

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



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



FACULTAD DE  
ARQUITECTURA  
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

Diseño del Material Didáctico

# El tesoro de la lectura

Para la Dirección DIGEDUCA  
Del Ministerio de Educación de Guatemala



Guatemala, Octubre 2017

Presentado por  
Javier Eduardo Yantuche Chávez  
200711218

Previo a optar al título de  
Licenciado en Diseño Gráfico con Énfasis Editorial  
Didáctico Interactivo

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



FACULTAD DE  
ARQUITECTURA  
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

Diseño de Material Didáctico

# El tesoro de la lectura

Para la Dirección DIGEDUCA  
Del Ministerio de Educación de Guatemala

Presentado por

Javier Eduardo Yantuche Chávez  
200711218

Al conferírle el título de  
Licenciado en Diseño Gráfico con Énfasis en Editorial Didáctico Interactivo

“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 de Guatemala”

Guatemala, Octubre 2017





# Asesores y Nómina de Autoridades

## Nómina de autoridades

Decano	Msc. Arq. Byron Alfredo Rabé Rendón
Vocal I	Arq. Gloria Ruth Lara Cordón de Corea
Vocal II	Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
Vocal III	Arq. Marco Vinicio Barrios Contreras
Vocal IV	Br. María Fernanda Mejía Matías
Vocal V	Br. Lila María Fuentes Figueroa
Secretario Académico	Msc. Arq. Publio Rodríguez Lobos

## Tribunal examinador

Asesora Gráfica	Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
Asesor Metodológico	Licda. Larisa Caridad Mendóza Alvarado
Tercer Asesor	Lic. Marco Antonio Morales
	Lic. Jorge Eduardo Ávila
	Arq. Alejandro Muñoz Calderón



# Dedicatoria

## A Dios

Por ser mi más grande apoyo en mi desarrollo educativo y profesional, por acompañarme en cada una de las oportunidades que he tenido en lo que me va en mi vida, a Él le agradezco mis triunfos y esta gran etapa de mi vida. Gracias a Él, he llegado a esta instancia.

## A mis padres

Blanca Elizabeth Chávez y Pedro Julio Yantuche, por ser el soporte principal de mi carrera, por su apoyo durante todo mi proceso de formación, por su ejemplo de perseverancia, consejos, apoyo y dedicación ante mi formación y educación desde pequeño. Siempre han sido mis dos pilares para demostrar que soy un hijo ejemplar del cual se pueden sentir orgullosos. Un triunfo para ellos también.

## A mis hermanas

Flor de María, Ilsi Pamela y María del Rosario, por estar a mi lado siempre y porque me han dado su alegría y cariño desde cuando nacieron. De ellas también he aprendido a amar en todo sentido sin recibir nada a cambio. Su cariño también ha sido de gran fortaleza en esos momentos difíciles de mi vida. Les agradezco su compañía, apoyo y aprecio.

## A mis abuelos

Juan Alberto Chávez (Q.E.P.D.) y Rosario Esturban por ser un gran apoyo durante mi carrera, desde primaria han sido mis segundos padres de los cuales he aprendido valores y principios, me han hecho un hombre de bien. Son un verdadero ejemplo a seguir del cual he aprendido mucho de ellos, a ser perseverante, paciente y leal. A ellos los llevaré en mi corazón por siempre.

## A mis amigos

Universitarios, de la infancia y de colegio por cada uno de sus consejos, por compartir sus alegrías y tristezas, por ser fieles a mi amistad y compañía. Me han aguantado mucho en lo que va de mi vida y me han demostrado el valor de la amistad, de compartir, por ser perseverantes y emprendedores. Han estado en mis días de estudio y mis noches de desvelo y porque cada uno de ellos no ha dejado de creer en mi, en quien soy y lo que puedo dar con mi talento. Muy especialmente dejo mi agradecimiento total en esta nueva etapa de mi vida como profesional a mi novia, Kellyelena María Kristal Bernard Morales, sin saber de su existencia, ha estado a mi lado, siempre ha estado ahí y lo estarás, gracias por todo amor.



# Agradecimientos

A la Tricentenaria Universidad de San Carlos de Guatemala

Por abrirme las puertas un 22 de enero de 2007, y permitirme crecer en todo sentido, desde lo personal hasta lo profesional.

A los profesores de la Escuela de Diseño Gráfico

Por su esfuerzo, perseverancia y ejemplo, por creer en nosotros como estudiantes, por transmitirnos sus conocimientos esenciales para nuestra formación.

A mis asesores

Marco Antonio Morales, Larisa Mendóza Alvarado y Eduardo Ávila por su paciencia, ejemplo, tenacidad y ayuda durante este difícil proceso, por formar parte de la Tesis y porque siempre estuvieron atentos a mi persona.



# Indice

I	<b>Nómina de Autoridades</b>	22	2.1.3 Misión
II	Dedicatoria		2.1.4 Objetivos
III	Agradecimientos		2.1.5 Principios
IV-V	Índice		2.1.6 Servicios que presta a diversos usuarios
9	Presentación	23	2.1.7 Identidad Visual
<b>11</b>	<b>Capítulo 1</b>	24	2.1.8 Cultura visual
12	Introducción		<b>25</b> <b>2.2 Grupo objetivo</b>
<b>13</b>	<b>1.1 Identificación del problema</b>	<b>25</b>	2.2.1 Grupo objetivo primario
	1.1.1 Comunicación Visual		2.2.2 Grupo objetivo secundario
14	1.1.2 El papel del diseño gráfico editorial en la sociedad	27	
<b>15</b>	<b>1.2 Justificación</b>	<b>29</b>	<b>Capítulo 3</b>
	1.2.1 Magnitud del problema		<b>30</b> <b>3.1 Análisis y selección de la pieza a diseñar</b>
16	1.2.2 Trascendencia del problema	<b>30</b>	3.1.1 Cuadro comparativo de piezas de diseño
17	1.2.3 Vulnerabilidad del problema	<b>31</b>	<b>33</b> <b>3.2 Concepto creativo de diseño</b>
	1.2.4 Factibilidad de proyecto		Concepto y concepto creativo
<b>18</b>	<b>1.3 Objetivos de diseño</b>		3.2.1 Lluvia de Ideas
	Objetivo general	34	3.2.2 Mapa mental
	Objetivos específicos	35	3.2.3 Analogía
<b>19</b>	<b>Capítulo 2</b>	37	3.2.4 Definición del concepto creativo
<b>20</b>	<b>2.1 Perfil de la organización y el servicio que brinda</b>	<b>38</b>	<b>3.3 Previsualización de códigos visuales</b>
	Historia de la institución		3.3.1 Código Tipográfico
21	2.1.1 Funciones	40	3.3.2 Código Cromático
	2.1.2 Visión	41	3.3.3 Código de Formato
		43	3.3.4 Código Lingüístico

44	3.3.5 Código Icónico Visual	122	6.1.7 Presupuesto
<b>45</b>	<b>Capítulo 4</b>	<b>125</b>	<b>Capítulo 7</b>
47	Cronograma de Trabajo	126	Lecciones aprendidas durante el proceso de gestión y producción
<b>49</b>	<b>Capítulo 5</b>	<b>129</b>	<b>Capítulo 8</b>
50	5.1 Marco Teórico	130	Conclusiones
	5.1.1 El Diseño Gráfico Editorial en el Contexto Nacional y su incidencia en la Problemática Social a Atender	<b>131</b>	<b>Capítulo 9</b>
56	5.1.2 Cómo incide el Diseño Gráfico Editorial en la niñez	132	Recomendaciones
58	5.1.3 Metodología específica del diseño aplicada en el proyecto	135	Fuentes Consultadas
<b>63</b>	<b>Capítulo 6</b>	136	Glosario
64	6.1 Previsualización	138	Anexos
66	6.1.1 Primer nivel de visualización		
77	6.1.2 Segundo nivel de visualización		
82	6.1.3 Tercer nivel de visualización		
88	6.1.4 Propuesta gráfica final fundamentada		
103	6.1.5 Evaluación y validación del diseño según profesionales		
112	6.1.6 Evaluación y validación del diseño		



# Presentación

A través de la Dirección General de Evaluación e Investigación Educativa —DIGEDUCA—, con el propósito de generar información actualizada, objetiva y pertinente, que describe el desempeño de los estudiantes y contribuir al proceso de reflexión en la comunidad educativa, busca conducir a la adecuada toma de decisiones y promover cambios que redunden en una mejor calidad en educación.

Para cumplir con este propósito se elaboró “*El Tesoro de la Lectura*”, un proyecto que aborda aspectos del componente de Lectura del área curricular de *Comunicación y Lenguaje*. Esta publicación está dirigida a estudiantes y docentes de los niveles de educación pre-primaria y primaria, obteniendo los resultados de las evaluaciones relacionadas con la medición de la lectura en cada nivel y ciclo. En “*El Tesoro de la Lectura: material de apoyo para desarrollar la lectura emergente, inicial y comprensiva*”, se presentan los resultados de la evaluación relacionada con la medición de la lectura emergente a inicios del primer grado de primaria; dichos resultados se enlazan con la teoría que explica el desarrollo de este proceso, con el Currículum Nacional Base –CNB- y con la evaluación formativa en el aula. El desarrollo de las destrezas de lectura emergente en pre-primaria; inicial en primaria primer ciclo y de lectura comprensiva en primaria segundo ciclo, facilita el aprendizaje de la lectura y escritura en primer grado; por ello es de gran importancia proveer oportunidades de aprendizaje en la escuela, especialmente para aquellos estudiantes que no son estimulados en sus hogares.

Enseguida, se incluye una serie de quince textos para ser leídos a estudiantes de cuatro, cinco y seis años de edad en adelante, así como dos actividades correspondientes a cada uno incluidas aparte en un material de apoyo para el docente, para hacer un total de 30 actividades.

Estas actividades ejemplifican el desarrollo de una destreza o habilidad de la lectura y se han diseñado de tal manera que puedan ser adaptadas a la realidad sociocultural de los estudiantes. La creatividad y experiencia docente permitirán crear muchas más actividades encaminadas a desarrollar las mismas estrategias y habilidades.

Finalmente, se muestran los resultados de la evaluación de la lectura emergente al iniciar primer grado, de igual forma se hará para la lectura inicial y comprensiva. Estos resultados reflejan el producto del proceso de enseñanza-aprendizaje durante la educación preprimaria, o de la falta de la misma. Además, se incluyen instrumentos sugeridos para la evaluación formativa de las lecturas y actividades. Se espera que “*El Tesoro de la Lectura*” sea un material de apoyo útil en la labor docente y en el acompañamiento que se brinda a los estudiantes para desarrollar las competencias lectoras esperadas para su nivel. Con estas acciones se está más cerca de la calidad educativa con la que se sueña para la niñez guatemalteca.



## Introducción

# Capítulo I

En este primer capítulo se relatarán datos relevantes del proyecto, donde se contextualizará haciendo mención de los antecedentes de la institución, identificación del problema, justificación y los objetivos de diseño que fueron claves para la realización del mismo.



# Introducción

La lectura constituye una actividad necesaria e indispensable en el proceso educativo en Guatemala permitiendo identificar aquellos aspectos que inciden en el nivel de eficiencia en la enseñanza brindada por el Sistema Educativo Nacional a la población en edad escolar; implementando acciones que fortalezcan la educación y el aprendizaje mediante el desarrollo de nuevos métodos para lograr obtener mejores resultados.

Sin embargo, para hacer efectivo el desempeño de los estudiantes en calidad de lectura desde sus inicios se debe tomar en cuenta las necesidades del grupo objetivo (estudiantes) como del docente, para crear un material útil y práctico que facilite el desarrollo de modalidades de lectura y actividades que fomenten el buen hábito de aprender leyendo motivados en clase.

Para apoyar el esfuerzo que se genera en materia educativa, el presente proyecto aborda la temática “*El Tesoro de la Lectura*”, que la Dirección General de Evaluación e Investigación Educativa -DIGEDUCA-, en beneficio al Sistema Educativo de Guatemala, pretende implementar en el área de *Comunicación y Lenguaje*.

La cual tiene como objetivo principal el desarrollo de una serie de tres libros ilustrativos de atractivo adecuado para el usuario en apoyo para el desarrollo de las destrezas de lectura y habilidades cognitivas en tres modalidades: lectura emergente, a nivel pre-primaria; inicial, de primer a tercer grado de primaria y comprensiva, de cuarto a sexto grado de primaria; permitiendo establecer una nueva modalidad de lectura paso a paso en cada nivel educativo. Gracias a ello se logrará comprender a tiempo los factores que intervengan en el desarrollo de la lectura y facilitar la misma alcanzando el nivel de competitividad deseado por los lectores.



## 1.1 Identificación del problema

El poco presupuesto otorgado a La Dirección General de Evaluación e Investigación Educativa -DIGEDUCA-, ha permitido dejar al descuido el poco aporte en calidad de diseño editorial, obteniendo un bajo atractivo e interés ante el usuario principal que son los jóvenes estudiantes de Guatemala. Su único objetivo ha sido, el brindar al usuario información pertinente referente a las Subdirecciones y Unidades que la conforman.

### 1.1.1 Comunicación Visual

Uno de los medios más importantes de la percepción es la visual, algo que es de suma importancia y necesario para una institución gubernamental como DIGEDUCA. La importancia de la percepción visual nos rememora imágenes y asociaciones emocionales, que a su vez se anclan a nuevas experiencias sensoriales y de esta manera se formulan nuevos conceptos, que a su vez nos ayuda a tener mayor sentido del espacio y de esta forma se crea experiencias propias.

He ahí que tan relevante e importante es la estimulación visual, que en este caso sería para el usuario (docente y estudiante) que tomará como recursos de apoyo todo material diseñado por la institución.

Esta ha sido un factor que ha dificultado en algunos aspectos en la elaboración de nuevas piezas de diseño eficientes en calidad gráfica para mejorar la comprensión del contenido y desarrollo de habilidades cognitivas. La *comunicación visual* se entiende como todo lo que ven nuestros ojos, desde una planta hasta las nubes. Cada una de estas imágenes tiene un valor distinto según el contexto en que están insertadas, es decir, que nos transmiten un mensaje; por ejemplo, hoja seca es sinónimo de otoño al igual que una nube gris que hace referencia a la lluvia.

Entendido que la *comunicación visual* se produce por medio de los sentidos, el resultado de ello se manifiesta en un emisor, el que los emite y un receptor, el que los recibe, pero hay que tener en cuenta que el receptor se encuentra en un ambiente lleno de interferencias, que pueden alterar o incluso anular el mensaje, algo que se desea

implementar a través de nuevos métodos de *Comunicación y Lenguaje* (oral, escrito y visual) logrando reforzar nuevos diseños en material didáctico y pedagógico en beneficio de una mejora a la calidad educativa en una sociedad que la necesita.

## 1.1.2 El papel del diseño gráfico editorial en la sociedad

El *diseño gráfico editorial* cumple una función muy importante en la sociedad: comunicar que a su vez deriva en un cierto aprendizaje, esto es quizás la parte más importante dentro de los objetivos del diseñador, ante una sociedad que es cambiante. Cada vez con nuevas influencias, modas y formas de pensar.

El diseño debe ir acorde a los cambios que surgen debido a que se debe conocer al público, sus necesidades e inquietudes; esto para cubrir con mayor eficiencia y eficacia todo lo que se demanda. En este caso la educación como prioridad y una institución que debe sobresalir en aporte de calidad profesional.

Es por ello, que el *diseño gráfico editorial* tiene su oportunidad de intervenir en este aspecto, sabiendo que la carencia de comunicación visual gráfica es algo que se debe mejorar para la elaboración de materiales aptos y apropiados en beneficio de la población en edad escolar.



## 1.2 Justificación

Para satisfacer las necesidades del usuario y validar la calidad de aporte educativo que tendrá el material a desarrollarse se establece una reunión en conjunto con la Dirección General de Evaluación e Investigación Educativa -DIGEDUCA- quienes reunieron sus esfuerzos para hacer factible esta publicación, brindando la documentación adecuada con base en conocimientos científicos, metodológicos y pedagógicos establecidos, sumando a su vez, la calidad del diseño y diagramación de los documentos logrando obtener un impacto positivo en la sociedad estudiantil.

### 1.2.1 Magnitud del problema

La *comunicación visual* es algo que no se puede eludir o que no se puede ignorar. En todo el mundo se practica constantemente y es por ello que las sociedades avanzan a un paso acelerado en intercambiar pensamientos y sentimientos que manifiestan una actualización de las relaciones sociales.

El factor que pueda impedir dicho ejercicio sea el poco desarrollo de nuevos métodos de comunicación gráfica-visual tanto en Guatemala como en algunos países en vías de desarrollo y competitividad con respecto al manejo de nuevas tendencias por parte del *diseño gráfico*. Otro punto a tomar en cuenta es la participación de las instituciones a cargo del desarrollo de material educativo, no por la negativa a implementar nuevas técnicas, sino por razones económicas o burocráticas que interfieren en el proceso.

Esto puede abarcar un problema mayor si no se toma en cuenta la mayoría de instituciones que se dedican a educar y desarrollar material didáctico. Sabiendo que el *diseño gráfico* en su especialidad en *editorial* cada día toma más auge, no sólo en medios impresos, también lo son digitales.

La mayoría de proyectos a realizar por parte de DIGEDUCA tiene un objetivo por cumplir y por ello se desea emplear de manera adecuada la aplicación de nuevas tendencias de diseño, ilustración y diagramación impidiendo no quedar atrás, actualizando las piezas para que el material o producto sea funcional y eficaz. Todo esto se

logrará mediante una evaluación del proyecto de comunicación visual y lenguaje a escoger para lograr resultados.

## 1.2.2 Trascendencia del problema

Según expresa Laura Sturzenegger, de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (2010)

*“El diseño por una buena causa. La comunicación visual y los problemas sociales”.*

El Proyecto de Grado, que se inscribe en la categoría de Investigación, se propone recalcar principalmente el valor del *diseño gráfico* dentro de la publicidad tomando al “bien público” como ejemplo para ilustrar dicha relación. En Argentina, son cada vez más las agencias de publicidad que se suman a la producción de campañas de *Bien Público*, quizás por su valor solidario –ya que su producción es *ad honorem* – o tal vez por las posibilidades que las mismas brindan a la agencia al momento de presentarse a importantes concursos publicitarios. Cualquiera sea el motivo por el cual las agencias optan por hacer estas campañas; hacen hincapié en la comunicación, la efectividad y funcionalidad que las piezas deben tener para poder lograr un efecto en la sociedad en general.

La sociedad actual vive rodeada de mensajes y elementos que hacen a la comunicación. La publicidad, pasa a formar parte de la vida de las personas, saturando muchas veces su atención y provocando con el tiempo el desinterés por los avisos y campañas. En este sentido, la comunicación de bien público se convierte en un desafío para publicitarios y diseñadores que deben poner toda su creatividad, para comunicar objetivos no comerciales sino vinculados principalmente a la concientización.

El proyecto de grado plantea en su recorrido la posibilidad de que el comunicador, creativo, publicista o diseñador, logre unir sus trabajos con el bien social. A tal fin, se investigan las necesidades de la sociedad y diferentes instituciones u ONGs que tratan sobre temas sociales importantes y urgentes que necesitan ser plasmados en creaciones claras y creativas para llegar a todos.

### 1.2.3 Vulnerabilidad del problema

Logrando la intervención del diseño en el material gráfico que actualmente se trabaja, se logrará dar importancia y beneficios a todas las publicaciones futuras del material “*El Tesoro de la Lectura*”, que se tengan largo plazo. Sabiendo que si se tiene una buena línea de trabajo en conjunto aplicado al *diseño gráfico editorial e ilustración* en todas las piezas de refuerzo y aprendizaje en el desarrollo de la lectura se obtendrán mejores resultados.

### 1.2.4 Factibilidad de proyecto

“*El Tesoro de la Lectura*”, un proyecto que entrará en desarrollo para este presente trimestre aborda aspectos del componente de lectura del área curricular de *Comunicación y Lenguaje*. La serie de publicaciones está dirigida al desarrollo de actividades de destrezas en lectura y aprendizaje, y a su vez en la recolección de resultados de las evaluaciones relacionadas con la medición de la lectura en cada nivel o ciclo; además, implementa el desarrollo de comunicación visual al grupo objetivo primario y secundario, aplicando en ella todo conocimiento y la experiencia por parte del diseñador en generar propuestas factibles y los recursos otorgados por la institución. Es por ello, a través de la gestión del presente proyecto, se ha tenido la oportunidad de dialogar con el equipo en conjunto para la búsqueda de soluciones y propuestas que le darán un mejor aporte al diseño del material en calidad gráfica visual.

Dicho material se cataloga como una herramienta eficaz para la preparación de lectura en los estudiantes a nivel de educación Preprimaria y Primaria en las materias de *Comunicación y Lenguaje*.



## 1.3 Objetivos de diseño

### Objetivo general

Diseñar material gráfico visual de apoyo al desarrollo de la lectura emergente, inicial y comprensiva para la población en edad escolar a nivel de educación preprimaria y primaria.

### Objetivos específicos

De comunicación visual institucional:

Desarrollar material de apoyo para ejercitar el hábito de lectura inicial incorporando diversos recursos de comunicación visual y metodológico a nivel de educación preprimaria y primaria.

De diseño gráfico editorial:

Elaborar el diseño y la diagramación de material impreso incorporando recursos gráficos e ilustrativos de tendencia visual contemporánea como un medio de apoyo al contenido, estableciendo una herramienta atractiva para la niñez guatemalteca en edad escolar.





## Perfil del Cliente

# Capítulo 2

Uno de los aspectos importantes a tomar en cuenta para realizar un proyecto, es saber a quién va dirigido y si existe alguna entidad u organización que interfiera entre el grupo objetivo y la persona que desarrollará el proyecto. En este capítulo se hará mención del perfil del cliente como del grupo objetivo, sabiendo que es de suma importancia conocer ambos perfiles que ayudarán al estudio y desarrollo del proyecto.



## 2.1 Perfil de la organización y el servicio que brinda

### Historia de la institución

El sistema de evaluación educativa se gestó en 1992 al crearse el Centro Nacional de Pruebas -CENPRE- que funcionó con fondos nacionales de la Agencia de los Estados Unidos para el Desarrollo Internacional –USAID- y con la orientación técnica del Sistema Nacional para el Mejoramiento de los Recursos Humanos y Adecuación Curricular -SIMAC- y del Proyecto Fortalecimiento de la Educación Básica de USAID –BEST-. Se realizaron evaluaciones de lectura y matemática a una muestra de estudiantes de tercero de primaria, dado que el atraso educativo más relevante de ese momento aún se concentraba en alcanzar la cobertura y calidad del nivel primario en Guatemala.

En 1996 el MINEDUC trasladó el CENPRE a la Universidad del Valle de Guatemala, entidad que, mediante un convenio con el MINEDUC creó el Programa Nacional de Evaluación del Rendimiento Escolar –PRONERE-.

En el año 2004 el Ministerio de Educación decidió re-emprender las acciones de evaluación con una mayor sistematización y continuidad. Para ello, solicitó al PRONERE la evaluación del rendimiento en lectura y matemática de los estudiantes de primero y tercer grado del nivel primario.

En el año 2005 el MINEDUC creó el Sistema Nacional de Evaluación e Investigación Educativa -SINEIE- con el objetivo de proveer de información que permita al Ministerio de Educación establecer acciones de aseguramiento de la calidad basado en criterios y estándares sistemáticos que aseguran un alto grado de objetividad.

El 10 de agosto de 2007 bajo el Acuerdo Gubernativo 377-2007, el Ministerio de Educación dio origen a la Dirección General de Evaluación, Investigación y Estándares Educativos –DIGEDUCA- responsable de evaluar el desempeño de la población estudiantil y divulgar tal información, así como proveer de información sobre la calidad de

los aprendizajes basada en criterios y estándares sistemáticos que aseguran un alto grado de objetividad, que permita al MINEDUC tomar decisiones y planificar las acciones correspondientes.

A partir de entonces DIGEDUCA se encarga de velar y ejecutar los procesos de evaluación e investigación educativa para asegurar la calidad educativa por medio del acopio de información puntual y apropiada para la toma de decisiones.

### 2.1.1 Funciones

1. Evaluar el Sistema Educativo Nacional y los programas del Ministerio de Educación que lo requieran, mediante la medición del desempeño de los estudiantes de acuerdo con los estándares educativos.
2. Analizar las evaluaciones que permitan la dirección y magnitud de los cambios del sistema, en términos del desempeño de los estudiantes y que proporcionen insumos con los cuales se pueda desarrollar estrategias para mejorar el desempeño de los actores educativos.
3. Establecer los lineamientos, la reglamentación y la implementación de mecanismos para evaluar las competencias y el desempeño de docentes y directores, en las áreas curriculares y de competencias lingüísticas.
4. Desarrollar investigaciones de variables directa e indirectamente asociadas con el aprendizaje (factores asociados).
5. Efectuar evaluaciones diagnósticas del recurso humano docente.

### 2.1.2 Visión

Ser una Dirección con una metodología pertinente y validada, basándose en procesos sistematizados y operaciones logísticas desconcentradas, para facilitar la generación de información accesible y útil para las audiencias interesadas sobre la realidad educativa del país, fomentando así la cultura de evaluación.

### 2.1.3 Misión

La Dirección General de Evaluación e Investigación Educativa provee información objetiva, transparente y actualizada, siguiendo en todo momento rigor científico y criterios de reconocimiento internacional. Esta información permite a la comunidad educativa tomar decisiones, diseñar políticas, evaluar el cumplimiento de las mismas y diseñar nuevas estrategias. Para ello elabora pruebas basadas en los estándares y los evalúa para retroalimentar el Currículo Nacional Base –CNB-, investigando variables que afecten el logro de los estándares con una perspectiva basada en principios de pertinencia que atiendan a la diversidad individual, cultural, lingüística y sociodemográfica apoyándose en los principios que la rigen.

### 2.1.4 Objetivos

Proveer de información sobre la calidad de los aprendizajes, basada en criterios y estándares sistemáticos que aseguran un alto grado de objetividad, que permita al Ministerio de Educación planificar acciones y tomar decisiones para efectos de:

1. Diagnóstico de los aprendizajes.
2. Mejoramiento de las prácticas educativas.
3. Rendición de cuentas.
4. Provisión de insumos para el desarrollo de evaluaciones de impacto de políticas y programas.

### 2.1.5 Principios

1. Perspectiva técnica: Regirse por el rigor científico y aproximarse a la objetividad basándose en las metodologías más recientes que sean pertinentes al contexto nacional.
2. Validez: Buscar validez y concordancia con las características nacionales, buscando con ello que la evaluación capture información certera de los constructos bajo indagación.
3. Relevancia: Responder a las necesidades de información del

sistema educativo proveyéndola de insumos necesarios para tomar decisiones.

4. Complementariedad con los objetivos educativos: Realizar las acciones de su ámbito que contribuyan a que las estrategias implementadas en el ámbito educativo nacional sean eficientes y certeras.
5. Disponibilidad de información: Cumplir con estrictos directivos éticos y estar abiertos al conocimiento para extraer la información y utilizar los medios de investigación. Se realizan esfuerzos de comunicación y diseminación para que la información sea útil a todos los actores relevantes de la comunidad educativa.
6. Visión de desarrollo social global: Tomar en cuenta factores relacionados y otros indicadores para escudriñar la relación de éstos con la actividad educativa, ya que se reconoce que el sistema educativo no es autosuficiente.
7. Pertinencia y equidad: Dar pertinencia a la evaluación, investigación y estándares como su grado de adecuación a las necesidades nacionales para asegurar la calidad de los aprendizajes. Se entiende por equidad la capacidad de la evaluación, investigación y estándares de considerar las condiciones de los individuos para extraer sus conclusiones. Por ello, se busca establecer procedimientos que sean sensibles a la heterogeneidad de la población guatemalteca.

## 2.1.6 Servicios que presta a diversos usuarios

Brindar al lector información pertinente referente a las Subdirecciones y Unidades que la conforman, así como, las diversas actividades que realizan en relación a las Evaluaciones de Estudiantes y Docentes de Guatemala, velando así por la calidad educativa.

## 2.1.7 Identidad Visual

DIGEDUCA no posee una imagen institucional concreta basada en normas gráficas. La imagen visual que se tiene actualmente es gracias a las contrataciones por consultoría durante el transcurso de su modificación de estructura orgánica interna, manejando así la imagen institucional

La institución en sí no posee más que sólo el logotipo que identifica el departamento, ya que su identidad se basa en la línea que maneja actualmente el Ministerio de Educación - MINEDUC – que cambia conforme al periodo de gobierno.

## 2.1.8 Cultura visual

Los programas que ejecuta la Dirección General de Evaluación e Investigación Educativa -DIGEDUCA-, posee diversas maneras de comunicación tanto interna como externa:

- **Interna:** la forma en la cual el DIGEDUCA transmite información a sus trabajadores, es a través de los memorándum, *newsletter*, boletines, cartas, charlas para el personal y reuniones frecuentes. Todo material está enfocado en mantener una línea de diseño estándar utilizado en toda entidad pública y privada (empresas e instituciones a nivel nacional e internacional).
- **Externas:** DIGEDUCA, transmite su información a través de la generación de propuestas gráficas, como: afiches, trifoliales, bifoliales, folletos, suplementos, libros, actividades dinámicas, material para evaluación, etc.

Aunque mucho del material gráfico diseñado para las diversas publicaciones se ven limitadas en la utilización de imagen, color e incluso dimensión de formato que depende del presupuesto que se tiene, no obstante son efectivas y funcionales cumpliendo con los objetivos deseados y logrando llegar a su distribución o divulgación.



## 2.2 Grupo objetivo

### 2.2.1 Grupo objetivo primario

#### Aspectos geográficos

**Región:** ciudad de Guatemala, municipios aledaños y departamentos del interior de la república.

**Zona:** área rural y urbana (área metropolitana y departamental).

**Ubicación:** escuelas e instituciones públicas o por cooperativa en toda Guatemala.

**Vivienda:** casas de construcción sencilla (madera y lámina) o construcción formal (de concreto), de uno a dos niveles. Ubicados en colonias, pueblos o caseríos.

#### Característica demográfica

**Edad:** de 4 a 12 años

**Género:** masculino y femenino

**Nivel educativo:** preprimaria y primaria.

**Ocupación:** estudiantes

**Ciclo de vida familiar:** hijos de padre y madre.

**Creencias religiosas:** Cristianos Católicos, Cristianos Evangélicos entre otros.

**Estado civil:** solteros/as.

#### Característica económica

**Nivel socioeconómico:** medio, medio bajo y bajo.

**Ingresos económicos:** ingresos estimados de Q1,500 a Q2,500 quetzales (por medio de sus padres).

#### Característica psicográfica

- Niños en edad escolar que provienen de familias muy numerosas y algunos de escasos recursos.

- Poseen gustos diversos en su entretenimiento como el de jugar con sus amigos con actividades tradicionales (saltar cuerda, yoyo, trompo, escondite, juguetes prefabricados) con sus amigos. A pesar de su timidez suelen socializar con personas.
- Son personas muy observadoras y curiosas de su entorno a veces limitados por sus padres pero corren ciertos riesgos por experimentar gracias a sus travesuras o rebeldías.
- Consumen alimentos poco saludables (frituras, alimentos preservados) siempre dependiendo de la situación económica en la que se encuentre, aunque algunos sectores ingieren alimentos preparados en el hogar o restaurantes.
- La Mayoría no muestran interés por leer libros, más bien se entretienen en algún pasatiempo.
- Gusto por programas de TV análoga o por cable (únicamente los que tienen acceso a ella) o canales nacionales que cuentan con entretenimiento infantil (caricaturas, series, programas educativos). O si bien pueden contar con un videojuego.
- Poseen un lenguaje muy expresivo y realzado, un poco formal, capaz de manejar un sin número de expresiones modernas o de la región (chapinismos) a veces un poco vulgar.
- No muchos a su edad tiene acceso a la tecnología actual que pueda fomentar otro tipo de intereses.
- Algunos suele trabajar desde temprano por falta de sustento económico en situaciones inadecuadas, esto suele suceder en áreas rurales en los departamentos.

## 2.2.2 Grupo objetivo secundario

### Aspectos geográficos

**Región:** ciudad de Guatemala, municipios aledaños y departamentos del interior de la república.

**Zona:** área rural y urbana (área metropolitana y departamental).

**Ubicación:** escuelas e instituciones públicas o por cooperativa en toda Guatemala.

**Vivienda:** casas de construcción sencilla (madera y lámina) o construcción formal (de concreto), de uno a dos niveles. Ubicados en colonias, pueblos o caseríos.

### Característica demográfica

**Edad:** de 20 a 50 años

**Género:** masculino y femenino

**Nivel educativo:** preprimaria y primaria, básico, diversificado y universitario.

**Ocupación:** estudiante diversificado, universitario y trabajador (docente o cualquier otra labor).

**Creencias religiosas:** Cristianos Católicos, Cristianos Evangélicos entre otros.

**Estado civil:** solteros/as y casados/as.

### Característica económica

**Nivel socioeconómico:** medio, medio bajo.

**Ingresos económicos:** ingresos estimados de Q1,800 a Q3,500 quetzales.

### Característica psicográfica

- En el caso de los docentes, la mayoría medio tiempo impartiendo cátedra en las diferentes escuelas públicas de la región. Por parte de los estudiantes la minoría laboran medio tiempo, que a través del estudio desean mejorar su economía. El resto de la población estudiantil aún no cuenta con responsabilidades propias.

- Socializa con sus amigos y nuevas personas, visitar lugares de entretenimiento y disfruta de pasatiempos.
- Tienen el gusto de experimentar, ser intuitivos, observadores y curiosos.
- Consumen alimentos poco saludables (frituras, alimentos preservados) siempre dependiendo de la situación en la que se encuentre, aunque la mayor parte ingieren alimentos preparados en el hogar o restaurantes.
- Muchos demuestran interés de leer libros, revistar, periódicos, etc., ya que la lectura es algo primordial en su profesión.
- Gusto por programas de TV por cable (únicamente los que tienen acceso a ella) o canales nacionales que cuentan con entretenimiento infantil o programas de interés.
- En los estudiantes poseen un lenguaje muy expresivo y realzado, capaz de manejar un sin número de expresiones modernas o de la región (chapinismos). En los catedráticos, muchos se expresan con términos sistemáticos pero no dejan de expresar un pensamiento fuera de su profesión, llegando a bromear, ser accesibles y amistosos.
- Tienden a inclinarse a lo tecnológico e innovador, ya que son jóvenes en su mayoría, aunque hoy en día no hay edad ni género para el acceso a la misma. Sus principales formas de comunicación son a través de una computadora, las redes sociales (Facebook, Twitter, Google+, Skype), a través de teléfonos celulares (Smartphones: Blackberry, iPhone). A través de sitios web, etc. De los cuales pocos tiene acceso, ya que en algunas regiones del país no cuentan con la suficiente tecnología.



## Definición Creativa

# Capítulo 3

A continuación se describirán los aspectos que formaron parte de la definición creativa del proyecto, así como comparaciones realizadas antes piezas que pueden formar parte dentro del marco de desarrollo del proyecto. Además, se resaltarán las etapas que establecieron la conceptualización mediante métodos de generación de ideas, como la utilización del mapa mental, lluvia de ideas y analogía; sobre todo la aplicación de códigos de diseño para empezar a establecer la línea gráfica del material.



