, para lo cual se articularán los signos: icónicos, cromáticos y lingüísticos.

La pregunta que se formula ahora es, cuáles son las **es-**

trategias de comunicación de las que se puede valer el diseñador en el proceso didáctico para transmitir, de la manera más eficaz la información al receptor de los mensajes.

Siguiendo con la línea propuesta por Costa y Moles (1999), se puede disponer de tres estrategias claramente diferenciadas en relación con lo que se quiere transmitir o comunicar. La persuasión tiene como cometido la convicción del receptor a través de la seducción, utilizando para esto el impacto, la fascinación y otros. La mostración en cambio, utiliza la veracidad para convencer; mientras que finalmente el razonamiento requiere de la participación del receptor y de su reflexión lógica. En este último campo se puede incluir a la gráfica didáctica, tratada anteriormente.

Retomando las herramientas de las que dispone el diseñador gráfico para alcanzar sus objetivos, se pueden describir algunos aspectos que serán relevantes al trabajo: **los elementos compositivos del diseño como la imagen, la tipografía y el color.**

2.2.4 Imagen. Figura y fondo.

Para (Moles y Janiszewsky, 1992:126) la imagen es una representación de la realidad.

Representar se identifica con evocar por descripción, retrato e imaginación, con situar semejanzas de algo ante la mente o los sentidos, etc. (...) ofrecer de nuevo pero transformado en signo lo que ya existe en la vida o la imaginación (Zunzunegui, Santos, 1998:57).

Se realiza una distinción entre los términos forma y figura, a partir del concepto de figura/fondo.

La percepción de la forma es el resultado de diferencias en el campo visual (...) cuando hay diferencias, existe también contraste (Scott, 2000:10). Las partes con menos contraste se funden y constituyen lo que se denomina **fondo**; las partes de

mayor contraste conforman la **figura**.

La figura es el centro de interés aunque el fondo es también importante ya que ambos son necesarios para la percepción de la forma.

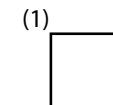
Se pueden tomar algunas consideraciones sólo generales de la relación figura/fondo:

- El fondo es más grande que la figura y, por lo común más simple.
- La figura se percibe habitualmente en la parte superior o delante del fondo.
- El fondo puede percibirse como una superficie o como un espacio.
- Las áreas del fondo también tienen forma, si bien se trata de la forma negativa del espacio no ocupado (Scott, 2000:16).

Teniendo en cuenta los objetivos propuestos en el trabajo se hace referencia al estudio de algunas figuras básicas relevantes y a su significación e iconicidad.

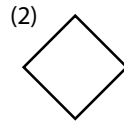
Para Frutiger (2004) diversas figuras se repiten a través del tiempo y en diversas sociedades, aparentemente utilizadas también con significados parecidos. Estos son el cuadrado, el círculo y el triángulo como figuras cerradas, y la cruz y la flecha como figuras abiertas.

El cuadrado (1) representa un espacio habitacional cerrado que ofrece resguardo y estabilidad, cobijo. En cuanto se transforma en rectángulo tiende a percibirse como viga o columna.



Cuando el cuadrado se apoya sobre una de sus puntas,

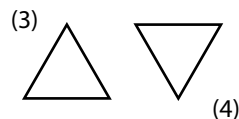
perceptualmente pierde equilibrio, se convierte en una figura "inquietante" otorgando determinada intención. De allí que esta figura haya sido adoptada por la señalización vial. (2)



Para Frutiger (2004) la percepción visual del hombre, identifica primero las líneas verticales y horizontales de las figuras y luego las líneas oblicuas. Esto se debe a su propio condicionamiento fisiológico: vertical, relacionado a la fuerza de atracción de la tierra; y horizontal, como superficie de apoyo. En caso las líneas no fueran visibles, inevitablemente se tratará de imaginarlas.

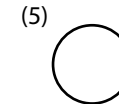
Los triángulos que poseen un lado horizontal como también el cuadrado que se apoya en un vértice conforman por su simetría, formas ideales para ser utilizadas en la señalización vial.

El triángulo con base horizontal (3) nos comunica la impresión de estabilidad, de firmeza (pirámide). Es también el signo de -esperar-, -aguardar-; por así decir, algo semejante a una montaña, cuya única función activa es soportar la erosión (Frutiger, 2004:31)



En oposición con el triángulo con base horizontal, el triángulo sobre el vértice es símbolo de acción, posee actividad, da sensación de alarma. (4)

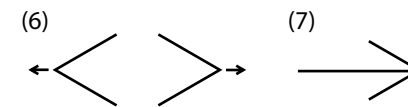
El círculo (5) como figura de línea curva se relaciona con lo sensible en contraposición con las rectas que se apegan a la razón.



Ante el círculo, el observador se encuentra con la línea eterna que, sin principio ni fin, gira en torno a un centro tan invisible como preciso. Es la propia idea del curso del tiempo, que viene de la nada y jamás halla final (Frutiger, 2004:32).

En cuanto a la flecha, cuando dos líneas oblicuas convergen en un ángulo, de alguna manera se crea la impresión de movimiento o de dirección (Frutiger, 2004:33)

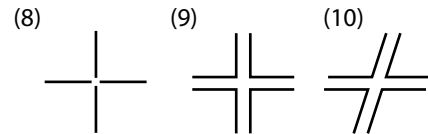
A su vez, cuando estos ángulos se orientan hacia derecha o izquierda generan aún más movimiento o velocidad que aquellos que se orientan hacia arriba o hacia abajo. Esto se fundamenta en el hecho de que el hombre se orienta principalmente en el plano horizontal como ya se mencionó (6). Otra observación que se realiza es; que dependiendo de la apertura del ángulo se efectúa una variación de la sensación de mayor o menor movimiento, o resistencia al mismo.



La forma de flecha propiamente dicha está relacionada con la "supervivencia" ya que este elemento está relacionado al hombre primitivo que utilizaba ésta como arma. De ahí que esta figura connote sensaciones de miedo, agresividad, se apegan a la vida o a la muerte. (7)

Con la adición de una vertical, las nociones de disparo e impacto se hacen más potentes. Cuando la línea de la caña no es recta sino que adopta una configuración torneada, la imagen "arma" se transforma inmediatamente en señal: girar a la derecha o a la izquierda, rodear el semáforo u otra indicación de tráfico común (Frutiger, 2004:34).

La cruz, si bien este signo es totalmente abstracto, el punto en el que se cruzan las dos líneas señala para la geografía y los arquitectos un lugar preciso, un emplazamiento. (8)

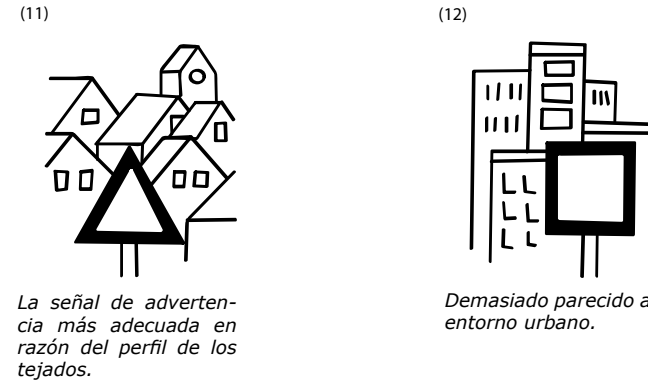


Para las matemáticas este signo significa "más"; en el momento que se prolonga la línea vertical hacia abajo se asocia la misma al catolicismo. Cuando la cruz adopta posición oblicua se aprecia como signo de multiplicación, también puede significar invalidación de algo. Cuando los ángulos se reducen de los 45° se evoca la figura humana vertical con los brazos abiertos.

La cruz normal o signo más es la imagen absoluta de la simetría (...) no es posible imaginar sensación alguna de movimiento, de rotación, etc. (9) Por contra, la posición oblicua de la vertical hace de los espacios interiores áreas ora abiertas ora restringidas: con ello surge la idea de dinamismo (10). Los conceptos de estática y dinámica se relacionan nuevamente con la posición vertical del hombre erguido o del que camina o corre hacia la izquierda o derecha (Frutiger, 2004:35).

Adrián Frutiger realiza una descripción del significado de los signos en el tráfico. Señala que la elección de las figuras en la señalización vial tiene fundamento en el impacto visual sobre el entorno en el que se insertan. Puede decirse entonces, que las figuras redondeadas y el triángulo situado sobre el vértice inferior son más visibles (11), a diferencia de las figuras

cuadradas y rectangulares por asemejarse a la morfología del paisaje urbano (12).



Tomado del libro "Signos, símbolos, marcas, señales" de Adrián Frutiger. Editorial Gili, Barcelona, 2004. Pág 270/210.

De la misma manera los triángulos situados sobre el vértice inferior, al igual que las formas circulares, transmiten una expresión de gran fuerza imperativa, mientras que el triángulo de vértice superior vehicula más bien contenidos de carácter informativo (Frutiger, 2004:271).

2.2.5 Funciones de la imagen

Juan Rey (1996) realiza una clasificación de las funciones de la imagen en los mensajes:

- **Atraer la atención:** la imagen sirve de cazamiradas, seduce, impacta.
- **Asegurar la recordabilidad:** la imagen se recuerda mejor que el texto.
- **Facilitar la comprensión:** se utilizan esquemas,

diagramas, dibujos, para que el mensaje sea más fácil de entender, a la vez que se reduce la cantidad de texto explicativo.

- **Significar el mensaje:** la imagen deja de ser una mera representación de la realidad para mostrar algo diferente de lo que se ve a simple vista.
- **Enmascarar lo prohibido:** aquí la imagen sugiere significados que de ser transmitidos por medio del texto, estarían socialmente censurados.

2.2.6 La tipografía

El texto no sólo comunica por su sentido, también lo hace con la familia tipográfica y sus características particulares (formales), las cuales refuerzan el sentido del mismo. Se hará hincapié en uno de los requerimientos del texto que será útil para el estudio: la legibilidad.

Santarsiero señala que la **legibilidad** no es un término absoluto sino más bien relativo.

Legibilidad es el término empleado en el diseño tipográfico para definir una cualidad deseable de los tipos de imprenta, los membretes, las páginas de los libros, los carteles, las señales de tráfico, y cualquier tipo de palabras (Santarsiero, 1995:63)

La "legibilidad" está asociada a la facilidad de lectura. Para que el trabajo del diseñador sea legible, el mismo, debe conocer las circunstancias en que la pieza de diseño se leerá: cuáles serán las características del lector, el lugar, el momento y obviamente qué se va a leer, para luego en base a ese análisis realizar su trabajo. El criterio de legibilidad utilizado para un cartel en la vía pública no será el mismo que para un libro de cuentos, por ejemplo.

Por consiguiente, para apreciar la legibilidad de un objeto es preciso que conozcamos cuáles son las intenciones (Santarsiero, 1995:65).

Las familias tipográficas más usadas son las de palo seco (sans serif), o las que tienen terminaciones (serif).

Las tipografías con serif, ayudan a guardar cierta distancia entre las letras; al mismo tiempo unen las letras para formar palabras, lo cual facilita la lectura (pues se ha demostrado que leemos nuestra propia lengua no letra por letra, sino reconociendo las formas de las palabras); y ayudan a diferenciar las letras individuales, en especial las mitades superiores, gracias a las cuales reconocemos las palabras (Santarsiero, 1995:63).



Palo seco / Sans serif



Con terminaciones / Serif

Si bien las tipografías con serif son reconocidas en general como más "legibles" que las de palo seco, no significa que las últimas sean siempre menos legibles, se debe tener en cuenta los diferentes tipos de lectura y visión.

A veces sucede, que la legibilidad no es lo primordial en la intención de un texto determinado, puede ser más importante la memorabilidad. En otras ocasiones incluso, las palabras no son la mejor manera de llegar al público target, como por ejemplo en el caso de los niños, o cuando existen barreras idiomáticas; un modo de solucionar este problema es mediante ilustraciones, esquemas, símbolos, signos gráficos.

Como reglas generales, además de que los caracteres con terminaciones son en su mayoría más legibles, para Joan Costa (1989) las letras minúsculas o de caja baja son más rápidamente

te aprehensibles que las palabras escritas en mayúsculas o de caja alta. Esto se debe a que las primeras conforman grupos que se diferencian más sencillamente porque tienen trazos ascendentes y descendentes.

Las afirmaciones de Joan Costa en el diseño tipográfico de señalizaciones (1989), se oponen a las mencionadas por Santarsiero (1995). Para Costa, las tipografías más legibles son aquellas que responden a las características propias de la señalización: sencillez formal, claridad y síntesis. Se llega así a los tipos de palo seco con caracteres lineales y trazos más uniformes.

Por todo lo anterior se puede volver a lo afirmado por Santarsiero (1995) en un comienzo, la legibilidad no es absoluta sino que depende de las condiciones a las que el texto y el receptor se someten.

2.2.7 Mensaje icónico y mensaje lingüístico.

Si se relaciona mensaje icónico y lingüístico se verá que según Barthes, el mensaje lingüístico posee dos funciones en relación al primero: la función de **anclaje** que, destinada a evitar la polisemia, centra y reduce las posibilidades significativas del texto icónico. (...) la función de **relevo** cuando texto e imagen se relacionan sobre la base de la complementariedad (Zunzunegui, Santos, 1998:143).

La función de relevo por ejemplo, ayuda a leer las imágenes móviles de los comics, haciendo comprensible el paso del tiempo.

Rey (1996) distingue diferentes maneras en las que texto e imagen pueden interactuar en el mensaje para lograr el significado:

- **La imagen como representación:** la imagen es una representación del texto, traducen la misma idea.

- **La imagen como continuación:** aquí la imagen completa el significado del texto, complementa y amplía.

- **Imagen como negación:** el sentido se produce a partir de la contradicción significativa entre imagen y texto. La imagen niega el texto.

- **Texto como cualificación:** el texto puede aclarar, especificar, subrayar o negar el significado de la imagen.

2.2.8 El color

Cada cultura procede a realizar una valoración del espectro cromático que reposa sobre principios culturales y simbólicos generados por las necesidades de la vida práctica (Zunzunegui, Santos, 1998:160).

Pawlik (1996) toma la teoría de Goethe cuando afirma que los colores afectan de manera importante sobre el sentido visual y sobre los estados de ánimo. Las distintas impresiones cromáticas no son intercambiables, tienen un efecto específico, y tienen que producir estados decididamente específicos en el órgano vivo (Pawlik, 1996:61).

En lo que refiere a cada color y los efectos que producen, se expone que los colores del lado positivo son amarillo, amarillo rojizo (naranja), rojo amarillento (...) Predisponen un humor excitado, vivaz, combativo. Los colores del lado negativo son azul, azul rojizo y rojo azulado. Crean una sensación intranquila, blanda y nostálgica (Pawlik, 1996:61).

Para Pawlik (1996) algunas características y connotaciones de algunos de los colores más importantes son:

- Rojo: El color de mayor fuerza cromática, denota

energía, fuerza, se asocia al fuego.

- Azul: Frío, genera sensación de lejanía, brinda calma, es un color pasivo como estímulo y con blanco se vuelve aún más frío. Según Goethe de alguna manera también transmite dulzura.
- Amarillo: Claro y radiante. Es alegre por definición y es el color más cercano a la luz.
- Verde: Resulta agradable al ojo, se relaciona siempre con lo vegetal, lo natural. Transmite calma y descanso.
- Naranja: Es cálido, se relaciona con el sol, es energía pura.
- Azul rojizo: Posee características más del tipo inquietantes, es un color que muestra ambigüedad.

Frutiger (2004) refiriéndose a estas **connotaciones del color** en la **significación de los signos en el tráfico y la señalización**, manifiesta:

- Rojo: Utilizado en señales prohibitivas, indica peligro. Esto se fundamenta en que cuantitativamente, el rojo no se presenta nunca en el paisaje de manera extensiva (como superficie). (Frutiger, 2004:271).
- Verde: Por presentarse en abundancia en la naturaleza, el verde no es el más apropiado para señales de tráfico.
- Azul: Se utiliza a modo de ofrecimiento, invitación.

A partir de un artículo publicado en el sitio www.revista-mm.com/rev45/art8 (5/07/07) se manifiesta que en cuanto al color, en los niños de 2 a 9 años es bueno utilizar colores que incentivan tales como el rojo, azul, amarillo, naranja, verde, siempre colores saturados y brillantes. Los mismos tienen impacto en el desarrollo físico y emocional, está comprobado que los niños aumentan el rendimiento rodeados de colores. Esta es una etapa de estimulación a través del color, las formas, la interacción con el espacio y los objetos.

CAPITULO 3

3.1 Marco metodológico

Al momento de orientar la investigación debe tenerse en consideración el objeto de estudio, el conocimiento que se tiene sobre el mismo y las posibilidades de que esa investigación pueda efectuarse (Scribano, 2002).

Según los objetivos planteados, el presente trabajo se define como una investigación de tipo **descriptiva** ya que consiste en describir un fenómeno o una situación, mediante el estudio del mismo, en una circunstancia temporal y espacial determinada (Scribano, 2002:23).

La metodología a través de la cual se buscará respuesta al problema de investigación, corresponde al tipo **cualitativa**, porque el énfasis está puesto en explorar el fenómeno en estudio, describirlo e interpretarlo con el propósito de generar perspectivas teóricas.

Esta metodología se caracteriza por obtener los datos de situaciones naturales por el mismo investigador, utilizando para ello técnicas abiertas de recolección de datos.

Se confeccionan dos grillas en las que se definen las variables que se analizarán a partir de las herramientas de recolección de datos. También se incluye una grilla con variables para el análisis del material didáctico.

Grilla para el análisis de las entrevistas

	5 AÑOS		6 AÑOS	
	Entrev.1:	Entrev.2:	Entrev.3:	Entrev.4:
1. Metodología preferida por los niños en el aula				
2. Método para retener la atención				
3. Promedio de atención				
4. Juegos de preferencia en el recreo				
5. Conformación de los grupos				
6. Juegos utilizados en el aula para las clases				
7. Reconocimiento de formas, colores y textos				

Grilla para el análisis de las observaciones

	Observación N° - Escuela:		- Grupo a observar:
	AULA		KARTING
	Filminas	Señales	
Motivación			
Atención			
Participación			
Reconocimiento de los contenidos en situaciones cotidianas			

Grilla para el análisis de los juegos

Sitio N° - Juego N°	
SIGNOS LINGÜÍSTICOS	
Familia tipográfica	
Legibilidad	
Dimensión sintáctica	
Dimensión semántica	
Dimensión pragmática	
Función del texto	
SIGNOS ICÓNICOS	
Figura / Fondo	
Grafismos	
Significado	
Función de la imagen	
Gráfica didáctica	

3.2 Herramientas de recolección de datos

Para una de las fases de análisis de información, una de las herramientas que se utilizará es el FODA.

El análisis FODA o FORD como lo indica Philip Kotler (2000), es una evaluación de las fortalezas, oportunidades, debilidades y riesgos o amenazas. Kotler evalúa estos puntos orientados al marketing, aplicándolos sobre una unidad de negocio; pero actualmente se utiliza como una herramienta para el análisis de diferentes situaciones como se verá a continuación:

sirve para analizar la situación competitiva de una organización, e incluso de una nación. Su principal función es detectar las relaciones entre las variables más importantes para así diseñar estrategias adecuadas, sobre la base del análisis del ambiente interno y externo que es inherente a cada organización.⁵

Siguiendo a Kotler en el análisis del entorno externo, oportunidades y amenazas, la oportunidad estaría definida por la identificación de un área de necesidad, en el caso de Kotler necesidad de los compradores donde la empresa puede obtener un beneficio. Pero la identificación de esta necesidad podría orientarse a la comunicación, educación, etc. El riesgo o amenaza del entorno presenta una situación desfavorable para la organización.

En el caso del entorno interno, se encuentran las fuerzas y debilidades.

Una cosa es percibir oportunidades atractivas y otra muy distinta contar con las aptitudes para aprovechar con éxito esas oportunidades. Cada negocio necesita evaluar sus fuerzas y debilidades internas periódicamente (Kotler, 2000:78).

Es entonces que a través del estudio de las fuerzas y debilidades, oportunidades y amenazas, se puede plantear una

⁵(on line) Disponible: <http://www.rppnet.com.ar/foda.htm> (17/11/02).

estrategia a seguir en la que las fortalezas permiten aprovechar las oportunidades o salvar las amenazas, etc. Se trata finalmente de aplicar el análisis para poder establecer la estrategia más adecuada para el logro de los objetivos.

Además, la información se obtendrá a través de dos técnicas de recolección de datos: la entrevista y la observación.

Siguiendo a Scribano (2002), la **entrevista focalizada** facilitará la recolección de datos más generales en cuanto a la temática. Este tipo de entrevista se sirve de una guía para la formulación de las preguntas, lo que brindará mayor libertad.

Se realizarán cuatro entrevistas a docentes de nivel Jardín de Infantes de 5 años y nivel Primario (1º grado) en sus respectivas escuelas.

El objetivo de estas entrevistas es la recolección de información referida a la metodología empleada por los docentes en las clases, acorde al desarrollo intelectual del niño. A partir de esta herramienta se obtendrán datos de la experiencia diaria de los pequeños y los maestros.

La **observación** cualitativa será otro instrumento utilizado para recabar información, aportando énfasis en la profundidad del dato. El relevamiento se efectuará presenciando tres clases de educación vial dictadas a niños de nivel inicial (de 5 y 6 años preferentemente) en el Centro de Capacitación de Transporte y Tránsito.

El rol a desempeñar en la observación será la denominada por Vieytes (2004) **participante como espectador**, ya que no se tomará parte del desarrollo de los eventos o situaciones.

