



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

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

Material editorial educativo para fomentar valores en niños de preprimaria en las escuelas de la zona 6



Proyecto de graduación presentado por:
Luis Armando Cruz Catú

Guatemala, septiembre de 2,017



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

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

Material editorial educativo para fomentar valores en niños de preprimaria en las escuelas de la zona 6

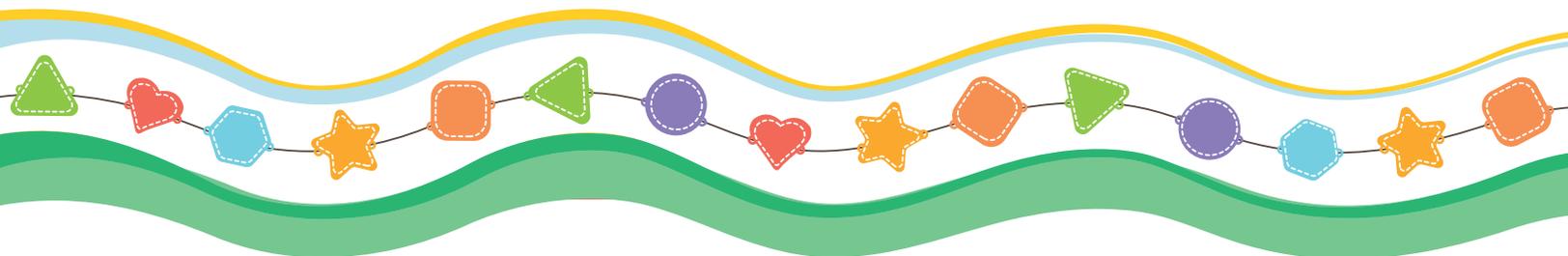
Proyecto de graduación presentado por:

Luis Armando Cruz Catú

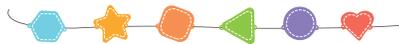
para optar al título de Licenciado en Diseño Gráfico,
egresado de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos

Guatemala, septiembre de 2017

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



Nómina de autoridades



Decano

Dr. Byron Alfredo Rabe 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 Alcides Rodríguez Lobos

Tribunal examinador



Decano

Dr. Byron Alfredo Rabe Rendón

Asesor Metodológico

Lic. Francisco Chang Meneses

Asesor Gráfico

Lic. Marco Antonio Morales Tomas

Asesor Temático

Lic. Oscar Fernando López Polanco

Dedicatoria



Agradecimientos



● **A Dios**

Por permitirme vivir esta experiencia.

● **A mi madre**

Por su amor incondicional.

● **A mis hermanos**

Por su apoyo en cualquier circunstancia y ser ejemplo de perseverancia.

● **A mi familia y amigos**

Por brindarme su ayuda en los momentos difíciles.

● **A mis catedráticos**

Por sus enseñanzas y sacar el máximo de mi persona.

● **A la Escuela de Diseño Gráfico**

Por permitirme estudiar y enseñarme las herramientas para ejercer en el mundo de la comunicación visual.

● **A la Supervisión Educativa zona 6**

Por abrirme las puertas en su sede y brindarme la información necesaria para llevar a cabo este proyecto.

Índice



PROTOCOLO

Introducción.....	11
Antecedentes.....	12
Justificación.....	13
Delimitación del problema.....	14
Magnitud.....	14
Trascendencia.....	15
Vulnerabilidad.....	15
Factividad.....	16
Objetivos del proyecto.....	16
Objetivos general.....	17
Objetivos específicos.....	17

PERFILES

Historia de la organización.....	19
Filosofía de la organización.....	20
Grupo objetivo.....	22
	26

MARCO TEÓRICO

Conceptos relacionados con el tema del proyecto.....	31
	32
Conceptos relacionados con la comunicación del proyecto.....	36
Conceptos relacionados con el diseño gráfico del proyecto.....	39

PROCESO CREATIVO**47**Estrategía de comunicación..... **48**Concepto creativo..... **50**Primer nivel de visualización
Autoevaluación..... **57**Segundo nivel de visualización
Coevaluación..... **64**Tercer nivel de visualización
Validación..... **66****PROPUESTA FINAL****77**Propuesta final..... **78**Grupo focal..... **92**Fundamentación..... **94**Planeación y aporte económico a la
institución..... **98**Lecciones aprendidas..... **101**Conclusiones..... **105**Recomendaciones..... **107**Egrafía..... **108**Anexos..... **111**

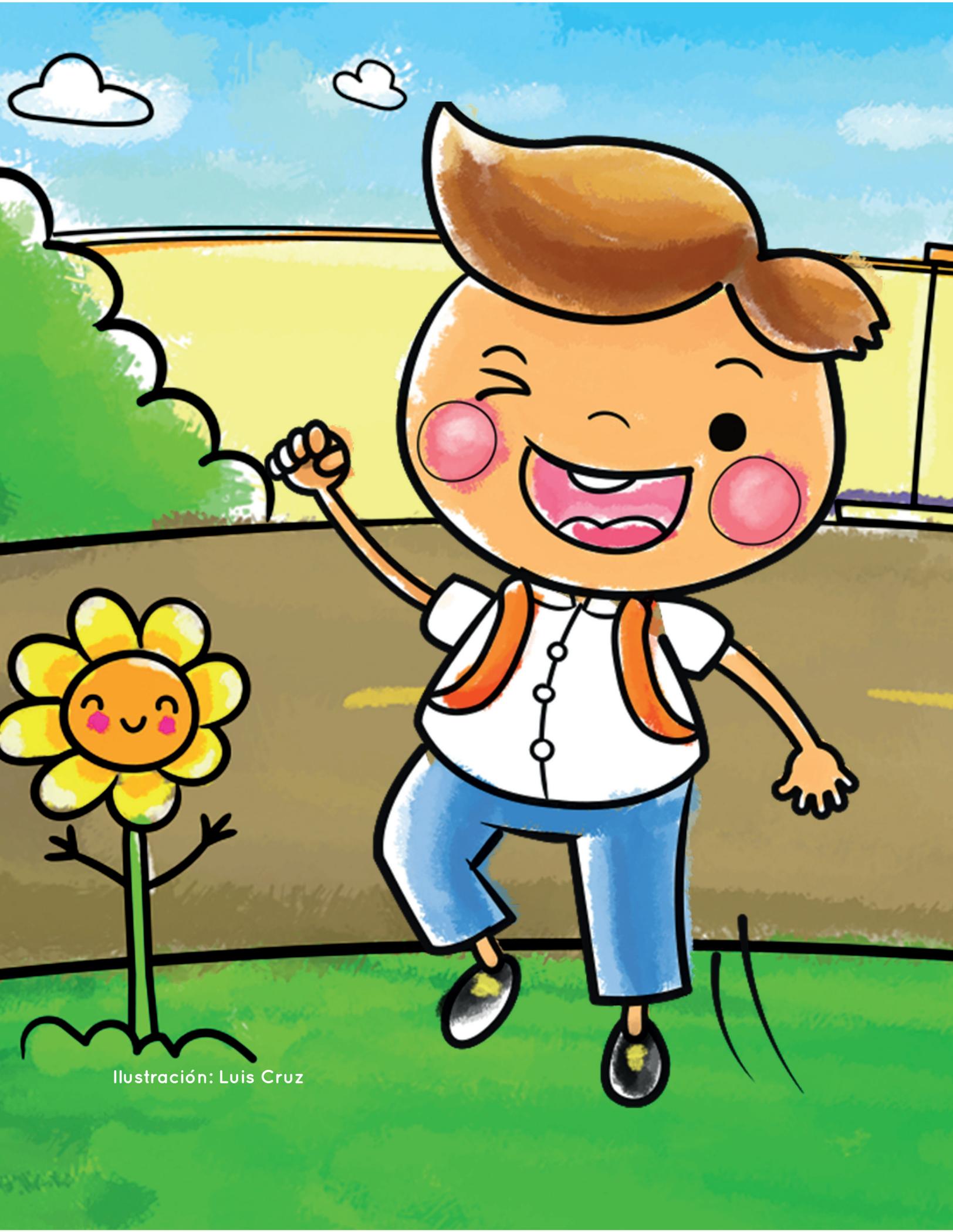


Ilustración: Luis Cruz

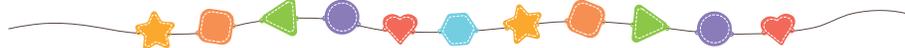


1



CAPÍTULO
PROTOCOLO

Introducción



“La educación es el desarrollo en el hombre de toda la perfección de que su naturaleza es capaz”.

Immanuel Kant

Durante la edad temprana que va desde 3 a 5 años de edad es importante que los niños adquieran conocimientos y valores que los capaciten para desarrollarse en la vida y tener un mejor futuro.

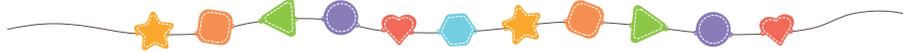
En Guatemala, el sistema en las escuelas públicas es deficiente porque no se invierte ni se brindan recursos para mejorar la educación. Las maestras de las escuelas de preprimaria de la zona 6 hacen un gran esfuerzo para que sus alumnos desarrollen sus habilidades físicas, intelectuales, emocionales y motoras; sin embargo la tarea se complica porque carecen de materiales educativos que acompañen y refuercen la enseñanza con valores según el acuerdo del MINEDUC 2653-2014.

Las maestras han detectado mala conducta en sus alumnos, provocado por las malas influencias en la sociedad. Los niños necesitan principios que les ayuden a reflexionar de forma crítica y a interpretar la información que reciben del exterior, pero siempre dejándose guiar por los principios y valores adecuados.

Por mi parte recuerdo con gusto aquellos libros para colorear que mi madre me compraba con historias, ilustraciones, grandes mensajes y enseñanzas que me ayudaron a tomar decisiones más acertadas durante toda la vida.

Como diseñador gráfico a través de mis conocimientos y habilidades sé que puedo auxiliar en los procesos educativos a las escuelas públicas de la zona 6 y trasladar gran cantidad de información, brindando soluciones gráficas creativas y viables para que los niños puedan motivarse y seguir aprendiendo.

Antecedentes



La supervisión educativa busca a través de sus programas mejorar la calidad educativa de los niveles que tiene a cargo, sin embargo se ha notado que el ciclo de preprimaria ha estado descuidada. Por esta razón el Diseñador Gráfico y la Supervisión se han enfocado en realizar el siguiente proyecto para reforzar a este nivel escolar.

Esta situación trae una serie de consecuencias entre las que podemos mencionar la baja calidad educativa y la eventual deserción de los estudiantes, puesto que no cuentan con un incentivo que les permita finalizar sus estudios primarios. Además que en Guatemala la educación en preprimaria no es obligatoria.

Las escuelas de párvulos trabajan con el material educativo proporcionado por el ministerio de educación, sin embargo dicho material no cubre el contenido que debe abarcarse durante el período escolar y la cantidad recibida no es suficiente para todos los maestros y estudiantes por lo que las maestras se ven en la necesidad de invertir en material educativo para reforzar el aprendizaje de sus estudiantes. A pesar de los esfuerzos realizados por el personal de las escuelas, los resultados siguen sin ser los esperados puesto que las familias no cuentan con los recursos para apoyar el proceso de aprendizaje fuera de la escuela.



Justificación

Problema

Actualmente la economía guatemalteca ha alcanzado niveles verdaderamente bajos provocando que muchos padres de familia opten por la educación gratuita. Esto se ve reflejando en el aumento de la población en las escuelas.

Se ha percibido que dicha población estudiantil tiene deficiencias en aspectos conductuales provocados por la falta de educación sobre valores y principios morales. Por la edad de los estudiantes es necesario utilizar material gráfico, así como actividades que propicien el entendimiento y la práctica de los conocimientos que se desea transmitir, pero la falta de material educativo dificulta la labor.



Magnitud

Constituída por familias de niños y niñas de 5 y 6 años que residen en la zona 1, 2, 3, 6, 17, 18, de las siguientes escuelas de la zona 6, ciudad de Guatemala.

Con nivel socioeconómico medio-bajo (D2). Ugap (2013)

Escuelas	No. Alumnos
Escuela oficial de Párvulos No. 29 Ulises Rojas	238
Escuela Oficial de Párvulos No. 35 Juan José Arévalo	119
Escuela Oficial de Niñas No. 140 María Cristina Bennet de Roltz (anexa)	21
Escuela Oficial No. 150 Asentamiento Roosvelth (anexa)	61
Escuela Oficial para Varones No. 37 Francisco Antonio de Fuentes y Guzmán (anexa)	20
Escuela Oficial Carlos Benjamín Paíz Ayala (anexa)	23
Escuela Oficial para Párvulos No. 33 Rosa Carolina Agazzi	229
Escuela Oficial para Párvulos No. 17 Juan Amos Comenio	197
Escuela Oficial para Varones No. 62 Hermógenes González (anexa)	59
Escuela Oficial para Párvulos No. 44	120
Total	1087

Tabla 1. MINEDUC (2,017) Cuento de alumnos inscritos.

Indirectamente implica a todo el personal educativo de las anteriores escuelas.

Trascendencia

Con la creación de un material de primera calidad, con ilustraciones, guías de trabajo, y cuentos que promuevan valores, las maestras y alumnos podrán tener la herramienta necesaria para poder indagar en la temática y seguir expandiendo sus conocimientos.

A raíz de ésto los niños se relacionarán con material de calidad aprendiendo acerca de valores en conjunto con la temática que cubre el CNB Currículum Nacional Base.

Este material permitirá que los alumnos tengan la información accesible y puedan repararla en conjunto con los padres de familia y maestros; lo cual permitirá que todos se involucren en el tema. Los niños tendrán mayor gusto por el aprendizaje y las maestras podrán profundizar en la temática.



Beneficios

- ▶ Niños más atentos en el aula.
- ▶ Mejora en las actitudes de convivencia entre el alumno, padres de familia y maestros.
- ▶ Mejora el interés de los niños en cuanto al aprendizaje.
- ▶ Las maestras tendrán más tiempo para interactuar con sus alumnos.
- ▶ Mejoras en los ejercicios prácticos.
- ▶ Contar con material didáctico para la enseñanza de valores.

Vulnerabilidad

La sociedad guatemalteca actualmente sufre de graves problemas de violencia, delincuencia, etc., este es el reflejo de la falta de educación ética, moral y con valores, temas que deben inculcarse desde temprana edad.

A través de este proyecto no sólo se contribuye con la facilitación del proceso educativo, sino que se aporta a una educación más eficiente y de mayor calidad que finalmente generará una mejor sociedad.

Para tener un mayor alcance el material también podrá ser analizado por los padres de familia, ya que estará disponible para ser visitado en un canal de youtube sin costo alguno.

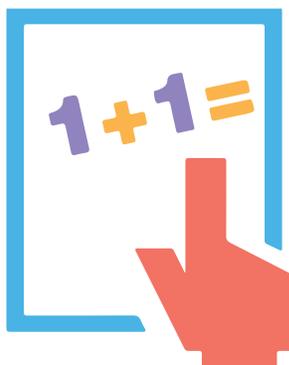
Factibilidad

Para la realización de este proyecto, es necesaria la presencia de un Pedagogo que asesore, y un Diseñador Gráfico que ilustre, diagrame, y anime el material en presentaciones audiovisuales.

Las maestras están de acuerdo con colaborar con el estudiante del EPS, para brindar el contenido, y apoyarlo en la evaluación del proyecto. El equipo que se requiere son: una computadora y software de Diseño.

El desarrollo del material no implicará un gasto excesivo ya que está pensado para ser reproducido a través de copias en blanco y negro.

El material audiovisual será proyectado en el área de audiovisuales que la institución "Save of Children" proporcionó a las escuelas.



Objetivos



General

- » Diseñar material educativo que inculque valores éticos y morales en niños de 5 a 6 años de las escuelas de preprimaria de la zona 6 de la ciudad de Guatemala, para que puedan sentirse motivados, involucrarse en la temática y tomar mejores decisiones para una sana convivencia en sociedad.



Específico de Comunicación

- » Transmitir valores éticos y morales a los niños de 5 a 6 años de las escuelas de preprimaria de la zona 6.
- » Involucrar a la comunidad educativa en la temática.
- » Despertar el interés en los alumnos, en relación con la enseñanza pedagógica y gráfica brindada en el presente contexto.

Específico de Diseño

- » Diseñar material editorial educativo accesible, motivador, interactivo, visualmente atractivo y que facilite la enseñanza con valores éticos y morales en las escuelas de preprimaria de la zona 6.





2

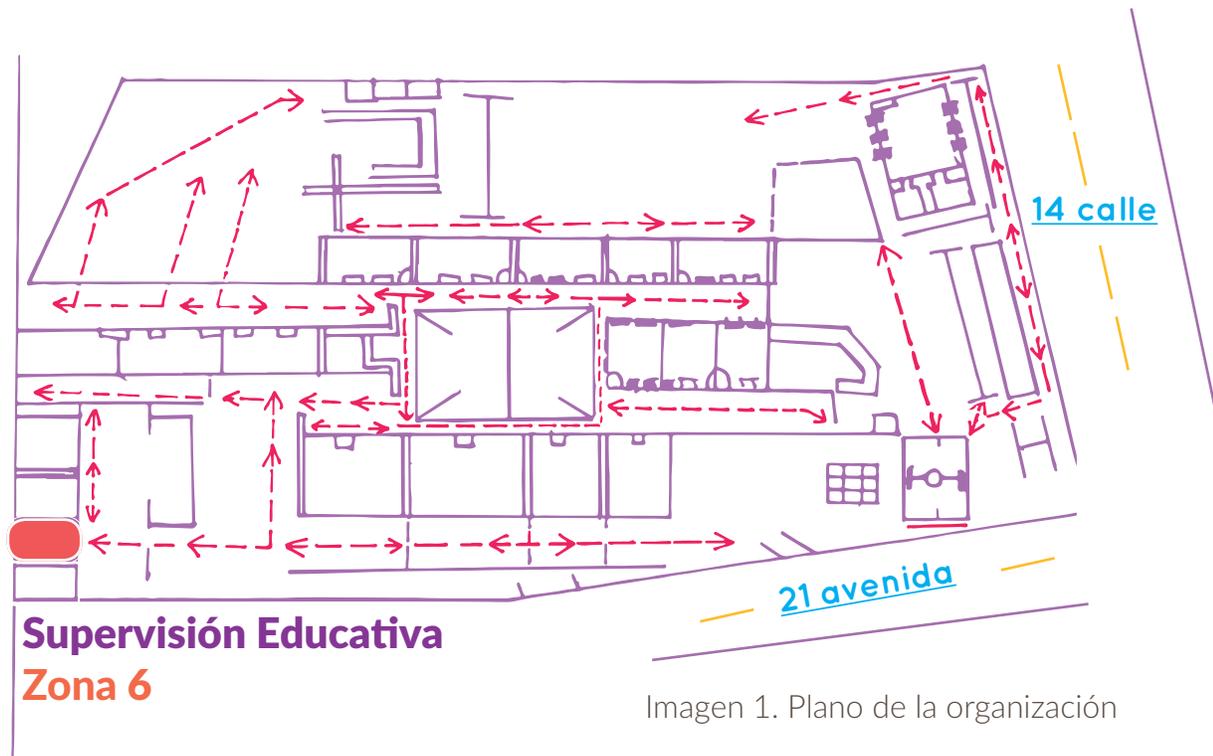


CAPÍTULO
PERFILES

Perfil de la organización



- » **Organización:**
Supervisión Educativa zona 6
- » **Lugar:**
Escuela Oficial Urbana Mixta para Niñas
No. 54 Ernestina Mena.
Escuela Oficial Urbana Mixta para Niñas
No. 57 Rafael Arévalo Martínez.
- » **Sede:**
21 Avenida 14-16 zona 6
- » **Sectores:** 01-01-15 y 01-01-16
- » **Nombres de encargados:**
María Estela Marroquín de Ortega y
Zizi Arely López Chinchilla
- » **Horario:**
Lunea a viernes 9:00 a 17:30 horas
Jornada Matutina y Vespertina
- » **Teléfono:** 22-54-59-52
- » **Correo electrónico:**
supervision010116@gmail.com



Historia

1875. La supervisión educativa **nació** ejerciendo una acción fiscalizadora y de **inspección** en las escuelas, primordialmente a los maestros de enseñanza primaria.

