

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE ARQUITECTURA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO 2013



Material de apoyo para el Área de Productividad y Desarrollo

Nivel Sexto Primaria
"ESCUELA VICTOR MANUEL CASTAÑEDA"
JOCOTENANGO, SACATEPÉQUEZ



Proyecto de Graduación
Autor: ROLANDO CALLEJAS OJOT CARNÉ 2002 - 17964
Previo a optar al título de Licenciado en Diseño Gráfico

GUATEMALA, 2013



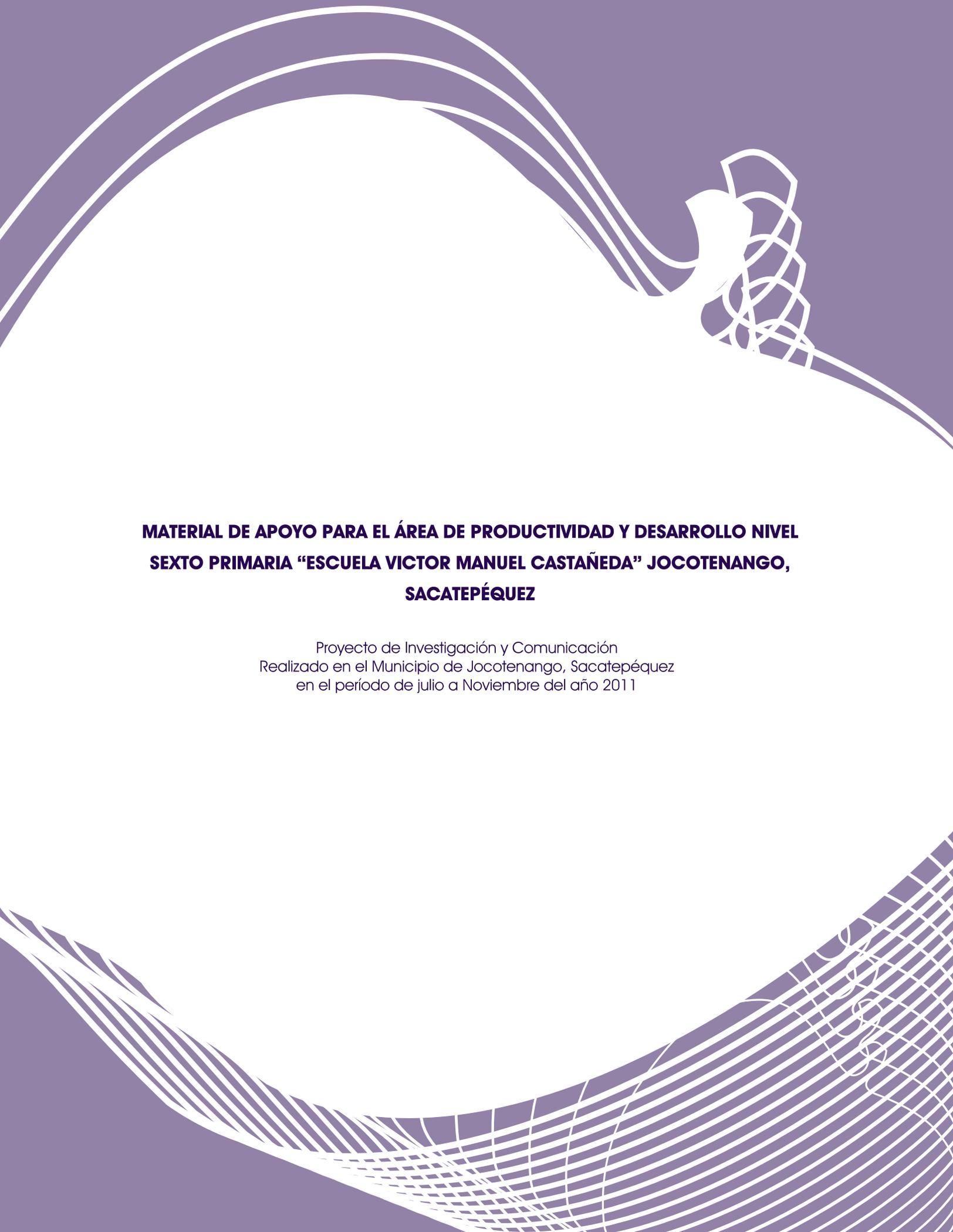
Nómina de Junta Directiva

Decano	Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
Vocal I	Arqta. Gloria Ruth, Lara de Corea
Vocal II	Arq. Edgar Armando López Pazos
Vocal III	Arq. Marco Vinicio Barrios Contreras
Vocal IV	Br. Carlos Alberto Mendoza Rodríguez
Vocal V	Br. José Antonio Valdés Mazariegos
Secretario	Arq. Alejandro Muñoz Calderón

Tribunal Examinador del Examen Privado

Decano	Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
Asesor Metodológico	Licda. Lourdes Pérez
Asesor Gráfico	Licda. Carolina Aguilar
Tercer Asesor	Licda. Martha Johanna González
Secretario	Arq. Alejandro Muñoz Calderón



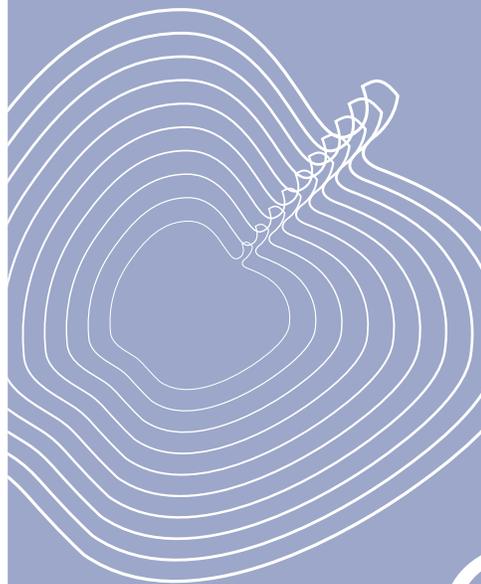


**MATERIAL DE APOYO PARA EL ÁREA DE PRODUCTIVIDAD Y DESARROLLO NIVEL
SEXTO PRIMARIA “ESCUELA VICTOR MANUEL CASTAÑEDA” JOCOTENANGO,
SACATEPÉQUEZ**

Proyecto de Investigación y Comunicación
Realizado en el Municipio de Jocotenango, Sacatepéquez
en el período de julio a Noviembre del año 2011



índice



INDICE

INDICE

INDICE

INDICE

Nómina de autoridades	1
Agradecimientos y dedicatoria	7
Presentación	9
Introducción	13
Antecedentes	17
Problema	19
Justificación	
Objetivos	23
Perfil del cliente	27
Perfil del grupo objetivo	33
Conceptos fundamentales	43
Conceptos de diseño	76
Bocetaje	87
Primer nivel de bocetaje	
Segundo nivel de bocetaje	94
Tercer nivel de bocetaje	96
Comprobación de eficacia	99
Propuesta gráfica final	107
Conclusiones	153
Recomendaciones	157
Lineamientos	161
Bibliografía	173
Glosario	177
Anexos	183



Agradecimientos y Dedicatoria

Dios

Por iluminar mi vida y darme la oportunidad y fortaleza para llegar a ésta meta

Padres

Eulogio Callejas
María Felipa de Callejas

Hermanos

Alfredo Callejas
Carlos Francisco Callejas
Byron Geovany Callejas
Jhonnier Otoniel Callejas

Cuñadas

Mayra Sánchez
Zoila Díaz

Sobrinos

Sara Eunice Callejas
Daniel Callejas
Carlos David Callejas
Brian Callejas
Jhonier Junior

Asesores

Licda. Carolina Aguilar
Licda. Lourdes Pérez
Licda. Martha Johanna Jiménez González

Guatemala:

Tierra Bendita

Universidad de San Carlos
de Guatemala

Por Compartir con migo la fuente inagotable del saber

A mis compañeros
Maestros

Brenda González
Martha Ruíz Méndez
Y demas colegas

A la Sede

Subdirección Departamental de Educación,
Jocotenango, Sacatepéquez

A todas las personas que
colaboraron en éste
trabajo de tesis

Gracias por su tiempo y Apoyo



PRESENTACIÓN

Siempre que vamos de paseo, procuramos comprar algún recuerdo, pues algún familiar estará esperando en casa algo bonito del viaje o visita, que hagamos.

Según recuerdo las frutas de madera, tienen muchos años de fabricarse en Guatemala, y nuestra gente familiariza éstas piezas con algún municipio como Jocotenango, Antigua Guatemala, San Felipe de Jesús. Pero pocos sabemos el lugar y origen de las frutas de madera. Jocotenango Sacatepéquez es uno de los lugares que nos ofrece una variedad de Piezas de Madera, En éste municipio existen varios talleres que pertenecen a la familia Aguilar, Ésta familia se vienen dedicando desde hace muchos años al arte de elaborar estas piezas tan peculiares.

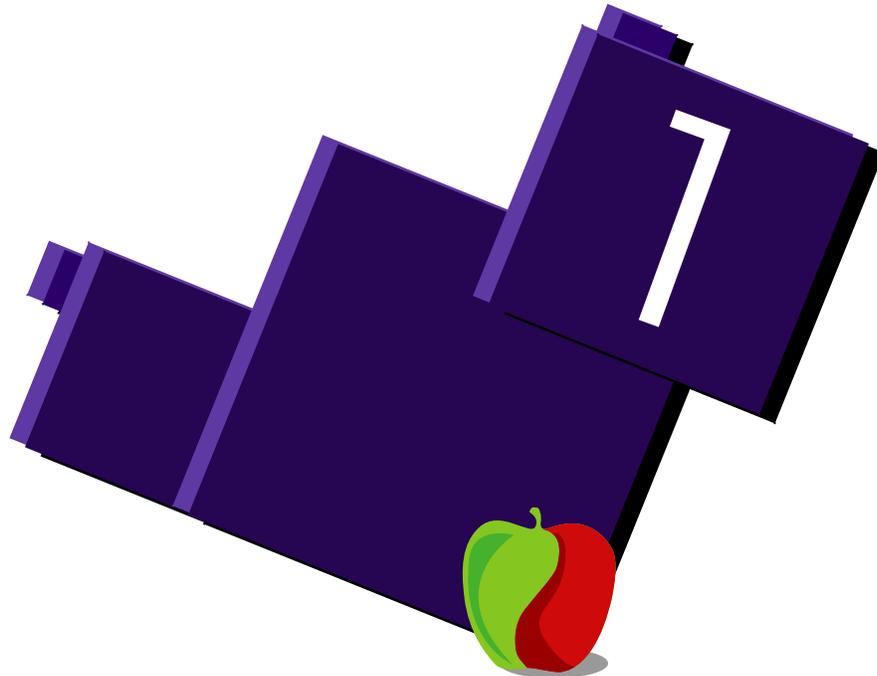
La educación en Guatemala, ha cambiado en estos últimos diez años, pues el Ministerio de Educación busca que los nuevos estudiantes aprendan y reconozcan su lugar de Origen, pero con una perspectiva más cercana de lo que han estado últimamente. El alumno debe reconocer la Cultura Artesanal que hay en cada uno de sus municipios de Origen, y aun poder describir cada una de las elaboraciones de artesanías que hay en su municipio, y así enriquecer su nivel cultural, y su mentalidad, llevándolo a apreciar lo que se elabora en su tierra.

El Currículo Nacional Base (CNB). Es el Documento que constituye un elemento importante del proceso de transformación curricular del sistema educativo nacional, que se contempla en el Diseño de la Reforma Educativa. Ministerio de Educación (2005).

Este cambio en la educación permitirá que el alumno conozca en las Aulas el origen de nuestras tradiciones según el Ministerio de Educación, y que mejor que conocer y aprender lo que se elabora en nuestro pueblo, pudiendo compartir con otros y describir el proceso de elaboración convirtiéndolo en embajador de su Cultura Artesanal, y con una mentalidad empresarial hacia el año 2021.

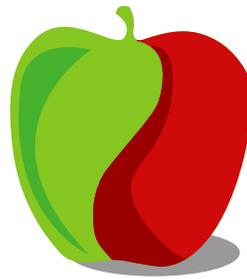


CAPÍTULO





CAPÍTULO 1



Introducción



CAPÍTULO 1

CAPÍTULO 1

INTRODUCCIÓN

Productividad y desarrollo nivel primaria, es un área técnica en la cual se desarrollan proyectos, "con el fin de fortalecer la producción, mejorar la calidad de vida, calificar la fuerza de trabajo, favorecer el mejoramiento del empleo y de los niveles salariales y promover el fortalecimiento del ambiente de una sólida conciencia ecológica" (Marco General de la transformación Curricular: 2003: 5.

Uno de los problemas con los que se encuentran los maestros de ésta área es la falta de un material, que sirva dentro de las aulas y les amplíe el conocimiento con respecto al área. Esto limita los objetivos que se persiguen dentro de las aulas.

El interés surge de entrevistas directas a maestros, realizadas en las capacitaciones del área de productividad, en los municipios de Antigua, Jocotenango, Pastores, durante los ciclos escolares del 2010 al 2011. Surge la pregunta ¿de dónde obtenemos material que enriquezca el conocimiento de los alumnos? Que sirva como herramienta útil para desarrollar proyectos durante todo el ciclo escolar.

Promover y facilitar una herramienta a los docentes es el resultado de este trabajo, que llene las expectativas de nuevas técnicas industriales, que se apeguen a una realidad que se cultiva en el entorno del estudiante, ya que tanto en el municipio de Jocotenango y sus alrededores se encuentra una riqueza de talleres artesanales.

La metodología de adquisición de las técnicas, es de visitar a los artesanos en los municipios de Jocotenango, pastores, San Felipe, San Antonio etc. Entrevistando, capturando sus actividades y procedimientos utilizados en los productos que ellos elaboran.

Las limitantes, son escuelas o colegios que no cuentan con talleres ni herramientas básicas dentro de sus instalaciones, para la elaboración de los productos artesanales, ya sean de madera o de otra materia prima.





CAPÍTULO 1



ANTECEDENTES

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

El Ministerio del Gobierno de Guatemala responsable de la educación en Guatemala, por lo cual le corresponde lo relativo a la aplicación del régimen jurídico concerniente a los servicios escolares y extraescolares para la educación de los guatemaltecos.

El Ministerio de Educación, de acuerdo con el Art. 33 de la Ley del Organismo Ejecutivo le corresponde las siguientes funciones:

- a) Formular y administrar la política educativa, velando por la calidad y la cobertura de la prestación de los servicios educativos públicos y privados, todo ello de conformidad con la ley.
- b) Coordinar con el Ministerio de Comunicaciones, Infraestructura y Vivienda las propuestas para formular y poner en vigor las normas técnicas para la infraestructura del sector.

c) Velar porque el sistema educativo del Estado contribuya al desarrollo integral de la persona, con base en los principios constitucionales de respeto a la vida, la libertad, la justicia, la seguridad y la paz y al carácter multiétnico, pluricultural y multilingüe de Guatemala.

d) Coordinar esfuerzos con las universidades y otras entidades educativas del país, para lograr el mejoramiento cualitativo del sistema educativo nacional.

e) Coordinar y velar por el adecuado funcionamiento de los sistemas nacionales de alfabetización, planificación educativa, investigación, evaluación, capacitación de docentes y personal magisterial, y educación intercultural ajustándolos a las diferentes realidades regionales y étnicas del país.

Fotografía: ROLANDO CALLEJAS¹

¹ Callejas, R (2011) Patio escolar (fotografía) Los Llanos, Jocotenango, Sacatepéquez (No.p3100345) Centro Pedagógico Antiguaño.

CAPÍTULO 1

DESPACHO MINISTERIAL

Ministro de Educación
 Vice ministerio Administrativo
 Vice ministerio Técnico
 Vice ministerio de Diseño y Verificación de la Calidad.

f) Promover la autogestión educativa y la descentralización de los recursos económicos para los servicios de apoyo educativo mediante la organización de comités educativos, juntas escolares y otras modalidades en todas las escuelas oficiales públicas; así como aprobarles sus estatutos y reconocer su personalidad jurídica.

g) Administrar en forma descentralizada y subsidiaria los servicios de elaboración, producción e impresión de textos, materiales educativos y servicios de apoyo a la prestación de los servicios educativos.

h) Formular la política de becas y administrar descentralizadamente el sistema de becas y bolsas de estudio que otorga el Estado

OBJETIVOS A TRABAJAR

Aumentar la eficacia y eficiencia de maestros de Colegios y Escuelas, en todo el país (en el campo de la educación del nivel primario a través de capacitación y el apoyo de instrumentos que faciliten el aprendizaje dentro de las aulas, y con los cuales se logren alcanzar los objetivos de las áreas de estudio.

Monitorear, evaluar y supervisar el grado de Eficacia de los instrumentos audiovisuales, a través de indicadores probados y validados en el campo de la Educación en el área productividad y desarrollo.

Las estrategias generales de Planificación. Difundir e informar acerca de contenido en sí de la cátedra productividad y desarrollo, como sub área, del programa de educación y el nivel de conocimiento que este necesita para capacitar a los maestros de ésta área.

Generar el involucramiento, a todos los coordinadores departamentales, directores de colegios y escuelas que permitan la consecución de los objetivos comunes del área. Fortalecer la capacidad técnica del recurso humano mediante la transferencia de las competencias que permitan el mejoramiento del desempeño.

Entre los problemas que afectan a los maestros de esta área, son: poca información acerca de donde obtener material para la cátedra productividad y desarrollo. Escaso o ningún conocimiento acerca de los artesanos de Guatemala².

² Ministerio de Educación.(s.f) El desarrollo de la educación en el siglo XXI. Descargado 9 de mayo 2011. www.mineduc.gob.gt/estadistica/2008/default.htm



PROBLEMA

“Luego de realizar la investigación se reporta que únicamente han recibido capacitación por medio de talleres asistenciales en el área de productividad y desarrollo”. La Viceministra de educación, Licda. Herminia Reyes de Muralles (2008). La Dirección de Calidad y Desarrollo Educativo-DICADE- determina que la falta de material se debe a que NO se le ha dado el valor necesario a éste tipo de material. Y se han elaborado otros proyectos apremiantes en el interior de la república, y no se han propiciado las condiciones ni los materiales de apoyo. Por el departamento. Para la capacitación de los docentes”.

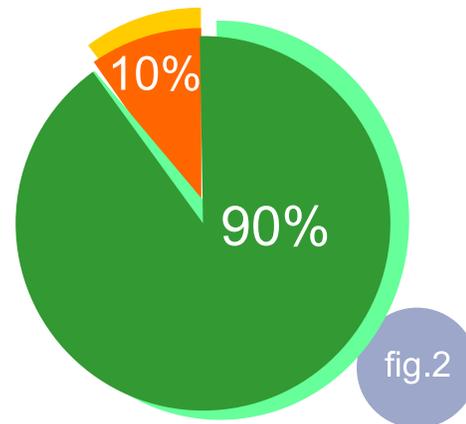
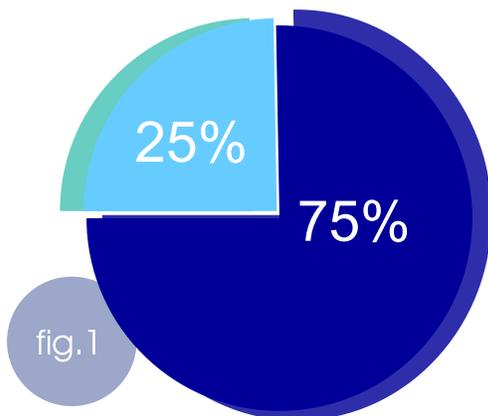
El problema específico a solucionar es la carencia de material de apoyo adecuado para la Capacitación de Técnicas Artesanales en las aulas y la dificultad de los maestros y alumnos para acceder al mismo. La solución propuesta ofrece realizar el diseño y producción del material correspondiente al tema, durante el período de julio a noviembre de 2011, que permita Capacitar de forma eficiente al Docente y al alumno y que esto conlleve a una mejora en la calidad en las aulas, en su propia vida como individuos, del sector educativo.

En Jocotenango, Sacatepéquez en donde se hará la primer Capacitación, extendiéndose a los demas municipios de Sacatepéquez.

JUSTIFICACIÓN

Magnitud

En el estudio del año 1996, al año 2003, la población afectada o beneficiada llega a tener un crecimiento del 75%, (fig. 1) al 90%, (fig. 2), en el sector primario a nivel nacional. Los sectores que se han cubierto con los existentes en Guatemala. Sector oficial, privado, municipal, autogestión, institutos por cooperativa (PRONADE).



CAPÍTULO 1

MAGNITUD

Sectores beneficiados en toda la república (fig. 3)

SECTOR OFICIAL	PRIMARIO	1, 568,065	72% estudiantes
SECTOR PRIVADO	PRIMARIO	264,128	12% estudiantes
SECTOR MUNICIPAL	PRIMARIO	3,296	0% estudiantas
SECTOR AUTO G. PRONADE	PRIMARIO	2,163,760	100% estudiantes ³

Actualmente en Jocotenango funcionan 14 establecimientos de educación nivel primario. Escuelas públicas 4. Colegios privados 10. (Mineduc 2008)

El beneficio del proyecto será tanto para Maestros como para los alumnos de sexto primaria, niños y niñas que asisten a clases, en los Colegios y escuelas de Jocotenango, Sacatepéquez.

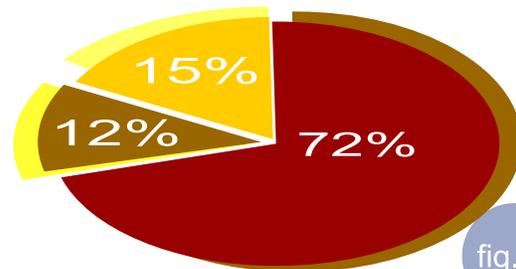


fig. 3

Escuelas y Colegios Privados Municipio de Jocotenango

JOCOTENANGO ALUMUNOS POR DOCENTES 2008 (figura 4)

TOTAL	TOTAL	TOTAL
URBANO 47.42	URBANO 22.53	RURAL 24.89
PÚBLICO TOTAL 56.88	PÚBLICO URBANO 30.90	PÚBLICO RURAL 25.98
PRIVADO TOTAL 36.21	PRIVADO URBANO 15.21	PRIVADO RURAL 21.00 ⁴

³ Ministerio de educación(s.f.) El desarrollo de la educación en el siglo XXI. www.educacionsigloxxi.pdf pág. 17. Consultado en julio 2011

⁴ Fuente Ministerio de Educación.(s.f.) Estadística de población estudiantil. Jocotenango, Sacatepéquez. Consultado en julio 2011. www.mineduc.gob.gt/estadística/2008/data/resultados



Sector Educativo Municipio de Jocotenán

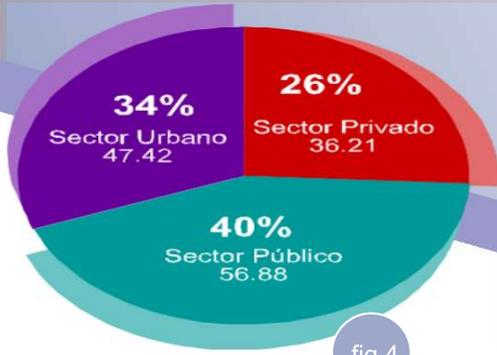


fig 4

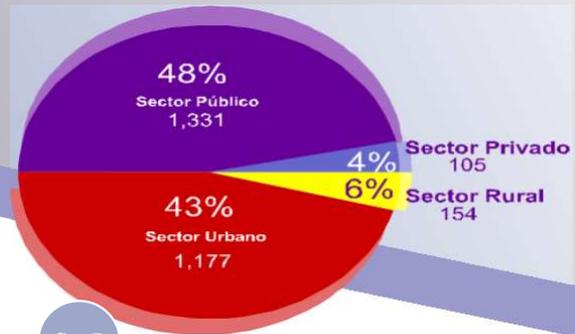


fig 5

SECTOR PRIVADO	HOMBRES	MUJERES
TOTAL 105	55	50
SECTOR PÚBLICO	HOMBRES	MUJERES
1,331	687	644
SECTOR URBANO	HOMBRES	MUJERES
1,177	566	611
SECTOR RURAL	HOMBRES	MUJERES
154	78	76 ⁵

⁵Fuente Ministerio de Educación.(s.f.) Estadística de población estudiantil. Jocotenango, Sacatepéquez. Consultado en julio 2011. www.mineduc.gov.gt/estadística/2008/data/resultados

CAPÍTULO 1

TRASCENDENCIA

La falta de Material para Capacitación Técnica, es un problema que afecta gravemente a los docentes y alumnos debido a que se limitan al poco recurso inmediato y no se ahonda en el tema, limita al estudiante en el desarrollo de sus habilidades. La Capacitación e información que pueda proporcionarse, contribuirá en el desarrollo de la comunidad de forma trascendental. Es esa la principal razón, del nuevo currículo nacional base por lo que se ha pensado, en aportar ayuda, con la elaboración y diseño de material gráfico audio visual que faciliten las condiciones de capacitación para docentes y alumnos del nivel primario de nuestra localidad. Las piezas gráficas audiovisuales a elaborar serán de fácil reproducción, manejo y comprensión, a fin de conseguir una labor eficaz y eficiente, que produzca cambios notables.

VULNERABILIDAD

Después de hacer un análisis del caso, encontramos las proporciones que abarca la necesidad de dicho material, es decir que en el caso de los maestros, no cuentan con éste recurso ni el conocimiento necesario para obtener mejores resultados dentro de las aulas con respecto a ésta área, sobre todo porque según las metas a largo plazo del Ministerio de Educación (MINEDUC) visualiza nuevas generaciones de profesionales, que se desarrollen con un nivel académico superior, basado en el conocimiento de sus comunidades, y la riqueza que estas les ofrezca. Tal es el caso de las técnicas artesanales cultivadas desde hace años y que todavía se conservan, la cuales han quedado sólo en manos de algunas familias. El objetivo del ministerio de educación, es incentivar al alumno a mejorar su nivel económico.

El papel del diseñador, es proveer dicho material, que tenga un enfoque a enseñar las técnicas, con las cuales se elaboran las piezas artesanales en dicho municipio, y de manera creativa y eficiente que sea una herramienta para el docente con la cual cumpla con los objetivos de ésta área.

FACTIBILIDAD

Los Directores de Colegios y Escuelas, maestros, consideran que el proyecto será de utilidad para la Capacitación y educación de la población estudiantil en el área.

La producción del material es factible, puede ser materializado, distribuido en las escuelas y colegios, o proyectos escolares que necesiten este tipo de material.

Fotografía: ROLANDO CALLEJAS⁶

⁶Callejas. R (2011) Laboratorio de computación. (fotografía) *Jocotenango Sacatepéquez* (No.p3100219) Centro Pedagógico Antiguaño.



OBJETIVOS

OBJETIVOS DE DISEÑO

General:

Desarrollar material gráfico de apoyo para facilitar el aprendizaje significativo dentro de la comunidad docente en el área de Productividad y Desarrollo nivel Sexto Primaria. Adaptado a las necesidades de los alumnos que cursan el área.

ESPECÍFICO:

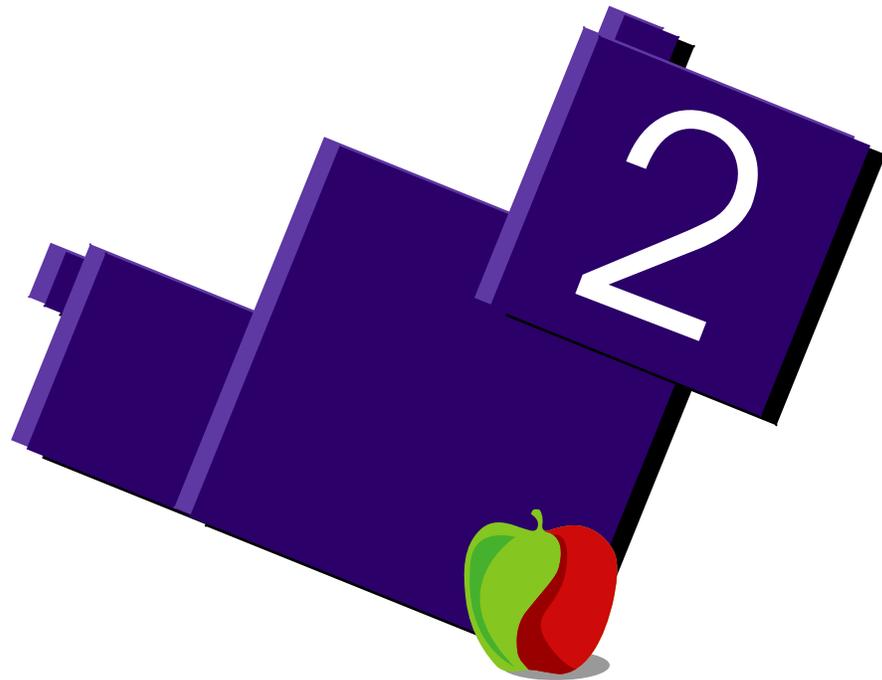
Diseñar un libro de texto Interactivo, útil como herramienta didáctica con información de técnicas artesanales en el área de productividad y desarrollo nivel sexto primaria. Contextualizando las necesidades de los escolares de éste nivel.

⁷Callejas. R (2011) Salón de clases, sexto primaria. (fotografía) *Jocotenango Sacatepéquez* (No.p3100287) Centro Pedagógico Antigüeno.



CAPÍTULO 1

CAPÍTULO





Perfil de La Organización

Perfil del Cliente

CAPÍTULO 2



PERFIL DEL CLIENTE

SUBDIRECCIÓN DEPARTAMENTAL
DE EDUCACIÓN, SACATEPÉQUEZ
COORDINACIÓN TÉCNICA ADMINISTRATIVA

Fotografía: ROLANDO CALLEJAS⁸

MINISTERIO DE EDUCACIÓN (MINEDUC)

MISIÓN

Somos una institución evolutiva, organizada, eficiente y eficaz, generadora de oportunidades de enseñanza-aprendizaje, orientada a resultados, que aprovecha diligentemente las oportunidades que el siglo XXI le brinda y comprometida con una Guatemala mejor.

VISIÓN

Formar ciudadanos con carácter, capaces de aprender por sí mismos, orgullosos de ser guatemaltecos, empeñados en conseguir su desarrollo integral, con principios, valores y convicciones que fundamentan su conducta.

UBICACIÓN:

Calle del Rastro zona 4; Jocotenango, Sacatepéquez.
Teléfonos: 5286-7208/ 5484-5538

HORARIO DE TRABAJO
de 8:00 a 16:30 hrs.

AUTORIDADES: Coordinadora Técnica Administrativa y Representante del Ministerio de Educación

Sub Dirección Departamental, Jocotenango, Sacatepéquez

Licda. Martha Johanna Jiménez González

PROGRAMAS O TALLERES QUE IMPARTE:
Capacitación a Docentes de la región TIPO DE AYUDA QUE RECIBE: Presupuesto del Gobierno Nacional.

⁸Callejas, R (2011) Clausura 2011 sexto primaria (fotografía) *Jocotenango, Sacatepéquez* (No.p2220065) Centro Pedagógico Antigüeno.

OBJETIVOS GENERALES

Reflejar y responder a las características, necesidades y aspiraciones de un país multicultural, multilingüe y multiétnico, respetando, fortaleciendo y enriqueciendo la identidad personal y la de sus Pueblos como sustento de la unidad en la diversidad. Promover una sólida formación técnica, científica y humanística como base fundamental para la realización personal, el desempeño en el trabajo productivo, el desarrollo de cada Pueblo y el desarrollo nacional.

Contribuir a la sistematización de la tradición oral de las culturas de la nación como base para el fortalecimiento endógeno, que favorezca el crecimiento propio y el logro de relaciones exógenas positivas y provechosas. Conocer, rescatar, respetar, promover, crear y recrear las cualidades morales, espirituales, éticas y estéticas de los Pueblos guatemaltecos. Fortalecer y desarrollar los valores, las actitudes de pluralismo y de respeto a la vida, a las personas y a los Pueblos con sus diferencias individuales, sociales, culturales, ideológicas, religiosas y políticas, así como promover e instituir en el seno educativo los mecanismos para ello.

Formar una actitud crítica, creativa, propositiva y de sensibilidad social, para que cada persona consciente de su realidad pasada y presente, participe en forma activa, representativa y responsable en la búsqueda y aplicación de soluciones justas a la problemática nacional.

Formar capacidad de apropiación, crítica creativa del conocimiento de la ciencia y tecnología indígena y occidental a favor del rescate de la preservación del medio ambiente y del desarrollo integral sostenible.

Reflejar y reproducir la multiétnicidad del país en la estructura del sistema educativo, desarrollando mecanismos de participación de los cuatro Pueblos guatemaltecos en los diferentes niveles educativos.

Generar y llevar a la práctica nuevos modelos

PRIORIDADES

educativos que respondan a las necesidades de la sociedad y su paradigma de desarrollo. Fortalecimiento de los valores de respeto, responsabilidad, solidaridad y honestidad entre otros, para la convivencia democrática, la cultura de paz y la construcción ciudadana. Impulso al desarrollo de cada pueblo y comunidad lingüística, privilegiando las relaciones interculturales. Promoción del bilingüismo y del multilingüismo a favor del diálogo intercultural. Fomento de la igualdad de oportunidades de las personas y de los Pueblos. Énfasis en la formación para la productividad y laboriosidad. Impulso al desarrollo de la ciencia y la tecnología. Énfasis en la calidad educativa. Establecimiento de la descentralización curricular. Atención a la población con necesidades educativas especiales.

RESEÑA HISTÓRICA

El Ministerio de Educación es el Ministerio del Gobierno de Guatemala responsable de la educación en Guatemala, por lo cual le corresponde lo relativo a la aplicación del régimen jurídico concerniente a los servicios escolares y extraescolares para la educación de los guatemaltecos.

El Ministerio de Educación, de acuerdo con el Art. 33 de la Ley del Organismo Ejecutivo le corresponde las siguientes funciones:

a) Formular y administrar la política educativa, velando por la calidad y la cobertura de la prestación de los servicios educativos públicos y privados, todo ello de conformidad con la ley.

b) Coordinar con el Ministerio de Comunicaciones, Infraestructura y Vivienda las propuestas para formular y poner en vigor las normas técnicas para la infraestructura del sector.

Fotografía: ROLANDO CALLEJAS⁹

c) Velar porque el sistema educativo del Estado contribuya al desarrollo integral de la persona, con base en los principios constitucionales de respeto a la vida, la libertad, la justicia, la seguridad y la paz y al carácter multiétnico, pluricultural y multilingüe de Guatemala.

d) Coordinar esfuerzos con las universidades y otras entidades educativas del país, para lograr el mejoramiento cualitativo del sistema educativo nacional.

e) Coordinar y velar por el adecuado funcionamiento de los sistemas nacionales de alfabetización, planificación educativa, investigación, evaluación, capacitación de docentes y personal magisterial, y educación intercultural ajustándolos a las diferentes realidades regionales y étnicas del país.

f) Promover la autogestión educativa y la descentralización de los recursos económicos para los servicios de apoyo educativo mediante la organización de comités educativos, juntas escolares y otras modalidades en todas las escuelas oficiales públicas; así como aprobarles sus estatutos y reconocer su personalidad jurídica.

g) Administrar en forma descentralizada y subsidiaria los servicios de elaboración, producción e impresión de textos, materiales educativos y servicios de apoyo a la prestación de los servicios educativos.

h) Formular la política de becas y administrar descentralizadamente el sistema de becas y bolsas de estudio que otorga el Estado.

⁹Callejas. R (2011) Salón de clases (fotografía)
Jocotenango. Sacatepéquez (No.p3100380)
Centro Pedagógico Antigüeno.

CAPÍTULO 2

La Reforma Educativa plantea la búsqueda de un futuro mejor en una sociedad plural, incluyente, solidaria, justa, participativa, intercultural, pluricultural, multiétnica y multilingüe. La Reforma intenta alcanzar una sociedad en la cual las personas participen de manera consciente y activa en la construcción del bien común y en el mejoramiento de la calidad de vida de cada ser humano y la de los Pueblos, sin discriminación alguna por razones político-ideológicas, doctrinarias y étnicas. Se persigue una sociedad en la que los Derechos Humanos fortalezcan los niveles de compromiso a favor del ser humano mismo, de su proyección social y de un nuevo proyecto de nación. Esta visión orienta la definición y el diseño del modelo curricular, lo cual también repercute en el campo administrativo y organizativo de los centros escolares. Se impulsan los cambios en los enfoques pedagógicos que promueven una forma diferente de visualizar la relación entre el proceso de enseñanza y el de aprendizaje.

VISION DE NACIÓN

El diseño de Reforma Educativa establece que Guatemala es un Estado multiétnico, multicultural y multilingüe, que se está desarrollando como una nación justa, democrática, pluralista y pacifista. Está cimentada en la riqueza de su diversidad natural, social, étnica, cultural y lingüística y en la vivencia permanente de valores para la convivencia y la consolidación de la cultura de paz, en función del desarrollo equitativo y del bienestar personal y colectivo de todas las guatemaltecas y guatemaltecos.

Esta nación se organiza en el marco del Estado de Derecho que promueve políticas y acciones orientadas a erradicar estereotipos y prácticas culturales que han favorecido la discriminación. Para el efecto se han derogado todas las leyes que tienen implicaciones discriminatorias. Es una nación en la cual todas las personas gozan plenamente de los derechos humanos y del ejercicio de la libertad; se respeta y fomenta el pluralismo; se impulsa el desarrollo sostenible

LA REFORMA EDUCATIVA

utilizando, adecuadamente, la ciencia y la tecnología. El imperio de la equidad favorece el bienestar de sus habitantes y se reconoce a la educación como uno de los medios fundamentales para alcanzar esos objetivos.

ORGANIZACIÓN

El Ministerio de Educación de Guatemala se organiza así:

Despacho Ministerial
 Ministro de Educación
 Vice ministerio Administrativo
 Vice ministerio Técnico
 Vice ministerio de
 Vice ministerio de Diseño y Verificación de la Calidad

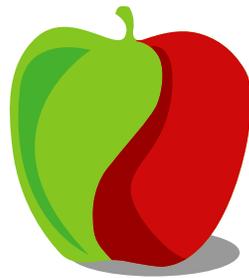
Infraestructura Tecnológica: Se busca crear la infraestructura tecnológica que permita la puesta en funcionamiento de la red educativa (EduNet) del Ministerio de Educación, la cual contendrá dos grandes elementos: la red de telecomunicaciones y el portal del MINEDUC, a través del cual los docentes, estudiantes, padres de familia y público en general tendrán acceso a los servicios digitales del Ministerio.

Equipamiento tecnológico. Como complemento a las áreas anteriores, se trabaja en la obtención de equipamiento tecnológico para las escuelas, a través de formas: compras directas por parte del Ministerio con fondos propios u obtenidos a través de préstamos; y a través de la implementación de un Centro de Reacondicionamiento de Equipo de Cómputo.

En la Alianza participan, además del Ministerio de Educación, instituciones gubernamentales normadoras de tecnología en Guatemala, Fundaciones de proyección nacional e internacional, empresas del sector privado y organismos internacionales, todos con roles complementarios entre sí¹⁰.

¹⁰

Ministerio de Educación.(s.f) El desarrollo de la educación en el siglo XXI. Descargado 9 de mayo 2011. www.mineduc.gob.gt/estadistica/2008/default.htm



Perfil del Grupo

Objetivo Primario



CAPÍTULO 2



GRUPO OBJETIVO PRIMARIO

EQUIPO DE MAESTROS (AS) que conforman la directiva de capacitación y desarrollo.

Las categorías personales son los sujetos que interactúan en el proceso educativo e incluyen las siguientes personas o instituciones:

LOS (AS) ADMINISTRADORES (AS) Educativos juegan el papel de promotores de la Transformación curricular. El interés y la actitud que posean acerca del proceso influirán en el diagnóstico de necesidades de formación y actualización en el diseño del curricular local y regional y en su realización en el aula.

LOS (AS) ADMINISTRADORES (AS) ESCOLARES: sus funciones están ligadas al mejoramiento de la calidad educativa y a impulsar la transformación curricular desde los procesos pedagógicos que facilitan.

LAS (LOS) DOCENTES

Su esfuerzo está encaminado a desarrollar los procesos más elevados del razonamiento y a orientar en la interiorización de los valores que permitan la convivencia armoniosa en una sociedad pluricultural.

LOS CONSEJOS DE EDUCACIÓN :

Son organizaciones estructuradas que establecen la participación permanente de la sociedad civil en la toma de decisiones en lo concerniente a la educación. Están integrados por diversos sectores de la sociedad.

LOS (AS) ALUMNOS (AS):

Constituyen el centro de proceso educativo. Se les percibe como sujetos y agentes activos en su propia información, además de verlos como personas humanas que se despliegan como tales en todas las actividades.

MADRES Y PADRES DE FAMILIA

Son los primeros educadores y están directamente involucrados con la educación

de sus hijos e hijas. Apoyan a los (as) docentes en la tarea de educar. Lo más importante es su integración en la toma de decisiones y su comunicación constante con los y las docentes para resolver juntos los problemas que se presenten

LA COMUNIDAD:

Participa activamente en el fortalecimiento del proceso educativo propiciando la relación de la comunidad con el Centro Educativo: su idioma, su cultura, sus necesidades y sus costumbres. En otras palabras, promueve el acercamiento de la escuela a la vida¹¹.

PERFIL GEOGRÁFICO.

EL MUNICIPIO DE JOCOTENANGO

En cuanto al nombre de Jocotenango, con el que es conocido este municipio y su cabecera departamental obedece a que sus primeros pobladores se establecieron en el lugar denominado "Jocotitenango". Jocotenango se deriva de las voces del Cakchiquel, Xocotl que significa Jocote y Tenango, locativo que significa lugar donde abundan los Jocotes.

REGIÓN: El municipio de Jocotenango se encuentra localizado en la Región V, también conocida como región central de Guatemala, ubicado en el departamento de Sacatepéquez.

DIMENSIONES: Latitud 14°34'28". Longitud 90°44'28"

POBLACIÓN: Para el año 2010 contaba con una población de 20,357 habitantes

CLIMA: Se considera templado, con una temperatura de 16 a 23 grados

AREA: Extensión territorial de 9 kilómetros cuadrados¹².

