



Mi Universidad

Proceso del diseño

Nombre del Alumno: Esau Gonzalez Castellanos.

Nombre del tema: Investigación, proceso mercadológico y diseño.

Actividad: II

Nombre de la Materia: Mercadotecnia.

Nombre del profesor: Lic. María Eugenia Pedrueza Cano.

Nombre de la Licenciatura: Diseño Gráfico.

Cuatrimestre: Quinto.

Planteamiento del problema.

Innovación de juego didáctico, con el nombre “COLORS GUESS”, diseño de la marca y prototipo de empaque.

Investigación.

Clasificación de los juegos de mesa.

Existen diferentes tipos, según la edad a la que están dirigidos y las diferentes áreas que estimulan en la persona. Entre los principales beneficios de los juegos de mesa están: el desarrollo de habilidades motoras finas, de lectura, de la conciencia fonémica, de la memoria y la concentración y del pensamiento flexible; promueven funciones de combinación y clasificación, elevan la atención y fomentan el trabajo colectivo o en grupo. Se dice que los cuatro principales grupos de juegos de mesa son los siguientes: de azar, tradicionales, didácticos y recreativos.



Juegos de azar.

Dentro de lo lúdico, los juegos de azar se caracterizan por premiar en una proporción importante a la habilidad, pero también suelen dejar una cuota librada al azar, para que el más intrépido no tenga asegurado el podio. Por ejemplo: póker, ruleta, lotería, dados. Se llaman de azar porque la habilidad propia del jugador casi no incide, y de hecho es imposible que alguien “juegue demasiado bien” o “demasiado mal” Sin embargo, algunos sí requieren de criterio o de habilidad de pensamiento, como los que involucran naipes.

La convicción de que todos los jugadores desconocen el resultado y no pueden anticiparlo (al menos desde lo racional) pone en igualdad de condiciones a todos los participantes.

Juegos tradicionales.

Los juegos tradicionales son característicos de una región geográfica y cultura particular. Se entienden como manifestaciones lúdicas o juegos, que por lo general se transmiten de generación en generación. Por ejemplo: rayuela (golosa), saltar la cuerda, las escondidas etc. Se basan en reglas simples, y por ende fáciles de comprender.

El cuerpo con sus sentidos es casi siempre el principal elemento del juego tradicional, a veces acompañado por la palabra. Orientan al desarrollo de habilidades, entre ellas la correcta percepción o desarrollo del esquema corporal, el control tónico y postural; la ubicación espaciotemporal y la motricidad fina y gruesa. Antes de la llegada de la televisión y los videojuegos, las familias solían jugar en espacios abiertos con los pocos elementos que estaban a su alcance y de forma espontánea creaban juntos una experiencia memorable.

Algunas investigaciones sobre este tipo de juegos señalan la influencia de contenidos mágicos o religiosos en su origen, pues en épocas antiguas el juego era el don o la habilidad de magos y chamanes. Luego, la religión y el racionalismo fueron en parte desplazando el pensamiento mágico, relegándolo primero al mundo de las mujeres y luego al de los niños.

Juegos didácticos.

Se utilizan como técnica de enseñanza para fomentar o estimular algún tipo de aprendizaje en los niños. Su objetivo es que aprendan conocimientos o habilidades motrices y sociales de manera simple y lúdica. Existen diversos tipos de juegos didácticos que apuntan a estimular uno o varios aspectos del ser. Por ejemplo: juegos con bloques, rompecabezas, de memoria, adivinanzas, con las letras del abecedario, de laberintos, para colorear, etc. Suelen ser utilizados en la escuela y en casa.

Juegos creativos.

Su objetivo central es la diversión, por lo que satisface aspectos físicos, sociales y mentales de la personalidad. Al estar vinculados con el ocio y no a responsabilidades, forman parte de los mecanismos de combate del estrés para los adultos, de la formación de los más pequeños y de la integración de grupos de personas que deseen o requieran conocerse mejor.

En esto se distinguen de los deportes: si bien la práctica de alguna disciplina deportiva puede hacer las veces de recreación, por lo general requieren de una constancia, una entrega y unas herramientas que se alejan de la espontaneidad del juego recreativo. Tal es el caso de los juegos tradicionales, mencionados anteriormente, del dominó, escondidas, stop, ajedrez, videojuegos, mímica, entre otros.

JUEGOS DIDÁCTICOS.

