



TRABAJO FINAL DE GRADO

Proyecto de Diseño - Licenciatura en Diseño Gráfico

JUEGO DE MESA DIDÁCTICO PARA LA ENSEÑANZA DE INGLÉS EN NIÑOS

Didactic board game for teaching english to children

Tema estratégico: Diseño adaptado al usuario

Número y Módulo de SAM: Módulo 4

Documento Final

Docente: Palamar, Rosa Esther

Alumna: Juárez, María Emilia

Legajo: DGR01404
Córdoba, Argentina – 15/11/2020

ÍNDICE

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE | Pág. 6

ABSTRACT AND KEYWORDS | Pág. 7

PLANTEO DEL PROBLEMA | Pág. 8

OBJETIVO GENERAL Y OBJETIVOS ESPECÍFICOS | Pág. 11

JUSTIFICACIÓN | Pág. 12

MARCO TEÓRICO | Pág. 13

Ilustración | **Pág. 13**

Tipografía | **Pág. 13**

Color CMYK | **Pág. 14**

Sistema de impresión Offset | **Pág. 15**

Tipologías de juegos | **Pág. 15**

Tablero | **Pág. 16**

Tokens o fichas | **Pág. 17**

Cartas | **Pág. 17**

Reglamento | **Pág. 18**

METODOLOGÍA | Pág. 19

CASOS DE ESTUDIO | Pág. 21

Comparación de los casos de estudio | **Pág. 21**

Síntesis de los casos de estudio | **Pág. 23**

ESTRATEGIA COMUNICATIVA | Pág. 25

ESTRATEGIA DE DISEÑO | Pág. 26

Estrategia de mercado | **Pág. 26**

Estrategia de recursos técnicos | **Pág. 26**

Estrategia de recursos gráficos | **Pág. 27**

CONCEPTO GRÁFICO | Pág. 28

PROGRAMA DE DISEÑO | Pág. 29

DETERMINANTES | Pág. 29

Ilustración | **Pág. 29**

Tipografía | **Pág. 29**

Color CMYK | **Pág. 29**

El sistema de impresión Offset | **Pág. 30**

Tablero | **Pág. 30**

Tokens o fichas | **Pág. 30**

Reglamento | **Pág. 30**

Cartas | **Pág. 31**

CRITERIOS | Pág. 31

Ilustración | **Pág. 31**

Tipografía | **Pág. 31**

Color CMYK | **Pág. 32**

El sistema de impresión Offset | **Pág. 32**

Tablero | **Pág. 32**

Tokens o fichas | **Pág. 33**

Reglamento | **Pág. 33**

Cartas | **Pág. 33**

CRONOGRAMA | Pág. 34**PRIMERAS PROPUESTAS GRÁFICAS | Pág. 35****PROPUESTA FINAL DE DISEÑO: DEFINICIÓN TÉCNICA | Pág. 40**

Ilustraciones | **Pág. 40**

Tipografías | **Pág. 43**

Color | **Pág. 45**

Identidad Visual | **Pág. 46**

Tablero | **Pág. 46**

Tokens o fichas | **Pág. 47**

Cartas | *Pág. 48*

Reglamento | *Pág. 49*

Caja | *Pág. 50*

PROTOTIPO | *Pág. 51*

ANÁLISIS DE COSTOS | *Pág. 58*

CONCLUSIONES | *Pág. 60*

REFERENCIAS | *Pág. 62*

INDICE DE FIGURAS

- Figura 1.** Metodología de Bonsiepe. **Pág. 20**
- Figura 2.** Metodología de Vidales Giovannetti. **Pág. 20**
- Figura 3.** Planteo de Metodología propia. **Pág. 21**
- Figura 4.** Caso de estudio: Scrabble Kids. **Pág. 22**
- Figura 5.** Caso de estudio: Shopping List. **Pág. 23**
- Figura 6.** Caso de estudio: Concept Kids. **Pág. 23**
- Figura 7.** Modelo de Comunicación de Roman Jakobson. **Pág. 26**
- Figura 8.** Cronograma de trabajo. **Pág. 35**
- Figura 9.** Propuesta analógica de categoría. **Pág. 36**
- Figura 10.** Propuesta de categoría digital a color. **Pág. 36**
- Figura 11.** Propuesta analógica de categoría. **Pág. 37**
- Figura 12.** Propuesta de categoría digital a color. **Pág. 37**
- Figura 13.** Propuesta analógica de componentes. **Pág. 38**
- Figura 14.** Propuesta digital de tablero, a color. **Pág. 38**
- Figura 15.** Propuesta digital de cartas u tokens. **Pág. 39**
- Figura 16.** Primera paleta cromática. **Pág. 40**
- Figura 17.** Bocetos analógicos de categorías. **Pág. 42**
- Figura 18.** Bocetos analógicos de categorías. **Pág. 42**
- Figura 19.** Bocetos analógicos de categorías. **Pág. 42**
- Figura 20.** Bocetos digitales de categorías. **Pág. 43**
- Figura 21.** Bocetos digitales de categorías. **Pág. 43**
- Figura 22.** Bocetos digitales de categorías. **Pág. 44**
- Figura 23.** Tipografías utilizadas. **Pág. 45**
- Figura 24.** Uso y jerarquización de tipografías. **Pág. 45**
- Figura 25.** Paleta cromática definida. **Pág. 46**
- Figura 26.** Identidad Visual del proyecto. **Pág. 47**

- Figura 27.** Medidas de losetas y tablero. **Pág. 48**
- Figura 28.** Medidas de “monedas de recompensa”. **Pág. 48**
- Figura 29.** Medidas de cartas. **Pág. 49**
- Figura 30.** Medidas de reglamento. **Pág. 50**
- Figura 31.** Planimetría y medidas de caja y tapa. **Pág. 51**
- Figura 32.** Diseño de caja y tapa. **Pág. 52**
- Figura 33.** Presentación de caja y tapa. **Pág. 53**
- Figura 34.** Frente de reglamento. **Pág. 53**
- Figura 35.** Frente y dorso de reglamento. **Pág. 54**
- Figura 36.** Interior del reglamento. **Pág. 54**
- Figura 37.** Disposición del tablero. **Pág. 55**
- Figura 38.** Cartas de categoría “animales”. **Pág. 55**
- Figura 39.** Cartas de categoría “frutas y verduras”. **Pág. 56**
- Figura 40.** Cartas de categoría “juguetes”. **Pág. 56**
- Figura 41.** Cartas de categoría “útiles escolares”. **Pág. 57**
- Figura 42.** Cartas de categoría “vestimenta”. **Pág. 57**
- Figura 43.** “Cartas de ayuda”. **Pág. 58**
- Figura 44.** Presentación de “cartas de ayuda”. **Pág. 58**
- Figura 45.** Presupuesto del valor por hora. **Pág. 59**
- Figura 46.** Presupuesto del valor por hora. **Pág. 60**

RESUMEN

Partiendo de lo investigado, se recomienda comenzar el proceso de aprendizaje del idioma inglés durante la infancia, ya que los niños asimilan la información con mayor facilidad y rapidez. Pero se ha revelado que el contenido enseñado suele ser creado por personas angloparlantes inexpertas en pedagogía, generando material altamente estructurado, por lo cual estas herramientas no suelen atraer la atención de los alumnos latinoamericanos. Por este motivo, se desarrolló un juego de mesa didáctico que facilite el proceso de enseñanza – aprendizaje del idioma inglés en niños de 6 a 8 años. Para lograrlo, se aplicó una metodología de trabajo propia, basada en las metodologías propuestas por María Dolores Vidales Giovannetti y Gui Bonsiepe. Es interesante agregar que la propuesta gráfica presentada en este proyecto cuenta con beneficios inherentes a su implementación, puede generar un antecedente gráfico en el ámbito del diseño y es una iniciativa factible y que puede aplicarse tanto en entornos educativos públicos o privados, como también en la comodidad del hogar.

PALABRAS CLAVE: diseño gráfico, juego de mesa, producto editorial, educación infantil.

ABSTRACT

Based on the research, it is recommended to begin the process of learning the English language during childhood, as children assimilate information more easily and quickly. But it has been revealed that the content taught is usually created by English speakers inexperienced in pedagogy, generating highly structured material, so these tools do not usually attract the attention of Latin American students. For this reason, a didactic board game was developed to facilitate the teaching process - learning the English language in children from 6 to 8 years. To achieve this, an own methodology was applied, based on the methodologies proposed by María Dolores Vidales Giovannetti and Gui Bonsiepe. It is interesting to add that the graphic proposal presented in this project has inherent benefits to its implementation, it can generate a graphic background in the field of design and it is a feasible initiative that can be used both in public or private educational environments, as well as in the comfort of home.

KEYWORDS: graphic design, board game, editorial product, child education.

PLANTEO DEL PROBLEMA

Es indiscutible que la globalización ha provocado que el aprendizaje de una segunda lengua sea vital para acceder a mejores oportunidades laborales y estudiantiles, en cualquier parte del mundo. Cronquist y Fiszbein (2017), han verificado que algunos países de América Latina, entre ellos Brasil, Chile, Argentina, Colombia y Uruguay, desarrollaron diversas políticas públicas y educativas para que la enseñanza del inglés sea una prioridad en la educación preescolar e inicial.

Esto se debe a que “el aprendizaje del idioma inglés en los niños se adquiere de una mejor y más efectiva forma si se lo realiza a una temprana edad, cuando la mente del niño está en toda la capacidad de absorción de conocimientos.” (Medina, Melo y Palacios, 2013, p. 195). Los autores explican que, durante esa etapa, los infantes desarrollan sus competencias comunicativas con mayor integridad: “aprenden a leer, escribir y descifrar códigos, que en este caso son las letras.” Es decir, su cerebro ya puede asimilar la información.

Dentro de este marco, al momento de planificar el programa de estudio, Rubio y García Conesa (2013) plantean que se debe optar por herramientas y materiales que logren motivar al niño para aprender el idioma, pero también para que sienta curiosidad por la cultura de los países que lo dominan o establecieron como lengua oficial. Ahora bien, Mercau (2009) expresa que en general, el material del curso es creado por editoriales de países angloparlantes, las cuales suelen contratar a personas que no son expertas en Pedagogía. Por este motivo, el contenido no siempre se adapta a las

necesidades de los alumnos latinoamericanos, y como consecuencia, estos no lo consideran atractivo, ni visual, ni conceptualmente. Por lo tanto, no es una herramienta que le facilite a maestros y profesores la enseñanza del idioma.

Diversos autores coinciden en que los infantes muestran mayor motivación por aprender una lengua extranjera cuando “se utilizan materiales auténticos (...), en lugar de los tradicionales (...) como los libros de texto o de ejercicios. Los materiales auténticos aumentan el nivel de implicación y concentración de los niños, siendo una ventaja que no debemos desaprovechar.” (Rubio y García Conesa, 2013, p. 170).

Hay, sin embargo, diferentes recursos interactivos disponibles en el mercado. Algunos sitios web ofrecen información clasificada por temas, canales de Youtube publican videos animados, y libros electrónicos enseñan con sonidos. Pero también es importante nombrar a los juegos de mesa, como *Shopping List* (Lista de compra. *Orchard Toys*), *Don't say it!* (¡No lo digas! *Paul Lammond*) e *Insey Winsey Spider* (Insey Winsey Araña. *Orchard Toys*), ideales para trabajar la memoria, el vocabulario, la lectoescritura, la cooperación y la imaginación en diversas edades.

“A partir de 1970, con el enfoque pedagógico comunicativo, se comenzó a hablar de la importancia que tiene en el aprendizaje que el alumno se divierta, especialmente en las etapas de infantil y primaria.” (Rubio y García Conesa, 2013, p. 180). En efecto, es clave acentuar algunos de los numerosos beneficios que los autores nombran con respecto al uso de juegos como estrategia de enseñanza - aprendizaje. Algunos de ellos son: mejoras en el trabajo en equipo, en la sociabilidad de los alumnos, y en el desarrollo

de sus capacidades, tanto creativas como comunicativas. Además, optimizan y motivan la participación de los alumnos en clase, trabajan su creatividad y originalidad, y generan un patrón de comportamiento en general.

