



04 DE DICIEMBRE DEL 2021

**TRÍPTICOS Y FOLLETOS**  
EDUCACIÓN EN NUTRICIÓN

JULISSA CÁRDENAS RODAS  
UNIVERSIDAD DEL SURESTE  
LIC. EN NUTRICION

# TRÍPTICOS Y FOLLETOS

## QUE ES UN TRÍPTICO

Un tríptico es un documento impreso dividido en tres secciones o paneles y que sirve para promocionar alguna información que una organización o persona quiera divulgar.

se realizan con una hoja de tamaño carta de color blanco impresa por ambas caras en letras oscuras. Sin embargo, en muchas ocasiones los trípticos suelen llevar color y en otras tantas se realiza sobre una hoja de material o color distintos a con los que se hacen comúnmente.

Estos instrumentos son muy usados en el mundo de la publicidad y el mercadeo. Mucha gente dedicada a las artes gráficas se dedica a la realización de trípticos para diversos propósitos.

La versatilidad del tríptico reside en que se puede dar un uso profesional, en el que se involucre el diseño gráfico avanzado, o un uso casero doméstico, con la finalidad de hacer presentaciones individuales a niveles bajos y medianos como puede ser el ámbito académico.

La división de una hoja en seis franjas verticales del mismo tamaño permite diversificar y resumir el contenido a divulgar. Este tamaño permite que el texto que sea colocado en este documento no vaya en detrimento de ser alternado con imágenes, para que sea ameno al lector.

## QUE ES UN FOLLETO

Es un impreso, normalmente en papel, que contiene pocas hojas y que se utiliza con fines tanto divulgativos como publicitarios. En el campo del marketing se tiene en cuenta como un método de contacto directo y como un elemento sencillo con el que realizar publicidad para un producto o una compañía.

El objetivo principal del Folleto no es más que dar información sobre una empresa, sobre un producto o incluso sobre un evento o servicio. Su finalidad no es otra que informar sobre lo que sus responsables deseen. Debido a esto, persigue siempre la simplicidad y la exposición de mensajes claros y escuetos.

Además de para esto, sirve para que las compañías puedan tener una mayor presencia y dispongan de otro canal con el que dar a conocer su filosofía, sus valores, sus productos o cualquier cosa que les interese. En el marketing, además, sirve de vía complementaria para aumentar la difusión, llegando a ser una de las más directas y efectivas.

## TEATRO GUIÑOL

El guiñol es una actividad cultural y educativa dirigida a personas de todas las edades, que tiene como objetivo trasladar historias de todo tipo utilizando los muñecos como herramienta.

El teatro guiñol se difundió en Francia por el titiritero Pierre Dattelén.

En esta actividad, niños, jóvenes y mayores aprenden a usar la imaginación y a utilizar los muñecos como vehículo de expresión y crecimiento personal y grupal. El pequeño teatro es la pieza clave del guiñol después de los personajes. Hay un escenario en miniatura que además de ayudar a la representación, sirve para ocultar a los actores y realizar los cambios de escenarios.

## OBRA DE TEATRO

es un arte paradójico o incluso el arte paradójico por excelencia. (Se compone de dos manifestaciones bien distintas: el texto y la puesta en escena. Desde la Edad Media, ambas manifestaciones han coexistido y se han nutrido mutuamente en la práctica teatral.

Aclaración terminológica: Texto, puesta en escena y función La definición de términos siempre tiene algo de arbitrario, depende de épocas, preferencias personales y escuelas académicas.

El teatro es un sistema de signos o, mejor dicho, un conjunto de varios sistemas de signos. Los más importantes de ellos son:

1. El texto
2. El escenario
3. La escenografía
4. El diseño sonoro
5. El elenco
6. La actuación
7. La coreografía
8. El público
9. Los contextos

## JUEGOS DIDÁCTICOS

Es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo, pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas.

El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad.

La relación entre juego y aprendizaje es natural; los verbos —jugar y —aprender confluyen. Ambos vocablos consisten en superar obstáculos, encontrar el camino, entrenarse, deducir, inventar, adivinar y llegar a ganar... para pasarlo bien, para avanzar y mejorar.

La diversión en las clases debería ser un objetivo docente. La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia la materia, bien sea para cualquier área que se desee trabajar. Los juegos requieren de la comunicación y provocan y activan los mecanismos de aprendizaje. La clase se impregna de un ambiente lúdico y permite a cada estudiante desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje.

Un juego didáctico debería contar con una serie de objetivos que le permitirán al docente establecer las metas que se desean lograr con los alumnos, entre los objetivos se pueden mencionar: plantear un problema que deberá resolverse en un nivel de comprensión que implique ciertos grados de dificultad. Afianzar de manera atractiva los conceptos, procedimientos y actitudes contempladas en el programa.