



**DISEÑO**  
 de **MATERIAL GRÁFICO** para el curso:  
 Historia de Guatemala I, del Profesorado  
 en **Educación a Distancia**  
 en modalidad **e-Learning**  
 de la **Facultad de Humanidades USAC**  
**Guatemala, Guatemala.**

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

Proyecto presentado por:  
**William Ricardo  
 Pérez Pérez**



FACULTAD DE  
**ARQUITECTURA**  
 UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

**Guatemala,**  
 febrero 2017



**USAC**  
TRICENTENARIA  
Universidad de San Carlos de Guatemala



FACULTAD DE  
ARQUITECTURA  
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

**DISEÑO**  
de MATERIAL GRÁFICO para el curso:  
Historia de Guatemala I, del Profesorado  
en **Educación a Distancia**  
en modalidad **e-Learning**  
de la **Facultad de Humanidades USAC**  
Guatemala, Guatemala.

**Guatemala,**  
febrero 2017

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

---

Proyecto presentado por:  
**William Ricardo  
Pérez Pérez**  
Carné: 201016479

---

Para optar al título  
de Licenciado en Diseño  
Gráfico

El autor es responsable de las doctrinas sustentadas, originalidad y contenido del Proyecto de Graduación, eximiendo de cualquier responsabilidad a la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos.





# Nómina

## de autoridades

---

### Decano

Msc. Arq. Byron Alfredo Rabe Rendón

### Vocal I

Arq. Gloria Ruth Lara de Corea

### Vocal II

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini

### Vocal III

Arq. Marco Vinicio Barrios Contreras

### Vocal IV

Br. Gladys Jeanharie Chacón García

### Vocal V

Br. Carlos Ruben Subuyuj Gómez

### Secretario Académico

Msc. Arq. Publio Alcides Rodríguez Lobos

## Tribunal Examinador

### Decano

Msc. Arq. Byron Alfredo Rabe Rendón

### Asesora metodológico

Licda. Lourdes Eugenia Pérez Estrada

### Asesora creativa

Licda. Miriam Isabel Meléndez Sandoval

### Asesor especialista

Lic. Jesús Guzmán Domínguez

### Secretario Académico

Msc. Arq. Publio Alcides Rodríguez Lobos



---

“El que da, no debe volver a acordarse;  
pero el que recibe nunca debe olvidar”.  
(Proverbio hebreo)

---

---

# Dedicatoria y agradecimientos

---

**L**a vida es un misterio que debe ser experimentado en tiempo y espacio para disfrutar su espontaneidad. Lo que realmente le da riqueza a la propia vida es compartirla con otras personas; es posible ganar trofeos, diplomas, medallas, dinero, incluso un sencillo juego de fútbol, pero si no hay una sola persona con quien compartir la sensación de éxito, la vida se vuelve insípida.

Para mí, casi cumpliendo un cuarto de siglo de edad, considero que de no ser por la calidad de personas alrededor mío, no fuese quien soy ahora y en quién me convertiré luego de este proyecto profesional. Es por eso que recuerdo tan emotivamente y agradezco con toda la humildad del caso, a esas importantes personas que dieron tiempo, vida, recursos, sentimientos y consejos para que llegara a esta etapa de mi vida.

Agradezco la oportunidad al Programa de Educación Virtual, Facultad de Humanidades de la gloriosa Universidad San Carlos de Guatemala por permitirme desarrollar mi Ejercicio Profesional Supervisado para su institución, lugar donde pude poner en práctica todos mi conocimientos y adquirir muchos más. También agradezco a la Escuela de Diseño Gráfico, Facultad de Arquitectura, por hacer de mí un diseñador competente, por sus exigencias y hacer de mis habilidades un valor agregado en mi profesión.

Como olvidar las asesorías, enojos, críticas constructivas, exigencias; las palabras de aliento, aprecio y cariño de mis excelentes docentes. En especial de un amigo y colega querido, Andy Rodríguez, a quién admiro por su calidad humana y profesional. Cabe recordar a mis compañeros de estudio con quienes me desvelé, pasé días enteros dentro de la Facultad, compartimos comidas, salidas, hobbies, deportes, etc. Puedo decir que viví con ellos cinco años, lo suficiente para agradecer todo lo que hicieron por mí.



Y no lo niego, hay amigos que se quedan para siempre, esos amigos que se convierten en tus hermanos de tanto que te ayudan, apoyan, aconsejan y hacen maravillas por ti. Por eso, más que agradecerles quiero dedicarle este proyecto a Lorena Izabel Rodas Salguero, a Jefferson Benedín Capriel Coloch y Francisco Garzaro, quienes no me han dejado desistir ante las dificultades.

Dedico este proyecto a Ismary García Cedeño, novia, colega y amiga, quien pone todos sus conocimientos a mi disposición, comparte sus ideas y puntos de vista; me corrige, asesora y exige calidad en mi trabajo. Gracias por ser tú quien me acompañe en este gran paso de mi vida.

César Augusto Pérez Pérez, hermano. Te dedico este proyecto teniendo en cuenta todo tu esfuerzo y aporte en el mismo. Te agradezco por siempre ser mi soporte, por desvelarte conmigo haciendo tareas, por exigirme más que todo el mundo entero a sabiendas de que es por hacer de mí un excelente diseñador. Te mereces este proyecto y mucho más.

A mis padres, William Pérez Castillo y Marilú Pérez de Pérez por su incondicional amor, apoyo y confianza en mi vida, estudios y decisiones. Gracias por creer en mí y soñar desde mucho antes con este momento de mi vida; por hacer de mí un caballero y hombre de bien. Les dedico mi más grande esfuerzo, todo lo que soy se los debo a ustedes; espero ser siempre su orgullo, los amo.

Y sobre todo agradezco y dedico a Dios, todo lo que para el bien de muchos estudiantes me ha permitido trabajar en este proyecto. Sin Él, ninguno de los testigos de mi crecimiento profesional hubiesen estado ahí para ayudarme. Gracias Dios por darme sabiduría, paciencia, tolerancia, perseverancia y humildad. Pongo en tus manos este EPS y los frutos que este pueda llegar a tener. Como bien me enseñaste “en todo amar y servir”.

# Presentación

---

Material gráfico para Educación a Distancia, e-Learning.

**E**s un proyecto que se vincula a un programa de educación a distancia (e-Learning) que tiene como objetivo abrir dos profesorados, uno en pedagogía y tecnologías de la información y la comunicación, otro de educación a distancia, y una licenciatura con el nombre del primer profesorado.

Son las primeras tres carreras virtuales que impartirá la Universidad de San Carlos, pioneras en el la metodología e-Learning, dando un paso importante en la solución o aporte a la desactualización e inasistencia educativa personalizada que otras universidades, incluso instituciones privadas, han hecho.

Aun así son muy pocas en todo el territorio guatemalteco, son hasta cierto punto inaccesibles por carencia de tecnología, una red de Internet, pobreza, entre otros.

El aporte del diseño gráfico se basa en los objetos virtuales de aprendizajes, convirtiéndose en módulos instruccionales llenos de material gráfico, implementado en el Programa de Educación Virtual de la Facultad de Humanidades, ya que funcionan como pieza de lego en el proceso de enseñanza. Por ende, generará una educación cómoda, digerible y memorable, debido a que se entablará una conexión emocional entre el entorno digital y el estudiante.

Se espera desarrollar siete módulos instruccionales completos implementando los personajes según su área temática y lograr una interactividad objetiva, funcional y atractiva para el usuario.



# Índice

---

Nómina de autoridades	05
Dedicatoria y agradecimientos	07
Presentación	09
Índice	10
Objetivos de diseño	17
General	17
Específicos	17

## Capítulo 1. Introducción

---

1.1	Antecedentes	20
1.2	Identificación del problema	22
1.3	Justificación	23
1.4	Perfil del Cliente	24
1.5	Perfil del Grupo Objetivo	26





## Capítulo 2.

### Marco Teórico

---

2.1	Dimensión Social	30
2.2	Dimensión Funcional	32
2.3	Dimensión Estética	35
2.4	Dimensión Ética	37

## Capítulo 3.

### Proceso creativo y producción gráfica

---

3.1	Casos análogos	40
3.2	Las 6 W's	44
3.3	Mapas de empatía	46
3.4	Conceptualización	48
3.5	Proceso de bocetaje	52



## Capítulo 4.

### Eficacia de la propuesta gráfica final

---

4.1	Escenario y desarrollo	66
4.2	Tema y objetivos de la validación	67
4.3	Método	67
4.4	Perfil del informante	68
4.5	Moderador	68
4.6	Instrumentos	69
4.7	Interpretación de resultados	70

## Capítulo 5.

### Propuesta gráfica final fundamentada

---

5.1	Previsualización del proyecto	76
5.2	Código icónico	84
5.3	Código tipográfico	86
5.4	Código lingüístico	88
5.5	Código cromático	90
5.6	Composición visual	91



# Capítulo 6.

## Especificaciones y lineamientos de la propuesta

---

6.1	Especificaciones técnicas	94
6.2	Medios y uso sugerido	95
6.3	Presupuesto	96
6.4	Manual de uso	98

Conclusiones	101
Recomendaciones	102
Lecciones Aprendidas	104
Referencias Consultadas	105
Glosario	107
Índice de imágenes	110
Anexos	112







---

**DISEÑO**  
de **MATERIAL GRÁFICO** para el curso:  
Historia de Guatemala I, del Profesorado  
en **Educación a Distancia**  
en modalidad **e-Learning**  
de la **Facultad de Humanidades.**



# OBJETIVOS

## de Diseño

---

### General

Colaborar con el Programa de Educación Virtual de la Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala (PEVFAHUSAC), en la implementación de diseño al material gráfico de aprendizaje para el curso Historia de Guatemala I.

### Específicos

Apoyar al tutor virtual a facilitar el contenido del curso Historia de Guatemala I, por medio de material gráfico de aprendizaje, del Programa de Educación Virtual de la Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Diseñar de manera estética y funcional siete módulos instruccionales del curso Historia de Guatemala I del Profesorado en Educación a Distancia, del Programa de Educación Virtual de la Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Diseñar material gráfico educativo que se usará de forma interactiva en los siete módulos instruccionales del curso Historia de Guatemala del Profesorado en Educación a Distancia.





# 1. Capítulo

## Introducción

- 1.1 Antecedentes
- 1.2 Identificación del problema
- 1.3 Justificación
- 1.4 Perfil del Cliente
- 1.5 Perfil del Grupo Objetivo

# Capítulo 1.

## Introducción

---

Antecedentes  
Identificación del problema  
Justificación  
Perfil del Cliente  
Perfil del Grupo Objetivo

### 1.1 Antecedentes Institucionales y de comunicación visual.

Facultad de Humanidades

**E**l 9 de noviembre de 1944, la Junta Revolucionaria de Gobierno, emitió el decreto No. 12 por medio del cual se otorgaba autonomía a la Universidad de San Carlos de Guatemala. El decreto en mención entró en vigencia el 1 de diciembre del mismo año e indicaba en el Artículo 3º la integración de la Universidad por siete Facultades, entre ellas la Facultad de Humanidades.

El proyecto de creación de la Facultad de Humanidades fue presentado al Consejo Superior Universitario el 5 de diciembre del mismo año y el 9 de dicho mes, el Rector de la Universidad propone integrar provisionalmente la Junta Directiva de la Facultad según consta en Punto TERCERO de dicha sesión.

El 17 de septiembre de 1945, mediante el acta No. 78 PUNTO DÉCIMO SEXTO el Consejo Superior Universitario funda la Facultad de Humanidades y se declara aquella ocasión como “Día de la Cultura Universitaria”

---

Sobre población estudiantil y demanda educativa superior en la Universidad de San Carlos de Guatemala.

---

En Guatemala, la mayoría de instituciones públicas aún no implementan la educación a distancia por medio de la web, esto incluye a la Universidad de San Carlos de Guatemala, en la cual el mayor intento que han hecho las facultades universitarias es habilitar plataformas o campus virtuales para la comunicación con sus alumnos.

Es por ello que se requiere el desarrollo de la modernidad educativa específicamente en la educación superior.





Figura 1: Esta es una captura de pantalla de la página de inicio de la Facultad de Humanidades

La Universidad de San Carlos se ha preocupado por esta problemática, que no permite la prestación de servicios y asistencia educativa para todos aquellos estudiantes que se quedan sin entrar en alguna sede Universitaria o viven lejos de las mismas; y ha firmado un acuerdo de cooperación en el desarrollo de la educación a distancia, con Atlantic International University (AIU). Según el CONVENIO USAC-AIU GUATEMALA, 6 diciembre 2011, tal acuerdo solo garantiza la cooperación con la Facultad de Ciencias Económicas y deja en la necesidad de resolver esta dificultad en las otras Facultades.

### Aspectos Positivos

- Retícula modular.
- Utilización de la imagen actual de la Facultad de Humanidades.
- Equipo inter disciplinario para trabajar metodologías e-Learning.

### Aspectos Negativos

- Carecen de Diseñadores Gráficos
- No tienen material institucional ni imagen corporativa, por lo tanto no se han promocionado las carreras e-Learning que estarán disponibles.

## 1.2 Identificación Del problema

Desactualización e incapacidad andragógica en la educación personalizada virtual que incluye la ausencia del material gráfico interactivo dentro de la Universidad de San Carlos de Guatemala, específicamente en la Facultad de Humanidades.

**E**l Problema es permanente hasta que no se tomen iniciativas para implementar nuevas metodologías de educación dentro de la Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos.

Por tanto, para estar a la vanguardia y solucionar este problema, se han dado algunos pasos significativos. En el 2008 se plantea la iniciativa de un aula virtual; desde el año 2010 surge el proyecto Programa de Educación Virtual de la Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos (PEVFAHUSAC), desde el 2011 está la actualidad, el Licenciado Jesús Guzmán Domínguez, esta a cargo.

El gran paso y la visión del Licenciado Guzmán es materializar y poner al servicio de los estudiantes dos posgrados y una licenciatura completamente a distancia. Si esto no se lleva a cabo no tendríamos profesionales en esas carreras, se estaría truncando la innovación educativa dentro de la Universidad y afecta directamente a los estudiantes de humanidades interesados en dichas carreras.

## 1.3 Justificación Del problema.

Según J. Guzmán. (Comunicación personal, presentación del proyecto, 21 de febrero, 2015), coordinador del PEVFAHU-SAC; son 35 mil estudiantes de humanidades en todo el país, los cuales se verían afectados si no se lleva a cabo el proyecto de graduación, como anteriormente se dijo. El problema en este momento no ha sido resuelto, mucho menos se ha dado el gran paso de poner a disposición de los estudiantes carreras totalmente a distancia; los únicos pasos dados han sido la creación de programas de educación virtual para metodologías b-learning.

Individualmente, si el problema no se resuelve, deja a un profesional sin opciones para una especialización, no solo porque esta no se imparta en la facultad como una carrera presencial, sino que no tiene la opción de hacerlo de una forma más cómoda. Colectivamente se estaría dejando al país sin profesionales especializados que pongan sus conocimientos al servicio de la sociedad, habría un campo laboral sin ocupar, o bien, las oportunidades de empleos se irían a otro país.

El problema es atendido gracias a la intervención y producción de diseño gráfico dentro del programa de educación virtual de la facultad de humanidades en la Universidad de San Carlos, principalmente porque el diseñador gráfico y multimedia es pieza fundamental en un equipo e-Learning para

generar todo el material pedagógico interactivo. Gracias al avance de este programa y la disposición de los estudiantes de EPS de diseño gráfico de la Universidad de San Carlos el programa es factible, porque se cuenta con el personal y la infraestructura; no hay costos más que el de la mano de obra de los profesionales y tienen la aprobación de las autoridades para desarrollar por completo el proyecto.

Los conocimientos adquiridos durante nueve semestres en la carrera de Diseño Gráfico, la rigurosa supervisión de los asesores y las habilidades personales de los diseñadores garantizan un material de alta calidad, con estética y funcionalidad.

## 1.4 Perfil Del Cliente



Edificio S-4  
Ciudad Universitaria Z. 12  
2418 8000 ext 85302  
humanidades.usac.edu.gt

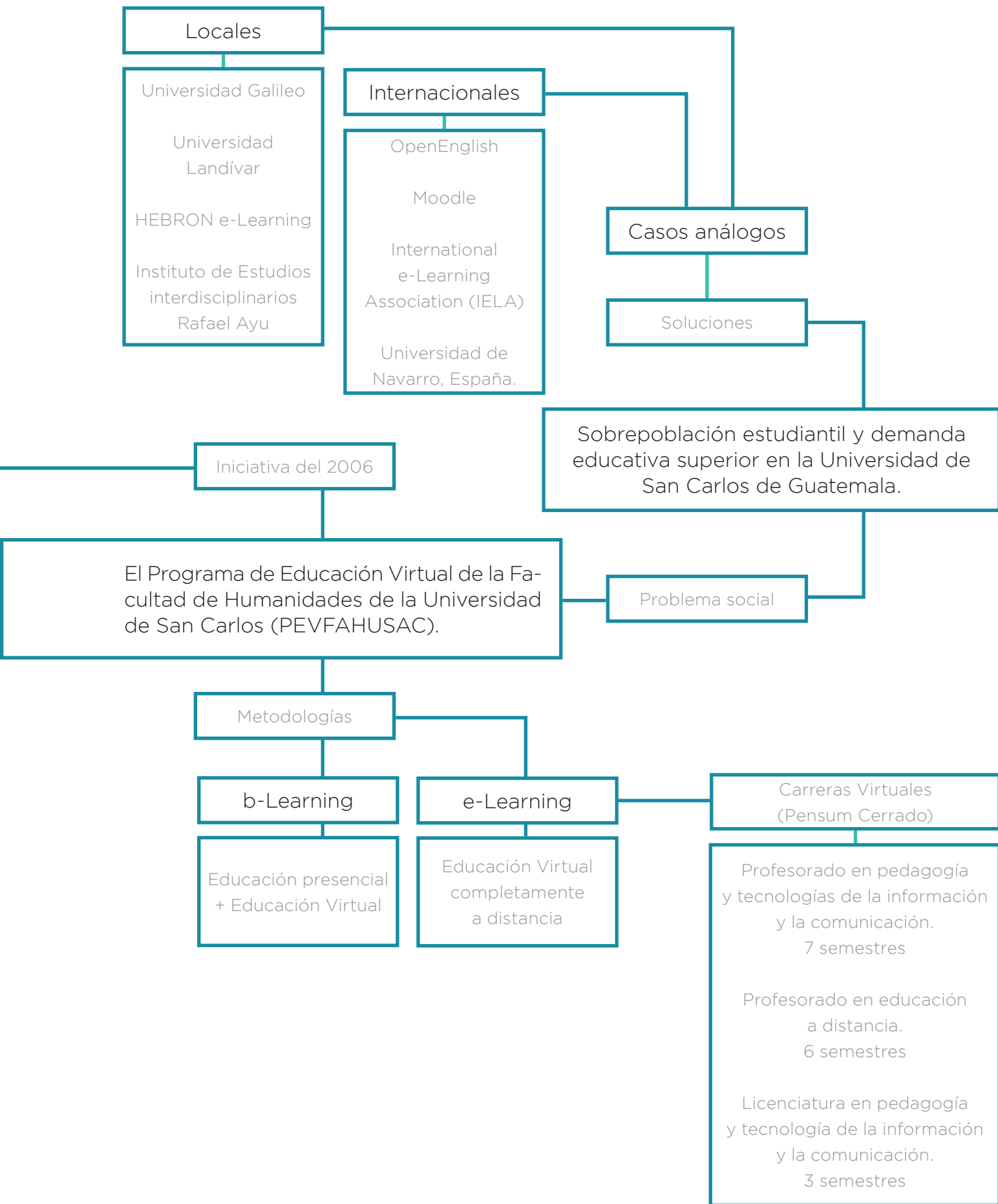


Conformado por:

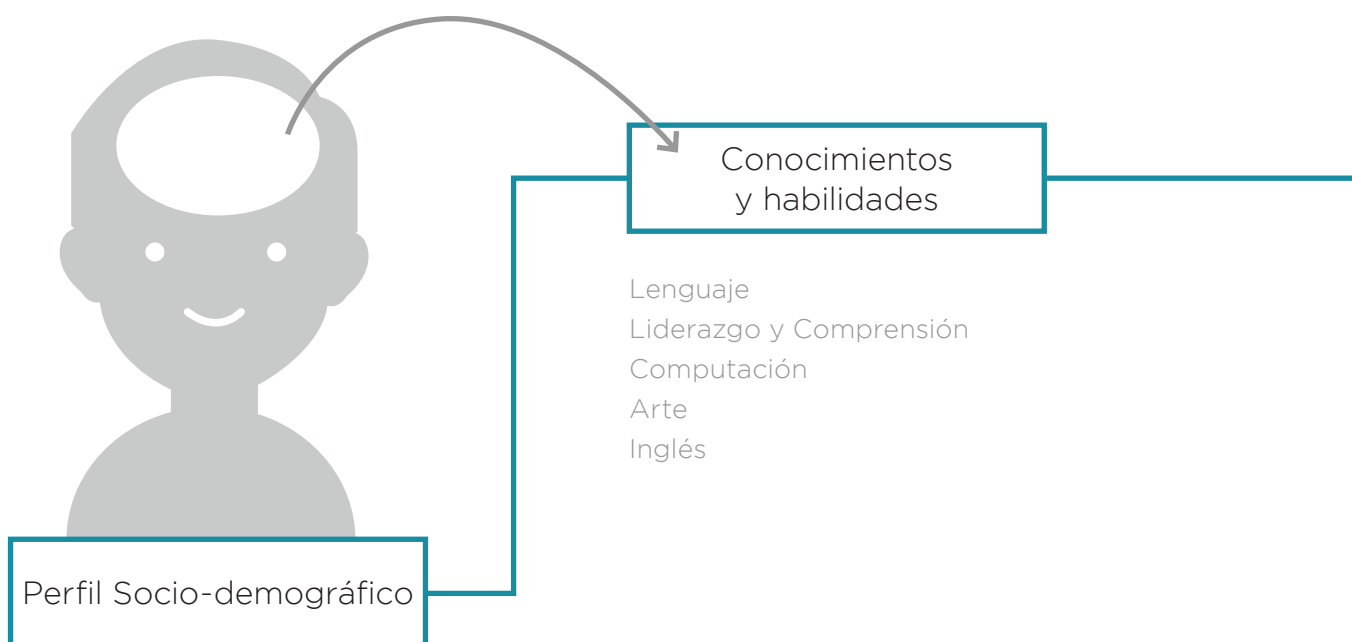
- Cordinador del PEVFAHUSAC, desde febrero 2011.  
Jesús Guzmán Domínguez  
jguzman@fahusac.edu.gt  
Cel. 58798040
- Administrador Web  
Magdiel Oliva  
moliva@fahusac.edu.gt

Necesidades de Diseño:

- Imagen corporativa para el diplomado de tutores virtuales.
- Diseño de módulos instruccionales de los cursos a impartir en los profesorados y la licenciatura online.
- Diseño de cuatro personajes para las cuatro diferentes áreas andragógicas y/o pedagógicas. (Científica, tecnológica, humanística y social).