Rubio y García Conesa (2013) plantean que los juegos pueden significar una mejora en el estudio del idioma inglés, ya que los alumnos no serán totalmente conscientes de que están realizando una actividad educativa. Por consiguiente, se podría sopesar la implementación de este método de enseñanza para que los estudiantes no sólo disfruten su formación, sino también para que logren desarrollar “las habilidades mentales, el arte de pensar, cultivar los valores y así optimizar sus procesos de aprendizaje.” (Rodríguez Rodríguez, 2014, p. 24).

Retomando la problemática expuesta, surgen las siguientes incógnitas:

¿Qué aporte se puede brindar desde el Diseño Gráfico para dinamizar la enseñanza del idioma inglés en niños de 6 a 8 años?

¿Por qué se considera al juego una de las prácticas pedagógicas más eficaces para utilizar como herramienta de enseñanza – aprendizaje?

¿Qué factores gráficos deberían considerarse al diseñar juegos de mesa con objetivos educativos?

¿Qué concepto gráfico y morfológico debería aplicarse en juegos de mesa a través del diseño adaptado al usuario?

OBJETIVO GENERAL

Diseñar un juego de mesa para facilitar el aprendizaje del idioma inglés en niños de 6 a 8 años que asistan a la escuela primaria.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Describir los beneficios inherentes a la implementación de juegos como práctica pedagógica eficaz, para utilizar como herramienta de enseñanza - aprendizaje.

Identificar qué factores gráficos deben ser considerados para diseñar juegos de mesa que cumplan exitosamente fines educativos.

Proponer un concepto gráfico y morfológico para el juego de mesa a través del diseño adaptado al usuario.

JUSTIFICACIÓN

Considerando la problemática expuesta, este proyecto brindará a la disciplina del Diseño Gráfico un antecedente para crear una herramienta didáctica que facilite el proceso de aprendizaje del idioma inglés de niños de 6 a 8 años, al diseñar un juego de mesa ilustrado. De esta manera, se dinamizará el proceso de enseñanza – aprendizaje en la educación primaria.

Esto implica un beneficio para niños y maestros, ya que los infantes adquirirán los conocimientos con mayor facilidad y tendrán la posibilidad de aprender sin ser conscientes de ello, de la misma manera que interiorizan su lengua materna. Además, captará su atención rápidamente, ya que los juegos desdibujan la obligatoriedad y las rutinas de las clases por el clima de esparcimiento que generan, mejorando así, su rendimiento en general.

Por lo tanto, ofrecer una actividad lúdica a los niños durante sus clases de inglés, les permitirá, además, elaborar experiencias con sus compañeros, controlar las emociones que surjan en el momento, ser empáticos, aprenderán a cooperar, a comunicarse con los demás y a interiorizar la importancia de trabajar en equipo.

Los beneficios expresados justifican la factibilidad del proyecto, ya que el mismo promueve la educación en niños a través de un método gráfico eficaz y dinámico, proporcionándole a los educadores una herramienta para dictar las clases de un modo menos estructurado, formando un espacio donde los niños desarrollen sus habilidades emocionales, cognitivas, sociales y éticas.

MARCO TEÓRICO

Ilustración

Para Cortés Padrón (2008) la ilustración es un elemento gráfico que realza el significado de un texto. Generalmente son representaciones de escenas, objetos o personajes que están relacionados directa o indirectamente con el texto al que complementan, pero también pueden ser elementos decorativos, planos, mapas, etc.

Otros autores consideran a la ilustración como “una representación visual de un texto o concepto mediante el uso de elementos formales de diseño, técnicas artísticas, simbolismos, abstracciones y estilos gráficos variados, que favorecen la transmisión de información entre emisor y receptor.” (Menza Vados, Sierra Ballén y Sánchez Rodríguez, 2016, p. 278).

En conclusión, las ilustraciones son herramientas capaces de representar gráficamente un concepto o texto de manera eficaz. La producción de imágenes ilustradas, puede mejorar la comprensión de un mensaje transmitido y agregarle valor estético, esto último, en relación a la técnica escogida y al público al que va dirigido.

Tipografía

Las tipografías “serán el medio para poder entender de manera escrita el mensaje que se está transmitiendo, asimismo para mantener o generar una continuidad con todo el contenido escrito.” (Chalen, 2015, p. 27). Pueden utilizarse en títulos, subtítulos, numeración, etc.

Ramírez Chacón (2016) plantea que la elección de la tipografía no debe ser arbitraria, sino que debe darse considerando su visibilidad, es decir, la forma de un carácter o tipo independiente; y su legibilidad, haciendo referencia a la facilidad y la velocidad con la que puede leerse un texto.

Por lo planteado hasta aquí, se considera crucial definir la función que cumplirá una tipografía dentro de una composición, para poder realizar una selección acertada. Además, se deben considerar sus características morfológicas, los significados que connota, aplicaciones de color y el público que decodificará los mensajes.

Color CMYK

La autora Borrego Jiménez (2012) explica que los colores que se ven impresos sobre un papel son diferentes a los que se pueden apreciar a través de una pantalla, ya que se componen de diferente manera. El modelo CMYK está compuesto por los colores cian, magenta y amarillo, cuya combinación forma el color negro.

Ahora bien, Bann (2008) explica que este sistema permite reproducir básicamente todos los colores, ya que, al mezclar cierto porcentaje de uno con cierta cantidad de otro, se puede reproducir un tercer color. Cuando un archivo está listo para ser enviado a impresión, su perfil de color debe estar determinado en CMYK.

Para concluir, es sumamente importante utilizar el modelo de color CMYK al preparar archivos que serán impresos. Esto se debe a que reproduce la imagen de manera fiel en relación a la visualización de pantalla, manteniendo su calidad y ofreciendo mayor contraste.

El sistema de impresión: Offset

Expone Llasera (2020) que el sistema Offset, es un sistema de impresión “indirecto”, ya que la imagen no pasa directamente de la plancha al papel, sino que pasa a un caucho que luego la imprimirá en el soporte final. El profesional explica que, para poder imprimir correctamente a color, la imagen debe seguir el modelo de color CMYK, y se necesitará una plancha por cada color (cian, magenta, amarillo y negro). Esta combinación, junto al color del soporte, brindará una amplia gama de colores.

Santarsiero (1998) comenta en su libro las ventajas de este sistema, destacando entre ellas la posibilidad de trabajar sobre diversas superficies (como cartulinas, metales, papeles o plásticos). Además, permite la impresión en una gran variedad de tintas y es capaz de producir tiradas a gran velocidad con notable calidad.

Sin dudas, este sistema de impresión es una alternativa interesante para la impresión de archivos que partan de bajos presupuestos, pero que requieran un acabado de calidad, respetando la calidad de sus imágenes, presentando mayor nitidez en los colores y contando con diversidad de soportes para imprimir.

Tipología de juegos

Victoria Uribe, Alicia Utrilla Cobos y Santamaría Ortega (2017), explican que, al diseñar un juego, se debe considerar su tipología. Esto determinará la mecánica que llevará al jugador a cumplir el objetivo ulterior, es decir, la manera en que deberá accionar para ganar la partida.

Toth (como se citó en Rubio y García Conesa, 2013) plantea la siguiente clasificación en su manual *Children's Games* (Juegos de niños):

- Juegos competitivos: los participantes compiten para cumplir el objetivo.
- Juegos cooperativos: los jugadores trabajan en equipos para llegar a la meta.

Por su parte, Zagal y Rick (2006) suman a esta clasificación una tercera categoría:

- Juegos colaborativos: todos los jugadores se unen para trabajar en un mismo equipo. Comparten las recompensas adquiridas, como también los resultados.

Es importante, entonces, considerar estas clasificaciones al desarrollar un juego de mesa, planificando con anticipación la atmósfera que se pretende generar, teniendo en cuenta las personalidades de los participantes, la relación que existe entre ellos y los inconvenientes que puedan surgir.

Tablero

Los autores Torres Luyo, Gorodischer y Juani (2015) mencionan que los tableros pueden ser considerados como exhibiciones topográficas de mundos imaginarios, en los cuales se desarrolla una historia. En este sentido, la dinámica del juego se verá influenciada por la narrativa planteada.

Para Catalán Villanueva (2016) el tablero puede ser de papel doblado en pliegos, pueden ser varias hojas que al unirse lo conformen, o puede ser un cartón troquelado (de entre 1 y 2 mm de grosor) que esté forrado por una hoja impresa. Lo importante es que contenga la información necesaria para un correcto desarrollo del juego.

Al analizar lo planteado, se concluye en que no se debe descuidar el diseño y producción del tablero de juego, ya que es uno de los componentes fundamentales de un juego de mesa. Al planificar su creación, se debe reparar en el nivel de influencia que tendrá dentro de la mecánica del juego, sin ignorar los materiales y su nivel estético.

Tokens o fichas

Palomar Millán (2012) los define como piezas de cartón, que, según las particularidades y necesidades de cada juego, varían en cuanto al tamaño, forma y grosor. Su función es contabilizar y señalar diferentes elementos (como el dinero disponible del jugador, su ubicación, recompensas, etc.).

Estos componentes son, según Catalán Villanueva (2016), los que se utilizarán en el juego a modo de marcadores o losetas, de modo que tienen una función de orientación. Sus formas y tamaño no están estandarizadas, ya que depende de la función que cumplirán dentro del juego y también de su ergonomía.

Por lo tanto, el diseño de tokens o fichas implica desarrollar piezas fácilmente identificables, cuyo objetivo esté correctamente representado para evitar confusiones con otros elementos y que sean capaces de señalar o contabilizar diversos factores. Además, se deben considerar su morfología, ergonomía, materiales y usuario.

Cartas

Palomar Millán (2012) expresa que tienen diversos fines y que son muy comunes por la versatilidad que ofrecen para reflejar elementos dentro del juego: pueden

utilizarse para identificar personajes, determinar acciones, recompensas, etc. Si bien existen tamaños estandarizados, muchos juegos los personalizan según su estilo.

Según Catalán Villanueva (2016) las cartas suelen presentar iconos y texto explicativo en su parte frontal, a veces acompañados de ilustraciones para complementar el significado del mensaje. Aquellas que cumplen una misma función, pueden contener en su dorso la misma información, a modo representativo.

Sin dudas, las cartas son uno de los componentes más versátiles en relación a su contenido, ya que este dependerá de la función que se le designe. A su vez, según la extensión de la información que presente, se puede definir un tamaño útil y adaptado al presupuesto inicial, siendo posible innovar sin elevar los costos de producción.

Reglamento

Este elemento puede definirse como “la explicación de todos los elementos que conforman el juego y su forma de jugarlo.” (Palomar Millán, 2012, p. 66). Puede estar impreso en una hoja, en el idioma del país en el que se comercializará, o bien pueden existir versiones adaptadas a diferentes idiomas y formatos.

Catalán Villanueva (2016) declara que el reglamento debe presentar la información del juego de manera organizada, y cuenta con una jerarquía de contenido que está compuesta por: una introducción, los componentes del juego, preparación, desarrollo de la partida y su finalización, sumando también la puntuación y créditos.

Analizando lo expuesto, un reglamento diseñado adecuadamente, es indispensable para que los participantes del juego puedan ejecutar la partida sin

interrupciones, siendo necesario contar con información clara y simplificada para su desarrollo.

METODOLOGÍA

Plantea Munari (2016) que una metodología es una serie de operaciones necesarias para conseguir un máximo resultado con el mínimo esfuerzo. Se plantean a continuación la metodología de Gui Bonsiepe (como se cita en Carbajal Vallejo, 2015) y la de María Dolores Vidales Giovannetti (2015).