Los **juegos didácticos** son actividades que se utilizan como método para motivar el aprendizaje y la participación en situaciones de enseñanza. Su objetivo es que los estudiantes adquieran conocimientos o habilidades motrices y sociales de manera simple y lúdica. Por ejemplo: *juegos con bloques, rompecabezas, juegos de equilibrio.*

Existen diversos tipos de juegos didácticos que apuntan a estimular uno o varios aspectos de la persona. Las propuestas varían según los intereses, la edad de los participantes, el contenido a trabajar, el lugar donde se realicen y el momento en el que se encuentre el grupo. Por ejemplo: *juegos de inicio o de cierre, juegos de mesa, juegos al aire libre.*

Los juegos didácticos se utilizan mayormente en la educación primaria, pero es posible emplearlos en los distintos niveles educativos, así como en el hogar. También existe una gran variedad de videojuegos educativos que incluyen actividades de este tipo. Por ejemplo: *juegos de cartas, bingos, juegos de memoria*.

Tipos de juegos didácticos.

Una forma de clasificar los juegos didácticos es según la habilidad que promueven. De esta manera, se pueden encontrar juegos cognitivos, juegos motrices y juegos socioemocionales.

Juegos cognitivos.

Los juegos cognitivos se enfocan en la resolución de problemas y en el desarrollo de habilidades intelectuales, como el lenguaje, la atención y la observación. Por ejemplo:

- **Juegos de memoria.** Son juegos diseñados para ejercitar la capacidad de codificar y recuperar información. En general, se juegan con cartas o fichas con ilustraciones y detalles. Por ejemplo: *memotest con cartas de animales, reproducción de secuencias, memoria de palabras*.
- **Juegos de rompecabezas.** Son juegos que estimulan el pensamiento lógico y analítico, además de la memoria visual, la percepción espacial y la planificación. Por ejemplo: *rompecabezas de diez fichas de un avión, sudokus, cubos de “Rubik”*.
- **Juegos de adivinanzas.** Son juegos que se utilizan para desarrollar la lógica, la interpretación y la reflexión, a partir de la resolución de un enigma o de seguir pistas. Por ejemplo: *adivanzas de letras, adivanzas con rimas, acertijos matemáticos*.
- **Juegos con el abecedario y los números.** Son juegos que se utilizan especialmente con niños que están aprendiendo a leer y escribir, porque se basan en las letras del alfabeto o los números. Por ejemplo: *bingo de letras, números escondidos en un dibujo, ahorcado*.

Juegos motrices.

Los juegos motrices son útiles para desarrollar y ejercitar habilidades y destrezas físicas. Permiten el despliegue de capacidades relacionadas al movimiento, el equilibrio, la coordinación y la fuerza. Por ejemplo:

- **Juegos de manipulación con masas.** Son juegos que implican el uso de masa, plastilina o arcilla para crear figuras o para amasar. Se utilizan para estimular las funciones visoespaciales, así como también el reconocimiento de las texturas. Por ejemplo: *juegos con arcilla, modelado de figuras, sellos de masa.*
- **Juegos con bloques.** Son juegos que involucran piezas de diferentes tamaños y que pueden encastrarse o no. Con ellos, los niños experimentan y afianzan las funciones motoras finas, las nociones espaciales y la coordinación. Por ejemplo: *bloques de madera de diferentes colores, bloques de equilibrio, bloques de encaje.*
- **Juegos de laberintos.** Son juegos cuyo objetivo es encontrar un camino de salida. Se utilizan para desarrollar funciones secuenciales y habilidades motoras finas, y para establecer nociones espaciales. Por ejemplo: *dibujos de laberintos, laberintos tridimensionales, laberintos de bolitas.*
- **Juegos de colorear.** Son juegos que se utilizan para estimular la creatividad y la capacidad motriz de los niños. Fomentan la asociación de ideas y la percepción del color. Por ejemplo: *libros para colorear animales y paisajes, juegos de colorear por número, juegos de colorear sobre distintas texturas.*

Juegos socioemocionales.

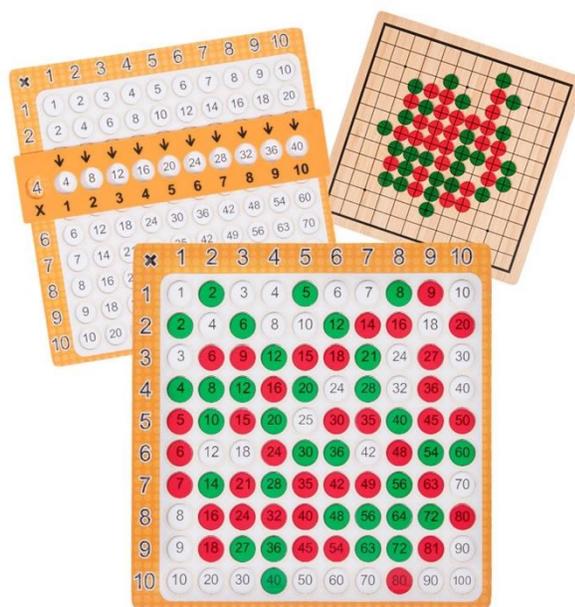
Los juegos socioemocionales promueven las habilidades interpersonales, como trabajar en equipo y resolver conflictos, y el desarrollo de la inteligencia emocional. Por ejemplo:

