



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

CREACIÓN DE MATERIAL MULTIMEDIA

Dirigido a niños y niñas del nivel primario y como apoyo a docentes para mejorar la enseñanza del idioma Kaqchikel, en las escuelas que el MINEDUC exija el curso como un segundo idioma.

Proyecto de Graduación presentado por:
Wiliam Estuardo González Mendoza
al conferírsele el Título de
Licenciado en Diseño Gráfico

Guatemala, marzo 2018





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

CREACIÓN DE MATERIAL MULTIMEDIA

Dirigido a niños y niñas del nivel primario y como apoyo a docentes para mejorar la enseñanza del idioma Kaqchikel, en las escuelas que el MINEDUC exija el curso como un segundo idioma.

Proyecto de Graduación presentado por:
Wiliam Estuardo González Mendoza
al conferírsele el Título de
Licenciado en Diseño Gráfico

Guatemala, marzo 2018

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



NÓMINA DE AUTORIDADES

Junta Directiva de la facultad de Arquitectura

Decano	Dr. Byron Alfredo Rabe Rendón
Vocal I	Arq. Gloria Ruth Lara de Corea
Vocal II	Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
Vocal III	Msc. Arq. Alice Michele Gómez García
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
Asesora Gráfica	Licda. María B. Gutiérrez
Asesor Metodológico	Msc. Carlos Enrique Franco Roldan
Tercer asesor	Msc. Candelaria López Ixcoy
Secretario Académico	Msc. Arq. Publio Alcides Rodríguez Lobos

AGRADECIMIENTOS

A Dios, por darme la vida y por sus bondades para alcanzar esta meta.

A mis padres que son ejemplo de lucha, por la motivación de siempre en alcanzar el éxito, de ellos aprendí que nada en esta vida es fácil y que con mucho esfuerzo las recompensas son grandes. A mi esposa, por su tanta paciencia, y por esos momentos de ánimo para seguir adelante. A mis hijos, que son mi motivación, mi vida gira entorno hacia ellos y que este logro sea ejemplo de que se puede alcanzar todo lo que se propongan en esta vida. A mis hermanos, por sus buenos deseos y cariño.

A la Escuela de Diseño gráfico, por los docentes que nos mostraron el camino, por sus enseñanzas y no guardase nada.

A la Tricentenaria Universidad de San Carlos de Guatemala USAC, por darme la oportunidad de formarme en ella. Es un honor egresar de tan magna y gloriosa Casa de Estudio.

A la Fundación Proyecto Lingüístico Francisco Marroquín PLFM, por abrirme las puertas de su fundación, por su apoyo total en este proceso y por brindarme la oportunidad de realizar este proyecto.

A mis amigos por su apoyo incondicional y también por sus buenos deseos.

TABLA DE CONTENIDOS

Presentación	ix
--------------	----

CAPÍTULO I

Introducción	3
Antecedentes	4
Definición del problema de comunicación visual	5
Justificación	5
Trascendencia del proyecto	5
Incidencia del diseño gráfico multimedia	6
Factibilidad del proyecto	6
Objetivos	7
General	7
Específicos	7

CAPÍTULO II

Perfiles 9

Perfil de la institución	11
Relación entre el grupo objetivo y la institución	16
Perfil del grupo objetivo	17

CAPÍTULO III

Planeación operativa 19

Flujograma de actividades	21
Cronograma de trabajo	22
previsión de recursos y costos	26

CAPÍTULO IV

Marco Teórico 27

Calidad educativa en crisis	29
El diseño multimedia	36

CAPÍTULO V

Definición creativa 41

Brief de diseño	43
Estrategia de las piezas de diseño	45
Definición del concepto creativo	47
Spice & poems	47

Insight	49
El concepto creativo	50
El método SCAMPER	50
Mapa mental	51
Método conexiones morfológicas forzadas	53
Códigos visuales	55
Signos verbales y no verbales	55
Signos auditivos	55
Signos visuales	55
La forma estética	56