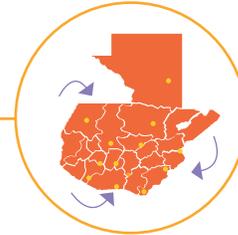
1948. Se creó la dirección de **Núcleos Escolares**, con funciones orientadoras y dotación de materiales auxiliares para mejorar el proceso, enseñanza-aprendizaje en **437 escuelas** de educación primaria **urbana y rural**.

1962. La escuela de Profesores de Enseñanza Media **EFPEM** de la Facultad de Humanidades de la **USAC** en conjunto con el Ministerio de Educación crearon el programa de Formación de Administradores con el objetivo de dotar al Sistema educativo nacional con funciones administrativas y de Supervisión.

1989 En una **huelga** entre maestros y supervisores educativos, el Gobierno suprimió todos los puestos de la Supervisión Educativa del país. Por necesidad de este servicio se crean temporalmente unidades de coordinación educativa.

1992. Se reinstalaron los **puestos** de Supervisión Educativa con diversos proyectos, **programas**, jornadas de capacitación y actualización de los supervisores educativos.

1992. Nació la supervisión educativa en la zona 6 según el **Acta No. 005-92** que emitió el Ministerio de Educación. Actualmente tiene a cargo el nivel preprimario, primario, secundario y medio de educación pública y privada del sector. Supervisión educativa zona 6 (2016).



Filosofía de la organización



Misión

Cumple con funciones técnicas, y administrativas, sociales y pedagógicas con acciones de atención, asesoría, orientación, seguimiento, coordinación y evaluación del proceso enseñanza-aprendizaje en el Sistema Educativo Nacional. Dicho trabajo se realiza a través de registros, controles, diseño de matrices, diagramas, archivos, programas, proyectos, manuales de funciones, libros de información, esto con el objetivo de lograr una administración eficiente, eficaz y alcanzar indicadores de calidad educativa.

Visión

Mejorar la Calidad Educativa y promover actitudes de compromiso con el desarrollo de una educación científica y democrática al Servicio de la Comunidad Educativa.

Políticas

- » Cobertura
- » Calidad
- » Modelo de gestión, equidad y eficiencia
- » Recurso humano
- » Educación bilingüe intercultural
- » Aumento de la inversión educativa
- » Equidad
- » Fortalecimiento Institucional y descentralización

Programas estrella

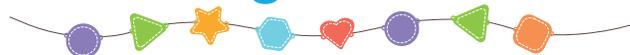
- » Aplicación CNB
- » Leamos juntos
- » Contemos juntos
- » EBI
- » Programas de apoyo
- » Rendición de cuentas
- » Formación docente
- » Llegando al aula

Objetivos de la organización



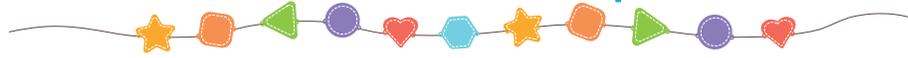
- » Optimizar los recursos con que se cuenta para realizar un trabajo técnico, docente y administrativo.
- » Estimar en los maestros el interés por profundizar y actualizar sus conocimientos sobre Educación.
- » Evaluar el trabajo docente con relación al nuevo currículum.
- » Contribuir a estrechar las relaciones entre el maestro y la comunidad para promover el desarrollo de la misma.
- » Orientar el trabajo de las diferentes comisiones en los centros educativos para realizar un trabajo eficiente y eficaz.
- » Orientar a Directores y maestros en la solución de problemas que surjan en los centros educativos.
- » Socializar aprendizajes para compartir, convivir y promover actividades que fortalezcan el hecho educativo.
- » Estimular a los maestros, proporcionándoles oportunidades de mejoramiento profesional.
- » Promover la eficiencia y funcionalidad de los bienes y servicios que ofrece el Ministerio de Educación.
- » Orientar a la Comunidad Educativa que presenten requerimientos.
- » Proporcionar una acción supervisora integrada y coadyuvante del proceso docente y congruente con la dignificación del educador.
- » Colaborar en la solución de problemas educativos.
- » Promover una eficiente y cordial relación entre los miembros de la comunidad educativa.
- » Investigar problemas educativos y proponer soluciones alternativas.
- » Cumplir con los objetivos y metas del MINEDUC a través de la Supervisión Educativa.
- » Fortalecer las relaciones humanas en la Comunidad Educativa.
- » Orientar a Directores en aspectos legales y administrativos para el funcionamiento de los Centros Educativos.

Proyectos de la organización



- » SAVE THE CHILDREN (Programa de Incidencia para zonas Marginadas).
- » CIF Centro de Integración Familiar (Programa de Drogodependencia).
- » Centro de Salud-OPS. Red de Violencia Intrafamiliar.
- » Proyecto cultural de agua.
- » Pastoral Educativa.
- » Red de CONRED.
- » Red Proyecto Ley de Protección Integral a la niñez y adolescencia.
- » Programa Integral para la Educación Ambiental.
- » Disminución de la demanda de drogas en la Población (SECCATID).
- » Diplomado en Educación en Valores (Jóvenes en el Umbral de la Vida).
- » Prevención del SIDA (Educación para todos).
- » Salud Mental (IGSS).
- » Alcaldía Auxiliar.

Cultura visual de las escuelas de párvulos



Las escuelas carecen de libros educativos, hay temas en los que el maestro recurre a material de internet para poder brindarlo a sus alumnos.

Los materiales educativos son realizados por las maestras sin seguir una misma línea gráfica.

Cuentan con el libro de texto que el Ministerio de Educación brinda, pero no se adapta a su contexto social.

Tienen un área para reproducir audiovisuales que la organización “Save the Children” les proporcionó.



Imagen 4. Material educativo



Imagen 5. Murales



Imagen 2. Libro del MINEDUC.



Imagen 3. Área de audiovisuales



Imagen 6. Material gráfico

Población Meta



La población meta del proyecto está constituida aproximadamente por mil ochenta y siete familias de niños y niñas de 5 a 6 años que residen en la zona 1, 2, 3, 6, 17, 18, de las distintas escuelas de la zona 6 de la Ciudad de Guatemala.

Los padres de familia se dedican a comercio fijo o ambulante (Conductores, mensajeros, obreros, etc.). Con un nivel socioeconómico medio- bajo (D2). Ugap (2013)

Implica a todo el personal educativo de las escuelas de preprimaria de la zona 6 de Guatemala.

Características Demográficas

Grupo primario *(Estudiantes de Preprimaria)*

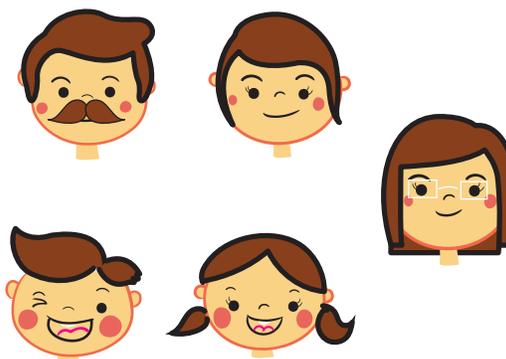
- » **EDAD:** 5 - 6 años.
- » **SEXO:** Femenino y masculino.
- » **UBICACIÓN:** Guatemala ciudad capital zonas 1,2, 3, 6, 17, 18.
- » **EDUCACIÓN:** Estudiantes de pre-primaria.
- » **GÉNERO ÉTNICO:** Indígenas y ladinos.
- » **RELIGIÓN:** Distintas creencias según las costumbres de sus padres.

Grupo Secundario *(Padres)*

- » **EDAD:** 17- 35 años.
- » **SEXO:** Femenino y masculino.
- » **UBICACIÓN:** Guatemala, ciudad capital zonas 1,2, 3, 6, 17, 18.
- » **GÉNERO ÉTNICO:** Indígenas y ladinos
- » **RELIGIÓN:** (Catolicismo 47%, el protestantismo 40% y un 2% practican otras religiones).

Grupo Secundario *(Maestros)*

- » **EDAD:** 18- 34 años.
- » **SEXO:** Femenino.
- » **UBICACIÓN:** Guatemala distintas zonas del país.
- » **GÉNERO ÉTNICO:** Indígenas y ladinos.
- » **RELIGIÓN:** (Catolicismo 70% protestantismo 30%).



Características Psicográficas



Grupo primario (Estudiantes de preprimaria)

Características	Necesidades	Potencialidades	Funciones (en relación con el proyecto)
Ven caricaturas	Distraerse	Aprenden rápido cuando algo les llama la atención.	Les gustan los personajes animados porque les parecen interesantes.
Observación	Adquirir conocimientos	Visión analítica.	Cuando entienden algo y les llama la atención, lo ponen en práctica.
Inquietos	Entretenerse	Tienen demasiada energía para aprender.	Cuando un tema es innovador capta su atención de inmediato y lo adaptan a su vida.
Buena memoria	Educarse	Todo es nuevo para ellos y retienen el contenido.	Las ilustraciones deben ayudar a que comprendan el contenido.
Jugueteros	Recrearse	Aprenden jugando.	Si las tareas en vez de aburrirlos, los entretiene se interesarán en ellas.
Son vulnerables a la información que reciben	Comunicarse	Se sienten bien jugando con sus amigos y familia.	Un libro involucrará a los alumnos, padres de familia y maestros en el contenido del mismo.

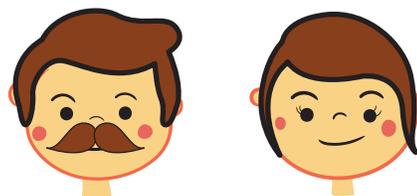
Tabla 2. Anexo 1. Herramienta mapa de empatía.

Características Conductuales

S	SOCIAL	Necesito adaptarme a mi entorno, copio y repito lo que me llama la atención.
P	PSICOLÓGICO	Me gusta que me feliciten cuando tengo buenos resultados. La felicidad es importante para mí.
I	IDENTIDAD	Me gusta comer golosinas y divertirme con mis amigos de la escuela.
C	COMUNICACIÓN	Comento lo que veo en la televisión. Me gusta ver películas de super héroes y de Disney. Me comunico molestando, gritando, jugando y con gestos.
E	EMOCIONAL	Divertirme y ser feliz.

Tabla 3. Anexo 1. Herramienta mapa de empatía.

Características Psicográficas



Grupo Secundario (Padres)

Características	Necesidades	Potencialidades	Funciones (en relación con el proyecto)
Carecen de tiempo	Adquirir información fácil de entender	Brindarle lo mejor a sus hijos.	Confían en los maestros y si el maestro se los recomienda, se involucran.
Irresponsables	No se involucran en actividades de sus hijos	Hacen las cosas por que les toca hacerlas.	Crear un material que sea atractivo, comprensible y fácil de usar.
No tienen costumbre de leer	Aprender	El contenido debe ser fácil de comprender.	Cuando un tema es innovador capta su atención de inmediato y lo adaptan a su vida.
Ya no le dedican tiempo a formarse	Educarse	Aprenden en conjunto con sus hijos.	Crear actividades donde padre e hijo interactúen de manera que ambos tengan la confianza de evaluar los resultados.
El dinero es importante para ellos	Economizar ante la utilización de materiales	Invierten en material si las maestras se lo recomiendan.	Brindar soluciones para generar un material de fácil acceso y a precio accesible.

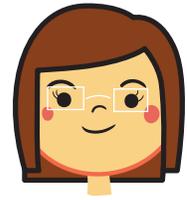
Tabla 4. Anexo 1. Herramienta mapa de empatía.

Características Conductuales

S	SOCIAL	Necesito ser un buen padre y brindarle lo mejor a mi hijo.
P	PSICOLÓGICO	Haré lo posible para que mi hijo aprenda más cosas y tenga un mejor futuro.
I	IDENTIDAD	Quiero brindarle lo mejor a mis hijos.
C	COMUNICACIÓN	Comprendo y valoro el esfuerzo que las maestras hacen por mis hijos. Hago caso a lo que los maestros me recomiendan hacer con mis hijos.
E	EMOCIONAL	Quiero ver a mis hijos felices.

Tabla 5. Anexo 1. Herramienta mapa de empatía.

Características Psicográficas



Grupo Secundario (Maestros)

Características	Necesidades	Potencialidades	Funciones (en relación con el proyecto)
Disciplinados	Fomentar la disciplina en sus alumnos	Son espejo de buenas costumbres.	Con el apoyo de los maestros se complementará el proyecto, para dar asesoría personalizada.
Inteligentes	Buscan formarse constantemente	Compartir los conocimientos adquiridos.	Son parte importante del proyecto porque validarán el mismo.
Planificadores	Sacarle el máximo provecho a la educación	Se adaptan a cualquier metodología.	Saben cómo coordinarse con las distintas metodologías y planifican nuevas enseñanzas.
Comunicativos	Informarse sobre nuevas metodologías	Cada nueva tendencia es algo divertido para la docencia.	Hacer que los maestros formen parte importante en este proyecto y que solo con su ayuda se puede sacar adelante el país.
Curiosos	Conocer nuevos métodos para educar a sus alumnos	Buscan nuevas soluciones ante problemáticas.	Brindar información didáctica.

Tabla 6. Anexo 1. Herramienta mapa de empatía.

Características Conductuales

S	SOCIAL	Necesito formar estudiantes de éxito.
P	PSICOLÓGICO	Cada nuevo reto es algo que puede ayudar a sacar adelante a mi país.
I	IDENTIDAD	Me involucro para darle lo mejor a mis alumnos.
C	COMUNICACIÓN	Me gusta comunicar nuevos conocimientos a mis alumnos para que tengan un mejor futuro.
E	EMOCIONAL	Los alumnos son como mis hijos y si los puedo ayudar con nuevas metodologías, lo haré.

Tabla 7. Anexo 1. Herramienta mapa de empatía.

Ilustración: Luis Cruz





CAPÍTULO
MARCO TEÓRICO

CONCEPTOS RELACIONADOS CON EL TEMA DEL PROYECTO



LA EDUCACIÓN

La educación es un proceso de socialización de los individuos en el cual una persona aprende distintos conocimientos.



En el proceso educativo, el individuo adquiere habilidades y valores para producir cambios intelectuales, sociales y emocionales. De acuerdo al grado de concienciación estos valores pueden durar mucho o poco tiempo.

En el caso de los niños el proceso educativo permite estructurar el pensamiento y las formas de expresión. (Pérez, 2,008).

La Educación en Guatemala

Desde hace mucho tiempo Guatemala ha tenido un nivel sumamente bajo en educación. El INE (2008) calcula que el promedio de educación es de 2.3 años en el área urbana que empeora en el área rural con 1.3 años.



Las oportunidades de acceso y permanencia en el sistema educativo se dificultan ya que existen desigualdades económicas y falta de oportunidades.

Los problemas más relevantes que se encuentran en el ámbito educativo son: la pobreza, la calidad de educación, la equidad, el analfabetismo, la exclusión de la niña indígena y la falta de textos y mobiliario. (Girón, M 2,015)

Educación Pública

La educación pública está fundamentada en la constitución política de la república Ley Protección Integral a la Niñez y Adolescencia y Ley de Educación Nacional Decreto 12-91.

Ventajas:

- » Docentes con especialidad.
- » Edificios propios.
- » Aulas propicias.
- » Cumple con políticas educativas.
- » Docentes con vocación.

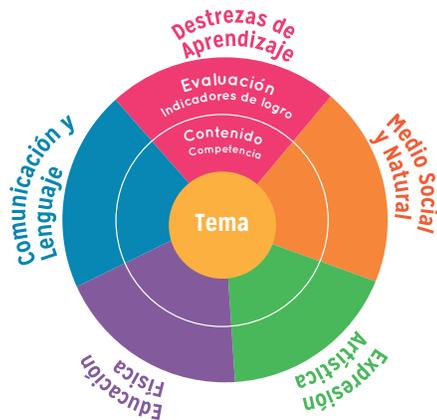
Desventajas:

- » Falta de presupuesto.
 - » Cobertura (Más de 35 alumnos por sección).
 - » Falta de recursos básicos para atender a los alumnos como se lo merecen.
 - » Directores con grado.
 - » Falta de libros de texto.
- (López, Z. comunicación personal, 14 de agosto de 2016).

Educación en Preprimaria

La educación en preprimaria de Guatemala se basa según el Curriculum Nacional Base (CNB) que el Ministerio de Educación brinda a las escuelas.

El currículum de educación en preprimaria está organizado en áreas según distintas etapas del desarrollo de niños entre 4-6 años. También se organiza en competencias que permiten la formación del carácter del niño(a) a través de valores y actitudes correctas considerando que Guatemala es un país multicultural.



El currículum de educación preprimaria recomienda poner en práctica actividades que fomenten la participación ciudadana, la interculturalidad, democracia y convivencia pacífica, y desarrollo de la ciencia y la tecnología.

Para que los materiales educativos tengan éxito es importante que se basen según las áreas del Curriculum Nacional Base: Destrezas de Aprendizaje, Comunicación y Lenguaje, Medio Social y Natural, Expresión artística y Educación Física. (MINEDUC, 2011)

Educación en preprimaria zona 6

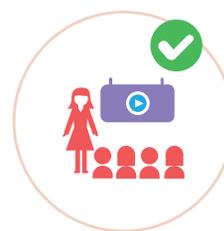
Según la Licenciada López, supervisora educativa de la zona 6, la educación en preprimaria del sector cumple con las funciones siguientes:

- » Requisitos legales.
- » Modelo pedagógico.
- » Modelo de evaluación innovador.
- » Docentes con la especialidad de nivel preprimario.
- » Las escuelas cuentan en su mayoría con “CREA” (Centro de Recursos de Aprendizaje). Este espacio cuenta con equipo audiovisual y juegos para niños entre otros recursos. Los materiales fueron brindados a través de la institución “Save of Children Guatemala”.
- » Libros de texto entregados por el MINEDUC. Lamentablemente estos textos no se adaptan al contexto social.
- » Docentes que participan en procesos de capacitación.
- » Cumplimiento en los 180 días de clase.

Desventajas

- » Bajo presupuesto.
- » Falta de recursos para atender a los niños como se lo merecen.
- » Falta de libros de texto y material educativo.

(López, Z. comunicación personal, 14 de agosto de 2016).