## 3.1 Análisis y selección de la pieza a diseñar

Con base en el ejercicio realizado mediante el cuadro comparativo, se tomarán en cuenta las piezas de diseño claves que se pueden recomendar para un proyecto dentro de la institución. El desarrollo de la misma, se evaluaron en primera instancia dos piezas que pueden ser apropiadas para las soluciones inmediatas del problema de diseño, entre ellos se pueden resaltar libros ilustrados y folletos siendo estos los más apropiados a realizar durante un tiempo estipulado evaluando durante el proceso sus ventajas y desventajas.

Dichas piezas no sólo logran resaltar ante los demás formatos de diseño, sino el problema más relevante visto dentro de la institución, siendo esta la falta de material ilustrativo. Puede que muchos no vean esto como un problema sumamente grave, pero si bien es cierto, un libro con mucho texto y poco aporte gráfico para dar a entender de qué trata el contenido para los niños en edad pre-escolar y escolar es de mucha importancia que determina la comprensión y entendimiento de la información presentada dentro de los materiales.

Se debe tomar en cuenta que la aprobación de un material ilustrativo para alumnos que se inclinan ante un material atractivo, fácil de leer y comprender, permitan desarrollar sus destrezas de lectura, lenguaje, comunicación y habilidades cognitivas: pudiendo así que resalten datos de suma importancia y a su vez, materia de evaluación por parte del docente que permita medir las capacidades del estudiante al finalizar el ciclo escolar y comprobar los resultados obtenidos a lo largo del curso.

Por lo tanto la pieza seleccionada entre muchos lograr cumplir con los parámetros requeridos para su diseño y desarrollo, permitiendo aportar a través de ella al enriquecimiento del conocimiento de nuestros niños, siendo el principal grupo objetivo de importancia en la sociedad, ya que son el futuro para el desarrollo de una nación, son dignos de brindarles el apoyo necesario como profesionales.

### 3.1.1 Cuadro comparativo de piezas de diseño

Piezas de Diseño	Descripción	Ventajas	Desventajas
<b>Manual de la Institución</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imagen corporativa</li> <li>• Imagen de comunicación interna</li> <li>• Paleta de colores estandarizada</li> <li>• Señalética interna</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permite ejecutar de mejor forma el manejo de la imagen institucional impidiendo plagios en materiales e imagen corporativa (uso de logo oficial y logotipos de áreas, papelería, etc.).</li> <li>• El manejo de la misma permite resaltar las características de la institución en su rol laboral y dedicación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El proceso del establecimiento de la imagen debe ser propuesto por las máximas autoridades de la institución ya que el departamento es sólo un segmento de todo el ministerio.</li> <li>• Falta de presupuesto por parte de la institución.</li> <li>• Por el momento no se requieren dicha propuesta o no se ven en la necesidad de implementar normas.</li> <li>• El diseño actual está establecido por el gobierno.</li> </ul>
<b>Libros ilustrados</b>	<p>Manejo de información pedagógica, de investigación y de evaluación relacionado en base a lo recolectado año tras año consiguiendo que todo material de redacción sea diagramado e ilustrado aplicando modernas y funcionales propuestas de diseño.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permite al lector o usuario informarse de una manera más gráfica y legible minimizando la saturación de texto en páginas totales, facilitando la comprensión de lectura y uso de la información proporcionada para su correcta ejecución.</li> <li>• Las ilustraciones permiten hacer un material más atractivo y dinámico exonerando el hábito de una lectura aburrida.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La mayoría de materiales son impresos a un color y no full color, esto se debe por falta del poco presupuesto con el que cuentan.</li> </ul>
<b>Libros interactivos</b>	<p>Manejo de información pedagógica, de investigación y de evaluación aplicando medios interactivos y audiovisuales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Facilita la ejecución de archivos con audio y video para enriquecer aún más el contenido de cada libro o documento a proporcionar, otorgando un mayor valor en el uso de ésta herramienta.</li> <li>• Además puede ser implementado para ser accesible en la página web oficial para su futura descarga.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La página web de la institución no tiene un orden en la aplicación de archivos de descarga para su búsqueda, esto hace un poco difícil su accesibilidad.</li> <li>• Probablemente la mayoría no cuenta con recursos para poder reproducir los libros interactivos por falta de cómputo y dispositivos.</li> </ul>

Piezas de Diseño	Descripción	Ventajas	Desventajas
<b>Folletos</b>	Folletos ilustrados que apoyan el contenido de un tomo o libro principal para la ejecución de tareas, evaluaciones y actividades para el usuario.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cumple con el objetivo de apoyar y reforzar la serie de publicaciones para alumnos de los diversos ciclos y docentes en preparación para la buena ejecución de los contenidos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La mayoría del material sólo iría dirigido al catedrático, ya que será él el único que tenga copia del folleto.</li> <li>Sólo podría ser publicada una cierta cantidad de folletos a las regiones seleccionadas para ser distribuidas.</li> </ul>
<b>Infografías</b>	Presentación gráfica de los avances y resultados obtenidos por la institución además de material pedagógico y educativo de apoyo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Facilita la comprensión de la información publicada.</li> <li>Manifiesta de manera significativa los avances y resultados obtenidos en el interior del país.</li> <li>Información y estadísticas aplicadas en gráficas e ilustraciones representativas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>El tiempo que se requiere para su realización es demasiado amplio para su entrega a tiempo.</li> <li>Es donde más cambios y modificaciones se requieren buscando una correcta dentro de los campos informativos evitando cometer errores dentro de la información numérica y textual.</li> </ul>
<b>Material promocional</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Afiches</li> <li>Banners o Roll Ups</li> <li>Publicaciones en diarios nacionales, revistas y suplementos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Permite divulgar la existencia del material para su adquisición permitiendo dar a conocer las herramientas disponibles para su aprovechamiento.</li> <li>Promueve la próxima edición de libros y folletos que serán de utilidad a futuro de manera oportuna.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Puede no ser muy factible para el proyecto de graduación.</li> <li>Requiere de otro fondo presupuestario con el que no se cuenta actualmente.</li> </ul>

La muestra del cuadro comparativo permite divisar cada una de las posibles piezas de diseño a ejecutar dentro del proyecto, tanto las necesidades de la institución como del grupo objetivo. Únicamente se pretende desarrollar una de ellas para su aprobación y validación durante el desarrollo del proyecto, mostrar las ventajas y desventajas para un mejor análisis en la elección de la pieza adecuada.



## 3.2 Concepto creativo de diseño

### Concepto y concepto creativo

Antes de empezar a describir cómo se definió el concepto creativo mediante métodos empleados para el proyecto, se dará una definición entre *concepto* y *concepto creativo*.

- **Concepto** es lo que trae la marca, está en la esencia de su oferta o propuesta. Es el diferencial que quiere mostrar en el mercado, el porque cree que la pueden elegir, y aquello que se distancia de la competencia de algún modo. Y que una vez comunicado, puede atraer a los clientes e influir en su decisión.
- **Concepto creativo**, es la traducción de ese concepto, pero en algo “que llame la atención”. Aquí es donde el creativo, nos deslumbra con su ingenio. Resultado de trabajo e inspiración, los conceptos creativos son los que finalmente llegan a los consumidores en el producto final, buscando captarlos y despertar alguna emoción. Para ello, están los estudios que descubren *insights*, “visión interna” o más genéricamente “percepción” o “entendimiento”. Se usa para designar la comprensión de algo. También se basa en el estudio del grupo objetivo mediante sus características o bien en sus necesidades, otro factor de observación en donde nacen nuevas ideas.

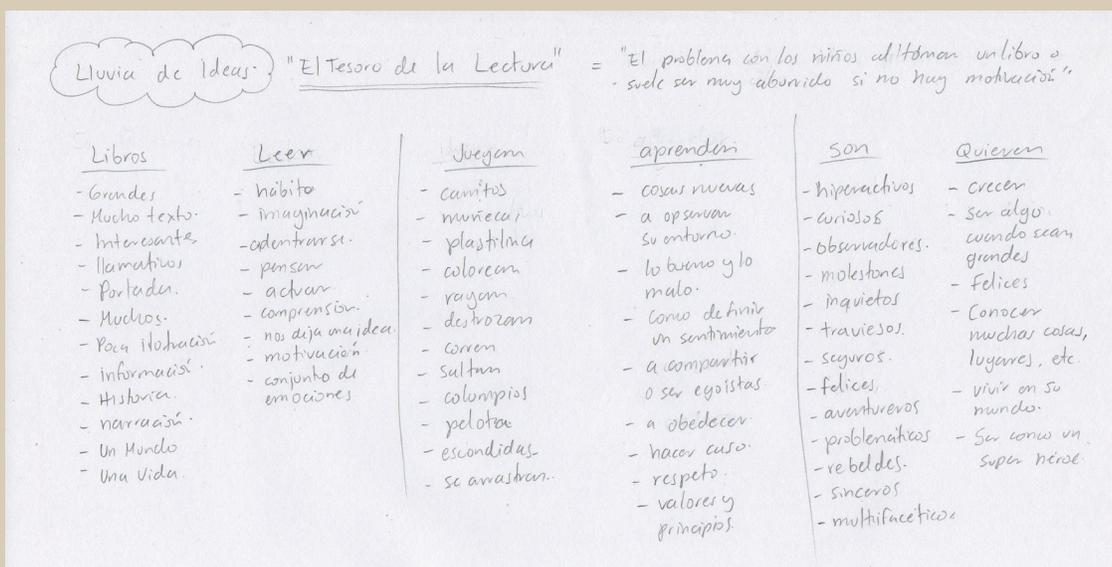
A continuación se presentará los tres métodos utilizados para generar aún más posibilidades para el concepto creativo que registró todo el proyecto.

#### 3.2.1 Lluvia de Ideas

La lluvia de ideas, también denominada tormenta de ideas, es una herramienta de trabajo grupal que facilita el surgimiento de nuevas ideas sobre un tema o problema determinado. La lluvia de ideas es una técnica de grupo para generar ideas originales en un ambiente relajado.

Esta herramienta fue ideada en el año 1938 por Alex Faickney Osborn (fue denominada *brainstorming*). Se da la búsqueda de ideas creativas en un proceso de forma independiente o interactivo de grupo no estructurado; dando oportunidad de hacer sugerencias sobre un determinado asunto y aprovechando la capacidad creativa de los participantes.

Para ello, se tomaron palabras claves como: libros, leer, jugar, aprender; en base a preguntas, quiénes son y qué quieren, con relación al grupo objetivo. Este método pretende lograr un concepto creativo gráfico-visual que se relacione al nombre del proyecto ya establecido para evitar un divorcio visual.



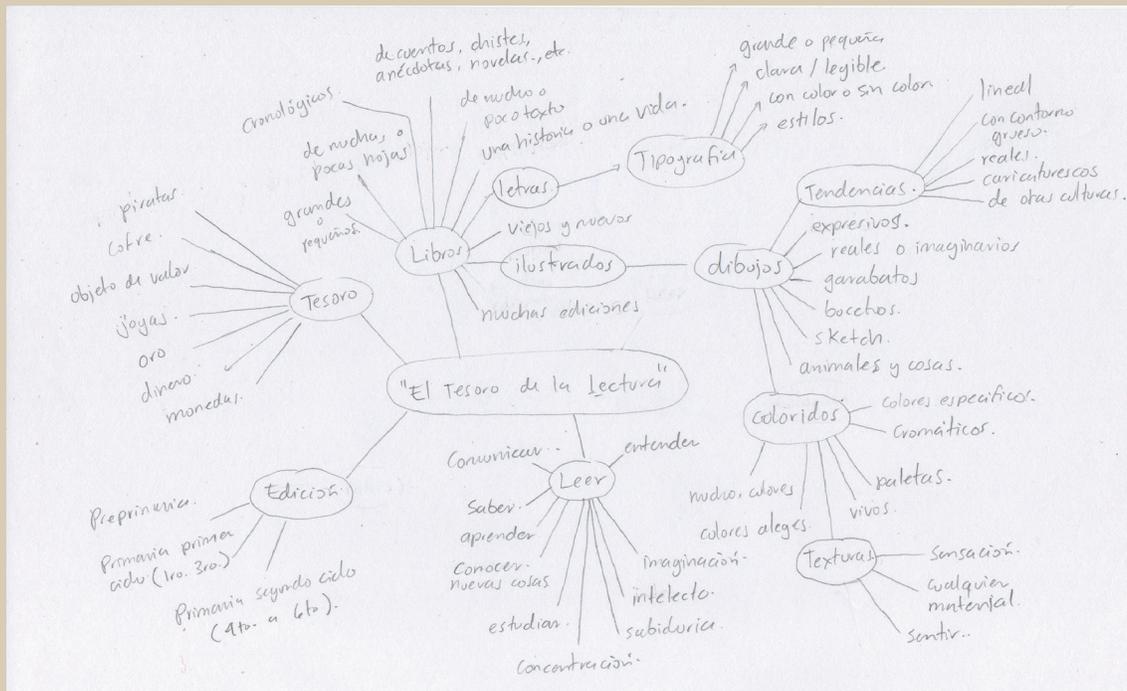
Fuente: lluvia de ideas, elaboración propia

### 3.2.2 Mapa mental

Un mapa mental es un diagrama usado para representar las palabras, ideas, tareas y dibujos u otros conceptos ligados y dispuestos radialmente alrededor de una palabra clave o de una idea central. Los mapas mentales son un método muy eficaz para extraer y memorizar información. Son una forma lógica y creativa de tomar notas y expresar ideas que consiste, literalmente, en cartografiar sus reflexiones sobre un tema. Se utiliza para la generación, visualización, estructura, y clasificación taxonómica de las ideas, y como ayuda interna para el estudio, planificación, organización, resolución de problemas, toma de decisiones y escritura.

Un mapa mental se obtiene y desarrolla alrededor de una palabra o texto, situado en el centro, para luego derivar ideas, palabras y conceptos, mediante líneas que se trazan hacia alrededor del título; el sentido de estas líneas puede ser horario o anti-horario; es un recurso muy efectivo para evaluar la relación entre distintas variables.

Este método también será de utilidad para el proceso de definición del concepto creativo.



Fuente: mapa mental, elaboración propia

### 3.2.3 Analogía

La analogía es otro método tomado en cuenta para formar parte del aporte a la definición del concepto creativo dentro del proyecto.

Analogía, significa comparación o relación entre varias razones o conceptos; comparar o relacionar dos o más seres u objetos, a través de la razón, señalando características generales y particulares, generando razonamientos basados en la existencia de semejanzas entre estos, aplicando a uno de ellos una relación o una propiedad que está claramente establecida en el otro.

En el aspecto lógico, apunta a la representación que logramos formarnos de la cosa, como objeto en la conciencia; y, como

representación, como objeto lógico del pensamiento, recibe de este ciertas propiedades como la abstracción, la universalidad, etc., que permite comparar un objeto con otros, en sus semejanzas y en sus diferencias. Habilidad del pensamiento que nos permite incorporar datos nuevos a los conocimientos que hemos adquirido anteriormente, la observación, la comparación y las conexiones nos permiten comprender mejor la información sobre una problemática.

Titulo del Proyecto:  
"El Tesoro de la Lectura"

Analogía

<u>Objeto.</u>		<u>análogo.</u>
Libros.	→	biblioteca
Cofre.	→	Tesoro
Libro.	→	Vida.
Pincel.	→	Pintura.
barita mágica.	→	Luces.
Hoja.	→	mesa de trabajo.
Papel.	→	Lienzo.
Paleta de color	→	arcoiris.
Libro	→	Instrumento / Herramienta.

Fuente: analogía, elaboración propia

### 3.2.4 Definición del concepto creativo

Al concluir el proceso a través de los ejercicios realizados con cada método se fueron recolectando ideas que permitan generar resultados en el proceso de definir el concepto general para el diseño del material gráfico.

#### Lluvia de ideas

Libro: muchos, grandes  
Leer: comprensión, imaginación  
Jugar: colorear, aprender  
Son: felices, observadores  
Quieren: conocer nuevas cosas.

#### Mapa mental

Tesoro: cofre, valioso  
Libro: grande, pequeño  
Tipografía: estilo, color, tamaño  
Tendencia: cultural  
Ilustraciones: reales o imaginarios  
Textura: sensorial, perceptible  
Lectura: estudio, aprendizaje y comunicación

#### Analogía

libro - vida  
pincel - pintura  
barita - magia  
papel - lienzo, textura  
hoja - mesa de trabajo

Al realizar la combinación del banco de palabras o ideas que se tiene para concretar el concepto se tuvo como resultado la siguiente frase elegida como la definición de “El Tesoro de la Lectura”.

#### **“La educación y el conocimiento es un tesoro mágico universal a través de la lectura”**

La educación es un tesoro para toda la vida, qué mejor regalo el de obtenerlo mediante la lectura. Un buen cuento nos motiva a imaginar, a explorar y conocer nuestro entorno. Sabiendo que hay un mundo por descubrir y de él aprender a través de nosotros sus únicos guías.

Esto irá acompañado de recursos visuales como ilustraciones, textos, texturas, formas, una paleta de colores atractiva, adecuada y acorde al grupo objetivo y al concepto creativo. La línea gráfica será interpretada como estilo libre estilizado que detalle la semejanza de papel, trazos a lápiz, uso de pinceles en la aplicación de color y estilo de ilustración, las cuales son características ideales para transmitir el concepto al grupo objetivo.



## 3.3 Previsualización de códigos visuales

### 3.3.1 Código Tipográfico

Arte de disponer correctamente el material de imprimir, de acuerdo con un propósito específico: el de colocar las letras, repartir el espacio y organizar los tipos con vistas a prestar al lector la máxima ayuda para la comprensión del texto. Definimos la tipografía como el arte o técnica de reproducir la comunicación mediante la palabra impresa, transmitir con cierta habilidad, elegancia y eficacia, las palabras.

#### Tipografía para Niños

Un diseño se conforma por el conjunto de un mensaje, colores utilizados, imágenes y una tipografía. Una mala elección de ésta, hace que el conjunto falle. Para la elección de una tipografía adecuada hay una serie de puntos que se deben tomar en cuenta. La tipografía destinada a la primera lectura de los niños debe tener un tamaño de 36 puntos; y al final del primer año escolar debe ser todavía de 16 puntos. Del segundo al cuarto año escolar, la escritura adecuada es la de un cuerpo de letra de 14 puntos. También las personas de vista débil. Por este caso serán destinados los tamaños recomendados.

#### Formas sencillas y agradables

Las formas deben ser sencillas, ya que la cultura visual de un niño es menor que la de un adulto. No debe haber distracciones. Recordemos la figura de Pocoyo (programa animado transmitido en el canal *Discovery Kids*), sólo hay personajes, los fondos son blancos. Las formas deben ser sinuosas, redondas, que no contengan ángulos. Las tipografías que son más angulares son agresivas y suelen distorsionar lo que se quiere comunicar.

#### Títulos o lectura

Este es un tema muy importante. Para los títulos se puede utilizar las que sean más divertidas, que destaquen, usar las mayúsculas, etc, pero si estamos hablando de un libro de texto, un cuento o un libreto el cual va dirigido a niños que están empezando a leer, no



podemos utilizar una tipografía que dificulte la lectura. Las tipografías con adornos o que simulan formas están totalmente descartadas.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Accolade - Serial

#### Título

Utilizada unicamente en la portada del libro. La tipografía a utilizar en esta versión es egipcia (con *serif*) dándole un aspecto más serio e interesante a la propuesta.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

KG Shadow of the day

#### Título del cuento

Tipografía utilizada para cada título del cuento. Fuente *script* dinámica legible y definida. Perceptible con un *tracking* (separación por letra) adecuado.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Petita Medium

#### Cuerpo del texto

Utilizada en los textos de cada cuento. Tipografía palo seco (sin *serif*). Fue escogida siendo una fuente eficaz y legible a la percepción visual definiendo sin distorción cada letra.

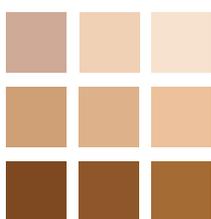
### Colores adecuados

Depende de la edad del niño y la estética que le queramos dar. Normalmente cuando el diseño va dirigido niños de preprimaria, se utilizan colores pastel, muy suaves. En cambio a medida que los niños crecen se decantan más por colores más brillantes, que llamen la atención. No obstante para un libro de cuentos ilustrado no tiene que destacar tanto el color de la tipografía, en este caso se han utilizado una misma tipografía a color negro tradicional en fondo blanco y títulos a color para realzar lo que se empezará a leer.

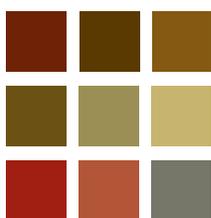
### 3.3.2 Código Cromático

#### La influencia de los colores en los niños

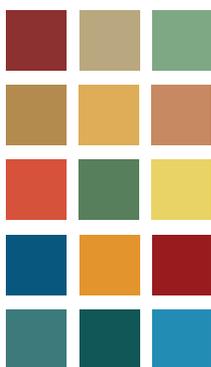
Los colores son estímulos visuales que pueden generar diversas reacciones en nuestro organismo y en nuestro estado de ánimo. La psicología del color nos brinda algunos ejemplos sobre los efectos de los colores en los niños: En el caso de niños deprimidos, lo favorable será que tengan en las paredes de su habitación aplicaciones de color rojo u objetos de este color, ya que al percibirlos aumentan la energía y la vitalidad. Los expertos en cromoterapia recomiendan el color amarillo en tonos pastel y alternando con otros colores es muy recomendable porque favorece la concentración y el desarrollo intelectual. En el caso del lugar de estudio de los niños, es importante tomar en cuenta que los colores frescos (azul, verde o combinación), poco saturados favorecen fijar la concentración debido a que transmiten un ambiente de tranquilidad y relajación.



Tonos de piel



Suelos y estructuras

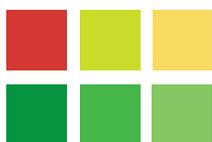


textiles y accesorios

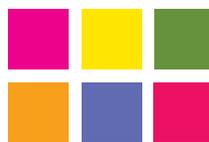
Siguiendo estas recomendaciones se toma en cuenta una paleta completa, combinando según la interacción del cuento, es decir el ambiente que desee transmitir, ejemplo: día de campo, colores cálidos y alegres como las tonalidades de naranja, amarillo y analogía de verdes.

Además se sabe que el utilizar adecuadamente la mayoría de colores en un mismo elemento es para llamar la atención y no para saturar visualmente. Esto se logra mediante la utilización de tonalidades más bajas o desaturados, o colores pastel.

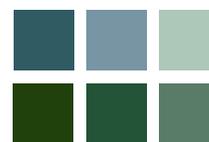
A continuación se muestra una paleta básica para aplicar en la recreación de las ilustraciones (entorno, cultura, personas, objetos y cosas) según aspectos a tomar en cuenta con base en la descripción de cada texto (cuento). Los cuales aplican sin duda alguna al grupo objetivo.



primavera y paisajes



verano



invierno

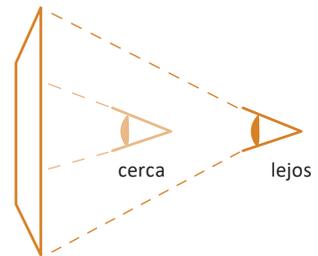
### 3.3.3 Código de Formato

#### En libros para el docente (big book o libro grande)

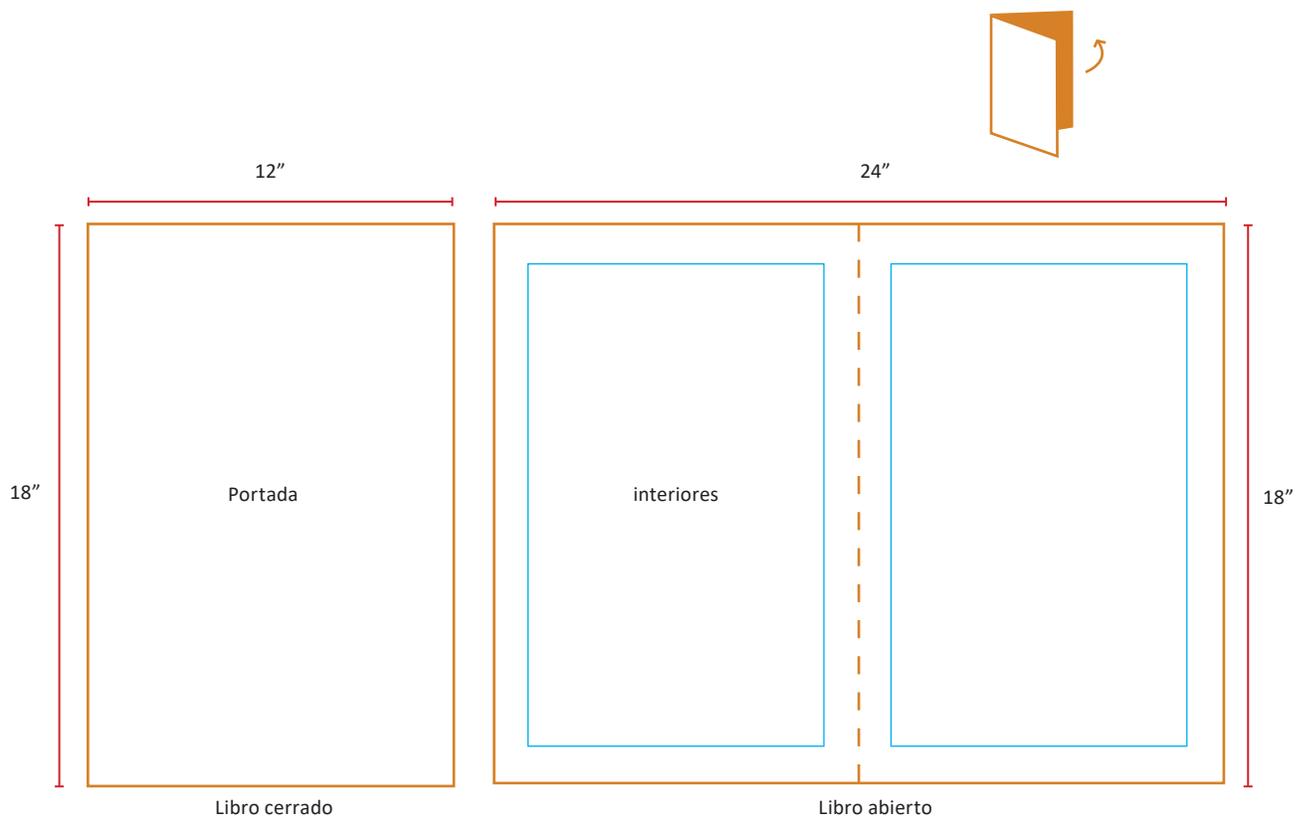
El formato de diseño a utilizar para esta pieza se hará en un formato amplio y estrecho, ya que se desea resaltar tanto el texto como las ilustraciones a través de una retícula manuscrita (espacio amplio que abarca toda la página). Será utilizado para la primera etapa de enseñanza de lectura *emergente* para el nivel de preprimaria. El forma a utilizar será amplio ya que el usuario, en este caso el docente, mostrará tanto el texto como la ilustración de cada cuento. El formato neto es vertical. Para ello las dimensiones son las siguientes:

Consiste en un formato amplio:

- **Cerrado:** 12 x 18 pulgadas (visualización de la portada y contraportada formato vertical).
- **Abierto:** 24 x 18 pulgadas (la amplitud visual se traduce a formato horizontal para apreciación de textos e imágenes).

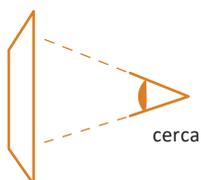


Visión que permite la amplitud del formato (grande) ante el individuo durante el recorrido visual (apreciación y lectura) ante una distancia prudente.



## En libro para el estudiante (cuadernillos)

Este formato será aplicado para la segunda y tercera etapa de lectura *inicial* y *comprensiva* para el nivel primaria, primer y segundo ciclo. Un formato apropiado para el lector que únicamente será manipulado por el estudiante de manera individual según la actividad. La visualización debe ser focal y es por ello que la proporción ancho y alto se relaciona a ello, por lo cual se aprecia la lectura y evitar la distracción; para ello se hará uso de una retícula manuscrita (espacio amplio que abarca toda la página). El formato neto es vertical. Para ello las dimensiones son las siguientes:



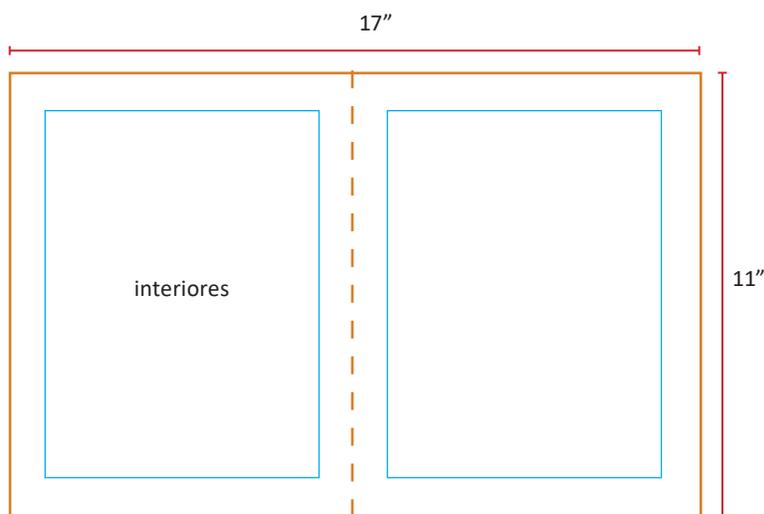
Visión que permite la amplitud del formato (pequeño) ante el individuo durante el recorrido visual (apreciación y lectura) ante una distancia prudente.

Consiste en un formato carta:

- **Cerrado:** 8.5 x 11 pulgadas (visualización de la portada y contraportada formato vertical).
- **Abierto:** 17 x 11 pulgadas (la amplitud visual se traduce a formato horizontal para apreciación de textos e imágenes).



Libro cerrado



Libro abierto

### 3.3.4 Código Lingüístico

En la realización de este proyecto, el código oral y escrito serán relevantes en el desarrollo del material, ya que no sólo se trata de lectura y comprensión, también el de efectuar, interpretar y razonar cada lectura en ambas piezas de diseño ( *Big Book* y cuadernillos).

#### Oral

La comunicación será espontánea. El hablante puede rectificar, pero no borrar lo que ya ha dicho. El oyente está obligado a comprender el texto en el momento de la emisión y tal como se emite. Los sonidos son perceptibles solamente durante el tiempo que permanecen en el aire. Utiliza mucho los códigos no verbales: fisonomía, vestidos, movimientos, paralenguaje (cualidades de la voz y vocalizaciones: risa, llanto). El contexto extralingüístico posee un papel muy importante. Hay interacción durante la emisión del texto. Mientras habla, el hablante ve la reacción del oyente y puede modificar su discurso.

Todo esto se manifestará en la primera etapa de aprendizaje de lectura a nivel pre-primaria, ya que el docente hará uso del *Big Book* ante los alumnos.

#### Escrito

La comunicación será elaborada. El hablante puede corregir y rehacer el texto sin dejar rastros. El lector puede escoger cómo y dónde quiere leer el texto (en qué orden, la velocidad, etc.) Comunicación duradera. Las letras se graban en un soporte estable y perduran. El escrito adquiere valor social de testigo y registro de los hechos. Utiliza poco los códigos no verbales. En cambio se apoya en la disposición del espacio y del texto, la textura del soporte, etc. El contexto extralingüístico es poco importante. El escritor crea el contexto a medida que escribe. No hay interacción durante la composición. El escritor no puede conocer la reacción del lector.

Todo esto se manifestará en la segunda y tercera etapa de aprendizaje de lectura a nivel primaria, primer y segundo ciclo, ya que el docente únicamente dará instrucciones de los cuadernillos para los alumnos.

### 3.3.5 Código Icónico Visual

Para esta pieza se generó un estilo de ilustración apropiada requerida tanto por la institución como por el diseñador y el grupo objetivo, mediante personajes recreados en un entorno.

Lo que se pretende es que las mismas sean armónicas, amplias y que recreen lo que se desea transmitir por parte del cuento. Todo esto con la ayuda del estilo de ilustración libre, en este caso a mano alzada y aplicación de texturas. Realizando ilustraciones con y sin contorno en la línea o trazo para mayor profundidad, rasgos graciosos y alegres generando un agrado, asimismo de una identidad visual que determinará varios géneros sociales y culturales de diversas regiones.

Las imágenes que se aplicarán contarán con diversos rasgos físicos, tanto indígenas, como garífunas y ladinos; reflejo de actividad y movimiento que expresen sensaciones y emociones; escenarios apropiados y relacionados con el entorno social y natural (campos, paisajes, sitios urbanos y rurales) logrando envolver al lector con las historias a través de la imaginación.





## Planeación Operativa

# Capítulo 4

Una buena planificación es fundamental al momento de iniciar cualquier proyecto. En este capítulo se mostrará un calendario de tareas o cronograma en donde se registra el tiempo estipulado que se tuvo para cada etapa del diseño y desarrollo del proyecto. De esta forma se logra organizar los tiempos de la mejor manera posible.



# Cronograma de Trabajo

No.	Etapas	Mes	Agosto				Septiembre				Octubre				
		Semanas	del 1 al 2	del 5 al 9	del 12 al 16	del 19 al 23	del 26 al 30	del 2 al 6	del 9 al 13	del 16 al 20	del 23 al 27	del 30 al 4	del 7 al 11	del 14 al 18	del 21 al 25
		Duración (Hrs/semana)	1°	2°	3°	4°	1°	2°	3°	4°	1°	2°	3°	4°	1°
I	Definición Creativa	8													
II	Planificación Operativa	8													
III	Marco Conceptual	8													
IV	Producción Gráfica	8													
V	Evaluación y Validación	8													
VI	Lecciones Metodológicas Aprendidas	8													
VII	Recomendaciones	8													





## Marco Teórico

# Capítulo 5

En este capítulo se presentará una serie de temas de suma importancia acerca del diseño editorial y de aspectos fundamentales para la realización de este proyecto, dando lugar a definir temas de aspecto social y profesional. Acá se reflejan opiniones personales, consultas ante autores expertos en el tema e investigación documentada en realización al problema planteado con anterioridad logrando aportar a la búsqueda solución gráfica como profesionales.

## 5.1 Marco Teórico

### 5.1.1 El Diseño Gráfico Editorial en el Contexto Nacional y su Incidencia en la Problemática Social a Atender

El diseño gráfico es una profesión cuya actividad industrial está dirigida a idear y proyectar mensajes visuales, contemplando diversas necesidades que varían según el caso: estilísticas, informativas, de persuasión, de código, tecnológicas, de producción, de innovación, etc.

*El diseño gráfico surgió como disciplina independiente a mediados del Siglo XX. En términos generales se puede definir el diseño como la ordenación, composición, y combinación de formas y figuras, pero también se puede entender el diseño sencillamente el dibujo o conjunto de líneas principales de una cosa, en concreto el diseño gráfico debe conocerse como el arte y la técnica de traducir ideas en imágenes y formas visuales.*

**Buenas Tareas (2010) Diseño Gráfico en Guatemala. Recuperado el 16 de noviembre de 2013, de <http://www.buenastareas.com/ensayos/Dise%C3%B1o-Grafico-En-Guatemala/326172.html>**

Hoy en día el diseño gráfico tiene peso en la sociedad, porque a través de ella se ha permitido influir en los gustos, tendencias y opiniones, ocasionando modificaciones en las preferencias de las masas y grupos específicos.