## 1.5 Perfil del Grupo Objetivo



**Edad:**

18 a 35 años.

**Género:**

Hombres y Mujeres

**Escolaridad:**

Diversificado

**Nacionalidad:**

Guatemalteco  
Residente en Guatemala

**Estado Civil:**

Solteros/Casados

**Estado Laboral:**

Preferiblemente sin empleo

**Idioma:**

Español

**Ubicación demográfica:**

País de Guatemala



### Perfil Socio-demográfico

**D**eben ser personas aspirantes a ingresar a la facultad de Humanidades, estudiantes de la misma, alumnos de la Asociación de Academias de Computación de Guatemala, profesionales de IGER y otras instituciones que están experimentando esta modalidad educativa y no están preparados pedagógicamente para cumplir requisitos del Ministerio de Educación.

Preferiblemente que se dediquen solo a estudiar, pero que ellos o sus colaboradores económicos cuenten con un nivel socioeconómico Medio bajo, es decir, que cuenten con un salario mínimo y que no dependan de sus ingresos más de 2 personas.

Deben tener como pre requisito una red de Internet, uso de la tecnología, conocimiento y manejo de una computadora, contar con energía eléctrica y si esta en sus posibilidades, una impresora.

### Perfil Psicológico

Deben ser personas autosuficientes, disciplinadas, investigadoras, curiosas, creativas y organizadas.

**E**stas aptitudes con el fin de dedicarle la mayor atención a sus estudios y priorizar entre sus actividades personales y sociales; y así sacarle el mayor provecho a este sistema de educación.

Son personas también autodidactas, se preocupan y velan por su educación en todo momento, siempre están buscando saber más y conocer de su área profesional. Tienen un alto grado de superación personal, por lo general son líderes y competitivos.

**En pocas palabras deben buscar un aprendizaje autodirigido en donde el docente o tutor virtual se convierte en un facilitador.**





# 2. Capítulo

## Marco Teórico

- 2.1 Dimensión Social
- 2.2 Dimensión Funcional
- 2.3 Dimensión Estética
- 2.4 Dimensión Ética



# Capítulo 2.

## Marco Teórico

### Tema generador:

Incidencia del Diseño Gráfico en la Educación a Distancia, modalidad e-Learning.

Dimensión Social  
Dimensión Funcional  
Dimensión Estética  
Dimensión Ética

## 2.1 Dimensión Social En la rutina del estudiante.

Levantarse, arreglarse, desayunar, ir de camino a estudiar, pasar horas escuchando a un docente, aburrirse, dormirse o molestar, distraerse, perder la atención de la docencia y regresar a casa sin la menor idea posible de lo que pudo haber aprendido hoy; parece ser la rutina de muchos estudiantes, desde el pequeño que va al kínder hasta el universitario que sueña con ser profesional.

Esto no quiere decir que la educación de hoy sea mala o deficiente, mucho menos inadecuada, pero hay muchos factores y variables involucradas que inciden en la preparación educativa. Desde la motivación, los objetivos, metas y la visión personal en un entorno que demanda profesionales calificados para el mercado, hasta las metodologías de enseñanza, medios, entornos, etc. Es decir, todos aquellos factores externos al estudiante que le favorecen o limitan en su educación.

Sabemos bien, que existe la metodología educativa presencial y semi-presencial, esta última parte de la modalidad de educación a distancia, sin embargo, ya existe la

educación totalmente a distancia y pocos en Guatemala utilizan esta metodología. Por eso es preciso preguntarse

---

¿Qué necesidad existe en el país de una educación totalmente a distancia?

---

Es necesario delimitar esta pregunta al grupo objetivo del proyecto de graduación, teniendo en cuenta que son personas ya adultas que llevan un nivel educativo superior.

Entiéndase que el joven y/o adulto experimenta la necesidad de muchas otras cosas, antes que la de estudiar, pero sabe muy bien que la preparación académica es el medio que le ayudará a optar por una mejor y conveniente oportunidad

de trabajo que supla sus necesidades. A la vez, es la etapa en la que encuentra mayores limitantes para poder estudiar, entre esas limitaciones están los problemas relacionados con horarios, transporte, ubicación, falta de programas interesantes o afines a la labor del estudiante, los requisitos de tiempo o procedimientos difíciles de inscripción y falta de información sobre programas disponibles. Concluimos entonces que sí existe una gran necesidad de educación totalmente a distancia, debido a que las barreras del estudiante le demandan una necesidad de auto dirigir su aprendizaje y buscar un entorno favorable para él mismo.

Para ir entrando de lleno en la problemática es necesario explicar lo que se entiende por educación a distancia, como bien señala (García Areitio, 1994: 1006) citado en UNIDAD 2. La acción docente en educación a distancia, la enseñanza a distancia es:

---

“Un sistema tecnológico de comunicación bidireccional, que puede ser masivo y que sustituye la interacción personal en el aula de profesor y alumno como medio preferente de enseñanza, por la acción sistemática y conjunta de diversos recursos didácticos y el apoyo de una organización y tutoría, que propician el aprendizaje independiente y flexible de los estudiantes”.

---

Esta no es más que una vía alternativa de formación en la que no existen limitaciones de tiempo y espacio propias de la docencia convencional, la cual está dirigida a las personas que están limitadas por espacio geográfico, condiciones de trabajo, condiciones físicas de minusvalidez o bien por decisión propia de preferir una formación acorde a sus necesidades.

---

Ahora bien ¿Qué es lo que se necesita para poner en marcha un proyecto de educación a distancia?

---

En esta misma referencia, un capítulo anterior, podemos ver un análisis de la educación presencial y a distancia, dónde podemos darnos cuenta que para una educación a distancia se requiere las famosas tecnologías de la información y comunicación (TIC) haciendo posible y flexible la intercomunicación entre los participantes de un curso. La utilización de las TICs ha logrado suplir estas dificultades antes mencionadas de tal modo que las plataformas de aprendizaje virtuales e-Learning han transformado la perspectiva de la educación presencial de un aula convencional a un entorno totalmente virtual.

La educación a distancia por tanto, asume las características de ser un sistema tecnológico, masivo, en el cual divide al profesor y el alumno en el tiempo y el espacio haciendo su interacción muy sistemática en cuanto a la organización de los medios y los recursos didácticos y por último pretende que el aprendizaje sea independiente, flexible y auto dirigido.

Y es así como poco a poco enriquecemos nuestra definición de esta modalidad educativa y vamos añadiendo piezas y conceptos importantes que propiamente trascienden a un enfoque y dimensión funcional del proyecto.



## 2.2 Dimensión Funcional

### Metodología educativa eficaz.

El tema generador y el título propio del proyecto de graduación apuntan a entender lo que significa la modalidad e-Learning, y bien, en pocas palabras se podría traducir como: “aprendiendo a través de internet”. La modalidad e-Learning viene de la mano desde la aparición del Internet a finales de los noventa.

---

Martínez-Caro (2005). Define el e-Learning como “una enseñanza apoyada en las tecnologías de la información y la comunicación donde no es necesario el encuentro físico entre profesores y alumnos y cuyo objetivo es posibilitar un aprendizaje flexible (a cualquier hora y cualquier lugar), interactivo (con comunicaciones síncronas y asíncronas) y centrado en el alumno”.

---

**L**a forma sistemática de los medios y recursos didácticos como se ha dicho con anterioridad requieren una organización, ésta la proporciona toda la parte de planificación de un modelo educativo previo a poner a la disposición del grupo objetivo todo el material educativo. Según el Lic. Oliva, M. (2015), en una de las reuniones previo al inicio de este proyecto, menciona que para implementar una modalidad de este tipo es necesario un equipo de trabajo e-Learning que está conformado por: un pedagogo encargado del modelo instruccional, especialista en la materia a impartir, un diseñador gráfico, un diseñador multimedia, un técnico en diseño web, un profesional en sistemas, un comunicador social y el director del proyecto.

La modalidad e-Learning presenta muchas ventajas, pero también podrían considerarse algunas desventajas dependiendo del contexto.

Por su reciente auge desde los avances tecnológicos del siglo XXI, en efecto el uso del Internet como medio funcional tiene los problemas técnicos de escasez de banda ancha en la red, el costo de conexión, para algunos muy elevado si se trata de los hogares de los guatemaltecos ya que condiciona el desarrollo de la comunicación y transmisión de contenidos, lo cual podría ser causa de desaliento en el proceso auto dirigido, pudiendo provocar abandono por parte del grupo objetivo.

Aun así, ésta dificultad debe ser superada en principio por el estudiante interesado en optar por una carrera en modalidad e-Learning, no obstante la iniciativa de poner a la disposición de los mismos la o las carreras específicas, es trabajo de las autoridades públicas y privadas. Es por eso que la Universidad de San Carlos de Guatemala, por ser una universidad estatal está obligada a incursionar en esta modalidad de educación para abrirle una oportunidad a todos aquellos que tengan alguna de las limitantes presentadas en la dimensión social.

Una vez creado el equipo de trabajo e-Learning, se trabaja el contenido en base al objetivo de diseño propuesto, es decir, diseñar material gráfico para la plataforma virtual que adoptará esta modalidad.

Ahora se añade a nuestro conocimiento el tema de material gráfico y entendido desde el punto de vista del diseñador, el material gráfico se refiere a todo aquel elemento que una vez analizado el contenido, éste se transforma y transmite de una forma visual más digerible. Este pequeño

eslabón del proceso de enseñanza-aprendizaje encaja dentro de un concepto mayor llamado Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA / OA).

Como se citó en Los objetos de aprendizaje como recurso para la docencia universitaria: criterios para su elaboración.

---

“El término Objeto de Aprendizaje (OA) (RLO Reusable Learning Object en la bibliografía sajona) fue introducido por Wayne Hodgins en 1992. A partir de esa fecha, han sido muchos los autores que han definido el concepto; de hecho la falta de consenso en su definición ha llevado a la utilización de múltiples términos sinónimos: learning object, objetos de aprendizaje reutilizables, objeto de conocimiento reutilizable, cápsula de conocimiento...

David Willey, en el año 2001 propone la siguiente definición: “cualquier recurso digital que puede ser usado como soporte para el aprendizaje”.

---

Partiendo de la definición de Willey, en el contexto de la UPV, se define el objeto de aprendizaje como “la unidad mínima de aprendizaje, en formato digital, que puede ser reusada y secuenciada”.

Se conciben, por tanto, estos componentes, objetos de aprendizaje, como elementos integrados e integradores del proceso de enseñanza-aprendizaje, ofreciendo a los estudiantes la posibilidad de

mejorar su rendimiento y nivel de satisfacción. En esta misma fuente menciona los diferentes tipos de objetos de aprendizaje clasificados atendiendo al tipo de contenido pedagógico y al formato.

Según la clasificación pedagógica pueden ser conceptuales, procedimentales y actitudinales; y según el formato de los OA están las imágenes, textos, sonidos y multimedia. Cada clasificación puede ampliarse con libertad en la misma referencia. Hay otros términos que son necesario aclarar, por ejemplo, la educación superior: la hemos estado mencionando y es probable que no se tenga una idea clara de lo que implica; y no es más que la educación impartida una vez el estudiante supere la etapa de educación diversificada. Pero ¿Qué tanta educación superior está disponible en la modalidad e-Learning?

iLifebelt (2012) publicó un artículo sobre Universidades de Guatemala que actualmente aprovechan las ventajas del e-Learning y concluye que para esa fecha solo tres universidades en toda Guatemala aprovechaban las ventajas de la educación e-Learning, entre ellas la Universidad Galileo, la Universidad Panamericana y la Universidad AIU. Han pasado tres años ya y aun siguiendo la búsqueda de una carrera en modalidad e-Learning en la Universidad de San Carlos no aparece más que una plataforma Moodle de la facultad de Ciencias Químicas y Farmacia.

---

Como se ha venido diciendo, es de suma importancia poner a disposición más carreras en modalidad e-Learning dentro de la Universidad de San Carlos ya que la necesidad de las mismas esta latente entre los estudiantes. Bien dice y reafirma Knowles (citó Sandoya. E. 2008) “Los adultos están preparados para aprender cuando sienten la necesidad de conocer o de hacer algo para mejorar su desempeño, a diferencia de lo que propone el modelo pedagógico, que establece que la gente aprende porque le dicen que es bueno para ellos o porque lo exige una autoridad”. Esto define la diferencia entre pedagogía y andragogía, ya que a las personas adultas no se le puede enseñar como si fueran niños porque que tienen experiencia y ésta puede ser parte enriquecedora de su proceso educativo.

---

Con esta nueva idea de la diferencia entre los modelos educativos, andragogía y pedagogía, entra en juego el papel del docente en un entorno de modalidad e-Learning, en esta modalidad se convierte en un facilitador del aprendizaje dentro de un entorno colaborativo y es un recurso más del aprendizaje auto dirigido. El docente, o tutor virtual aporta desde el ámbito del conocimiento mientras el diseñador también hace su labor de facilitador de la información para poder plasmar el contenido de la mejor forma posible y digerible visualmente.

## 2.3 Dimensión Estética

### Intervención del Diseño Gráfico en la Educación.

**H**ay oportunos párrafos escritos por Lopez M. R. (2012), que dicen:

---

Haciendo un poco de esfuerzo, se puede encontrar que las instituciones, principalmente las que tienen que ver con la parte pedagógica y disciplinar, están reclutando literalmente a individuos con conocimientos en comunicación, diseño gráfico, diseño web o diseño multimedia. Lo cual, en el papel parece una situación excelente, debido a que su inclusión puede traer beneficios palpables y óptimos con resultados inesperados.

Partiendo del concepto design thinking, se pueden retomar conocimientos específicos que sirvan para encausar gráficamente, el trabajo disciplinar y pedagógico del diseño instruccional, buscando disminuir su carga en cuestión de orientación gráfico-conceptual por ejemplo, en el contenido visual de un Objeto de Aprendizaje (OA). La participación no sólo sería operativa, sino en la construcción de la “intención didáctica”, que es donde el diseñador genera imágenes y secuencias de éstas, que permiten ir conduciendo al alumno mediante focos atencionales gráficos; es decir, la composición y argumentación visual basada en la planificación de actividades propuestas por el diseñador instruccional, que permiten ir cumpliendo metas y objetivos específicos dentro del proceso de aprendizaje del alumno”.

Usando el “pensamiento de diseño”. y la experiencia del diseñador, se puede lograr no sólo atraer la atención del usuario-espectador-consumidor, sino la trasmisión adecuada del conocimiento por medio de códigos cromáticos, formales, tipográficos, acústicos, estructurales, etc, que permitan generar lenguajes específicos para ser utilizados posteriormente en la resolución adecuada de problemas.

---

En este último párrafo del artículo, el autor hace ver muy descriptivamente lo que los diseñadores llaman los elementos del alfabeto visual, es decir, el punto, la línea, superficie, color, textura, movimiento y escala; y como la manipulación de estos dentro de un formato, pueden dirigir visualmente la atención del estudiante, generar un recorrido visual y así poder alcanzar objetivos didácticos; haciendo uso de la percepción y capacidad del estudiante para utilizar su memoria e interpretar todos los signos.

Como bien concluye Lopez M. R. (2012)

---

Por donde quiera que se visualice, el trabajo del diseñador pareciera meramente banal y quizá hasta innecesario. Sin embargo, si se toman en cuenta aspectos importantes como el conocimiento en desarrollo de interfaces, el comportamiento de usuario final, la intuitividad, la navegabilidad, el diseño de la información y de la interacción y el tipo de evaluación que servirá como mediador del conocimiento, entonces es cuando se comienza a valorar un poco más el trabajo de los diseñadores. Y no es que otra disciplina no pueda adquirir estos conocimientos o que los ponga en práctica, lo que sucede es que al ser constructores de mensajes por naturaleza y con un alto grado de visión estética, los diseñadores llevan cierta ventaja en cuestiones hermenéuticas y semiológicas que no se consideran del todo en estos proyectos.

---



## 2.4 Dimensión Ética

### La responsabilidad del diseñador en la educación.

Por último podemos preguntar ¿Qué obligaciones y/o responsabilidades comparte el docente y el diseñador gráfico en un proceso de enseñanza aprendizaje como lo es la educación a distancia?

**E**n respuesta afirmaremos que de acuerdo a la ética y los códigos deontológicos, todo aquel que se dedique y tenga la responsabilidad de educar tiene la obligación de transmitir la verdad. Como bien diría Rodríguez, A. 2014. “Mientras sosteníamos una conversación sobre la moral, educar a una persona es tener la responsabilidad de una porción de futur”. que a la larga puede ser de beneficio o no. Tiene la obligación moral de no cometer plagio, y cuidar de su propiedad intelectual.

El proyecto a la larga en base a su función social ya tiene esa responsabilidad con la sociedad, con los estudiantes y consigo mismo de ser facilitador del aprendizaje de muchos futuros profesionales que idealmente se espera retribuyan a la sociedad todo lo que en cuanto a la educación se le ha dado.





## 3. Capítulo

### Proceso creativo y producción gráfica

- 3.1 Casos análogos
- 3.2 Las 6 W's
- 3.3 Mapas de empatía
- 3.4 Conceptualización
- 3.5 Proceso de bocetaje

# Capítulo 3

## Proceso creativo y producción gráfica

---

Casos análogos  
Las 6 W's  
Mapas de empatía  
Conceptualización  
Proceso de bocetaje

### 3.1 Casos análogos Como punto de referencia.

#### Internacional

El Proyecto Sakai

| <http://sakai.uvg.edu.gt/portal>

**T**iene su origen en la Universidad de Michigan y en la Universidad de Indiana, a las que se unieron el MIT y Stanford University, junto a la Iniciativa de Conocimiento Abierto (OKI) y el consorcio uPortal.