El medio utilizado para el registro serán las **notas de campo** realizadas durante y después de las clases. También se contará con una grabación en video para proporcionar más detalles, dadas las características multitudinarias de la clase.

Esta herramienta proporcionará datos referidos a la motivación, atención y participación de los niños de 5 y 6 años ante

los contenidos y metodología empleada en el Centro de Capacitación de Transporte y Tránsito. También brindará información sobre el reconocimiento de los contenidos en situaciones cotidianas.

Modelo de entrevista

Nombre de la maestra:

Nivel:

Escuela:

1. ¿Qué asignatura dicta usted en el establecimiento?
2. ¿En qué momento de las clases los niños se ven más motivados? ¿Es en base a alguna metodología particular?
3. ¿Qué métodos utiliza para mantener la atención de los alumnos cuando los contenidos son extensos o un poco difíciles para la comprensión?
4. ¿Cuál es generalmente el tiempo promedio de atención en los alumnos a esta edad?
5. ¿Qué tipos de juegos disfrutan jugar en el recreo?
6. ¿De qué manera se agrupan a esta edad? ¿Por amistad o por sexo?
7. ¿Qué tipos de juegos se utilizan en el aula para las clases?
8. ¿Cómo se percibe el reconocimiento a esta edad de las formas, los colores y las letras o textos?
9. ¿Se han incorporado contenidos de educación vial? Si es así, ¿de qué manera? ¿Cómo responden los chicos?

Modelo de guía de observación

Lugar:

Fecha:

Hora:

Escuela:

Grupo a observar:

- El lugar
- Los participantes
- Desarrollo de la clase / Métodos para la transmisión de la información.
- Motivación / Atención / Participación
- Interacción de los niños con los inspectores
- Madres y maestras
- Duración

3.3 Resolución

Actividades y metodología

La materialización de la propuesta implicará realizar actividades que deberán ser revisadas y reformuladas en cada una de las etapas del proceso de investigación, estas son:

- Recopilación de información sobre las características de los niños de 5 y 6 años, material de educación vial y recursos didácticos.
- Análisis de la información
- Selección y elaboración de los contenidos del proyecto
- Análisis y elección del formato más apropiado para el proyecto, así como las tecnologías necesarias.
- Boceto de la propuesta gráfica
- Aprobación del proyecto por parte del Centro de Capacitación de Transporte y Tránsito
- Ajustes de la propuesta
- Presentación final del proyecto

CAPITULO 4

Análisis del material existente

4.1 Clases de educación vial

Las clases de educación vial del Centro de Capacitación de Transporte y Tránsito para nivel inicial, se realizan en un aula que posee lugar para 40 alumnos distribuidos en mesas de a dos, un pizarrón amplio, televisor, video, retroproyector y pantalla.

Las clases son dictadas por 1 ó 2 inspectores municipales. La clase se estructura en dos partes, una en el aula en la que los inspectores desarrollan los contenidos "teóricos" y otra al aire libre, en una pista de karting. Los contenidos desarrollados en el aula son básicamente: el niño como peatón y el niño transportado.

A su vez, se puede dividir la clase en el aula en tres bloques según las diferentes metodologías empleadas o recursos didácticos: **filminas, señales de tránsito y cinta de video.**

La clase se desarrolla básicamente mediante la descripción de situaciones y la formulación de preguntas por parte de los inspectores municipales y, las respuestas de los niños.

En un primer momento se utilizan filminas que contienen imágenes de distintas situaciones que pueden ocurrir en la vía pública como peatón y transportado. El docente describe la situación planteada y pregunta cómo se debería actuar en ese caso. Se realizan comparaciones con la vida real y experiencias de los chicos.

Las filminas se componen de pictografías con alto contenido de detalle, los colores son en general apagados y se asemejan a un dibujo pintado con acuarelas.

En otro momento, los inspectores utilizan en la clase señales de tránsito de tamaño un poco mayor que la palma de una mano realizadas en cartón. Mientras presenta las señales, más comúnmente conocidas, el docente va preguntando a la clase el significado de cada una. En esta sección también, los

inspectores se valen de un semáforo real que se encuentra en el aula a un lado del pizarrón. Uno de los inspectores municipales prende y apaga las luces mientras pregunta a los niños como debe actuarse en cada caso.

El último momento de la clase teórica, está conformada por la visualización de una película en video de dibujos animados llamada "Las señales, tus amigas". La cinta es de origen español y tiene una duración de 10 minutos aproximadamente.

Una vez finalizada la clase en el aula, los chicos son acompañados por los docentes, madres e inspectores, a la **pista de karting** que poseen al aire libre. Allí, los niños son divididos en grupos de a 10 y ocupan los karting por turnos. Los vehículos se encuentran distribuidos en una pista de unos 12m x 6m aproximadamente que simula manzanas, calles, sendas peatonales. Posee semáforos y algunas señales viales. Aquí los niños son guiados por los inspectores, que utilizan el silbato para marcar el comienzo y el fin del tiempo disponible para cada turno.

Del relevamiento y la observación realizada en el Centro de Capacitación de Transporte y Tránsito, en relación a las clases de educación vial, se obtienen una serie de datos que pueden clasificarse mediante el uso de la herramienta FODA.

Fortalezas

- Cuenta con profesionales especializados en vialidad a cargo de la enseñanza.
- Conforman el único centro especializado de Córdoba y es de carácter oficial.
- Maneja grupos reducidos.
- Permite la extensión de la clase debido a la parti-

cipación de los alumnos.

- Utilizan recursos didácticos provenientes de España. Este país, se encuentra muy desarrollado en lo referente a educación vial.
- Posee turnos accesibles todo el año lectivo.
- Posee infraestructura propia, es nueva y con vías de ampliación.
- La sección práctica de la clase (karting) se aboca al reconocimiento del espacio (acera y calzada con sus direcciones de circulación) y a la utilización de semáforos.

Oportunidades

- Es un servicio público, por lo tanto el curso es gratuito.
- Poseen una población extensa a quienes enseñar.
- La seguridad y la educación vial son temas de relevancia actualmente en el país.

Debilidades

- La atención de los alumnos se ve afectada por la conjunción de factores: la clase es teórica y prolongada para los niños de 5 y 6 años.
- En la sección práctica de la clase (karting) no se aprovechan en su totalidad los recursos disponibles de la pista.

- La sección práctica es al aire libre por lo que está condicionada al estado del clima.
- El video utilizado en la clase es de origen español por lo que la jerga y el acento imposibilitan la comprensión total del contenido.
- Los recursos didácticos en general: no logran retener la atención de los alumnos durante la totalidad de la clase.
- Los recursos didácticos no son lo suficiente atractivos visualmente.
- La clase carece de un posterior método evaluador.
- Dado el carácter público de la institución, la misma cuenta con un presupuesto acotado.

Amenazas

- Aumento de la importancia de la formación vial en las escuelas, por lo que las clases del Centro de Capacitación de Transporte y Tránsito podrían ser "poco novedosas" para la atención de los niños.
- Los niños se encuentran cada vez más motivados e informados en relación a la corta edad que puedan tener. Esto implica, la necesidad de actualización constante de métodos por aquellos que puedan resultar más atractivos a la atención de los alumnos.

A partir de estos datos, obtenidos principalmente de la observación de las clases, se reconoce la necesidad de contar

con material didáctico que motive la atención y participación de los niños en la clase. Este material servirá para evaluar los conocimientos adquiridos, y/o esclarecer y fijar los contenidos que los alumnos puedan haber pasado por alto dada la extensa duración de la sección "teórica".

A su vez, el material didáctico podrá complementar la sección "práctica" del karting, ya que los contenidos teóricos de niño peatón y transportado previamente expuestos en el aula, no son llevados a la práctica en la pista.

El material que se realice podrá conformar la totalidad de la sección "práctica", en caso que el clima condicione la utilización de la pista de karting.

4.2 Relevamiento y selección de juegos para niños de entre de 5 y 6 años.

En base al análisis FODA realizado sobre el Centro de Capacitación de Transporte y Tránsito de la ciudad de Córdoba y, el estudio de los niños de 5 y 6 años; se decide crear un proyecto gráfico lúdico-didáctico que funcione como complemento de las clases que allí se dictan a los niños de esa edad.

Se procede a realizar un relevamiento de material lúdico sobre vialidad comenzando en el Centro de Capacitación de Transporte y Tránsito, jugueterías de la ciudad, y luego en la web. En general, se identifica escasez de juegos con contenidos de educación vial; a la vez, los existentes no se encuentran en su mayoría destinados a la edad seleccionada para el proyecto.

Se observa que en el Centro de Capacitación de Transporte y Tránsito se utilizan recursos didácticos provenientes de España, como filmillas y cintas de video. Se cuenta con una pista de karting en la que los niños juegan a conducir. Poseen sólo un juego de mesa llamado "Piccolo conductores" para niños a partir de 7 años, jóvenes y adultos; en el que contenidos y reglas son muy avanzados.

En las jugueterías relevadas, se encuentra en su mayoría, la existencia de cuentos que incluyen autos como personajes o historias que se desarrollan en una ciudad, y en algunos comercios se encuentra el juego "Piccolo conductores". Se localiza sólo en una juguetería, un juego de mesa para aprender las señales de tránsito llamado "Educación vial" para niños de a partir de 3 años de edad.

En la Web se identificó gran volumen de contenido lúdico-didáctico sobre educación vial. Los sitios web nacionales visitados, referidos al tema, poseen links a páginas de otros países como por ejemplo España, lugar con gran desarrollo en la temática.

(On line) Disponible:
www.docente.mendoza.edu.ar/vial.html (3/12/07).

En gran parte, el material hallado en Internet se corresponde con niños de edad mayor que la requerida para este trabajo, también jóvenes y adultos. Entre los juegos encontrados uno simula la vía pública con las correspondientes señalizaciones para conducir un auto virtual, otro provee un espacio para estacionar el vehículo y, existe un juego que posee tramos con automóviles en movimiento en donde se debe reconocer a los infractores, etc.

(On line) Disponible:
www.revistaintercole.com.ar/juegovial/juegovial.html
(14/11/07).

www.publijuegos.com/flash/educativo.htm (2/12/07).

www.seguridadvialparatodos.com.mx/ (4/12/07).

Si bien el uso de los juegos en internet posee de por sí condicionamientos para los niños de 5 y 6 años en lo referente

al manejo de la computadora y el de lectura; en general, la mayoría de estos juegos no se orientan al niño de nivel inicial que sólo se conducirá como peatón o transportado.

Finalmente, se tomará para el análisis el juego de mesa "**Educación vial**" para niños de a partir de 3 años, y se analizarán cuatro juegos pertenecientes a dos sitios Web españoles:

(On line) Disponible:
www.dgt.es/educacionvial/Juegos_Aprende_jugando
(5/11/07).

<http://cmisapp.ayto-zaragoza.es/ciudad/policia/juegos>
(14/11/07)

Los dos juegos tomados del primer sitio corresponden a la edad de 6 años: el rompecabezas "**Me detengo y miro antes de cruzar**" y el juego del recorrido "**Un paseo en bici**". Los dos juegos tomados del segundo sitio Web se corresponden con la edad de entre 6 y 8 años: el juego para colorear "**En el barrio**" y encuentra las diferencias "**Cruzando la calle**".

Dado que las imágenes que se analizan en los sitios son móviles, se realiza el análisis sobre los momentos más importantes del desarrollo del juego a partir de capturas de pantalla.

Aunque los juegos seleccionados de la Web deberán ser supervisados para el uso de la computadora, son los que por sus características, se aproximan a la franja de edad requerida para el estudio, junto al juego de mesa antes mencionado.

4.3 Análisis de las entrevistas

	5 AÑOS		6 AÑOS	
	Entrev.1: Angela	Entrev.2: Paola	Entrev.3: Carmen	Entrev.4: Marcela
1. Metodología preferida por los niños en el aula	-Cuentos c/ imágenes -Dibujar c/ distintas técnicas	-Narraciones -Experiencias en conjunto -Trabajo en hoja c/ diferentes técnicas	-Juegos de todo tipo	-Cuando pueden participar
2. Método para retener la atención	-Variar la metodología	-Oralidad -Estímulos sensoriales -Juegos	-Juegos	-Juegos -Cuentos -Adivinanzas
3. Promedio de atención	-Variada, depende del interés. Alrededor de 20´.	-15´ a 20´aprox.	-30´aprox.	-20´ a 30´aprox.
4. Juegos de preferencia en el recreo	-Juegos de imitación -Rondas c/ canciones -Juegos de patio (hamaca, tobogán, etc.)	-Correr y trepar -Juegos de patio	-Atrapaditas -Fútbol -Con muñecas y autos	-Figuritas -Correr -Saltar la soga -Cartas
5. Conformación de los grupos	-Por amistad	-Por sexo, ó amistad si se conocen de antes	-Por sexo, pocos se reúnen sin distinción	-Por sexo
6. Juegos utilizados en el aula para las clases	-Imitación, dramatización (oficios). -Rondas -Encastre (rompecabezas)	-Dramatización -Encastre (rompecabezas, criko) -Juegos de memoria	-Juegos de emboque -Cartas -Adivinanzas y acertijos	-Rompecabezas -Memoria -Acertijos
7. Reconocimiento de formas, colores y textos	-Reconocen figura, de texto. Reconocimiento de algunos colores y formas básicas.	-Reconocen texto, de imagen. -Reconocen algunos colores, el círculo y el cuadrado	-Reconocen y copian letras	-Reconocen y de a poco las letras. -Diferencian la mayoría de formas y colores.

4.3.1 Conclusiones parciales

Del análisis de los datos de las entrevistas, se reconoce que:

- Las actividades preferidas de los niños a los 5 años se asocian a la imagen y las narraciones. Llegando a los 6 años de edad los juegos se vuelven más participativos.
- Para lograr la atención por más tiempo, los maestros varían los recursos pasando de la oralidad, cuentos, adivinanzas, al uso de estímulos como la música y los sonidos.
- El período de atención es aproximadamente de 20 minutos y varía según la actividad que se realice y el momento del día en el que los niños se encuentran.
- Los juegos que priman en el recreo son los de actividad física, en los que pueden liberar energía. Mientras que los pequeños de 5 años utilizan los juegos de imitación y de patio (hamacas, tobogán) los de 6 desarrollan actividades grupales ó más organizadas (atrapaditas, sogá).
- De los 5 a los 6 años se acentúa la conformación de los grupos de juego por sexo.
- En los juegos de 5 años prevalecen los de imitación / dramatización de actividades cotidianas como los oficios, mamá y papá, etc. Los juegos de encastre como los rompecabezas son utilizados tanto a los 5 como 6 años, involucran el uso de estructuras conocidas y la coordinación. Comienzan a usarse los juegos de mayor exigencia intelectual, como los juegos

de memoria para pasar a los 6 años a los acertijos y adivinanzas.

- En lo concerniente al reconocimiento de las formas, los colores y textos; se observa el paso de diferenciación entre texto e imagen, al reconocimiento de las letras para luego comenzar a reproducirlas. Se distinguen algunas figuras y colores básicos por parte de los niños de 5 años para a los 6 años diferenciar la mayoría.

4.4 Análisis de las observaciones

Observación N°1 - Escuela: Asociación de Mayo - Grupo a observar: 1º y 2º grado primario				
		AULA		KARTING
		Filminas	Señales	
Motivación	Alta motivación al comienzo de la presentación	Se sienten emocionados por la inclusión de un semáforo real en el aula.	Alto grado de motivación, están inquietos mientras forman una fila, se apresuran al patio.	
Atención	Se va perdiendo con el paso del tiempo, por grupos.	La atención ante las preguntas de identificación se mantiene, ya que esperan "ganar" en la siguiente pregunta.	Centrada más en los compañeros y en el uso del vehículo que en las señales, direcciones, indicaciones de inspectores.	
Participación	Al principio participan activamente, luego decae según la atención; responden siempre los mismos alumnos.	Responden grupalmente, desordenados, para responder antes que otro a la identificación de señales.	Todos quieren ocupar los karting, corren al momento del turno. Corrijen los errores señalados por el inspector.	
Reconocimiento de los contenidos en situaciones cotidianas	Reconocen muy bien los comportamientos como peatón y transportado. No tienen mucho conocimiento de dónde está permitido jugar y el uso de la bicicleta.	Reconocen señales más comunes que se encuentran en la ciudad así como el uso del semáforo. Tienen problemas c/ las señales más arbitrarias como ceda el paso, o aquellas que se encuentran fuera de su ámbito (ruta).	Reconocen los tiempos del semáforo y la marcación y uso de sendas peatonales para esperar detrás.	

Observación N°2 - Escuela: Inst. Francisco Luis Bernárdez - Grupo a observar: 1º grado primario			
	AULA		KARTING
	Filminas	Señales	
Motivación	Predispuestos a las situaciones planteadas en cada filmina.	El semáforo impacta. Se divierten respondiendo a las señales.	No muestran demasiada ansiedad, pero se los percibe dispuestos. Permanecen en orden.
Atención	Es continua. Perciben detalles de la imagen. Se mantiene el orden hasta el momento de participar.	Es continua, se paran para ver mejor las señales.	Se concentran en el vehículo más que en el entorno.
Participación	Alto grado de participación, todos quieren responder a la vez, se solapan.	Todos quieren responder a la vez, gritan, se ríen, hablan a la vez.	Al principio no cumplen con las pautas, luego mediante corrección del inspector empiezan a respetarlas.
Reconocimiento de los contenidos en situaciones cotidianas	Identifican las situaciones en las experiencias de cada uno. Utilizan palabras que usan los padres (en los consejos de los cuidados).	Reconocen las señales y realizan diferencias por color y forma. Las saben localizar en su entorno.	Reconocen el espacio de circulación y el tiempo de espera del semáforo.

Observación N°3 - Escuela: San José de Calasanz - Grupo a observar: 1º grado primario			
	AULA		KARTING
	Filminas	Señales	
Motivación	Se muestran interesados por el proyector y los dibujos.	Se muestran predispuestos y expectantes.	Demuestran emoción y ansiedad por pasar al patio.
Atención	Comienza con alto grado, luego disminuye con el paso del tiempo.	Se mantiene más ante las luces del semáforo en la habitación oscura.	Cumplen con las indicaciones otorgadas por los inspectores.
Participación	Al comienzo intervienen sin que se les haya preguntado, luego los que participan son siempre los mismos.	Intervienen todos a la vez o por grupos.	Los que esperan su turno cantan los nombres de los que conducen alentando a una carrera. Circulan respetando a los otros vehículos.
Reconocimiento de los contenidos en situaciones cotidianas	Reconocen contenidos. Hablan con conocimiento ante fotografías con situaciones incorrectas de circulación.	Reconocen todas las señales, algunas con ayuda.	Reconocen el uso del semáforo y las direcciones de circulación.

4.4.1 Conclusiones parciales

Del análisis de los datos de las observaciones se puede concluir posteriormente que:

- Al inicio, los niños muestran motivación por los diferentes recursos utilizados en la clase de vialidad. Dependiendo del interés que despierte cada técnica y los contenidos, se mantiene la atención del alumno o no.
- Los dibujos de las filminas son un buen método para la identificación de la situación para los chicos. Al contar con cierta continuidad entre las imágenes, ayuda a contar una historia para retener la atención. En todos los casos, la atención disminuye hacia el final dejando la participación a unos pocos que intervinieron durante toda la clase. En general, las imágenes se perciben como poco pregnantas.
- Se muestran muy motivados por el semáforo, como un elemento real del entorno fuera del contexto habitual, con estímulos visuales que resultan impactantes dentro del aula. El reconocimiento de las señales los mantiene atentos y logra gran participación al involucrar una especie de competencia por contestar antes que el resto de los compañeros.
- La sección al aire libre es la que más atrae, en donde pueden jugar a conducir. Se percibe desorden ante la falta de control y pautas más específicas sobre la pista.

4.5 Análisis de los juegos

Sitio Nº 1: (on line) Disponible:

http://www.dgt.es/educacionvial/Juegos_Aprende_jugando_.html

Fecha de consulta: 5/11/07

Sub-menú de juegos



Juego Nº 1: Rompecabezas. (Para niños de 6 años)

- Me detengo y miro antes de cruzar.