¹¹ Ministerio de Educación.(s.f) El desarrollo de la educación en el siglo XXI. Descargado 9 de mayo 2011. www.mineduc.gob.gt/estadistica/2008/default.htm

¹²(Sin fecha) wikipedia consultado agosto 2011 de la <http://es.wikipedia.org/wiki/Jocotenango>

CAPÍTULO 2

PERFIL DEMOGRÁFICO

EDAD: 19 a 50 años

GÉNERO: Masculino Femenino

NACIONALIDAD: Guatemaltecos, ladinos 94%.
Etnia maya kaqchiquel 6%

EDUCACIÓN: Diversificado, Universitaria.

ESTADO CIVIL: Soltero, Casado

OCUPACIÓN: Maestros de nivel sexto primaria

RELIGIÓN: Católicos en su mayoría, evangélicos una minoría

TRANSPORTE: Buses extraurbanos, línea de transporte propio, que recorre Antigua, Jocotenango y San Felipe de Jesús.

TIPO DE VIVIENDA: Formal, 4 lotificaciones, 7 colonias, 1 residencial, 2 condominios

IDIOMAS: Español, Kaqchiquel.

MEDIOS MASIVOS: Televisión por Cable (Cable Panchoy, Metro visión) Canales Nacionales. Circuito cerrado de comunicación comercial dentro de buses en línea de transporte público del municipio.

MEDIOS ESCRITOS: Distribución de medios escritos: Periódicos nacionales, la prensa, nuestro diario, al día, siglo 21, Newyork times, diario de Centroamérica.

Revistas locales (Que pasa en Antigua, pequeña prensa, Revista Review,

PERFIL PSICOGRÁFICO

Son personas arraigadas a sus costumbres, que encuentran una identidad en la participación de sus tradiciones y fiestas patronales.

Gustan de una vida hogareña, familiar, son hospedadores, comparten su vida cotidiana con el turismo, el cual permanece durante todo el año.

De clase social media, que devengan un salario aproximadamente entre Q1000 a Q3000.

Que trabajan en Escuelas y Colegios de éste sector en particular Jocotenango. Utilizan celular, están en las redes sociales de la cual disfrutan todo el día, ven canales nacionales de televisión por cable, internet particular y públicos se reúnen en espacios abiertos como los parques de los cuales se sienten orgullosos, escuchan Radio local. Música varios géneros. Vida Social y Nocturna, lee autores nacionales y extranjeros, hace sus compras en Antigua, Chimaltenango, en Centros comerciales que cada vez son más. Utiliza el transporte público, y particular.



PERFIL CONDUCTUAL

CULTURA VISUAL

Canales De Televisión: nacionales y extranjeros por cable, (Cable Panchoy, Metro Visión) ven programas musicales, telenovelas, películas de acción, drama, cómicas, telenoticieros y programas de entretenimiento.

Cine: Acuden regularmente a los Cines en la Capital, y gustan de películas de, Acción, drama, terror, románticas.

Internet: Son usuarios de redes sociales como facebook, twitter, utilizan buscadores como google, Youtube, páginas de interés, blogs, y les gusta Chatear.

Libros: GUSTAN de leer libros de interés común, en espacios abiertos, entre los escritores que consumen más están Pablo Coelo. algunos nacionales.

Prensa Escrita: debotos a la prensa escrita, sobre todo noticias, deportes, farándula. Al Día, El Diario, Prensa Libre, Diario de Centro Aamérica, New York Times.

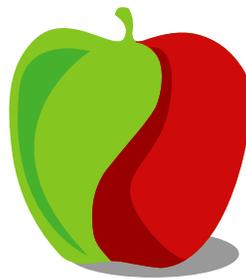
Revistas: circulan varias revistas locales, Review, El Herald, La voz de Antigua, La voz Católica, Pequeña Prensa.

Las estaciones de radio: escuchan radio Victoria, FM Mundo, Globo, Tropicalida, La Éxitos, Radio Ranchera, Radio Cultural, Estereo Antigua.

Nuestro Grupo Objetivo se moviliza todos los días en los sectores de Antigua, San Felipe, Pastores, Chimaltenango, San Pedro las Huertas, Parramos, Ciudad Capital. Y está expuesto regularmente a medios de comunicación visual; vallas publicitarias, televisión, internet, redes sociales, cable, circuito cerrado en el interior de algunos buses en sus rutas cotidianas. Impreso; revistas,

prensa, volantes, trifoliales, afiches, audible; estaciones de radio locales y de la ciudad capital. Por lo que los hace vulnerables a los estímulos publicitarios visuales dentro de su entorno.

La fuente de ésta información se obtuvo de una encuesta realizada en Municipio de Jocotenango, en Universidad de San Carlos de Guatemala. Facultad de Humanidades Sección Antigua. Docentes que estudiaban la Carrera de Profesorado en Pedagogía, Técnicos en Administración Educactiva, Técnicos en Investigación Educativa. Docentes del Colegio Centro Pedagógico Antigüño. *Esta encuesta aparece en el Anexo con detalle.*



Perfil del Grupo

Objetivo Secundario



GRUPO OBJETIVO SECUNDARIO

LOS ALUMNOS (AS), son el tema central de éste proyecto, ya que ellos son la razón de ser del Ministerio de Educación de Guatemala.

Por esta razón se ha procurado un cambio significativo para la población escolar. En donde se involucra varias partes, como lo son, Ministerio de Educación, maestros, padres de familia, y alumnos, de toda la república.

El alumno escolar del nivel primario se ha manifestado desde hace ya mucho tiempo, dando señales de auxilio en cuanto a su formación, mas sin embargo por no tener voz ni voto que se le reconozca como tal, unicamente manifiesta su descontento, y su necesidad de tener una mejor educación, esperando que se mejore su conocimiento y su nivel de vida.

Se ha visto una cantidad enorme de alumnos decertores del nivel primario especificamente en el grado de Sexto, de lo que se manejan varias hipótesis del fenómeno. Una de ellas es que los padres no valoran la educación de sus propios hijos y por consiguiente no los apoyan como debiera ser. Otra es que el número de estudiantes a crecido desmesuradamente, y las aulas no se dan a vasto. Podriamos seguir mencionando aun mas, Justificando cada una de ellas. Lo cierto es que los escolares al llegar al Nivel de Sexto, toman la decisión de abandonar las aulas para desembolverse en un oficio que seguramente no le reportará un sueldo significativo.

Es alli donde el ministerio de Educación procurando un cambio, promuebe desde el año 2008, através de (El CNB). Curriculum Nacional Base, ésta herramienta de mucha ayuda para la población de los docentes, fortalecen el nivel educacional en las aulas. Buscando con visión hacia el año 2021, generar una promoción con una mentalidad Empresarial, generando negocios propios, en los cuales utilicen, los recursos aprendidos en las aulas.

PERFIL GEOGRÁFICO.

Aplica el perfil del Grupo Primario, que es del mismo municipio.

PERFIL DEMOGRÁFICO

ESCOLARES: Asisten a las escuelas, colegios de Jocotenango, Sacatepéquez.

EDAD: Niños comprendidos entre las edades de 11 a 15 años

GÉNERO: Masculino Femenino

NACIONALIDAD: Guatemaltecos, ladinos 94%. Etnia maya kaqchiquel 6%

EDUCACIÓN: Primaria.

RELIGIÓN: Católicos en su mayoría, evangélicos una minoría

TRANSPORTE: Buses extraurbanos, línea de transporte propio, que recorre Antigua, Jocotenango y San Felipe de Jesús.

TIPO DE VIVIENDA: Formal, 4 lotificaciones, 7 colonias, 1 residencial, 2 condominios

IDIOMAS: Español, Kaqchiquel.

MEDIOS MASIVOS: Televisión por Cable (Cable Panchoy, Metro visión) Canales Nacionales. Circuito cerrado de comunicación comercial dentro de buses en línea de transporte público del municipio.

MEDIOS ESCRITOS: Periódicos nacionales, la prensa, nuestro diario, al día, siglo 21, Newyork times, diario de Centroamérica.

Revistas locales (Que pasa en Antigua, pequeña prensa, Revista Review

CAPÍTULO 2

PERFIL PSICOGRÁFICO

Población escolar que disfruta de sus costumbres, tradiciones que adquiere de sus padres y entorno. Busca su identidad en la participación de sus tradiciones y fiestas patronales. Gusta de una vida familiar, comparte y juega con sus compañeros de estudio.

De clase social media, y de escasos recursos. Tienen acceso a una computadora, en casa o de un café internet. están en las redes sociales, les gusta chatear, juegos en la computadora, Pertenece a un club de usuarios, Ve canales nacionales de televisión por cable, gusta de paseos en espacios abiertos como los parques, escuchan Radio local. Música varios géneros. lee autores nacionales y extranjeros, le gusta que sus padres lo lleven de compras a Centros comerciales.

PERFIL CONDUCTUAL

CULTURA VISUAL

Canales De Televisión: nacionales y extranjeros por cable, (cable Panchoy, Metro Visión, ven programas musicales, programas de entretenimiento, como Ben 10, Dragon Bol Zeta, los Simpson.

Cine: acuden de vez en cuando a los cines en la Capital, y gustan de películas de, acción, drama, terror.

Internet: Son usuarios de redes sociales como facebook, twiter, pertenece algún club, como El club pengui, utilizan buscadores como google, youtube, de interés, blogs, y les gusta chatear.

Libros: Gustan de leer libros de escritores nacionales y extranjeros.

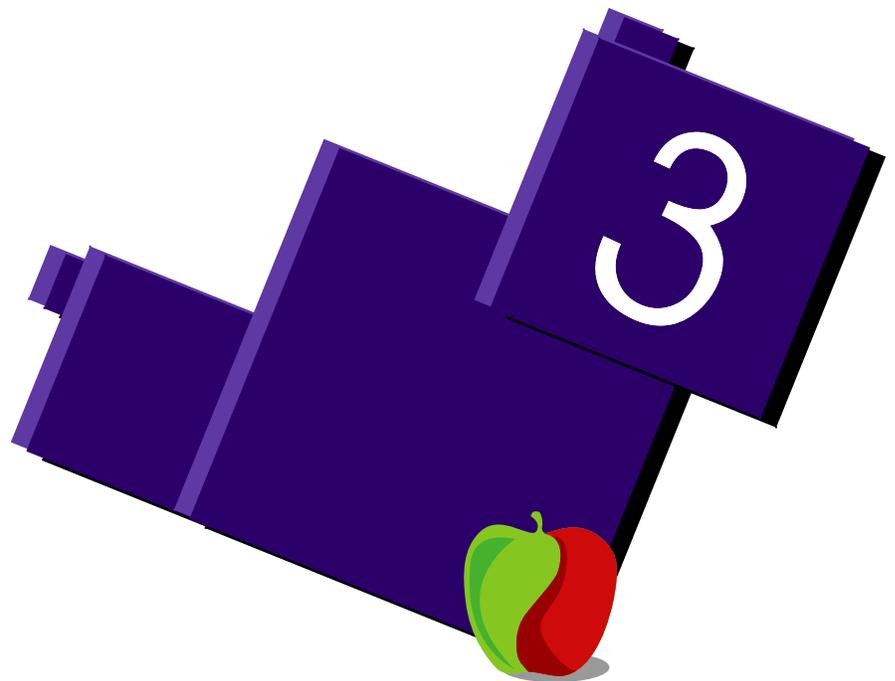
Hace deportes, participa de kermeses y actividades sociales infantiles.

Revistas: Colecciona revistas de tiras cómicas, de la prensa escrita, de autos y deportes.

Aplica la misma fuente anterior, con la variante que, la Información de la Cultura Visual, se extrajo por medio de una entrevista, puesto que los alumnos de éste nivel se cierran a los detalles, cuando se les pregunta por medio de una encuesta, o cuestionario.

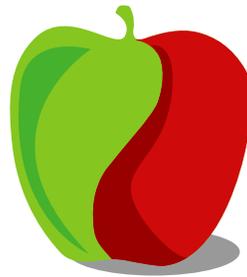
Cabe Mencionar que la entrevista fué hecha en el Colegio Centro Pedagógico Antigüeno. Y no en la escuela Victor Manuel Castañeda, como se tenía programado, debido a la huelga de maestros. en la fecha del 26 de agosto del 2011, actividad recopilada, incluyendo la toma de fotografías se encuentra registrada, en el el folio No. 8 del acta del ejercicio profesional supervisado (EPS).

CAPÍTULO





Conceptos
CAPÍTULO 3



Conceptos Fundamentales



¿ Que es Productividad y Desarrollo ?

El Área de Productividad y Desarrollo favorece la formación integral del ser humano que le permite participar activamente en los procesos de desarrollo económico y social de su entorno Inmediato. Promueve, el acceso equitativo al desarrollo para todos (as) los (as) guatemaltecos (as). Propicia la vivencia de interculturalidad, equidad social y de género y el respeto a la diversidad. Impulsa, también, el desarrollo de competencias y de actitudes de valoración del trabajo intelectual y material, de mejoramiento de la productividad, utilización y / o entrega de bienes y servicios y de una vida digna en el marco de los Derechos Humanos.

Los componentes manejo de información, calidad, tecnología, trabajo y comunidad y desarrollo sustentable conforman el área productividad y desarrollo.

El componente manejo de Información fomenta la búsqueda de información a partir de la Investigación y observación. Se orienta a los y las estudiantes para que interpreten mejor la realidad, construyan nuevos conocimientos y asuman actitudes asertivas en su interacción con los demás.

El componente de Calidad incluye el conjunto de condiciones físicas, intelectuales y emocionales. Del ser humano que favorecen su desarrollo integral en busca de la excelencia. Propicia oportunidades, para que niños y niñas apliquen, en su vida cotidiana, normas o criterios relacionados con las características mínimas que deben tener los productos y servicios. Se centra en el desarrollo de la conciencia que persigue la mejora continua en todos los ámbitos de la vida. El componente de Tecnología presenta el conjunto de medios intelectuales y materiales utilizados para facilitar las actividades del ser humano: bienes y servicios, procedimientos y sistemas; es decir, tecnología material, intelectual y pertinente. Este componente redescubre y revaloriza los saberes

propios del contexto para encontrar respuesta a las necesidades de la familia y la comunidad.

COMPETENCIAS DE MARCO:

Constituyen los grandes propósitos de la educación y las metas a lograr en la formación de los guatemaltecos y las guatemaltecas. reflejan los aprendizajes de contenidos (declarativos, procedimentales y actitudinales) ligados a realizaciones o desempeños que los y las estudiantes deben manifestar y utilizar de manera pertinente y flexible en situaciones nuevas y desconocidas, al egresar del sistema escolar. En su estructura se toman en cuenta tanto los saberes socioculturales de los Pueblos del país como los saberes universales.

BENEFICIOS

Facilita el conocimiento a los y las estudiantes a partir de las realidades culturales, económicas, laborales, productivas y tecnológicas de su entorno.

Fomenta en los y las estudiantes una actitud positiva hacia el trabajo, el respeto y el aprender de los mayores sus experiencias con relación al trabajo, para el logro del desarrollo de sus potencialidades y hacia la participación de manera creativa en los procesos productivos de su comunidad. Todo ello responde a los planteamientos, congruentes con la sugerencia de la UNESCO, de trabajar con proyectos en la esfera educativa lo cual permite que los y las estudiantes tengan ocasión de vivir en un ambiente de productividad, calidad y tecnología.¹³

¹³ Ministerio de Educación.(s.f.) CNB.Curriculum Nacional Base PDF, página 188, nivel sexto primaria.(3 enero 2011)
Descargado Viernes, 29 de Abril de 2011

LA EDUCACIÓN

La educación es el conjunto de conocimientos, ordenes y métodos por medio de los cuales se ayuda al individuo en el desarrollo y mejora de las facultades intelectuales, morales y físicas. La educación no crea facultades en el educando, sino que coopera en su desenvolvimiento y precisión (Ausubel y colbs., 1990).

Es el proceso por el cual el hombre se forma y define como persona. La palabra educar viene de educere, que significa sacar afuera. Aparte de su concepto universal, la educación reviste características especiales según sean los rasgos peculiares del individuo y de la sociedad. En la situación actual, de una mayor libertad y soledad del hombre y de una acumulación de posibilidades y riesgos en la sociedad, se deriva que la Educación debe ser exigente, desde el punto de vista que el sujeto debe poner más de su parte para aprender y desarrollar todo su potencial.

LA ENSEÑANZA.

Es el proceso mediante el cual se comunican o transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia. Este concepto es más restringido que el de educación, ya que ésta tiene por objeto la formación integral de la persona humana, mientras que la enseñanza se limita a transmitir, por medios diversos, determinados conocimientos. En este sentido la educación comprende la enseñanza propiamente dicha.

Los métodos de enseñanza descansan sobre las teorías del proceso de aprendizaje y una de las grandes tareas de la pedagogía moderna a sido estudiar de manera experimental la eficacia de dichos métodos, al mismo tiempo que intenta su formulación teórica. En este campo sobresale la teoría psicológica: la base fundamental de todo proceso de enseñanza-aprendizaje se halla representada por un reflejo condicionado, es decir, por la relación asociada que existe entre la respuesta y el estímulo que la provoca.

El sujeto que enseña es el encargado de provocar dicho estímulo, con el fin de obtener la respuesta

en el individuo que aprende. Esta teoría da lugar a la formulación del principio de la motivación, principio básico de todo proceso de enseñanza que consiste en estimular a un sujeto para que éste ponga en actividad sus facultades, el estudio de la motivación comprende el de los factores orgánicos de toda conducta, así como el de las condiciones que lo determinan. De aquí la importancia que en la enseñanza tiene el incentivo, no tangible, sino de acción, destinado a producir, mediante un estímulo en el sujeto que aprende (Arredondo, 1989). También, es necesario conocer las condiciones en las que se encuentra el individuo que aprende, es decir, su nivel de captación, de madurez y de cultura, entre otros.

El hombre es un ser eminentemente sociable, no crece aislado, sino bajo el influjo de los demás y está en constante reacción a esa influencia. La Enseñanza resulta así, no solo un deber, sino un efecto de la condición humana, ya que es el medio con que la sociedad perpetua su existencia. Por tanto, como existe el deber de la enseñanza, también, existe el derecho de que se faciliten los medios para adquirirla, para facilitar estos medios se encuentran como principales protagonistas el Estado, que es quien facilita los medios, y los individuos, que son quienes ponen de su parte para adquirir todos los conocimientos necesarios en pos de su logro personal y el engrandecimiento de la sociedad.

La tendencia actual de la enseñanza se dirige hacia la disminución de la teoría, o complementarla con la práctica. En este campo, existen varios métodos, uno es los medios audiovisuales que normalmente son más accesibles de obtener económicamente y con los que se pretende suprimir las clásicas salas de clase, todo con el fin de lograr un beneficio en la autonomía del aprendizaje del individuo. Otra forma, un tanto más moderno, es la utilización de los multimedios, pero que económicamente por su infraestructura, no es tan fácil de adquirir en nuestro medio, pero que brinda grandes¹⁴.

¹⁴ Jesús Rafael Aguilar Vélez. (24/8/ 2007) Curso taller Técnicas de aprendizaje. Universidad de Guadalajara. Consultado, agosto, 2011, www.slideshare.net/jravcatuy/curso-taller-tecnicas-de-aprendizaje- Curso Taller Técnicas de Aprendizaje.



EL APRENDIZAJE

ventajas para los actuales procesos de enseñanza aprendizaje. Dr. Rubén Edel Navarro (2004). El concepto de enseñanza aprendizaje

EL APRENDIZAJE

Este concepto es parte de la estructura de la educación, por tanto, la educación comprende el sistema de aprendizaje. Es la acción de instruirse y el tiempo que dicha acción demora. También, es el proceso por el cual una persona es entrenada para dar una solución a situaciones; tal mecanismo va desde la adquisición de datos hasta la forma más compleja de recopilar y organizar la información.

El aprendizaje tiene una importancia fundamental para el hombre, ya que, cuando nace, se halla desprovisto de medios de adaptación intelectuales y motores. En consecuencia, durante los primeros años de vida, el aprendizaje es un proceso automático con poca participación de la voluntad, después el componente voluntario adquiere mayor importancia (aprender a leer, aprender conceptos, etc.), dándose un reflejo condicionado, es decir, una relación asociativa entre respuesta y estímulo. A veces, el aprendizaje es la consecuencia de pruebas y errores, hasta el logro de una solución válida. De acuerdo con Pérez Gómez (1992) el aprendizaje se produce también, por intuición, o sea, a través del repentino descubrimiento de la manera de resolver problemas. Dr. Rubén Edel Navarro (2004). El concepto de enseñanza aprendizaje

Existe un factor determinante a la hora que un individuo aprende y es el hecho de que hay algunos alumnos que aprenden ciertos temas con más facilidad que otros, para entender esto, se debe trasladar el análisis del mecanismo de aprendizaje a los factores que influyen, los cuales se pueden dividir en dos grupos: los que dependen del sujeto que aprende (la

inteligencia, la motivación, la participación activa, la edad y las experiencias previas) y los inherentes a las modalidades de presentación de los estímulos, es decir, se tienen modalidades favorables para el aprendizaje cuando la respuesta al estímulo va seguida de un premio o castigo, o cuando el individuo tiene conocimiento del resultado de su actividad y se siente guiado y controlado por una mano experta¹⁵.

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

El ser humano tiene la disposición de aprender -de verdad- sólo aquello a lo que le encuentra sentido o lógica. El ser humano tiende a rechazar aquello a lo que no le encuentra sentido. El único auténtico aprendizaje es el aprendizaje significativo, el aprendizaje con sentido. Cualquier otro aprendizaje será puramente mecánico, memorístico, coyuntural: aprendizaje para aprobar un examen, para ganar la materia, etc. El aprendizaje significativo es un aprendizaje relacional. El sentido lo da la relación del nuevo conocimiento con: conocimientos anteriores, con situaciones cotidianas, con la propia experiencia, con situaciones reales, etc. (Juan E. León)

APRENDIZAJE ENSEÑANZA

Las formas preferidas de los estudiantes para responder ante las tareas de aprendizaje se concretan en tres estilos de aprendizaje: estilo visual, estilo auditivo y estilo táctil o kinestésico. Por eso es tan trascendental mezclar las técnicas de enseñanza, puesto que gracias a estas tres formas de adquirir el aprendizaje, el niño y el adolescente se familiarizan con su realidad más próxima y asocian el proceso aprendizaje a los estímulos sensoriales que le son más impactantes⁶.

¹⁵ Jesús Rafael Aguilar Vélez. (24/8/ 2007) Curso taller Técnicas de aprendizaje. Universidad de Guadalajara. Consultado, agosto, 2011, www.slideshare.net/jravcatuy/curso-taller-technicas-de-aprendizaje– Curso Taller Técnicas de Aprendizaje.

¹⁶ Francisco de Asis Martín del Buey (s.f.), www.SM.profes.net/Procesos, estrategias y técnicas de aprendizaje

¿QUÉ ES UNA HERRAMIENTA DIDÁCTICA?

Una herramienta didáctica es cualquier instrumento u objeto que sirve como recurso para facilitar el aprendizaje. Los materiales son elementos concretos físicos, que transmiten los mensajes a través de uno o más canales de comunicación (visual, auditivo o audiovisual)

Los materiales complementan la acción directa del formador apoyándolo en diversas tareas, tales como dirigir y mantener la atención de los participantes, presentar la información requerida y guiar la realización de las actividades.

La importancia de material didáctico está dada por su carácter instrumental, es decir sirve para complementar el aprendizaje que el formador quiere transmitir. Es necesario tener presente que si se usa el material sin un objetivo claro, en lugar de orientar las actividades, se dispersará la atención y se desorientará a los participantes.

Es necesario estar muy claros de los recursos que se van a necesitar y con los cuales se puede contar, tanto humanos, como financieros.

Entre los diferentes tipos de materiales didácticos, tenemos:

Visuales, Auditivos, Audiovisuales.
Proyectables: diapositivas, retroproyector.
Auditivo: Radio, cds.

Audiovisuales: Video, data shows cañonera, programas televisivos.

No proyectables: fotografías, carteles, afiches, papelógrafos, tarjetas, rotafolios, murales, franelógrafo, pizarra, material impreso, separadores, revistas, periódicos folletos, libros, fotografías.

CONTEXTO: Es importante que el facilitador tome en cuenta: Las condiciones del lugar de capacitación. El lugar y el mobiliario deben estar acordes a la cantidad de personas y metodología; además debe tener buena iluminación y ventilación. Características del grupo, el grupo de participantes se debe dividir en subgrupos de 5 o 6 como máximo. La formación o experiencia de los participantes, en la medida de lo posible, debe estar relacionada con el objetivo de la actividad.

La metodología a emplear. Debe ser interactiva, es importante que el facilitador sea flexible y que

Herramienta Didáctica

adapte o incorpore diversas técnicas participativas de acuerdo al interés y compromiso de grupo.

Un facilitador debe contar con el manejo de la información o el contenido del cual tratará el proceso de capacitación, ya que la facilitación a diferencia de un proceso de enseñanza tradicional, requiere de la capacidad y habilidad de poder responder a todas las inquietudes o dudas de los participantes.

RECURSOS HUMANOS

El facilitador es la persona o equipo de personas que guían las sesiones de capacitación. Todo facilitador para poder cumplir con los objetivos propuestos debe tener manejo de:

Su rol como facilitador:
Guiar el proceso grupal.

Estimular la participación de todos los miembros del grupo.

Ayudar a que los participantes clarifiquen y cumplan con sus propósitos.

Tratar de percibir las diferencias dentro del grupo (nivel de conocimientos, educación).

Ayudar al grupo a hacer conclusiones y síntesis sobre los diferentes temas trabajados.

Estar alerta a signos de confusión, preguntas a otros participantes, resistencias, etc.

Mantenerse lo más objetivo posible.

Escuchar, no solo hablar.

Hacer uso correcto del tiempo.



Recursos Metodológicos

Un facilitador para llevar a cabo con éxito una capacitación debe de conocer:

Las técnicas de Facilitación: Son actividades organizadas que facilitan el proceso y la consecución de los objetivos de la capacitación, motivan y mantienen la atención de los participantes. Así mismo, propician la cooperación, la creatividad, el respeto y la responsabilidad entre los participantes.

Las técnicas se clasifican de acuerdo al grado de participación de los capacitados como:

Receptivas: los integrantes del grupo, reciben la información siendo escasa su participación activa como es el caso de una exposición o ponencia.

Participativas: Promueven la intervención activa de los participantes por medio de preguntas, aportaciones, discusiones, análisis y conclusiones, incrementando la retención, la creatividad y por lo tanto el aprendizaje.

Algunos ejemplos de técnicas participativas se describen a continuación:

Conjeturas y posibilidades. Se plantea una situación real o hipotética que presenta un problema. Los participantes especulan en torno a las causas que lo pudieron haber provocado y las alternativas para solucionarlo.

Lluvia de ideas. Poner en común el conjunto de ideas o conocimientos que cada uno de los participantes tiene sobre un tema y colectivamente llegar a una síntesis, conclusiones o acuerdos comunes. Todas las ideas se escribirán en el papelote.

Cadena de asociaciones. Permite analizar las diferentes interpretaciones que hay sobre un término a partir de las experiencias concretas de la gente. Se escogen unas cuantas palabras claves de interés para el grupo, se piden a los participantes que le asocien a otras palabras que para ellos tienen algún tipo de relación, en orden uno por uno van diciendo con qué la relaciona.

Estudio de casos. Se presenta un caso con o sin dificultades y se le pide al grupo que discuta sobre ello y planteen

alternativas de solución o de acción.

Juego de roles. cada participante interpreta un personaje ficticio, con una serie de características propias que le definen. Permite acceder al conocimiento de forma significativa, pues convierte en relevantes, informaciones que serían absurdas de otra manera.

Además de conocer las técnicas de facilitación debe de conocer el material didáctico o de apoyo que va a utilizar.

MATERIAL DIDÁCTICO

Es cualquier instrumento u objeto que sirve como recurso para facilitar el aprendizaje. Los materiales son elementos concretos físicos, que transmiten los mensajes a través de uno o más canales de comunicación (visual, auditivo o audiovisual).

Los materiales complementan la acción directa del formador apoyándolo en diversas tareas, tales como dirigir y mantener la atención de los participantes, presentar la información requerida y guiar la realización de las actividades.

La importancia de material didáctico está dada por su carácter instrumental, es decir sirve para complementar el aprendizaje que el formador quiere transmitir. Es necesario tener presente que si se usa el material sin un objetivo claro, en lugar de orientar las actividades, se dispersará la atención y se desorientará a los participantes.

La selección de los materiales didácticos, puede depender del tipo, complejidad, características de la actividad a trabajar, de las características, expectativas y cantidad de participantes.

Estos datos permiten descartar ciertos materiales, por ejemplo, si son 50 personas, en promedio por capacitación, sería difícil utilizar rotafolios, carteles, a menos de hacerlos muy grandes; si son 80 personas en total las que se capacitaran, es antieconómico pensar en impresos, pero si, se pueden hacer fotocopias.

Es necesario estar muy claros de los recursos que se van a necesitar y con los cuales se puede contar, tanto humanos, como financieros¹⁷.

¹⁷ Dirección Nacional de Promoción del empleo y formación profesional (2008) Herramientas Técnicas. Consultado en agosto del 2011. http://www.mintra.gob.pe/archivos/file/publicaciones_dnpfp/Herramientas_metodologicas.pdf. Página No. 5



Fotografía: ROLANDO CALLEJAS¹⁸

VISUALES

PROYECTABLES

DIPOSITIVAS

RETROPROYECTOR

AUDITIVO

RADIO

CDS.

AUDIOVISUALES

VIDEO

DATA-SHOWS (Cañonera)

PROGRAMAS TELEVISIVOS

N O P R O Y E C T A B L E S

AFICHES

ROTAFOLIOS

PIZARRA

PERIÓDICOS

FOLLETOS

FOTOGRAFÍAS

PAPELÓGRAFOS

MURALES

MATERIAL IMPRESO

LIBROS

CARTELES

TARJETAS

FRANELÓGRAFO

SEPARADORES

REVISTAS ¹⁸

¹⁸ Callejas, R (2011) Clase al aire libre (fotografía) *Los Llanos Jocotenango. Sacatepéquez* (No.p3100337) Centro Pedagógico Antiguaño.

¹⁸ Dirección Nacional de Promoción del empleo y formación profesional (2008) Herramientas Técnicas, Consultado en agosto del 2011, http://www.mintra.gob.pe/archivos/file/publicaciones_drpefp/Herramientas_metodologicas.pdf, Página No. 5



TECNOLOGÍA EDUCATIVA

Tendencia pedagógica contemporánea, es la denominada tecnología educativa, precisamente ha logrado un desarrollo importante y una difusión notable en la actualidad como consecuencia de las ventajas inmediatas que brinda, debido sobre todo, al lenguaje técnico y aseverativo que utiliza.

¿QUÉ APORTA A LA EDUCACIÓN?

Ciencia pedagógica estable y define las particularidades de los métodos y medios que se habrán de utilizar en el proceso de enseñanza y aprendizaje con el propósito de lograr, en el menor tiempo con un mínimo de esfuerzos, una educación y capacitación adecuados los mismos pueden resultar, a la postre más eficientes y eficaces siempre y cuando se utilice para ello el recurso que proporcionan medios tecnológicos apropiados. En este caso se favorecerá de manera significativamente importante el aprendizaje, con respuesta producida por estímulos neutrales asociados a un estímulo efectivo.

¿CÓMO FUNCIONA?

En el aprendizaje resulta, en su esencia, una consecuencia de la fijación de secuencias de estímulos o señales portadoras de información provenientes del entorno donde el sujeto que aprende se encuentra, así como las respuestas asociadas o conectadas con tales repertorios. Es donde se encuentra, aunque no se mencione de manera explícita, un elemento de naturaleza material biológica dando por lo neuronal del sub sistema nervioso central del ser humano

¿QUÉ MEDIOS UTILIZA?

En la tecnología educativa contemporánea intervienen de manera decisiva la televisión, el cine los retroproyectors, las computadoras y demás elementos de material y de programación aunque realmente el sentido de tal tendencia se puede ampliar aún más, con el propósito de que en el mismo no solo queden

comprendidos tales medios materiales, sino que al mismo tiempo sea considerada, con un enfoque sistémico, los aspectos conjunto, de todos aquellos factores que intervienen y deciden, en mayor o menor grado, la eficiencia del proceso educativo, en correspondencia siempre con objetivos previamente trazados de manera precisa y que se sustentan en resultados alcanzados en investigaciones relacionadas con los diferentes factores que intervienen en la instrucción y en el complejo fenómeno de la comunicación humana, para condicionar y determina, en su conjunto, los medios humanos y materiales, una educación eficaz.

La tecnología educativa, como tendencia pedagógica, en un marco de contemporaneidad, no es más que la consecuencia de la búsqueda incesante por encontrarse al proceso de la enseñanza-aprendizaje una base de sustentación más científica que posibilite a punto de partida de la utilización de recursos técnico materiales idóneos el aprendizaje, en relación con el cual siempre se encuentra, de manera subyacente ese elemento de naturaleza biológica, caracterizado por el subsistema nervioso central del ser humano, con el cual los referidos recursos pueden interactuar y dejar una huella, favorecedora o caracterizadora del conocimientos nuevo adquirido de la forma más eficientes posible¹⁹.

Teniendo en cuenta todo lo anterior el material de apoyo se basará en el diseño de: Un manual que aborde el tema que nos concierne, "Las frutas de madera de Jocotenango" su contenido tendrá un marco conceptual con el tema principal de la Madera, y subtemas que sustenten el contenido para el área.

¹⁹ Jesús Rafael Aguilar Vélez. (24/8/ 2007) Curso taller Técnicas de aprendizaje. Universidad de Guadalajara. Consultado, agosto, 2011, www.slideshare.net/jravcatuy/curso-taller-tecnicas-de-aprendizaje— Curso Taller Técnicas de Aprendizaje.

DIMENSIÓN ÉTICA

Dimensión ética: Hay ficciones resistentes en el relato sobre nuestro hacer. Una de ellas es la posibilidad de pensar en el borramiento del enunciador. El diseñador no se dedica a amplificar la voz de otros. El comitente no es el «verdadero autor de los enunciados y único responsable por él, porque los enunciados no tienen origen. Lo dicho en una pieza gráfica (el «enunciado visual») no tiene principio. Nuestros clientes hablan con la voz de otros, y nosotros, como diseñadores, hacemos lo propio. No podemos evitar comportarnos como sujetos sociales cuando trabajamos, pues ello supone una acrobacia imposible: restarnos de la sociedad y la cultura que nos ha constituido, la cual le dice a nuestros ojos qué es visible y qué no, qué es bueno, claro y correcto, cuál es la norma y cuál es el desvío. Todo esto sin que tengamos noticias, así como buena parte del mundo se pasa la vida sin saber que habla en prosa. Cuando diseñamos, *sumamos nuestra voz a una voz que ya es múltiple*. A esto le sumamos un código de ética del Diseñador Gráfico. Carlos Carpintero (2011)

CÓDIGO DE ÉTICA DEL DISEÑADOR GRÁFICO

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 nacional

Respetar la legislación vigente del país, buscando el beneficio del 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 predicciones, a menos que sean el resultado de una investigación comprensiva y de su correspondiente análisis²⁰.

²⁰ Autor (A.A.) (s.f.) El diseño gráfico como actividad profesional. Recuperado el 1 noviembre 2011, del sitio Web, de escritura digital: <http://www.mediafire.com/?ihojm31dizf>. Página 5



DIMENSIÓN FUNCIONAL

LAS FUNCIONES DEL DISEÑO GRÁFICO SERÍAN LAS SIGUIENTES:

FUNCIÓN COMUNICATIVA: mediante la composición el Diseño Gráfico ordena la información para hacerla más clara y legible a la vista del receptor.

FUNCIÓN PUBLICITARIA: intenta persuadir al receptor con una puesta en escena visualmente atractiva.

FUNCIÓN FORMATIVA: tiene mucho que ver con la función comunicativa en la ordenación del mensaje, pero aplicado a fines educativos y docentes.

FUNCIÓN ESTÉTICA: forma y funcionalidad son dos elementos propios del Diseño Gráfico cuyo producto tiene que servir para mejorar algún aspecto de nuestra vida y también para hacernos más agradable su uso.

EL PRINCIPIO DE FUNCIONALIDAD:

Funcionalidad es la cualidad que tienen algunas formas, objetos o elementos de cubrir o satisfacer una necesidad.

Los criterios de funcionalidad siempre o casi siempre han estado presentes en el diseño industrial y la ingeniería, aunque considerados desde ópticas a veces muy dispares según las épocas o las escuelas.

En el diseño gráfico y la publicidad la funcionalidad cuenta, pero sólo de manera relativa. Por lo menos, eso cabe deducir de lo que se ve en el mercado. Los maledicentes comentan que tal cosa sucede en publicidad porque mientras unos "inventan" otros pagan la factura. En diseño gráfico quizá quepa achacar esto a la incultura generalizada que sobre la imagen hay en el mundo de la empresa y las instituciones, y a las modas, a veces "terribles", que de tiempo en tiempo nos arrasan.

IMPORTANCIA DE LA FUNCIONALIDAD:

Una función es siempre el correlato de una necesidad. Y todos sabemos que en el orden de las necesidades encontramos muchas variables.

Existen necesidades primarias y caprichos; cosas inaplazables y otras siempre aplazadas.

Lo normal es que cuando una empresa lanza una campaña de publicidad o publica un catálogo sea para cubrir una necesidad. Esto es, para alcanzar unos objetivos. Y aquí es donde el diseño gráfico debería cumplir su papel con la misma efectividad con la que una llave abre una cerradura. Por lo menos, tal debería ser la parte esencial del objetivo de los diseñadores. Y así se debería evaluar el diseño.

La función y el símbolo: dos magnitudes compaginadas.

Función y simbolización son dos planos inseparables de la actividad humana de juzgar y valorar las cosas. Es inútil separarlos o creer que se dan en campos incompatibles. También es erróneo creer que se excluyen mutuamente.

Aprender a valorar los aspectos funcionales y simbólicos es algo que tienen que hacer todos los interesados en la creación de objetos, imágenes o comunicación. Aunque casi esté feo decirlo, la simbolización también es una función que cubre una necesidad del ser humano. Y no de las menos importantes²¹.

Con esto se desea que tanto el diseño del manual, como la campaña publicitaria y el video cumplan con el requerimiento de nuestro Cliente, Subdirección Departamental de Educación, de aportar un mensaje que se entienda y sea funcional en función de su codificación, y que el manual cumpla con las normas para el área a que está destinado.

²¹Autor A.A.(s.f.) Introducción al Diseño. Recuperado 2 de noviembre 2011. Del sitio Web de Escritura Digital: http://www.rincondelvago.com/disenio-grafico_5.html

DISEÑO ARTE Y ESTÉTICA

Estos campos conceptuales desde siempre han generado cierto grado de confusión en su relación sin embargo aunque están ligados, su concepción individual es desarrollada de forma diferente, así como su objeto, base teórica y aplicación. Para entender ésta relación partiremos de las diferencias entre diseño y arte con sus asociaciones con la estética, así el diseño es diseño no arte, la teoría de la forma nos muestra que la percepción asocia lo que se parece; pero cuando vas mas allá de la percepción en busca de un conocimiento, encuentras una sola diferencia, entonces al indagar en sus referentes se podrá descubrir más y más diferencias. Las únicas semejanzas entre arte y diseño son puramente formales.

Dicotomía lo artístico no es el arte el adjetivo artístico está ligado al acto de la creación pero estamos hablando de arte y diseño lo esencial es que en *el arte se hacen preguntas y el diseño soluciona problemas*

El dilema entre las disciplinas del arte y el diseño es renovado por la interdisciplinariedad dominante. Las estrategias de ambas disciplinas se superponen el diseño se disuelve a las estrategias de la Institución-Arte.

Mientras el arte más propositivo se aleja de la trama institucional adentrándose en las imágenes cotidianas fundiéndose en las prácticas de visualidad de la sociedad y cultura contemporánea. Finalmente, la identificación como diseñador o artista proviene más de una descición individual que disciplinaria²².

²²Autor, Universidad Israel,(s.f.)Investigación de la comunicación, Recuperado el 2 noviembre 2011, Del sitio Web de escritura Digital: www.slideshare.net/ADNsign/diseo-arte-y-estitica,

²³Autor, A.A,(2007) Diseño Dilema, Recuperado el 4 de noviembre 2011, Del sitio Web de Escritura Digital, <http://www.criticarte.com/page/file/art2007/disenodilema4FS.html?=&disenodilema4.html>

²⁴Autor, Cinthia Bautista (2007) Estética arte y Diseño, Recuperado el 2 de noviembre 2011, Del sitio Web de escritura Digital: http://www.cinhiabautista.blogspot.com/2007/02/estitica-arte-y-diseo_26.html,

DIMENSIÓN ESTÉTICA

ARTÍSTA, DISEÑADOR O ESTETICISTA

la identificación de sus trabajos como arte o diseño dependerá del concepto que el individuo se forme sobre lo que es arte y lo que es diseño, la idea actual de diseño- diseñador proviene de los cambios sociales del siglo XVIII que convierten el arte en una industria millonaria, aunque, también, el arte se disuelve en la actualidad en la esfera extendida de la imagen, reconsiderandose si existe como entidad cultural cuando se opina que el diseño es el arte de nuestros días. Son las manifestaciones del diseño las que acaparan las prácticas simbólica más activas o en el panorama artístico; sin olvidar que nosotros como diseñadores somos reconocidos a partir de las teorías y aplicaciones de la escuela alemana de Diseño Bauhause, puesto que antes de Bauhause el diseñador es conocido como artífice, una persona que funciona las artes y la artesanía, más no al nivel de un artista.²³

ESTÉTICA

la estética es una experiencia, es un conocimiento que se adquiere por los sentidos, el arte es un pensamiento contundente(veraz). En primera instancia surgió la cosa, posteriormente el intrumento (que poseía una función determinada), después vino la obra, constituida para contemplar,experimentar, analizar y finalmente concluir, lo que lleva al espectador a tener un pensamiento contundente. El origen de la obra de arte es la verdad (naturaleza), y la verdad del artista como espectador es la percepción "SU MUNDO"; La obra permite la interacción (acciones recíprocas de respuesta variable) entre el artista y el espectador, no exciste obra sin espectador, ya que no existe el pensamiento contundente. La obra de arte es la unión de tres "MUNDOS", el del artista, el de la obra y el del espectador .²⁴



SEMÁNTICA VISUAL

Para el estudio del significado cabe distinguir la denotación y la connotación. Todos los mensajes visuales son verboicónicos, es decir, que tienen dos tipos de componentes:

A) Signos verbales expresados mediante signos tipográficos.