CAPÍTULO VI

Producción gráfica 59

Evaluación nivel 1	61
Bocetos iniciales	61
Primera evaluación / compañeros – autoevaluación	61
Autoevaluación	62
Evaluación nivel 2	67
Grupo objetivo	67
Evaluación nivel 3	74
Evaluación con expertos en el área de diseño y Lingüística	74
Propuesta final	81
Fundamentación de la propuesta final	84
Respecto al color	84
Respecto a la tipografía	86
Respecto a los grafismos	87
Respecto al recurso de audio	88
Lineamientos para la puesta en práctica	89
Presupuesto del aporte económico del proyecto	91

CAPÍTULO VII

Síntesis del proceso 93

Lecciones aprendidas	95
Conclusiones	97
Recomendaciones	99
Bibliografía	103
índice de tablas	107
índice de figuras	107
Anexos	109
Cotización	111
Evaluación nivel 1 Compañeros	112
Auto Evaluación nivel 1	116
Evaluación nivel 2 grupo objetivo	117
Evaluación nivel 3 Expertos	120

PRESENTACIÓN

El presente proyecto, es un material multimedia que está dirigido a niños y niñas del nivel primario, que también servirá como apoyo a docentes para mejorar la enseñanza del idioma Kaqchikel, en las escuelas que el MINEDUC exija el curso como un segundo idioma como un proyecto para la Fundación Proyecto Lingüístico Francisco Marroquín -PLFM-. Este material se realizó con asesores en diseño y en lingüística expertos en el tema, para que su contenido pueda generar el objetivo planteado.

En principio fue necesario cumplir varias fases metodológicas, las cuales comprenden en ella: diagnóstico, investigación, definición creativa, producción gráfica y validaciones.

En la primera fase encontramos la definición del problema y justificación para la elaboración de este proyecto. Cabe destacar que la fundación PLFM entre sus propósitos esta el capacitar e involucrar a las necesidades prioritarias en el rescate, fortalecimiento y desarrollo de los idiomas, educación y la cultura maya. En la segunda fase se describe el perfil de la institución como también la del grupo objetivo. En la tercera y cuarta fase se elaboró el flujograma, cronograma, previsión de recursos y costos. Seguido a esto el marco teórico que es el sustento de este proyecto.

La quinta fase comprende la elaboración del brief de diseño como la descripción de la estrategia y definición del concepto creativo. Seguidamente en la sexta fase, los niveles de validación por parte de compañeros colegas en diseños gráfico, grupo objetivos como asesores expertos en el tema.

Al final en la séptima fase, se describe la síntesis del proceso en donde se detalla las lecciones aprendidas, las conclusiones y recomendaciones para el presente proyecto.

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

Introducción

Antecedentes

Definición del problema de comunicación visual

Justificación

Trascendencia del proyecto

Incidencia del diseño gráfico editorial multimedia

Factibilidad del proyecto

Objetivos

General

Específicos

Jun

1

INTRODUCCIÓN

El Proyecto Lingüístico Francisco Marroquín PLFM, es una fundación que entre sus propósitos esta el capacitar e involucrar a las necesidades prioritarias en el rescate, fortalecimiento y desarrollo de los idiomas, educación y cultura maya, además que anhela construir una nación multicultural y multilingüe.

En la actualidad en las escuelas de educación primaria y según el Ministerio de Educación se ha implementado el curso de un segundo idioma, que consiste en enseñar el idioma materno de la región, en el caso de las escuelas de la ciudad capital se debe enseñar el idioma Kaqchikel. La propuesta está en marcha y es que Guatemala cuenta con 22 idiomas y es un país con diversidad étnica, cultural y lingüística.

Las dificultades sobre la enseñanza y el aprendizaje de este curso hacen que los docentes opten por colocar un puntaje al azar, ya que el querer enseñar sin tener los recursos adecuados complican más las cosas. Aunque el profesor cuente con material didáctico no le será de mucha ayuda, porque lo primordial en enseñar un idioma se encuentra en la fonética de cada palabra.

