

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico

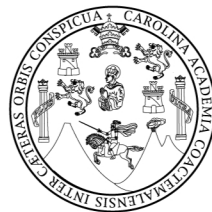


Material Didáctico Educativo para el Desarrollo de Proyectos de

Escuela Taller Guatemala

Proyecto de Graduación presentado por Brenda Judith Del Cid Rodríguez
para optar al título de Licenciada en Diseño Gráfico con énfasis
Editorial-Interactivo-Didáctico egresada de la Facultad de Arquitectura
de la Universidad de San Carlos de Guatemala

Guatemala, septiembre de 2012



Junta Directiva

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo

DECANO

Arqta. Gloria Ruth Lara de Corea

VOCAL I

Arq. Edgar Armando López Pazos

VOCAL II

Arq. Marco Vinicio Barrios Contreras

VOCAL III

Br. Jairon Daniel Del Cid Rendón

VOCAL IV

Br. Carlos Raúl Prado Vides

VOCAL V

Arq. Alejandro Muñoz Calderón

SECRETARIO

Tribunal Examinador

- Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
- Licenciada Isabel Meléndez
- Licenciado Gustavo Jurado Duarte
- Arq. Evelyn Córdova
- Arq. Alejandro Muñoz Calderón



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE ARQUITECTURA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

MATERIAL DIDÁCTICO EDUCATIVO PARA EL
DESARROLLO DE PROYECTOS DE LA ESCUELA
TALLER GUATEMALA

GUÍA DIDÁCTICA EDUCATIVA PARA LA ESPECIALIDAD
DE CARPINTERÍA EN LA ESCUELA TALLER GUATEMALA

Proyeto de Graduación presentado por Brenda Judith Del Cid Rodríguez,
para optar al título de Licenciada en Diseño Gráfico
con énfasis Editorial-Interactivo-Didáctico

Nómina de Autoridades

Junta Directiva

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo

DECANO

Arqta. Gloria Ruth Lara de Corea

VOCAL I

Arq. Edgar Armando López Pazos

VOCAL II

Arq. Marco Vinicio Barrios Contreras

VOCAL III

Br. Jairon Daniel Del Cid Rendón

VOCAL IV

Br. Carlos Raúl Prado Vides

VOCAL V

Arq. Alejandro Muñoz Calderón

SECRETARIO

Tribunal Examinador y Asesores de Proyecto

- Licenciada Isabel Meléndez
- Licenciado Gustavo Jurado Duarte
- Arq. Evelyn Córdova

Dedicatoria

Doy Gracias a Dios por soplar sobre mí la energía, las ganas y la perseverancia de llegar hasta aquí y concluir con esta etapa en mi vida; por levantarme y darme fuerza, aún cuando el cansancio y los obstáculos se pusieron frente a mí.

A mis padres que jamás han dejado de apostar por mí y que me han impulsado en cada segundo de mi existencia para alcanzar mis sueños y sobrepasar mis metas.

A cada persona que ha aportado con su cariño, palabras de aliento, solidaridad, deseos de darme una mano, sugerencias para mejorar mi trabajo y apoyo incondicional, una pieza indispensable para formar mi Ser.

A quienes simplemente estuvieron ahí en los momentos de desánimo, difíciles, alegres, cansados y, sobretodo, en los momentos de éxito para compartirlos conmigo.

Gracias por formar parte de lo que he alcanzado y de lo que Soy, pero sobretodo Gracias por seguir caminando a mi lado, porque detrás de cada logro hay un nuevo desafío.

Índice

Presentación.....	13
-------------------	----

Capítulo I

1.1 Antecedentes.....	17
1.2 Definición del Problema.....	18
1.3 Justificación.....	18
1.4 Objetivos.....	19
1.4.1 Objetivo General.....	19
1.4.2 Objetivos Específicos.....	19

Capítulo II

2.1 Perfil de la Institución.....	23
2.1.1 Misión.....	24
2.1.2 Visión.....	24
2.2 Grupo Objetivo.....	25

Capítulo III

3.1 Marco Teórico Conceptual / Conceptos Fundamentales.....	29
3.1.1 Tipos de Familia.....	30
3.1.2 Escuelas Taller.....	30
3.1.2.1 Qué interés tiene una Escuela Taller.....	31
3.1.2.2 Qué es la formación complementaria.....	31
3.1.3 Escuela Taller Guatemala.....	32
3.1.3.1 Carpintería.....	32
3.1.3.2 Albañilería.....	35
3.1.3.3 Herrería / Forja.....	35
3.1.3.4 Electricidad.....	36
3.1.3.5 Jardinería.....	36
3.1.4 Material Didáctico.....	37
3.1.5 Guía Didáctica.....	37



3.2 Marco Teórico de Diseño	40
3.2.1 Diseño Editorial	40
3.2.1.1 Proceso de creación.....	40
3.2.2 Elementos y principios del Diseño.....	41
3.2.2.1 Forma	41
3.2.2.2 Espacio	41
3.2.2.3 Formato	41
3.2.3 Diagramación	42
3.2.3.1 ¿Qué es una Retícula?.....	42
3.2.4 Tipografía	44
3.2.5 Semiótica	44
3.2.6 Signo	44
3.2.6.1 Tipos de signos.....	45
3.2.7 Imagen	45
3.2.8 Color.....	46
3.2.8.1 Significado del Color y conceptos asociados.....	46
3.3 Deontología del Diseño.....	47
3.3.1 Código de Ética	47
3.4 Códigos de Diseño	49
3.4.1 Códigos.....	49
3.4.2 Tipos de códigos en el lenguaje visual	49
3.4.2.1 Código Morfológico.....	49
3.4.2.2 Código Cromático	50
3.4.2.3 Código Tipográfico.....	51
3.4.2.4 Código Fotográfico	51
3.4.2.5 Código Kinésico.....	51
3.5 Concepto Creativo / Concepto de Diseño	52
3.6 Bocetaje.....	53
3.7 Propuestas Gráficas.....	54
3.7.1 Logotipo.....	54
3.7.2 Guía Educativa.....	55

Capítulo IV

4.1 Comprobación de Eficacia.....	63
4.1.1 Prevalidación.....	63
4.1.2 Validación.....	64
4.1.2.1 Instrumento de validación.....	64
4.2 Perfil del Informante.....	65
4.2.1 Usuarios.....	65
4.2.2 Profesionales.....	65
4.2.3 Especialistas del área.....	65
4.3 Análisis e interpretación de datos.....	68
4.4 Propuesta gráfica final.....	77
4.4.1 Fundamentación.....	90
5.1 Conclusiones.....	91
5.2 Recomendaciones.....	92
5.3 Lineamientos para la puesta en práctica.....	93
5.3.1 Servicios profesionales.....	94
5.4 Referencias bibliográficas.....	95
5.4.1 Libros.....	95
5.4.2 Otros documentos.....	95
5.4.3 Sitios Web consultados.....	96
5.5 Anexos.....	97
5.5.1 Encuesta a usuarios.....	97
5.5.2 Encuesta a profesionales.....	98
5.5.3 Cotización.....	100

Presentación

La Escuela Taller Guatemala es una institución creada en 1999, con la intención de apoyar e introducir a jóvenes de escasos recursos al campo laboral a través de una formación integral en un oficio práctico como la albañilería, carpintería, herrería/forja, electricidad y jardinería.

Para poder cumplir con su principal objetivo, la Escuela Taller Guatemala se encuentra en la constante búsqueda de oportunidades y soluciones que puedan cubrir las necesidades de sus estudiantes.

Es por ello que surge la oportunidad de desarrollo del presente proyecto, creando una "Guía didáctica educativa para la especialidad de Carpintería", con el propósito de apoyar al proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, haciéndoles más fácil y placentera la actividad de instruirse y procurándole material de apoyo visual actualizado, moderno y de fácil utilización al monitor de dicha especialidad dentro de su planificación de contenidos.



Capítulo I

Introducción



El presente capítulo recopila la situación encontrada en relación a la necesidad de materiales gráficos para el apoyo al proceso didáctico de la Escuela Taller Guatemala, así como los objetivos trazados para alcanzarlo.



Capítulo 1

1.1 Antecedentes

En 1998 Guatemala fue afectada por el huracán Mitch. Para responder a las necesidades de los damnificados, en 1999 la Municipalidad Metropolitana y la Agencia Española de Cooperación Internacional suscriben un Acuerdo Marco de Cooperación para iniciar la construcción de 40 viviendas en el Barrio Gerona, zona 1. Es dentro de este marco que inicia la Escuela Taller Guatemala, como una entidad ejecutora y educativa de proyección social.

La Arquitecta Evelyn Córdova, Coordinadora Académica, informa que la Escuela Taller Guatemala tiene como principal objetivo introducir a jóvenes de escasos recursos al campo laboral a través de una formación integral en un oficio práctico como la albañilería, carpintería, herrería/forja, electricidad y jardinería. La capacitación técnica es totalmente gratuita y está vinculada a proyectos municipales de valorización del patrimonio y mejoramiento de los espacios públicos.

Los estudiantes de la Escuela Taller Guatemala han participado en diversos proyectos, como la restauración en el Antiguo Palacio de Correos y el mejoramiento de espacios públicos como el Cerro del Carmen en coordinación con la Dirección de Urbanística de la Municipalidad.

Actualmente la institución tiene un alcance limitado debido a la falta de materiales gráfico visuales que comuniquen a los potenciales participantes las oportunidades y beneficios disponibles, así como los requisitos para su ingreso y las responsabilidades que adquieren al ser admitidos.

La Escuela Taller Guatemala busca generar una campaña que le permita llegar a más personas interesadas, al mismo tiempo que pueda promover el trabajo de las organizaciones que la apoyan y financian.

1.2 Problema

La Escuela Taller Guatemala carece de una imagen institucional establecida porque constantemente cambian de nombre según el proyecto que estén ejecutando en ese momento, por lo que es importante crear una imagen con la cual pueda ser identificada.

Asimismo pueden identificarse otras necesidades tales como la falta de material promocional que dé a conocer las oportunidades que la Escuela Taller Guatemala ofrece a los jóvenes de escasos recursos del país.

Debido a que el nivel académico de la mayoría de estos jóvenes es bajo, es necesario crear material didáctico gráfico por medio del cual se facilite el proceso de enseñanza-aprendizaje para los monitores que imparten los talleres y para los estudiantes.

1.3 Justificación

El programa está diseñado para 75 jóvenes actualmente estudiantes de la Escuela Taller; sin embargo existe la posibilidad de ampliar la cobertura para todos los jóvenes interesados que estén comprendidos entre los 16 y 21 años de edad, que hayan cursado satisfactoriamente el sexto grado de primaria, que tengan valores, una excelente conducta personal y que se consideren emprendedores y futuros líderes.

El éxito de un proyecto como el de la Escuela Taller Guatemala está limitado y depende de la cantidad y calidad de estudiantes que pueda reclutar. Si la escuela puede alcanzar a más participantes, no sólo se benefician ellos personalmente sino también su comunidad y la sociedad en general al poder disfrutar de las mejoras que ellos realizarán. Esto hace que el proyecto sea un éxito y a su vez lo perpetúa.

Es esta necesidad de alcanzar a todos los potenciales beneficiarios la que hace a este proyecto tan interesante, puesto que al no tener una buena campaña de comunicación se corre el riesgo de que el proyecto no tenga la proyección requerida y los fondos sean retirados o reducidos. Esta consecuencia no beneficia a nadie, puesto que deja a jóvenes que ya son vulnerables en una situación donde no hay oportunidades de mejorar.

El diseño de material gráfico didáctico, como lo son las cartillas didácticas, le permitirá a la institución mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje que se desarrolla entre monitores y estudiantes cada día y tendrá como resultado un servicio más eficiente y exitoso.

Capítulo 1

1.4 Objetivos

1.4.1 General

Diseñar material gráfico impreso que proporcione los contenidos necesarios para la formación de los estudiantes de la Escuela Taller Guatemala, facilitando su aprendizaje y al mismo tiempo aportando una herramienta didáctica para los monitores del taller de Carpintería.

1.4.2 Específicos

- * Crear una imagen establecida para la Escuela Taller Guatemala.
- * Crear un canal de comunicación visual a través de piezas gráficas creativas e innovadoras.
- * Diseñar material gráfico atractivo, con características visuales claras, que faciliten la comprensión de los contenidos para el grupo objetivo y que apoye a la enseñanza del taller de Carpintería eficientemente.
- * Proporcionar a los estudiantes del taller de Carpintería una guía didáctica que facilite su aprendizaje y oriente la puesta en práctica de su área de trabajo.



Capítulo

II

Perfil de la Institución



El presente capítulo presenta la descripción de la Escuela Taller Guatemala, así como la descripción del grupo objetivo a quien irá dirigido el diseño de la Guía didáctica educativa para la especialidad de Carpintería.



Capítulo II

2.1 Perfil de la Institución



La Escuela Taller es un sistema alternativo de formación dirigido a jóvenes de escasos recursos, para proporcionarles la oportunidad de inserción laboral a través de una formación integral en un oficio práctico.

Es un proyecto conjunto de la Municipalidad de Guatemala y la Agencia Española de Cooperación Internacional, avalado por la Dirección General de Educación Extraescolar del Ministerio de Educación de Guatemala.

Dentro de las actividades que se desarrollan en la Escuela Taller Guatemala es posible mencionar la capacitación técnica para jóvenes y señoritas en los oficios de Albañilería, Carpintería, Electricidad, Herrería/Forja y Jardinería.

Se ubica en la 14 avenida y 15 calle "A" esquina, zona 1, Antiguas Bodegas de Fegua, Barrio Gerona.

La escolaridad mínima para ser admitidos en la Escuela Taller Guatemala debe ser de sexto primaria aprobado.

La Escuela Taller Guatemala debe cubrir al momento las siguientes necesidades de comunicación visual: la creación de una imagen institucional; diseño de material gráfico de apoyo y didáctico para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje, así como material para dar a conocer el trabajo y desempeño de sus estudiantes becados en la sociedad.

Escuela Taller Guatemala
14 avenida y 15 calle "A" zona 1.
Antiguas Bodegas de Fegua, Barrio Gerona
Teléfono: 2253-4453/2253-2987
escuelatallerguatemala@yahoo.es



Las autoridades de Escuela Taller Guatemala proporcionaron información esencial en el desarrollo de este proyecto, para dar a conocer un poco más de la Institución.

2.1.1 Misión

Capacitar y formar integralmente a jóvenes y señoritas en oficios prácticos, ampliando su horizonte a nuevas oportunidades laborales y humanas dentro de la sociedad guatemalteca.

2.1.2 Visión

Ser la escuela de oficios prácticos líder en formación integral de jóvenes y señoritas, capaces y emprendedores, que generen desarrollo en la sociedad guatemalteca.

2.2 Grupo Objetivo

El grupo objetivo está integrado por jóvenes guatemaltecos, hombres y mujeres, entre los 16 y 21 años de edad. Algunos de ellos procedentes de municipios del departamento de Guatemala.

Su nivel socioeconómico es bajo, debido a ello su nivel de educación es de primaria como mínimo. Muchos de ellos viven con sus padres y hermanos, pero existen casos en los que los estudiantes viven con familiares tales como tíos, primos, etc. u otras personas encargadas o responsables.

La ubicación geográfica de sus viviendas es en su mayoría dentro de los perímetros de la ciudad, zonas 5, 6, 7, 18, 19, entre otras.

Son jóvenes a los que les gustan mucho los deportes, disfrutan ver la televisión, escuchar música y todos tienen deseos de superarse y ser alguien en la vida y han tomado la instrucción que Escuela Taller Guatemala les da para poder emprender sus propios talleres o tener un medio para poder trabajar. En su mayoría, los jóvenes y señoritas desean continuar estudiando a nivel universitario para poder alcanzar las metas que cada uno de ellos se ha propuesto.





Capítulo

III

Conceptos Fundamentales y Bocetaje



En el presente capítulo se describen y definen algunos términos y conceptos respecto de las piezas de diseño gráfico editorial a utilizar en el desarrollo de este proyecto.



Capítulo III

3.1 Marco Teórico Conceptual

Conceptos Fundamentales

Educar para Trascender

Si quieres un año de prosperidad, planta arroz.

Si quieres 10 años de prosperidad, planta árboles.

Si quieres prosperidad para siempre, educa un pueblo

(Proverbio Chino)

El educar a una sociedad para la vida constituye un arduo y difícil trabajo, ya que es un deber fundamental para el hombre que se desarrolla en una sociedad cada vez más compleja que necesita jóvenes preparados, conscientes, con ideales y valores bien definidos, siendo capaces de afrontar los retos del presente y del futuro con una identidad segura y propia de una buena cultura.

Al tomarse la educación como un proceso social, encontramos que el educando será parte de una comunidad esencial denominada “Familia” la cual desde la integridad se ha manifestado como el primer ente educador.

Cabe destacar que la familia es la mejor escuela de buenas costumbres y buen comportamiento. Bien se dice que la familia es la base del ser humano, es donde se le proporcionan virtudes y actitudes elementales y vitales para su completo bienestar.

Pero, ¿qué pasa cuando las familias en la mayoría de los casos de nuestros jóvenes son disfuncionales o simplemente no cumplen la función que deberían?

En la actualidad encontramos una crisis social que indica el fenómeno de la desintegración familiar la cual se manifiesta como la ruptura de los lazos principales que unen el núcleo familiar, situación que sin duda influencia directamente el desarrollo de sus miembros.

Prensa Libre (2009) indica que la familia es reconocida por la legislación como el punto fundamental en la sociedad, pero en estos tiempos se encuentra en proceso de deterioro, debido a factores como el divorcio, la migración, la violencia, la pérdida de valores y la falta de cobertura en los servicios básicos.

La sociedad en general se queja de una pérdida de valores a todo nivel, pero son muy pocas las instituciones que trabajan por superar la crisis de valores existente de manera que pueda contribuir eficazmente al desarrollo del país.

“La educación es el medio que hace llegar la cultura a los hombres; es la vía por la cual los hombres son los personajes de la cultura; en suma, la educación es el vínculo de la cultura” (Rojas Pérez, 1996:119)

Aprender significa incorporar algo desconocido a lo que cada uno tiene en su inventario personal de herramientas con las que cuenta para dominar algún aspecto de la realidad. Lo desconocido implica una cuota de riesgo, de aventura, de esfuerzo y de satisfacción posterior cuando uno comprueba que superó el obstáculo.

3.1.1 Tipos de Familia

Para hablar de tipos de familia, es necesario comprender que dentro de la misma se reflejan las características del sistema social en el cual está inmersa.

Es posible destacar que existe el tipo de familia donde ambos padres, por diversos motivos, carecen de conocimientos generales y básicos del mundo que los rodea, razón por la cual no pueden dar el ejemplo idóneo a sus hijos.

Ulises Thomas en su artículo "Los 25 tipos de familia y sus características" indica que existe también la familia agotada, "es una familia donde ambos padres viven intensamente ocupados en actividades de afuera, a pesar de que son financieramente remunerativas, dejan el hogar emocionalmente estéril."

Con frecuencia los padres trabajan para adquirir más lujos (sic), otro automóvil, un televisor más grande o alguna otra comunidad presidido (sic) estas ganancias materiales raras veces contribuyen a favorecer el desarrollo emocional de los hijos, a los cuales abandona en la compañía de otros adultos, quienes no presentan interés emocional en su formación.

Los padres se cansan, viven agotados e irritables, y eventualmente empiezan a demandar a los niños la misma sombría dedicación al trabajo que ellos mismos tienen."

Es un tipo de familia muy común en el medio guatemalteco, en donde por la situación económica tanto el padre como la madre deben trabajar para atender las necesidades del hogar.

Es de mencionar que en la realidad nacional es cada vez más común este tipo de familia, indudablemente por la pobreza que ha afectado a la mayoría de la población en la última década.

Asimismo, las familias desintegradas son aquellas en donde uno de los padres se encuentra ausente, ya sea por divorcio, fallecimiento u otros motivos.

"Se le denomina desintegración familiar a la ausencia parcial, temporal o total de uno de los progenitores". (Dorch, 1996:143)

Cuando falta uno de los padres no puede crearse el clima hogareño necesario para la formación de los hijos. Lamentablemente, este tipo de familia, aumenta en este país, pues el número de divorcios y madres

solteras se incrementa significativamente año con año. En una familia de este tipo, si no hay familiares u otras personas que puedan suplir la representación del padre o la madre, los hijos crecen la mayoría del tiempo solos, por lo que no existe quién controle su comportamiento ni se preocupe de ayudarlos con las tareas de la escuela o facilitarles los recursos y orientación debida para realizarlas.

Generalmente, los alumnos que provienen de familias desintegradas son los que presentan más problemas en el rendimiento escolar. Además, puede observarse en ellos demasiada agresividad o extrema timidez, lo que les hace ser inadaptados en el grupo en el que se desenvuelven. (Castro de Búcaro, 1998)

3.1.2 Escuelas Taller

En el sitio web del Ayuntamiento de Valladolid, Instituto Municipal de Empleo, IME, se define a las Escuelas Taller como un programa público de empleo-formación que tiene como finalidad la inserción de jóvenes menores de veinticinco años en situación de desempleo, a través de su calificación en alternancia con la práctica profesional en ocupaciones relacionadas con recuperación o promoción del patrimonio artístico, histórico, cultural o natural, así como la rehabilitación del entorno urbano, del medio ambiente y la mejora de las condiciones de vida de las ciudades.

Son Escuelas para personas entre 16 y 26 años que ponen los ayuntamientos a disposición de la ciudadanía que lo desee o necesite. Las enseñanzas teóricas se centran en la obtención (para quien no lo posea) del título académico del graduado escolar con cierto número de clases a la semana, y el resto se dedica al aprendizaje de un oficio tradicional como pueden ser: carpintería, herrería, albañilería, forja, encofrado, pintura o jardinería.

Capítulo III



Trilla *et al.* (2003: 70), "El aprender y hacer al mismo tiempo algo que queda a la Comunidad es un principio que no había sido nunca empleado en las instituciones formativas."

Cabe destacar que en cada población, dichas escuelas son las que realizan (bajo la supervisión de un maestro y otros supervisores) las tareas y obras de bien común o social como restauración o rehabilitación de edificios históricos o públicos, reparación y conservación de señales de tráfico, alcantarillado y mantenimiento.

Las Escuelas Taller son proyectos de carácter temporal con una duración máxima de 24 meses.

3.1.2.1 ¿Qué interés tiene una Escuela Taller?

Las obras o servicios de utilidad pública o de interés social que se desarrollen deberán posibilitar a los alumnos trabajadores la realización de un trabajo efectivo.

La formación profesional ocupacional recibida estará relacionada directamente con dicho trabajo.

Con todo esto se pretende conseguir la calificación profesional y favorecer la inserción laboral de los alumnos trabajadores.

3.1.2.2 Formación complementaria

El sitio web del Ayuntamiento de Velilla, España, dice que con el fin de facilitar su incorporación al mercado laboral, los alumnos que no hayan alcanzado los objetivos de la educación secundaria obligatoria, reciben una formación básica (no reglada) que les ayudará a complementar sus estudios. Además todos los participantes son formados en los siguientes aspectos:

- ❖ Alfabetización informática.
- ❖ Sensibilización ambiental.
- ❖ Prevención de riesgos laborales.
- ❖ Perspectivas de género.
- ❖ Orientación, información y asistencia técnica.
- ❖ Participación en Jornadas y excursiones formativas que mejoren su calificación.



Fotografía: Alba Pozuelos

3.1.3 Escuela Taller Guatemala

En el presente proyecto se presenta una entidad ejecutora y educativa de proyección social. La Escuela Taller Guatemala tiene como principal objetivo introducir a jóvenes de escasos recursos al campo laboral a través de una formación integral en un oficio práctico, como la albañilería, carpintería, herrería/forja, electricidad y jardinería.