METODOLOGÍA DE DISEÑO DE GUI BONSIPE	
Estructuración del problema	<ul style="list-style-type: none"> / Descubrimiento de una necesidad. / Valoración de una necesidad. / Formulación general de un problema. / Formulación particularizada de un problema. / Fraccionamiento de un problema. / Jerarquización de los problemas parciales. / Análisis de las soluciones existentes.
Diseño o proyección	<ul style="list-style-type: none"> / Desarrollo de alternativas. / Selección de las alternativas. / Elaboración de detalles particulares. / Prueba del prototipo. / Modificación del prototipo. / Fabricación de la solución final.
Realización del proyecto	

Figura 1. Metodología de Bonsiepe. Fuente: elaboración propia, (2020).

METODOLOGÍA DE DISEÑO DE MARÍA DOLORES VIDALES GIOVANNETTI	
Caso	Lineamientos hacia un objetivo determinado.

Problema	Necesidades estructuradas a partir del estudio de los datos relevantes obtenidos.
Hipótesis	Alternativas o propuestas destinadas a analizar y resolver diversos sistemas.
Proyecto	Implementación de técnicas y métodos para desarrollar bocetos.
Realización	Producción del objeto diseñado bajo la supervisión del diseñador.

Figura 2. Metodología de Vidales Giovannetti. Fuente: elaboración propia, (2020).

METODOLOGÍA DE DISEÑO PROPIA	
Caso	/ Descubrimiento de una necesidad.
Problema	/ Formulación general de un problema. / Fraccionamiento y jerarquización de un problema.
Hipótesis	/ Análisis de las soluciones existentes.
Proyecto	/ Desarrollo de alternativas. / Selección de las alternativas. / Prueba y modificación del prototipo.
Realización	/ Fabricación de la solución final.

Figura 3. Planteo de Metodología propia. Fuente: elaboración propia, (2020).

A partir de lo expuesto, se desarrolló una metodología que combina diferentes fases de los procesos adoptados por Giovannetti y Bonsiepe. A continuación, se desarrolla una breve explicación de cada apartado:

- Caso: se analizará el caso presentado, para identificar la necesidad insatisfecha.
- Problema: una vez especificada la necesidad, se describe la finalidad general de la solución gráfica a desarrollar. Se fracciona el problema en sub dimensiones y se jerarquizan para resolverlas en orden de complejidad.
- Hipótesis: se analizan las posibles soluciones gráficas a desarrollar, considerando criterios como: materiales, complejidad, costos, factibilidad técnica, etc.

- Proyecto: se implementan diversas técnicas al desarrollar los primeros bocetos que, una vez aprobados, se materializarán en un prototipo. Este será evaluado por el comitente, y según los resultados, se realizarán las modificaciones pertinentes.

- Realización: se produce el objeto diseñado, y la fase termina cuando éste es utilizado por el grupo humano destinatario.

CASOS DE ESTUDIO

Comparación de los casos de estudio


<p>DETALLES DEL PRODUCTO</p>	<p>Nombre: Scrabble Junior. Jugadores: 2 a 4. Edad recomendada: 5 a 10 años. Marca: Mattel. Niveles de dificultad: 2. Tipología de juego: competitivo.</p> 
<p>ELEMENTOS</p>	<p>Tablero: incluye un tablero de juego de doble cara. Por un lado muestra un nivel de dificultad n°1, con una puntuación más sencilla; y por el otro muestra un nivel de dificultad n° 2, donde se presentan casillas de palabras predeterminadas. De esta manera, el juego acompaña el crecimiento de los infantes.</p> <p>Tokens o fichas: 84 fichas de letras (incluidos 2 espacios en blanco). Además, cuenta con 30 fichas azules. Se diferencian entre sí por sus características cromáticas y morfológicas.</p> <p>Reglamento: plegado, impreso en papel obra en blanco y negro. Utiliza tipografía sans serif. Incluye ilustraciones que complementan la explicación.</p> <p>Bolsa contenedora: se incluye una pequeña bolsa de tela, la cual contiene las fichas.</p> <p>Es recomendable respetar la edad recomendada para participar, para evitar que los niños ingieran alguna de las piezas, ya que son pequeñas.</p>
<p>MATERIALES</p>	<p>El tablero es de cartón de alto gramaje, forrado con papel impreso y cubierto por plastificado (lo cual garantiza su duración). Las fichas son de plástico, y vienen acompañadas de una bolsa contenedora de tela.</p>
<p>ILUSTRACIÓN</p>	<p>En el nivel de dificultad n° 1, se observan ilustraciones infantiles que representan personajes y objetos, cuyas denominaciones forman parte de las palabras que deben adivinarse, por lo cual funcionan como pistas. Son ilustraciones agradables, alegres y expresivas, por lo cual pueden generar empatía en los participantes.</p> <p>En el nivel de dificultad n° 2, hay formas que pueden servirle a los niños para imaginar de qué modo deben colocar las letras.</p>
<p>TIPOGRAFÍA</p>	<p>El reglamento está escrito con tipografía sans serif, en un tamaño que es legible y visible. Existe una jerarquización del texto, determinada por formas separadoras y por cambios en las variables tipográficas para títulos, subtítulos, ejemplos, entre otros.</p> <p>En el tablero de juego y en las fichas, se utiliza una tipografía sans serif en minúsculas, en un tamaño amplio que garantiza la legibilidad y visibilidad. Se presenta en un color vibrante, el cual contrasta con el fondo.</p> <p>Se puede afirmar que la familia tipográfica empleada cumple con un objetivo comunicativo, al transmitir correctamente el mensaje a su público receptor. Además, genera continuidad en el contenido que se presenta.</p>
<p>COLOR</p>	<p>El tablero de juego está diseñado con una amplia variedad de colores vibrantes y llamativos, siendo predominantes el cian, amarillo, verde y rojo. De esta manera, cumple una función estética considerando que su público es infantil y es atraído por el dinamismo, pero también cumple una función señalética, al orientar al usuario. Por otra parte, los dos tipos de fichas se diferencian por sus colores, contrastantes entre sí.</p>

Figura 4. Caso de estudio: Scrabble Kids. Fuente: elaboración propia, (2020).


DETALLES DEL PRODUCTO	<p>Nombre: Shopping List. Jugadores: 2 a 4. Edad recomendada: de 3 a 7 años, aunque pueden jugarlo niños mayores. Marca: Orchard Toys. Niveles de dificultad: 2. Tipología de juego: competitivo.</p>	
ELEMENTOS	<p>Cartas: incluye cuatro tarjetas que se deben seleccionar al comienzo para poder definir las acciones que llevará a cabo el jugador. Tokens o fichas: contiene 32 fichas que forman parte de la mecánica del juego, y cuatro fichas entre las cuales se debe seleccionar una al principio de la partida. Se diferencian principalmente por sus características morfológicas. Por el contenido que presentan, pueden utilizarse fuera del juego para fines educativos (aprender, memorizar, comparar, planificar, etc.).</p>	
MATERIALES	<p>Todos los elementos del juego están compuestos de cartón de alto gramaje, forrado con papel impreso y cubierto por plastificado (lo cual garantiza su duración al protegerlo de manos sucias, manchas, etc.).</p>	
ILUSTRACIÓN	<p>El juego contiene ilustraciones vectoriales de estilo infantil, que representan personajes y objetos de manera simple y colorida, complementando el significado de las palabras expuestas en las cartas. Son ilustraciones que no presentan muchos detalles, sino que comunican lo justo y necesario para que los participantes no se distraigan y logren cumplir su objetivo a tiempo.</p>	
TIPOGRAFÍA	<p>Se utilizó una tipografía palo seco, de estilo manuscrito, para presentar el texto en las cartas. Es una tipografía de poco peso, trazo fino y con un amplio interletrado; por lo cual se considera legible y visible para niños. Se considera una selección acertada considerando su público y la coherencia que plantea como sistema visual.</p>	
COLOR	<p>En el dorso de las cartas y fichas, predomina la paleta cromática institucional (azul y blanco), pero en el frente se puede admirar una gran variedad de colores vibrantes, que le brindan a las ilustraciones contraste, dinamismo y atracción visual.</p>	

Figura 5. Caso de estudio: Shopping List. Fuente: elaboración propia, (2020).


DETALLES DEL PRODUCTO	<p>Nombre: Concept Kids. Jugadores: 4 a 12. Edad recomendada: a partir de 4 años. Marca: Asmodee. Niveles de dificultad: 3. Tipología de juego: cooperativo.</p>	
ELEMENTOS	<p>Tablero: incluye un tablero de cartón ilustrado, en el que se desarrolla el juego al colocar los tokens y fichas sobre él. Cartas: incluye 110 cartas, cuya función es determinar el nivel de dificultad. Tokens o fichas: contiene tokens para señalar la ubicación de los jugadores. Reglamento: incluye 2 hojas de ayuda rápida para utilizar los símbolos del tablero y una hoja de instrucciones generales para comenzar la partida.</p>	
MATERIALES	<p>Los materiales de juego están fabricados en cartón grueso y plástico, tienen buena manejabilidad y son de buena calidad, resistentes al uso y al paso del tiempo.</p>	
ILUSTRACIÓN	<p>Este aspecto sumerge al jugador en una increíble diversidad de íconos e ilustraciones infantiles vectoriales, cuyos detalles les brindan un mayor significado. Se pueden observar sombras, degradados, trazos infantiles, gesticulación en los personajes (lo cual logra que el jugador empatice con ellos) y luces; más pregnantes en algunos componentes. Sin dudas, este factor le brinda al juego una enorme calidad estética, logrando que se diferencie de otros similares.</p>	
TIPOGRAFÍA	<p>El juego en su totalidad utiliza componentes visuales y no escritos, a excepción de las reglas. Allí se utiliza una tipografía palo seco, que jerarquiza la información según sus variables de estilo.</p>	
COLOR	<p>A pesar de que existe una diversidad considerable en la paleta cromática de todos los componentes del juego, se destaca la presencia del color blanco, lo cual da la sensación de espacio de manera sutil y desapercibida. En el caso de las cartas, el color cumple una función señalética y estética; ya que diferencia tres niveles distintos de dificultad. Además, se advierten diferentes contrastes.</p>	

Figura 6. Caso de estudio: Concept Kids. Fuente: elaboración propia, (2020).

Síntesis de los casos de estudio

Como resultado del análisis realizado anteriormente, se han detectado ciertas similitudes que valen la pena destacar, para considerarlas al momento de desarrollar un juego de mesa para niños que sea didáctico y dinámico. El principal factor a tener en cuenta, es el uso de paletas cromáticas muy pregnantes a nivel visual, ya que no se limita la cantidad de colores. A través de ellos, se busca captar la atención de los usuarios, lo cual se logra sin inconvenientes, ya que se aplican colores vibrantes y contrastantes.

Por otra parte, es importante acentuar la utilización de ilustraciones vectoriales de estilo aniñado, donde predomina la creatividad, la expresión y las formas orgánicas. En dos de los casos se presentan personajes infantiles, los cuales son muy útiles para generar empatía en los usuarios, ya que pueden verse identificados en ellos. En uno de los juegos, se aplican trazos realizados con pinceles estilísticos que se relacionan a elementos que suelen utilizar los más pequeños, como crayones y lápices.

En cuanto al uso de tipografías, se advierte que es muy limitado. Se utilizan principalmente para determinar el modo de uso en el reglamento, y para especificar algunos términos en los juegos que contienen cartas. La principal similitud que se encuentra en este ámbito, es que suelen seleccionarse tipografías palo seco, las cuales le aseguran al usuario, la legibilidad y visibilidad de las palabras. Y se utilizan sus variables tipográficas para determinar jerarquía en los textos cuando es necesario.

Con respecto a los componentes, se debe resaltar la importancia de dos que suelen ser muy utilizados: los tokens o fichas y el tablero de juego. Los primeros suelen ser indispensables para realizar diversas acciones durante la partida, mientras que el

tablero es necesario por presentar las bases de la narrativa. Los materiales que los conforman suelen ser plástico o cartón de alto gramaje, lo cual asegura que la calidad de las piezas perdure en el tiempo. Las impresiones, se realizan con el sistema offset; ya que se espera cierta calidad estética que este modelo es capaz de ofrecer. Y, por último, se percibió que sus formatos son totalmente variables, ya que suelen adaptarse en relación a la funcionalidad que presenta cada elemento en la mecánica del juego.