Por ello, se plantea la creación de un material interactivo que va dirigido hacia los niños, niñas y como apoyo a los docentes para mejorar la enseñanza del idioma Kaqchikel de una forma dinámica e interactiva, será de mucho beneficio para la enseñanza y aprendizaje, de esta forma se cumplirá el objetivo de enseñar un segundo idioma dentro de las aulas.

Esta propuesta de solución es ideal para atender la necesidad, ya que se cuenta con el apoyo profesional de los miembros de la Fundación Proyecto Lingüístico Francisco Marroquín, PLFM, como expertos en el tema y como maya hablantes del idioma Kaqchikel, por otro lado se cuenta también con la asesoría para el desarrollo del proyecto de la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

ANTECEDENTES

La fundación PLFM desde 1972 ha venido trabajando de forma auto-sostenible desarrollando actividades en la formación de indígenas maya-hablantes en la lingüística aplicada a los idiomas mayas, proyección cultural, investigación, elaboración y publicación de materiales educativos monolingüe y bilingüe, incidencia y proyectos de desarrollo comunitario y colectivo institucional.

En el transcurso de vida del PLFM la principal beneficiada ha sido la población indígena en materia de sensibilización, capacitación e involucramiento a las necesidades prioritarias en el rescate, fortalecimiento y desarrollo de los idiomas, educación y cultura maya.

En tal sentido, anhela construir un estado multicultural, multilingüe y multiétnico, cuando el Estado de Guatemala cree las condiciones propicias para que los pueblos indígenas puedan hacer uso del derecho inherente que les asiste, de utilizar su idioma materno y desarrollar integralmente sus propias culturas.

En el área urbana del municipio de Guatemala, los niños de nivel primaria tienen dentro del Currículo Nacional Base que aprender un segundo idioma, para crear una identidad pluricultural y pertinencia. Actualmente, los estudiantes de las escuelas y colegios del Municipio de Guatemala y el país en general, presentan problemas con el aprendizaje de otro idioma diferente al materno.

Según el Sistema de Registro Educativo del Mineduc, en el año 2016 se contabilizaron 218,560 niños y 207,309 niñas inscritos en las escuelas de primaria oficiales, y la edad escolar según nivel educativo es: Preprimaria 4-6 años; Primaria 7-12 años, por lo que aportar un material multimedia que pueda ayudar a la población estudiantil como a docentes de nivel primario es de beneficio para cumplir con la obligación de impartir el curso. Esto para cumplir con lo establecido por el mineduc, con la finalidad de propiciar y fortalecer el desarrollo de la cultura Maya, la convivencia armoniosa y pacífica entre las otras culturas del país.

DEFINICIÓN DEL PROBLEMA DE COMUNICACIÓN VISUAL

Guatemala es un país con diversidad étnica, cultural y lingüística, se conocen 22 idiomas. El idioma materno de cada región se va perdiendo, por lo cual en las escuelas y colegios tratan de impartir estos cursos porque también así lo exige el Ministerio de Educación, MINEDUC.

El Kaqchikel es uno de los idiomas con un alto número de maya hablantes, pero aún es necesario fomentar el idioma en los hogares de la ciudad de Guatemala, que cada vez más se reemplaza por el idioma español, y sobre todo si lo exige el MINEDUC, por lo tanto en las escuelas y colegios se imparte el curso y los docentes cuentan con material didáctico, pero la mayor dificultad en la que se encuentran está en la fonética de cada palabra del idioma.

En tal sentido, se planteó a los miembros de la Fundación crear un material educativo interactivo multimedia que pueda orientar, facilitar y a la vez reforzar a la enseñanza-aprendizaje a los docentes como también a los alumnos o cualquiera que en su deseo está el aprender el idioma Kaqchikel.

Por lo anterior, la delimitación del problema es la ausencia de un material gráfico educativo con audio e interactivo, que pueda ayudar a una correcta forma de pronunciación de cada palabra en el idioma Kaqchikel.

