

Diseño Grafico

Mercadotecnia

María Eugenia Pedruezca Cano

Dafne Isabel Sosa Jiménez

5 cuatrimestre

Planteamiento del problema

Juego didáctico marca y empaque

En la actualidad, el mercado de juegos didácticos enfrenta retos significativos relacionados con la captación de la atención del público infantil y sus padres, así como con la diferenciación frente a la competencia. Aunque existen juegos que promueven el aprendizaje y el desarrollo de habilidades, muchos de ellos carecen de un diseño de empaque atractivo que conecte emocionalmente con los consumidores y refuerce la identidad de la marca. Además, los nombres y marcas de algunos juegos no logran transmitir claramente los valores educativos que ofrecen, dificultando su posicionamiento en el mercado.

Este problema se agrava debido a la saturación de opciones en el mercado, lo que obliga a las marcas a buscar estrategias innovadoras para destacar y garantizar que su producto no solo sea funcional, sino también estéticamente memorable. Por lo tanto, es fundamental diseñar un juego didáctico que no solo cumpla su propósito educativo, sino que también cuente con un empaque llamativo y una marca sólida que inspire confianza y conexión emocional con los usuarios.

**Marca:**

* **Nombre:** Elegimos un nombre que refleje la temática del memorama, por ejemplo:

Doc memo para un público amplio y profesional

**Identidad visual:** Utilizamos en referencia un estetoscopio ya que es algo relacionado con los doctores

**Empaque:**

* **Diseño:** Utiliza un empaque que llame la atención:

Colores vivos que llaman la atención para hombre y mujeres

**Forma:** Un empaque compacto y fácil de transportar, como una caja tipo estuche.

**Elementos Visuales:** Incluye imágenes del diseño de las tarjetas del memorama en el exterior para que los compradores tengan una idea clara del producto.

**Uso pedagógico del memorama**: Un artículo destaca cómo los juegos, incluido el memorama, pueden ser estrategias pedagógicas efectivas para mejorar el aprendizaje y reducir índices de deserción escolar. Este enfoque se ha aplicado en áreas como la programación y la resolución de problemas **Sistema de aprendizaje personalizable**: Un proyecto de investigación desarrolló un sistema basado en el memorama para personalizar el aprendizaje. Este sistema utiliza elementos de gamificación y tecnología para mejorar la experiencia educativa

El memorama es mucho más que un juego entretenido; tiene una serie de beneficios educativos que lo convierten en una herramienta excelente para el desarrollo cognitivo y social. Aquí algunos de los principales beneficios:

**Desarrollo cognitivo:**

1. **Mejora de la memoria:** Al recordar las posiciones de las tarjetas, los jugadores ejercitan su memoria a corto y largo plazo.
2. **Concentración:** El juego requiere atención plena para observar y recordar las tarjetas, lo que fomenta la capacidad de concentración.
3. **Resolución de problemas:** Los jugadores desarrollan estrategias para emparejar las tarjetas de forma más eficiente.
4. **Estimulación visual:** Los diseños coloridos y variados estimulan habilidades perceptuales y visuales.

**Desarrollo emocional y social:**

1. **Paciencia:** Los jugadores aprenden a esperar su turno, fomentando la tolerancia y el respeto hacia los demás.
2. **Competencia saludable:** El memorama enseña a ganar y perder con humildad, fortaleciendo la inteligencia emocional.
3. **Trabajo en equipo:** En algunos formatos, se puede jugar en colaboración, promoviendo habilidades sociales.

**Educación específica:**

* **Enseñanza de conceptos:** Muchas versiones de memorama están diseñadas para aprender vocabulario, números, colores o idiomas.
* **Flexibilidad temática:** Puede adaptarse a cualquier área de aprendizaje, como historia, ciencias o matemáticas.

El memorama no solo desarrolla habilidades esenciales, sino que también hace del aprendizaje una experiencia divertida y accesible para todas las edades. Si necesitas una lista personalizada o ideas de cómo aprovecharlo en educación,

Hoy

síntesis y análisis

El juego de memorama es una actividad lúdica que fomenta el desarrollo de habilidades cognitivas como la memoria, la concentración y la asociación visual. Consiste en encontrar pares de cartas idénticas entre un conjunto de cartas colocadas boca abajo. A medida que los jugadores voltean las cartas, deben recordar su ubicación para formar los pares.

El memorama es más que un simple juego; es una herramienta educativa y recreativa. Se utiliza en contextos pedagógicos para reforzar aprendizajes, como vocabulario, conceptos matemáticos o incluso idiomas. Además, promueve valores como la paciencia, el respeto por turnos y la sana competencia.

Desde una perspectiva educativa, el memorama:

* **Cognitivamente:** Mejora la memoria a corto plazo y la capacidad de retención.
* **Socialmente:** Fomenta la interacción y el trabajo en equipo cuando se juega en grupo.
* **Emocionalmente:** Ayuda a manejar la frustración y a celebrar los logros.

En un contexto más amplio, el memorama puede adaptarse para diferentes edades y niveles de dificultad, lo que lo convierte en una herramienta versátil tanto en el aula como en el hogar.

**Dimensión pedagógica**

El memorama se puede adaptar a objetivos educativos específicos. Por ejemplo:

* **Aprendizaje temático:** Las imágenes en las cartas pueden estar relacionadas con conceptos científicos, vocabulario en otros idiomas, o hechos históricos, facilitando el aprendizaje de forma interactiva.
* **Desarrollo de habilidades:** Se enfoca en mejorar la memoria a corto plazo, la capacidad de concentración y las habilidades de deducción lógica.

**Dimensión psicológica**

El memorama juega un papel importante en el desarrollo emocional y psicológico:

* **Control de emociones:** Los jugadores aprenden a manejar la frustración al fallar y experimentan alegría al encontrar un par, fomentando una regulación emocional saludable.
* **Confianza en sí mismos:** El éxito en el juego refuerza la autoestima y la confianza en sus capacidades cognitivas.

**Dimensión social**

En un contexto grupal, el memorama fomenta la interacción entre jugadores:

* **Trabajo en equipo:** Si se juega en parejas o equipos, los participantes deben colaborar y comunicarse eficazmente.
* **Valores:** Promueve el respeto, la paciencia y la empatía hacia otros jugadores.

Etapa creativa

Definición del propósito es educativo

Personalización: estetoscopio ya que es significante y relevante.



Dummy