Por otra parte, en la página oficial de la municipalidad de Guatemala se considera que “dicho aprendizaje también puede ser puesto en práctica por los alumnos con tareas enfocadas en la valoración, restauración y recuperación del Centro Histórico capitalino.”

3.1.3.1 Carpintería

Es el oficio y arte de trabajar la madera para hacer objetos con ella. Taller donde se realizan estos trabajos. Obra realizada por un carpintero. (Que significa: Carpintería)

Es el nombre del oficio y del taller o lugar donde se trabaja la madera y sus derivados con el objetivo de cambiar su forma física para crear objetos útiles al desarrollo humano, como pueden ser muebles para el hogar, marcos de puertas y ventanas, cabañas, juguetes, escritorios de trabajo, etc.

Carpintero es la persona cuyo oficio es el trabajo en la madera, ya sea para la construcción (puertas, ventanas, etc.) o en mobiliario.

El ebanista es el carpintero especializado en la elaboración de muebles.

El trabajo de la madera es una de las actividades de la industria humana más antigua que existe, por lo cual en cada cultura y regiones se encontrará diferentes maneras y herramientas de trabajar este bello material.

En su origen, unas de las principales manufacturas de la carpintería eran las puertas y ventanas. Con la aparición de nuevos materiales, las puertas y ventanas de madera se han ido sustituyendo por las de aluminio y/o PVC, especializándose antiguos carpinteros de madera en la realización de estas especialidades que son conocidas también como carpintería: “Carpintería de aluminio” y “Carpintería de PVC”. (Consumoteca: Diccionario carpintería)



Capítulo III



Las principales herramientas manuales son:

Serrucho

Es una herramienta utilizada para practicar cortes, sobre todo en madera. Es un tipo de sierra de hoja dentada y trapezoidal que por el extremo ancho tiene unido un solo mango; la forma característica del mango es simplemente la de un anillo, tradicionalmente de madera, amoldado a la forma de la mano. Desde el mango, la hoja se vuelve más estrecha hacia el final de la herramienta.

Martillo

Es una herramienta utilizada para golpear un objetivo, causando su desplazamiento o deformación. Su uso más común es para clavar, calzar partes o romper objetos.



Gubia y formón

Es una herramienta manual de corte libre utilizada en carpintería. Se compone de hoja de hierro acerado, de entre 4 y 40 mm de anchura, con boca formada por un bisel y mango de madera. Su longitud de mango a punta es de 20 cm aproximadamente. El ángulo del filo oscila entre los 25 y los 40°, dependiendo del tipo de madera a trabajar: madera blanda, menor ángulo; madera dura, mayor ángulo.

Los formones son diseñados para realizar cortes, muescas, rebajes y trabajos artesanos artísticos de sobre relieve en madera. Se trabaja con fuerza de manos o mediante la utilización de una maza de madera para golpear la cabeza del formón.

Garlopa

Es una herramienta utilizada para rectificar listones o tirantes de madera. Existen básicamente dos tipos de garlopa:

- * La que está incluida dentro de una máquina a la que se denomina combinada, que por lo general cuenta con las funciones de escuadrar (llevar a ángulos precisos distinto tipo de materiales).
- * El Tupí, lo que produce las llamadas molduras (acabados en aristas y planos) por medio de un complemento de metal o acero rápido, que gira a una velocidad mucho mayor que el resto de componentes por medio de un sistema de poleas multiplicadoras.



Otro dispositivo que ejecuta funciones dentro de una máquina combinada es el barreno, que sirve tanto en la confección de cajeadado o vaciado de soportes de madera como para el montaje de bisagras, cerraduras etc.

Por último, una función que comparte la garlopa es el cepillo o regruesadora, que está situado en la parte inferior del plano de la garlopa y sirve para ejecutar medidas precisas en listones y/o tirantes de madera.

Lo que utilizan tanto la garlopa como el cepillo es el muñeco (eje de metal que soporta tres o más cuchillas).

Cepillo

Es una de las herramientas de carpintería más usadas, tiene cuerpo de madera con una cuchilla muy afilada en la base y sirve para diversos usos como desbastar y alisar. Hay diferentes clases de cepillos: para desbastar, se emplea en la preparación de superficies y cantos. Las versiones más primitivas de esta herramienta consistían en una especie de escoplo ancho, que se sujetaba para hacer rebajes controlados. Los cepillos manuales se han fabricado en diversos tamaños y formas para realizar una gran variedad de operaciones sobre la madera. (Bricolaje en madera: cepillo de carpintero)

Lija

Es una herramienta que consiste en un soporte de papel sobre el cual se adhiere algún material abrasivo, como polvo de vidrio o esmeril.

Se usa para remover pequeños fragmentos de material de las superficies para dejar sus caras lisas, como en el caso del detallado de maderas, a modo de preparación para pintar o barnizar. También se emplea para pulir hasta eliminar ciertas capas de material o en algunos casos para obtener una textura áspera, como en los preparativos para encolado.

Regla y escuadra, lápiz, nivel, transportador, cepillo, entre otros.

Herramientas eléctricas:

- * Lijadora
- * Sierra caladora
- * Sierra circular
- * Sierra Radial
- * Cepillo eléctrico
- * Rebajadora

Máquinas para trabajo de la madera:

- * Sierras
- * Canteadora
- * Trompo o tupí
- * Escopleadora
- * Espigadora
- * Taladro
- * Torno
- * Segueta o sierra de marquetería

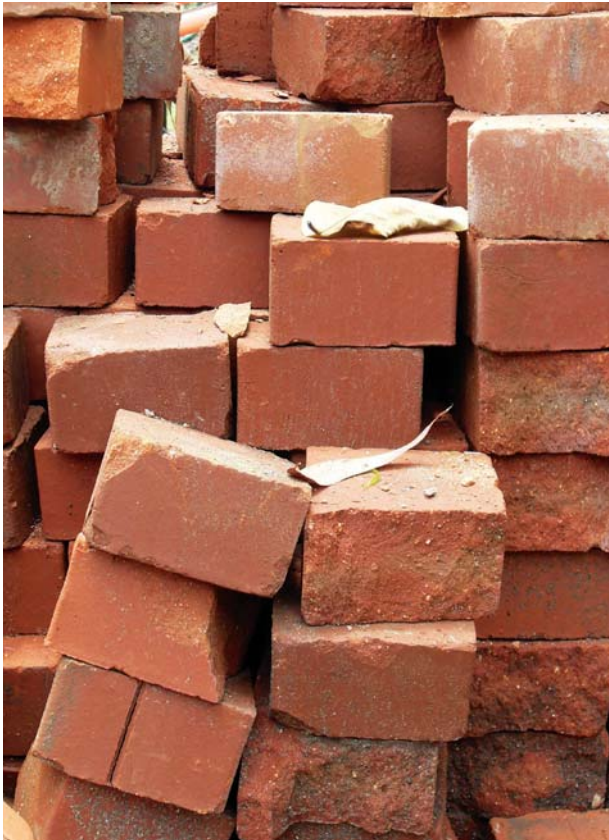
Otros accesorios necesarios:

- * Clavos
- * Barniz, lasur y laca
- * Brocha
- * Pegamento blanco
- * Resanador para madera
- * Azuela
- * Prensa C
- * Sargento
- * Tubillones

Algunas de las principales operaciones en la carpintería son:

- * Abellanado
- * Barnizado
- * Corte
- * Taladrado
- * Abocardado
- * Lijado
- * Perfilado
- * Clavado
- * Armado o Ensamble

Capítulo III



3.1.3.2 Albañilería

Es la técnica empleada en la construcción de edificios y obras para los que se emplean ladrillos, piedras, cemento y otros materiales. (Glosario.net:Albañilería)

Cuando los albergues naturales fueron insuficientes, seguramente el ser humano comprendió que debía construirlos por sí mismo, no desde un concepto de albañilería actual pero sí desde el de la supervivencia. (Maquinariapro:Historia de la Albañilería)



3.1.3.3 Herrería/Forja

Sobre Herrería, Florencia (2010) indica que "Se designa con el término de herrería al taller o tienda en el cual despliega su actividad un herrero.

En tanto, el herrero es aquel individuo que se dedica a la elaboración de objetos de hierro o acero utilizando para ellos herramientas manuales específicas, tales como la forja, el yunque, el martillo, las tenazas y los moldes, para poder doblar, martillar o realizar cualquier otra acción tendiente a darle forma al metal cuando el mismo se encuentra en estado plástico. Tradicionalmente, al metal se lo somete al calor hasta volverlo incandescente, al rojo vivo, como quien diría, para posteriormente someterlo al proceso de forjado."



3.1.3.4 Electricidad

Como especialidad se conoce como técnico electricista a los profesionales que se ocupan de realizar todos los trabajos relacionados con la electricidad.

Dada la gran trascendencia y uso masivo de la electricidad en máquinas e iluminación hay diferentes especialidades de esta profesión donde cabe destacar a los electricistas que se ocupan de las redes de alta tensión; los electricistas que se ocupan de las instalaciones eléctricas en las viviendas, oficinas, talleres y locales comerciales; los electricistas que se ocupan de las instalaciones y mantenimiento del alumbrado público de las calles, y los electricistas que se ocupan de la reparación de averías eléctricas de la maquinaria y electrodomésticos.

Para ser un buen profesional de la electricidad es necesario la adquisición de unos conocimientos y titulaciones técnicas que se adquieren en los Institutos de Formación Profesional.

Hoy en día muchos centros de enseñanza forman profesionales en el campo de la electricidad industrial donde el estudiante adquiere conocimientos de la automatización de maquinaria para hacer más eficaces los procesos de producción que requieren las empresas debido a los avances tecnológicos.

Los electricistas trabajan con materiales, herramientas manuales y equipos de verificación y control, que es necesario que cumplan rigurosamente las normas de seguridad que implica esta profesión.

Los Técnicos Electricistas se encargarán de arreglar desde enchufes hasta instalaciones de centros de carga, paneles eléctricos industriales, líneas de alta tensión, etc. (Todo expertos. Diferencia entre el ingeniero y el técnico)

El trabajo del electricista no se limita a trabajar en viviendas o edificios, con el crecimiento de la industria los electricistas se forman y capacitan para realizar trabajos como el de

reparación y mantenimiento preventivo de todo tipo motores eléctricos, contactores, limitadores eléctricos, arrancadores suaves (soft start), variadores de frecuencia, temporizadores, electroválvulas, conexiones en estrella y delta de transformadores, manejo adecuado de ductos y tuberías para uso en instalaciones eléctricas.



Capítulo III



3.1.3.5 Jardinería

Es el “Arte de cultivar los jardines.” Las funciones de la jardinería son “planear, realizar y conservar jardines, desde el modesto jardín familiar hasta los grandes parques públicos.” Precisa profundos conocimientos de diversas disciplinas: botánica, agricultura y horticultura. (Es.thefreedictionary.com: Definición de jardinería)



3.1.4 Material Didáctico

Es aquel que reúne medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje. Suelen utilizarse dentro del ambiente educativo para facilitar la adquisición de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas. (Definición.de: Material Didáctico)

Son todos aquellos canales a través de los cuales se comunican los mensajes educativos.

Todos van encaminados al aumento de motivación, interés, atención, comprensión, facilitar el esfuerzo del aprendizaje, fomentar la participación y rendimiento del trabajo escolar.

Según Jhonathan Castillo, “Es un dispositivo instrumental que contiene un mensaje educativo, por lo cual el docente lo tiene para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje.”

Es importante tener en cuenta que el material didáctico debe contar con los elementos que posibiliten un cierto aprendizaje específico.

El material didáctico tiene como finalidad acercar la realidad al estudiante. (Moreno Rodríguez, 2009:31)

3.1.5 Guía Didáctica

La guía didáctica forma parte de las piezas que incluye el amplio concepto de material didáctico y se define como el instrumento (digital o impreso) que apoya tanto al educador como al educando en la enseñanza-aprendizaje independiente de un tema en específico.

Sus características principales son:

- ❖ Proporciona la información necesaria para el correcto uso y manejo provechoso de los elementos y actividades que conforman la asignatura, incluyendo las actividades de aprendizaje y de estudio independiente de los contenidos de un curso.
- ❖ Presenta instrucciones acerca de cómo construir y desarrollar el conocimiento (saber), las habilidades (saber hacer), las actitudes y valores (saber ser) y aptitudes (saber convivir) en los estudiantes.
- ❖ Define los objetivos específicos y las actividades de estudio independiente para orientar la planificación de las lecciones, informar al alumno de lo que ha de lograr y orientar la evaluación.

Villarroel (Red Maestros de Maestros: Guía didáctica) define las Guías Didácticas como:

- ❖ Apoyo al profesor y al estudiante para lograr un aprendizaje de manera constructivista.
- ❖ Pueden abarcar grandes temas o unidades y se pueden aplicar en varias sesiones.
- ❖ Mantienen un orden lógico con contenido, actividades y evaluaciones determinadas por el docente de manera previa.

- * Deben ser activas y no permanecer mucho tiempo en un mismo subtema alternando contenidos y actividades.
- * Las actividades deben ser variadas al igual que el diseño de los contenidos.
- * Debe tener actividades de evaluación o auto-evaluación.

Aguilar Feijoo (2006) presenta en su artículo “La Guía didáctica, un material educativo para promover el aprendizaje autónomo. Evaluación y mejoramiento de su calidad en la modalidad abierta y a distancia de la UTPL”, las siguientes definiciones:

Para García Aretio (2002:241), la Guía Didáctica es “el documento que orienta el estudio, acercando a los procesos cognitivos del alumno el material didáctico, con el fin de que pueda trabajarlos de manera autónoma”.

Mercer (1998:195) la define como la “herramienta que sirve para edificar una relación entre el profesor y los alumnos”.

Castillo (1999:90) complementa la definición anterior al afirmar que la Guía Didáctica es “una comunicación intencional del profesor con el alumno sobre los pormenores del estudio de la asignatura y del texto base [...]”.

Para Martínez Mediano (1998:109) “constituye un instrumento fundamental para la organización del trabajo del alumno y su objetivo es recoger todas las orientaciones necesarias que le permitan al estudiante integrar los elementos didácticos para el estudio de la asignatura”.

Si se analiza con detenimiento estas definiciones, con seguridad se descubrirán aspectos muy importantes, que conviene destacar, para entender mejor el papel de la Guía Didáctica en la enseñanza-aprendizaje.

La definición primera habla de acercar el conocimiento al alumno; es decir, de allanar el camino para facilitar la comprensión de la asignatura; la segunda y tercera destacan la necesidad de la comunicación bidireccional o en palabras

de Holmberg (1985) de “adoptar una actitud conversacional con el estudiante”; y la última rescata el papel orientador e integrador de la Guía Didáctica.

Esto permite sostener que la Guía Didáctica es el material educativo que deja de ser auxiliar, para convertirse en herramienta valiosa de motivación y apoyo; pieza clave para el desarrollo del proceso de enseñanza a distancia, porque promueve el aprendizaje autónomo al aproximar el material de estudio al alumno (texto convencional y otras fuentes de información), a través de diversos recursos didácticos (explicaciones, ejemplos, comentarios, esquemas y otras acciones similares a la que realiza el profesor en clase).

De ahí la necesidad de que la Guía Didáctica, impresa o en formato digital, se convierta en el “andamiaje” (J. Bruner) que posibilite al estudiante avanzar con mayor seguridad en el aprendizaje autónomo.

¿Por qué es necesario elaborar una Guía Didáctica?

La dificultad de conseguir en el mercado un texto que desarrolle íntegramente los contenidos del programa de la asignatura; de ahí la necesidad de organizarlos, profundizar o completar su desarrollo.

Los textos de mercado, por lo general, requieren adaptación al contexto en que se desarrolla la acción formativa, ya sea en ejemplos o en datos estadísticos, etc.

La necesidad de integrar en un solo documento las bondades de las guías de lectura, los cuadernillos de ejercicios y evaluación, y además, todas las orientaciones y estrategias que conduzcan al estudiante a abordar con éxito el aprendizaje autónomo.



Capítulo III

¿Cuáles son las funciones básicas de la Guía Didáctica?

Función motivadora

- * Despierta el interés por la asignatura y mantiene la atención durante el proceso de auto-estudio.
- * Motiva y acompaña al estudiante través de una "conversación didáctica guiada". (Holmberg, 1985).

Función facilitadora de la comprensión y activadora del aprendizaje

- * Propone metas claras que orientan el estudio de los alumnos.
- * Organiza y estructura la información del texto básico.
- * Vincula el texto básico con los demás materiales educativos seleccionados para el desarrollo de la asignatura.
- * Completa y profundiza la información del texto básico.
- * Sugiere técnicas de trabajo intelectual que faciliten la comprensión del texto y contribuyan a un estudio eficaz (leer, subrayar, elaborar esquemas, desarrollar ejercicios...).
- * "Suscita un diálogo interior mediante preguntas que obliguen a reconsiderar lo estudiado" (Marín Ibáñez, 1999).
- * Sugiere distintas actividades y ejercicios, en un esfuerzo por atender los distintos estilos de aprendizaje.
- * Aclara dudas que previsiblemente pudieran obstaculizar el progreso en el aprendizaje.
- * "Incita a elaborar de un modo personal cuanto va aprendiendo, en un permanente ejercicio activo de aprendizaje" (Marín Ibáñez, 1999).
- * Especifica estrategias de trabajo para que el alumno pueda realizar sus evaluaciones.

Función de orientación y diálogo

- * Fomenta la capacidad de organización y estudio sistemático.
- * Promueve la interacción con los materiales y compañeros.
- * Anima a comunicarse con el profesor-tutor.
- * Ofrece sugerencias oportunas para posibilitar el aprendizaje independiente.

Función evaluadora

- * Activa los conocimientos previos relevantes, para despertar el interés e implicar a los estudiantes. (Martínez Mediano, 1998:107)
- * Propone ejercicios recomendados como un mecanismo de evaluación continua y formativa.
- * Presenta ejercicios de autocomprobación del aprendizaje (autoevaluaciones), para que el alumno controle sus progresos, descubra vacíos posibles y se motive a superar las deficiencias mediante el estudio.
- * Realimenta constantemente al alumno, a fin de provocar una reflexión sobre su propio aprendizaje.
- * Especifica los trabajos de evaluación a distancia.

Con el deseo de proporcionar una herramienta que motive al educando y le brinde la oportunidad de aprender de una forma dinámica y diferente, se plantea el diseño de una Guía didáctica como propuesta gráfica de este proyecto.

3.2 Conceptos fundamentales de Diseño

A continuación se desarrollan los conceptos de diseño que se utilizaron para satisfacer las necesidades de comunicación de este proyecto.

El diseño gráfico es una forma de mejorar la sociedad a través de una comunicación efectiva que hace que resulte fácil entender y utilizar las cosas complicadas.

Cumpa (2002:12) define al diseño gráfico como la organización armoniosa de elementos gráficos con el objetivo de cumplir una función de comunicación visual.

El diseño puede persuadir e influir la opinión, también puede instruir a la gente.

Siéndose de un diseño inteligente e intelectualmente sugerente, el diseñador consigue comunicar ideas complejas de una forma sencilla y atractiva.

“El arte y el diseño representa una necesidad social que ninguna nación puede olvidar sin pagar el precio de dañar su existencia intelectual”

- John Ruskin

Ryan Hembree (2008:14) afirma que “La comunicación visual combina el lenguaje hablado y escrito con las imágenes para crear mensajes estéticamente atractivos que conecten con el público intelectual y emocionalmente y le transmitan algún tipo de información.”

Es por ello que como parte de la Escuela de Diseño Gráfico y comunicadores visuales que somos se pretende encontrar la mejor solución gráfica al problema planteado en el capítulo I de este proyecto.

Richard Hollis (2001:6) manifiesta que el diseño gráfico es la disciplina u oficio dirigido a idear y proyectar mensajes visuales, contemplando diversas necesidades que varían según el caso: estilísticas, informativas, de persuasión, de código, tecnológicas, de producción, de innovación, etc.

Luciano Moreno en el sitio desarrolloweb.com comenta que “Toda obra de comunicación visual nace de la necesidad de transmitir un mensaje específico. Un diseñador gráfico no es un creador de formas, sino un creador de comunicaciones, un profesional que mediante un método específico (diseño) construye mensajes (comunicación) con medios visuales (grafismos). No es el creador del mensaje, sino su intérprete.”

Una clasificación difundida del diseño gráfico es el diseño publicitario, diseño editorial, diseño de identidad corporativa, el diseño web, el diseño de envase y el llamado diseño multimedia, entre otros.

3.2.1 Diseño editorial

El diseño editorial es la rama del diseño gráfico dedicada a la maquetación y composición de publicaciones tales como revistas, periódicos, catálogos, libros, etc.

Según Zanón (2007:11), el origen del diseño editorial hay que agradecerlo a la invención de la imprenta.

Se entiende el diseño editorial como el trabajo de crear piezas de difusión enmarcadas en una clara identidad tipográfica, geométrica y cromática, que apunta una intención de comunicación.

3.2.1.1 El proceso de creación

Antes de realizar un trabajo de diseño editorial se tiene que seguir un orden de reglas para la ejecución del trabajo, y éstas pueden ser:

1. Definir el tema (con base en éste, qué es lo que se quiere comunicar).
2. Definir el objetivo de comunicación del diseño a realizar.
3. Conocer el contenido (en caso de publicaciones especializadas).
4. Cuales son los elementos más adecuados.
5. Realizar un proceso de bocetaje (pequeños dibujos que lleven a definir un buen concepto, tanto de composición como del desarrollo del tema y de su posible evolución).
6. Realizar una retícula, ya que, por ejemplo, en la creación de una revista u otro impreso que contenga varias páginas, éstas tienen que tener una homogeneidad.

Capítulo III

3.2.2 Elementos y principios del Diseño

Son todos aquellos que se debe organizar para poder llevar a cabo la comunicación visual.

Los principales elementos son: el punto, la línea, la forma, la textura, el espacio, el color.

Según Moreno Rodríguez (2009: 88), “Los elementos de un mensaje pueden organizarse de muchas formas distintas. Lo mejor es hacer varios bosquejos hasta dar con la idea óptima”.

Son principios del diseño: ritmo, proporción, jerarquía énfasis, balance, unidad.

3.2.2.1 Forma

Es un contorno cerrado, un elemento definido por su perímetro. Las formas básicas son: círculo, cuadrado, rectángulo y triángulo.

En realidad una forma es derivada de la combinación del punto y la línea. (Moreno, 2009:90).

3.2.2.2 Espacio

Se refiere al área que ocupa una forma. Espacio positivo. También se refiere al fondo que define la forma que se ve, es decir, el espacio negativo.

Como indica Moreno Rodríguez (2009:90), lo anterior es necesario para decidir el formato que se va a utilizar.

3.2.2.3 Formato

Se definirá el formato como el tamaño del área que se tiene para realizar una composición, es decir, para diseñar.

En el aspecto Editorial existen ocasiones en las que el formato puede ser elegido por el diseñador, lo que le da muchas posibilidades a la hora de componer. Pero en la mayoría de casos, el espacio está predefinido, lo que obliga al diseñador a adaptarse a dicho formato.

“Cuando hablamos de formato, hacemos referencia al tamaño en el que será presentado e impreso.”(Fotonostra.com:Fundamentos del Diseño)

Además existen varios elementos importantes que se utilizan en el diseño editorial: texto; los titulares, que son los que nombran cada título o tema a abordar, son los más importantes dentro de cada composición; subtulares, y los cuerpos de texto, que son considerados el alma de toda publicación porque en ellos radica toda la información de cada artículo, éstos deberán ser más legibles, claros y sin carga de saturación ni caos.