JUSTIFICACIÓN

Trascendencia del proyecto

Impartir un segundo idioma en el área metropolitana no es sólo obligación de las escuelas públicas sino los colegios privados están en la misma situación.

Este modelo educativo está mal diseñado, aunque intenta ser incluyente, desde 2014 los maestros están obligados a impartir un idioma maya que no dominan, que no saben cómo impartir y tampoco están capacitados para realizar esta tarea. Algunos maestros, en su esfuerzo de impartir el curso, se apoyan en recursos que el Ministerio de Educación provee o compran en las librerías, pero la mayor dificultad al impartir el curso está en la pronunciación de cada palabra.

Por ello contará con el material interactivo para guiarse y así reforzar aun más el contenido de la clase, esto para no confundir ni desorientar al estudiante, además el niño aprenderá escuchando sobre la fonética de cada expresión, por lo que el docente y el educando mejoraran en la enseñanza-aprendizaje y así cumplir con el objetivo de llegar a cumplir con la obligatoriedad del curso como lo exige el MINEDUC.

Incidencia del diseño gráfico multimedia

El material multimedia que se elaborará servirá de apoyo por su nivel gráfico y pedagógico en la enseñanza-aprendizaje para el alumno, ya que en su contenido los dibujos, el contraste de colores, estilo de fuente, el sonido; son elementos que hacen del aprendizaje una forma divertida y lúdica por lo que se convierte en un nivel alto de interactividad.

En tal sentido, este material facilitará al docente la enseñanza del idioma Kaqchikel, de tal forma que el niño prestará más atención y de esta manera se estará ayudando al profesor de grado a cumplir a cabalidad lo exigido por el MINEDUC que es la enseñanza de un segundo idioma.

Factibilidad del proyecto

El director y los miembros de la Fundación PLFM consideran que el proyecto será útil para esta institución, pues el material llegará al grupo objetivo ayudando en la enseñanza y aprendizaje para docentes y alumnos de las escuelas públicas. Así mismo se cuenta con los recursos necesarios para su elaboración e implementación de este material. En este sentido, se se cuenta con el apoyo de profesionales como maya hablantes del idioma para crear de manera adecuada el material multimedia, además se contará con la asesoría de un profesional en Lingüística para el desarrollo del proyecto, a la vez se cuenta con el apoyo de la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala que aportará con asesor en el tema del material gráfico educativo.

OBJETIVOS

General

Fortalecer a las escuelas a través de la creación de material multimedia, dirigido a niños y niñas del nivel primario, y como apoyo a docentes para mejorar la enseñanza del idioma Kaqchikel, en las escuelas que el MINEDUC exija el curso como un segundo idioma.

Específicos

Objetivo específico de comunicación

Implementar material multimedia, enfocados en mejorar la enseñanza del idioma Kaqchikel dirigido a docentes de nivel primaria.

Objetivo específico de diseño

Diseñar a través de un material multimedia en formato pdf para los estudiantes del nivel primario y como apoyo a los docentes de las escuela públicas, de una forma dinámica, lúdica e interactiva, para mejorar la atención del estudiante.

CAPÍTULO II

PERFILES

Perfil de la institución
Relación entre el grupo objetivo y la institución
Perfil del grupo objetivo



PERFIL DE LA INSTITUCIÓN

Nombre:

Fundación P.L.F.M.

Proyecto Lingüístico Francisco Marroquín

Dirección:

6ª. Av. Norte No. 43 La Antigua Guatemala

Teléfono:

Tels: 7832-5818 / 7832-1422

Página web y red social

www.plfm.org

Facebook: Fundación PLFM Spanish School



FUNDACIÓN PLFM

Director Ejecutivo.

Juan Rodrigo Guarchaj

Historial del PLFM

La gestación de la Fundación PLFM se da en el año 1969 como una Asociación Civil no lucrativa apolítica, laica, establecida para promover el desarrollo cultural del pueblo indígena, fomentar y apoyar la convivencia pacífica de las diferentes culturas que conviven en Guatemala.