VALORES

Son cualidades y creencias que están relacionadas a las características de cada individuo, y que ayudan al mismo a comportarse de una forma determinada. María José (2014).



Tipos de valores

Se clasifican según lo que representan:

- » **Valores personales:** Son fundamentos o normas indispensables para vivir, que pueden variar de acuerdo con la persona.
- » **Valores socio-culturales:** Se enfocan en el comportamiento de cada individuo dentro de una determinada sociedad.
- » **Valores familiares:** Son los que se impregnan de generación en generación y definen nuestro comportamiento dentro del ámbito familiar.
- » **Valores espirituales:** Son patrones de comportamiento que con la práctica permiten la comunicación con Dios.
- » **Valores morales:** Permiten a la persona desarrollarse y perfeccionarse a lo largo de toda la vida.
- » **Valores materiales:** Son aquellos que permiten a un individuo la estabilidad, relacionándose a las necesidades básicas tales como la vestimenta, la comida, etc.
- » **Valores organizacionales:** Son los valores definidos dentro de una determinada organización dentro de su política empresarial. (Jiménez, 2008)

A continuación se muestran los valores que promueve el Ministerio de Educación de Guatemala (2,014).



Imagen 7. Valores

Importancia de educar con valores en preprimaria

La proclamación de la Asamblea General de las Naciones Unidas (2,000) plantea la necesidad de unir esfuerzos para desarrollar el concepto de la paz y promoción de educación con valores desde edades tempranas. La razón es que la transmisión de dichos valores comienza desde los primeros meses de vida, aunque se consoliden en edades posteriores. Todo esto para que la especie humana se logre integrar a la sociedad y contribuir con el progreso económico y cultural.



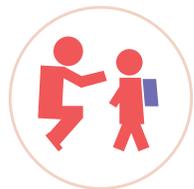
Aunque la familia sea la primera en transmitir valores, los programas y proyectos relacionados con valores para la primera infancia pueden contribuir a brindar un entorno adecuado para que los niños puedan crecer, jugar y aprender.

A los niños no se les debe enseñar con principios morales abstractos, sino que con el ejemplo en las distintas actividades cotidianas. Todas las personas e instituciones deben incidir en la educación con valores, en respuesta a los problemas que presenta la sociedad, tales como: la criminalidad, el abuso de drogas, la violencia, la discriminación racial, contaminación etc. Ávila, M y Fernández, O. (2006).

Cómo educar con valores en preprimaria

Los aspectos relacionados con la educación moral deben ser infundidos en la escuela de preprimaria y en el contexto que se desarrolla el niño.

Deben formar parte de las aulas libros, material educativo, proyectos, etc. Pero lo más importante es que se reflexione sobre qué valores se transmiten y exigir su aplicación. Ávila, M y Fernández, O. (2006).



El material didáctico en preescolar es una herramienta importante en el desarrollo de los niños. A la edad de los niños la forma ideal para que aprendan es mediante el juego y la diversión. El niño aprende en base a experiencias y necesita recursos para su proceso de aprendizaje. A continuación se detallan algunas características que se deben tomar en cuenta al desarrollar material educativo para los niños:

- » Debe ser resistente.

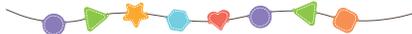
- » Que se pueda manipular fácilmente y que tenga un tamaño adecuado.
- » No deben tener sustancias tóxicas.
- » El diseño y los colores deben ser llamativos.
- » La impresión debe ser clara y con ilustraciones relacionadas a ellos.
- » Deben estar relacionados según el lugar en el que se desarrolle el material.
- » Se recomienda que los niños puedan utilizarlo por su propia cuenta.

Ávila, M y Fernández, O. (2006).



Como se ha visto, la educación es fundamental para el desarrollo de las personas y su entorno. En Guatemala es necesario insistir en el proceso educativo, ya que existen muchos problemas sociales que impiden el desarrollo del país. Lamentablemente en las escuelas públicas los recursos educativos no alcanzan para cubrir con la calidad educativa que los alumnos se merecen. Apoyar a las escuelas de preprimaria de la zona 6 es importante porque existen muchas necesidades de comunicación visual que los maestros, familia y Estado no han podido cubrir por falta de presupuesto e insumos. Según esta realidad se propone desarrollar un libro y audiovisuales adicionales para fomentar valores en preprimaria. La importancia de fomentar valores morales radica en que los niños puedan discernir entre actitudes buenas y malas ante distintas situaciones de la vida. Además que la enseñanza con valores es fundamental en el proceso educativo de los niños y el desarrollo cultural y social del país.

CONCEPTOS RELACIONADOS CON LA COMUNICACIÓN DEL PROYECTO



RECURSO PEDAGÓGICO

Reune medios y recursos para facilitar la enseñanza y aprendizaje según el mensaje que se quiera transmitir. Facilitan al docente y alumno su función en un contexto educativo. (Pérez, 2008)

Características:

- » **Ser comunicativo:** De fácil comprensión para el grupo objetivo.
- » **Tener una estructura:** Todas sus partes deben ser coherentes.
- » **Ser Pragmático:** Ofrecer recursos para que el alumno pueda verificar y poner en práctica lo aprendido.

Libro

Es una obra impresa, escrita a mano o ilustrada en una serie de hojas de papel, unidas por un lado y protegidas por cubiertas.

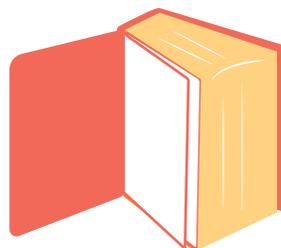
Partes de un libro

- » **Portada:** Se indican los datos del libro como: autor, tema, grupo al que se dirige, especificaciones.
- » **Página de Créditos:** Colocada en el reverso de la portada. Especifica la propiedad literaria, fechas de ediciones, reimpressiones, créditos de diseño, etc.
- » **Página de Objetivos:** Detalla las funciones principales por las que fue realizado el libro.

- » **Cubierta:** Es la parte externa del libro y debe ser consistente para poderlo proteger.
- » **Contraportada:** Página posterior a la portada.
- » **Anteportada o Portadilla:** Se encuentra antes de la portada y presenta el título de la obra.
- » **Página:** Debe estar organizada según elementos de Diseño Editorial.
- » **Índice:** Muestra un listado de contenidos y elementos del libro.
- » **Dedicatoria:** Generalmente escrita en el anverso que le sigue a la hoja de la portada. (Karen, 2010)

Beneficios

- » Brinda cultura.
- » Conocimiento de un tema o temas.
- » Ampliación de lenguaje.
- » Correcta ortografía.
- » Excelentes momentos.



Es uno de los mejores materiales didácticos y su mayor ventaja es que va directamente a las manos de un niño. Funciona como medio de conocimiento, incluso cuando no hay un adulto que se lo brinde a un niño. (Ríos, M. 2014).

Material audiovisual

Los materiales audiovisuales difunden mensajes visuales y sonoros con el fin de facilitar conocimientos, motivar aprendizajes y actitudes. Facilitan los procesos de enseñanza-aprendizaje a través de elementos que introducen al espectador en el contexto de lo que se comunica.



En los mensajes audiovisuales intervienen distintos signos, tales como: Signos icónicos (imágenes), signos verbales (lenguaje), signos sonoros no verbales (música, sonido, ruidos). La combinación de estos signos genera códigos especiales para el intercambio de mensajes. (Rodríguez s.f.).

Ventajas

- » Estimulan la concentración y la retención.
- » Permiten seleccionar información relevante.
- » Permiten ahorrar tiempo y profundizar en temas importantes.
- » Facilitan el aprendizaje de contenidos abstractos.
- » Potencian la comprensión y atención de material abstracto.
- » Generan seguridad al presentador.
- » Añaden interés y fuerza a la presentación.
- » Ayudan a organizar el material para el propio presentador y para la audiencia.
- » Clarifican la información verbal.

Reglas para la elaboración y uso

- » Deben ser apropiados al grupo meta.
- » Pertinentes, según el mensaje que se transmite.
- » Deben ser sencillos para asegurar que se vea y destaque el aspecto que se desea mostrar.
- » Deben ser precisos.
- » Deben ser legibles y audibles para todos.
- » Debe ser de fácil manejo y funcionamiento.
- » Cada elemento de Diseño debe facilitar el entendimiento del mensaje.
- » El tamaño debe ser apropiado en relación con el medio en que será reproducido. (Rodríguez, s.f.)

EL Cuento

Según la revista digital para profesionales de enseñanza (2,009) el cuento posee gran valor educativo y se resume de la siguiente manera:

- » El niño se siente motivado, porque se relaciona con los personajes.
- » Su estructura secuencial ayuda a los niños a relacionarse con los distintos conceptos.
- » Facilita la transmisión y memorización de comunicación oral.
- » Las formas lingüísticas favorecen la memoria en los niños.
- » Es un vehículo de la creatividad.
- » Favorece el desarrollo afectivo, pues el niño(a), a través del cuento, podrá encontrar significado a los valores humanos y comprender sus angustias y temores.
- » Crea un clima de entretenimiento y relajación.

- » Favorece el desarrollo social comprendiendo roles y valores.
- » Desarrolla el lenguaje comunicativo, estético y creativo.



Las distintas posibilidades educativas del cuento lo convierten en uno de los recursos de primer orden en la escuela infantil, y de él se pueden evaluar distintos contenidos para generar gran cantidad de actividades, para el aprendizaje de los niños.

Importancia de las ilustraciones en los cuentos infantiles.

Un niño aprende a interpretar el lenguaje gráfico antes que el escrito, quizás porque vive en un ambiente rodeado de medios gráficos o simplemente porque somos seres visuales por naturaleza. “Una imagen vale más que mil palabras”, a través de las imágenes un mensaje se transmite de forma rápida, clara y divertida.



Tanto el texto como las imágenes son indispensables para el aprendizaje. Lo ideal es que el Escritor, Ilustrador y Diseñador Gráfico trabajen en conjunto para crear elementos gráficos que apoyen, refuercen y cuenten una historia, de forma que los niños puedan complementarla con su imaginación. (Vivero, 2015).

Beneficios

Según análisis de pedagogos, psicólogos infantiles y estudiosos en letras se enlistan algunos beneficios:

- » Promueve la imaginación, la creatividad y el intelecto.
- » Entretiene de forma positiva.
- » Desarrolla la memoria visual y el concepto de belleza estética.
- » Si las imágenes son placenteras, despierta el interés en la lectura. (Vivero, 2015).

Según los anteriores conceptos, son muchos los beneficios que brindan los recursos pedagógicos, ya que éstos reúnen gran cantidad de medios para apoyar a los maestros y alumnos en la enseñanza-aprendizaje. Diseñar un libro con audiovisuales para preescolar permite transmitir gran cantidad de información sintetizada, motivando a los maestros y alumnos en la actividad escolar. El único inconveniente que se tiene al implementar un libro es que requiere una pequeña inversión en la reproducción del mismo por parte de los padres de familia, pero la misma se puede efectuar por bimestres a lo largo del año, para que no sea un obstáculo. En cuanto a los audiovisuales no hay mayor problema al reproducirse, ya que las escuelas de la zona 6 en su mayoría cuentan con equipo para proyectarlos. Se pensó en implementar cuentos para que los niños puedan expandir su mente y horizontes. Éstos tienen historias simples pero con mensajes claros y relevantes. Las ilustraciones del material facilitarán que los niños comprendan un concepto incluso aunque éstos no puedan leer todavía.

CONCEPTOS RELACIONADOS CON EL DISEÑO GRÁFICO DEL PROYECTO



Proceso creativo

Preparación

El primer paso para el proceso creativo es la reflexión del problema o necesidades de la institución que se atiende. Es importante conocer a fondo todos los conceptos relacionados al problema para ir desarrollando posibles soluciones.



Incubación y desarrollo

Es el momento para reflexionar y analizar los antecedentes que impulsan una idea. El Diseñador gráfico debe investigar, analizar y evaluar distintas opciones para poder seleccionar la mejor idea con fundamentos concretos.



Concreción

En esta etapa surge la idea que responde a las necesidades del proyecto.



Planificación y verificación

Permite evaluar los propósitos finales una idea y analizar cómo puede ser implementada de forma práctica como producto de diseño. Es importante establecer una estrategia viable. Se debe pensar en los costos, tiempos, medios, ventajas y desventajas antes de poner en marcha el proyecto. El diseño cumple su función si cumple con los objetivos planteados. (Red gráfica Latinoamérica, 2010).



Diseño gráfico Editorial

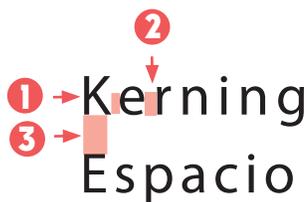
“El diseño Editorial es la rama del diseño gráfico dedicada a la maquetación y composición de publicaciones tales como revistas, periódicos o libros.” (Álvarez, 2,009).

El Diseño Editorial debe adaptarse al mercado que atiende y a lo que se quiere comunicar. El contenido define el diseño a realizar y su enfoque se define mediante alguna tendencia o estilo, por ejemplo: el estilo Pop Art, diseño minimalista, etc. El Diseño Editorial incluye muchos términos técnicos que ayudan transmitir las ideas creativas. El conocimiento y uso adecuado de éstas técnicas minimizará malentendidos en un proyecto de diseño.

Composición del párrafo

A continuación se detallan distintos elementos que conforman un párrafo.

1. **Tipografía:** Tipo de letra
2. **Kerning:** Espacio adecuado entre dos letras.
3. **Tracking:** Es el interlineado entre un grupo de caracteres. (Álvarez, 2,009).
Ejemplo:



Tipos de párrafos

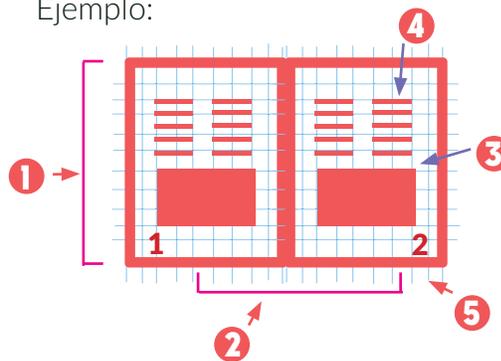
1. **Párrafo quebrado - Banderas:** Facilita la lectura, pero se recomienda evitar irregularidades bruscas. Bandera a la izquierda sirve para pies de foto.
2. **Párrafo moderno:** No tiene sangría y se recomienda dejar espacio en líneas largas.
3. **Párrafo francés:** Tiene la sangría invertida y se recomienda utilizarla para introducciones o directorios.
4. **Párrafo epigráfico:** Su alineación es al centro. Se recomienda utilizarlo en párrafos muy cortos. Ejemplo:

<p>1 Equam quid et atquate cusanim iniendia ped eiusciet vento berio dolupta tibuspient ex eum et odit expe modisquidunt reribustrum et laboremqi ut d</p>	<p>2 Equam quid et atquate cusanim iniendia ped eiusciet vento berio dolupta tibuspient ex eum et odit expe modisquidunt reribustrum et laboremqi ut d</p>
<p>3 Equam quid et atquate cusanim iniendia ped eiusciet vento berio dolupta tibuspient ex eum et odit expe modisquidunt reribustrum et laboremqi ut d</p>	<p>4 Equam quid et atquate cusa</p>

(Álvarez, 2,009).

Composición de la Página

1. **Formato:** es el área que se tiene para trabajar el diseño. El Diseñador Gráfico puede recomendar el tamaño dependiendo el proyecto o puede estar establecido. Se recomienda tener especial cuidado con el tamaño de los márgenes.
2. **Compaginación:** Es también llamada maquetación. La maquetación se realiza cuando se forman páginas con textos, imágenes y distintos elementos de forma armónica, equilibrada y bella. Es fundamental para la impresión final.
3. **Márgenes:** Es el espacio en blanco que rodea el contenido en la página. Los márgenes pueden incrementar el interés por leer. Se recomienda mantener un equilibrio y proporción en los elementos y espacio.
4. **Columnas:** Existen de distinto número y tamaños. Son fundamentales para la organización de la información.
5. **Retícula:** Es la estructura base donde se distribuyen y aplican todos los elementos de diseño como la página, columnas, párrafos, títulos, subtítulos, pie de página etc. La retícula tiene que ser armónica y precisa en relación con el formato y orientación del papel. Ejemplo:



(Álvarez, 2,009).

Jerarquía. Da orden y facilita la comprensión del contenido.

Producción Audio Visual

Para la creación de audiovisuales existen un conjunto de normas y símbolos que permiten comunicar a través de sonidos e imágenes. Para su elaboración es importante conocer diversos lenguajes como el sonido, la música, el teatro, la fotografía, artes visuales, literatura, entre otros.

La Estructura

Es fundamental, ya que entrega un orden a la obra. Aristóteles presentaba la estructura narrativa en tres partes: Presentación, desarrollo y desenlace. En un audiovisual cada una de estas partes debe ser clara.

Secuencia

Muestra pasó a paso la acción de la situación que se representa. Pueda desarrollarse de manera seguida o mezclarse con otras escenas y secuencias.

Escena

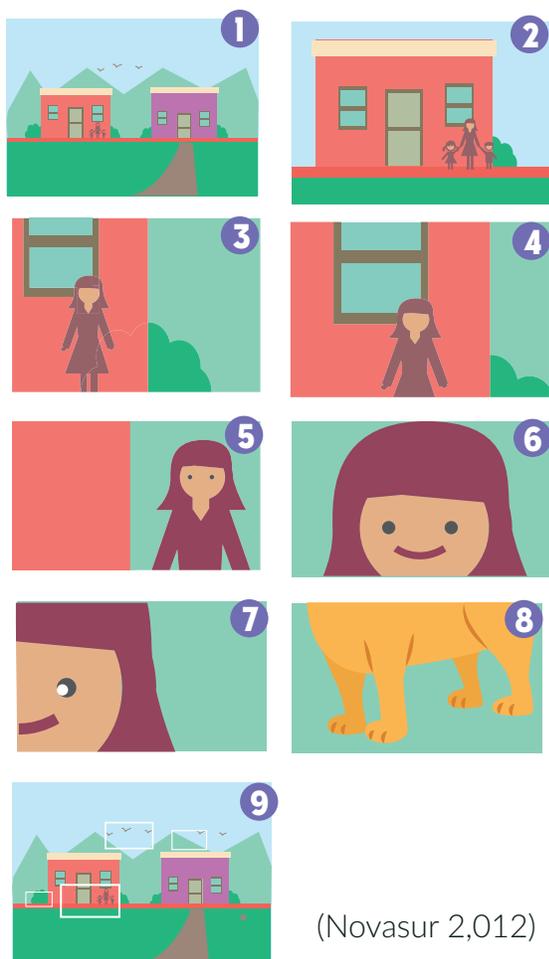
Forma parte del relato y se desarrolla en un escenario específico. El conjunto de escenas forman una secuencia.