Captura de pantalla 1

Objetivo del juego:

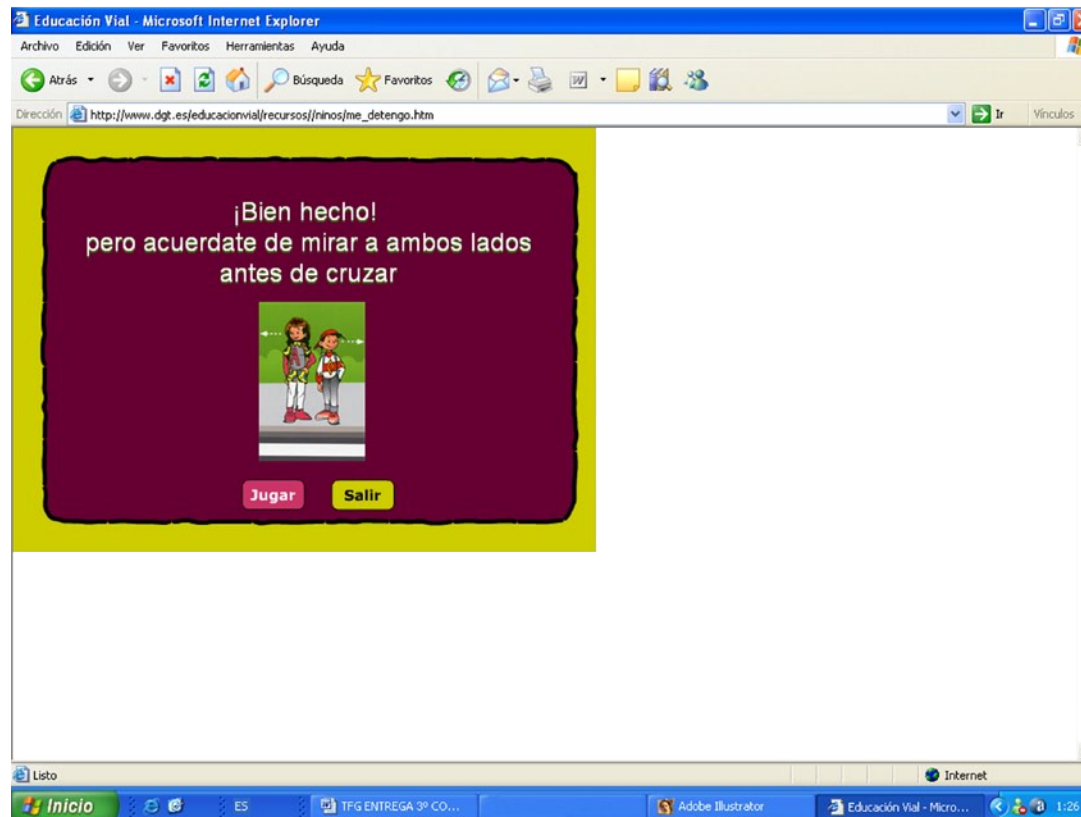
Seleccionar y arrastrar las piezas hasta el tablero en blanco, de manera que encastran conformando una imagen.

Objetivo didáctico:

Reconocer comportamientos correctos como peatón.



Captura de pantalla 2



Una vez armado el rompecabezas, la pantalla da un mensaje mediante el cual felicita al jugador.

Sitio Nº 1 - Juego Nº 1: Rompecabezas: me detengo y miro antes de cruzar. **Captura de pantalla 1**

Análisis de los juegos

SIGNOS LINGÜÍSTICOS	
Familia tipográfica	Palo seco
Legibilidad	Se utiliza mayúscula al inicio de las oraciones, luego minúsculas. El tamaño del texto es acorde a la necesidad de lectura para el adulto. La legibilidad no está destinada al niño de 5 y 6 años. A través del contraste de color entre texto y fondo se facilita la lectura. Se crea una jerarquización del texto mediante el uso de bloques rectangulares de color diferente a modo de fondo.
Dimensión sintáctica	El texto se compone en tres bloques de información: uno superior a modo de título, uno inmediatamente después como subtítulo y uno en la zona inferior derecha a modo de botón.
Dimensión semántica	De acuerdo a la relación imagen/texto se puede definir al texto como cualificación. El texto superior da una instrucción, el siguiente aclara el significado de la imagen que luego se formará a partir de la visualización de la imagen original. El botón indica salida del juego.
Dimensión pragmática	La persona que guía al niño deberá explicar el uso y referir al significado de la imagen, como enseñanza de la manera correcta de cruzar la calzada. La jerarquización del texto es acorde al recorrido que se realiza con la vista para el uso del juego: de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo (instrucciones, desarrollo y salida).
Función del texto	Anclaje. La percepción de la calzada y acera como espacio no está claramente definido, podría tratarse de cualquier lugar. El texto es necesario para entender lo que quiere transmitirse con la imagen.
SIGNOS ICÓNICOS	
Figura / Fondo	Alto contraste entre figura y fondo, por color y forma. Las figuras son el centro de atención. El fondo es más grande y más simple que las figuras, las cuales se perciben delante del fondo. Las figuras son cerradas, el fondo se compone de 3 rectángulos de diferente color. Se perciben las figuras como 4 rectángulos, dos de ellos se subdividen a la vez en 21 rectángulos cada uno. Utilización de figuras abiertas: flecha. Se aprecia el uso de la perspectiva en la imagen de los niños, allí el fondo se percibe como espacio.
Grafismos	Pictografía. Los pictogramas de los niños cuentan con detalle de color y forma. Predomina en los colores la gama del verde en el fondo, también el gris y rojo.
Significado	El significado del pictograma no se llega a interpretar, debido a la falta de un entorno reconocible (acera, calzada, autos, senda peatonal, etc.) en el que deberían insertarse los personajes. El uso del color está relacionado con la representación de la realidad. El predominio del verde como color, se asocia más a un entorno natural que a la vía pública. En el caso de la relación imagen/texto, la imagen funciona como continuación del texto.
Función de la imagen	Facilitar la comprensión y asegurar la recordabilidad. Atraer la atención.
Gráfica didáctica	El objetivo del juego consiste en seleccionar y arrastrar las piezas hasta el tablero blanco, de manera que encastran unas con otras conformando la misma imagen que se muestra completa. La imagen tiene como fin mostrar la manera correcta de cruzar la calzada. A través de la utilización de una grilla base y el pictograma subdividido de la misma manera (con las partes desordenadas), se indica el modo de encastramiento de las piezas. Así se logra poner en relación la grilla y ambos pictogramas. Las flechas son utilizadas a continuación de la vista en el pictograma para indicar dirección. Una vez armado el rompecabezas, se felicita al jugador y se reitera la indicación de cómo cruzar la calle (captura de pantalla 2)

- Cruzando con seguridad



Juego Nº 2: Recorrido. (Para niños de 6 años)

- Un paseo en bici

Captura de pantalla 1

Objetivo del juego:

Conducir la bicicleta a través de un recorrido sin salir del camino demarcado.

Objetivo didáctico:

Reconocer el uso de recorridos.

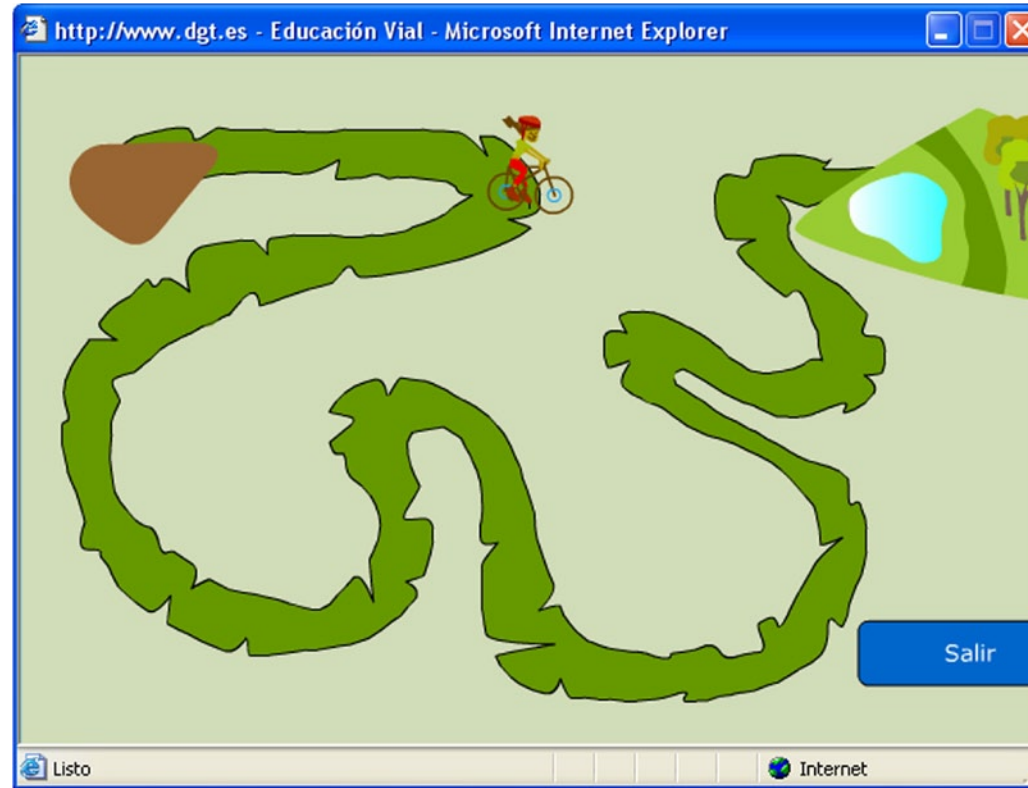


Captura de pantalla 2

El recorrido no se visualiza hasta que la bicicleta se posiciona sobre la arena.

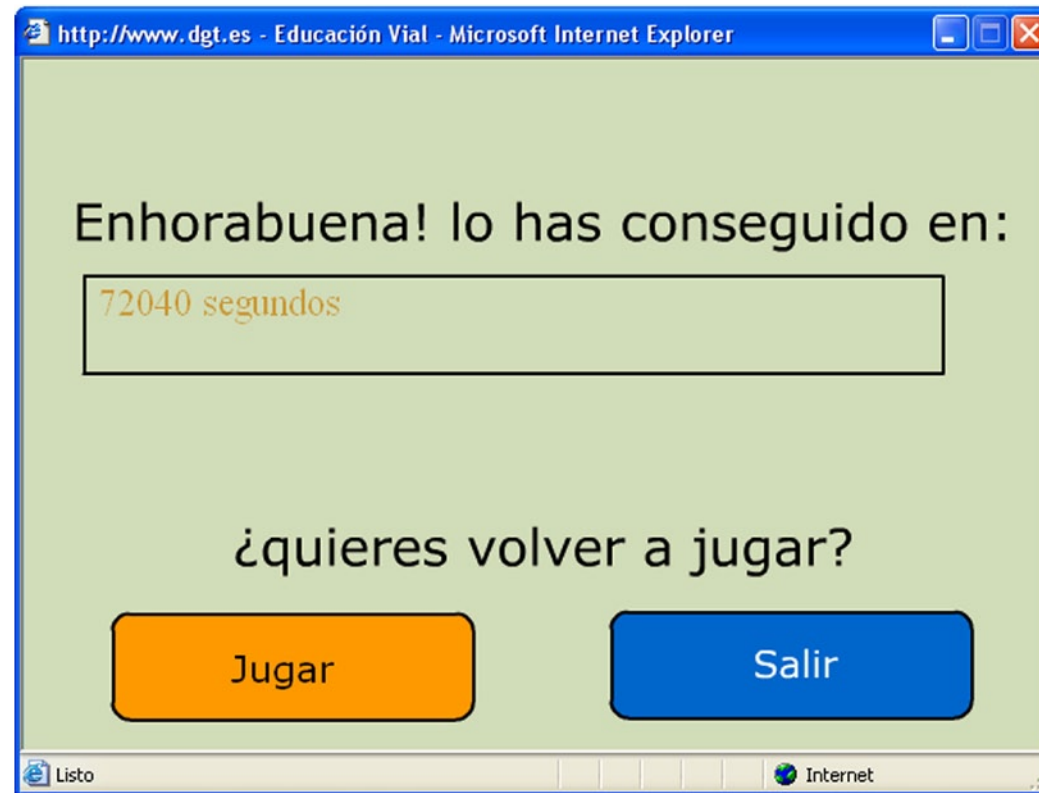


Captura de pantalla 3



Captura de pantalla 4

Una vez finalizado el recorrido, la pantalla da un mensaje mediante el cual felicita al jugador; muestra el tiempo en el que logró llegar a la meta y ofrece la opción de volver a jugar o salir.



Sitio N° 1 - Juego N° 2: Recorrido: un paseo en bici. Captura de pantalla 1	
SIGNOS LINGÜÍSTICOS	
Familia tipográfica	Palo seco
Legibilidad	Uso de mayúsculas al comienzo de la oración, luego minúsculas. El tamaño tipográfico es excesivo en relación al espacio total del fondo, lo que no logra vehicular la lectura. A través del contraste, el color facilita el reconocimiento del texto.
Dimensión sintáctica	Se ubica una frase en el sector superior, un texto central, y dos textos a modo de botones en la zona inferior.
Dimensión semántica	Relación imagen/texto: texto como cualificación. El encabezado funciona como introducción al juego. El texto central es explicativo. Los botones brindan dos opciones opuestas de lo que se puede realizar: jugar o salir del juego.
Dimensión pragmática	El usuario adulto explicará al niño las instrucciones del juego, indicando como conducir el personaje a través del recorrido.
Función del texto	Anclaje
SIGNOS ICÓNICOS	
Figura / Fondo	Alto contraste entre figura y fondo. La figura conforma el centro de interés y se percibe delante del fondo. El fondo es más grande y más simple que la figura y se percibe como un espacio. Las figuras son cerradas y abiertas, entre las cerradas se perciben 4 rectángulos, 1 triángulo y 7 círculos. Los colores utilizados son opacos, entre ellos rojo, bordó, naranja, ocre, celeste.
Grafismos	Pictograma. El significante es bastante complejo, la figura de la niña en bicicleta se superpone con una copia de menor tamaño. Se incluye demasiado detalle para un pictograma de tamaño tan reducido.
Significado	Relación imagen/texto: la imagen funciona como continuación del texto. La niña muestra el equipo necesario para andar en bicicleta. La orientación de la bicicleta indica dirección. El significado de la figura de la niña superpuesta no se interpreta. Los colores no son atractivos, no despiertan interés.
Función de la imagen	Asegurar la recordabilidad, facilitar la comprensión.
Gráfica didáctica	El objetivo del juego consiste en el reconocimiento del uso de recorridos. La bicicleta debe conducirse a través de un sendero sin salirse del camino demarcado. El círculo sobre las bicicletas superpuestas encerrando un elemento, funcionaría como "zoom" para mostrar un detalle. La línea recta conecta al texto para referirse a la explicación y así completar la comprensión. Una vez seleccionada la opción "jugar" mediante el botón, la pantalla cambia a la imagen denominada para el análisis "captura de pantalla 2" en la que se muestra la niña y la denominada área marrón sobre la que debe situarse para que el juego inicie. Una vez realizada la acción, se visualiza el camino a recorrer ("captura de pantalla 3").

Sitio N° 1 - Juego N° 2: Recorrido: un paseo en bici. **Captura de pantalla 3**

SIGNOS LINGÜÍSTICOS	
Familia tipográfica	Palo seco
Legibilidad	Mayúscula al comienzo de la palabra, luego minúsculas. El tamaño del cuerpo tipográfico es pequeño, pero gracias al contraste de color y forma que ocasiona el rectángulo de fondo se puede leer con facilidad.
Dimensión sintáctica	El texto se ubica en un rectángulo en la zona inferior derecha a modo de botón.
Dimensión semántica	El significado de "salida" se ve potenciado al ubicarse en el sector inferior derecho de la página, por ser este espacio "la salida de la vista" de acuerdo al sentido de lectura (de izquierda a derecha y de arriba a abajo).
Dimensión pragmática	El signo será utilizado por el usuario guía para abandonar el juego antes de que el mismo haya finalizado.
Función del texto	Relevo.
SIGNOS ICÓNICOS	
Figura / Fondo	Alto contraste entre figura y fondo, la figura conforma el centro de interés. El fondo es más grande y más simple que la figura. La figura se percibe delante del fondo, y este último se percibe como un espacio. Uso de figuras abiertas y cerradas, se perciben 2 rectángulos, 3 triángulos y 2 círculos. La figura que representa el sendero es irregular y se compone de contornos orgánicos, estas características sumadas al uso del color logran gran contraste con el fondo, dejando delimitado el recorrido.
Grafismos	Pictografía. Los pictogramas que la conforman, se presentan "desprolijos", se asemejan al dibujo de un niño. Si bien contiene detalles irrelevantes en relación al tamaño, las figuras fundamentales se distinguen correctamente (salida, camino, bicicleta, llegada).
Significado	Relación imagen/texto: imagen como negación del texto. La definición del objetivo y uso de la bicicleta en "captura de pantalla1" permite relacionar los elementos que conforman la pictografía. El uso del mismo criterio gráfico apoya la idea de continuidad entre una pantalla y la otra (captura de pantalla 1, 2 y 3). El sendero indica dirección. Los colores son los mismos de "captura de pantalla 1" con la diferencia de mayor uso del verde y marrón, lo que ayuda a facilitar la comprensión del entorno. El uso del verde sobre el camino, en lugar de algún color que connote pavimento o tierra, crea confusión. La noción de salida y llegada se refuerza con la ubicación de las mismas, siguiendo el orden de lectura occidental de derecha a izquierda. El significado de los elementos que componen la zona de "llegada" no están claramente definidos. Una vez en el espacio de "llegada", la pantalla se transforma en un tablero que indica el tiempo en el que se consiguió realizar el recorrido (captura de pantalla 4). A continuación se presenta mediante dos botones, las opciones de volver a jugar o salir del juego.
Función de la imagen	Facilitar la comprensión.
Gráfica didáctica	Una vez que la bicicleta es posicionada sobre la salida, se hace visible el sendero y la llegada (captura de pantalla 2 y 3 respectivamente). En el momento en que la bicicleta se sale del camino delimitado, el sendero deja de visualizarse, obligando al jugador a comenzar nuevamente desde la salida (zona marrón). Se utiliza un esquema "plano", carente de perspectiva, para simplificar la percepción del camino y dar a comprender el trayecto del inicio al fin. Si bien el camino hace que la bicicleta adopte diferentes direcciones antes de llegar al destino final, la bicicleta y el personaje están siempre orientados hacia la derecha.

Sitio Nº 2: (on line) Disponible:
<http://cmisapp.ayto-zaragoza.es/ciudad/policia/juegos>
 Fecha de consulta: 14/11/07

Sub-menú de juegos



Juego Nº 1: Colorear. (Para niños de 6 a 8 años)

Sub-menú de opción colorea

POLICÍA ZARAGOZA

AVISO: Es necesario tener instalada para la correcta visualización de estos juegos la versión de flash 8 o siguientes. [Descargar aquí](#)

Primer ciclo de primaria

colorea

1 Versión flash / Versión accesible

2 Versión flash / Versión accesible

3 Versión flash / Versión accesible

4 Versión flash / Versión accesible

Objetivo del juego:

Identificar y colorear correctamente los elementos que se van indicando a medida que el juego avanza.

Objetivo didáctico:

Identificar los componentes de la vía pública.

Observación:

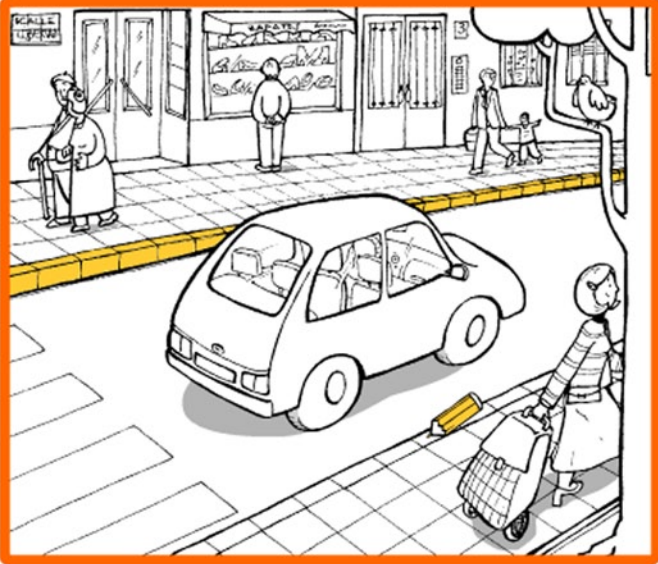
El juego se presenta en dos versiones: flash o una versión accesible para imprimir y colorear sobre papel.

- En el barrio

Captura de pantalla 1

goza

POLICÍA ZARAGOZA




colorea

Escoge un color y colorea en el dibujo...

1 • Los bordillos.

1 2 3 4

salir



Sitio N° 2 - Juego N° 1: Colorear: en el barrio	
SIGNOS LINGÜÍSTICOS	
Familia tipográfica	Palo seco
Legibilidad	El título se compone de minúsculas. El resto del texto comienza con mayúscula y continúa en minúsculas. El título es sintético, se lee claramente a pesar del interletrado ampliado, de tamaño considerable y color diferenciado del resto (violeta oscuro). Debido al orden, limpieza en el diseño general y contraste de color negro sobre blanco, los textos se leen fácilmente a pesar de tener un cuerpo tipográfico reducido. La legibilidad está orientada al adulto guía del niño.
Dimensión sintáctica	Los textos están jerarquizados por la ubicación en la página y el tamaño del cuerpo tipográfico. El título se ubica en el margen superior derecho, el texto restante se ubica a continuación de la imagen dividido en dos líneas. A los elementos que deben colorearse, los precede un número en color rojo a diferencia del resto del texto en negro. Este número se ubica nuevamente en la zona inferior del juego, en una barra numérica del 1 al 4. El texto "salir" se ubica a modo de botón en el sector inferior derecho, en tamaño reducido.
Dimensión semántica	Relación imagen/texto: Texto como cualificación. El título define el juego en general, apoyado por los elementos gráficos. La primera línea de texto indica el procedimiento del juego, la segunda está resaltada mediante negritas y muestra el/los elementos que deben colorearse. La numeración muestra el orden para pintar, la cual cambia una vez que se colorea el elemento requerido. A su vez la barra numérica muestra, a través de un rectángulo de color gris oscuro, el avance que realiza el jugador hasta colorear el último elemento (N°4).
Dimensión pragmática	La persona que guía al niño durante el juego, deberá indicar el elemento a colorear y cómo debe hacerlo mediante la selección y uso de los lápices.
Función del texto	Anclaje
SIGNOS ICÓNICOS	
Figura / Fondo	Alto contraste entre figuras y fondo. Las figuras son el centro de interés. El fondo es más grande y simple que las figuras. Estas últimas, se perciben delante del fondo el cual aparenta una superficie. En la pictografía de la vía pública, el fondo se percibe como espacio. Las figuras son cerradas, se perciben 6 rectángulos. El uso del blanco y negro en las siluetas a colorear en un sector y, la variedad de colores brillantes en los lápices (rojo, amarillo, verde, naranja, violeta, celes-te, gris y marrón) en el sector opuesto, generan tensión visual.
Grafismos	Pictografía. A pesar que se conforma de gran variedad de pictogramas que compiten visualmente en el espacio, es percibida claramente.
Significado	La asociación de los lápices de colores y la imagen sin color, se asocia a los libros para pintar que utilizan los niños. El uso de luces y sombras en los lápices genera sensación de realismo. La imagen en blanco y negro muestra claramente una situación diaria en la vía pública y los elementos que la componen. El uso de la perspectiva y la orientación del automóvil generan direccionalidad.
Función de la imagen	Atraer la atención, asegurar la recordabilidad y facilitar la comprensión.
Gráfica didáctica	El objetivo del juego consiste en identificar los componentes de la vía pública. Se debe localizar y colorear correctamente las partes que se indican a través del texto, a medida que el juego avanza. El pictograma de la vía pública se percibe como un esquema en que las siluetas deben ser rellenadas con color. El hecho que el niño pueda elegir entre los lápices el color para pintar con un lápiz virtual, hace la actividad más entretenida. El puntero del mouse adopta la figura de un lápiz, en lugar de la típica flecha blanca. Esto ayuda al niño a asociar el uso del mouse a lo que el ya conoce: un lápiz sobre el papel. La barra numérica sirve como referencia del avance del juego. Una vez coloreados todos los elementos correctamente, se superpone a la pantalla un rectángulo que indica la finalización del juego felicitando al jugador (captura de pantalla 3). Se brindan 4 opciones mediante botones: obtener carnet de patrullero (captura pantalla 4, el cual se puede imprimir), seguir jugando, imprimir la imagen coloreada o salir.