- **Juegos de dramatización.** Son juegos que utilizan recursos expresivos (lenguaje corporal, verbal, gestual) para representar situaciones de la vida cotidiana o imaginarias. Por ejemplo: *mímica, representación de una escena de un cuento, expresión corporal con música.*

- **Juegos de relajación.** Son juegos con ejercicios que se enfocan en identificar sensaciones corporales para lograr un estado de distensión muscular y mental. Por ejemplo: *juegos de respiración, movimientos de estiramiento, juegos con visualizaciones.*
- **Juegos de resolución de conflictos.** Son juegos que incluyen dinámicas que simulan situaciones conflictivas, con el fin de buscar distintas soluciones y fomentar la flexibilidad cognitiva. Por ejemplo: *debates sobre una situación, resolución de enigmas, análisis de la conducta de personajes de cuentos o películas.*
- **Juegos cooperativos.** Son juegos en los que los participantes deben trabajar juntos para lograr un objetivo. Por ejemplo: *carreras de relevos, juego de la silla cooperativo, construcción de una historia en grupo.*

Nombres de ejemplos de juegos didácticos existentes.

1. Memorización de canciones
2. Tres en línea
3. Memotest
4. Ajedrez
5. Adivinanzas de personajes
6. Tetris
7. Tangrama
8. Batalla naval
9. Juegos de preguntas y respuestas
10. Crucigramas
11. Trabalenguas
12. Juegos con dados
13. Juegos de ingenio
14. Circuitos de aprendizaje
15. Origami o papiroflexia
16. Sopa de letras
17. Dominó
18. Títeres



19. Búsqueda del tesoro

20. Contador de sílabas

Importancia de los juegos didácticos.

Los juegos didácticos promueven el desarrollo de funciones cognitivas a través de la experimentación, de forma lúdica e interactiva. En un proceso educativo, son útiles como forma de ejercitación y de aprendizaje de nuevos contenidos y habilidades.

Algunos beneficios de los juegos didácticos son:

- Permiten el desarrollo de actitudes y valores, como el respeto, la comunicación y la responsabilidad.
- Pueden variar sus instrucciones y nivel de dificultad para ser utilizados en todos los niveles educativos.
- Al ser una forma de aprendizaje activo, facilitan la asimilación y el recuerdo de información.
- Mejoran el interés, la curiosidad y la motivación.
- Fomentan las habilidades cooperativas y sociales.

Juego de dados.

El juego de dados es un juego de azar que consiste en lanzar uno o más dados para obtener un resultado numérico. Los dados son el componente central del juego, o bien se utilizan como un dispositivo aleatorio.

No se sabe con certeza quien invento los juegos con dados, pero se tienen registros de uso desde la prehistoria. Los primeros dados se dice que fueron encontrados en complejos funerarios de Medio Oriente en los años 5,000 a. C.

Sin embargo, el historiador griego Heródoto, mantiene que los dados fueron inventados por los lídianos (en la actual Turquía) durante el reinado del rey Atys. Por otra parte, existe

otra corriente de historiadores que sitúan la invención de los dados en el Antiguo Egipto en el segundo milenio antes de nuestra era.

Mercado.

La industria de juguetes y juegos educativos ha experimentado un crecimiento significativo en el comercio electrónico, con un aumento en la demanda de productos que fomentan el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en los niños.

Contenido educativo y de valor en la industria de los juguetes.

Dado que los juguetes y juegos educativos están diseñados para fomentar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en los niños, es importante crear contenido educativo y de valor que resalte estos beneficios.

Promociones y descuentos especiales en juguetes

Las promociones y descuentos especiales son una forma efectiva de atraer a nuevos clientes y fidelizar a los existentes en la industria de juguetes y juegos educativos. Las empresas pueden ofrecer descuentos por tiempo limitado, promociones por la compra de ciertos productos, cupones de descuentos para la próxima compra o envíos gratuitos para incentivar a los clientes a realizar una compra.

Colaboraciones con influencers y expertos en educación

Las colaboraciones con influencers y expertos en educación pueden ser una estrategia poderosa para amplificar el alcance de la marca y aumentar la credibilidad en la industria de juguetes y juegos educativos.

Trabajar con influencers que tienen una audiencia relevante y comprometida puede ayudar a llegar a nuevos clientes y a generar interés en los productos.

Del mismo modo, asociarse con expertos en educación puede respaldar la calidad y el valor educativo de los juguetes y juegos, lo que puede influir en la decisión de compra de los consumidores.