Plano

El plano se forma mediante la distancia entre un personaje y la cámara. Es la dimensión de los objetos dentro del encuadre de la cámara. Aunque hay sugerencias para utilizar determinados planos, cada autor decide qué plano utilizar en función del mensaje a representar. Escalas de planos:

1. **Plano Panorámico:** Se utiliza para representar escenas con énfasis en ambientes por encima de los personajes.
2. **Plano General:** Presenta al escenario y al personaje de cuerpo entero que está por realizar una acción.
3. **Plano Americano:** Corta al sujeto por debajo de las rodillas. Es utilizado para representar expresiones de los personajes y elementos.
4. **Planos Medios:** El sujeto se muestra cortado por encima de las caderas o pecho. Se utiliza en escenas entre dos personajes connotando intimidad.
5. **Primer Plano:** El sujeto se muestra cortado desde los hombros hacia arriba. Es el plano expresivo por excelencia y nos muestra estados de ánimos del personaje.
6. **Gran primer plano:** Captura el rostro de un personaje enfocándose en ojos y boca. Captura con más detalle la expresión de un personaje.
7. **Primerísimo primer plano:** Se utiliza para representar detalles del rostro de un personaje.
8. **Plano de detalle:** Es un primer plano de una parte distinta al rostro de un personaje. Se utiliza para darle énfasis a objetos que le den sentido al relato.
9. **Plano Secuencia:** Es una toma en movimiento que capta distintos encuadres registrando una o varias acciones. Regularmente la cámara permanece estática y los personajes transmiten dinamismo.

A continuación se ejemplifican.



(Novasur 2,012)

3. **Tilt up o Down:** Es un movimiento sobre el eje de la cámara que va de abajo hacia arriba o viceversa.
4. **Traveling:** Es un desplazamiento de la cámara hacia adelante o atrás. Se utiliza para dar dinamismo a una escena o seguir una acción.
5. **Cámara al hombro:** Generalmente se utiliza para seguir a un personaje y no se saben los movimientos que hará.
6. **Cámara subjetiva:** Regularmente se utiliza cuando se quiere mostrar el punto de vista de un personaje dentro de la grabación.

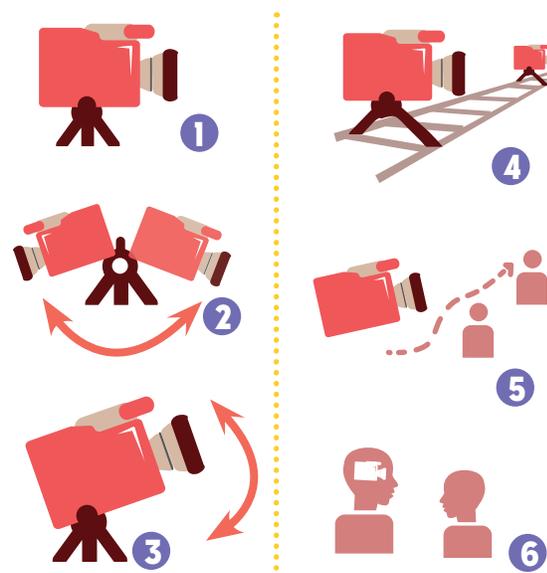
De lente

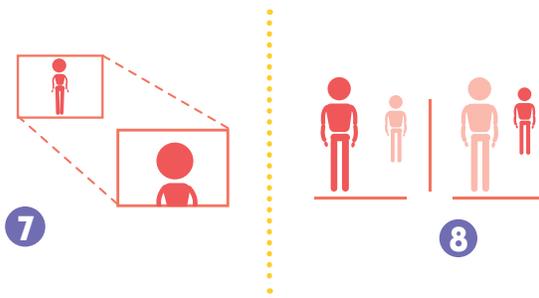
7. **Zoom:** Permite alejar o acercarse al objeto. Se recomienda tener cuidado que al hacer esto la imagen no pierda su definición.
8. **Pan Foco:** Es un movimiento de lente en donde se cambia el punto de enfoque dentro de un mismo encuadre.

Movimientos de Cámara

De desplazamiento

1. **Toma fija:** La cámara permanece en un solo punto. Se utiliza para representar escenas contemplativas o situaciones con dinamismo. El plano puede variar si los personajes se acercan o alejan de la cámara.
2. **Paneos:** Son movimientos lentos de la cámara en su eje horizontal. Generalmente el movimiento es de izquierda a derecha porque es la forma en que leemos. Se recomienda utilizarse para escenas panorámicas.

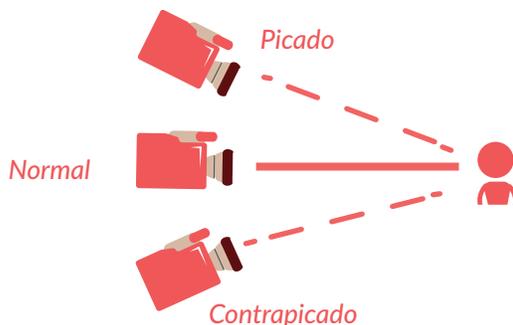




(Novasur 2,012)

Ángulos de cámara

- » **Normal:** Es cuando el lente de la cámara y del personaje se encuentra a la misma altura
- » **Picado:** Es cuando la cámara se encuentra a 45° en picado del personaje. Se tiende a utilizar cuando un personaje se ve amenazado o disminuido.
- » **Contrapicado:** La cámara se encuentra a 45° desde el suelo hacia el personaje. Se utiliza para expresar superioridad al sujeto enfocado.
- » **Cenital:** Es cuando la cámara enfoca al sujeto desde en una línea recta desde arriba. (Novasur, 2,012)



Preproducción

- » **La idea:** Lo más importante es definir cómo se contará la historia. Para esto se deben tomar en cuenta los recursos que se tienen disponibles antes de la realización. Conocer a fondo el argumento y la sinopsis de la historia permitirá tener ideas más conceptualizadas.
- » **Guión:** Muestra la ruta que guiará la elaboración de un audiovisual. En él se detallan personajes, escenas, diálogos, sonidos, situaciones, etc.
- » **Producción:** Para la producción es importante realizar un plan para organizar todas las acciones descritas en la idea y guión del audiovisual. Es importante tener orden ante las actividades y si surgen retrasos, guardar la calma. (Novasur, 2,012)

Postproducción:

En esta etapa se unen todas las grabaciones, se agregan efectos, sonidos, transiciones y gráficas para formar el audiovisual. Finalmente se codifica o exporta el video a un lenguaje, según el medio en que se reproducirá, por ejemplo: mp4, mov, DVD, etc.

Para la musicalización del video es recomendable descargar música que esté libre de derechos de autor. Actualmente hay distintos bancos con música que se puede utilizar libremente. (Novasur, 2,012)



Ilustración infantil

Para realizar ilustraciones infantiles es fundamental respetar la historia que se transmite, en función del mensaje que ésta contiene. Para comunicar de forma correcta a través de imágenes son importantes los siguientes aspectos:

La silueta

Ayuda a que la imagen pueda ser entendida a simple vista evaluada con formas simples.



Textura

Es uno de los elementos más importantes en la pintura, a través de ella se representa la realidad y los dibujos obtienen vida. Le añade expresividad, sensaciones y crea relaciones visuales entre los elementos.



El ritmo

Se forma cuando los trazos, elementos, espacio y colores tienen relación uno con otro. Genera movimiento y lo hace más interesante al grupo objetivo.

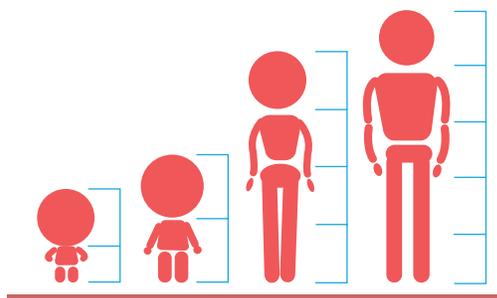


Proporción

Las posturas de personajes infantiles son simples y pequeñas. Estas están basadas en la anatomía física y real de personas, animales, cosas, etc. Según el estilo de cada ilustrador se pueden exagerar áreas de los personajes, pero lo importante es que se siga entendiendo lo que se quiere representar.

Los niños se relacionan con ilustraciones que contienen elementos y personajes basados en ellos mismos. Ellos psicológicamente reconocen que un bebé es tierno por naturaleza.

(Wacom Latin America, 2,015)



Tipografía Infantil

Para la selección de la tipografía en los niños es importante que las formas sean sencillas y agradables. Se deben descartar aquellas tipografías con ángulos y muchos detalles. Lo más importante es que facilite la lectura, despierte el interés en leer y sea adecuada en el contexto que se emplea. (Ainaragm, 2015).



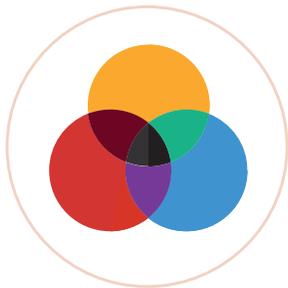
Uso de color apropiado

Se dice que el color en el mundo realmente no existe, simplemente es una interpretación del ser humano a través de la visión o la forma en que la luz interactúa con nuestra visión. Por esta razón es que el ilustrador debe saber visualizar tonos y contrastes para poder determinar qué colores son los apropiados para utilizar.

Para seleccionar colores en la ilustración infantil es recomendable utilizar una paleta de color simple basado en colores primarios (Rojo, Amarillo y Azul). Tiene dos razones: la primera es que ayuda al ilustrador a mantener la armonía en la composición; la segunda es que los colores primarios son los primeros que el niño empieza a reconocer.

Es importante analizar cada elemento ilustrado y verificar si el color seleccionando es adecuado para los niños en relación con el concepto que se transmite. La selección de los colores no puede hacerse por azar o casualidad.

(Wacom Latin America, 2,016)



El proceso creativo no es algo que surge por casualidad, tiene sus fundamentos según fases como: la investigación, análisis, reflexión, toma de decisiones, fundamentación y estrategia de un proyecto. No es algo que se toma a la ligera, sino lleva mucho tiempo y esfuerzo para la realización.

Realmente no hay reglas escritas en piedra para el uso de los elementos técnicos en el diseño, sin embargo es relevante saber emplear cada uno para aplicarlos bien en los distintos proyectos. Cada elemento de diseño debe estar relacionado a necesidades, objetivos y grupo objetivo.

El diseñador a través de las ilustraciones infantiles facilita la comprensión del contenido a un grupo objetivo que no tiene una cultura visual extensa. Para esto debe respetar la historia y el mensaje que se transmite buscando simpleza, armonía y vida en sus imágenes. Deberá tener un conocimiento profundo del lugar y contexto en el que se realizan el proyecto para poder utilizar colores y tipos de letra apropiados al grupo objetivo.

En el caso de la producción audiovisual el diseñador no solo debe conocer aspectos de diseño sino otras ramas de comunicación. Tener acceso a este tipo de trabajos, podría decirse que sin la intervención del Diseñador Gráfico, no se llevaría a cabo.

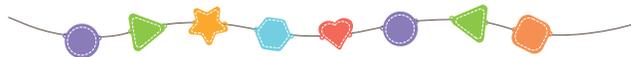




CAPÍTULO
**PROCESO
CREATIVO**



Estrategia de comunicación visual



¿Qué?

Diseño de Material editorial educativo con cuentos para colorear, actividades prácticos y audiovisuales para fomentar valores en niños(as) de 5 a 6 años de las escuelas de párvulos de la zona 6 de la ciudad de Guatemala.



¿Para qué?

El material inculcará valores éticos y morales en niños de 5 y 6 años de las escuelas de preprimaria de la zona 6 de la ciudad de Guatemala, para que puedan sentirse motivados, involucrarse en la temática y tomar mejores decisiones en su vida.



¿Con quiénes?

Grupo primario formado por niño(a)s de 5 a 6 años que residen en la zona 1, 2, 3, 6, 7, 17, 18, que estudian en las distintas escuelas de la zona 6 de la Ciudad de Guatemala. Con un nivel socioeconómico medio- bajo (D2). Ugap (2013)

¿Cuánto tiempo?

De producción tiene una duración de tres meses.

Después de la entrega del material cada año las maestras reproducirán el mismo y cada cuento se impartirá cada dos meses.

La vigencia del material será según la Supervisión Educativa lo considere conveniente.

¿En dónde?

El proyecto será analizado y aprobado por la Supervisión educativa de la zona 6 de Guatemala, con la finalidad de reproducirse en las escuelas de preprimaria del mismo sector.

¿Cómo?

Se realizó según la selección de cuentos brindados por la escritora Judith Méndez, autora guatemalteca. Las hojas de trabajo se llevaron a cabo mediante propuestas del Diseñador Gráfico y las maestras validaron si el contenido era funcional.

Para la elaboración se ilustró todo el libro a línea. Luego se aplicó color a todas las escenas. Finalmente se realizó la producción audio visual.

¿Con qué?

Con material editorial educativo accesible, visualmente atractivo y que facilite la enseñanza con valores éticos y morales en niño(a)s de las distintas escuelas de preprimaria de la zona 6 de Guatemala.

Concepto

Creativo de Diseño



El concepto es el fundamento que da vida al Diseño Gráfico. A continuación se muestran las técnicas que sirvieron para obtener el concepto final del proyecto.



Mapa de empatía

Es una técnica creativa que obliga a ponerse en el lugar del grupo meta, con el objetivo de identificar las características que permiten realizar un mejor ajuste entre el producto de diseño según las necesidades que satisface. (Megías, s.f)

Para la creación del mapa de empatía se analizó el spice and poems que se detallo en el capítulo 3.

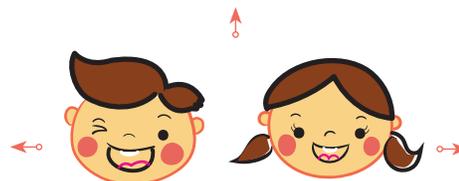


¿Qué piensa y siente?

- » No le gusta sentirse amenazado.
- » Le gusta experimentar.
- » Le gusta divertirse.
- » La curiosidad lo motiva.
- » Quiere llamar la atención.
- » Sus sentimientos son vulnerables.

¿Qué escucha?

- » Canciones infantiles.
- » Sonidos de la naturaleza.
- » Lo que dice la maestra.
- » Lo que dicen sus padres y familiares.



¿Qué ve?



- » Cultura visual de la institución.
- » Lo que sucede en su entorno.
- » Películas animadas de Disney.
- » Colores llamativos.
- » Aplicaciones de google play.

¿Qué dice y hace?

- » Le gusta pintar o dibujar.
- » Imita.
- » Juega con compañeros.
- » Se cuestiona cosas.
- » Corre y se ríe de las cosas cotidianas.
- » Carece de atención.
- » Empieza a expresarse.
- » Empieza a escribir.



Racionalización

En la primera parte se conocieron los objetivos de la institución y del proyecto. En la primera técnica creativa profundicé en el conocimiento del grupo objetivo según sus necesidades; con la segunda técnica puede generar más ideas de insights. A continuación se muestran un listado de insights y conceptos encontrados ambas técnicas creativas para la toma de decisiones.

Insight 's

- » Lo que me divierte lo recuerdo
- » Me gusta reírme
- » Me gusta la fantasía
- » Me motiva y mejoro
- » Me emociona ver dibujos
- » **Me entretengo haciendo cosas** →
- » Observo, comprendo y hago
- » Quiero ser bueno
- » Me gustan las caricaturas
- » Me gustan las historias
- » Me gusta pensar en grande
- » **Me gusta imaginar cosas** →
- » Los personajes me inspiran
- » Me gustan los video juegos.
- » Me gustan las adivinanzas.
- » **Juego, comparto y aprendo** →
- » Me gusta salir a recreo
- » Me gusta comer golosinas
- » Los arcoíris son mis favoritos
- » Me gustan los resvaladeros

Conceptos

- » Juego y aprendo
- » Mensajes graciosos
- » Historias mágicas
- » Salud mental
- » Riqueza lineal
- » **Inventar con las manos**
- » Explicación
- » Línea positiva
- » Dibujos con vida
- » Cuentos
- » Grande y "cute"
- » **Sueños**
- » Historias que cambian vidas
- » Virtualidad
- » Pensamiento distinto
- » **Armonía infantil**
- » Recreación
- » Dulce Vida
- » Variedad
- » Dinamismo

Conceptos Propuestos

1

Inventar con las manos

El concepto surge del insight “Me entretengo haciendo cosas”. Este hace relación a que los niños pueden inventar muchas cosas con las manos y a través de ellas aprenden a desarrollar gran parte de sus habilidades. Las manos se relacionan con la acción y solo con el cambio en las acciones de los niños se podrán ver resultados positivos.

2

Sueños

El concepto surge del insight “Me gusta imaginar”. La mente de los niños está en pleno desarrollo y la creatividad es una de sus virtudes. En esta etapa del niño empiezan a desarrollar sus primeros sueños de vida. Si sus sueños están ligados con buenos valores, los niños podrán tener un mejor futuro.

3

Juego, comparto y aprendo

El concepto nace del insight “Juego, comparto y aprendo. Cuando los niños juegan, comparten y aprenden se crea esa armonía en su formación que en un futuro dará buenos resultados.

Cuando se ve a dos o más niños trabajando en equipo realizando una actividad, con sus tijeras, crayones o un simple pedacito de papel es el primer paso para ir descubriendo y aprendiendo muchas cosas en la vida.

Evaluación

de las propuestas

Características	Opciones	Mucho	Regular	Poco
El objetivo de comunicación es congruente con los objetivos de la Org.	1		●	
	2		●	
	3	●		
La técnica creativa utilizada permite un resultado acertado.	1	●		
	2	●		
	3	●		
El insight identificado es pertinente al grupo objetivo	1		●	
	2		●	
	3	●		
El insight identificado es fuerte.	1		●	
	2		●	
	3		●	
El concepto propuesto es pertinente al grupo objetivo y la Org.	1	●		
	2		●	
	3	●		
El concepto propuesto es innovador.	1		●	
	2	●		
	3		●	
El concepto propuesto favorece el logro de los objetivos del proyecto.	1		●	
	2		●	
	3	●		
Resultados	1	2	5	
	2	2	4	1
	3	5	2	

Tabla 8. Coevaluación.

Racionalización de la propuesta elegida

Insight
**Juego, comparto
y aprendo**



Concepto
**Armonía
infantil**

Este tiene su fundamento en el estudio de la escritora Isabel F. del Castillo (2011), la cual afirma que “jugar es para los niños pequeños un acto creativo de primer orden, que no sólo les ayuda a aprehender el mundo sino a resolver sus conflictos y dificultades”.

Inspiración

Accesorios que integran el ambiente de párvulos, tales como: crayones, recortes, hilo, gafetes, retazos de papel, etc. Estos elementos forman armonía divertida.

El concepto nace del anterior insight. Cuando los niños juegan, comparten y aprehenden se crea esa armonía en su formación que en un futuro dará buenos resultados.

Da gusto ver a dos o más niños trabajando en equipo realizando una actividad, con sus tijeras, crayones o un simple pedacito de papel, porque es el primer paso para ir descubriendo muchas cosas en la vida.

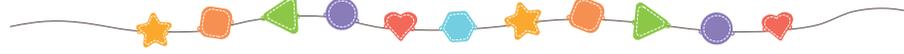
Racionalización vinculación



Cada uno se relaciona y trabaja en función del otro.

Primer Nivel

de visualización (bocetos)



Referencias visuales

Antes de bocetar, se realizó una investigación sobre la cultura visual del grupo objetivo, visualización de libros, programas de televisión y películas. Los niños contestaron que dentro de los programas que veían son: Discovery Kids, películas de Disney, Peppa pig, el juego de “My talking Tom” y Pocoyó.