Captura de pantalla 2

igoza

POLICÍA ZARAGOZA

colorea

Escoge un color y colorea en el dibujo...

4 • El vehículo.

1 2 3 4 salir

Captura de pantalla 3



Una vez coloreados correctamente todos los elementos, la pantalla muestra un mensaje de felicitación al jugador y ofrece 4 opciones. Si se decide obtener el carnet de patrullero, la pantalla brinda un carnet de juguete para imprimir. Se puede continuar jugando, imprimir el juego coloreado o salir del mismo.

Captura de pantalla 4



- En el centro

igoza

POLICÍA ZARAGOZA

colorea

Escoge un color y colorea en el dibujo...

4 • El semáforo nº 4 para que los vehículos circulen despacio y tengan cuidado.

1 2 3 4

salir

- En la ruta

aragoza

POLICÍA ZARAGOZA

colorea

Escoge un color y colorea en el dibujo...

4 • Los carriles de la calzada.

1 2 3 4 salir

nunicipal@zaragoza.es / Mapa Web / Miembro W3C / XHTML 1.0 / CSS 2.0 / Accesibilidad

Internet

Juegos de educación ... Ayuntamiento de Zar... Adobe Photoshop ES 1:3

- Relacionar e identificar objetos.

02a

POLICÍA ZARAGOZA



colorea

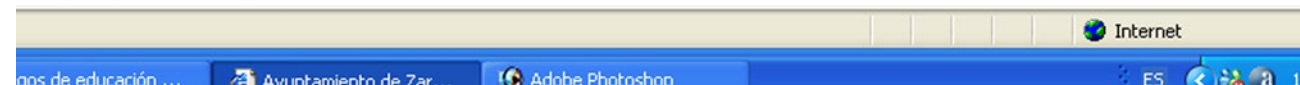
Escoge un color y colorea en el dibujo...

4 • El vehículo.

1 2 3 4 salir



nicipal@zaragoza.es / Mapa Web / Miembro W3C / XHTML 1.0 / CSS 2.0 / Accesibilidad



Juego Nº 2: Encuentra las diferencias. (Para niños de 6 a 8 años)

Sub-menú de encuentra las diferencias

POLICÍA ZARAGOZA

AVISO: Es necesario tener instalada para la correcta visualización de estos juegos la versión de flash 8 o siguientes. [Descargar aquí](#)

Primer ciclo de primaria encuentra las diferencias

1 [Versión flash](#)
[Versión accesible](#)

2 [Versión flash](#)
[Versión accesible](#)

3 [Versión flash](#)
[Versión accesible](#)

4 [Versión flash](#)
[Versión accesible](#)

Objetivo del juego:

Identificar y señalar las diferencias entre dos imágenes aparentemente iguales.

Objetivo didáctico:

Reconocer elementos en la vía pública y su uso.

- Cruzando la calle

agoza

POLICÍA ZARAGOZA



encuentra las diferencias

Encuentra las 4 diferencias que hay entre los dos dibujos y márcalas con el ratón en la imagen de la parte inferior de la pantalla.



Siempre cruzamos por los pasos de cebra. Es muy importante mirar a los dos lados antes de cruzar y sólo pasaremos cuando todos los vehículos están parados.

1 2 3 4

salir

Sitio N° 2 - Juego N° 2: Encuentra las diferencias: cruzando la calle	
SIGNOS LINGÜÍSTICOS	
Familia tipográfica	Palo seco
Legibilidad	El título se compone sólo de minúsculas. El resto del texto utiliza la mayúscula al comienzo de las oraciones. La jerarquización del texto a través del cuerpo tipográfico y, el contraste de color negro y violeta sobre fondo blanco, facilitan la lectura
Dimensión sintáctica	El texto se encuentra encolumnado en la parte derecha de la pantalla y dividido en dos bloques de información: uno en la mitad superior y otro en la inferior. El título posee gran tamaño en relación al resto del texto, e incluso, hay diferencias de cuerpo tipográfico entre las palabras del mismo. Debajo del título y en tamaño reducido, se encuentra un texto de 4 líneas. En la zona inferior se encuentra un texto de 7 líneas, una barra numérica (del 1 al 4) y un texto a modo de botón en el sector inferior derecho.
Dimensión semántica	De acuerdo a la relación texto/imagen, se encuentra al texto como cualificación. El título resume la finalidad del juego. A través del cuerpo tipográfico, se hace incapié en la palabra diferencias. El texto que se encuentra a continuación brinda las instrucciones. El texto inferior de 7 líneas es educativo, explica como cruzar la calle. La barra numérica muestra la cantidad de diferencias encontradas a través del uso de un recuadro rojo y, las que todavía falta localizar permanecen grises. El botón indica salida del juego, la idea se ve reforzada por la ubicación en el sector inferior derecho (salida de la vista de acuerdo al sentido de lectura occidental)
Dimensión pragmática	El guía del niño deberá explicar cómo jugar. A través de la explicación de la situación, mediante la lectura del texto, le enseñará al niño como cruzar correctamente la calle.
Función del texto	Anclaje
SIGNOS ICÓNICOS	
Figura / Fondo	Alto contraste entre figura y fondo. Las figuras son el centro de interés. El fondo es más simple y grande que las figuras. El fondo se percibe como superficie. En las pictografías, el fondo está representado como espacio (uso de la perspectiva). Se encuentran formas cerradas y abiertas, se perciben 7 rectángulos y 4 cuadrados. Se utiliza la cruz como figura abierta. Las figuras son a todo color.
Grafismos	Pictografías. El significante es complejo, se conjugan gran cantidad de pictogramas
Significado	La imagen muestra una situación en la vía pública: por dónde se debe cruzar la calle. El significado de lo que se desea transmitir, no se percibe completo sin el apoyo de los signos lingüísticos. La cruz como un elemento arbitrario conocido, se utiliza para indicar un error. En cuanto a la relación imagen/texto, se encuentra a la imagen como continuación.
Función de la imagen	Atraer la atención, asegurar la recordabilidad y facilitar la comprensión.
Gráfica didáctica	El objetivo del juego es reconocer los elementos de la vía pública y su uso. Se deben identificar y señalar las diferencias entre 2 imágenes aparentemente iguales. Se utiliza como recurso didáctico la comparación. La barra numérica sirve como referencia del avance del juego. Una vez encontradas las diferencias, se superpone a la pantalla un rectángulo que indica la finalización del juego felicitando al jugador (idem captura de pantalla 3 en el juego colorear). Se brindan 4 opciones mediante botones: obtener carnet de patrullero (idem captura pantalla 4 del juego colorear, el cual se puede imprimir), seguir jugando, imprimir la imagen coloreada o salir.

Juego de mesa: Educación vial (Para niños de a partir de 3 años)

Tapa y componentes (FOTO)

Objetivo del juego:

Cada jugador debe trasladar su ficha por el recorrido respetando las señales de tránsito, para alcanzar la llegada y ganar la carrera. A partir del puntaje obtenido con los dados, el jugador avanza casillas. Las casillas que cuentan con una señal de tránsito al costado del camino, poseen un número que refiere al instructivo/manual, donde se explica el significado de la señal y la acción que el jugador debe realizar a continuación (Ej.: avanzar determinada cantidad de casillas ante un semáforo en verde, detenerse y perder el turno ante una señal de "PARE", etc.).

Objetivo didáctico:

Identificar las señales de tránsito y aprender/reconocer su significado.



Tablero del juego



Tablero del juego (acercamiento 1)



Tablero del juego (acercamiento 2)



Juego de mesa: Educación vial Fotografía del tablero	
SIGNOS LINGÜÍSTICOS	
Familia tipográfica	Palo seco
Legibilidad	Uso de mayúsculas. El tamaño del texto es considerable en relación a las figuras. El contraste del texto sobre fondo blanco, hace que se destaque del resto de las figuras y se perciba claramente. Se encuentran dos "carteles" que nombran los establecimientos respectivos (shopping y estación/super), no son legibles por el poco contraste que existe con el resto de los elementos y por el escaso cuerpo tipográfico.
Dimensión sintáctica	Se ubica un texto al inicio del recorrido conformado por las casillas (sector izquierdo del tablero) y otro al final (sector derecho del tablero). A lo largo del recorrido se ubican, sobre algunas casillas, números ordenados del 1 al 21.
Dimensión semántica	Relación imagen/texto: texto como cualificación. El texto "salida" indica donde se inicia el juego. El texto "llegada" marca la finalización. Los términos utilizados para indicar el inicio y fin del juego connotan una carrera. La "salida" se ubica a la izquierda del tablero y la llegada a la derecha, así el recorrido del juego se efectúa acorde al sentido de lectura occidental (de izquierda a derecha). Los distintos números indican mediante referencias en el instructivo del juego, el significado de cada señal de tránsito y la acción que debe seguir el jugador que ha llegado a esa casilla.
Dimensión pragmática	La persona que guíe a los niños o juegue con ellos, leerá en el instructivo que acompaña el juego lo que indique la referencia numérica. Así ayudará a que el niño relacione las señales de tránsito con su significado. También indicará el lugar de inicio y fin del juego.
Función del texto	Anclaje
SIGNOS ICÓNICOS	
Figura / Fondo	Bajo contraste entre figura y fondo, debido a la gran cantidad de figuras el fondo no se percibe claramente. Existe mayor contraste si se toma como figura principal o centro de interés el camino, y como fondo el resto de las figuras. El fondo se percibe como espacio. Se encuentran figuras abiertas y cerradas, con predominio de rectángulos, luego círculos y triángulos. Como figura abierta se encuentra la flecha. Se observa gran variedad de colores, con predominio de rojo, amarillo, verde, azul y gris.
Grafismos	Pictografía. El significante es complejo debido a la gran cantidad de pictogramas y su reducido tamaño. En adición, el alto grado de detalle y la variedad de color, crean como consecuencia ruido visual. La figura compuesta por las casillas se percibe más claramente sobre el resto, es más simple por su diferenciación de tamaño, color y forma. Se utiliza la perspectiva y la superposición de elementos para representar el espacio.
Significado	El significado en general se percibe claramente, la pictografía representa una parte de una ciudad. Para diferenciar los distintos sectores (parque, hospital, etc.) se debe prestar atención al detalle de los pictogramas. La figura que conforma el recorrido se percibe como un camino, las flechas afirman el sentido de orientación del recorrido a seguir. Las señales de tránsito resaltan del resto de los pictogramas, mediante un tamaño mayor del que deberían tener en relación a otros objetos del tablero; también, por la inclusión de una referencia numérica en la casilla correspondiente a la señal.
Función de la imagen	Atraer la atención, asegurar la recordabilidad y facilitar la comprensión.
Gráfica didáctica	El objetivo del juego consiste en la identificación y reconocimiento de las señales de tránsito. Se debe realizar una carrera a través de un recorrido para arribar a la llegada, utilizando correctamente las señales. Se utilizan fichas y un dado para avanzar en el juego. Se observa una ciudad en perspectiva para lograr la comprensión de la totalidad del espacio. El camino se representa mediante un esquema, la utilización de flechas apoyan el sentido del recorrido. Se utiliza la referencia numérica para lograr relacionar las señales con su significado.

4.5.1 Conclusiones parciales

Del análisis de los juegos se resume que:

- Los signos lingüísticos se ofrecen a modo de introducción, desarrollo y cierre (títulos o encabezado, texto explicativo breve, texto a modo de salida del juego).
- Los signos lingüísticos utilizados en los juegos, pertenecen a la familia tipográfica palo seco. El uso de las mayúsculas está limitado al comienzo de las frases, para luego continuar el texto en minúsculas. El único juego que utiliza mayúsculas sostenidas es el de mesa "Educación vial" para niños de a partir de 3 años.
- Las características tipográficas en la web, están limitadas al uso de aquellas que se visualizan en la mayoría de los exploradores. Así, generalmente el aspecto formal de los signos lingüísticos no aporta demasiado significado más allá de lo que indique la frase. En el juego de mesa, la fuente tipográfica es de estilo manuscrita.
- Si bien los textos se brindan sintéticos y jerarquizados, lo que facilita la lectura, no están destinados a los niños de 5 y 6 años; sino a los adultos que puedan guiarlos durante el juego, o bien a niños de mayor edad escolar con conocimientos de lectura y uso de la computadora.
- Los signos lingüísticos serán "traducidos" por el adulto que guiará al niño en el uso del juego, debiendo transmitir lo que el mismo se propone enseñar, por ejemplo: de qué manera cruzar correcta-

mente la calzada.

- Los signos lingüísticos siempre están acompañados por los icónicos para mayor comprensión.
- En general, en la relación imagen/texto, el texto se encuentra como cualificación, aclarando o especificando el significado de la imagen. En tres de los juegos, se encuentra también el uso de referencias numéricas, lo que resulta una relación más compleja para el niño.
- El texto cumple la función de anclaje para reducir la polisemia de la imagen; aún así, se observa que si cumpliera la función de relevo, el niño gozaría de mayor independencia para jugar.
- De acuerdo al análisis de los signos icónicos, se puede definir la existencia de alto contraste entre figura y fondo a través del color y las formas. Las figuras son el centro de interés. El fondo es más simple y grande que la figura. El fondo se percibe como superficie, o bien como espacio cuando se recurre al uso de perspectiva, la superposición de elementos, las relaciones de tamaño y la ubicación en el plano (arriba/abajo) para representar el espacio. En el juego de mesa el contraste figura y fondo es menor, debido a la gran cantidad de pictogramas y la variedad de color. En este juego también se recurre al uso de la perspectiva y la superposición de elementos, para representar el espacio total. Algunos objetos, como las señales, se resaltan distorsionando las proporciones de tamaño, en relación al resto de los elementos de la pictografía.
- Si bien se utilizan algunas figuras abiertas, como

la flecha y la cruz; predominan las cerradas: círculo, cuadrado, rectángulo y triángulo.

- Las figuras icónicas están conformadas por pictografías que representan situaciones cotidianas de circulación en la vía pública. Se caracterizan por contener detalles de forma y color. De acuerdo a la cantidad de pictogramas que conforman la pictografía, la imagen es más, ó menos compleja.
- El significado de los signos icónicos está definido en relación a los signos lingüísticos. La imagen por sí sola no se llega a interpretar en su totalidad.
- El uso del color en la mayoría de los casos, es utilizado para apoyar la relación con la realidad definida por la pictografía o por los pictogramas.
- Todas las pictografías transmiten direccionalidad a través de diferentes recursos: perspectiva, flechas, orientación de las figuras.
- La función asignada a la imagen en todos los casos es la de facilitar la comprensión y luego asegurar la recordabilidad. En los juegos de rompecabezas, colorear, las diferencias y el juego de mesa de las señales; la imagen tiene la función de atraer la atención, lo que no se logra en el juego del recorrido.
- La utilización de botoneras en los juegos de la Web, tiene como fin enlazar las diferentes pantallas del juego a medida que avanza el desarrollo, o se desea abandonar el mismo.
- En cuanto a la relación imagen/texto en los juegos analizados, la imagen funciona siempre como con-

tinuación del texto. Sin embargo, se observa que la imagen como representación del texto proporcionaría mayor simplicidad al juego e independencia a los niños, al no necesitar tanto de alguien que les "traduzca" el texto.

- El objetivo didáctico de los juegos consiste en transmitir conocimientos al niño sobre vialidad. Estos se limitan al reconocimiento de los componentes de la vía pública y orientación en la misma como peatón.
- Para lograr los objetivos, se busca de la participación activa del receptor. Esto se logra a través del uso de recursos de la gráfica didáctica como por ejemplo los esquemas (en el caso de la grilla para armar el rompecabezas y el recorrido del tablero perteneciente al juego de mesa), siluetas (en el juego colorear), se recurre al uso de planos (juego de paseo en bicicleta) y la comparación (encontrar las diferencias). Se incluyen elementos como flechas, para indicar sentido, efecto de "lupa" para ampliar un detalle y cruces para marcar errores.
- Se utilizan recursos didácticos provenientes de actividades acordes a la edad de 5 y 6 años como el uso del encastre, el dibujo y la pintura. En el juego de mesa se incluye la competencia como recurso didáctico, también la utilización de fichas y un dado.
- En los juegos, el ganador obtiene una felicitación; ya sea mediante la puntuación o a través de un "premio", como es el caso del juego de las diferencias y colorear, en los que se obtiene el carnet de patrullero escolar.

CAPITULO 5

Desarrollo de la propuesta gráfica

5.1 Definición de la propuesta gráfica

La finalidad del proyecto, consiste en el desarrollo de material didáctico de vialidad para niños de 5 y 6 años.

Luego de relevar información de las clases de vialidad en el Centro de Capacitación de Transporte y Tránsito, investigar sobre los niños de la edad referida y, analizar el material existente en sitios Web y jugueterías; se decide que el material didáctico consistirá en un juego que adecue los contenidos prácticos, a las necesidades del aula del Centro de Capacitación de Transporte y Tránsito.

Teniendo en cuenta que los niños se adaptan al medio a través del juego, la aplicación del proyecto permitirá la transmisión de conocimientos viales de manera simplificada. Se hará uso de los contenidos que se dictaron previamente en la clase, para luego llevarlos a la práctica jugando. De esta manera se esclarecen los conocimientos que no se absorbieron durante la sección teórica, o bien; se afianzan los que sí, y se demuestra lo aprendido.

Se utilizarán recursos que despierten el interés por el tema y se incluirá el factor entretenimiento para motivar la participación y el trabajo en grupo.

5.2 Consideraciones generales para el diseño de la propuesta

De la información obtenida de las entrevistas, observaciones y juegos, en forma de conclusiones parciales; y teniendo en cuenta los pro y los contra, se definen las características generales del proyecto gráfico:

- El juego deberá ser lo suficientemente flexible para variar la duración del mismo en base a la capacidad de atención de los niños. Se utilizará como promedio los 15 ó 20 minutos.
- La inclusión de la competencia, logrará retener la atención de los niños ya que a esta edad los juegos se vuelven más participativos. Se alterará el orden del aula para la puesta en práctica del juego. Los niños podrán dejar los bancos para participar sobre una pizarra divididos en dos grupos.
- Los niños relacionan sus actividades preferidas a la imagen y la narración. Por ello, el juego contará con el uso de signos icónicos primordialmente. El texto se utilizará sólo con la intención de que el niño lo relacione a la imagen, de esta manera el juego cooperará al desarrollo del reconocimiento de las palabras.
- Los textos utilizados serán sintéticos, conformados por mayúscula sostenida (todo mayúsculas), ya que esta es la forma en que los niños comienzan a identificar y copiar las palabras en la escuela. Esto se justifica en que los trazos lineales son más fáciles de reproducir a la edad de 5 y 6 años (hasta mitad de primer grado escolar). Luego aprenden las minúsculas, para finalmente pasar a la cursiva.

Siguiendo el criterio anterior, la familia tipográfica a emplear será palo seco.

- Los signos lingüísticos responderán a la función de relevo para lograr mayor independencia del niño en el uso del juego.
- Las reglas deberán ser transmitidas por una persona guía (maestra/inspector municipal de tránsito) mediante el uso de la oralidad, a medida que se desarrolla el juego. Se podrá introducir elementos de la narración, como atractivo para la atención de los niños.
- En cuanto a los grafismos, la utilización de pictogramas será un recurso para lograr la identificación de situaciones cotidianas en la vía pública.
- El uso del color, además de cumplir con la función de atraer la atención, servirá para acentuar la correspondencia de los pictogramas con la realidad. Esto ayudará también a asegurar la recordabilidad. Deberán utilizarse los colores más diferenciables para la edad: rojo, amarillo, verde, azul, naranja, negro, gris.
- El alto contraste entre figura y fondo permitirá distinguir claramente los componentes del juego. Las figuras cerradas serán más reconocibles para los niños de la edad referida: círculo, rectángulo, cuadrado y triángulo.
- La representación del espacio se definirá mediante el uso de la perspectiva, superposición de elementos y ubicación en el plano de los objetos (arriba/abajo). De esta manera se podrá percibir el entorno comple-

to, para facilitar el reconocimiento de las partes que lo componen y sus relaciones.