Se reconoce y se aprueba su personalidad jurídica mediante Acuerdo Gubernativo de fecha 14 de Diciembre del 1972, y desde esa fecha ha venido trabajando de forma auto-sostenible desarrollando actividades en la formación de indígenas maya-hablantes en la lingüística aplicada a los idiomas mayas, proyección cultural, investigación, elaboración y publicación de materiales educativos monolingüe y bilingüe, incidencia y proyectos de desarrollo comunitario y colectivo institucional. En 1975 se convierte en una institución totalmente dirigida y controlada por indígenas guatemaltecos, en donde la convicción de los diferentes directivos y personal la han hecho como una institución de servicio enteramente nacional, pues dentro de sus actividades fundamentales se ha concretizado en apoyar el rescate, desarrollo y fortalecimiento de los idiomas mayas.

En el año 2004 se inician las gestiones para que la Asociación sea transformada a Fundación PLFM, en junio del 2005 mediante Acuerdo Ministerial No. 754-2005 se autoriza su personería jurídica como Fundación PLFM, y en el 2006 mediante el reconocimiento de sus estatutos, se replantea su función institucional que conlleva a garantizar la eficiencia y eficacia en la ejecución

de sus tareas, pero a la vez asegura un acompañamiento más efectivo en la defensa y promoción de los derechos y una gestión para lograr la sostenibilidad a largo plazo en beneficio de los pueblos indígenas con tal de mejorar las condiciones del servicio educativo, cultural y socioeconómico de los pueblos indígenas de Guatemala, mediante la ejecución de diversas acciones en el orden económico, cultural, educativo, jurídico, ambiental y social bajo el enfoque integral y participativo.

Objetivos:

- Conservar y fortalecer la conciencia étnica, la herencia cultural y lingüística, a través del desarrollo y uso de los idiomas Mayas.
- Desarrollar la investigación en lingüística, educación maya, sus modalidades, fundamentos y reivindicación de la cultura.
- Enseñar idiomas mayas e idioma español como tercera lengua a nacionales y extranjeros.
- Desarrollar todo tipo de material formativo, informativo y de referencia dirigido al fortalecimiento de los idiomas mayas.
- Proporcionar acompañamiento y servicios en las áreas de educación con pertinencia cultural, educación bilingüe y lingüística aplicada.

Valores y principios:

Consolidar el rescate y promoción de los valores sociales, culturales, y lingüísticos aplicados en el quehacer de los pueblos indígenas sobre la base de la interrelación con la madre naturaleza.

Valorar y proyectar el conocimiento ancestral y tradicional de los pueblos indígenas en función de contribuir conjuntamente con la ciencia y la tecnología a la solución de los problemas sociales, económicos y ambientales del país.

Estrategias de trabajo

A través de la participación activa de las estructuras de base se ha logrado fortalecer capacidades de gestión y coordinación con OG'S y ONG'S, de la misma manera concretizar en la ejecución de alternativas de proyectos en comunidades lingüísticas elevando el grado de credibilidad en el ámbito comunitario y a nivel de la sociedad civil, por ello, es reconocida a nivel local, nacional e

internacional como una instancia de acompañamiento en la gestión de las iniciativas locales y como espacio de convergencia asumiendo compromisos por las reivindicaciones históricas de los procesos de los pueblos y organizaciones indígenas.

Fundamentos de trabajo:

Se fundamenta en elementos como:

- Igualdad de oportunidad, desarrollo de capacidades humanas, técnicas, profesionales, amplia y efectiva participación para desarrollar la autogestión y el empoderamiento y capacidad de las estructuras organizativas.
- La auto-sostenibilidad de los programas mediante la apropiación de los proyectos ejecutados con el propósito de mejorar los niveles de incidencia y participación de los líderes y lideresas indígenas en los procesos de toma de decisiones y liderazgo local, regional y nacional.
- Establecimiento de la cooperación nacional e internacional y de la concertación de las acciones, tanto en lo relativo a gestión de fondos para investigaciones lingüísticas, becas, programas de EBI y en su lengua materna, capacitación sobre derechos indígenas y tecnología.