Imagen 11. Jugar con Doki



Imagen 12. Frozen Free Fall

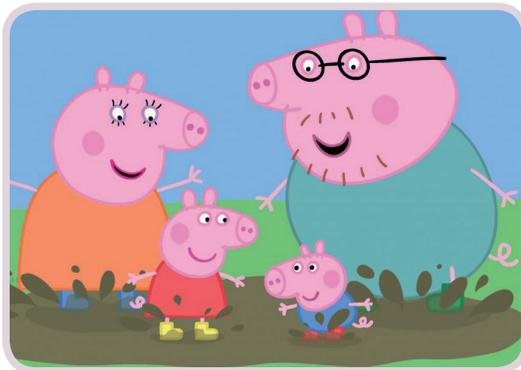


Imagen 09. Peppa Pig Top Trumps.



Imagen 13. My Talking Tom



Imagen 10. Concurso 'Dibuja con Pocoyó'.

BOCETOS A MANO

Con el desarrollo de los primeros bocetos hechos a mano empecé a plasmar el concepto con distintas soluciones. Aunque en esta etapa no se logra visualizar por completo el proyecto, ayuda a pensar en los distintos elementos para la gráfica final, tales como:

- » Anatomía y caracter del personaje.
- » Tamaño y forma de la tipografía.
- » Retícula.
- » Elementos que reflejan el concepto.

Basado en el personaje encerrado en un círculo se realizaron las demás ilustraciones.

Autoevaluación



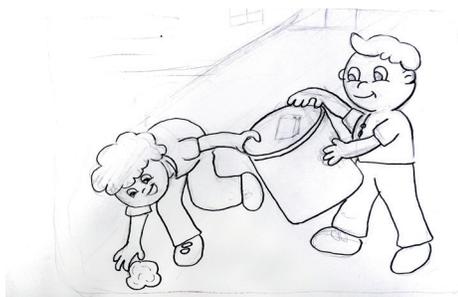
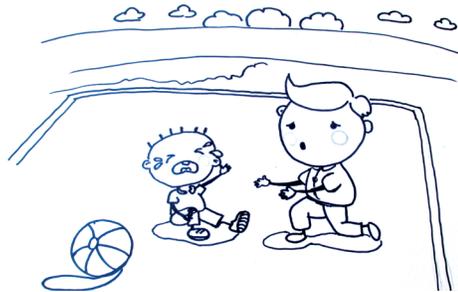
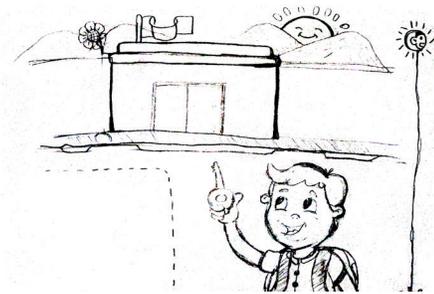
Diagramación

Elementos visuales

Elementos en relación al concepto

Tipografía

Primer cuento escenas



Segundo Cuento

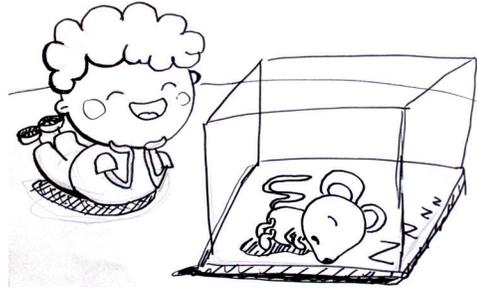
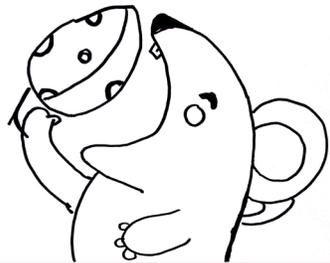
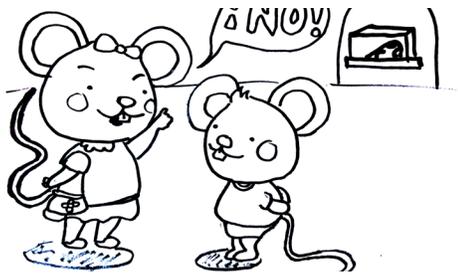
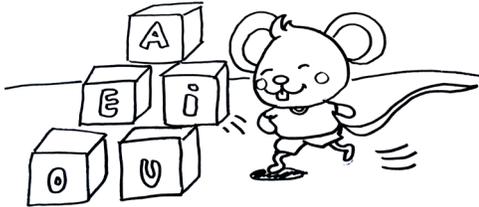
escenas



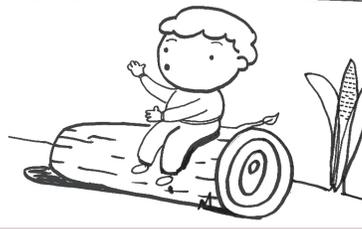
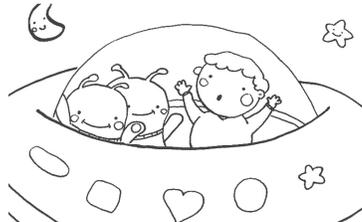
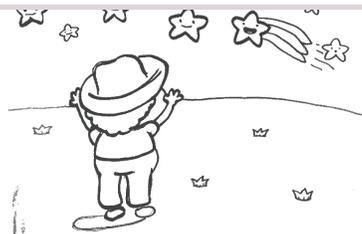
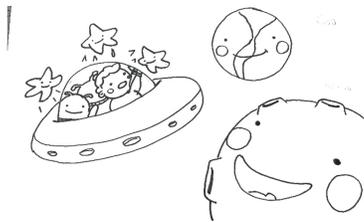
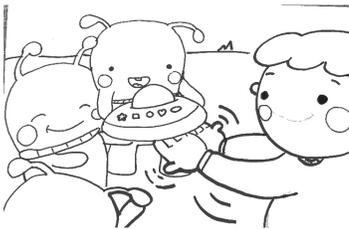
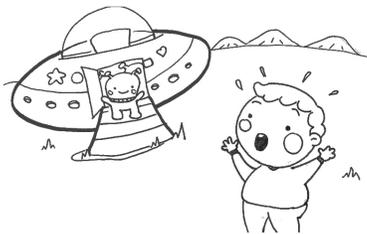
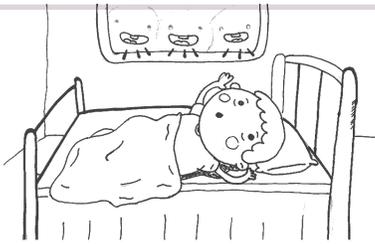
- » En esta etapa se verificó que las ilustraciones reflejaran el mensaje. Se evaluaron las posiciones, encuadres, expresiones, composición y desarrollo de personajes.

Tercer Cuento

escenas



Cuarto Cuento escenas



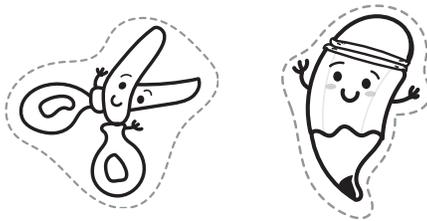
Autoevaluación

A

Portada



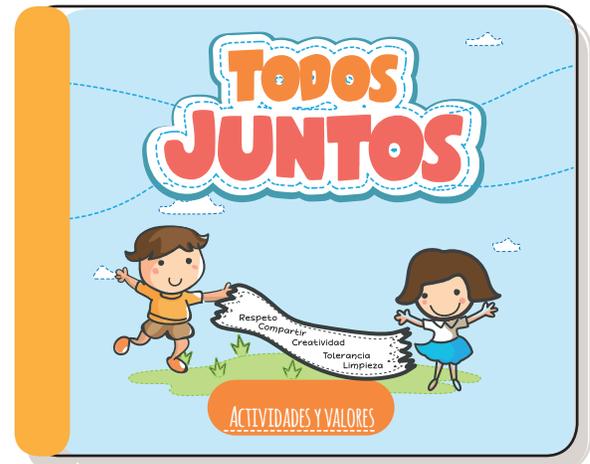
Íconos



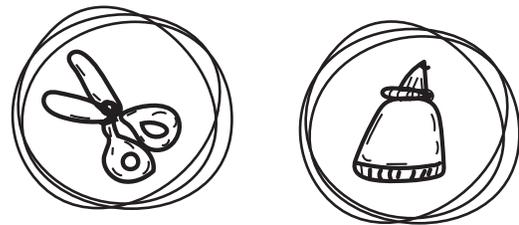
Se evaluaron dos opciones de portada y de íconos de actividades para poder resolver la línea gráfica de todo el contenido. En cuanto a las portadas le faltaban información y se necesitaba mejorar la jerarquía del contenido. Las ilustraciones de los íconos eran muy complejas y podían distraer al grupo objetivo.

B

Portada



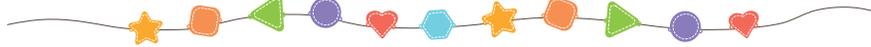
Íconos



El tratamiento de los íconos no era el adecuado. El nombre del libro "Todos juntos" aún no estaba definido. Finalmente se decidió que la propuesta B podría funcionar al simplificar los íconos y que la portada tenga un mejor tratamiento en la línea gráfica siendo más atractiva para el grupo objetivo.

Segundo Nivel

de visualización (Digital)



Coevaluación



Página interior



Página interior



Página de cuento



Página de cuento



En esta etapa se evaluaron por piezas pares, en grupo con compañeros de Diseño Gráfico. Se decidió seguir la línea gráfica de la propuesta A. Ambas propuestas cumplieron con los objetivos del proyecto, pero la propuesta **A** fué más acorde al

grupo objetivo. Se analizó si la tipografía y elementos gráficos tienen mayor impacto visual y que facilitaran la comprensión del contenido. Ver resultados en anexo 3.

Coevaluación

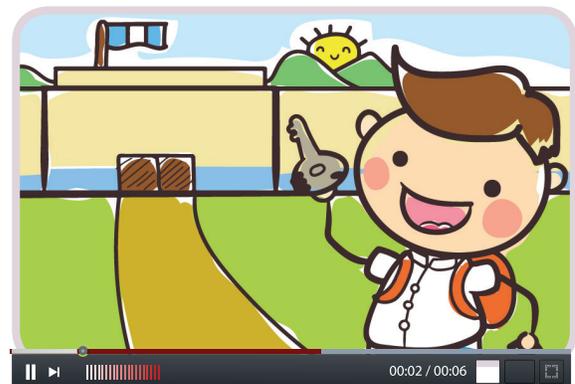
A

Animación 1



B

Animación 2



» Se colorearon dos propuestas de piezas del cuento para poder definir la línea gráfica del proyecto en su totalidad.

» Los profesionales de diseño opinaron que la opción **A** tenía mejor calidad en la utilización de color por lo que podría despertar más el interés de los niños al ver el producto de diseño final. Resultados en anexo 3.

Tercer Nivel

de visualización

(Prototipo del producto)



Audiovisuales

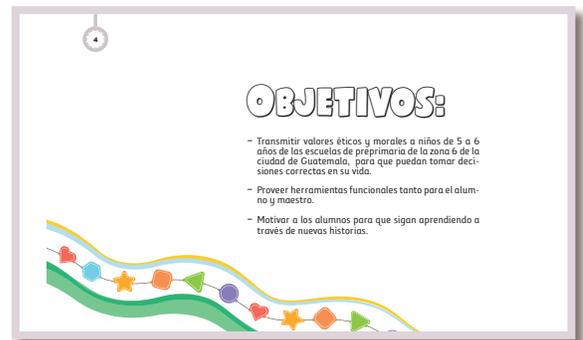


- » En esta etapa se mostraron las animaciones por un canal de youtube para que los profesionales de Diseño y maestras de párvulos pudieran validar el material.
- » Se validaron los cuentos evaluando aspectos como: movimientos de los personajes, transiciones, diseño en general y sonido de los cuentos en su conjunto.
- » Se recomendó mejorar la locución y la velocidad de la animación de los personajes. Resultados en anexo 4.

Portada



Páginas Créditos



- » Los profesionales de Diseño sugirieron que la tipografía podía modificarse ya que para iniciación lectora es mejor utilizar letras mayúsculas y minúsculas. Además es importante guardar jerarquía.

Primer cuento

6



UN NIÑO COLABORADOR Y CORTÉS

Valores: Colaboración, cortesía, puntualidad, respeto, amor.

10



Además, Carlitos es guardián del agua y la limpieza, está pendiente de cerrar los chorros para que el agua no se desperdicie.

7



Carlitos es un niño de nueve años. Estudia en una escolita pública, siempre llega temprano y la maestra le ha encomendado la llave.

11



Vigila que sus compañeros a la hora de recreo no tiren basura en el suelo.

8



Llega temprano y abre su aula, saca de la cómoda los útiles de limpieza y la deja como una tacita de plata.

12



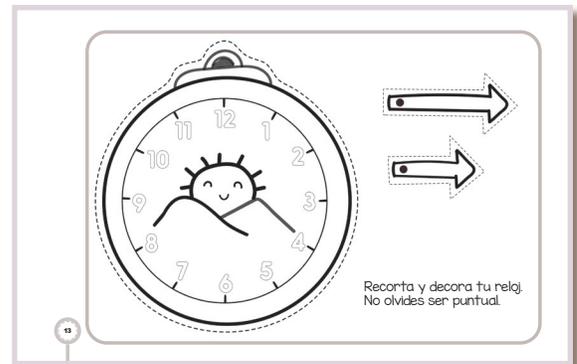
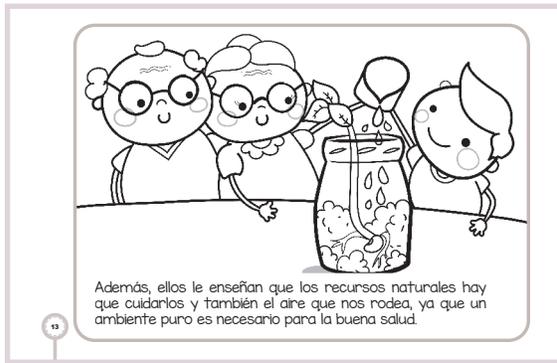
¿Saben por qué es así?, porque vive en compañía de sus abuelitos, que le han enseñado a convivir con todas las personas y a respetarlas, siendo cortés, amable, cariñoso y colaborador.

9



En el recreo disfruta a lo grande, pero siempre teniendo el cuidado de no lastimar a los pequeñitos y si sucede un accidente es el primero en brindar ayuda.

- » A las maestras les parecieron las ilustraciones, pero la diagramación no era adecuada. La utilización del color gris no es funcional para la reproducción por fotocopias.
- » La tipografía de las escenas por sus rasgos relajados no es la adecuada.

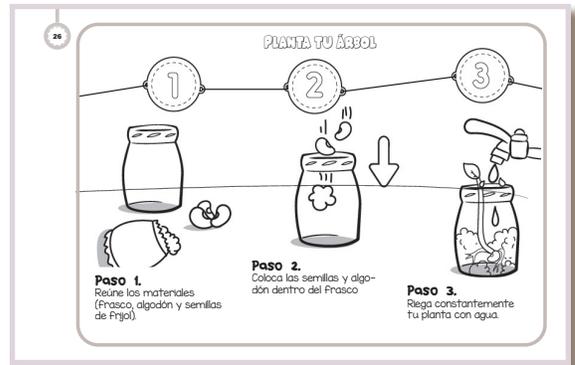
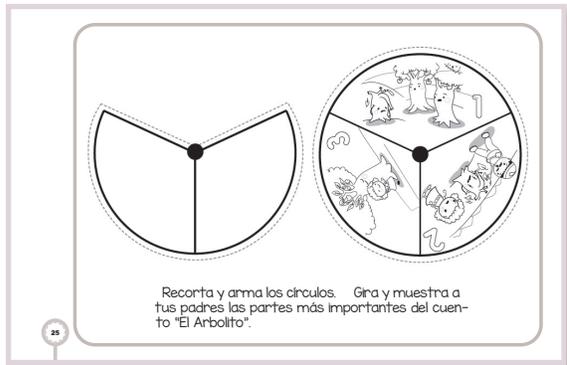


- » Las instrucciones deben aparecer en el lado superior izquierdo.
- » Las actividades se pueden acompañar de íconos y escribirlas en primera persona.

Segundo cuento

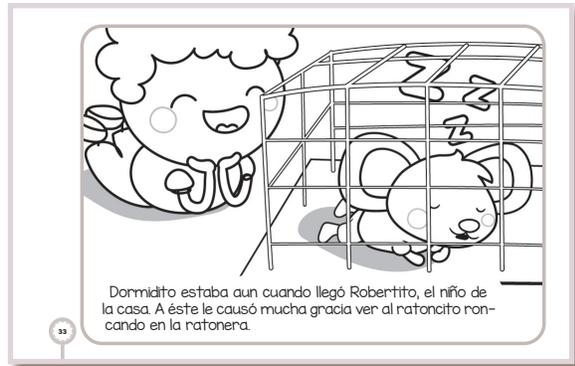


- » Los árboles se pueden detallar más.
- » Cuidar que el texto no esté muy pegado a las imágenes.
- » La colocación del número de página no es correcta.
- » Aumentar el número del tamaño de la letra.

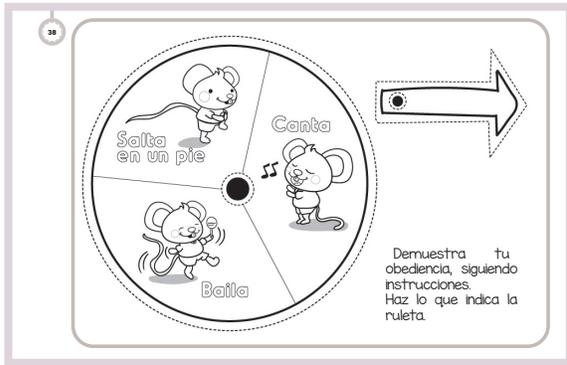


- » Se debe cuidar el tamaño de los elementos de las actividades pensando en la reproducción.
- » La diagramación de los textos deben estar alineados sin separación de palabras.
- » El plano de la escena no debe cortar las extremidades de los personajes.

Tercer cuento



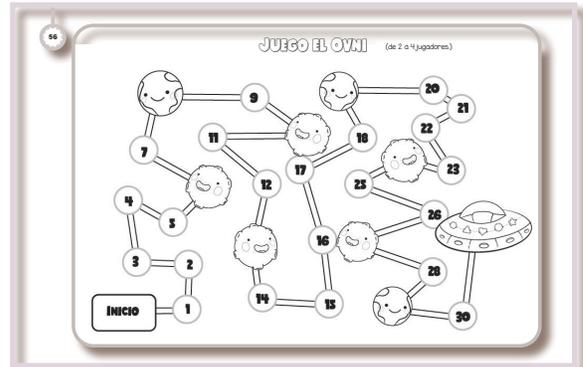
- » Se analizó que el ratón reflejara su comportamiento.
- » Que el queso pareciera queso y no pizza.
- » Cuidar que el texto no corte las imágenes.



Cuarto cuento



» Es importante que exista una marcianita del sexo femenino en relación con la equidad de género.



» Se evaluó que no surja confusión al ejecutar el juego.