Es un entorno modular de código fuente abierto, cuyo objetivo es integrar diversas funcionalidades del e-Learning en un portal académico.

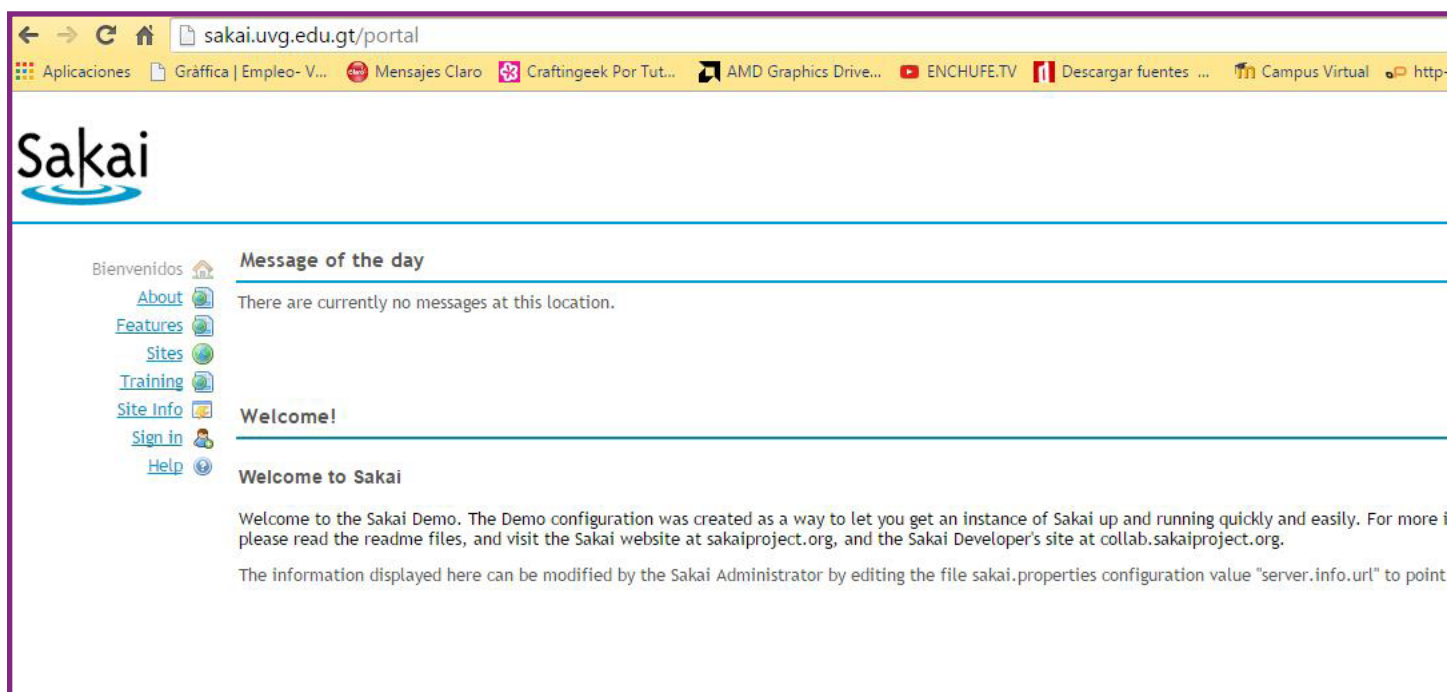


Figura 2: Esta es una captura de pantalla de la página oficial del sitio SAKAI

## Aspectos Positivos

Simple y rápida.

Software libre con herramientas básicas de una plataforma virtual.

Tiene audio conferencias y repositorios.

## Aspectos Negativo

Funciona con Java. Necesita que esté instalado en los ordenadores.

La documentación es bastante desorganizada.

## Aspectos Interesantes

Cuenta con una herramienta de portafolio donde se pueden administrar estilos predefinidos para controlar el elementos del alfabeto visual (fuentes, colores, etc.), asistentes, modelos y portafolios



## Nacional

Universidad Galileo

[http://elearning.galileo.edu/?page\\_id=35](http://elearning.galileo.edu/?page_id=35)

Es una página web en donde se encuentra una plataforma e-Learning, inicialmente se encuentran artículos relacionados a los avances e implementación de esta metodología.

Se dedican a desarrollar cursos y proyectos integrales en educación virtual, es decir, diseño instruccional.



Figura 3: Esta es una captura de pantalla de la plataforma e-learning de la Galileo.

### Aspectos Positivos

Están actualizados.

Aprovechan todas las metodologías de enseñanza-aprendizaje.

Tienen años de experiencia.

### Aspectos Interesantes

Cuentan y pueden implementarse diferentes elementos educativos. Se apoyan de otras plataformas.

### Aspectos Negativo

Poca aplicación de diseño gráfico en las piezas.

Para poder conocer realmente un entorno virtual e-Learning, hay que iniciar un curso y experimentarlo.

A continuación desarrollaremos un retrato del cliente y del grupo objetivo. Este describe a partir de diversas características y aspectos de la vida diaria, aquello que interfiere en la conducta y forma de pensar de quienes lo conforman.

Las siguientes herramientas ayudan a alinear las estrategias de comunicación y de diseño en la correcta dirección hacia el grupo objetivo y así satisfacer sus necesidades.

## 3.2 Las 6W's Síntesis del brief.

**E**s una herramienta para sintetizar los requerimientos del cliente, su objetividad, funcionalidad, eficacia y eficiencia. Va orientada a seis preguntas básicas que engloban el proceso de elaboración de todo el material en el tiempo determinado por el Ejercicio Profesional Supervisado y el tiempo que tiene la misma institución para desarrollar el proyecto.

Definición creativa

Estrategia de las Piezas de Diseño:

El diseño de estas piezas se deriva de la necesidad de alcanzar un grupo objetivo ya establecido por la institución. La estrategia de selección de las piezas surge del tipo de curso instruccional para el cual se va a diseñar; éste consiste en un curso teórico que por su gran contenido textual requerirá de mucha más creatividad para poder transmitir la información. Por lo tanto, se irá analizando el texto e ir planteando las diferentes piezas que logren abarcar la mayoría de contenido sin que pierda su valor y funcionalidad.

### What? / ¿Qué?

Contenido del curso a trabajar:  
"Historia de Guatemala 1"

### Why? / ¿Por qué?

Educar a futuros estudiantes del  
Profesorado en Educación a Dis-  
tancia en modalidad E-Learning.

### How? / ¿Cómo?

Infografías  
Ilustraciones  
Material digital

### Who? / ¿Quién o quiénes?

Asesores de Diseño Gráfico:

Licda. Lourdes Pérez  
Licda. Isabel Meléndez

Terceros asesores: Programa de  
Educación virtual en la Facultad  
de Humanidades PEVFAHUSAC:

Lic. Jesús Guzmán  
Lic. Magdiel Oliva  
Licda. Marisol Cifuentes

Población estudiantil de la fa-  
cultad de Humanidades y sus  
familiares.

### When? / ¿Cuándo?

El proyecto se desarrollará  
del 1 de agosto del 2015 al 31 de  
octubre del 2015 con posibilidad  
de abarcar un mes más de tra-  
bajo.

Se planea trabajar una pieza grá-  
fica semanal de cada módulo;  
en total del proyecto serán siete  
módulos.

### Where? / ¿Dónde?

En la Facultad de Humanidades  
de la Universidad de San Carlos  
de Guatemala. Aula Virtual.  
EPS a distancia. En el hogar,  
Ciudad Capital de Guatemala.

# Sistematización del contenido

/para hacer del proyecto un modelo viable y factible/

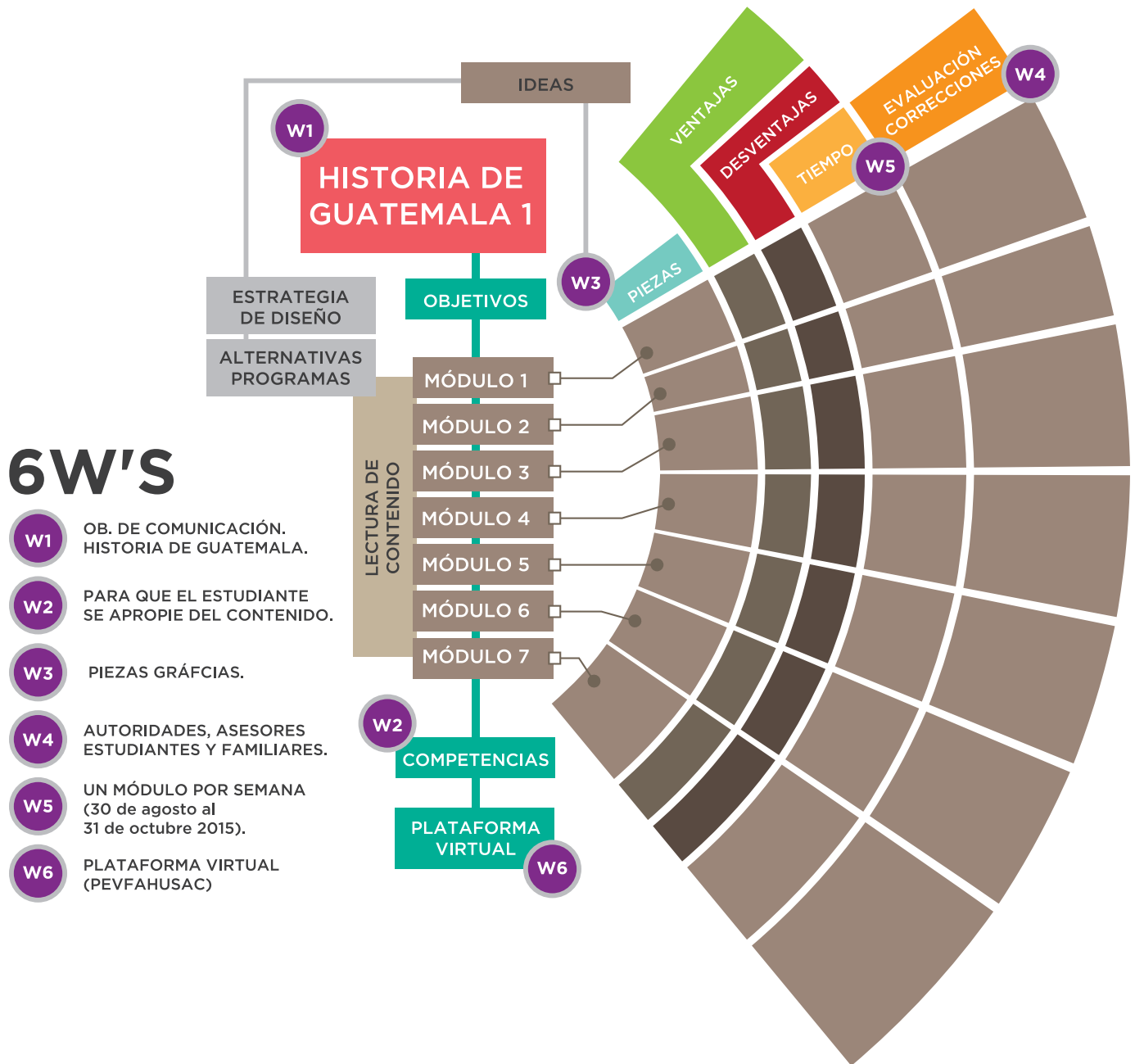


Figura 4: Diagrama visual de las estrategias e implementación de las 6W's en el desarrollo del EPS.

## 3.3 Mapas de Empatía POEMS y SPICE.

### POEMS

(People, Objects, Environment, Messages, Services)

**H**erramienta que permite identificar aspectos que componen el entorno cotidiano y el contexto en que el grupo objetivo se desenvuelve. En este caso se analiza al cliente con el objetivo de determinar las características del proyecto y sintetizar la línea de trabajo con la institución mediante siguiente:

- Personas: los individuos que estarán en contacto y los roles que asumen.
- Objetos: los elementos físicos que se pueden crear u objetivos.
- Ambientes: contexto en el que se puede llevar a cabo.
- Mensajes y medios: la información y los formas por los que se provee.
- Servicios: servicios y sistemas que se ofrecen.

**P**

Epesistas y un equipo de trabajo e-Learning:

Pedagogo, diseñador gráfico y multimedia, un técnico en diseño web, un profesional en sistemas, un comunicador social y el director del proyecto.

**O**

Formar profesionales responsables que tengan autodisciplina, motivación, proactividad y comunicación.

**E**

Plataforma Virtual.

**M**

Material gráfico.  
Material multimedia  
Objetos virtuales de aprendizaje.

**S**

Educación e-Learning.



## SPICE

(Social, Physical, Identity, Communication, Emotional)

**H**erramienta que analiza al grupo objetivo en base a sus características y necesidades, que en determinado momento le atribuye una personalidad; descubriendo así detalles en los siguientes aspectos.

- Social: necesidades de las personas en cuanto a sus relaciones y sus expectativas.
- Físico: Necesidades personales a nivel práctico y funcional.
- Identidad: Aspectos que definen a la persona.
- Comunicación: La información que necesita la persona constantemente.
- Emocional: Necesidades emocionales y psicológicas.



Una mejor educación.  
Tener calidad educativa.  
Mejores oportunidades de trabajo.



Minusvalidad (limitante).



Son sensibles y se sienten identificados con la facultad de humanidades.



Les interesa las noticias y el avance en la educación.



Superación personal y salir adelante.

## 3.4 Conceptualización

### Proceso y construcción de la idea.

#### SPICE

(Social, Physical, Identity, Communication, Emotional)

**L**a perspectiva del grupo objetivo respecto al enunciado “Historia de Guatemala”. resulta necesario para esta etapa. Porque ahí encontramos sus necesidades de comunicación como también lo que desean aprender en un curso que tocará dicha temática.

Encontramos a su vez las limitaciones que tienen en su aprendizaje: las cosas con las que se identifican con la sociedad y las emociones en juego que en un panorama social heterogeneo, los une una emoción colectiva.

- 
- S** Es necesario conocer el pasado de un país para poder enfocarse en el futuro.
  - P** Tiempo.  
Poca información o carencia de la misma.
  - I** Revoluciones  
Cultura del silencio.
  - C** La cultura del silencio.  
Manipulación e influencia internacional en el país.
  - E** Esperanza  
Enojo  
Tristeza  
Melancolía  
Nostalgia



## Insight

| Link emocional

**E**n el análisis anterior, el grupo objetivo define de entrada la frase que encierra todas sus necesidades, emociones y objetividad como parte de la sociedad.

En síntesis el Insight se concreta como:

Saber el pasado  
para mejorar  
el futuro.

## Lluvia de ideas

Atacar el problema con el intelecto para definir el concepto.

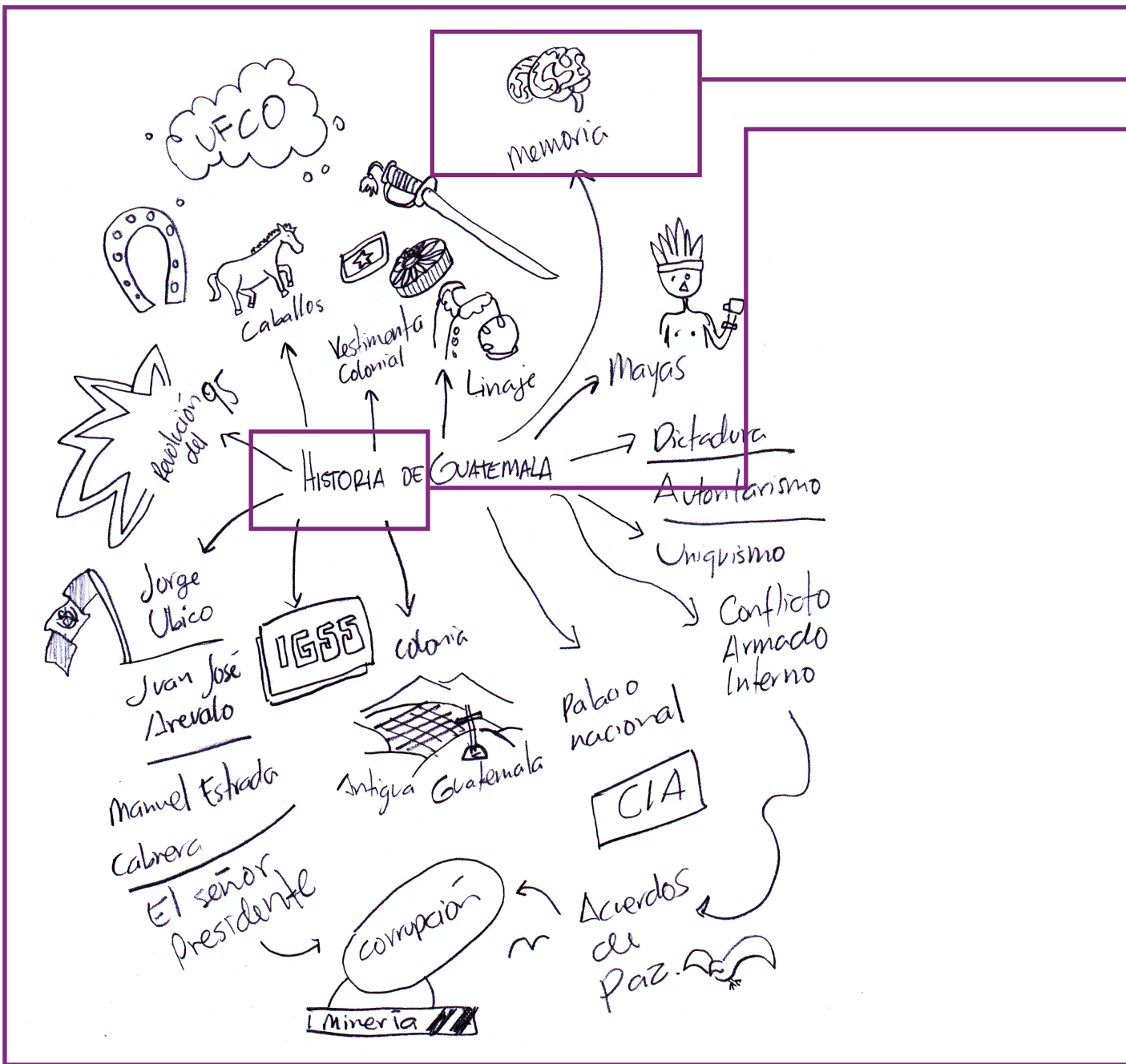


Figura 5: Mapa mental de aspectos relacionados al contenido del curso "HISTORIA DE GUATEMALA 1"

## Concepto Creativo

Memoria + Historia + Insight

# Construyendo mi memoria histórica.

Como bien opina, Prats, J. 2010. “el conocimiento de la Historia es mucho más transformador y revolucionario que recrearse en los recuerdos o las memorias de unos contra los otros”.

**A**nalizando estos elementos y la opinión del catedrático Prats, para entrelazarlos cabe destacar la siguiente lógica.

El insight menciona “Saber el pasado...”. Ese saber conota conocimiento, para ello es necesario el uso de la memoria.

Memoria alude a recuerdos e historia a una ciencia que se encarga de comprobar la veracidad de esos recuerdos.

Este análisis lleva a la objetividad pedagógica y de contenido del curso Historia de Guatemala I, en un entorno educativo como lo es el e-Learning. En otras palabras atiende la necesidad social, según Maslow, del grupo objetivo por mejorar el futuro propio y el del bien colectivo.



## 3.5 Proceso de bocetaje

**E**s importante poner por escrito, los códigos de comunicación visual con los que se logrará plasmar el concepto creativo en las partes más significativas de las piezas a diseñar.

---

Previo a este proceso se ha obtenido de la institución un manual de normas gráficas que rigen la utilización de una paleta de colores, una familia tipográfica, un estilo de ilustración flat design y uso correcto de todos los elementos visuales.

---

Sin embargo, el concepto nos ofrece otros elementos visuales que deben tomarse en consideración. Como bien dice el mismo, “Construyendo mi memoria histórica”. Da lugar a utilizar el mapa de Guatemala como un rompe cabezas, utilizar sus departamentos como módulos para reforzar que todo el contenido trata de la historia de Guatemala, también es necesario dentro del diseño reforzar la idea con fotografías reales de elementos históricos de las época, principalmente de la época prehispánica hasta el momento de la colonización. Para un mayor impacto visual se planifica utilizar ilustración con una paleta de color complementaria a la propuesta en el manual.