Misión:

Somos una entidad sólida, auto sostenible, que viviendo a plenitud la cosmovisión Maya fortalecemos el uso y la recuperación de los idiomas, la cultura y la convivencia pacífica entre las diferentes culturas que conviven en nuestro país, a través de la formación, capacitación, sensibilización, e investigación sociolingüística, creando materiales educativos, e incidencia en las políticas tradicionales por políticas públicas multiculturales e interculturales, nacionales e internacionales.

Visión:

Propiciamos y fortalecemos el desarrollo de la cultura Maya, la convivencia armoniosa y pacífica entre las otras culturas del país, como concepción filosófica de la unidad dentro de la diversidad de la nación, y por medio de la incidencia en las políticas públicas pertinentes a la condición multicultural del país.

Coordinación institucional:

Se está en constante acompañamiento y coordinación con instituciones afines a formular estrategias y exigencias al Estado para que se cumpla con las políticas y ejes transversales de la educación bilingüe intercultural mediante acciones prontas y concretas que transformen la estructura del actual sistema educativo y la promoción de la cultura maya guatemalteca.

En el interior del colectivo institucional se apoyan actividades enmarcadas dentro del esfuerzo de los pueblos indígenas de Guatemala en el desarrollo y el arduo proceso de resistencia y la conservación de sus valores culturales y ambientales pese a los factores adversos que históricamente se han venido enfrentando con tal de fortalecer las relaciones que permitan la ejecución de acciones coordinadas y promover intercambios de experiencias y establecimientos de relaciones de cooperación con grupos indígenas de otros países.

La institución se ha sostenido de las cuotas que aportan los extranjeros en al aprendizaje del idioma español como principal fuente, y en regulares ocasiones con apoyo de terceras organizaciones cooperantes.

CARACTERIZACIÓN DE ÁREA DE INFLUENCIA

Incidencia:

Mediante la ejecución de diversas acciones en el orden económico, cultural, educativo, jurídico, ambiental y social bajo el enfoque integral y participativo, tanto el Consejo Directivo, como la Dirección Administrativa orientan sus acciones hacia la gestión de alternativas de proyectos a nivel local, la incidencia política ante el gobierno y espacios de participación ciudadana, el fortalecimiento del marco jurídico, la capacitación en temas diversos y la implementación de alternativas de protección y conservación de los recursos naturales, con tal de mejorar las condiciones del servicio educativo, cultural y socioeconómico de los pueblos indígenas de Guatemala.

Acciones de trabajos vigentes:

Impulsar acciones de coordinación, incidencia y formación permanente con entidades nacionales e internacionales para el desarrollo integral de los pueblos, en correspondencia con la realidad multicultural e intercultural del país y dentro del marco legal.

Mantener constantemente coordinaciones con organizaciones estatales y no estatales en análisis y discusión a temáticas relacionadas con la lengua y cultura de los pueblos, así como la promoción de iniciativas institucionales que tiendan a su fortalecimiento y desarrollo educativo, lingüístico y cultural.

Asumir un liderazgo en la promoción y defensa del desarrollo integral de los pueblos indígenas con tal de que puedan asumir un rol protagónico en el mejoramiento de sus condiciones socioeconómicas.