B) Signos icónicos, que pueden clasificarse en pictogramas, fotogramas y compugramas. Cada uno puede ser estudiado desde una dimensión sintáctica, una semántica y una pragmática. Internalizar aquellos tipos de signos nos ayuda a procesarlos y a transmitirlos mediante sus significados denotativos y connotativos.

LA RETÓRICA DE LA IMAGEN

Se denomina retórica al conjunto de reglas y preceptos para hablar bien. Es el arte de dar al lenguaje escrito o hablado eficacia para persuadir o conmover. En la actualidad se la considera como una suerte de encauzar el fenómeno de la expresión humana en formas verbales e icónicas. La retórica fué estudiada por R. Barthes, quién planteó que toda imagen es, en principio, polisémica porque contiene una gama de significados siendo, su lectura, múltiple.

La carga retórica de la imagen puede ser decodificada mediante los instrumentos analíticos que nos provee la Lingüística.

La Metáfora Visual establece una comparación entre dos contenidos visuales.

La Metonimia Visual supone aludir a un objeto o idea por otro u otra que lo substituya.

La Hipérbole Visual establece una exageración y se emplea de una manera generalizada para condensar significados exaltadores que siempre conmueven al observador.

La Sinécdoque Visual es la utilización de una parte para referirse a un todo.

Desde un punto de vista psicológico sólo puede hablarse de autenticidad o artificialidad de los mensajes, pero en ningún caso, predicarse la verdad o la falsedad de ellos.

SINTÁCTICA VISUAL

En el mundo de las relaciones humanas vivimos comunicándonos con los signos verbales y visuales. Estos signos suelen cumplir las leyes de la sintáctica lingüística pero no la de la sintáctica visual. Dado que el lenguaje visual es mixto porque tiene signos verbales y no verbales. En el código del Diseño Gráfico los signos gráficos son de dos tipos:

A) las palabras escritas del lenguaje verbal que componen habitualmente cualquier mensaje escrito.

B) los signos estrictamente visuales. Los primeros son verbales y los segundos, icónicos o no verbales. La dialéctica entre ambos es la matriz del mecanismo mental de la idea visual.²⁵

²⁵Carolina Caccavallo(s.f.) Comunicación Simbólica en el Diseño Gráfico,PDF,(pag. 3,4,5) www.mailxmail.com/recuperado en agosto del 2011

LA PRAGMÁTICA VISUAL

El examen de los lenguajes naturales o artificiales se proyecta al estudio de quienes los emiten y los reciben. El lenguaje es, ante todo, una herramienta de la comunicación humana, éste es el aspecto que estudia la pragmática.

El acto de influir puede contener distinta intencionalidad según sea su función comunicativa.

El propósito del emisor puede ser el de informar, llamar, persuadir, apelar, exigir, expresar, emocionar, seducir. Todas estas modalidades pueden sintetizarse en seis grupos de mensajes:

- 1) Informativos.
- 2) Identificatorios.
- 3) Expresivos.
- 4) Normativos.
- 5) Imperativos.
- 6) Combinados.

1) Los mensajes informativos son transmisores específicos de datos.

2) Los segundos son elementos del lenguaje verboicónico que están destinados a identificar a las personas físicas o a las entidades jurídicas.

3) Los expresivos alude a los mensajes que sirven para expresar sentimientos y emociones con el fin de generar simpatías, adhesiones o afectos en el destinatario.

4) Los mensajes normativos transmiten siempre un contenido reglamentario, no ordenan ni expresan sino que regulan aspectos de la realidad.

5) Los imperativos cumplen una función directiva con el propósito de provocar en las personas ciertos comportamientos, o de influir en sus voluntades a través de un mandato.

6) Mensajes combinados son los que, a través de la palabra y de la imagen transmiten significados combinados entre dos o más de las funciones descritas.

COMUNICACIÓN SOCIAL Y AUTORITARISMO

La sustitución de las autoridades exteriores por otras que han incorporado al YO (en psicología, situación de realidad en el individuo) en lugar de una autoridad externa.

El hombre libre ha reemplazado esa autoridad por su propia conciencia o por su SUPER YO (el deber del ser). La psicología y el psicoanálisis se han encargado de demostrar que la conciencia manda con un rigor comparable al de las órdenes exteriores.

Al sentir que las órdenes son las suyas propias, el individuo no se rebela porque no puede hacerlo contra sí mismo. En la realidad, la autoridad, más que desaparecer se ha hecho invisible. Ahora es anónima. Se disfraza de sentido común, supuestamente no quiere dominar, pero en realidad, lo hace.

PUBLICIDAD Y PROPAGANDA

La publicidad es un llamado dirigido al público de manera que lo induzca a actuar de acuerdo con ese mandato, para que cambie o mantenga sus comportamientos o hábitos de consumo.

Es la técnica persuasiva y exhortativa destinada a alcanzar los objetivos de marketing. La mayoría de las veces la publicidad crea estimuladores, mensajes que despiertan deseos de placer, de posesión o de bienestar. Cuando busca la adhesión del receptor, cuando crea, transforma o configura opiniones, la publicidad se comporta como la propaganda. Las necesidades o las preferencias que suscita están dirigidas a un producto o a un servicio, mientras las propagandas sugieren o imponen creencias o reflejos que, a menudo, modifican el psiquismo e influye más profundamente en las actitudes fundamentales del ser humano²⁶.

26

Carolina Caccavallo(s.f.) Comunicación Simbólica en el Diseño Gráfico.PDF.[pag. 6,7,8] www.mailxmail.com.recuperado en agosto del 2011



REUNIÓN DE SIGNOS

Un signo puede considerarse autónomo cuando su enunciado visual es absolutamente inequívoco, y éste es el caso, por ejemplo, cuando el cuadrado es visto y percibido como tal, y no como cuatro rectas (Teoría Gestáltica). Relación entre signos de igual forma: dos círculos contiguos serán apreciados como signos por cuando se hallen tan próximos que la superficie que medía entre ellos sea, por lo menos, tan grande como la de los espacios internos.

Como ejemplo. Dos círculos tangentes en forma horizontal expresan un estado de igualdad, dos círculos superpuestos evocan ya, la idea de jerarquía; en la presentación oblicua entra en juego cierta agresividad. Estos tres ejemplos nos llevan al conocimiento de las tres dimensiones: horizontal, vertical y oblicua.

El significado del espacio interior: la superficie resulta dividida en ámbitos con significado y fuerza expresiva diferentes. Pensamos en conceptos tales como: arriba, abajo, central, etc. En relación con la superficie claramente delimitada, aún vacía, es expresiva; No estar presente es tan importante como estarlo.

La forma insinuada: dos o más signos bidimensionales próximos hacen que el espacio intermedio adquiera de alguna manera expresión propia. La fuerza y claridad expresivas serán tanto mas vivas cuanto más se aproximen aquellas.

LOS SIGNOS DE LA PSEUDOCIENCIA

Una figura, un signo que, por el contrario, sólo es usado para describir o representar algo concreto, determinado, sea situación o evento, deja de ser un símbolo.

Los signos que, llegados hasta nosotros, fueron usados como firmas de autor, como sello de propietario o a modo de confirmación responsable de una decisión se encuentran sobre todo en objetos, documentos, etc. del pasado.

Las firmas de autor que constituyen mayoritariamente el gran caudal de esta peculiar forma gráfica y que también pueden ser consideradas como origen propiamente dicho de los posteriores signos de marca. Los primeros

signos son representaciones figurativas muy individuales de objetos del entorno inmediato, sin embargo, con el tiempo, esas marcas, de aparición cada vez mas frecuente, adquieren un aspecto cada vez más abstracto, aunque su perfil no deja revelar indefectiblemente, una imagen realista.

LOS SIGNOS DE PUNTUACIÓN

Nuestro alfabeto consiste de una serie fija de signos para pequeñas unidades de sonido que conjuntamente constituyen el habla.

La separación de las palabras así como su ordenamiento en frases procede mediante el empleo lógico de espacios intermedios y de los llamados signos de puntuación.

El empleo consecuente de espacios vacíos entre palabras no puede datarse con exactitud.

Los signos que estructuran las frases: la coma y el punto y coma; los dos puntos, el paréntesis, la raya de incisos y el guión.

El resto de los signos de puntuación son considerados expresivos, poseen, además de su función pura como separadores, propiedades que confieren al pasaje literario en cuestión particular expresividad. Así, el signo de admiración o el de interrogación imponen una expresión respectivamente mas acentuada o dubitativa al pasaje a que hacen referencia.

Es importante observar que ambos signos concluyen en un punto, de modo que son los únicos que hacen superfluo el empleo del punto final de la frase.

Se entrecorillan primariamente aquellas partes que procede resaltar como citas textuales²⁷.

²⁷ Carolina Caccavallo(s.f.) Comunicación Simbólica en el Diseño Gráfico, PDF, (pag. 9, 10, 11) www.mailxmail.com/recuperado en agosto del 2011

Para cada consonante y vocal se había hallado ahora un signo individual específico, de modo que mediante su reunión se podía reproducir toda palabra o frase.

En formas de monogramas aparecen sobre todo los nombres de individuos de clase elevada. Dominadores y dirigentes espirituales hacían ostentación de su poder mediante aplicación de sellos que lo certificaran de documentos, diplomas o enunciados jurídicos. Mediante los sellos experimentaron una limitación bidimensional.

SIGNOS DE COMUNIDAD: LA MARCA

Marcas de Casa: la mayoría de campesinos y artesanos de la Edad Media eran desconocedores de la escritura.

En consecuencia, las bases temáticas de la creación signica se hallaban en la reproducción de objetos de uso común.

Marcas:

Las marcaciones del pasado: la marca se trata de firmas sobre bienes de toda clase, cuyo destino es el mercado.

El origen de éstas pertenece aún al sector de las designaciones de propiedad o pertenencia. De igual modo han surgido las primeras marcas comerciales de muchos productos: el importador o exportador señalaba sus sacos, cajas y balas de especias, frutas, etc., para evitar confusión y extravío durante el transporte.

Con las marcas de artesanos nació el orgullo de la propia profesión y se llegó, de este modo, a la firma del fabricante de la obra realizada; marca de origen que certificara su calidad y su valor.

Los signos de artesanos pueden dividirse en grabados, impresos o aplicados a modo de trabajo y que, por consiguiente, dejaban su impronta en la pieza misma.

LOS MONOGRAMAS

Podemos adscribir, también, la marca de agua (filigranas). Sobre la rejilla del fabricante de papel se fijaba un signo hecho con alambre, con lo cual el grosor de la hoja de papel se reducía en dichos lugares haciendo que el signo de agua se transparentara al llevar aquí la luz.

En la pugna competitiva siempre creciente de la economía lo visualmente anónimo está fatalmente condenado. El comprador ya no se fía del producto que carece de nombre ni del servicio sin personalidad conocida. Para conseguir hoy una posición en el mercado y lo que es más, para conservarla se hace cada vez más preciso el crearse una imagen de la propia identidad²⁸.

28

Carolina Caccavallo(s.f.) Comunicación Simbólica en el Diseño Gráfico, PDF, (pag. 12,13) www.mailxmail.com, recuperado en agosto del 2011



LOS SIGNOS SEÑALES

A diferencia de los otros signos, cabe a la señal una función menos pasiva en cuanto a comunicación e información, pues su objetivo tiene el sentido de una indicación, una orden, una advertencia, prohibición o instrucción, no tanto de carácter comunicativo sino convocador más bien de una reacción inmediata por parte del observador.

La señal de tráfico se ha convertido en un componente esencial de los tiempos modernos, testigos del rápido desplazamiento de una persona.

Las señales de tránsito han determinado decisivamente la estructura de nuestra percepción.

La determinación formal de las señalizaciones de tráfico exigían diseños vocativos, es decir, necesitaban de un impacto visual para su inmediato reconocimiento, por ello, conciente o inconcientemente fueron una opción las formas de escudos: así las formas redondeadas son las más visibles en el entorno. Por el contrario, destacan menos los cuadrados dado que en el medio urbano abundan las morfologías de este tipo. El círculo y la línea oblicua producen un contraste e intensidad mucho mayor en la ciudad.

Es interesante observar que los triángulos en punta como los círculos, transmiten una expresión de gran fuerza imperativa, mientras que el triángulo con el vértice

hacia arriba conduce más bien contenidos de carácter informativo. En cuanto el color: el rojo primario fue elegido como color más significativo para prohibiciones, direcciones y señales de peligro (no es extraño que suceda de esta manera teniendo en cuenta que, dentro de la naturaleza, el rojo junto al negro es una combinación de colores que se perciben en animales altamente peligrosos como las serpientes de cascabel).

Cuantitativamente, nunca en un paisaje se presenta el rojo de manera extensiva; su empleo obedece, por consiguiente, a que en la naturaleza ese color es el más llamativo de todos. También se debe tener en cuenta que la señal pública de tránsito viario impone un conocimiento espontáneo; mientras que la señal impresa fuera de aquél contexto permite encerrar un contenido mucho más complejo²⁹.

²⁹ Carolina Caccavallo(s.f.) Comunicación Simbólica en el Diseño Gráfico.PDF. (pag. 14) www.mailkmail.com.recuperado en agosto del 2011

BANNER O PANCARTA PUBLICITARIA

BANNER

Es un medio alternativo para hacer publicidad, generalmente, en las calles, pero también se utiliza en el interior de centros comerciales, o locales comerciales.

Al igual que el afiche comparten un atractivo visual para reforzar una campaña publicitaria, pues éste permanece expuesto durante todo el día, haciendo contacto y recordándole a diario el anuncio que se exhibe.

Aunque no existe una información histórica de sus inicios se puede decir que es una imitación de una bandera, que permanece expuesta según las necesidades.

Este medio ha tenido un auge dentro del campo de la publicidad en la última década, ya que es un medio económico, funcional y está en contacto directo con el GO, el cual se persuade al entrar en contacto visual, o informar con un anuncio publicitario.

Desventajas. se deteriora fácilmente cuando está expuesto durante mucho tiempo al sol, y la calidad del color vaja según pasan los días, lo más indicado es imprimir con tintas UV.

LA VALLA PUBLICITARIA

consiste en una superficie plana sobre la que se colocan diferentes láminas cuya combinación conforma una imagen. También se llaman vallas a los soportes publicitarios que se colocan en los laterales de los terrenos de juego en estadios o polideportivos. Algunas variedades de vallas son:

VALLA DE OCHO PAÑOS: De naturaleza urbana, se compone de ocho impresiones sobre papel encoladas sobre un panel de forma que crean un solo mensaje.

VALLA ILUMINADA:

Señala la valla tradicional a la que se ha introducido iluminación interior. De este modo, el mensaje se puede visualizar también en ambientes poco iluminados o de noche generando un mayor número de impactos publicitarios. Frente a la

iluminación exterior por medio de ésta modalidad adquiere gran vistosidad, al crear un efecto de reverberación.

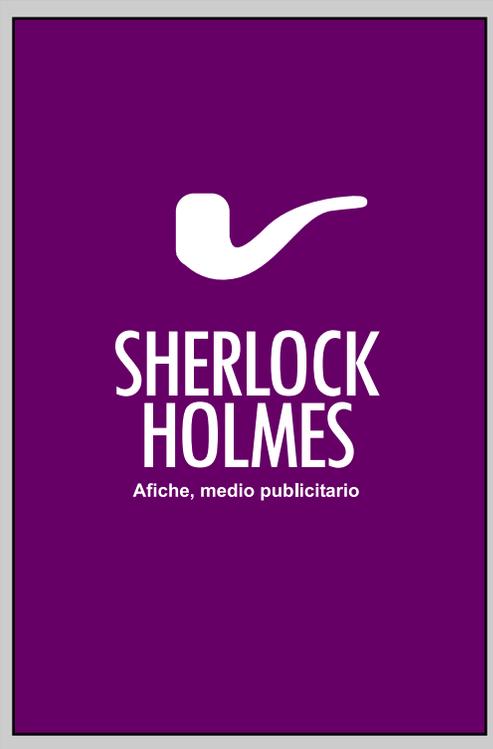
DESVENTAJAS. el costo es demasiado alto, las zonas de exposición son muy restringidas, ya que pueden llegar a crear ruido visual, y contaminar visualmente las áreas naturales³⁰.



Fotografía: WIKIPEDIA³¹

³⁰A.A.(s.f) Los carteles publicitarios en la actualidad. <http://www.abcpeedia.com/arteydibujo/carteles-publicitarios.html> Viernes 26 de agosto del 2011

³¹Wikimedia Commons (2009) Biposte Centro comercial Arroyo sur (fotografía) Leganés, Madrid, España. (No.14) Wikipedia.com,



FUNCIÓN DEL AFICHE

La función de la información: Forma parte de una red de comunicaciones que relaciona un emisor con un receptor (el individuo) con vista a llevar un conocimiento y objetivo a modificar su comportamiento. La función de persuasión: Lo que propone el afiche, es un repertorio de los significados ideales y emotivos de un producto, que introducen en la persona sentimientos complejos como: deseo de comprar, confianza en la marca, originalidad o imagen satisfactoria. La función económica: el afiche tiene que hacer vender un producto La función de seguridad: El universo creado por la publicidad es un universo estable y seguro La función educadora: la imagen por su contacto inmediato y totalizador respecto al receptor implica una nueva estructuración de sus hábitos sensitivos y cognitivos: constituye de hecho, un proceso de educación

La función ambiental: El afiche hoy en día es un elemento del escenario urbano

La función estética: El afiche constituye un medio práctico que puede contener un elevado valor estético. La función Creativa: El creador tiene que recurrir a las innovaciones constantemente, del grafismo de la sicología, de las técnicas nuevos procedimientos de impresión materiales

LAS FUNCIONES DEL AFICHE

backline, gigantografía, (El afiche) es un gran crisol, en el se funde arte, ciencia y técnica propiciando muchas veces un alto nivel creativo.

VENTAJAS: Las imágenes de los afiches huyen del padrón convencional de la publicidad. Influyen en la perceptibilidad del receptor y por lo cual la imagen de marca se logra de manera provocante; irritándolo, atrayéndolo y así causando controversia por su contexto inusual. La concepción de imagen se ve reflejada en un principio que da sentido a las cosas que existen, incluso nosotros mismos.

Incrementar las ventas de los productos que promociona. Que el anuncio esta a la vista las personas que van y vienen del trabajo, del cine, de los eventos deportivos o de compras, pueden ver el mismo afiche varias veces al día. Los beneficiarios sostienen que cada afiche es un escaparate que no puede pasarse por alto o arrojarse al cesto de la basura”.

Son impactantes, coloridos su tamaño es difícil de ignorar, son un excelente medio de recuerdo. Funcionan para los mensajes que necesitan repetirse. Permiten a la empresa en cuestión colocar el mensaje lo más cerca posible del punto de compra.

DESVENTAJAS

Escasa selectividad del público

Ofrece muy poca selectividad entre distintos grupos demográficos, y es en esencia un medio de masas.

En algunos lugares la demanda por sitios privilegiados implica que no se pueda complacer a algunos anunciantes con sus elecciones de ubicación de publicidad.

Los anuncios de tránsito no llegan a sectores importantes de la población.

La mayor parte de los anunciantes utilizan este medio como suplemento de otras actividades publicitarias³².

³² A.A.(s.f) Los carteles publicitarios en la actualidad. <http://www.abcpeedia.com/arteydibujo/carteles-publicitarios.html> Viernes 26 de agosto del 2011

PERIÓDICOS

SON MEDIOS VISUALES MASIVOS: ideales para anunciantes locales. Sus principales ventajas son: Flexibilidad; actualidad; buena cobertura de mercados locales; aceptabilidad amplia; credibilidad alta. Además, son accesibles a pequeños comerciantes que deseen anunciarse.

Un medio masivo que llega con facilidad a las masas, de contenido informativo de interés general, que generalmente se divide en cuerpos y estos a su vez en secciones de manera que la información, sea más accesible y fácil de localizar por el lector.

Su estructura puede ser tradicional, compuesto por ocho columnas y tabloide compuesta de seis columnas. Las retículas para periódicos, varían dependiendo de las necesidades y la sección con mayor o menor columnaje según sea el caso.

La diagramación se centra en la legibilidad del texto acompañado de grandes fotografías de alto impacto visual o ilustraciones.

Utiliza la infografía como estrategia complementaria de la información y saca provecho de la información en especie para crear variedad en la lectura.

Los periódicos tienen generalmente encartes periódicos que pueden ser temáticos, al igual que revistas de fin de semana donde se toca temas específicos y variados.

La imagen gráfica de un periódico depende de su estilo editorial y debe estar fundamentada en un manual de estilo y de normas gráficas, uno nos dice cómo escribir y el otro nos dice cómo diseñar.

El hecho de que sea un impreso de salida diaria, contribuye a que se desgasten los tratamientos gráficos con facilidad, haciendo necesarios algunos ajustes a lo largo del tiempo sobre su rediseño sin abandonar sus fundamentos principales³³.

LIMITACIONES Y DESVENTAJAS:

Se encuentran: Vida corta; calidad baja de reproducción; pocos lectores del mismo ejemplar físico y no es selectivo con relación a los grupos socioeconómicos.

La selección tipográfica es clave más que por un problema de estética, por un problema de

impresión considerando que el papel que se utiliza es de baja calidad por su economía, muchas veces se ve afectado su diseño: tipografías poco adecuadas donde se cierran el ojo o se ven las palabras pegadas unas de otras por la expansión natural que tiene la tinta en este tipo de papel.

Igualmente debe existir una jerarquía clara para titulares, sumarios, antetítulos, intertítulos, foto leyendas, créditos, folios, cintillos, localizadores, entre otros tantos.

Lo principal al momento de diagramar es determinar las informaciones que abren la página, que exista una diferencia entre las notas, una secuencia en importancia visual dejando la de más interés en la parte superior, diagramando de arriba abajo de izquierda a derecha. La foto debería ser siempre un recuadro considerablemente grande como para mandar sobre la página y no se debe dejar que la mancha se cubra únicamente de texto, ya que la tendencia actual de los diarios es a escribir corto y mostrar más imágenes.

Las páginas deben contar con un rito de diagramación, es decir: primera página, apertura a seis columnas, luego en la página siguiente a cinco columnas y así sucesivamente, haciendo que la lectura del impreso se vuelva un salto más o menos constante y rítmico. El uso de elementos como siluetas, recuadros, gráficos y demás dependen de la línea editorial y el estilo que de la voluntad creativa del diseñador. De hecho se requiere de un equipo que diagrama por secciones, ya que el volumen de trabajo es inmenso de información³⁴.

33

(s.f) Los carteles publicitarios en la actualidad.
<http://www.abcpedia.com/arteydibujo/carteles-publicitarios.html> Viernes 26 de agosto del 2011

34

Por Daniel Ghinaglia Diseñador Gráfico.(2009)
Entre Corondeles y tipos, página 17.
Taller de Diseño Editorial



TIPOGRAFÍA EN DIAGRAMACIÓN

Cuando se proyecta realizar una diagramación es necesario seleccionar los tipos (letras) que se van a usar. Esta selección es solo para esa publicación por lo que se tiene que hacer con mucho cuidado de acuerdo al tipo de publicación, el segmento al que va dirigido, sus características culturales, etc.

De la letra romana clásica es que derivan el resto de los tipos conocidos hasta hoy. Este alfabeto romano fue descubierto en una columna homenaje al Emperador Trajano.

LAS 10 GRANDES FAMILIAS TIPOGRÁFICAS DE LA HISTORIA SON:

Góticas y civiles Humanas, que evocan tradición de robusta salud y amanerada elegancia
Garaldas, que expresan elegancia y distinción
Reales o de Transición, que expresan preciosismo y carácter débil.

Didonas, manifiestan dignidad, austeridad y frialdad.

Mecanas o egipcias, evocan el modernismo del siglo XIX.

Incisas, representativas del clasicismo modernizado.

Lineales y geométricas, asociadas al modernismo, la industria y el funcionalismo.

Moduladas, expresan el modernismo elegante.
Escriptas, la escritura personal, la espontaneidad del trazo.

En base al criterio de tipos claramente diferenciados podemos hacer una clasificación general:

Las serif
Las sans serif.

Conocer esta clasificación es el primer paso para la selección del tipo: escoger entre una de estas dos y luego buscar dentro del grupo seleccionado aquellas que ayuden a afirmar la personalidad que se le quiere determinar al mensaje escrito.

Existe un tercer grupo de tipos que son: los ornamentales. Antiguamente se usaban como capitulares o sólo para titulares.

Existen otros tipos que se crean con objetivos específicos, como es el caso de tipografías para campañas publicitarias o títulos de películas de cine.

SIGNIFICADO DE LOS TIPOS:

Los tipos expresan un significado de acuerdo a su forma natural: delgadas, regulares, gruesas. Estas características luego sirven para identificar los estilos: blanca (light), ultra light, normal, bold, extra-ultra-demi-bold, heavy, black, es decir, su textura la asigna un carácter.

COMO ESCOGER UN TIPO:

En principio se debe tener claro cuál es el espíritu de la publicación. Con esto definido, se manejan los criterios referidos a la forma de la letra lo cual debe asociarse con el tema del diseño. Como hemos indicado antes es conveniente partir eligiendo una de las grandes familias (romanas-serif o góticas sans-serif) y a partir de ahí seleccionar un grupo.

En general los tipos serif son considerados más ilegibles, festivos, clásicos, dinámicos, delicados; mientras que los sans-serif son más legibles, serios, conservadores, ortodoxos, toscos, estéticos. Estos criterios también dependen de factores como: tamaño, color, textura, profundidad, etc³⁵.

³⁵ ZKJ.(2009)La tipografía en Diagramación.(Home page) Recuperado el, 7/9/2011 file:///E:/PARA%20DISE%C3%91O/Aprendiendo %20con%20ZKJ%20%20Diagramacion.htm



EL COLOR

Mar azul, automóvil rojo o flor verde son expresiones que se usan comúnmente. Lo que debemos saber es que no corresponden a una realidad objetiva, ya que en esencia los colores no existen.

Suena extraño afirmar esto, pero ya veremos por qué se hace.

Fue Isaac Newton (1641-1727) quien tuvo las primeras evidencias (1666) de que el color no existe.

Encerrado en una pieza oscura, Newton dejó pasar un pequeño haz de luz blanca a través de un orificio. Interceptó esa luz con un pequeño cristal, un prisma de base triangular, y vio (percibió) que al pasar por el cristal el rayo de luz se descomponía y aparecían los seis colores del espectro reflejados en la pared donde incidía el rayo de luz original: rojo, naranja, amarillo, verde, azul y violeta.

Así, se pudo establecer que la luz blanca, presente en todas partes, está formada por "trozos" de luz de seis "colores", y que cuando esa luz "choca" con algún cuerpo, éste absorbe alguno de dichos "trozos" y refleja otros. Los colores reflejados son los que percibimos (vemos) con nuestro sentido de la vista.

Eso nos lleva a concluir que el verdadero color está en la luz, o bien que la luz es color. Ahora, con más propiedad, podemos decir que el color es una sensación que percibimos gracias a la existencia y naturaleza de la luz y a la capacidad de nuestros órganos visuales para transmitir dichas sensaciones al cerebro.

Intentando una definición desde el punto de vista físico, diremos que el color es luz blanca que se descompone al atravesar un prisma de cristal.

TEORÍA DEL COLOR

De lo anterior, podemos corregir que el color de los cuerpos no es una propiedad intrínseca de ellos, sino que depende de la naturaleza de la luz que reciben.

La percepción de un color o de otro se logra debido a una propiedad física de la luz, su longitud de onda.

Más arriba vimos que ya lo demostró Newton: cuando la luz blanca (luz visible) atraviesa un prisma de cristal se separa en sus componentes

según sus diferentes longitudes de onda, y se pueden apreciar claramente los seis componentes que integran la luz blanca y forman los seis colores básicos (rojo, naranja, amarillo, verde, azul y violeta). Es lo que conocemos como refracción.

Colores luz primarios: rojo, azul y verde, según el modelo de mezcla aditiva
Los colores primarios

Si hablamos del color en sentido general, nos encontramos con que la Teoría del color es un grupo de reglas básicas en la mezcla de percepción de colores para conseguir el efecto deseado combinando colores de luz o combinando colores reflejados en pigmentos.

En el ámbito práctico del uso del color, el conocimiento que tenemos y hemos adquirido sobre éste hace referencia al color pigmento y proviene de las enseñanzas de la antigua Academia Francesa de Pintura que consideraba como colores primarios (aquellos que por mezcla producirán todos los demás colores) al rojo, el amarillo y el azul.

La definición clásica dice que un color primario es aquél que no se puede crear mezclando otros colores.

Pero si mezclamos entre sí esos colores primarios podemos producir la mayoría de los colores conocidos.

Por ejemplo, si mezclamos dos colores primarios obtenemos un color secundario, y al mezclar un secundario con un primario se produce lo que llamamos color terciario o intermedio.

Comúnmente, los colores rojo, amarillo y azul se consideran los colores primarios en el mundo del arte.

Pero se ha comprobado que esto no es técnicamente cierto, o que, al menos, es impreciso.

Veamos por qué.

Fisiológicamente, la percepción de los colores primarios está basada en la respuesta biológica de las células receptoras del ojo humano (conos) ante la presencia de ciertas frecuencias de luz y sus interferencias, y es dependiente de la percepción subjetiva del cerebro humano.

Como ya lo vimos, ahora sabemos que un ojo humano normal posee solo tres tipos de conos receptores, y que estos responden a longitudes de onda específicas de luz roja, verde y azul, por lo tanto podemos inferir que los colores primarios son estos: rojo, verde y azul, y podemos identificarlos como los colores primarios en la luz.

Ahora, si tenemos una sustancia (pigmento) que no emita luz, la luz blanca del ambiente incidirá en el pigmento, el cual absorbe ciertas longitudes de onda y refleja otras, dando como resultado el color aparente de la sustancia (o pigmento).

Si se mezclan tintes (pigmentos) de tal manera que se absorban todas las longitudes de onda, el resultado será el negro. Este modelo de representación de color se conoce como modelo sustractivo, ya que el pigmento sustrae longitudes de onda para generar el color.

COLORES PRIMARIOS EN LA LUZ

Si utilizamos solo fuentes de luz de color, cada color de luz contiene una mezcla de longitudes de onda, las cuales son percibidas por el ojo como información de color; la mezcla de todas las longitudes de onda, al contrario que en el modelo sustractivo, da como resultado el blanco. Este modelo, consistente en la adición de longitudes de onda para obtener colores, se conoce como modelo aditivo de color.

El trío de colores, rojo - verde - azul, se considera idealmente como el conjunto de colores primarios de la luz, ya que con ellos se puede representar una gama muy amplia de colores visibles; la mezcla de los tres en iguales intensidades (adición) resulta en grises claros, que tienden idealmente al blanco.

En la síntesis aditiva, la mezcla de los colores primarios ideales da los siguientes resultados:

Verde + azul = Cian
Rojo + azul = Magenta
Rojo + verde = Amarillo
Rojo + azul + verde = Blanco
Colores primarios en el pigmento

Entonces, si se mezclan pigmentos, se trata de una mezcla sustractiva ya que con cada pigmento que se añade lo que hacemos es absorber más partes del espectro; es decir, más colores primarios, y el resultado final será la ausencia de luz: el negro.

MODELOS DE COLOR

Así, el magenta, el cian y el amarillo son colores pigmento, su fusión da el negro. Son los colores utilizados en la imprenta, las tintas y el papel. Su mezcla se llama síntesis sustractiva y es común en todos los sistemas de impresión, pinturas, tintes y colorantes.

En la síntesis sustractiva, los tres colores primarios son cian - magenta - amarillo, su mezcla en partes iguales (sustracción) da origen a tonalidades grises oscuras, las cuales tienden -en el modelo ideal- al negro.

La mezcla de estos colores primarios da los siguientes resultados ideales en la síntesis sustractiva:

Magenta + amarillo = Rojo
Cian + amarillo = Verde
Cian + magenta = Azul
Cian + magenta + amarillo = Negro

Trasladando la teoría tricromática del color luz al campo práctico podemos decir que existen tres pigmentos (colores, tintes o pinturas), denominados básicos o primarios, que no pueden ser obtenidos mediante mezclas y a partir de los cuáles se generan todos los demás colores. Estos colores básicos son: amarillo, rojo y azul.

Colores primarios y secundarios según el modelo de mezcla sustractiva del color.

Al tenor de este conocimiento práctico vemos que en realidad existen dos sistemas de colores primarios: colores primarios luz y colores primarios pigmento.

Entonces, cuando se habla de colores hay que precisar entre colores luz y colores pigmento o materiales, y al hablar de mezclas de colores hay que diferenciar entre mezcla aditiva y mezcla sustractiva.

Si se mezclan luces se trata de una mezcla aditiva y el resultado de la combinación total es la luz blanca.

Puedes reproducir cualquier sensación de color mezclando diferentes cantidades de luces roja, verde y azul. Por eso se conocen estos colores como primarios aditivos.

En el caso de los pigmentos usados en las pinturas, rotuladores, etcétera se utilizan como colores básicos para realizar las mezclas el amarillo, el magenta y el cian³⁶.

³⁶ Profesor en línea (s.f.) El Color (Homepage)
Recuperado el 20 de septiembre del 2011.
<http://www.profesorenlinea.cl/artes/coloresstudiodel.htm#>



RECIPROCIDAD ENTRE LOS MODELOS

MODELO RGB

Este espacio de color es el formado por los colores primarios luz que ya se describieron con anterioridad. Es el adecuado para representar imágenes que serán mostradas en monitores de computadora o que serán impresas en impresoras de papel fotográfico.

Las imágenes RGB utilizan tres colores para reproducir en pantalla hasta 16,7 millones de colores. RGB es el modo por defecto para las imágenes de Photoshop. Los monitores de ordenador muestran siempre los colores con el modelo RGB. Esto significa que al trabajar con modos de color diferentes, como CMYK, Photoshop convierte temporalmente los datos a RGB para su visualización.

El modo RGB asigna un valor de intensidad a cada píxel que oscile entre 0 (negro) y 255 (blanco) para cada uno de los componentes RGB de una imagen en color. Por ejemplo, un color rojo brillante podría tener un valor R de 246, un valor G de 20 y un valor B de 50. El rojo más brillante que se puede conseguir es el R: 255, G: 0, B: 0. Cuando los valores de los tres componentes son idénticos, se obtiene un matiz de gris. Si el valor de todos los componentes es de 255, el resultado será blanco puro y será negro puro si todos los componentes tienen un valor 0. Este espacio de color tiene su representación en el selector de color de Photoshop.

MODO DE COLOR CMYK

El modelo CMYK se basa en la cualidad de absorber y rechazar luz de los objetos. Si un objeto es rojo esto significa que el mismo absorbe todas las componentes de la luz exceptuando la componente roja. Los colores sustractivos (CMYK) y los aditivos (RGB) son colores complementarios. Cada par de colores sustractivos crea un color aditivo y viceversa.

En el modo CMYK de Photoshop, a cada píxel se le asigna un valor de porcentaje para las tintas de cuatricromía. Los colores más claros (iluminados) tienen un porcentaje pequeño de

tinta, mientras que los más oscuros (sombras) tienen porcentajes mayores. Por ejemplo, un rojo brillante podría tener 2% de cian, 93% de magenta, 90% de amarillo y 0% de negro.

En las imágenes CMYK, el blanco puro se genera si los cuatro componentes tienen valores del 0%. Se utiliza el modo CMYK en la preparación de imágenes que se van a imprimir en cualquier sistema de impresión de tintas. Aunque CMYK es un modelo de color estándar, puede variar el rango exacto de los colores representados, dependiendo de la imprenta y las condiciones de impresión³⁷.

³⁷ fotonostra[s.f.]Modo de Color RGB, CMYK.(Home page)
Recuperado el 21 de septiembre del 2012,de
<http://www.fotonostra.com/grafico/rgb.htm>

MATERIALES IMPRESOS

EL MATERIAL IMPRESO: es la base de la educación y del aprendizaje en particular, base sobre la cual ha evolucionado todo otro sistema de entrega de enseñanza. El material impreso es más accesible, más conveniente y más estandarizado que los datos digitalizados (texto) que aparecen en una pantalla de computadora. La impresión es autosuficiente, lo que significa que para hacerla accesible, se puede usar en cualquier entorno sin la necesidad de otro equipo especializado.

El material impreso, como herramienta de enseñanza, puede llevar grandes cantidades de información en forma condensada. Por lo tanto, es ideal para las actividades que requieren altos niveles de abstracción y donde se requiere el pensamiento o el argumento lógico. El material impreso también es:

Espontáneo. Los materiales impresos se pueden usar en cualquier entorno sin la necesidad de equipos de presentación sofisticados. Pedagógicamente transparentes. Si el estudiante lee bien, el medio impreso es el medio pedagógico más transparente de todos. Fácil de usar y portátil. Con luz adecuada, los materiales impresos se pueden usar en cualquier momento y lugar sin la ayuda de otros equipos. Los alumnos pueden llevarse el material impreso para leerlo y revisarlo cuando dispongan de tiempo y en un lugar de su propia elección. La portabilidad de la impresión es de especial importancia para los alumnos de ciudades, pueblos o poblados en que hay un acceso limitado a la tecnología avanzada.

De fácil revisión y consulta. En general, los materiales impresos los controla el alumno. En consecuencia, este puede desplazarse rápidamente a través de las secciones redundantes, concentrándose en las áreas que exigen mayor atención. Además, los alumnos pueden escribir notas o pensamientos en los márgenes del material impreso. Eficaz en función de los costos. No hay herramienta pedagógica menos costosa de

producir que el material impreso. Además, en el mundo desarrollado, abundan instalaciones para la duplicación poco costosa de estos materiales. Pero tenga presente los mayores costos de duplicación, al igual que los costos de entrega en muchas partes del mundo en desarrollo. Explicaciones concretas son posible.

DESVENTAJAS:

Exigente en la producción.
Costoso. Poco flexible una vez impreso.

Observaciones:

Hay que tomar en cuenta las reglas básicas en la redacción de textos:

Para quien escribo (vocabulario).

Organización lógica de la Información.

Palabras fáciles.

Oraciones cortas.

Párrafos cortos.

Usar títulos y subtítulos.

Incluir definiciones de palabras técnicas³⁸.

³⁸AA,(sf,)Medios y métodos: El enfoque combinado.(Home page). Consultado en septiembre 2011 https://docs.google.com/info/worldbank.org/etools/GDLNtoolkit_sp/GDLNtoolkit/files/mod



EL LIBRO

Es un compilado de información, que puede estar estructurado en múltiples unidades o sobre el mismo tema, de forma secuencial o aleatoria, presentado en un mismo recipiente. Puede estar conformado por uno o varios volúmenes que conforman una colección y su formato y aspecto varía de acuerdo al tipo de información que contenga.

Es así como encontraremos textos de estudio, de material literario como la novela, la narrativa, el ensayo, el cuento, textos de información estadística entre otros.

El libro fue el primer medio impreso y es por excelencia la referencia en cuanto al medio editorial.

Hoy encontraremos una diversidad de presentaciones bibliográficas que rayan en lo plástico y de ello puede darse fe en la feria anual de los libros más bellos del mundo, en Leipzig Alemania.

Existen diversos formatos y soportes para la realización de libros y la creatividad sólo se ve limitada por las necesidades del cliente y el presupuesto. Sin embargo es bueno considerar la duración que va a tener la información que se diagrama ya que de ello dependerá principalmente la selección del papel.

Los libros, lo que los aficionados llaman buenos libros están compuestos por una serie de partes que lo hacen el medio impreso más complejo de todos, diferente a la revista y al periódico. Puede ser encuadernado de diversas formas y puede llevar tapa dura forrada en tela o cuero, lo que le ofrece mayor grado de resistencia y durabilidad, atractivo y elegancia.

El uso del color está determinado por la información con la que va a manejar. Por ejemplo, un cuento no necesariamente debe llevar ilustraciones cada página, se hacen combinaciones de largos párrafos para contrastar con imágenes ilustradas para darle vida al texto.

De acuerdo con Ambrose Harris, el tamaño del libro está determinado principalmente por el tamaño original de hoja de impresión y la cantidad de veces que se puede doblar antes del guillotinado.

RETÍCULA

Todo trabajo de diseño se debe regir por una estructura previamente estudiada. Esto permite obtener claridad, legibilidad y funcionalidad a la composición, además de facilitar el trabajo creativo.

Existe un método para resolver los problemas planteados a la hora de diseñar un catálogo, una revista, o cualquier otra publicación. Estamos hablando de la retícula, que consiste en dividir el espacio en pequeños módulos (o rectángulos), que sirven de guía para la ubicación de los elementos.

La finalidad de la retícula es intentar establecer orden donde hay caos; hacer que el receptor encuentre el material en el lugar esperado y que el diseñador piense de forma constructiva y estructurada.

El diseñador debe encontrar un equilibrio entre la retícula diseñada y el material (texto o ilustraciones), en caso de que éste no se adapte a esa estructura establecida, tendremos que modificar la retícula, ya que no es aconsejable que forcemos el material.

Las principales ventajas que tiene que ofrecemos una retícula bien diseñada las podemos resumir en tres: repetibilidad, composición y comunicación⁴⁰.

⁴⁰Daniel Ghinaglia (2009) Taller de Diseño Editorial. Entre Corondetes y tipos. Página 18, Consultado, 20/9/2012, http://www.palermo.edu/dyc/encuentro-virtual/pdf/ghinaglia_daniel.pdf

TAMAÑOS DE LIBROS YA PLEGADOS Y GUILLOTINADOS

16mo	143 mm x 111 mm
18mo	146 mm x 95 mm
8vo de Foolscap	171 mm x 108 mm
8vo Crown	191 mm x 127 mm
8vo Large Crown	203 mm x 133 mm
8vo Demy	222 mm x 143 mm
8vo Medium	241 mm x 152 mm
8vo Royal	254 mm x 159 mm
8vo Super Royal	260 mm x 175 mm
8vo Imperial	279 mm x 191 mm
4to de Foolscap	216 mm x 171 mm
4to Crown	254 mm x 191 mm
4to Demy	260 mm x 222 mm
4to Royal	318 mm x 254 mm
4to Imperial	381 mm x 279 mm
Folio Crown	381 mm x 254 mm
Folio Demy	445 mm x 286 mm
Folio Royal	508 mm x 318 mm
Música	356 x 26 mm ⁴¹

⁴¹ Daniel Ghinaglia (2009) Taller de Diseño Editorial, Entre Corndeles y tipos, Página 19, Consultado, 20/9/2012, http://www.palermo.edu/dyc/encuentro-virtual/pdf/ghinaglia_daniel.pdf



USOS HABITUALES DEL PAPEL

A continuación se presenta una lista de papeles y usos más comunes pero los nombres pudieran cambiar de nombre y usos principales de país en país.