*El diseño gráfico lo que brinda a un país como Guatemala, es en esencia el comunicar, pero no sólo como una acción, tal cual, el comunicar para el diseño implica un estudio profundo tanto del contexto como del grupo objetivo al que va dirigido, sobre todo en los problemas que son de tipo social y esto implica una responsabilidad moral y ética tanto de la estrategia como del mensaje, porque no es vender un producto y obtener ganancias, sino es lograr un bienestar para un grupo.*

**Buenas Tareas (2010) El Diseño Gráfico en la Sociedad guatemalteca. Recuperado el 16 de noviembre de 2013, de <http://www.buenastareas.com/ensayos/Diseno-Grafico/44804.html>**

Como se hizo mención en la anterior cita, para buscar la solución a un problema se debe basar en la investigación a fondo, si es que se quiere resolver un tema en específico, ya que abarcar todo un proceso. Es por ello que a continuación se relatará el siguiente caso que definirá un problema que requiere de la aplicación de diseño editorial y una posible solución ante ella.

Una institución gubernamental, encargada de difundir a nivel nacional, material de apoyo, evaluación y refuerzo para estudiantes y docentes ha generado un aporte fundamental y de trascendencia a una nación que necesita subir de nivel educativo. De varios materiales elaborados se habla un nuevo proyecto de importancia para la niñez en edad escolar que permitirá el desarrollar la lectura y aprendizaje, y son los libros ilustrados o material didáctico ilustrado de comunicación y lenguaje los que tomarán la iniciativa en esta prueba.

El objetivo es reforzar la lectura y aprendizaje a temprana edad, logrando un nivel apto de preparación para los siguientes niveles de educación en sus diversas ciencias.

*Es importante recordar que en Guatemala los elementos gráficos son sumamente importantes, ya que es una sociedad con alto grado de analfabetismo lo que implica un tratamiento más claro en el que se generen códigos de comunicación que sean efectivos para la transmisión de mensajes.*

**Buenas Tareas (2010) El Diseño Gráfico en la Sociedad guatemalteca. Recuperado el 16 de noviembre de 2013, de <http://www.buenastareas.com/ensayos/Diseno-Grafico/44804.html>**

Sabiendo la problemática y los avances que se han tenido hoy por hoy en la implementación de nuevos métodos y técnicas de educación por parte de pedagogos y profesionales en diseño gráfico no han sido lo suficientes para trascender aún más. Los diseñadores gráficos, principalmente los dedicados al *Diseño Editorial*, se nos presentan a diario nuevos retos por los cuales debemos resolver y éste es uno de ellos “*El Diseño Gráfico Editorial en el Contexto Nacional y su Incidencia en la Problemática Social a Atender*”, que va desde el poco aporte ideas que originen nuevos cambios, hasta la implementación de nuevas tendencias de diseño que faciliten la enseñanza por parte de los docentes y el aprendizaje en los estudiantes.

*El diseño editorial es la rama del diseño gráfico que se especializa en la maquetación y composición de distintas publicaciones tales como libros, revistas o periódicos. Incluye la realización de la gráfica interior y exterior de los textos, siempre teniendo en cuenta un eje estético ligado al concepto que define a cada publicación y teniendo en cuenta las condiciones de impresión y de recepción. Los profesionales dedicados al diseño editorial buscan por sobre todas las cosas lograr una unidad armónica entre el texto, la imagen y diagramación, que permita expresar el mensaje del contenido, que tenga valor estético y que impulse comercialmente a la publicación.*

**Buenas Tareas (2010) Qué es el Diseño Editorial. Recuperado el 16 de noviembre de 2013, de <http://www.buenastareas.com/ensayos/Que-Es-Diseno-Editorial/101952.html>**

Ahora la pregunta es: ¿Se requiere de nuevas tecnologías para facilitar el aporte a la educación y el desarrollo de material ilustrado apropiado para estimular el interés de los niños en edad escolar?

La Tecnología y el *Diseño Gráfico Editorial* van de la mano, algo indispensable en nuestros días y que sin duda es sumamente útil.

*Según Chamizo (Foro Alfa 2012) “Nuevos Desafíos para el Diseño de Libros, la tecnología conocida como «realidad aumentada» brinda nuevas posibilidades para vincular el libro analógico con el digital”.*

En este apartado el autor nos habla sobre la implantación de nuevas aplicaciones, que en este caso utilizado por el revolucionario sistema operativo *Android*, para teléfonos inteligentes (*smartphone*) y *Tablets*, sustituyendo el modo tradicional de lectura, consiguiendo una nueva forma de entretenimiento y facilitará la comprensión del lector. Esto sin duda es un nuevo desafío para el diseñador editorial.

Pero en nuestro país, no contamos con los suficientes recursos o la tecnología suficiente para extenderla a otros rincones de la nación, ya que en el área metropolitana suele ser más efectiva y accesible. Probablemente una parte del problema ya se ha resuelto, pero aún hace falta más por hacer. Puede que la tecnología sea un factor fundamental, pero no se llega a modernizar sólo con el uso de nuevos métodos o sistemas avanzados de enseñanza, también se necesita de algo más.

Ahora estamos tratando un punto del problema muy específico que va ligado a la ilustración y el *Diseño Editorial* que he considerado

como un factor de la problemática para este caso. En definitiva no sólo se requiere de tecnología, sino de técnica, experiencia y creatividad.

*Existen numerosos de especialización en ilustración y cada vez más de ilustración narrativa. Sin embargo, apenas existe unanimidad en el tipo de educación que ha recibido algunos ilustradores. Algunos apenas han recibido educación artística formal y otros cuentan con una formación más clásica en bellas artes o diseño gráfico.*

**BLUME (2012) El Arte de Ilustrar Libros Infantiles [libro]  
Barcelona: Autor.**

*“Dibujar es otra forma de pensar”, afirmó Edward Bawden, el influyente artista gráfico británico. Se trata de una afirmación que apunta al motivo por el que el arte y el diseño no se han considerado disciplinas académicas hasta hace poco. En las artes aplicadas, ese factor parece especialmente importante: casi todas las enseñanzas son inspiradas por profesionales en activo que dedican una pequeña parte de su tiempo a la docencia, y de paso, recibir inspiración del contacto con los alumnos. Esto ha generado a lo largo de los años que numerosos ilustradores hayan logrado combinar carreras de alto nivel en publicidad con un puesto de enseñanza.*

**Feaver, W. (1987) El Arte del Creador de Libros Ilustrados: Educación y formación. Salisbury, M. y Styles, M. (2012) El Arte de Ilustrar Libros Infantiles: Concepto y práctica de la narración visual (pág. 51) Barcelona: BLUME**

Acá se toca un punto muy importante que hace falta resaltar como profesionales. No sólo es centrarse en arte y diseño, sino abarcar muchas otras combinaciones de ciencias o carreras para trabajarlas en conjunto teniendo un apoyo significativo para ingeniar nuevos métodos de diseño. Esto quiere decir que si juntamos pedagogía, *diseño gráfico*, ilustración, artes plásticas, maestría en lenguaje y comunicación, etc., logran obtener un mejor material apropiado y funcional.

El ingenio, la creatividad y el valor de proponer nuevas cosas es lo que impulsa a crear métodos efectivos y herramientas que generen beneficios a largo plazo. Si bien es cierto, el *Diseño Gráfico Editorial* no sólo se trata de usar una plataforma para diseño como *Adobe*, sino de explorar el entorno que nos rodea, conocer y experimentar, investigar y aprender, esto es lo que nos hace especiales en la materia. De nuestras mentes vienen propuestas que se basan en hechos y situaciones que se viven cotidianamente.

Entonces, ¿por qué no usar nuestro ingenio para modernizar con nuevas tendencias en *Diseño Editorial* e ilustración combinando otras ciencias?, ¿por qué no actualizar nuestros sistemas de aplicación del diseño para no perder el ritmo y quedarnos atrás? El resultado de todo esto es sentirnos orgullosos de nuestros logros y aportes no a una sociedad, sino al mundo entero, ¿por qué no hacerlo? El mañana será para nuestros hijos o los hijos de nuestros mejores amigos y así sucesivamente.

*No quería enseñarles un estilo de dibujo. Quería enseñarles una manera de pensar por sí mismos a través del dibujo. (Irónicamente, parece que conseguí ayudar a los alumnos a entender su propia obra cuando les animé a pensar en sus temas y no en sí mismos.*

**Heller y Arisman (2000) El Arte del Creador de Libros Ilustrados: Pensar a través del dibujo. Salisbury, M. y Styles, M. (2012) El Arte de Ilustrar Libros Infantiles: Concepto y práctica de la narración visual (pág. 56) Barcelona: BLUME**

Este apartado nos habla claramente que enseñar no sólo es mostrarle algo nuevo a alguien, sino dejar que la persona razone y piense por sí misma ante un problema, poder resolverlo y entender el por qué. Esto hace que el diseñar cualquier tipo de material impreso a nivel editorial tenga ese fin; de desarrollar cualquier destreza numérica, de lenguaje o muchas otras habilidades. Si no tiene lo adecuado ahí refleja la falta de carácter del diseño y no tendría una razón de existencia al ser publicado; no sería funcional.

Pero para todo esto, diagramar e ilustrar un libro tan sólo es la base, aplicar de buena forma los elementos visuales para una buena comunicación visual y darle un plus de herramienta práctica, cómoda y fácil de comprender para el aprendizaje es el verdadero valor que se le puede dar a un material impreso.

En la actualidad se requiere de mucho material aplicado para los que aún les hace falta superarse en algún nivel específico de educación, ya sea primaria o diversificado no importando la edad. Aunque el objetivo primordial es erradicar esto y que todos puedan aprender a caminar desde pequeños sin llegar al analfabetismo con el apoyo de las entidades gubernamentales y profesionales.

El problema no sólo abarca la búsqueda de soluciones, sino todo aquel que la genera e impide que el desarrollo se estanque. Por lo tanto los *diseñadores editoriales* compete en este aspecto, ya que parte de la labor como profesionales también es educar y enseñar.

Es por eso que la siguiente cita definirá otro aspecto del problema por el cual se tiene que lidiar sabiendo que el punto más frágil de una sociedad es la niñez y juventud.

Según Darias (Foro Alfa 2012) *“Educación para la vida, educación para el diseño. Reflexionemos en torno al derecho a una educación de calidad y apropiada, que permita enfrentar los retos del futuro desde una perspectiva amplia, aunque siempre vinculada al diseño”*.

Es tan evidente la distorsión que generan los medios de comunicación, la publicidad y la industria del cine (no todos por supuesto, buenos medios, buena publicidad y buen cine también hay) que presentan contenidos banales, estériles, violentos y superficiales.

Se les enseña a nuestros jóvenes una realidad virtual que tiene como principales valores el ego, la apariencia y el consumismo irresponsable; lo que ha conducido a problemas de salud mental y física como los generados por la anorexia, la bulimia o la obesidad. Para colmo el sistema educativo en general. En todos los países, pero muy especialmente en aquellos autodenominados como desarrollados, está bajando a niveles de calidad en los que la mediocridad y la apatía galopantes son los principales protagonistas. Los estudiantes de ahora desconocen a sus héroes y por lo tanto la historia, la geografía y particularidades de sus propias naciones. Ni hablar de la falta de gusto por la lectura, pensar en literatura es misión imposible. Todo se ha reducido a programas que presentan resúmenes (por cierto, casi siempre ridículos) que se constituyen en un saber superficial, generalmente adquirido para presentar un examen que permita al estudiante continuar en el mismo y más que perverso sistema formativo.

Todo proyecto va más allá de genera ingresos, es toda una obligación como profesionales para el beneficio de una nación, a su vez, los responsables de un cambio y el servicio ante la sociedad. El ser diseñadores gráficos es más que solo plasmar una idea en una hoja de papel, es revolucionar la manera en que una sociedad piensa y actúa. Así como una persona se identifica por sus características, una sociedad debe hacer lo mismo y no ser una vergüenza ante el mundo.

Entonces, habrá que quedarse de brazos cruzados sabiendo que se tiene el potencial para sobresalir y dejar huella en el *Diseño Gráfico Editorial*. No sólo son comunicadores visuales o artistas independientes que únicamente proponen cosas nuevas y creativas, son el cambio para una nueva generación en las ciencias gráficas y la

catalogo como tal; diseñar no sólo es pintar, dibujar y hacer que todo parezca bonito, es investigación, estudio y fundamentación.

## 5.1.2 Cómo incide el diseño gráfico editorial en la niñez

Durante los últimos años se ha visto como la sociedad se ha enfrentado a diferentes cambios, que con el pasar del tiempo va adquiriendo mucha más fuerza, una de esas evoluciones ha sido la tecnología que hoy en día avanza de manera acelerada. La misma que ha ido desarrollando nuevos métodos y técnicas en el ámbito del diseño gráfico, principalmente en el editorial.

Los diferentes ámbitos en que el diseñador actual debe enfrentarse son diversos y a los cuales este debe estar preparado, para resolver a la responsabilidad social que a este se le asume. Tal es el caso de una institución gubernamental que trabaja para el desarrollo de la educación a nivel nacional y el cual carece de un criterio profesional específico, como lo es el *Diseño Gráfico Editorial*, aplicando nuevos métodos de comunicación visual y desarrollo de nuevas tendencias de diseño. Es ahí donde surge la importancia de aporte inmediato para sufragar las necesidades que por derecho necesita nuestra niñez guatemalteca.

La importancia de que la niñez conozcan de cerca la realidad de la sociedad donde se desarrollan para así poder entender lo que sucede, y puedan contribuir con el cambio y más si son las futuras generaciones que responderán por una nación. Hoy en día se puede observar como el diseño va tomando rumbos diferentes y como este va tomando cada vez más responsabilidad, es decir, la manera como este se enfrenta a la sociedad ayudándola a resolver problemas de comunicación y lenguaje. La responsabilidad social a la que se enfrenta un diseñador, influye en la manera en como este tiene que tomar decisiones que de una u otra manera tengan un impacto negativo o positivo en la sociedad. Esta responsabilidad conlleva a múltiples ejercicios que generan acciones en materia de diseño y saber hasta qué punto puede llegar a sostenerla.

Según Frascara (Diseño Gráfico para la Gente, 2000) *“En cuanto a la responsabilidad del diseño gráfico distingue al menos cuatro áreas: 1. Responsabilidad Profesional 2. Responsabilidad Ética 3. Responsabilidad Social 4. Responsabilidad Cultural”*.

El diseñador editorial influye en cada una de estos ámbitos de responsabilidad como menciona el autor, ya que en cada uno de estos ámbitos el diseñador trata de desarrollar y cumplir con el objeto a realizar, es decir, ya sea profesional acatándose a presentar o elaborar un mensaje que sea creativo e innovador; en lo ético dándole mayor importancia a los mensajes con valores humanos; en lo social como influye el mensaje positivo o negativamente; y en lo cultural puede ser un diseño que contribuya en el desarrollo cultural.

Nuestra profesión parece ser polifacética, más que *Diseñadores Gráficos Editoriales*, se actúa como maestros, pedagogos y hasta una esponja que retiene un sin número de conocimientos y experiencias a lo largo de la vida, que a la larga llega a empapar a la niñez que es la razón a seguir para muchos que desean ver a una sociedad parcial y totalmente recuperada de la ignorancia y el analfabetismo.

El diseñador gráfico va más allá de un simple dibujante como la mayoría de las personas lo consideran, este es un comunicador visual, es una herramienta muy útil dentro de la sociedad, este puede transmitir a partir de una idea mensajes que pueden ayudar en lo social, cultural, educación, entre muchas cosas más, que hace que se sumerja en la responsabilidad social que este tiene en cumplir y desarrollar, tomando decisiones consientes para que en un futuro estas puedan contribuir de manera positiva.

Aunque en este caso se puede hacer una excepción personal, si en este caso se puede manifestar la ilustración como un factor atrayente para los ojos curiosos de nuestros niños aplicados en los materiales que utilizarán.

Según Muñoz (Otras Miradas del Universo Ilustrado en Libros de Literatura Infantil, 2010) *“En un intento interdisciplinario entre la literatura infantil y juvenil y el diseño gráfico, entre el lenguaje visual de la ilustración y la cultura como un campo conceptual, se busca aportar a los lectores en formación criterios y elementos para interpretar el mundo y los seres que habitan en el universo ilustrado de algunos libros literarios, con sus emociones, sentimientos y prejuicios y la representación de lo pluri, lo multi y lo intercultural, nociones con las que se pretende mostrar cómo se da la interacción en la convivencia en los diversos contextos de la literatura para niños”*.

Aquí se menciona algo muy importante, la ilustración como algo fundamental, la llave para que nuestros niños puedan entender y comprender su entorno a través de medios gráfico-visuales que

expliquen con precisión un concepto de manera atractiva y llamativa. No sólo es con el hecho de redactar texto para ellos y así inculcarles un hábito o heredarles un conocimiento; se sabe que todo niño es curioso y ello lo lleva a explorar, a experimentar su entorno de colores, aromas, sonidos y sabores; de los sentidos es donde nace la comunicación en todas sus facetas. Qué mejor manera de reforzar todo lo reconocido a través de los sentidos mediante la ilustración.

Si todo esto se concentra en material visual desarrollado por la experiencia y profesionalismo, se adentra a elaborar un sin número de propuestas aptas y apropiadas para la enseñanza de los niños. Todo va en conjunto de manera armoniosa logrando una excelente función.

Todo mundo fue niño y se sabe qué es vivir la infancia gracias a las memorias y experiencias, que más de algo llamó la atención y despertó curiosidades. A partir de ello se marcó un concepto que recordará día y noche de lo que se trataba y para qué nos serviría. Gracias a esas percepciones de nuestro entorno y el detalle de las cosas se van acumulando conocimientos, es ahí donde entran los materiales educativos, reforzando los conceptos en diversas publicaciones editoriales, juegos interactivos físicos o digitales, entre otros, logrando el objetivo deseado por el investigador y desarrollador de profesión.

De lo empírico nace una motivación y de todos depende motivar a la niñez de hoy. Seguir apreciando el valor de aprender cada día más y la importancia de llegar a ser profesionales de éxito en una sociedad que necesita de gente emprendedora. Ese será el resultado final.

### 5.1.3 Metodología específica del diseño aplicada en el proyecto

En el *diseño gráfico* existe, para muchos, la creencia de que la creatividad surge de un estallido mágico. En realidad, las buenas ideas surgen cuando el diseñador se “empapa” del entorno a través de lo empírico o de experiencias vividas aplicándolas al problema que se debe resolver, entrando a un juego con retos reales que se desean superar. La metodología del diseño tiene por objetivo aumentar el conocimiento de lo que se trabajará y dar mayor provecho a la creatividad. Aumenta el conocimiento del problema y facilita el manejo del problema a solucionar. Permite ampliar los puntos de vista ante un problema dado, como en el caso siguiente: la falta de implementación de nuevos métodos en el diseño en comunicación visual en una institución gubernamental que trabaja para el desarrollo

de la educación a nivel nacional, es un factor del problema actual por el cual no se le ha encontrado una solución.

*Según Escobar (Amnesiac Weblog 2013) “Para abordar el problema sobre las metodologías en Diseño Visual, es necesario dar solución a una estructura formal que nos permita definir, en primera instancia una visión del marco de problema y en segunda instancia, el problema específico de la estructuración en la creación del diseño”.*

La aclaración de términos permite tener claridad sobre el campo de la acción en el cual trabajaremos y entender los alcances y o limitaciones que se pueden presentar en un estudio sobre este tema. Esto permitirá acceder a definiciones claras y precisas para abordar en el problema específico del diseño.

**Amnesiac Weblog (2010) Métodos del Diseño Gráfico. Recuperado el 15 de agosto 2013, de <http://xcaret90210.wordpress.com/metodos-del-diseno-grafico/>**

Siendo más preciso en la definición, una metodología es al mismo tiempo, un procedimiento intelectual (aspecto cognoscitivo, informativo) y un procedimiento operacional (aspecto material, técnico). Ambos aspectos encaminados a la obtención de un resultado.

Emprender un proyecto de diseño no es solamente iniciar una acción, sino escoger una vía entre muchas soluciones posibles.

Diversos autores han generado esquemas de posibles procesos de diseño que pueden servir de guía o de ayuda. Entre las metodologías de diseño más conocidas se encuentran la de Christopher Jones, Munari, Archer, Bonsiepe, Frascara, González Ruíz y Chávez.

No existe una única metodología, pero si la certeza de la necesidad de organizar un modo operativo que responda a las necesidades propias de cada proyecto.

Es importante establecer etapas y un organigrama con tiempos muy bien definidos.

1. **Detección de una necesidad de comunicación.** En esta etapa, se plantea la necesidad y se realiza la definición del problema
2. **Análisis de la información del caso.** Recopilación de los datos necesarios para el estudio de la necesidad y su posterior análisis.

3. **Determinación de objetivos de diseño y comunicación.** Con base en la información analizada, se establecen los objetivos del proyecto (motivar, informar, concientizar).
4. **Determinación de género editorial y su función.** Determinar si el medio es impreso o electrónico y su función.
5. **Desarrollo del concepto y estrategias de diseño.** Antes del diseño visual, se debe plantear que debe transmitir éste. Posteriormente, se considera el formato y los elementos que debe contener la composición. Y, seguido, los requerimientos para producir y reproducir el diseño.
6. **Desarrollo del proyecto de diseño y la elaboración del dummy.** Se crean los bocetos, se procede a su verificación y se elabora el dummy de la idea seleccionada.
7. **Preparación del diseño para su reproducción.** Teniendo en consideración las etapas anteriores, se procede a preparar el diseño para su reproducción.

**Blogger (2011) Diseño Editorial, Metodología del Diseño.**  
Recuperado: 12 de agosto 2013, de <http://diseñoeditorial.blogspot.com/2011/01/metodologia-del-diseno.html>

Ya teniendo una idea concreta de qué es metodología, se puede estructurar un buen proyecto y aplicar un método que servirá de apoyo a lo largo del desarrollo creativo, evitando basarse en una técnica. También, los métodos deben ser acompañados de un apoyo pedagógico bien definido.

Se considera que el diseño ya ha evolucionado lo suficiente a nivel teórico y conceptual, superando cuestionamientos y falta de fundamento. Viendo la necesidad claro esta de tener una mayor recopilación bibliográfica que sustente una base teórica del diseño visual.

Según Rodríguez (Teoría del Diseño s.f.) *“Una metodología en diseño visual debe atender a diferentes parámetros definidos por: el devenir de la disciplina desde lo académico, social, económico y político (contexto disciplinar). Las actividades y campos de lo proyectual, la creación y la construcción de objetos visuales pertinentes. Estos parámetros deben atender a una didáctica que busque entre otras actividades, activar elementos reflexivos y proyectuales, estimular procesos creativos con elementos perceptivos, afianzar el uso de lo sensorial, lo intelectual, lo cognitivo y expresivo, y estructurar*

*una forma de abordar los saberes en busca de dar soluciones pertinentes al contexto.”*

Teniendo en cuenta todo lo anterior se propondrá la siguiente estrategia metodológica para el diseño visual, basado en una estructura proyectual mucho más básica que la anteriormente mencionada.

- Problema: busca definir y entender el problema dándole elementos que sustenten el proceso creativo.
- Proyecto: estrategia de procedimiento que busque sistematizar los posibles caminos de solución.
- Solución: posibilitar la implantación técnica.
- Seguimiento: etapas de producción y distribución.

## Definir una metodología

Ahora que se sabe cómo generar una metodología en cualquier proyecto según las etapas resaltadas anteriormente, esto como guía inicial para evitar desviarse a lo largo del proceso. Logrando ejecutar un proyecto de diseño enfocado al diseño editorial que conjugue con ilustración y comunicación visual es un reto en donde se pretende salir de los métodos tradicionales que se conocen y descubrir otros que sea más factible y que se puedan recomendar más adelante. Gracias a la consulta de apoyo mediante un libro de texto que se titula *“El Arte de Ilustrar Libros Infantiles”* se adquieren dos factores de estudio durante el proceso de diseño editorial en el proyecto. Se trata de “definir la alfabetización visual”, los “textos visuales y el desarrollo educativo” por el cual se puede obtener de cada una un método impartido en una sola metodología que puede lograr la fundamentación del proyecto y hacer de la misma algo productivo.

*“Pensar qué significa las imágenes y los objetos, cómo se integran y cómo respondemos a ellos o los interpretamos, cómo podían funcionar como modos de pensamiento, y cómo se asientan en las sociedades que las vieron nacer...”*

**Raney, K. (1987) El Libro Ilustrado y el Niño: Definir la alfabetización visual. Salisbury, M. y Styles, M. (2012) El Arte de Ilustrar Libros Infantiles: Concepto y práctica de la narración visual (pág. 77) Barcelona: BLUME**

Esto se define a que este mundo es cada vez más visual, resulta esencial que los niños aprendan las habilidades de observar, valorar e interpretar el material visual, e incluso su diseño. Es algo que

la mayoría de los niños hacen de forma natural desde una edad temprana, ya que son capaces de dibujar, colorear y crear formas, pero es posible desarrollar e intensificar ese instinto mediante una enseñanza adecuada y aprendiendo a analizar a fondo los textos visuales.

Las interpretaciones que hacen los niños acerca de un material ilustrado, en este caso un libro, es necesario considerar brevemente la relación entre el desarrollo de los niños y la alfabetización visual. En general, se cree que siguen un patrón de desarrollo bastante previsible en la mayoría de los campos, incluido el de la comprensión de los códigos visuales.

*“Se describe a la lectura como una actividad física además de cognitiva, un proceso lúcido de negociación, imaginación, orquestación, interpretación y experimentación en el que se utilizan estrategias visuales de observación, búsqueda, exploración, planteamiento de hipótesis, comparación, etiquetado estrategias”.*

**Mackey, M. (2002) El Libro Ilustrado y el Niño: Textos visuales y desarrollo educativo. Salisbury, M. y Styles, M. (2012) El Arte de Ilustrar Libros Infantiles: Concepto y práctica de la narración visual (pág. 77) Barcelona: BLUME**

Parte de ello demuestra que, cuando los niños dibujan y hablan sobre libros ilustrados, revelan su conciencia cognitiva, estética y emocional y, de hecho, contribuyen a nuestra comprensión del desarrollo de la alfabetización visual.

Tomando en cuenta lo relevante que es la definición de la alfabetización visual y los textos visuales de desarrollo educativo, ambos pueden perfilarse como métodos de investigación apropiados para implementar durante el proceso de desarrollo del proyecto de diseño editorial a ejecutar. Esto puede ser conjugado como metodología de desarrollo de la interpretación visual educativa, como se puede denominar.



## Proceso de Producción Gráfica y Validación

# Capítulo 6

A continuación se evidenciará todo el proceso que conlleva a realizar la producción gráfica desde la pre visualización, los diferentes etapas de visualización, validación del material gráfico, la propuesta gráfica final con su respectiva fundamentación y presupuesto general que detalla el costo del proyecto. Todo esto con el fin de elaborar un material gráfico apto y apropiado para el grupo objetivo; logrando que cada proceso de estudio y diseño haga verídica la funcionalidad del material ante las necesidades que se plantearon.



## 6.1 Previsualización

Al introducirse en una previa de algo que se tiene como ideas que divagan en nuestra mente es bueno saber cómo implementarlas y que no se escapen mediante el proceso de pre bocetaje. En esa serie de pensamientos se tiene el tipo de ilustración que se perfilará para ser presentado al grupo objetivo obteniendo su atención y esperando su aceptación. La idea es tener presente que la línea gráfica adecuada para las ilustraciones y la misma sea agradable ante el lector. Para lograrlo, se mide en una evaluación ante profesionales del gremio, pedagogos, catedráticos y escritores, sabiendo que todos forman parte en el proyecto.

Para que la ilustración sea bien aplicada se puede recurrir al estudio y análisis tanto personal como del grupo objetivo; sobre qué de tipo figuras o personajes ilustrados (programas de TV infantil, publicaciones impresas) o basarse en su estilo de imagen por el cual se pretende provocar un gusto o familiarización.

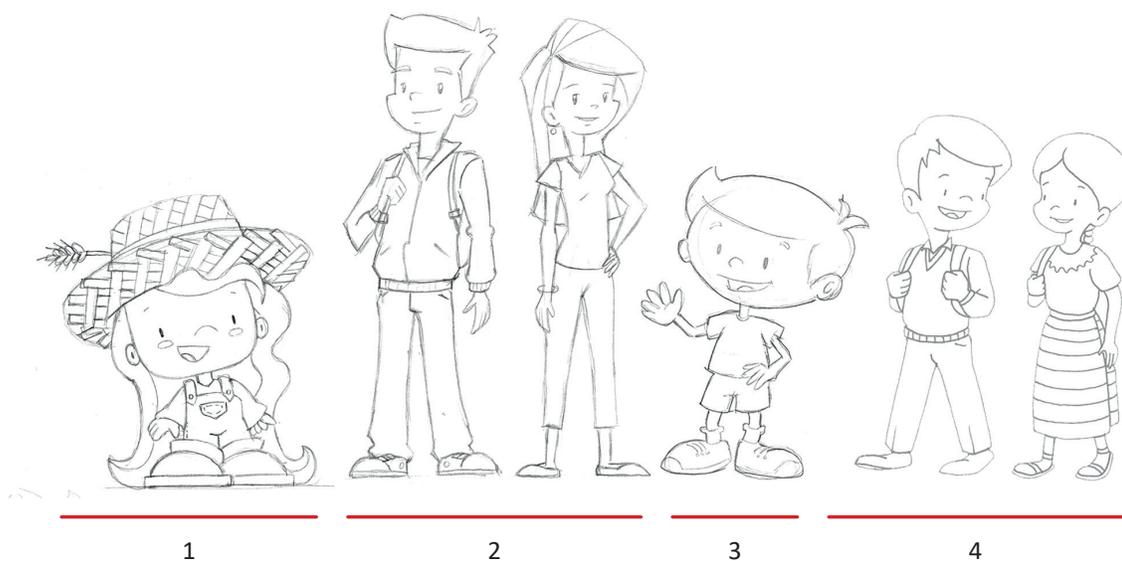
Por lo tanto, se presenta a continuación la serie de posibles estilos de ilustración que pueden ser tomados en cuenta. También se toma en cuenta los requerimientos por parte de la institución.

Ante una evaluación previa sobre los 4 estilos de ilustración que se presentan en la imagen de éste artículo, se sugirió utilizar la opción 4, ya que no se desea tener una ilustración surrealista o desproporcionada de rasgos graciosos. Está bien que se tengan ese tipo de opciones de ilustración caricaturesca, pero en este caso se desea aplicar a un estilo que tenga características reales que el grupo objetivo pueda reconocer con facilidad y por supuesto acorde a las edades que va dirigida, sin intención a distorsionar la realidad.

### Proceso de bocetaje y visualización

Durante este proceso tomando en cuenta el estilo de ilustración y la idea que se tiene para poder presentar las primeras propuestas del material o piezas del proyecto, se llevaron a cabo mediante el primer nivel de visualización (de boceto a mano) que permitirá proponer una serie de bocetos de cada una de las secciones que conformarán el

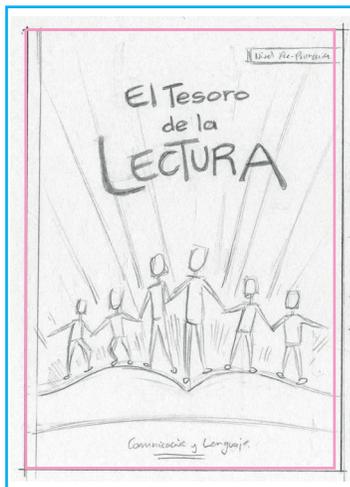
libro principal (portada, contra portada interna, contenido, interiores y más) del proyecto A que en este caso será el “*Big Book*” mediante tres diseños de una posible línea gráfica a tomar en cuenta midiendo sus características. Este proceso ayudará a establecer la línea gráfica-visual definitiva para la siguiente fase que será la de digitalización, segundo nivel de visualización; por lo tanto, gracias a ello se seguirá diseñando el resto de material para la serie “*El Tesoro de la Lectura*”.



## 6.1.1 Primer nivel de visualización

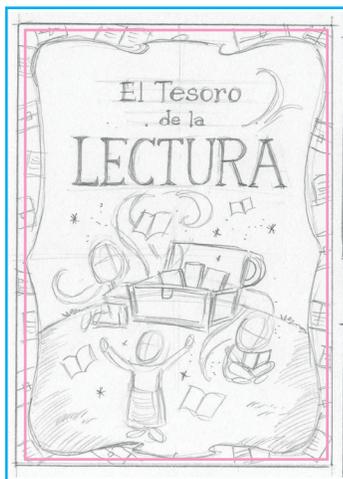
### Boceto de portada

En esta primera sección se mostrarán las primeras propuestas de bocetaje para la portada principal del libro principal y la serie que le sigue, definiendo los siguientes detalles:



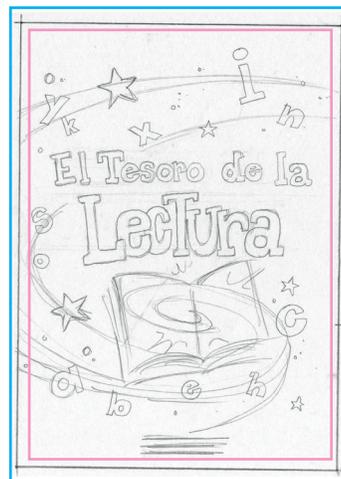
Boceto a

En este boceto se desea aplicar un concepto de unidad que comparte las edades con los niveles de lectura apropiados sabiendo que la lectura es algo valioso que quedará en nosotros por toda una vida. La ilustración pretende ser emotiva y alegre. Los personajes van tomados de la mano caminando sobre un libro abierto que destella a su paso. La tipografía utilizada para el titular es contemporánea (palo seco) dinámica que le da un toque de gracia en la composición. En la parte inferior irá colocado el logotipo de la institución y algunos créditos.



Boceto b

En la siguiente propuesta es totalmente distinta a la anterior, cambiando a los personajes de diversas edades por niños asombrados y en diversas posiciones demostrando que han encontrado un valioso tesoro, donde un cofre lleno de libros explota de mágica ante ellos. Esto denota que desde temprana edad se les regala su primer tesoro que será de mucho valor y apoyo en sus vidas. La tipografía a utilizar en esta versión es egipcia (con serif) dándole un aspecto más serio e interesante a la propuesta. Los créditos de igual forma son colocados en la parte inferior de la ilustración.