5

CAPÍTULO
**PROPUESTA
FINAL DE DISEÑO**

PROPUESTA FINAL y fundamentación



LIBRO



Páginas Créditos

Autor
Luis Armando Cruz Casti

Historias
Luisa Judith Méndez Cabrera

Diseño, diagramación e ilustración
Luis Armando Cruz Casti

Asesor
Lic. Oscar Fernando López

Libro de cuentos animados y actividades para fomentar valores éticos y morales en las Escuelas de Pre-Primaria del Sector de la Zona 6, ciudad de Guatemala.

Supervisión Educativa zona 6,
Ministerio de Educación de Guatemala,
Universidad de San Carlos de Guatemala,
Facultad de Arquitectura,
Escuela de Diseño Gráfico

© Autor
Este libro podrá ser reproducido únicamente con fines educativos



¿Cómo funciona el libro?

- Presentación audiovisual en la escuela, en forma bimestral.
- El maestro explicará la temática del cuento y guiará las actividades mediante rincones del aprendizaje y currículum nacional base CNB que brinda el Ministerio de Educación.




Judith Méndez y Armando Cruz

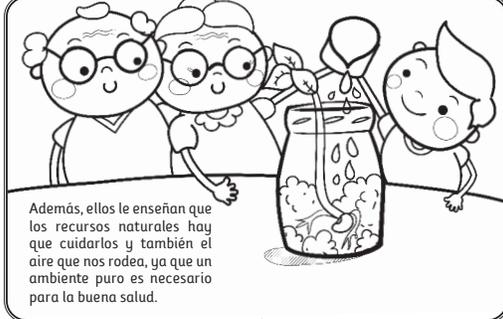
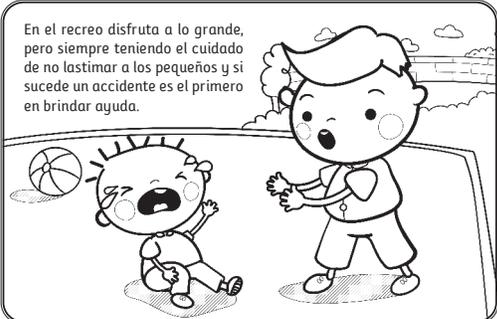
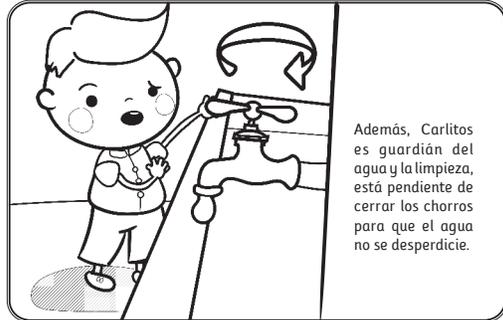
Índice

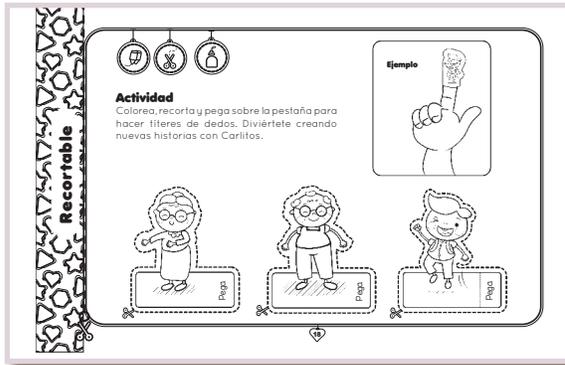
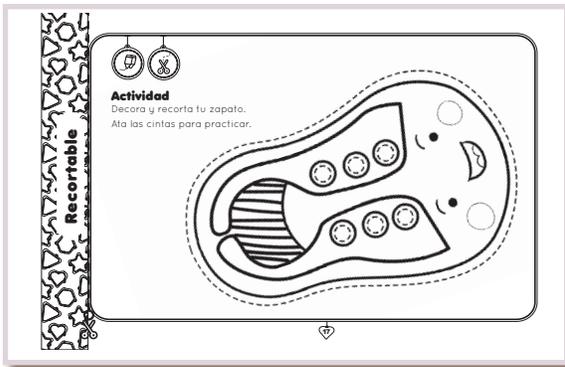
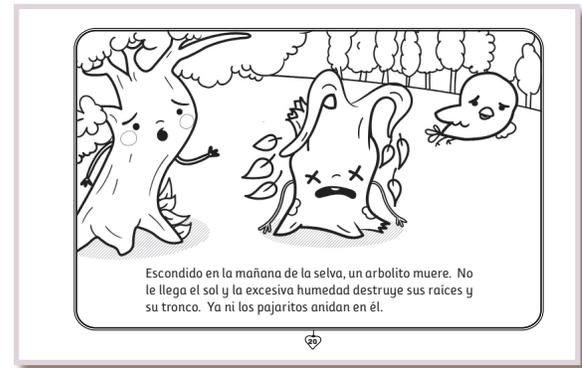
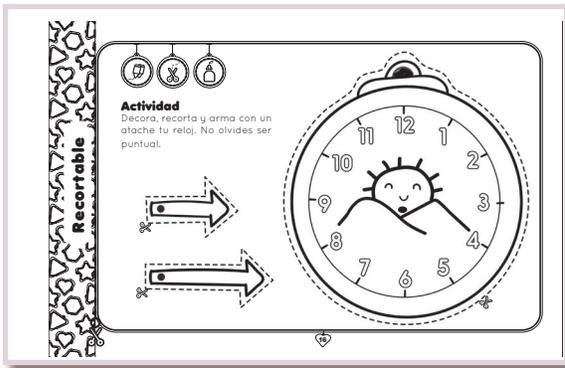
Cuento	Página
1. Un mito colaborador y cortés Actividades	7 16
2. El Arbolito Actividades	19 28
3. El Ratoncito Actividades	31 41
4. Amigos del Espacio Actividades	45 50

Objetivos

- Reforzar los valores éticos y morales de los niños de Escuelas de Pre-primaria del sector de la zona 6 de Guatemala, comprendidos entre las edades de 5 a 6 años; con el propósito de apoyarlos a tomar buenas decisiones en su vida personal.
- Brindarles a los alumnos, maestros y padres de familia las herramientas didácticas necesarias para reforzamiento de los valores éticos y morales.
- Fomentar el hábito de la lectura a los alumnos de temprana edad, mediante cuentos animados con mensajes motivacionales que incluyan valores éticos y morales.









El arbolito crujió de miedo, creyendo que lo iban a talar por inservible.
 -Pobre arbolito, está triste, quiero llevármelo a casa. Dijo Judith.
 -Si, nos lo llevaremos sin causarle daño. Dijo su papá.



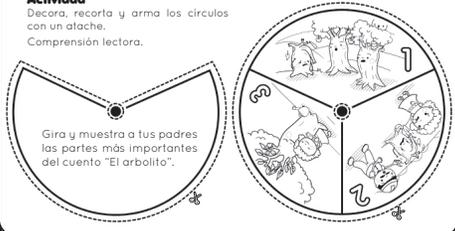
Todos los días Judith lo cuida con amor, porque ella ama la naturaleza, que es una obra de Dios que debemos apreciar.
Fin.



Varios hombres cavaron y cavaron y por fin lo arrancaron de aquel barro húmedo y pegajoso.
 -Ahora sí – gimíó el arbolito -, ahora sí me muero. Seguro que me llevan para hacerme leña.

Recortable

Actividad
 Decora, recorta y arma los círculos con un atache.
 Comprensión lectora.

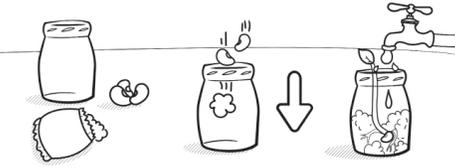


Gira y muestra a tus padres las partes más importantes del cuento "El arbolito".



El viaje fue largo. Al llegar, tres hombres lo sembraron en un lindo jardín. El arbolito empezó a sentir la tibieza del sol; sus ramas, tallos y hojas empezaron a reverdecer.

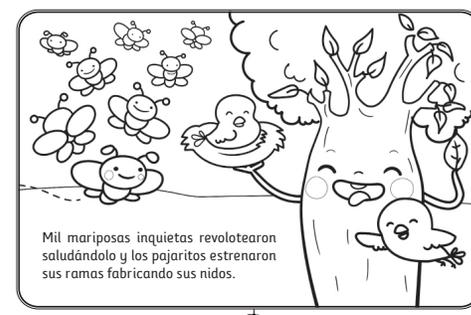
Actividad
 Sigue los siguientes pasos para plantar un árbol.



Paso 1. Reúne los materiales:
 • Frasco
 • Algodón
 • Semillas de frijol.

Paso 2. Coloca el algodón y las semillas de frijol dentro del frasco.

Paso 3. Riega constantemente tu planta con agua.

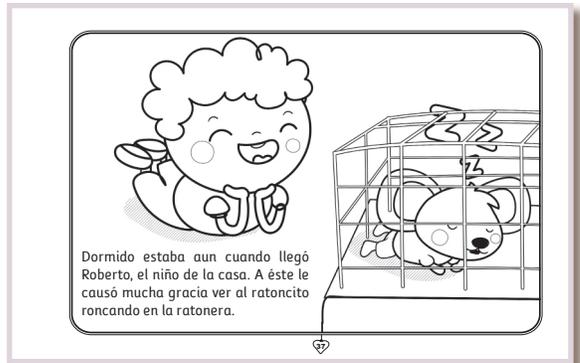
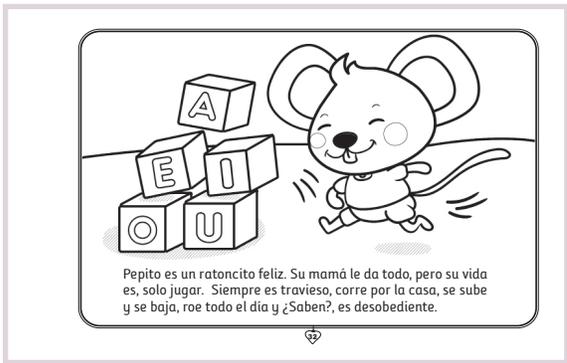


Mil mariposas inquietas revolotearon saludándolo y los pajaritos estrenaron sus ramas fabricando sus nidos.

Recortable

Actividad
 Colorea, recorta y pega una paleta detrás de los personajes. Diviértete creando nuevas historias con Judith y el arbolito.





Pepito salió corriendo y se metió en su agujero, se acostó en su cama, y cuando llegó mamá, se hizo el dormido, ¡Qué lindo mi Pepito, es tan obediente!..., dijo su mamá y le dió un beso.

Actividad
Ayuda a Pepito a encontrar su cama.

Pepito abrió sus ojos y sonrió. ¡Solo Dios sabía de lo que se había escapado por desobedecer a mamá! **Fin.**

¡Muuu!

Actividad
Colorea, recorta y pega sobre la pestaña para hacer literas de dedos. Crea nuevas historias con los personajes de "El ratoncito".

Recortable

Actividad
Decora y recorta la línea punteada. Con lana amárrate la máscara.

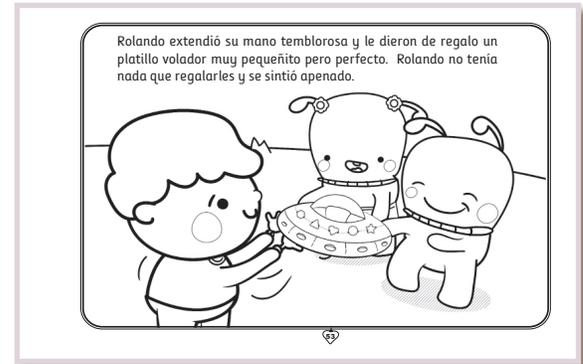
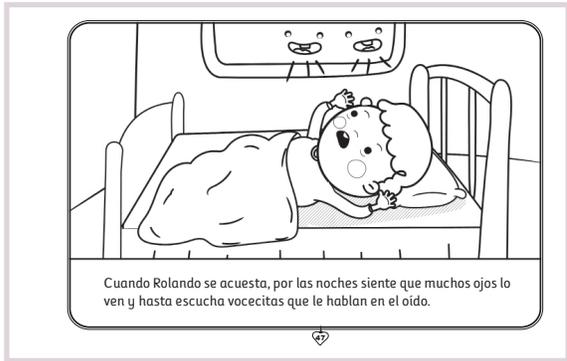
Amigos del espacio

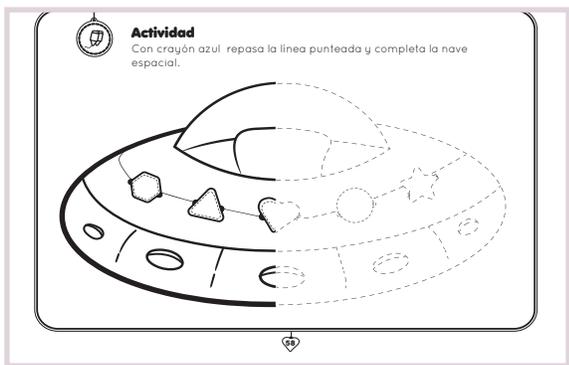
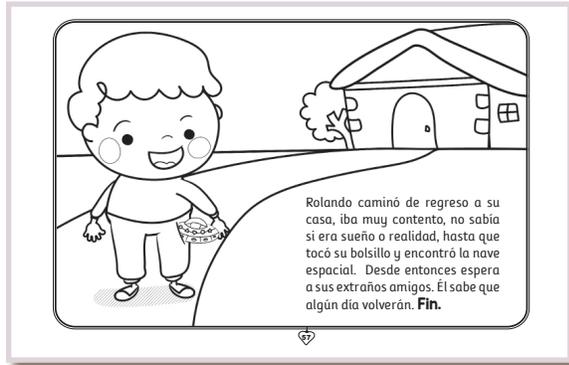
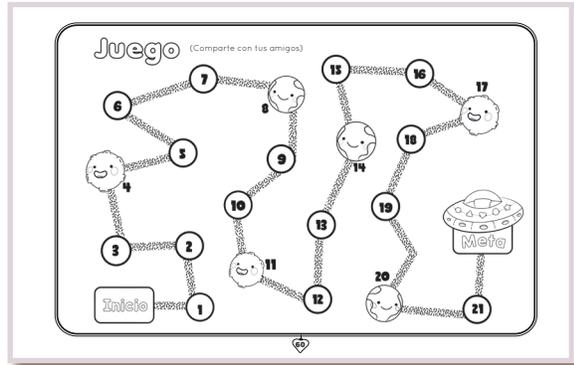
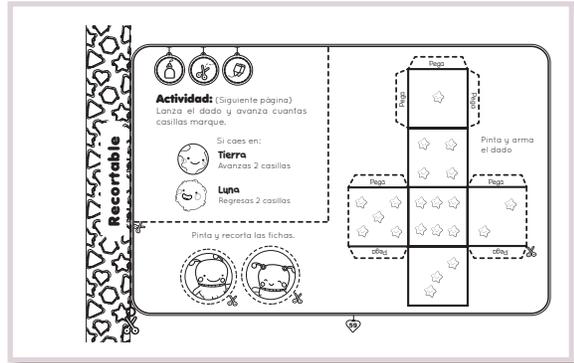
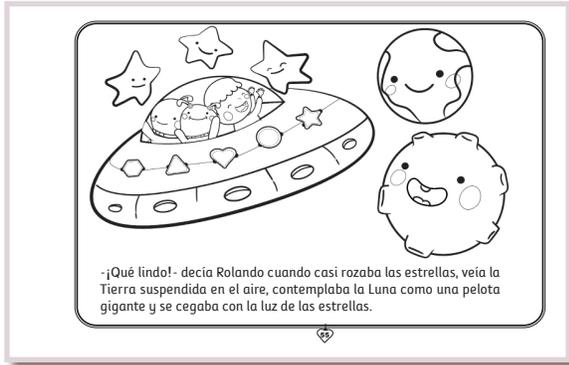
Valor principal: Amistad.
Valores secundarios: Compartir, humildad.

Actividad
Demuestra tu obediencia, siguiendo instrucciones. Colorea, recorta y arma la ruleta con un atache.

Salta en un pie
Canta
Baila

A Rolando, desde pequeño, le ha gustado mirar al cielo. Se queda perdido queriendo contar los luceros y detener con sus manos a las fugaces estrellas.





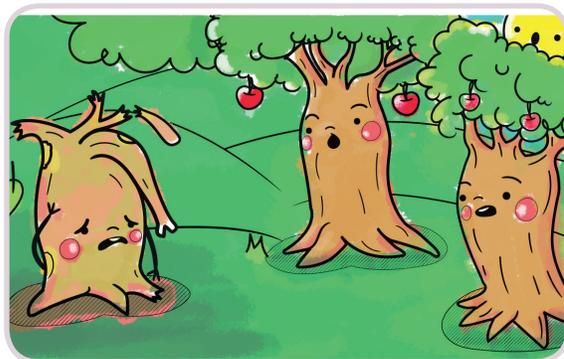
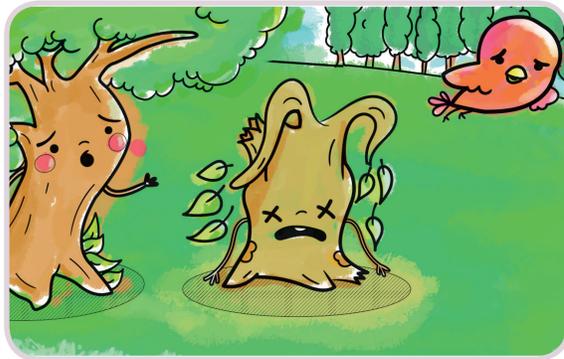
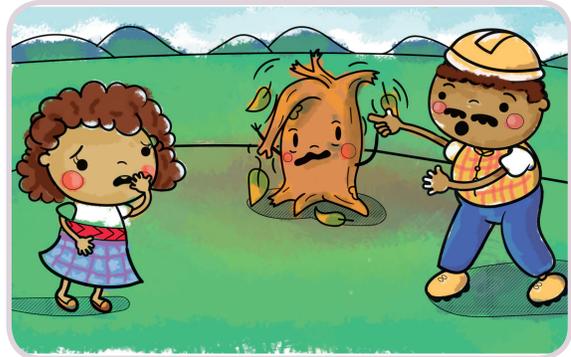
AUDIOVISUALES



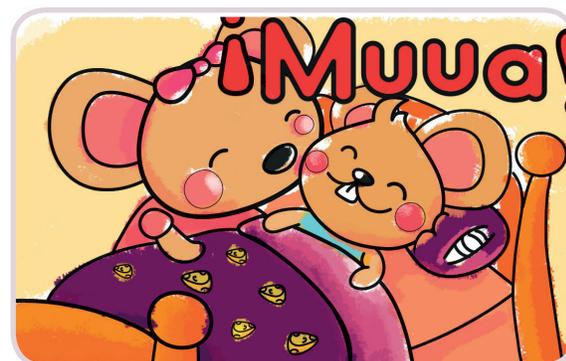
Audiovisual 1



Audiovisual 2



Audiovisual 3



Audiovisual 4



Grupo Focal



1. Se realizó una serie de preguntas para guiar a los profesionales de Diseño Gráfico y Maestras de párvulos mediante una encuesta de Google Doc's en algunos casos y otra en versión impresa. Se evaluaron aspectos de funcionalidad, elementos del lenguaje y Diseño del material. Las preguntas estaban enfocadas en el concepto, línea gráfica, color, tipografía, diagramación, audio, transiciones y movimientos. En el anexo 3 se detallan las preguntas y sus resultados.