TIPO DE PAPEL	CARACTERÍSTICAS	USOS PRINCIPALES
PAPEL PRENSA	Papel principalmente con pulpa de madera prensada mecánicamente, con una vida más corta que otros papeles, de producción económica. Es el papel más barato que puede soportar los procesos de impresión normales	Periódicos
ANTIGUO	Tiene el acabado menos elaborado que se le puede dar al papel Offset	Para dar textura a publicaciones como informes anuales
SIN PULPA	La categoría con mayores aplicaciones para imprimir y escribir, incluidas toda la papelería de oficina e impresión comercial	Papel para fotocopadoras, impresoras y uso comercial
MECÁNICO	Obtenido de pulpa de madera. Contiene ligninas ácidas. Apto para aplicaciones de vida corta, puesto que amarillea y decolora	Periódicos y guías
CARTULINA	Cartón mate	Soporte de cubiertas
ARTÍSTICO	Papel de alta calidad con una carga de yeso o caolín para obtener una buena superficie de impresión, sobre todo para los bitonos, en los que es importante la definición y el detalle. Tiene un gran brillo	Impresión en color. Revistas
SATINADO	Papel barnizado, con un acabado muy brillante que se aplica durante el prensado con un tambor de metal caliente y pulido.	Impresión en color de alta calidad
CROMO	Papel con cobertura impermeable por un lado para obtener buenos resultados de estampado y de barnizado	Etiquetas, envoltorios y cubiertas
CARTRIGE	Papel blanco grueso usado sobre todo para dibujos con lápiz o tinta	Para dar textura a publicaciones como los informes anuales
CARTÓN GRIS	Cartón, forrado o no, hecho de papel reciclado	Usado para material de embalaje
ATERCIOPELADO	Papel con cobertura de borra, polvo de lana o de fibras vegetales usado para dar un aspecto aterciopelado o de tela	Cubiertas decorativas ⁴²

⁴² Daniel Chinaglia (2009) Taller de Diseño Editorial. Entre Corondajes y tipos, Página 20, Consultado, 20/9/2012, http://www.palermo.edu/dyc/encuentro-virtual/pdf/ghinaglia_daniel.pdf



VIDEO SISTEMAS DE SALIDA

UTILIZADO EN EVENTOS DE CAPACITACIÓN

VENTAJAS:

Tanto en grupos pequeños como grandes, los videos facilitan el tratamiento de temas nuevos. Es un material atractivo y puede ser efectivo en el aprendizaje porque nos muestra una experiencia ya probada con movimiento y procesos que no se pueden ver en la realidad. Permite la replica de la acción.

DESVENTAJAS:

Como las diapositivas, el video es una técnica complicada que se estropea con facilidad y depende siempre de una fuente de energía y de equipos técnicos.

A menudo la novedad del medio atrapa la atención en perjuicio de una efectiva transmisión del mensaje.

Frecuentemente la temática del video no encaja 100% nuestros temas de capacitación. Si el video no está acompañado con un dialogo para contestar preguntas pendientes o inquietudes, esto puede causar mal entendimientos o equivocaciones en los participantes.

OBSERVACIONES:

Nunca se debe mostrar un video en una capacitación sin conocer el contenido del mismo.

Para no cansar al público los videos no deben pasar de 20 minutos.

Es recomendable combinar el video con la práctica, comparando la presentación con la propia experiencia de la gente.

Vale mostrar un video varias veces para profundizar en puntos clave⁴³.

Para empezar los dos son Sistemas de Codificación Analógicos El NTSC se usa en la mayor parte de América Asia y PAL Se usa en Argentina y cierta regiones de Europa.

NTSC (Comisión Nacional de Sistemas de Televisión).

PAL (Línea Alternada en Fase).

NTSC es un sistema de codificación analógica a color consiste en una ampliación del sistema monocromático este sistema tiene varias versiones (NTSC-M, NTSC-J, NTSC-N, NTSC-4.43 y NTSC-Film).

Siendo el NTSC-M el más común y el que se utiliza en México. Esta versión de la codificación NTSC tiene una resolución de 480 líneas a 29.97 FPS.

En cuanto al Sistema de codificación PAL también es analógica y existen otras versiones (PAL B, G, D, K, I, PAL-M, PAL-N, PAL-NC, PAL-L).

EL PAL se usa en parte de Europa en parte de Asia y África así mismo la Versión PAL-N y PAL-NC se usa en Argentina, Paraguay y en Uruguay (Aunque este en proceso se cambiara a DBV) el DBV es el PAL pero en modo Digital.

EL PAL tiene una resolución de 525 líneas con una resolución efectiva de 720 líneas de resolución a 25 FPS.

Tanto el PAL como el NTSC están por cambiarse ya que los dos son analógicos.

El PAL ya fue remplazado por DVB. El NTSC su remplazo es el ATSC. Estos dos sistemas de codificación son digitales y son capaces de transmitir HDTV.

Resumiendo esto es que si quieres que tu trabajo salga en PAL o NTSC (Si eliges NTSC en los países que se use PAL se escalara las resoluciones),

Lo más práctico es que dependiendo el Sistema de codificación que se use en tu País. use la salida adecuada⁴⁴.

43

Dirección Nacional de Promoción del empleo y formación profesional (2008) Herramientas Técnicas. Consultado en agosto del 2011. http://www.mintra.gob.pe/archivos/file/publicaciones_dnpfp/Herramientas_metodologicas.pdf. Página No. 9

44

A.A.(2011)Sistemas de Codificación Analógicos. Salida de videos, recuperado el 4 de octubre 2012 <http://espanol.answers.yahoo.com/question/index?qid=20110512171822AABcxdx>



PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

La técnica del vídeo consiste en el registro, conservación y reproducción de señales correspondientes al espectro de las videofrecuencias, y engloba todos los sistemas, aparatos y dispositivos relacionados con estas técnicas. Al igual que con los sistemas de audio, con el avance de la técnica se ha creado una confrontación entre los sistemas analógicos y los digitales, siendo los segundos los que están desbancando a los primeros.

FORMATOS DE VÍDEO ANALÓGICO:

La primera empresa que fabricó un magnetoscopio fue la estadounidense Ampex Corporation en 1956: el Ampex VR 1000, que registraba las imágenes en blanco y negro.

Pero el primer formato de vídeo analógico verdaderamente popular fue el Betamax, lanzado por Sony Corporation al mercado en 1976. Este convivió con otros formatos, como el VHS (JVC 1976) el Vídeo 2000 (Grundig y Philips 1979), el sistema CVC (Funai 1981) o el 8mm (1982).

Aunque el más exitoso de todos los formatos fue el VHS (Video Home Service), que desplazó a todos los demás. Se han conservado, sólo por motivos de prestigio, el sistema VCR o Betamax.

Las cintas de video se parecen a las de audio; un elemento de plástico recubierto con una capa de partículas metálicas microscópicas adheridos a una base de resina. Estas partículas son capaces de mantener una carga magnética.

Las investigaciones desembocaron en la creación de una cinta de vídeo similar a la VHS, pero de tamaño más reducido (lo que significa que las cámaras pueden ser más pequeñas que las de VHS); este es el formato de 8mm, llamado así por el ancho de la cinta. Su calidad es similar a la del VHS, lo que significa que el formato no está en la categoría de formato profesional.

Estos sistemas analógicos han evolucionado en otros similares pero mejores: el VHS- C (1982), y más tarde el Súper VHS (1987) y el Súper 8mm (1988), que han alcanzado niveles de calidad de imagen semejantes a los de sistemas

profesionales como el U-Matic. Una de las ventajas de las cintas VHS-C es que son compatibles con las VHS mediante el empleo de una carcasa de adaptación que permite reproducirlas en magnetoscopios de hogar convencionales.

CONCEPTOS DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

Los Formatos de Video:

Los formatos analógicos están desapareciendo rápidamente. Vemos surgir una nueva especie, con especificaciones técnicas y prestaciones muy superiores. Tal es así que todo el departamento de marketing (de las líneas BROADCAST e INDUSTRIAL) de las principales marcas de equipamiento para video (tales como SONY, PANASONIC, JVC, HITACHI, Ikegami, etc.) prácticamente DESCONOCEN en la actualidad cualquier formato analógico (salvo raras excepciones).

PRINCIPALES FORMATOS (ANALÓGICOS) DESTINADOS AL DESHUSO (en orden de INMEDIATEZ, con un plazo máximo al año 2005):

UMATIC (y todas sus variantes) no se fabrican más desde hace un tiempo

HI-8, S-VHS, VHS,

BETACAM ó años para su desaparición? Sin lugar a dudas. En los Estados Unidos, donde se dictan las tendencias en equipamientos para TELEVISION, CABLE, y videos INSTITUCIONALES se inició un proceso que obliga a todas las estaciones de televisión de aquí a ó años a realizar su emisión en DTV (Digital TV). Esto implica la renovación total de codificadores, transmisores, editores, cámaras y switchers.

PRINCIPALES FORMATOS (DIGITALES) EN ORDEN DE CALIDAD QUE YA HAY QUE UTILIZAR (en orden de calidad descendente):

BETACAM DIGITAL (con WIDESCREEN, preferentemente)(conectividad a SDI)

DIGITAL-S (sólo lo produce la JVC, 3.3:1 compresión, conectividad a SDI).



FORMATOS DIGITALES

DVCPRO50 (Formato mejorado de la FLIA DV, 3.3:1 compresión) (conectividad a SDI)

DVCPRO, DVCAM, MINIDV (formatos de 500 líneas de resolución, 5:1 de compresión)

DVD (Doméstico, BROADCAST, pero para distribución domiciliaria, EL nuevo VHS")

Cómo comparamos lo analógico a lo digital ?

Es una pregunta muy difícil de contestar sin entrar en datos técnicos realmente complejos, y discusiones de perfil filosófico. Pero a los efectos de aclarar nuestro panorama, diremos que todos los formatos digitales aquí listados SUPERAN al ancho de banda del formato analógico BETACAM SP sin excepción! Para aclarar un poco más la cosa, pasemos a la siguiente pregunta:

ENTONCES, PODEMOS DECIR QUE TODOS LOS FORMATOS DIGITALES SON BROADCAST QUALITY

NO! Primero tenemos que ver la definición de BROADCAST, que aparentemente no existe! El concepto de BROADCAST está sujeto a interpretaciones altamente subjetivas. Pero podemos enunciar las siguientes premisas:

1) Un formato de grabación BROADCAST tiene que tener una resolución apropiada (alta) que hoy en día significa más de 400 líneas (esto ya no lo logra el formato U-MATIC)

2) Una forma más completa de definir la calidad de un formato de video es a través del ancho de banda que tiene disponible. Esto se mide en MHZ, y (al menos en nuestro país) cualquier cosa por encima de los 4.5 MHZ ya es apto para la transmisión BROADCAST. Cuanto más cerca de los 6 MHZ nos encontremos, más cerca del ideal (actual) estaremos! En realidad, todos los formatos digitales aquí listados se acercan MUCHO a los 6 MHZ.

3) Por último (y aquí es donde no cumplen algunos productos digitales, especialmente los de características "CONSUMER", para cumplir con la denominación de BROADCAST deben ser de construcción duradera y de alta calidad. Lentes ESPECIALES, 3CCD, capaces de ADQUIRIR (en el caso de las cámaras) una imagen APROPIADA y que le rinda honor al formato que se utiliza.

OTROS CONCEPTOS A ANALIZAR:

1) Las cámaras NO TIENEN necesidad técnica de mantener las enormes (y pesadas) dimensiones a las que estábamos acostumbrados en la época del UMATIC y BETACAM. La cámara más pequeña considerada por las principales cadenas norteamericanas como APTA para el registro de imágenes BROADCAST es incluso inferior en tamaño a las cámaras VHS y S-VHS que aún se utilizan en nuestro país para los eventos sociales y domésticos.

2) Todos los formatos digitales aquí expuestos graban en lo que se da a denominar COMPONENTE DIGITAL, (o superior). Esta señal de alta calidad se puede transmitir a la isla no lineal DE FORMA DIGITAL, sin NINGUNA pérdida de ningún tipo.

3) La edición no lineal permite mantener SIN CAMBIOS la calidad obtenida en el registro del material, y VOLVER a grabarlo en un casete digital, MANTENIENDO la misma. Los canales de televisión en nuestro país TIENEN al menos la habilidad de aceptar material en DVCAM/DVCPRO⁴⁵.

⁴⁵ A.A.(s.f.) Los formatos de videocon. (Home page). Recuperado el 10 agosto, 2011, del sitio Web, de escritura digital:www.htpp.megaservice.com



PLANOS DE FILMACIÓN

PLANO PANORÁMICO O GRAN PLANO GENERAL

El plano panorámico muestra un gran escenario o una multitud. El sujeto o no está o bien queda diluido en el entorno, lejano, perdido, pequeña. Tiene un valor descriptivo y puede adquirir un valor dramático cuando se pretende destacar la soledad o la pequeñez del hombre frente al medio. Se da así más relevancia al contexto que a las figuras que se filman. También se utiliza para mostrar los paisajes.

PLANO GENERAL

El Plano general (P.G.) presenta a los personajes de cuerpo entero y muestra con detalle el entorno que les rodea. Lo podemos notar en la carátula de las películas mayormente. Abarca gran parte del escenario natural o decorado. Integra a los personajes en su ambiente. Se utiliza para comenzar una escena o para situar una acción.

PLANO AMERICANO

El Plano americano (P.A.), o también denominado 3/4, plano medio largo o plano vaquero, recorta la figura por la rodilla, aproximadamente, para mostrar la acción de las manos. Se utiliza desde los westerns porque las botas de cuero originales para los vaqueros eran un costo muy grande e innecesario para la producción de la película.

PLANO MEDIO

Es la distancia adecuada para mostrar la realidad entre dos sujetos, como es el caso de las entrevistas.

PRIMER PLANO

El Primer plano (P.P), en el caso de la figura humana, recogería el rostro y los hombros. Este tipo de plano, al igual que el Plano detalle y el Primerísimo primer plano, se corresponde con una distancia íntima, ya que sirve para mostrar confianza e intimidad respecto al personaje.

PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO

El Primerísimo primer plano (P.P.P.) capta el rostro desde la base del mentón hasta la parte de arriba de la cabeza. También dota de gran significado a la imagen.

ÁNGULO NORMAL: A la altura de la mirada del personaje.

ÁNGULOS

PICADO: Es cuando la cámara está en una posición elevada, tomando de arriba hacia abajo. Se le llama también "OJO DE AGUILA". La cámara está emplazada por encima de la mirada. Empequeñece al sujeto.

CONTRAPICADO: Es cuando la cámara está al ras del suelo y toma hacia arriba. "VISTA DE GUSANO". La cámara por debajo de los ojos del sujeto. Lo enfatiza.

CENITAL: La cámara completamente situada encima del sujeto.

NADIR: La cámara debajo del sujeto.

MOVIMIENTOS DE LA CAMARA

TRAVELÍN

Es el desplazamiento de aproximación o alejamiento o en paralelo a la escena a grabar. Sustituye al zoom y es recomendable sobre todo para escenas en moviendo, por ejemplo. Seguir al lado, de costado al personaje. Igual la cámara se puede seguir detrás o ir delante del personaje grabándole.

EL TRAVELÍN CIRCULAR

también se usa y es un movimiento rodeando al personaje.

EL TRAVELÍN ASCENDENTE

en que la cámara sube verticalmente como en un ascensor. También puede hacer el movimiento en diagonal de arriba abajo, moviendo contrario al travelín descendente. Son movimientos expresivos en cuanto dan detalles del objeto, es equivalente a la mirada de arriba abajo.

ZOOM IN

es un movimiento que desde un plano bien sea general, americano o medio, acerca la imagen. Equivale a que el camarógrafo se aproxime grabando al objeto para captarlo en detalle.

ZOOM OUT

es un movimiento contrario al zoom in, es decir que desde un plano se amplía la imagen alejándose la cámara. Equivale a que camarógrafo retroceda grabando.⁴⁶

⁴⁶Luis Rodríguez. (2010). Tipos de planos y ángulos de filmación. (Home page) recuperado el 22 de septiembre del 2012 <http://sed1294.wordpress.com/2010/12/02/tipos-de-planos-y-angulos-de-filmacion>



Concepto Creativo



CONCEPTO CREATIVO

Se refiere a una idea que concibe o que forma conocimiento, es decir que es algo abstracto en la mente que explica o resume experiencias, razonamientos o imaginación. En la mente almacenamos gran cantidad de información el concepto nace de esa información y le da sentido. También es una formulación construida para sintetizar todos aquellos elementos que permiten transmitir la diversidad de información y la profundidad de comunicación que el anunciante desea establecer con su mercado. En el papel de usos comunicativo, el concepto surge de la codificación y se fundamenta en el carácter del producto, del anunciante, del mercado y por supuesto, de la marca.⁴⁷

⁴⁷ Rosales Reyes Perseo. (2006). Síntesis teórica de la comunicación publicitaria. Consultado el 4/11/2012. <http://www.emagister.com/curso-sintesis-teorica-comunicacion-publicitaria/concepto-creativo>

OBJETIVOS DE COMUNICACIÓN

OBJETIVO	ESTRATEGIA	TÁCTICAS
<p>Promover para la comunidad docente del área de productividad y desarrollo nivel sexto primaria. Material Educativo de apoyo, adaptado a las necesidades de los alumnos. Y según expectativas del Curriculum Nacional Base(CNB) En el Municipio de Jocotenango, Sacatepéquez.</p>	<p>Desarrollo de Material Educativo, enfocado al área de productividad y desarrollo nivel sexto primario.</p>	<p>MANUAL APLICABLE AL PROYECTO DE FRUTAS DE MADERA</p>
	<p>Desarrollo de material audiovisual y escrito para medios masivos y alternos</p>	
	<p>Desarrollo de micro reportajes</p>	<p>DVD CD</p>
	<p>Desarrollar una campaña publicitaria enfocada hacia la población docente del área productividad y desarrollo.</p>	<p>AFICHE</p> <p>Anuncio de Prensa</p> <p>Valla Panorámica</p>
		<p>Baner</p>



TÉCNICAS GENERADORAS DE IDEAS CREATIVAS

ARMANDO CABRERA BUSTAMANTE (1998) hace mención en su material de apoyo para el proceso del diseño, de cuales son las técnicas más apropiadas para llegar a la idea transformadora o generadora del pensamiento, que más tarde se hará visible en alguna campaña publicitaria, publicación, o pieza gráfica según sea la necesidad de nuestro cliente.

Así mismo asigna el rol que cada una de ellas tiene en la creación de nuevas ideas conceptuales del diseño.

TÉCNICAS DE ANÁLISIS: Éstas permiten una mejor perspectiva de los productos o servicios, en que, los clientes depositan su confianza al consumirlos, permitiéndonos elaborar planes estratégicos más efectivos.

ANÁLISIS FUNCIONAL: Busca esclarecer la estructura jerárquica de las distintas funciones, de uso tanto en diseño, como en rediseño. Esclarece la función básica que satisface la necesidad del cliente.

ANÁLISIS SEMIÓTICO: Determina por comparación con otros productos que existen en el mercado. Las tendencias y los elementos a través de los cuales se expresan distintos significados, mediante el tratamiento formal del producto, manifiesta un código que está fuera del alcance del diseñador.

INVESTIGACIÓN DEL USUARIO: Aquí ya existe un patrón de consumo, que a través de investigación se hace una consulta directa con el usuario, para rediseñar, y lograr un mejor resultado.

Una idea generada a través de un procedimiento llega hacer el resultado de una búsqueda eficaz, resultado de varias técnicas aplicables al diseño, para llegar a lo que se busca.

EL BRAINSTORMING: estimula a un grupo de personas, o un equipo que busca el mismo objetivo, una idea clara.

El equipo puede estar compuesto de 3 a 7 personas, cada uno genera ideas que suelen ser espontáneas, se deja al margen la crítica y la exclusión, se evalúan las ideas se dejan las más pertinentes.

PALABRAS CATALIZADORAS: son provistas por el organizador y estas estimulan a nuevas propuestas dentro del desarrollo de la dinámica, para lo que se antepone preguntas delante de cada palabra, para generar diferente pensamiento, ejemplo ¿cómo se puede? y luego la palabra que puede ser, ordenar, modificar e invertir.

SINESTESIA: El conductor de la dinámica creativa, lanza el problema, provocando una solución inmediata que hace que lo extraño sea familiar, tercera etapa del análisis se logra que lo familiar sea extraño. Utilizando varios tipos de analogía, que puede ser directa, personal, simbólica. La analogía directa se compara con hechos conocidos de otras áreas como la ciencia el arte. La analogía personal involucra emociones sentimientos por el objeto. La analogía simbólica trata de resolver el problema con un símbolo que puede ser verbal, visual, sonoro.

CADENA DE PENSAMIENTO:

A un cierto grupo de personas que pueden ser 4 o 5 no más, se les asigna un problema de diseño, al cual se le agrega cinco subproblemas según sean los participantes, ellos deben asociar 10 palabras en relación al subproblema, y ahora debe agregar cinco palabras por cada una de las diez sugeridas anteriormente. Se hace una depuración de las 50 palabras en total que fueron generadas. Cada participante intercambia el listado de sus palabras con otro. Con las palabras de un tercero que recibió, debe proponer 10 posibles soluciones, que no son las de él. Se les entregan toda la información escrita al miembro del grupo responsable de esa solución.

Cada responsable de su problema debe proponer conceptos de diseño basándose sobre las 10 ideas recibidas. Y lo que se le ocurra a partir del proceso de trabajo.

GENERALIZACIÓN: Liberar el pensamiento para considerar problemas congelados, con pocas posibilidades de innovación. Se parte del problema tal cual es. Se generalizan sus terminos reemplazando por un grupo de categorías. Esto puede repetirse varias veces. Se alcanza un nivel generalizado, se abandona el problema original. Rastreando un conjunto de soluciones vinculadas al problema sin ser la solución.

REFORMULACIÓN DEL PROBLEMA: Nuevas formulaciones que funcionen como catalizadores produciendo nuevas ideas. Con esta técnica se puede usar sinónimos buscados en el diccionario o pueden ser conceptos de conocimiento personal. Si se usaran palabras claves tendrían que ser palabras muy bien apropiadas y precisas en cantidad apropiada. Esto ayuda a profundizar en el problema con sus complicaciones.

PENSAMIENTO POR ÁREAS: Se buscan tendencias de la evolución del producto útiles en el proceso de diseño. El mediador induce a pensar en cuatro áreas referentes al producto, incremento de producción, buscar un rendimiento de más alto nivel, reducción de costos, incrementar ventas.

CUADRO MORFOGENÉTICO: Se hace una división en subproblemas, se reorganiza en un orden jerárquico, de importancia, como imprescindibles importantes, deseables. Se formulan criterios de solución según los requisitos, tratando de que estos sean la base de alternativas, aunque presenten incompatibilidades serán la solución de diseño.

TÉCNICAS PARA GENERACIÓN DE IDEAS Y CREATIVIDAD:

Relaciones Forzadas / Analogías.

La analogía forzada es método muy útil y divertido para generar ideas. La técnica consiste en comparar el problema con algo que tenga muy poco o nada en común con él y, como resultado producir nuevas ideas.

Usted puede forzar una relación entre casi cualquier par de cosas, y obtener ideas nuevas y soluciones. Una manera útil de desarrollar relaciones es hacer una selección de objetos o tarjetas con figuras para ayudarle a generar ideas. Escoja un objeto o tarjeta al azar y mire que relaciones puede usted forzar.

Utilice un mapa mental o una matriz para registrar los atributos y luego explore aspectos o características del problema que quiere resolver.

TECNICAS CREATIVAS DE DISEÑO

Son de mucho apoyo para el diseño gráfico porque a través de ellas se logran resultados optimos de composición, logrando un impacto y el llamado de atención del grupo Objetivo.

Respuestas inimaginables, soluciones con mucha creatividad, propuestas desde una perspectiva diferente.

Las cuales utilizamos para éste proyecto, sugeridas por la Licda, Carolina Aguilar. de las cuales encontramos:

MEZCLAR Y CONJUNTAR: combinación de elementos diferentes a lo esperado.

REPETICIÓN Y ACUMULACIÓN: técnica en que la repetición atrae las miradas, cuando se presenta alguna variación conocida también como anomalía. Utiliza muy poco texto ya que la imagen habla por sí sola.

EXAGERACIÓN: es la descripción exagerada de una situación, capta la atención del público, refuerza las ventajas del producto.

DAR LA VUELTA: es hacer lo contrario de lo que se espera, las cosas de cabeza todo lo contrario de lo normal. Lo pequeño-Grande, lo feo-bonito.

OMISIÓN O SUGESTIÓN: Omite algo que el publico termina de concretar en la imagen, o Sugiere emociones incontrolables.

YUXTAPOSICIÓN COMPARATIVA: clásico del antes y un después.

Provocación y Sorpresa, Presenta temas tabú, desafiando lo conocido e incitando lo desconocido, generando un impacto agresivo.



JUGAR CON EL TIEMPO: técnica que sugiere recuerdos memorables, afectando la humanidad y la historia.

CAMBIO DE PERSPECTIVA: puntos de vista inusuales, poniéndose en la perspectiva de la naturaleza animal, o en la piel de otros.

LA BIÓNICA: permite la mezcla entre seres vivos y tecnología para transmitir las funciones y ventajas de un producto.

SALIRSE DEL MARCO: permite adaptar los formatos de publicidad para hacer piezas interesantes y atractivas, rompiendo con ideas preconcebidas de como deben usarse, involucrando al público.

METÁFORA Y ANALOGÍA: es comparar o relacionar dos o mas objetos o experiencias, apreciando y señalando características generales y particulares, generando razonamiento, y conductas basándose en la existencia de las semejanzas entre unos y otros.

PARADOJA E ILUSIONES ÓPTICAS, transmiten ideas por medio de ilusiones ópticas, o ideas extrañas, o contradicciones ilógicas.

IMITACIÓN: es adaptar ideas preexistentes, sobre algún tema, o bien elementos existentes, en una forma nueva.

VEN Y JUEGA: es una técnica que permite involucrar al observador y lo invita, a que interactúe con la pieza.

TODO ES POSIBLE: que expresa, ¿Que pasaría si? y de ella salen ideas descabelladas.

AL PIE DE LA LETRA: es utilizar imágenes para representar frases o slogan, como su nombre lo indica al pie de la letra, haciendo de esas piezas algo cómico.

MODIFIQUE EL PRODUCTO: Es una técnica que permite utilizar, las funciones del producto, y aplicarlas a imágenes diferentes.

USOS ALTERNATIVOS: es una técnica que

propone la utilización del producto, de forma diferente fuera del contexto original, para destacar sus ventajas.

EL DOBLE SENTIDO: se refiere tanto a lo visual como al texto, creando ambigüedad visual dando como resultado piezas divertidas, atractivas y provocativas.

JUGAR CON LAS PALABRAS: permite mezclarlas con diferentes elementos de la marca, o bien con imágenes que resalten los beneficios del producto transformandola muchas veces en una imagen y tan solo en una palabra.

AL PRINCIPIO FUE LA PALABRA: técnica que permite el cambio de contexto de una palabra o frase, para hacer la base de una campaña, al modificar y jugar con ella.

LA REUBICACIÓN: funciona para poner a trabajar el cerebro y crear ideas innovadoras desde otro punto de vista, tanto en imágenes texto o contexto.

CONTAR HISTORIAS: esta técnica permite, como su nombre lo indica, contar historia por medio de imágenes, o textos, que involucran de cierta manera el producto.

SIGNO Y SÍMBOLO: esta técnica relaciona la sencillez de los signos, y símbolos con el producto, haciendo piezas diferentes, y llamativas así como fáciles de comprender.

En el presente caso trabajaremos las siguientes técnicas.

TÉCNICAS CREATIVAS

LLUVIA DE IDEAS

mochila

sacapuntas

resistol

estuche

juego de escuadras

Lápiz

regla

compás

transportador

marcadores

escritorio

lapicero

crayón

borrador

libro

cuaderno

hoja de cuaderno

trazos

línea espiral

línea recta

línea curva

mesa

computadora

monitor

mouse

desarrollo

tarjetas

pinceles

pizarrón

distracción

recreo

escolar

estudiante

alumno

uniforme

taréa

madera

trabajo manual

hoja de trabajo

motivación

metas

logros

talentos

apoyar

superarse

inspiración

visión

fortalecer

mejorar

inculcar

disciplina

trabajo

proyectar

guiar

desarrollar

productividad

educar

enseñar



TÉCNICAS CREATIVAS

RELACIONES FORZADAS

mochila- estudiante
 sacapuntas - pinceles
 resistol - pizarrón
 estuche - recreo
 juego de escuadras - uniforme
 Lápiz - uniforme
 regla - crayón
 compás - estudiante
 transportador - libro
 marcadores - estudiante
 escritorio - libro
 lapicero - tarjea
 borrador - tarjeta
 cuaderno - uniforme
 hoja de cuaderno - línea espiral
 trazos - alumno
 línea espiral - mesa
 línea recta - uniforme
 línea curva - escolar
 mesa - hoja de trabajo
 computadora - recreo
 monitor - mochila
 mouse - borrador
 tarjetas - tareas

pinceles - acuarelas
 distracción - temperas
 escolar - madera
 estudiante - lápiz
 alumno - recreo
 uniforme - crayón
 madera - escolar
 trabajo manual - hoja de trabajo

LAS MÁS PERTINENTES

Escolar - Madera
 Mochila - Estudiante
 Cuaderno - Uniforme
 Educar - Libros
 Talentos - Apoyo
 Enseñar - Superarse
 Visión - Inspirar
 Fortalecer - Mejorar
 Disciplina - Trabajo
 Visión - Proyectar
 Desarrollar - Guiar

CONCEPTO CREATIVO

De aquí hicimos una lista de 9 conceptos creativos, los cuales se utilizarán para la campaña publicitaria y con los cuales el grupo objetivo se identifica, y los que le resultan cotidianos en su medio o entorno

EDUCAR CON LIBROS

MOTIVAR EL LOGRO DE METAS

APOYAR LOS TALENTOS

ENSEÑAR A SUPERARSE

INSPIRARLE UNA VISIÓN

FORTALECER PARA MEJORAR

INCULCARLE LA DISCIPLINA EN EL TRABAJO

PROYECTARLE UNA VISIÓN

GUIAR EL DESARROLLO.



CONCEPTO CREATIVO

EDUCAR CON LIBROS: la razón de los estudiantes crecer con sus maestros, obteniendo el conocimiento de los libros, herramienta de enseñanza, biblia del alumno.

MOTIVAR EL LOGRO DE METAS: escolares con sueños, ilusiones, vagamente apoyados por sus progenitores, pero con la iluminación del maestro se pueden lograr.

APOYAR LOS TALENTOS: tienen madera para desarrollar sus talentos, llevarlos al campo profesional, se dice que una niña tiene madera para cantar, bailar, actuar, el colegio, escuela es la cuna del arte.

ENSEÑAR A SUPERARSE: Quién más que el maestro para levantarlos cuando se caen, empujarlos hacia lo desconocido, haciendo que sus pasos sean seguros.

INSPIRARLE UNA VISIÓN: lanzarlos como saetas al horizonte llevando una mochila llena de esperanzas e ilusiones, visionarios de sus vidas.

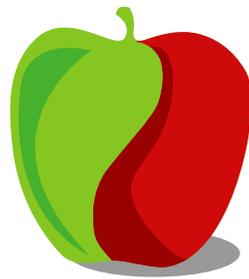
FORTALECER PARA MEJORAR: ayudarles en sus flaquezas, debilidades, fortalecerlas para que crezcan sin prejuicios, y sin miedos.

INCULCARLE DISCIPLINA EN EL TRABAJO: Hacerlo mejor cada día requiere de una disciplina rígida, que les haga sentir que van por un buen camino.

PROYECTARLE UNA VISIÓN: darles un porque, de esta vida, para que fabriquen esperanzas, y construyan castillos no en el aire sino ladrillo por ladrillo.

GUIAR EL DESARROLLO: como personas, que se defiendan solos, y que al paso del tiempo, los valores los acompañen dejando surcos de experiencias en la vida.

CONCEPTO CREATIVO
Guiar el Desarrollo



PROCESO DE BOCETAJE

Primera Fase

AUTO EVALUACIÓN

Para la elección del concepto creativo se hizo una autoevaluación, que estuvo centrada en la efectividad de diseño según los parámetros en la tabla de evaluación.

Es un procedimiento objetivo, a través del cual el estudiante determina cual de las propuestas desarrolladas, reúnen las condiciones necesarias para continuar trabajando en ellas. Se pondera de cero a tres puntos para cada uno de los aspectos siguientes. En donde cero, si no hay evidencia del componente, 1 si es baja, dos si es moderada y tres si está bien.

CONPUESTA POR LOS SIGUIENTES ITEMS

PERTINENCIA

Hace referencia a la forma en que la propuesta guarda relación con el tema que se está tratando. La pertinencia del diseño establece también si el mensaje contenido en el diseño es adecuado para el grupo objetivo.

MEMORABILIDAD

Un diseño es memorable si el receptor logra: a) Asociarlo con un recuerdo o evento importante o b) Recuerda repetidamente el mensaje y le sirve como referente. Las mejores campañas de comunicación visual, son aquellas que son memorables.

FIJACIÓN

La fijación de un mensaje visual es la capacidad que este tiene, gracias a su construcción, de posicionarse en la mente del grupo objetivo. El uso de colores, imágenes y mensajes adecuados facilita la fijación de los mensajes.

LEGIBILIDAD

La fijación de un mensaje visual es la capacidad que este tiene, gracias a su construcción, de posicionarse en la mente del grupo objetivo. El uso de colores, imágenes y mensajes adecuados facilita la fijación de los mensajes.

COMPOSICIÓN

Se evalúa si la composición que se presenta, es armónica, agradable, estética y reúne las condiciones necesarias para llamar la atención del grupo objetivo.

ABSTRACCIÓN

Si dentro de la composición, existen elementos contruidos a partir del principio de la abstracción, debe evaluarse si la misma se comprende, si adecuadamente es una realidad y si comunica aquello para lo que fue creada.

ESTILIZACIÓN

El tratamiento que se le da a las imágenes y textos debe resultar estética, agradable, armónica y debe contribuir a despertar el interés y a generar una vinculación emocional con el grupo objetivo.

DIAGRAMACIÓN

El diseño se construye a partir de una retícula, la cual favorece la optimización de los recursos visuales en el área de trabajo. Se debe evaluar el aporte que la diagramación hace a la construcción de los mensajes visuales.

DISEÑO TIPOGRÁFICO

Más allá de elegir las fuentes tipográficas adecuadas, el diseño tipográfico es la forma en que se ha incorporado la tipografía al diseño. La adecuación al tema, la legibilidad, la comprensión de los contenidos, se debe evaluar para establecer el aporte de este componente.

USO DEL COLOR

La selección de la paleta de colores debe evaluarse en función de la adecuación al perfil del grupo objetivo y la temática que se está trabajando. Se debe evaluar desde el punto de vista estético, técnico y psicológico.

Esta etapa es muy importante pues el diseñador debe juzgar de manera objetiva su trabajo, y de analizar si realmente se está cumpliendo con los requerimientos de una campaña exitosa.



BOCETAJE DE PIEZAS GRÁFICAS

Guiar el desarrollo



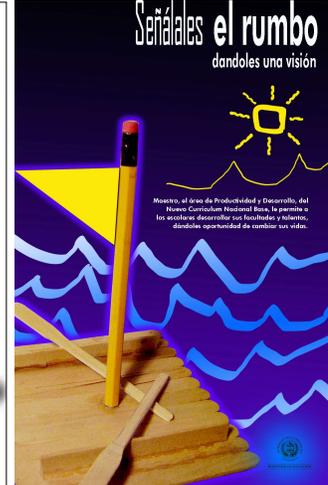
Educar con libros



Inculcarle disciplina



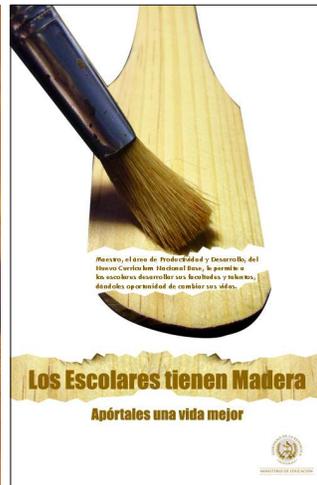
Inspirar visión



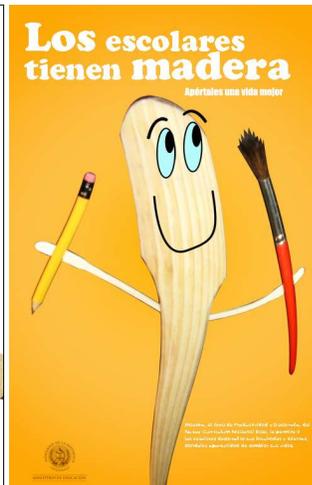
Fortalecer para mejorar



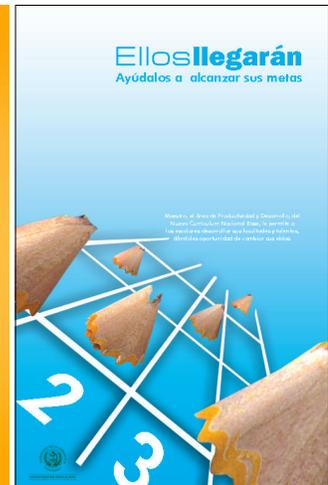
Enseñar a superarse



Apoyar los talentos



Motivar el logro de metas



PRIMERA ETAPA MATRIZ DE AUTOEVALUACIÓN

			Principios a evaluar en el diseño / 10 pts.										
			Pertinencia	Memorabilidad	Fijación	Legibilidad	Composición	Abstracción	Estilización	Diagramación	Diseño tipográfico	Uso de color	RESULTADO / 100
Nombre de la Versión													
Opción	1	Educar Libros	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	29
	2	Motivar Metas	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	24
	3	Apoyar Talentos	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	27
	4	Enseñar Superarse	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	25
	5	Inspirar Visión	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	24
	6	fortalecer Mejorar	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	22
	7	Inculcar Disciplina	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	28
	8	Proyectar Visión	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	23
	9	Guiar Desarrollo	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30

DEL ANÁLISIS: sobresalieron tres conceptos

En primer lugar: GUIAR SU DESARROLLO,

En segundo lugar: EDUCAR CON LIBROS.

Tercer lugar: INCULCARLE DISCIPLINA EN SU TRABAJO.

El concepto GUIAR SU DESARROLLO. Porque el grupo objetivo, conoce los terminos de la actividad a que se refiere, al desarrollo de las cualidades del alumno, a guiarlo al conocimiento de su preparación como estudiante, que necesitan un lider en la educación.

Se piensa trabajar con una serie de fotografías con imágenes a todo color ya que nuestro grupo objetivo maneja en su entorno una variedad de material la que proyecta mucho color.

Las imágenes estarán compuestas con elementos que el grupo objetivo, mantiene contacto como lo son: materiales escolares de uso diario, materiales que se utilizan para crear trabajos manuales, como paletas de helado, sobrante de lápiz, paletas de cocina, lápices, pinceles, cartón, libros, y herramientas o clavos, materiales con los cuales trabajan sus alumnos.

Con esto le estaremos dando a nuestro grupo objetivo una mayor atracción a nuestras piezas gráficas y que cumplan con el objetivo.

La tabla de autoevaluación muestra como se evaluaron las piezas gráficas para reunir la mayor cantidad de ventajas en su proyección gráfica.



procedimiento

AUTOEVALUACIÓN: según las 9 propuestas de Portada del manual, con valor de 30 puntos c/u.

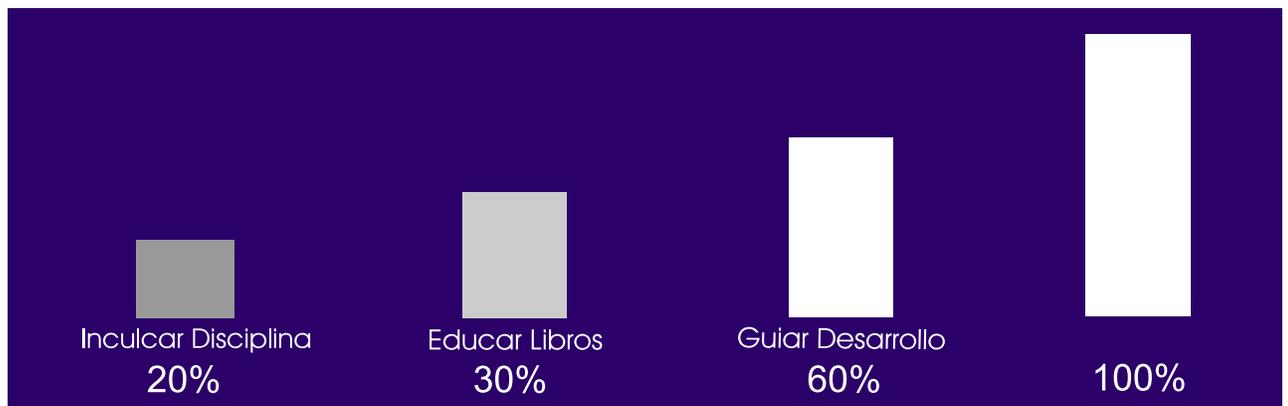
Fortalecer Mejorar 22	Motivar Metas 24	Inculcar Disciplina 28
Proyectar Visión 23	Enseñar Superarse 25	Educar Libros 29
Inspirar Visión 24	Apoyar Talentos 27	Guiar Desarrollo 30



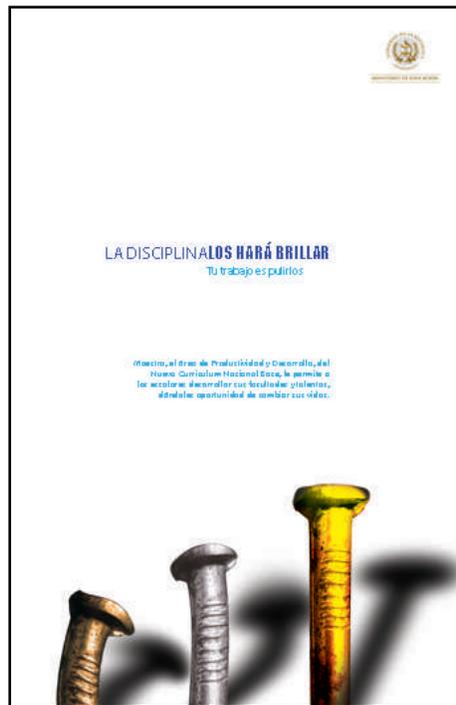
SOCIALIZACIÓN CON PROFESIONALES

Según las 3 propuestas con valor de 30 puntos c/u

Inculcar Disciplina 28	Educar con Libros 29	Guiar su Desarrollo 30
------------------------	----------------------	------------------------



PIEZAS ELEGIDAS DE LA AUTOEVALUACIÓN



GUIAR EL DESARROLLO: como personas, que se defiendan, solos, y que al paso del tiempo, los valores los acompañen dejando surcos de experiencias en la vida.