En el material editorial se planifica utilizar, en base al grupo objetivo, una diagramación de doble columna para un recorrido más dinámico, el cual a su vez logrará hacer ver el contenido un tanto menos extenso. Es preciso detallar que habrá un contenido imprimible y otro material digital con fines interactivos.

## Proyectos

Partes significativas de las piezas a diseñar.  
Modelo del conjunto de material gráfico para el proyecto.

Portada de 7 módulos instruccionales para plataforma virtual y una de bienvenida.

Introducciones por cada módulo (ilustración).

Contenido PDF descargable por cada módulo.

Contenido interactivo por cada módulo.

Extra: Juego de memoria para el módulo 4.

## Estructura

BIENVENIDA

Módulo 1

PORTADA  
Introducción  
Descargable  
Interactivo

Módulo 2

PORTADA  
Introducción  
Descargable  
Interactivo

Módulo 3

PORTADA  
Introducción  
Descargable  
Interactivo

Módulo 4

PORTADA  
Introducción  
Descargable  
Interactivo  
Juego de memoria

Módulo 5

PORTADA  
Introducción  
Descargable  
Interactivo

Módulo 6

PORTADA  
Introducción  
Descargable  
Interactivo

Módulo 7

PORTADA  
Introducción  
Descargable  
Interactivo

## Primera fase: Bocetaje a lápiz

### Portadas

BIENVENIDA



Figura 6: Ilustración para la portada de bienvenida al curso Historia de Guatemala 1, uso de línea del tiempo.

Módulo 1



Figura 7: Ilustración del proceso de estudio de la historia, dando como resultado un conocimiento.

Módulo 2



Figura 8: Ilustración del poblamiento de América y sus rutas de acceso al continente.

Módulo 3

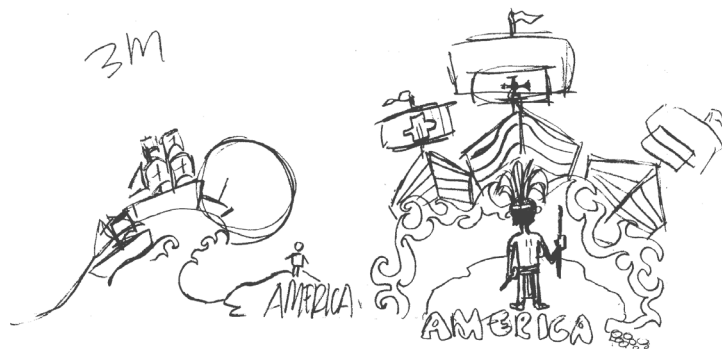


Figura 9: Ilustración de la llegada de los españoles a América. La Niña, La Pinta y La Santa María.

Módulo 4

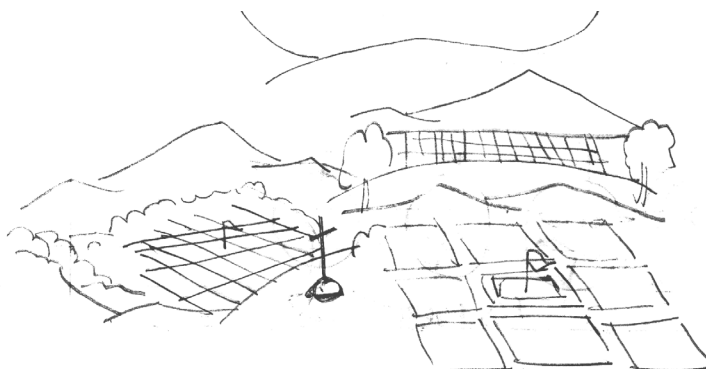


Figura 10: Ilustración del Cerro de la Cruz, La Antigua Guatemala. Ejemplo del control de la población.

Módulo 5



Figura 11: Ilustración de la división de tierras por el tratado de Tordecillas entre los de Castilla y Portugal.

Módulo 6



Figura 12: Ilustración de la cosmovisión maya, sus signos actualmente preservados.

Módulo 7



Figura 13: Ilustración de la visión antropológica de los españoles supersticiosos y deseosos de poder.



## Documentos

Descargables e interactivos

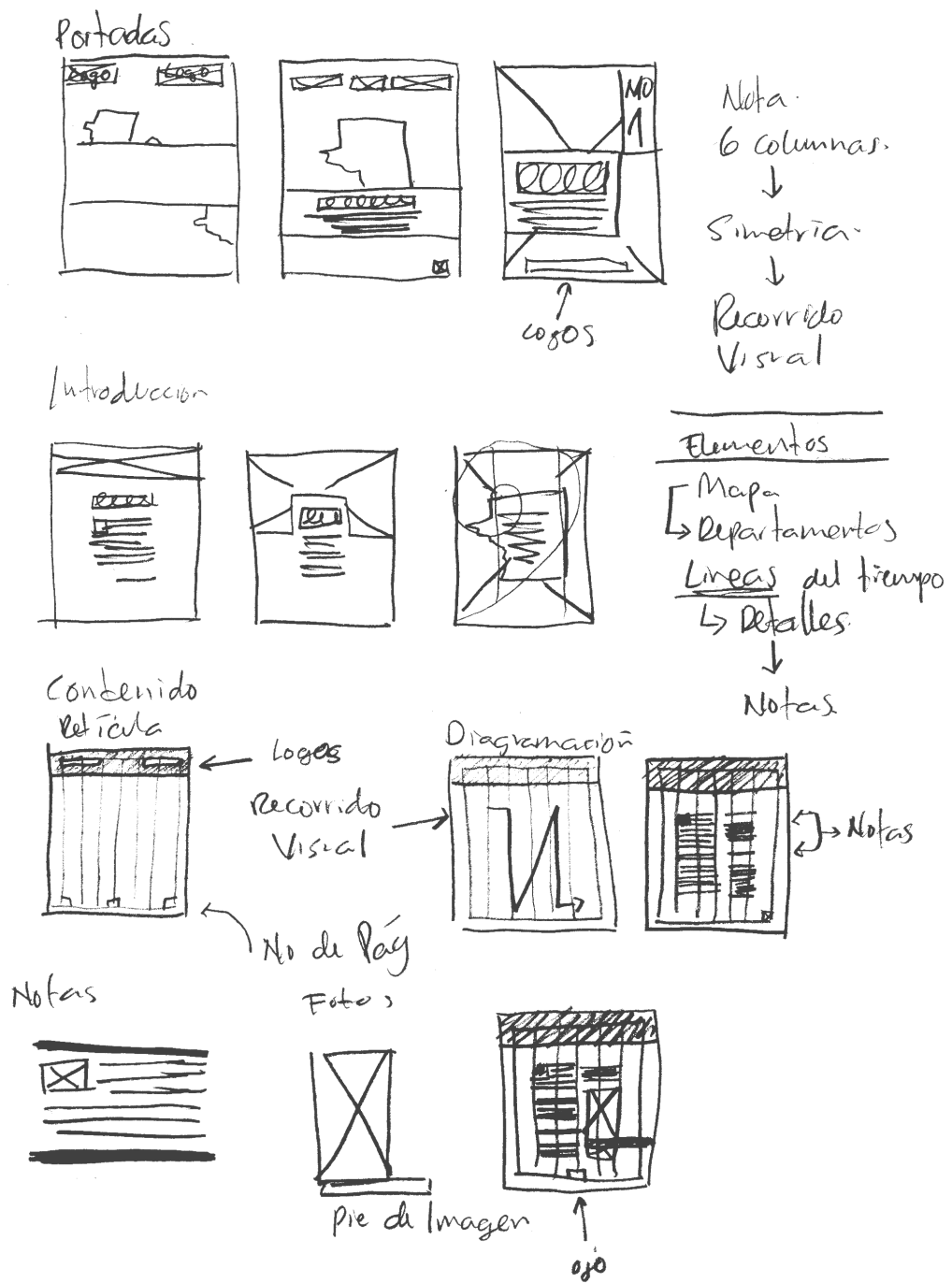


Figura 14: Bocetos de documentos. Portadas, introducción y páginas de contenido.

## Extra: Juego

Juego de Memoria



Figura 15: Ilustración de las castas surgidas durante el poblamiento de América luego de la conquista.

## Prueba piloto y/o validación del bocetaje

Sistematización

Escenario y desarrollo de la sesión:

Plaza centra, Edificio S4 de la Facultad de Humanidades.

Tema y objetivo de la validación:

Validar la convencionalización de las ilustraciones de las portadas para la plataforma virtual en base al contenido de su módulo en específico.

Método:

Entrevista

Moderador:

William Pérez / Epesista

Perfil del informante:

20 estudiantes de la facultad de humanidades.

Instrumentos:

Cuestionario  
(Ver anexo 1)

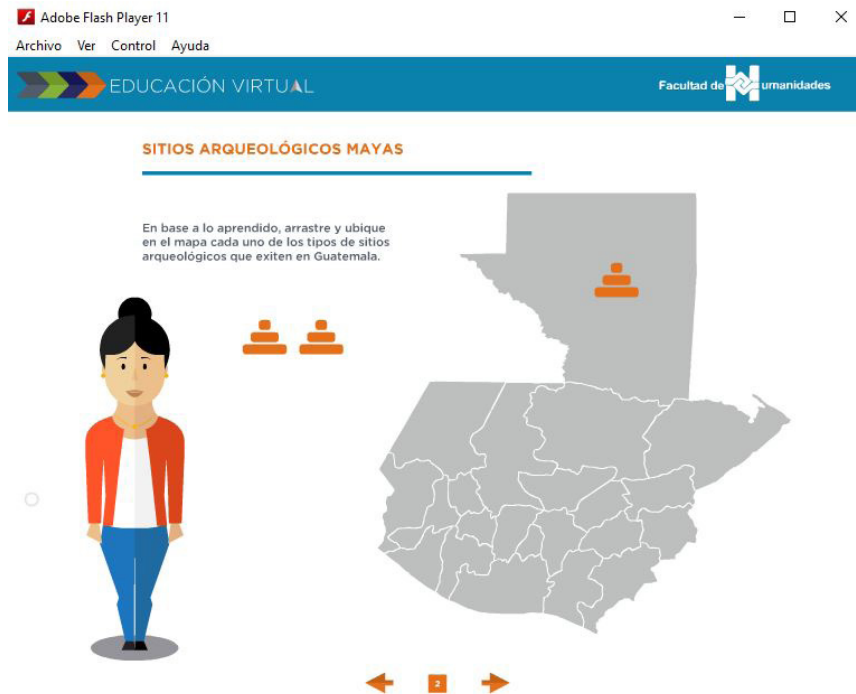
Interpretación de resultados:

Un 80% de los entrevistados acertaron con el hecho histórico representado en cada ilustración. El otro 15% consideraron necesario hacerlo más simple y digitalizar las ilustraciones para un mayor impacto visual.

## Segunda Fase: Evaluación con especialista

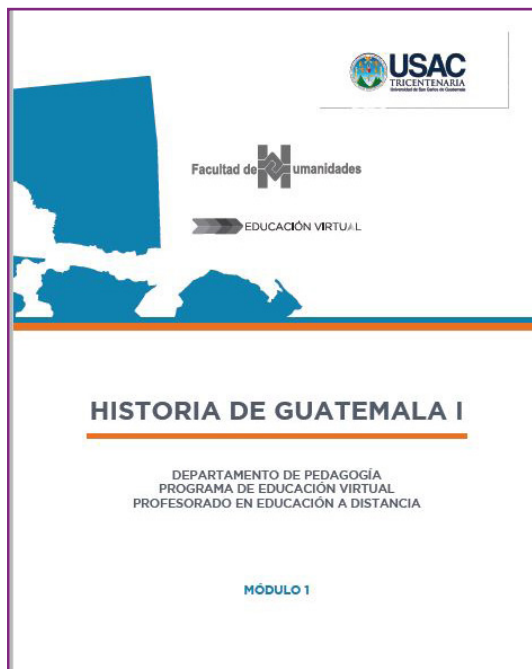
Juego interactivo y diagramación del primer módulo instruccional.

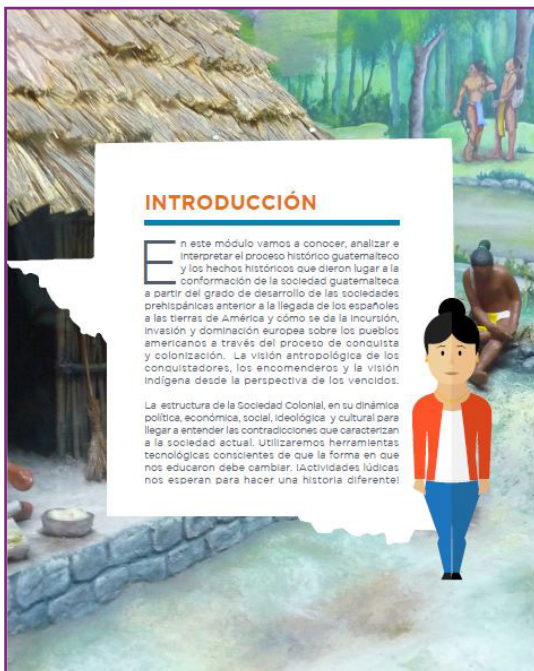
Propuestas de juegos interactivos, incluyendo avances de la propuesta del juego de memoria.





Propuesta 1 del primer módulo instruccional, dos portadas y maquetación de páginas internas.





### INTRODUCCIÓN

En este módulo vamos a conocer, analizar e interpretar el proceso histórico guatemalteco y los hechos históricos que dieron lugar a la conformación de la sociedad guatemalteca a partir del grado de desarrollo de las sociedades prehispánicas anterior a la llegada de los españoles a las tierras de América y cómo se da la incursión, invasión y dominación europea sobre los pueblos americanos a través del proceso de conquista y colonización. La visión antropológica de los conquistadores, los encomenderos y la visión indígena desde la perspectiva de los vencidos.

La estructura de la Sociedad Colonial, en su dimensión política, económica, social, ideológica y cultural para llegar a entender las contradicciones que caracterizan a la sociedad actual. Utilizaremos herramientas tecnológicas conscientes de que la forma en que nos educaron debe cambiar, ¡actividades lúdicas nos esperan para hacer una historia diferente!

EDUCACIÓN VIRTUAL Facultad de Humanidades

### ¿Qué entendemos por historia, su objeto de estudio y sus diversas concepciones?

La Escuela de Historia de la USAC define la historia como "la ciencia que estudia el pasado, para comprender el presente y transformar el futuro". Juan Brom afirma que la Historia es el estudio del hombre en relación con su pasado y su comunidad (Guevara, Méltun. 2009 p.28)

La Historia tiene como objeto de estudio al hombre en colectividad, así se explican diferentes opiniones como la de Huitzings: "los hombres son importantes en general, lo que interesa a la historia es las relaciones entre los hombres (producción, políticas de clase, etc.)" y lo que expresa Marc Bloch en cuanto a lo que es la historia "es el pasado de corta o larga duración, su preocupación deben ser los hombres". (Bloch, Marc, 1982, p. 28 En el siglo XIX Langlois y Seignobos decían que el hombre social debe ser el epicentro de la historia.

A Heródoto (485-420 A.C) se le debe la aparición de la palabra Historia por primera vez, se le considera el padre de la historia. Consideraba al hombre lo principal en la indagación del pasado. El término significa investigar, indagar. Otros historiadores antiguos no le dieron la importancia que se merecía, ya que no se hacían las interrogantes ¿por qué ocurrió? ¿dónde ocurrió? ¿para qué? ¿cuándo ocurrió?

EDUCACIÓN VIRTUAL Facultad de Humanidades

### ¿Cómo afectan la historia que no es científica?

Los historiadores pueden narrar los hechos, relatar o investigar los hechos pasados.

Polo Sifontes afirma que no es fácil definir lo que es la historia. Seguramente cada autor se inclinará por un concepto diferente; sin embargo, es necesario advertir que los mismos historiadores no están de acuerdo en si la historia es una ciencia social o una disciplina humanística. El problema principal que ocasiona este desacuerdo es que una ciencia, propiamente dicha debe llenar ciertas condiciones. Tales como los fenómenos que estudia deben poder ser objeto de experimentación o cuando menos estar sujetos a la observación. La historia, en cambio, no puede ser observada directamente en sus sucesos, ni mucho menos pueden estos ser sujetos de experimentación. La historia, es una disciplina que debe ser cultivada con imparcialidad ecuanimidad, serenidad y despojándose del historiador, tanto cuanto pueda, de subjetividad, simpatía, antipatía e intereses. (Polo Sifontes, Francis. 1993. P. 17)

Al conocer la definición de historia y sus diferentes concepciones así como su objeto de estudio se hace la siguiente reflexión:

**La historia hay que comprenderla, conocerla y transformarla.**

Para comprender la historia hay que conocerla, se podrá explicar si se comprende lo que ocurrió y por qué ocurrió, yendo a las fuentes primarias. Si entendemos que el objeto de estudio de la historia es el hombre en colectividad, podremos transformar el presente y futuro.

El historiador debe adoptar una actitud científica si se basa en las fuentes para explicar los procesos históricos con criterio, no por amor al pasado, sino por darle explicación al pasado con la finalidad de darle solución a la problemática del presente, por eso es fundamental el análisis e interpretación siendo fundamental la objetividad en la historia.

EDUCACIÓN VIRTUAL Facultad de Humanidades

### ¿Cómo afectan la historia que no es científica?

Antiguamente se consideraba que la historia era, o podría ser, solo la mera relación de lo ocurrido, sin preocuparse los autores por responder a las preguntas del ¿cómo? ¿Por qué? y ¿cuál? En la actualidad podemos diferenciar entre uno y otro caso.

La mejor descripción de lo ocurrido recibe nombre de crónica mientras que si a esta descripción aplicamos el análisis que permita explicar el hecho y no solo narrarlo, entonces podemos decir que estamos haciendo historia. Crónica: Es entonces, la simple relación de un acontecimiento. Historia: Es narrar un determinado suceso y luego buscar el significado, dicho suceso. Los seres humanos no podemos prescindir de conocer los hechos y su correspondiente significado, a lo largo de esa gran aventura que es la vida del hombre en el planeta. Hechos sin significado no basta y significados sin hechos no tienen valor. (Polo Sifontes, Francis. 1993. P. 16 y 17)

Si examinamos con detenimiento el anterior concepto, veremos que tiene dos partes: La primera, Es simplemente el relato de lo que ocurrió y la segunda, es la explicación del ¿cómo ocurrió? ¿Por qué ocurrió? Y ¿cuál es la importancia de lo que ocurrió?



## Prueba piloto y/o validación del bocetaje

Sistematización

### Escenario y desarrollo de la sesión:

Salón 102 del Edificio T1, Universidad de San Carlos, Facultad de Arquitectura, Escuela de Diseño Gráfico.

### Tema y objetivo de la validación:

Juego interactivo y diagramación del primer módulo instruccional. Con el objetivo de escoger la propuesta más viable para desarrollar el juego interactivo y evaluar la propuesta de maquetación del módulo 1.

### Método:

Presentación

### Moderador:

William Pérez / Epesista

### Perfil del informante:

Especialista en diseño: Publicista José Milián, Directir creativo de la agencia 4am Satchi & Satchi.

### Instrumentos:

Brief de cambios sugeridos y retroalimentación.  
(Ver anexo 2)

### Interpretación de resultados:

Se obtuvo como sugerencia seguir trabajando el juego de memoria debido que por su método de evaluación en línea, es funcional ser evaluado el aprendizaje; por otro lado, es necesario mejorar el diseño de las tarjetas de memoria y buscar una buena aplicación o plataforma virtual en la cual desarrollar el juego y que este sea funcional.

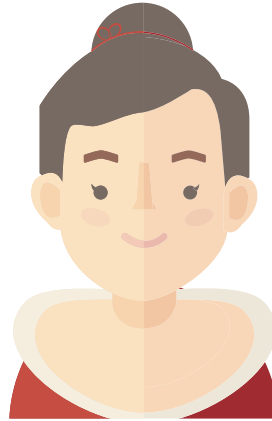
En cuanto a la diagramación, fue recomendado justificar a la izquierda los títulos de contenidos; utilizar el personaje del área social "SOFI". en dimensiones más grandes para que tenga mayor protagonismo; también cuidar la legibilidad del texto.