2. Se dialogó de forma abierta y estructurada con los estudiantes de preprimaria para que dieran su opinión en base al prototipo de diseño que se les brindó.

Participantes: 5 niños (6 años).

Lugar: Escuela de párvulos No. 35 "Juan José Arévalo".

Aspectos evaluados:

- Presentación y memorabilidad del material.
- Legibilidad
- Coherencia en la línea gráfica
- Ilustraciones adecuadas
- Comprensión
- Aspectos a mejorar

Preguntas que se realizaron:

- » ¿Les gustaría tener el material?
- » ¿Qué es lo que les llamó la atención del material?
- » ¿Cuánto tiempo les gustaría ver el material?
- » ¿Los ejercicios prácticos son fáciles de hacer?
- » ¿Para niños de qué edades va dirigido este material?
- » ¿Cuál fue el mensaje en la historia?





La actividad resultó satisfactoria, ya que las respuestas de los niños fueron positivas en relación con los objetivos de proyecto.

Esta etapa sirvió para mejorar la diagramación de las instrucciones de las actividades para que los niños entendieran con más facilidad el contenido del material.

En cuanto a la producción audiovisual, sí mantiene la atención y ayuda a que los niños comprendan mejor la temática.

Fundamentación



Código tipográfico

- » Se utilizó la familia tipográfica palo seco, porque facilita la lectura.
- » Las formas utilizadas son sencillas, ya que la cultura visual de un niño es menor que la de un adulto. No debe haber distracciones.
- » Se respetó que las formas fueran sinuosas, redondas y que no contengan ángulos. Las tipografías que son más angulares son agresivas y no son adecuadas para los niños de preprimaria.

Aa

Kg Red Hands

Ee

Folder

Cc

Anja Eliane

Dd

Quicksand

Tipografías utilizadas

Código Ilustrativo

Proporción

La cabeza tiene mayor tamaño que el pecho y piernas.

Aspecto

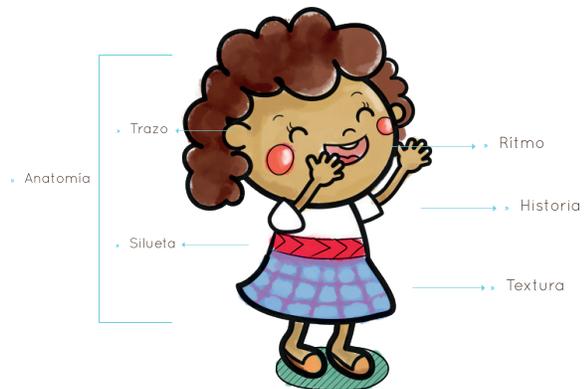
De niño y apariencia “gordita”.

Anatomía

Lo más parecido a la realidad para no confundir al niño. Por ejemplo que tenga 5 dedos.

Textura

Se utilizaron pinceles con textura para que las ilustraciones parecieran que fueron pintadas con crayones. Ésto va relacionado al concepto y pareciera que los niños han pintado las ilustraciones.



Código cromático

Los colores utilizados se relacionan con los distintos mensajes de las escenas que se plasmaron. El conjunto de colores crea una connotación de alegría. Estos fueron obetenidos de su entorno escolar, tanto en crayones, carteles o paredes. La paleta de color surge de los tres colores primarios y sus distintas variaciones tonales y combinaciones. A continuación se muestra una breve descripción de lo que cada uno representa.

Rojo

El color Rojo representa amor. En la historia de Carlitos aparece en la portada porque este es el fundamento que guía sus acciones.

Amarillo

Es un color que representa la inteligencia, el desarrollo y la capacidad intelectual. Es el color del sol. La temática es alegre y el amarillo lo representa.

Celeste

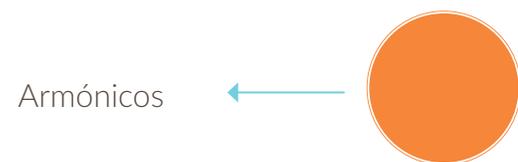
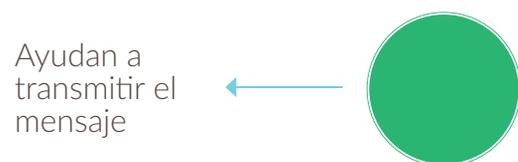
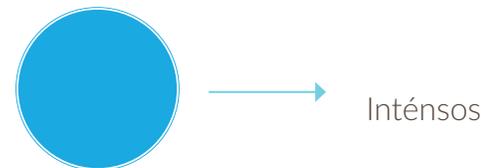
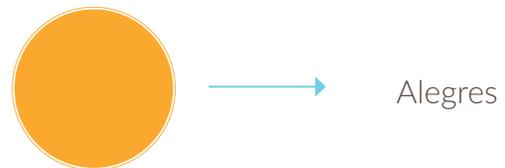
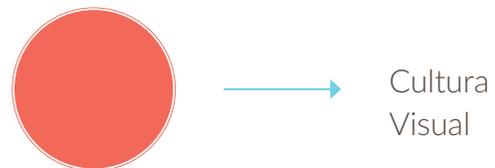
Este es el color de la simpatía, la amistad y la confianza. Se lo relaciona con el cielo, y por eso es el color de lo divino, de lo eterno, de la paz.

Morado

Color delicado fresco y de acción sedante, se lo relaciona con los profundos sentimientos, la intimidad, la espiritualidad, la experiencia y la magia. Este color aparece principalmente en la historia de “Los amigos del espacio”.

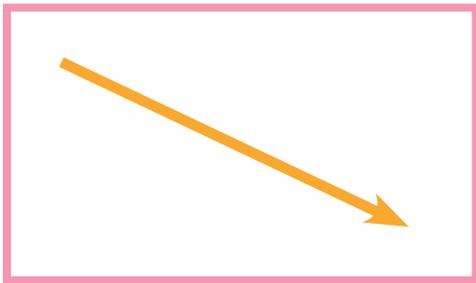
Verde

Es el color de la juventud la fertilidad, la realidad, el crecimiento, la esperanza y la compañía, es un color fresco y húmedo, es útil para equilibrar las emociones y liberar el espíritu, evoca la razón y la lógica. En los cuentos anteriores se utilizó este color porque se relaciona con el cuidado de la naturaleza.



Retícula

Se utilizó una retícula jerárquica dando mayor importancia a la imagen. El recorrido visual es de arriba hacia abajo y de derecha a izquierda que se relaciona a cómo empezamos a leer. El Párrafo utilizado es a una columna por lo simple y legibilidad.



Formato

El formato se trabaja en tamaño oficio y de forma horizontal para aprovechar de mejor manera el espacio. El material es de hojas bond simple y a una sola tinta para que se pueda reproducir en fotocopias en blanco y negro.

Código Íconográfico

Las formas utilizadas están ligadas con el concepto. Representan retazos o pedazos que son materiales indispensables en los salones de preescolar. Todas estos materiales en su conjunto forman una composición agradable y armónica. Cada retazo brinda distintos valores y se quiere que el grupo objetivo se relacione con estos elementos para poder seguir formando más.



Elementos que conforman las distintas actividades: Tijeras, goma, crayones, y lápiz. Son simples, comprensivos, llamativos y relacionados con la línea gráfica.



Código Lingüístico

Actividad

Ayuda al ratoncito a encontrar su cama.

- » Lenguaje fácil de comprender
- » Sencillo
- » Coloquial

Los movimientos de los personajes son bastante sencillos para no distraer del mensaje que se transmite. No se da mayor movimiento para que los niños puedan imaginar más.

Transiciones

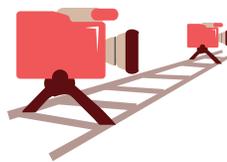
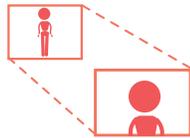
Se utilizaron distintas transiciones para dar pausa a cada escena y mejorar la comprensión del contenido.

Planos

Los planos que más se emplearon fueron plano General, plano medio y en algunas escenas por lo relevante del mensaje se utilizaron primeros planos. Las animaciones están inspiradas en los famosos títeres. Cada escena se basa según lo que transmite en la misma.

Animaciones

En base a los distintos mensajes de los cuentos las tomas que se utilizaron fueron, cámara fija, paneos, tilt up y down, traveling y acercamientos. Éstos dan énfasis al elemento en movimiento.



Duración

Las animaciones no duran más de dos minutos, porque los niños pierden la atención rápidamente.

Planeación Operativa



Puesta en marcha

Material	Precio por unidad	Costo
Copias de 65 hojas tamaño oficio	» 0.25 centavos	Q.16.25
Encuadernado	» Q.15.00	Q.15.00
Totales		Q.31.25

Tabla 9. Puesta en marcha

Se realizó una cotización del encuadernado tipo espiral y fotocopias de las hojas.

Si en dado caso el alumno no cuenta con recursos para pagar el encuadernado, se pueden encuadernar según la creatividad de los padres de familia.

Aporte Económico a la organización

Actividad	Descripción	Fecha (año 2016)	Costo
Investigación	<ul style="list-style-type: none"> » Examen diagnóstico. » Documentación. » Ejecución. 	1-5 de Agosto	Q.1,500.00
Planeación estratégica	<ul style="list-style-type: none"> » Planificación. » Estrategia. » Evaluación de la estrategia. 	9-13 de Agosto	Q. 2000.00
Desarrollo Creativo	<ul style="list-style-type: none"> » Uso de técnicas creativas. » Análisis del GO. » Racionalización del concepto. 	13-18 de Agosto	Q. 2,400.00
Propuestas de Diseño	<ul style="list-style-type: none"> » Primer nivel. » Segundo nivel. » Tercer nivel. 	18 de Agosto al 29 de Septiembre	Q. 15,600.00
Evaluación de las piezas	<ul style="list-style-type: none"> » Preparar los artes. » Impresión. » Maquinaria y equipo. 	29 - 5 de Octubre	Q.2,800.00
Producto final	<ul style="list-style-type: none"> » Un libro de 60 páginas. » 4 Audiovisuales de 2 min. 	5 -10 de Octubre	Q.2,000.00
Validación y grupo focal	<ul style="list-style-type: none"> » Preparar instrumentos. » Impresión. » Maquinaria y equipo. 	10- 18 de Octubre	Q.4,000.00
Correcciones	<ul style="list-style-type: none"> » Cambios según sugerencias. 	19-23 de Octubre	Q.1,500.00
Total			Q.31,800.00

Tabla 10. Aporte económico y planeación.



¡NO!



6



CAPÍTULO
**LECCIONES
APRENDIDAS**

Lecciones aprendidas

durante el proceso de gestión y producción



◆ **Conocer a fondo la institución**

Es de suma importancia dedicarle el tiempo necesario para analizar las necesidades de la institución e ir evaluando la información obtenida con distintos asesores para tener gran cantidad de observaciones y opiniones en relación con el proyecto a desarrollar. La creación de un protocolo bien fundamentado permitirá tener bases sólidas para el desarrollo de un proyecto.

◆ **Tener todo el contenido del producto de diseño anticipado**

Es necesario asegurarse que la institución cumpla con brindar la información sintetizada y completa con anticipación, para que el diseñador gráfico pueda concentrar todo su potencial en la creación de la gráfica.

◆ **Mantener una buena relación con la institución**

Es importante mostrar las dudas, inquietudes a la institución y decir las cosas claras de manera que se cree un ambiente de confianza en donde tanto el diseñador como el jefe inmediato puedan decir los puntos a favor y en contra del proyecto y su realización.

◆ **Planificación, organización y puntualidad**

Conocer a fondo el normativo del proyecto de graduación y todo el proceso que éste conlleva. En base a esto es fundamental construir un cronograma de actividades con fechas detalladas y margen de atrasos por inconvenientes de cualquier índole. Es mejor tener los productos de diseño antes de la fecha de entrega.

◆ **La retroalimentación en las asesorías**

Es importante plasmar todas las ideas posibles en las distintas etapas de bocetaje y fundamentación de las piezas, para que cada asesoría enriquezca el producto de diseño. La prolongación de trabajo solo es una carga más para el Diseñador.

◆ **Investigar y Documentar**

Recopilar toda la información teórica para fundamentar cada etapa del proceso de diseño para emplearla y adjuntarla en el momento preciso.

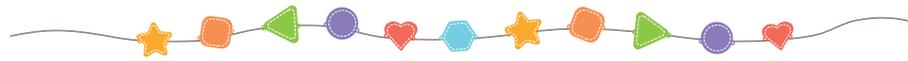
◆ **Perspectiva de cada persona**

Cada ser humano tiene distintas formas de ver un mismo objeto, es importante recibir la opinión de profesionales ajenos al proyecto porque sus opiniones aportan en aspectos y detalles que por alguna razón se nos pasaron por alto.

◆ **Informar con claridad**

Al preparar el informe del proyecto de graduación, el contenido debe ser objetivo, organizado, con fundamentos teóricos citados e información precisa. En la redacción, todas las ideas deben tener un hilo conductor que facilite la comprensión del mensaje.

Conclusiones



- » Se cumplió con el objetivo general al diseñar un material educativo que inculque valores éticos y morales en niños de 5 y 6 años de las escuelas de preprimaria de la zona 6 de Guatemala.
- » A través del material implementado, se reduce el problema de falta de material gráfico en las escuelas públicas. Se logra involucrar a la comunidad educativa en la temática despertando el interés en los alumnos.
- » Se logró desarrollar un proyecto de tal naturaleza que de no ser por el aporte del Diseñador Gráfico, en conjunto con la Universidad de San Carlos de Guatemala, no se llevaría a cabo por distintos problemas sociales que enfrenta el país.
- » Cumplir con cada fase del proyecto permitió crear piezas gráficas en función de necesidades, brindando soluciones de comunicación adaptadas al contexto social.

Recomendaciones



A la institución

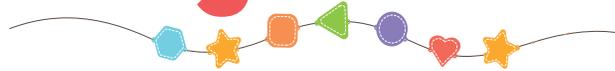
- » Para la reproducción, distribución y aplicación del material; la supervisión educativa en conjunto con los maestros de las escuelas de párvulos deberán apegarse a los permisos de derechos de autor que se adjuntan en el libro y trasladarlo a los padres de familia para el buen uso del material.
- » Es importante que la reproducción del material sea de calidad para que no se pierda la nitidez del mismo. En el caso de la portada y contraportada se recomienda imprimir a color y pegarlo en una superficie dura para proteger las hojas interiores.
- » Si surgen cambios administrativos o de docentes, la supervisión educativa tendrá acceso al material impreso y digital. De esta forma los nuevos maestros podrán tener acceso al mismo en caso de extravío. La vigencia será mientras sea pertinente para las autoridades educativas.
- » Es importante considerar que el contenido del material educativo es modificable, que no es definitivo, y en la mayoría de casos debe variarse y perfeccionarse según avance el tiempo.

- » Analizar el material detenidamente antes de impartir la clase magistral. Le corresponde a las maestras evaluar si los niños comprenden la temática.
- » Cada año la supervisión educativa debe velar para que las maestras lleven a cabo el proyecto.

A los Diseñadores Gráficos

- » Buscar la simplicidad y claridad en los mensajes a comunicar.
- » Tener orden y disciplina en todo el proceso de diseño.
- » Cumplir con todas las fases del proyecto con responsabilidad.
- » Actualizarse e indagar en nuevas tendencias del Diseño Gráfico.
- » Atender con profesionalismo cada proyecto que se emprende.
- » Conocer todas las “reglas” y términos utilizados en Diseño Gráfico, para poder emplearlas con propiedad en los proyectos.
- » Tomar con seriedad la etapa de validación para poder medir realmente los resultados del proyecto.

Egrafía



- » Ainaragm. (2,015) **Tipografía para niños**. Recuperado de <http://www.ainaragm.es/tipografia-para-ninos/>
- » Álvarez, D. (2009). **Diseño Editorial, lo que debes saber**. [Archivo PDF]. The Sign Haus. Pp. 53 Recuperado de <http://www.mediafire.com/file/97i-78yzjfp81hnr/Dise%C3%B1o+Editorial+-+Lo+que+Debes+Saber.pdf>
- » Ávila, M y Fernández, O. (2006). **Educación en valores desde el nivel inicial: reto ante la realidad actual**. Venezuela. Recuperado de http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-49102006000100014
- » Banco Galicia (2016) **8 técnicas creativas para encontrar buenas ideas**. Recuperado el 02 de Agosto de 2016, de <http://www.buenosnegocios.com/notas/149-8-tecnicas-creativas-encontrar-buenas-ideas>
- » Blogbaster la solución de tu PC (2016) **Jugar con Doki**. [Imagen 11]. Recuperado de <http://blogbaster-salta.blogspot.com/2014/09/discovery-kids-juegos-infantiles-para-pc.html>
- » Federación de Enseñanza de Andalucía (Marzo de 2009) **“El cuento en Educación Infantil: un mundo de actividades”**. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*. Volumen, (1), p.1-6. Recuperado de <https://nntte-du.wikispaces.com/file/view/EI%20cuento%20en%20Educación%20Infantil.pdf>
- » Girón, M. (2,015) **La Educación en Guatemala**. [Blog]. Recuperado de <https://cosasdepatojos.wordpress.com/la-educacion-en-guatemala/>
- » Hackedandcheated (2016) **My Talking Tom**. [Imagen 13]. Recuperado de <http://hackedandcheated.com/my-talking-tom-hack-tool-cheat-codes/>
- » Jiménez, C. (2008). **Tipos de valores**. Venezuela. Recuperado de <http://el-valordelosvalores.com/tipos-de-valores/>
- » Karen. (2010). **El libro y sus partes**. [Blog]. Recuperado de <http://karen-ellibroysuspartes.blogspot.com/>
- » Megías, J. (s.f) **Mapa de empatía**. Recuperado el 06 de Agosto de 2016, de <http://www.eoi.es/fdi/oviedo/el-mapa-de-empat%C3%A1Da-una-poderosa-herramienta-para-realizar-una-adeuada-segmentaci%C3%B3n-de-la>
- » Mendez, O y Jimenez, B. [Wacom Latin America]. (2015, Noviembre 10) Sesión 1/10: **Ilustración Infantil: Como ilustrar para libros infantiles**. [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=T-dmSKmiXaw>

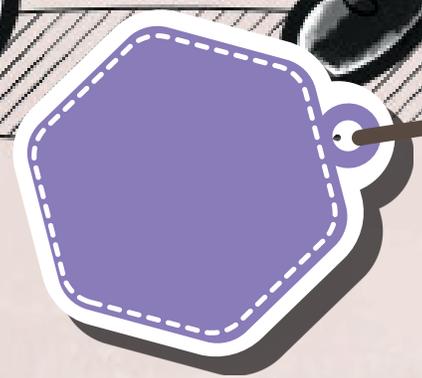
- » Mendez, O y Jimenez, B. [Wacom Latin America]. (2015, Noviembre 24). Sesión 2/10: **Ilustración Infantil: Como ilustrar 'CUTE' o tierno** [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=Yat7OHyAZas>
- » Mendez, O y Jimenez, B. [Wacom Latin America]. (2015, Enero 12). Sesión 6/10: **Ilustración Infantil: El uso de color apropiado**. [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=hGj57emDH-A>
- » MINEDUC (2014). **Programa de valores "Vivamos juntos en armonía"**. (Imagen 7). [Archivo PDF]. Pp.15 Recuperado de https://www.mineduc.gob.gt/vivamos_juntos_en_armonia/documents/Programa_Vivamos_juntos_en_armonia_vf.pdf
- » MINEDUC. (2005). **Curriculum Nacional Base, nivel preprimaria**. [Archivo PDF]. Guatemala. Recuperado de http://www.mineduc.gob.gt/portal/contenido/menu_lateral/sistema_educativo/educacion_preescolar/documents/Curriculo_Nacional_Preprimaria.pdf
- » Morales, M.(2014). **"Guía metodológica para desarrollar el proyecto de graduación"**. [Archivo PDF]. Pp. 74. Guatemala.
- » Novasur (2012) **Manual de producción audiovisual**. [Archivo PDF]. 1-9. Recuperado de <http://www.novasur.cl/mibarrío/wp-content/uploads/2012/08/ManualdeProduccionAudiovisual.pdf>
- » Pérez, J. (2008). **Definición de Educación**. Recuperado de <http://definicion.de/educacion/>
- » Pérez, J. (2,008). **Material Didáctico**. Recuperado de <http://definicion.de/material-didactico/>.
- » Red gráfica Latinoamérica (2010). **Pasos del proceso creativo**. Recuperado de <http://redgrafica.com/Pasos-del-proceso-creativo>
- » ReXdl.com (2016) **Frozen Free Fall**. [Imagen 12]. Recuperado de <http://rexdl.com/android/frozen-free-fall-apk-mod-data-download.html/>
- » Ríos, V. (2014) **Utilidad de los libros**. Recuperado de <https://prezi.com/ks-qntdnoyl6o/la-utilidad-de-los-libros/>
- » Rodríguez, M. (s.f.). **Recursos audiovisuales**. Venezuela. [Blog]. Recuperado de <http://mediosaudiovisualeseneduc.blogspot.com/>
- » Rtve.es (s.f.) **Concurso 'Dibuja con Pocoyó'**. [Imagen 10]. Recuperado de <http://www.rtve.es/infantil/concursos/pocoyo/concurso-dibuja-pocoyo/2170/>
- » Sekaimon (s.f.) **Peppa Pig Top Trumps**. [Imagen 9]. Recuperado de <http://www.sekaimon.com/gb/113025/Peppa+Pig/201571862522/>





A

ANEXOS



ANEXO 1.