TÉCNICA CREATIVA: Exageración, es la descripción exagerada de una situación, capta la atención del público, refuerza las ventajas del producto.
La imagen Un libro, brazo, que sostiene un trabajo manual de madera, mientras que un escolar lo pinta,

INCULCARLE DISCIPLINA EN EL TRABAJO: Hacerlo mejor cada día requiere de una disciplina rígida, que les haga sentir que transitan por un buen camino.

TÉCNICA CREATIVA: Metáfora y Analogía, es comparar o relacionar dos o mas objetos o experiencias, apreciando y señalando características generales y particulares, generando razonamiento, y conductas bazandose en la existencia de las semejanzas entre unos y otros.
Imagen de tres Clavos de diferente tamaño, diferente color, específicamente el color de las medallas Olímpicas.

EDUCAR CON LIBROS: la razón de los estudiantes es crecer con sus maestros, obteniendo de los libros el conocimiento, herramienta de enseñanza, biblia del alumno.

TÉCNICA CREATIVA: Cambio de Perspectiva, puntos de vista inusuales, poniendose en la perspectiva de la naturaleza animal, o en la piel de otros.
Imagen tradicional de fácil comprensión, libro de técnicas artísticas, muebles pequeños a escala que reposan sobre el libro.



PRIMERA FASE

Estas tres piezas fueron vistas por un grupo de Profesores del Colegio Centro Pedagógico Antigüeno, que cumplen con el perfil del grupo objetivo primario, maestros con más de 6 y 8 años de impartir clases, en diferentes centros educativos del área. Muchos de ellos tienen la carrera de profesorado de segunda enseñanza, y algunos estudian actualmente, Todos ellos con especialidades diferentes, pero no ajenos al tema.

Los Comentarios que hicieron según la pieza Gráfica del afiche "LA DISCIPLINA LOS HARÁ BRILLAR". La encontraron interesante, pero no lograron decifrar la imagen de los tres clavos. Hasta que se les indicó lo que eran, aún más complicado fue el hecho de que el color de cada clavo correspondía al color de las medallas olímpicas. Oro, Plata, Bronce.

No así con el código lingüístico del texto, "la disciplina los hará brillar, esto fue un poco más fácil de comprender para ellos.

En Cuanto a la pieza Gráfica de "EDUCAR CON LIBROS", mencionaron los maestro que explicaba a simple vista el contenido icónico y textual, pero que es algo que comunmente se ve en los afiches.

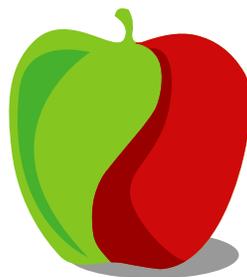
En la Pieza Gráfica de "GUIAR SU DESARROLLO", tuvieron un impacto visual, al comentar que nunca habían visto algo así, pero que a pesar de ser una técnica complicada, era simple de entender por los elementos visuales, reconocidos a simple vista.

Y que probablemente era lo más indicado para la pieza Gráfica Principal, de la Campaña.

Opinion del Artista MARIO GARCÍA. Pintor Internacional que ha expuesto sus obras en Francia España, Centro y Sur America. Comentó, lo siguiente:

La imagen es muy atractiva, impactante, de fácil comprensión, aunque el tronco de árbol que forma el ícono visual, pareciera ser un, círculo de tiro al blanco por las herramientas incrustadas. y que hay un fuerte contraste de color de Piel, entre el brazo, de la persona adulta como la del escolar.

Pero que la imagen por sí sola expresa mucho de lo que se habla en la pieza Gráfica como tal.



PROCESO DE BOCETAJE

Segunda Fase



SOCIALIZACIÓN

TÉCNICA SOCIALIZACIÓN

La Segunda fase consistió en una socialización de propuestas, la cual se hizo en clase con la participación de todos los compañeros profesionales en el diseño,

LA METODOLOGÍA, fué el debate, los cuales, hicieron críticas, en cuanto al diseño, aportaron algunas sugerencias a la Campaña Publicitaria y las piezas de diseño de Portadas del Manual, material de apoyo,

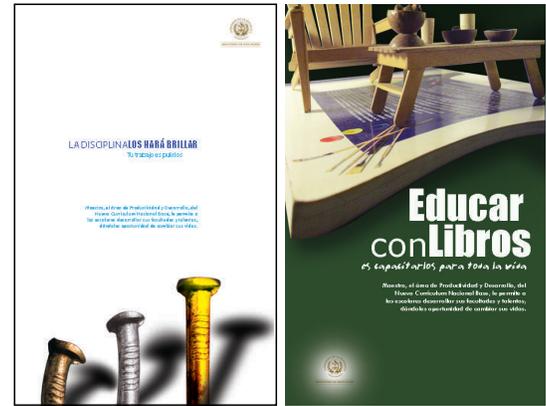
PERFIL DEL INFORMANTE

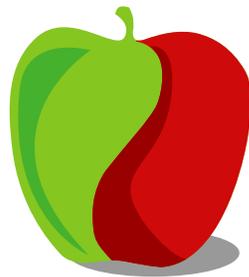
Jóvenes entre 20 y 30 años de edad, estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico, que cursan el décimo semestre de la carrera. Actualmente cursando proyecto de graduación, en la Universidad de San Carlos de Guatemala.

RESULTADOS

El resultado obtenido de la presentación de las piezas fue el siguiente. Debido a la técnica Creativa que se utilizó, en los AFICHES, sintieron mucha expectativa, y sus comentarios fueron; que el diseño estaba bien acertado para el grupo objetivo, y las imágenes hablaban por sí solas. y que la propuesta de: "LOS ESCOLARES TIENEN MADERA". Es la más apropiada para la campaña. En cuanto a la portada del Manual que se les presentó, hubieron comentarios con respecto al color, pues se les presento un manual de color Rojo, y uno de color verde, apreciaron mejor el de color verde, Mas sin embargo se les explicó, que el grupo objetivo Secundario (niños de 11 y 12 años de sexto primaria lo habían elegido) y tanto el grupo primario y el secundario tienen diferentes percepciones de color porque es muy marcada la diferencia de edad.

Cambios en el manual, por sugerencias de los compañeros de diseño y para conservar la unidad gráfica del color, se hicieron cambios pertinentes el cliente acepto cambiar el color.





PROCESO DE BOCETAJE

Tercera Fase



TERCERA FASE: Como parte de la metodología de validación de propuestas, y alcanzar un mejor nivel de funcionalidad se hizo una entrevista con el cliente. La entrevista es comunicación entre dos personas, el que entrevista y el entrevistado. Con el cual se forma un diálogo pertinente respecto a las piezas de diseño las cuales le son mostradas digitalmente por si se tuviera que hacer algunos cambios.

METODOLOGÍA Se presentaron los avances de las piezas, al Cliente en este caso también asesor, director de la Sub Dirección Departamental de Educación de Sacatepéquez.

Informándole de la depuración que se ha venido haciendo desde la primera fase de Bocetaje, las tres versiones de los afiches, hasta la pieza final, El concepto Creativo de la Campaña Publicitaria, que lleva como título "LOS ESCOLARES TIENEN MADERA" Ocho versiones de El manual de apoyo, las páginas del interior con su ilustración, diagramación final, la cual se obtuvo con aprobación de la Licda. Carolina Aguilar y el video del proceso de como se hacen las frutas en Jocotenango, en su primera versión sin sonido.

PERFIL DEL INFORMANTE: Licda. Martha Johana Jiménez González, con especialización en informática y Administración Educativa.

1996-1999 Secretaria de la Dirección Técnica Regional, Región Central V, La Antigua Guatemala, Ministerio de Educación

1999-2004 Secretaria de la Unidad de Desarrollo Administrativa

2004-2006 Secretaria de la Coordinación

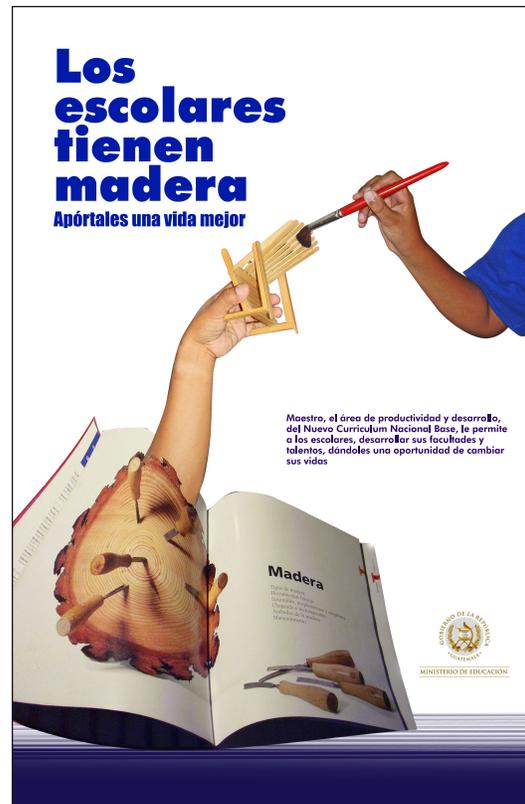
Técnica Administrativa de los municipios de Ciudad Vieja, San Antonio A.C., San Juan Atotenango, San Miguel Dueñas y Santa Catarina Barahona.
2006 Secretaria de la Coordinación Técnica Administrativa de los municipios de Jocotenango, Pastores y Santa María de Jesús

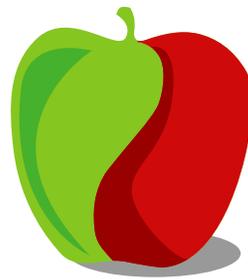
2006-2007 Secretaria de la Coordinación Técnica Administrativa de los municipios de San Lucas Sacatepéquez, Santa Lucía Milpas Altas, San Bartolomé Milpas Altas, y Magdalena Milpas .

2007-2008 Secretaria de la Coordinación Técnica Administrativa de los municipios de Jocotenango, Pastores y Santa María de Jesús.

2008-2009 Catedrática de Universidad Panamericana, extensión, Antigua Guatemala, San Felipe de Jesús

2008-2011 Coordinadora Técnica Administrativa, Distrito 03-003, municipios: Jocotenango, Pastores y Santa María de Jesús. Y personal administrativo, Maestro que colaboran con la Sede, Secretarías y las Prácticantes de Oficina, participaron 7.





COMPROBACIÓN

Y Eficacia





La investigación científica; La observación, como técnicas participan con las ciencias sociales en donde el investigador comparte con los investigados su contexto, experiencia y vida cotidiana, para conocer directamente toda la información, que poseen los sujetos de estudio, sobre su propia realidad.

LA TÉCNICA

El grupo focal se refiere al Grupo Objetivo, generalmente un grupo de 12 a 15 personas, dispuestas a dialogar. Personas con algo en común, Maestros del Área Productividad y Desarrollo. Y Educación para el hogar.

La técnica del grupo focal es una reunión con modalidad de entrevista colectiva, abierta y estructurada para facilitar que un grupo de personas dialoguen sobre las reacciones y opiniones que les producen los mensajes visuales incluidos en la propuesta gráfica a validar.

La persona que modera debe tener habilidades como saber escuchar, darse a entender claramente tanto verbal como no verbalmente, saber interpretar conductas comunicacionales, manejar la dinámica del grupo, control eficiente del tiempo, asertividad. Puede usar una guía de preguntas.

Durante la reunión, la persona que modera debe promover el debate demandando y "desafiando" a los/las participantes. Debe procurar mantener a los/las participantes atentos al tema en discusión. En ciertas circunstancias deberá conducir la conversación hacia sus orígenes con el objetivo de reordenarla.

Se recomienda que el equipo de moderación no muestre preferencias o rechazos que influyeran a los/las participantes a una opinión determinada o a una posición en particular.

METODOLOGÍA

La Validación se hizo en la Sede Subdirección Departamental de Educación Sacatepéquez. En donde convergen varios maestros del área de Jocotenango, se les hizo la invitación a 12 maestros del área y asistieron 7.

Después de la presentación se abrió un debate en el cual se hicieron preguntas a los asistentes donde fueron expuestas sus inquietudes con respecto al Diseño de Campaña y Portada del Manual. Seguidamente se proyectó el Video de Como se hacen las Frutas de Madera de Jocotenango.

Las áreas en que se hizo la comprobación de la eficacia de las propuestas y comprobar que los mensajes cumplieran con los objetivos de la comunicación. fueron las siguientes.

Comprensión: El mensaje resultó de fácil comprensión y decodificaron la composición de los objetos que se presentaron.

Atracción: Las imágenes fueron impactantes en parte a la técnica de diseño, hipérbolo o exageración.

Aceptación: La retórica sinécdoque, que se le aplicó a las imágenes no causaron confusión, pues ésta técnica muestra una parte como un todo.

Involucramiento: El grupo objetivo manifestó identificarse con los mensajes textuales, y con las imágenes del libro, escolar, maestro proyecto; que se mostraron en la composición de las imágenes.

Persuasión: El grupo objetivo manifestó estar aludido por los mensajes de la campaña, y manifestaron estar involucrados con los mensajes textuales y visuales, los cuales decidieron seguir tomando parte del trabajo que aquí se menciona.

GUÍA DE PREGUNTAS

¿Cuál o cuáles son los mensajes que se han presentado?

¿Existe algo que no está suficientemente claro?
¿Por qué no está claro?

¿Describa su reacción ante los mensajes que se han presentado?

¿Son atractivos?, ¿Por qué?

Los mensajes y la forma en que están presentados

¿Se parecen a la manera de expresarse de usted? ¿Son creíbles?

¿Expresan algo o presentan algo que no es aceptable para usted?

¿Se identifica usted con los mensajes presentados? ¿Por qué?

¿Usted haría algo de lo que sugieren los mensajes (o dejaría de hacer, según el caso)?
¿Qué haría? ¿Cuándo? ¿Por qué lo haría? ⁴⁸

PERFIL DEL INFORMANTE PRIMARIO

Maestros con edades de 20 a 35 años, que han obtenido título de Profesorado de Primaria y de segunda enseñanza. Egresados de La Universidad de San Carlos de Guatemala, con extensión en Antigua Guatemala. Y que actualmente trabajan como docentes en escuelas o colegios.

Más de la mitad de los asistentes eran mujeres, que imparten el área. o bien Educación para el hogar. Pero que encajan en el Target.

PERFIL DEL INFORMANTE SECUNDARIO

Escolares del nivel de sexto primaria, del Colegio Centro Pedagógico Antigüeno en Jocotenango.

En el momento de hacer el Focus group la Escuela "ESCUELA VICTOR MANUEL CASTAÑEDA" JOCOTENANGO, SACATEPÉQUEZ y otros establecimientos públicos estaban en huelga por eso se realizó en el Colegio antes mencionado (C.P.A.)

48

El modelo de encuesta, y preguntas con las que se obtuvo, el resultado se agrega en los anexos



RESULTADOS SEGÚN LA GUÍA DE PREGUNTAS

PREGUNTA NO.1 ¿Cuál o cuáles son los mensajes que se han presentado?

RESPUESTAS:

R.1 Me parece que es una serie de libros que trata del procedimiento, para hacer las frutas de madera.

R.2 Supongo que es un juego de manuales.

R.3 A mi parecer son portadas de libros.

R.4 Un libro de texto, de productividad.

R.5 Yo compraría el libro pues se ve interesante.

R.6 Portada de un libro.

R.7 Es un libro para aprender algo.

PREGUNTA NO.2 ¿Existe algo que no está suficientemente claro?

RESPUESTAS:

R.1 No

R.2 Nada

R.3 Todo se entiende.

R.4 todo bien.

R.5 Sí, todo se entiende a primera vista.

R.6 Las portadas se entienden.

R.7 La fotografía da a entender que se puede aprender a realizar el proceso con el libro.

PREGUNTA NO.3 ¿Describa su reacción ante los mensajes que se han presentado?

RESPUESTAS:

R.1 La fotografía me indica que se trata de como hacer las frutas.

R.2 Estoy impactada de ver que el manual ya es una realidad.

R.3 De inmediato vi un libro o manual, de aprendizaje.

R. 4 Lo veo con características de un buen libro.

R.5 Se aprecia muy bien la portada del manual.

R.6 Un libro de técnicas para sexto grado

R.7 Impacta aun más en la pantalla de la computadora, espero verlo ya impreso.

PREGUNTA NO. 4 ¿SON ATRACTIVOS, POR QUÉ?

RESPUESTAS:

R.1 Sí, por la fotografía de la manzana y el título.

R.2 Si es atractivo, por el número 6 y por la foto.

R.3 Sí Los colores son llamativos sobre todo el de la fruta.

R.4 Sí, pero, Veo, mas atractiva la portada verde de la pera.

R.5 Muy atractivos, por los colores.

R.6 El orden en que se ven los objetos, la manzana resalta.

R.7 Todo es atractivo en la caratula del libro.

PREGUNTA NO. 5 ¿Los mensajes y la forma en que están presentados, se entienden?

RESPUESTAS:

R.1 Yo entiendo que el mensaje dice que es un libro de productividad.

R.2 Entiendo que el libro va dirigido al grado de sexto primaria.

R.3 Se entiende no hay duda.

R.4 Para un maestro es fácil de reconocer éste libro.

R.5 Hay libros de ciencias, sociales, pero éste se entiende que es de productividad.

R.6 Se comprende facilmente por los elementos que se aprecian.

R.7 Para buscarlo en la librería yo lo pediría como libro de productividadla el de la manzanita.

PREGUNTA NO 6 ¿Se parecen a la manera de expresarse de usted?¿ son creíbles?

Aquí incluimos, respuestas del interior del manual ya que el informante describió en su mayoría del contenido del manual.

RESPUESTAS:

R.1 El contenido esta proporcionado como los otros libros.

R.2 Claro que sí, porque los contenidos son con mucha claridad.

R.3 La información se ve muy completa .

R.4 Se puede planificar con el libro, igual que con otros.

R.5 Los temas tienen un contenido amplio, lo que se espera de un buen libro.

R.6 Las fotografías describen de inmediato lo que se está tratando en el contenido.

R.7 La claridad de los temas está por demás decirlo estan bien claros, son comprensibles.

PREGUNTA NO.7 ¿Expresan algo o presentan algo que no es aceptable para usted?

RESPUESTAS:

R.1 La mayoría de información es aceptable.

R.2 No hay nada que yo quisiera cambiar

R.3 de ninguna manera.

R.4 Pienso que no, el trabajo es aceptable.

R.5 todo, las fotos, los temas están de acorde con lo que se busca en el tema.

R.6 Sobre todo pensando en los alumnos creo que van a recibir una mejor capacitación en el aula.

R.7 Los alumnos lo van a recibir muy bien. está de acorde a lo que les gusta, las fotos describen

de lo que se está hablando.

PREGUNTA NO. 8 ¿Se indentifica usted con los mensajes presentados? ¿porqué?

Aquí Incluimos las respuestas acerca de los mensajes de la campaña publicitaria. Los escolares tienen madera.

RESPUESTAS

R.1 Como maestro me es fácil identificarme con el mensaje de los escolares, pues se que me hablan a mi.

R.2 Es lo que hacemos durante todo el año escolar con los alumnos, ayudarlos en su formación.

R.3 El mensaje me habla directamente, no lo había visto bien, pero ahora si lo entiendo.

R.4 Al principio no lo entendí, pero con los textos se identifica uno.

R.5 La técnica es interesante, el mensaje si se interpreta muy bien, sobre todo con el complemento de los mensajes.

R.6 Lo primero que vi fué la leyenda de los escolares tienen madera, después vi las imágenes, y lo comprendí mejor.

R.7 Como maestro del área de productividad, me identifico inmediatamente.

PREGUNTA NO. 9 ¿Porqué haría lo que dice el mensaje? Porqué no haría lo que dice el mensaje?

Presento respuestas en base a la imagen de la campaña publicitaria.

RESPUESTAS

R. 1 El mensaje es claro, por eso lo haría, porque mi vocación es ser maestro.

R.2 Cómo maestro, más que hacerlo, lo vivo todos los días en las aulas.

R.3 Visto desde ese punto, seguiré apoyando a los alumnos, estoy de acuerdo.



R.4 La visión que yo tengo es de dar mis clases, cada vez mejor, por eso si lo haría.

R.5 Mi compromiso es con los alumnos, y el mensaje me invita a trabajar mejor.

R.6 El mensaje reconoce el trabajo que yo hago como maestro. si lo haría.

R.7 El mensaje es claro, lo seguiré haciendo, poniendo de mi parte para mejorar la educación de mis alumnos.

RESULTADOS

Los Maestros en su mayoría mujeres, maestras de Educación para el hogar, Productividad y Desarrollo, opinaron respecto a las piezas gráficas que se sentían impactadas por la forma en que había sido creada la imagen compuesta del Afiche, y que el texto es legible a cierta distancia y que se identificaron con el mensaje de *motivar* que es el insight de la campaña *emocional*. Que los colores son apropiados y muy nacionalistas asociados a Guatemala. Que cuando leyeron el mensaje se dieron cuenta que alguien valoraba el trabajo que han venido haciendo desde que inició el programa del CNB, y que creen fielmente que los alumnos tienen madera para muchas cosas. Que si las dimensiones del afiche de 11x 17 pulgadas, pudiera ser mas grande.

DEL MANUAL. Opinaron lo siguiente, pudieron leer todo el contenido y encontraron cosas nuevas de las cuales no sabían, y que les aportaba información muy importante, el color del mismo les pareció que se asociaba con el afiche. Dijeron “todo Azul se ve bien”.

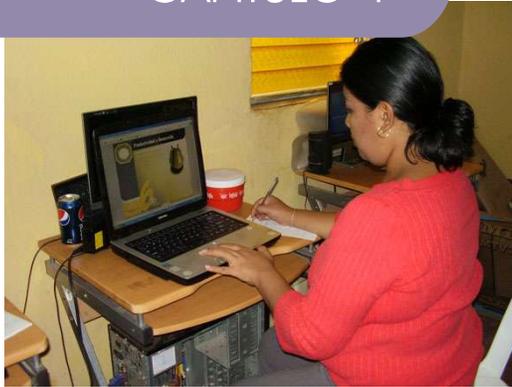
Del video. Algunos dijeron conocer al artesano desde hace ya algunos años y que nunca lo habían visto trabajar, que la forma en que se proyecta, es explícito de principio a fin, y que bueno, que se uso de fondo la marimba de Jocotenango.

SEGUNDO GRUPO

Respecto al afiche no lo pudieron interpretar pues no habían visto algo así. Hay que mencionar que la campaña NO está dirigida a los niños, pero que el mensaje los instaba a aprovechar mejor su clase de Productividad.

El manual reflejó un impacto en los escolares, sobre todo, con las imágenes que complementan el marco conceptual. Principalmente porque manifestaron conocer el taller, pero no conocían el proceso de la fabricación de las frutas.

El Video resulto una herramienta indispensable como complemento del manual. aportó una información mas amplia en la fabricación de las frutas. Logrando el resultado y efectividad que se esperaba de las piezas de diseño, como material de apoyo.



Fotografía 1: ROLANDO CALLEJAS



Fotografía 2: ROLANDO CALLEJAS



Fotografía 3: ROLANDO CALLEJAS



Fotografía 4: ROLANDO CALLEJAS



Fotografía 5: ROLANDO CALLEJAS



Fotografía 6: ROLANDO CALLEJAS



Fotografía 7: ROLANDO CALLEJAS



Fotografía 8: ROLANDO CALLEJAS

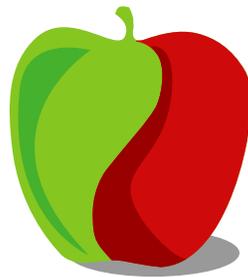
⁴⁹ Callejas, R. (2011) Comprobación y eficacia (fotografías) *Subdirección departamental. Jocotenango. Sacatepéquez* (No.1p8200132.pg, No.2p8200133.pg, No.3p8200132.pg, No.4p8200136.pg, No. 5p8200138.pg, No.6p8200131.pg, No.7p9010070, No.8p8180047.pg.)Para el proyecto de graduación, tesis.



**TOMA DE DECISIONES SOBRE LOS
CRITERIOS DE DISEÑO:**

Analizando cada uno de los aportes se analizaron las siguientes opciones:

RESULTADO	CAMBIOS A IMPLEMENTAR
No hay unidad Gráfica en el afiche y el manual	Hay que recordar que el afiche como pieza gráfica está dirigido al primer grupo Objetivo, no así el manual al segundo g.o. Mas sin embargo se hará el cambio de color, en la portada utilizando los colores del afiche. exceptuando el interior, que se imprimirá en color rojo
Dimensiones del afiche más grandes.	Esto depende del presupuesto del cliente, en este caso queda de igual tamaño. Tentativamente se considerará el costo de un formato mas grande.



PROPUESTA GRÁFICA FINAL

CAMPAÑA

El objetivo de ésta Campaña, es informar, educar, concientizar, a maestros que imparten el área de Productividad y Desarrollo nivel sexto primaria.

Se eligió el Concepto, GUIAR SU DESARROLLO. Precisamente por que el área se caracteriza, por encaminar a los alumnos, a un mejor desenvolvimiento y desarrollar cualidades durante su estancia en la escuela, o colegio. El Grupo Objetivo reconoce inmediatamente el concepto, en el cual se desenvuelve, y al cual tiene acceso. Es parte de su rol cotidiano, y es sensible a los signos de trabajo y desarrollo escolar.

Regularmente el grupo objetivo, siempre anda buscando nuevas formas para hacer mejor el trabajo escolar, ideas que, desencadenen otras ideas. Busca lo nuevo y las imágenes le provocan curiosidad lo impactan y el texto le confirma que su labor continúa y que siga trabajando.

El Insight es "Motívalos", a pesar de no tener lo suficiente, de no contar con los recursos necesarios, para desarrollar un buen proyecto, que los haga crecer en conocimiento y desarrollo.

Los escolares esperan por tí, por tu esfuerzo, conocimiento, alegría, Empatía, Responsabilidad, ante la sociedad, y ante la educación, esto confirma tu promesa de enseñar, capacitarte, para alimentar de tu conocimiento a los escolares, que tienen madera.

ELEMENTOS ICÓNICOS

El código icónico, fué elaborado en su composición tomando como referencia el fresco de Miguel Angel en la Cúpula de la Basílica de San Pedro en Roma, aduciendo a la Imágen de la Creación, en donde el creador da la vida al ser humano. De la misma manera nuestra imágen sugiere el Contacto del Maestro con el alumno, transmitiendole el conocimiento que obtuvo, de un libro. La imágen está formada por un libro, Un brazo del maestro y un brazo del alumno, y un pincel.

Se utilizó una imágen, compuesta por varias

imágenes, que a su vez, forman una sola idea.

La primera que destaca es la del Libro, que contiene características de ser un libro que genera ideas para trabajar en madera, y a la utilización de las herramientas para el oficio.

Del libro se Desprende un brazo, que en su mano sostiene un proyecto de madera, que en su interpretación es el brazo de la educación o el de si mismo, como proveedor de proyectos, técnicas y procedimientos.

La imagen del brazo de un escolar que representa a todos los escolares del municipio, que también sostiene un pincel, y que a su vez esta trabajando su proyecto.

El grupo objetivo, a estas alturas de su carrera a tenido contacto con éste tipo de información ya que en su pensum, llevan historia del arte, en algunos semestres.

EQUILIBRIO:

La imágen comparte una perfecta distribución en los lados izquierdo y derecho, lo que permite una distribución en el plano.

TENSIÓN:

Se logra una tensión en la parte inferior porque pareciera que el libro tiene el control del equilibrio, y por la posición que tiene se hace más pesada permitiendo una atención inmediata, ya que los elementos colocados en la parte inferior y a la derecha son mejor percibidos porque tienen mas peso visual.

AGUZAMIENTO:

La imágen está fuera de los límites de nivelación en lo que el ojo considera nivelado, esto hace que nuestra imágen luzca más atractiva debido a la posición.



ELEMENTOS CROMÁTICOS

Se utilizaron los colores Blanco, Azul, por ser los colores de la bandera Nacional, y que son característicos, en las escuelas, Colegios. Por otra parte los mensajes Institucionales del Ministerio de Educación, son impresos con estos colores. Hay sus excepciones por supuesto. Por lo tanto el G.O. lo asimila como un mensaje Nacional.

La paleta de colores de la Campaña son:



PERCEPCIÓN DEL COLOR

El azul es el color preferido de la mayoría de la gente. Es el color más elegido por personas normales en su condición psíquica y por niños sin problemas. Pero no es extraño que sea tan aceptado: el azul es el color de todas las buenas cualidades que se comprueban con el tiempo, de todos los buenos sentimientos que no están dominados por la simple pasión. No hay ningún sentimiento negativo en el que domine el azul. Hombres y mujeres se visten con frecuencia de color azul, pues es apropiado para toda ocasión y en todas las estaciones del año. Además es el color preferido para los automóviles. En las viviendas, el azul resulta frío pero tranquilizante, por lo que generalmente se utiliza en las

habitaciones. El azul representa las cualidades intelectuales y de lo masculino: la inteligencia, la ciencia y la concentración. Siempre que ha de predominar la razón frente a la pasión, el azul es el color principal. A pesar de esto, el azul es también un color asociado a lo femenino. El azul es el polo pasivo, tranquilo, opuesto al rojo activo, fuerte y masculino.

El color blanco: Longitud de onda: es la luz solar no descompuesta en los colores del espectro, tiene componentes de todas las frecuencias.

SIGNIFICADOS

El blanco es, según el simbolismo, el color más perfecto. Es el color absoluto, cuanto más puro, más perfecto. No hay ningún "concepto blanco" de significado negativo. Es el color del comienzo, el nacimiento y la resurrección. El simbolismo del blanco comienza con referencias a la luz y la unidad, significa paz o rendición. Es el color del bien y la honradez. Otorga una idea de pureza y modestia. Goethe, por su parte, señala que el blanco es la turbiedad absoluta; es el elemento más neutro y claro de los que llenan el espacio; el primer elemento del universo. Graves dice que el blanco es positivo, estimulante, luminoso, brillante, delicado, puro y significa castidad, inocencia y verdad.

TÉCNICA

JERARQUÍA DE ELEMENTOS EN LA COMPOSICIÓN

En primer lugar vemos que nuestra vista es atraída hacia el libro, hacemos un recorrido hacia arriba en donde el brazo que sale del libro nos indica que debemos seguir hacia arriba, encontrándonos con el proyecto, que el maestro provee, y el cual realiza con el alumno, al final encontramos el brazo del alumno ejecutando el proyecto y dándole el acabado final.

LA RETÓRICA HIPÉRBOLE, con técnica de exageración, es mostrar una parte por un todo. En donde el maestro entrega un proyecto a realizar, y el alumno con el conocimiento adquirido desarrolla y finaliza el proyecto. El escudo de la Institución Ministerio de Educación.

EL CODIGO LINGÜÍSTICO

Es el que transmite el sonido de los signos fonéticos, es decir las letras, que en el diseño gráfico se les conoce como tipos, los que pertenecen a una familia de fuentes.

El G.O. reacciona con mucha facilidad y sensibilidad a estos signos, de los cuales utilizamos:

Futuri extra bold, san serif, para el título de nuestra Campaña,

**ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstu v wxyz
1234567890**

Esta tipografía tien fuerza e impacta desde una distancia, y se parece a las primeras letras que se hacen cuando se aprende a escribir.

Impact, san serif, para el Slogan

**ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abceefghijklmnñopqrstu v wxyz
1234567890**

Esta fuente, es muy seria rígida pero muy convincente a la hora de transmitir mensajes escritos.

Futuri heavy, sanserif, de la familia futuri.

**ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstu v wxyz
1234567890**

En esta campaña todo el enfoque está firigido al G.O. el cual identifica el mensaje con facilidad porque en mucho, se mantiene en constante, que hacer con las letras, y es de allí que toma fuerza el título LOS ESCOLARES TIENEN MADERA. que es fácil de decodificar.

Se apela al buen que hacer de su carrera y que ha tomado muchos retos esperando ser reconocido y de alguna manera se identifica de inmediato. Provocando el click, que se espera de la campaña.

La campaña lanza un mar de emociones y sin duda el elemento funcional es, el concepto creativo, guiar su desarrollo, lo lleva en la sangre y desde pequeño soñó con ser maestro. Para educar a las proximas generaciones, participando en todo momento, el maestro que no se actualiza, pierde el derecho de enseñar (dicho popular magisterial).

Los elementos icónicos utilizados en el diseño de la acampaña, estan basados en su propia realidad; Libros, arte, proyectos, uniforme escolar, herramientas escolares. Todos éstos combinados en una técnica de diseño conocida como Exageración, hacen un llamado fuerte que atrae sus miradas para hacer un recorrido voluntario ante la pieza publicitaria.

La imagen del libro es el fundamento, de donde parece que sale un brazo, simbólico del maestro, el cual lleva en la mano un proyecto de madera, que facilita al alumno, quien realiza con pericia concluyendo con un resultado optimo.

sabemos que reaccionará frente a los impulsos generados por nuestra propuesta gráfica. Porque LOS ESCOLARES TIENEN MADERA.



MEDIOS UTILIZADOS

EL AFICHE

Constituye un medio práctico que puede contener un elevado valor estético. La función Creativa: El creador tiene que recurrir a las innovaciones constantemente, del grafismo de la psicología, de las técnicas. El afiche es un gran crisol en el se funde arte, ciencia y técnica propiciando muchas veces un alto nivel creativo

VALLA PUBLICITARIA

Es un medio publicitario de un costo muy alto, pero lo compensa con el gran impacto que tiene, permanece las 24 horas durante el tiempo determinado que dura la campaña. Lo ven gran cantidad de personas, que circulan a pie, carro, bus y de todos los estratos sociales, es llamativo, utiliza imágenes que impactan.

ANUNCIO DE PRENSA

Tiene una gran cobertura, visto por varios millones de personas, de alto costo, un medio masivo que llega con facilidad a las masas, de contenido informativo de interés general que, generalmente se divide en cuerpos, y estos su vez, en secciones de manera que la información, sea más accesible y fácil de localizar por el lector.

BANER

Es un medio alterno para hacer publicidad, generalmente, en las calles, pero también se utiliza en el interior de centros comerciales, o locales comerciales. Este medio ha tenido un auge dentro del campo de la publicidad en la última década, ya que es un medio económico, funcional y esta en contacto directo con el GO. el cual se persuade al entrar en contacto visual, o informar con un anuncio publicitario.

EL AFICHE

Se trabajó un sólo diseño para el afiche con medidas de 11x17 en forma vertical. Para cubrir los 14 establecimientos escolares del municipio entre colegios y escuelas, se imprimirán igual número de piezas.

PIEZA PRINCIPAL: De la campaña es El Afiche, por ser un medio muy utilizado en ésta región, y el público recibe mucha información por medio de éste. El contacto es seguro con el G.O. durante toda la campaña,

El cuidado de la región de no utilizar anuncios dentro del perímetro del municipio se puede ver de inmediato, ya que por estar muy cerca de la Antigua Guatemala. Se conserva el derecho de no contaminar con anuncios extremadamente grandes, que arruinen la vista de la región. Y evitar hacer ruido visual. Es allí donde toma importancia nuestra pieza Gráfica.

LA TÉCNICA DE EXAGERACIÓN, es nueva en el área, pero tomando en cuenta que el G.O. ha participado en muchos eventos de cultura, garantizamos la decodificación de éste.

DIAGRAMADO: El afiche está diagramado en dos columnas, cuatro filas. Cada elemento ocupa un módulo y esto permite una apreciación y un ordenamiento visual.

LA TENSIÓN: que logra la composición de la imagen descansa en el libro, pues los estudiosos de la la imagen dicen que se logra mayor tensión en la parte inferior de un afiche, como en la parte derecha.

FOTOGRAFÍAS Todas las fotografías son: del Autor de ésta tesis, (Rolando Callejas). Fotografía tomada al libro "El Bricolaje paso a paso". Editorial Oceano. Páginas 26 y 27. El brazo es del Autor, el brazo del escolar, con el uniforme original, son del Colegio Centro Pedagógico Antigüeño, todas las imágenes fueron retocadas con el software Fotoshop Cs3.

EL AGUZAMIENTO: o nivelación visual, se rompe por la colocación de nuestra imagen, haciéndola mas atractiva ya que el ojo está acostumbrado, a lineamientos rigidos, los cuales rompemos en la composición del diseño.

EL MENSAJE LOS ESCOLARES TIENEN MADERA cumple con los requerimientos de atracción porque la fuente, que se utilizó es fuerte y hace peso en el punto de atracción visual, luego permite que el recorrido visual se dirija hacia el objeto que está a la mitad del diseño, que en éste caso es una silla hecha de paletas de madera, siguiendo su recorrido hacia abajo en donde ejerce un peso visual la imagen del libro. Inmediatamente la vista se dirige hacia arriba, y vuelve a pasar por la silla, terminando el recorrido del hombro del escolar, saliendo del recorrido hacia la derecha por ésto garantizamos que la pieza funcione.

TÍTULO: "Los Escolares tienen Madera"

SLOGAN: Apórtales una vida mejor

MENSAJE: Maestro, el área de productividad y desarrollo, del Nuevo Curriculum Nacional Base, le permite a los escolares, desarrollar sus facultades y talentos, dándoles una oportunidad de cambiar sus vidas.

CIERRE: Recuerda "El maestro que no se actualiza pierde el derecho de enseñar".

A continuación presentamos la Pieza.

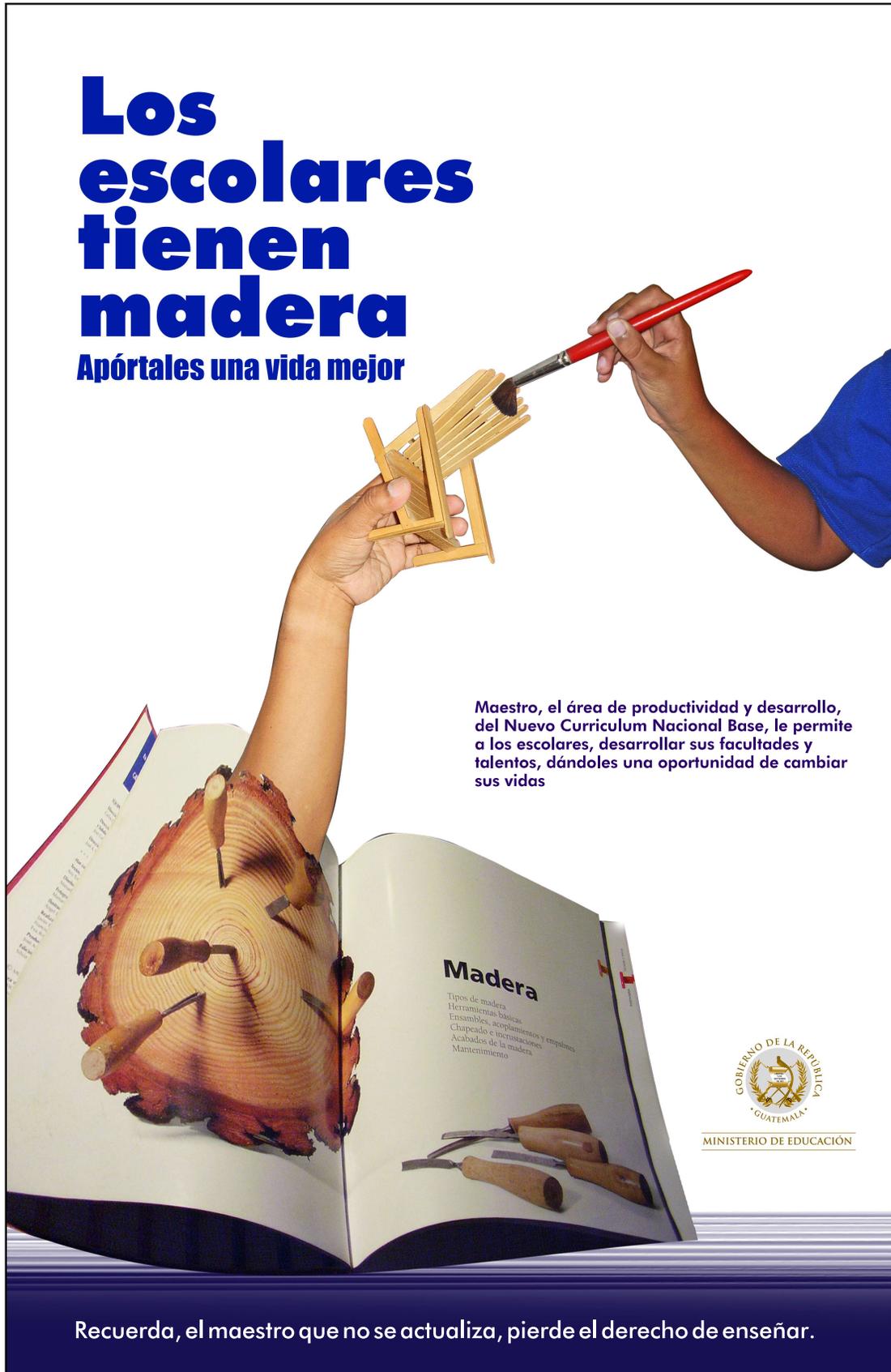


Callejas, R. (2011) fotografías, para el arte, del Afiche



Los escolares tienen madera

Apórtales una vida mejor



Maestro, el área de productividad y desarrollo, del Nuevo Currículo Nacional Base, le permite a los escolares, desarrollar sus facultades y talentos, dándoles una oportunidad de cambiar sus vidas



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Recuerda, el maestro que no se actualiza, pierde el derecho de enseñar.

BANER:

Medio alterno de la década, y muy popular, se utilizarán 14 piezas para igual número de establecimientos, ubicados en el interior del establecimiento en donde será muy útil haciendo contacto visual con el G.O. Esta pieza será un refuerzo visual muy importante debido a que es un medio popular bien conocido y de fácil ubicación.