ESTRATEGIA COMUNICATIVA



Figura 7. Modelo de Comunicación de Roman Jakobson (citado por Mac Donald, p. 27; 2017).

ESTRATEGIA DE DISEÑO

Estrategia de mercado

Al inicio de esta investigación, se expuso que la enseñanza del idioma inglés se considera indispensable para poder acceder a mejores oportunidades laborales y estudiantiles. Además, se conoce que en edades tempranas se adquieren con mayor facilidad los conocimientos, por lo que se recomienda enseñar el idioma cuando los niños transitan su educación primaria.

Por otra parte, Rubio y García Conesa (2013) plantean que diversos autores expresan la importancia de utilizar materiales que se diferencien de lo convencional (como los libros de ejercicios), ya que estos son útiles para incrementar la participación y la concentración de los niños en clase.

Por estos motivos, se considera que aplicar un juego de mesa como herramienta didáctica en el contexto de las escuelas primarias de Córdoba, puede beneficiar tanto a docentes como a estudiantes en el proceso de enseñanza – aprendizaje; ya que las clases se dictarán de manera menos estructurada, convirtiéndose un espacio donde los niños desarrollarán sus habilidades con mayor facilidad y rapidez.

Estrategia de recursos técnicos

A partir de lo analizado, se tomó la decisión de diseñar un juego de mesa ilustrado con una amplia paleta cromática, cuyas piezas serán impresas utilizando el sistema offset. Este, es el más utilizado para la materialización de esta clase de

proyectos, por los diversos beneficios que presenta en comparación a otros sistemas (disminución de costos de producción, alta calidad gráfica, velocidad de impresión).

Para la creación de las ilustraciones y de la composición visual del juego, se utilizará el software de edición vectorial Adobe Illustrator, ya que cuenta con las herramientas necesarias. Además, se complementará el proceso utilizando una tableta gráfica, con la cual se llegará a un resultado de manera más rápida y prolija.

Estrategia de recursos gráficos

Atendiendo a las necesidades que presenta el público objetivo de este proyecto, se utilizarán ilustraciones infantiles, con formas orgánicas y un tono informal, para lograr que el ambiente de la clase sea desestructurado. Además, se considerará plantear un personaje, para que los niños empaticen con él y se sientan identificados en el transcurso de la partida.

Predominará el código visual, ya que el público objetivo de este proyecto estará aprendiendo a leer, y sería contraproducente utilizar cuerpo de texto extenso en las piezas del juego. Para títulos e indicaciones, se utilizará una tipografía legible y visible, para agilizar y garantizar una correcta lectura.

Para las ilustraciones se utilizará una paleta cromática compuesta por tonos principalmente pasteles, para captar la atención de los niños de manera sutil. Además, se trabajará con el modo de color CMYK, ya que luego se deben reproducir las imágenes impresas de manera fiel en relación a su visualización de pantalla. Esto garantizará una impresión de color de calidad e imágenes con mayor contraste.

CONCEPTO GRÁFICO

El concepto gráfico del juego de mesa que resultará de este proyecto, se definió una vez contemplados los elementos visuales que atraen la atención de los niños durante su proceso de aprendizaje. La idea principal es impactar visualmente a los estudiantes que utilizarán el juego, por eso se determinó que la dinámica consista en buscar elementos en el tablero a contrarreloj. De esta manera, se garantiza un impacto visual en los usuarios e impaciencia por encontrar el objeto, lo cual los divertirá y motivará a concentrarse y participar al momento de iniciar su turno durante la partida.

Este proyecto busca que los infantes no se distraigan y que disfruten de las clases de lengua extranjera, para poder interiorizarla y así contar con mayores oportunidades en sus futuros. Por ello, contarán con ilustraciones simples, evitando así que se sientan frustrados por no comprender las instrucciones. Los materiales de estudio que se utilizan en este tipo de clases, suelen ser en blanco y negro y en formato de manual de actividades, por eso se considera que esta propuesta es interesante para cambiar los estereotipos que existen sobre el aprendizaje de un idioma.

Según lo investigado, la propuesta planteada es innovadora y generará curiosidad en sus usuarios, ya que, la aplicación de un juego de mesa como estrategia didáctica en el cursado de una materia de idioma no es usual, y se conoce que su implementación puede traer beneficios que ya se han mencionado con anterioridad.

PROGRAMA DE DISEÑO

DETERMINANTES

Ilustración

Menza Vados, Sierra Ballén y Sánchez Rodríguez (2016) explicitan que la ilustración representa visualmente un concepto, a través de diversas técnicas, elementos de diseño, simbolismos y abstracciones, favoreciendo de esta manera la transmisión de información entre emisor y receptor de manera rápida y directa.

Tipografía

Según el autor Ramírez Chacón (2016), una tipografía no debe seleccionarse arbitrariamente, ya que se deben considerar dos aspectos sumamente relevantes: su visibilidad, es decir, la forma de un carácter o tipo independiente; y su legibilidad, haciendo referencia a la facilidad y la velocidad con la que puede leerse un texto.

Color CMYK

Según lo expuesto por Bann (2008), el sistema CMYK ofrece la posibilidad de reproducir básicamente todos los colores, ya que, al mezclar cierto porcentaje de uno con cierta cantidad de otro, se puede reproducir un tercer color. Para que los documentos impresos sean de calidad, los archivos deben tener un perfil de color CMYK al ser enviados a imprenta.

El sistema de impresión Offset

El autor Santarsiero (1998) comenta que el sistema Offset ofrece diversas ventajas al imprimir, como la posibilidad de trabajar sobre diversas superficies (como cartulinas, metales, papeles o plásticos), utilizando una gran variedad de tintas y siendo capaz de producir tiradas a gran velocidad con notable calidad y en costos considerables.

Tablero

Según lo expuesto por Catalán Villanueva (2016), hay distintos tipos de tableros: de papel doblado en pliegos, hojas unidas, o puede ser un cartón troquelado (de entre 1 y 2 mm de grosor) que esté forrado por una hoja impresa. El autor considera relevante que contenga la información necesaria para un correcto desarrollo del juego.

Tokens o fichas

De acuerdo con Palomar Millán (2012) son piezas de cartón, cuyo tamaño, forma y grosor varía según las particularidades de cada juego. Su función generalmente es contabilizar y señalar diferentes elementos (como el dinero disponible del jugador, su ubicación, recompensas, etc.).

Reglamento

Considerando las palabras de Catalán Villanueva (2016), el reglamento debe presentar de manera organizada la información del juego, y se debe diseñar considerando una jerarquía de contenido compuesta por: introducción, componentes del juego, preparación, desarrollo de la partida y su finalización, sumando también los criterios de puntuación y créditos.

Cartas

Palomar Millán (2012) ha expuesto que estas piezas tienen diferentes objetivos según las particularidades de cada juego. Son muy utilizadas, ya que son muy versátiles para representar elementos o acciones dentro del juego: pueden utilizarse para identificar personajes, determinar acciones, recompensas, etc. Es cierto que existen tamaños estandarizados, pero muchos juegos las personalizan según su estilo y función.

CRITERIOS

Ilustración

Las ilustraciones tendrán un papel importante en el juego, ya que serán las herramientas para lograr que los infantes se concentren en la partida. Esto se debe a que estarán adquiriendo su capacidad de leer y escribir y se verán atraídos por las imágenes. Serán bidimensionales, sin demasiados detalles y sombras, para evitar que los usuarios se desconcentren. Además, tendrán un estilo infantil, para que los niños se sientan identificados y se involucren naturalmente.

Tipografía

Según lo expuesto, la tipografía transmitirá la información correctamente si es visible y legible. Se presentará texto escrito en las cartas que le brindarán a los niños las palabras que deben identificar en el tablero a través de ilustraciones, por lo tanto, se utilizará una tipografía de estilo manuscrito superior a 10 puntos, sin serifa y que contraste con el fondo. Para el reglamento del juego, se utilizará la tipografía Montserrat, de estilo mecanizado y sin serifas, ya que debe ser leído fácil y rápidamente.

Color CMYK

Para colorear las ilustraciones se utilizará una amplia paleta cromática, incluyendo: amarillo, anaranjado, rojo, rosa, azul, verde, violeta, marrón, blanco, negro y sus diversas gamas. El uso del color, tendrá, además, una función representativa y señalética para las diferentes categorías que se deben adivinar.

El sistema de impresión Offset

El juego en su totalidad será impreso utilizando el sistema offset, ya que este ofrece numerosos beneficios que serán satisfactorios para materializar un producto de calidad, en grandes tiradas y sin incurrir en gastos de producción elevados. Se utilizará papel telado como soporte para imprimir la superficie de las losetas que conformarán el tablero y los tokens, papel ilustración para las cartas y también para el reglamento. Esta diversidad de materiales se puede utilizar, ya que el sistema permite esa versatilidad, sin dejar de garantizar una reproducción de imágenes en alta calidad y garantizando la duración de los componentes.

Tablero

Se ilustrarán seis losetas de tamaño A5 (14,8 x 21 cm) que al unir las conformarán el tablero de juego. Estarán cubiertas por papel telado impreso a color, el cual estará ilustrado con diferentes elementos que los niños deberán identificar; y tendrá un laminado protector. La utilización de este tipo de papel garantiza una excelente calidad en su impresión, además de un buen período de durabilidad.

Tokens o fichas

Se diseñarán dos variables de tokens en formato circular de 3 cm de diámetro, que funcionarán como contador de los puntos acumulados, representando una moneda. Para ello, se trabajará con la gama cromática del amarillo, haciendo referencia al oro. Para escribir el número se utilizará una tipografía manuscrita y de trazo un tanto irregular. Los tokens serán impresos en papel telado, el cual cubrirá una superficie de cartón, para conseguir unas fichas muy duras y con buen cuerpo.

Reglamento

El reglamento del juego, se diseñará para ser impreso a doble faz en color, sobre una hoja de papel ilustración, en tamaño A4 plegada. Incluirá la descripción de: objetivo, contenido, preparación, explicación del modo de juego, finalización de la partida y datos del juego en general; conteniendo las ilustraciones necesarias.

Cartas

Se diseñarán dos tipos de cartas. Las primeras, serán de 57 x 87mm (tamaño "bridge"), las cuales presentarán en el frente, la palabra que el niño debe interpretar para buscar su respectiva ilustración en el tablero, y su valor. Mientras que, en el dorso, se indicará la categoría a la que pertenece, aplicando un diseño monocromático. Por otro lado, se diseñarán cartas de 70 x 70 mm, las cuales presentarán desafíos dentro de la partida. Ambos modelos de cartas serán impresos en papel ilustración de 200 gramos y con laminado mate.

CRONOGRAMA

SEMANA	PERÍODO	METODOLOGÍA DE DISEÑO
1° Semana	10/08 - 14/08	<i>Caso</i>
2° Semana	17/08 - 21/08	
3° Semana	24/08 - 28/08	
4° Semana	31/08 - 04/09	
5° Semana	07/09 - 11/09	
6° Semana	14/09 - 18/09	<i>Problema</i>
7° Semana	21/09 - 25/09	
8° Semana	28/09 - 02/10	
9° Semana	05/10 - 09/10	<i>Hipótesis</i>
10° Semana	12/10 - 16/10	<i>Proyecto</i>
11° Semana	19/10 - 23/10	
12° Semana	26/10 - 30/10	<i>Realización</i>
13° Semana	02/11 - 06/11	
14° Semana	09/11 - 13/11	
15° Semana	16/11 - 20/11	

Figura 8. Cronograma de trabajo. Fuente: elaboración propia, (2020).