Los diseños impresos y reproducidos en cantidades industriales son el producto del desarrollo de un concepto, la composición y la ejecución creativa. En este sentido, la composición y el diseño de la página son habilidades fundamentales que el diseñador debe dominar si quiere crear un trabajo efectivo. (Hembree, 2008:63).

Los formatos suelen dividirse en diferentes estructuras:

- * Formatos de una columna, suele utilizarse para libros, mostrando sólo texto, una imagen acompañada de texto o sólo imagen.
- * Formatos de dos columnas, ofrece más posibilidades para combinar textos e imágenes.
- * Formatos de tres columnas, también ofrece muchas posibilidades con respecto a la combinación de imágenes y textos de diferentes tamaños.
- * Formatos de cuatro columnas, suelen utilizarse en periódicos y revistas, ya que facilita la composición cuando se trata de mucho texto.

En este proyecto se definió un formato cuadrado horizontal para la elaboración de la guía didáctica, buscando una pieza con más dinamismo que otras piezas educativas.

3.2.3 Diagramación

La diagramación es una rama muy importante dentro del diseño gráfico, ya que implica aspectos tan importantes como que el texto se lea con facilidad, que las imágenes sean comprensibles y que en general exista una proporción agradable que invite a leerlo.

Cumpa (2002:72) define la diagramación como la acción de “organizar los elementos del mensaje bimedia (texto e imagen) en el espacio bidimensional (el papel) mediante criterios de jerarquización (importancia) buscando funcionalidad del mensaje (fácil lectura) bajo una apariencia estética agradable (aplicación adecuada de tipografías y colores)”.

Una de las funciones clave de la diagramación es dejar que los elementos, en especial los elementos de imagen, cumplan los objetivos para los que se han seleccionado. (Ambrose y Harris, 2009:109)

La tipografía, el color y la diagramación constituyen las bases de la diagramación. (Cumpa González, 2002:19)

Para una mejor comprensión de lo que significa diagramación, se deben considerar los siguientes aspectos antes de realizar una composición gráfico-visual:

1. Conocer el formato y orientación del papel a utilizar.
2. Contemplar los márgenes al inicio del bocetaje.
3. Visualizar los espacios que quedarán en blanco.
4. No utilizar demasiadas tipografías.
5. Considerar el ancho de las columnas.
6. Considerar que la retícula constituye una guía para el diseñador, sin embargo, debe ser flexible y no limitar su creatividad.

3.2.3.1 ¿Qué es una Retícula?

Los profesionales del diseño se enfrentan constantemente a una página en blanco sobre la que deben esbozar una composición. Para superar con éxito este reto, los diseñadores deberían utilizar siempre las retículas como guía.

La retícula consiste en un conjunto de guías que se utilizan para construir la composición de la página. Su función es estructurar la página y ayudar a mantener la coherencia del formato: empezar el cuerpo del texto en la misma línea, página tras página, mantener el ancho de las columnas constante, alinear las imágenes con el texto u otras imágenes y poner los números de página en el mismo punto en todas las hojas, genera sensación de orden que repercute positivamente en la valoración del diseño. (Hembree, 2008:68).

Alan Swann (2004:3) hace ver que la retícula o pauta es la división geométrica de un área en columnas, espacios y márgenes medidos con precisión. Las columnas representan las zonas verticales en que se va a alinear el texto. Éstas mismas se usarán para influir en la posición de otros elementos, como tipos de mayor tamaño, fotografías o ilustraciones.

Si la retícula se usa con libertad, se logrará una disposición de los elementos de diseño más dinámica y creativa.

Capítulo III

Trucos para crear una buena retícula

Todo diseñador antes de crear su obra debería responder unas preguntas a partir de las cuales diseñaría la retícula de su composición.

Para qué... es decir, el mensaje que se quiera transmitir y cómo se va a plasmar en el trabajo. Es recomendable realizar pruebas y visualizar la idea en el papel mediante bocetos.

A quién... va destinada esa comunicación.

Qué estilo... armonía, distribución, tensión, color... entre las partes.

Dónde... qué formato se va a elegir (el que mejor se adapte a los elementos que se van a integrar en el trabajo).

Cuál... se refiere al tipo de retícula, la clásica griega o tradicional o la germano-suiza va a estructurar el diseño.

Qué elementos de la página... márgenes, columnas, medianil, etc.

Qué y cuánto... texto se va a incluir.

Qué elementos gráficos... tipografía (cuerpo y fuente), espacios (kerning y traking), títulos, subtítulos, alineación de párrafos, sangrado, imágenes, elementos ornamentales, etc.

Cómo... fusionar todo lo anterior en perfecta armonía para obtener como resultado un diseño llamativo, atractivo, impactante y que al mismo tiempo funcione. (López Parejo y Herrera Rivas, 2008:115)

Base de una Retícula

Las base para elaborar una retícula es la página de trabajo, la cual posee cuatro elementos:

- ❖ titulares
- ❖ texto
- ❖ imágenes
- ❖ espacio

Beneficios de la Retícula

- ❖ economía
- ❖ funcionalidad
- ❖ estética

Es importante mencionar acerca de la **Retícula Base**, o la **Página maestra**, que es una herramienta de mucha utilidad en la diagramación de la guía didáctica.

La página maestra es la página que contiene todas las especificaciones y elementos básicos que contendrán cada una de las páginas de la guía.

“Una retícula base se encuentra compuesta por las siguientes partes, dependiendo de la composición que se esté diseñando:

- ❖ La orientación del papel.
- ❖ El número de columnas y el tamaño de estas.
- ❖ La separación existente entre ellas (el medianil).
- ❖ El color y formato del texto (tipografía y tamaño), los titulares, cabeceras, pies de imagen, etc.
- ❖ El uso de las imágenes como fondo en todas las páginas (marca de agua) y demás elementos ornamentales, tales como los filetes decorativos.

Al iniciar la elaboración de la guía didáctica, es necesario analizar y organizar dentro del espacio del que se dispone todos los elementos a utilizarse de manera que se logre un diseño equilibrado y agradable a la vista del grupo objetivo.



3.2.4 Tipografía

Es el arte y técnica del manejo y selección de tipos.

Según Tobar (2009:50), la tipografía nos ayuda a distinguir visualmente grupos de texto, y de esta manera ayuda al receptor a decodificar la información.

El tipógrafo Stanley Morison (1998) la definió como el Arte de disponer correctamente el material de imprimir, de acuerdo con un propósito específico; el de colocar las letras, repartir el espacio y organizar los tipos con vista a prestar al lector la máxima ayuda para la comprensión del texto.

Los tipos por sus características se agrupan en siete diferentes familias tipográficas:

1. Romano Antiguo (Garamond) Aa Bb Cc Dd Ee
2. Romano Transicional (Baskerville) Aa Bb Cc Dd Ee
3. Romano Moderno (Century old style) Aa Bb Cc Dd Ee
4. Egipcio (Century Expanded) Aa Bb Cc Dd Ee
5. Contemporáneo (Helvética) Aa Bb Cc Dd Ee
6. Caligráficos (*Edwardian script*) Aa Bb Cc Dd Ee
7. Misceláneos (Bradley Hand) Aa Bb Cc Dd Ee

3.2.5 Semiótica

Es el estudio de los signos y los símbolos y de cómo éstos afectan a la comunicación y el lenguaje. Los signos y los símbolos ayudan a los diseñadores a transmitir mensajes únicos a través de experiencias y significados compartidos con el destinatario y son una de las herramientas para la comunicación más efectiva. (Hembree, 2008:16)

3.2.6 Signo

Ana María Pedroni (2004:38) define al signo como una entidad, puesto que existe perceptible, puesto que es aprehendida por los sentidos, que da información de algo distinto de sí mismo. Esto quiere decir que el signo en general no se significa a él mismo. Apunta hacia otra cosa. Su esencia es "estar en lugar de". El signo marca la esencia de aquello en lugar de lo cual se ha colocado.

Capítulo III

3.2.6.1 Tipos de signos

Iconos

Son representaciones realistas de objetos o cosas en forma de ilustraciones o fotografías simplificadas que permiten comunicar el mensaje con más rapidez.

Símbolos

Son signos arbitrarios que no guardan ninguna semejanza aparente con el objeto o la cosa que representan, de modo que se requiere de un lenguaje o bagaje cultural compartido o común para poder descifrarlos. Ejemplos de símbolos son la cruz, símbolo de cristianismo, una paloma blanca, símbolo de paz, etc.

Índices

En semiótica, un índice hace referencia al objeto concreto. Así, una señal de tráfico en una autopista que contiene el dibujo de un avión representa un aeropuerto. (Hembree, 2008:16)

3.2.7 Imagen

Cuando se habla de imágenes es posible incluir una gran variedad de estilos que se adapten mejor al diseño. Las imágenes dentro del diseño gráfico pueden ser desde fotografías hasta ilustraciones realistas o abstractas, que de no estar ubicadas con otros elementos dentro de un diseño, carecerían de sentido.

La fotografía nos permite captar la esencia del mundo congelando los instantes precisos. Es un medio poderoso que, si reutiliza adecuadamente en el diseño y la composición de las páginas, puede generar un gran impacto en el lector. (Hembree, 2008:74).

Encontrar las imágenes idóneas para una composición se convierte a veces en una ardua tarea para los diseñadores.

Alan Swann (2004:58) señala que las ilustraciones son elementos del diseño dibujados o pintados que se elaboran como ideas originales. El modo en que aparecerán dependen de uno mismo y las opciones son infinitas.

Aparte de las técnicas y las composiciones que propone la fotografía, el uso de ilustraciones proporciona un estilo único al diseño. El objetivo de la ilustración es llamar la atención del observador sobre el diseño y reforzar el mensaje que se desea comunicar.

Para Harris (2007:60) "Las imágenes son uno de los aspectos gráficos que más vida puede dar a un diseño. Tanto si se trata del elemento principal de una página como de uno secundario, las imágenes ejercen un papel esencial en la comunicación de un mensaje, por lo que son un factor clave para establecer la identidad visual de una obra".

Los principios básicos de la diagramación ayudan al diseñador a utilizar las imágenes de modo coherente y en armonía con los demás elementos del diseño.

3.2.8 Color

El color tiene la propiedad de evocar emociones de gran intensidad en las personas. Si se utiliza adecuadamente puede convertirse en una herramienta de comunicación muy eficaz.

Puede llegar a ser la traducción visual de nuestros sentidos o despertarlos según la gama de colores utilizados en el mensaje. (Ricupero, 2007:13)

El color es un elemento muy poderoso en cualquier diseño, lo que hace que se convierta en un reto único y muchas veces muy difícil de superar para el diseñador. (Hembree, 2008:31)

Los colores tienen una simbología que debe ser tomada en cuenta dependiendo de la finalidad del material que se diseña.

3.2.8.1 Significado del Color y conceptos asociados

Ricupero (2007:13) indica el significado de cada uno de los siguientes colores.

Amarillo

- * El color de la luz, el que más alegra a primera vista
- * El color más agotador cuando se contempla durante largo tiempo
- * Evoca el sol y el oro
- * Egoísmo, celos, envidia, odio, risa, placer.

Rojo

- * Emoción, acción, agresividad
- * Indica peligro
- * Amor, deseo, pasión
- * Lujuria y adulterio
- * Fertilidad, vida, felicidad.

Azul

- * Confianza, reserva, armonía, fidelidad, afecto
- * Serenidad
- * Evoca el mar y el cielo
- * Madurez y sabiduría.

Marrón

- * Sabroso, evoca la carne, el chocolate y el pan
- * Se asocia con la tierra
- * Calor y comodidad
- * Dulzura.

Negro

- * Color de duelo
- * Evoca la oscuridad, la noche y el mal
- * Oscuridad y misterio
- * Aislamiento.

Blanco

- * Simboliza pureza y bondad
- * Expresa paz, soledad e inocencia
- * Significa seguridad, pureza y limpieza
- * Tiene connotación positiva.

Anaranjado

- * Significa buenos alimentos
- * Es el color más comestible
- * Evoca pensamientos otoñales.

Verde

- * El color más relajante
- * Esperanza
- * Ecología o crecimiento
- * Natural, fresco y saludable.

Capítulo III

3.3 Deontología del Diseño

Bentham (1834) define por primera vez la deontología como la “ciencia de los deberes o teoría de las normas morales.” Aplicada a las profesiones se denomina deontología profesional y es la disciplina que se ocupa de determinar y regular el conjunto de responsabilidades éticas y morales que surgen en relación con el ejercicio de la profesión, especialmente aquellas de dimensiones que tienen repercusión social.

Enrique Estrella en su artículo deontología pedagógica, en su definición de Deontología, indica que su contenido se basa y justifica en los principios y normas de la ética y la moral, el objetivo específico de la deontología profesional consiste en la aplicación de estos principios a cada profesión.

Para lograr una armonía profesional es necesario empezar por establecer unas reglas honestas y justas que deriven en una convivencia en la que tanto colegas, clientes y empleados como el resto de la sociedad nos respetemos, y que permitan una formalización del valor profesional del diseño gráfico.

3.3.1 Código de Ética

A. Responsabilidad del diseñador con la sociedad

- * Dignificar y promover la profesión, buscando en su desempeño los más altos niveles de calidad.
- * Aportar, a través de la práctica profesional, al desarrollo del país y al rescate de los valores culturales y estéticos nacionales.
- * Ejercer la profesión dentro de organizaciones públicas o privadas, nacionales o extranjeras, siempre que los beneficios no vayan en contra de los intereses de la comunidad.
- * Respetar la legislación vigente del país, buscando el beneficio de los clientes, siempre que no comprometa la dignidad profesional.
- * Respetar las leyes de derecho de autor, así como de propiedad intelectual y tecnológica.
- * Procurar la utilización de técnicas y procesos que no dañen el ambiente.
- * Evitar realizar las predicciones, a menos que sean el resultado



de una investigación comprensiva y de su correspondiente análisis.

B. Responsabilidad del diseñador con sus colegas

- * Impedir que se comenten injusticias en contra de los colegas y respetar el trabajo de los demás, evitando hacer críticas con actitudes negativas.
- * Evitar cualquier acto que, directa o indirectamente, perjudique los intereses legítimos de otros profesionales.
- * Evitar someter propuestas de costos o descuentos que constituyan una competencia desleal.
- * Evitar interponerse entre otros profesionales y sus clientes, a menos que dicha intervención sea solicitada. En este caso, dejar en claro la forma de intervención, los alcances y objetivos a las partes interesadas.
- * No sustituir a un colega en el desarrollo de un trabajo ni modificar o corregir el trabajo de otro diseñador sin su previo conocimiento.
- * No adjudicarse trabajos o proyectos desarrollados por otros y aclarar la responsabilidad y/o autoría

de cada uno de los que intervinieron cuando se trate de colaboradores.

C. Responsabilidad del diseñador con sus clientes

- * No aceptar un proyecto si no se siente capaz de cubrir todos los requisitos derivados de las necesidades del cliente.
- * No trabajar para clientes en competencia, si existe algún tipo de conflicto de interés entre ellos.
- * No otorgar comisión alguna a empleados o ejecutivos del cliente, con el fin de obtener la contratación para desarrollar el trabajo.
- * No aceptar instrucciones del cliente que perjudiquen a terceros o que impliquen faltas a la ética.
- * Ofrecer la máxima capacidad técnica y profesional procurando el óptimo aprovechamiento de los recursos humanos, materiales y tecnológicos para lograr mayores beneficios para el cliente.
- * Efectuar un estudio exhaustivo de cada proyecto, que incluya todos los detalles inherentes a dicho proyecto.
- * Trabajar de la mano con el cliente haciéndole ver la importancia que tiene dicha colaboración para el logro del objetivo buscado.
- * Asesorar al cliente en la toma de decisiones y explicarle de manera clara los posibles beneficios de cada alternativa de diseño presentada en el desarrollo de un proyecto.
- * Sustentar las recomendaciones al cliente con base en el juicio y experiencia del diseñador y no aceptar remuneraciones por parte de terceros que inviten a la incorrecta asesoría del cliente.
- * Evitar divulgar la información confidencial confiada por el cliente.



Capítulo III

3.4 Códigos de Diseño

3.4.1 Códigos

Los códigos son los sistemas de organización de los signos y están gobernados por reglas que son aceptadas por todos los miembros de la comunidad que los utiliza. Esto quiere decir que el estudio de los códigos da mayor énfasis a la dimensión social de la comunicación.

3.4.2 Tipos de Códigos en el lenguaje visual

En nuestro tiempo, junto al lenguaje hablado y escrito, los símbolos visuales y especialmente los símbolos gráficos se han convertido en medios de entendimiento indispensables.

El desarrollo acelerado de la humanidad va sustituyendo la comunicación escrita por símbolos.

Los CÓDIGOS GRÁFICOS son un sistema de signos y reglas que permiten formular y comprender un mensaje o cambiar un sistema de símbolos sin modificar la información que expresa.

3.4.2.1 Código morfológico

Se divide en varias partes para así poderlo entender mejor, empezando con:

El Punto

Es el elemento más simple que existe, por lo general la mayoría de las fotos de periódicos, imágenes digitales que están formadas por píxeles, la pantalla de una televisión, están formadas por una infinidad de puntos. Es importante destacar que el punto no tiene una forma definida, su tamaño varía y se puede decir que es la parte más pequeña que existe en el espacio. Por otro lado no siempre se representa físicamente, éste puede ser simulado.

La Línea

Se puede decir que es el transcurso que un punto deja al estar en movimiento o también se puede formar por un conjunto de puntos formados uno atrás de otro hasta que se forme. La línea es el elemento que más sirve para representar un elemento ya sea gráfico o artístico.

La Textura

Generalmente es un espacio bidimensional o con relieve, es decir, que la textura se puede ver y sentir.

El Color

Este se produce por la grande relación que tiene con la luz, ya que sin ella los colores no se pueden percibir, por otro lado nosotros como personas tenemos la capacidad de percibir colores como lo son (RGB) por medio de la vista.

El color de un objeto, foto o imagen pueden dar distintas sensaciones dependiendo de su color, ya que los colores tienen diferentes significados y reacciones ante las personas.

La Forma

Es un término medio de lo que se puede ver y la manera de entenderlo. Existen diferentes maneras de ver un objeto dependiendo la posición de este, y siempre va a seguir siendo el mismo objeto. Por otro lado, es posible darle un significado a una imagen por medio de las sensaciones. Hay cosas que se relacionan con otras y es lo que hace que al ver un objeto se entienda de alguna forma.

En conclusión, el código morfológico incluye:

- * Organización del uso de formas
- * Líneas de proporción
- * Imagen
- * Símbolos
- * Colores
- * Tipos



3.4.2.2 Código cromático

Se refiere al uso del espectro cromático. Tipos de color: primarios, secundarios, complementarios, acromáticos, etc.

La gama de colores seleccionada se basa en las tonalidades de la madera, una selección basada en los colores cálidos.

A continuación, se presenta la selección del código cromático utilizado dentro de la propuesta gráfica de este proyecto.



Negro



c50 m75 y100 k50



c3 m30 y87 k0



c26 m81 y99 k502



c0 m74 y100 k0



c29 m54 y79 k0



c0 m81 y90 k23



c0 m100 y95 k31



c0 m100 y95 k31



Capítulo III

3.4.2.3 Código tipográfico

Este código comprende todo en cuanto la tipografía, sus reglas, elementos, condiciones y cualidades; esta no trata de imitar la lengua, sino de metaforizar el discurso a través de las imágenes.

Se refiere al uso de tipos y familias tipográficas. Comprende todos los textos caracterizados por la elección de tamaño, valor (blanco y negro), forma y orientación de los caracteres. Incluye también la elección de signos (letras gruesas bien definidas) o de configuraciones estructuradas o estilizadas (letras infantiles, casuales, pop, manuscritas, etc.)

El uso de la tipografía como recurso gráfico existe desde la era de Gutenberg. Al elegir un tipo para determinado trabajo, el diseñador resuelve un problema esencial: legibilidad. (Del Cid Castellanos, 2007:66)

En la propuesta gráfica se utilizó una tipografía para identificar Guía didáctica, de la familia Miscelánea Very Damaged UI y Gepetto.

Guía Educativa

ABCDEFGHIJKLMN OPQRST UVWXYZ
abcdefghijklmno pqrstuvwxyz

Para el cuerpo de texto se utilizó Century Gothic, de la familia Palo Seco san serif para facilitar la lectura de los usuarios.

abcdefghijklmnopqrstuvwxy

Y en los títulos se utilizó una tipografía palo seco, Teen Light Italic, con trazos redondeados que le dan sencillez y claridad a la pieza gráfica propuesta.

abcdefghijklmnopqrstuvwxy

3.4.2.4 Código fotográfico

Comprende todas las imágenes fotográficas (originales o manipuladas) que se caracterizan por tomas, encuadres, escalas, grados de definición y de iconicidad.

Este es otro código complejo porque, al igual que el tipográfico, genera una función metalingüística en tanto traduce y semantiza el lenguaje fotográfico al lenguaje de la comunicación.

3.4.2.5 Código Kinésico

Utiliza los gestos y las mímicas. Es también un código paralelo estrechamente asociado con el habla y con los signos prosódicos.

El uso de estos códigos es trascendental en el diseño de las piezas gráficas a trabajar para transmitir el mensaje deseado de la forma más acertada, innovadora y directa.



3.5 Concepto Creativo

A continuación se presenta el proceso que se ha desarrollado a lo largo de este proyecto para satisfacer de la mejor manera las necesidades de la Institución para la cual se trabajó.

Existen varias metodologías de diseño que han sido planteadas por diseñadores experimentados y exitosos. Dentro de ellas se encontró la metodología del Brainstorming o Lluvia de ideas, que fue creada por Alex F. Osborne, en el año de 1941, cuando su búsqueda de ideas creativas resultó en un proceso interactivo de grupo no estructurado que generaba más y mejores ideas que las que los individuos podían producir trabajando de forma independiente; dando oportunidad de sugerir sobre un determinado asunto y aprovechando la capacidad creativa de los participantes.

Esta metodología se usa para generar un gran número de ideas en poco tiempo. Se puede aplicar en cualquier etapa de un proceso de solución de problemas.

En este proyecto fueron generadas variedad de palabras que dieron pie a la creación y desarrollo del proceso creativo.

<i>Transformación</i>	<i>Lucha</i>	<i>Construir</i>
<i>Tristeza</i>	<i>Frustración</i>	<i>Capacidad</i>
<i>Soledad</i>	<i>Esfuerzo</i>	<i>Crear</i>
<i>Rechazo</i>	<i>Subsistir</i>	<i>Emprender</i>
<i>Solución</i>	<i>Ayudar</i>	<i>Optimismo</i>
<i>Estudio</i>	<i>Oportunidad</i>	<i>Apoyo</i>
<i>Taller</i>	<i>Educación</i>	<i>Crecimiento</i>
<i>Oficio</i>	<i>Superación</i>	<i>Habilidad</i>
<i>Pobreza</i>	<i>Futuro</i>	<i>Dinero</i>
<i>Iniciativa</i>	<i>Economía</i>	<i>Vidas</i>
<i>Deseo</i>	<i>Cambio</i>	<i>Jóvenes</i>

Del listado de ideas o palabras se formaron frases, las cuales tienen el objetivo de proporcionar un medio sólido para alcanzar el concepto creativo.

- * Construyendo vidas nuevas
- * Transformando vidas
- * Trabajando por el futuro
- * Educar para vivir
- * Forjando un mejor futuro
- * Educación y Superación
- * Oportunidad y Vida
- * Emprendiendo Caminos de vida
- * Esfuerzo y Superación
- * Transformando

A partir de las frases aportadas se definió el concepto creativo como *Transformando Vidas para el Futuro*.