Optimización para dispositivos móviles y experiencia de usuario

Dado que una parte significativa de las compras en la industria de juguetes y juegos educativos se realiza a través de dispositivos móviles, es crucial optimizar la plataforma de eCommerce para garantizar una experiencia de usuario fluida y satisfactoria en todos los dispositivos.

Las empresas deben asegurarse de que el sitio web sea responsivo, fácil de navegar, rápido de cargar y seguro para facilitar la navegación y la compra de los clientes. Además, la simplificación del proceso de pago y la inclusión de opciones de pago seguras son aspectos clave para mejorar la experiencia de compra online.

Teoría del color.

Que es la psicología del color y cuál es la importancia.

La psicología del color:

Es el estudio de los efectos que tienen la percepción de diferentes gamas cromáticas en el estado psíquico y emocional de las personas, así como en su comportamiento.

La psicología del color se basa en conocer el significado de los colores y como pueden influir en las respuestas emocionales, la concentración, el ánimo y la conducta de los individuos.

Estos efectos pueden variar según la edad y el bagaje cultural de las personas.

Es un campo de estudio que está dirigido a analizar el efecto del color en las percepciones de la conducta humana.

Orígenes.

La psicología del color tuvo incidencia en la psicología humana desde tiempos remotos, circunstancias que se expresaba y sintetizaba simbólicamente. Entre muchos ejemplos, en la antigua China los puntos cardinales eran presentados por los colores azul, rojo, blanco y negro, reservando al amarillo para el centro, por tanto, el amarillo fue el tradicionalmente el color del imperio chino.

De igual forma los mayas de América Central relacionaban Este, Sur, Oeste y Norte con los colores rojos, amarillo, negro y blanco respectivamente.

Uno de los primeros que analizó las propiedades del color fue Aristóteles, quien descubrió los colores básicos relacionados con la tierra, el agua, el cielo y el fuego (los cuatro elementos de la naturaleza).

Que tan importante es el color en el diseño gráfico.

La importancia de la psicología del color:

- El poder de los colores en la psicología: los colores tienen el poder de evocar respuestas emocionales en las personas. Cada color transmite una energía distinta y puede tener efectos psicológicos significativos.
- Influencia en el marketing y la publicidad.
- Aplicación en el diseño gráfico y la marca.
- Uso en entornos terapéuticos psicológicos.
- Impacto en entorno laboral.

Importancia del color en el diseño gráfico.

- Los colores son capaces de producirnos diferentes emociones e influyen de manera decisiva en nuestra percepción de la realidad. Sus combinaciones y unión con otros

elementos gráficos, como la tipografía, son capaces de transmitirnos un mensaje o emoción muy concretos.

- Su importancia reside fundamentalmente en la manera en la que el cliente percibe la marca a primera vista.
- Importancia del color en el diseño gráfico es porque proyecta las diversas tonalidades mediante una luz reflejada. Por definición RAE, el color es la sensación producida por los rayos luminosos que impresionan los órganos visuales y que dependen de la longitud de onda.
- Todos los colores que vemos existen gracias a la luz, La luz que no pudo ser absorbida por un objeto se refleja como una longitud de ondas de luz que nuestros ojos perciben y envían al cerebro.
- De aquí surge la importancia del color en el diseño, a esa luz reflejada como longitud de onda le llamamos color.

Que tipos de contraste existen.

1.- Contraste de color en sí mismo.

Contraste más sencillo de identificar, sus puntos más lejanos son los tres colores primarios (rojo, azul y amarillo) de estos tres colores se desprenden sus combinaciones, los colores secundarios.

2.- Contraste claro/oscuro.

Contraste muy sencillo de identificar, donde los polos son en blanco y negro.

3.- Contraste caliente/frío.

Este contraste es un poco más subjetivo a la hora de comprenderlo, ya que tiene relación con las sensaciones que los colores transmiten a quien lo observa.

4.- Contraste de los complementarios.

Los pares complementarios son únicos, y son aquellos en que un color contiene la mezcla de todos los colores primarios que nos encontramos en el otro. Es decir, los polos serían los pares:

- **Rojo – Verde**
- **Azul – Anaranjado**
- **Amarillo - Morado**

5.- Contraste cuantitativo.

Este contraste establece una relación de tamaño entre las áreas de color, es decir, se establece de “mucho/poco” o “grande/pequeño”.

6.- Contraste cualitativo.

Este contraste mide la pureza/saturación de un color, contrapuesto con una versión más apagada/opaca de sí mismo. Esto se relaciona con la cantidad de gris que contiene la mezcla de cada muestra de color.

7.- Contraste simultáneo.

Ojo humano tiende a buscar el equilibrio, entonces al ver un color puro en contraste a uno neutral, como el gris, el efecto visual es teñir a este último con el complementario del color principal.