PRIMERAS PROPUESTAS GRÁFICAS

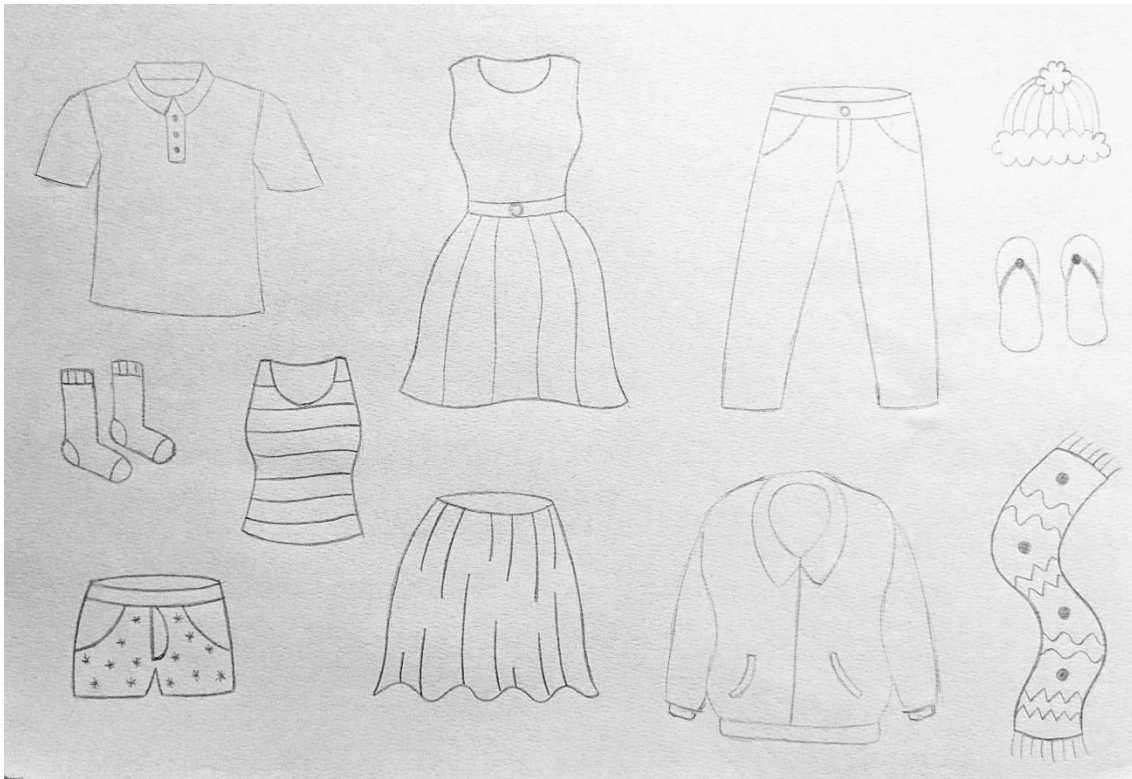


Figura 9. Propuesta analógica de categoría. Fuente: elaboración propia, (2020).



Figura 10. Propuesta de categoría digital a color. Fuente: elaboración propia, (2020).

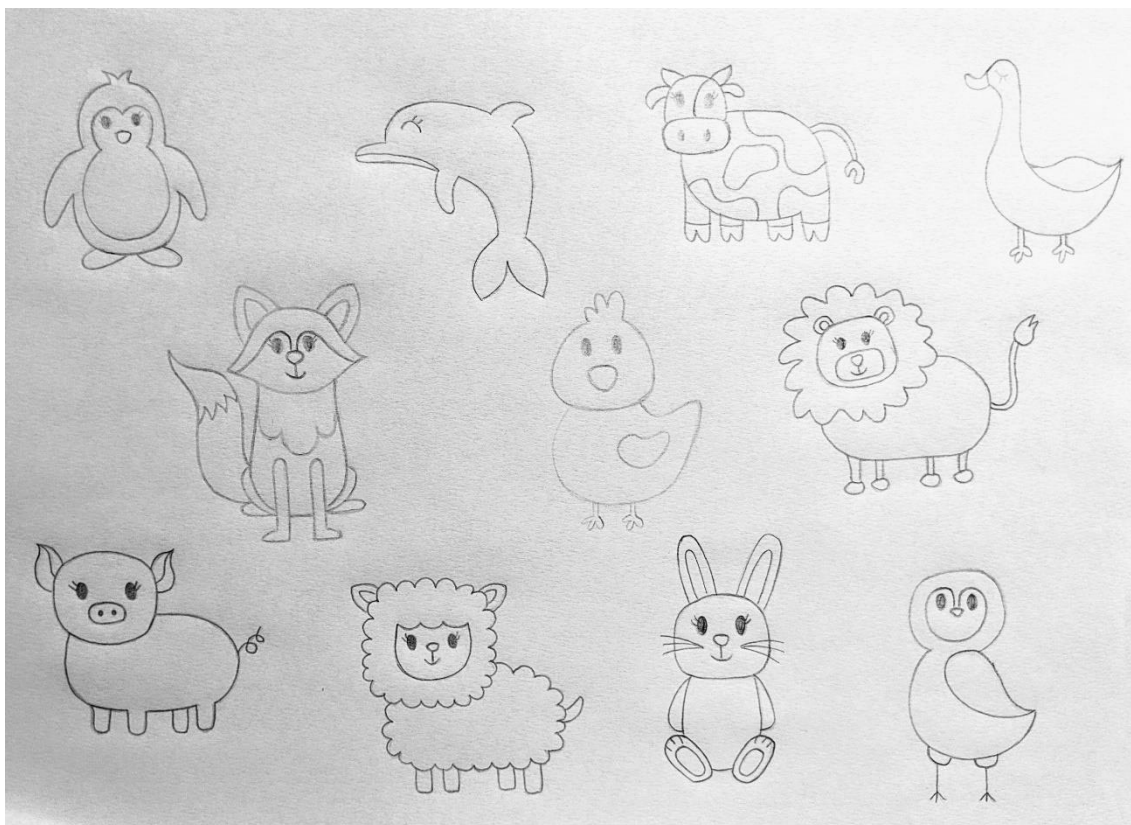


Figura 11. Propuesta analógica de categoría. Fuente: elaboración propia, (2020).



Figura 12. Propuesta de categoría digital a color. Fuente: elaboración propia, (2020).

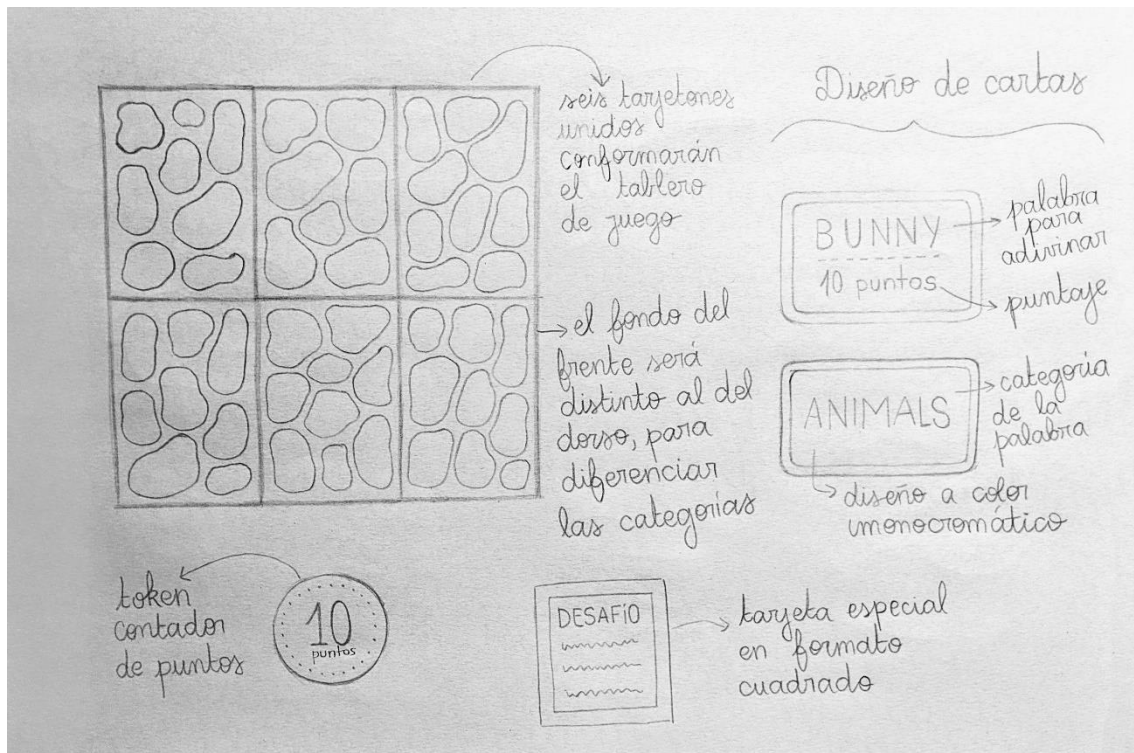


Figura 13. Propuesta analógica de componentes. Fuente: elaboración propia, (2020).



Figura 14. Propuesta digital de tablero, a color. Fuente: elaboración propia, (2020).



Las cartas de desafíos tendrán colores intercalados y serán cuadradas.



Se diseñarán tres valores de tokens.

Figura 15. Propuesta digital de cartas u tokens. Fuente: elaboración propia, (2020).

Paleta Cromática



Figura 16. Primera paleta cromática. Fuente: elaboración propia, (2020).

PROPUESTA FINAL DE DISEÑO: DEFINICIÓN TÉCNICA

A partir de lo expuesto y de la utilización de recursos técnicos pertenecientes a la disciplina del diseño gráfico, se generó una alternativa gráfica que puede solucionar la problemática que se ha expuesto al inicio de este proyecto, cumpliendo así los objetivos planteados. Se detallarán y justificarán las decisiones tomadas con respecto a la creación de esta propuesta, los recursos precisados y los resultados obtenidos.

Ilustraciones

Inicialmente se crearon diversos bocetos analógicos con lápiz de grafito, de ilustraciones infantiles categorizadas en “animales” y “vestimenta”. Para la propuesta final, se sumaron las categorías de “juguetes”, “útiles escolares” y “frutas y verduras”, ya que son las temáticas que se les enseña a los niños que conforman el público objetivo. Luego, se escanearon y vectorizaron utilizando el software Adobe Illustrator, el cual permitió pulir ciertos detalles (entre ellos, la utilización de trazos que se asemejen al estilo de un crayón) garantizando mayor prolijidad, y sumando una paleta cromática acorde a los intereses de los niños que utilizarán el juego. Las ilustraciones en conjunto, mantienen un sistema visual unificado y coherente, siendo simples y con pocos detalles para no distraer a los usuarios de su meta.

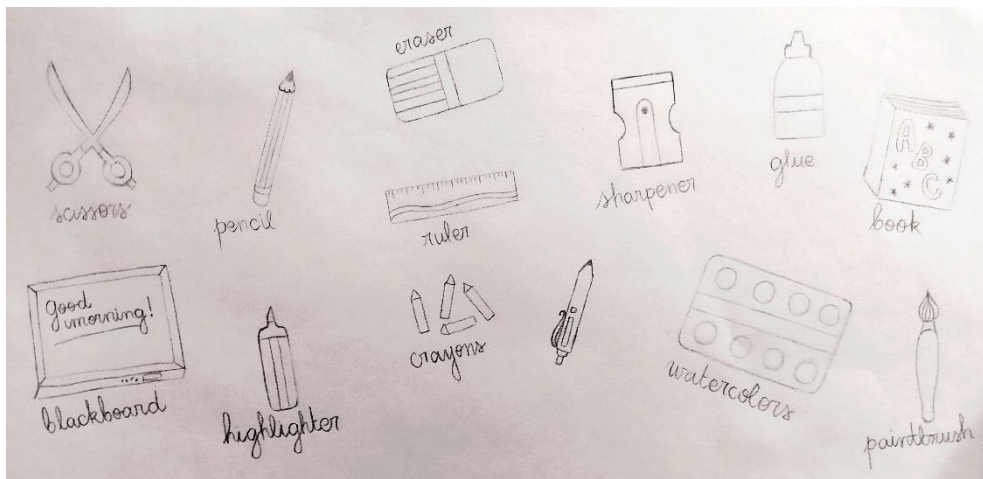


Figura 17. Bocetos analógicos de categorías. Fuente: elaboración propia, (2020).