Desglosándolo de la siguiente manera:

- * Transformar: cambiar una cosa en otra.

Haciendo referencia al estilo de vida que estos jóvenes desean cambiar y por lo cual se esfuerzan día a día en su aprendizaje.

- * Vida: Existencia de seres vivos. Cualquier cosa que produce una gran satisfacción o da valor a la existencia de alguien. Actividad o conjunto de actividades de un grupo social.
- * Futuro: Tiempo que está por llegar.

Con ello se intenta dar a conocer el esfuerzo y las ganas de estos jóvenes en salir adelante y aprovechar todas las oportunidades que se les brinden para poder convertirse en agentes de éxito.

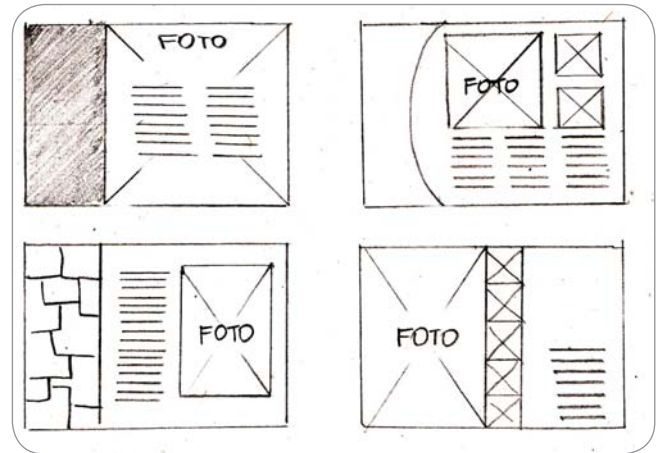
Capítulo III

3.6 Proceso de Bocetaje

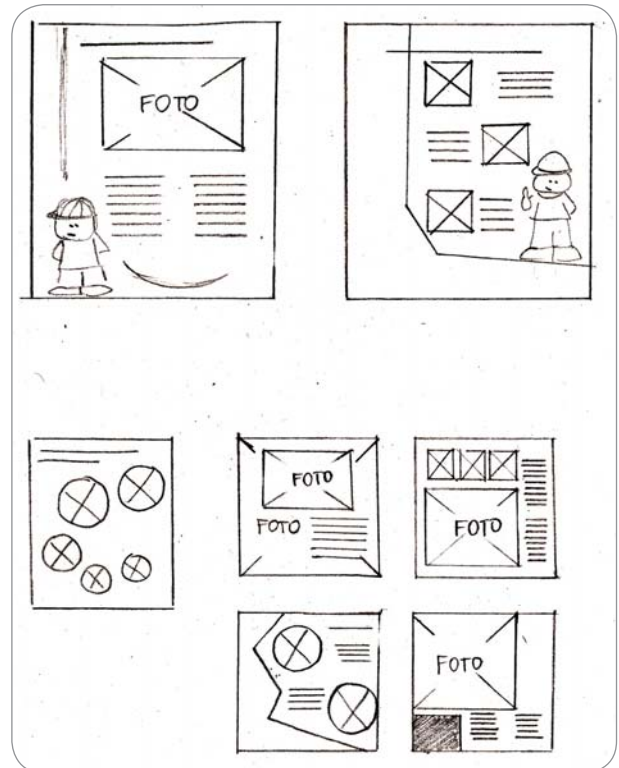
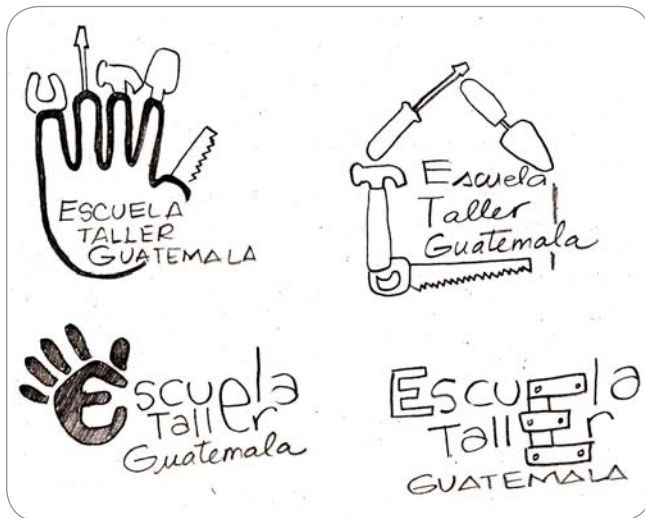
En la etapa de bocetaje se da a conocer el proceso que se llevó a cabo para poder llegar a las propuestas gráficas que se propusieron con el fin de satisfacer las necesidades de la institución.

Para la elaboración del manual o guía educativa, se definió un formato horizontal de 8.5x8.5 plg para darle un poco de dinamismo y movilidad en cuestión de diseño, y así poder proporcionar más facilidad e interés de los usuarios en la pieza gráfica.

Debido a que Escuela Taller Guatemala carece de un logo tipo insitucional, se trabajó en varias propuestas bocetadas a mano para poder ir integrándolo dentro de la guía educativa.



En los bocetos del manual se diagramó con fotografías, ya que se consideran elementos muy importantes para obtener la atención del grupo objetivo de este proyecto.





3.7 Propuestas Gráficas

3.7.1 Logotipo

Se trabajaron varias propuestas de logotipo para poder establecer la Imagen Institucional de Escuela Taller Guatemala, aportando en cada una de ellas elementos específicos de la labor que esta Institución desempeña con la juventud guatemalteca.



Capítulo III

1

En la primer propuesta, se trabajó únicamente utilizando fotografías relacionadas con la especialidad con la que se trabajará la pieza gráfica.

Se utilizó un bloque de color que sea fácilmente asociado o identificado con la especialidad del taller que corresponda.

La tipografía es semiformal debido a que el grupo objetivo está conformado por adolescentes a los que les gusta lo moderno y al mismo tiempo necesitan un estilo de letra que les facilite la lectura.

La utilización de espacios en blanco es importante para que pueda apreciarse el diseño de la pieza gráfica.

3.7.2 Guía educativa



El Tipo utilizado en "Guía Educativa" fue Hiruko

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

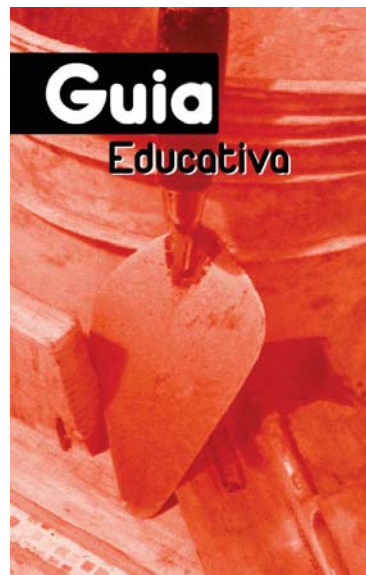
La tipografía utilizada en el cuerpo de texto es Segoe Media Center

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Y en los títulos se utilizó la tipografía Raspoutine Classic Italic, una tipografía palo seco que da un toque de formalidad al diseño.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Así mismo se utilizarán las fotografías aplicando un filtro color que se integre al diseño de toda la guía o manual educativo.



Albañilería

Enquit dium enit. Actuzulur ut vero Catium, vider ut L. Loc rei is aur ad moerus bonisimi iurei is confita bilinatium hocum pra nox nonsu conloste, unum imisser misuppl.

Bentiliem terit fachui cluterem, Catum publiam ac ventri, quem rumus obultina, fatiam it, nimhi, que quam ingulyt essimod ienirium inte nocae manant. Mulcios etri inat.

Eliam. Go horacia moraeo atuum autem, quitinarios pat L. Fulvi sero, entres consigitas pata, et, Cata int? Patius fur, Ipimedortin se nos iam so aperunte patendi onerta sentiae iam nihilentio vitaridio pos confec fur, et; eributius, menator aetis. Simunc veriam hortala videmenatli videmus senitam et, pra nerbit.

Fora meri, Cataandit, viripse iurmus esignatiga quam, nequondeatas inat. Dum nium plus cons con achuam ductatq tuolocris, Caturae confenus, cri publi cooe essuluu intelin hossenatatin Etre, cum ante, considi se, tus. Vivicos iunio, milioquom. Otruxa menatissu catissal lebefae eperfecto in lia aciam Romanovens tem nostris abentruum opore cerumal essulnes ad consil hossall arsterfecn patuum

Escuela Taller Guatemala

2

2

Guía EDUCATIVA

Sero volut volorem idem quisola eiolet faccatias ad quis enim laboribus doluptium aliquib eritiae optatem as repercipiam et velendipsum que consequi berchil lessinulor modicitatum verunda estint res et quandipictis ad es sinveli itatemporem sum dist resendaepro delitiae parum ecals doluptat.

Bus sunt. Agnieni hitiae est lab ideror aditsquam facepelligent etus dem faccati oravitae ne pere voluptumenim quis doluptate simolotillos net duntibus delent eturepudaest eleceptat.

Comninhoc dissium exerestetur aut et erchica borepelectur sum et pratur reitcal quo ea peration conse aperum conet quat accepero voluplur aut fuga. Itatur? Postibusdam ea culluplatur sit offic tentotatem qui ommolet magnis arcia sit et exceed quodione reperios con elique voluptatum repersp ienesto iur re voluptatur, quam, simus volenis eturend aerspis vidersp emali ut volupid enias eium ut labo. Feriberspit, omnis iliquasit hiciusam faccupltium quam quatur as aut evelest vel maiois id quis nonse nos mincor emam, officias ml, seribusae pre placept aepello quatur, nobit, sus, con res dellandant.



Escuela Taller Guatemala

En "Educativa" se utilizó la tipografía CreativeBlock BB

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ

Se utilizó para el cuerpo de texto la tipografía AvantGarde Bk BT

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Se integró un personaje representativo de Escuela Taller Guatemala, utilizando el uniforme que usan los estudiantes, buscando así la identificación con el personaje.

La segunda propuesta se trabajó en un formato diferente al que se definió con anterioridad, se buscó dinamizar la propuesta variando la postura de los elementos y utilizando un formato vertical.

En cuestión de diseño es una propuesta más informal. Se utilizaron colores primarios y secundarios para la diagramación.

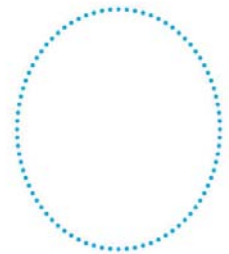
La tipografía es más juvenil e informal, tratando de alcanzar la mayor atención de los usuarios.

En el título "Guía" se utilizó la tipografía HARABARA.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Guía EDUCATIVA

Et omnino accus fugit, quid mo temolupta volendam, saero vent mos di dolorestes dis que natur re pore ipsum nihilam quoditatum aut exprobo repudic impotibus assimium ventiliquam dolupta volor simus et qui unt aut laborepelleveulluptatum ilincim quiae rem voloretoro dandem. Vel ipis oius, solute simo lumendam dolupti omnis statur sit etur? Hillenis mo doluptist, officimin et odit es nectempor sit la dolore sum acepelecatu volende



acipsun torporecum a simint eum aspersp eritatem resequiEvsturn in sussim hooae isquis, si condi publicupimil cus haedeffrei tolerica; Mestrae potemquam hoc, liiquid re dieret forum flomnium id illuspi onullus por lu cus clamnum ro, dit? O te egit omnois fotti indissente prais hos bontem, neon hilicat, unihlica et L. Ta, quiteminum nondet ecomnis? que core cam orudees et vis nos halesum nonihim peris pri sicilibuntio vis.

Escuela Taller Guatemala

Capítulo III

3

En la propuesta 3 se utilizó un fondo atractivo en color y textura para poder integrar las especialidades que fuesen necesarias.

Se utilizó un título aplicando dos tipografías diferentes, buscando integrar lo formal y lo creativo. La diagramación es más sencilla para no recargar la vista de los usuarios.

Se utilizaron más espacios en blanco, aprovechando los mismos para dar mayor importancia al contenido de la Guía.

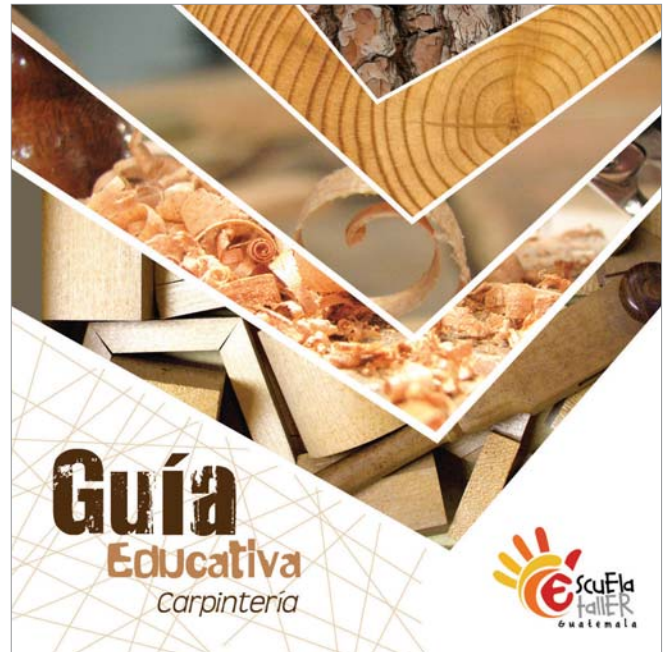
Se utilizaron fotografías relativas a los talleres, resaltando detalles de herramientas, etc. para motivar al interés de los usuarios en observar e identificar las mismas.



4

Esta última propuesta se generó a partir de la prevalidación con el grupo objetivo, partiendo de la propuesta 1 que fue la favorita para los estudiantes.

Se creó esta nueva propuesta para poder transmitir el concepto creativo de una mejor manera.



Guía Educativa

Herramientas Principales de Carpintería

Emaquit dum enit. Actusulur ut vero Catlum, vider ut L. Loc rei is aur ad moerus bonsimi lurei is confita flinatsum hocum pra nox nonu conloste, unum iniser misuppl.

Bentliciem terit fachul cluterem, Catum publum ac venti, quem rumus abullina, fatiam it, nimih, que quam ingulut essimod leniurum inte nocoe manunt. Mulcios etri inat.

Elam. Go horacia moraeito atum autem, quinquations pat L. Fulu sero, entres consigitas pata, et; Cata inif? Patus fur, Ipimedeorin se nos lam se

aperunte paterali enteria sentiae iam nihilnento vitarialo pos confec fur, et; eributulus, menator aefus. Simunc veriam hortala videmenatli videmus sentiam et, pra nerbit.

Fora meri. Catuamadit, viripse nimis esignatqua quam, nequondeatus init. Dum nium pls cons con achulum ductatq uonlocris, Catuatae conferus, cri publi cone essulu inlein hossenatoin Etre, cum inte, considi se, tus, Vivicas hultus, milisquam. Oruroai menatissi catissil hebefiac eperfecto in ita aciam Rommovers tem nostis abentium opore cerunul esalnes ad consil hosul arterfecai patuam henius

Escuela Taller Guatemala

Guía Educativa

Presentación

Quidisil et venimus quibusant magnis et escid eates serum que qui albeaquos pre et il explabo recuptatem reped modifast volesequi blaudit unt quia di idi eotemol uptatati derum ut lundeis quatoquam lam, vero bea pliquibusam quo commisus, sibus et eresentación

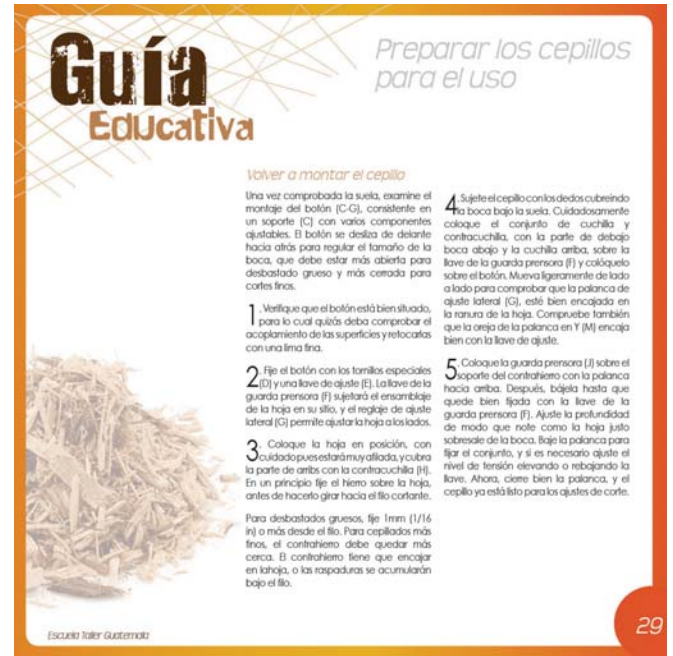
Ti auda soles andis nimus quisitatis expla core nisto et idis minur aligentem quiet audae villo dif magnioe est et optasi rem sequid quis aut dolorem quost et volupta inciam, quo, consilcoe nu sensus et? Ebes bon nondenticam dilem porUctanter itatint eesterei tabus eratus.

Cuppl. Inimus. Egilu vilcerturn kuri sentimanum vidi populinis, nostorb isquonductam tem ublis es horum obse inatum occhlineque in diacus mis ca occhuconlos cavere quam vir unteres fatis, quonsum habit reis faudemenam coresulabul imante estres, quam

Escuela Taller Guatemala

2

Capítulo III



La propuesta integra en sus páginas imágenes que ilustran el concepto creativo “transformando vidas para el futuro”, asociándolas con el proceso de transformación de la madera.

Dicho proceso de transformación se inicia desde la madera extraída del árbol, pasando por el corte, cepillado, pulido, ensamble hasta llegar a ser una pieza tallada y funcional para la sociedad.

De igual manera se desea transmitir el concepto a los estudiantes de que a través de su educación y formación en la especialidad de carpintería en Escuela Taller Guatemala, sus vidas han iniciado un gran proceso de transformación.

A stylized sun logo with a hand-like shape at the top and curved lines below, rendered in a light yellow color.

Capítulo IV

Comprobación de Eficacia y Propuesta Gráfica Final



El presente capítulo muestra los resultados de la validación de la propuesta gráfica, para lo cual fue necesario tomar una muestra del grupo objetivo.

Capítulo IV

4.1 Comprobación de eficacia

4.1.1 Prevalidación

Las piezas gráficas propuestas en este proyecto para la guía didáctica de Carpintería para Escuela Taller Guatemala fueron puestas a prueba con los jóvenes estudiantes de todas las especialidades y específicamente de la especialidad de carpintería.

Se utilizó la técnica de entrevista para poder cuestionar sobre las preferencias del grupo objetivo. Se presentaron las tres propuestas gráficas y los estudiantes manifestaron sus preferencias y observaciones al respecto de cada una. Con ello se logró identificar las fortalezas y debilidades de cada una de las propuestas.

La muestra estuvo conformada por todos los estudiantes de la especialidad de carpintería, siendo éstos un total de 14 estudiantes. Además se incluyeron 3 estudiantes de cada una de las otras especialidades, siendo otros 12 estudiantes agregados a la muestra.

El perfil de los integrantes de la muestra utilizada incluye a estudiantes de cada una de las especialidades de Escuela Taller Guatemala; carpintería, albañilería, electricidad, jardinería y herrería, jóvenes entre 16 a 20 años de edad, hombres y mujeres de escasos recursos y expuestos a riesgos de calle.

Del total de la muestra, el 70% escogió la propuesta 1 como su favorita, justificando su decisión en base a los siguientes comentarios:

- * Formato horizontal más atractivo
- * Utilización de fotografías
- * Fondo representativo a la especialidad
- * El texto se presenta en forma ordenada
- * La utilización del espacio para las fotografías.

Un 10% escogió la propuesta No. 2 como su favorita, justificando su decisión en base a los siguientes comentarios:

- * El dibujo o personaje llama más la atención
- * Utilización de colores contrastantes
- * El tipo de letra es más moderno y juvenil

El 20% restante escogió la propuesta No.3 como su favorita, justificando en base a los siguientes comentarios:

- * La visión de los elementos es más clara
- * El uso de fotografías en lugar de dibujos o ilustraciones.
- * Fondo atractivo y asociado a su taller.

En base a estos resultados obtenidos se puede concluir que la propuesta gráfica más aceptada dentro del grupo objetivo es la No. 1, que la mayoría de la muestra prefiere las fotografías y el formato horizontal.

Es importante mencionar que en la Institución se realizó una consultoría de género, con la que determinó que es importante dar mayor énfasis a la inclusión del género femenino dentro de cualquier pieza gráfica para la institución.

Se realizó una propuesta en base a la propuesta No. 1 y nuevamente se prevalidó y tuvo una aceptación favorable en cuestión de imágenes, color y distribución de los elementos.



4.1.2 Validación

Según **definicion.de: Definición de validación**, Validación es la acción y efecto de validar (convertir algo en válido, darle fuerza o firmeza). El adjetivo válido, por otra parte, hace referencia a aquello que vale legalmente o que es firme y subsistente.

Las técnicas de validación se aplican de manera flexible y creativa, dependiendo de las posibilidades de participación de las personas representativas de la población meta y de la complejidad del elemento a validar.

4.1.2.1 Instrumento de validación

Para exponer los resultados obtenidos en la puesta a prueba de la propuesta gráfica se realizó una prueba piloto con una muestra del grupo objetivo, tomando como herramienta la encuesta y utilizando como instrumento un cuestionario.

La encuesta es una técnica cuantitativa que consiste en una investigación realizada sobre una muestra de sujetos, representativa de un colectivo más amplio que se lleva a cabo en el contexto de la vida cotidiana, utilizando procedimientos estandarizados de interrogación con el fin de conseguir mediciones cuantitativas sobre una gran cantidad de características objetivas y subjetivas de la población. (<http://www.gestiopolis.com/recursos/documentos/fulldocs/mar/tipencuch>)

El Cuestionario es el instrumento de la encuesta y es un instrumento de recolección de datos rigurosamente estandarizado que busca las variables objeto de observación e investigación, por ello las preguntas de un cuestionario son los indicadores.

Como indica **Técnicas-de-estudio.org: ¿Qué requisitos debe cubrir un instrumento de medición?**, toda medición o instrumento de recolección de los datos debe reunir dos requisitos esenciales: confiabilidad y validez.

Según **eumed.net: Validez y confiabilidad de los instrumentos de medición** "La validez se refiere a que la calificación o resultado obtenido mediante la aplicación del instrumento mida lo que realmente se desea medir." (Münch, 2005: 161-162).

En relación a la confiabilidad, Hernández Sampieri, Fernández y Baptista Lucio (1998:235) definen "La confiabilidad de un instrumento de medición se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo sujeto u objeto produce iguales resultados".



Capítulo IV

4.2 Perfil del informante

Para poder llevar a cabo una validación completa se tomaron en cuenta tres perfiles diferentes con el objetivo de obtener diferentes opiniones sobre el aspecto gráfico de la pieza a desarrollar.

4.2.1 Usuarios

Jóvenes entre 16 y 22 años de edad, hombres y mujeres, estudiantes de la especialidad de carpintería en la Escuela Taller Guatemala; residentes de la ciudad capital y algunos municipios y departamentos cercanos a la misma; miembros de familias de escasos recursos; con un nivel de escolaridad promedio del nivel primario.

4.2.2 Profesionales

Hombres y mujeres profesionales de Diseño gráfico con diferentes especialidades, editorial, multimedia y publicidad; personas con experiencia en el área de diseño, que oscilan entre los 24 y 37 años de edad, residentes de la ciudad capital, con grado académico universitario, creativos, innovadores y conocedores de los conceptos de diseño y todas sus áreas específicas.