El tamaño a utilizar es de 1.60 x 0.80 centímetros, debido al tamaño del formato resulta muy atractivo y atrae constantemente las miradas en los lugares, en donde se exhibe.

Debido al tamaño del formato será impreso en lona vinílica, por medio de una impresora Plotter, que utiliza tintas vinílicas especiales, que pueden o no ser u.v. depende del presupuesto del cliente.



Los escolares tienen madera

Apórtales una vida mejor

Madera

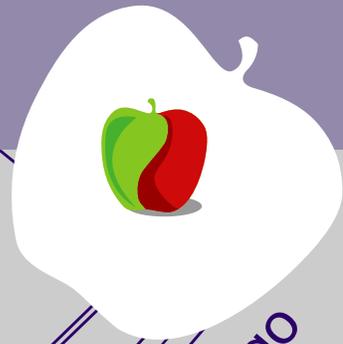
- Tipos de madera
- Herramientas básicas
- Ensamblajes, acoplamientos y empalmes
- Chapeado e incrustaciones
- Acabados de la madera
- Mantenimiento



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Maestro, el área de Productividad y Desarrollo, del Nuevo Currículum Nacional Base, le permite a los escolares desarrollar sus facultades y talentos, dándoles oportunidad de cambiar sus vidas.

Recuerda, el maestro que no se actualiza, pierde el derecho de enseñar.



VALLA PUBLICITARIA

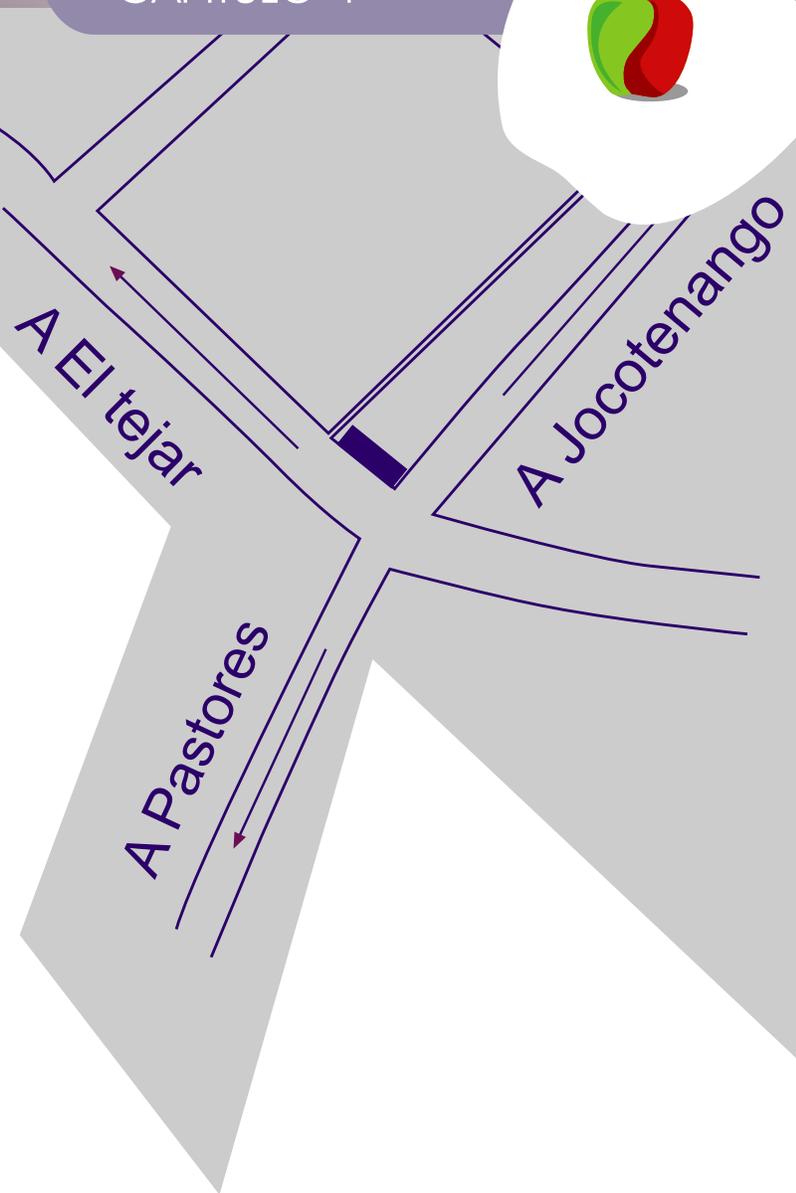
La razón de la valla, es primordial, porque nuestro G.O. circula por estos sectores, la mayoría utiliza buses urbanos y extraurbanos, que vienen de la ruta interamericana hacia Chimaltenango ya que algunos vienen de Parramos, Pastores, y en el cruce hacia Jocotenango, hacen una *parada obligatoria*, donde está nuestro primer punto estratégico y en el cual, hay instaladas algunas vallas que le dan la bienvenida a todo el que pasa poy allí.

Nuestro segundo punto estratégico se encuentra en la bajada de las cañas, ese lugar es propicio para todo aquel que viene de La ciudad de Guatemala. Nuestro G.O. hace compras en los centros comerciales de Guate. Y de igual forma circular tanto buses como vehículos en ese lugar.

Las dimensiones de la valla son de, 8 x 3.50 metros, formato horizontal. La impresión será sobre papel especial que luego será pegado en un soporte de lámina que el proveedor acostumbra.

El costo de la cada valla es un tanto alto, pero por la cobertura que tiene de acercarse al G.O. Es indispensable.

En el diseño de la Valla, tenemos un poco de mas libertad para diagramar ya que este medio permanece en la calle, y cada espacio debe ser bien aprovechado, y el formato permite que las imágenes y textos sean mas grandes.



Google Earth (2008) Vista de Planta, Cruce Jocotenango, Pastores(fotografía) Jocotenango. Sacatepéquez (No. Satelital) Trabajo de investigación, Proyecto de Graduación. Tesis.



Callejas, R. (2011) Cruce Pastores, Jocotenango (fotografía) *Jocotenango, Sacatepéquez* (No.PA20039) Sesión fotográfica, Proyecto de Graduación.



ANUNCIO DE PRENSA

Como medio masivo llega con facilidad a las masas, contiene información de interés general regularmente, se divide en cuerpos y estos su vez en secciones de manera que la información sea más accesible y fácil de localizar por el lector. Su estructura puede ser tradicional, compuesto por ocho columnas y tabloide compuesta de seis columnas.

La imagen gráfica de un periódico depende de su estilo editorial y debe estar fundamentada en un manual de estilo y de normas gráficas, uno nos dice cómo escribir y el otro nos dice cómo diseñar.

El hecho de que sea un impreso de salida diaria, contribuye a que se desgasten los tratamientos gráficos con facilidad, haciendo necesarios algunos ajustes a lo largo del tiempo sobre su rediseño sin abandonar sus fundamentos principales.

La diagramación del Anuncio de periódico será de formato vertical con medida de 6.5 x 12.5 pulgadas, está diagramado con base de una retícula de periódico de 6 columnas, utilizando 4 de las 6. Aunque hay que mencionar que algunas páginas llevan 5 columnas, esto se hace, porque se necesitan saltos entre cada página.

Algo que debe sobresalir en un anuncio de prensa es la imagen, la cual debe predominar y el texto pasa a segundo plano pero debe informar también.

Medio a pautar: Prensa Libre.

	<p>Los escolares tienen madera Apórtales una vida mejor</p> <p>Madera</p> <p>Maestro, el área de Productividad y Desarrollo, del Nuevo Currículo Nacional Base, le permite a los escolares, desarrollar sus facultades y talentos, dándoles oportunidad de cambiar sus vidas.</p> <p>Recuerda, el maestro que no se actualiza, pierde el derecho de enseñar.</p>							
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--	--	--	--



Los escolares tienen madera

Apórtales una vida mejor

Maestro, el área de Productividad y Desarrollo, del Nuevo Currículum Nacional Base, le permite a los escolares, desarrollar sus facultades y talentos, dándoles oportunidad de cambiar sus vidas.

Recuerda, el maestro que no se actualiza, pierde el derecho de enseñar.



MICRO REPORTAJE

EL VIDEO REPORTAJE

Se optó por éste medio de reproducción de imágenes por ser una herramienta tecnológica utilizada en la última década, ya que a tomado importancia, y está a la mano de los estudiantes, sobre todo en comunidades de Internet, como YOUTUBE; En donde el alumno puede ver toda clase de información a través de ellos.

La salida del video que se utilizará es NTSC. (Comisión Nacional de Sistemas de televisión). que es un sistema análogo, actualmente en desaparición. Este permite que se cuente con 480 líneas a 29.97 FPS.

La música de fondo que se utilizará pertenece a la marimba de los, ROMÁN HERMANOS, originarios de Jocotenango. Esto permitira identificar aún más a éste municipio, como productor de artesanías.

HISTORY WORD

MICROREPORTAJE: 25 minutos.

TÍTULO "FRUTAS DE MADERA DE JOCOTENANGO"

PERSONAJES: Luis García (Artesano)

NARRADOR/LOCUTOR EN OFF: Rolando Callejas

ESCENOGRAFÍA: Plaza de Jocotenango, taller de artesanías, de don Luis.

HISTORIA

En las escenas se narra la elaboración de como se hacen las frutas de madera de Jocotenango, en ellas veremos como el artesano, a través de los años a desarrollado técnicas que lo llevan a obtener productos de un acabado artesanal muy prestigioso.



GUIÓN LITERARIO

El artesano hace elección de la mejor madera, ya que esto es parte fundamental del óptimo resultado, utilizando para esto herramientas como el machete, gubias, formones, cacho, Torno. Y Técnicas de lijado, entintado, Barnizado, y acabado final.

Suena un fondo musical de marimba.

LOCUTOR 1. El municipio de jocotenango se encuentra situado en la parte noreste en el departemento de sacatepéquez, es aquí donde hacen las frutas de madera que dan origen a la cultura artesanal del lugar.

Visitaremos el taller de don luis garcía quien tiene mas de 15 años de experiencia en la elaboración de las frutas de madera, aprenderemos como se hacen las frutas de madera de jocotenango.

2. EL ARTESANO selecciona la mejor madera, los años de experiencia le han demostrado que el mejor tipo de madera para esta labor es la del árbol de jacaranda, la que se encuentra en jocotenango y lugares cercanos, también se utilizan otros tipos de madera que resultan muy económicos, como por ejemplo el pino el ciprés y el palo blanco.

3. La pieza de madera cúbica o cuadrada que pueden observar, se le quitan las esquinas con un machete para llevarla al torno y la forma cilíndrica es la que se dibuja directamente en el tronco para ser recortada con una sierra de cinta.

4. PARA SABER cuantas piezas de madera saldrán del tronco el artesano dibuja con una pieza que ya tienen el tamaño adecuado dividiendo en varios segmentos permitiéndole desperdiciar muy poco y así aprovechar al máximo cada pieza.

5. LAS ESQUINAS se van eliminando como lo mencionamos anteriormente, esto es para que la pieza sea mas lijera en el torno, porque recordemos que dará vueltas a gran velocidad para obtener un cilindro perfecto.



Como ya vimos el objetivo del artesano es llevar un cilindro de madera al torno para poder trabajar con más facilidad.

6. LA HERRAMIENTA utilizada para éste trabajo es un machete muy bien afilado, recuerden que este trabajo sólo lo hace un artesano con mucha experiencia. La forma cuadrada a quedado sin esquinas y si nos damos cuenta ahora parece tener una forma octogonal o sea de ocho lados.

7. LA PIEZA está ya casi lista mientras menos madera tengamos que quitar en el torno mejor listo ahora la colocaremos en el torno.

8. TORNO: El torno es una herramienta eléctrica útil en la fabricación de piezas cilíndricas o redondas. Su base regularmente es de hierro pues debe ser estable para lograr su trabajo, ya que todas las piezas giran con gran velocidad, utilizando gubias y formones, para devastar la madera.

9. DON LUIS revisa cuidadosamente que la pieza esté bien puesta, ya que esto le evitará algún accidente inesperado. Todo trabajo requiere de una especialización cuando se trata de trabajar con maquinaria eléctrica.

10. LA HERRAMIENTA que don Luis está utilizando se llama gubia, ésta herramienta sirve para devastar o rebajar el ancho de la madera y reducir hasta donde sea necesario teniendo el cuidado de sostener con fuerza la herramienta, recordemos que la madera gira a gran velocidad y sobre todo la precaución de trabajar seguro y sin accidentes.

11. LA PIEZA esta tomando forma redonda, casi se asemeja a lo que deseamos fabricar, una manzana la habilidad del artesano se reconoce através de cada paso y a su criterio sigue trabajando hasta llegar al lo que el determina como apropiado. Este paso solo es parte de el proceso realmente aquí todavía falta mucho trabajo.



12. ES INTERESANTE notar que la pieza de madera que fue puesta en el torno fue transformada en cilindro y ahora obtenemos una esfera, esta esfera debe obtener un tamaño adecuado, con el que luego se podrá trabajar tallando a mano y lograr la forma de manzana; por supuesto no es la única forma que se puede trabajar, tenemos formas de peras melocotones, aguacates en fin una gran variedad de frutas

13. NOS DIRIGIMOS a la prensa del banco, para colocar la esfera. Regularmente está ubicada en el extremo, colocando la esfera en la prensa nos ayudará a mantener la pieza fija que vamos a trabajar, sin moverse.

En un taller de carpintería nunca debe faltar el banco de carpintero, así lo conocemos en los talleres, es de mucha utilidad ya que en él se pueden cepillar y lijar tablas, es una herramienta indispensable para el carpintero

14. EL TRABAJO que estamos observando se trata de un adorno tallado en la parte superior de la pieza es como una forma de estrella de cinco picos esto le dará una apariencia muy natural, la herramienta sigue siendo una gubia pero de menor tamaño, todo carpintero cuenta con un juego de gubias y formones para distintos trabajos, en este caso para extraer fragmentos pequeños.

Los talladores utilizan éste tipo de herramienta la cual tiene forma curva o de caña con una punta bicelada, permitiendo que el artesano logre detalles muy precisos.

15. EN ESTE PASO notamos que el artesano mueve levemente la pieza hacia otra posición, acomodandola según la necesidad don Luis sabe muy bien su trabajo, y es hora de rebajar un poco mas de madera utilizando una gubia, se quitarán algunos fragmentos para dejar una forma mas aguda en este extremo, recuerden que debe lucir muy natural; Notarán que al extraer los pedazos queda una textura muy grotesca, y para eliminar esta superficie dura utilizaremos otra herramienta llamada cacho.

El cacho es una herramienta para acabados finos, su nombre se deriva de la forma de cachos que tiene, existen de dos formas, una plana que permite afinar las superficies asperas, y la forma curva permite afinar piezas de difícil acceso que tengan una forma curva, como un arco.

16. ESTA HERRAMIENTA que don Luis utiliza es el formón, el formón es una herramienta con forma plana de metal acerado, es muy útil como lo vemos en este proceso. El formón ayuda afinando la superficie aspera, pero es mas utilizada en los lugares de difícil acceso como en este caso; y así nuestra manzana va adquiriendo una mejor apariencia y un mejor acabado. El formón debe estar muy bien afilado para lograr un trabajo eficiente, recomendamos que éste tipo de herramienta sea utilizado por una persona experta, porque puede llegar a ser peligrosa, provocando cortaduras si no se tiene cuidado.

17. EL TALLADO de la manzana ha llegado a su final a partir de este momento solo queda afinar la superficie con lija.

El lijado: lijar es importante y necesario se debe realizar antes de aplicar cualquier tinte, pintura o acabado de barniz. Otro nombre que se le da a la lija es papel abrasivo.

Éstos están hechos de polvo de vidrio fino que es el que comúnmente conseguimos en las ferreterías. Existen otros tipos de lija que son los más baratos los cuales están hechos de piedras pulverizadas pero no son muy recomendables para nuestras labores.

El papel de lija se puede clasificar en lija aspera que va desde el no. 50 al 80, lija media que va desde el no. 80 al 100, lija fina que va desde el no. 100 hasta 200.

18. VAMOS A DEJAR que don Luis haga el trabajo de lijado notemos que el tiene buen tacto y reconoce cuando una superficie a alcanzado la afinidad necesaria quedando lisa, debemos reconocer que durante estos 15 años de trabajo ha adquirido una gran experiencia y esto permite que las piezas alcancen un mejor acabado.

19. LLEGO EL MOMENTO de poner el color sobre la superficie de la pieza esto cambiara por completo la superficie pues dara un realismo natural al trabajo el entintado se puede hacer con tintas que pueden ser naturales o artificiales, las cuales pueden ser diluidas en agua, aceite o alcohol.

La aplicación puede hacerse de varias formas utilizando distintos metodos, como por ejemplo, con brocha que es el metodo mas comun, otra forma es utilizando wipe que es en realidad fibras de algodón, que las podemos comprar por libra en una ferreteria.

20. ES RECOMENDABLE proteger nuestras manos ya que estos tintes son muy penetrantes en la superficie de la madera y de igual forma puede penetrar nuestra piel.

Don Luis utiliza guantes de hule para protegerse ya que el, esta expuesto a los tintes todos los días, desde hace muchos años.

Tenemos nuestra manzana bien entintada, algunos tintes requieren de un lijado fino que bien puede hacerse con una lija de no. 250 en adelante.

Esto se hace porque algunos tintes especialmente los que se diluyen en agua algunas veces levantan o abren el poro de la madera pero esto es muy comun, y no debemos preocuparnos ya que la lija afinará la superficie. Algunos talleres utilizan tintes aceitosos que secan inmediatamente pero esto queda a discreción del taller porque estos tintes llegan a costar un poco mas.

21. EL SIGUIENTE PASO es aplicar el barniz el barníz es uno de los acabados preferidos para la madera. Éste acabado brillante le proporciona vida a la superficie de nuestra fruta, ademas crea una capa protectora contra los agentes nocivos. dándonos una apariencia brillante, aunque tambien, existen los barnices opacos que dejan una superficie mate, sin brillo pero se utilizan en casos muy especiales.

La forma de aplicarlo puede ser con brocha o wipe, dependiendo de la técnica del artesano en este caso lo haremos con brocha; Dejamos reposar hasta que seque bien luego le damos otra pasada hasta lograr el brillo deseado.

Si alguien se pregunta cuantas pasadas se le dan, depende de cuanto brillo querramos.

Algunos talleres aplican una capa final de laca diluida con thinner, resaltando mucho mas el brillo, la particularidad de la laca es que es transparente y nos da un mejor acabado.

22. BIEN AQUÍ TENEMOS el resultado final, nuestra fruta de madera totalmente terminada, observemos que la superficie de la madera cambió, ahora tenemos una textura muy brillante gracias al trabajo y experiencia del artesano es un producto que seguirá representado al municipio de jocotenango, una obra artesanal que bien puede lucir en la sala, comedor, o cocina de nuestra casa, o bien en el extranjero.

23. ESPERO QUE HAYAS aprendido como se hacen las frutas de madera.

Pero sobre todo que se hacen en Jocotenango.



GUIÓN TÉCNICO

FRUTAS DE MADERA DE JOCOTENANGO

CLIP No.	TOMAS TIPO DE PLANO CÁMARA	DESCRIPCIÓN	Audio y FX	TIEMPO
	Fotografía	Imagen de frutas de madera	Marimba Loc. off	00.00.13.01
	Fotografía	Manzana de madera	Marimba	00.00.02.03
	Toma P9010097 Closeup, Long shot Panorámica horizontal derecho Terminando en plano general largo Cámara No1	Monumento del Jocote, la plaza, la Iglesia	1. El municipio de jocotenango se encuentra situado en la parte noreste en el departemento de sacatepéquez, es aquí donde hacen las frutas de madera que dan origen a la cultura artesanal del lugar.	00.00.12.18
	Toma P9010054 De frente, full shot trayectoria: Panorámica vertical, horizontal derecha Cámara No1	Iglesia de Jocotenango y parte de la plaza	Visitaremos el taller de don luis garcía quien tiene mas de 15 años de experiencia en la elaboración de las frutas de madera, aprenderemos como se hacen las frutas de madera de jocotenango.	00.00.17.14
	Toma P9010057 Meium full shot Panorámica horizontal derecho Terminando en plano general largo Cámara No1	Fuente de la plaza	Marimba	00.00.21.14
	Toma P8220162 Plano de frente medium shot Cámara No 1	El artesano selecciona la madera	2. El artesano selecciona la mejor madera, los años de experiencia le han demostrado que el mejor tipo de madera para esta labor es la del arbol de jacaranda, la que se encuentra en jocotenango y lugares cercanos, tambien se utilizan otros tipos de madera que resultan muy economicos, como por ejemplo el pino el ciprez y el palo blanco.	00.00.27.17
	Toma P8220163 Closeup Trayectoria rodeando el objeto, con movimiento Cámara No 1	Trozos recortados del tronco	3. La pieza de madera cúbica o cuadrada que pueden observar, se le quitan las esquinas con un machete para llevarla al torno y la forma cilíndrica es la que se dibuja directamente en el tronco para ser recortada con una sierra de cinta.	00.00.17.22
	Toma P8220164 Angulo alto Medium Close up Trayectoria alejamiento leve Cámara No 1	El artesano dibuja círculos sobre el tronco que va a cortar	4. Para saber cuantas piezas de madera saldrán del tronco el artesano dibuja con una pieza que ya tienen el tamaño adecuado dividiendo en varios segmentos permitiéndole desperdiciar muy poco y así aprovechar al máximo cada pieza.	00.00.46.05

CLIP No.	TOMAS TIPO DE PLANO CÁMARA	DESCRIPCIÓN	Audio y FX	TIEMPO
	Toma P8220165 Angulo alto, 3/4 Medium closeup Cámara No 1	El artesano corta las esquinas del cubo de madera	<p>5. Las esquinas se van eliminando como lo mencionamos anteriormente, esto es para que la pieza sea mas lijera en el torno, porque recordemos que dará vueltas a gran velocidad para obtener un cilindro perfecto. Como ya vimos el objetivo del artesano es llevar un cilindro de madera al torno para poder trabajar con más facilidad.</p> <p>6. La herramienta utilizada para éste trabajo es un machete muy bien afilado, recuerden que este trabajo sólo lo hace un artesano con mucha experiencia. la forma cuadrada a quedado sin esquinas y si nos damos cuenta ahora parece tener una forma octogonal o sea de ocho lados</p> <p>7. La pieza está ya casi lista mientras menos madera tengamos que quitar en el torno mejor listo ahora la colocaremos en el torno.</p>	00.01.12.09
	Toma P8220166 Plano Angulo 3/4 Medium shot Cámara No 1	Colocanco la pieza de madera en el torno	<p>8. TORNO: El torno es una herramienta eléctrica que es util en la fabricación de piezas cilindricas o redondas. Su base regularmente es de hierro pues debe ser estable para lograr su trabajo, ya que todas las piezas giran con gran velocidad, utilizando gubias y formones, para devastar la madera.</p> <p>9. Don Luis revisa cuidadosamente que la pieza esté bien puesta ya que esto le evitará algún accidente inesperado</p>	00.00.08.23
	Toma P8220167 Plano 3/4 Medium closeup Cámara No 1	Revisando la pieza colocada antes de empezar a tornear	todo trabajo requiere de una especialización cuando se trata de trabajar con maquinaria eléctrica.	00.00.31.04
	Toma P8220168 Angulo normal Big closeup Cámara No 1	Torneando la pieza de madera	<p>10. La herramienta que don Luis está utilizando se llama gubia, ésta herramienta sirve para devastar o rebajar el ancho de la madera y reducir hasta donde sea necesario teniendo el cuidado de sostener con fuerza la herramienta recordemos que la madera gira a gran velocidad y sobre todo la precaución de un trabajar seguro y sin accidentes.</p> <p>11. La pieza esta tomando forma redonda, casi se asemeja a lo que deseamos fabricar, una manzana la habilidad del artesano se reconoce através de cada paso y a su criterio sigue trabajando hasta llegar al lo que el determina como apropiado. Este paso solo es parte de el proceso realmente aquí todavía falta mucho trabajo.</p> <p>12. Es interesante notar que la pieza de madera que fue puesta en el torno fue transformada en cilindro y ahora obtenemos una esfera, esta esfera debe obtener un tamaño adecuado con el que luego se podra trabajar tallando a mano y lograr la forma de manzana;</p> <p>pos supuesto no es la única forma que se puede trabajar, tenemos formas de peras melocotones aguacates en fin una gran variedad de frutas</p>	00.01.37.08



CLIP No.	TOMAS TIPO DE PLANO CÁMARA	DESCRIPCIÓN	Audio y FX	TIEMPO
	Toma P8220193 Angulo alto Zoom, trayectoria rodeando Cámara No 1	Gubias y formones	marimba	00.00.20.20
	Toma P8220169 Plano Angulo normal MedioCloseup Cámara No 1	Trabajando la pieza esférica, torneada en el banco	13. Nos dirigimos a la prensa del banco, para colocar la esfera, regularmente está ubicada en el extremo, colocando la esfera en la prensa nos ayudara a mantener la pieza fija que vamos a trabajar, sin moverse.	00.00.11.06
	Toma P8220170 Angulo normal primer plano Cámara No 1	Trabajando la pieza esférica, torneada con el formón	En un taller de carpintería nunca debe faltar el banco de carpintero, así lo conocen en los talleres, es de mucha utilidad ya que en el se pueden cepillar y lijar tablas, es una herramienta indispensable para el carpintero 14. El trabajo que estamos observando se trata de un adorno tallado en la parte superior de la pieza es como una forma de estrella de cinco picos esto le dará una apariencia muy natural,	00.00.51.07
	Toma P8220171 Primer plano Trayectoria Cámara No 1	Tallando una estrella en la parte superior de la esfera, y utilizando la herramienta llamada cacho	la herramienta sigue siendo una gubia pero de menor tamaño, todo carpintero cuenta con un juego de gubias y formones para distintos trabajos, en este caso para extraer fragmentos pequeños. Los talladores utilizan éste tipo de herramienta la cual tiene forma curva o de caña con una punta bicelada, permitiendo que el artesano logre detalles muy precisos. 15. En este paso notamos que el artesano mueve levemente la pieza hacia otra posición, acomodandola según la necesidad don luis sabe muy bien su trabajo, y es hora de rebajar un poco mas de madera utilizando una gubia se quitarán algunos fragmentos para dejar una forma mas aguda en este extremo, recuerden que debe lucir muy natural; Notarán que al extraer los pedazos queda una textura muy grotesca, y para eliminar esta superficie dura utilizaremos otra herramienta llamada cacho.	00.02.50.15
	Toma 8220172 Angulo alto Primer plano Cámara No 1	Utilizando la herramienta llamada cacho	El cacho es una herramienta para acabados finos, su nombre se deriva de la forma de cachos que tiene, existen de dos formas, una plana que permite afinar las superficies asperas, y la forma curva permite afinar piezas de difícil acceso que tengan una forma curva, como un arco.	00.00.25.16

CLIP No.	TOMAS TIPO DE PLANO CÁMARA	DESCRIPCIÓN	Audio y FX	TIEMPO
	Toma 8220173 Angulo alto Primer plano Cámara No 1	Utilizando la herramienta llamada formón	16. esta herramienta que don Luis utiliza es el formón, el formón es una herramienta con forma plana de metal acerado, es muy util como lo vemos en este proceso. El formón ayuda afinando la superficie aspera, pero es mas utilizada en los lugares de dificil acceso como en este caso; y así nuestra manzana va adquiriendo una mejor apariencia y un mejor acabado. El formón debe estar muy bien afilado para lograr un trabajo eficiente, recomendamos que éste tipo de herramienta sea utilizado por una persona experta porque puede llegar a ser peligrosa, provocando cortaduras si no se tiene cuidado.	00.02.12.02
	Toma P8220174 Angulo alto Primer plano Trayectoria. Rodeando el objeto hacia la derecha Cámara No 1	La fruta de madera está tallada	17. el tallado de la manzana ha llegado a su final a partir de este momento solo queda afinar la superficie con lija El lijado: Lijar es importante y necesario se debe realizar antes de aplicar cualquier tinte, pintura o acabado de barniz. otro nombre que se le da a la lija es papel abrasivo.	00.00.16.23
	Toma P8220175 Angulo alto Medium closeup Cámara No 1	Lijando la fruta tallada	Estos están hechos de polvo de vidrio fino que es el que comúnmente conseguimos en las ferreterías. existen otros tipos de lija que son los más baratos los cuales están hechos de piedras pulverizadas pero no son muy recomendables para nuestras labores. El papel de lija se puede clasificar en lija aspera que va desde el no. 50 al 80, lija media que va desde el no. 80 al 100,	00.00.25.02
	Toma P8220176 Angulo 3/4 Close up Cámara No 1	Continuamos lijando la fruta de madera	lija fina que va desde el no. 100 hasta 200. 18. Vamos a dejar que don Luis haga el trabajo de lijado notemos que el tiene buen tacto y reconoce cuando una superficie a alcanzado la afinidad necesaria quedando lisa, debemos reconocer que durante estos 15 años de trabajo ha adquirido	00.00.22.03
	Toma P8220177 Angulo alto, 3/4 Medium full full shot Cámara No1	Continuamos lijando la fruta	una gran experiencia y esto permite que las piezas alcancen un mejor acabado.	00.00.25.18
	Toma P8220178 Angulo alto Medio full shot Cámara No1	Aplicando lija fina	Fondo de marimba	00.00.09.17
	Toma P8220179 Angulo de frente Medium Close up Cámara No 1	El artesano lija detalles en la fruta	Fondo de marimba	00.00.28.17
	Toma P8220180 Angulo de frente Medium Close up Cámara No 1	Termina de lijar	Fondo de marimba	00.00.19.13



CLIP No.	TOMAS TIPO DE PLANO CÁMARA	DESCRIPCIÓN	Audio y FX	TIEMPO
	Toma P8220181 Angulo de frente, zoom cerrado Cose up Cámara 1	Enfoque de la fruta completamente lijada	Fondo de marimba	00.00.13.09
	Toma P8220182 Angulo 3/4 Medium Close up Cámara No 1	Tecnica de entintado	19. Llego el momento de poner el color sobre la superficie de la pieza esto cambiara por completo la superficie pues dara un realismo natural al trabajo el entintado se puede hacer con tintas que pueden ser naturales o artificiales, las cuales pueden ser diluidas en agua aceite o alcohol	00.00.20.13
	Toma P8220183 Angulo 3/4 Closeup Cámara No 1	Entintando la fruta	<p>La aplicación puede hacerse de varias formas utilizando distintos metodos, como por ejemplo, con brocha que es el metodo mas comun, otra forma es utilizando wipe que es en realidad fibras de algodón, que las podemos comprar por libra en una ferreteria.</p> <p>20. es recomendable proteger nuestras manos ya que estos tintes son muy penetrantes en la superficie de la madera y de igual forma puede penetrar nuestra piel.</p> <p>Don Luis utiliza guantes de hule para protegerse ya que el esta expuesto a los tintes todos los días, desde hace muchos años.</p> <p>Tenemos nuestra manzana bien entintada, algunos tintes requieren de un lijado fino que bien puede hacerse con una lija de no. 250 en adelante.</p> <p>Esto se hace porque algunos tintes especialmente los que se diluyen en agua algunas veces levantan o abren el poro de la madera pero esto es muy comun, y no debemos preocuparnos ya que la lija afinará la superficie</p>	00.01.06.12
	Toma P8220184 Angulo alto Zomm cerrado Cámara No 1	Fruta entintada ya secando	algunos talleres utilizan tintes aceitosos que secan inmediatamente pero esto queda a discreción del taller porque estos tintes llegan a costar un poco mas.	00.00.11.08

CLIP No.	TOMAS TIPO DE PLANO CÁMARA	DESCRIPCIÓN	Audio y FX	TIEMPO
	Toma P8220185 Angulo alto, trayectoria Medio closeup Cámara No 1	Tecnica de aplicación de barniz	<p>21. el siguiente paso es aplicar el barniz el barniz es uno de los acabados preferidos para la madera.</p> <p>Este acabado brillante le proporciona vida a la superficie de nuestra fruta, además crea una capa protectora contra los agentes nocivos, dándonos una apariencia brillante.</p> <p>Aunque también existen los barnices opacos que dejan una superficie mate, sin brillo pero se utilizan en casos muy especiales.</p> <p>La forma de aplicarlo puede ser con brocha o wipe, dependiendo de la técnica del artesano en este caso lo haremos con brocha; Dejamos reposar hasta que seque bien luego le damos otra pasada hasta lograr el brillo deseado. Si alguien se pregunta cuantas pasadas se le dan, depende de cuanto brillo querremos.</p> <p>Algunos talleres aplican una capa final de laca diluida con thinner, resaltando mucho más el brillo,</p>	00.01.03.12
	Toma P8220186 Primer plano Trayectoria Cámara No 1	Fruta barnizada	la particularidad de la laca es que es transparente y nos da un mejor acabado.	00.00.10.11
	Toma P8220187 Angulo alto Trayectoria Cámara No 1	Fruta barnizada sobre cubos de madera	22. Bien aquí tenemos el resultado final, nuestra fruta de madera totalmente terminada, observemos que la superficie de la madera cambió, ahora tenemos una textura muy brillante gracias al trabajo y experiencia del artesano es un producto que seguirá representado	00.00.08.12
	Toma P8220188 Plano alto, 3/4 Medium closeup Cámara No 1	El artesano revisa el acabado final de la fruta	al municipio de jocotenango, una obra artesanal que bien puede lucir en la sala, comedor, o cocina de nuestra casa, o bien en el extranjero.	00.00.18.16
	Toma P8220189 Angulo alto, trayectoria Primer plano Cámara No 1	Fases del proceso de la fruta	23. Espero que hayas aprendido como se hacen las frutas de madera. Pero sobre todo que se hacen en Jocotenango.	00.00.24.03
	Toma 8220191 Angulo alto, trayectoria zomm Cámara No 1	Producto terminado	Fondo de marimba	00.00.17.02

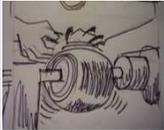


HISTORY BOARD

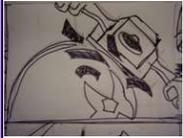
VIDEO FRUTAS DE MADERA DE JOCOTENANGO

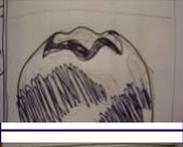
CLIP No.	TOMAS TIPO DE PLANO CÁMARA		DESCRIPCIÓN	Audio y FX	TIEMPO
	Fotografía JPG		Imagen de frutas de madera	Marimba Loc. off	00.00.13.01
	Fotografía JPG		Manzana de madera	Marimba	00.00.02.03
	Toma P9010097 Closeup, Long shot Panorámica horizontal derecho Terminando en plano general largo Cámara No1		Monumento del Jocote, la plaza, la Iglesia	1. El municipio de jocotenango se encuentra situado en la parte noreste en el departamento de sacatepéquez, es aquí donde hacen las frutas de madera que dan origen a la cultura artesanal del lugar.	00.00.12.18
	Toma P9010054 De frente, full shot trayectoria: Panorámica vertical, horizontal derecha Cámara No1		Iglesia de Jocotenango y parte de la plaza	Visitaremos el taller de don luis garcía quien tiene mas de 15 años de experiencia en la elaboración de las frutas de madera, aprenderemos como se hacen las frutas de madera de jocotenango.	00.00.17.14
	Toma P9010057 Meium full shot Panorámica horizontal derecho Terminando en plano general largo Cámara No1		Fuente de la plaza	Marimba	00.00.21.14
	Toma P8220162 Plano de frente medium shot Cámara No 1		El artesano selecciona la madera	2. El artesano selecciona la mejor madera, los años de experiencia le han demostrado que el mejor tipo de madera para esta labor es la del árbol de jacaranda, la que se encuentra en jocotenango y lugares cercanos, tambien se utilizan otros tipos de madera que resultan muy economicos, como por ejemplo el pino el ciprez y el palo blanco.	00.00.27.17
	Toma P8220163 Closeup Trayectoria rodeando el objeto, con movimiento Cámara No 1		Trozos recortados del tronco	3. La pieza de madera cúbica o cuadrada que pueden observar, se le quitan las esquinas con un machete para llevarla al torno y la forma cilíndrica es la que se dibuja directamente en el tronco para ser recortada con una sierra de cinta.	00.00.17.22
	Toma P8220164 Angulo alto Medium Close up Trayectoria alejamiento leve Cámara No 1		El artesano dibuja círculos sobre el tronco que va a cortar	4. Para saber cuantas piezas de madera saldrán del tronco el artesano dibuja con unas piezas que ya tienen el tamaño adecuado dividiendo en varios segmentos permitiendole desperdiciar muy poco y así aprovechar al máximo cada pieza.	00.00.46.05
	Toma P8220165 Angulo alto, 3/4 Medium closeup Cámara No 1		El artesano corta las esquinas del cubo de madera	5. Las esquinas se van eliminando como lo mencionamos anteriormente, esto es para que la pieza sea mas lijera en el torno, porque recordemos que dará vueltas a gran velocidad para obtener un cilindro perfecto. Como ya vimos el objetivo del artesano es llevar un cilindro de madera al torno para poder trabajar con más facilidad. 6. La herramienta utilizada para éste trabajo es un machete muy bien afilado, recuerden que este trabajo sólo lo hace un artesano con mucha experiencia, la forma cuadrada a quedado sin esquinas y si nos damos cuenta ahora parece tener una forma octogonal o sea de ocho lados 7. La pieza está ya casi lista mientras menos madera tengamos que quitar en el torno mejor listo ahora la colocaremos en el torno.	00.01.12.09

HISTORY BOARD VIDEO FRUTAS DE MADERA DE JOCOTENANGO

CLIP No.	TOMAS TIPO DE PLANO CÁMARA		DESCRIPCIÓN	Audio y FX	TIEMPO
	Toma P8220166 Plano Angulo 3/4 Medium shot Cámara No 1		Colocanco la pieza de madera en el torno	8. TORNO:El torno es una herramienta eléctrica que es util en la fabricación de piezas cilíndricas o redondas. Su base regularmente es de hierro pues debe ser estable para lograr su trabajo, ya que todas las piezas giran con gran velocidad, utilizando gubias y formones, para devastar la madera. 9. Don luis revisa cuidadosamente que la pieza esté bien puesta ya que esto le evitará algún accidente inesperado	00.00.08.23
	Toma P8220167 Plano 3/4 Mediuz closeup Cámara No 1		Revisando la pieza colocada antes de empezara tornear	todo trabajo requiere de una especialización cuando se trata de trabajar con maquinaria electrica.	00.00.31.04
	Toma P8220168 Angulo normal Big closeup Cámara No 1		Torneando la pieza de madera	10. La herramienta que don Luis está utilizando se llama gubia, ésta herramienta sirve para devastar o rebajar el ancho de la madera y reducir hasta donde sea necesario teniendo el cuidado de sostener con fuerza la herramienta recordemos que la madera gira a gran velocidad y sobre todo la precaución de un trabajar seguro y sin accidentes. 11. La pieza esta tomando forma redonda, casi se asemeja a lo que deseamos fabricar, una manzana la habilidad del artesano se reconoce através de cada paso y a su criterio sigue trabajando hasta llegar al lo que el determina como apropiado. Este paso solo es parte de el proceso realmente aquí todavia falta mucho trabajo. 12. Es interesante notar que la pieza de madera que fue puesta en el torno fue transformada en cilindro y ahora obtenemos una esfera, esta esfera debe obtener un tamaño adecuado con el que luego se podra trabajar tallando a mano y lograr la forma de manzana; pos supuesto no es la única forma que se puede trabajar, tenemos formas de peras melocotones aguacates en fin una gran variedad de frutas	00.01.37.08
	Toma P8220193 Angulo alto Zoom, trayectoria rodeando Cámara No 1		Gubias y formones	marimba	00.00.20.20
	Toma P8220169 Plano Angulo normal MedioCloseup Cámara No 1		Trabajando la pieza esférica, torneada en el banco	13. Nos dirigimos a la prensa del banco, para colocar la esfera, regularmente está ubicada en el extremo, colocando la esfera en la prensa nos ayudara a mantener la pieza fija que vamos a trabajar, sin moverse.	00.00.11.06
	Toma P8220170 Angulo normal primer plano Cámara No 1		Trabajando la pieza esférica, torneada con el formón	En un taller de carpintería nunca debe faltar el banco de carpintero, así lo conocemos en los talleres, es de mucha utilidad ya que en el se pueden cepillar y lijar tablas, es una herramienta indispensable para el carpintero 14. El trabajo que estamos observando se trata de un adorno tallado en la parte superior de la pieza es como una forma de estrella de cinco picos esto le dará una apariencia muy natural,	00.00.51.07



CLIP No.	TOMAS TIPO DE PLANO CÁMARA		DESCRIPCIÓN	Audio y FX	TIEMPO
	Toma P8220171 Primer plano Trayectoria Cámara No 1		Tallando una estrella en la parte superior de la esfera, y utilizando la herramienta llamada cacho	<p>la herramienta sigue siendo una gubia pero de menor tamaño, todo carpintero cuenta con un juego de gubias y formones para distintos trabajos, en este caso para extraer fragmentos pequeños.</p> <p>Los talladores utilizan éste tipo de herramienta la cual tiene forma curva o de caña con una punta bicelada, permitiendo que el artesano logre detalles muy precisos.</p> <p>15. En este paso notamos que el artesano mueve levemente la pieza hacia otra posición, acomodandola según la necesidad</p> <p>don luis sabe muy bien su trabajo, y es hora de rebajar un poco mas de madera utilizando una gubia se quitarán algunos fragmentos para dejar una forma mas aguda en este extremo, recuerden que debe lucir muy natural;</p> <p>Notarán que al extraer los pedazos queda una textura muy grotesca, y para eliminar esta superficie dura utilizaremos otra herramienta llamada cacho.</p>	00.02.50.15
	Toma 8220172 Angulo alto Primer plano Cámara No 1		Utilizando la herramienta llamada cacho	<p>El cacho es una herramienta para acabados finos, su nombre se deriva de la forma de cachos que tiene, existen de dos formas, una plana que permite afinar las superficies asperas, y la forma curva permite afinar piezas de difícil acceso que tengan una forma curva, como un arco.</p>	00.00.25.16
	Toma 8220173 Angulo alto Primer plano Cámara No 1		Utilizando la herramienta llamada formón	<p>16. esta herramienta que don Luis utiliza es el formón, el formón es una herramienta con forma plana de metal acerado, es muy util como lo vemos en este proceso. El formón ayuda afinando la superficie aspera, pero es mas utilizada en los lugares de difícil acceso como en este caso; y así nuestra manzana va adquiriendo una mejor apariencia y un mejor acabado.</p> <p>El formón debe estar muy bien afilado para lograr un trabajo eficiente, recomendamos que éste tipo de herramienta sea utilizado por una persona experta porque puede llegar a ser peligrosa, provocando cortaduras si no se tiene cuidado.</p>	00.02.12.02
	Toma P8220174 Angulo alto Primer plano Trayectoria. Rodeando el objeto hacia la derecha Cámara No 1		La fruta de madera está tallada	<p>17. el tallado de la manzana ha llegado a su final a partir de este momento solo queda afinar la superficie con lija</p> <p>El lijado: Lijar es importante y necesario se debe realizar antes de aplicar cualquier tinte, pintura o acabado de barniz, otro nombre que se le da a la lija es papel abrasivo.</p>	00.00.16.23