## Tercera Fase: Evaluación con tercer asesor y compañeros de diseño gráfico.

Ilustración del juego de memoria



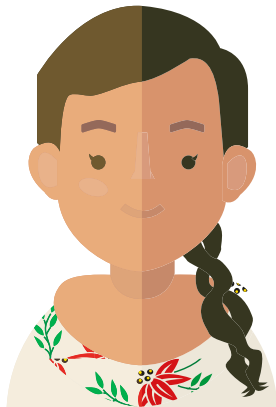
Español



Castizo



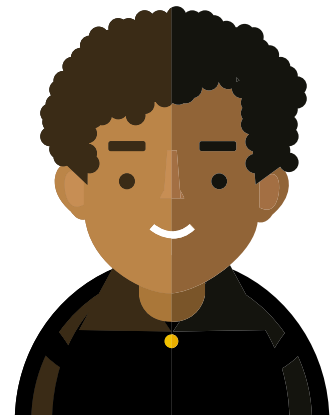
Mestizo



Indígena



Negro



Mulato

## Prueba piloto y/o validación del bocetaje

Sistematización

### Escenario y desarrollo de la sesión:

Cubículo 33, Edificio S4 de la Facultad de Humanidades.

### Tema y objetivo de la validación:

Juego interactivo y diagramación del primer módulo instruccional. Con el objetivo de escoger la propuesta más viable para desarrollar el juego interactivo y evaluar la propuesta de maquetación del módulo 1.

### Método:

Presentación

### Moderador:

William Pérez / Epesista

### Perfil del informante:

Tercer Asesor: Marisol Cifuentes  
y compañeros de diseño gráfico.

### Instrumentos:

Brief de cambios sugeridos y retroalimentación.  
(Ver anexo 3)

### Interpretación de resultados:

En esta etapa de validación, las ilustraciones iban más encaminadas a la línea gráfica propuesta por el manual del PEVFAHUSAC, es decir, las ilustraciones tienen un estilo flat design. Ambos informantes coinciden en que las ilustraciones son atractivas.

Sugieren hacer las piezas de memoria en un formato cuadrado y complementar con otras que solo incluyan texto, así elevar el grado de análisis y reforzar con mayor intensidad los conocimientos del contenido. También ponerle cierta cantidad de margen de error para que el juego sea desafiante.



# 4. Capítulo

## Eficacia de la propuesta gráfica final

- 4.1 Escenario y desarrollo
- 4.2 Tema y objetivos de la validación
- 4.3 Método
- 4.4 Perfil del informante
- 4.5 Moderador
- 4.6 Instrumentos
- 4.7 Interpretación de resultados

# Capítulo 4

## Eficacia de la propuesta gráfica final

Escenario y desarrollo  
Tema y objetivos de la validación  
Método  
Perfil del informante  
Moderador  
Instrumentos  
Interpretación de resultados

### 4.1 Escenario y desarrollo De la validación.

Una vez desarrollado el primer módulo instruccional es necesario ponerlo a prueba en la plataforma virtual para evaluar su impacto y atractivo visual, el recorrido visual dentro del entorno y sobre todo la interactividad dirigida que cada módulo representa.

La prueba piloto se desarrolla por consiguiente en el perfil de catedrático dentro de la plataforma virtual, haciendo una sesión guiada por el moderador con respecto a la toma de decisiones en la manipulación de la plataforma virtual

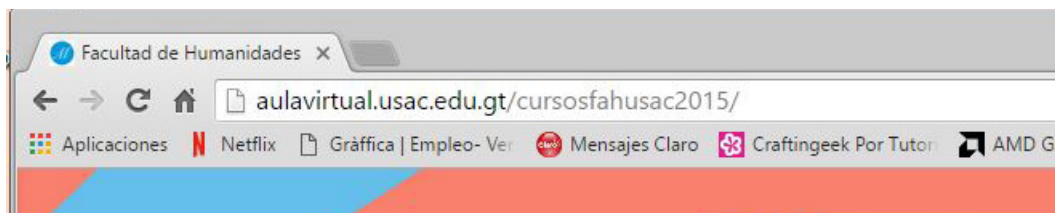


Figura 16: Recorte tomado del explorador con fines ilustrativos del enlace directo al Aula Virtual.

## 4.2 Tema y Objetivos de la validación

Tema: Elementos del alfabeto visual.

Comprobar los elementos visuales dentro de la gestal de los diseños y el grado de aceptación del mismo una vez presentados en su medio digital.

Refinar la solución y pulir el contenido en base a la experiencia del usuario con el diseño.

Identificar si las piezas gráficas son altamente atractivas, comunicativas y/o fáciles de entender por el grupo objetivo.

## 4.3 Método De la validación.

Evaluación con el usuario.

**E**n el documento Mini Guía: Una introducción al Design Thinking resalta la importancia de “Hacer evaluaciones con los usuarios es una parte fundamental del diseño centrado en el ser humano”.

Debido a que hay dos cosas que enriquecerán al diseño: las opiniones y el feedback que se tenga del usuario.



## 4.4 Perfil del informante o usuario

**A**l igual que en la etapa de bocetaje se requiere de un grupo de estudiantes de la facultad de humanidades. Parte de las características de esta muestra es requerida por el método utilizado: por esta razón es necesario tener en contexto a los estudiantes en un entorno didáctico alumno-catedrático/moderador.

Esto predispone a los estudiantes a ejercer cierto rol en la dinámica y a que el mismo interactúe directamente con el prototipo e-Learning.

## 4.5 Moderador Observador activo y anfitrión.

William Pérez: Epesista

**C**omo encargado de la validación en su primer rol de anfitrión le corresponde trasladar al grupo objetivo al escenario de la misma para que comprendan la dinámica, siempre y cuando no se explique demasiado para no alterar el feedback deseado. Por consiguiente le corresponde dar el espacio para las preguntas del usuario y guiar en la medida de lo posible.

En el segundo papel, ejerciendo como observador, lo hace activamente sin corregir el proceso; esto con el fin de detectar las fallas del diseño en cuanto a manipulación del entorno y las posibles fallas de diagramación en base al recorrido visual.

Por último se encarga de recabar toda la información de la observación y si es necesario, en este caso lo fue, un cuestionario que amplía algunos aspectos de diseño importantes que perceptualmente fueron evaluados en la observación.

## 4.6 Instrumentos De validación.

### Cuestionario

A parte del aporte verbal que proporcionó la validación se puso a prueba mediante este cuestionario (ver anexo 4, figura 17) aspectos de color, recorrido visual, interactividad, jerarquía tipográfica, legibilidad, contraste, densidad del texto. También aspectos de unidad visual entre todas las piezas y el uso del personaje ya establecido para el área social del posgrado en educación a distancia.


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

**Validación de material gráfico para el curso Historia de Guatemala I del Profesorado a Educación a Distancia modalidad E-learning.**

El Objetivo de esta validación es identificar si las piezas gráficas son altamente atractivas, comunicativas y/o fáciles de entender por el grupo objetivo.

---

¿Qué color considera que identifica al curso de Historia de Guatemala I? Marque con una X



¿Considera atractivas las piezas gráficas del curso? Si/No. Justifique su respuesta.

De 1 a 5 evalúe si el contenido de las piezas comunica claramente el mensaje. Siendo 1 el de menor valor.

1   2   3   4   5

Del documento interactivo, Con qué grado de dificultad es legible el texto, evalúe siendo 1 el de menor dificultad.

Títulos	1	2	3	4	5
Subtítulos	1	2	3	4	5
Textos resaltados	1	2	3	4	5
Llamadas de texto	1	2	3	4	5
Contenido	1	2	3	4	5

¿Considera extenso el documento del primer módulo del curso? Si/No. Justifique su respuesta

¿Considera que la interactividad es suficiente? Evalúe de 1 a 5 siendo el 1 de menor valor.

1   2   3   4   5

¿Considera efectivos todos los botones encontrados en el material interactivo? Evalúe de 1 a 5 siendo el 1 de menor valor.

1   2   3   4   5

De 1 a 5 evalúe si todos los materiales gráficos del curso tienen unidad visual, es decir, comprenden características y detalles similares que la hacen tener identidad propia como curso.

1   2   3   4   5

Considera que la participación del personaje SOFIA dentro del material interactivo, es pertinente. Evalúe de 1 a 5 siendo 1 el de menor valor.

1   2   3   4   5

---

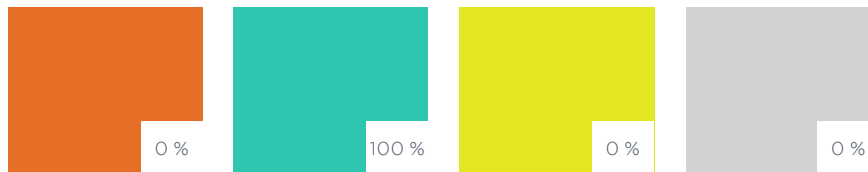
¿Sugiere algún cambio en los materiales gráficos para que sean de mayor utilidad y agrado al momento de manipularlos y/o interactuar con ellos?

Otras sugerencias

Figura 17: Estructura del cuestionario usado en la validación final.

## 4.7 Interpretación de resultados

### Análisis del cuestionario



**S**e puso a prueba el anaranjado, propio de la rama social del profesorado en educación a distancia; con una paleta de colores análogos y complementarios, con el fin de descubrir cual debería llevarse el protagonismo en las piezas gráficas.

La validación arroja un resultado interesante e impactante. Al analizar el aspecto cromático se descubre que el color turquesa (PANTONE 929 C) equilibra al anaranjado siendo un complementario excelente para el mismo.

La segunda pregunta, del cuestionario ya mencionado, basada en la percepción apoya positivamente al diseño de las piezas conjuntas del primer módulo instruccional. A un 90 % de la muestra le resulta atractivo, llamativo y con unidad; esto se traduce a pocos cambios y correcciones en el diseño final.

Además un 20 % de los evaluados aseguran que el contenido de las piezas no expresan de forma efectiva lo que se propone. Sin embargo, no es un dato del todo negativo, debido a que los usuarios se mantienen en la media de la evaluación.

En contraposición al párrafo anterior, 40 % afirma que el contenido de las piezas si expresa con claridad el mensaje, mas no de forma excelente; pero otro 40 % lo interpreta sin problemas.

La cuarta pregunta del cuestionario valida la legibilidad de la jerarquía tipográfica en el material interactivo digital. Los títulos y subtítulos son legibles al igual que los textos resaltados y llamadas de texto.

El contenido por su parte representa no del todo una dificultad, pero es necesario resolver su legibilidad con aumentar en uno o dos puntos su tamaño.

Lo extenso del documento según la cantidad de contenido va ligado a la buena o mala diagramación. La propuesta presenta una retícula de 6 columnas; el texto abarca dos sombras de texto de dos columnas cada una, ambas distribuidas al centro.

Por otro lado cabe mencionar que aproximadamente cada documento abarca con portada, introducción e índice una media de 16 páginas.

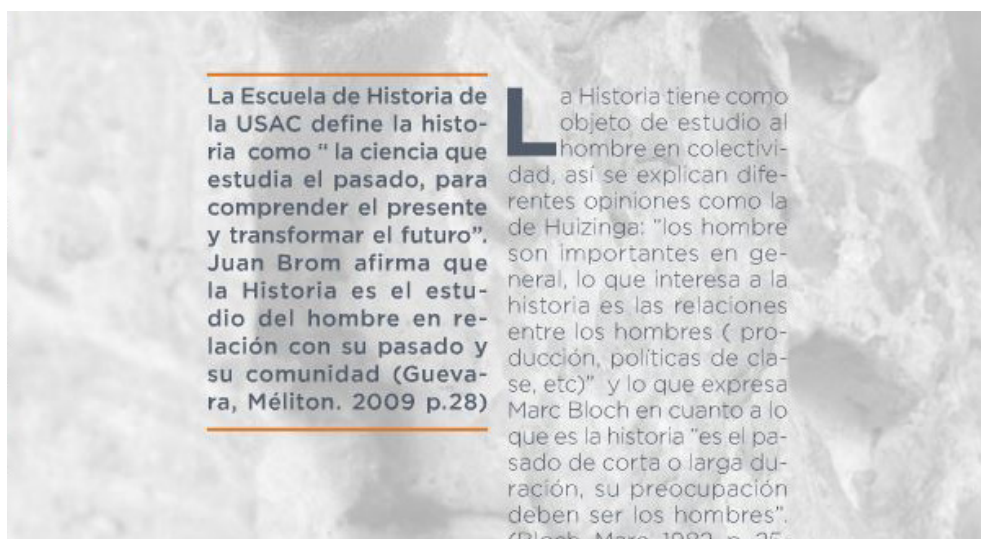


Figura 18: Recorte de la primera página de contenido del módulo 1, versión interactiva.

El 90 % de la muestra, considera que la cantidad de páginas y el recorrido visual son justos debido al dinamismo. Por lo tanto, en la toma de decisiones de diseño no es necesario muchos cambios, más que el de integrar más imágenes entre párrafos para hacerlo un tanto más ilustrativo.

Los resultados de la sexta pregunta corresponden a la interactividad. El 20 % de los usuarios consideran que el material carece de ello. Sin embargo, su evaluación no es del todo negativa, porque en relación a una escala de uno a cinco, siendo uno el de menor valor; el otro 80 % de los evaluados puntea la interactividad de cuatro a cinco, lo aceptable para el tipo y extenso de contenido.

No obstante, es necesario animar más elementos dentro del material para evitar un futuro rechazo de gran parte del grupo objetivo total.

---

Dentro de la interactividad entra la utilización de botones, los cuales fueron evaluados por un 80 % como efectivos. Tal dato es positivo, pero exige la revisión de cada botón en todas las páginas de cada documento.

---

En la octava pregunta, subjetivamente se evalúa la unidad entre las piezas: portada, introducción, material descargable y material interactivo. De nuevo, un 80 % coincide positivamente en que las piezas gráficas entre sí, tiene características y detalles similares, es decir, unidad visual.

---

Por último, se valida la pertinencia del uso del personaje SOFÍA, representante de la rama social del profesorado en educación a distancia, en interacción con el usuario dentro de material. 60 % de usuarios convencidos y un 20 % que le sigue positivamente se traduce como efectivo y pertinente el uso del personaje.

El porcentaje restante, 20 % de los evaluados, consideran necesario el uso más frecuente del personaje.

 Sugerencias recibidas.

Muy amable y amistosamente los estudiantes puestos a prueba retroalimentaron el proceso sugiriendo incluir imágenes entre párrafos, animarlas si era necesario; también el incrementar el tamaño de la tipografía y si fuese necesario por legibilidad, cambiar su color.

**S**e considera tal validación como efectiva, gratificante y constructiva. Ahora bien es momento de presentar las piezas finales que componen todo este ejercicio profesional.







# 5. Capítulo

Propuesta  
gráfica final  
fundamentada

- 5.1 Previsualización del proyecto
- 5.2 Código icónico
- 5.3 Código tipográfico
- 5.4 Código lingüístico
- 5.5 Código cromático
- 5.6 Composición visual

# Capítulo 5

## Propuesta gráfica final fundamentada

---

Previsualización del proyecto

Código icónico

Código tipográfico

Código lingüístico

Código cromático

Composición visual

### 5.1 Previsualización del proyecto

#### Aplicación del concepto.

**D**emosle un vistazo al inicio de la plataforma virtual en donde se despliega a primera vista el diseño de las 7 portadas de los módulos, que vendrían siendo el contenido completo de un semestre del Profesorado en Educación a Distancia, modalidad e-Learning, puesta a disposición a un aproximado de 35 mil estudiantes de la facultad de Humanidades.



INTRODUCCIÓN



DESCARGABLE



INTERACTIVO

Cada portada, como ya se mencionó con anterioridad, en la parte inferior despliega el enlace del contenido de cada módulo; su introducción, el archivo interactivo y descargable del mismo.

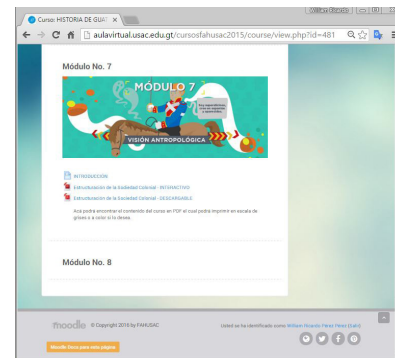
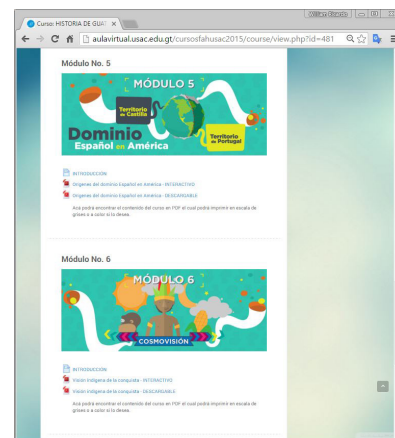
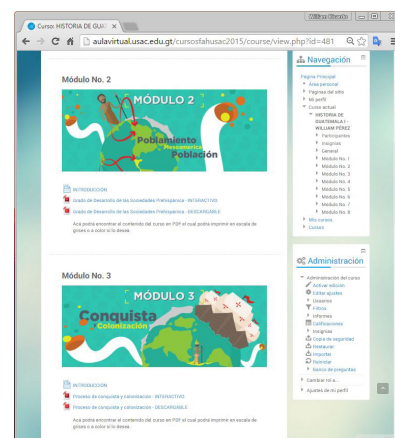
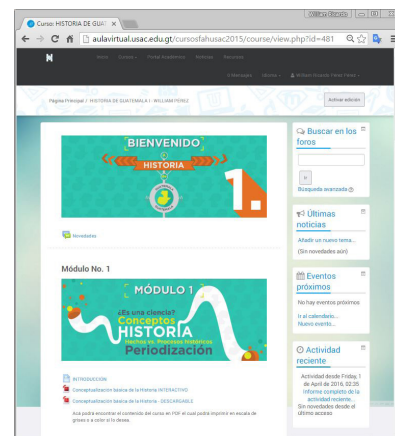


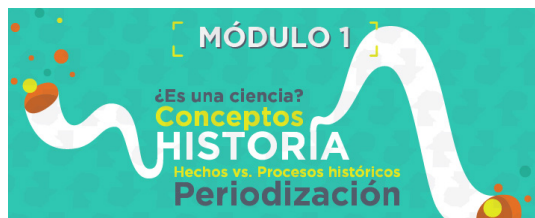
Figura 19: Visualización del entorno moodle y/o plataforma del Aula Virtual de la Facultad de Humanidades.

## Portadas e introducción

BIENVENIDA



Módulo 1



EDUCACIÓN VIRTUAL Facultad de Humanidades

**MÓDULO 1**

¿Es una ciencia?  
**Conceptos HISTORIA**  
Hechos vs. Procesos históricos  
**Periodización**

**Competencia**

Define y explica las diversas concepciones de historia, y los hechos históricos según los diferentes enfoques de la concepción científica de la historia.

**Contenido UNIDAD 1**

CONCEPTUALIZACIÓN BÁSICA DE LA HISTORIA.

- Concepto de historia. Diversas concepciones
- Concepción científica de la historia
- Importancia de la historia
- Los hechos históricos
- Problemas de periodización
- Enfoque historiográficos

**ACTIVIDADES indicadores de logro**

Elabora en una presentación Power los hechos históricos de Guatemala del texto Breve Historia de Guatemala elaborado por Marisol Cifuentes.

Explica en un foro la importancia de la historia para el análisis de los hechos y procesos históricos.

Determina la periodización de la historia en una línea de tiempo elaborada en Power Point.

Módulo 2



EDUCACIÓN VIRTUAL Facultad de Humanidades

**MÓDULO 2**

**Poblamiento Mesoamérica Población**

**Competencia**

Determina el grado de desarrollo de las sociedades prehispánicas anterior a la llegada de los españoles a las tierras de América y utiliza ese conocimiento para entender las transformaciones de los pueblos de la sociedad actual.

**Contenido UNIDAD 2**

GRADO DE DESARROLLO DE LAS SOCIEDADES PREHISPÁNICAS

- El poblamiento de América.
- Mesoamérica
- Ubicación geográfica y temporal
- Caracterización antropológica naturaleza económica, social y cultural.
- Modo de producción despótico tributario. Caracterización del modo de producción.
- Los olmecas, los mayas (12 etnias), los xinkas y los garifunas.

**ACTIVIDADES indicadores de logro**

Elabora en un tríptico de las principales culturas de América.

Analiza en un foro. ¿Quiénes somos los guatemaltecos?