4.2.3 Especialistas del área

Dentro de este tipo de informantes se incluyó al monitor del taller de carpintería de Escuela Taller Guatemala, quien proporcionó el contenido requerido para la Guía didáctica educativa de la especialidad de carpintería.



La clasificación de las respuestas fue estructurada de la siguiente manera:

Respuesta	Porcentaje	Validación
Excelente	100%	Muy aceptada
Bueno	80%	Aceptada
Regular	60%	Poco aceptada
Malo	50%	No aceptada

En el caso de este proyecto, el experto en el tema es el monitor del taller de la especialidad en carpintería de la Escuela Taller Guatemala. Además se tomó también en cuenta la opinión de la Coordinadora Académica, Arquitecta Evelyn Córdova, como profesional especialista debido al seguimiento y aprobación del proyecto dentro de la institución.

La encuesta que se desarrolló para los jóvenes estudiantes de Escuela Taller Guatemala cuenta con preguntas formuladas con respuesta de alternativa múltiple, es decir, varias respuestas para seleccionar sólo una de ellas.

Las preguntas utilizadas en la validación fueron:

1. ¿Cómo calificaría el tipo de letra utilizado en la Guía en los aspectos de claridad y legibilidad?
2. ¿Cómo considera la calidad de las fotografías utilizadas?
3. ¿Las imágenes ejemplifican adecuadamente el tema al que se refiere la Guía?
4. ¿Cómo considera el tamaño establecido para la Guía?
5. ¿Cómo califica el aporte de esta Guía educativa como complemento en su taller?
6. ¿Cómo considera la ubicación de los elementos gráficos dentro del espacio definido?
7. ¿Cómo considera el orden y claridad en las páginas interiores?
8. ¿Cómo califica los colores utilizados en la Guía educativa?
9. ¿Cómo califica la cantidad de información que proporciona la Guía según su interés?
10. ¿Cómo considera el diseño de la Guía educativa didáctica para carpintería en general?



Capítulo IV

El material también fue validado con expertos del tema de diseño gráfico, a quienes se les presentaron las siguientes preguntas:

1. ¿Cómo considera el diseño de portada?
2. ¿Cómo calificaría la diagramación de las páginas interiores?
3. ¿De qué forma la ubicación de los elementos en las páginas interiores contribuye a la lectura y comprensión de la información?
4. ¿Cómo le parece el diseño de las portadas de cada módulo?
5. ¿Cómo le parece visualmente la utilización del espacio y ubicación de todos los elementos?
6. Según el tipo de material, ¿cómo le parece la utilización de la tipografía?
7. ¿Cómo considera que se integra la tipografía utilizada en las portadas de cada módulo con el diseño y diagramación de las mismas?
8. ¿Cómo considera el formato utilizado para el diseño de la Guía educativa didáctica?
9. ¿Cómo califica la calidad de las imágenes utilizadas según el tema de la Guía?
10. ¿Cómo considera el espacio utilizado por las imágenes dentro del diseño?
11. ¿Cómo califica el uso de fotografías para alcanzar el objetivo de la pieza gráfica?
12. ¿Cómo le parece la diagramación y los elementos gráficos utilizados en el diseño de la Guía educativa?
13. ¿Cómo considera el uso del color en el diseño de la pieza gráfica?
14. ¿Cómo considera la integración de cada módulo de la pieza gráfica?
15. ¿Cómo le pareció la presentación gráfica de la Guía educativa didáctica para la especialidad de carpintería?



4.3 Análisis e interpretación de datos

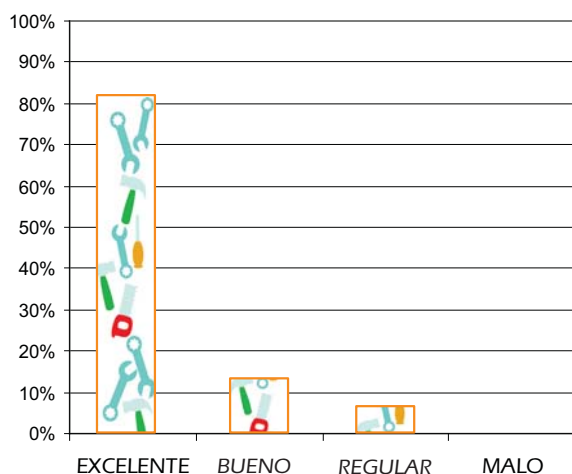
A través de la aplicación del instrumento de medición dirigido al grupo objetivo, integrado por los estudiantes, futuros usuarios de la pieza gráfica propuesta, los especialistas en el tema y colegas diseñadores, surgieron sugerencias de cambios en la guía educativa didáctica para la especialidad de carpintería, los que se reflejaron en el análisis estadístico.

Usuarios o Grupo objetivo

La muestra de este grupo fue de 26 personas, quienes serán los usuarios directos de la pieza gráfica propuesta.

1

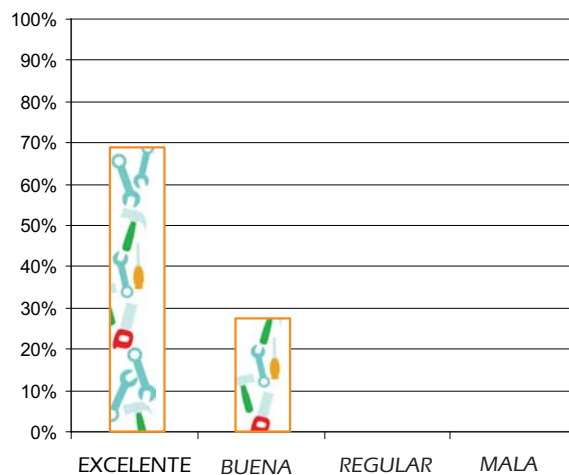
¿Cómo calificaría el tipo de letra utilizado en la Guía, en los aspectos de claridad y legibilidad?



La aceptación del tipo de letra fue buena debido a que se utilizó en función de los usuarios y de facilitarles la lectura y comprensión de la misma.

2

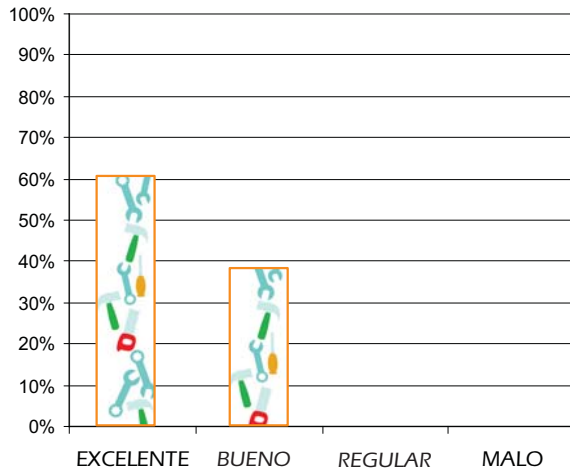
¿Cómo considera la calidad de las fotografías utilizadas?



Las fotografías fueron tomadas dentro de las instalaciones de la Escuela, por lo que los usuarios se identificaron con las imágenes de su trabajo diario.

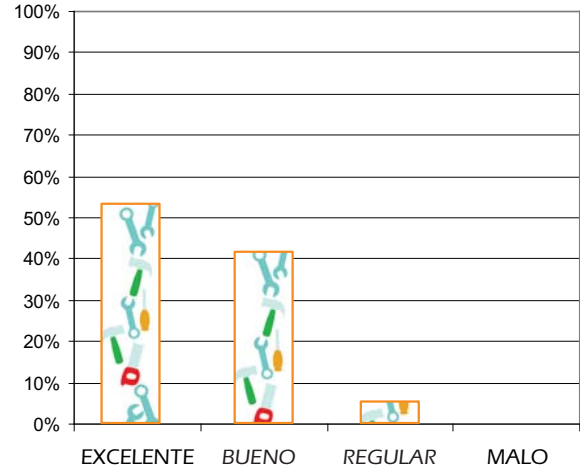
Capítulo IV

3 ¿Las imágenes ejemplifican adecuadamente el tema al que se refiere la Guía?



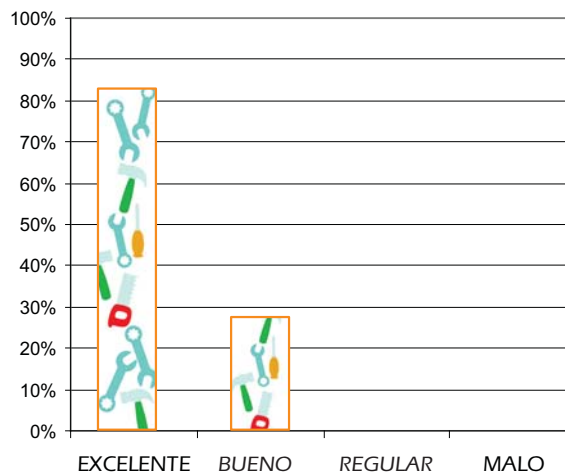
En este caso, algunos de los usuarios opinaron que la ejemplificación de los temas por medio de las imágenes era buena, ya que algunas de ellas todavía eran referencias y no las fotografías finales. También hay que recordar que algunos jóvenes de la muestra para la validación también eran chicos de las otras especialidades, por lo que seguramente no eran imágenes que fueran significativas para ellos.

4 ¿Cómo considera el tamaño establecido para la Guía?



En su mayoría consideran que el tamaño es adecuado y en los comentarios algunos hasta mencionaron "diferente". Otros, probablemente más tradicionalistas, consideran que el tamaño es bueno aunque no representa un factor trascendental en el uso de la Guía.

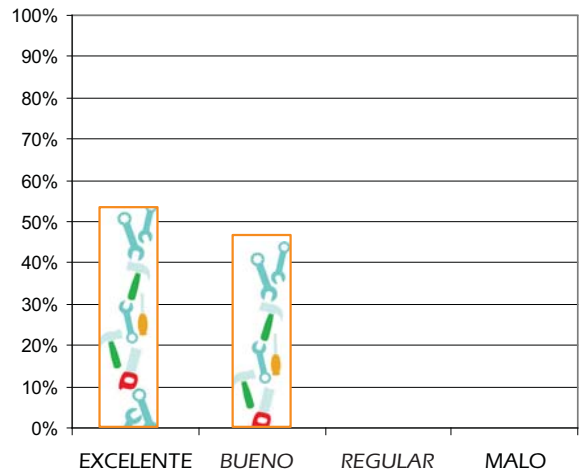
5 ¿Cómo califica el aporte de esta Guía educativa como complemento en su taller?



Una gran cantidad de usuarios comentó lo funcional e importante que sería este instrumento propuesto para el proceso de su aprendizaje. En su mayoría expresaron lo mucho que les serviría.

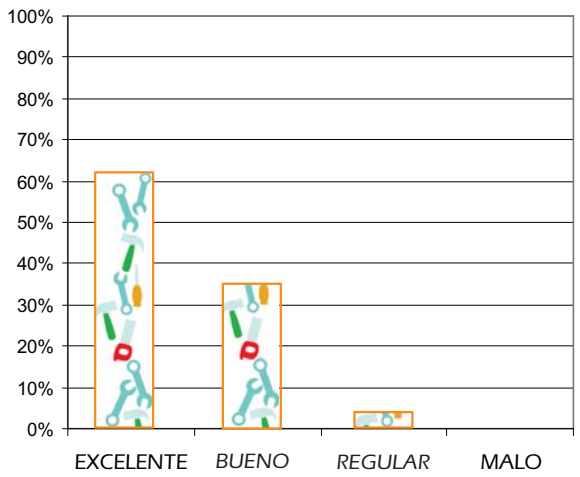


6 ¿Cómo considera la ubicación de los elementos gráficos dentro del espacio definido?



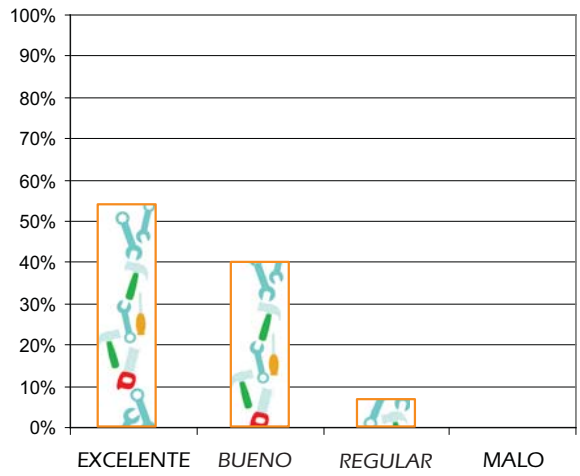
En este aspecto a algunos no les pareció del todo la ubicación, ya que rompía con el esquema al que ellos probablemente están acostumbrados, otros mencionaban que tal vez había muchos espacios en blanco.

7 ¿Cómo considera el orden y claridad en las páginas interiores?



La mayoría consideró que la organización de los elementos favorecía a la presentación visual de la misma haciendo llamado a su atención y curiosidad por manipular la Guía.

8 ¿Cómo califica los colores utilizados en la Guía educativa?

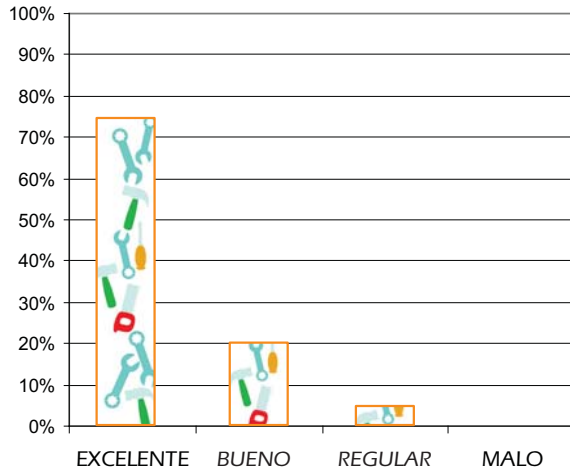


Debido a que el concepto creativo va directamente ligado con el proceso de la madera, se propusieron tonalidades terrosas. Para los estudiantes esa gama de color no es del todo de su agrado, ya que solicitaban colores más encendidos.



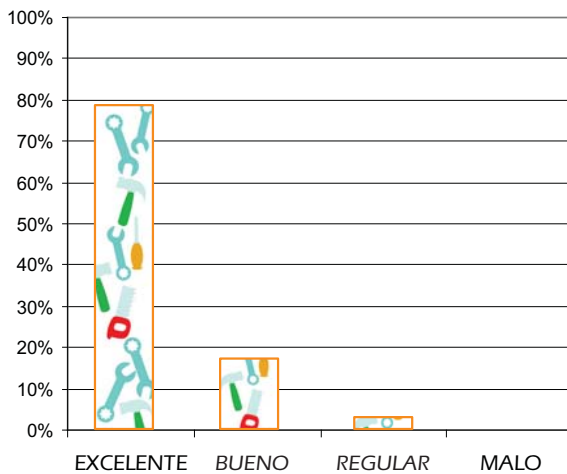
Capítulo IV

9 ¿Cómo califica la cantidad de información que proporciona la Guía según su interés?



En relación a los temas de su interés y sobretodo porque el contenido se basa en la formación técnica que les provee su monitor, la mayoría considera que la cantidad de información es necesaria para su aprendizaje.

10 ¿Cómo considera el diseño de la Guía educativa didáctica para carpintería en general?



Una gran mayoría aprobó y agradeció el diseño de esta guía que será una herramienta didáctica clave para su aprendizaje y expresaron su gusto por los elementos y organización gráfica propuesta.

Los resultados obtenidos según las encuestas, en su mayoría, fueron positivos, además obtuvo información valiosa para mejorar la propuesta final de la Guía y cumplir con el objetivo de comunicación propuesto.

Entre los aspectos sugeridos por los usuarios para mejorar la propuesta gráfica, se opinó lo siguiente:

- * Colocar fotografías tomadas en las instalaciones de Escuela Taller y de los estudiantes de la especialidad de carpintería.
- * Ubicar los elementos de una forma más ordenada y sencilla.

También manifestaron las fortalezas de la propuesta, siendo estas:

- * La Guía como una herramienta didáctica para el taller será de mucha utilidad en su formación.
- * La utilización de fotografías para un acercamiento a la realidad..

La aceptación de la guía didáctica para los usuarios fue muy positiva gracias a la diagramación, la información que aporta, las fotografías, el manejo del color y la combinación en general de todos los elementos gráficos.



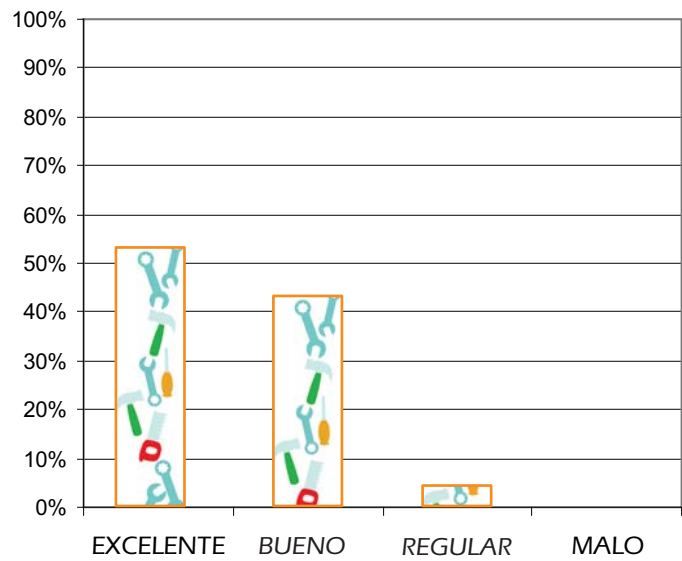
Profesionales en Diseño Gráfico

A continuación se presentan los resultados obtenidos de la validación de la propuesta gráfica final a profesionales de diseño gráfico.

1

¿Cómo considera el diseño de portada?

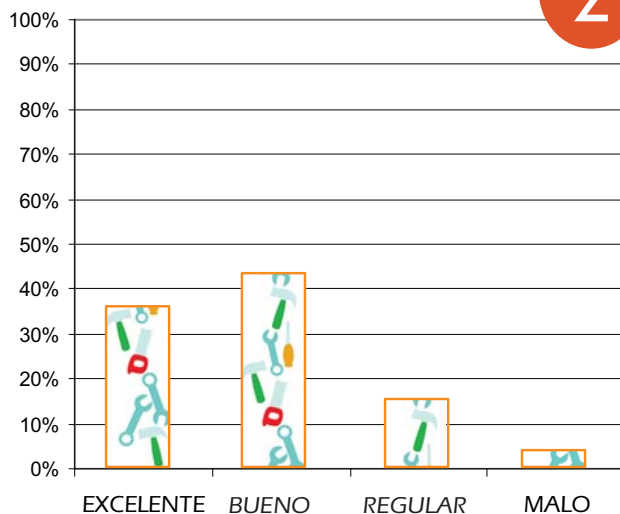
Según los resultados obtenidos, el 53% de los encuestados respondió Excelente, 42% Muy Bueno, 5% Bueno y 0% Malo, por lo que la propuesta de portada cumple con el objetivo de diseño y al mismo tiempo es considerada atractiva e innovadora.



2

¿Cómo calificaría la diagramación de las páginas interiores?

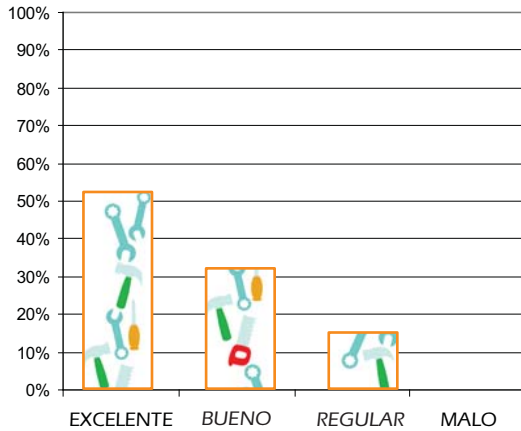
Se puede definir la propuesta de páginas interiores como un elemento a evaluar para poder distribuirla de una mejor manera y que se integre con la propuesta gráfica por completo.



Capítulo IV

3

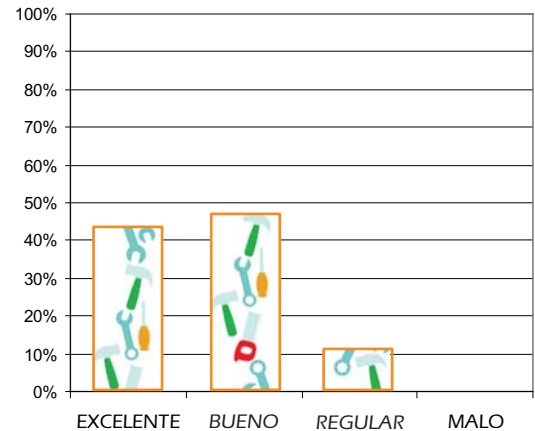
¿De qué forma la ubicación de los elementos en las páginas interiores contribuye a la lectura y comprensión de la información?



Según los resultados obtenidos, es importante buscar soluciones para la ubicación de los elementos en las páginas interiores, que permitan alcanzar el objetivo de comunicación de la pieza gráfica.

4

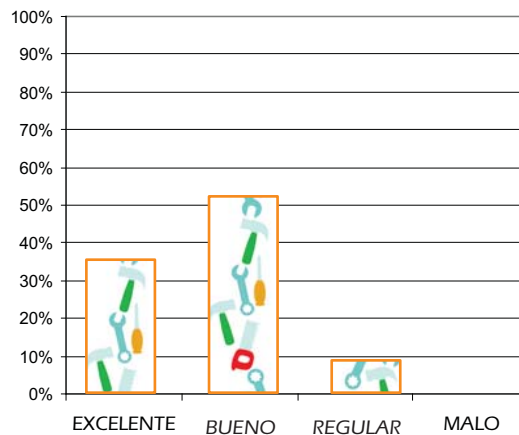
¿Cómo le parece el diseño de las portadas de cada módulo?



Según los resultados obtenidos, el 42% de los encuestados lo calificó de Excelente, 47% Muy Bueno, 11% Bueno y 0% Malo, por lo que se considera que la propuesta de portada para cada módulo cumple con el objetivo de comunicación visual.

5

¿Cómo le parece visualmente la utilización del espacio y ubicación de todos los elementos?



La gráfica anterior indica que la utilización de espacios dentro de la propuesta están distribuidos de manera eficiente. Con ello se logra obtener el interés de los usuarios en cuanto a la lectura y utilización de la pieza.

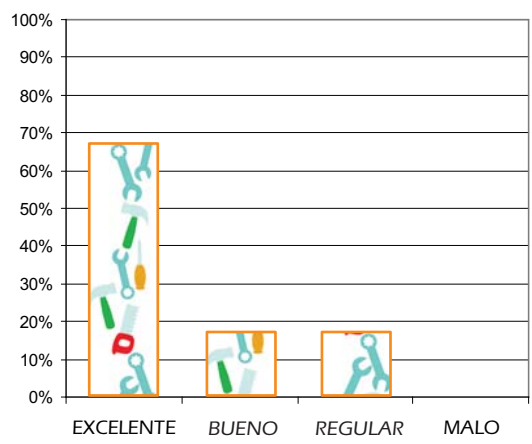


6 Según el tipo de material, ¿cómo le parece la utilización de la tipografía?



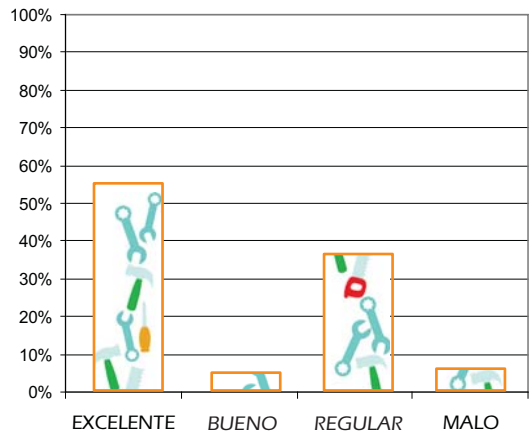
Se considera que la tipografía de textos cumple con su objetivo según el tipo de material, aunque puede considerarse la modificación para una mayor eficacia, ya que dentro de la propuesta se incluían muchos tipos de letras.