Principios Clave:

- **Colores Primarios:** Rojo, amarillo y azul, que son la base para crear otros colores.
- **Colores Secundarios:** Naranja, verde y violeta, resultantes de la mezcla de dos colores primarios.

- **Colores Terciarios:** Se obtienen mezclando un color primario con uno secundario.
- **Rueda de Colores (Círculo Cromático):** Herramienta visual que organiza los colores y muestra las relaciones entre ellos.
- **Colores Complementarios:** Aquellos que se encuentran opuestos en la rueda de colores, como rojo y verde, que crean contraste.

Síntesis.

El juego didáctico es un método que ayuda a la motivación para el aprendizaje, participación y estimulación, siendo una actividad que promueve la identidad del alumno, ayuda al mismo tiempo en su desarrollo socioafectivo, cognitivo y motor.

Los juegos didácticos son juegos diseñados explícitamente, con fines educativos, o que tienen un valor educativo secundario.

Los juegos didácticos nacen de la necesidad de proveerles a los niños diversión y a la vez ayudarlos a desarrollar su capacidad mental y la adquisición de conocimientos.

Características de los juegos didácticos: deben ser juegos sencillos, de fácil manejo y con un objetivo educativo.

Hablando en general de los juegos de mesa, existen diferentes tipos, según la edad a la que están dirigidos y las diferentes áreas que estimulan en la persona.

Además, hablando del mercado variante de juegos didácticos existentes, la narrativa de competitividad es muy amplia, ya que el tamaño del mercado mundial de juegos educativos para niños se valoró en 4,19 mil millones de dólares en 2022 y se prevé que alcance los 20,58 mil millones de dólares en 2030, exhibiendo una tasa compuesta anual del 22,59% de 2023 a 2030.

Es por ello que una buena estrategia mercadológica, es parte fundamental para la competitividad de lograr el objetivo de innovación de la idea principal del juego didáctico.

Dado a que los juegos didácticos están fomentados para el aprendizaje de los niños, por lo que estos juegos deben ser de gran valor y apoyo para que resalten los beneficios objetivos.

Análisis.

Basándonos en la investigación anterior, los juegos de mesa existentes actualmente fueron creados específicamente por las necesidades de utilizar un método de ayuda, para el aprendizaje y desarrollo del cerebro humano, con el objetivo de lograr conocimientos a través de un juego creativo y sencillo.

Por lo que múltiples marcas de juegos didácticos, se podría decir que es una competencia muy amplia entre sí, pero dejando de lado la parte competitiva existe un punto central de cada una de las empresas que lanzan su producto al mercado con el mismo propósito, el cual, es el aprendizaje educativo para los niños con un cierto rango de edad, en la que los juegos didácticos son más funcionales para el desarrollo de habilidades.

Conclusión.

Con base en el análisis de la investigación anterior, podemos expresar que los juegos de mesa en general son hoy en día un método de apoyo fundamental en los seres humanos, para desarrollar aún más las habilidades de cada individuo; por lo que en la clasificación de cada juego el objetivo siempre se relaciona con el aprendizaje tanto de los niños como también de los adultos, ya que cada juego existente se enfoca en el desarrollo del estímulo mental de acuerdo a las edades específicas de los individuos. Es importante mencionar también que los juegos deben ser fáciles de comprender.

Bibliografía.

<https://www.ejemplos.co/10-ejemplos-de-juegos-de-mesa-para-ninos/>

GOV.CO, Colombia aprende, (23-12-2021), <https://www.colombiaprende.edu.co/agenda/tips-y-orientaciones/tipos-de-juegos-de-mesa#:~:text=Existen%20diversos%20tipos%20de%20juegos,la%20escuela%20y%20en%20casa>

Con Clase, (2025), https://classful-com.translate.goog/how-to-create-and-sell-educational-games/?x_tr_sl=en&x_tr_tl=es&x_tr_hl=es&x_tr_pto=rq#:~:text=Marketing%20and%20Promotion%3A&text=Consider%20writing%20blog%20posts%20or,at%20educational%20conferences%20or%20fairs.

Kings Research, (2024), <https://www.kingsresearch.com/es/kids-educational-games-market-8#:~:text=El%20tamaño%20del%20mercado%20mundial,59%25%20de%202023%20a%202030.>

Nombre para el proyecto de innovación de un juego de mesa didáctico.

1.- Adivina colores.

2.- Guess colors.

3.- Colors Guess

4.- Adivina el color.

5.- Guess the color.

El nombre elegido para este proyecto, es la fusión de los dados y las adivinanzas, ya que son los componentes centrales del juego.



1. Estrategia, para la venta y lanzamiento del producto.

Producto: Juego de dados “COLORS GUESS” (innovación del juego de mesa).

Precio o costo del producto.