- La imagen deberá ser lo suficientemente atractiva para atraer la atención. Deberá ir de lo más general a lo más detallado, para facilitar la comprensión del uso del juego y asegurar la recordabilidad de los conocimientos que se quieren transmitir. Mediante la puesta en práctica de recursos de la gráfica didáctica como la esquematización, se facilitará la identificación y el uso de los elementos viales como calzada, acera, sentidos de circulación, uso de sendas y semáforos, etc.
- El material didáctico tomará recursos de los juegos diarios como la imitación, a través del uso de personajes en situaciones cotidianas. Se contará con herramientas de dibujo para marcar recorridos desde un origen hacia un destino.
- El logro de los objetivos del juego se premiará con puntos, en este caso fichas con forma de estrella a modo de condecoración. El equipo que más junte, según el tiempo que se decida extender el juego, será el ganador.
- Podrá incluirse un elemento que funcione como estímulo de impacto para algún sentido, que logre cambios en la atención y promueva la participación.

5.3 Descripción de la propuesta gráfica

5.3.1 Objetivo didáctico

Identificar los elementos que componen la vía pública y reconocer el uso de los mismos como peatón.

Se pretende que el niño:

- Identifique el entorno cercano
- Internalice normas y comportamientos viales adecuados.
- Promueva el valor de la seguridad vial en la familia.

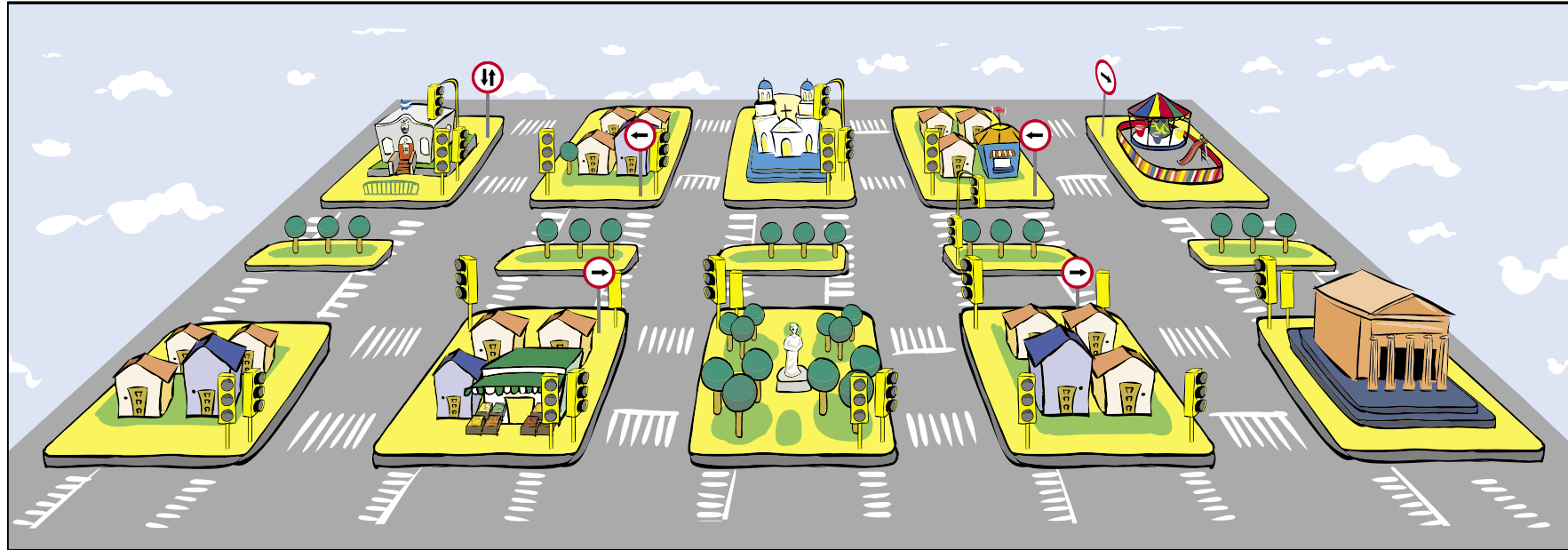
Objetivo del juego

El juego consiste en trasladar los personajes como peatones hacia el destino indicado, utilizando la vía pública de la manera más segura.

5.3.2 Componentes del juego

- Pizarra imantada
- 2 Kits con fichas imantadas: cada kit contiene 4 personajes, 5 autos, 8 señales verticales de tránsito, 18 luces de semáforo.
- 14 estrellas imantadas
- 2 dados: uno de personajes y otro de destinos
- 2 fibrones al agua: rojo, azul

Componente: Pizarra imantada. Tamaño: 0,80 x 2 mts



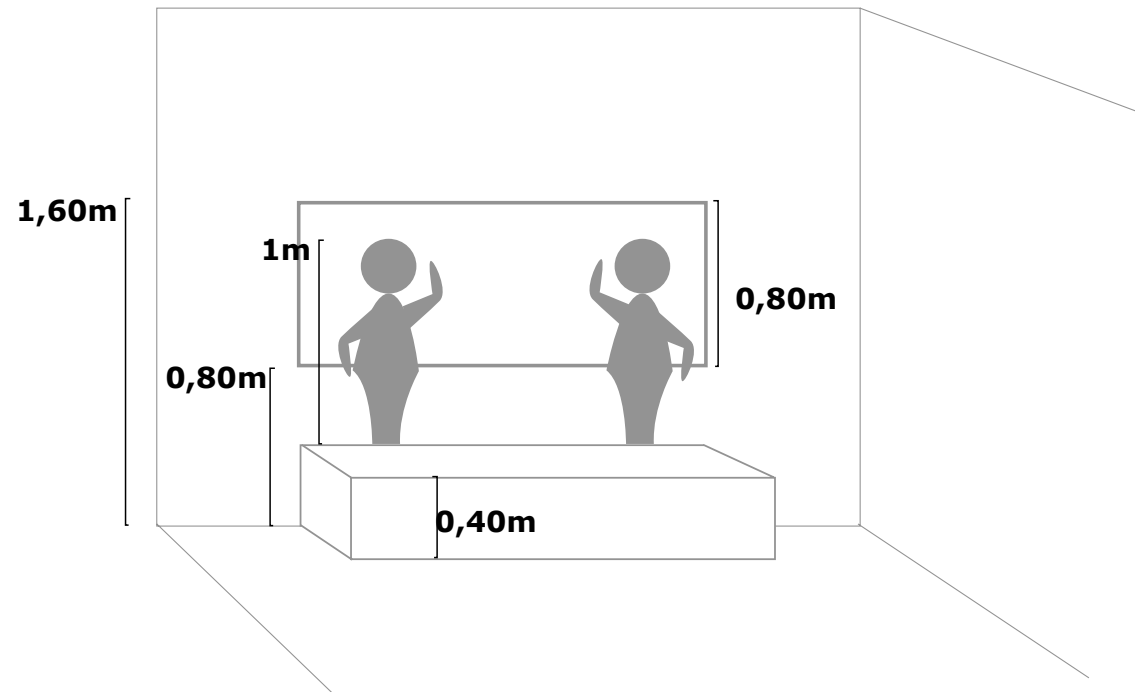
Materiales y construcción

- Vinilo impreso autoadhesivo, laminado en frío
- Plancha de MDF de 3 mm de espesor
- Plancha de imán de 3 mm de espesor
- Ménsulas

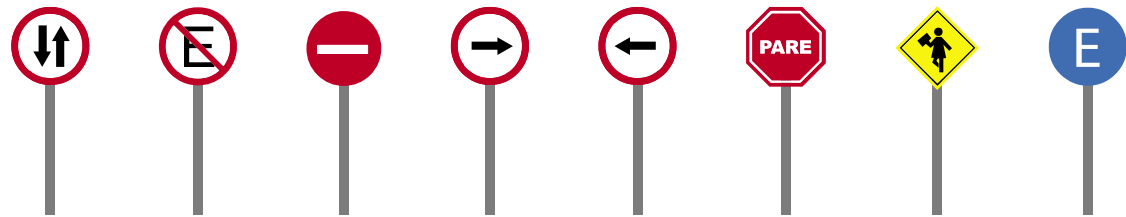
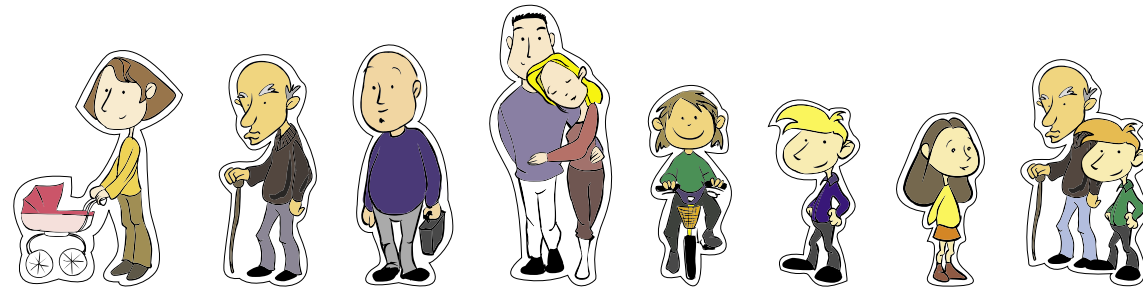
El vinilo autoadhesivo impreso con la pictografía, que posteriormente se ha laminado en frío, se monta sobre la plancha de imán. La plancha de imán con la impresión, se pega sobre la placa de MDF con pegamento. La pizarra se adhiere a la pared por medio de ménsulas.

La pizarra se colgará a partir de 0,80m del piso (borde inferior de la pizarra) así, el borde superior de la pizarra quedará a 1,60m del piso para la adecuada visualización del grupo que se encontrará de pie, o sentados en el suelo. Se construye una tarima de madera de 0,40m de alto para ser utilizada por los niños que pasen a la pizarra, de modo que según la altura a esta edad, alcancen con el fibrón la superficie completa del tablero, tomando como promedio de altura de los niños de 5 y 6 años, los 0,80/1m.

Ubicación de la pizarra



Componente: Fichas imantadas

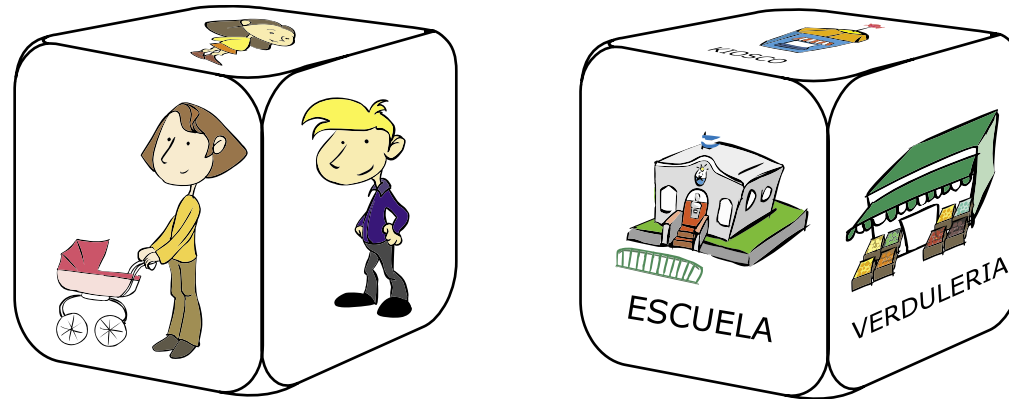


Materiales y construcción

- Vinilo impreso autoadhesivo
- Plancha de goma eva de 6 mm de espesor
- Imán en barra

El vinilo impreso autoadhesivo se monta sobre la plancha de goma eva. La goma se recorta siguiendo la silueta de las figuras. En la parte posterior de cada ficha, se aplica con pegamento una pieza de imán en barra.

Componente: Dados. Tamaño 0,60 x 0,60 mts.



Materiales y construcción

- Vinilo impreso autoadhesivo
- Copos de goma espuma
- Telgopor molido
- Cuerina color tiza

Se construyen los cubos con cuerina, las caras se cosen dejando un lateral abierto para luego ser rellenados con los copos de goma espuma y el telgopor molido.

Las figuras se imprimen sobre vinilo autoadhesivo para luego ser pegadas en las caras de los dados.

5.3.3 Definición del juego

-La pizarra imantada funcionará como tablero vertical para el desarrollo del juego.

-Se realiza la competencia en dos grupos guiados por un inspector municipal del Centro de Capacitación de Transporte y Tránsito cada uno. Los mismos llevarán adelante las instrucciones del juego a través de la oralidad y el ejemplo en la pizarra, mostrando las partes y uso.

-Por grupo, los niños deberán colocar sobre la pizarra las fichas imantadas al azar, pero siempre respetando los lugares asignados respectivamente para cada elemento (por ejemplo: autos sobre la calzada únicamente).

La cantidad de elementos incorporados puede disminuir o aumentar conforme el grado de dificultad que admitan los alumnos. En base a esto también se puede decidir si colocar, o no, previo al inicio del juego; las luces de semáforo y algunas señales como las de dirección (elementos en los que se requiere mayor razonamiento para su implantación).

- En el caso que se decida que los niños ubicarán todas las piezas, primero se ubican las fichas de señales, luego los personajes, las luces y finalmente los autos. (1)

-Se obtiene una estrella imantada, como "punto", si las piezas se ubicaron correctamente. La estrella se ubica en el sector de cielo, del lado correspondiente a cada equipo.

-Luego de haber colocado las fichas, se tiran los

dados por equipo. Esto requiere la participación de gran parte del grupo, ya que son dos dados de 60 x 60cm cada uno. Una vez arrojados, por equipo se obtendrá un personaje y un destino. Se deberá reconocer entonces, el personaje sobre la pizarra y el lugar a donde el mismo debe llegar. Se realiza así una carrera marcando el recorrido con un fibrón sobre la pizarra, utilizando los conocimientos sobre el uso de la vía pública para desplazarse de la manera más segura. El inspector guiará al equipo a través de preguntas: ¿Se puede cruzar la calle con la luz del semáforo de ese color? De acuerdo a las respuestas, irá ayudando a los niños mediante el cambio de luz, etc.

El equipo ganador obtiene una estrella por tramo. (2)

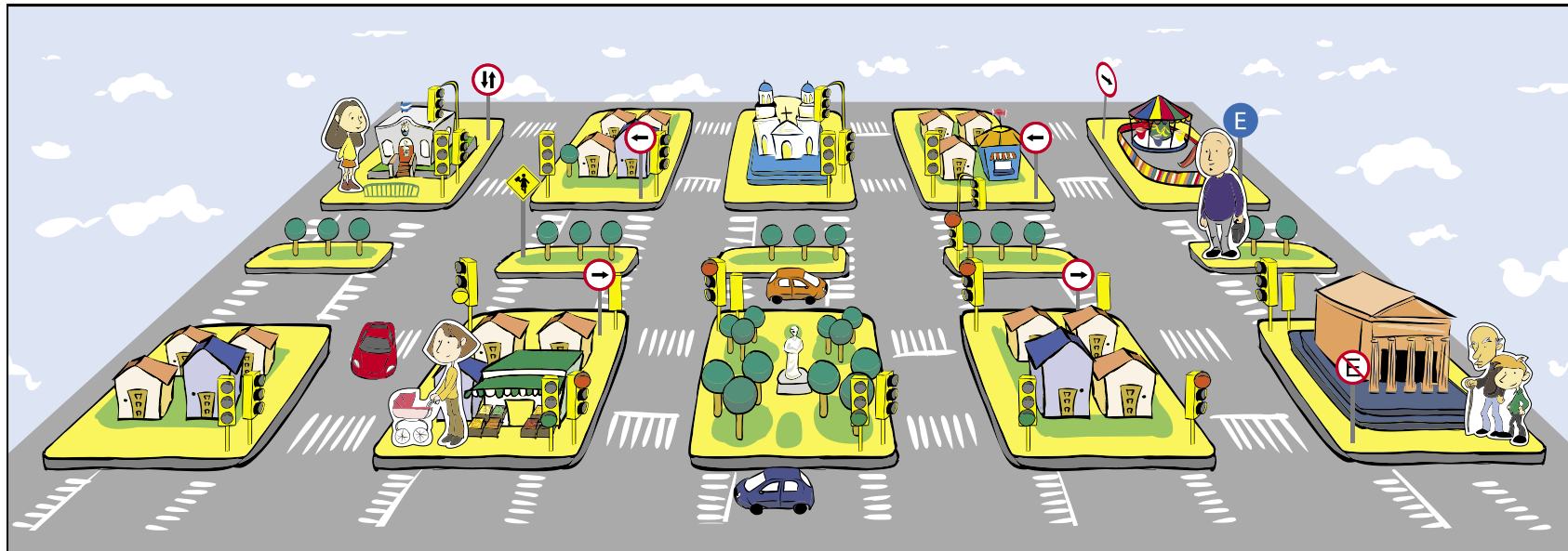
-Luego de realizado un tramo, se borra con un trapo humedecido, el recorrido marcado. Cambia el representante de cada equipo y se arrojan de nuevo los dados, para completar otro tramo.

-Pueden realizarse tantos tramos como se desee, adaptando así la duración del juego al tiempo asignado para esa sección de la clase, o bien, adaptarse a la duración de la atención de los alumnos.

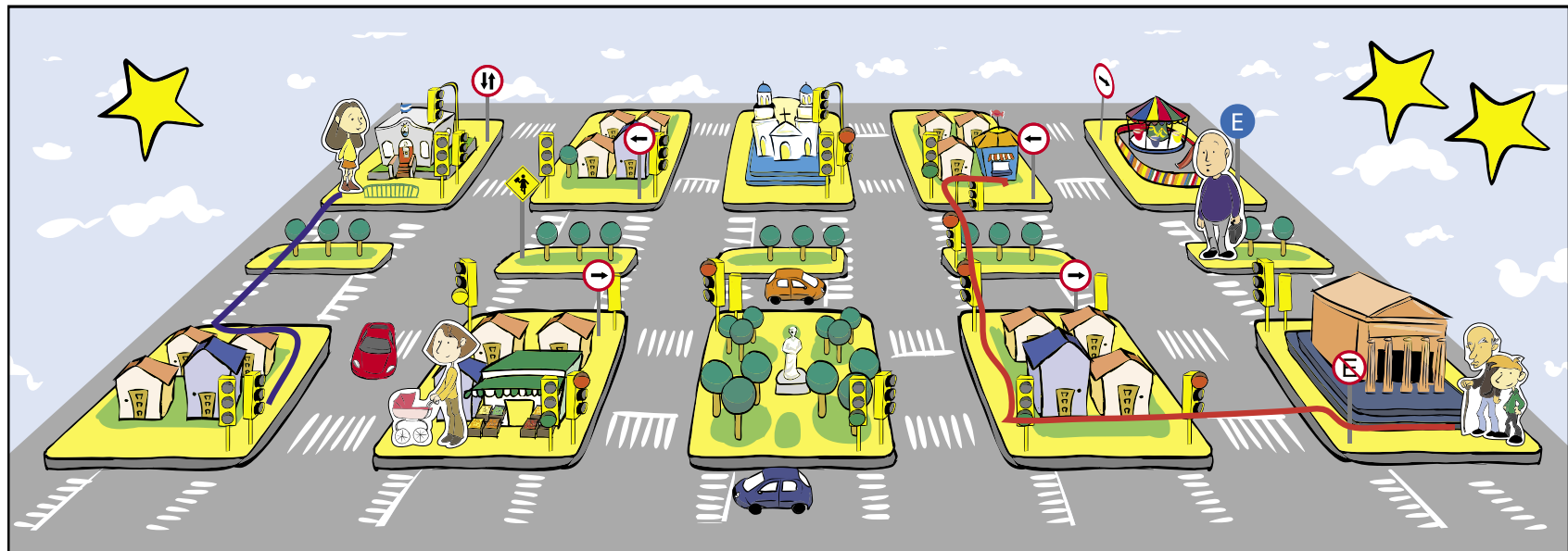
A medida que aumenta la edad de los niños, pueden combinarse recorridos (al estilo carrera de postas) para hacer más compleja la competencia.

-El equipo que junte más puntos, será el ganador.

(1)



(2)



Material lúdico didáctico, para la clase de vialidad de 5 y 6 años del Centro de Capacitación de Transporte y Tránsito.