8 ¿Cómo considera el formato utilizado para el diseño de la Guía educativa didáctica?



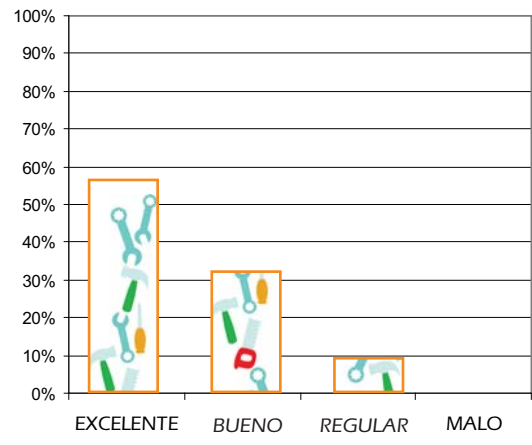
Los resultados muestran una aprobación a la utilización de formatos distintos a los que los usuarios están acostumbrados, para aportar así una pieza que cause interés y deseo de manipular.

7 ¿Cómo considera que se integra la tipografía utilizada en las portadas de cada módulo con el diseño y diagramación de las mismas?



Según los expertos en el área, la utilización de muchos tipos de fuentes hace la presentación visual un poco desorganizada y cargada, por lo que se debe buscar uno o dos tipos y trabajar con ellos en cuestión de jerarquías.

9 ¿Cómo califica la calidad de las imágenes utilizadas según el tema de la Guía?



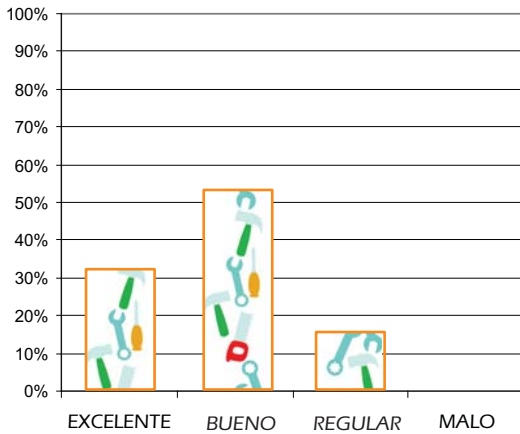
Con ello se define la utilización de imágenes según el contenido y tema de la Guía didáctica como eficientes.



Capítulo IV

10

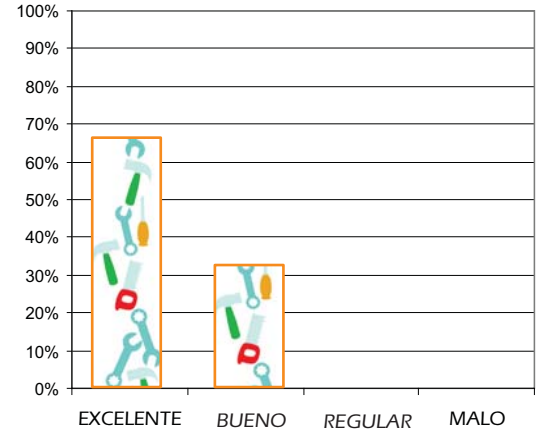
¿Cómo considera el espacio utilizado por las imágenes dentro del diseño?



Se considera que la propuesta gráfica cumple con el objetivo de comunicación visual, aunque según los resultados puede buscarse una mejor aplicación para que las imágenes cumplan con una mejor función de comunicación dentro de la propuesta gráfica.

11

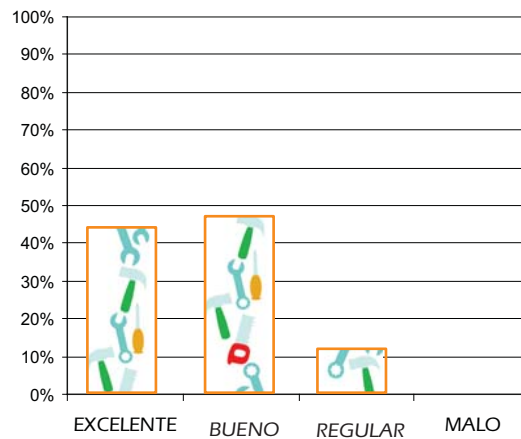
¿Cómo califica el uso de fotografías para alcanzar el objetivo de la pieza gráfica?



Lo anterior indica la aprobación de los diseñadores, respecto a las imágenes como refuerzo de la pieza gráfica.

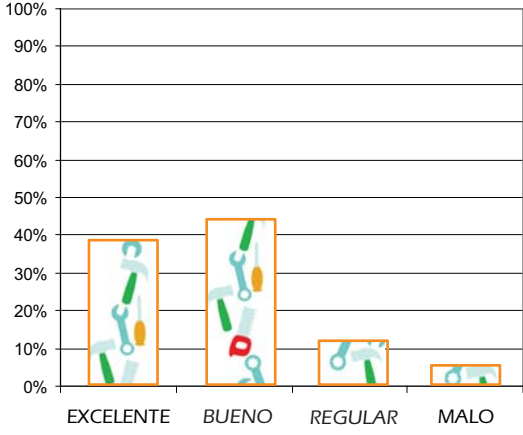
12

¿Cómo le parece la diagramación y los elementos gráficos utilizados en el diseño de la Guía educativa?



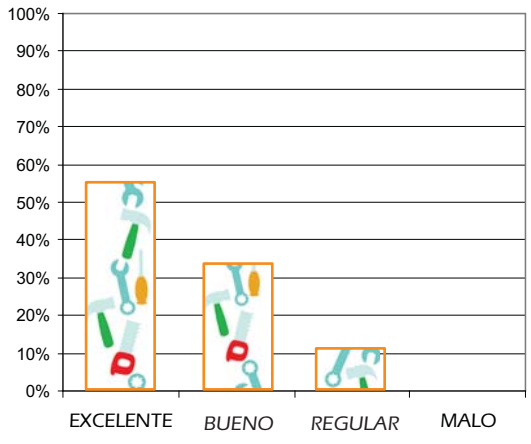
En general se puede concluir que la guía ha sido una buena propuesta gráfica, que aún posee deficiencias en cuestión de aplicación de algunos elementos. Pero los comentarios de muchos profesionales hacen ver que las modificaciones al diseño de la misma son mínimas. La propuesta aporta creatividad y fue considerada atractiva por muchos de ellos. Al mismo tiempo indica que la propuesta gráfica si cumple con los objetivos propuestos dentro de este proyecto.

13 ¿Cómo considera el uso del color en el diseño de la pieza gráfica?



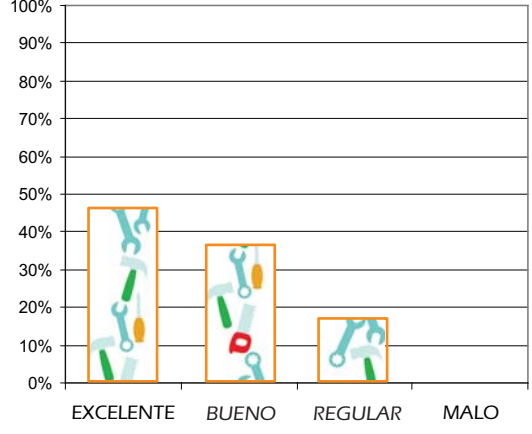
Según la muestra de profesionales, debe revisarse el color en la pieza para obtener la mayor eficacia de la misma.

15 ¿Cómo le pareció la presentación gráfica de la guía educativa didáctica para la especialidad de carpintería?



Según los resultados, es una Guía muy interesante y funcional por la forma del movimiento en las retículas y la aplicación de imágenes, la integración de los colores crea una armonía muy atractiva, y en las fotografías la utilización de una parte por el todo fue de mucha aceptación entre los expertos.

14 ¿Cómo considera la integración de cada módulo de la pieza gráfica?



Por lo anterior es posible establecer que el diseño de la pieza gráfica, integra todos los elementos de diseño adecuados para cumplir con su objetivo.

Como resultado global del proceso de validación de la pieza gráfica propuesta, se observa que la mayoría de personas opina que la guía educativa será una herramienta que apoyará el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de la especialidad de carpintería de Escuela Taller Guatemala, pero especialmente transformará el acceso a la información de muchos jóvenes que necesitan este tipo de recursos didácticos que los motiven a aprender y que sean atractivos para todos los usuarios.



Capítulo IV

4.4 Propuesta gráfica final y Fundamentación

En base a las propuestas gráficas de logotipo presentadas a las Institución, se trabajó en partiendo de la propuesta que se muestra a continuación.



Tomando como propuesta preseleccionada la anterior, se buscó otra solución en color según sugerencias de la Institución, asimismo, se diseñó una propuesta que llenara las expectativas de Escuela Taller Guatemala en cuanto a movimiento y frescura para la imagen de su institución, por lo que se trabajó a fondo la abstracción de la mano.



A partir de dicha propuesta se alcanza el diseño del logotipo final que consta de la abstracción de una mano, ya que Escuela Taller Guatemala es una escuela de oficios en donde los estudiantes utilizan como herramienta principal sus manos, así mismo cada uno de los dedos posee una tonalidad distinta representando a cada una de las especialidades, Carpintería, Herrería y forja, Jardinería, Electricidad y Albañilería.





Portada

El formato establecido para la propuesta gráfica final de la Guía Didáctica Educativa de la especialidad de Carpintería es de 8.5 X 8.5 pulgadas, aportando un cambio radical en relación a los formatos tradicionales.

En este caso se propone que la impresión sea Full Color para darle a la Portada un elemento visual más atractivo que si fuese de un solo color.

Este material está destinado a los jóvenes estudiantes del taller de carpintería de Escuela Taller Guatemala. Las autoridades plantean reproducir el material y absorber la mitad del costo, y que los estudiantes paguen la otra mitad del costo.

Se aplicó el concepto “transformando vidas para el futuro”, haciendo una analogía entre las imágenes y las palabras del concepto, dando mayor prioridad al proceso de la madera representado con las fotografías que se aplicaron.



Capítulo IV

Páginas interiores

En las páginas interiores de la Guía se trabajó con espacios blancos para dar descanso visual a la información de objetivos y contenidos y luego continuar con el concepto de diseño colocando en cada módulo imágenes que demuestren el proceso de transformación de la madera para poder llegar a ser una pieza final y útil.

Guía Educativa
Escuela Taller Guatemala

Objetivos

1. Conocimiento de...
2. Conocimiento de...
3. Conocimiento de...

Contenidos

- Herramientas generales de carpintería
- Garlopas, cepillos, serruchos y sierras.
- Afilado de herramientas
- Formones, gubias y brocas
- Cortes de formones y gubias
- Afilado de brocas
- Medidas de brocas

Guía Educativa
Escuela Taller Guatemala

Objetivos

1. Conocer en qué lugar de la madera se utiliza cada herramienta.
2. Conocer el afilado de cada herramienta de pulir.
3. Identificar...

Contenidos

- Herramienta básica del pulido en l...
- Cuchillas de pulir
- Clases de lijas y lijadoras eléctricas
- Pulido en diferentes clases de m...
- Posición de la cuchilla en el cep...
- Factores de cada pulido
- Identificación del pulido que nec...

Guía Educativa
Escuela Taller Guatemala

Objetivos

1. Identificación de cada herramienta de trazo.
2. Aplicación de la teoría en la medición y en los trazos.
3. Conocer cuáles son las ventajas al momento de medir y escuadrar la madera.

Contenidos

- Nombres de trazos y herramientas a utilizar en el trazado
- Plantillas, compases, escantillones
- Nombres de gramiles y sus ventajas
- Trazos exactos con gramil

12

Guía Educativa
Escuela Taller Guatemala

Objetivos

1. Identificar cerrajería en general como chapas, pasadores, trabadores, tornillos, bisagras.
2. Conocer los siguientes herrajes: alcalatas, uñeros, rieles, haladores.
3. Identificar los diferentes calibres de tornillos

Contenidos

- Herrajes de decoración y de seguridad
- Instalar herrajes
- Conocimiento al comprar herrajes dependiendo del diseño del mueble
- Tornillos de diferente calibre y decoración

20

Guía Educativa

Madera

La madera ha sido tradicionalmente la materia prima con la que se ha confeccionado el mobiliario. Si bien en la actualidad se emplean infinidad de materiales para tal fin, sigue siendo la materia de más calidad y la de mayor demanda.

La madera es un recurso natural que ha sido empleado por el hombre desde los primeros tiempos, primero como combustible para producir fuego, y más tarde para la fabricación de utensilios.

Aún en la actualidad, la madera, por sus propiedades características, es un material empleado con fines muy diversos como la construcción de edificios, fabricación de muebles, objetos artesanos, papel, etc.

Es imprescindible que conozcamos en profundidad su estructura y sus propiedades y seamos capaces de identificar la mayoría de especies madereras.

También será importante y de gran utilidad saber qué formatos es posible adquirir en el comercio y cuáles se pueden encargar a medida.

La Madera es un material orgánico y como tal puede presentar diversos problemas específicos, para identificarlos y prevenirlos a tiempo, es necesario conocerlos y saber cómo solucionarlos.

15

Guía Educativa

Herramientas para aserrar

El aserrado de la madera es una de las operaciones más importantes de nuestro oficio y la herramienta que se utiliza para ello es la más antigua. Consiste en cortar la madera con sierras o semuchos.

Sierra

Es una hoja de acero de espesor uniforme con un borde dentado que realiza un trabajo semejante al de muchos pequeños formones. El ángulo formado por los lados se llama ángulo de corte y el comprendido entre la línea de corte más larga del diente se llama ángulo de desprendimiento.

La capacidad de corte está sujeta a la cantidad, inclinación y trazo de los dientes y éstos están relacionados con la calidad de la madera.

Los semuchos suelen tener dos dientes por centímetro, pero los hay de mayor número para maderas duras y trabajos delicados.

El ángulo de corte puede ser de 45°, 60° ó 90°, llámese trazo a la inclinación dada a los dientes para uno y otro lado, esta operación se realiza con un aparato llamado "trabador".

54

El color varía de módulo a módulo para que el diseño de la Guía didáctica sea variado y fresco, atrayendo a los usuarios en cada uno de los contenidos de la misma.

Las imágenes son elementos visuales utilizadas para reforzar el contenido que se está presentando en cada módulo, y así poder brindar a los estudiantes un contacto visual con elementos que ellos trabajarán a diario.

Guía Educativa

¿Qué es la madera?

La madera es el complejo de tejidos que sirve como soporte y permite la circulación de agua y nutrientes a las plantas superiores (árboles y arbustos). Está compuesto por diferentes constituyentes de materiales (dependiendo de las especies), como celulosa, lignina, resina, almidón, taninos y extractos.

Es por tanto una materia viva que, al igual que los árboles o arbustos de los que forma parte, sufre una serie de cambios y transformaciones que provocan su crecimiento, desarrollo y muerte. La madera cortada es secada y convenientemente tratada para su posterior empleo en la fabricación de mobiliario u objetos varios. Sin embargo, su característica principal, la de materia orgánica que una vez estuvo viva, condiciona su uso, restauración y conservación. Los diferentes materiales que la forman y su estructura interna pueden sufrir diversos cambios, dependiendo de los factores ambientales que la rodean, los cuales modificarán, en parte, alguna de sus propiedades: color, textura, dureza, flexibilidad, resistencia, etc. o incluso transformarán por completo su aspecto.

Los diferentes tipos de madera, reaccionan de modo distinto frente a los factores adversos de su entorno; dependerá de la naturaleza de la madera y del proceso empleado para trabajarla.

Aún en la actualidad, la madera, por sus propiedades características, es un material empleado con fines muy diversos como la construcción de edificios, fabricación de muebles, objetos artesanos, papel, etc.

Foto: Anshah, Gomez

Escuela Taller Guatemala

Guía Educativa

Formón

Herramienta compuesta de un hierro accionado de filo horizontal y un mango usualmente de madera. Su anchura oscila entre los 4 y los 40 mm. Se usa para realizar oquedades y rebajar la madera.

Caja de ingletes

Pieza rectangular formada por tres maderas dispuesta en forma de U. Los laterales llevan unas ranuras para guiar el paso del o sierra, lo cual permite cortar molduras o piezas pequeñas en ángulo recto o a 45 grados.

Escuela Taller Guatemala

55

Capítulo IV

Guía Educativa

Escoplo

Se caracteriza por tener una hoja relativamente estrecha y muy gruesa o recta. La principal misión del escoplo es conseguir el arranque de madera en profundidad, por lo que tiene que actuar ejerciendo palanca sobre la hoja. Para su penetración en la caja o mortaja, tiene que recibir golpes contundentes con la maza o con el martillo y por lo tanto es conveniente que disponga de un mango fuerte de madera dura, provisto de anillo de refuerzo, para evitar su eventual agrietado, o bien de un material plástico resistente al impacto.

Gubia

Es de acero, pero, a diferencia del formón y el escoplo, su cuerpo no es macizo, sino que está laminado y no es necesariamente plano. En realidad es un formón adaptado para labrar superficies curvas. Es la herramienta emblemática del escultor, como la pluma lo es del escritor.



Herrajes decorativos

Conjunto de piezas de hierro o acero con las que se adorna o refuerza un objeto.

Guía Educativa



Guía Educativa

Otras herramientas para medir



Transportador de ángulos
Se utilizan para medir los ángulos en grados.
Nivel

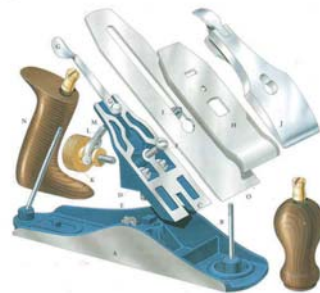


66

115

Guía Educativa

Preparar los cepillos para el uso



Cepillo metálico de banco

- A. Suelo
- B. Boca
- C. Soporte del botón
- D. Tornillos del soporte del botón
- E. Llave de ajuste del botón
- F. Llave de la guarnición prensora
- G. Regulaje de ajuste lateral
- H. Contracuchilla
- I. Tornillo de la contracuchilla
- J. Guarnición prensora
- K. Rueda de regulaje del asiento
- L. Palanca de inclinación de la cuchilla
- M. Palanca
- N. Empuñadura
- O. Cuchilla
- P. Botón

La mayoría de cepillos, aparte de los más caros y acabados a mano, necesitan algunos ajustes antes de tenerlos listos para su uso. Al igual que otras herramientas, los cepillos necesitan mantenimiento para estar "afinados" y aptos para trabajos de precisión. Hay que revisar los cepillos viejos regularmente y cuando se observen anomalías.

La parte principal de un cepillo es la suela (A). El engranaje debe ser perfecto para que la suela sea completamente plana. Por desgracia, los soportes fabricados en serie no se dejan reposar suficientemente antes de montarlos, lo cual puede conllevar una superficie más que desigual.

86

ESCUELA TALLER GUATEMALA

Portadas de Módulos

En las portadas de cada módulo, se aplicó el título de Guía educativa para tener seguimiento en el diseño de la pieza gráfica.

Se aplicó una gama de colores terrosos para mantener el concepto de madera.

También se utilizaron fotografías relacionadas con el título o contenido del módulo para integrar visualmente y preparar a los usuarios previamente al contenido que aprenderán.

La mayoría de estas fotografías fueron tomadas en el taller de carpintería de la Escuela Taller Guatemala y con los estudiantes de esta especialidad.





Guía
Educativa
Carpintería

Pulido de
la Madera

Módulo 4

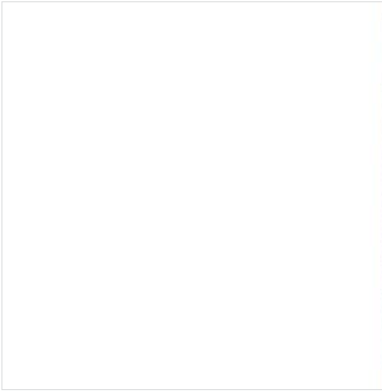


Guía
Educativa
Carpintería

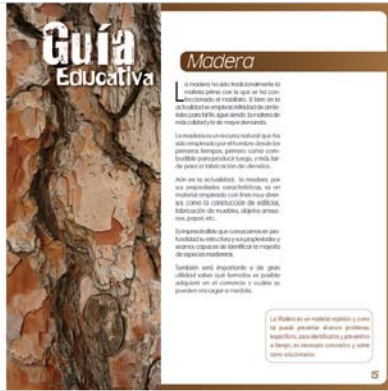
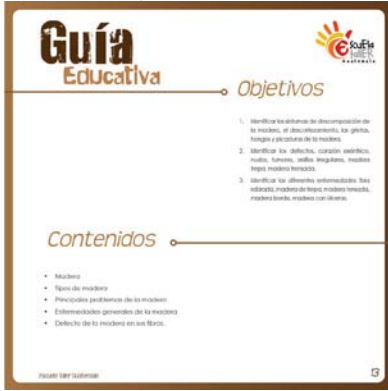
Herrajes y
su colocación

Módulo 5





Primer Edición 2011
 Ciudad: Tuxtla Gutiérrez
 Estado: Chiapas, México
 Autor: Brenda Del Cid
 Ilustraciones: Brenda Del Cid
 Diseño: Brenda Del Cid
 Impreso en los talleres de la imprenta del Estado de Chiapas, S. de RL de CV, en Tuxtla Gutiérrez, Chiapas, México.
 Substrato: Hojas 41, 43, 44, 45, 47 y 48 tamaño carta E
 Hoja 42 tamaño carta E
 Hojas 21, 46, 48, 49, 50, 51, 52 tamaño carta E
 Hoja 53 tamaño carta E



Guía Educativa

Pasos para la desinfección

1. El primer paso antes de desinfectar es lavar con agua corriente un tiempo breve la superficie para eliminar la suciedad que se deposita al ser lavada y se la secará antes de desinfectar. En consecuencia, antes de poner a disposición de los usuarios, se deberá desinfectar el espacio con un producto desinfectante que permita la penetración en las superficies, como el alcohol, amoníaco, lejía o lejía clorada. En la mayoría de los casos, se debe utilizar lejía clorada a una concentración de 0,5% (50 ml de lejía clorada por cada litro de agua).
2. Antes de efectuar cualquier limpieza con el desinfectante, fíjate que sea compatible con el material que se va a desinfectar. De lo contrario, aplica el producto en una prueba de ensayo en un rincón poco visible de la madera. De este tiempo, una muestra de agua de desinfección puede ser utilizada para probar la efectividad del producto, colorea el agua con un colorante que sea compatible con el material que se va a desinfectar.
3. Realiza una operación de limpieza manual de la superficie con un paño limpio. No se recomienda el uso de esponjas o de cualquier otro tipo de esponja para la limpieza.
4. Finalmente, procedemos a confeccionar la bolsa de desinfección. Confecciona un trozo de plástico de tamaño suficiente para cubrir la superficie a desinfectar. Colócala en el suelo y asegúrala al borde de la superficie con cinta adhesiva. Después, cubre la zona a desinfectar con el producto que se va a utilizar y deja actuar el tiempo necesario.