Consolidación de relaciones académicas:

- Se constituyó como uno de las instituciones co-fundadores de la Academia de las Lenguas Mayas de Guatemala –ALMG-.
- Es parte integrante del Colectivo de organizaciones que conforman el Consejo Nacional de Educación Maya –CNEM-
- Ha tenido acercamientos en el Congreso de la República, Ministerio de Educación, Ministerio de Cultura y Deportes, Fondo del Desarrollo Indígena –FODIGUA-, con el objetivo de canalizar propuestas que coadyuven al fomento y desarrollo de la cultura y los idiomas del país.
- Ha intensificado la coordinación de actividades afines con el Colectivo de Organizaciones para la revitalización de la Ciencia Maya, el Consorcio Educativo de los Pueblos, coordinaciones con el Centro de Aprendizaje de Lenguas CALUSAC, la Dirección de Educación Bilingüe Intercultural –DIGEBI-, el Instituto de Investigación y Proyección sobre diversidad sociocultural e Intercultural ILE/URL, Asociación de Centros Educativos Mayas -ACEM-, PRODESSA, entre otros.
- En los últimos años ha intensificado la ejecución de mini-talleres del Ojer Maya' Tz'ib' -Epigrafía Maya- en distintas comunidades lingüísticas como la Kaqchikel, Tz'utujil, Achi. En coordinación con la Asociación Maya Antiguo para los Mayas -MAM- se llevó a cabo el Tercer Congreso de Epigrafía Maya - Ojer Maya' Tz'ib'-

Beneficiados:

En todo el transcurso de vida del PLFM nuestros principales beneficiados la población indígena en materia de sensibilización, capacitación e involucramiento a las necesidades prioritarias en el rescate, fortalecimiento y desarrollo de los idiomas, educación y cultura maya. De igual manera a los maestros del

idioma español, por cuanto han sido constantemente capacitados en aspectos metodológicos en la enseñanza del idioma con el aval del Ministerio de Educación y el INGUAT.

La institución se ha sostenido de las cuotas que aportan los extranjeros en el aprendizaje del idioma español como principal fuente, y en regulares ocasiones con apoyo de terceras organizaciones cooperantes.

RELACIÓN ENTRE EL GRUPO OBJETIVO Y LA INSTITUCIÓN

Se está en constante acompañamiento y coordinación con instituciones afines a formular estrategias y exigencias al Estado para que se cumpla con las políticas y ejes transversales de la educación bilingüe intercultural mediante acciones prontas y concretas que transformen la estructura del actual sistema educativo y la promoción de la cultura maya guatemalteca.

PERFIL DEL GRUPO OBJETIVO

Perfil Geográfico

Guatemala



- 16,910,204 habitantes
- Extensión territorial 108,890 km²
- 22 departamentos
- 22 idiomas

Fuente: Guatemala / información sobre Guatemala



Departamento de Guatemala

Tiene 17 municipios
 Extensión territorial:
 2,126 km²
 Población 2,538,227
 Idioma oficial: Español,
 Kaqchikel y Poqomam

Fuente: <http://registronacional.com/guatemala/ciudad.htm>

Perfil Socioeconómico

Q. 2,500
 Ingreso promedio mensual



El jefe de familia puede ser obrero, auxiliar de actividades obreros sin experiencia