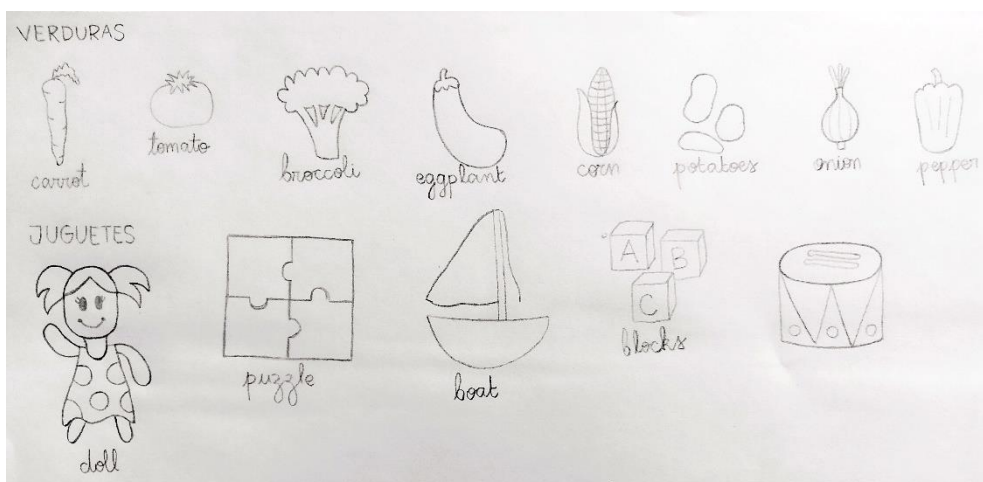


Figura 18. Bocetos analógicos de categorías. Fuente: elaboración propia, (2020).

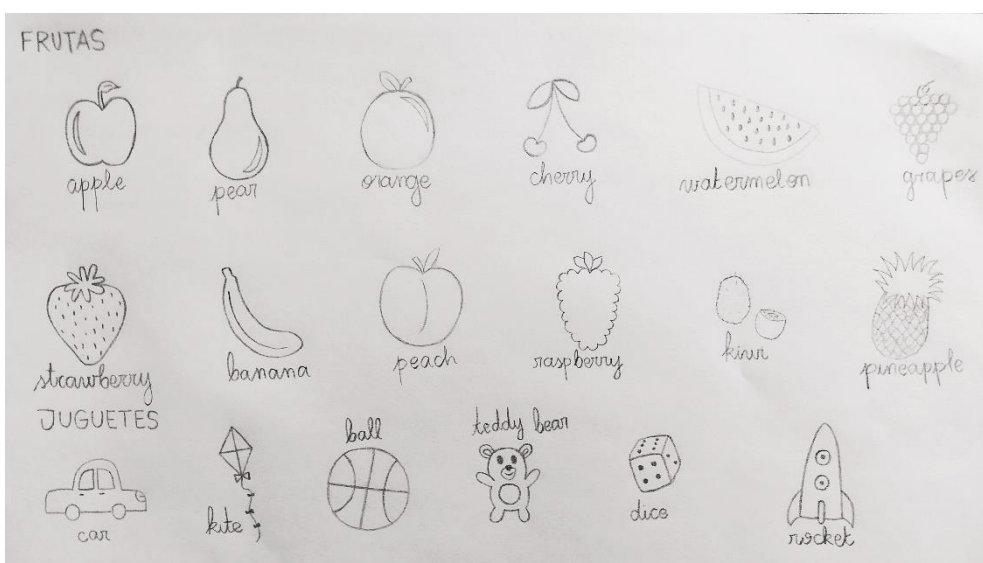


Figura 19. Bocetos analógicos de categorías. Fuente: elaboración propia, (2020).

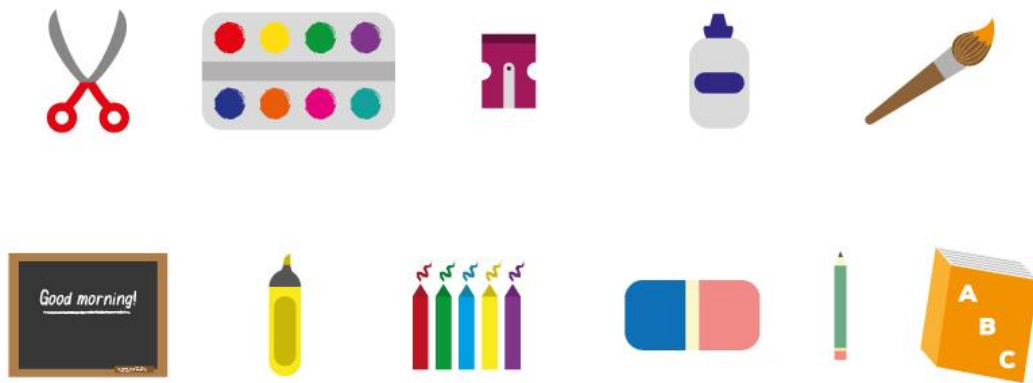


Figura 20. Bocetos digitales de categorías. Fuente: elaboración propia, (2020).



Figura 21. Bocetos digitales de categorías. Fuente: elaboración propia, (2020).

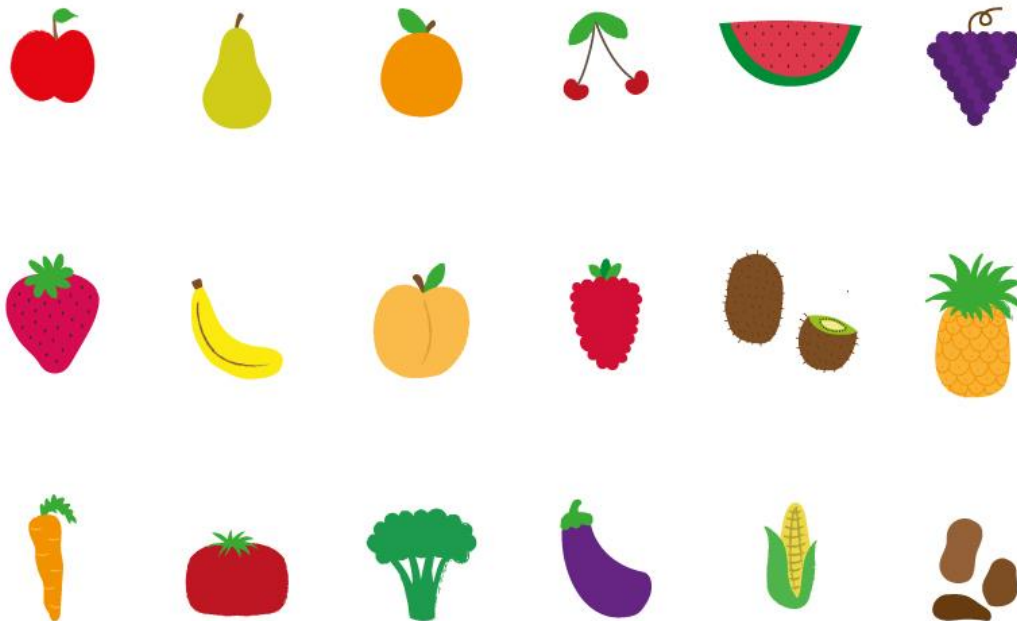


Figura 22. Bocetos digitales de categorías. Fuente: elaboración propia, (2020).

Tipografía

Para presentar el texto en el juego, se utilizó la tipografía “DK Lemon Yellow Sun”, la cual se clasifica como sans serif y es de estilo manuscrito e infantil (ya que sus trazos son irregulares). Se presenta en un tamaño que asegura la visibilidad tanto de los niños como de la maestra, y se aplicó un tracking de 50 puntos para mejorar la legibilidad evitando que los caracteres se superpongan. Se decidió utilizar esta tipografía para garantizar que el estilo gráfico es coherente considerando otros elementos como las ilustraciones y la paleta cromática.

Para la información presentada en el reglamento, se utilizó la tipografía “DK Lemon Yellow Sun” en títulos y oraciones destacadas, mientras que para cuerpos de texto más extensos se utilizó la tipografía “Montserrat (OTF)” en su variable regular,

logrando de esta manera, jerarquizar la información presentada y asegurar que el usuario pueda leer correctamente los datos.



Figura 23. Tipografías utilizadas. Fuente: elaboración propia, (2020).



Figura 24. Uso y jerarquización de tipografías. Fuente: elaboración propia, (2020).

Color

Considerando la información analizada para la realización de este proyecto, se seleccionó una paleta cromática muy variada, que consta de tonos vibrantes y saturados como también de pasteles. Se probaron diferentes tonalidades hasta llegar a las más atractivas visualmente, ya que el color es un elemento gráfico muy valorado por los niños. No se utilizaron sombras, ya que al presentar un estilo plano no son necesarias. Para la Identidad Visual del juego se utilizó un tono verde claro, por lo tanto, es el más pregnante en la totalidad de los elementos del juego. Por otra parte, se decidió mantener los fondos de color blanco, para aprovechar el contraste de colores. Se trabajó utilizando el modelo de color CMYK.

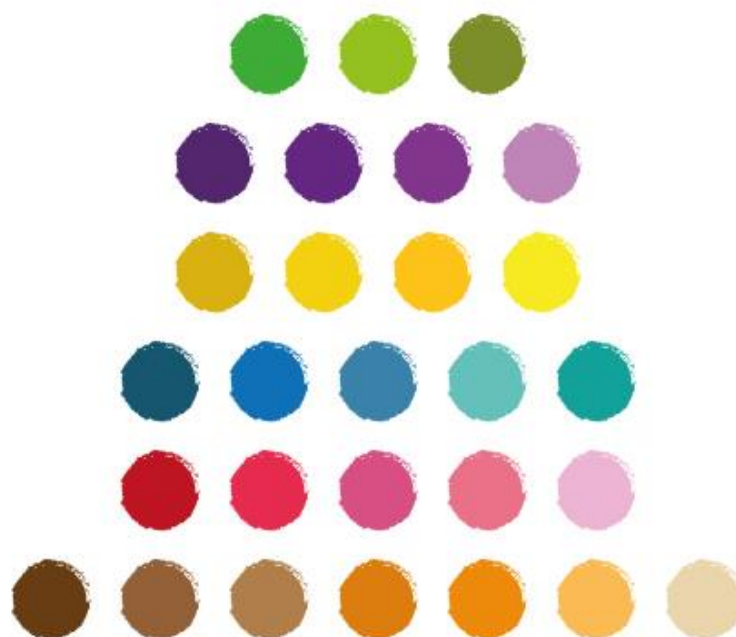


Figura 25. Paleta cromática definida. Fuente: elaboración propia, (2020).

Identidad Visual

Para identificar al juego se desarrolló un logotipo con su nombre: “Jugando con inglés”. Se utilizó la tipografía “DK Lemon Yellow Sun”, a la cual se le realizaron modificaciones ópticas como aumentar el grosor de su trazo y trabajar en su tracking. Se jerarquizó el nombre para resaltar la palabra “Jugando”, ubicándola sobre las demás palabras, en un tamaño superior. Y se decidió utilizar un tono verde como color diferenciador. Como infrasigno, se utilizará una forma irregular de color blanco, para generar contraste.

JUGANDO
CON INGLÉS



Figura 26. Identidad Visual del proyecto. Fuente: elaboración propia, (2020).

Tablero

Se diseñaron seis losetas de tamaño A5 (14,8 x 21 cm), las cuales presentan diversas ilustraciones infantiles. Al unir estos componentes, se conformará el tablero de juego, donde se desarrollará la partida. Serán de cartón y estarán cubiertas por papel telado impreso a color en offset, el cual tendrá un laminado protector para garantizar su calidad y durabilidad en el tiempo.