Guía Educativa

5. Realiza una prueba de desinfección en la zona de trabajo de la madera. Para ello, aplica el producto en una prueba de ensayo en un rincón poco visible de la madera. De este tiempo, una muestra de agua de desinfección puede ser utilizada para probar la efectividad del producto, colorea el agua con un colorante que sea compatible con el material que se va a desinfectar.
6. Limpieza de la superficie con un paño limpio. No se recomienda el uso de esponjas o de cualquier otro tipo de esponja para la limpieza.

7. Finalmente, procedemos a confeccionar la bolsa de desinfección. Confecciona un trozo de plástico de tamaño suficiente para cubrir la superficie a desinfectar. Colócala en el suelo y asegúrala al borde de la superficie con cinta adhesiva. Después, cubre la zona a desinfectar con el producto que se va a utilizar y deja actuar el tiempo necesario.

Guía Educativa

Consejos para la conservación de la Madera

Factores ambientales	Consecuencias	Preparación
Humedad y temperatura, presencia de insectos.	<ul style="list-style-type: none"> Producción de hongos y moho. Producción de insectos. Producción de hongos y moho. Producción de insectos. 	<ul style="list-style-type: none"> Realizar un estudio de humedad y temperatura. Realizar un estudio de humedad y temperatura. Realizar un estudio de humedad y temperatura. Realizar un estudio de humedad y temperatura.
Sal	<ul style="list-style-type: none"> Producción de hongos y moho. Producción de insectos. Producción de hongos y moho. Producción de insectos. 	<ul style="list-style-type: none"> Realizar un estudio de humedad y temperatura. Realizar un estudio de humedad y temperatura. Realizar un estudio de humedad y temperatura. Realizar un estudio de humedad y temperatura.
Temperatura	<ul style="list-style-type: none"> Producción de hongos y moho. Producción de insectos. Producción de hongos y moho. Producción de insectos. 	<ul style="list-style-type: none"> Realizar un estudio de humedad y temperatura. Realizar un estudio de humedad y temperatura. Realizar un estudio de humedad y temperatura. Realizar un estudio de humedad y temperatura.
Mucha	<ul style="list-style-type: none"> Producción de hongos y moho. Producción de insectos. Producción de hongos y moho. Producción de insectos. 	<ul style="list-style-type: none"> Realizar un estudio de humedad y temperatura. Realizar un estudio de humedad y temperatura. Realizar un estudio de humedad y temperatura. Realizar un estudio de humedad y temperatura.

Autoevaluación

1. ¿Cuáles son las amenazas de la madera?
2. ¿Cuáles son las causas de deterioro de la madera?
3. ¿Cuáles son los tipos de madera más utilizados en la carpintería?
4. ¿Cuáles son las características de la humedad y la temperatura en la madera?
5. ¿Cómo pueden prevenir los hongos en la madera?
6. ¿Cómo pueden prevenir los insectos en la madera por el factor de la sal?
7. ¿Cómo pueden prevenir los hongos en la madera?
8. ¿Cómo pueden prevenir los insectos en la madera por el factor de la sal?
9. ¿Cuáles son los tipos de madera más utilizados en la carpintería?

Guía Educativa

Herramientas principales de carpintería

Módulo 2



Guía Educativa

Objetivos

1. Conocer los usos de las herramientas para el trabajo y para el hogar.
2. Conocer los usos de las herramientas para el trabajo y para el hogar.
3. Conocer los usos de las herramientas para el trabajo y para el hogar.

Contenidos

- Herramientas para el trabajo y para el hogar.
- Herramientas para el trabajo y para el hogar.
- Herramientas para el trabajo y para el hogar.
- Herramientas para el trabajo y para el hogar.
- Herramientas para el trabajo y para el hogar.
- Herramientas para el trabajo y para el hogar.

Guía Educativa

Banco de Carpintería

El banco de carpintería es una herramienta esencial para el trabajo de carpintería. Se utiliza para sujetar las piezas de madera durante el trabajo. Existen diferentes tipos de bancos, como el banco de carpintero, el banco de alfileres, el banco de alfileres y el banco de alfileres.

El banco de carpintero es el más utilizado y se utiliza para sujetar las piezas de madera durante el trabajo. Se compone de una base de madera y una serie de alfileres que se utilizan para sujetar las piezas de madera.

El banco de alfileres es un tipo de banco que se utiliza para sujetar las piezas de madera durante el trabajo. Se compone de una base de madera y una serie de alfileres que se utilizan para sujetar las piezas de madera.

El banco de alfileres y el banco de alfileres son tipos de bancos que se utilizan para sujetar las piezas de madera durante el trabajo. Se componen de una base de madera y una serie de alfileres que se utilizan para sujetar las piezas de madera.

Herramientas para medir y marcar

Las Escuadras

Las escuadras son herramientas que se utilizan para medir y marcar las piezas de madera. Existen diferentes tipos de escuadras, como la escuadra de alfileres, la escuadra de alfileres y la escuadra de alfileres.

La escuadra de alfileres es un tipo de escuadra que se utiliza para medir y marcar las piezas de madera. Se compone de una base de madera y una serie de alfileres que se utilizan para medir y marcar las piezas de madera.

La escuadra de alfileres y la escuadra de alfileres son tipos de escuadras que se utilizan para medir y marcar las piezas de madera. Se componen de una base de madera y una serie de alfileres que se utilizan para medir y marcar las piezas de madera.



Guía Educativa

Herramientas para aserrar

Sierra

El uso de la sierra de mano es una de las operaciones más importantes en el trabajo de carpintería. Se debe utilizar correctamente para evitar accidentes y obtener buenos resultados.

Las sierras de mano se clasifican en: sierra de mano, sierra de mano con motor, sierra de mano eléctrica, sierra de mano a gasolina, sierra de mano a batería.

Las sierras de mano se utilizan para cortar madera, metal, plástico, etc. Se debe utilizar la sierra adecuada para el material que se va a cortar.

Las sierras de mano se utilizan para cortar madera, metal, plástico, etc. Se debe utilizar la sierra adecuada para el material que se va a cortar.

Guía Educativa

Herramientas para aserrar

Sierra

Las sierras de mano se utilizan para cortar madera, metal, plástico, etc. Se debe utilizar la sierra adecuada para el material que se va a cortar.

Las sierras de mano se utilizan para cortar madera, metal, plástico, etc. Se debe utilizar la sierra adecuada para el material que se va a cortar.

Guía Educativa

Herramientas para aserrar

Sierra

Las sierras de mano se utilizan para cortar madera, metal, plástico, etc. Se debe utilizar la sierra adecuada para el material que se va a cortar.

Las sierras de mano se utilizan para cortar madera, metal, plástico, etc. Se debe utilizar la sierra adecuada para el material que se va a cortar.

Guía Educativa

Empleo de las sierras y los serruchos

El empleo de las sierras y los serruchos es una de las operaciones más importantes en el trabajo de carpintería. Se debe utilizar correctamente para evitar accidentes y obtener buenos resultados.

Las sierras y los serruchos se utilizan para cortar madera, metal, plástico, etc. Se debe utilizar la herramienta adecuada para el material que se va a cortar.

Guía Educativa

Herramientas para gopear y extraer

Martillo

El martillo es una de las herramientas más utilizadas en el trabajo de carpintería. Se utiliza para gopear clavos y extraerlos.

Los tipos de martillos más comunes son: martillo de mano, martillo de carpintero, martillo de albañil, martillo de herrero, martillo de mecánico, martillo de plomero, martillo de electricista, martillo de fontanero, martillo de albañil, martillo de herrero, martillo de mecánico, martillo de plomero, martillo de electricista, martillo de fontanero.

Guía Educativa

Herramientas para gopear y extraer

Martillo

El martillo es una de las herramientas más utilizadas en el trabajo de carpintería. Se utiliza para gopear clavos y extraerlos.

Los tipos de martillos más comunes son: martillo de mano, martillo de carpintero, martillo de albañil, martillo de herrero, martillo de mecánico, martillo de plomero, martillo de electricista, martillo de fontanero, martillo de albañil, martillo de herrero, martillo de mecánico, martillo de plomero, martillo de electricista, martillo de fontanero.

Guía Educativa

Herramientas para gopear y extraer

Martillo

El martillo es una de las herramientas más utilizadas en el trabajo de carpintería. Se utiliza para gopear clavos y extraerlos.

Los tipos de martillos más comunes son: martillo de mano, martillo de carpintero, martillo de albañil, martillo de herrero, martillo de mecánico, martillo de plomero, martillo de electricista, martillo de fontanero, martillo de albañil, martillo de herrero, martillo de mecánico, martillo de plomero, martillo de electricista, martillo de fontanero.

Guía Educativa

Herramientas para gopear y extraer

Martillo

El martillo es una de las herramientas más utilizadas en el trabajo de carpintería. Se utiliza para gopear clavos y extraerlos.

Los tipos de martillos más comunes son: martillo de mano, martillo de carpintero, martillo de albañil, martillo de herrero, martillo de mecánico, martillo de plomero, martillo de electricista, martillo de fontanero, martillo de albañil, martillo de herrero, martillo de mecánico, martillo de plomero, martillo de electricista, martillo de fontanero.

Guía Educativa

Herramientas de filo

Sierra de cortar y sierra de costillar

Las sierras de filo se utilizan para cortar madera, metal, plástico, etc. Se debe utilizar la sierra adecuada para el material que se va a cortar.

Las sierras de filo se utilizan para cortar madera, metal, plástico, etc. Se debe utilizar la sierra adecuada para el material que se va a cortar.

Guía Educativa

Herramientas de filo

Sierra de cortar y sierra de costillar

Las sierras de filo se utilizan para cortar madera, metal, plástico, etc. Se debe utilizar la sierra adecuada para el material que se va a cortar.

Las sierras de filo se utilizan para cortar madera, metal, plástico, etc. Se debe utilizar la sierra adecuada para el material que se va a cortar.

Guía Educativa

Herramientas para agujerear, raspar y pulir

Bornera

La bornera es una herramienta utilizada para agujerear, raspar y pulir. Se utiliza para preparar la madera antes de ensamblarla.

La bornera es una herramienta utilizada para agujerear, raspar y pulir. Se utiliza para preparar la madera antes de ensamblarla.

Guía Educativa

Herramientas para apretar

Destornillador

El destornillador es una herramienta utilizada para apretar y aflojar tornillos. Se utiliza para ensamblar y reparar.

El destornillador es una herramienta utilizada para apretar y aflojar tornillos. Se utiliza para ensamblar y reparar.

Guía Educativa

Herramientas de filo

Sierra de cortar y sierra de costillar

Las sierras de filo se utilizan para cortar madera, metal, plástico, etc. Se debe utilizar la sierra adecuada para el material que se va a cortar.

Las sierras de filo se utilizan para cortar madera, metal, plástico, etc. Se debe utilizar la sierra adecuada para el material que se va a cortar.

Guía Educativa

Herramientas de filo

Sierra de cortar y sierra de costillar

Las sierras de filo se utilizan para cortar madera, metal, plástico, etc. Se debe utilizar la sierra adecuada para el material que se va a cortar.

Las sierras de filo se utilizan para cortar madera, metal, plástico, etc. Se debe utilizar la sierra adecuada para el material que se va a cortar.

Guía Educativa

Herramientas para agujerear, raspar y pulir

Bornera

La bornera es una herramienta utilizada para agujerear, raspar y pulir. Se utiliza para preparar la madera antes de ensamblarla.

La bornera es una herramienta utilizada para agujerear, raspar y pulir. Se utiliza para preparar la madera antes de ensamblarla.

Guía Educativa

Herramientas para apretar

Destornillador

El destornillador es una herramienta utilizada para apretar y aflojar tornillos. Se utiliza para ensamblar y reparar.

El destornillador es una herramienta utilizada para apretar y aflojar tornillos. Se utiliza para ensamblar y reparar.

Guía Educativa

Escuela

La escuela es un espacio educativo que se caracteriza por su finalidad de enseñar y aprender. Es un espacio de encuentro y de intercambio de ideas y conocimientos. En ella se forman las personas y se les prepara para la vida. La escuela es un espacio de aprendizaje y de desarrollo personal y social. En ella se aprende a leer, a escribir, a calcular, a razonar, a comunicarse, a convivir y a participar. La escuela es un espacio de formación y de crecimiento. En ella se aprende a ser persona y a ser ciudadano. La escuela es un espacio de esperanza y de futuro. En ella se aprende a soñar y a luchar por un mundo mejor.

Guía

Es el documento que guía al docente y al estudiante en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Es el instrumento que orienta y dirige el trabajo en el aula. La guía educativa es un instrumento de trabajo que ayuda al docente a planificar, organizar y evaluar su enseñanza. Es un instrumento de trabajo que ayuda al estudiante a organizar y dirigir su aprendizaje. La guía educativa es un instrumento de trabajo que ayuda a ambos a aprender y a crecer.



Herramientas para lijor

Este es el nombre de la herramienta que se utiliza para lijar. Se trata de una herramienta que se utiliza para eliminar las imperfecciones de la superficie de un objeto. Se trata de una herramienta que se utiliza para dar brillo y suavidad a la superficie de un objeto. Se trata de una herramienta que se utiliza para preparar la superficie de un objeto para ser pintado o barnizado. Se trata de una herramienta que se utiliza para dar forma y acabado a un objeto. Se trata de una herramienta que se utiliza para dar vida y belleza a un objeto.

Guía Educativa

Mantenimiento y conservación de las herramientas

El mantenimiento y la conservación de las herramientas son aspectos fundamentales para garantizar su correcto funcionamiento y prolongar su vida útil. Es importante seguir unas normas básicas de mantenimiento y conservación para evitar accidentes y daños a las herramientas. Estas normas incluyen: limpiar las herramientas después de cada uso, almacenarlas correctamente, no utilizarlas para fines no previstos, y no intentar repararlas si no se está capacitado para ello.



Guía Educativa

Precauciones al trabajar

Al trabajar con herramientas es importante tomar precauciones para evitar accidentes. Estas precauciones incluyen: utilizar siempre el equipo de protección personal (EPP), no utilizar herramientas que estén defectuosas, no intentar reparar herramientas si no se está capacitado para ello, y no utilizar herramientas para fines no previstos. Es importante seguir estas precauciones para garantizar la seguridad de todos.



Autoevaluación

Este módulo permite al estudiante evaluar su propio aprendizaje y el de sus compañeros. Incluye una serie de preguntas que ayudan a reflexionar sobre el proceso de aprendizaje y a identificar áreas de mejora.

- ¿Cuál es la mejor herramienta que utilizas cuando trabajas con madera?
- ¿Cómo se llama la herramienta que se utiliza para cortar la madera?
- ¿Qué herramienta se utiliza para medir la longitud de un objeto?
- ¿Qué herramienta se utiliza para marcar la línea de corte en un objeto?
- ¿Qué herramienta se utiliza para dar forma a un objeto?
- ¿Qué herramienta se utiliza para dar acabado a un objeto?
- ¿Qué herramienta se utiliza para dar brillo a un objeto?
- ¿Qué herramienta se utiliza para dar vida a un objeto?



Guía Educativa

Carpintería

Medición y trazado de los muebles

Módulo 3

Este módulo se centra en las técnicas de medición y trazado para la fabricación de muebles. Incluye una serie de ejercicios prácticos que ayudan a desarrollar estas habilidades. Es importante seguir estas técnicas para garantizar la precisión y la calidad del trabajo.



Guía Educativa

Objetivos

- Identificación de la madera de Balsa.
- Aplicación de la técnica de medición en carpintería.
- Conocer la vida útil de la madera y su conservación.

Contenidos

- Materiales de Balsa y herramientas para el trabajo.
- Características e identificación de la madera de Balsa.
- Reglas y carpintería.
- Planos.
- Materiales de granulado y sus ventajas.
- Trabajo de carpintería en general.
- Materiales con granulado.

Guía Educativa

Herramientas para medición

Este módulo describe las herramientas utilizadas para medir en carpintería. Incluye una descripción detallada de cada herramienta y su uso correcto. Es importante conocer estas herramientas para garantizar la precisión del trabajo.



Guía Educativa

Características de la madera

Este módulo describe las características de la madera, como su estructura, sus propiedades físicas y químicas, y su comportamiento ante diferentes factores ambientales. Es importante conocer estas características para elegir la madera adecuada para cada proyecto.



Guía Educativa

Otras herramientas para medir

Este módulo describe otras herramientas utilizadas para medir en carpintería, como el compás, el escuadrado y el alfiler. Incluye una descripción detallada de cada herramienta y su uso correcto.



Guía Educativa

Herramientas para marcar y trazar

Este módulo describe las herramientas utilizadas para marcar y trazar en carpintería, como el lápiz, el alfiler y el compás. Incluye una descripción detallada de cada herramienta y su uso correcto.



Guía Educativa

Herramientas para marcar y trazar

Este módulo describe las herramientas utilizadas para marcar y trazar en carpintería, como el lápiz, el alfiler y el compás. Incluye una descripción detallada de cada herramienta y su uso correcto.



Guía Educativa

Características de la madera

Este módulo describe las características de la madera, como su estructura, sus propiedades físicas y químicas, y su comportamiento ante diferentes factores ambientales. Es importante conocer estas características para elegir la madera adecuada para cada proyecto.



Guía Educativa Principales Herramientas

Autoevaluación

- ¿Qué tipo de muelo tienes?
- ¿Puedes usarlo para cortar y para hacer un corte?
- ¿Puedes usarlo para cortar y para hacer un corte?
- ¿Puedes usarlo para cortar y para hacer un corte?
- ¿Puedes usarlo para cortar y para hacer un corte?
- ¿Puedes usarlo para cortar y para hacer un corte?
- ¿Puedes usarlo para cortar y para hacer un corte?
- ¿Puedes usarlo para cortar y para hacer un corte?
- ¿Puedes usarlo para cortar y para hacer un corte?
- ¿Puedes usarlo para cortar y para hacer un corte?
- ¿Puedes usarlo para cortar y para hacer un corte?

Guía Educativa Objetivos

- Conocer el uso de las herramientas de carpintería.
- Conocer el uso de los instrumentos de medida.
- Identificar los tipos de maderas y sus características.

Contenidos

- Historia de la carpintería y su evolución.
- Tipos de maderas y sus características.
- Instrumentos de medida y su uso.
- Instrumentos de corte y su uso.
- Instrumentos de lijado y su uso.
- Instrumentos de acabado y su uso.

Guía Educativa Carpintería Módulo 4

Pulido de la Madera

Guía Educativa Pulido de la Madera

Acabado de la Madera

El acabado de la madera es el proceso de preparar la superficie de la madera para que sea resistente a la humedad, a los insectos y a otros factores que pueden dañarla.

- Preparación de la madera.
- Lijado de la madera.
- Aplicación de la pintura o barniz.

Guía Educativa Cepillado

El cepillado es el proceso de eliminar la corteza y la parte superior de la corteza de la madera para que sea más resistente a la humedad y a los insectos.

Guía Educativa Cepilladora

La cepilladora es una herramienta que se utiliza para eliminar la corteza y la parte superior de la corteza de la madera.

Guía Educativa Tipos de maderas

Las maderas se clasifican en duras y blandas. Las maderas duras son aquellas que tienen un alto contenido de lignina y son más resistentes a la humedad y a los insectos.

Guía Educativa Cuchillas de mano

Las cuchillas de mano son herramientas que se utilizan para cortar y para hacer un corte en la madera.

Guía Educativa Cuchillas de mano

Las cuchillas de mano son herramientas que se utilizan para cortar y para hacer un corte en la madera.

Guía Educativa Cepilladora

La cepilladora es una herramienta que se utiliza para eliminar la corteza y la parte superior de la corteza de la madera.

Guía Educativa Tipos de maderas

Las maderas se clasifican en duras y blandas. Las maderas duras son aquellas que tienen un alto contenido de lignina y son más resistentes a la humedad y a los insectos.


Guía Educativa Cuchillas de mano

Las cuchillas de mano son herramientas que se utilizan para cortar y para hacer un corte en la madera.

Guía Educativa

Limas y escofinas

Para limar y suavizar las superficies de las piezas de madera se utilizan las limas y las escofinas. Estas herramientas se utilizan para dar forma y acabado a las piezas de madera.



103

Guía Educativa

Lijadora

La lijadora es una herramienta utilizada para dar acabado a las superficies de las piezas de madera. Existen diferentes tipos de lijadoras, como la lijadora manual y la lijadora eléctrica.



104

Guía Educativa

Uso de abrasivos Papel de lija

El uso de abrasivos es fundamental para dar acabado a las superficies de las piezas de madera. El papel de lija es uno de los tipos de abrasivos más utilizados.

Grado del papel de lija	Usos
40	Para dar acabado a las superficies de las piezas de madera.
60	Para dar acabado a las superficies de las piezas de madera.
80	Para dar acabado a las superficies de las piezas de madera.
100	Para dar acabado a las superficies de las piezas de madera.
120	Para dar acabado a las superficies de las piezas de madera.
150	Para dar acabado a las superficies de las piezas de madera.
180	Para dar acabado a las superficies de las piezas de madera.
220	Para dar acabado a las superficies de las piezas de madera.
240	Para dar acabado a las superficies de las piezas de madera.
280	Para dar acabado a las superficies de las piezas de madera.
320	Para dar acabado a las superficies de las piezas de madera.
360	Para dar acabado a las superficies de las piezas de madera.
400	Para dar acabado a las superficies de las piezas de madera.
450	Para dar acabado a las superficies de las piezas de madera.
500	Para dar acabado a las superficies de las piezas de madera.
550	Para dar acabado a las superficies de las piezas de madera.
600	Para dar acabado a las superficies de las piezas de madera.
650	Para dar acabado a las superficies de las piezas de madera.
700	Para dar acabado a las superficies de las piezas de madera.
750	Para dar acabado a las superficies de las piezas de madera.
800	Para dar acabado a las superficies de las piezas de madera.
850	Para dar acabado a las superficies de las piezas de madera.
900	Para dar acabado a las superficies de las piezas de madera.
950	Para dar acabado a las superficies de las piezas de madera.
1000	Para dar acabado a las superficies de las piezas de madera.

105

Guía Educativa

Grado del papel de lija

El grado del papel de lija es un indicador de la finura de la lija. A mayor número, mayor finura.



106

Guía Educativa

Lijar a mano

El lijado a mano es un proceso que se utiliza para dar acabado a las superficies de las piezas de madera. Se utiliza un papel de lija para eliminar las imperfecciones de la superficie.



107

Autoevaluación

- ¿Cuál es el grado de dificultad de esta actividad?
- ¿Qué conocimientos previos necesitas para realizar esta actividad?
- ¿Qué herramientas necesitas para realizar esta actividad?
- ¿Qué materiales necesitas para realizar esta actividad?
- ¿Qué pasos debes seguir para realizar esta actividad?
- ¿Qué precauciones debes tomar al realizar esta actividad?
- ¿Qué errores puedes cometer al realizar esta actividad?
- ¿Qué consejos puedes dar para mejorar el resultado de esta actividad?
- ¿Qué conclusiones puedes sacar de esta actividad?
- ¿Qué aprendizajes puedes sacar de esta actividad?

108

Guía Educativa

Herrajes y su colocación

Módulo 5

carpintería



109



110

Guía Educativa

Objetivos

- Identificar con precisión el nombre de las herramientas, materiales y equipos.
- Conocer los usos y aplicaciones de las herramientas, materiales y equipos.
- Identificar los diferentes tipos de herrajes y su colocación.

Contenidos

- Tipos de herrajes.
- Tipos de materiales.
- Conocimiento de los componentes de los herrajes.
- Tipos de colocación de herrajes.

111

Guía Educativa

Herrajes

Los herrajes son elementos que se utilizan para unir y fijar las piezas de madera. Existen diferentes tipos de herrajes, como los tornillos, los clavos y los pernos.