El precio tendrá un costo de \$399.00 M.N., muy accesible de adquirir por el público específico, con margen competitivo de las diferentes marcas existentes.

Plaza

- Cobertura del producto: jugueterías, supermercados y ventas online.
- Ubicaciones: puntos específicos mas recurrentes por el público.
- Inventario: suficiente producto que llame la atención a la vista del cliente.

Medios seleccionados para promoción del producto:

- Redes sociales.
- Publicidad digital (TV, YouTube).
- Promoción de ventas.
- Publicidad personalizada de la empresa.
- Colaboraciones.

1. Objetivo principal.

- ✓ Dar a conocer el producto y expandir, para lograr ventas.
- ✓ Logar una posición de marca, en la que los mismos clientes recomienden la calidad de un producto confiable y apto para el desarrollo de aprendizaje.

2. Publico específico.

- El publico al que se enfocará el producto es a un rango de edades de 6 a 12 años, sin embargo la dinamica de este juego esta pensado tambien para que sea un juego divertido que se pueda compartir con toda la familia de las diferntes edades, en apoyo al desarrollo de habilidades y aprendizaje de los menores.

3. Objetivo educativo.

Enfocado al conocimiento de aprendizaje de los colores, fomentando la convivencia familiar y desconectándose un momento de la tecnología.

Análisis FODA

En el análisis FODA, se plasma toda la información que el producto requiere para ser analizadas con detalle y describir la siguiente información con base en hechos reales e históricos de la investigación, ya que en algunas tiendas departamentales con la información recopilada se agrega lo siguiente.

<p style="text-align: center;">FORTALEZAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Fortalecimiento económico. ✓ Que la marca este patentada. ✓ Nombre del producto fácil de reconocer. ✓ Manejar costos accesibles. ✓ Innovación del producto. ✓ Empaque del producto atractivo. 	<p style="text-align: center;">OPORTUNIDADES</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Implementar nuevas tecnologías. ○ Optimizar los procesos de producción. ○ Ingresar a nuevos mercados. ○ Crear franquicias. ○ Innovación del producto. ○ Aumentar la demanda del producto.
<p style="text-align: center;">DEBILIDADES</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Competitividad en precios. ❖ Falta de financiamiento. ❖ Falta de motivación en la innovación. 	<p style="text-align: center;">AMENAZAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mala reputación del producto o marca. ➤ Crecimiento de la competencia. ➤ Falta de innovación. ➤ Cambio de las necesidades de los clientes. ➤ Clientes insatisfechos. ➤ Elevación de insumos.

Atapa creativa.

Características particulares del juego de mesa “COLORS GUESS”.

Instrucciones.

Concepto.

Los dados son el componente central del juego, o bien se utilizan como un dispositivo aleatorio, innovando en este juego se unen las adivinanzas, para el aprendizaje de los colores.

Características del juego.

El juego consiste en que los jugadores lanzan un dado obteniendo un resultado numérico designando un color, posteriormente el jugador contrario elegirá una tarjeta de acuerdo al color en el que haya quedado el dado, la cual contendrá una adivinanza que el jugador deberá contestar asertivamente y así lograr el puntaje obtenido para seguir avanzando a la siguiente ronda, cuando las tarjetas se terminen, el participante con el puntaje más alto será el ganador.

Objetivo.

Aprendizaje de los colores, interpretado a través de las adivinanzas, por lo que el jugador ganador será el que acumule más puntos de acuerdo sus aciertos obtenidos.

Número de participantes.

De 2 a 4 jugadores de 6 años en adelante.

Edades.

Recomendado para personas de 6 años en adelante, siempre supervisado por un adulto.

Características de competencia.

El jugador antecesor deberá leer la tarjeta asignada de acuerdo al color y puntuación obtenido en la posición del dado.