Análisis del juego

SIGNOS LINGÜÍSTICOS	
Familia tipográfica	Palo seco
Legibilidad	Se utiliza la mayúscula sostenida. El tamaño es considerable para lograr el reconocimiento de las formas a distancia. La lectura no es primordial. El contraste negro sobre beige, ayuda a la visibilidad del texto.
Dimensión sintáctica	El texto se ubica en las caras del dado correspondiente a los destinos. Se utiliza una palabra por cara, ubicada a continuación de la figura.
Dimensión semántica	El texto se corresponde con la denominación de la figura que contiene cada cara del dado.
Dimensión pragmática	El guía del juego (inspector municipal de tránsito del Centro de Capacitación de Transporte y Tránsito) leerá el texto que se encuentra a continuación de su correspondiente figura, mostrando a los niños ambos elementos puestos en relación para lograr que, de a poco, reconozcan las palabras.
Función del texto	Relevo
SIGNOS ICÓNICOS	
Figura / Fondo	<p>Contraste entre figura y fondo: el interés no sólo está puesto en la figura, sino también en el fondo. Las figuras se perciben sobre el fondo, el cual se representa como espacio a través del uso de la perspectiva, diferencias de tamaño de los elementos, superposición de objetos y ubicación en el plano. El fondo es más grande y más simple que las figuras. Se encuentran figuras abiertas y cerradas, con predominio del rectángulo y círculo, también se encuentran flechas y cruces.</p> <p>Los colores son variados y brillantes, con predominio de superficie de gris y amarillo para lograr la identificación de los elementos más importantes: calzada y acera. Se utiliza también el verde, rojo, celeste, azul, naranja, marrón y negro para los contornos.</p>
Grafismos	Pictografía. A pesar de contar con varios pictogramas, se busca simplificar los elementos que conformarían realmente la vía pública y su dimensión. Lo mismo ocurre con el grado de detalle de cada figura. Los trazos irregulares, se asemejan al trazo de mano alzada.
Significado	<p>El significado de vía pública se percibe claramente, así como los sentidos de dirección que transmiten las cruces que componen las calles y, las señales de tránsito.</p> <p>El color apoya la correspondencia con la realidad, se utiliza para lograr contraste entre las superficies más importantes y de mayor extensión (calle y vereda) y para lograr el reconocimiento de las señales (luces y carteles). Se utilizan sombras para apoyar la sensación de espacio y la relación a la realidad.</p> <p>El interés se basa tanto en la figura como en el fondo, ya que en este caso el fondo (calzada y acera) compone la parte más importante del entorno en el que se insertan las figuras restantes. En la relación imagen/texto, la imagen funciona siempre como representación del texto.</p>
Función de la imagen	Atraer la atención, facilitar la comprensión, asegurar la recordabilidad.
Gráfica didáctica	<p>El objetivo del juego es la identificación y reconocimiento de los componentes de la vía pública, y su uso como peatón. El juego consiste en identificar recorridos utilizando de manera segura la vía pública.</p> <p>Se utiliza el encastre y la imitación a través del uso de fichas que representan personas y objetos.</p> <p>Para mostrar un entorno complejo y de gran dimensión, como es la vía pública, se recurre a la esquematización de un barrio. De esta manera, el niño puede marcar un recorrido que podría hacer en la realidad, sin correr riesgos.</p>

5.4 Conclusiones Parciales

Teniendo en cuenta que el producto de aplicación debe complementar la clase de vialidad de niños de 5 y 6 años, dictada en el Centro de Capacitación de Transporte y Tránsito, se define que los objetivos y contenidos del juego sean los mismos que conforman la sección teórica de la clase de vialidad que allí se dicta.

La razón de ser del proyecto gráfico, es la de nexo entre la sección teórica (aula) y la práctica (karting) de la clase. El proyecto lúdico-didáctico, se propone evaluar los conocimientos adquiridos durante la clase teórica, para esclarecer los contenidos que no se absorbieron por la pérdida de atención y; permitir que los niños demuestren y fijen los conocimientos que sí comprendieron.

En base a lo anterior y a los criterios generales para el diseño de la propuesta, se definen las características o elementos formales que contiene el material lúdico-didáctico.

Signos lingüísticos

- Dentro de la familia tipográfica de palo seco, se selecciona la fuente Verdana.
- La legibilidad no es el factor primordial en el uso de los signos lingüísticos, dadas las limitaciones de los niños de 5 y 6 años hacia la lectura. Los niños a esta edad, comienzan con el reconocimiento de las letras a través del uso de las mayúsculas, debido que los trazos lineales son más fáciles de reproducir. Luego continúan con el aprendizaje de las minúsculas, para finalmente llegar al uso de la cursiva. Por este motivo, se opta por la utilización de la menor cantidad de signos lingüísticos posibles, dejando la transmisión de las reglas del juego a los inspectores

municipales del Centro de Capacitación de Transporte y Tránsito, a través de la oralidad.

- Los textos empleados cumplen la función de relevo, para evitar que el niño dependa de la lectura en el uso del juego.
- El texto se emplea sobre el dado de destinos, a continuación de su correspondiente imagen. El texto conforma una palabra por cara, de manera que denomine al objeto mediante el nombre más conocido por los niños.
- Se presenta el texto en mayúscula sostenida, aportando al proceso de reconocimiento de las palabras; el mismo está apoyado por la asociación del texto, la imagen y la oralidad.
- El cuerpo tipográfico se adapta a la dimensión del dado para la adecuada visualización, ya que la misma se producirá a cierta distancia. El contraste de color negro sobre tiza, también apoya la visualización. La elección del tiza en lugar de blanco, el cual otorgaría mayor contraste, se debe a un criterio de practicidad: el blanco se ensuciaría demasiado rápido mediante la manipulación de los dados.

Signos icónicos

- Estos signos se definen como los más importantes para el desarrollo del juego, ya que se tiene en cuenta que los niños de 5 y 6 años, identifican sus actividades preferidas con la imagen y la narración.
- El contraste entre figura y fondo en la pizarra, se percibe claramente. El fondo es más grande y simple

que las figuras, utiliza el color para obtener contraste entre calzada y acera, del resto de las figuras.

La calzada utiliza el gris como asfalto, y el blanco para las sendas peatonales de manera que se identifiquen los elementos con la realidad. La acera utiliza el amarillo como superficie extensiva, para lograr alto contraste con respecto a la calzada, ya que éstos son los dos elementos más importantes que el niño debe diferenciar como peatón.

- En este caso, la figura y el fondo son centros de interés, ya que el fondo se corresponde con el entorno que debe reconocer y, en el que se debe insertar el niño peatón. El fondo se percibe como espacio gracias al uso de la perspectiva, las diferencias de tamaño (más grande, el objeto está cercano; más pequeño, el objeto está lejos), la superposición de elementos y la ubicación en el plano (arriba, lejano; abajo, cercano).
- Se puede diferenciar un segundo grado de contraste entre figura y fondo una vez que se disponen las fichas sobre el tablero. Aquí interviene el factor espesor. Las figuras se adhieren a la pizarra mediante una pieza de imán en barra. Esto logra que la figura contraste contra el fondo de dos dimensiones, al aportar relieve sobre la pizarra. Las figuras de los personajes además, contienen un reborde blanco para lograr mayor contraste con el fondo y facilitar la identificación del personaje de donde nacerá el recorrido.
- Se encuentran en el diseño figuras abiertas y cerradas, con el predominio del rectángulo, luego triángulo y círculo; por ser las figuras que más fácil reconocen los niños de 5 y 6 años. Como figuras

abiertas, se usa la cruz en las intersecciones que conforman las calles; y la flecha, en señales de tránsito. Ambos elementos aportan la sensación de direccionalidad.

- Los dibujos correspondientes a las casas, se componen de color celeste, azul y naranja, logrando uniformidad; la que se ve reforzada con el uso de las mismas formas básicas: rectángulo y triángulo.
- A diferencia de las casas, las locaciones que deben diferenciarse más rápidamente (destinos) incluyen colores y elementos distintivos: la iglesia, agrega el color blanco, campanarios y cruz. La escuela se identifica con la bandera argentina y la valla de contención; el kiosco, utiliza como distintivo un toldo a rayas y un caramelo. Los juegos, utilizan rayas con variedad de colores; la verdulería, se muestra con un toldo verde y cajones con frutas y verduras. La plaza, se ubica al centro del esquema, se identifica a través de árboles y de un monumento; mientras que el banco se conforma por un edificio de tipo histórico con colores más serios. El verde es usado para las zonas parquizadas.

La elección de simplificar las figuras, dejando aquellos elementos más distintivos, radica en que a esta edad, los niños perciben las imágenes de lo más general al detalle. El uso del color, apoya la relación de correspondencia de las figuras a la realidad (señales de tránsito, luces del semáforo).

- El tipo de grafismo utilizado es la pictografía, así las figuras se asimilan a la realidad. Se incluyen menos pictogramas que los observados en el medio, para lograr simplificación de la percepción de algo

tan complejo y dimensionado como es la vía pública. A partir del mismo concepto, es que se incluye una construcción por manzana, en el caso de aquellas de gran tamaño (escuela, iglesia, juegos, banco) o de gran espacio (plaza). El resto de las manzanas cuentan con cuatro construcciones uniformes ó, tres casas uniformes y una locación diferenciada, correspondiente a un destino marcado en el dado.

- Algunos elementos de la pictografía (señales y semáforos) se representan de mayor tamaño del que deberían tener en relación a los otros objetos de la pizarra, para una mejor localización y visualización. De la misma manera, las fichas imantadas poseen esta característica a lo que se puede sumar el relieve que aporta el imán en barra, para una fácil diferenciación sobre la pizarra.
- Se utiliza en la pictografía, trazos que asemejan el dibujo a mano alzada con una herramienta como puede ser un lápiz. Esto identifica la imagen con los dibujos que realizan los niños.
- Los elementos utilizados como fichas (personajes, señales de tránsito y lumínicas, autos) buscan la mayor caracterización y correlación con la realidad.
- Los autos, algunas señales de tránsito y la demarcación de las sendas peatonales marcan sentido de dirección, lo que ayuda en la orientación.
- En cuanto a la relación imagen/texto que se da en el dado de destinos, la función asignada a la imagen es la de representación del texto. El niño asocia los signos lingüísticos que aún no conoce, a la imagen correspondiente.

- Como recursos didácticos, se toma de los juegos diarios de los niños de la edad referida, el encastre y la imitación. Estos se utilizan a través del uso que se le dará a las fichas. El niño debe ubicar las piezas en el lugar correcto y manejar el personaje imitando el recorrido que realizaría en la vía pública.
- Para que el niño pueda apreciar de forma abreviada el camino que debe realizar en un entorno tan complejo, se toma de la gráfica didáctica, el recurso de la esquematización.
- Otro recurso didáctico, es la inclusión de herramientas de dibujo (fibrones) para marcar el recorrido sobre la pizarra. El dibujo como actividad, es una de las preferidas del niño.
- Las dimensiones de la pizarra (0,80 x 2mts) se eligen con la finalidad de visibilidad para el grupo. El formato apaisado permite el alcance de la mano del niño a lo alto, para no tener que reducir la cantidad de cuadras del esquema. El largo de la pizarra permite la ubicación de alumnos de los dos grupos a la vez.
- Se incluyen dos dados de tamaño exagerado (0,60 x 0,60mts) para lograr atraer la atención y la participación a través del entretenimiento: los niños deberán ayudarse entre ellos para arrojar los dados.
- Finalmente de los signos icónicos, se puede decir que la función que cumplen en todos los momentos del juego, es atraer la atención, facilitar la comprensión y asegurar la recordabilidad.

5.5 Conclusión final

Para concluir, se puede decir que el aporte realizado desde el Diseño Gráfico, a través de la gráfica didáctica, consiste en adaptar los contenidos de prácticas diarias en la vía pública al aula, simplificando la transmisión de los conocimientos viales necesarios para los niños de 5 y 6 años de edad.

En cuanto a los elementos gráficos seleccionados para la materialización del juego, tanto los signos lingüísticos, icónicos como también los cromáticos; se corresponden con la forma en que los niños de la edad referida perciben el entorno. Así también, la manera de presentar dichos elementos a través del juego, colabora a que el niño pueda comprender mejor los contenidos viales.

Mediante los recursos del Diseño Gráfico utilizados para la realización del juego, se despierta el interés e incrementa la motivación y participación de los niños para esclarecer y afianzar los conocimientos que la clase de vialidad del Centro de Capacitación de Transporte y Tránsito quiere transmitir. De esta manera, se pretende cooperar a la formación de los niños desde temprana edad hacia el desarrollo de hábitos seguros en la vía pública y una conciencia por el valor a la vida.

Bibliografía

- Atorresi, Ana, *Lengua y literatura: Los estudios semióticos*, Editorial Conicet, Buenos Aires, 1998.
- Chateau, Jean, *Psicología de los juegos infantiles*, Editorial Kapelusz, Buenos Aires, 1958.
- Costa, Joan / Moles, Abraham, *Imagen didáctica. Enciclopedia de diseño*, Editorial Ceac, Barcelona, 1999.
- Costa, Joan, *Señalética. De la señalización al diseño de programas*. Enciclopedia de diseño, Editorial Ceac, Barcelona, 1989.
- Da Costa, Adriana Lic., *Borrador libro de semiótica aplicada al análisis de la publicidad y el diseño gráfico*, Córdoba, 2000.
- Dallera, Osvaldo, *Signos, comunicación y sociedad*, Editorial Don Bosco, Buenos Aires, 1990.
- *Diccionario Enciclopédico Ilustrado Oriente*, Editorial Oriente, Buenos Aires, 1993.
- Eco, Umberto, *Signo*, Editorial Labor, Barcelona, 1994.
- Ferraz Martínez, Antonio, *El lenguaje de la publicidad*, Editorial ARCO/Libros, Madrid, 1996.
- Fornasari, Lilia, *Vocación nivel inicial*, Bs. As., sfl.
- Frascara, Jorge, *Diseño gráfico y comunicación*, Editorial Infinito, Buenos Aires, 1996.
- Frutiger, Adrián, *Signos, símbolos, marcas, señales*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 2004.
- Gómez, I., *Enseñanza y aprendizaje*, Cuadernos de Pedagogía. Nº250, SL, 1996.
- Gubern, Roman, *La mirada opulenta. Exploración de la iconósfera contemporánea*, Editorial Gustavo Gili Mass Media, Barcelona, 1987.
- Kotler, Philip, *Dirección de marketing*. La edición del milenio, editorial Prentice Hall, Madrid, 2000.

- Moles, Abraham y Janiszewsky, Luc, *Grafismo funcional*, Grafos S.A, Barcelona, 1992.
- Morris, Charles G., *Psicología. Un nuevo enfoque*, Editorial Prentice Hall, México, 1992.
- Pawlik, Johannes, *Teoría del color*, Editorial Paidós, España, 1996.
- Piaget, Jean, *Estudios de psicología genética*, Editorial Emecé, Buenos Aires, 1973.
- Rey, Juan, *Palabras para vender, palabras para soñar*, Editorial Paidós, Barcelona, 1996.
- Rivas, Javier Alonso, *Comportamiento del consumidor*, Editorial Esic, Madrid, 1997.
- Sabino, Carlos, *El proceso de investigación*, Editorial Lumen/Hvmanitas, Buenos Aires, 1996.
- Santarsiero, Hugo, *La producción gráfica. Introducción a las artes gráficas. Comunicación gráfica, Edición de diseño*, Buenos Aires, 1995.
- Scott, Robert Gillam, *Fundamentos del diseño*, Editorial Limusa Grupo Noriega Editores, México, 2000.
- Scribano, Adrián, *Introducción al proceso de Investigación en Ciencias Sociales*, Editorial Copiar, Córdoba, 2002.
- Vieytes, Rut, *Metodología de la Investigación en organizaciones, mercado y sociedad. Epistemología y técnicas*, Editorial de las Ciencias, SL, 2004.
- Zunzunegui, Santos, *Pensar la imagen*, Editorial Cátedra / Universidad del País Vasco, Madrid, 1998.

Referencias virtuales

- Berastegi, Jon, *Inteligencia emocional. Desarrollo emocional: educación primaria*.1/10/07.
(on line) Disponible:
<http://blog.eitb24.com/inteligenciaemocional>
(15/11/07).
- Canavesio, María A., *¿Para qué jugar?* 20/01/03.
(on line) Disponible:
www.psicoactiva.com (26/10/07).
- García, Alejandro, *Los muebles infantiles no son un juego de niños*.
(on line) Disponible:
www.revista-mm.com/rev45/art8.htm (7/05/07).
- Landau, Erika, *El vivir creativo*, Editorial Herder, SL, SF.
(on line) Disponible:
www.redescolar.ilce.edu.mx (26/10/07).
- Lavecchia, Eduardo, *Conocimientos básicos de tránsito para la infancia*, 1996.
(on line) Disponible:
www.mendoza.edu.ar/ (26/10/07).
- Nuttal, Paul, *El desarrollo de los niños de edad primaria*, Connecticut, 1995.
(on line) Disponible:
www.nncc.org (12/11/07).
- Ortiz Ocaña, Alexander Luis, *Didáctica lúdica*, Barranquilla, 2005.
(on line) Disponible:
www.monografias.com/trabajos28/didactica-ludica (12/11/07).
- Pro, Teresa, *Lecciones de educación vial para niños*.
(on line) Disponible:
www.serpadres.es (12/11/07).
- Sid, Vel, *Educación vial, normas básicas para niños*, 11/12/05

(on line) Disponible:
www.bebesymas.com (12/11/07).

- (on line) Disponible:
www.educared.org.ar (7/05/07).

- (on line) Disponible:
www.legiscba.gov.ar/ (7/05/07).

- (on line) Disponible:
www.cba.gov.ar (7/05/07).

- (on line) Disponible:
www.lavoz.com.ar (7/05/07).

- (on line) Disponible:
www.hoylauniversidad.unc.edu.ar (7/05/07).

- (on line) Disponible:
<http://apli.wordpress.com> (27/10/07).

- (on line) Disponible:
www.aulafacil.com (12/11/07).

- (on line) Disponible:
www.es.wikipedia.org (12/11/07).

- (on line) Disponible:
www.mundogar.com (12/11/07).

- (on line) Disponible:
www.alipso.com.ar/monografias/nd5y6anios/ (15/11/07).

- (on line) Disponible:
www.eljuegoinfantil.com (12/11/07).

- (on line) Disponible:
www.educacioninicial.com (10/11/07).
- (on line) Disponible:
www.jpuelleslopez.com (13/11/07).
- (on line) Disponible:
www.rppnet.com.ar/foda.htm (17/11/02).
- (on line) Disponible:
www.luchemos.org.ar (7/05/07).
- (on line) Disponible:
www.dgt.es (7/05/07).
- (on line) Disponible:
www.poderdelconsumidor.com.ar/e_vial/nota1.htm (7/05/07).

Juegos

- (on line) Disponible:
www.docente.mendoza.edu.ar/vial.htm (3/12/07)
- (on line) Disponible:
www.revistaintercole.com.ar/juegovial/juegovial.html (14/11/07)
- (on line) Disponible:
www.publijuegos.com/flash/educativo.htm (2/12/07)
- (on line) Disponible:
www.dgt.es/educacionvial/juegos_Aprende_Jugando.html (5/11/07)
- (on line) Disponible:
www.cmisapp.ayto-zaragoza.es/ciudad/policia/juegos (14/11/07)
- (on line) Disponible:
www.seguridadvialparatodos.com.mx (4/12/07)

ANEXO

Observación N° 1

Lugar: Centro de Capacitación de Transporte y Tránsito. B° San Vicente.

Fecha: 25/6/07

Hora: 15:00

Escuela: Asociación de Mayo

Grupo a observar: 1° y 2° grado del primario

- El lugar

La Escuela de Tránsito posee una infraestructura moderna, se aprecia como nueva y se encuentra en proceso de ampliación. Posee dos pisos, encontramos una parte de administración y diversas aulas, sala de proyecciones, etc.

El aula en la que se realiza la observación posee lugar para 40 alumnos distribuidos en mesas de a dos, un pizarrón amplio, televisor, video, retroproyector y pantalla.

El lugar tiene muy buen aspecto, pintado y con mobiliario en buen estado.

- Los participantes

Se encuentran para la clase 46 niños correspondientes a 1° y 2° grado, 4 maestras, 4 madres que acompañan a las maestras y niños en el paseo, y dos inspectoras de tránsito encargadas de llevar la clase adelante.

Los niños pertenecen a una escuela de nivel socioeconómico medio bajo, hay cierta diferencia física en las edades. Las maestras se ubican al fondo del aula de pie, otras sentadas. Las madres se sientan también al fondo en el sector izquierdo (lado en el que se encuentra la puerta en el frente del aula). Ambas inspectoras se encuentran en la parte frontal, una cumple la

función de llevar adelante la clase, la otra apoya con elementos que pueden agregarse a lo que está hablando la primera. De vez en cuando cambian los roles, pero mayoritariamente la que encabeza la clase es la misma que comenzó.

- Desarrollo de la clase / Métodos para la transmisión de la información.

La clase se estructura en dos partes, una en el aula en la que las inspectoras desarrollan los contenidos "teóricos" y otra al aire libre, en una pista de karting. Los contenidos desarrollados en el aula son básicamente: el niño como peatón y el niño como pasajero y como transportado.

Podemos dividir la clase en el aula a su vez en tres bloques según las diferentes metodologías usadas o recursos didácticos.

-La clase comienza con la presentación de las inspectoras a los chicos, el por qué y qué vinieron a aprender. Se comienza con la pregunta ¿qué es la educación vial?, a partir de ese momento la clase se desarrolla a través de preguntas de la inspectora y respuestas múltiples de los chicos. Luego se realiza la puesta de una filmina y el docente comienza con la explicación de los contenidos a través de un relato que va haciendo, personificado por "el niño, sus padres, el perro, los chicos del colegio", etc. Las filminas se van cambiando según el tema: "cruzar la calle, subir al auto, en el ómnibus", etc. La inspectora continúa haciendo preguntas en base a cada situación, qué se debe o que no se debe hacer.

Las filminas contienen imágenes de las distintas situaciones con un epígrafe que no llega a leerse, pero el docente se encarga de describir la situación como la ideal, utilizando el nombre del personaje principal que es el niño y haciendo comparaciones con la vida real y las experiencias de los chicos. Cada filmina comienza con el planteo de la situación por ejemplo "que están haciendo estos chicos... está bien por donde

quieren cruzar?" y se les dirige la pregunta a los chicos de que debe hacerse en esa situación. Los alumnos responden a des-tiempo, unos levantan la mano, algunos la levantan y esperan su turno otros hablan mientras lo hacen, etc. El tipo de dibujo de las filminas es de tipo figurativo, contiene muchos detalles pero los colores son muy apagados, se asemeja a un dibujo pintado con acuarelas.