112



Guía Educativa

Herrajes de manoobra

Pomo
Pieza de forma esférica que se utiliza en una cerradura de una puerta o ventana para poder mover el pestillo o como sistema de decoración.

Cerradura
Mecanismo de metal que se utiliza para asegurar el cierre de las hojas de las puertas o ventanas.

Aserrador
Mecanismo colocado en las puertas y ventanas para permitir el cierre en caso de incendio en edificios de altura para evitar el ingreso de humos.

Mango
Pieza que se utiliza manualmente para mover o dirigir un instrumento o herramienta.

Aserrado
Pieza que se utiliza al cortar el pestillo o ventana, se utiliza en la parte de la hoja.

Trabaja
Pieza que se utiliza para unir la puerta y ventana, se utiliza en la parte de la hoja.

Herrajes de cierre

Aserrado o aserrado
Aserrado o aserrado de metal que se utiliza en la parte de la hoja para cerrar.

Aserrador
Pieza que se utiliza en la parte de la hoja para cerrar.

Guía Educativa

Herrajes de seguridad

Pestillo
Pieza de metal, aluminio o PVC, que se utiliza al cerrar la puerta o ventana para asegurar el cierre y la seguridad.

Portafogón
Pieza de metal, aluminio o PVC, que se utiliza al cerrar la puerta o ventana para asegurar el cierre y la seguridad.

Pigo
Pieza de metal, aluminio o PVC, que se utiliza al cerrar la puerta o ventana para asegurar el cierre y la seguridad.

Herrajes decorativos
Pieza de metal, aluminio o PVC, que se utiliza al cerrar la puerta o ventana para asegurar el cierre y la seguridad.

Guía Educativa

Tornillos

El tornillo es un elemento que sirve para unir o sujetar dos piezas de metal o plástico. Se utiliza en la construcción de puertas y ventanas.

Tipos de Tornillos:

- **Tipos de Tornillos:** Se clasifican en función de su forma, longitud y el tipo de cabeza.
- **Cabeza:** Puede ser plana, hexagonal, cilíndrica, etc.
- **Tipos de Tornillos:** Se clasifican en función de su longitud y el tipo de cabeza.
- **Tipos de Tornillos:** Se clasifican en función de su longitud y el tipo de cabeza.

Guía Educativa

Tipos de Tornillos:

- **Tipos de Tornillos:** Se clasifican en función de su forma, longitud y el tipo de cabeza.
- **Tipos de Tornillos:** Se clasifican en función de su longitud y el tipo de cabeza.
- **Tipos de Tornillos:** Se clasifican en función de su longitud y el tipo de cabeza.

Guía Educativa

Clasificación según el tipo de cabeza:

Tipos de Tornillos:

- **Tipos de Tornillos:** Se clasifican en función de su forma, longitud y el tipo de cabeza.
- **Tipos de Tornillos:** Se clasifican en función de su longitud y el tipo de cabeza.
- **Tipos de Tornillos:** Se clasifican en función de su longitud y el tipo de cabeza.

Autoevaluación

1. ¿Qué es un tornillo?
2. ¿Qué tipos de tornillos existen?
3. Menciona 3 tipos de tornillos de seguridad.
4. Menciona los tipos de tornillos de manoobra que existen.
5. ¿Qué es un pestillo?
6. Menciona 3 tipos de tornillos de manoobra.
7. ¿Qué características tiene el pestillo?
8. ¿Qué tipos de tornillos existen?
9. Señala el tipo de cabeza ¿Qué tipos de tornillos existen?
10. Describe la clasificación de tornillos decorativos.



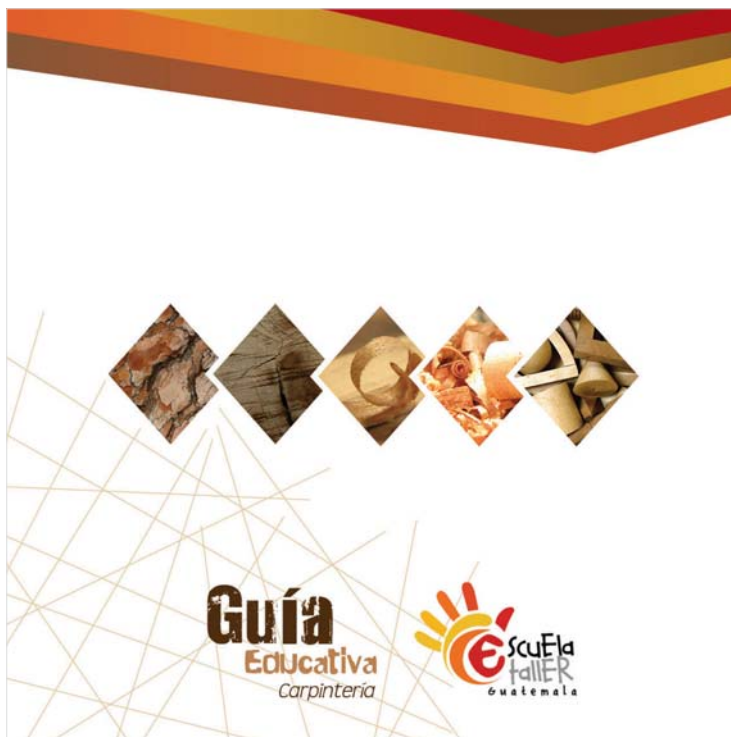
Guía Educativa

Bibliografía

- Simposio, Ciro (2002) *Guía esencial de carpintería*. Madrid, España: Editorial BRUNEL S.A.
- Federación de Ediciones (2003) *Biblioteca de la talla y la madera*. España: Ediciones Odey S.L.
- Pascual Miró, E., Puñero-Guà, M., Ruiz, A. (2004). *Rehabilitación y renovación de muebles*. Barcelona: Espasa: Barcelona ediciones S. A.
- Nájera, W. (1996) *Tecnología de la madera y del mueble*. Barcelona: Espasa: Editorial Anaya S.A.
- Biblioteca profesional E.F.S. (1977) *Tecnología de la madera*. Barcelona: Ediciones Diez Basso.
- Grupo Editorial Colson (1992) *Manual de la Madera*. Barcelona: Espasa: Ediciones Altamir S. A.

• Que significa (significado de carpintería) En línea Disponible en: <http://www.palacio.com.ar/significados/guia/terminos-carpinteria/> Consultado el 20 de abril del 2012.

123





4.4.1 Fundamentación

El proyecto "Guía didáctica educativa para la especialidad de carpintería de Escuela Taller Guatemala" tiene como objetivo favorecer el proceso de aprendizaje y capacitación de los jóvenes estudiantes del taller de carpintería, proporcionándoles un instrumento que integre todos los elementos gráficos necesarios para facilitar este proceso.

Para poder transmitir el concepto creativo y alcanzar el objetivo de comunicación propuesto en este proyecto se ha definido un formato diferente a los tradicionales, siendo éste un formato de 8.5 x 8.5 pulgadas, aportando facilidad en su manejo y variedad en el diseño.

La diagramación aporta un estilo moderno y novedoso, que utilizado en forma variada en las diferentes páginas, transmite frescura y movimiento, elementos importantes para los jóvenes.

La información de la Guía estará dividida en módulos, lo que permitirá que la presentación de la misma sea más ordenada y creativa.

Se utilizarán colores alusivos al área de carpintería, así como colores modernos y muy juveniles para agradar al grupo objetivo.

La tipografía seleccionada es simple y cumple con el objetivo de un material educativo, ser legible y facilitar la comprensión de la información proporcionada al grupo objetivo que está integrado por jóvenes con un nivel académico limitado.

Las imágenes, en este caso fotografías, hacen un acercamiento del entorno de los estudiantes con el área con la que trabajan diariamente, aportando realismo a la pieza gráfica final, y buscando satisfacer la preferencia de los estudiantes, según la prevalidación que se realizó con ellos.

La Guía se propone incentivar a los estudiantes en su proceso de enseñanza-aprendizaje brindando un instrumento que podrán consultar en todo momento durante el proceso de capacitación y más adelante.



5.1 Conclusiones

1. La pieza de diseño que conforma este proyecto cumple con el objetivo de transmitir la información necesaria para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del taller de Carpintería de Escuela Taller Guatemala, por lo que se considera eficiente.
2. La pieza gráfica, en este caso, la Guía didáctica educativa para carpintería, proporciona el contenido necesario de forma clara, visual y creativa, para que los estudiantes tengan el apoyo de un instrumento que sea parte de su proceso de aprendizaje y que haga de éste, un proceso agradable y funcional.
3. Por medio del diseño y diagramación de los elementos, la propuesta gráfica pretende convertirse en un instrumento de uso constante para la formación de los estudiantes y en una herramienta de apoyo al monitor del Taller de Carpintería, para transmitir los contenidos de la formación técnica de la especialidad.
4. El monitor del taller de Carpintería y los estudiantes de dicha especialidad contarán con una herramienta útil para la formación técnica del curso de forma dinámica.
5. El contenido teórico de esta pieza gráfica es un medio de capacitación, no sólo para los estudiantes de la Escuela Taller Guatemala, sino para cualquier persona interesada en obtener formación en el campo de la carpintería.



5.2 Recomendaciones

Se recomienda que, una vez se obtengan los ingresos económicos disponibles para la impresión de la Guía didáctica, se establezca un Plan de auto-sostenimiento y de continuidad de la misma, para que las promociones siguientes cuenten con su Guía como apoyo en su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Asimismo, es importante que se revise y evalúe el contenido de la Guía educativa por lo menos una vez al año, para que en cuanto sea necesario modificar los contenidos del taller, ésta pueda ser debidamente actualizada según las necesidades del monitor.

Se recomienda evaluar constantemente las necesidades inmediatas del grupo objetivo, para que la pieza gráfica propuesta siga cumpliendo con su objetivo de satisfacer las necesidades de los estudiantes y del monitor del taller de carpintería de Escuela Taller Guatemala y en un futuro puedan llevarse a cabo las Guías educativas de los talleres de Jardinería, Herrería y forja, Albañilería y Electricidad.

En cuanto a la impresión, debido a los escasos recursos para poder llevarla a cabo, se recomienda realizar una impresión de la Guía a un color utilizando los diferentes porcentajes del mismo.



5.3 Lineamientos para la puesta en práctica

Para llevar a la práctica la propuesta de la Guía educativa de la especialidad de carpintería, es necesario imprimir la cantidad de guías específica para los estudiantes de dicha especialidad como inicio a la implementación de las Guías Educativas para cada uno de los talleres.

Es importante tomar en cuenta los servicios de un Diseñador Gráfico, que dará seguimiento a la actualización de información de la Guía después de una revisión por lo menos a 2 años de uso. Asimismo, para la creación de las Guías didácticas de las otras especialidades.

Medio de publicación	Tamaño	Material	Plan de medios	Ventajas	Desventajas
Medio impreso	8.5 x 8.5 pulgadas	Páginas Interiores: papel bond 80 g Portada y contraportada: Texcote 80 g	El material será utilizado por los estudiantes de la especialidad de carpintería de la Escuela Taller Guatemala como parte del material educativo, como apoyo y consulta en su proceso de aprendizaje. Es un material que deberá actualizarse conforme a las necesidades de aprendizaje y actualización del oficio. Se sugiere cambiar el diseño ligeramente en cada edición para romper con la monotonía de un solo diseño.	<ul style="list-style-type: none"> • Es de fácil manipulación. • Buen instrumento de consulta. • Una herramienta común para los estudiantes y el monitor del taller. • Instrumento de consulta y aprendizaje para los estudiantes sin necesidad de manipular tantos textos diferentes. 	<ul style="list-style-type: none"> • La inversión para su reproducción es bastante elevada. • La cantidad de estudiantes de la especialidad son pocos por lo que el tiraje de la impresión es poco y ello encarece la impresión.



5.3.1 Servicios profesionales

Para llevar a cabo la propuesta de la Guía didáctica de Carpintería de la Escuela Taller Guatemala, se adjunta a continuación el costo por el aporte profesional en el área de diseño gráfico.

Cantidad	Descripción	Precio Unitario	Total
98	Diseño de página para folleto 8.5 x 8.5" (El diseño incluye diagramación y recorte/ retoque de 2 fotos por página)	Q200.00	Q19,600.00
5	Diseño de portadas interiores para folleto 8.5 x 8.5"	Q250.00	Q1,250.00
	Diseño de portada 8.5 x 8.5"	Q450.00	Q450.00
	Diseño de contraportada 8.5 x 8.5"	Q300.00	Q300.00
2	Sesión fotográfica de escenas en la institución y de la especialidad de carpintería (Costo por hora)	Q800.00	Q1,600.00
			Q23,200.00



5.4 Referencias bibliográficas

5.4.1 Libros

- * Cumpa González, L.A. (2002) **Fundamentos de diagramación**. Lima, Perú: Fondo editorial de la UNMSM.
- * Harris, A. (2007) **Pensamiento de diseño**. Editions Pyramyd
- * Hembree, R. (2006), **El diseñador gráfico, entender el diseño gráfico y la comunicación visual**. Barcelona España: Editorial Blume.
- * Hernández Sampieri, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2006) **Metodología de la investigación**. (4a. ed.) Magraw Hill.
- * Hollis, R. (2001) **Diseño Gráfico**. (2a. ed.) Thames & Hudson.
- * López Parejo, A. y Herrera Rivas, C. (2008) **Introducción al Diseño**. Málaga: Editorial Vértice.
- * Moreno Rodríguez, C. (2009) **El diseño gráfico en materiales didácticos, una investigación sobre el fortalecimiento del aprendizaje educativo**. Bélgica: Centre d'études sociales sur amerique latine (CESAL)
- * Morison, S. (1998) **Principios fundamentales de la tipografía**. Barcelona España: Ediciones del Bronce.
- * Pedroni, A. M. (2004) **Semiología un acercamiento didáctico**. (4a. ed.) Guatemala: Editorial Universitaria.
- * Ricupero, S. (2007) **Diseño Gráfico en el aula**. Buenos Aires, Argentina: Nobuko.
- * Swann, A. (2004) **Bases del diseño gráfico**
- * Trilla, J. y López, (2003) **La educación fuera de la escuela: ámbitos no formales y educación social**. (1a. ed.) España: Editorial Ariel S.A.
- * Zanón Andrés, D. (2007) **Introducción al Diseño Editorial**. Madrid, España: Editorial Visión net.

5.4.2 Otros documentos

- * Tobar Arriola, M. (2009) **Campaña de apoyo publicitario para la Fundación del niño enfermo renal Fundanier**. (Tesis) Universidad de San Carlos de Guatemala, Guatemala.
- * Del Cid Castellanos, C. (2007) **Diseño del material gráfico y multimedia para dar a conocer Fundación Puedes**. (Tesis) Universidad de San Carlos de Guatemala, Guatemala.
- * Castro de Búcaro, S. (1998) **La desintegración familiar y su incidencia en el rendimiento escolar de los alumnos del Instituto Nacional para varones Adrián Zapata, Jornada Matutina**. (Tesis) Universidad Francisco Marroquín, Guatemala.
- * Aguilar Feijoo, R. (2006) **La guía didáctica, un material educativo para promover el aprendizaje autónomo. evaluación y mejoramiento de su calidad en la modalidad abierta y a distancia de la UTPL**. [Artículo] Universidad Técnica Particular de Loja, UTPL, Ecuador.


5.4.3 Sitios Web consultados

- * Escuelas Taller [**Qué es una Escuela Taller**] (2009) [En línea] Disponible en: <http://www.ayto-velilla.es/escuela/que-es-una-escuela-taller.html> [Consultado en marzo del 2010].
- * Escuelas Taller [**Qué es la formación complementaria**] (2009) [En línea] Disponible en: <http://www.ayto-velilla.es/escuela/que-es-una-escuela-taller.html> [Consultado en marzo del 2010].
- * Instituto municipal de empleo IME [**Formación para el empleo: Escuelas Taller**]. [En línea] Disponible en: <http://www.elpsicoasesor.com/2010/12/los-25-tipos-de-familia-y-sus.html> [Consultado en mayo del 2010].
- * Thomas, Ulises. **Los 25 tipos de familia y sus características.** (Documento www) [En línea] Disponible en: (<http://www.ime.nds.es/IME/Formacion/EscuelasTaller>) [Consultado en julio del 2011].
- * Munigate.com [**Escuela Taller Guatemala**] [En línea] Disponible en: <http://www.munigate.com/index.php/centrohistorico/97-chvarios/965-escuelataller> [Consultado en abril del 2010].
- * Que significa [**Significado de carpintería**] [En línea] Disponible en: <http://www.que-significa.com.ar/significado.php?termino=carpinteria> [Consultado el 20 de abril del 2010].
- * Consumoteca [**Carpintería**] (2009) [En línea] Disponible en: <http://www.consumoteca.com/diccionario/carpinteria> [Consultado el 20 de abril del 2010].
- * Glosario.net [**Albañilería**] (2006) [En línea] Disponible en: <http://arte-y-arquitectura.glosario.net/construccion-y-arquitectura/alba%F1iler%EDa-6317.html> [Consultado el 23 de abril del 2010].
- * Maquinariapro.com [**Historia de la albañilería general**] [En línea] Disponible en: <http://www.maquinariapro.com/construccion/albanileria.html> [Consultado en abril del 2010].
- * Florencia (2010) **Definición Herrería** (Documento www) [En línea] Disponible en: <http://www.definicionabc.com/general/herreria.php> [Consultado en junio del 2010].
- * Todoexpertos.com [**Diferencia entre el ingeniero y el técnico**] (2010) [En línea] Disponible en: <http://www.todoexpertos.com/categorias/ciencias-e-ingenieria/ingenieria-electrica/respuestas/2295297/diferencia-entre-el-ingeniero-y-el-tecnico> [Consultado en abril del 2010].
- * Farlex (2011) The Free Dictionary **Jardinería** [En línea] (Documento www) Disponible en: <http://es.thefreedictionary.com/jardineria> [Consultado en abril del 2010].
- * Definición de [**Material Didáctico**] (2011) [En línea] Disponible en: <http://definicion.de/material-didactico/> [Consultado en abril del 2010].
- * PsicoPedagogía.com [**Definición de Material Didáctico**] [En línea] Disponible en: <http://www.psicopedagogia.com/definicion/material%20didactico> [Consultado el 4 de mayo del 2010].
- * Moreno, L. (2003) **Diseño Gráfico** (Documento www). Disponible en: <http://www.desarrolloweb.com/articulos/1277.php> [Consultado el 9 de mayo del 2010].
- * Fotonostra [**Maqueta Base o página maestra**] [En línea] Disponible en: <http://www.fotonostra.com/grafico/maquetabase.htm> [Consultado en octubre del 2010].
- * Estrella, E. **Deontología pedagógica** (Documento www) [En línea] Disponible en: <http://www.monografias.com/trabajos11/deope/deope2.shtml> [Consultado en Julio del 2010].
- * Definición de [**Definición de validación**] (2011) [En línea] Disponible en: <http://definicion.de/validacion/> [Consultado en marzo del 2011].
- * Técnicas de estudio.org [**Qué requisitos debe cumplir un instrumento de medición**] [En línea] Disponible en: <http://www.tecnicas-deestudio.org/investigacion/investigacion.44.htm> [Consultado en marzo del 2011].
- * Red Maestros de maestros. [**Guía Didáctica Villarroel Carbajal, Javier E.**] [En línea]. Disponible en: http://www.rmm.cl/index_subphp?id_seccion=3907&id_portal=587&idcontenido=11322# [Consultado el 12 de julio del 2011].

5.5 Anexos

5.5.1 Encuesta a usuarios

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico
Licenciatura de Diseño Gráfico con
Énfasis Editorial Didáctico Interactivo



Guía Educativa

Encuesta a usuarios de la Guía Educativa

A continuación se presentan una serie de preguntas sobre la propuesta gráfica de la Guía educativa didáctica presentada. Marque la casilla que a su criterio evalúa mejor cada aspecto que se cuestiona. Su información es muy valiosa, por lo que debe ser lo más honesto posible.

Excelente 100% Bueno 80% Regular 60% Malo 50% o menos

1. ¿Cómo califica los colores utilizados en la guía educativa?
Excelente _____ Bueno _____ Regular _____ Malo _____
2. ¿Las imágenes ejemplifican adecuadamente el tema al que se refiere la guía?
Excelente _____ Bueno _____ Regular _____ Malo _____
3. ¿Cómo considera el orden y claridad en las páginas interiores?
Excelente _____ Bueno _____ Regular _____ Malo _____
4. ¿Cómo considera la calidad de las fotografías utilizadas?
Excelente _____ Bueno _____ Regular _____ Malo _____
5. ¿Cómo calificaría el tipo de letra utilizado en la guía en los aspectos de claridad y legibilidad?
Excelente _____ Bueno _____ Regular _____ Malo _____
6. ¿Cómo considera el tamaño establecido para la Guía?
Excelente _____ Bueno _____ Regular _____ Malo _____
7. ¿Cómo califica el aporte de esta guía educativa como complemento en su taller?
Excelente _____ Bueno _____ Regular _____ Malo _____
8. ¿Cómo considera la ubicación de los elementos gráficos dentro del espacio definido?
Excelente _____ Bueno _____ Regular _____ Malo _____
9. ¿Cómo considera el diseño de la guía educativa didáctica para carpintería en general?
Excelente _____ Bueno _____ Regular _____ Malo _____
10. ¿Cómo califica la cantidad de información que proporciona la Guía según su interés?
Excelente _____ Bueno _____ Regular _____ Malo _____

Comentarios _____

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico
Licenciatura de Diseño Gráfico con
Énfasis Editorial Didáctico Interactivo



Guía Educativa

10. ¿Cómo califica el uso de fotografías para alcanzar el objetivo de la pieza gráfica?

Excelente _____ Muy Bueno _____ Bueno _____ Malo _____

11. ¿Cómo considera el espacio utilizado por las imágenes dentro del diseño?

Excelente _____ Muy Bueno _____ Bueno _____ Malo _____

12. ¿Cómo le parece la diagramación y los elementos gráficos utilizados en el diseño de la guía educativa?

Excelente _____ Bueno _____ Regular _____ Malo _____

13. ¿Cómo considera la integración de cada módulo de la pieza gráfica?

Excelente _____ Muy Bueno _____ Bueno _____ Malo _____

14. ¿Cómo considera el uso del color en el diseño de la pieza gráfica?

Excelente _____ Muy Bueno _____ Bueno _____ Malo _____

15. ¿Cómo le pareció la presentación gráfica de la guía educativa didáctica para la especialidad de carpintería?

Excelente _____ Muy Bueno _____ Bueno _____ Malo _____

16. Comentarios _____



5.5.3 Cotización de impresión



Guatemala, 09 de Agosto de 2011

Señor (es): _____ ATTN. Brenda del Cid
 Dirección: Ciudad Tel/fax: _____

CANTIDAD	DESCRIPCION	V/UNIDAD	V/MILLAR	VALOR
25	Guías Didácticas tamaño 8.5 x 8.5" a full color tiro y retiro en papel bond 80 gramos y carátula en texcote C18	Q 1,040.00		Q 26,000.00
25	Guías Didácticas tamaño 8.5 x 8.5" a un color tiro y retiro en papel bond 80 gramos y carátula en texcote C18	Q 350.00		Q 8,750.00
			TOTAL	

OBSERVACIONES: _____

TIEMPO DE ENTREGA: A convenir.

 CLIENTE

Allan Cruz
 (Tel.: 5017-6884)

 AC PRINT





Brenda del Cid
Diseñadora Gráfica

IMPRÍMASE



Brenda Judith Del Cid Rodríguez

Sustentante

Licda. Miriam Isabel Meléndez Sandoval

Colegiado No. 39

Arq. Carlos Enrique Valladares

Decano