Figura 27. Medidas de losetas y tablero. Fuente: elaboración propia, (2020).

Tokens o fichas

Se diseñaron dos tipos de fichas circulares de 3 cm de diámetro, las cuales, al igual que las losetas para el tablero, serán de cartón que estará cubierto por papel telado impreso a color en offset, y tendrá un laminado protector para garantizar su calidad y durabilidad en el tiempo.



Figura 28. Medidas de “monedas de recompensa”. Fuente: elaboración propia, (2020).

Cartas

Se diseñaron dos tipos de cartas. Las “cartas de categoría” son de tamaño “bridge” (57 x 87 mm), y presentan en el frente la palabra que el niño debe interpretar para buscar su respectiva ilustración en el tablero de juego. En su dorso, se indica la categoría a la que hace referencia la palabra, aplicando un diseño monocromático que se diferencia según la categoría. Las “cartas de ayuda” serán cuadradas (70 x 70 mm) y expondrán ayudas que los jugadores pueden adquirir. En el dorso, se aplicará el color de la marca del juego, junto al logotipo. Ambos modelos de cartas serán impresos en papel ilustración de 200 gramos, con laminado mate.

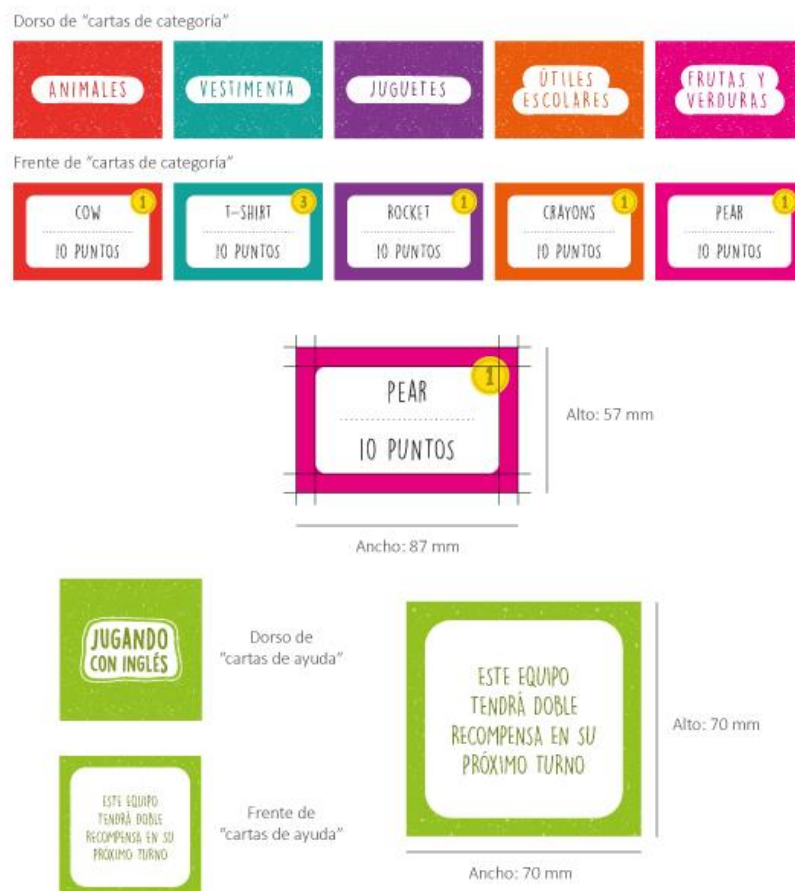


Figura 29. Medidas de cartas. Fuente: elaboración propia, (2020).

Reglamento

El reglamento se diseñó en una hoja apaisada tamaño A4, que será impresa en offset a color sobre papel ilustración para ser plegada y que resulte en tamaño A5. Se aplicaron los colores de la marca para mantener la coherencia visual en el sistema, y se utilizaron dos tipografías para presentar la información: la tipografía “DK Lemon Yellow Sun” en títulos y oraciones destacadas, y la tipografía “Montserrat (OTF)” en su variable regular, para cuerpos de texto más extensos, logrando de esta manera, jerarquizar la información presentada.



Figura 30. Medidas de reglamento. Fuente: elaboración propia, (2020).

Caja

Para almacenar el contenido del juego, se diseñó una caja con tapa que funcionan con el sistema de encastre. La caja medirá 18 x 21 x 5 cm, mientras que la tapa tendrá 18,2 x 21,2 x 5,2 cm. Será de cartón cubierto por papel telado impreso a color en offset, y tendrá un laminado protector para garantizar su calidad y durabilidad en el tiempo. En la tapa se presentará la marca gráfica junto a siluetas de algunos elementos que pueden encontrarse en el tablero, además se presenta la editorial y datos sobre el juego (edad y jugadores permitidos). En los laterales, se puede encontrar la misma información sobre el juego, sin aplicación del patrón de siluetas. Mientras que en la caja sí se aplicará el patrón, para unificar el estilo gráfico.

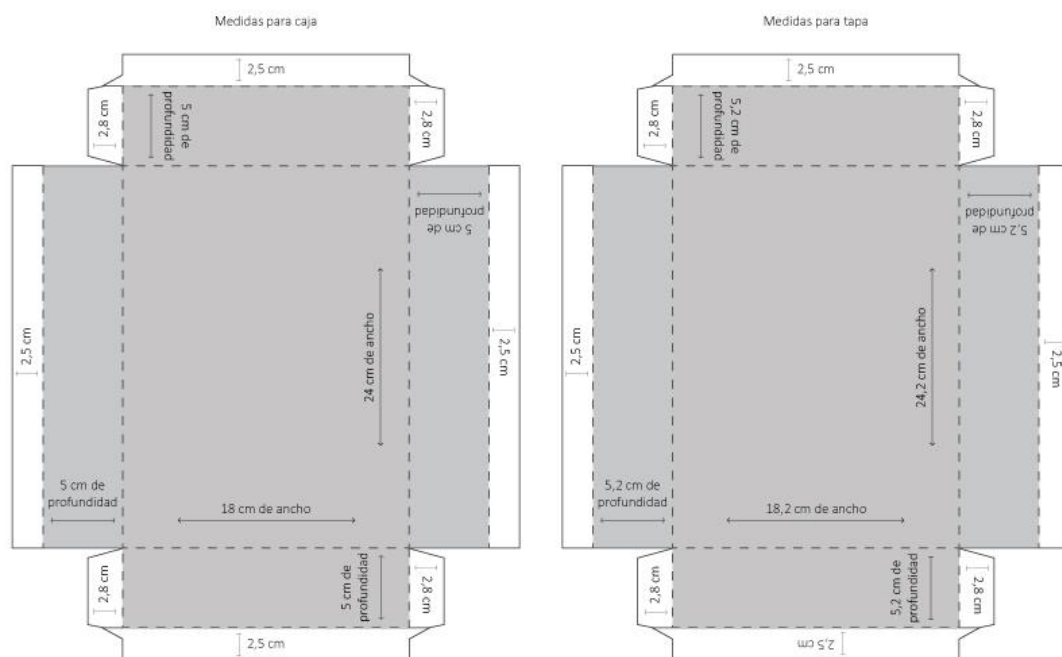


Figura 31. Planimetría y medidas de caja y tapa. Fuente: elaboración propia, (2020).



Figura 32. Diseño de caja y tapa. Fuente: elaboración propia, (2020).

PROTOTIPO

A continuación, se presentarán fotomontajes sobre el proyecto finalizado, según lo expuesto hasta aquí. Además, se brindarán indicaciones y detalles sobre la modalidad de la partida y sobre los componentes de “Jugando con inglés”, considerando los pasos que deberían seguir los usuarios al utilizar el juego.

Inicialmente, el proyecto fue pensado para que pueda ser aplicado en aulas de academias de inglés, por lo tanto, se recomienda que sea la autoridad del curso quien dirija las partidas. Para comenzar, deberán preparar los elementos sobre una superficie cómoda, al quitarlos de la caja. Luego, se leerán las indicaciones en el reglamento y se comenzará por disponer las losetas a gusto, para conformar el tablero de juego, donde se desarrollará la mayor parte del juego.



Figura 33. Presentación de caja y tapa. Fuente: elaboración propia, (2020).



Figura 34. Frente de reglamento. Fuente: elaboración propia, (2020).



Figura 35. Frente y dorso de reglamento. Fuente: elaboración propia, (2020).



Figura 36. Interior del reglamento. Fuente: elaboración propia, (2020).



Figura 37. Disposición del tablero. Fuente: elaboración propia, (2020).

Una vez dispuesto el tablero a gusto, se mezclarán todas las “cartas de categoría”, se formará un mazo y se colocará boca abajo para que nadie pueda visualizar las palabras que contienen. Además, la autoridad que controle el juego, deberá asegurar que las cartas estén bien barajadas.



Figura 38. Cartas de categoría “animales”. Fuente: elaboración propia, (2020).



Figura 39. Cartas de categoría “frutas y verduras”. Fuente: elaboración propia, (2020).

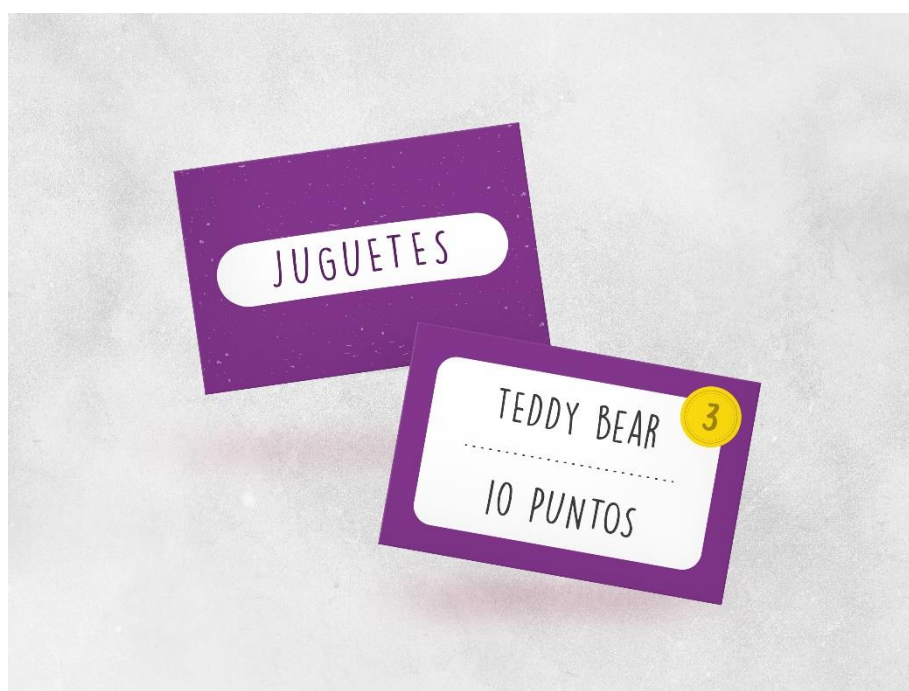


Figura 40. Cartas de categoría “juguetes”. Fuente: elaboración propia, (2020).