CLIP No.	TOMAS TIPO DE PLANO CÁMARA		DESCRIPCIÓN	Audio y FX	TIEMPO
	Toma P8220175 Angulo alto Medium closeup Cámara No 1		Lijando la fruta tallada	Estos están hechos de polvo de vidrio fino que es el que comúnmente conseguimos en las ferreterías, existen otros tipos de lija que son los más baratos los cuales están hechos de piedras pulverizadas pero no son muy recomendables para nuestras labores. El papel de lija se puede clasificar en lija aspera que va desde el no. 50 al 80, lija media que va desde el no. 80 al 100,	00.00.25.02
	Toma P8220176 Angulo 3/4 Close up Cámara No 1		Continuamos lijando la fruta de madera	lija fina que va desde el no. 100 hasta 200. 18. Vamos a dejar que don Luis haga el trabajo de lijado notemos que el tiene buen tacto y reconoce cuando una superficie a alcanzado la afinidad necesaria quedando lisa, debemos reconocer que durante estos 15 años de trabajo ha adquirido.	00.00.22.03
	Toma P8220177 Angulo alto, 3/4 Medium full full shot Cámara No1		Continuamos lijando la fruta	una gran experiencia y esto permite que las piezas alcancen un mejor acabado.	00.00.25.18
	Toma P8220178 Angulo alto Medio full shot Cámara No1		Aplicando lija fina	Fondo de marimba	00.00.09.17
	Toma P8220179 Angulo de frente Medium Close up Cámara No 1		El artesano lija detalles en la fruta	Fondo de marimba	00.00.28.17
	Toma P8220180 Angulo de frente MediumClose up Cámara No 1		Termina de lijar	Fondo de marimba	00.00.19.13
	Toma P8220181 Angulo de frente, zoom cerrado Cose up Cámara 1		Enfoque de la fruta completamente lijada	Fondo de marimba	00.00.13.09
	Toma P8220182 Angulo 3/4 MediumClose up Cámara No 1		Tecnica de entintado	19. Llego el momento de poner el color sobre la superficie de la pieza esto cambiara por completo la superficie pues dara un realismo natural al trabajo el entintado se puede hacer con tintas que pueden ser naturales o artificiales, las cuales pueden ser diluidas en agua aceite o alcohol	00.00.20.13



CLIP No.	TOMAS TIPO DE PLANO CÁMARA		DESCRIPCIÓN	Audio y FX	TIEMPO
	Toma P8220183 Angulo 3/4 Closeup Cámara No 1		Entintando la fruta	<p>La aplicación puede hacerse de varias formas utilizando distintos metodos, como por ejemplo, con brocha que es el metodo mas comun, otra forma es utilizando wipe que es en realidad fibras de algodón, que las podemos comprar por libra en una ferreteria. 20. es recomendable proteger nuestras manos ya que estos tintes son muy penetrantes en la superficie de la madera y de igual forma puede penetrar nuestra piel.</p> <p>Don Luis utiliza guantes de hule para protegerse ya que el esta expuesto a los tintes todos los días, desde hace muchos años.</p> <p>Tenemos nuestra manzana bien entintada, algunos tintes requieren de un lijado fino que bien puede hacerse con una lija de no. 250 en adelante.</p> <p>Esto se hace porque algunos tintes especialmente los que se diluyen en agua algunas veces levantan o abren el poro de la madera pero esto es muy comun, y no debemos preocuparnos ya que la lija afinará la superficie</p>	00.01.06.12
	Toma P8220184 Angulo alto Zomm cerrado Cámara No 1		Fruta entintada ya secando	<p>algunos talleres utilizan tintes aceitosos que secan inmediateamente pero esto queda a discreción del taller porque estos tintes llegan a costar un poco mas.</p>	00.00.11.08
	Toma P8220185 Angulo alto, trayectoria Medio closeup Cámara No 1		Tecnica de aplicación de barniz	<p>21. el siguiente paso es aplicar el barniz el barniz es uno de los acabados preferidos para la madera.</p> <p>Este acabado brillante le proporciona vida a la superficie de nuestra fruta, ademas crea una capa protectora contra los agentes nocivos, dándonos una apariencia brillante.</p> <p>Aunque tambien existen los barnices opacos que dejan una superficie mate, sin brillo pero se utilizan en casos muy especiales. La forma de aplicarlo puede ser con brocha o wipe, dependiendo de la técnica del artesano</p> <p>en este caso lo haremos con brocha; Dejamos reposar hasta que seque bien luego le damos otra pasada hasta lograr el brillo deseado.</p> <p>Si alguien se pregunta cuantas pasadas se le dan, depende de cuanto brillo queramos.</p> <p>Algunos talleres aplican una capa final de</p>	00.01.03.12
	Toma P8220186 Primer plano Trayectoria Cámara No 1		Fruta barnizada	<p>la particularidad de la laca es que es transparente y nos da un mejor acabado.</p>	00.00.10.11

CLIP No.	TOMAS TIPO DE PLANO CÁMARA		DESCRIPCIÓN	Audio y FX	TIEMPO
	Toma P8220187 Angulo alto Trayectoria Cámara No 1		Fruta barnizada sobre cubos de madera	22. Bien aquí tenemos el resultado final, nuestra fruta de madera totalmente terminada, observemos que la superficie de la madera cambió, ahora tenemos una textura muy brillante gracias al trabajo y experiencia del artesano es un producto que seguirá representado	00.00.08.12
	Toma P8220188 Plano alto, 3/4 Medium closeup Cámara No 1		El artesano revisa el acabado final de la fruta	al municipio de jocotenango, una obra artesanal que bien puede lucir en la sala, comedor, o cocina de nuestra casa, o bien en el extranjero.	00.00.18.16
	Toma P8220189 Angulo alto, trayectoria Primer plano Cámara No 1		Fases del proceso de la fruta	23. Espero que hayas aprendido como se hacen las frutas de madera. Pero sobre todo que se hacen en Jocotenango.	00.00.24.03
	Toma 8220191 Angulo alto, trayectoria zomm Cámara No 1		Producto terminado	Fondo de marimba	00.00.17.02





VIDEO
MICRO REPORTAJE
FRUTAS DE MADERA DE JOCOTENANGO,
SACATEPÉQUEZ





EL MANUAL es la pieza gráfica Impresa, mas importante del presente trabajo, en éste descansa la razón de ser, como pieza de apoyo, la eficacia, veracidad, calidad y utilidad, son los componentes necesarios. Por lo que no se escatimó en calidad, contenido, y diseño, para que llegue a ser una muy buena herramienta en las aulas de los escolares del nivel de sexto primaria.

Como mencionamos, se mantiene la unidad gráfica en el diseño de la portada del manual. Con respecto al color rojo, que se manejó desde el inicio. con el cual se evaluó la pieza que eligieron los escolares. Se cambiará a color azul, por sugerencia de los compañeros de la Carrera de Licenciatura en Publicidad, en ese momento todavía cerrando pensum. Hicieron esa observación que pese al color elegido por los escolares, era necesario mantener la unidad Gráfica con la campaña; La cual maneja una paleta de colores azules, Pantone 2765C, Blue 072C y Blanco.



EN LA PORTADA. El título del Manual, "FRUTAS DE MADERA DE JOCOTENANGO", Sacatepéquez. Está escrito con fuente de tipo TRAJANO, ésto debido a que nuestro cliente. La Subdirección departamental de Educación. Municipio de Jocotenango. Utiliza esta fuente en el logotipo Gubernamental, del Ministerio de Educación Nacional. Y es representativa de la Institución.

Seguidamente se hace referencia al departamento de Sacatepéquez, con otro tipo de fuente Vivaldy.

El logo "6to". esta compuesto por dos tipos de fuentes para el número "6", de la familia Jokerman. Para la sílaba "to", de la familia, wide latin. Para la palabra "primaria", de la familia Tw Cen Mt condensed.

EL INTERIOR DE MANUAL IMPRESO

En las páginas internas, del Manual, por cuestiones visuales de Diseño, al querer colocar imágenes dentro de los tipos se modifica el " logo 6to". Utilizando la fuente de la familia Futuri Extra bold.

Para el encabezado de página "Productividad y Desarrollo" se utilizó de la familia, Tw cen Mt condensed, y la misma para el título de cada tema.

Para el contenido de cada tema se utilizó Arial; En color negro para el texto.

Estas son las fuentes utilizadas para el manual:

TRAJAN PRO
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
1234567890

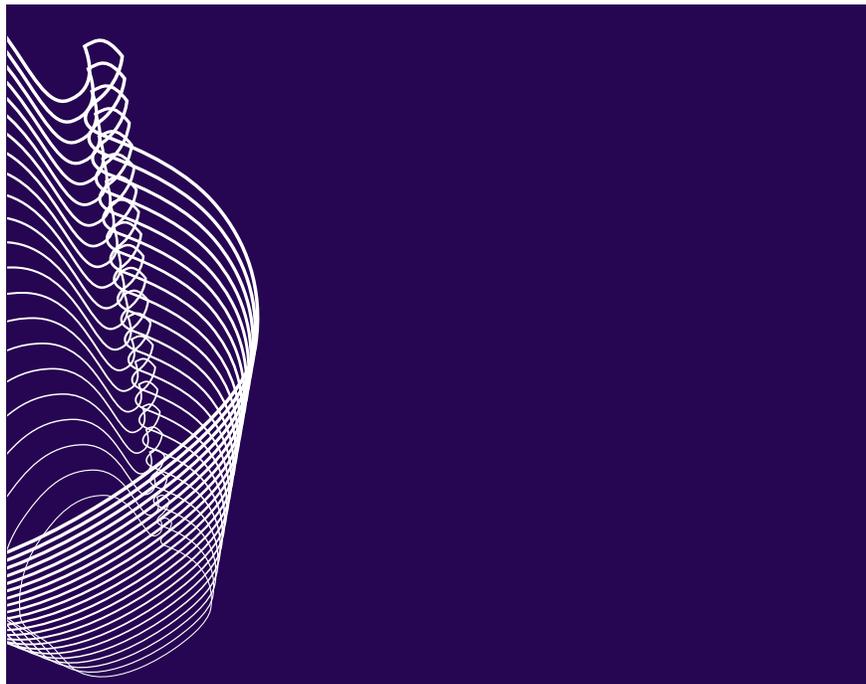
VIVALDI
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

JOKERMAN
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmñopqrstuvwxyz
1234567890

WIDE LATIN
ABCDEFGHIJKLMNÑ
OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmñopqrstu
vwxyz
1234567890



MANUAL PORTADA, CONTRAPORTADA







FAMILIAS DE FUENTES

TW CEN MT CONDENSED

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

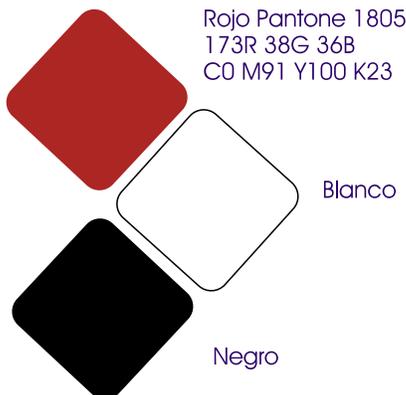
FUTURI EX BOLD

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

ARIAL

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

En cuanto al color Varía, con respecto a la portada, tomando en cuenta que precisamente, es un color elegido por los escolares, el color manifiesta mucho dinamismo, de allí también el diseño de página en diagonal. La paleta que se está utilizando es la siguiente: color rojo, Pantone 1805 C. Para los Encabezados, Títulos, subtítulos. Y para el contenido el texto será de color negro.



Productividad y Desarrollo

ESTRUCTURA DE LA MADERA

CORTEZA EXTERNA
Es la capa más externa del árbol, está formada por células muertas del mismo árbol. Esta capa sirve de protección contra los agentes atmosféricos.

CAMBIO: es la capa que separa a la corteza y del origen a otras capas: la capa interior o capa de albura, que forma la madera, y una capa exterior o capa de boena, que forma parte de la corteza.

ALBURA: es la madera de más reciente formación y por ende recibe la mayoría de los nutrientes de la savia. Las células transportan la savia, que es una sustancia azucarada contra la que algunos insectos se pueden alimentar. Es una capa más blanca porque por ahí va la savia que por el resto de la madera.

DURAMEN (o corazón): es la madera dura y consistente, está formada por células fuertemente maduras y se encuentra en el centro del árbol. Es más oscura que la albura y la savia ya no fluye por allí.

MEDELLA: es la zona central del tronco, que posee escasa resistencia, por lo que, generalmente, no se utiliza.

ANILLOS ANUALES: Son todas las capas que se forman cada año, durante toda la vida del árbol.

LIBER: El último anillo anual.

Frutas de Madera de Jocotenango



Productividad y Desarrollo

ASÍ SE HACEN LAS FRUTAS DE MADERA

completos, para darle la forma final a la fruta. Esto se requiere de gran cuidado ya que se utilizan herramientas con mucho filo, (Cuchillos y Formones), logrando así en la madera para crear la textura y forma natural.

El siguiente paso es llevar de nuevo la fruta al torno por ejeta, mientras ésta da vueltas. Esto hace, sirve para desaparecer las imperfecciones o rasuras que dejan las cuchillas. Las ejetas que se utilizan son de tamaño aporcas que van desde el No. 50 hasta la No. 80. El último lijado se hace a mano con lija que van desde el No. 100 hasta la No. 150, que son más finas.

EL LIJADO:

Lijar es importante y necesario se debe realizar antes de aplicar cualquier tipo de pintura o acabado de barniz. Otro nombre que se le da a la lija es papel abrasivo. Estos están hechos de vidrio o vidrio fino que es el que comúnmente conseguimos en las ferreterías. Existen otros tipos de lija que son los más baratos los cuales están hechos de piedras pulverizadas, pero, no son muy recomendadas para nuestros trabajos. El papel de lija se puede clasificar en grueso que va desde el No. 50 al 80, medio que va desde el No. 80 al 100, fino desde el No. 100 hasta 200.

Frutas de Madera de Jocotenango



Productividad y Desarrollo

TERMITAS DE MADERA CECA (AGENTES NOCEVOS DE LA MADERA)

Las termitas de madera seca (xilofilia) se diferencian de las termitas subterráneas de la madera húmeda por su capacidad de atacar la madera que es extremadamente seca. (3 a 6 por ciento de contenido de humedad). Como resultado, el ataque de las termitas de la madera seca no están en contacto con la tierra y también están lejos de fuentes visibles de humedad. Los ataques en la madera por estos insectos, son largos líneas finas que están libres de aserrín o restos. Además, no hay variación de los ataques entre la madera de primavera y la madera de verano. Las termitas de la madera seca limpian con frecuencia el nido realizando las superficies del fondo y eliminando y echando hacia fuera los restos, en el cual la madera infectada se acumula abajo. Aunque las termitas se reúnen, la presencia de restos del ataque de la albura es una buena señal de ataque. En general las termitas de infestaciones se encuentran en un área geográfica, y la prevención debería una cierta dificultad. Mientras una infestación ocurre, el uso de la inspección estructural se ha generalizado para ser eficaz. Afortunadamente, la termia de la madera seca se confina en una región geográfica relativamente pequeña.

Frutas de Madera de Jocotenango



Productividad y Desarrollo

CLASES DE TINTES

El secado de las tintes de agua, tarda en secar entre 20 y treinta minutos. Por eso es conveniente dejarlo estar al menos entre 10 y 12 horas. Existen muestros para escoger el color deseado, se pueden pedir en las ferreterías.

TINTES DILUIDOS CON SOLVENTES

Estos tintes se diluyen con solventes químicos como el aguarrás, u otro tipo de solventes acuosos. Tienen la ventaja, que secan muy rápido (dentro de 10 a 20 minutos, en levantar el pincel de la madera. Por lo que se recomienda para acabados interiores, (Muebles, tableros).

TINTES DILUIDOS CON ALCOHOL

Estos tintes igualmente se diluyen con solventes que se obtiene de un compuesto a una pasta para pintar, y se recomiendan en la madera. La ventaja es que se secan en casi de inmediato entre 5 o 10 minutos.

BARNIZ

El barniz es uno de los acabados preferidos para la madera, pues son tan brillantes y le dan vida a la superficie de la madera, además crean una capa protectora contra la humedad, protegiéndola de agentes que atacan la madera proveniente de un acabado brillante. También existen barnices opacos conocidos como barniz mate (flat finish).

Frutas de Madera de Jocotenango



EL CONTENIDO DEL MANUAL IMPRESO ES EL SIGUIENTE:

INTRODUCCIÓN

Productividad y Desarrollo es un área técnica, que busca desarrollar cualidades y destrezas en el alumno, ya que en ellos existe la inquietud de aprender nuevos conocimientos, que les permita mejorar su calidad de vida, de manera que puedan cambiar su nivel económico y fortalecer sus familias y comunidades.

Uno de los problemas con los que se encuentran los maestros de ésta área es la falta de un material, que sirva dentro de las aulas y les amplíe el conocimiento con respecto al área. Esto limita los objetivos que se persiguen dentro de las aulas.

El interés surge de entrevistas directas a maestros, realizadas en las capacitaciones del área de productividad, en los municipios de Antigua, Jocotenango, Pastores, durante los ciclos escolares del 2010 al 2011. Surge la pregunta ¿de dónde obtenemos material que enriquezca el conocimiento de los alumnos? Que sirva como herramienta útil para desarrollar proyectos durante todo el ciclo escolar.

Promover y facilitar una herramienta a los docentes es el resultado de este trabajo, que llene las expectativas de nuevas técnicas industriales, que se apeguen a una realidad que se cultiva en el entorno del estudiante, ya que tanto en el municipio de Jocotenango y sus alrededores se encuentra una riqueza de talleres artesanales.

LA MADERA

Es un material considerado por la botánica como un tejido leñoso orto trópico (elástico) encontrado como principal contenido del tronco de un árbol. Los árboles se caracterizan por tener troncos que crecen cada año, en forma de capas compuestas por fibras celulosas unidas con lignina. Las plantas que no producen madera son conocidas como herbáceas.



La madera está formada por fibras y vasos tubulares que contienen una sustancia llamada Lignina de color blanquecino. Durante el crecimiento de éstas fibras se forman capas conocidas como anillos anuales.

ESTRUCTURA DE LA MADERA

Es la capa más externa del árbol, está formada por células muertas del mismo árbol. Esta capa sirve de protección contra los agentes atmosféricos.

CAMBIUM: es la capa que sigue a la corteza y da origen a otras dos capas: la capa interior o capa de xilema, que forma la madera, y una capa exterior o capa de floema, que forma parte de la corteza.

ALBURA: es la madera de más reciente formación y por ella viajan la mayoría de los compuestos de la savia. Las células transportan la savia, que es una sustancia azucarada con la que algunos insectos se pueden alimentar. Es una capa más blanca porque por ahí viaja más savia que por el resto de la madera.

DURAMEN: (o corazón): es la madera dura y consistente, está formada por células fisiológicamente inactivas y se encuentra en el centro del árbol. Es más oscura que la albura y la savia ya no fluye por ella.

MÉDULA: es la zona central del tronco, que posee escasa resistencia, por lo que, generalmente no se utiliza.

ANILLOS ANUALES: Son todas las capas que se forman cada año, durante toda la vida del árbol.

LIBER: El último anillo anual

PROPIEDADES ESPECÍFICAS DE LA MADERA

COLOR: son las tonalidades claras u oscuras, que presentan algunas maderas, como por ejemplo el pino, palo blanco, ciprés y la ceiba, las cuales son de color claro blanquecino. Y otras que son más oscuras como el Cedro,

caoba, conacaste, nogal.

VETAS: son las formas que se visualizan en una tabla de madera, las cuales le dan esa textura tan original a la madera.

DUREZA: Es la resistencia que la madera presenta frente a la penetración de un clavo, una sierra, o instrumentos cortantes, como también al peso que soporta en sus distintas utilidades para la industria.

MADERAS DURAS: son aquellas que proceden de árboles de un crecimiento lento, por lo que son más densas y soportan mejor las inclemencias del tiempo que las blandas. Estas maderas proceden de árboles de hoja ancha, que tardan décadas, e incluso siglos, en alcanzar el grado de madurez suficiente para ser cortadas y poder ser empleadas en la elaboración de muebles o vigas de los caseríos o viviendas unifamiliares. Son mucho más caras que las blandas, debido a que su lento crecimiento provoca su escasez, pero son mucho más atractivas para construir muebles con ellas. También son muy empleadas para realizar tallas de madera o todo producto en el cual las maderas macizas de calidad son necesarias.

MADERAS BLANDAS: engloba a la madera de los árboles pertenecientes al orden de las coníferas. La gran ventaja que tienen respecto a las maderas duras, es su ligereza y su precio mucho menor. No tienen una vida tan larga como las duras y sus hojas son en forma de aguja. La manipulación de las maderas blandas es mucho más sencilla, aunque tiene la desventaja de producir mayor cantidad de astillas. La carencia de veteado de esta madera, le resta atractivo, por lo que casi siempre es necesario pintarla, barnizarla o teñirla.

PREPARACIÓN DE LA MADERA PARA SU MANUFACTURA

APEO, CORTE O TALA: leñadores con hachas, sierras eléctricas o de gasolina, cortan el árbol, le quitan las ramas, raíces y corteza para que empiece a secarse. Se suele recomendar que los árboles se los corte en invierno u otoño. Es obligatorio replantar más árboles que los que se cortaron.

TRANSPORTE: es la segunda fase y es en la que la madera es transportada desde su lugar de corte al aserradero y en esta fase dependen muchas cosas como la superficie del terreno que pueda obstaculizar su transportación. Normalmente se hace tirando con animales o camiones, en algunos países como Estados Unidos, El Canadá, se utiliza maquinaria pesada, pero hay casos en que hay un río cerca y se aprovecha para que los lleve, si hay buena corriente de agua se sueltan los troncos con cuidado de que no se atasquen pero si hay poca corriente se atan haciendo balsas que se guían hasta donde haga falta.

ASERRADO: en esta fase la madera es llevada a unos aserraderos. El aserradero divide en trozos el tronco, según el uso que se le vaya a dar después. Suelen usar diferentes tipos de sierra como por ejemplo, la sierra alternativa, de cinta, circular o con rodillos. Algunos aserraderos combinan varias de estas técnicas para mejorar la producción.

SECADO: éste es el proceso más importante para que la madera esté en buen estado.

SECADO NATURAL: se colocan los maderos en pilas separadas del suelo, con espacios para que corra el aire entre ellos, protegidos del agua y el sol para que así se vayan secando. Este sistema tarda mucho tiempo y eso no es rentable para el aserradero que necesita tiempos de secados más cortos.

Los aserraderos que cuentan con maquinaria moderna, utilizan hornos industriales para el secado.

PRINCIPALES ZONAS PRODUCTORAS DE MADERA EN GUATEMALA

PETÉN, QUICHÉ, IZABAL, HUEHUETENANGO, ALTA VERAPAZ.

ÁREA DE BOSQUES POR DEPARTAMENTO
En km². Guatemala.

Alta Verapaz, Baja Verapaz, Chimaltenango, Chiquimula, Santa Rosa, Zacapa, El Progreso, El Petén, El Quiché, Escuintla, Sololá, Guatemala, Huehuetenango, Izabal, Jalapa, Suchitepéquez, Jutiapa, Quezaltenango, Retalhuleu, Sacatepéquez, San Marcos, Totonicapán.

PRODUCTOS DE EXPORTACIÓN

Tarimas, madera aserrada, muebles, puertas, plywood (tableros), piso, ataúdes, cestas, palillos, barandas, lápices, troza, chapa, ventanas, cabos, palitos, semillas, molduras, artesanías, ocote, entrepaños, partes de muebles, conos pequeños, marimbas.

TIPOS DE MADERAS EXPORTADAS DE GUATEMALA

Pino (*Pinus sp.*), Teca (*Tectona grandis*), Caoba (*swietenia*), Aglomerado (*Durpánel*), Melina (*melina arborea*), Palo blanco (*cybistax donnel smihthii*), Balsa (*imp*), Santa maría (*challophyllum brasiliensis*), Ceiba (*ceiba pentandra*), Sangre (*virola sp*), Conacaste (*enterolobium ciclocarpum*), Cedro (*cedrella odorata*), Roble, Ciprés (*cupressus lucitanica*), San Juan (*vochyssia guatemalensis*, *Ramon* (*brossimun alliscastrum*), Manchiche (*lonchocarpus castilloi*), Guaciban (*phytecolobium leucocalix*), Hule (*hevea brasiliensis*), Cumaru (*imp*), Cola de coche (*pitecolobium arboreum*), Poplar (*imp*), Canxan,



Bálsamo (balsamun indicum), Rossul (dalvergia stevensonni), Alder guapinol (hymenea courbaril), Tzalam (lysiloma sp) Tamarindo, medallo, chichipate (swetia panamensis)

AGENTES NOCIVOS DE LA MADERA

El deterioro de la madera es un proceso que altera las características de ésta. En amplios términos, puede ser atribuida a dos causas primarias:

- Agentes bióticos (que viven)
- Agentes Físicos (que no viven)

AGENTES BIÓTICOS DEL DETERIORO

La madera es notablemente resistente al daño biológico, pero existe un número de organismos que tienen la capacidad de utilizar la madera de una manera que altera sus características. Los organismos que atacan la madera incluyen: perforadores marinos. Algunos de éstos organismos utilizan la madera como fuente de alimento, mientras que otros la utilizan para el abrigo.

Los agentes bióticos requieren ciertas condiciones para la supervivencia. Éstos requisitos incluyen humedad, oxígeno disponible, temperaturas convenientes, y una fuente adecuada de alimento, que generalmente es la madera. Aunque el grado de dependencia de estos organismos varían entre diferentes requerimientos, cada uno de estos deben estar presente para que ocurra el deterioro. Cuando cualquier organismo se remueve de la madera, ésta se asegura de los ataques bióticos.

LA HUMEDAD: La humedad en la madera responde a varios propósitos en el proceso de la pudrición. Hongos e insectos requieren de muchos procesos metabólicos. Los hongos, también proporcionan un medio de difusión para que las enzimas degraden la estructura de la madera. Cuando el agua entra en la madera,

la micro estructura se hincha hasta alcanzar el punto de saturación de la fibra (sobre un 30% del contenido de humedad en la madera). En este punto, el agua libre en las cavidades de las células de la madera, el hongo puede comenzar a degradarla. La hinchazón asociada con el agua se cree que hace a la celulosa más accesible a las enzimas de los hongos, aumentando la velocidad de pudrición de la madera. Además, la repetida adherencia del agua, la sequedad o la continua exposición con la humedad pueden dar a lugar a una lixiviación de los extractos tóxicos y de algunos preservantes de la madera, reduciendo la resistencia al daño.

TEMPERATURA

La mayoría de los organismos prospera en un rango óptimo de temperatura de 21°C a 30°C; sin embargo, son capaces de sobrevivir sobre una considerable gama de temperatura. En temperaturas bajo 0°C, el metabolismo de la mayoría de los organismos se retarda.

Mientras que la temperatura suba por encima de cero grados, ellos comienzan nuevamente a atacar la madera, pero la actividad se retarda rápidamente mientras que la temperatura se acerca a 32°C.

En temperaturas sobre 32°C, el crecimiento de la mayoría de los organismos declina, aunque un cierto de especies continúe extremadamente tolerante a prosperar hasta 40°C. La mayoría de los organismos mueren a la exposición prolongada sobre este nivel, y generalmente se acepta que en 75 minutos de exposición a la temperatura de 65,6°C todos los hongos que están establecidos en la madera decaen.

LAS BACTERIAS: son pequeños organismos unicelulares que están entre los más comunes de la tierra. Se ha demostrado recientemente que tienen relación con la infección de la madera no tratada expuesta en ambientes muy húmedos,

causando aumento de la permeabilidad y ablandamiento en la superficie de la madera.

La desintegración bacteriana es normalmente un proceso extremadamente lento, pero puede llegar a ser serio en situaciones donde la madera no tratada, está sumergida por largos períodos. Muchas bacterias son también capaces de degradar los preservantes pudiendo modificar la madera tratada de una manera tal que ésta llegue a ser más susceptible químicamente a organismos dañinos. El decaimiento bacteriano no parece ser un peligro significativo en la madera tratada a presión usada típicamente para la construcción.

LOS HONGOS

Los hongos son organismos que utilizan la madera como fuente de alimento. Crecen en la madera como una red microscópica a través de los agujeros o directamente penetrando la pared celular de la madera. Las Hifas producen las enzimas que degradan la celulosa, hemicelulosa, o lignina que absorbe el material degradado para terminar el proceso de desintegración.

Una vez que el hongo obtiene una suficiente cantidad de energía de la madera, produce un cuerpo fructífero sexual o asexual para distribuir las esporas reproductivas que pueden invadir otras madera. Los cuerpos fructíferos varían de las esporas unicelulares producidas al final de las hifas para elaborar cuerpos fructíferos perennes que producen millones de esporas. Estas esporas son separadas extensamente por el viento, los insectos, y otros medios que pueden ser encontrados en la mayoría de las superficies expuestas. Consecuentemente, todas las estructuras de madera están conforme al ataque de los hongos cuando la humedad y otros requisitos adecuados al crecimiento de los hongos estén presentes.

INSECTOS

Los insectos están entre los organismos más comunes en la tierra, y muchas de sus especies poseen la capacidad de utilizar la madera para abrigo o alimento. De los 26 órdenes de insectos, 6 causan daño a la madera. Termitas (Isoptera), escarabajos (Coleoptera) y las (himenópteros) son las causas primarias de la mayoría de la destrucción en la madera. El ataque del insecto es evidente generalmente desde túneles o cavidades en la madera, que contienen a menudo polvo o aserrín (heces del insecto). La presencia de polvo al pie de la madera o aserrín sobre la superficie, son muestras de un ataque.

TERMITAS

Existen 2.000 especies de termitas que se distribuyen en áreas donde el promedio anual de temperatura es de 10°C o superior. En algunos casos, las termitas prolongan su progresión en climas más frescos viviendo en estructuras cálidas hechas por el hombre. Atacan la mayoría de las especies de madera. Las termitas son insectos sociales, organizados en una serie de clases que realizan funciones específicas. El líder de la colonia es una reina cuyo único propósito es poner huevos. La reina es protegida por los soldados y es fortalecida y alimentada por las obreras, que también construyen el nido y causan el daño a la madera.

Como todas las criaturas, las termitas tienen ciertos requisitos, incluyendo la madera de un alto contenido de humedad, una fuente conveniente de alimento, un alto nivel de dióxido de carbono, y el oxígeno. Las colonias de termitas se extienden en cantidad desde hasta un millón o más.

TERMITAS DE MADERA CECA

Las termitas de madera seca (kalotermitidae) se diferencian de las termitas subterráneas de la madera húmeda por su capacidad de atacar la madera que es extremadamente seca; (5 a 6 por ciento de contenido de humedad). Como resultado, el ataque de las termitas de la madera



seca no están en contacto con la tierra y también están lejos de fuentes visibles de humedad. Los daños en la madera por estos insectos, son largos túneles lisos que están libres de aserrín o de restos. Además, no hay variación de los ataques entre la madera de primavera y la madera de verano. Las termitas de la madera seca limpian con frecuencia el nido masticando las superficies del túnel, golpeando y echando hacia fuera los restos, en el cual la madera infectada se acumula abajo. Aunque los túneles se resellan, la presencia de restos debajo de la abertura es una buena señal de ataque. En general, los racimos de infecciones se encuentran en un área geográfica, y la prevención plantea una cierta dificultad. Mientras una infección ocurre, el uso de la fumigación estructural se ha generalizado para ser eficaz. Afortunadamente, la termita de la madera seca se confina en una región geográfica relativamente pequeña.

ESCARABAJOS

Los escarabajos pulverizadores de madera son insectos que cuyas larvas atacan la madera, yéndose detrás de una serie de pequeños túneles embalsados con excremento. Las tres familias de escarabajos pulverizadores de madera son el Anóbido, el Bostrícido, y el Líctido. Estos insectos causan serios daños a la madera y son un problema particular en museos, donde los artefactos de madera pueden pasar inadvertidos por largos períodos. El Anóbido y el Bostrícido atacan a las ramas muertas de la madera húmeda pero también atacarán a la madera no tratada. El daño es empeorado por los adultos que emergen re infectando el mismo trozo de madera. El Líctido, o escarabajo pulverizador verdadero, se encuentra a través del mundo en maderas duras y ataca a ésta con un contenido de humedad sobre el 8 por ciento. Las larvas de estos escarabajos hacen el túnel, y además expulsan el excremento fuera de la madera. Estos excrementos se acumulan al pie de la madera afectada y es una buena muestra de la infección del pulverizador.

El uso de tratamientos preservantes en la madera prevendrá la infección del Líctido. Sin embargo, el ataque del escarabajo pulverizador de madera puede convertirse en un problema, donde la madera no tratada es utilizada en estructuras existentes antiguas.

HORMIGA CARPINTERA

Las hormigas carpinteras difieren de los insectos previamente discutidos, ya que utilizan la madera como refugio más bien que como alimento. Son insectos sociales con una organización compleja que gira alrededor de la reina. Para sostener a la colonia y para alzar sus jóvenes, las hormigas carpinteras obreras deben cubrir grandes distancias desde su nido para obtener el alimento, que puede consistir en secreciones de insectos, y fuentes azucaradas. Como la colonia crece de la reina original en unos 100.000 miembros, las obreras agrandan gradualmente su nido, causando serios daños internos en la madera.

ABEJAS CARPINTERAS

Como hormigas y abejas carpinteras utilizan la madera solamente para el refugio y para criar a sus jóvenes. En este proceso, hacen un túnel a lo largo de las fibras de las maderas coníferas, creando galerías de 13 a 46 de largo por 0,8 a 1 cm de ancho. Las abejas carpinteras parecen notablemente similares a los abejorros pero se diferencian levemente en la coloración. No son comunes, pero cuando ocurre la infección, los daños pueden ser serios.

Los adultos de esta especie hacen un túnel en la madera y ponen sus huevos en células individuales que son abastecidas con alimento para larvas crecientes. Los adultos emergen y pueden re infectar la madera. Estos insectos también se han encontrado atacando la madera tratada con arsenicales inorgánicos en las retenciones sobre la tierra.

AGENTES DEL DETERIORO

Aunque el deterioro de la madera se ve tradicionalmente como proceso biológico, la madera se puede también degradar por los agentes físicos. Los agentes son generalmente de actuar lento, pero pueden llegar a ser absolutamente serios en localizaciones específicas. Los agentes físicos incluyen abrasión mecánica o impacto, luz ultravioleta, subproductos de corrosión del metal, y ácidos o bases fuertes. El daño por los agentes físicos se puede confundir por ataque biótico, pero la carencia de muestras visibles de los hongos, insectos, o perforadores marinos, más el aspecto general de la madera, puede advertir al inspector por la naturaleza del daño. Aunque destructivo en sus derechos propios, los agentes físicos pueden también dañar el tratamiento de preservación, y exponer a la madera no tratada al ataque de los agentes bióticos.

DAÑOS MECÁNICOS

Los daños mecánicos son probablemente el agente físico más significativo del deterioro del puente de madera. Es causado por un número de factores y, considerablemente varios en sus efectos sobre la estructura. Los daños mecánicos más comunes es la abrasión del vehículo, que produce superficies gastadas o estropeadas y reduce la sección de la madera. Los ejemplos obvios de este daño ocurren en el área de la cubierta del puente donde la abrasión produce la degradación de la superficie.

Un daño mecánico más severo puede ser causado por la exposición a largo plazo a las sobrecargas del vehículo, a las instalaciones de fundación, a cataclismos o a témpanos de hielo en la corriente de un canal.

AGENTES FÍSICOS DEL DETERIORO

LUZ ULTRAVIOLETA

Es el deterioro más visible en la madera, resulta de la acción ultravioleta del sol que

químicamente degrada la lignina cerca de la superficie de la madera. La degradación ultravioleta típicamente hace a las maderas ligeras oscurecer y acelerar a las maderas oscuras, pero estos daños penetran solamente a una distancia corta debajo de la superficie.

La madera dañada es levemente más débil, pero la baja profundidad del daño hace que influya poco sobre la resistencia a menos que se retire el trozo de madera donde está dañada reduciendo eventualmente las dimensiones de la pieza.

CORROSIÓN

La degradación de la madera por la corrosión del metal, frecuentemente se pasa por alto como una causa de deterioro de una estructura. Este tipo de degradación puede ser reveladora en algunas situaciones, particularmente en ambientes marinos donde las células galvánicas del agua salada forman y acelera la corrosión. La degradación comienza cuando la humedad en la madera reacciona con el hierro en un mecanismo de unión, lanzando iones férricos alternadamente, deteriorando la pared celular de la madera.

Mientras que progresa la corrosión, el mecanismo de unión se convierte en una pila electrolítica con un extremo ácido (ánodo) y un extremo alcalino (cátodo). Aunque las condiciones del cátodo no son severas, la acidez del ánodo causa la hidrólisis de la celulosa y reduce seriamente la resistencia de la madera en la zona afectada. La madera atacada de esta manera es a menudo oscura y se presenta suave. En muchas especies de maderas, la decoloración también ocurre donde el metal entra en contacto con el corazón de ésta.



Además del deterioro causado por la corrosión, las altas condiciones de humedad asociadas a este daño pueden favorecer inicialmente el desarrollo del hongo de pudrición. Como progresa la corrosión, la toxicidad de los iones del metal y el pH bajo en la madera, elimina eventualmente los hongos de la zona afectada, aunque la pudrición puede continuar a una cierta distancia del mecanismo de unión. El efecto de la corrosión del metal en la madera puede ser limitado usando uniones galvanizadas o de un material que no sea metálico.

DEGRADACIÓN QUÍMICA

En casos aislados, la presencia de fuertes ácidos o bases pueden causar daño substancial a la madera. Las bases fuertes atacan la hemicelulosa y la lignina, saliendo de la madera un color blanco decolorado. Los fuertes ácidos atacan la celulosa y la hemicelulosa, causando pérdidas de peso y de resistencia. La madera dañada por el ácido es de color oscuro y su aspecto es similar a la de la madera dañada por el fuego. Los fuertes productos químicos no entrarán en contacto normalmente con un puente de madera a menos que ocurran derrames accidentales.

HERRAMIENTAS DE CARPINTERÍA

CEPILLO: La utilidad de ésta herramienta es específicamente para alisar las superficies asperas de la madera, de la familia de las garlopas que son cepillos más grandes. El cepillo es útil para pulir tablas de madera logrando una superficie totalmente lisa, la que posteriormente recibe el tratamiento de lijado. El cepillo produce un desecho que conocemos como viruta, la cual es útil para la fabricación de tablas de aglomerado(Durpánel), que cada vez se utilizan para decoración de interiores.

BARRENO ELÉCTRICO: Conocido también como taladro, ésta herramienta, es útil para hacer agujeros, escóples, y otras actividades, Utiliza brocas que generalmente vienen en estuches

de diferentes medidas. Su eficiencia se debe al motor eléctrico que hace más fácil el trabajo para cualquier oficio.

TREPANO: Herramienta útil para hacer agujeros, escóples, atornillar, ideal en la carpintería. Utiliza brocas especiales. Se puede decir que es el antecesor del barreno eléctrico.

SIERRA CALADORA: Ésta herramienta es muy útil para cortar todo tipo de maderas, una de sus ventajas es la precisión de corte rectos o en curvas, Utiliza hojas de diferentes medidas, para todo tipo de trabajo. Especialmente para biselar.

SIERRA DE BANCO: Util para el corte de todo tipo de madera, ya sean macizas, blandas, aglomeradas, contrachapadas (plywood) Su eficiente hoja permite muchos cortes, incluyendo cortes, biselados.

GUBIAS: Herramientas de forma curva (de caña) con una punta vicelada, que es la que permite devastar la madera, útiles en todo tipo de trabajo de torno.

CACHO: Herramienta útil para acabados finos, su nombre se deriva de la forma de cachos que tienen, los hay de dos formas, plano y curvo, que es el adecuado para afinar los cortes irregulares en curvas.

BANCO DE TRABAJO: Ésta herramienta es el corazón de un taller de carpintería, ya que es donde se desarrollan todas las tareas, que van desde cortes con serrucho, taladrar, cepillar, medir las piezas de madera, debe ser muy fuerte y estable.

TORNO: El torno es una herramienta eléctrica que es útil en la fabricación de piezas cilíndricas o redondas. Su base regularmente es de hierro colado pues debe ser estable para lograr su trabajo, ya que todas las piezas giran con gran velocidad, utilizando gubias y formones, para devastar la madera.

BREVE HISTORIA DE LOS TALLERES DE FRUTAS JOCOTENANGO

Actualmente en el municipio de Jocotenango, se elaboran las mejores frutas de madera, que se venden en los mercados de la ciudad capital, Antigua Guatemala. Y algunas que se llevan al extranjero.

Nos acercamos al taller de don Luis Américo García, Actual propietario del Taller “Artesanías García”, cuenta con varios años de tradición en la elaboración de frutas de Madera.

Don Luis García nos cuenta que desde hace 15 años, después de fallecer su padre Don Francisco García Barrios, quien era el primer propietario del taller, dedica su tiempo y vida a esta labor artística. Continuando así con el patrimonio que su padre le heredó. Con la muerte de su padre, toma la responsabilidad de seguir produciendo el mismo tipo de artesanías que su padre hacía, hablamos de las frutas con textura brillante, que son las que tradicionalmente conocemos.

Estas frutas al principio se vendían en el antiguo mercado Central, el que estaba ubicado en la 18 calle y novena avenida zona 1 Ciudad Capital. Actualmente hoy Museo del Ferrocarril. Más tarde se abre una venta en el mismo taller donde se encuentra actualmente, sobre la calle conocida como Ricardo Arjona, Jocotenango. Lugar donde se siguen fabricando las frutas de madera.