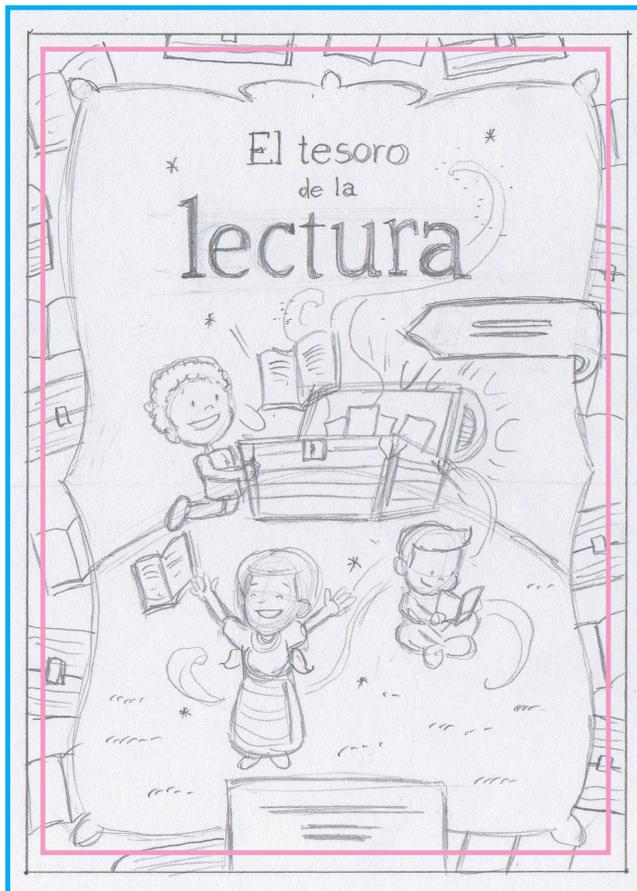


Boceto c

En esta tercera propuesta se perfila un poco a la ilustración abstracta y de fantasía en donde los personajes se dejan a un lado. Se aprovecha más el uso de elementos como estrellas, destellos y remolinos de luces que dan un contexto mágico incluyendo letras del alfabeto, todo saliendo de un libro. Dicha propuesta va más a la imaginación, la fantasía y ficción que al propio valor de un tesoro asombroso haciendo que la portada sea aún más atractiva. La tipografía a utilizar en este caso esta también una egipcia (con serif) pero bold o grosor en su estructura que haga notar aún más el titular, evitando un divorcio visual.

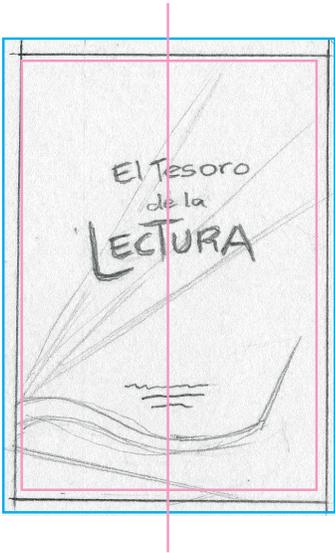
## Fundamentación de la decisión final

Se tomó en cuenta la opción “b” mejorada, ya que esta pieza es requerida y apropiada para el grupo de la etapa de lectura emergente a nivel preprimaria y según los comentarios por parte de la institución se ilustrarán tres niños que representarán a tres géneros sociales de Guatemala: ladinos, indígenas y garífunas. Además se toma en cuenta que la ilustración capta de buena forma el concepto y lo que se quiere transmitir. Apropiado también a la ocupación de todo el formato, ya que será parte del *Big Book* (libro grande) a tamaño 12 x 18 pulgadas. En tanto la tipografía, la egipcia es la adecuada para darle personalidad a la propuesta, a pesar de ser un libro para niños de preprimaria se ajusta a la propuesta de diseño, sabiendo que el tamaño de la misma será amplia y hará de la misma legible sin dar mayor problema durante la lectura. Además, se toman dos espacios para el nombre de la especialidad del libro utilizando un cintillo en el borde del marco derecho y un recuadro en la parte inferior para identificar a qué nivel escolar pertenece y edad.



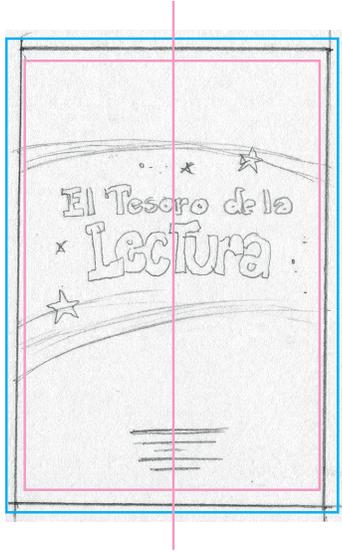
## Boceto de portada interna

En esta segunda sección se mostrarán las primeras propuestas de bocetaje para la portada interna del libro principal y la serie que le sigue, definiendo los siguientes detalles:



Boceto a

Esta primera propuesta de *layout* para la portada interior se basa en el diseño de la portada. En este caso se genera una abstracción de elementos, tales como el destello y el libro que se compacta en una silueta. La estructura no es destacada por una retícula que ordena los elementos, si bien sólo se logra justificar al centro el título principal y créditos de la institución y número de edición.



Boceto b

Para el siguiente de igual manera se respeta un tanto la jerarquía de diseño para mantener los elementos al centro del formato, tanto por estética como elección propia. Para ello lo único que cambia es la tipografía del titular y la ilustración de fondo, sin perder la línea gráfica establecida en la portada.



Boceto c

Para esta última no hay variación alguna ante las anteriores en formato y estructura, pero sí en tipografía y diseño de ilustración. Todo emerge desde abajo con un destello y un libro flotante. Aquí se marca de nuevo el concepto. El diseño pretende ser a su vez una entrada y no algo para admirar. Sólo una pequeña presentación guardando la línea gráfica, es por ello, que la ilustración sólo será un sello a uno o dos colores si se requiere.

## Fundamentación de la decisión final

Se tomó en cuenta la opción “c” mejorada, ya que lo único que se pretende es retomar el concepto resumiendo la ilustración con tan sólo dos elementos, sin perder la línea gráfica (libro y cofre). Esto no quiere decir que los anteriores no cumplan su cometido, pero en diseño se adapta más a lo vertical y simetría que se desea adquirir, sin necesidad de una retícula base, manteniendo la justificación al centro tanto del título como en los créditos.

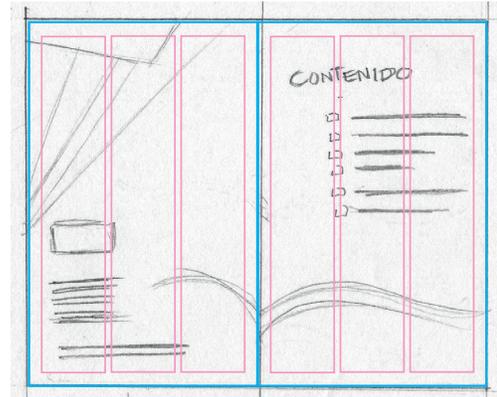


## Boceto de área de créditos y tabla de contenido

En esta tercera sección se mostrarán las primeras propuestas de bocetaje para el área de créditos de la institución y tabla de contenido, definiendo los siguientes detalles:

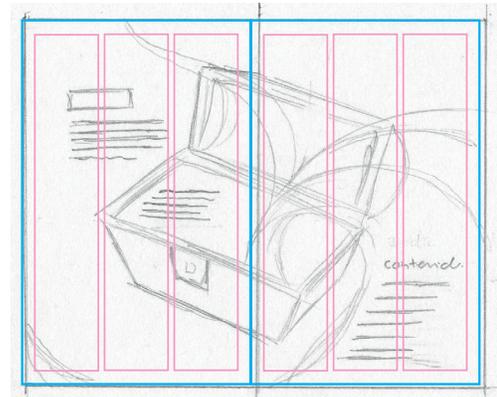
### Boceto a

En este primer boceto se recrea todo elemento visual gráfico y tipográfico en una retícula base a 3 columnas en cada página, con un medianil (espacio entre columnas) de 5 milímetros, decidiéndose así por una razón: tres columnas son suficientes para mantener un orden en el justificado a la derecha, centro e izquierda u ocupando dos columnas para la distribución de texto si en este caso fuera demasiado. De igual forma se ejecuta en la página dos en el espacio del contenido. Los elementos gráficos siguen aplicándose dentro de la diagramación tomando muy en cuenta la línea gráfica.



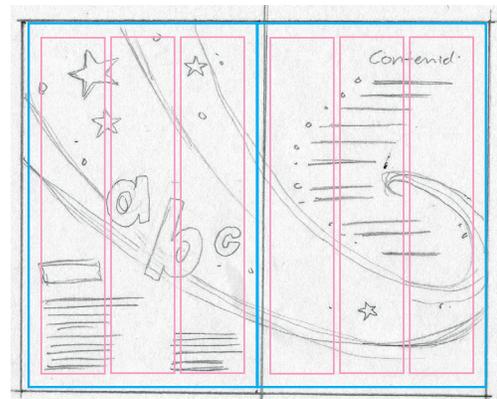
### Boceto b

Para la segunda propuesta se aplicó de igual forma a las mismas especificaciones que en el boceto anterior, tanto en tamaño tipográfico, como en la distribución de elementos y retícula base. Pero se ha decidido colocar la ilustración al centro como punto de fuga para la diagramación que en este caso puede ser apoyado mediante la retícula base y/o la ruptura de la misma, según el criterio que se tenga, ya que en esta propuesta se puede improvisar. La ilustración va a formar parte de un atractivo único para dar una bienvenida visual agradable.



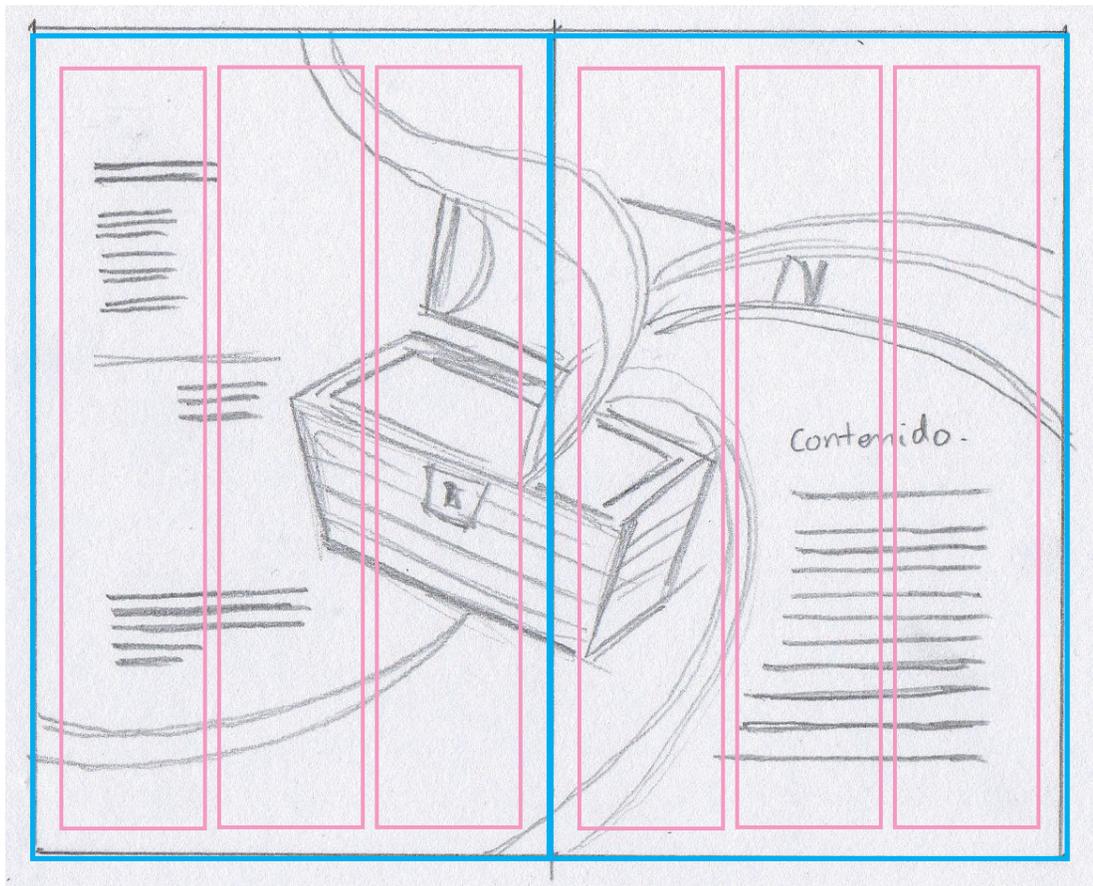
### Boceto c

En esta tercer propuesta se maneja una combinación de las dos propuestas anteriores de igual forma respetando las especificaciones establecidas. Para esto se decidió abarcar todo el formato, de ambas páginas, dividiendo la misma por la ilustración en diagonal para lograr que el recorrido visual fuera de derecha a izquierda y no lo primero que se ve durante el abatimiento de la hoja. Con ello también se logra una buena distribución de todo y mayor provecho en el formato.



## Fundamentación de la decisión final

Se tomó en cuenta la opción “b” mejorada a pesar del orden que mantiene la propuesta “a” y el recorrido visual de la propuesta “c”, se mantiene el concepto de “El Tesoro de la Lectura”, porque el cofre se tomará como ícono principal. Es cierto que este va a ser el primer libro para un nivel inicial en la lectura, dirigida a niños en edad escolar preprimaria, pero entre menos se sature el diseño más se podrán apreciar los detalles que se desean mostrar, hablando de tipografía, ilustración y color agradable. De igual forma permite la distribución y división de los créditos de la institución y el contenido en cada página.



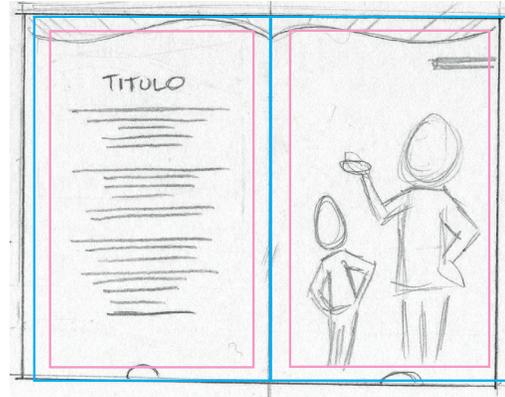
Nota: por lógica la distribución del texto encajará en cada columna aunque el boceto no lo refleje ante la retícula. Esto se apreciará mejor en la etapa de digitalización.

## Boceto de área de contenido e ilustración

En esta cuarta sección se mostrarán las primeras propuestas de bocetaje para el área de contenido e ilustración, definiendo los siguientes detalles:

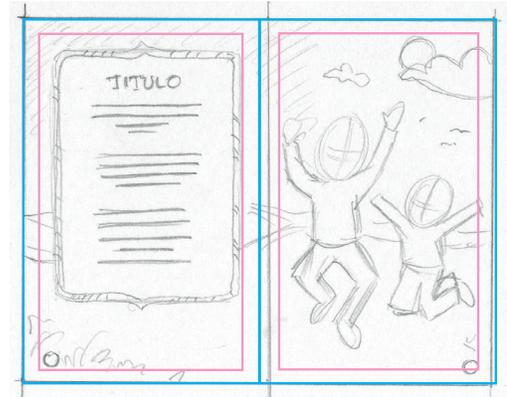
### Boceto a

El primer boceto se basa en una retícula base manuscrita en ambas páginas, ya que el diseño lo requiere para aprovechar su amplitud (22 x 17 pulgadas abierto tiro y retiro), permitiendo colocar el cuerpo del texto en la primera página y la ilustración en la siguiente, abarcando todo el espacio. Esta modalidad pretende visualizar primero la ilustración y después el texto en la transición de página. El espacio asignado para la misma permite aplicar 30 puntos máximo a la tipografía y 50 puntos para el titular, que le permita tanto al usuario como al grupo objetivo comprender la lectura. Los bordes superior e inferior serán marcados con una silueta de hoja de libro y los espacios para el número de página.



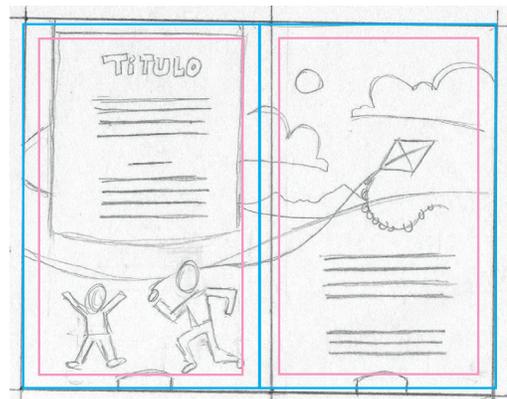
### Boceto b

Para la segunda propuesta se aplicó de igual forma a las mismas especificaciones que en el boceto anterior, tanto en tamaño tipográfico, como en la distribución de elementos y retícula base. Pero se ha decidido colocar la ilustración al centro como punto de fuga para la diagramación que en este caso puede ser apoyado mediante la retícula base y/o la ruptura de la misma, según el criterio que se tenga, ya que en esta propuesta se puede improvisar. La ilustración va a formar parte de un atractivo único para dar una bienvenida visual agradable.



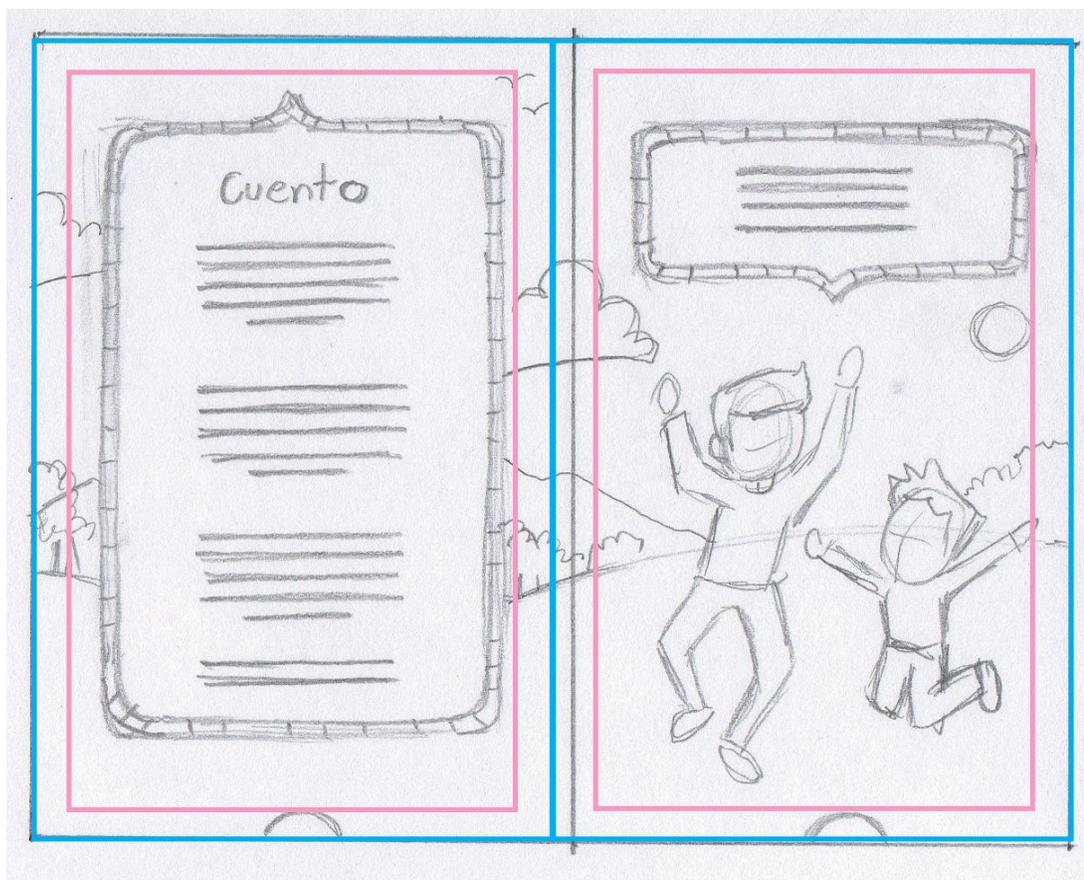
### Boceto c

En esta tercer propuesta se maneja una combinación de las dos propuestas anteriores de igual forma respetando las especificaciones establecidas. Para esto se decidió abarcar todo el formato, de ambas páginas, dividiendo la misma por la ilustración en diagonal para lograr que el recorrido visual fuera de derecha a izquierda y no lo primero que se ve durante el abatimiento de la hoja. Con ello también se logra una buena distribución de todo y mayor provecho en el formato.



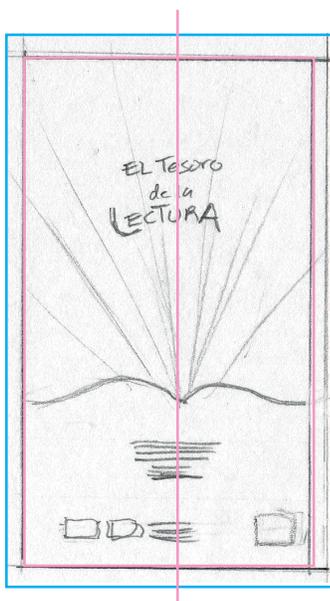
## Fundamentación de la decisión final

Se tomó en cuenta la opción “b” mejorada, empleando una modalidad de retícula manuscrita en todas las propuestas se ha demostrado que el aprovechar el espacio del formato permite que tanto el texto como la ilustración no se vean limitados, en especial la propuesta validada, ya que teniendo un recuadro diseñado para el cuerpo de texto sobre la ilustración de fondo lo hace ver más fácil para la comprensión de la lectura manteniendo un espacio adecuado entre la ilustración y el cuento haciéndose notar aún mejor manteniendo un orden.



## Boceto de contraportada

En esta quinta y última sección se mostrarán las primeras propuestas de bocetaje para la contraportada, definiendo los siguientes detalles:



Boceto a

Para esta primera propuesta la jerarquía a utilizar justificada al centro. Así como en la portada interna, esta sólo pretende mostrar simetría visual para reflejar un orden tanto en ilustración, título del libro, créditos y logotipo. El diseño a aplicar forma parte de un libro abierto que emite destellos hacia el titular. Con esto también se pretende dar una contra-portada como un cierre o final agradable donde el título principal destaque.



Boceto b

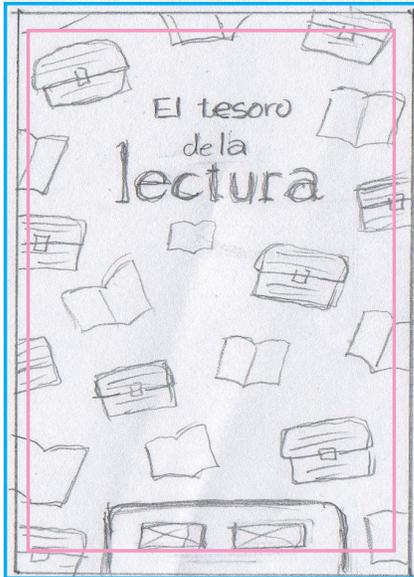
Para la siguiente propuesta la simetría es lo primordial y se sigue manteniendo en este boceto sólo que para este aspecto, el título principal se desea destacar con la ilustración de la portada principal. Una justificación en los créditos, datos y logotipos es la misma modalidad que la anterior propuesta. No hay muchas variables para destacar.



Boceto c

En esta tercera propuesta la simetría se rompe dejando un formato más estético por parte de la ilustración que se recrea mediante el concepto establecido y cumpliendo con realzar el título principal del libro. Los datos como créditos y logotipos ya no van justificados al centro y se ordenan en una retícula base a dos columnas.

## Fundamentación de la decisión final



Se tomó en cuenta la opción “a” mejorada, utilizando en vez de una silueta de libro acostado y destellos, se utilizará el motivo de fondo de la portada principal (libros y cofres con textura) siguiendo la secuencia de la misma. La idea es dar un aspecto de cierre, pero que no demuestre que esto se acabó. Con esta propuesta no se quiere llevar a lo mismo utilizando los mismos aspectos que la portada principal, únicamente se basa con aplicar el título del libro y un recuadro en la parte inferior en donde irán los logotipos de la institución.

## Auto evaluación del primer nivel

En este último proceso se valida el primer nivel de visualización donde se verifica si la calidad del proceso de bocetaje realizado en propuestas para la línea gráfica del material es apropiado evaluado en diez categorías: pertinencia, memorabilidad, fijación, legibilidad, composición, abstracción, estilización, diagramación, diseño tipográfico y uso del color; obteniendo de ello un resultado satisfactorio o insatisfactorio de lo elaborado.

	Nombre de la versión	Principios a evaluar en el diseño / 10 pts.										
		Pertinencia	Memorabilidad	Fijación	Legibilidad	Composición	Abstracción	Estilización	Diagramación	Diseño tipográfico	Uso de color	RESULTADO / 100
1	Portada	10	10	9	10	10	7	10	10	8	-	84
2	Portada interior	8	9	8	9	8	8	8	9	8	-	75
3	Créditos y Tabla de contenido	9	9	9	9	10	7	9	8	8	-	78
4	Contenido e ilustraciones	10	10	10	10	10	6	10	10	8	-	84
5	Contraportada	8	9	9	9	8	6	8	8	8	-	73

Autoevaluación	Es un procedimiento objetivo, a través del cual el estudiante determina cual de las propuestas desarrolladas reúnen las condiciones necesarias para continuar trabajando en ellas. Se pondera de 0 a 10 puntos para cada uno de los aspectos siguientes.
Pertinencia	Hace referencia a la forma en que la propuesta guarda relación con el tema que se está tratando. La pertinencia del diseño establece también si el mensaje contenido en el diseño es adecuado para el grupo objetivo.
Memorabilidad	Un diseño es memorable si el receptor logra: a) Asociarlo con un recuerdo o evento importante o b) Recuerda repetidamente el mensaje y le sirve como referente. Las mejores campañas de comunicación visual, son aquellas que son memorables.
Fijación	La fijación de un mensaje visual es la capacidad que este tiene, gracias a su construcción, de posicionarse en la mente del grupo objetivo. El uso de colores, imágenes y mensajes adecuados facilita la fijación de los mensajes.
Legibilidad	La fijación de un mensaje visual es la capacidad que este tiene, gracias a su construcción, de posicionarse en la mente del grupo objetivo. El uso de colores, imágenes y mensajes adecuados facilita la fijación de los mensajes.
Composición	Se evalúa si la composición que se presenta, es armónica, agradable, estética y reúne las condiciones necesarias para llamar la atención del grupo objetivo.
Abstracción	Si dentro de la composición, existen elementos contruidos a partir del principio de la abstracción, debe evaluarse si la misma se comprende, adecuadamente una realidad y si comunica aquello para lo que fue creada.
Estilización	El tratamiento que se le da a las imágenes y textos debe resultar estética, agradable, armónica y debe contribuir a despertar el interés y a generar una vinculación emocional con el grupo objetivo.
Diagramación	El diseño se construye a partir de una retícula, la cual favorece la optimización de los recursos visuales en el área de trabajo. Se debe evaluar el aporte que la diagramación hace a la construcción de los mensajes visuales.
Diseño tipográfico	Más allá de elegir las fuentes tipográficas adecuadas, el diseño tipográfico es la forma en que se ha incorporado la tipografía al diseño. La adecuación al tema, la legibilidad, la comprensión de los contenidos, se debe evaluar para establecer el aporte de este componente.
Uso del color	La selección de la paleta de colores debe evaluarse en función de la adecuación al perfil del grupo objetivo y la temática que se está trabajando. Se debe evaluar desde el punto de vista estético, técnico y psicológico.
Resultado	La evaluación dará como resultado una ponderación de entre 0 y 100 puntos, las propuestas que resultan mejor evaluadas, son las que técnica y objetivamente se ajustan de mejor forma a los requerimientos del proyecto.

## Conclusión

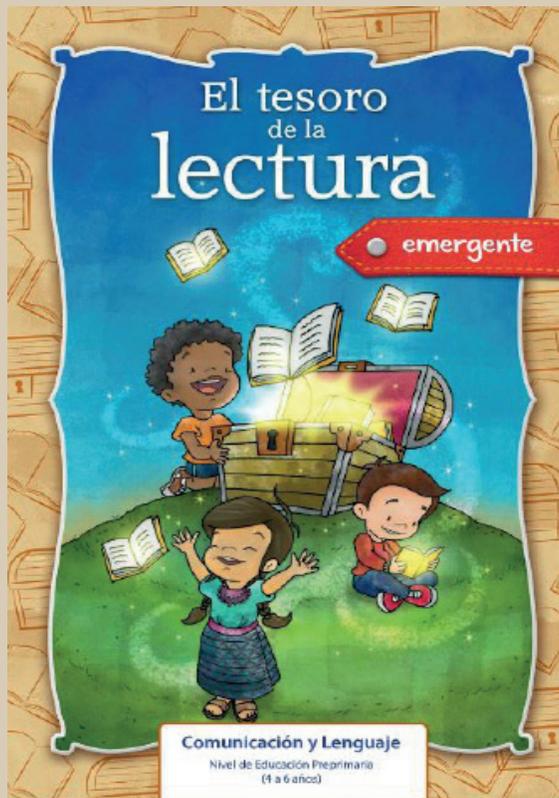
Mediante la autoevaluación realizada ante los diversos criterios de diseño que se requieren para obtener lo deseado se destaca que la aplicación de retícula, jerarquía, tipografía, tratamiento de la imagen y distribución de la misma genera una propuesta que cumple con lo deseado para establecer una línea gráfica que destaque el concepto principal, *“El Tesoro de la Lectura”*, está bien marcado. Cada punto indicado en la tabla se genera para que todo cumpla con su cometido con el fin de evitar que todo el proceso de bocetaje sea deficiente e inadecuado.

Se determina que el trabajo realizado en este proceso no sólo cumple con la idea principal que se tenía en el tratamiento de imagen, distribución de elementos y criterios de diseño aplicado, sino que el nivel de presentación que tendrá en su versión digital será destacado con la aplicación de color y tipografía adecuada en el siguiente nivel de visualización. Todo señala a que el diseño que se presentará al grupo objetivo es el destinado a llamar la atención por medio del diseño e ilustración si se aplica de la mejor forma posible, que cada elemento a destacar forme parte de una composición agradable en ética y estética visual sin ningún divorcio visual.

## 6.1.2 Segundo nivel de visualización

En el siguiente nivel se lleva los bocetos realizados en papel y lápiz a versión digital en donde se conseguirá una visualización general casi final de cada una de las partes que conformarán el libro principal y folletos; destacando color, tipografía e ilustración. Todo esto llevado a evaluación por parte de las entidades que supervisan el proyecto para la realización de cambios y su pronta validación para ser expuesta ante el grupo objetivo.

A continuación se presentan las siguientes piezas:



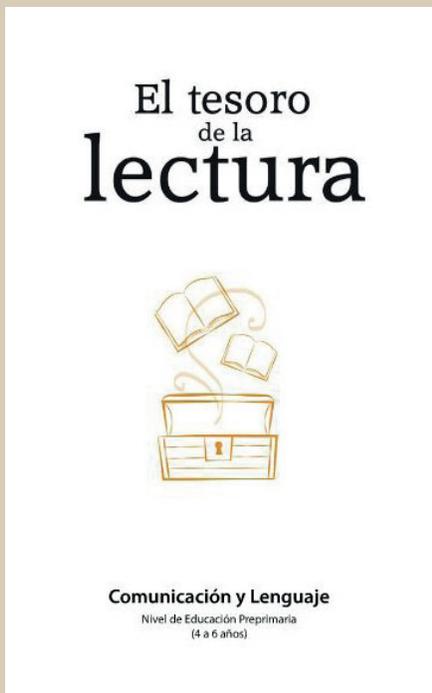
### Portada principal

Fundamentación:

Gracias a los resultados obtenidos en el proceso anterior, los bocetos realizados a mano que forman parte de la propuesta seleccionada se trabajaron de manera digital. Esta es la muestra de la portada principal del *Big Book "El Tesoro de la Lectura"* que comprende al nivel de lectura emergente.

Los colores a utilizar son de contraste visual que permite diferenciar los elementos para no llegar a ser saturado. La ilustración sigue siendo el elemento que llama la atención, recreando en ella la alegría de una infancia sana y motivada en su desarrollo. El fondo como marco es un motivo detallado de dos elementos que destacan el título principal, un cofre como tesoro y un libro que denota la lectura. La integración de todo logra una composición agradable y atractiva.

La tipografía escogida para destacar el titular es la llamada *Accolade Serial Regular* en variaciones de 60pts, 32pts y 120pts. Dicha tipografía se escogió ya que cuenta con una legibilidad en su estructura y la elegancia que le da tener un serfi pronunciado para una portada que no pretende ser un libro serio cualquiera. Para el subtítulo se escogió utilizar la tipografía *Myriad Pro* a 25pts. Siendo esta muy práctica para la lectura.



### Portada interna

#### Fundamentación:

Un diseño de página interna sobria y sin mayor detalles es lo que se decidió diseñar al final. Se tomó en cuenta el estilo de la propuesta basado en la recomendación sugerida por el cliente y por los diseños de portada interna que cuentan los libros actualmente, ya que se desea dar una bienvenida sencilla y directa realizando la idea central por medio de una ilustración lineal a un color.

### Créditos y tabla de contenido

#### Fundamentación:

El diseño conserva la idea principal que nació del boceto, ya que se pretende recrear dentro del diseño y diagramación el concepto que principalmente se desea transmitir guiándose a través de una línea gráfica establecida y fiel. Los espacios determinados para la colocación del texto hacen que tanto el diseño de fondo como la jerarquía visual sea armoniosa y mantenga un equilibrio simétrico que a su vez se recrea

o se unifica acorde a los detalles de la ilustración, es decir, por ejemplo la aplicación de la tabla de contenido siguiendo la dirección de una línea curva de la ilustración hace juego con la diagramación.

Los tamaños tipográficos a aplicarse son de 18 puntos máximo para títulos y 16 puntos para subtítulos, en tanto que en el texto se emplea a tamaño 12 puntos.

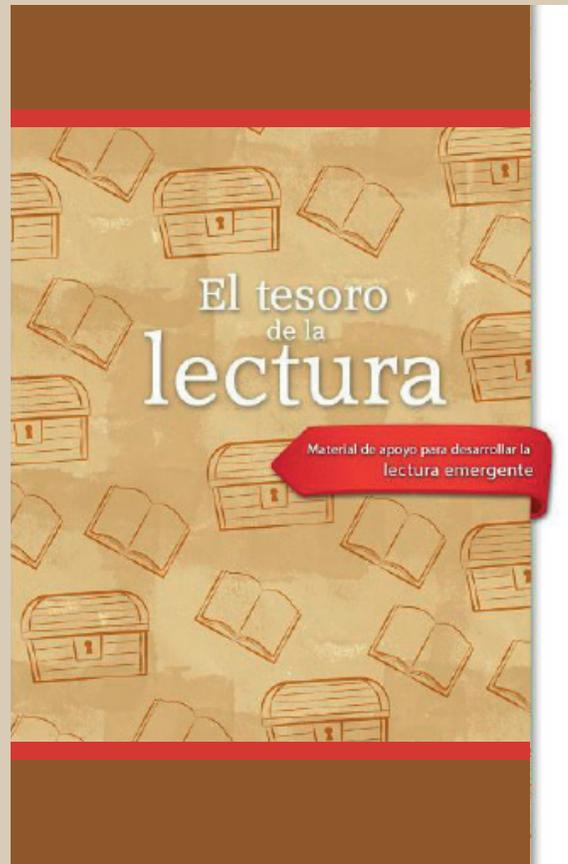


## Portadilla

### Fundamentación:

Para esta propuesta digital se emplea un fondo texturizado seguido un motivo aplicado por cofres y libros además del título principal y el cintillo rojo que nos muestra el nivel de lectura al cual pertenece el material. Sabiendo que luego otro color representará otro nivel de desarrollo de la lectura. Acá se recrea lo que es la portada principal pero de manera simplificada tomando lo necesario siempre acorde a la línea gráfica establecida.