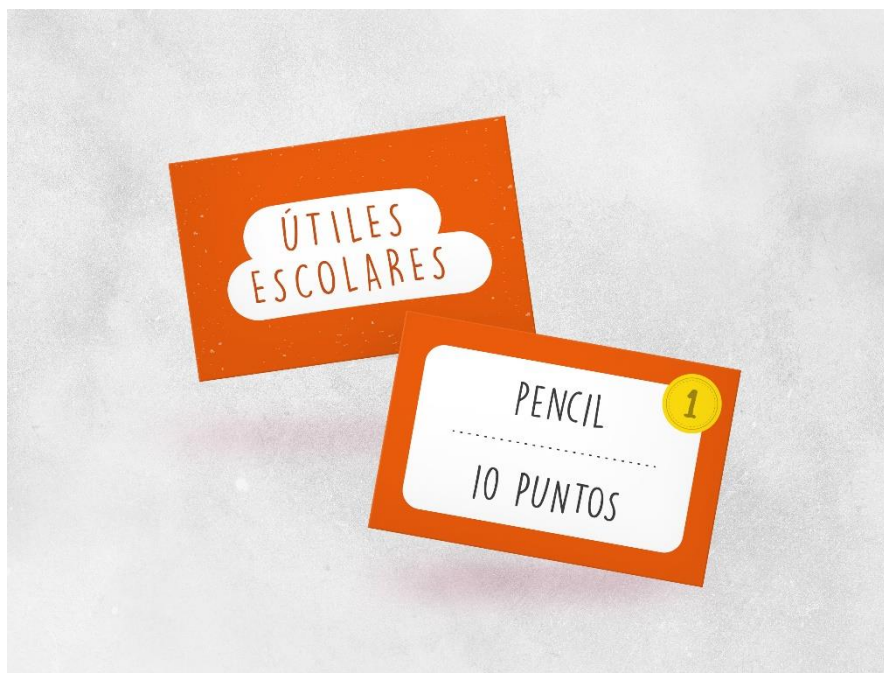


Figura 41. Cartas de categoría “útiles escolares”. Fuente: elaboración propia, (2020).



Figura 42. Cartas de categoría “vestimenta”. Fuente: elaboración propia, (2020).

Una vez organizadas las “cartas de categoría”, se deberán mezclar las “cartas de ayuda”, formar un mazo y colocarlo boca abajo para que ningún participante pueda visualizarlas. Luego, se levantarán las dos primeras cartas y se ubicarán al costado del mazo boca arriba. Una vez organizadas las piezas, se dará comienzo a la partida.



Figura 43. “Cartas de ayuda”. Fuente: elaboración propia, (2020).



Figura 44. Presentación de “cartas de ayuda”. Fuente: elaboración propia, (2020).

ANÁLISIS DE COSTOS

El precio final de este proyecto (incluyendo diseño y producción) se estimará a partir de un exhaustivo análisis del cronograma de trabajo que se ha expuesto con anterioridad, determinando inicialmente el costo por hora de la persona encargada de diseñar el juego de mesa en su totalidad.

Se clasificaron los costos fijos y variables, y la suma de ellos resultaron en el valor de vida. A esta cifra se le sumó el porcentaje de ganancia deseado y luego se lo dividió por 160 horas que son las que se trabajan durante 20 días, para obtener el costo por hora de una persona profesional en el área del diseño gráfico. Cabe aclarar que estos valores pueden sufrir modificaciones.

COSTOS FIJOS		COSTOS VARIABLES	
<i>Alquiler</i>	\$13500	Supermercado	\$4500
<i>Expensas</i>	\$550	Vestimenta	\$1200
<i>Celular</i>	\$900	Salidas	\$1000
<i>Internet</i>	\$1650	Higiene	\$1500
<i>Electricidad</i>	\$200	Limpieza	\$1000
<i>Gas</i>	\$600	Medicamentos	\$860
<i>Agua</i>	\$400	Regalos	\$800
<i>Obra Social</i>	\$8600	Accesorios	\$500
<i>Impuesto Municipal</i>	\$800		
<i>Impuesto Provincial</i>	\$800		
<i>Entretenimiento</i>	\$2000		
Total:	\$36750	Total:	\$11360
Valor de vida: \$48110			
Valor por hora: \$390,89			

Figura 45. Presupuesto del valor por hora. Fuente: elaboración propia, (2020).

Una vez especificado el valor por hora, se definió el costo del diseño del juego de mesa en su totalidad. Para ello, se multiplicó el valor de hora por la cantidad de horas trabajadas en el proyecto, es decir 300 horas en 75 días. Es importante aclarar que, dentro de este costo, se ve reflejado un margen de ganancia del 30%. Por último, se definió el costo por cada unidad de juego, sumando el valor de la impresión de mil juegos con el presupuesto brindado del servicio de diseño gráfico, y dividiendo el resultado por mil. Se obtuvo la cifra de \$792,42, precio que se considera accesible para la compra.

COSTO DEL PROYECTO	
<i>Cantidad de horas trabajadas</i>	300
<i>Cantidad de días</i>	75
<i>Presupuesto sin ganancia</i>	\$90.206,25
<i>Margen de ganancia</i>	30%
<i>Presupuesto de diseño con ganancia</i>	\$117.267
<i>Costo de impresión de mil juegos de mesa</i>	\$675.150
<i>Presupuesto final del proyecto</i>	792.417
COSTO UNITARIO DEL PROYECTO: \$794,42	

Figura 46. Presupuesto del valor por hora. Fuente: elaboración propia, (2020).

CONCLUSIONES

A partir de la información analizada en este proyecto, se desarrolló una propuesta gráfica que consta de un juego de mesa didáctico capaz de dinamizar los procesos de enseñanza – aprendizaje del idioma inglés en niños de 6 a 8 años. Inicialmente se detectó una falta de originalidad en las herramientas implementadas para la instrucción del idioma, por lo tanto, se diseñó una propuesta acorde a las necesidades de los usuarios.

Luego de investigar sobre el contenido que se les brinda a los niños, se trabajó sobre las temáticas más importantes que suelen dictarse en las clases, las cuales podían ser identificadas en imágenes fácilmente por ser objetos. La mecánica del juego se determinó con el objetivo de crear un clima positivo en el aula, donde cada estudiante pudiera participar, fortaleciendo de esta manera los vínculos entre ellos, la seguridad en cada uno, y el trabajo colaborativo.

Además, se pudo constatar que la implementación de juegos como herramienta pedagógica es muy eficaz para ser aplicada, por presentar un gran número de beneficios tanto para los niños como para sus instructores, entre ellos: la facilidad para adquirir los conocimientos, la posibilidad de aprender de una manera menos estructurada al igual que adquieren su lengua materna, mejorando el rendimiento en general de los niños durante las clases; la elaboración de experiencias memorables entre los compañeros, la adquisición de empatía y espíritu cooperador, el trabajar en equipo, entre otros.

En cuanto a la propuesta gráfica, se trabajó considerando diferentes factores, por ejemplo: se evitó la implementación de figuras pequeñas porque luego del ambiente

de juego podrían perderse, se trabajó con tokens de un tamaño considerable para prevenir que algún estudiante lo ingiera, como también se sumó un laminado a las piezas para asegurar su durabilidad, ya que están expuestas al desgaste. Se desarrollaron reglas de juego simples, fáciles de comprender y rápidas de aplicar, para evitar que los niños se frustren y se desconcentren en la clase. Para captar la atención de ellos, se aplicó una estética muy atractiva visualmente, ya que la clave radica en generar impacto a través de un gran número de imágenes multicolor.

Por lo expuesto hasta aquí, se recomienda considerar respetuosamente la implementación de “Jugando con inglés” y otros juegos de mesa en el ámbito educativo, para que los estudiantes del idioma puedan disfrutar de sus clases, se vean motivados a aprender los contenidos y no generen un sentimiento de negación, considerando una carga los momentos de aprendizaje. La propuesta es factible, tiene un costo accesible en relación a lo que se puede encontrar en el mercado (\$792 aproximadamente), y puede ser aplicada tanto en escuelas, academias privadas o en la comodidad del hogar, siempre contando con la presencia de una persona adulta que pueda dirigir las partidas.

Por último, se considera elemental la investigación, la inclusión y el diseño de nuevos juegos de mesa que puedan aplicarse en las clases de lenguas extranjeras, para ocasionar un mayor interés en los infantes por estudiar con un mayor grado de voluntad y participación, asegurando así la adquisición de un idioma que le brindará vastos beneficios en su futuro.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bann, D. (2008). *Actualidad en la producción de artes gráficas*. Barcelona, España: Deleatur, S.L.
- Borrego Jiménez, M.A. (2012). *Preparación de archivos para la impresión digital*. Antequera, España: Innovación y Cualificación, S.L.
- Carbajal Vallejo, M. A. (2015). *Metodología* (tesis de grado). Universidad autónoma del estado de México. Toluca, México. Recuperado de <http://ri.uaemex.mx/oca/bitstream/20.500.11799/31274/1/secme-16925.pdf>
- Catalán Villanueva, A. (2016). *Criterios para la edición, producción y comercialización de un juego de mesa* (tesis de grado). Instituto Superior de Educação e Ciências, Barcelona, España.
- Chalen, J.C. (2015). *Elaboración y diseño de un mini atlas infantil* (tesis de grado). Universidad Tecnológica Israel, Quito, Ecuador.
- Cortés Padrón, L. (2008). *La ilustración como estrategia de enseñanza -aprendizaje para la comprensión lectora en 3° grado de la escuela primaria Simón Bolívar* (tesis de grado). Universidad Pedagógica Nacional, México, Distrito Federal.
- Cronquist, K. y Fiszbein, A. (2017). El aprendizaje del inglés en América Latina. *El Diálogo Interamericano*. Recuperado de <https://www.thedialogue.org/>
- Llasera, J. P. (22 de julio de 2020). Sistemas de impresión: Offset, impresión digital y serigrafía [Mensaje en un blog]. Recuperado de <https://imborrable.com/blog/sistemas-de-impresion>

- Mac Donald, R. (2017) Las funciones de Roman Jakobson en la era digital. Universidad Rafael Landívar, Guatemala. Editorial Cara Parens. XVI, 142 p.).
- Medina, M., Melo, G. y Palacios, M. (2013). La importancia del aprendizaje del idioma inglés a temprana edad. *Yachana*, vol. 2 (2), pp. 191 - 195.
- Menza Vados, A. E., Sierra Ballén, E. L. y Sánchez Rodríguez, W.H. (2016). La ilustración: dilucidación y proceso creativo. *Revista KEPES*, 13 (13), 265-296. DOI: 10.17151/kepes.2016.13.13.12
- Mercau, M.V. (2009, octubre). La enseñanza escolar temprana del inglés. *Casa del tiempo*. Recuperado de <https://www.uam.mx/difusion/casadeltiempo>
- Munari, B. (2016). *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*. Recuperado de https://ggili.com/media/catalog/product/9/7/9788425228650_inside.pdf
- Palomar Millán, G. (2012). Los juegos de mesa. Creación y producción (tesis de grado). Universidad de Granada, Granada, España.
- Ramírez Chacón, F. (2015). El uso de la tipografía en el diseño editorial como medio de comunicación gráfica. *Revista Estudios*, (30), 1-10. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5466930>
- Rodríguez Rodríguez, L.N. (2014). *Aplicación de los juegos de mesa como estrategia pedagógica para facilitar el aprendizaje en la educación inicial* (Tesis de grado). Ibero Americana, Bogotá D.C.

- Rubio, A.D.J. y García Conesa I.M. (2013). El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria. *Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria*, vol. 6, (3), pp. 169 - 185.
- Santarsiero, H. (1998). *La Producción Gráfica. Una nueva dimensión*. Buenos Aires, Argentina: Hugo Máximo Santarsiero.
- Torres Luyo, S., Gorodischer, H., Juani, G. (2015). Problemáticas sociales adolescentes en rediseños de tableros de juegos de mesa con narrativas de los cuentos de los hermanos Grimm. *Diseño para la Construcción Ciudadana*. Conferencia llevada a cabo en el Congreso Latinoamericano de Diseño / DISUR 2015, Buenos Aires, Argentina.
- Victoria Uribe, R., Alicia Utrilla Cobos, S., Santamaría Ortega, A. (2017). Diseño de juegos de mesa. Una introducción al tema con enfoque para diseñadores industriales. *Revista Legado de Arquitectura y Diseño*. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=4779/477948279062>
- Vidales Giovannetti, M.D. (2015). *El mundo del envase. Manual para el diseño y producción de envases y embalajes*. Recuperado de <https://tecnologia3bunlp.files.wordpress.com/2015/03/libro-disec3b1o-industrial-elmundo-del-envase.pdf>
- Zagal, R. y Rick, J. (2006). Collaborative games: Lessons learned from board games. *Simulation & Gaming*, 37 (1), 24 – 40. DOI: 10.1177/1046878105282279