La herramienta principal para éste arte es un torno y un juego de Gubias muy afiladas. En la época de Don Francisco García (Padre) La fuerza motriz era proporcionada por una rueda grande que giraban con la mano, dándole la forma redonda a las frutas. Ésto lo hizo don Francisco durante 5 años, más tarde introduce el motor eléctrico en su taller, incrementando la producción, y facilitando el trabajo.



Don Luis (hijo) hasta hoy sigue con la producción de frutas, con textura brillante. Mas tarde introduce por primera vez la textura mate, la cual hasta hoy es muy bien aceptada por su clientela. Entre las que se encuentran, Nacionales y extranjeros. Este tipo de frutas tuvo muy buena aceptación y ahora se venden en un buen número de piezas, llevándose a Estados Unidos, Europa y el Japón.

ASÍ SE HACEN LAS FRUTAS DE MADERA

La madera más utilizada en este arte, es la de Jacaranda, por su color blanco, la que abundaba, en la Antigua. También se utilizan, conacaste, cedro, caoba, palo blanco.

Se aprovecha al máximo cada pieza de madera. El grosor del tronco de madera es determinante para lograr el tamaño de la fruta deseado.

Los troncos se envían a los aserraderos cercanos al lugar, para fragmentar la madera en piezas más pequeñas, las que van marcadas con las dimensiones requeridas para ser cortados en cubos según sea la fruta que se va a elaborar. La medidas oscilan entre 4x5 pulgadas y 3.5 x 3.5, ($3^{1/2} \times 3^{1/2}$). Pulgadas.

Luego de cortar la madera en cubos con las medidas deseadas, se procede a colocar el cubo de madera en el torno, para darle la forma cilíndrica, esto con la ayuda de unas herramientas llamadas Gubias y Formones, que ayudarán a conseguir la forma redonda de la fruta.

Inmediatamente la pieza redonda, se lleva hacia el banco de carpintero, donde se prensa (aprieta), con la prensa de banco, la cual se encuentra regularmente en una esquina del banco de carpintero, para darle la forma final a la fruta. Esto se requiere de gran cuidado ya que se utilizan herramientas con mucho filo, (Gubias y Formones), logrando sisas en la madera para crear la textura y forma natural.

El siguiente paso es llevar de nuevo la fruta al torno par lijarla, mientras ésta da vueltas. Esta fase, sirve para desvanecer las imperfecciones o rastros que dejan las cuchillas. Las lijas que se utilizan son de textura ásperas que van desde el No. 50 hasta la No. 80. El último lijado se hace a mano con lijas que van desde el No. 100 hasta la No. 150. Que son más finas.

EL LIJADO:

Lijar es importante y necesario se debe realizar antes de aplicar cualquier tinte, pintura o acabado de barniz. Otro nombre que se le da a la lija es papel Abrasivo. Estos están hechos de polvo de vidrio fino que es el que comúnmente conseguimos en las ferreterías. Existen otros tipos de lija que son los más baratos los cuales están hechos de piedras pulverizadas pero no son muy recomendables para nuestras labores. El papel de lija se puede clasificar en grueso que va desde el No. 50 al 80, medio que va desde el No. 80 al 100, fino desde el No. 100 hasta 200.

EL ENTINTADO DE LAS FRUTAS

El siguiente paso es darle color a las frutas, para esto se escoge un color, el más parecido a la fruta que puede ser una manzana, un banano, una pera, pues se trata de imitar la naturaleza. La aplicación se hace con diferentes técnicas dependiendo el tinte que se usa. Puede utilizarse brocha de cerda suave, pistola de aire. En el taller regularmente se utiliza Wipe o algodón, éste se frota con la mano alrededor de la fruta coloreando totalmente la pieza, sin dejar alguna marca. Obteniendo un resultado optimo. Al principio la madera parece oscurecerse, pero después que se aplica el barniz se aclara logrando un buen resultado.

TINTES DE AGUA: Estos tintes se disuelven con agua, mientras más agua se utiliza para diluirlo más claro será el tono del tinte. Una de las ventajas es que penetran bien en los poros de la madera, secando lentamente lo cual ayuda a nuestro cometido, por que el color se puede distribuir en la superficie de la madera perfectamente sin dejar manchas o rastros. Pero sólo son recomendables para teñir maderas duras o macizas. Pues éste tinte al utilizarlo sobre la madera blanda, levanta y abre el poro y luego hay que pulir nuevamente con una lija muy fina No. 155 o 280. Por lo que se recomienda sólo en maderas macizas.

El secado de los tintes de agua, tarda en secar entre 20 y treinta minutos, Por eso es conveniente dejarlo secar al menos entre 10 y 12 horas. Existen muestrarios para escoger el color deseado, se pueden pedir en las ferreterías.

TINTES DILUIDOS CON SOLVENTES

Estos tintes se diluyen con solventes químicos como el aguarrás, u otro tipo de solventes aceitosos, tienen la ventaja, que secan muy rápido alrededor de 10 a 20 minutos, sin levantar el poro de la madera. Por lo que se recomiendan para ambas maderas. (Macizas, blandas)

TINTES DILUIDOS CON ALCOHOL

Estos tintes regularmente se aplican con soplete es decir con aire comprimido, que se obtiene de un compresor, y una pistola para pintar, y así evitar marcas en la madera. La ventaja es que su secado es casi de inmediato entre 5 o 10 minutos.

BARNIZ:

El barniz es uno de los acabados preferidos para la madera, pues son tan brillantes y le dan vida a la superficie de la madera, además crean una capa protectora contra la humedad, protegiéndola de agentes que atacan la madera y provee de un acabado brillante. También

existen barnices opacos conocidos como barniz mate (sin brillo).

A continuación la pieza Gráfica Impresa, Manual de Apoyo. Frutas de Madera de Jocotenango, Sacatepéquez.



CONCLUSIONES



Conclusiones



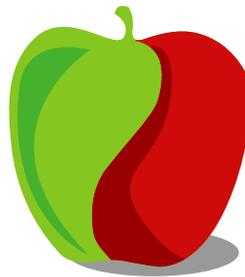
CONCLUSIONES

Concluimos con éxito, el desarrollo del material de apoyo, para la comunidad docente, que facilitara el aprendizaje significativo, en la comunidad escolar de sexto primaria, en el área de productividad y desarrollo. Específicamente, a través del libro de texto interactivo, como herramienta didáctica, que reflejara la realidad artesanal de su comunidad, y que aportara nuevo conocimiento, al que, el escolar ya tiene. La validación del material permitió que los maestros del área tuvieran un acercamiento directo con las piezas realizadas, comprobaron la utilidad del manual, examinaron el contenido, tanto Maestros como la Coordinadora técnica de la subdirección departamental de educación, del distrito 03.003, del municipio de Jocotenango. Aprobando el proyecto como una herramienta efectiva para el área.

En cuanto al Micro reportaje, Tuvo un gran impacto; La propuesta de reforzar con escenas, el procedimiento de la elaboración de las frutas de madera, permitió que los docentes, contaran con algo, que a veces no se puede explicar en clase, debido a que en las escuelas o colegios no se cuenta con un taller de herramientas de carpintería.



Conclusiones



RECOMENDACIONES

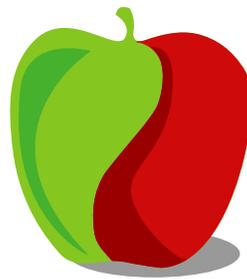


RECOMENDACIONES

Se recomienda mantener, los lineamientos de la campaña, sin modificar ningún detalle, pues esto traería algunas contrariedades y perdería la efectividad. Utilizar todas las piezas sugeridas para cubrir y lograr alcanzar al GO.

Se recomienda imprimir el manual, en un material de calidad para que se mantenga en óptimas condiciones, el diseño, sin modificar los colores.

Utilizar el disco del video, de manera adecuada, evitar rayaduras para mantener una imagen nítida, debe ir de la mano con el manual para reforzar el contenido.



ESPECIFICACIONES
TÉCNICAS Y LINEAMIENTOS
Para la puesta en práctica.





CARACTERÍSTICAS FÍSICAS DE PIEZAS

<p>MANUAL PROYECTO DE FRUTAS DE MADERA</p>	<p>VALLA PANORÁMICA</p>
<p>FORMATO: Impreso Rectangular Horizontal, de 28 páginas SOPORTE: Portada de Texcote calibre 24 Páginas papel touche brillante MEDIDAS: 8.5X11 TIPO DE IMPRESIÓN: Litográfica LUGAR DE DESTINO: Escuelas de Sacatepéquez</p>	<p>FORMATO: Impreso Rectangular Horizontal SOPORTE: Manta Vinílica MEDIDAS: 8X3.5 Metros TIPO DE IMPRESIÓN: Digital Tinta UV. Dos Vallas publicitarias LUGAR DE DESTINO: Bajada de las Cañas Antigua, Entrada a Jocotenango, Ruta a Chimaltenango.</p>
<p>AFICHE</p> <p>TAMAÑO 11X17 pulgadas. SOPORTE: Texcote Calibre 24. Impresos a full color. o a dos tintas. cantidad: 1,000 tipo de impresión: Litografía.</p>	<p>CD</p> <p>FORMATO: Impreso SOPORTE: Disco Acrílico TIPO DE IMPRESIÓN: Digital</p>
<p>ANUNCIO DE PRENSA</p> <p>FORMATO: A Cuatro Columnas SOPORTE: Papel periódico MEDIDAS: 6X10 pulgadas TIPO DE IMPRESIÓN: Offset COSTO: LUGAR DE DESTINO: Periódico Al día Circulación, Lunes y Jueves.</p>	<p>BANER O PANCARTA</p> <p>FORMATO: Impreso Rectangular Vertical. SOPORTE: Lona Vinílica MEDIDAS: 1.60X0.80 Metros TIPO DE IMPRESIÓN: Digital Tinta UV. 14 piezas</p>

PLAN ESTRATÉGICO DE MEDIOS

AFICHE

CARACTERÍSTICAS

Tamaño 11X17pulgadas.
Soporte: Texcote Calibre 24. Impresos a full color.
o a dos tintas.
cantidad: 1,000
tipo de impresión: Litografía.

ESTRATEGIA

Serán distribuidos en puntos estratégicos como:
Escuelas, Colegios, Librerías, Internets,
Carteleras Públicas

PROGRAMA

Se publicarán cuatro semanas antes de la entrega del manual y del disco interactivo. Colocando 500 afiches en los lugares estratégicos, en la primera semana. Y en la tercer semana se colocarán los otros 500.

VENTAJAS

El afiche hoy en día es un elemento del escenario urbano de la cultura Jocoteca. Es un medio práctico de un elevado valor estético informativo.

DESVENTAJAS

Ofrece muy poca selectividad entre distintos grupos demográficos, y es en esencia un medio de masas. Y de vida muy corta, dependiendo en el sector en que se encuentre.

JUSTIFICACIÓN

Éste medio es parte del entorno de la cultura visual del GO.
Regularmente recibe una buena cantidad de información através de éste medio.

COSTO TOTAL

Full color
Costo Q1,700

A dos tintas
Costo Q950



VALLA PANORÁMICA

ESTRATEGIA

Se instalarán en las afueras de la Antigua Guatemala, Específicamente en la bajada de las Cañas, y en la Salida de Jocotenango, carretera a Chimaltenango

PROGRAMA

Serán Instaladas en la Primer semana antes de la entrega del manual y el disco interactivo. Y estará expuesta durante dos trimestres, (6 meses). Tiempo mínimo del contrato y alquiler de estructura.

CARACTERÍSTICAS

Formato: impreso rectangular
Horizontal
Soporte: Vinil. o de Papel
Medidas: 8X3,5 metros
Impresión Digital
Tintas UV.

VENTAJAS

Tiene gran capacidad de cobertura, se llega a sectores concretos, dentro de una urbanización. Se puede instalar brevemente. Impacto visual instantáneo. quedando en la memoria del GO.

DESVENTAJAS

Apreciación de atención ivoluntaria, tiempo de atención de 6 a 10 segundos, se necesita un juego mínimo de dos piezas para recordar el mensaje.

JUSTIFICACIÓN

El sector al cual se llegará sabe leer, viaja en transporte individual, colectivo, sobre las rutas elegidas

COSTO TOTAL

Material vinílico
Costo unitario Q6,400
Se utilizarán 2.
Totales
Costo Q12,800Material de Papel
Costo unitario Q5,000
Se utilizarán 2.
Totales Costo Q10,000

ANUNCIO DE PRENSA

ESTRATEGIA

Se hará llegar una anuncio publicado, en uno de los periódicos de mas circulación en Jocotenango y Sacatepéquez. En la última página.

PROGRAMA

Publicaciones periódicas, en la primera, tercera, quinta y septima, semana de la campaña los días lunes y jueves,

CARACTERÍSTICAS

Medio a Pautar
Prensa Libre
Publicación de 4 Columnas
Medidas: 15X25 centímetros.
Revistas locales, Qué pasa en Antigua, La pequeña prensa, El heraldo, publicación mensual

VENTAJAS

Es el medio que mas se consume en la cultura del G.O.
Se estima cuatro lectores por ejemplar, permanencia física del mensaje impreso.
Es un medio rápido, oportunidad de comunicación, permite una presentación detallada del anuncio.

DESVENTAJAS

Poca selectividad en cuanto en relación a los consumidores muy específicos.
Corta vida del mensaje, nadie recuerda el periódico de ayer.

JUSTIFICACIÓN

Nuestro GO. se mantiene informado con medios escritos y recibe mucha información através de la prensa escrita.

COSTO TOTAL

Costo de emisión por página diaria, Q8,000
Costo de cuatro emisiones Q32,000. Última Pagina.

Publicación en revista Que pasa en Antigua Q5,000

Otras.
Q1,400 por publicación mensual



BANER O PANCARTA

ESTRATEGIA

Se colocarán Baners distribuidos en 14 Escuelas y Colegios de colonias, Circunvecinas de Jocotenango, Sacatepéquez

PROGRAMA

Estas piezas serán colocadas durante la quinta semana, justamente cuando se entreguen, manual y el disco interactivo.

CARACTERÍSTICAS

Soporte Lona Vinílica
Medidas 1.60X 0.80 centímetros, tintas UV.

VENTAJAS

Es un medio de fácil lectura visual, capta la atención y causa curiosidad sobre el producto o servicio que se promueve.

DESVENTAJAS

Si no son impresos con tintas UV, se decoloran después de 6 meses.

JUSTIFICACIÓN

Lograrán un acercamiento y a la vez seguridad para identificar al grupo objetivo, pues estarán instalados en el interior de Colegios y Escuelas.

COSTO TOTAL

Metro Cuadrado
Q49.
Costo por Unidad
Q120.
Costo de 14 piezas total
Q1,680

MANUAL

ESTRATEGIA

Publicación: Se gestionará con (el),(la) Cordinador. Tecnico Administrativo de la Subdirección Departamental. Para asignar la imprenta y los costos.

PROGRAMA

Será una sola reproducción la cual se hará entrega en la quinta semana de la Campaña

CARACTERÍSTICAS

Portada Contraportada: Soporte texcote
Páginas internas papel Couche.
Formato tamaño carta 8.5x11 pulgadas.
Full Color.

VENTAJAS

Es un materia de lectura, fácilmente comprensible. Con ilustraciones y texto apropiado, y atractivo, a color.
Contenido extraido de varias fuentes que cumplen con los requerimientos apropiados de un manual contextual a las nesecidades de la enseñanza y aprendizaje.

DESVENTAJAS

Costo alto,
Reproducción limitada

JUSTIFICACIÓN

Herramienta de apoyo, para la enseñanza y aprendizaje, imprescindible para el maestro del área.

COSTO TOTAL

El Costo lo absorve la Institución. Subdirección Departamental, Sacatepéquez.
Ministerio de Educación (MINEDUC).



VIDEO DVD. AVI

ESTRATEGIA

Impresión en disco Digital.

PROGRAMA

Será una sola reproducción la cual se hará entrega en la quinta semana de la Campaña. Juntamente con el Manual.

CARACTERÍSTICAS

Soporte plástico de acrílico, con caja especial de polipropileno.

VENTAJAS

Reproducción automática, se acopla a distintos reproductores.

DESVENTAJAS

Se deteriora muy fácilmente. Sensible a los rayones, Puede quebrarse.

JUSTIFICACIÓN

Herramienta de apoyo, para la enseñanza y aprendizaje, imprescindible para el Maestro del área.

COSTO TOTAL

El Costo: La impresión digital del disco tiene un costo de Q15.00 por unidad
Caja Plástica Q5.
14 piezas Q280.00

A continuación se presenta una síntesis de cada una de las piezas publicadas, tomando como referencia el día de la entrega del Manual y el disco interactivo, en los establecimientos, Colegios, Escuelas de la región, del municipio de Jocotenango. Iniciando cuatro semanas antes de la semana señalada. Un mes después de colocar los afiches y publicar el anuncio de prensa.

Esto nos permitirá crear un ambiente de mucha expectación. Ya que no tenemos una fecha específica para la campaña.

TEMPORALIDAD DE PUBLICACIONES

	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5	Semana 6	Semana 7	Semana 8
AFICHES	●		●					
VALLA PUBLUCITARIA	●							
ANUNCIO DE PRENSA	●		●		●		●	
BANER O PANCARTA					●			
MANUAL					●			
DVD. CD					●			

A continuación, el costo de cada medio de lo cual se hizo cotizaciones, algunas presentan costos aproximados pues la empresa por ser un proyecto de graduación no quisieron dar algún tipo de proforma, y sólo proporcionaron datos, buscados en los blogs de las empresas.

AFICHES	Full color Costo Q1,700. A dos tintas Costo Q950
VALLA PUBLUCITARIA	Costo unitario Q6,400
ANUNCIO DE PRENSA	Costo de emisión por página diaria, Q8,000
BANER O PANCARTA	Costo por unidad Q120.00
MANUAL	-----
DVD. CD	Costo por unidad Q20.



PRESUPUESTO TOTAL

DISEÑO

85 días de trabajo ejerciendo el exámen profesional supervisado (EPS)

pasajes Q11. diarios, Almuerzo Q15. Total	Q. 2, 210.00
Sesión fotográfica Q 75. Hora, 3 horas.	Q. 225.00
Manuales de 31 páginas internas Q 250. Por página.	Q. 7, 750.00
Portada Contraportada Manual	Q. 8, 000.00
Video editado.	Q.12, 000.00
Portada DVD	Q. 1, 000.00
Valla Publicitaria	Q. 5, 500.00
Banner	Q. 300.00
Afiche	Q. 8, 000.00
Anuncio de prensa	Q. 7, 500.00
Totales	Q.52, 485.00

COSTO POR IMPRESIÓN

1000, Afiches full color.	Q. 1, 700.00
2 Vallas panorámicas c/u. Q6,400. Total.	Q.12, 800.00
4 Anuncios de prensa, c/u. Q8,000. Total.	Q.32, 000.00
14 Banners metro cuadrado. Q49.00.	Q. 1, 680.00
14 DVD. c/u Q20.	Q. 280.00
14 Portada de DVD. Q10.	Q. 140.00
14 Manuales, de 31 páginas.	Q.15, 000.00
14 Portadas, contraportadas, piezas láser	Q. 500.00
Totales	Q.64,100.00

TOTALES DISEÑO MAS IMPRESIÓN Q116,000.00





Dosificación de los Aprendizajes Área de Productividad y Desarrollo

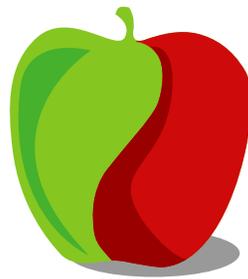
Sexto Grado

No.	Competencia	Contenidos	Unidades				
			1	2	3	4	
	Plantea opciones de solución a problemas que inciden en las situaciones críticas de la comunidad, a partir de la información disponible.	Argumenta sobre interrelaciones ambientales, históricas y económicas que la comunidad debe dominar.	Análisis de los elementos que caracterizan al desarrollo y, como consecuencia, los que determinan el nivel de pobreza en una población dada.				
			Identificación de fuentes de producción existentes y potenciales para la reactivación económica de las familias pobres.				
			Análisis de las acciones económicas y su efecto ambiental en el entorno.				
	Plantea ampliaciones e innovaciones que pueden empezar a registrarse para mejorar la información que recopilan en su centro educativo.	Determinación de perfiles del emprendimiento, saberes y habilidades que se requieren para la implementación de la productividad potencial y existente.					
		Expresión, voluntaria de sus ideas o propuestas de ampliaciones e innovaciones.					
		Respeto por las fuerzas de la naturaleza y su incidencia en la productividad y desarrollo de la comunidad.					
	Utiliza la información que está aportando su grupo al centro de documentación de la escuela como parte de la historia de su vida y del centro educativo.	Interpretación de información que le sirve para tomar decisiones presentes y futuras en su vida.					
		Promoción de la participación de la comunidad en la organización del centro de información comunitaria.					
	1.4. Realiza comparaciones de la economía familiar con relación a los recursos naturales.	Relación de los recursos naturales potenciales para la generación de proyectos productivos.					
		1.4.2. Relación entre familias en situación de pobreza y su actividad económica.					
		Determinación de las formas de vida, relaciones comerciales y las necesidades que generan.					
		1.4.4. Generación de ideas de proyectos productivos para mejorar la economía de las familias pobres de la comunidad.					

Dosificación de los Aprendizajes Área de Productividad y Desarrollo

Sexto Grado

No.	Competencia	Contenidos	Unidades				
			1	2	3	4	
	Plantea un Análisis en relación al tema Y lo que se produce en su comunidad. A partir de la información disponible.	Argumenta sobre las clases de madera que se dan en su comunidad, y en toda Guatemala desde cuando se vienen utilizando para uso comercial y económico.	La Madera Estructura de la Madera Propiedades Específicas de la Madera Maderas Blandas El Aserrado				
			Principales zonas Productoras de Guatemala Tipos de Madera Exportadas de Guatemala				
	Plantea soluciones para el cuidado, tratamiento que necesitan las maderas.	Agentes Nocivos de La Madera La Humedad, Bacterias					
		Insectos Termitas de madera Ceca Escarabajos Abejas Carpinteras					
		Agentes Físicos del Deterioro					
	Utiliza la información que obtiene de su contexto, domina con habilidad las herramientas, Identifica los talleres artesanales de su comunidad y hace un acercamiento para mejorar su conocimiento	Herramientas de Carpintería					
		Breve historia de los Talleres de Frutas de madera de Jocotenango					
	Realiza comparaciones de técnicas que mejoren el trabajo artesanal mejorando la economía familiar con relación a los recursos naturales.	Procedimiento de la Elaboración de las frutas Uso del Machete Trazado de piezas en trozo Torneado de la Madera Tallado Lijado Entintado Barnizado Acabado final.					



REFERENCIAS Y BIBLIOGRAFÍA



BIBLIOGRAFÍA

AUSUBEL, D. P., Novak, J. D., Hanesian, H. (1983) "Psicología evolutiva: Un punto de vista cognoscitivo", México: Ed. Trillas.

BEANE, James (Editor) (1995) "Toward a Coherent Curriculum", ASCD, Alexandria, Virginia, USA.

COLL, C., Pozo, J. I, Sarabia, B y Valle, E.(1992) "Los contenidos de la reforma. Enseñanza y aprendizaje de conceptos procedimientos y actitudes", Madrid: Santillana.

COMISIÓN CONSULTIVA para la Reforma Educativa (MINEDUC, 2003) "Marco General de la Transformación Curricular y Currículo Básico para la Educación Primaria - Nivel de Concreción Nacional", Guatemala.

COMISION PARITARIA DE REFORMA EDUCATIVA,(1998) "Diseño de Reforma Educativa, Runuk'ik jun k'ak'a Tijonik", Guatemala: Nawal Wuj.

DELORS, J., et al., (1996) "La educación encierra un tesoro", Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI, Ediciones UNESCO.

De ZUBIRÍA S., Julián (2000) "Los Modelos Pedagógicos", Tratado de Pedagogía Conceptual No. 4, Colombia: Fundación Alberto Merani.

DÍAZ BARRIGA ARCEO, F., y Hernández Rojas, Gerardo (1999.) "Estrategias docentes para un aprendizaje significativo", México: McGraw – Hill.

EQUIPO TÉCNICO CURRICULAR (2003) "Propuesta de Concreción Curricular Regional en las Comunidades Sociolingüísticas Achi, Castellano, Poqomchi' y Q'eqchi'", Cobán, Guatemala: PROASE.

ESCUADERO, Juan M. (Editor),(1999) "Diseño, desarrollo e innovación del currículo", Madrid, España: Editorial Síntesis S. A.

GRIGSBY, Katherine y SALAZAR T., Manuel (Editores), (2004.) "La Cultura Maya en la Educación Nacional", Guatemala: UNESCO – PROMEM.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN, (2007) "Estrategia de Transformación del Ciclo Básico del Nivel Medio", Guatemala: Ministerio de Educación.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN, (1997) "Guías curriculares SIMAC", Revista Educación No. 4,

OEI, CECC (1999.) "Proyecto Establecimiento de Estándares para la Educación Primaria – Informe Regional Centroamericano", Costa Rica: Taller Gráfico Impresora Obando S. A.

Mercadotecnia Actual. (2007, octubre 21) Descargado 9 de mayo del 2011, de

Descargado 9 de mayo 2011, de www.mineduc.gob.gt/estadistica/2008/default.htm

(s.f.) Visitado y consultado, mayo del 2011, de www.sabetodo.com/contenidos/EEkylAykkVSGSCzISO.php

Curriculum Nacional Base (3 enero 2011) Descargado Viernes, 29 de Abril de 2011, .

López alanzo Alfonso

Coordinadora Nacional Para la Reducción. (s.f.) visitado y consultado 2 de mayo de 2011

De Guate.com (s.f.) visitado y consultado 2 de mayo de 2011

Programa estándares e investigación educativa. (s.f.) visitado 5 de mayo de 2011. Juárez y Asociados.

Instituto Nacional de Estadística (s.f.) visitado consultado 5 de mayo de 2011

Procesos, Estrategias y Técnicas de Aprendizaje. (s.f.) Descargado 8 de mayo de 2011

Francisco de Asís Martín del Bue

Perfil de Estudiantes Primaria a nivel medio. (s.f.) visitado 8 de mayo de 2011

LOS MEDIOS Y MATERIALES DE ENSEÑANZA FUNDAMENTOS CONCEPTUALES Referencia: Área, M. (2002). Obetnido el 10 agosto 2011. Los medios y materiales de enseñanza. Fundamentos conceptuales. Web docente de Tecnología Educativa. Universidad de La Laguna.

Curso Taller Técnicas de Aprendizaje. (s.f.) Universidad de Guadalajara. . Facilitador Mtro. Jesús Rafael Aguilar Vélez.

Capacitación docente para la utilización correcta de las tic en el proceso educativo del colegio experimental femenino "espejo" de la ciudad de quito (2010)

EQUIPO JCAMBIO 2010 INTEGRANTES: Patricio Gustavo Lara Álvarez, Marco Rigoberto, Posso Caviedes, Juan Eduardo Salazar, Mera Pablo, Enrique Cisneros Parra.

Los medios de enseñanza o materiales didácticos. Conceptualización y tipos Ramírez Rico Brenda Margarita. Sánchez Fragoso Turny. E. Uribe García Alejandra. Velázquez Navarro Christian R.

El concepto de enseñanza aprendizaje Viernes, 26 de Agosto de 2011

Ruben Edel Navarro

Los carteles publicitarios en la actualidad. Viernes 26 de agosto del 2011



GLOSARIO



Actitudinales: El saber ser, con hábitos, valores, actitudes, del aprendizaje

Afiche: el afiche hoy en día es un elemento del escenario urbano.

Aprendizaje: es la acción de instruirse y el tiempo que dicha acción demora. ambiente, es el proceso por el cual una persona es entrenada para dar una solución a situaciones.

Área curricular: organización de aprendizajes que integran la disciplina.

Artesano: calificativo de una persona que fabrica artesanías

Audiovisual: mensaje que se dirige al sentido del oído y la vista.

Bauhaus: escuela de diseño alemana.

Betacam: formato digital más pequeño, para el registro de imágenes.

Capacitación: proceso de enseñanza sistematizado.

Carteles: recurso utilizado como material didáctico.

CDS: formato de reproducción plástico, que puede almacenar información, para ser reproducida.

Cinta de Video: un elemento de plástico recubierto con una capa de partículas metálicas microscópicas adheridas a una base de resina. Estas partículas son capaces de mantener una carga magnética.

Competencias: estrategia para formar personas capaces de participar en un mundo laboral.

Data shows: (cañonera), medio de reproducción proyectado.

Declarativos: el saber que, contenidos, hechos, datos, conceptos.

Demográfico: ubicación de un grupo de población en particular.

Desarrollo: componente, manejo de información, calidad, tecnología, trabajo y comunidad, desarrollo sustentable conforman el área de productividad y desarrollo.

Diapositivas: fotografías transparentes de plástico, proyectables.

Digital: de reproducción automática.

Educación: derecho de todo ciudadano guatemalteco, para su propia superación

Educar: la palabra educar viene de la palabra educere, que significa (sacar afuera).

Enseñanza: es el proceso mediante el cual se comunican o transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia.

Estética: la estética es una experiencia, es un conocimiento que se adquiere por los sentidos.

Lluvia de Ideas: técnica creativa para generar ideas.

Folletos: medio impreso de lectura útil en las aulas.

Fotografías: medio impreso que recopila un segmento de la realidad.

Franelógrafo: material didáctico que sirve para impartir una cátedra escolar.

Habilidades: talentos, destrezas des ser

Habilidades: talentos, destrezas des ser

Herramienta educativa: de mucha utilidad para enseñar.

Intercultural: en común a varias culturas.

Interculturales: intercambio entre varias culturas.

Libros: conjunto de hojas de papel impresas.

Lingüística: especialista en lingüística.

Magnetoscópio: banda magnética que almacena cargas eléctricas capaces de ser reproducidas en forma de imágenes.

Maestro (a): persona que enseña un arte o ciencia.

Motivación: conjunto de motivos que nos hacen actuar.

Multiétnica: que se aplica a toda etnia.

Murales: que se aplica como mapa mural.

Pedagógico: (método) relativo a la

Periódicos: medio masivo impreso.

Pizarra: material didáctico para enseñar.

Pluricultural: varias culturas.

Productividad: área del nuevo currilum Nacional Base.

Promover: dar impulso

Psicográfico: clasificación social, de un grupo en particular.

Radio: medio de comunicación masivo,

Relaciones forzadas: técnica creativa donde se oponen los componentes dando origen a algo nuevo.

Retroproyector: medio de proyección visual, con diapositivas.

Revistas: publicación periódica, de compras, deportiva etc.

Rotafolios: instrumentos didáctico, que rotan hojas.

Separadores: que separa hojas de libro o algo de nuestro interés.

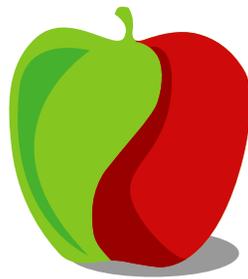
Subárea: componente de una área de enseñanza.

Taller artesanal: lugar de trabajo, donde se fabrican artesanías

Tecnología educativa: tendencia pedagógica contemporánea.

Video: cinta magnética para grabar imágenes.





ANEXOS



Recuadro No. 5
Tasas de escolarización, terminación y alfabetización
Jocotenango, Sacatepéquez

Nivel	%		
	TNE	TTP	TA
Municipal	76.8%	88.3%	97.1
Departamental**	91.14%	92.54%	86.36
Nacional	86.30%	60.5%	82.02

Fuente: MINEDOC, 2008

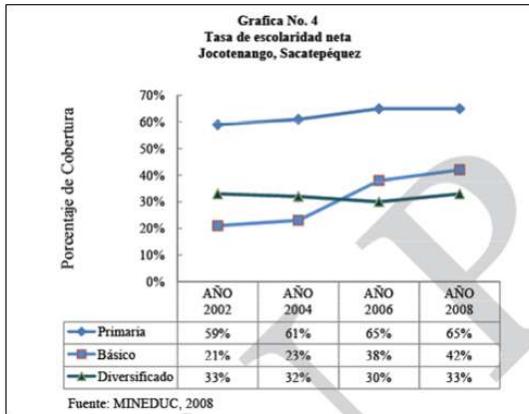
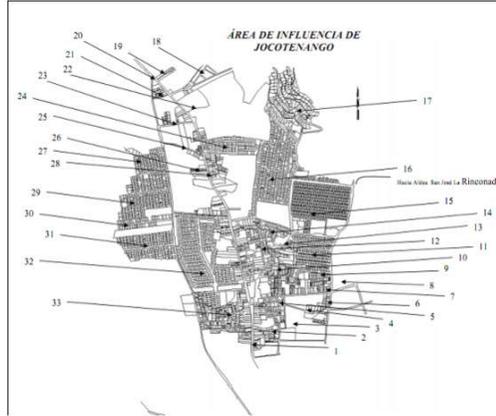


ODM 2: Lograr la enseñanza primaria universal.

Meta 2A: Asegurar que, para el año 2015, los niños y las niñas de todo el mundo puedan terminar un ciclo completo de enseñanza primaria.

- ✓ Tasa neta de escolaridad primaria (TNE): aumentar de 71.60 % que había en 1991 a 100%, para alcanzar la meta, el municipio debe aumentar del 76.8% al 100%*, y superar una brecha del 23.2%.
- ✓ Proporción de estudiantes que comienzan primer grado y culminan sexto: aumentar de 88.3% la tasa de terminación primaria (TTP) que había en 2008 a 100%*. Esto implica superar una brecha del 11.7 %.
- ✓ Tasa de alfabetización (TA) de personas entre 15 y 24 años: aumentar del 97.1% al 100%*, lo que significa superar una brecha de 2.9 %.

* La meta del 100% aplica a nivel municipal, departamental y nacional.



Cuadro 8
Causas inasistencia escolar
Población de 13 y 14 años de edad.
Año 2002

	Total	Hombres	Mujeres
No le gusta	27045 35%	11730 34%	15315 35%
Falta dinero	18557 24%	8236 24%	10321 24%
Tiene que trabajar	9154 12%	6010 18%	3144 7%
Otras causas	7955 10%	3574 10%	4381 10%
Quehaceres del hogar	5915 8%	825 2%	5090 12%
Padres no quieren	5596 7%	1908 6%	3688 8%
No hay escuela	2368 3%	1113 3%	1255 3%
Ya terminó estudios	1330 2%	651 2%	679 2%
Total	77920 100%	34047 100%	43873 100%

Fuente: XI Censo Nacional de Población.

De los adolescentes con 13 ó 14 años, 84% sí asistía a clases en el 2002,

Recuadro No. 6
Relación entre mujeres y hombres en la educación
Jocotenango, Sacatepéquez

Indicador: proporción entre hombres y mujeres en todos los niveles.

Descripción	Proporción		
	P	B	D
Municipal	0.93	0.86	1.38
Departamental*	0.93	0.88	1.38
Nacional	0.93	0.89	1.00

Fuente: MINEDOC, 2008



ODM 3: Promover la igualdad entre los sexos y la autonomía de la mujer

Meta 3A: Eliminar las desigualdades entre los géneros en la enseñanza primaria y secundaria, preferentemente para el año 2005, y en todos los niveles de la enseñanza para el año 2015.

Para el municipio, en el nivel primario existe una relación de 1.04 niñas por cada 100 niños. En el nivel básico 75 niñas por cada 100 niños y en el nivel diversificado 50 mujeres por cada 100 hombres.

Brechas de país 0.03 primaria, 0.05 básico y -0.07 diversificado.

Brechas de municipio 0.07 primaria, 0.14 básico y -0.38 en diversificado.

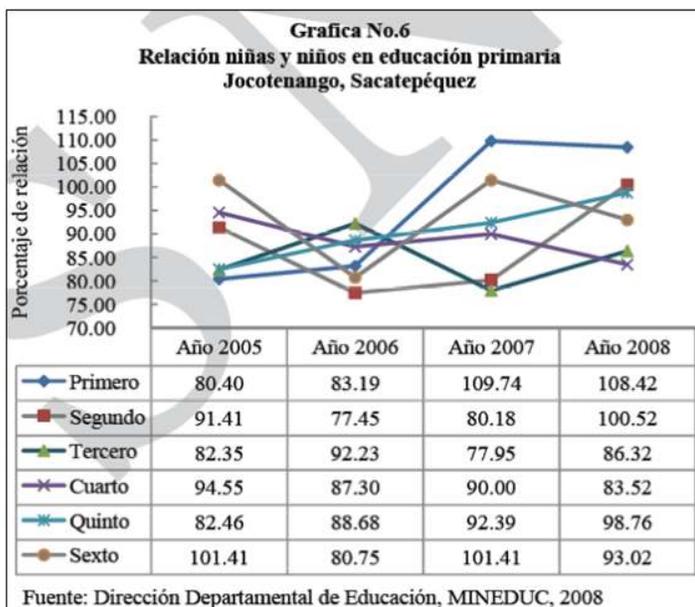
*Última estimación. 2009

POLÍTICAS EDUCATIVAS

Política de Calidad
Programas

- Programa Académico de Profesionalización Docente PADEP/D
- CNB niveles inicial, preprimaria, primaria, ciclo básico, y bachillerato
- Materiales didácticos para docentes de preprimaria y primaria
- Educación Física
- Educación Especial
- Equipamiento de Institutos Nacionales de Educación Básica
- Instalación de Mesa Técnica de Trabajo entre el Ministerio de Educación y el Ministerio de Salud
- Capacitación de Docentes sobre Educación Integral de la Sexualidad





Cuadro 6
Indicadores de eficiencia interna

(Cifras en Porcentajes)

1 Tasa Bruta de Escolaridad	(-)108.55
2 Tasa Neta de Escolaridad	89.2
3 Tasa Neta de Admisión	66.71
4 Tasa de Repitencia	14.17
5 Tasa de Deserción	5.03
6 Tasa de Retención	94.97
8 Tasa de Aprobación	83.09
7 Tasa de Reprobación	16.91
9 Promedio Alumno/Aula:	29.37
10 Promedio Alumno/Docente	30.93
(-) Sobriedad escolar por repitencia	
(+) Niños y niñas de 7 a 12 años	

Fuente: MINISTERIO DE EDUCACIÓN
Unidad de Informática
Anuario Estadístico de la Educación en Guatemala, 2003.

Nivel primaria



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE ARQUITECTURA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO
LICENCIATURA DISEÑO GRÁFICO, PUBLICIDAD

Focus Group
realizado en colegio, Centro Pedagógico Antigüero.
Jocotenango, Sacatepéquez.

Población de maestros: Que representa un 10% de la población Docente de Jocotenango.
Acerca de las piezas gráficas, para la campaña Publicitaria Los escolares tienen Madera.

GUÍA DE PREGUNTAS

¿Cuál o cuáles son los mensajes que se han presentado?

¿Existe algo que no está suficientemente claro? ¿Por qué no está claro?

¿Describa su reacción ante los mensajes que se han presentado?

¿Son atractivos?, ¿Por qué?

Los mensajes y la forma en que están presentados

¿Se parecen a la manera de expresarse de usted? ¿Son creíbles?

¿Expresan algo o presentan algo que no es aceptable para usted?

¿Se identifica usted con los mensajes presentados? ¿Por qué?

¿Usted haría algo de lo que sugieren los mensajes (o dejaría de hacer, según el caso)? ¿Qué haría? ¿Cuándo? ¿Por qué lo haría?

ROLANDO CALLEJAS CARNÉ 2029-17964

Diseño Gráfico, Licenciatura, Publicidad

**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
LICENCIATURA, DISEÑO GRÁFICO, PUBLICIDAD
TRABAJO DE INVESTIGACIÓN,
ACERCA DE LOS HÁBITOS Y MEDIOS DE CONSUMO
ÁREA DE JOCOTENANGO, ANTIGUA, GUATEMALA
FECHA AGOSTO DEL 2011**



¿Qué medio escrito lee regularmente?			
¿Dónde lo compra?			
¿Qué segmento lee?			
¿Porqué lo lee?			
¿Ve televisión?			
¿Qué programas de televisión ve			
¿De qué trata el programa?			
¿En qué canal lo ve			
¿A qué hora lo ve?			
¿Con quién ve el programa?			
¿Qué radio escucha?			
¿Qué programa escucha?			
¿A qué hora lo escucha			
¿Con quién escucha el programa?			
¿Hace uso del Internet?			
¿En qué lugar, café, colegio, en casa?			
¿Qué portales visita?			
¿Qué buscadores utiliza, google, Mozilla?			
¿Viajas a la capital regularmente?			
¿De qué trata el portal?			
¿Dónde hace sus compras?			
¿Cuánto gasta regularmente?			
¿Qué libros lee?			
¿Qué revistas lee?			
¿Utiliza bus urbano o extra urbano?			
¿Ha visto los anuncios de la tv, del bus ?			



**“MATERIAL DE APOYO PARA EL ÁREA DE PRODUCTIVIDAD Y DESARROLLO NIVEL
SEXTO PRIMARIA, ESCUELA VICTOR MANUEL CASTAÑEDA
JOCOTENANGO, SACATEPÉQUEZ”**

IMPRÍMASE

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
DECANO

Licda. Lourdes Pérez
ASESOR

Rolando Callejas Ojot
SUSTENTANTE



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



**Facultad de
Arquitectura**
Universidad de San Carlos de Guatemala

Arquitecto
Carlos Valladares Cerezo
Decano Facultad de Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala

Señor Decano:

Por este medio hago constar que he leído y revisado el Proyecto de Graduación, previo a obtener el Título de Licenciado en Diseño Gráfico del estudiante ROLANDO CALLEJAS OJOT, carné 200217964; titulado **"MATERIAL DE APOYO PARA EL ÁREA DE PRODUCTIVIDAD Y DESARROLLO NIVEL SEXTO PRIMARIA "Escuela Víctor Manuel Castañeda", SACATEPÉQUEZ"**.

Dicho trabajo ha sido corregido en el aspecto ortográfico, sintáctico y estilo académico, por lo cual la Facultad puede disponer del mismo de la manera que considere conveniente.

Extiendo la presente constancia en una hoja con los membretes de la Universidad de San Carlos de Guatemala y de la Facultad de Arquitectura, a los veinticuatro días de mayo de dos mil trece.

Agradeciendo su atención, me suscribo con las muestras de mi alta estima,

Atentamente,

Lic. Luis Eduardo Escobar Hernández
Profesor Titular No. de Personal 16861
Colegiado Activo 4,509