Originalmente este diseño es improvisado, ya que no se había tomado en cuenta durante el primer nivel de visualización y se vio necesario aplicar esta sección del diseño al material.

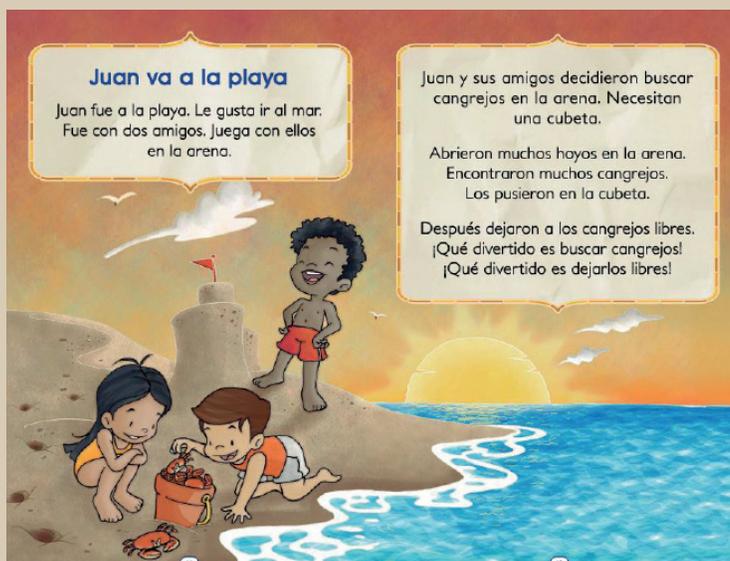


## Contenido e ilustraciones

### Fundamentación:

Este es el campo de páginas ilustradas que se desea presentar. Abarcando toda el área del formato que se desea aprovechar para la ilustración y texto del cuento. Las tipografías aplicadas para este medio son *AvantGarde Md BT* a 45 pts aplicado al título y *Petita Medium* a 36 pts para el cuerpo del texto, que es lo recomendado según investigaciones.

El texto irá centrado en una sola columna haciendo que la lectura sea más fluida, sabiendo que no son cuentos



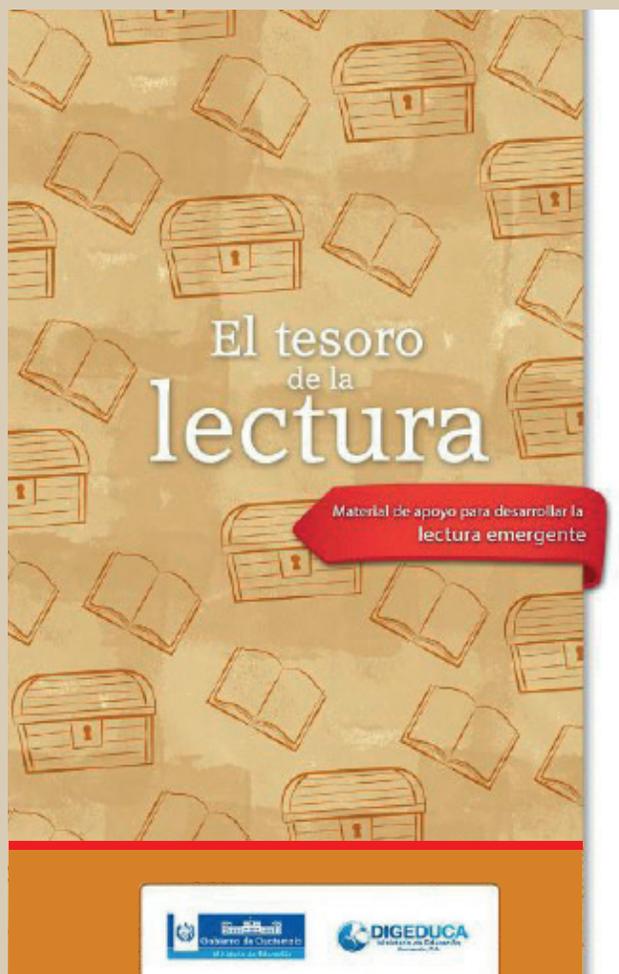
que van más allá de dos páginas máxima con tipografía amplia y de pocos párrafos lo cual marca la característica de un estilo literario que en su caso es el cuento infantil.

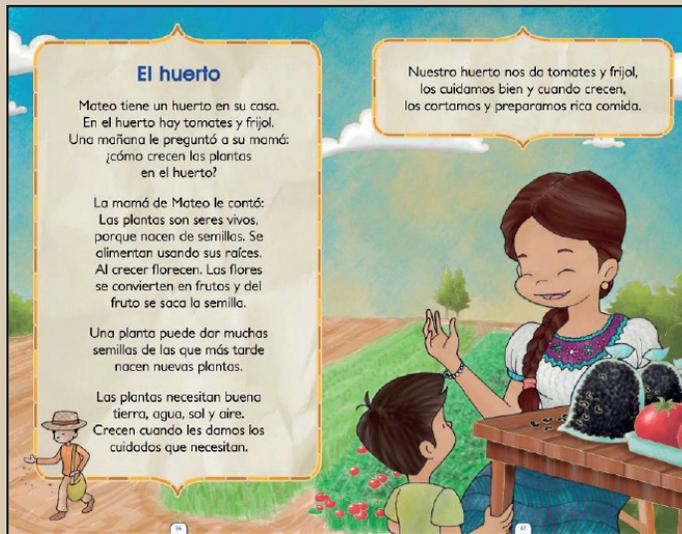
Las ilustraciones son el elemento atractivo de cada página, ya que recrea con exactitud lo que se relata en el cuento. Esto a su vez es parte de las actividades que realizarán los niños junto a sus docentes para incentivar la importancia de la lectura y desarrollar sus habilidades de razonamiento y aprendizaje, ya que no sólo vasta con leer un cuento, sino de interpretarlo y recrearlo mediante el entorno en que se desenvuelven los niños teniendo una mejor comprensión de lectura.

### Contraportada

Fundamentación:

Se utiliza el mismo motivo de fondo (textura café, libros y cofres) como un forro o pasta que destaque el libro. El diseño pretende ser sencilla con la adaptación del nombre del libro, el cintillo de que identifica la especialidad, así como la implementación de los logotipos de la institución ubicados en la parte inferior del formato, separándolos de motivo mediante una franja de un color uniforme que no resalte pero que sí unifique.





### El huerto

Mateo tiene un huerto en su casa.  
En el huerto hay tomates y frijol.  
Una mañana le preguntó a su mamá:  
¿cómo crecen las plantas  
en el huerto?

La mamá de Mateo le contó:  
Las plantas son seres vivos,  
porque nacen de semillas. Se  
alimentan usando sus raíces.  
Al crecer florecen. Las flores  
se convierten en frutos y del  
fruto se saca la semilla.

Una planta puede dar muchas  
semillas de las que más tarde  
nacen nuevas plantas.

Las plantas necesitan buena  
tierra, agua, sol y aire.  
Crecen cuando les damos los  
cuidados que necesitan.

Nuestro huerto nos da tomates y frijol,  
los cuidamos bien y cuando crecen,  
los cortamos y preparamos rica comida.

## Ilustración

*Trazos que forman una idea, un concepto, un todo que comunica de manera visual nuestro entorno y nuestra realidad.*

## Textura

*Sensación visual que nos familiariza con algo después de una experiencia ante nuestro entorno.*



### El papel

El papel es muy útil, sirve para escribir y dibujar. También puedo hacer figuras con él.

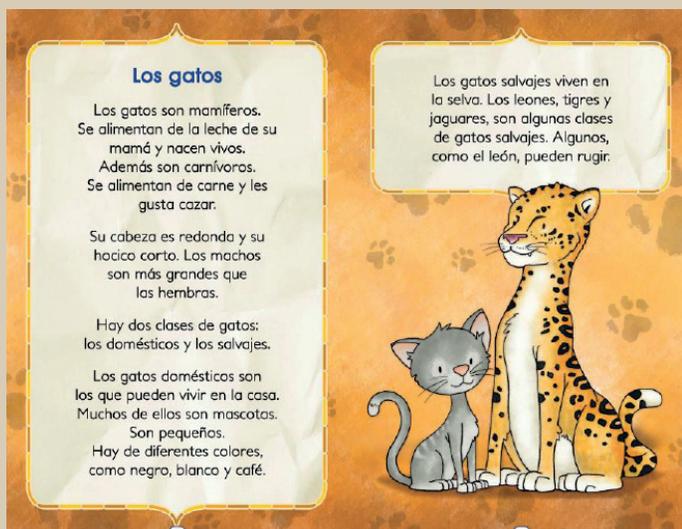
Puedo hacer un sombrero o un barco.  
Puedo hacer un molino o una flor.  
Puedo hacer un pájaro o un sapo.

¿Qué más puedo hacer?

El papel se hace con la pulpa de los árboles.  
Para no cortar muchos árboles, debemos cuidar el papel.  
No lo vamos a desperdiciar ni a tirar.

Lo podemos reciclar haciendo figuras para decorar la clase.

Así cuidamos el ambiente.



### Los gatos

Los gatos son mamíferos.  
Se alimentan de la leche de su mamá y nacen vivos.  
Además son carnívoros.  
Se alimentan de carne y les gusta cazar.

Su cabeza es redonda y su hocico corto. Los machos son más grandes que las hembras.

Hay dos clases de gatos: los domésticos y los salvajes.

Los gatos domésticos son los que pueden vivir en la casa. Muchos de ellos son mascotas. Son pequeños.

Hay de diferentes colores, como negro, blanco y café.

Los gatos salvajes viven en la selva. Los leones, tigres y jaguares, son algunas clases de gatos salvajes. Algunos, como el león, pueden rugir.

## Color

*Percepción visual que estimula la curiosidad y el deseo de explorar un sin fin de colores que nos ayuda a distinguir toda creación.*

### 6.1.3 Tercer nivel de visualización

En este último nivel de visualización en conjunto con el asesoramiento obtenido a través del nivel dos en la digitalización del libro, se llevaron a cabo una serie de observaciones y sometido a una evaluación para corroborar si hay algún cambio en el diseño e ilustración, así como de texto y diagramación que debiera ser corregido. Es de esto que trata el siguiente nivel y la piezas a mostrar, se hace evidente la continuidad de progreso en el diseño, sus respectivos cambios y modificaciones realizados.

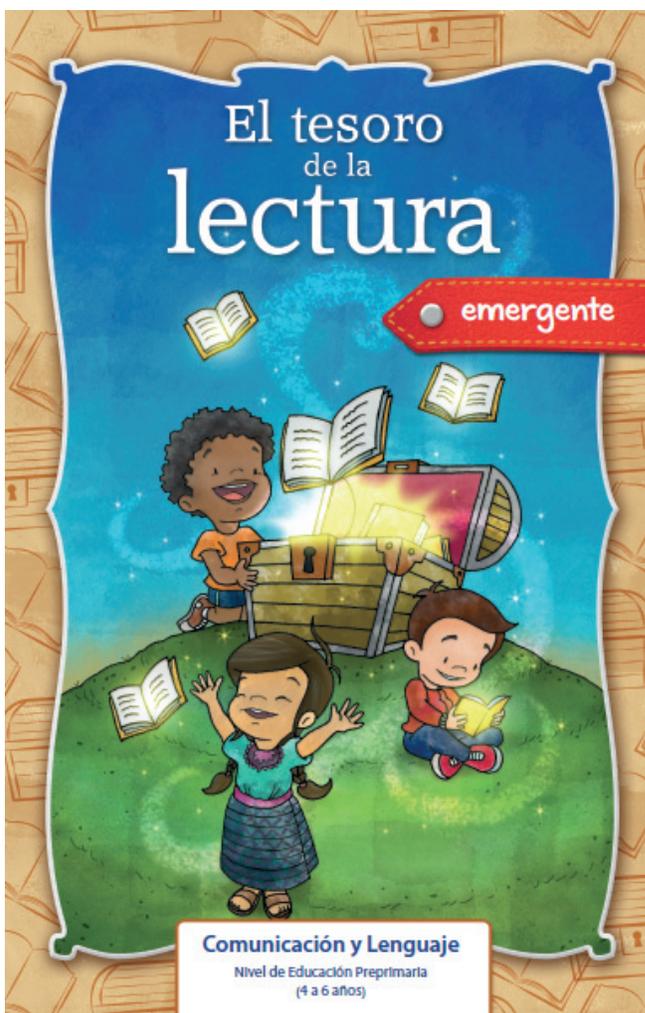
A continuación se presentan lo siguiente:

#### Portada principal

Fundamentación:

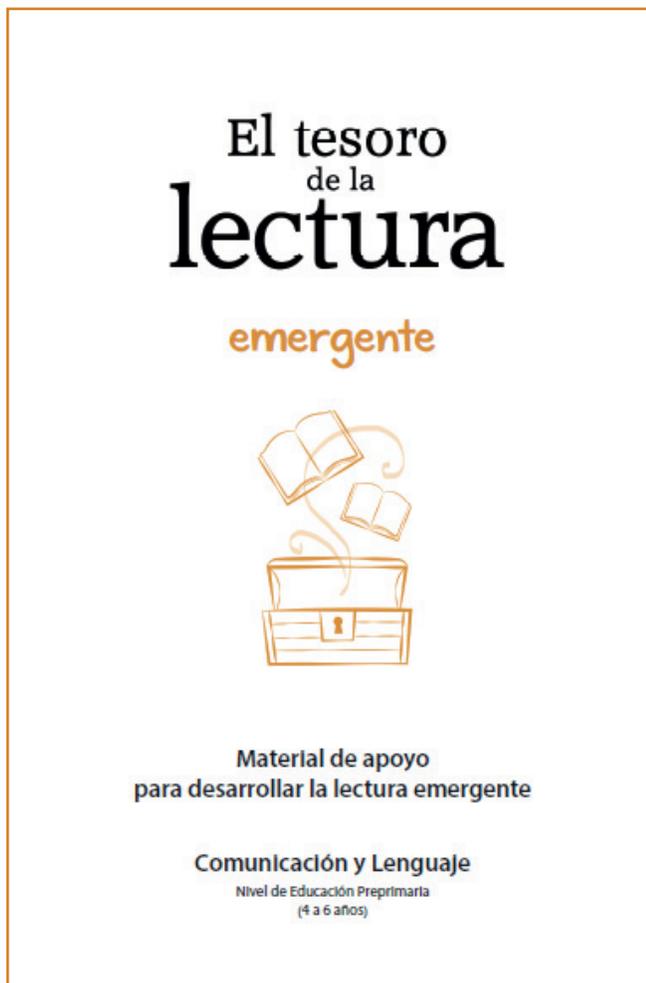
Gracias a los resultados obtenidos a través del Nivel 2 en su visualización digital, la muestra de la portada principal del *Big Book "El Tesoro de la Lectura"* que comprende al nivel de lectura emergente fue aceptable, tanto por parte de los profesionales y asesores, como del grupo objetivo.

Los colores a utilizar siguen siendo los mismo de contraste visual junto con la ilustración y la tipografía que hacen un todo en el diseño se desempeña de buena forma, atractiva y agradable para el usuario. Si bien no tuvo un mayor cambio, únicamente la del cintillo rojo en donde se aplicó textura y detalle, ya que se desea dar la idea de un "seguro de cuero o cincho que cierra el libro", que gracias a la aplicación de una técnica en Adobe Photoshop se logró darle esa apariencia



con un color singular, el rojo, como color de “alto aquí saldrá algo” denotando a su vez uno de los colores del semáforo. Dicho esto será aplicado de igual forma para el resto de portadas de los otros libros infantiles; color amarillo para el Inicial y verde para el libro Emergente.

La tipografía seleccionada para caracterizar la especialidad de cada libro es la fuente *KG Shadow of the Day* a 25 pts. Es una tipografía *script* que no pretende competir con las otras fuentes tipográficas utilizadas, más bien se desea dar un toque sutil en estética y aplicada al contexto de tipografía adecuada para niños.



## Portada interna

Fundamentación:

Para finalizar esta propuesta únicamente se vio necesario aplicar el nombre de la especialidad, que en este caso es el “Libro Emergente” con el estilo tipográfico seleccionado *KG Shadow of the Day*, resaltado con el mismo color dorado utilizado en la ilustración del cofre y el libro. Además se añadió una especificación de lo que es como material de lectura.

## Créditos y tabla de contenido

### Fundamentación:

De igual forma para el diseño de esta sección se sigue conservando lo que fue propuesto para el Nivel 2 de visualización digital. El diseño fue aceptado por parte de la institución con base en su diagramación y propuesta de ilustración, y aplicación de color que conserva la línea gráfica establecida. En dicha pieza lo único que varía es en corrección de textos y aplicación de nuevos datos de referencia para los créditos.

**Universidad**  
Colegio de Guadalupe  
Calle 11 y Calles 12

**Comisión de Examen del Aprendizaje**  
Vicaría Académica

**Comisión de Examen de Ingreso**  
Superintendencia de Educación

**Comisión de Examen de Acceso a la Carrera**  
Superintendencia de Educación Superior

**Comisión de Examen de Ingreso**  
Superintendencia de Educación Superior

**Comisión de Examen de Ingreso**  
Superintendencia de Educación Superior

**Comisión de Examen de Ingreso**  
Superintendencia de Educación Superior

---

**Autores**  
Comisión de Examen de Ingreso  
Comisión de Examen de Ingreso

**Corrección y edición**  
Comisión de Examen de Ingreso

**Diseño y diagramación**  
Superintendencia de Educación Superior

---

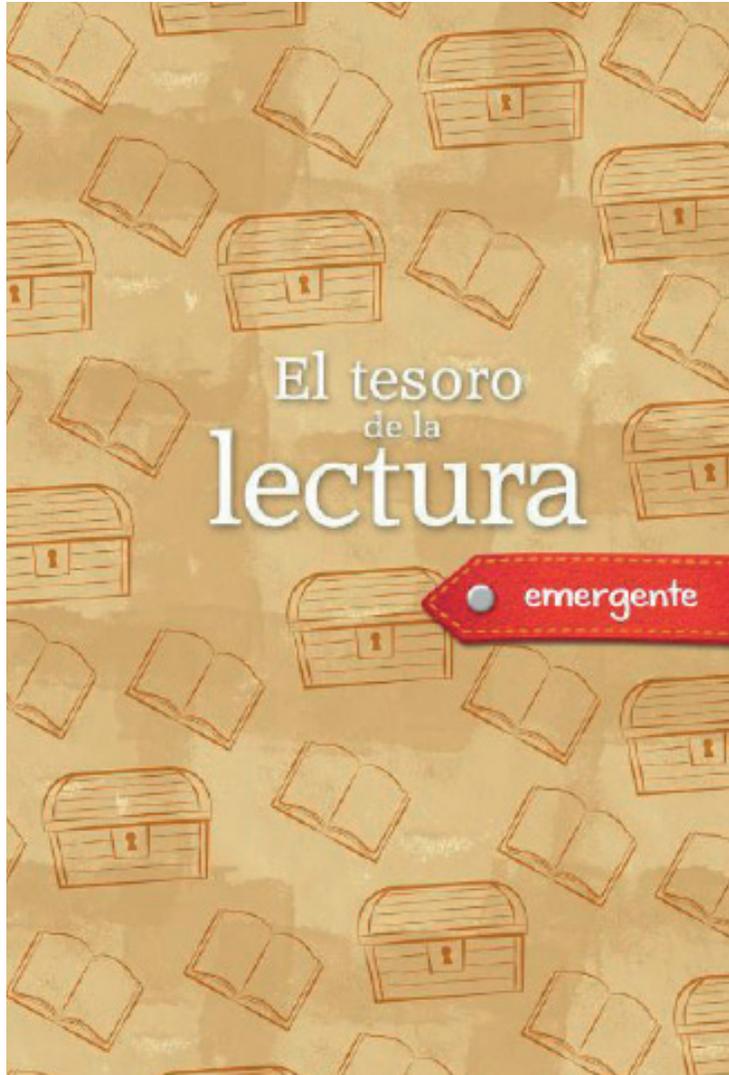
**Este libro está sujeto a la licencia de derechos de autor de la Superintendencia de Educación Superior.**

**Reservados todos los derechos. No se permite la explotación económica ni la transformación de esta obra. Queda permitida la impresión en su totalidad.**

**Impreso en Colombia. Todos los derechos reservados.**  
Diseño y diagramación: Superintendencia de Educación Superior  
Superintendencia de Educación Superior  
Superintendencia de Educación Superior  
Superintendencia de Educación Superior

### Contenido

Los frutos	8
Antes de mi origen	10
De persona con discapacidad	12
Como voy a la plaza	14
Los misterios de mi abuelo	16
Mi comunidad	18
El papel	20
El árbol de la vida	22
Como me siento	24
Los frutos	26
El volcán de Agua	28
Yo sé compartir	30
La lección	32
Los gallinos	34
El huerto	36



## Portadilla

### Fundamentación:

El diseño de la portadilla se mantiene sin ningún cambio en su diseño. Unicamente se aplicó el cintillo rojo de otra manera, en este caso quitando la franja blanca que simulaba ser el fondo de donde salía el cintillo anteriormente, así como la aplicación de textura y efecto de borde cosido e incrustando un botón de metal haciendo semejanza a un cincho de cuero. El mismo tendrá la misma función de colocar sobre ella el nombre de la especialidad del libro. La misma línea gráfica se mantiene con el uso del motivo.

## Contenido e ilustraciones

Fundamentación:

Para las páginas de contenido e ilustración los únicos cambios recomendados y necesarios por parte del diseñador y los asesores se tomaron en cuenta tres aspectos a modificar en cada página:

Los recuadros que contienen el texto fueron modificados quitando una arista o punta que sobresale en la parte inferior del primer recuadro y superior del segundo, esto con el fin de dar continuidad al cuento y que no se viera separado por los recuadros.



El texto del cuento fue justificado a la izquierda ya que no se pretende dar un esquema de prosa o poema que en su mayoría son textos alineados al centro, evitando que se viera de esa manera en la diagramación.

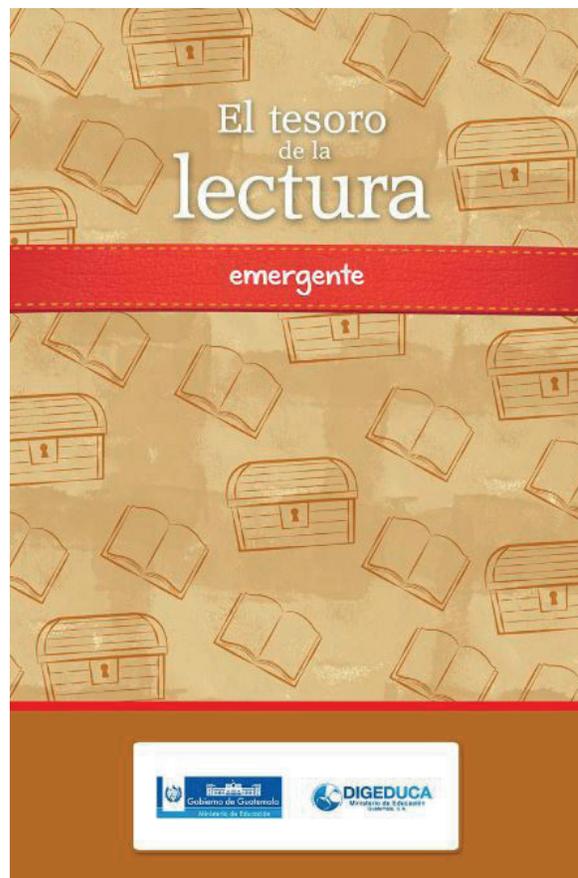
Finalmente para el título de cada cuento se decidió aplicar mediante una evaluación previa, utilizando una fuente tipográfica *script* uniforme que no llegara a ser caligráfica para que el usuario pueda leerla sin conflicto al inicio de la lectura. Para ello la fuente utilizada es la *KG Shadow of the Day* a 52 puntos. Siendo esta la adecuada, ya que mediante a su curvatura

conserva la legibilidad de una tipografía sans serif regular. La diagramación manuscrita sin duda es la adecuada para este tipo de diseño en donde se requiere que la ilustración sobresalga en apoyo al cuento y así obtener una mejor comprensión de lo que se lee por parte del usuario gracias a la composición sin competencia visual.

## Contraportada

Fundamentación:

El cambio realizado en la contraportada varía en el cintillo rojo y la colocación de los logotipos. En el cintillo rojo va colocada como la continuación de la punta del cintillo en la portada principal, en la misma posición que a su vez también servirá para la colocación del nombre de la especialidad del material. De la anterior propuesta aún se conserva la implementación de los logotipos de la institución ubicados en la parte inferior del formato utilizando una franja de un color uniforme que no resalte, pero que sí unifique dándole peso al formato.



## 6.1.4 Propuesta gráfica final fundamentada

A lo largo del proceso del pre bocetaje, bocetaje y niveles de visualización en versión digital se ha ido modificando conforme a las evaluaciones y resultados obtenidos ante personal experto y grupo objetivo, cada opinión fue tomada en cuenta para beneficio del proyecto, dejando un material que cumple con los objetivos establecidos a lo largo del proceso, quedando la propuesta definida de la siguiente manera:

### Portada

En su diseño la primera idea que se viene a la mente cuando se mencionan “*El Tesoro de la Lectura*” lo primero se imagina son muchos libros en un cofre, pero si este material va dirigido a niños y ellos representan a tres culturas sociales que conviven en Guatemala sin duda esto lo hace más explícito para transmitir una idea mediante el concepto que se tiene y se recrea de la siguiente manera: una portada de 12 x 18 pulgadas que destaca en ella una ilustración atractiva donde se representan a niños sorprendidos por haber encontrado un cofre mágico con libros a dentro. Un niño garífuna, uno ladino y una niña indígena son los géneros sociales guatemaltecos; el grupo objetivo al que va dirigido, porque es para todos y todas sin creencia o color alguno. Ellos no son personajes, pero identifican a la niñez guatemalteca actual.

Como se ha ido mencionando, la lectura es una de las principales bases del aprendizaje y la educación en una nación, como tal es un tesoro invaluable, un legado para ellos.

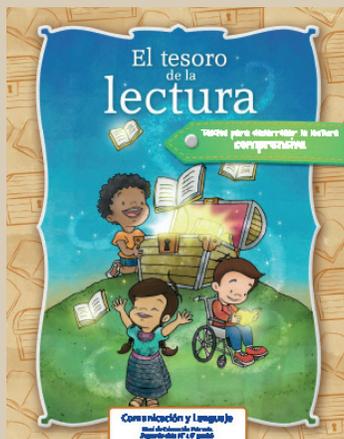
Otros elementos que participa dentro de la composición del diseño e ilustración, es el fondo o motivo, aplicando textura café y sucesiones iconográficas de libros y cofres. ¿Por qué el color café predomina más? El color y la textura corrugada utilizada transmiten una percepción de hoja de papel vieja, puede ser tomada como la superficie de un mapa (asociado con piratas y tesoros) o una hoja de libro viejo (un libro antiguo, pero hermoso), a como se perciba o se desee ver es válido. De igual forma lo hace el borde blanco que separa la ilustración del fondo, ese detalle de silueta de marco colonial tallado en madera es el perfil clásico que realza la imagen de tesoro elegante. Al igual que puede predominar el color rojo, utilizado en el cintillo de cuero, la textura que se le proporcionó y que refleja un cincho para cerrar el libro; que algunos libros, en su mayoría forrados en cuero lo tiene. Además el color rojo también predomina por ser

el color que identifica al libro de lectura “emergente”. Para hacer memoria de ello existen tres libros: emergente representado por el color rojo para preprimaria, inicial por el amarillo y comprensiva con el color verde, éstos dos últimos a nivel primaria.

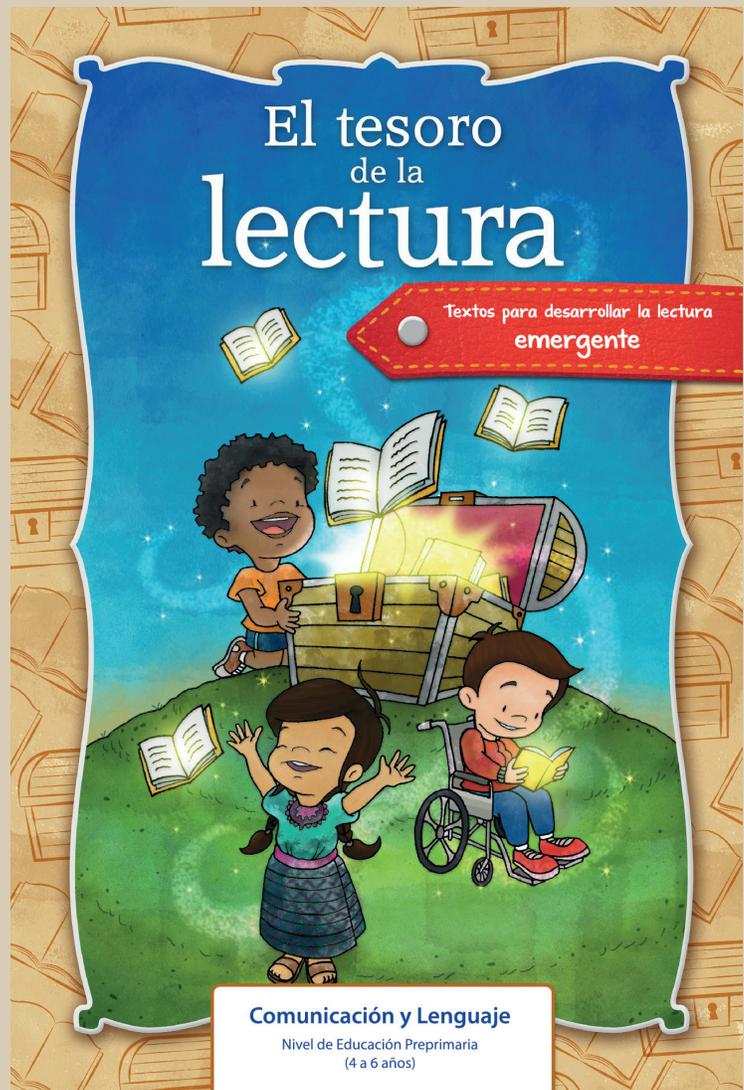
Todo concuerda con el concepto, todo tiene una relación, cada elemento visual que conforma la portada transmite la idea de lo que se tenía pensado desde un principio en el proceso de bocetaje y es así como ahora es plasmado.



Aplicación a portada, folleto lectura inicial

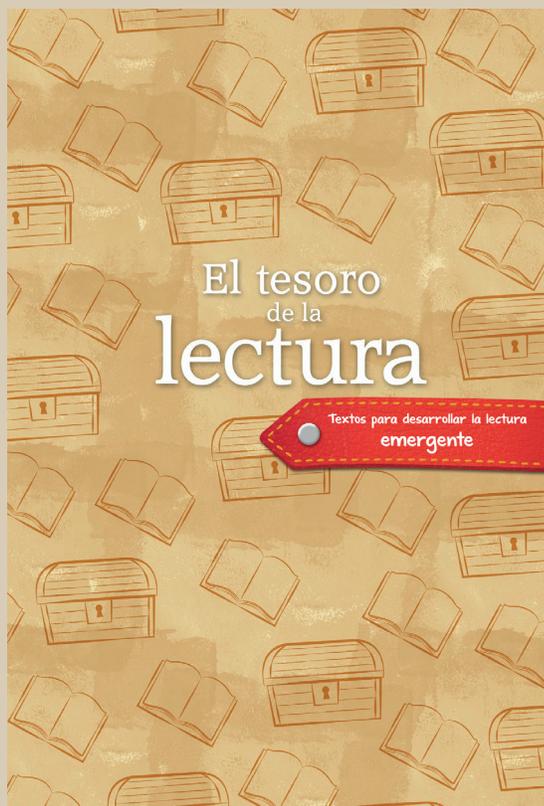
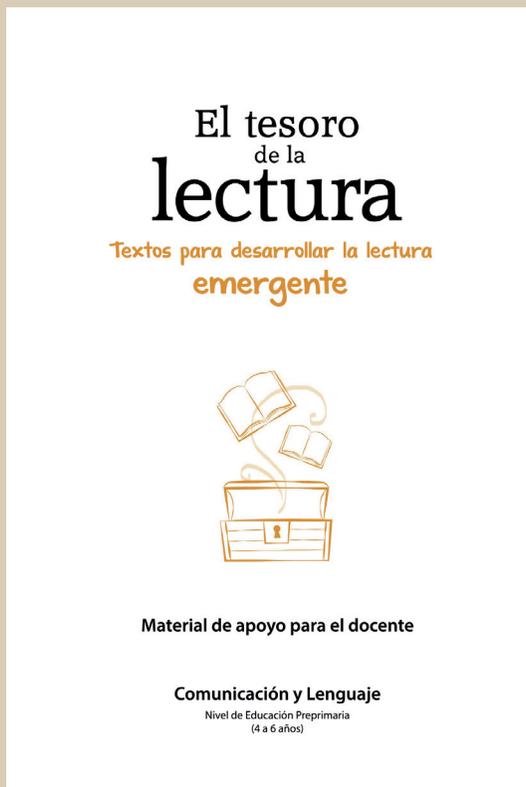


Aplicación a portada, folleto lectura comprensiva



## Portada interna

Con simpleza y detalle se da la bienvenida. La colocación del título del libro, nombre de la especialidad y a quienes va dirigido se le da un tratamiento de justificado al centro que mantenga una simetría agradable y elegante. La representación del libro y el cofre no podrían faltar, con ello se mantendrá el concepto y la línea gráfica establecida.



## Portadilla

El diseño de la portadilla, la única que hace presencia en el material previo a la presentación de la serie de cuentos e ilustraciones; es utilizado como protección o respaldo. Aunque originalmente se utiliza desde un principio se decidió aplicarla de esta manera. Es también establecido para recalcar cuál es el libro que se está consultando. El motivo o fondo se aplica nuevamente y sigue formando parte de una secuencia en el diseño.

## Créditos y tabla de contenido

Su diseño es emotivo e interesante en diseño como en jerarquía visual, porque en ella se contempla información importante como las entidades que conforman la institución, las personas que desarrollaron el proyecto y créditos de la institución. De igual forma se presenta el contenido de los cuentos ilustrados que incluye el libro. Por tal razón se ha diseñado de esta manera, armonizar texto con ilustración. Esto se logró utilizando los “destellos de magia” que emergen del interior del cofre al exterior como cajas de texto. El color y la textura siguen predominando, la utilización de papel corrugado en los destellos mágicos para esta versión son parte del contexto estético y atractivo.