Determina el grado de desarrollo que alcanzaron las culturas prehispánicas.

Explica el poblamiento de América y las diversas teorías al respecto.

Diálogo de saberes a través del chat.



Módulo 3



EDUCACIÓN VIRTUAL Facultad de Humanidades

## MÓDULO 3 Conquista y Colonización

**Competencia**

Analiza críticamente el proceso de invasión, conquista y colonización española en el territorio que ocupa Guatemala.

**Contenido UNIDAD 3**

PROCESO DE CONQUISTA Y COLONIZACIÓN:

- Grado de desarrollo de España, Siglos XV y XVI
- Extracción social de los conquistadores. Motivaciones económicas.
- La conquista como empresa privada.
- Las capitulaciones. Las fases del proceso de conquista: bélica, económica, ideológica. Período Escravista: formas de esclavitud, estructura social, relaciones de producción, Fuerzas productivas.

**ACTIVIDADES indicadores de logro**

Elabora una presentación prezzi las fases de la conquista en el reino de Guatemala.

Explica en un foro el papel de la iglesia en la fase ideológica de la conquista.

Resuelve la guía de la lectura de los primeros tres capítulos de la Patria del Criollo de Severo Martínez Peláez.

Participa en el chat y aporta sus comentarios acerca del descubrimiento y los efectos de la conquista.

Módulo 4



EDUCACIÓN VIRTUAL Facultad de Humanidades

## MÓDULO 4 Control de la Población

**Competencia**

Vincula los 22 pueblos desde sus orígenes con la cultura del pueblo maya según los modos de producción históricamente determinados y valora la cosmovisión de los descendientes mayas.

**Contenido UNIDAD 4**

LOS 22 PUEBLOS

- Su origen
- Su vinculación genético-cultural con el pueblo maya
- Su construcción histórica y socioeconómica en un Modo de Producción históricamente determinado.

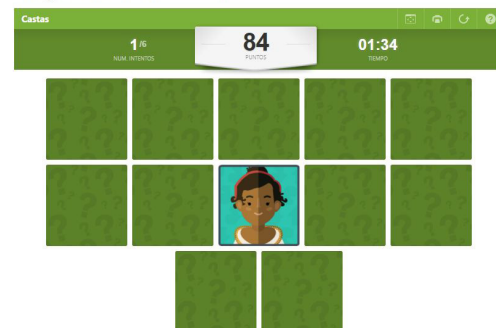
**ACTIVIDADES indicadores de logro**

Elabora un mapa lingüístico de los idiomas mayas.

Explica en un foro la importancia de comprender y conocer la cosmovisión maya.

Realiza un collage de las características que distinguen a los pueblos mayas.

Juego de Memoria - Castas





Módulo 5



EDUCACIÓN VIRTUAL Facultad de Humanidades

## MÓDULO 5

# Dominio Español en América

Territorio de Castilla Territorio de Portugal

**Competencia**  
 Conoce los orígenes del dominio español en América, las causas de la idealización de la conquista de Guatemala y la visión antropológica de los conquistadores y los encomenderos.

**Contenido UNIDAD 5**  
 ORIGENES DEL DOMINIO ESPAÑOL EN AMÉRICA

- Orígenes del dominio Español
- Justos títulos
- Justa guerra
- El requerimiento
- Motivación fundamental de la conquista

**ACTIVIDADES**  
**Indicadores de logro**

Elabore una infografía de las motivaciones de los conquistadores para conquistar las tierras descubiertas por castellanos.

Explica en un foro si fue justa guerra o injusta guerra y ¿por qué?

Realiza un cuadro sinóptico de los justos títulos, y sus repercusiones en la población de América.

Módulo 6



EDUCACIÓN VIRTUAL Facultad de Humanidades

## MÓDULO 6

# COSMOVISIÓN

**Competencia**  
 Argumenta con criterio la visión indígena de la conquista según la perspectiva antropológica de los vencidos.

**Contenido UNIDAD 6**  
 VISIÓN INDÍGENA DE LA CONQUISTA

- Visión antropológica de los vencidos
- Visión antropológica de los indios nobles
- Saqueo y explotación de la población nativa

**ACTIVIDADES**  
**Indicadores de logro**

Elabore un prezi de la visión antropológica de los vencidos.

Explica en un foro el principio de señorío y el inicio del latifundio en tierras americanas.

Responde el cuestionario en el tiempo estipulado en la plataforma.

Documentos

EDUCACIÓN VIRTUAL Facultad de Humanidades

## HISTORIA DE GUATEMALA I

DEPARTAMENTO DE PEDAGOGÍA  
 PROGRAMA DE EDUCACIÓN VIRTUAL  
 PROFESORADO EN EDUCACIÓN A DISTANCIA

MÓDULO 1

CC BY-NC-ND 4.0

El contenido de este recurso, está sujeto a una licencia de Creative Commons (CC BY-NC-ND 4.0) del tipo "Attribution-NonCommercial-NoDerivs 4.0 International"

Este documento pertenece a la Facultad de Humanidades de la Universidad San Carlos de Guatemala.

Módulo 7



EDUCACIÓN VIRTUAL Facultad de Humanidades

**MÓDULO 7**

Soy supersticioso, creo en espantos y aparecidos.

**VISIÓN ANTROPOLÓGICA**

---

**Competencia**

Analiza la estructura de la Sociedad Colonial desde las relaciones de producción y política agraria llevada a cabo por las instituciones de gobierno en América impuestas por la Corona Española.

**Contenido UNIDAD 7**

**ESTRUCTURACIÓN DE LA SOCIEDAD COLONIAL.**

- Régimen esclavista: sus contradicciones. Primera encomienda y repartimiento.
- Carácter de la defensa de los nativos. Las Leyes Nuevas de 1542.
- Reorganización económica feudal y política colonial. Las reducciones.
- Motivaciones de los españoles en la conquista.
- Visión antropológica de los conquistadores y encomenderos.

**ACTIVIDADES**

**Indicadores de logro**

Elabora una infografía de la primera encomienda y repartimiento.

Explica en un foro las motivaciones de los castellanos para llevar a cabo las expediciones de conquista.

Elabora inventarios de los aportes culturales, económicos, sociales, antropológicos de los pueblos indígenas, ladinos y criollos a la colonia establecida en el reino de Guatemala.

**UNIDAD I**

**CONCEPTUALIZACIÓN BÁSICA DE LA HISTORIA:**

1. Concepto de historia. (Diversas concepciones)
2. Concepción científica de la historia.
3. Importancia de la historia
4. Los hechos históricos
5. Problemas de periodización.

**INTRODUCCIÓN**

**E**n este módulo vamos a conocer, analizar e interpretar el proceso histórico guatemalteco y los hechos históricos que dieron lugar a la conformación de la sociedad guatemalteca a partir del grado de desarrollo de las sociedades prehispánicas anterior a la llegada de los españoles a las tierras de América y cómo se da la incursión, invasión y dominación europea sobre los pueblos americanos a través del proceso de conquista y colonización. La visión antropológica de los conquistadores, los encomenderos y la visión indígena desde la perspectiva de los vencidos.

La estructura de la Sociedad Colonial, en su dinámica política, económica, social, ideológica y cultural para llegar a entender las contradicciones que caracterizan a la sociedad actual. Utilizaremos herramientas tecnológicas conscientes de que la forma en que nos educaron debe cambiar. ¡Actividades lúdicas nos esperan para hacer una historia diferente!

EDUCACIÓN VIRTUAL Facultad de Humanidades

### ¿Qué entendemos por historia, su objeto de estudio y sus diversas concepciones?

**La Escuela de Historia de la USAC define la historia como "la ciencia que estudia el pasado, para comprender el presente y transformar el futuro". Juan Brom afirma que la Historia es el estudio del hombre en relación con su pasado y su comunidad (Guevara, Méltion. 2009 p.28)**

La Historia tiene como objeto de estudio al hombre en colectividad, así se explican diferentes opiniones como la de Huizinga: "los hombre son importantes en general, lo que interesa a la historia es las relaciones entre los hombres ( producción, políticas de clase, etc)" y lo que expresa Marc Bloch en cuanto a lo que es la historia "es el pasado de corta o larga duración, su preocupación deben ser los hombres". (Bloch, Marc. 1982, p. 25. En el siglo XIX Langois y Seignobos decían que el hombre social debe ser el epicentro de la historia.

A Heródoto (485-420 A.C) se le debe la aparición de la palabra Historia por primera vez, se le considera el padre de la historia. Consideraba al

5

EDUCACIÓN VIRTUAL Facultad de Humanidades

hombre lo principal en la indagación del pasado. El término significa investigar, indagar. Otros historiadores antiguos no le dieron la importancia que se merecía, ya que no se hacían las interrogantes ¿por qué ocurrió? ¿dónde ocurrió? ¿para qué? ¿cuándo ocurrió? Los historiadores pueden narrar los hechos, relatar o investigar los hechos pasados.

Polo Sifontes afirma que no es fácil definir lo que es la historia. Seguramente cada autor se inclinará por un concepto diferente; sin embargo, es necesario advertir que los mismos historiadores no están de acuerdo en si la historia es una ciencia social o una disciplina humanística. El problema principal que ocasiona este desacuerdo es que una ciencia, propiamente dicha debe llenar ciertas condiciones tales como los fenómenos que estudia deben poder ser objeto de experimentación o cuando menos

estar sujetos a la observación. La historia, en cambio, no puede ser observada directamente en sus sucesos, ni mucho menos pueden estos ser sujetos de experimentación. La historia, es una disciplina que debe ser cultivada con imparcialidad ecuanimidad, serenidad y despojándose del historiador, tanto cuanto pueda, de subjetividad, simpatía, apatía e intereses. (Polo Sifontes, Francis. 1993, P.17)

Al conocer la definición de historia y sus diferentes concepciones así como su objeto de estudio, se hace la siguiente reflexión:

**La historia hay que comprenderla, conocerla y transformarla.**

6

Material interactivo.

EDUCACIÓN VIRTUAL Facultad de Humanidades

## HISTORIA DE GUATEMALA I

DEPARTAMENTO DE PEDAGOGÍA  
PROGRAMA DE EDUCACIÓN VIRTUAL  
PROFESORADO EN EDUCACIÓN A DISTANCIA

MÓDULO I

USAC TRICENTENARIA

El contenido de este recurso, está sujeto a una licencia de Creative Commons (CC BY-NC-ND 4.0) del tipo "Attribution-NonCommercial-NoDerivs 4.0 International"

Este documento pertenece a la Facultad de Humanidades de la Universidad San Carlos de Guatemala.

← →

### INTRODUCCIÓN

**E**n este módulo vamos a conocer, analizar e interpretar el proceso histórico guatemalteco y los hechos históricos que dieron lugar a la conformación de la sociedad guatemalteca a partir del grado de desarrollo de las sociedades prehispánicas anterior a la llegada de los españoles a las tierras de América y cómo se da la incursión, invasión y dominación europea sobre los pueblos americanos a través del proceso de conquista y colonización. La visión antropológica de los conquistadores, los encomenderos y la visión indígena desde la perspectiva de los vencidos.

La estructura de la Sociedad Colonial, en su dinámica política, económica, social, ideológica y cultural para intentar entender las contradicciones que caracterizan a la sociedad actual. Utilizaremos herramientas metodológicas conscientes de que la forma en que aprendieron debe cambiar. ¡Actividades lúdicas nos ayudarán a hacer una historia diferente!

Haz clic en los botones anaranjados y accede al contenido.

### UNIDAD I CONCEPTUALIZACIÓN BÁSICA DE LA HISTORIA:

1. Concepto de historia. (Diversas concepciones)
2. Concepción científica de la historia.
3. Importancia de la historia.
4. Los hechos históricos.
5. Problemas de periodización.

1 2 3 4 5

EDUCACIÓN VIRTUAL Facultad de Comunidades

### ¿Qué entendemos por historia, su objeto de estudio y sus diversas concepciones?

La Escuela de Historia de la USAC define la historia como "la ciencia que estudia el pasado, para comprender el presente y transformar el futuro". Juan Brom afirma que la Historia es el estudio del hombre en relación con su pasado y su comunidad (Guevara, Méltion, 2009 p.28)

La Historia tiene como objeto de estudio al hombre en colectividad, así se explican diferentes opiniones como la de Hülzinga: "los hombres son importantes en general, lo que interesa a la historia es las relaciones entre los hombres (producción, políticas de clase, etc)", y lo que expresa Marc Bloch en cuanto a lo que es la historia "es el pasado de corta o larga duración, su preocupación deben ser los hombres". (Bloch, Marc, 1982, p. 25). En el siglo XIX Langlois y Seignobos decían que el hombre social debe ser el epicentro de la historia.

A Heródoto (485-420 A.C.) se le debe la aparición de la palabra Historia por primera vez, se le considera el padre de la historia. Consideraba al

6

EDUCACIÓN VIRTUAL Facultad de Comunidades

Para comprender la historia hay que conocerla, se podrá explicar si se comprende lo que ocurrió y por qué ocurrió, yendo a las fuentes primarias. Si entendemos que el objeto de estudio de la historia es el hombre en colectividad, podremos transformar el presente y futuro.

El historiador debe adoptar una actitud científica si se basa en las fuentes para explicar los procesos históricos con criterio, no por amor al pasado, sino por darle explicación al pasado con la finalidad de darle solución a la problemática del presente, por eso es fundamental el análisis e interpretación, siendo fundamental la objetividad en la historia.

Regresa al índice de contenidos.

7

## 5.2 Código icónico visual

**A**ntes de aclarar los íconos utilizados en el diseño del material gráfico, hay que mencionar algunos aspectos de la semiótica.

En primer lugar la semiótica es la ciencia encargada del estudio de sistemas de signos que permiten la comunicación entre personas. Y parte de la semiótica consiste en diferenciar las clases de signos; entre ellos los íconos, símbolos e índices.

---

Charles Sanders Peirce (1839-1914) afirma que el ícono mantiene una relación de semejanza con el objeto representado, sin embargo, no implica necesariamente que haya existencia real del objeto como tal.

---

Una vez dicho esto podemos analizar y desplegar una serie de íconos implementados en el diseño que refuerzan el concepto “Construyendo mi memoria histórica.”



Figura 20: imagen recuperada de [www.ferreayotla.com](http://www.ferreayotla.com) el 09/03/2016

Esté ícono hace referencia a una tubería; su connotación inicial es funcional como conducto del conocimiento, aludiendo a que este funciona como un proceso de entrada y salida.





Figura 21: imagen recuperada de guatemalaenfotografia.blogspot.com y www.sebascelis.com el 09/03/2016

Visualmente se trabaja cada departamento como piezas individuales de rompecabezas con la intención de aludir a la construcción de la memoria histórica. Por otro lado, se utiliza el mapa de Guatemala aplicando el fundamento de diseño, repetición de módulo, para darle identidad al material.

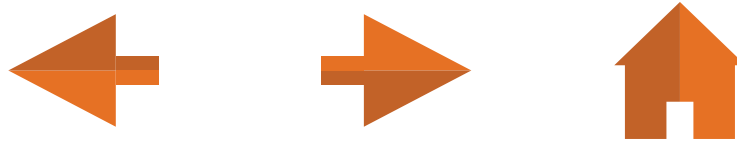


Figura 22: imagen recuperada de alivargas1700.blogspot.com el 09/03/2016

Dentro del diseño se utiliza un listón con puntas de flecha para connotar direcciones de la historia; su referente inicial son las líneas de tiempo que resumen sucesos importantes que al paso de los días son vistas como pasado y se suman a la historia.



Hay íconos sistémicos que su función principal es darle al usuario un recorrido fácil e intuitivo. Por ello se utilizaron los siguientes íconos:



Estos íconos son parte del manual del usuario establecidos por la línea gráfica. Los primeros dos sirven para el desplazamiento entre las páginas y el último dirige al usuario al índice para poder desplegar al usuario las opciones de contenido dentro del documento.

Se utilizan por su alto grado de convencionalización, reconocido fácilmente por el grupo objetivo.

### 5.3 Código tipográfico

Un elemento más del alfabeto visual se hace presente en el diseño, conformándose en un código de comunicación; por esta misma razón, el escoger una tipografía dentro de una variada clasificación puede ser crucial para cumplir los objetivos de comunicación o para fracasar en el intento.

Gracias a un manual de normas gráficas desarrollado para el PEVFAHUSAC, justo antes de dar inicio a la etapa de maquetación del material, nos proporciona una tipografía palo seco, idónea para no cansar la vista del lector, con una familia tipográfica suficientemente amplia como para lograr una jerarquía visual.

# Gotham

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmñopqrstuvwxyz  
 1234567890  
 /\*-+!i¿?&%\$#"'"={}[~.,;:\_**

## Gotham Bold

Titulares

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmñopqrstuvwxyz  
 1234567890  
 /\*-+!i¿?&%\$#"'"={}[~.,;:\_**

## Gotham Medium

Subtitulares

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmñopqrstuvwxyz  
 1234567890  
 /\*-+!i¿?&%\$#"'"={}[~.,;:\_**

## Gotham Light

Cuerpos  
de texto

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmñopqrstuvwxyz  
 1234567890  
 /\*-+!i¿?&%\$#"'"={}[~.,;:\_**

## 5.4 Código lingüístico

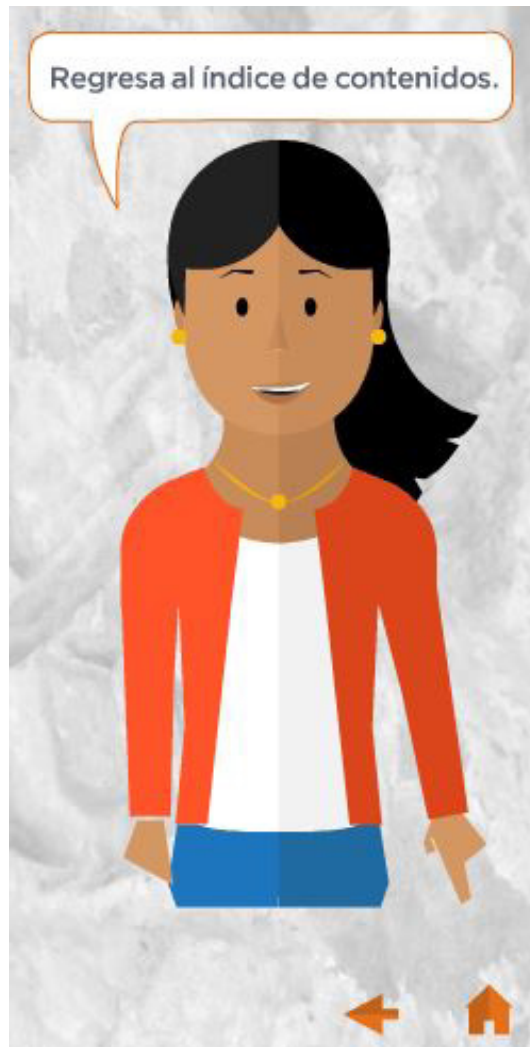
Los códigos lingüísticos en su conjunto necesitan ser transmitidos de forma oral o escrita; segmentados según el lenguaje o idioma del grupo objetivo adquieren para el diseño un papel de bipolaridad, es decir, el código lingüístico oral o escrito refuerza el mensaje visual o bien el conjunto de códigos visuales refuerzan el contenido lingüístico.

En el diseño de portadas este tipo de código complementa las ilustraciones para terminar de acentuar que el objetivo de las mismas es resumir el contenido de cada módulo.

He aquí unos ejemplos.



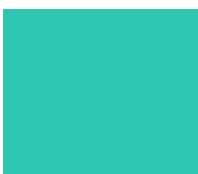
En los documentos interactivos también fueron necesarios códigos lingüísticos escritos cuya función es darle al usuario, de una forma guiada, instrucciones de uso de lo que vendría siendo todo el material.



## 5.5 Código cromático

El color dominante es el PANTONE 929 C identificado normalmente como turquesa, este es utilizado para generar contraste y equilibrio con el color anaranjado propuesto por el manual de normas gráficas de la institución.

PANTONE 929 C



Sus características dan un aire fresco, moderno y equilibrado a todo el diseño, haciendo del mismo un material mucho más interesante y diferente al resto de material instruccionales de otros cursos, facilitando así que un contenido “tedios”. como lo es la Historia, resulte más atractivo y aprovechable.