-Al concluir las filminas la inspectora da una introducción a cuando vamos en el auto con nuestros padres acerca de que tipos de señales podemos encontrar. Con señales de tránsito del tamaño un poco mayor que la mano realizadas en cartón, el docente va preguntando a la clase que indicará tal o cual señal. Las señales mostradas son las más comúnmente vistas, pero se muestra de las correspondientes a los tres grupos según su función: prohibitivas, informativas y preventivas (rojas, azules/verdes y amarillas correspondientemente). También hay un semáforo real en una esquina al lado del pizarrón, la inspectora prende las luces acorde pregunta que significa cada una y luego amplía lo que responden los chicos.

-La última parte está conformada por una película en video de dibujos animados, llamada "Las señales, tus amigas". El video es de origen español y tiene una duración de 10 minutos aproximadamente. En esta clase hubo problemas con los equipos (video), luego de varios intentos para que funcionara, los chicos tuvieron que pasar directamente a la pista.

Una vez finalizada la clase en el aula, los chicos en orden y acompañados por los docentes, madres e inspectoras se dirigen a la pista de karting que poseen al aire libre. En este momento, se une otro inspector, en este caso de sexo masculino, aparentemente más a cargo del control de la pista.

Los chicos son divididos en grupos de a 10 por las maestras y ocupan los karting por turnos. Los mismos se encuentran distribuidos en una pista de unos 12m x 6m aproximadamente

que simula manzanas, calles, sendas peatonales. Posee semáforos y algunas señales viales.

Aquí los niños son guiados por los inspectores, que utilizan el silbato para marcar el comienzo y el fin del tiempo disponible para cada turno.

En esta parte de la clase los chicos pedalean en los karting, los inspectores los empujan cuando les cuesta. En general los niños no prestan atención a las señales, sólo a veces a los semáforos, y a veces por el hecho de que fue advertido por el zorro gris.

- Motivación / Atención / Participación

Al comenzar la clase los chicos están atentos a lo que explica la inspectora, son muchos pero de a poco se van acomodando y quedando callados. Al principio de las filminas están atentos por lo que parece un cuento pero con el correr del tiempo comienzan a dispersarse. A las preguntas que hacen las inspectoras de tránsito, responden todos juntos por grupos, muchos permanecen callados. Demuestran participación por sectores, contestan brevemente. Sólo algún alumno de vez en cuando realiza algún comentario sobre lo que sabe luego de que el docente preguntó y el grupo contestó. A estos comentarios, las señoritas del grado y las madres responden con miradas de complicidad por la manera "adulta" de lo que dijo el niño, o por que en ocasiones hacen comentarios graciosos.

La inclusión de un semáforo real en el aula llama la atención y motiva a los chicos a responder las preguntas de la inspectora a medida que ella prende y apaga las luces de cada color, los niños reaccionan muy bien ante el significado del color en cada caso.

En general no se ve mucha participación más que la ya mencionada siempre por los mismos grupos pequeños. Con el correr del tiempo comienzan a charlar entre sí, se estiran, juegan con sus cosas (mochilas, gorras, ropa) miran para atrás, se

ríen de a dos, pierden la atención.

Alguno que otro niño se pone de pie, busca a la maestra, otra va al baño acompañada de la señorita. Muchos denotan sueño y cansancio, se recuestan sobre la mesa.

Una de las maestras que demuestra mucha simpatía va entre las mesas diciéndole a los que están charlando que presten atención y se pone en complicidad con el gesto. Otras señas que parecen más serias les realizan llamados de atención desde donde están ubicadas al fondo del aula.

En el momento de identificar las señales de tránsito, la mayoría contesta reconociendo correctamente las más familiares, y las que poseen íconos reconocibles (no estacionar, curva, escuela). Algunas como las que marcan los destinos y kilómetros en la ruta que son las que contienen más texto fueron identificadas por menos del total, así como también aquellas que se ven menos por que sólo están en algunas zonas y la imagen puede ser un poco amplia (animales sueltos). Otras un poco más abstractas como "no entre" fue también un poco más complicada en el reconocimiento.

Al momento de pasar a la pista es cuando los chicos más animados están, mientras hacen una fila y avanzan hasta el patio muestran que están emocionados. El grupo se ubica a un costado y comienzan a utilizar los karting en grupos de a diez. Los que se quedan esperando están bastante desorganizados, unos comen sentados, otro juegan de a 3 ó 4, corren, etc. Las maestras los tratan de contener en un mismo lugar.

Los ocupantes de los vehículos van por su cuenta, no prestan demasiada atención a las indicaciones sobre el semáforo y las vías, algunos circulan de contramano hasta que el zorro gris se da cuenta y les llama la atención. No son controlados rigurosamente, sólo a veces se les marcó los errores, los chicos se ven desorganizados.

Cuando el silbato marca la finalización del recorrido, cambia el grupo y los próximos corren para ocupar los móviles. Se

los ve entusiasmados y se divierten pero prestan poca atención a lo que deben hacer correctamente.

- Interacción de los niños con las inspectoras

Las educadoras utilizan un tono alto, claro y pausado para hablarles a los chicos. Luego de cada pregunta hacen una pausa para que todos contesten a la vez, los felicitan cuando responden bien y sino los corrigen dando un ejemplo. Tienen un modo muy cordial y hasta a veces maternal. En algunas ocasiones cuando algún niño está respondiendo algo más allá de lo que contestan todos, le pregunta el nombre y la hace partícipe, por ejemplo " .. es cierto lo que dice Sofía.. cuando vamos a cruzar la calle..", etc.

Para explicar la relación de tamaño de un niño y un adulto en el uso del cinturón y el por qué de que debe ir atrás le piden a alguno de los chicos pasar al frente.

Los chicos no se ven intimidados por la presencia de un "inspector de tránsito" e interactúan fácilmente cuando lo hacen, sólo muestran timidez en relación al grupo.

- Madres y maestras

Desde que bajan del ómnibus hasta que se van, madres y maestras están al cuidado de los chicos, controlan que se muevan en orden, que permanezcan sentados hasta el momento que las inspectoras toman la clase. A partir de ahí los inspectores son los que marcan autoridad pidiendo silencio, atención, etc. Las madres se ubican a un costado y las señas atrás, las maestras son las que controlan el comportamiento de los niños mientras la inspectora ya está hablando. Al momento de pasar a la pista los ordenan en fila y los llevan al patio, mientras esperan los respectivos turnos, ayudan a los chicos con la merienda.

- Duración

La clase duró alrededor de media hora, teniendo en cuenta que no se pudo realizar la visualización de la película. La experiencia en la pista duró alrededor de 20 / 30 minutos ya que el grupo era grande.

Observación N° 2

Lugar: Centro de Capacitación de Transporte y Tránsito. B° San Vicente.

Fecha: 9/11/07

Hora: 15:00

Escuela: Instituto Francisco Luis Bernárdez

Grupo a observar: 1° grado del primario

- El lugar

La Escuela de Tránsito posee una infraestructura moderna, se aprecia como nueva y se encuentra en proceso de ampliación. Posee dos pisos, encontramos una parte de administración y diversas aulas, sala de proyecciones, etc.

El aula en la que se realiza la observación posee lugar para 40 alumnos distribuidos en mesas de a dos, un pizarrón amplio, televisor, video, retroproyector de filmas y pantalla.

El lugar tiene muy buen aspecto, pintado y con mobiliario en buen estado.

El aula se encuentra oscurecida a través de telas negras.

Para esta ocasión se contó con la oportunidad de filmar la clase para una observación más detallada.

- Los participantes

La clase está presenciada por 28 niños correspondientes a 1° grado, 2 maestras, y 2 madres que acompañan a las maestras en el paseo. Para esta clase hay dos inspectoras de tránsito, una dicta la clase y la otra observa desde un costado o desde atrás que los chicos presten atención, esta última bastante joven de vez en cuando realiza una pregunta a la otra inspectora para que amplíe determinado tema como si ella quisiera saber también. Luego de un rato sólo se mantiene al margen.

Los niños pertenecen a una escuela de nivel socioeconómico medio, la escuela está ubicada en el Cerro de las Rosas. Las maestras se ubican al fondo del aula sentadas. Las madres se sientan también en un sector del costado.

En general no se manifiesta incomodidad ni inhibición alguna ante la presencia de la cámara que permanece fija sobre un trípode. Sólo la observan al principio y parecen olvidarse luego. De vez en cuando alguno mira muy distraídamente a la misma pero no le dan importancia.

- Desarrollo de la clase / Métodos para la transmisión de la información

La clase se estructura en dos partes, una en el aula en la que las inspectoras desarrollan los contenidos teóricos y otra al aire libre, en una pista de karting. Los contenidos desarrollados en el aula son básicamente: el niño como peatón y el niño como pasajero y como transportado.

Podemos dividir la clase en el aula a su vez en tres bloques según las diferentes metodologías usadas.

-La clase comienza con la presentación de las inspectoras a los chicos, el por qué y qué vinieron a aprender. Se comienza con la pregunta ¿qué es la educación vial?, ¿cómo nos llamamos las personas que caminamos? "peatones", etc., a partir de ese momento la clase se desarrolla a través de preguntas de la inspectora y respuestas múltiples de los chicos. Luego se realiza la puesta de una filmas y el docente comienza con la explicación de los contenidos a través de un relato que va haciendo, personificado por "el niño, sus padres, el perro, los chicos del colegio", etc. Las filmas se van cambiando según el tema: "cruzar la calle, subir al auto, en el ómnibus", etc. La inspectora continúa haciendo preguntas en base a cada situación, qué se debe o que no se debe hacer.

Las filmas contienen imágenes de las distintas situa-

ciones con un epígrafe que no llega a leerse, pero el docente se encarga de describir la situación, utilizando el nombre del personaje principal que es el niño y haciendo comparaciones con la vida real y las experiencias de los chicos. Cada filmina comienza con el planteo de la situación por ejemplo "que pasa en esta imagen... a donde va el perro en el auto y que están haciendo los chicos?" se le dirige la pregunta a los chicos y luego que debe o no hacerse en esa situación. Los alumnos responden a destiempo, unos levantan la mano, algunos la levantan y esperan su turno otros hablan mientras lo hacen, etc. El tipo de dibujo de las filminas es más bien figurativo, al tipo de libro de cuentos, pero los colores son muy apagados, se asemeja a un dibujo pintado con acuarelas. Para ampliar una situación, en esta clase la inspectora utiliza también una filmina de tipo esquemática de un cruce de dos avenidas, las mismas poseen distintos carriles, flechas de sentido y sendas peatonales. Aquí se enseña como se debe cruzar y como vienen los autos, quién tiene prioridad, hacia donde mirar, se dan ejemplos, etc.

- Cuando se habla del peatón, se hace referencia a como cruzar cuando hay semáforo. En el aula hay un semáforo real en una esquina al lado del pizarrón, la inspectora prende las luces acorde pregunta que significa cada una y luego amplía lo que responden los chicos.

Se continúa con algunas filminas, preguntas y ejemplos. La inspectora de tránsito les pregunta si quieren ver una "peli" y todos contestan a la vez que sí. Da una pequeña introducción a la película diciendo que en la misma van a encontrar distintas señales de varios colores. Aquí relaciona los colores con el significado que tienen en las señales, "las señales rojas quieren decir lo que no tenemos que hacer" "los carteles amarillos me dicen ojo precaución". A seguir muestra una serie de señales realizadas en cartón como por ejemplo, contramano, mano única, animales sueltos, prohibido estacionar, aeropuerto, rotonda, estacionamiento, curva, etc.

-La última parte está conformada por la película en video de dibujos animados, llamada "Las señales, tus amigas". El video es de origen español y tiene una duración de 10 minutos aproximadamente. Comienza con algunas señales bailando y cantando acerca de cómo prevenir accidentes (el cordón de la vereda toma forma de serpiente, la señal de contramano es una mujer seductora, el cartel de pare, el semáforo, etc.). A esto se le suman al comienzo de la historia dos niños que se van encontrando con las señales que van diciéndoles lo que está mal y como lo deben hacer correctamente.

Una vez finalizada la clase en el aula, los chicos en orden y acompañados por los docentes, madres e inspectoras se dirigen a la pista de karting que poseen al aire libre. En este momento, se une otro inspector, en este caso de sexo masculino, aparentemente más a cargo del control de la pista.

Los chicos son divididos en grupos de a 10 por las maestras y ocupan los karting por turnos. Los mismos se encuentran distribuidos en una pista de unos 12m x 6m aproximadamente que simula manzanas, calles, sendas peatonales. Posee semáforos y algunas señales viales.

Aquí los niños son guiados por los inspectores, que utilizan el silbato para marcar el comienzo y el fin del tiempo disponible para cada turno.

- Motivación / Atención / Participación

Al comenzar la clase todos los chicos están atentos permanecen callados y en sus lugares. Desde el comienzo el grupo se muestra extrovertido, participativo y dinámico. A partir de la primera pregunta que formula la policía municipal todos quieren contestar. Todos hablan a la vez, se solapan, levantan la mano, etc. "¿Cómo se llama la calle?... por que nosotros le decimos el apodo... vía pública. Alguien sabe por qué se llama vía pública? A lo que uno de los chicos responde "por qué es de todos".

Generalmente los varones hablan más que las nenas o a

veces es que se los escucha más.

Al principio de las filminas están muy atentos por lo que parece un cuento, los dibujos los mantienen atentos en relación a lo que plantea la policía de tránsito. Hacen preguntas en relación al contexto de las filminas, como cosas que no tienen relevancia pero demuestra que las están "mirando". Se ríen de la expresión del niño de la filmina que está en el colectivo y pierde el equilibrio por no encontrarse en su asiento como debe ser, etc.

Con el correr del tiempo la atención continúa, solo que algunos comienzan a moverse en el lugar, se recuestan en los bancos, juegan con las gorras, etc. En general la atención continúa por que participan casi todos, la inspectora recorre entre las filas a medida que habla y puede escuchar las respuestas de todos. Si bien la mayoría participa hay 2 ó 3 que quieren contestar siempre y sobresalir, a veces pidiendo la palabra para decir algo que "después no se acuerdan que era".

Por momentos el docente se ve interrumpido de la explicación ya que a medida que todos opinan surgen experiencias de cada uno y el tema se termina extendiendo.

Por ejemplo al momento de hablar de la bicicleta y de lo peligroso que puede ser ya que se tiene el cuerpo expuesto uno de los chicos acota "como las motos" otro agrega "mi mamá vio un accidente..." otro cuenta, "una vez estaba en la veterinaria... cuando salí pasaba un colectivo y una moto, y chocó el colectivo con la moto" la inspectora pregunta "... y el de la moto tenía casco?" "uno si y el otro no". La inspectora se refiere al problema de que no queremos usar casco cuando vamos en moto... la interrumpen con acotaciones como "o en cuadríciclo", otro "lo peor es que te caes de cabeza o de nuca y que te mueras..." al volver sobre el tema hablando sobre que debemos aprender a usar los elementos de seguridad sino corremos riesgos "como el cinturón" agrega un alumno.

La clase se ve tan participativa que a veces se desordena

y se pierde de lo que estaba hablando en un principio la educadora. Pero se nota que los chicos saben y que están motivados a participar demostrando lo que han aprendido, escuchado o presenciado. En casi la totalidad de las situaciones planteadas hay niños, sino casi todos, que saben como actuar. Algunos ejemplos: cuando se habla de que no se debe jugar en la vereda "nos puede pisar un auto..." "yo vi algo peor, un chico estaba jugando en la calle a la pelota", cuando hablan de cómo cruzar correctamente la calle "tenés que esperar que el semáforo se ponga en rojo" "...mirar para un lado y mirar para el otro..." "siempre hay que ir con la mamá de la mano...". A veces ni siquiera la inspectora ha preguntado algo y ellos intervienen igual.

Los comentarios denotan que la mayoría posee auto y es transportado en el mismo, y a veces algunas de las respuestas demuestran lo que han escuchado de sus padres o maestros como advertencia para ellos: "... cuando choca, todas las cosas se van para adelante y por eso tiene el airbag". "Yo en mi camioneta tengo ese en vez de ponerme así ... lo saco así"(haciendo referencia al cinturón de seguridad). "Lo puede llevar puesto un auto" refiriéndose a que lo puede atropellar.

"...siempre la directora del colegio dice, no se pueden lastimar por que si se les rompe la cabeza ¿donde compran una nueva?..." (al momento de hablar del casco), se ríen..."Le ponen una cabeza robótica" dice otro a lo que responden con más risas.

La inspectora hace alusión a la educación en el ómnibus, dejar el asiento a las mamás con sus bebés, sacarse la mochila para atravesar el colectivo por el pasillo, etc.

Se enseña a través de la comparación, es el caso de la utilización de casco y el comentario de que el casco debe ser acorde al tamaño de la cabeza, ya que a los niños generalmente les queda demasiado grande el casco. "es como si yo me fuera a comprar zapatillas y me compro unas que me quedan grandes..." dice la inspectora; "seño, por suerte yo tengo cabeza grande..." acota uno de los chicos, las maestras se ríen.

El semáforo real en el aula les llama la atención y motiva a los chicos a responder las preguntas de la inspectora a medida que ella prende y apaga las luces de cada color, todos hablan a la vez, levantan la mano, etc. los niños reaccionan positivamente ante el significado del color en cada caso. Uno de ellos comienza a hablar por encima hasta que se lo otorga la palabra y lo escuchan "cuando el semáforo nuestro está en rojo el de los autos está en verde. Y cuando el nuestro está verde el de los autos está en rojo."

La inspectora relaciona los colores con el significado poniendo énfasis en el rojo y el amarillo: "El rojo significa peligro. Con el verde cruzamos. Qué pasa con el amarillo..?" Una nena responde "que los autos tengan cuidado por que viene el rojo".

Al momento de identificar las señales de tránsito, la mayoría contesta reconociendo correctamente casi todas. La única que es respondida correctamente solo por unos pocos es la señal de contramano y lo mismo con la señal de ceda el paso. Logran hacer diferencias entre las señales por su forma y color, es el ejemplo cuando se muestra la señal de "estacionamiento permitido" en relación con la de "prohibido estacionar". "...¿vieron la diferencia con la otra?" los chicos contestan cada uno por su lado, la inspectora afirma una es roja y la otra azul, a esto se añade por parte de los alumnos "...sí, y aparte una es redonda y la otra cuadrada" una nena agrega "una está tachada y la otra no".

Cuando se muestra la señal de escuela, los niños la reconocen como que en el colegio de ellos también hay una. En cambio con la señal de animales sueltos vuelve la confusión ya que reconocen que hay un animal pero no saben bien que significa, uno dice "veterinaria" y se ríen, "hay vacas", etc.

Con la invitación de ver una película los chicos contestan animados. Prestan atención casi durante toda la duración del film. Se ríen de algunas escenas cómicas, como que el niño se enamora de la señal que aparenta ser una mujer muy seducto-

ra. Si bien por momentos se dan vuelta, se mueven y distraen la mirada, en general están ordenados y callados.

Con la finalización de la clase, todos en orden y acompañados pasan a la pista ubicada en el patio. La clase se ubica a un costado y comienzan a utilizar los karting en grupos de a diez. Los que se quedan esperando responden ordenadamente a las maestras.

Los que utilizan los vehículos, se muestran divertidos, tratan de seguir las instrucciones de los 3 zorros grises ya que se ha sumado un hombre, el encargado de la pista en general. Se realizan los cambios de grupos, los que ya manejaron esperan a un costado, comienzan a dispersarse. Al comienzo no prestan demasiada atención pero al momento de recibir un llamado de atención por parte del zorro gris, los chicos respetan lo indicado. Esperan la luz del semáforo, respetan las manos y los carriles, etc.

- Interacción de los niños con las inspectoras

La relación se vuelve muy confiable, los chicos se animan a opinar y a contestar. En algunas ocasiones como con el cinto de seguridad se pide la colaboración de alguno de los chicos. Hay varios que son los más extrovertidos y contestan haciendo que los demás se ríen. La inspectora hace pasar a uno de ellos que mostraba desde su lugar como responde (en cámara lenta) el cuerpo ante un choque con el cinto de seguridad, le pregunta su nombre a medida que lo lleva al frente cariñosamente "Guido nos va a contar como es lo del cinturón de seguridad" a lo que el niño hace una dramatización con el cuerpo y el rostro a lo que todos responden entre risas ya que él lo hace con ese cometido.

La educadora da lugar a que todos puedan responder, es muy cordial y maternal. El tono de voz es claro, alto y pausado. Luego de haber explicado algo, vuelve a resumirlo brevemente para corroborar que hayan entendido.

La educadora utiliza términos que son comunes a los niños como por ejemplo, "¿dónde jugamos? En la plaza, los varones en la canchita...", etc.

- Madres y maestras

Las maestras sólo un par de veces se paran y se acercan a los distintos bancos de los chicos que hablan entre ellos para que presten atención y se mantengan quietos. Las madres permanecen al margen y se sonríen de los comentarios de los chicos.

- Duración

La clase se ve prolongada debido a la constante participación de los chicos. La duración aproximada es de 50 minutos además del tiempo dedicado a la pista de alrededor de 15/20 minutos.

Observación N° 3

Lugar: Centro de Capacitación de Transporte y Tránsito. B° San Vicente.

Fecha: 21/11/07

Hora: 15:00

Escuela: San José de Calasanz

Grupo a observar: 1° grado del primario

- EL lugar

La Escuela de Tránsito posee una infraestructura moderna, se aprecia como nueva y se encuentra en proceso de ampliación. Posee dos pisos, encontramos una parte de administración y diversas aulas, sala de proyecciones, etc.