Herramienta mapa de empatía

Sirvió para recopilar información referente al spice and Poems del grupo objetivo.

- » ¿Qué es lo que le mueve?
- » ¿Cuáles son sus preocupaciones?
- » ¿Qué es lo que le importa realmente (y que no dice)?
- » ¿Cuáles son sus expectativas?
- » ¿Cómo es su entorno visual?
- » ¿A qué tipo de mensajes visuales está expuesto? Positivos y negativos
- » ¿Quiénes son los personajes clave en su entorno visual?
- » ¿Cómo se comporta habitualmente en el ámbito escolar?
- » ¿Qué dice que le importa?
- » ¿Con quién habla?
- » ¿Influye en alguien?
- » ¿Existen diferencias entre lo que dice y lo que piensa?

¿Qué piensa y siente respecto al fomento de valores?

¿Qué ve en relación con recursos educativos para fomentar valores?

¿Qué dice y hace en relación con los valores éticos y morales?

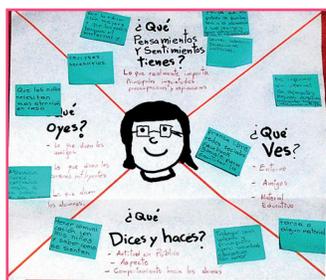
MAPA DE EMPATÍA
para conocer al usuario del material editorial educativo para fomentar valores en nivel preprimario en zona 6. Guatemala 2,017.

¿Qué escucha respecto a valores éticos y morales?

¿Qué le frustra respecto a la tematica de valores éticos y morales?

¿Qué le motiva respecto a los valores éticos y morales?

- » ¿Qué es lo que escucha en su entorno cotidiano?
- » ¿Qué le dicen sus amistades, vecinos y familia?
- » ¿Quiénes son sus principales influenciadores?
- » ¿Cómo lo hacen? ¿A través de qué medios?
- » ¿Qué le frustra?
- » ¿Qué miedos o riesgos le preocupan?
- » ¿Qué obstáculos encuentra en el camino de sus objetivos?
- » ¿Qué es lo que de verdad le gustaría conseguir?
- » ¿Qué es el éxito para usted?
- » ¿Cómo intenta alcanzarlo?



ANEXO 2.

Herramienta de autoevaluación

Sirvió para evaluar las piezas gráficas del primer nivel de visualización.

AUTOEVALUACIÓN

Análisis	Pieza		Pieza		Pieza	
	A	B	A	B	A	B
	Suficiente 3		Regular 2		Poco 1	
Toma en cuenta el objetivo general del proyecto.	3	3				
Busca el logro de los objetivos específicos.				2	1	
Aporta elementos innovadores a la estrategia de comunicación.	3	3				
Es capaz de destacar sobre los de sus competidores.			2	2		
Toma en cuenta y es pertinente a la cultura visual del grupo objetivo.			2	2		
La paleta de color favorece la connotación de los mensajes en función de los objetivos de comunicación y diseño.		3	2			
La paleta tipográfica favorece la lectura, retiene la atención y se vincula con el objetivo de diseño.				2	1	
Es viable de obtener los resultados planteados en los canales de comunicación disponibles.	3	3				
Toma en cuenta los principios fundamentales de diseño para su construcción.				2	1	
Evidencia el uso de principios estéticos en la definición de las retículas.			2			1
SUMATORIA	9	12	8	10	3	1

RESULTADOS

A = 20

B = 23

ANEXO 3.

Herramienta de coevaluación

Sirvió para evaluar la versión de diseño en el segundo nivel de visualización. Se evaluaron las propuestas A y B por votación a través de 10 compañeros de curso de proyecto de graduación.

COEVALUACIÓN

Características	Opciones	Mucho	Regular	Poco
El objetivo de comunicación es congruente con los objetivos de la Org.	A	8	2	
	B	6	4	
La técnica creativa utilizada permite un resultado acertado.	A	9	1	
	B	7	3	
El insight identificado es pertinente al grupo objetivo.	A	8	2	
	B	6		4
El insight identificado es fuerte.	A	7	3	
	B	1	7	2
El concepto propuesto es pertinente al grupo objetivo y la Org.	A	10		
	B	10		
El concepto propuesto es innovador.	A	10		
	B	10		
La paleta de color favorece la connotación de los mensajes en función de los objetivos de comunicación y diseño.	A	10		
	B	10		
La paleta tipográfica favorece la lectura, retiene la atención y se vincula con el objetivo de diseño.	A	9	1	
	B	8	2	
Resultados	A	51	9	0
	B	37	16	6

A = Es más apta para el grupo objetivo

B = No trabaja en función de necesidades de comunicación visual.

ANEXO 4. Guía para validación

Sirvió para evaluar el prototipo de las piezas gráficas con las maestras de párvulos y profesionales de Diseño Gráfico.

Guía para validación

Universidad de San Carlos de Guatemala | Facultad de Arquitectura | Escuela de Diseño Gráfico | Proyecto de Graduación

Objetivos:

Transmitir valores éticos y morales a niños de 5 a 6 años de las escuelas de preprimaria de la zona 6 de la ciudad de Guatemala, para que puedan tomar decisiones correctas en su vida.

Proveer herramientas funcionales para el alumno y maestro.

Motivar a los alumnos para que sigan aprendiendo a través de nuevas historias.

El formato del libro será en hojas tamaño oficio horizontal (Está pensado para poder reproducirse en fotocopias en blanco y negro). Los audiovisuales se realizarán como actividad introductoria.

* Required

Audio libro para fomentar valores.

Libro con cuentos y actividades. Para ver, hacer click en el siguiente enlace.

https://issuu.com/catunico/docs/libro_retazos_con_valor/41?e=13276235/30000297

Audiovisuales. Para ver, hacer click en los siguientes enlaces.

<https://youtu.be/pl1ka6GU53k>

<https://youtu.be/RTOHrZHfhy0>

<https://youtu.be/4ZuC5rbaAlA>

https://youtu.be/EEmcvsL_Mz8

Luego de ver el material gráfico

Se le presentan una serie de enunciados, marque la respuesta que usted considere correcta.

1. Qué le transmiten la paleta de colores. *

- Armonía infantil
- Tristeza
- Barrilete
- Formalidad

2. En cuanto a la estructura del libro es:

- Aburrida
- Interesante
- Entendible
- Confusa

Continuación...

3. Las instrucciones de las actividades son: *

- Muy cortas
- Entendibles
- Confusas
- Muy extensas

4. Las ilustraciones son adecuadas para niños de: *

- 3 - 4 años
- 5 - 6 años
- 7 - 8 años
- 9 - 10 años

5. ¿Cómo considera el nombre del libro? *

- Aburrido
- Muy corto
- Adecuado a la temática
- No se relaciona al tema

6. El tamaño en cuanto a la letra es: *

- Grande
- Adecuada
- Pequeña
- Muy pequeña

7. En cuanto a las actividades extras:

- No se entienden
- Fomentan valores
- Fomentan la creatividad
- Fomentan el trabajo en equipo

8. La secuencia de imágenes son:

- Coherentes
- No se entienden
- Confusas
- Entendibles
- Other : _____

Continuación...

9. En cuanto al sonido

- Distrae a los niños
- Ayuda a transmitir el mensaje
- No se escucha
- Es confuso
- Other : _____

10. El material cumple con el objetivo.

- Sí
- No

Observaciones

Your answer

Nombre *

Your answer

Profesión

Your answer

Teléfono *

Your answer

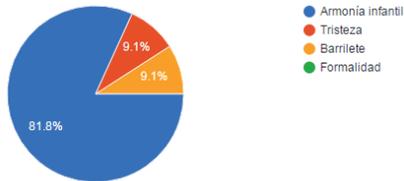
SUBMIT

Never submit passwords through Google Forms.

ANEXO 4. Resultados de validación

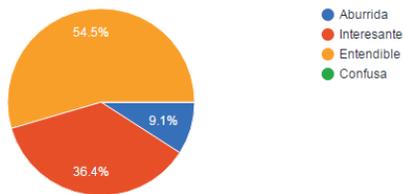
Éstos son los resultados obtenidos de la herramienta de validación con profesionales y maestras. Sirvió para hacer las últimas correcciones en el producto final de diseño.

1. Qué le transmiten la paleta de colores. (11 responses)



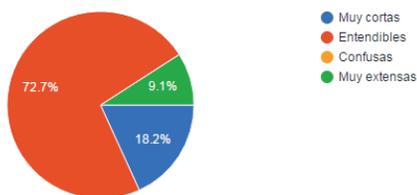
La mayoría de los entrevistados respondieron que sí eran armónicos los colores. A razón de esto comprobé que los colores transmitían el concepto.

2. En cuanto a la estructura del libro es: (11 responses)



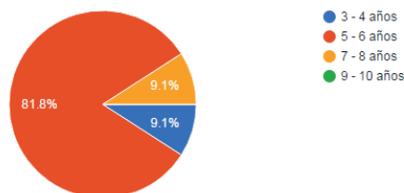
Los resultados muestran que la estructura del libro era entendible e interesante. Con estas respuestas pude comprobar que el material era funcional porque se entendía y además les parecía interesante a la otra mitad.

3. Las instrucciones de las actividades son: (11 responses)



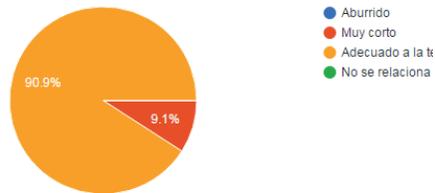
En la validación de las actividades los encuestados opinaron que sí eran entendibles, aunque algunos no estuvieron de acuerdo porque pensaban que eran muy cortas. A raíz de esto se modificaron para que fueran más simples y entendibles.

4. Las ilustraciones son adecuadas para niños de: (11 responses)



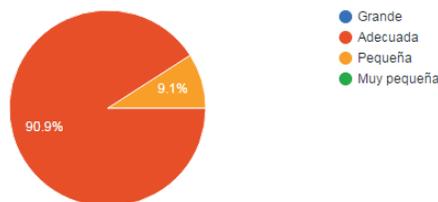
La mayoría de las personas estuvieron de acuerdo con que las ilustraciones eran adecuadas para los niños de 5 a 6 años.

5. ¿Cómo considera el nombre del libro? (11 responses)



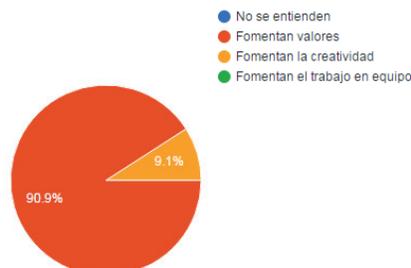
La mayoría de las personas estuvo de acuerdo que el nombre del libro se relacionaba al contenido.

6. El tamaño en cuanto a la letra es: (11 responses)



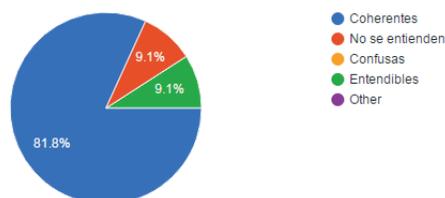
Los profesionales opinaron que el tamaño de la letra era adecuado para compartirlo con los niños. Solo una persona creía que era aún muy pequeña, por lo que se amplió un poco más.

7. En cuanto a las actividades extras: (11 responses)



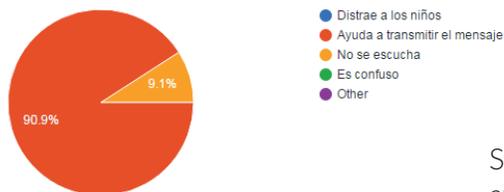
La mayoría de las personas estaban de acuerdo que las actividades extras fomentaban valores. El uno por ciento pensó que se necesitaban colocar el título actividades de forma atractiva para el niño.

8. La secuencia de imágenes son: (11 responses)



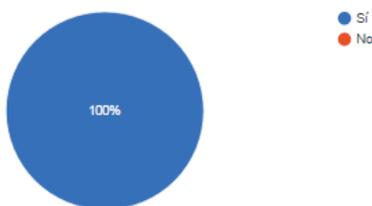
En cuanto a la secuencia de las imágenes la mayoría opinó que eran coherentes. Un grupo reducido de personas recomendaron que se mejoraran las expresiones de los personajes. Se agregaron cejas, nariz, entre otros elementos a los personajes.

9. En cuanto al sonido (11 responses)



Se evaluó el sonido y las mayoría opinó que ayudaba a transmitir el contenido. Por otra parte hubo un comentario que decía que la locución debería ser más dinámica. Se realizó la corrección.

10. El material cumple con el objetivo. (11 responses)



Finalmente se preguntó si el contenido cumplía con el objetivo y el 100 por ciento estaba de acuerdo.

Perfil de encuestados

Oscar López

Pedagogo 42122934

Thelma de Abella

Maestra de párvulos 42140468

Paula Estrada

Maestra de párvulos 55019100

Imelda Boror

Maestra de párvulos 4012 5474

Michelle

Diseñadora Gráfica 5717-4352

Wendy Recinos

Diseñadora Gráfica 48175933

Carmen de Zamora

P.E.M. En derechos humanos 55591399

Judith Méndez

Maestra de primaria 22882514

Marysabel Méndez

Psicóloga y maestra de párvulos..... 22703871

Silvia

Estudiante Diseño Gráfico 47314263

Sofía Cano

Diseñadora Gráfica 55957780

Observaciones

- » La locución podría mejorar con distintos sonidos ambientales, por ejemplo: que en la historia del árbol se escuchen las palas.
- » Las animaciones podrían tener más movimiento.
- » Bonitas ilustraciones, podría mejorar la locución de la narradora en los videos
- » Las instrucciones van en el lado superior derecho. Pueden ser más simples.
- » Cuidar que todas las ilustraciones sigan una misma línea gráfica.
- » Implementar a una marcianita mujer en relación con la equidad de sexo.

ANEXO 5. Entrega de material a la institución.



Entrega del proyecto significativo a María Estela Marroquín de Ortega, supervisora educativa de la zona 6 de Guatemala.

Guatemala, julio 17 de 2017.

Señor Decano
Facultad de Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala
Dr. Byron Alfredo Rabe Rendón
Presente.

Señor Decano:

Atentamente, hago de su conocimiento que con base en el requerimiento del estudiante de la Escuela de Diseño Gráfico - Facultad de Arquitectura: **LUIS ARMANDO CRUZ CATÚ**, Carné universitario: **2012 14226**, realicé la Revisión de Estilo de su proyecto de graduación titulado: **MATERIAL EDITORIAL EDUCATIVO PARA FOMENTAR VALORES EN NIÑOS DE NIVEL PREPRIMARIO EN ESCUELAS DE LA ZONA 6. GUATEMALA 2017**, previamente a conferírsele el título de Licenciado en Diseño Gráfico.

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

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



Lic. Maricella Saravia de Ramírez
Colegiada 10804

Lic. Maricella Saravia de Ramírez
Colegiada 10,804

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

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

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

“Material editorial educativo para fomentar valores en niños de nivel preprimario en escuelas de la zona 6. Guatemala 2017.”

Proyecto de Graduación desarrollado por:

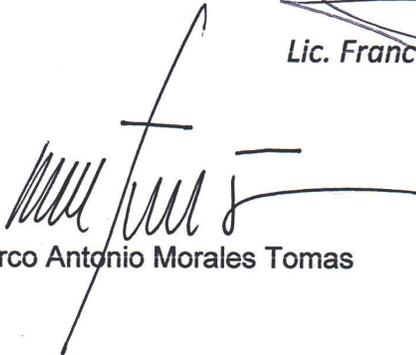


Luis Armando Cruz Catú

Asesorado por:



Lic. Francisco Chang Meneses



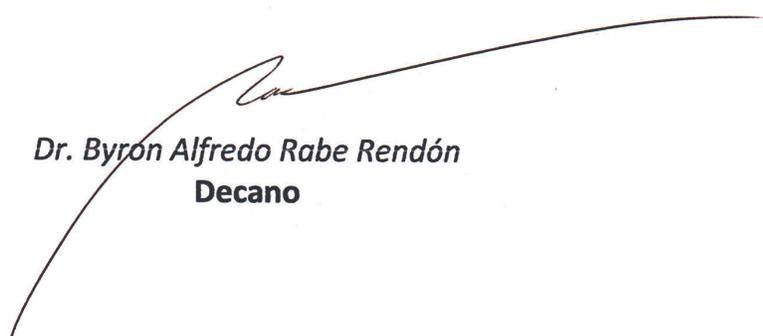
Lic. Marco Antonio Morales Tomas



Lic. Oscar Fernando López Polanco

Imprímase:

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”



Dr. Byron Alfredo Rabe Rendón
Decano



Retazos con valor