PANTONE 809 C



Otro color utilizado es el PANTONE 809 C. Se utiliza con el objetivo de llamar la atención y enfatizar cierta información. Su alto contraste y armonía con el turquesa y el anaranjado lo convierte en un color muy llamativo, impactante, el cual atrae de golpe la vista del usuario.

### Colores del Manual de Normas Gráficas



La paleta de colores se basa en las cuatro áreas del programa de educación virtual: social, humanística, científica y tecnológica. Cada área cuenta con dos tonalidades del mismo color para tener más posibilidades de variación.

El color base de todo el programa será el celeste el cual puede ser usado complemento de los colores de cada área.

Dentro del logotipo del programa de educación encontramos que el cursor tiene otras tonalidades de gris, las cuales deben aplicarse únicamente para iconos de interactividad.

COLORES WIFI

C: 17 M: 12 Y: 12 K: 0  
R: 209 G: 211 B: 212

C: 45 M: 36 Y: 35 K: 1  
R: 147 G: 149 B: 152

COLOR BASE

C: 85 M: 40 Y: 16 K: 0  
R: 11 G: 128 B: 173

SOCIAL

C: 6 M: 68 Y: 100 K: 0  
R: 229 G: 111 B: 28

C: 18 M: 71 Y: 100 K: 6  
R: 194 G: 96 B: 22

HUMANÍSTICO

C: 54 M: 11 Y: 100 K: 0  
R: 132 G: 178 B: 59

C: 60 M: 22 Y: 100 K: 4  
R: 116 G: 153 B: 44

CIENTÍFICO

C: 100 M: 94 Y: 32 K: 23  
R: 35 G: 43 B: 96

C: 100 M: 100 Y: 33 K: 36  
R: 24 G: 24 B: 81

TECNOLÓGICO

C: 71 M: 57 Y: 43 K: 21  
R: 81 G: 92 B: 106

C: 75 M: 61 Y: 50 K: 34  
R: 64 G: 75 B: 85

Figura 23: Página tomada del manual de normas gráficas del PEVFAHUSAC.

## 5.6 Composición Visual

**L**os elementos del alfabeto visual integrados de una u otra forma cobran actividad y dinamismo al relacionarse unos con otros dentro de un espacio determinado al cual, en diseño gráfico se le llama layout.

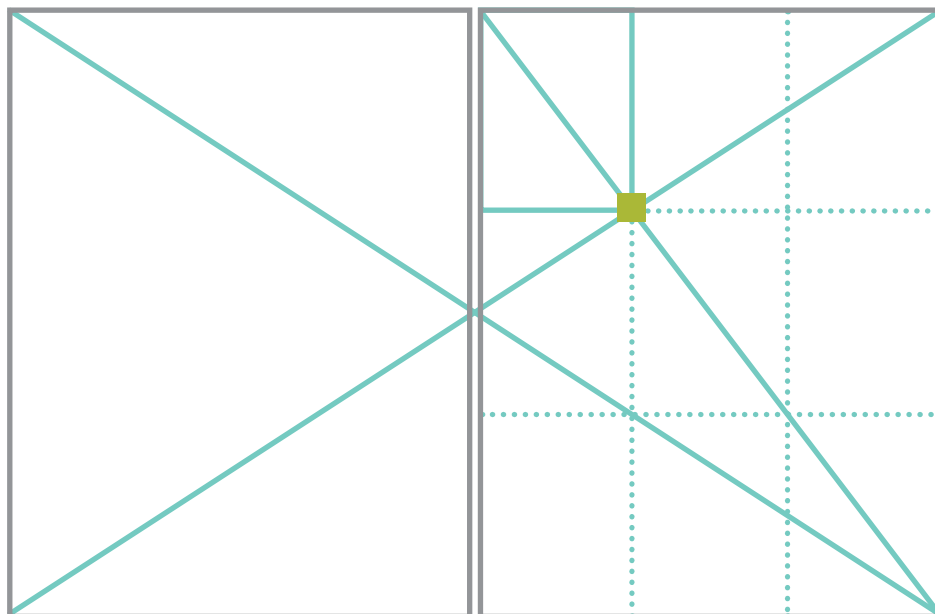
Este esquema de distribución también visto desde la psicología de la Gestalt, se entiende como una configuración que tiene una finalidad comunicativa.

---

En el diseño y/o composición visual del material descargable e interactivo se aplica una composición basada en la ley de tercios; y en la utilización correcta de los puntos de atracción áurea. Esta ley nace de la necesidad de armonía la cual se refleja en proporción y equilibrio.

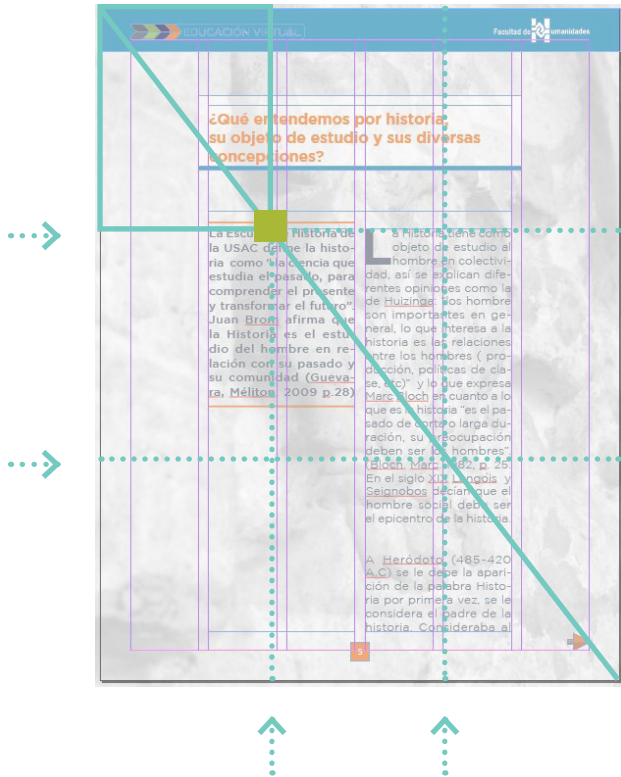
---

Los puntos de atracción se utilizan perceptualmente para darle importancia a algún elemento o información dentro de la composición. Un layout puede contener uno o más puntos según la jerarquía de sus elementos.






Puntos áureos



Retícula / 6 columnas





---

## 6. Capítulo

Especificaciones  
y lineamientos  
de la propuesta

- 6.1 Especificaciones técnicas
- 6.2 Medios y uso sugerido
- 6.3 Presupuesto
- 6.4 Manual de uso

# Capítulo 6

## Especificaciones y lineamientos de la propuesta

Especificaciones técnicas  
Medios y uso sugerido  
Presupuesto  
Manual de uso

### 6.1 Especificaciones técnicas

#### Portadas e introducciones

Dimensiones  
Portadas:  
715 x 285 px

Dimensiones  
introducciones:  
715 x 891 px

---

Archivo:  
PNG

Formato de Color:  
RGB

Resolución:  
72 dpi

Características:  
RESPONSIVE

#### Documentos

Dimensiones:  
8." x 11"

---

Archivo  
DESCARGABLE:  
PDF

Formato de Color:  
CYMK

Resolución:  
300 dpi

Archivo  
INTERACTIVO:  
SWF

Formato de Color:  
RGB

Resolución:  
96 dpi

## 6.2 Medios y uso sugerido

**E**l material diseñado para la facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos tiene específicamente un medio de comunicación, el digital.

Sin embargo, el acceso al mismo puede ser por medio de diferentes dispositivos, a consecuencia de ser un material para una carrera impartida a distancia, únicamente por la web.

Esto quiere decir que un usuario y/o estudiante podrá estudiar el profesorado, desde su celular, su tablet o computadora, sin inconveniente alguno de perder la información o de que la misma no sea lo suficientemente legible.

Lo único recomendable para su uso es contar con una fuente de Internet en la medida de lo posible superior a 1Mb de velocidad, con Acrobat Adobe Reader instalado en el dispositivo.

El uso del material impreso queda a discreción del usuario; dependiendo sus recursos económicos podrá imprimir a color o a escalas de grises su material y estudiar desde donde le plazca.

## 6.3 Presupuesto

### Costos de producción del proyecto.

Los costos se clasifican en directos e indirectos con el fin de especificar que recurso o servicios se incorporan y transforman en parte o en la totalidad del producto final del proyecto. Esta forma de clasificación se le denomina por imputación o fabricación.

#### Costos Directos

Descripción	Bocetaje	Digitalización	Cantidad	Total
<b>Editorial</b>				
Maquetación y diseño de 7 módulo para impresión y 7 interactivos.	Q. 697.00	Q. 1,471.45	14	Q. 30,358.30
Imprementación de interactividad a 7 módulos instruccionales.		Q. 350.00	7	Q. 2450.00
<b>Ilustración</b>				
Una portada de bienvenida e ilustración en base al contenido de la portada e introducción de los 7 módulos.	Q. 735.73	Q. 2,207.18	8	Q. 23,543.28
<b>Desarrollo</b>				
Juego Web (Juego de memoria desarrollado en Educaplay). Incluye ilustración para cada carta de memoria.			1	Q. 58,858.20
<b>Fotografía</b>				
Fotografías profesionales necesarias para complementar e ilustrar el contenido de los 7 módulos instruccionales.			13	Q. 2,600.00
				<b>Q. 117,809.78</b>

## Costos Indirectos

Descripción	Cantidad	Total
-------------	----------	-------

### Materiales indirectos

Depreciación del equipo de computo durante los 3 meses de uso para el desarrollo del contenido.	1	Q. 4,000.00
Depreciación de cámara Nikon D5200 utilizada por dos días completos en distintos museos.	7	Q. 2450.00

### Gastos indirectos

Alquiler por dos días. Cámara profesional Nikon D5200.	1	Q. 4,000.00
Alquiler por dos días. Trípode para cámara profesional.	1	Q. 400.00
Transporte, gasolina y gastos de entrada a museos.		Q. 500.00
Alimentación		Q. 150.00
Energía eléctrica.		Q. 300.00
Internet.		Q. 450.00

Q. 12,250.00

## TOTAL

Q. 130,059.78



## 6.4 Manual de uso

Los lineamientos de uso del material ya dentro de la plataforma virtual están ya establecidos por el manual de normas gráficas del programa de educación virtual PEVFAHUSAC.



Flecha a la izquierda, significa que puede regresar a la página anterior dentro del documento.



Lápiz, significa que hay una hoja de trabajo o un ejercicio en el documento.



Flecha a la derecha, significa que puede pasar a la página siguiente dentro del documento.



Casa, significa que puede regresar al inicio (portada) del documento.



Este icono significa que puede regresar hasta donde se encuentra el índice del documento.



Lupa, significa que puede buscar dentro del documento.



*Esta tonalidad se aplica al lado derecho o la parte inferior de los iconos.*

C: 17 M: 12 Y: 12 K: 0  
R: 209 G: 211 B: 212



*Esta tonalidad se aplica al lado izquierdo o la parte superior de los iconos.*

C: 45 M: 36 Y: 35 K: 1  
R: 147 G: 149 B: 152

Figura 24: Página tomada del manual de normas gráficas del PEVFAHUSAC.







**DISEÑO**  
de **MATERIAL GRÁFICO** para el curso:  
Historia de Guatemala I, del Profesorado  
en **Educación a Distancia**  
en modalidad **e-Learning**  
de la **Facultad de Humanidades.**

# CONCLUSIONES

---

Colaborar como diseñador gráfico en el Programa de Educación Virtual de la Facultad de Humanidades proporciona al usuario de la plataforma virtual un ambiente visual atractivo, en donde podrá encontrar el contenido de sus cursos y tener un entorno de comunicación amplio. Por tanto, la incidencia del diseño hace del contenido, un material de alta calidad y de beneficio total del usuario.

En cuanto a la metodología empleada para facilitar el contenido de uno o varios cursos en un entorno e-Learning, se puede decir que es indispensable contar con la asesoría del tutor virtual, debido a que tiene mayor conocimiento del tema, este puede cultivar la creatividad del diseñador y lograr un contenido más enriquecido. De la mano con un cronograma de metas y actividades, propicia que un proyecto de esta magnitud, cumpla las fases de conceptualización y diseño. Es fundamental documentar cada fase del proceso de diseño para lograr cimentar la propuesta.

Los beneficios de diseñar de manera estética y funcional un contenido extenso, yase en aprovechar aspectos técnicos del medio en el que se difundirá, por esta razón, se tiene en cuenta las ventajas de aplicar atributos “responsiv”. al contenido, lo que hace de este algo accesible desde cualquier dispositivo. En lo que respecta a la parte estética es primordial el buen uso de retícula, jerarquía visual, selección y jerarquía tipográfica; conceptos de simetría y uso de puntos focales de atención perceptual.

La interactividad en el material gráfico tiene incidencia significativa en el usuario y su educación; para el PEVFAHUSAC, el uso de estas características en todos los objetos virtuales de aprendizaje, establecen un punto de referencia para todas las otras facultades de tan prestigiosa ciudad universitaria como para otras universidades, mostrándose como una entidad educativa actualizada y avanzada en metodologías educativas.

# Recomendaciones

A la facultad de Humanidades  
de la Universidad de San Carlos de Guatemala

Al ser el primer proyecto que se realiza de esta manera, sugiero que se debe documentar; además que es preferible que se le dé continuidad a trabajos que se relacionen entre facultades, como el caso de la Facultad de Humanidades y la Escuela de Diseño Gráfico.

En dado caso se realicen proyectos que se asemejen a la educación e-Learning, es aconsejable que el Programa de Educación Virtual tenga el contenido preparado para trabajar, y definido quien será el docente a cargo; así no hay retraso alguno con el proyecto.

Para darle vigencia a la iniciativa que se realizó, se recomienda que la facultad tenga un equipo completo de desarrolladores de contenido e-Learning; sino es posible que la línea gráfica que se obtuvo se pierda conforme sea manipulada por distintos equipos de trabajo.

Por otra parte es importante que la institución tenga un equipo de cómputo y programas adecuados, para que el trabajo sea de forma rápida y efectiva.

A los futuros diseñadores

Es indicado que se documente y organice cada etapa del proceso de graduación, porque facilita el desarrollo del informe casi en un 90 %.

Es de vital importancia tener una amena relación con los asesores del proyecto, ya que potencializa las observaciones, sugerencias e indicaciones del informe, generando un alto estándar de calidad.

Como sugerencia para tener estructurada cada fase que se realiza de la ocupación, es indispensable utilizar un cronograma de actividades.

Así mismo, es necesario documentar por medio auditivo y visual la fase validación, pues es la etapa que respalda todos los elementos utilizados en el proyecto que logran los objetivos propuestos.

Buscar con tiempo anticipado la institución en la cual desarrollar el ejercicio profesional, de no ser así, se puede perder la oportunidad de culminar los estudios universitarios en el lapso ideal de cinco años, trayendo como desventaja el atraso de un año completo o bien, no tener un empleo lo suficientemente bien pagado por carencia del título universitario.

#### A la Escuela de Diseño Gráfico

Es preciso acentuar la necesidad de tener preparado el manual operativo del EPS para iniciar el proyecto a su debido tiempo.

Poner total atención a los tipos de proyectos propuestos por los estudiantes; verificarlos y analizar su viabilidad y factibilidad en base a la cantidad de horas estipuladas.

Reforzar los conocimientos, técnicas de redacción de objetivos, conclusiones y recomendaciones en el pensum educativo; también los insights y los conceptos creativos, debido a que sí existen deficiencias en su planteamiento habrá menos coherencia entre el diseño y el concepto.

Seguir acompañando a los epesistas en su relación con la institución, para asesorar y medir adecuadamente las exigencias de parte de la misma aclarando que es factible en el tiempo que conlleva el EPS.



# Lecciones aprendidas

---

## ¡Sabía!

### Conocimientos

Identificar problemas de diseño.

Generar diseño gráfico a partir de un concepto creativo utilizando los fundamentos del diseño.

La diferencia entre pedagogía y andragogía.

### Habilidades

Utilizar la Master Collection de Adobe.

Analizar información, argumentar mis ideas y generar conceptos creativos aplicando fundamentos del diseño.

### Actitudes

Comprometido y autodidacta; consejero, motivador y asesor.

Ser líder y asumir ese rol.

Socializar y tener paciencia en un entorno de trabajo hostil.

## ¡Aprendí!

### Conocimientos

Qué es educación a distancia, las metodologías de educación, las TICs aplicadas a la educación e-Learning.

Aprendí sobre objetos virtuales de aprendizaje y relacionarme con una plataforma virtual.

### Habilidades

Utilizar otros programas para desarrollar objetos virtuales de aprendizaje.

Organizar y planificar contenido para cursos virtuales a distancia, sintetizando gráficamente.

### Actitudes

Aprendí el valor de la tolerancia y respetar las opiniones de los demás, en especial con profesionales de otras ramas.

Aprendí a gestionar contenido para el proyecto y sobre todo a honrar mi profesión.

## ¡Necesito mejorar!

### Conocimientos

Concepto y conocimiento de técnicas interactivas.

### Habilidades

Aplicar mayor interactividad a contenidos en plataformas virtuales.

### Actitudes

Ser más eficiente en el desarrollo de material gráfico.

Mejorar mi organización, puntualidad y planificación de tareas.

Aumentar mi creatividad y automotivarme.

# Referencias

## consultadas

---

Aharonov, J. (s.f.) Psicología tipográfica, PSICOTYPO

Ambrose - Harris, Layout, 2da. Edición 2007. Parramón Ediciones, S. A. 89 pp.

Bautista, G., Borges, F. y Forés, A. (2006). Didáctica universitaria en entornos virtuales de enseñanza- aprendizaje. Recuperado de <https://books.google.com.gt/books?id=DJGxngD1I90C&pg=PA118&dq=los+sentidos+y+el+aprendizaje+virtual&hl=es&sa=X&ei=S0c7VaGiEqPLsASqIIIG4Ag&ved=0CCkQ6AEwAQ#v=onepage&q=los%20sentidos%20y%20el%20aprendizaje%20virtual&f=false>

Competencias, habilidades y roles del tutor virtual, PEVFAHUSAC

Los objetos de aprendizaje como recurso para la docencia universitaria: Criterios para su elaboración, Universidad Politécnica de Valencia.

Lunz, Willy. Tipografía: Macro y microestética. Editorial Gustavo Gili, S.A

Martínez Caro, Eva. E-LEARNING: UN ANÁLISIS DESDE EL PUNTO DE VISTA DEL ALUMNO, Universidad Politécnica de Cartajena (España)

Mazariegoslam, la educación en Guatemala, Tecnología 2008: Recuperado de: <http://mazariegoslam.blogspot.es/1210624740/>

Millidge, Gary Spencer, Diseño de comic y novela gráfica. Parramón Arquitectura y Diseño. Clasificación: 741.5 M654

Mineduc, (2010). Metodología del aprendizaje. Editorial Digezur.

Pérez, L. Carlos, E-LEARNING HERRAMIENTA PARA LA CAPACITACIÓN EMPRESARIAL, CASO DE ESTUDIO EN GUATEMALA, 2009

Quijada Monroy, V. (2014) Aprendizaje en línea (E-learning) Conceptualización. Recuperado de <https://books.google.com.gt/books?id=yH1VBAAAQBAJ&pg=PT54&dq=los+sentidos+y+el+aprendizaje+virtual&hl=es&sa=X&ei=SOc7VaGiEqPL-sASqIIg4Ag&ved=0CDUQ6AEwAw#v=onepage&q=los%20sentidos%20y%20el%20aprendizaje%20virtual&f=falseAspectos>

Robello, Miguel. Aprendizaje autodirigido. Propuesta de trabajo para la asignatura Usuario de WWW. Febrero 2002

Sandoya, Edgardo, artículo de opinión, REV URUG CARDIOL 2008; 23: 78-93 Recuperado de: [http://www.suc.org.uy/revista/v23n1/pdf/rcv23n1\\_9.pdf](http://www.suc.org.uy/revista/v23n1/pdf/rcv23n1_9.pdf)

Swam, Allan, el color en el diseño gráfico

Tortajada Cordero, J.J. (2014) La guía definitiva del diseño web. Recuperado de [https://books.google.com.gt/books?id=SZCgAwAAQBAJ&dq=dise%C3%B1o+web&hl=es&source=gbs\\_navlinks\\_s](https://books.google.com.gt/books?id=SZCgAwAAQBAJ&dq=dise%C3%B1o+web&hl=es&source=gbs_navlinks_s)

Van Dyke, Scott. De la Línea al Diseño, comunicación, diseño y grafismo. Ediciones G. Gili S.A, México 1984, 160 pp

Wong, Wucious, Fundamentos del diseño bi y tri dimensional, Editorial Gustavo Gili, S.A. 204 pp. Clasificación: 729 W872:6

Zapata, Miguel. Secuenciación de contenidos y objetos de aprendizaje. Recuperado de: <http://www.um.es/ead/red/M2/>

# Glosario

## Andragógia

Es la disciplina que se ocupa de la educación y el aprendizaje del adulto.