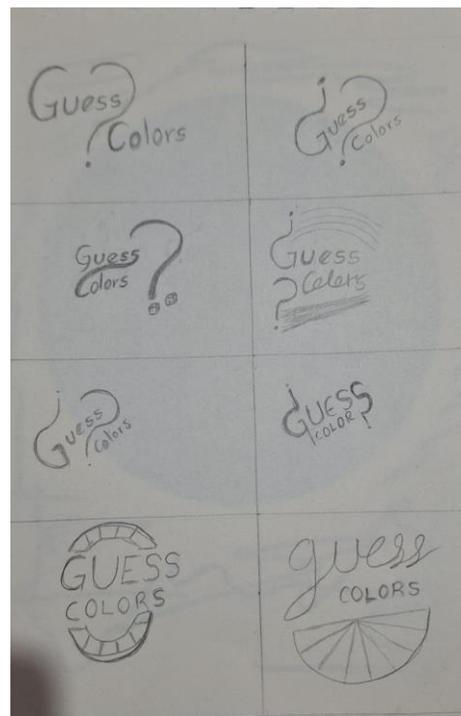
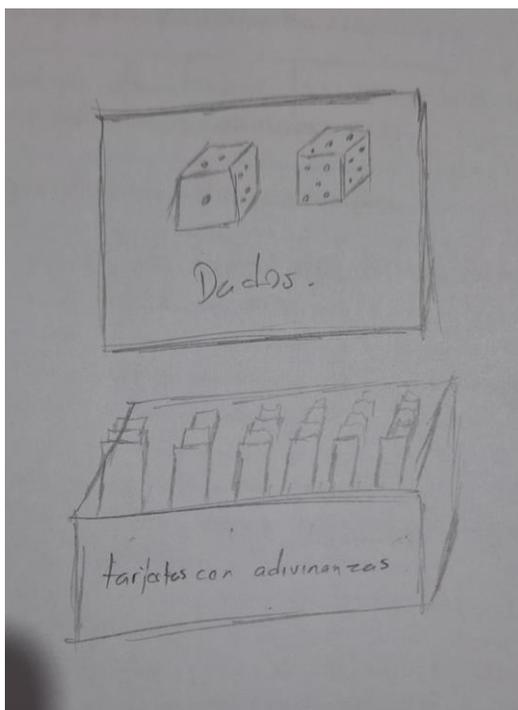
Aspectos del juego.

- A) Cada jugador tomará un dado.
- B) Uno de los jugadores iniciara la ronda de izquierda a derecha.
- C) Una vez que se haya arrojado el dado el jugador deberá contestar correctamente el color interpretado por una adivinanza.
- D) Avanzará de manera igual en todas las rondas, sin importar si la respuesta fue correcta o incorrecta.
- E) Si no sabe la respuesta mencionará la palabra paso.
- F) El que acumule más puntos al termino de las tarjetas, será el ganador.

Elementos del juego.

1. Base del empaque como plataforma, para área de juego.
2. 36 tarjetas de colores, más 12 tarjetas adicionales de regalo, todas con adivinanzas al reverso.
3. 4 dados transparentes con puntos de colores distintos en cada lado.

Boceto de la idea principal y del nombre de marca.



Propuestas del diseño.



Para la elaboración del juego didáctico utilizaremos los siguientes ejemplos, para la creación del prototipo.



I. DUMMI.

Enfocándonos en el proyecto de innovación de un juego didáctico con el enfoque de obtener posicionamiento en el mercado, para un público específico y familiar, siguiendo el plan objetivo de marketing, que es el logro de una identidad del producto al grado de convencer, comunicar y posicionarse en un mercado competente, logrando así cumplir con la exigencia del público al que va dirigido, dando un enfoque positivo de aprendizaje y que a su vez sea divertido.

Destacar del resto de los juegos competentes.

Sin equivocaciones, podemos asegurar que nuestro producto será la mejor opción para el conocimiento y aprendizaje en el desarrollo de habilidades de los niños, ya que ofrece un enfoque dinámico y divertido para un buen rato de entretenimiento y convivencia familiar, con un contenido relevante, que te hará pensar, reír y aprender.

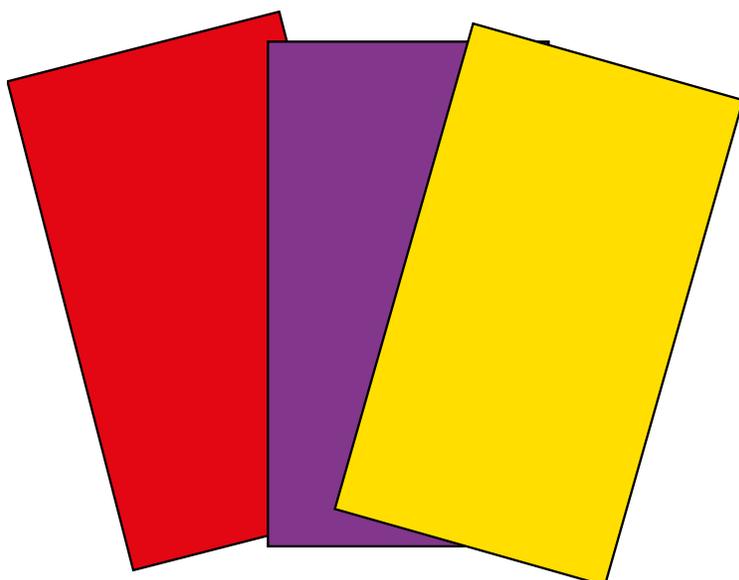
Experiencia memorable.