El aula en la que se realiza la observación posee lugar para 40 alumnos distribuidos en mesas de a dos, un pizarrón amplio, televisor, video, proyector de filmas y pantalla.

El lugar tiene muy buen aspecto, pintado y con mobiliario en buen estado.

El aula se encuentra oscurecida a través de telas negras.

- Los participantes

Se observan 42 niños correspondientes a 1° grado escolar, 2 maestras, 1 maestro y 4 madres. Para esta ocasión hay dos inspectores de tránsito encargados de llevar la clase adelante, un hombre y una mujer.

Los niños pertenecen a una escuela de nivel socioeconómico medio/medio bajo. Maestros y madres se ubican atrás de pie. Ambos inspectores se encuentran al frente, se alternan los contenidos, luego la inspectora es la encargada de cambiar las filmas e ir preguntándole a su compañero de que se trata esa situación "... ¿y qué pasa Daniel con los brazos y la cabeza por

la ventana cuando vamos en el colectivo?" De vez en cuando cambian los roles.

- Desarrollo de la clase / Métodos para la transmisión de la información

La clase se estructura en dos partes, una en el aula en la que las inspectoras desarrollan los contenidos teóricos y otra al aire libre, en una pista de karting. Los contenidos desarrollados en el aula son básicamente: el niño como peatón y el niño como pasajero y como transportado.

Podemos dividir la clase en el aula a su vez en tres bloques según las diferentes metodologías usadas.

-La clase comienza con la presentación de los inspectores a los chicos, el por qué y qué vinieron a aprender. Se comienza con la pregunta ¿qué es la educación vial?, a partir de ese momento la clase se desarrolla a través de preguntas de los inspectores y respuestas múltiples de los chicos.

Se apagan las luces y se realiza la puesta de filmas y la docente comienza con la explicación de los contenidos a través de un relato que va haciendo, personificado por "una niña: Manuela y su perro: Pinky,", luego se introducen más personajes. Las filmas se van cambiando según el tema: "cruzar la calle, subir al auto, en el ómnibus", etc. Los inspectores continúan haciendo preguntas en base a cada situación, qué se debe o que no se debe hacer.

Las filmas contienen imágenes de las distintas situaciones con un epígrafe que no llega a leerse, pero el docente se encarga de describir la situación como la ideal, utilizando el nombre del personaje principal que es el niño y haciendo comparaciones con la vida real y las experiencias de los chicos. Cada filmina comienza con el planteo de la situación y se le dirige la pregunta a los chicos de que debe hacerse en esa situación. Mientras se realiza la explicación de la situación uno de los inspectores indica las partes sobre la proyección con un

puntero láser, por ejemplo, qué son las sendas peatonales y por donde cruzar cuando no hay. Los alumnos responden todos juntos, unos levantan la mano y se paran, algunos la levantan y esperan su turno otros hablan mientras lo hacen, etc.

Se introduce en esta clase entre las filminas con dibujos, filminas con fotografías de situaciones en las que el/los peatones y el/los transportados actúan de manera correcta o incorrecta. En las situaciones en que la acción es incorrecta hay una marca en forma de cruz dentro de un círculo, inmediatamente los niños reconocen esta actividad como que "está mal"; a continuación se muestra la que contiene la acción correcta. El contenido de las fotografías y su explicación, dan más veracidad a la situación, a la vez que el inspector utiliza frases concisas y explícitas. En el caso de una fotografía con una persona descendiendo por la puerta trasera del auto, pero por la izquierda, es decir del lado de la calle, se muestra que un auto está por pasar por el lado mientras la puerta todavía está abierta y la persona atrás. El inspector explica que se debe descender por el lado derecho del auto, ya que como se muestra el auto "puede venir y aplastarle la pierna..." "...esto puede ser un accidente."

Utiliza el impacto en lo que describe, y pone énfasis con el tono de voz, pone más gravedad en las explicaciones de lo que está mal: como cuando una mamá lleva el bebé en brazos en el asiento de adelante, lo que puede ocurrir en caso de choque: "...el bebé sale por el vidrio de adelante..." explica el uso de la sillita de los bebés y la importancia "...salva vidas".

El inspector incluye temas cotidianos como por ejemplo "...el ómnibus en el que vinieron..." y conceptos más relacionados a la "buena educación" como cuando suben al colectivo y tienen que ir parados, cuando hay que pasar entre la gente deben sacarse la mochila para no empujar a los mayores, qué es lo que a los mayores les molesta y ellos no se dan cuenta "...la mochila se lleva adelante...cuando bajo no atropello...eso se llama educación..."

-Luego la inspectora da una introducción a cuando vamos

en el auto con nuestros padres acerca de que tipos de señales podemos encontrar. Con señales de tránsito del tamaño un poco mayor que la mano realizadas en cartón, el docente va preguntando a la clase que indicará tal o cual señal. Las señales mostradas son las más comúnmente vistas, pero se muestra de las correspondientes a los tres grupos prohibitivas, informativas y preventivas (rojas, azules/verdes y amarillas correspondientemente). También hay un semáforo real en una esquina al lado del pizarrón, la inspectora lo utiliza cuando habla del peatón. Prende las luces acorde pregunta que significa cada una y luego amplía lo que responden los chicos. Relaciona los colores del semáforo con las de las señales, "rojo es igual a peligro".

-La última parte está conformada por una película en video de dibujos animados, llamada "Las señales, tus amigas". El video es de origen español y tiene una duración de 10 minutos aproximadamente.

Los educadores dan una introducción de lo que verán y las equivalencias de las palabras que van a escuchar y como se dice en nuestro país, "acera" = vereda, "stop"= pare, etc.

Aquí las imágenes son a todo color, los distintos elementos como el cordón de la vereda y las señales se encuentran personificados. Básicamente es una narración cantada con estilo de rap, muestra situaciones semejantes a las vistas en la clase y utiliza la repetición de algunos contenidos a través de un "estribillo" al comienzo y al final de la película.

Una vez finalizada la clase en el aula, los chicos en orden y acompañados por los docentes, madres e inspectores se dirigen a la pista de karting que poseen al aire libre. En este momento, se suman dos jóvenes inspectoras a los dos que ya estaban para cooperar.

Los chicos son divididos en grupos de a 10 por las maestras y ocupan los karting por turnos. Los mismos se encuentran distribuidos en una pista de unos 12m x 6m aproximadamente que simula manzanas, calles, sendas peatonales. Posee semá-

foros y algunas señales viales.

Aquí los niños son guiados por los inspectores, que utilizan el silbato para marcar el comienzo y el fin del tiempo disponible para cada turno.

Antes de comenzar los inspectores reúnen el grupo que va a comenzar y les brindan algunas pautas. Luego los chicos suben a los respectivos karting y pedalean a lo largo de la pista, los inspectores los empujan cuando les cuesta o se salen de la "calle". En general los niños prestan atención a las indicaciones, sólo a veces a los semáforos a no ser que esta acción esté marcada por el zorro, ya la vez siguiente lo respetan.

- Motivación / Atención / Participación

Los chicos demuestran atención desde el comienzo de la clase, quieren participar constantemente, a veces hablan sin que se les haya preguntado "los autos también se llaman medios de transporte" acota uno de los chicos desde el fondo del aula varias veces hasta que lo dejan hablar sólo a él. Este tipo de comentarios demuestra la introducción a los contenidos por parte de los maestros en el colegio antes de asistir a la escuela de vialidad. Los docentes se sonríen ante las acotaciones que demuestran "que ellos saben". Permanecen en sus lugares ordenados y callados hasta que pueden contestar o dar su opinión, momento en el que contestan casi todos a la vez, "¿Que hacen antes de cruzar?" los chicos contestan todos a la vez "miraaaaar". Se realizan comparaciones como por ejemplo es el caso de la senda peatonal, uno de los inspectores pregunta que animal tiene rayas para hacer referencia al paso de cebra a lo que mientras todos hablan uno responde "el perro", todos se ríen y el inspector continúa la broma acerca de que nunca vio un perro rayado. Después varios afirman "la cebra".

Las imágenes de las filmas acompañados por la activa explicación y el tono de voz los mantiene atentos. El hecho de que los dos inspectores hablen uno desde cada sector del frente

y con un tono activo durante toda la clase, hace que los chicos los miren la mayoría del tiempo.

Los distintos elementos utilizados para dar la clase llaman la atención de los chicos. La inclusión de un semáforo real en el aula llama los motiva a estar atentos y responder las preguntas de la inspectora a medida que ella prende y apaga las luces de cada color. Aquí todos responden y correctamente. Cuando luego de apagar el semáforo la habitación queda a oscuras y se enciende nuevamente el proyector de filmas hay exclamaciones de asombro ante el mismo..."guuuu..."

Con el correr del tiempo comienzan a distraerse, moverse en el lugar y responder de a menos. Luego de los 30 minutos las maestras deben acercarse a los distintos grupos para que guarden silencio y se queden quietos o presten atención. Algunas madres también lo hacen con los chicos que tienen más cerca.

El reconocimiento de las señales fue casi del total teniendo en cuenta que sólo se muestran algunas. A diferencia de otras clases se cambiaron algunas. En el caso de la señal no entre contramano, que es totalmente arbitraria, la inspectora empieza contando que a esa señal "nosotros le decimos muda" explica la forma y el significado ya que los niños no logran identificarla de primer momento.

Se muestran curiosos al inicio del video, luego se dispersan y se distraen entre ellos, no siguen la totalidad de la narración.

Al momento de pasar a la pista es cuando los chicos más animados están, mientras hacen una fila y avanzan hasta el patio muestran que están emocionados. El grupo se ubica a un costado y comienzan a utilizar los karting en grupos de a diez.

Se muestran divertidos, los que están esperando el turno cantan los nombres de los que están en los karting a modo de alentar, esperan su turno con expectativa. Los conductores circulan correctamente, los inspectores dan indicaciones que son cumplidas. En general son ordenados y obedecen las directivas de las maestras mientras esperan y a los zorros grises en la pista.

- Interacción de los niños con los inspectores

Las educadoras utilizan un tono alto, claro y pausado para hablarles a los chicos. Luego de cada pregunta hacen una pausa para que todos contesten a la vez, los felicitan cuando responden bien y sino los corrigen dando un ejemplo. Tienen un modo muy cordial y hasta a veces maternal. La inspectora hace pasar a una de las nenas al frente, la sostiene cariñosamente por detrás rodeando con el brazo los hombros y el cuello, pregunta como es en relación a un adulto, explica como los autos no pueden verla por su estatura si ella cruza entre los autos y no por la senda peatonal que es por donde debe. La nena está contenta de poder ayudar al frente.

El inspector hombre, en ocasiones utiliza un tono de voz que marca más el peligro de las situaciones y la gravedad de las mismas.

Para explicar la relación de tamaño de un niño y un adulto en el uso del cinturón y el por qué de que debe ir atrás le piden a alguno de los chicos pasar al frente.

Los chicos no se ven intimidados por la presencia de un "inspector de tránsito" e interactúan fácilmente cuando lo hacen.

- Madres y maestras

Desde que bajan del ómnibus hasta que se van, madres y maestras están al cuidado de los chicos, controlan que se muevan en orden, que permanezcan sentados hasta el momento que los inspectores toman la clase. A partir de ahí son los inspectores los que ponen autoridad pidiendo silencio, atención, etc. Las madres y las maestras son las que controlan el comportamiento de los niños mientras los inspectores ya están hablando. El inspector impone su tono de voz y pide atención. Al momento de pasar a la pista los ordenan en fila y los llevan al patio, mientras esperan los respectivos turnos mantienen a los niños en un mismo lugar y en orden.

En determinado momento de la charla, el inspector hace referencia a que los padres cometen imprudencias también cuando van a buscar a sus hijos al colegio, y desvía el discurso a los padres que se encuentran en el lugar, llamando a que tomen conciencia.

- Duración

La clase duró alrededor de 35/40 minutos. La experiencia en la pista duró alrededor de 20 / 25 minutos.

Entrevista Nº 1

Nombre de la maestra: Ángela

Nivel: Apoyo en las escuelas del proyecto 108, Maestra jardinera

Escuela: Niñas de Ayohuma.

1. ¿Qué asignatura dicta usted en el establecimiento?

Dicto todos los contenidos para el jardín de 5 años.

2. ¿En qué momento de las clases los niños se ven más motivados? ¿Es en base a alguna metodología particular?

Se entusiasman con todo tipo de texto escrito. Les gusta mucho el momento en el que se leen cuentos, les entusiasma todo tipo de imágenes que se le muestren de los mismos. También les gusta dibujar, a veces luego de algún cuento ellos deben dibujar algo sobre lo que escucharon. Generalmente usan distintos materiales, temperas, lápices, plastilina.

3. ¿Qué métodos utiliza para mantener la atención de los alumnos cuando los contenidos son un poco extensos o un poco difíciles para la comprensión?

En jardín los contenidos nunca son extensos, siempre para planificar una clase se tienen en cuenta las necesidades de los alumnos en cuanto a la comunicación oral y escrita que tienen en este momento. Se cansan además a esta edad si realizan una actividad durante mucho tiempo, se trata de variar.

4. ¿Cuál es generalmente el tiempo promedio de atención en los alumnos a esta edad?

Cuando están interesados en el tema la atención es variada. Depende, en general alrededor de 20 minutos.

5. ¿Qué tipos de juegos disfrutan jugar en el recreo?

Les gustan los rincones en los cuales se juega a ser..(papá, mamá, etc.) Los juegos de imitación, las rondas con canciones, los juegos de patio: hamacas, calesita, etc.

6. ¿De qué manera se agrupan a esta edad? ¿Por amistad o por sexo?

Se agrupan por interés. Niños y niñas. No interesa el sexo.

7. ¿Qué tipos de juegos se utilizan en el aula para las clases?

Usamos juegos de imitación, las rondas, las dramatizaciones, juegan con muñecas. Los oficios les divierten ya que hacen cosas de grandes; los rompecabezas, también hay muchos juegos de encastre para que desarrollen el tipo de actividades como la coordinación, etc.

8. ¿Cómo se percibe el reconocimiento a esta edad de las formas, los colores y las letras o textos?

Reconocen figura de texto escrito. ¿A dónde dice...? ¿Dónde está dibujado...? Reconocen símbolos y los diferencian de los textos en un alto porcentaje. Reconocen de a poco los colores y algunas formas básicas.

9. ¿Se han incorporado contenidos de educación vial? Si es así, ¿de qué manera? ¿Cómo responden los chicos?

Sí se trabajó con la educación vial, teniendo en cuenta los medios de transporte de los niños, el peatón, la conducta de ellos como persona transportada y también se trabajó con los ciclistas y los motociclistas.

Entrevista N° 2

Nombre de la maestra: Paola

Nivel: Jardín de 5 años

Escuela: Escuela Municipal Raúl Victorino Martínez

1. ¿Qué asignatura dicta usted en el establecimiento?

Los contenidos se dan en áreas integradas, no se dividen por materias.

2. ¿En que momento de las clases los niños se ven más motivados? ¿Es en base a alguna metodología particular?

Las narraciones, toda experiencia en conjunto, generalmente los trabajos en hoja explorando técnicas gráfico/plásticas.

3. ¿Qué métodos utiliza para mantener la atención de los alumnos cuando los contenidos son un poco extensos o un poco difíciles para la comprensión?

Oralidad, mucha oralidad. Algún estímulo sensorial como la música, sonidos; también los juegos, etc.

4. ¿Cuál es generalmente el tiempo promedio de atención en los alumnos a esta edad?

Todo depende de la altura del año por la madurez que adquieren por ejemplo, luego de las vacaciones de julio. El período atencional es de aproximadamente quince minutos a veinte, pero nunca es del 100%.

5. ¿Qué tipos de juegos disfrutan jugar en el recreo?

Correr, juegos de patio como hamacas, trepador, tobogán.

6. ¿De qué manera se agrupan a esta edad? ¿Por amistad o por sexo?

Se agrupan por sexo, a veces si son vecinos o amiguitos de an-

tes pueden mezclarse.

7. ¿Qué tipos de juegos se utilizan en el aula para las clases?

Los juegos de dramatización, encastre, plantado, rompecabezas, criko, juegos de memoria.

8. ¿Cómo se percibe el reconocimiento a esta edad de las formas, los colores y las letras o textos?

Reconocen lo que es texto de lo que es imagen, algunos colores y formas como el círculo y el cuadrado, el triángulo como ser les cuesta nombrarlo.

9. ¿Se han incorporado contenidos de educación vial? Si es así, ¿de qué manera? ¿Cómo responden los chicos?

Con actividades como juegos con el semáforo, en los que dramatizan circular caminando o en autos imaginarios y se les muestran los diferentes colores del semáforo. Con el verde corren, con el amarillo por ejemplo van más despacio y con el rojo se detienen. El que no cumple debe pagar una "multa" con monedas de papel que se reparten anteriormente.

Entrevista N° 3

Nombre de la maestra: Carmen G.

Nivel: 1º grado del primario

Escuela: Niñas de Ayohuma

1. ¿Qué asignatura dicta usted en el establecimiento?

Dicto todas las asignaturas en el grado desde hace 1 año.

2. ¿En qué momento de las clases los niños se ven más motivados? ¿Es en base a alguna metodología particular?

Les gusta mucho matemática ya que casi siempre comenzamos la actividad con juegos. Eso les encanta, se divierten mucho y todos participan.

3. ¿Qué métodos utiliza para mantener la atención de los alumnos cuando los contenidos son un poco extensos o un poco difíciles para la comprensión?

En 1º grado no hay clases teóricas ya que siempre se parte de los conocimientos previos de los alumnos, entonces es a través de juegos y actividades concretas que se llega al aprendizaje.

4. ¿Cuál es generalmente el tiempo promedio de atención en los alumnos a esta edad?

Los alumnos tienen su período de atención de 30 minutos. A veces es diferente de acuerdo al tema, si les interesa o no. También tiene que ver con el momento del día, al principio están más atentos, luego se van cansando con el correr de las horas.

5. ¿Qué tipos de juegos disfrutan jugar en el recreo?

A los varones generalmente les gusta jugar al fútbol, a las atrapaditas, también con autitos u otros juguetes.

Las niñas también, atrapaditas, muñecas u otros juguetes.

6. ¿De qué manera se agrupan a esta edad? ¿Por amistad o por sexo?

A esta edad se agrupan por amistades, se mezclan pero la mayoría de los grupos de amistad son mujeres por un lado y varones por otro.

7. ¿Qué tipos de juegos se utilizan en el aula para las clases?

Utilizo los juegos de emboque, a veces las cartas, las niñas se divierten mucho con el tuti-fruti, les gustan todo tipo de adivinanzas y acertijos, etc.

8. ¿Cómo se percibe el reconocimiento a esta edad de las formas, los colores y las letras o textos?

El 90% de los alumnos ya traen incorporados estos conceptos desde el jardín de 4 y 5 años. Pero los primeros meses siempre se refuerzan con más actividades. En este grado ya comienzan a reconocer mucho mejor las letras, se usan las mayúsculas en imprenta al principio, por que los trazos son más fáciles para copiar. Luego se usan las minúsculas imprenta y finalmente la cursiva. A lo largo del año van adquiriendo facilidad para leer las palabras.

9. ¿Se han incorporado contenidos de educación vial? Si es así, ¿de qué manera? ¿Cómo responden los chicos?

Este año se trabajó a partir de accidentes que ocurrieron a personal docente de la escuela y que los chicos vivieron muy de cerca. Se trabajó muy bien ya que ellos saben como imaginarse en la calle como peatones, participaron de manera interesada.

Entrevista N° 4

Nombre de la maestra: Marcela

Nivel: 1º grado del primario

Escuela: Escuela Municipal Raúl Victorino Martínez

1. ¿Qué asignatura dicta usted en el establecimiento?

Dicto el área de lengua escrita y oral desde hace tres años.

2. ¿En qué momento de las clases los niños se ven más motivados? ¿Es en base a alguna metodología particular?

Cada momento tiene su encanto, generalmente cuando ellos pueden participar y también en el cierre.

3. ¿Qué métodos utiliza para mantener la atención de los alumnos cuando los contenidos son un poco extensos o un poco difíciles para la comprensión?

Hay que intentar que se diviertan para que atiendan, usamos juegos, cuentos, adivinanzas.

4. ¿Cuál es generalmente el tiempo promedio de atención en los alumnos a esta edad?

A esta edad alrededor de veinte ó treinta minutos generalmente, los alumnos suelen distraerse fácilmente, a veces depende de los contenidos que se toquen.

5. ¿Qué tipos de juegos disfrutan jugar en el recreo?

Los juegos como figuritas, cartas, saltar la soga, correr, etc.

6. ¿De qué manera se agrupan a esta edad? ¿Por amistad o por sexo?

Se agrupan según el sexo, varones y nenas por separado.

7. ¿Qué tipos de juegos se utilizan en el aula para las clases?

Todo tipo de juegos didácticos, rompecabezas, juegos de memoria, acertijos, etc.

8. ¿Cómo se percibe el reconocimiento a esta edad de las formas, los colores y las letras o textos?

Saben diferenciar la mayoría de los colores y formas básicas. Distinguen algunas letras, pero van adquiriendo mayor habilidad con el paso del año escolar.

9. ¿Se han incorporado contenidos de educación vial? Si es así, ¿de qué manera? ¿Cómo responden los chicos?

Sí, se han incorporado de manera oral para que los chicos vayan tomando conciencia. Se plantean posibles situaciones problemáticas y como reaccionarían ante ellas. Participan en su totalidad.