**Lecturas extraídas de El tesoro de la lectura: material de apoyo para desarrollar la lectura emergente. Nivel de Educación Preprimaria.**

**Logos:**  
 Gobierno de Guatemala  
 Ministerio de Educación

**Licenciada Cynthia del Aguila Mendicabal**  
 Ministra de Educación

**Licenciada Evelyn Amado de Segura**  
 Viceministra Técnica de Educación

**Licenciada Alfredo Gustavo Garcia Archila**  
 Viceministro Administrativo de Educación

**Doctor Gilberto Nicolás Leiva Alvarez**  
 Viceministro de Educación Bilingüe e Intercultural

**Licenciado Eligio Six Ipapanec**  
 Viceministro de Diseño y Verificación de la Calidad Educativa

**Licenciada Laila Fernanda Müller Durán**  
 Directora de la DIGEDUCA

**Autoría:**  
 Licenciada Mario Balón Arriaga Vidal  
 Licenciada Eira Idalmey Cotto Giron

**Corrección y estilo:**  
 Licenciada María Teresa Marroquín Yurrita

**Diseño y Diagramación:**  
 DG Javier Yantuche

**Material elaborado en la Unidad de Divulgación de Resultados de Evaluación e Investigación Educativa.**  
 Dirección General de Evaluación e Investigación Educativa © DIGEDUCA, 2015 todos los derechos reservados.  
 Se permite la reproducción de este documento total o parcial, siempre que no se alteren los contenidos ni los créditos de autoría y edición.

**Para fines de sustracción, este material está sujeto a custodia.**

**Disponible en red:** <http://www.mineduc.gov.gt/DIGEDUCA>  
 Impreso en Guatemala.  
 divulgacion\_diseño@meducacion.gov.gt  
 Guatemala, 2015.

**Contenido**

Las frutas .....	8
Ana es mi amigo .....	10
De pesca con papá .....	12
Juan va a la playa .....	14
Las historias de mi abuela .....	16
Mi comunidad .....	18
El papel .....	20
El ratón listo .....	22
Cuido mi cuerpo .....	24
Los gatos .....	26
El volcán de Agua .....	28
Yo sé compartir .....	30
La leche .....	32
Las gallinas .....	34
El huerto .....	36

## Contenido e ilustraciones

La presentación de cada página ilustrada y diagramada, de la primera a la última, es una recreación sin duda de cada cuento, pero no sólo es una ilustración y un cuento que relata algo, es la manifestación de un entorno reconocible por cada uno de nosotros y es que cada cuento es muestra de un pedacito de Guatemala y su gente. En esencia esto es lo que se esperaba presentar desde que se concibió el proyecto, era lo que se deseaba por parte de las instrucciones gráficas dadas por la institución y la aplicación personal del estilo de ilustración para un grupo objetivo variado no sólo en edad y sexo, sino en cultura y género social variado (indígenas, ladinos y garífunas).

La utilización de una variada paleta de colores refuerza aún más la ilustración, y es que no sólo se trata de aplicar color, es distinguir el color con algo que sea propio de la Guatemala primaveral y multicultural. El recrear muchas ilustraciones hace que el cuento a relatar o leer sea más que especial. Todo esto ayuda a que el grupo objetivo tenga una mejor percepción de su entorno a través de los dibujos y colores, comprensión de lectura y desarrollo de habilidades cognitivas.

Para que esto aún tenga más apoyo en la comprensión de lectura, se utilizaron dos estilos tipográficos a destacar por su diseño y estructura (legibilidad). Para lograrlo se aplicó una tipografía para el título de cada cuento, la fuente *KG Shadow of the Day* a 52 puntos, siendo esta un tipo *script* legible y agradable sin serif ante la percepción visual del lector, ya que marca bien sus rasgos ascendentes y descendentes de cada letra, además del *tracking* (espacio) en cada letra. Para el cuerpo del texto se utilizó la fuente *Petita Medium* a 36 puntos según investigación en utilización de tamaño de letra para libros infantiles; catalogada como una fuente amigable para la lectura en menores de edad en proceso de desarrollo en lectura. Dicha tipografía se caracteriza por ser palo seco sin serif, de rasgos marcados y redondos apto para una aplicación de separación entre líneas que no afecta el recorrido de la lectura.

El contenido de cada cuento es encerrado en recuadros contorneados con un diseño amigable utilizando colores en relación a la línea gráfica. Se ha marcado cada borde superior e inferior de cada recuadro con una punta similar a la de un corchete marcando el inicio y el final del cuento. A su vez cuenta con un fondo de textura arrugada o papel viejo que le da una apariencia agradable y estética.

El buen tratamiento de la imagen y la distribución de los elementos hacen que cada página sea para disfrutar por parte del usuario, ya que forma parte del objetivo principal, haciendo de este libro un material atractivo, funcional y apto para el lector.

A continuación se hará muestra de cada una de las páginas ilustradas y diagramadas que justifican lo antes mencionado.



## Ana es mi amiga

Ana es mi amiga.  
Ana tiene un yoyo. El yoyo es azul.  
El yoyo tiene una pita. La pita es larga.  
Quiero jugar con Ana. Ana tira el yoyo.  
El yoyo sube y baja. Yo aplaudo.  
Ana comparte su yoyo. Jugamos con el yoyo.  
Ana es buena amiga.



## Juan fue a la playa

Juan fue a la playa. Le gustó ir al mar.  
Fue con dos amigos. Jugó con ellos  
en la arena.

Juan y sus amigos decidieron buscar  
cangrejos en la arena. Necesitaron  
una cubeta.

Abrieron muchos hoyos en la arena.  
Encontraron muchos cangrejos.  
Los pusieron en la cubeta.

Después dejaron a los cangrejos libres.  
¡Qué divertido fue buscar cangrejos!  
¡Qué divertido fue dejarlos libres!



## De pesca con papá

Eran las vacaciones.  
Papá y yo viajamos.  
Fuimos a pescar.  
Llegamos al río Cocolí.  
El río está en Izabal.  
Izabal es un departamento  
de Guatemala.

Al llegar sentí mucho calor.  
Yo estaba emocionado. Quería nadar.

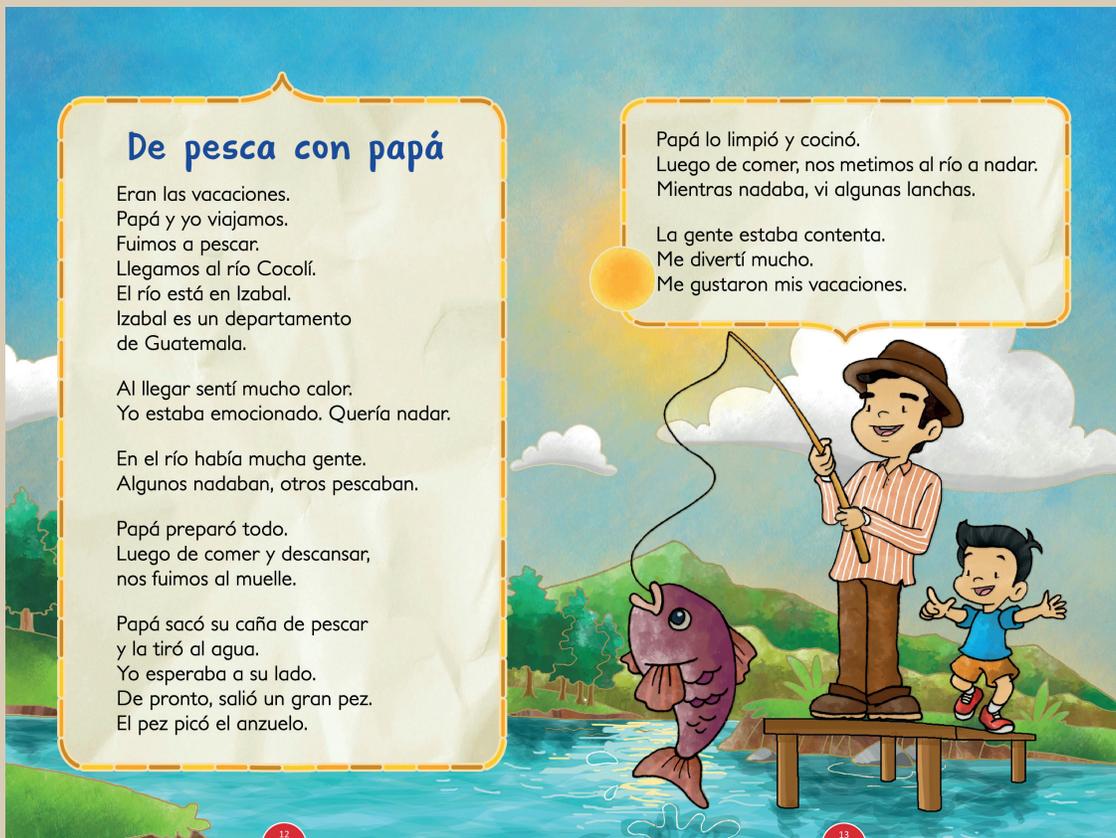
En el río había mucha gente.  
Algunos nadaban, otros pescaban.

Papá preparó todo.  
Luego de comer y descansar,  
nos fuimos al muelle.

Papá sacó su caña de pescar  
y la tiró al agua.  
Yo esperaba a su lado.  
De pronto, salió un gran pez.  
El pez picó el anzuelo.

Papá lo limpió y cocinó.  
Luego de comer, nos metimos al río a nadar.  
Mientras nadaba, vi algunas lanchas.

La gente estaba contenta.  
Me divertí mucho.  
Me gustaron mis vacaciones.



## Las historias de mi abuela

Los fines de semana visito a mi abuela.  
Mi abuela se llama Carmela.  
Ella me cuida y me ama.

Mi abuela prepara comida.  
Mi abuela me cuenta historias.  
Ayer me contó una muy especial:

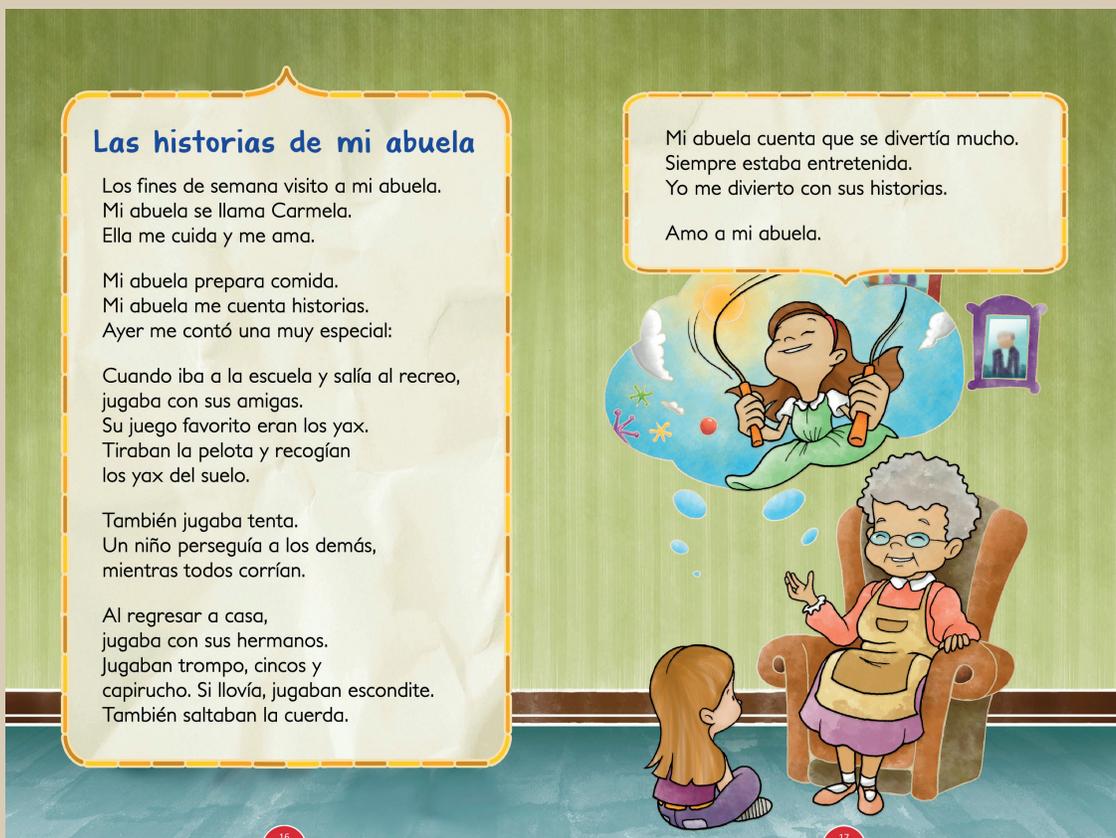
Cuando iba a la escuela y salía al recreo,  
jugaba con sus amigas.  
Su juego favorito eran los yax.  
Tiraban la pelota y recogían  
los yax del suelo.

También jugaba tenta.  
Un niño perseguía a los demás,  
mientras todos corrían.

Al regresar a casa,  
jugaba con sus hermanos.  
Jugaban trompo, cincos y  
capirucho. Si llovía, jugaban escondite.  
También saltaban la cuerda.

Mi abuela cuenta que se divertía mucho.  
Siempre estaba entretenida.  
Yo me divierto con sus historias.

Amo a mi abuela.



## Mi comunidad

En mi comunidad hay muchas personas.  
Cada uno hace una tarea importante.  
Entre todos nos ayudamos.

Todas las mañanas  
veo al señor que recoge la basura.  
Gracias a él, las calles están limpias.  
Cuando voy a la escuela,  
veo a mi maestra.  
Ella me enseña cosas nuevas.

Todas las tardes visitamos al panadero.  
El panadero hace delicioso pan.

El policía nos cuida en las calles.  
Los bomberos llegan cuando  
hay una emergencia.

La doctora me vacuna y me cura.  
El dentista cuida mis dientes.

La vendedora nos da frutas y verduras en  
el mercado. El carnicero vende carne de  
buena calidad.

Todos son importantes. Todos ayudamos  
en la comunidad.



18

19

## El papel

El papel es muy útil, sirve para escribir  
y dibujar. También puedo hacer  
figuras con él.

Puedo hacer un sombrero o un barco.  
Puedo hacer un molino o una flor.  
Puedo hacer un pájaro o un sapo.

¿Qué más puedo hacer?

El papel se hace con la pulpa  
de los árboles.  
Para no cortar muchos árboles,  
debemos cuidar el papel.  
No lo vamos a desperdiciar ni a tirar.

Lo podemos reciclar haciendo figuras  
para decorar la clase.

Así cuidamos el ambiente.



20

21

## El ratón listo

Me contaron la historia  
de un ratón muy listo.  
El ratón vivía en la casa de Tito.  
A Tito no le gustaba el ratón.  
Le dejaba trampas con queso.  
Pero el ratón lograba escapar.

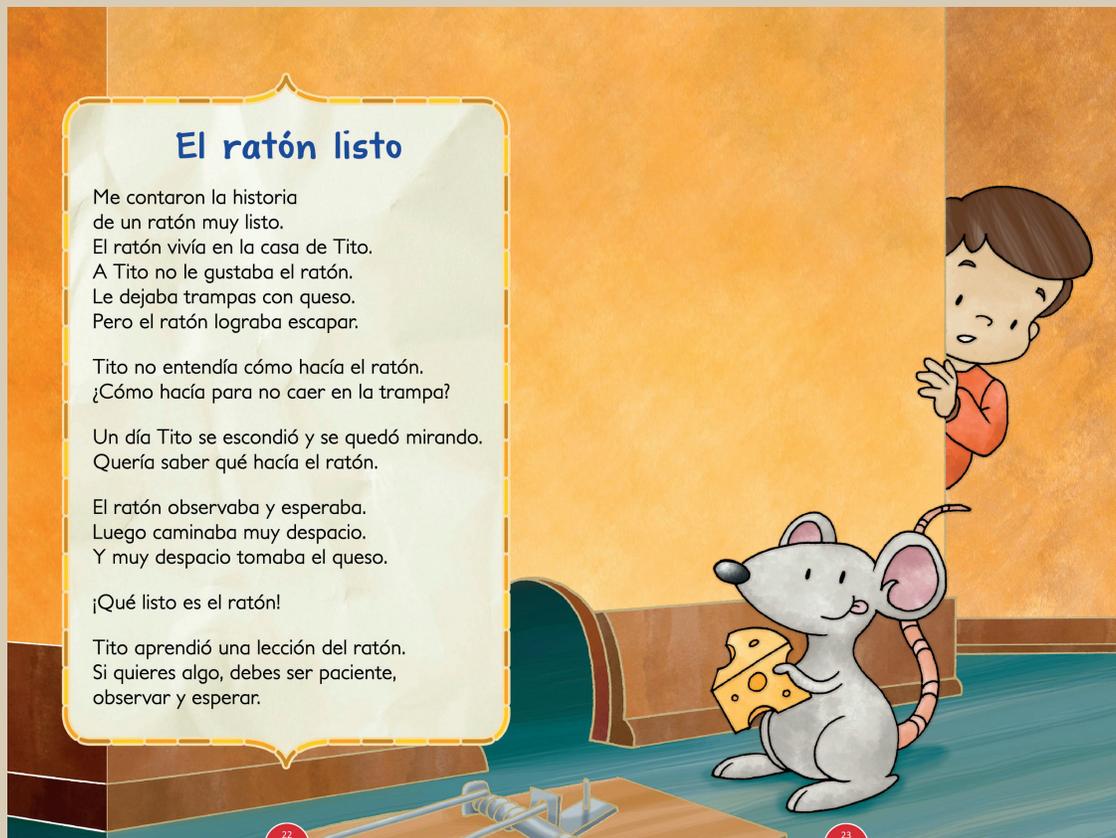
Tito no entendía cómo hacía el ratón.  
¿Cómo hacía para no caer en la trampa?

Un día Tito se escondió y se quedó mirando.  
Quería saber qué hacía el ratón.

El ratón observaba y esperaba.  
Luego caminaba muy despacio.  
Y muy despacio tomaba el queso.

¡Qué listo es el ratón!

Tito aprendió una lección del ratón.  
Si quieres algo, debes ser paciente,  
observar y esperar.



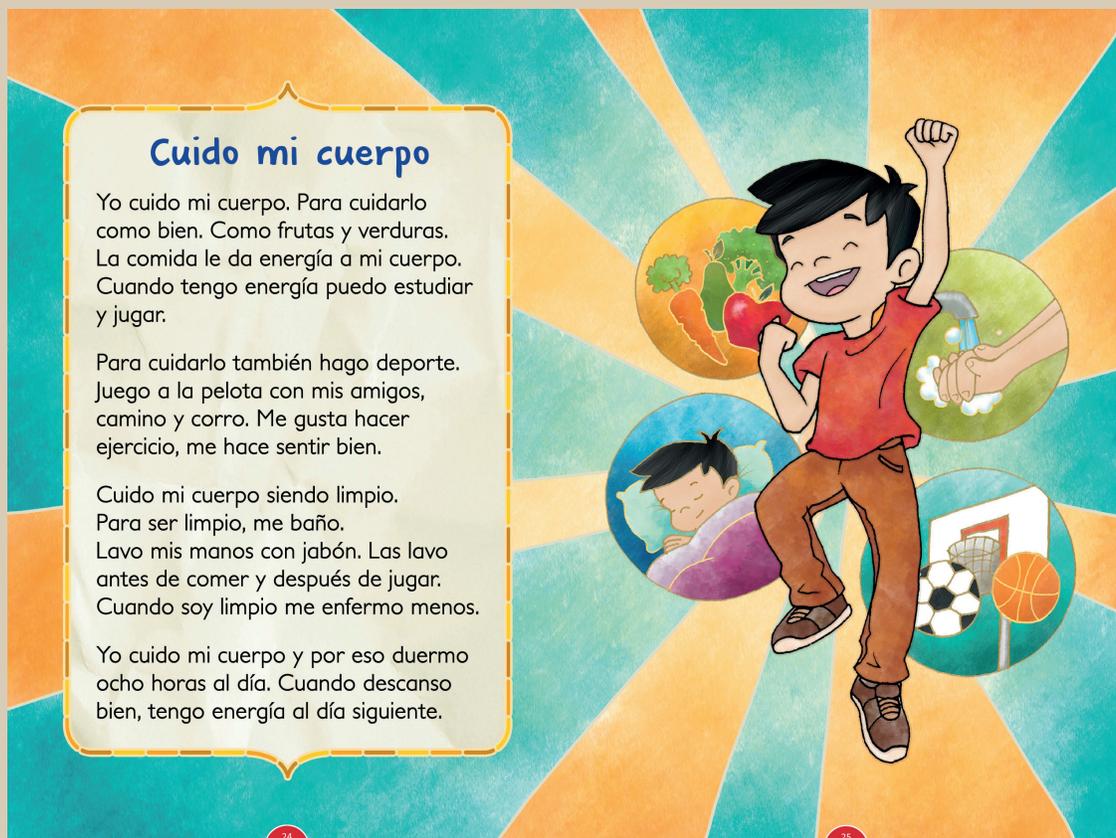
## Cuido mi cuerpo

Yo cuido mi cuerpo. Para cuidarlo  
como bien. Como frutas y verduras.  
La comida le da energía a mi cuerpo.  
Cuando tengo energía puedo estudiar  
y jugar.

Para cuidarlo también hago deporte.  
Juego a la pelota con mis amigos,  
camino y corro. Me gusta hacer  
ejercicio, me hace sentir bien.

Cuido mi cuerpo siendo limpio.  
Para ser limpio, me baño.  
Lavo mis manos con jabón. Las lavo  
antes de comer y después de jugar.  
Cuando soy limpio me enfermo menos.

Yo cuido mi cuerpo y por eso duermo  
ocho horas al día. Cuando descanso  
bien, tengo energía al día siguiente.



## Los gatos

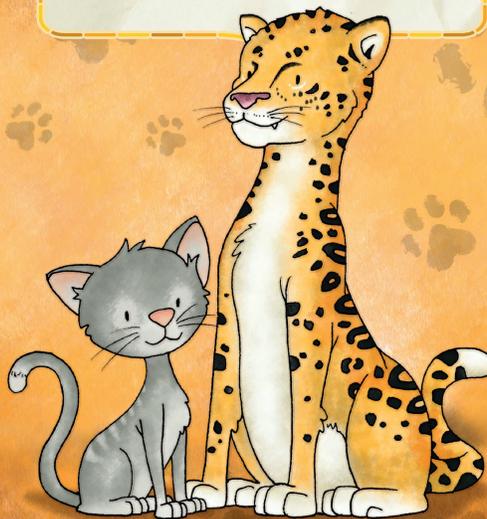
Los gatos son mamíferos. Se alimentan de la leche de su mamá y nacen vivos. Además son carnívoros. Se alimentan de carne y les gusta cazar.

Su cabeza es redonda y su hocico corto. Los machos son más grandes que las hembras.

Hay dos clases de gatos: los domésticos y los salvajes.

Los gatos domésticos son los que pueden vivir en la casa. Muchos de ellos son mascotas. Son pequeños. Hay de diferentes colores como negro, blanco y café.

Los gatos salvajes viven en la selva. Los leones, tigres y jaguares, son algunas clases de gatos salvajes. Algunos, como el león, pueden rugir.



26

27

## El volcán de Agua

José va de excursión al volcán de Agua. El volcán de Agua queda en Sacatepéquez. Sacatepéquez es un departamento de Guatemala.

Va con su papá y su amigo Luis. Llevan lo necesario, comida y mucha agua. El camino es largo y difícil. Pero están felices por el viaje.

Necesitan un guía que conozca el camino. Es importante para no perderse. El guía les contó que este volcán no hace erupción. También les contó que en sus faldas siembran café y maíz.

¡Tardaron cinco horas en subir!  
Pero valió la pena cuando llegaron a la cima. Todo se ve muy hermoso.



28

29

## Yo sé compartir

La maestra preguntó en clase —¿qué significa compartir?

José respondió

—Compartir es cuando presto mis cosas a mis amigos.

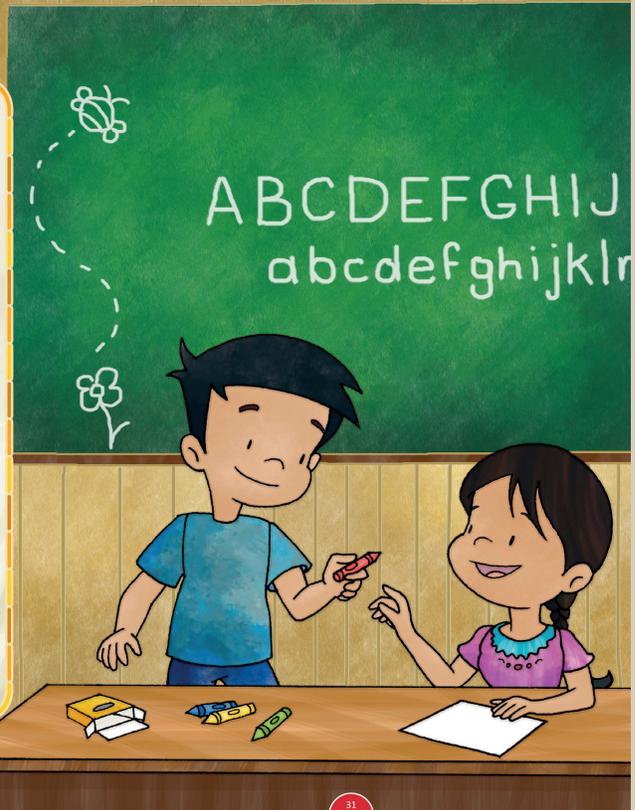
—¡Muy bien José! — dijo la maestra.

—Yo sé compartir, — dijo Pedro, yo comparto mis juguetes con mis amigos.

—Yo sé compartir, — dijo María, yo comparto mis galletas. Las comparto con mis amigos.

—Yo sé compartir, — dijo Miguel, comparto mis cosas al trabajar. Yo comparto mis crayones.

Y tú, ¿sabes compartir?



30

31

## La leche

Marta quería saber de dónde viene la leche. Su mamá la llevó con su vecino Pablo. Don Pablo tiene muchas vacas. Don Pablo le explicó que las vacas nos dan la leche. Marta le preguntó cómo lo hacía.

El vecino le contó —primero se ordeña la vaca. Para ordeñarla se aprietan las ubres de la vaca. La leche cae en una cubeta.

Además, don Pablo le contó que con la leche se puede hacer queso y crema.

—La leche, el queso y la crema nos alimentan, — dijo don Pablo. Tienen calcio que hace que nuestros huesos sean fuertes.

Mientras regresaban a casa Marta dijo — ¡voy a tomar mucha leche para crecer sana y fuerte!



32

33

## Las gallinas

Las gallinas tienen el cuerpo cubierto de plumas. Las plumas protegen a las gallinas del frío y del calor. También las protegen de la humedad y los rayos del sol.

Tienen una cresta que usan para regular la temperatura corporal. Las gallinas pasan la mayor parte del tiempo en el suelo. Estas aves son capaces de dar pequeños vuelos.

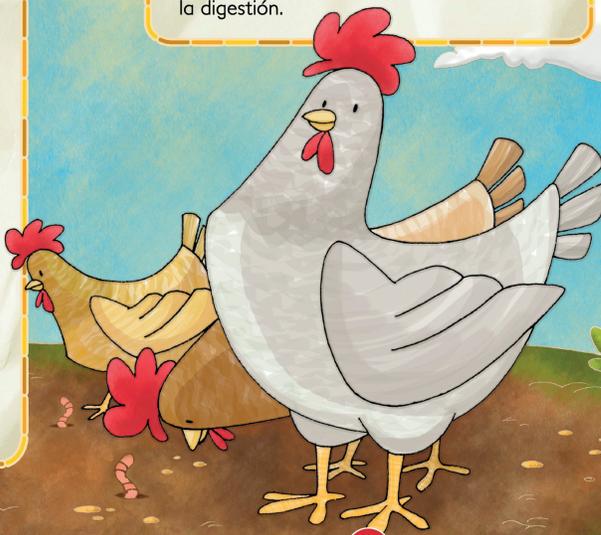
Las gallinas se crían para comer. De las gallinas se obtiene carne y huevos.

Las gallinas pueden poner muchos huevos al año. La cantidad de huevos varía según la raza.

Las gallinas se alimentan de gusanos e insectos. También comen granos como maíz, arroz y trigo.

Las gallinas necesitan bastante espacio para vivir. Estos animales requieren un lugar donde poner los huevos.

Es importante que estas aves vivan en un lugar donde el suelo sea de tierra. Ellas necesitan comer piedrecitas para hacer la digestión.



34

35

## El huerto

Mateo tiene un huerto en su casa. En el huerto hay tomates y frijol. Una mañana le preguntó a su mamá — ¿cómo crecen las plantas en el huerto?

La mamá de Mateo le contó — Las plantas son seres vivos, porque nacen de semillas. Se alimentan usando sus raíces. Al crecer florecen. Las flores se convierten en frutos y del fruto se saca la semilla.

Una planta puede dar muchas semillas de las que más tarde nacen nuevas plantas.

Las plantas necesitan buena tierra, agua, sol y aire. Crecen cuando les damos los cuidados que necesitan.

Nuestro huerto nos da tomates y frijol, los cuidamos bien y cuando crecen, los cortamos y preparamos rica comida.

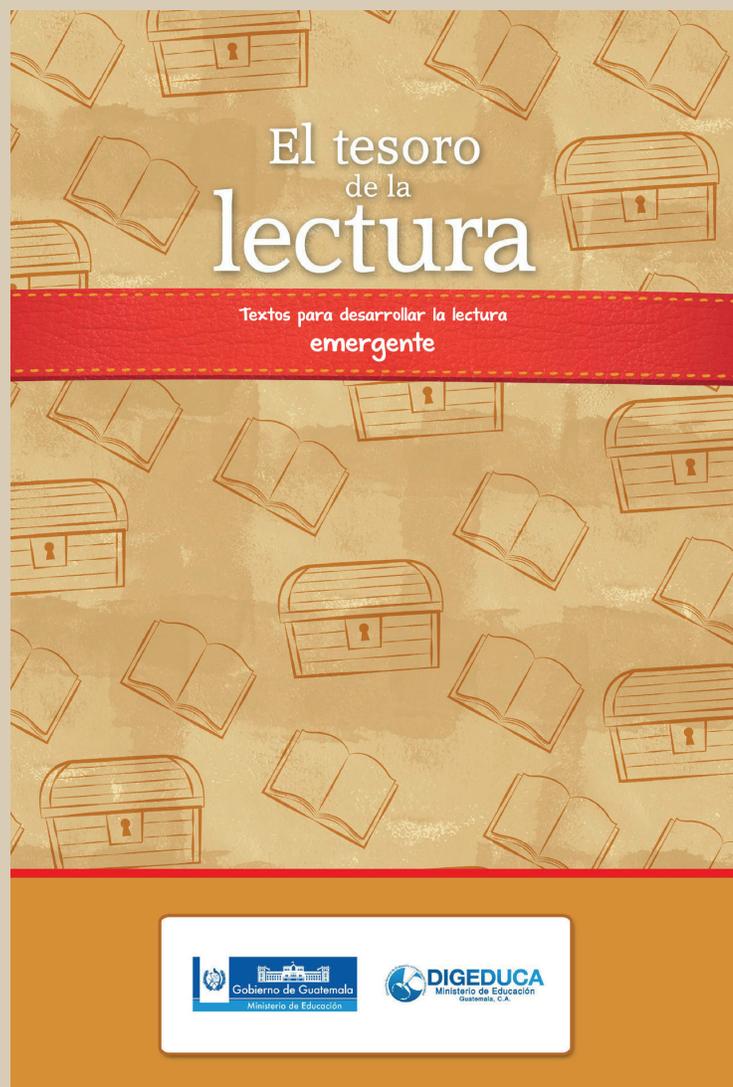


36

37

## Contraportada

De acuerdo a una sugerencia dada para unificar portada y contraportada, en la propuesta final se expande el cintillo o cincho rojo por toda la parte transversal de la contraportada a la misma distancia y tamaño de la punta final ubicada en la portada. Ello hace que se vea envuelto en el cincho. Es un detalle que se ha aplicado en el formato. Nuevamente la utilización del fondo vuelve a unificar la “envoltura del libro” con su textura café. Al final, se ha dejado la franja de color uniforme que destaca los logotipos de la institución.



### Especificaciones de impresión y reproducción

**Tipo de documento:** big book

**Número de páginas:** 40 páginas (incluyendo portada y contraportada).

Impresión de ambos lados (tiro y retiro).

**Tipo de papel:**

- texcote C-12 con barniz UV (portada y contraportada).
- couché mate de 100 gramos (interiores).

**Tamaño del papel:** 24 x 18 pulgadas

**Presentación:** encuadernado a caballete 4 grapas

**Impresión:** full color

## Conclusiones del plan creativo

El proceso llevado a cabo durante la realización del primer proceso de bocetaje y los niveles de visualización a la que se sometieron se ha generado una evolución del diseño a lo largo de tres meses de desarrollo del proyecto, evidenciando el avance significativo que tiene el proyecto actualmente.

Los métodos utilizados, la investigación, las evaluaciones ante colegas y profesionales en el medio han sido partícipes de la elaboración de esta serie de libros elaborados bajo una fundamentación. Cada uno con un objetivo específico para el lector y el usuario. El material ha sido creado con el fin de apoyar al docente, el refuerzo y aprendizaje de la lectura en la niñez en edad escolar permitiendo dar un paso más al avance educativo de una nación necesitada.

Todo la dedicación y el apoyo obtenido durante el proceso de diseño y desarrollo creativo de cada pieza demuestra que realizar un libro ilustrado no es sólo de aplicar texto, color y dibujos en un formato determinado, sino que tiene una razón de ser. La utilización de las fuentes tipográficas correctas, la utilización de técnicas de aplicado de color en la ilustración mediante el juego de las texturas, dibujo natural o abstracto, figura humana y gestual hacen que el material sea más especial ante el grupo objetivo tanto primario como secundario, en donde esos detalles de ética y estética gráfica de diseño cumplen con lo propuesto por el diseñador y deseado por los requerimientos de la institución. De esta manera se toman en cuenta los factores que son sumamente importantes para ser aplicado en un formato adecuado hablándose ya de diseño en diagramación y tamaños de fuente adecuado. Todo esto en conjunto hace que los libros puedan cumplir con aumentar las destrezas y habilidades de lectura a temprana edad.

Sin duda, este ha sido el resultado de las opiniones y recomendaciones que se han tomado en cuenta ante asesorías y evaluaciones a profesionales, e inclusive al mismo grupo objetivo que han sido parte importante en el desarrollo del proyecto. Gracias a la evaluación a la que ha sido sometida cada uno de los proceso de diseño en su presentación digital han permitido los cambios y modificaciones respectivas para aumentar más el valor didáctico y funcional; sin ello el material simplemente sería un objeto más de uso cotidiano.

La validación final, al concluir el proceso de diseño, es la satisfacción de tener en sus manos algo que será de mucha utilidad para las futuras generaciones. Se espera que “El tesoro de la lectura” sea un material de apoyo útil en la labor docente y en el acompañamiento que se brinda a los estudiantes para desarrollar las competencias lectoras esperadas para su nivel. Con estas acciones se está más cerca de la calidad educativa con la que se sueña para la niñez guatemalteca.

## 6.1.5 Evaluación y validación del diseño según profesionales

En el desarrollo del segundo nivel de visualización se mostrará cada uno de los procedimientos que se realizaron para poder llevar a cabo la etapa de validación de este nivel, de manera que se puede comprobar si el nivel de diseño y diagramación del material se han logrado con base en los objetivos iniciales.