## Asíncrona

Que no tiene lugar en completa correspondencia temporal con otro proceso o con la causa que lo produce.

## Auge

Período o momento de mayor elevación o intensidad de un proceso o estado de cosas.

## Autosuficiente

Que se basta a sí mismo.

## Brief

Documento realizado por el anunciante para que la agencia de publicidad conozca con todo detalle las características del mercado y del producto que va a anunciar.

## Deficiente

Que tiene algún defecto o que no alcanza el nivel considerado normal.

## Diseño responsive

El diseño web responsive o adaptativo es una técnica de diseño web que busca la correcta visualización de una misma página en distintos dispositivos. Desde ordenadores de escritorio a tablets y móviles.

## e-Learning

Educación a distancia.

## Grupo Objetivo

Noción que se emplea en el ámbito del marketing y la publicidad. El concepto hace referencia a un consumidor representativo e ideal al cual se dirige una campaña o al comprador al que se aspira a seducir con un producto o un servicio.

## Heterogéneo

Es un adjetivo que significa que algo está compuesto de por elementos o partes de distinta naturaleza.

## Homogéneo

Homogéneo es un adjetivo que indica que es relativo a un mismo género, poseedor de iguales caracteres.

## IGER

(Instituto Guatemalteco de Educación Radiofónica). Este medio de comunicación está dedicado a desarrollar propuestas radiales innovadoras, entretenidas, formativas y de participación con un alto nivel profesional de producción y transmisión.



## Insight

La experiencia del “Insigh”. se entiende como un fenómeno cognitivo en el que se llega a la solución o comprensión de un conflicto en asociación con una vivencia afectiva de sorpresa y certeza ante el descubrimiento.

Como diseñador se entiende como la relación emocional que tiene el grupo objetivo con el concepto creativo, resumido a una palabra o frase que le hace identificarse.

## Interactivo

Dicho de un programa: Que permite una interacción, a modo de diálogo, entre la computadora y el usuario.

## Lego

Es la abreviatura de dos palabras danesas: “leg god”. (cuyo significado es “jugar bien”).



## Material gráfico

Es una herramienta gráfica durante el proceso de enseñanza - aprendizaje, debido a la gran variedad de formas de plasmar la información mediante los materiales gráficos, es indispensable para lograr los objetivos que nos planteamos en la sesión educativa.

## Módulo

Pieza o conjunto unitario de piezas que se repiten en una construcción de cualquier tipo, para hacerla más fácil, regular y económica.

## OVA (Objetos virtuales de aprendizaje)

es un conjunto de recursos digitales, autocontenible y reutilizable; con un propósito educativo y constituido por al menos tres componentes internos: Contenidos, actividades de aprendizaje y elementos de contextualización.

## Pedagogía

Es la disciplina que se ocupa de la educación y el aprendizaje de menores.

## PEVFAHUSAC

Es el programa de educación virtual de la Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos

## Plataforma virtual/campus

Es un sistema que permite la ejecución de diversas aplicaciones bajo un mismo entorno, dando a los usuarios la posibilidad de acceder a ellas a través de Internet.

## Posgrado

Ciclo de estudios de especialización posterior a la graduación o licenciatura.

## Profesorado

Como carrera formativa, el profesorado es el curso que alguien debe completar para convertirse en profesor o docente.

Además de la instrucción específica de cada materia, el profesorado también enseña pedagogía y otras cuestiones vinculadas a la interacción entre profesor y alumno y al manejo de grupos.



## Síncrona

Son procesos que se llevan a cabo en intervalos conocidos y constantes.

## Web

Una web es aquella que consiste en un documento electrónico que contiene información, cuyo formato se adapta para estar insertado en la World Wide Web, de manera que los usuarios a nivel mundial puedan entrar a la misma por medio del uso de un navegador, visualizándola con un dispositivo móvil como un smartphone o un monitor de computadora.

# Índice de imágenes

---

### Página 21

Figura 1: Pérez. W. R. Esta es una captura de pantalla de la página de inicio de la Facultad de Humanidades. Archivo del autor.

### Página 41

Figura 2: Pérez. W. R. Esta es una captura de pantalla de la página oficial del citio SAKAI. Archivo del autor.

### Página 42

Figura 3: Pérez. W. R. Esta es una captura de pantalla de la plataforma e-learning de la Galileo. Archivo del autor.

### Página 45

Figura 4: Pérez. W. R. Diagrama visual de las estrategias e implementación de las 6W's en el desarrollo del EPS. Archivo del autor.

### Página 50

Figura 5: Pérez. W. R. Mapa mental de aspectos relacionados al contenido del curso "HISTORIA DE GUATEMALA 1". Archivo del autor.

### Página 54

Figura 6: Pérez. W. R. Ilustración para la portada de bienvenida al curso Historia de Guatemala 1, uso de línea del tiempo. Archivo del autor.

### Página 54

Figura 7: Pérez. W. R. Ilustración del proceso de estudio de la historia, dando como resultado un conocimiento. Archivo del autor.

### Página 54

Figura 8: Pérez. W. R. Ilustración del poblamiento de América y sus rutas de acceso al continente. Archivo del autor.

### Página 55

Figura 9: Pérez. W. R. Ilustración de la llegada de los españoles a América. La Niña, La Pinta y La Santa María. Archivo del autor.

### Página 55

Figura 10: Pérez. W. R. Ilustración del Cerro de la Cruz, Antigua Guatemala. Ejemplo del control de la población. Archivo del autor.

### Página 55

Figura 11: Pérez. W. R. Ilustración de la división de tierras por el tratado de tordecillas entre los de Castilla y Portugal. Archivo del autor.

### Página 56

Figura 12: Pérez. W. R. Ilustración de la cosmovisión maya, sus signos actualmente preservados. Archivo del autor.

### Página 56

Figura 13: Pérez. W. R. Ilustración de la visión antropológica de los españoles supersticiosos y deseosos de poder. Archivo del autor.

### Página 57

Figura 14: Pérez. W. R. Bocetos de documentos. Portadas, introducción y páginas de contenido. Archivo del autor.

### Página 58

Figura 15: Pérez. W. R. Ilustración de las castas surgidas durante el poblamiento de América luego de la conquista. Archivo del autor.

### Página 60

Figura 16: Pérez. W. R. Recorte tomado del explorador con fines ilustrativos del enlace directo al Aula Virtual. Archivo del autor.

### Página 69

Figura 17 (también véase en Anexos): Pérez. W. R. Estructura del cuestionario usado en la validación final. Archivo del autor.

### Página 71

Figura 18: Pérez. W. R. Recorte de la primera página de contenido del módulo 1, versión interactiva. Archivo del autor.

### Página 77

Figura 19: Pérez. W. R. Visualización del entorno moodle y/o plataforma del Aula Virtual de la Facultad de Humanidades. Archivo del autor.

### Página 84

Figura 20: Imagen recuperada de [www.ferreayotla.com](http://www.ferreayotla.com) el 09/03/2016.

### Página 85

Figura 21: Imagen recuperada de [guatemalaen fotografia.blogspot.com](http://guatemalaen fotografia.blogspot.com) y [www.sebascelis.com](http://www.sebascelis.com) el 09/03/2016.

### Página 85

Figura 22: Imagen recuperada de [alivargas1700.blogspot.com](http://alivargas1700.blogspot.com) el 09/03/2016.

### Página 90

Figura 23: Página tomada del manual de normas gráficas del PEVFAHUSAC.

### Página 98

Figura 24: Página tomada del manual de normas gráficas del PEVFAHUSAC.

# Anexos

## Anexo 1 Cuestionario

Instrumento de validación.

¿Considera extenso el documento del primer módulo del curso? Si/No. Justifique su respuesta

¿Considera que la interactividad es suficiente? Evalúe de 1 a 5 siendo el 1 de menor valor.

1    2    3    4    5

¿Considera efectivos todos los botones encontrados en el material interactivo? Evalúe de 1 a 5 siendo el 1 de menor valor.

1    2    3    4    5

De 1 a 5 evalúe si todos los materiales gráficos del curso tienen unidad visual, es decir, comprenden características y detalles similares que la hacen tener identidad propia como curso.

1    2    3    4    5

Considera que la participación del personaje SOFÍA dentro del material interactivo, es pertinente. Evalúe de 1 a 5 siendo 1 el de menor valor.

1    2    3    4    5

---

¿Sugiere algún cambio en los materiales gráficos para que sean de mayor utilidad y agrado al momento de manipularlos y/o interactuar con ellos?

Otras sugerencias

¿Considera extenso el documento del primer módulo del curso? Si/No. Justifique su respuesta

¿Considera que la interactividad es suficiente? Evalúe de 1 a 5 siendo el 1 de menor valor.

1    2    3    4    5

¿Considera efectivos todos los botones encontrados en el material interactivo? Evalúe de 1 a 5 siendo el 1 de menor valor.

1    2    3    4    5

De 1 a 5 evalúe si todos los materiales gráficos del curso tienen unidad visual, es decir, comprenden características y detalles similares que la hacen tener identidad propia como curso.

1    2    3    4    5

Considera que la participación del personaje SOFÍA dentro del material interactivo, es pertinente. Evalúe de 1 a 5 siendo 1 el de menor valor.

1    2    3    4    5

---

¿Sugiere algún cambio en los materiales gráficos para que sean de mayor utilidad y agrado al momento de manipularlos y/o interactuar con ellos?

Otras sugerencias

¿Considera extenso el documento del primer módulo del curso? Si/No. Justifique su respuesta

¿Considera que la interactividad es suficiente? Evalúe de 1 a 5 siendo el 1 de menor valor.

1    2    3    4    5

¿Considera efectivos todos los botones encontrados en el material interactivo? Evalúe de 1 a 5 siendo el 1 de menor valor.

1    2    3    4    5

De 1 a 5 evalúe si todos los materiales gráficos del curso tienen unidad visual, es decir, comprenden características y detalles similares que la hacen tener identidad propia como curso.

1    2    3    4    5

Considera que la participación del personaje SOFÍA dentro del material interactivo, es pertinente. Evalúe de 1 a 5 siendo 1 el de menor valor.

1    2    3    4    5

---

¿Sugiere algún cambio en los materiales gráficos para que sean de mayor utilidad y agrado al momento de manipularlos y/o interactuar con ellos?

Otras sugerencias

¿Considera extenso el documento del primer módulo del curso? Si/No. Justifique su respuesta

¿Considera que la interactividad es suficiente? Evalúe de 1 a 5 siendo el 1 de menor valor.

1    2    3    4    5

¿Considera efectivos todos los botones encontrados en el material interactivo? Evalúe de 1 a 5 siendo el 1 de menor valor.

1    2    3    4    5

De 1 a 5 evalúe si todos los materiales gráficos del curso tienen unidad visual, es decir, comprenden características y detalles similares que la hacen tener identidad propia como curso.

1    2    3    4    5

Considera que la participación del personaje SOFÍA dentro del material interactivo, es pertinente. Evalúe de 1 a 5 siendo 1 el de menor valor.

1    2    3    4    5

---

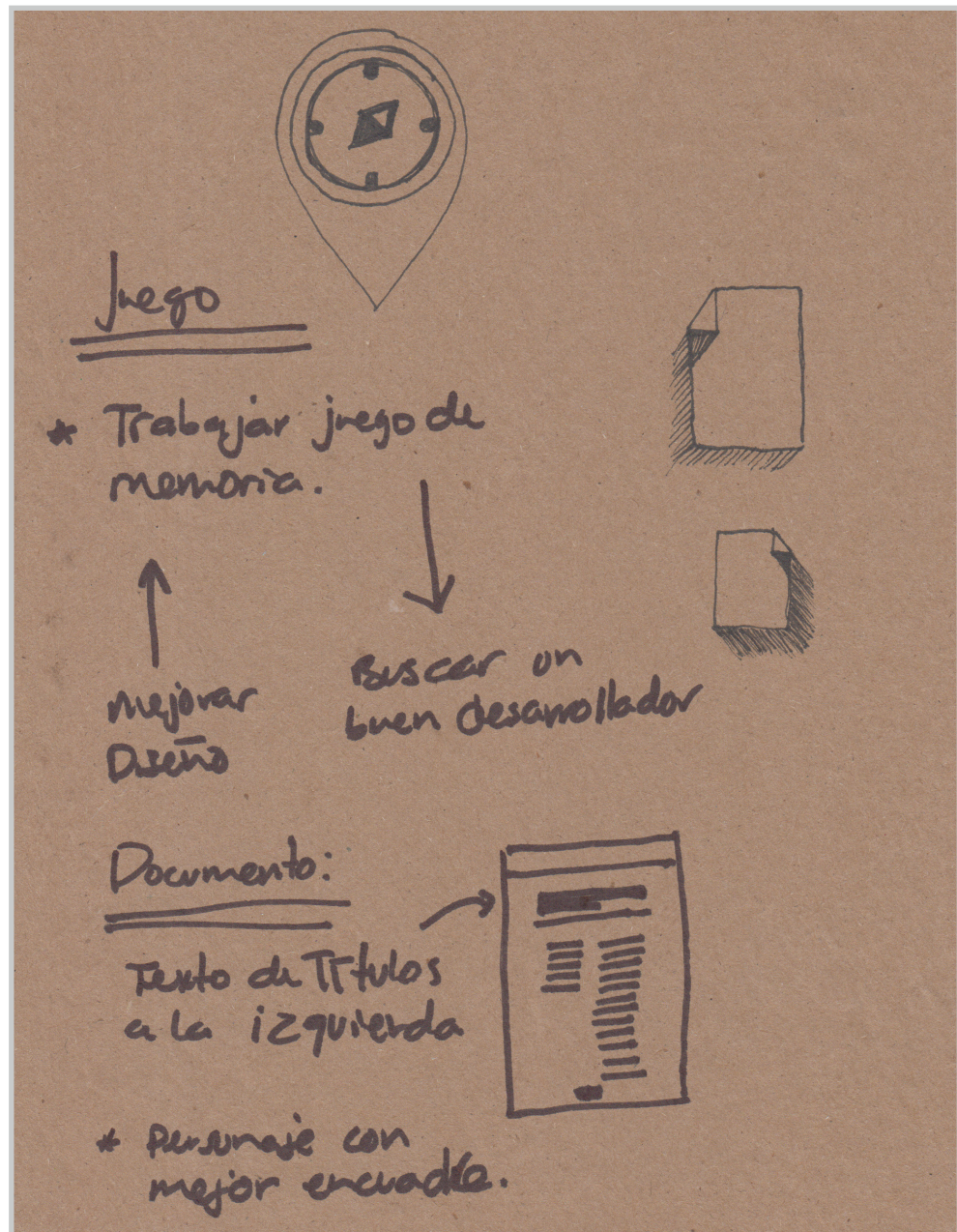
¿Sugiere algún cambio en los materiales gráficos para que sean de mayor utilidad y agrado al momento de manipularlos y/o interactuar con ellos?

Otras sugerencias



## Anexo 2 Brief

Instrumento de validación.





## Anexo 3 Brief

Instrumento de validación.

### 3er. Asesor:

- Las ilustraciones son atractivas
- Coloridas
- Simples.
- Se identifica con facilidad
- Refuerza visualmente las castas.

### Compañeros:

- Me llama la atención su diseño flat
- Consideramos que es funcional
- Simples pero con detalles
- Buen uso del color y sus contrastes
- Usa ilustración y textos.

# Anexo 4

## Figura 17

Instrumento de validación.

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

**Validación de material gráfico para el curso Historia de Guatemala I del Profesorado a Educación a Distancia modalidad E-learning.**

El Objetivo de esta validación es identificar si las piezas gráficas son altamente atractivas, comunicativas y/o fáciles de entender por el grupo objetivo.

---

¿Qué color considera que identifica al curso de Historia de Guatemala I? Marque con una X

¿Considera atractivas las piezas gráficas del curso? Si/No. Justifique su respuesta.

De 1 a 5 evalúe si el contenido de las piezas comunica claramente el mensaje. Siendo 1 el de menor valor.

1   2   3   4   5

Del documento interactivo, Con qué grado de dificultad es legible el texto, evalúe siendo 1 el de menor dificultad.

Títulos	1	2	3	4	5
Subtítulos	1	2	3	4	5
Textos resaltados	1	2	3	4	5
Llamadas de texto	1	2	3	4	5
Contenido	1	2	3	4	5

¿Considera extenso el documento del primer módulo del curso? Si/No. Justifique su respuesta

¿Considera que la interactividad es suficiente? Evalúe de 1 a 5 siendo el 1 de menor valor.

1    2    3    4    5

¿Considera efectivos todos los botones encontrados en el material interactivo? Evalúe de 1 a 5 siendo el 1 de menor valor.

1    2    3    4    5

De 1 a 5 evalúe si todos los materiales gráficos del curso tienen unidad visual, es decir, comprenden características y detalles similares que la hacen tener identidad propia como curso.

1    2    3    4    5

Considera que la participación del personaje SOFÍA dentro del material interactivo, es pertinente. Evalúe de 1 a 5 siendo 1 el de menor valor.

1    2    3    4    5

---

¿Sugiere algún cambio en los materiales gráficos para que sean de mayor utilidad y agrado al momento de manipularlos y/o interactuar con ellos?

Otras sugerencias



Guatemala, febrero 13 de 2017.

Señor Decano  
Facultad de Arquitectura  
Universidad de San Carlos de Guatemala  
Msc. Arq. Byron Alfredo Rabé Rendón  
Presente.

Señor Decano:

Atentamente, hago de su conocimiento que con base en el requerimiento del estudiante de la Escuela de Diseño Gráfico - Facultad de Arquitectura: **WILLIAM RICARDO PÉREZ PÉREZ**, Carné universitario: **201016479**, realicé la Revisión de Estilo de su proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE MATERIAL GRÁFICO PARA EL CURSO: HISTORIA DE GUATEMALA I, DEL PROFESORADO EN EDUCACIÓN A DISTANCIA EN MODALIDAD E-LEARNING DE LA FACULTAD DE HUMANIDADES**, previamente a conferírsele el título de Licenciado en Diseño Gráfico.

Y, habiéndosele efectuado al trabajo referido, las adecuaciones y correcciones que se consideraron pertinentes en el campo lingüístico, considero que el proyecto de graduación que se presenta, cumple con la calidad técnica y científica que exige la Universidad.

Al agradecer la atención que se sirva brindar a la presente, me suscribo respetuosamente,



Lic. Maricella Saravia  
Colegiada 10,804

Lic. Maricella Saravia de Ramírez  
Colegiada 10,804

Profesora Maricella Saravia de Ramírez  
Licenciada en la Enseñanza del Idioma Español y de la Literatura

LENGUA ESPAÑOLA - CONSULTORÍA LINGÜÍSTICA  
Especialidad en corrección de textos científicos universitarios

Teléfonos: 3122 6600 - 5828 7092 - 2252 9859 - - maricellasaravia@hotmail.com



**“Diseño de material gráfico para el curso: Historia de Guatemala I,  
del Profesorado en Educación a Distancia en modalidad e-Learning de la Facultad  
de Humanidades.”**

Proyecto de Graduación desarrollado por:



*William Ricardo Pérez Pérez*

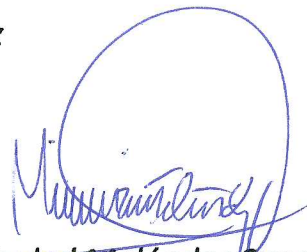
Asesorado por:



*Lic. Jesús Guzmán Domínguez*



*Licda. Lourdes Pérez Estrada*



*Licda. Isabel Meléndez Sandoval*

Imprímase:

**“ID Y ENSEÑAD A TODOS”**



*Arg. Byron Alfredo Rabe Rendón*  
**Decano**





**USAC**  
TRICENTENARIA  
Universidad de San Carlos de Guatemala



FACULTAD DE  
**ARQUITECTURA**  
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

Material Gráfico  
para Educación a Distancia,  
e-Learning.