Basado en la idea principal e innovación del producto distintivo, podemos definir que las personas son lo más importante y en específico los niños para nuestro proyecto, ya que ayudaremos a contribuir con las necesidades que el cerebro necesita para el desarrollo de habilidades y aprendizaje en los niños, así mismo cumplir con las demandas y exigencias de nuestros clientes, recordándoles siempre que los juegos didácticos tienen las características precisas de acompañamiento didáctico, siendo una fuente de conocimientos y destrezas para los niños.

Simple y hermoso.

Sin complicaciones este juego didáctico es muy simple de comprender con la innovación de una idea principal pensada específicamente para los niños y las reuniones familiares, que a su vez cumpla todas las expectativas, logrando integrar más de lo habitual a las familias en un ámbito de armonía.

2. Empaque, proceso.





Contenido de las tarjetas del juego didáctico.

ADIVINANZAS

Soy un color el cual tiene una sola vocal que se repite tres veces, además, suelo ser la mezcla de amarillo y rojo. ¿Qué color soy?

(Naranja)

Llamo mucho la atención y me encuentro hasta en Marte, quien mejor me representa es la sangre y el tomate.

(Rojo).

Soy el color del misterio, el que más se ve en los duelos, soy el guardián de la noche y el promotor de los miedos.

(Negro)

Soy el color que crece en primavera, y de México soy el primero en su bandera

(verde).

En el trigo y en el limón, en el desierto y en el sol me podrás hallar. Adivina quién soy.

(Amarillo)

A veces en el mar, también en la selva y en tus mismos ojos puede estar.

(Azul)

Lo tiene la nube, lo luce la nieve y hasta la luna sube.

(Blanco)

Estoy en la sangre y no en el agua, brillo en el fuego y no en la leña.

(rojo)

Un patito de goma y la yema de huevo, un plátano y un poco de queso, un girasol y un limón. ¿Cuál es el color?

(Amarillo).

Estoy en la nieve estoy en la cal, pero también en la sal. ¿Qué color soy?

(Blanco)

Diesen que mi pasión es la seducción, pero también soy de acción. Dime ¿Quién soy?

(El color rojo)

Soy brillante como el sol, soy alegre como el girasol, y sabio como Salomón. ¿Qué color soy?

(Amarillo)

Lusco distintos tonos en el cielo despejado, lo mismo ocurre en el mar cuando se encuentra calmado.

(Azul)

Soy color primaveral también el más natural, y en la selva me puedes encontrar.

(Verde)

Tengo el tono más chillón me veras siempre en el sol, en las frutas doy color, como el plátano y el limón.

(Amarillo)

El cielo de invierno, la piel del ratón, la barba canosa. ¿Qué color soy?

(Gris)

Estoy en el cielo, estoy en el mar, también en las turquesas y el pavo real.

(Azul)

Soy un color muy brillante que al azul no puedo ver, porque cuando estoy a su lado verde puedo ser.

(Amarillo)

Es el nombre de mujer y también es el nombre de una flor, y hay de ese tono un color. ¿Qué es?

(El rosa)

Soy natural por herencia, vivo en los campos y pastos del sur. ¿mi nombre es?

(Verde)

Me ven como la ausencia del color, pero soy puro y de perfección. ¿dime que color soy?

(Blanco)

Cuando llueve y sale el sol todos los colores, tengo yo.

(El arcoíris)

blanca por dentro verde por fuera si quieres que te lo diga espera.

(La pera)

“una señorita muy aseñorada, lleva un sombrero verde y una blusa colorada”.

(La fresa)

Mi mundo verde y mi interior rojo es, figuras negras habitan en mi ser, soy dulce y refrescante como la miel. ¿Quién soy?

(La sandía)

Oro parece, plata no es, el que no lo adivine, que lo piense otra vez.

(El plátano)

Redondita y amarilla, con mis jugos hago maravillas.

(Naranja)

Es un color tan oscuro que deja de ser color, y en la ropa se usa para indicar gran dolor.

(Negro)

Mi color lleva la nieve y las nubes si no llueve. ¿Qué color soy?

(Blanco)

Tengo el color de las zanahorias y de las naranjas. Si escuchas bien, sabrás que el color es el:

(Naranja)

Los bomberos llevan siempre mi color y la manzana también. Seguro adivinaras muy bien.

(Rojo)

En la tierra yo me encuentro en ladrillos permanezco. Soy compuesto natural que ningún color parezco.

(El color terracota)

Es un color de aceituna, no es mentira es real. Se lo devora Popeye y lo usa el militar.

(Color verde oliva)

Tengo muchas celulitis; será porque estoy gordita. Mi tono es el de una fruta que es redonda y acidita.

(El color naranja)

Azul es el delfín, azul es el cielo, azul es la ballena, azul es el riachuelo.

(Azul)

Una dama muy bonita y no tiene enamorado, por dentro su traje es blanco, pero por fuera es morado.

(La berenjena)