Para determinar la eficacia de la pieza y determinar posibles cambios o correcciones, fue necesario realizar una evaluación ante profesionales del diseño, educadores, pedagogos.

### Instrumento

Mediante el uso del cuestionario como medio de evaluación para profesionales se logra la recopilación de datos e información relevante; un cuestionario que contiene aspectos formales de diseño, persuasión, percepción, atracción e interés hacia el libro o *Big Book* “*El Tesoro de la Lectura*” nivel emergente y ponerlo a prueba en el desarrollo de los siguientes libros, inicial y comprensiva. Todo con el fin de resolver dudas con relación al diseño para tomar en cuenta las opiniones de ambas partes.

### Validación con profesionales.

La evaluación fue dirigida a tres profesionales, un licenciado en *Diseñador Gráfico* y dos licenciadas en *Mediación Pedagógica* y *Comunicación Educativa* por parte de DIGEDUCA; además, una entrevista vía correo por parte de dos maestra de educación preprimaria de los Colegios PEQUEÑOS y DECROLY, con el fin saber sus opiniones y puntos de vista importantes ante el desarrollo del material. Todo, con el objetivo de evaluar las eficiencias y deficiencias del diseño y producto a presentar.

## Investigación y diagnóstico

### Proyecto de Graduación

#### Hoja de evaluación ante expertos

Objetivo: detectar y evaluar las eficiencias y deficiencias de la propuesta de diseño editorial del Tesoro de la Lectura para la Dirección General de Evaluación e Investigación Educativa – DIGEDUCA-

#### Datos generales

Nombre: **Amanda Quiñónez Castillo**

Género: M:    F: **X**

Puesto Laboral: **Mediadora pedagógica**

Carrera Universitaria: **Licenciada en Pedagogía**



1. ¿El formato en que se presenta el *Big Book* es el adecuado?

Sí: **x** No:

¿Por qué?: *Sí, porque esta adecuado a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes a quienes va dirigido.*

2. ¿Considera que la portada es llamativa para el grupo objetivo? (niños de 4 a 6 años)

Sí: **x** No:

¿Por qué?: *Por los colores, los niños de la ilustración, todo está contextualizado a la edad de los niños.*

3. Con respecto a la diagramación ¿Considera que se mantiene una jerarquía adecuada entre los márgenes y columnas?

Sí: **x** No:

¿Por qué?: *Guarda la debida proporción*

4. ¿Considera que las ilustraciones realizadas son acorde a lo requerido por parte de la institución?

Sí:  No:

¿Por qué?: *Se ha contextualizado correctamente según su etnia y costumbres guatemaltecas.*

5. ¿Cree que el lenguaje gráfico-visual empleado es el adecuado para el grupo objetivo?

Sí:  No:

¿Por qué?: *Guarda relación con el texto que se ilustra*

6. La línea gráfica a utilizar en el *Big Book* es:

Creativa\_\_\_ Dinámica\_\_\_ Funcional\_\_\_\_\_ Motivacional\_\_\_ Aplica los cuatro

7. ¿La tipografía en el *Big Book* es legible y adecuada para el grupo objetivo?

Sí:  No:

¿Por qué?: *Es correcta de acuerdo a la edad de los niños*

8. ¿La técnica de ilustración y los colores empleados son adecuados y agradables para este tipo de diseño editorial?

Sí:  No:

¿Por qué?: *Sí, porque se ha creado un material idóneo para el objetivo previsto.*

9. ¿Cree que el presente libro ilustrado cumple con el propósito de ser aplicado como material funcional para el desarrollo de la lectura emergente, siendo este para el nivel de educación preprimaria? (niños de 4 a 6 años)

Sí:  No:

¿Por qué?: *Entiendo que de esa manera se lo han solicitado.*

10. ¿Cree que el nivel de profesionalismo en la realización del *Big Book* se ve reflejado en cuanto a su aporte en diseño y diagramación?

Sí:  No:

¿Por qué?: *He tenido la oportunidad de observar que se realiza atendiendo a las indicaciones recibidas, cumpliendo los plazos de tiempo y con mucha iniciativa y creatividad.*

## Datos generales

Nombre: **Jorge Eduardo Ávila**

Género: M: **X** F:

Puesto Laboral: **Diseñador Gráfico y diagramador**

Carrera Universitaria: **Licenciado en Diseño Gráfico**



1. ¿El formato en que se presenta el *Big Book* es el adecuado?

Sí: **x** No:

¿Por qué?: *Es para niños de preprimaria que aún no saben leer y necesitan asociar las imágenes con lo que se lee.*

2. ¿Considera que la portada es llamativa para el grupo objetivo? (niños de 4 a 6 años)

Sí: **x** No:

¿Por qué?: *Ilustra el nombre del material, el uso de color es adecuado y los niños están identificados con la diversidad de cultura en Guatemala.*

3. Con respecto a la diagramación ¿Considera que se mantiene una jerarquía adecuada entre los márgenes y columnas?

Sí: **x** No:

¿Por qué?: *Encuentro equilibrio entre imágenes y texto y simetría entre las páginas. Es un libro grande que necesita ocupar los espacios de forma ordenada.*

4. ¿Considera que las ilustraciones realizadas son acorde a lo requerido por parte de la institución?

Sí: **x** No:

¿Por qué?: *Son originales, están en contexto adecuado y los estereotipos de los niños son los adecuados a la diversidad cultural.*

5. ¿Cree que el lenguaje gráfico-visual empleado es el adecuado para el grupo objetivo?

Sí:  No:

¿Por qué?: *Es llamativo, las expresiones son adecuadas y el color esta bien manejado. La técnica de aplicación del color me parece muy bueno.*

6. La línea gráfica a utilizar en el *Big Book* es:

Creativa:  Dinámica \_\_\_ Funcional:  Motivacional \_\_\_ Aplica los cuatro \_\_\_

7. ¿La tipografía en el *Big Book* es legible y adecuada para el grupo objetivo?

Sí:  No:

¿Por qué?: *Facilita la lectura y el reconocimiento de letras, de estructura redonda y eso hace más facil la legibilidad en la lectura, comprensión y memorización.*

8. ¿La técnica de ilustración y los colores empleados son adecuados y agradables para este tipo de diseño editorial?

Sí:  No:

¿Por qué?: *Funciona para la edad del grupo objetivo.*

9. ¿Cree que el presente libro ilustrado cumple con el propósito de ser aplicado como material funcional para el desarrollo de la lectura emergente, siendo este para el nivel de educación Preprimaria? (niños de 4 a 6 años)

Sí:  No:

¿Por qué?: *Es de gran tamaño, ilustrado en su mayoría y útil para que los niños relacionen figura y texto.*

10. ¿Cree que el nivel de profesionalismo en la realización del *Big Book* se ve reflejado en cuanto a su aporte en diseño y diagramación?

Sí:  No:

¿Por qué?: *Los resaltos son satisfactorios la técnica de dibujo es adecuado y la aplicación de color es correcta y creativa. El aporte al proyecto, supera las expectativas.*

## Datos generales

Nombre: **Maite Marroquín Yurrita**

Género: M:    F: **X**

Puesto Laboral: **Editora**

Carrera Universitaria: **M.A. En Comunicación Educativa**



1. ¿El formato en que se presenta el *Big Book* es el adecuado?

Sí: **x** No:

¿Por qué?: *Se hizo del tamaño tomando como referencia otros Big Book que se encuentran en el mercado.*

2. ¿Considera que la portada es llamativa para el grupo objetivo? (niños de 4 a 6 años)

Sí: **x** No:

¿Por qué?: *Es sencilla, se identifica bien los elementos gráficos (niños, libros y el elemento mágico de un cofre).*

3. Con respecto a la diagramación ¿Considera que se mantiene una jerarquía adecuada entre los márgenes y columnas?

Sí: **x** No:

¿Por qué?: *Aunque se tuvo que dar más amplitud a las columnas, ya que la separación de las oraciones así lo requerían es aplicado de manera adecuada sin interrumpir con la fluidez durante la lectura.*

4. ¿Considera que las ilustraciones realizadas son acorde a lo requerido por parte de la institución?

Sí: **x** No:

¿Por qué?: *Cumple con lo solicitado y representa claramente parte del texto o lectura.*

5. ¿Cree que el lenguaje gráfico-visual empleado es el adecuado para el grupo objetivo?

Sí:  No:

¿Por qué?: *Sí, son elementos gráficos sencillos que el docente puede utilizar con los niños los cuales son los que deberán identificarlos y relacionarlos con la lectura que escuchan por parte del docente quien es el que relata el cuento.*

6. La línea gráfica a utilizar en el *Big Book* es:

Creativa:  Dinámica:  Funcional:  Motivacional:  Aplica los cuatro:

7. ¿La tipografía en el *Big Book* es legible y adecuada para el grupo objetivo?

Sí:  No:

¿Por qué?: *Solicitamos el uso de una letra con líneas claras para una fácil legibilidad lectora.*

8. ¿La técnica de ilustración y los colores empleados son adecuados y agradables para este tipo de diseño editorial?

Sí:  No:

¿Por qué?: *Se utilizó una buena técnica (acuarela) que es muy utilizada en los libros de lectura, sus colores son llamativos y muy claros en su identificación (no se pierden durante la impresión) ni se confunden en su tono.*

9. ¿Cree que el presente libro ilustrado cumple con el propósito de ser aplicado como material funcional para el desarrollo de la lectura emergente, siendo este para el nivel de educación Preprimaria? (niños de 4 a 6 años)

Sí:  No:

¿Por qué?: *Porque tanto las lecturas, como las ilustraciones fueron validadas con docentes del nivel preprimaria y bajo esa validación tomando en cuenta ciertos ajustes el material fue elaborado.*

10. ¿Cree que el nivel de profesionalismo en la realización del *Big Book* se ve reflejado en cuanto a su aporte en diseño y diagramación?

Sí:  No:

¿Por qué?: *La claridad de las ilustraciones es muy buena; gusto mucho a las autoridades y directora de la institución. La diagramación respeta espacios, permite una buena lectura, uso de tipografía correcta, colores a la vista, etc.*

## Evaluación y comentarios vía correo e-mail

*“Desde mi punto de vista es un excelente libro de lectura ideal para las edades para las cuales esta elaborado, iniciando desde la portada pues es llamativa e incluye las diferentes etnias del país, en cuanto a su contenido es claro y conciso para que los niños no pierdan el interés de la historia que es lo importante para lograr el objetivo principal que es fomentar el amor y habito a la lectura desde edades tempranas. Me parece excelente que utilices ciertos temas que parecen sencillos pero dicen tanto de las tradiciones guatemaltecas y que en estos tiempos la tecnología a superado como la historia de los juegos de yaks, la del frijol etc. pues resalta lo nuestro”.*

*Excelente proyecto.*

**DANIA CHIQUIN LOPEZ**  
Maestra y psicóloga educativa

**Colegio Pequeños**

*“Por lo que pude leer en el archivo de investigación y diagnóstico, puedo sugerir que le cambie algunas palabras; ya que si va dirigida a niños de 4 ya 6 años el lenguaje que utiliza en las preguntas, solo en algunas , es muy complejo para el niño, es mejor utilizar términos ms fáciles y adecuados a la edad de los niños, para que ellos lo comprendan mejor.”.*

*Excelente proyecto.*

**JUDITH BORJA**  
Psicóloga educativa

**Colegio Decroly**

## Conclusión

Según lo demostrado ante la evaluación de los profesionales, el nivel de ilustración, diseño y diagramación es aceptable y cumple con lo establecido tanto por el cliente, como para el grupo objetivo que va dirigido, ya que como profesionales en diseño, comunicación y pedagogía no se puede fundamentar algo que no vaya acorde con lo que se pretende ejecutar. Si bien, la mayoría valoró la ilustración, aplicación del color, técnica, diagramación, uso adecuado del formato y la jerarquía en su composición porque se sabe que no es tan sólo desarrollar tan importante proyecto, sino que el valor agregado de estimular, atraer e inculcar a la niñez en edad temprana sea la más beneficiada para su futuro, sabiendo que la lectura es algo que aumenta el conocimiento de todo ser humano. Esa es la visión que se tiene como equipo. Es adecuada para su fin y gracias a ello se pretende mejorar aspectos y detalles que deben ser tomados en cuenta aún antes de su publicación. No porque todo vaya bien hay que dejar que algo se pase desapercibido y sea un error cometido por ambas partes (diseñador y editores).

Se llega a reflexionar que sin una buena comunicación no hay educación, y para que exista, los profesores deben de echar mano a sus recursos personales, psicológicos y pedagógicos, hablar “el mismo idioma” de los alumnos y adaptarse a ellos, (sin olvidar enseñar nuevas palabras claro, pero sin asumir que las conocen) además de fomentar el que ellos también participen en este proceso, dejar tiempo a la reflexión y los comentarios, si esto se logra entonces habrá una construcción de significados y un mejor aprendizaje. Sin duda son ellos los verdaderos autores de un buen libro educativo, el diseñador sólo es un mediador aportando propuestas que permitan enriquecer el material.

La única crítica recibida es en base a las lecturas, que según la psicóloga *Judith Borja*, son inadecuadas, puede que esté en lo correcto, pero se sabe que dichas lecturas no serán implementadas para que el estudiante las lea al iniciar el ejercicio, sino para que el docente sea el apropiado de indicar y enseñar mediante actividades que permitirán desenvolver a los niños en clase, y así desarrollar la lectura en los menores.

Aún se seguirá con el siguiente paso, que es la evaluación al grupo objetivo. Con ello tendremos una mejor visualización de los aspectos a mejorar, sin duda alguna será una buena evaluación que medirá su aceptación o rechazo rotundo.

## 6.1.6 Evaluación y validación del diseño según grupo objetivo

En el desarrollo que se tuvo en el tercer nivel de visualización se mostrará cada uno de los procedimientos que se realizaron para poder llevar a cabo la etapa de validación a este nivel, de manera que se puede comprobar si el nivel de diseño y diagramación que se ha logrado obtener durante su proceso.

Para determinar la eficacia de la pieza y determinar posibles cambios o correcciones, fue necesario realizar una entrevista ante el grupo objetivo que en este caso son niños en edad pre-escolar y escolar (grupo objetivo primario) y el docente como mediador (grupo objetivo secundario).

### Instrumento

Para la recopilación de datos e información relevante, es necesario realizar un serie de preguntas específicas para niños que servirán de apoyo en la entrevista como medio evaluador. En la entrevista se medirán aspectos formales de diseño, persuasión, percepción, atracción e interés sobre el material *Big Book "El Tesoro de la Lectura"* nivel emergente.

Para lo último se preparó una pequeña evaluación dirigida al docente que mostrará su crítica y opinión ante el material. Todo con el fin de resolver dudas con relación al diseño para tomar en cuenta las opiniones de grupo objetivo en la validación.

### Validación ante el grupo objetivo.

A continuación se presentará los resultados de la validación del proyecto y la entrevista al grupo objetivo. La validación fue dirigida de manera grupal (6 niños de preprimaria) y por pareja al finalizar, siendo éste el grupo objetivo primario; además del docente que nos otorgará su punto de vista ante el material presentado, siendo este el grupo objetivo secundario.

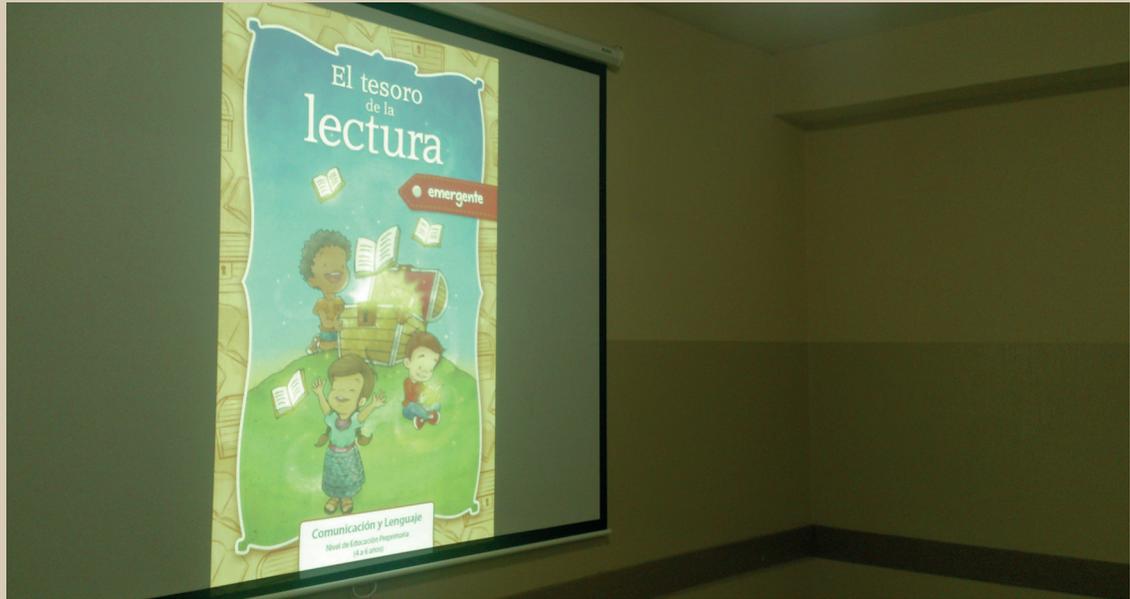


Foto: Javier Chávez

## Grupo objetivo primario

### Evaluación y validación colectiva

La realización de la validación al grupo objetivo primario y secundario se realizó en las instalaciones del colegio bilingüe Mayaland, ubicado en la 5ta. Avenida 26-44, zona 8, Blvd. Sur Valle Dorado, Ciudad San Cristóbal. Gracias a la oportunidad que se le otorgó se pudo realizar la validación del material diseñado de manera apropiada.

La primera fase de validación se inició con un grupo de siete niños de preprimaria (2 niños y niñas) todos en un rango de 6 años de edad a través de una entrevista colectiva presentando el material en una sala de proyección especial, y con ayuda de una auxiliar de docente para la documentación en fotos y vídeo. Los participantes fueron los siguientes:



Gimena



Sofía



Samanta



Lizeth



Hellen



Antonio



Cristian



### Observaciones durante el proceso de validación

Durante la entrada al salón, los niños manifestaron inquietud y a su vez interés por lo que se les presentaría. La manifestación de su actitud y comportamiento fue del todo agradable, logrando ver que el nivel de educación impartida por el colegio es de admirar. Se sabe que un niño en su etapa de aprendizaje es temperamental, hiperactivos, curiosos, traviesos o amigables, pero todo eso lo manifestaron sin ningún problema durante la presentación, es decir que su comportamiento a pesar de ser el más natural por todo niño fue muy entretenido y dinámico que no perjudicó en nada la validación, es más, es bueno dejar que el niño se sienta cómodo en su entorno, ya que así puede manifestarse de mejor manera y no permitir que se vuelva sumiso ante una orden. En fin todo lo hacían a voluntad pero con disciplina.



Foto: Javier Chávez

Durante la presentación mostraron obediencia, atención y colaboración de su parte. En las preguntas dirigidas a cada uno de ellos el asombro se vio reflejado cuando todos ellos al pasar la diapositiva con un cuento ilustrado empezaron a leer, muchos de ellos muy bien. Con ello se demostró que el tratamiento de la diagramación y tipografía, la aplicación del *tracking* y *kerning* son los ideales para dar legibilidad en la lectura.

Mientras pasaba el tiempo y se seguía con la serie de preguntas de manera colectiva, mismas que serán aplicadas al final a escoger sólo a dos niños del grupo, se permitió evaluar la ilustración y el tipo de técnica y tratamiento del color en ella. Todo fue aceptable, cada uno de ellos no dudó de lo que era, no mencionaron algún tipo de pregunta. El color de los ambientes o paisajes, la expresión de los personajes y su identificación con ellos fue donde se vio que todo iba muy bien. En ese momento donde se puede decir que el tratamiento visual y aplicación del color es el adecuado. Al realizar cada ilustración tiene un por qué, no sólo por el hecho de querer ilustrar, se obtiene un buen resultado sabiendo que así es como un niño puede demostrar que el entorno donde vive lo familiariza con lo que ve en papel o digital.



Foto: Javier Chávez

## Conclusión

Se ha logrado diseñar un material que ha pasado por una prueba con resultados aceptables y satisfactorios según lo visto por parte del grupo objetivo. El tratamiento de las ilustraciones, las fuentes tipográficas utilizadas en el título de portada, título de cada cuento y el cuerpo del texto son los apropiados que aplican a ser utilizados en definitiva dentro de la serie de libros que se diseñarán, que no sólo será el *Big Book*. Puede que sea un proyecto no innovador, pero que se riga a la calidad de un buen libro ilustrado para niños y que cumple con el objetivo de reforzar la lectura y aprendizaje que cada una de las etapas de estudio, ya que no son todos los que pueden tener la habilidad de desarrollar la lectura a temprana edad, se sabe que hay muchos que aún tiene deficiencia en *Comunicación y Lenguaje* por varios factores, emocionales, psicológicos o problemas físicos; pero todo esto no impide que un buen libro ilustrado y apropiado para el usuario no sea tomado en cuenta para ser de apoyo.

## Aplicación de instrumento

### Evaluación y validación en pareja

Objetivo: detectar y evaluar las eficiencias y deficiencias de la propuesta de diseño editorial del Tesoro de la Lectura para la Dirección General de Evaluación e Investigación Educativa – DIGEDUCA-



La presente valuación está enfocada a cómo responden los niños de 4 a 6 años ante un libro ilustrado para lograr adquirir un resultado tanto positivo como negativo. Por supuesto, no podemos conocer cada uno de los efectos sutiles que los libros ilustrados tienen en los niños porque éstos no poseen las habilidades lingüísticas necesarias para comunicarlos. Esto será una anotación por parte del investigador a través de sus reacciones ante la experiencia visual.

Se definirán las respuestas por **A** = Samanta y **B** = Cristian



Foto: Javier Chávez

### Interacción palabra-imagen

1. ¿Qué te parecen las siguientes imágenes? **A:** *Muy coloridas.* **B:** *Le gusta la textura aplicada*
2. ¿Cuentan la misma historia de manera distinta? **A:** *Se entiende tal y como se ve.* **B:** *Si se habla de lo que es*
3. ¿Te gustarían igual las palabras si no hubieran imágenes? **A:** *Con ambas.* **B:** *Sólo imagen*
4. ¿Te gustarían igual las imágenes si no hubieran palabras? **A:** *Con ambas pero de igual forma sin el cuento define muy bien de que trata la ilustración.* **B:** *Sólo imagen pero cambia de opinión también le gusta leer.*

### Analizar el color en busca de significado

1. ¿Y cómo señalas esos colores?  
**A:** *Llamativos, le encanta como se ven en cada ilustración.* **B:** *Señala sus colores favoritos, en la mayoría el azul y el amarillo*
2. ¿Qué representan para ti los colores que ves?  
**A:** *El verde para ella es como la naturaleza, el campo, los lugares donde ella puede jugar.* **B:** *el color azul le atrae, el resto de colores los ve muy alegres.*
3. ¿Qué sientes o que percibes al ver esos colores?  
**A:** *Cuando ve el color verde recuerdo mucho la salida con su Padre al campo o a un parque.* **B:** *Le gusta el mar por eso le encanta el azul.*
4. ¿Puedes definir el día y la noche, el campo y un hogar, y otros escenarios por el color?  
**A:** *si para ella los colores representan un estado del tiempo.* **B:** *De igual forma también describe sin complicación que los colores si son cálidos es de día o verano y si son oscuros, de noche o es invierno, o esta nublado.*

### Leer el lenguaje corporal

1. ¿Cómo ves a cada personaje?  
**A:** *Sonriente, siempre los ve felices.* **B:** *felices, lo refleja la sonrisa de cada personaje además de su estado de ánimo porque no en la mayoría de ilustraciones lo nota.*

- ¿Por qué los distingues así?

**A:** Cada uno por sus movimientos, define bien cuando corren o saltan. **B:** Los ve a todos por igual, le llama mucho la atención la motricidad que ve en cada personaje.

- ¿Y te representas con alguno de ellos?

**A:** No define ser uno de ellos pero si se siente como tal, alegre y juguetona. **B:** Demuestra que le gusta ser un animalito, en particular un pez porque le gusta nadar, a parte que se identificó con el bombero de uno de los cuentos.

### Leer las metáforas visuales

- ¿Por qué crees que ellos están sonriendo?

**A:** Porque unos están jugando o se siente bien de ánimos. **B:** Demostró que es porque están con su padre, en el campo o realizando lo que tanto le gusta refiriéndose al cuento "De pesca con papá".

- ¿Por qué crees que se manifiestan así en sus ambientes? (En base a los cuentos Juan va a la playa, Las historias de la abuela, Mi mejor amiga Ana).

**A:** Le parece un momento divertido o un tiempo en que uno puede hacer lo que tanto le gusta. **B:** Cree que es por ser un día soleado.

### Mirar y pensar

- ¿Qué crees tú que estén haciendo cada uno de los personajes que ves?

**A:** En la mayoría de los cuentos que observó ve que todo personaje esta en un acto de aventura, sabe cuando esta entusiasmado porque realizará dicho acto. **B:** El lo ve de una manera de lo más normal, son cosas que a él le han pasado.

### Los retos que plantean un libro ilustrado

- ¿Te gustan los libros? **A:** Le gusta que se los lean. **B:** De igual forma responde lo mismo.
- ¿Te gusta éste libro? **A:** Le gusto mucho. **B:** Quería que se le leyeran los cuentos una y otra vez.
- ¿Entiendes que trata de interpretar cada cuento y su ilustración?

**A:** Manifestó que se siente atraída por ello aunque escogió sus favoritos. **B:** Si pudo interpretar en algunos instantes de qué trataba, en otras él mismo inventaba el cuento.

## Mirar y aprender

1. ¿Cómo ves cada uno de los paisajes presentados, te dicen algo?

**A:** Manifiesta un recuerdo con su familia. **B:** De igual forma responde lo mismo, aunque insiste que su aventura en la playa es lo que más le ha gustado.

2. ¿Hay un significado en cada cuento?

**A:** Ella define que cada cuento tiene lo suyo. **B:** A pesar de tener sus cuentos favoritos, interpreta ser uno de ellos ya que como se ha mencionado anteriormente, a él le ha pasado según las experiencias transmitidas por el cuento.

3. ¿Has aprendido algo por el momento?

**A:** Sí, más en el cuento de las gallinas y la leche, y los gatos. **B:** Sabe lo fabuloso que es pasar un momento en la playa, en un río o en el campo, al ver el cuento del huerto sabe de donde provienen los alimentos.

## Conclusión

Los resultados obtenidos en la última fase de validación del grupo objetivo primario se reveló que tanto imagen, composición visual y diagramación de los cuentos tuvieron un buen tratamiento del diseño con respecto al formato. La lectura es legible, las ilustraciones adecuadas y acordes a cada cuento teniendo una buena definición visual gracias a la técnica empleada de textura y color. La comprensión de la lectura en cada uno de los entrevistado mostrando ante ello cada página del libro les resultó muy grata. Captan muy bien lo que se les quiere transmitir.

## Grupo objetivo secundario

### Evaluación y validación al docente

En esta última etapa se evaluó a la docente *Andrea Dinora* Cano García, quién es la encargada en el grado de preprimaria. Durante la validación se le presentó una evaluación por escrito para obtener su punto de vista sobre libro ilustrado que se mostró ante todos los presentes.



Foto: Javier Chávez

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

Ficha de Evaluación del Proyecto  
Diseño de Material Didáctico "El Tesoro de la Lectura"  
Para la Dirección DIGEDUCA del Ministerio de Educación de Guatemala

NOMBRE: *Andrea Dinora Cano García*  
Puesto laboral: *Maestra de Preparatoria*

FECHA: *4/10/2013*

Instrucciones: Escriba una X en el cuadro que corresponde según su opinión.

- |   | Si                                  | No                       |
|---|-------------------------------------|--------------------------|
| 1 Se comprende el mensaje del material durante la exposición                    | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2 Los colores utilizados son los adecuados en el libro infantil                 | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3 La tipografía es la mas apta para el mensaje                                  | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4 La diagramación (colocación del texto) es la más adecuada para la lectura     | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 5 Basado en su experiencia cómo calificaría el material                         | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 6 ¿Es un material didáctico comprensible?                                       | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 7 Es el estilo de ilustración el adecuada para el lector (niños de preprimaria) | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 8 El tamaño del material (formato) es el más adecuado                           | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Fuente: elaboración propia

9 Por el tema es mejor la ilustración lineal, dibujo natural o la fotografía

10 Escriba sus observaciones generales del material gráfico |

¿Se lograrán alcanzar los objetivos con esta propuesta?

Si, ya que las ilustraciones  
te ayudan al alumno/a a tener una mejor comprensión.

¿Qué característica le parece más interesante?

El material didactico de apoyo al  
maestro.

¿En qué necesita mejorar más?

Colocando unos ejercicios didacticos de cada  
cuento para, poder tener una comunicación e  
interacción de los alumnos con su libro.

¿Se logra plasmar el concepto creativo en las partes más relevantes de la pieza?

Si, por que marca definitivamente  
cada concepto de cada historia.

Gracias por su participación

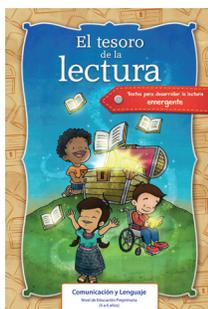
Fuente: elaboración propia

## Conclusión

Durante la entrevista la docente se ve muy familiarizada con el contenido ilustrado del libro, por el simple hecho de que los materiales con el que ella cuenta son también libros ilustrados, el material presentado también cumple con su cometido. Sabiendo que es un libro grande que muchas veces no son muy comunes en las escuelas o colegios, se reconoce que es un material muy atractivo para estimular a los niños de edad pre-escolar a empezar a reforzar su capacidades de lectura y lenguaje a temprana edad. Un buen libro con un contenido y una diagramación apropiada, texto legible para leer se logra un mejor avance en el desarrollo del proceso de aprendizaje.

## 6.1.7 Presupuesto

Luego de haber culminado la propuesta, se procedió a realizar cotizaciones de la cual se realizó el presente presupuesto para sugerir a la organización.



### BIG BOOK - Libro de lectura Emergente

Trabajo por realizar	Descripción	Precio	Cantidad
<b>Armado de página</b>	Diagramación por página. Aplicación de estilos de fuente, ilustraciones, color y diseño.	Q 138.00*	38
<b>Arte de tapa</b>	Diseño de portada y contra portada.	Q2,000.00*	1
<b>Ilustración</b>	Proceso de bocetaje (formato 11 x 17 pulgadas).	Q 140.00*	15
<b>Digitalización</b>	Escaneo, limpieza de imagen y aplicación de color y texturas en programa. (formato 22 x 17 pulgadas).	Q 850.00*	15

\*El precio se multiplica por la cantidad.  
Los resultados se suman para dar el total.

**TOTAL Q22,094.00**



### Libro de lectura Inicial y lectrua Comprensiva

Trabajo por realizar	Descripción	Precio	Cantidad
<b>Armado de página</b>	Diagramación por página. Aplicación de estilos de fuente, ilustraciones, color y diseño.	Q 138.00*	38
<b>Arte de tapa</b>	Adaptación	Q 200.00*	1
<b>Ilustración</b>	Proceso de bocetaje (formato 8.5 x 11 pulgadas).	Q 140.00*	15
<b>Digitalización</b>	Escaneo, limpieza de imagen y aplicación de color y texturas en programa. (formato 17 x 11 pulgadas).	Q 650.00*	15

\*El precio se multiplica por la cantidad.  
Los resultados se suman para dar el total.

**TOTAL x 2 libros Q17,294.00 c/u  
Q34,588.00**

**Precio total por los 3 libros: Q56,682.00**

Cotización realizada en base a precios estándar a nivel latinoamericano bajo Tarifario Modelo Julio - Diciembre 2013.  
Cámara de Diseñadores en Comunicación Visual del C.C.I.R.R.

## HONORARIOS DEL CREATIVO

Descripción	Sueldo mensual
Investigación, diseño y presupuesto	Q 25,500.00 (8,500 durante 3 meses)
Uso del equipo al 33% anual	Q 577.00
IVA (12%)	Q 3,129.24
<b>TOTAL</b>	<b>Q29,206.24</b>

<b>+ Precio total por los 3 libros:</b>	<b>Q56,682.00</b>
<b>= COSTO POTENCIAL DEL PROYECTO:</b>	<b>Q85,888.24</b>

## COSTO DE PRODUCCIÓN por parte de DIGEDUCA - MINEDUC

<b>Big Book - libro Emergente:</b>	Q15 c/u = 10,000 unidades. Valor: Q 150,000
<b>Libro de Lectura Inicial:</b>	Q12 c/u = 160,000 unidades. Valor: Q1,920,000
<b>Libro de Lectura Comprensiva:</b>	Q12 c/u = 160,000 unidades. Valor: Q1,920,000

**Total: Q3,990,000**

Estos datos fueron cotizados en Tipografía Nacional, Diciembre del 2013

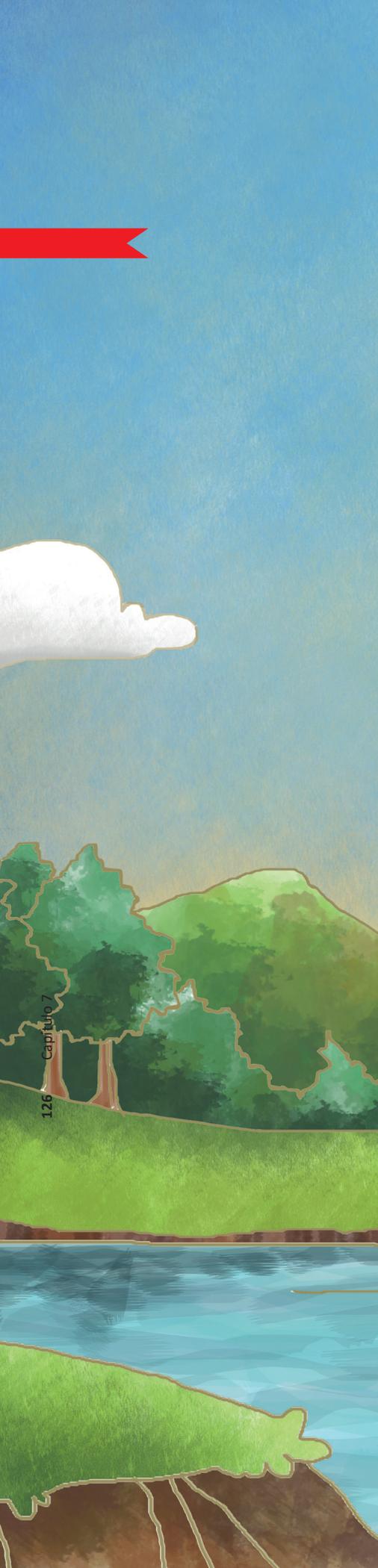




## Lecciones aprendidas

# Capítulo 7

En este capítulo se destacan las vivencias y experiencias obtenidas de manera profesional ante el desarrollo de un proyecto satisfactorio que rompió con las expectativas que se tenían desde un principio, generando un material apto mediante las capacidades que se tiene como diseñador demostrando que se puede ante las adversidades del tiempo, dificultades y solución de la misma y todo aquello que hace madurar a un profesional ante situaciones reales.



# Lecciones aprendidas durante el proceso de gestión y producción

Durante el ejercicio de Proyecto de Graduación realizado en una de las sedes de suma importancia para el Estado, como lo es el Ministerio de Educación a través de DIGEDUCA, es necesario evaluar a conciencia que tan capaz es uno de lograr con los objetivos establecidos. Como profesional uno se manifiesta de manera segura sabiendo que se puede lograr evitando temores o inseguridad y mentalizarse que sí se ha llegado a esta instancia es porque se tiene lo necesario para afrontar un problema real que abarca una gran responsabilidad. Para lograrlo es necesaria la elaboración de un sistema de planificación mediante un cronograma de actividades a lo largo del proyecto, ya que con ello se permite establecer una correcta realización del trabajo.

1. Para evitar contratiempos es recomendable la aplicación de un conograma o planificación del proceso en un tiempo estimado (días, semanas o meses). Sabiendo que cada etapa del proceso debe ser registrado para tener un pleno control del trabajo. Con ello se evitarán contratiempos y entregas inconclusas.
2. Mediante la planificación realizada se establecerán las fases de proceso para tener un paso a paso en el proceso de desarrollo. He ahí donde se genera la base de toda la estructura de diseño y las razones por las que se realizarán. Se aprende a establecer una organización responsable y precisa estimando los pros y contras del proyecto.
3. El ser ordenado no es un privilegio, pero sí una virtud. Es otra faceta del profesionalismo que se debe tener. En el trascurso de la realización del Ejercicio Profesional demostrar la capacidad de generar ideas, herramientas y técnicas de trabajo para beneficio propio es lo adecuado y funciona, depende de uno el poderlas aplicar.

el estudio de campo, conocer las necesidades y carencias, además de las principales deficiencias o posibles problemas a resolver; todo mediante el estudio del grupo objetivo. Involucrarse e interactuar con la principal fuente de información nos permitirá obtener un conocimiento profundo que se verá reflejado en la propuesta gráfica a realizar (pre bocetaje) para tener una idea del concepto que se deba manejar.

5. Manejar los tiempos es sin duda lo ideal y al recopilar la información en un tiempo estimado nos permite tomar asiento y analizar la información obtenida. El proceso de bocetaje y la aplicación de métodos de diseño son de lo primero en que se debe trabajar. Gracias a ello se obtendría un lenguaje gráfico definido, una adecuada paleta de colores (códigos cromáticos) y la tipografía a utilizar.
6. En la etapa de validación de las fases del proyecto, se debe tomar en cuenta las opiniones del grupo objetivo, puesto que son aspectos de mejora para el material, esto da la oportunidad de obtener mejores resultados para la próxima evaluación en su validación final. Cada una de las etapas no debe ser causa de desmotivación o pesimismo, siendo personas de criterio amplio y un grado de madurez profesional se debe tomar como una crítica constructiva.
7. Todo debe tener un fundamento, aprender a dar razón del por qué se emplea de esa manera cada uno de los puntos relevantes y principales del diseño, conformada por la jerarquía y la composición, ya que de ella también parte el concepto creativo, la estrategia de comunicación y los códigos visuales. Tomando en cuenta que el material o las piezas de diseño deben ser funcionales acorde a lo establecido en los objetivos.
8. En la realización de los cambios respectivos, la manera más adecuada y recomendable es pensar que será en beneficio del grupo objetivo y que lo marcado como corrección es tan sólo una recomendación para mejora el producto dándole a su vez más valor al proyecto; recordando que dicho material gráfico está dedicado a un grupo específico, tomando en cuenta sus opiniones, dudas sobre las piezas.
9. No desesperar, ni desmotivarse por causas insignificantes y que tiene solución. El proceso a llevarse es complicado y requiere de mucho tiempo y dedicación, para ello se necesita el ser paciente y

perseverante. Debe demostrarse que cada minuto dedicado valió la pena, en un proyecto que en su momento será de beneficio para la sociedad y una nación.

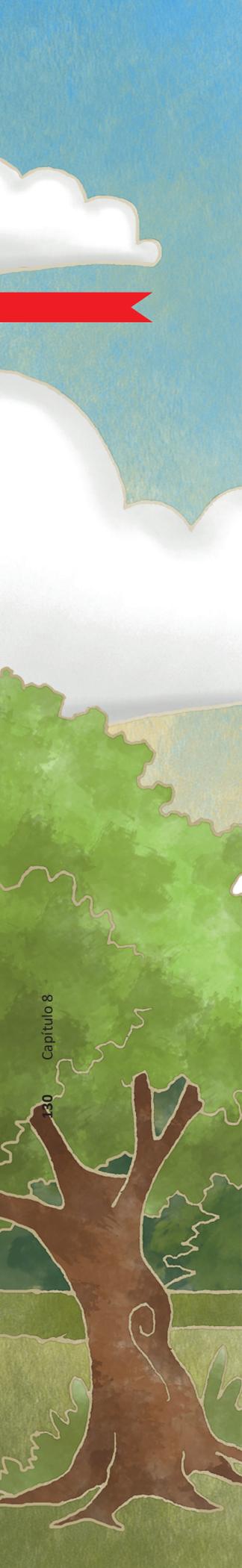
10. La aplicación de los criterios de diseño y la toma de decisiones ante una dificultad debe ser importante y tomada en cuenta. Las anotaciones, la creación de una bitácora o memorandos para tener como apoyo en la aplicación de nuevas ideas y formas de resolver futuros dilemas son de gran ayuda, ya que permitirán someter el proceso de diseño a una nueva evaluación y así la decisión tomada tendrá un fundamento.
11. La búsqueda de oportunidades, el diálogo con colegas y profesionales permite tener aún más conocimiento y motivación a indagar e investigar asuntos relacionados con un tema u otros aspectos que pueden ser tomados en cuenta para futuros proyectos.
12. El trabajo elaborado da la oportunidad de crecimiento, no sólo personal, sino profesionalmente. Cuando se ejecuta de manera satisfactoria un proyecto se abren brechas, se amplían horizontes, se da a reconocer ante el mundo de las capacidades y conocimientos con los que uno cuenta, demostrando que el Diseño Gráfico Editorial tiene potencial.
13. La realización de un proyecto dentro de una institución importante permite exponer el perfil que se tiene como Diseñador Gráfico, haciendo muestra de las capacidades y habilidades con las que uno cuenta, es una buena carta de presentación, permitiendo además una posible contratación o solicitud de los servicios profesionales.



## Conclusiones

# Capítulo 8

Se demuestra en las conclusiones a las que se ha llegado durante el desarrollo del proyecto, demostrando que fue de provecho aplicar todo lo necesario para concebir un material de calidad ante un cliente y un grupo objetivo exigente; de igual forma y de manera personal, se ha logrado llegar a las metas propuestas.



## Conclusiones

1. Se logró diseñar un material de lectura apropiado que podrá ser utilizados en el proceso de formación de refuerzo y aprendizaje en los diversos niveles establecidos de lectura para niños en edad escolar, siendo estos: preprimaria, primaria primer ciclo (1ro. a 3er. grado) y primaria segundo ciclo (4to. a 6to. grado), mediante el libro de lectura Emergente, Inicial y Comprensiva. Dicho material fue diseñado para el Ministerio de Educación -MINEDUC-, quien está a cargo de su reproducción y distribución.
2. El material didáctico ilustrado cumple con las expectativas de diseño, diagramación, comunicación visual y de lenguaje tomando muy en cuenta cada aspecto en que se manejó la aplicación del diseño gráfico y la pedagogía a través del tratamiento de los códigos cromáticos, la selección adecuada de fuentes tipográficas y estilo de ilustración apta para el usuario, siendo este último el complemento ideal para la comprensión de lectura a través de la interacción palabra – imagen que estimula la comprensión, imaginación, interpretación y experimentación permitiendo crear ideas de su entorno.
3. El tratamiento de la composición y recorrido visual de las lecturas complementadas con cada una de las ilustraciones que conllevan se manejan de manera apropiada y adecuada durante la lectura aplicando un tamaño de fuente apto para cada nivel con el fin dar legibilidad mientras se lee sin interferir en el proceso de comprensión e interacción para los niños.
4. Cada pieza está enfocada en cumplir con el objetivo primordial de un libro ilustrado para niños permitiendo despertar sus destrezas visuales, de comprensión e interpretación de elementos y formas, siendo capaces de establecer una comunicación de contexto visual, entendiendo sin complicación lo que está pasando en cada ilustración sin que se haya leído primero.
5. La metodología del proyecto incide en la solución del problema sobre los hábitos de lectura, comunicación visual y lenguaje siendo factores indispensables que cada niño, así como cada persona debe desarrollar en un mundo que cada vez avanza más en los medios de comunicación a través de medios impresos y digitales.
6. El *Diseño Gráfico Editorial* incide nuevamente en la recreación de la narración visual facilitando la educación y culturalización impartiendo conocimientos y valores a una sociedad, como a una nación.



## Recomendaciones

# Capítulo 9

Aquí se deja claro qué se debe y qué no ante una situación real durante el desarrollo de proyectos, en cualquier institución o agencia de diseño. Hace falta dar como profesional una serie de recomendaciones ante el cliente, el usuario y el profesional que haga uso de este documento, en donde se evidencia un proceso que puede ser de ayuda a futuro, para la resolución de uno o varios problemas.



# Recomendaciones

## Al Ministerio de Educación de Guatemala y DIGEDUCA

Cada vez que se desea generar un concepto, siempre es necesario conocer antes al grupo objetivo por quien se trabajará cualquier pieza de diseño. Aquí no resulta trabajar un material con conocimiento empírico, se debe basar en un fundamentar el por qué de un diseño, la aplicación del código cromático, códigos lingüísticos y visuales, fuentes tipográficas y una buena aplicación de jerarquía visual en la diagramación, todo de manera adecuada al grupo objetivo.

Permitir que muchos profesionales en el Diseño Gráfico Editorial sean apoyados con otorgarles la oportunidad de desarrollarse en el medio, sabiendo que ellos darán un aporte profesional de calidad en el desarrollo de nuevos proyectos aplicando en ellos las nuevas tendencias de diseño en diagramación e ilustración, permitiendo a su vez innovar y actualizar los materiales que se distribuyen y son utilizados por parte de estudiantes y docentes de toda Guatemala.

## A las estudiantes de la Escuela de Diseño Gráfico y diseñadores por profesión

Como diseñadores gráficos debemos mantener una calendarización a través de un cronograma aplicado para la buena planificación y ejecución de un proyecto, cumpliendo con el propósito de entregar un trabajo a tiempo.

Dentro de la ejecución de un proyecto no está de más realizar una investigación de campo mediante entrevistas, encuestas o consultar fuentes bibliográficas que den aún más información para adquirir un conocimiento pleno de lo que se está tratando. Por medio de ello se puede trabajar aún mejor en la estrategia de diseño.

Si se conoce de un documento o libro que esté enfocado específicamente al tema en el que se desea trabajar no hay que dudar en adquirirlo o comprarlo, ya que si bien es cierto, no sólo se consultará una vez y podrá ser una buena guía para muchos otros

proyectos que tengas relación o sean similares. Un buen apoyo en la recopilación de información y adquisición de nuevas ideas y conocimientos.

No está demás el decir que una crítica, opinión o comentarios no debe ser motivo de decepción, desilusión u otra razón para tirar la toalla y dejarse llevar por una simple emoción que perjudique el desarrollo de un buen proyecto. Se debe tener el criterio de aceptar que puede mejorarse o experimentar con nuevos métodos y técnicas para lograr un mejor diseño.

No hay que dejarse llevar por las buenas críticas que se tiene en primera instancia, es decir, evaluar un material ante personas que siempre le darán el visto bueno o siempre les va a parecer bien. Es mejor someter la evaluación ante expertos y profesionales que a lo mejor no sólo te darán su punto de vista, sino la solución a mejorar el diseño. Aprende a aceptar buenas críticas y no confundirlas con regaños y mal interpretarlos.

Una asesoría constante es también una buena forma de evaluar ,no sólo el material sino el desempeño como diseñador gráfico. De cada corrección que se tenga más de una buena idea viene para poderla aplicar.



## Fuentes consultadas

- Amnesiac Weblog (2010) Métodos del Diseño Gráfico. Recuperado el 15 de agosto 2013, de <http://xcaret90210.wordpress.com/metodos-del-diseno-grafico/>
- Blogger (2011) Diseño Editorial, Metodología del Diseño. Recuperado: 12 de agosto 2013, de <http://diseñoeditorial.blogspot.com/2011/01/metodologia-del-diseno.html>
- BuenasTareas (2010). Diseño Gráfico En Guatemala. Recuperado 05, 2010, de <http://www.buenastareas.com/ensayos/Dise%C3%B1o-Grafico-En-Guatemala/326172.html>
- Chamizo Alberro, Yosune (2012) Nuevos desafíos para el diseño de libros. Recuperado: 12 de agosto 2013, de <http://foroalfa.org/articulos/nuevos-desafios-para-el-diseno-de-libros>
- Darias, Juan Carlos (2012) Educación Para la Vida, Educación para el Diseño. Recuperado: 12 de agosto 2013, de <http://foroalfa.org/articulos/educacion-para-la-vida-educacion-para-el-diseno>
- Frascara, Jorge (2000) *Diseño Gráfico para la Gente*. Argentina: Ediciones Infinito.
- Karp, Albert (1976) *101 reglas para el diseño de libros*. Anónimo
- Moreno Rodríguez, Carlos (2009) *El Diseño Gráfico en los Materiales Didácticos*. Bélgica: Centre d'Etudes Sociales sur Amérique Latine (CESAL).
- Mosqueda, Claudia (2006) El diseño gráfico y su relación irruptiva con el contexto social. Recuperado: 12 de agosto 2013, de [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/vista/detalle\\_articulo.php?id\\_libro=15&id\\_articulo=5784](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=15&id_articulo=5784)
- Ramírez M. Margarita María (2009). Análisis descriptivo y visual en una selección de ilustraciones de tres cuentos de literatura infantil. Recuperado: 12 de agosto 2013, de [http://www.colectivoeducadores.org.ar/cd\\_6to\\_encuentro/\\_pages/pdf/eje\\_4/pdf\\_4\\_colombia/C098.pdf](http://www.colectivoeducadores.org.ar/cd_6to_encuentro/_pages/pdf/eje_4/pdf_4_colombia/C098.pdf)
- Salisbur, Martin y Styles, Morgan (2012) *El arte de ilustrar libros infantiles*. Barcelona: Art, Blume, S.L.
- SlideShare (2012) Diseño Gráfico en Libros Escolares. Recuperado: 12 de agosto 2013, de <http://es.slideshare.net/albertoruizgil/diseo-grfico-en-libros-escolare>

# Glosario

**Analogía:** significa comparación o relación entre varias razones o conceptos; comparar o relacionar dos o más seres u objetos, a través de la razón, señalando características generales y particulares, generando razonamientos basados en la existencia de semejanzas entre estos, aplicando a uno de ellos una relación o una propiedad que está claramente establecida en el otro.

**Comunicación Visual:** El lenguaje visual hace referencia al conjunto de elementos gramaticales y sintácticos que operan en cualquier imagen visual. Podríamos entender por lenguaje visual, al conjunto de principios que rigen las imágenes y que pueden ser de gran utilidad a quienes las producen.

**Concepto Creativo:** es la traducción de ese concepto, pero en algo “que llame la atención”. Aquí es donde las agencias de publicidad (sus creativos), nos deslumbran con su ingenio. Resultado de trabajo (para eso están los estudios que descubren insights, por ejemplo) e inspiración, los conceptos creativos son los que finalmente llegan a los consumidores en los anuncios, buscando captarlos y despertarles alguna emoción.

**Conceptualización:** Elaboración detallada y organizada de un concepto a partir de datos concretos o reales.

**Contemporáneo:** Que existe en la época actual, que pertenece al presente.

**Digitalización:** sencillamente es el proceso de introducir imágenes o cualquier información a nuestra computadora, para así poder almacenarla; esto puede ser por medio del teclado, de una cámara fotográfica o de vídeo digital, y por supuesto por medio del escáner. Una vez almacenada esta información podemos enviarla por Internet o manipular nuestras imágenes en algún programa de edición de fotografías.

**Editorial:** es la industria relativa a la producción y difusión de todo tipo de libros (literarios, técnicos, enciclopédicos, de entretenimiento, cómics, informativos, etc.). La edición del libro no incluye la actividad de poner en circulación la información disponible al público en general, es decir, la distribución. En algunos casos, los autores pueden ser sus propios editores.

**Diseño Gráfico Editorial:** El diseño editorial es la rama del diseño gráfico que se especializa en la maquetación y composición de distintas publicaciones tales como libros, revistas o periódicos. Incluye la realización de la gráfica interior y exterior de los textos, siempre teniendo en cuenta un eje estético ligado al concepto que define a cada publicación y teniendo en cuenta las condiciones de impresión y de recepción. Los profesionales dedicados al diseño editorial buscan por sobre todas las cosas lograr una unidad armónica entre el texto, la imagen y diagramación, que permita expresar el mensaje del contenido, que tenga valor estético y que impulse comercialmente a la publicación.

**Layout:** suele utilizarse para nombrar al esquema de distribución de los elementos dentro un diseño. Es habitual que un diseñador que se dedica a la creación de páginas web o libros de texto y diseños impresos

desarrolle un layout y se lo presente a su cliente para que éste lo apruebe y decida sobre la distribución de los contenidos. El layout, en este sentido, puede ser una especie de plantilla que presenta tablas o espacios en blanco. La idea es que, a partir del layout, se comience a desarrollarse con sus contenidos específicos. El layout puede estar compuesto, por ejemplo, por un rectángulo a modo de cabezal y por tres columnas.

**Método:** es el procedimiento utilizado para llegar a un fin. Su significado original señala el camino que conduce a un lugar. Las investigaciones científicas se rigen por el llamado método científico, basado en la observación y la experimentación, la recopilación de datos, la comprobación de las hipótesis de partida.

**Metodología:** hace referencia al conjunto de procedimientos racionales utilizados para alcanzar una gama de objetivos que rigen en una investigación científica, una exposición doctrinal o tareas que requieran habilidades, conocimientos o cuidados específicos. Alternativamente puede definirse la metodología como el estudio o elección de un método pertinente para un determinado objetivo.

**Retroalimentación:** En el proceso de comunicación, la retroalimentación es su último eslabón, es el paso con el que se cierra el circuito, colocando el mensaje de respuesta de regreso en el sistema, sirve para controlar y mantener un orden, evitando los malentendidos. Es la única forma en la que podemos saber si la comunicación se logró efectivamente (la que nos dio el receptor), por medio de la respuesta y la reacción.

**Sans Serif:** o simplemente sans tipografía es uno que no tiene las características pequeñas salientes llamados “remates” al final de los trazos. El término proviene de la palabra francesa sans, que significa “sin”. Fuentes Sans-serif tienden a tener una menor variación ancho de línea de fuentes serif. En la impresión, tipos de letra sans-serif se utilizan para los titulares en lugar de para el cuerpo del texto. Aunque en la actualidad se suele utilizar en la aplicación de bloques de texto

**Serif:** remates o terminales son pequeños adornos ubicados generalmente en los extremos de las líneas de los caracteres tipográficos. Las tipografías *Times*, *Georgia*, *Garamond* y *Courier* son ejemplos de estilos de letra con remate.

**Técnica:** es un procedimiento o conjunto de reglas, normas o protocolos que tiene como objetivo obtener un resultado determinado, ya sea en el campo de las ciencias, de la tecnología, del arte, del deporte, de la educación o en cualquier otra actividad.

**Vectorial (gráfico vectorial):** es una imagen digital formada por objetos geométricos independientes (segmentos, polígonos, arcos, etc.), cada uno de ellos definido por distintos atributos matemáticos de forma, de posición, de color, etc. Por ejemplo un círculo de color rojo quedaría definido por la posición de su centro, su radio, el grosor de línea y su color. Este formato de imagen es completamente distinto al formato de las imágenes de mapa de bits, también llamados imágenes matriciales, que están formados por píxeles. El interés principal de los gráficos vectoriales es poder ampliar el tamaño de una imagen a voluntad sin sufrir la pérdida de calidad que sufren los mapas de bits. De la misma forma, permiten mover, estirar y retorcer imágenes de manera relativamente sencilla. Su uso también está muy extendido en la generación de imágenes en tres dimensiones tanto dinámicas como estáticas.

# Anexos

## Formularios utilizados para evaluación a profesionales y grupo objetivo realizado en las instituciones involucradas.

Investigación y diagnóstico  
Proyecto de Graduación



USAC  
TRICENTENARIA  
Universidad de San Carlos de Guatemala



### Análisis Grupo Objetivo

Objetivo: detectar y evaluar las eficiencias y deficiencias de la propuesta de diseño editorial del Tesoro de la Lectura para la Dirección General de Evaluación e Investigación Educativa – DIGEDUCA-

La presente valuación está enfocada a cómo responden los niños (de 4 a 6 años) ante un libro ilustrado para lograr adquirir un resultado tanto positivo como negativo, dividiendo en el análisis en... fases. Por supuesto, no podemos conocer cada uno de los efectos sutiles que los libros ilustrados tienen en los niños porque éstos no poseen las habilidades lingüísticas necesarias para comunicarlos. Esto será una anotación por parte del investigador a través de sus reacciones ante la experiencia visual.

### Interacción palabra-imagen

1. ¿Qué te parecen las siguientes imágenes?
2. ¿Cuentan la misma historia de manera distinta?
3. ¿Te gustarían igual las palabras si no hubieran imágenes?
4. ¿Te gustarían igual las imágenes si no hubieran palabras?

### Analizar el color en busca de significado

1. ¿Y cómo señalas esos colores?
2. ¿Qué representan para ti los colores que ves?
3. ¿Qué sientes o que percibes al ver esos colores?
4. ¿Puedes definir el día y la noche, el campo y un hogar, y otros escenarios por el color?

### Leer el lenguaje corporal

1. ¿Cómo ves a cada personaje?
2. ¿Por qué los distingues así?
3. ¿Y te representas con alguno de ellos?

### Leer las metáforas visuales

1. ¿Por qué crees que ellos están sonriendo?
2. ¿Por qué crees que se manifiestan así en sus ambientes? (Niños en la playa, las historias de la abuela, mi mejor amiga Ana)

### Mirar y pensar

1. ¿Qué crees tú que estén haciendo cada uno de los personajes que ves?
2. ¿Cómo catalogas los estados emocionales de cada personaje y su ambiente?

Los retos que plantean un libro ilustrado

1. ¿Te gustan los libros?
2. ¿Te gusta éste libro?
3. ¿Entiendes que trata de interpretar cada cuento y su ilustración?

Mirar y aprender

1. ¿Cómo ves cada uno de los paisajes presentados, te dicen algo?
2. ¿Hay un significado en cada cuento?
3. ¿Hay una lección en cada cuento?
4. ¿Has aprendido algo por el momento?

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



Ficha de Evaluación del Proyecto  
Diseño de Material Didáctico "El Tesoro de la Lectura"  
Para la Dirección DIGEDUCA del Ministerio de Educación de Guatemala

NOMBRE:

FECHA:

Puesto laboral:

Si No

Instrucciones: Escriba una X en el cuadro que corresponde según su opinión.

- |   |                          |                          |
|---|--------------------------|--------------------------|
| 1 Se comprende el mensaje del material durante la exposición                    | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2 Los colores utilizados son los adecuados en el libro infantil                 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3 La tipografía es la mas apta para el mensaje                                  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4 La diagramación (colocación del texto) es la más adecuada para la lectura     | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 5 Basado en su experiencia cómo calificaría el material                         | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 6 ¿Es un material didáctico comprensible?                                       | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 7 Es el estilo de ilustración el adecuada para el lector (niños de preprimaria) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 8 El tamaño del material (formato) es el más adecuado                           | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 9 Por el tema es mejor la ilustración lineal, dibujo natural o la fotografía    | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 10 Escriba sus observaciones generales del material gráfico                     |                          |                          |
| ¿Se lograrán alcanzar los objetivos con esta propuesta?                         |                          |                          |

¿Qué característica le parece más interesante?

¿En qué necesita mejorar más?

¿Se logra plasmar el concepto creativo en las partes más relevantes de la pieza?

Gracias por su participación

**Encuesta a expertos**

Objetivo: detectar y evaluar las eficiencias y deficiencias de la propuesta de diseño editorial del Tesoro de la Lectura para la Dirección General de Evaluación e Investigación Educativa – DIGEDUCA-

**Datos generales**

Género: M\_\_\_ F\_\_\_

Puesto Laboral: \_\_\_\_\_

Carrera Universitaria: \_\_\_\_\_

1. ¿El formato en que se presenta el Big Book es el adecuado?

Sí\_\_\_ No\_\_\_

¿Por qué?:

---

---

---

2. ¿Considera que la portada es llamativa para el grupo objetivo? (niños de 4 a 6 años)

Sí\_\_\_ No\_\_\_

¿Por qué?:

---

---

---

3. Con respecto a la diagramación ¿Considera que se mantiene una jerarquía adecuada entre los márgenes y columnas?

Sí\_\_\_ No\_\_\_

¿Por qué?:

---

---

---

4. ¿Considera que las ilustraciones realizadas son acorde a lo requerido por parte de la institución?

Sí \_\_\_ No \_\_\_

¿Por qué?:

---

---

---

5. ¿Cree que el lenguaje gráfico-visual empleado es el adecuado para el grupo objetivo?

Sí \_\_\_ No \_\_\_

¿Por qué?:

---

---

---

6. La línea gráfica a utilizar en el Big Book es:

Creativa \_\_\_ Dinámica \_\_\_ Funcional \_\_\_ Motivacional \_\_\_ Aplica los cuatro \_\_\_

7. ¿La tipografía en el Big Book es legible y adecuada para el grupo objetivo?

Sí \_\_\_ No \_\_\_

¿Por qué?:

---

---

---

8. ¿La técnica de ilustración y los colores empleados son adecuados y agradables para este tipo de diseño editorial?

Sí \_\_\_ No \_\_\_

¿Por qué?:

---

---

---

9. ¿Cree que el presente libro ilustrado cumple con el propósito de ser aplicado como material funcional para el desarrollo de la lectura emergente, siendo este para el nivel de educación Preprimaria? (niños de 4 a 6 años)

Sí \_\_\_ No \_\_\_

¿Por qué?:

---

---

---

10. ¿Cree que el nivel de profesionalismo en la realización del Big Book se ve reflejado en cuanto a su aporte en diseño y diagramación?

Sí \_\_\_ No \_\_\_

¿Por qué?:

---

---

---

## Exposición, presentación y entrega oficial del material a la institución, DIGEDUCA - MINEDUC

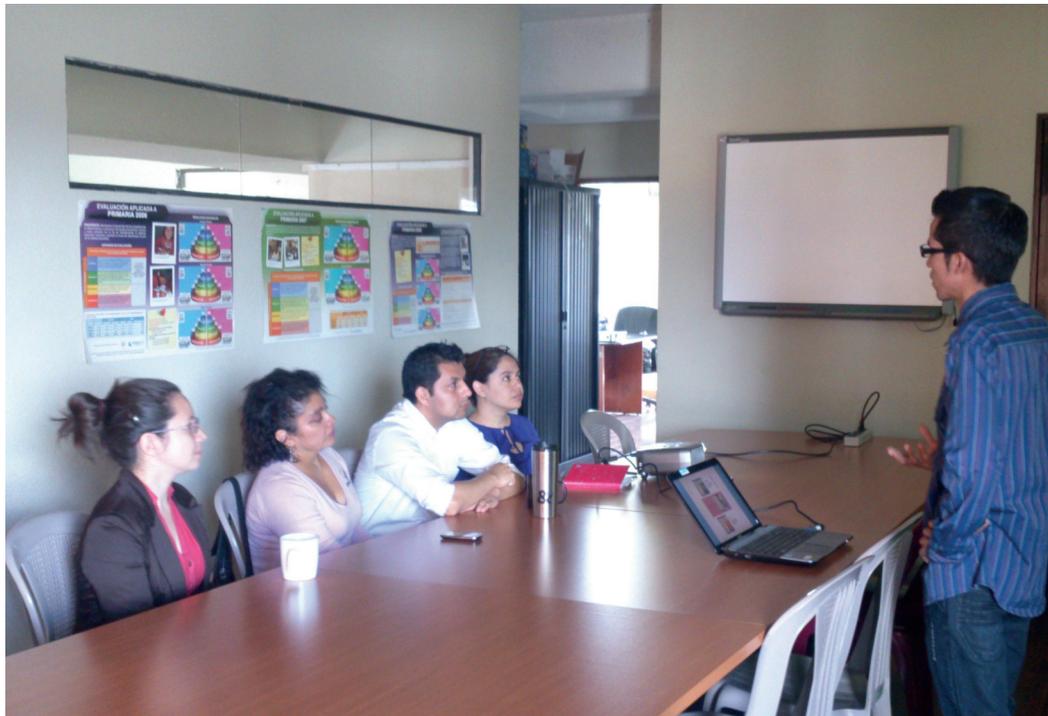


Foto: Javier Chávez



Foto: Javier Chávez

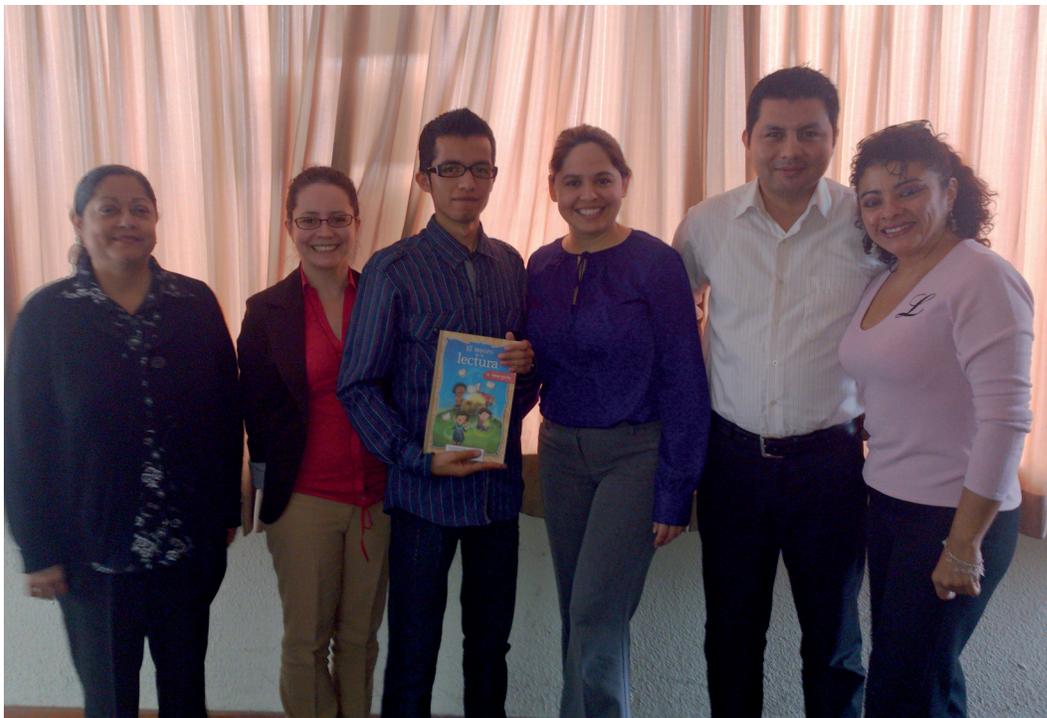


Foto: Javier Chávez



# *Luz Irene Vargas Monterroso*

*Licenciada en Letras*

*8ª. Avenida 2-08, Zona 15. Colonia Trinidad*

*Teléfonos: 23692356 - 23696649*

Guatemala, 2 de julio de 2015

Arquitecto  
Byron Alfredo Rabé Rendón  
Decano  
Facultad de Arquitectura  
Universidad de San Carlos de Guatemala

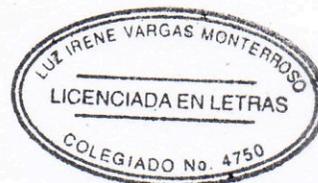
Señor Decano:

Atentamente, hago de su conocimiento que he realizado la revisión de estilo del proyecto de graduación DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO "EL TESORO DE LA LECTURA", PARA LA DIRECCIÓN DIGEDUCA DEL MINISTERIO DE EDUCACIÓN DE GUATEMALA, del estudiante JAVIER EDUARDO YANTUCHE CHÁVEZ de la Facultad de Arquitectura, carné universitario 200711218, previamente a conferírsele el título de *Diseñador Gráfico con énfasis en Editorial*, en el grado académico de Licenciado.

Luego de 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 requerida.

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

*Luz Irene Vargas M.*  
Licda. Luz Irene Vargas Monterroso  
Colegiado No. 4750



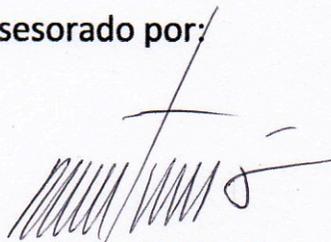
**“Diseño de Material Didáctico, El Tesoro de la Lectura, para la Dirección DIGEDUCA  
del Ministerio de Educación de Guatemala”**

Proyecto de Graduación desarrollado por:

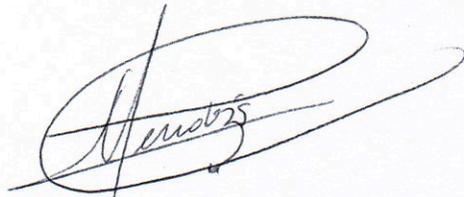


**Javier Eduardo Yantuche Chávez**

Asesorado por:



**Lic. Marco Antonio Morales**



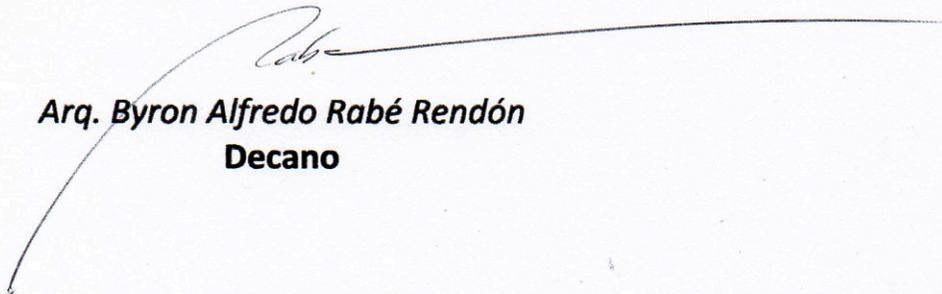
**Licda. Larisa Caridad Mendóza Alvarado**



**Lic. Jorge Eduardo Ávila Ramos**

Imprímase:

**“ID Y ENSEÑAD A TODOS”**



**Arq. Byron Alfredo Rabé Rendón**  
**Decano**

Diseño del Material Didáctico

# El tesoro de la lectura

Para la Dirección DIGEDUCA  
Del Ministerio de Educación de Guatemala



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



FACULTAD DE  
ARQUITECTURA  
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA



**DIGEDUCA**  
Ministerio de Educación  
Guatemala, C.A.