Perfil Socio-demográfico

Niños entre 6 y 12 años



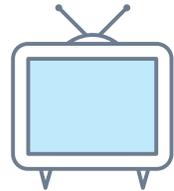
Maestros entre 25 y 45 años

Idiomas



Perfil Psicográfica

Los niños ven la televisión en horario vespertino de 15:00 a 18:00 horas



Los docentes interactúan en redes sociales de 19:00 a 24:00 horas



Viviendas modestas localizadas en colonias y barrios populares



Fuente: Estudio NSE Guatemala - Multivex - 2009

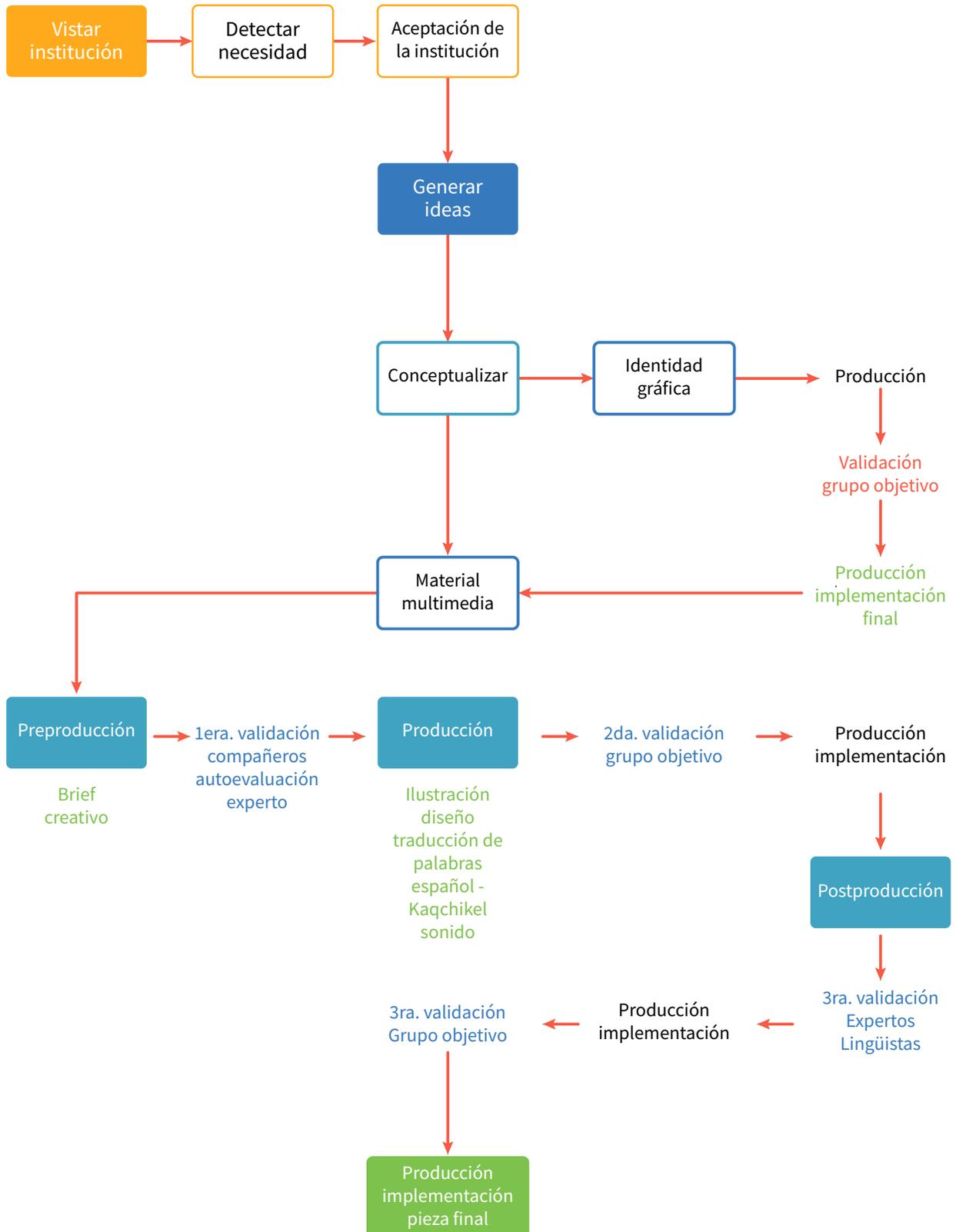
CAPÍTULO III

PLANEACIÓN OPERATIVA

Flujograma de actividades
Cronograma de trabajo
Previsión de recursos y costos



FLUJOGRAMA DE ACTIVIDADES



CRONOGRAMA DE TRABAJO

ENERO 2017		
Semana	23-27	Establecer lineamientos en búsqueda de institución

FEBRERO 2017		
Semana 1 y 2		Asesoría, perfil de instituciones
Semana 3 y 4		Asesoría, planteamientos de necesidades dentro de la institución

MARZO 2017		
Semana 1 y 2		Reunión con representantes de institución, perfil de instituciones
Semana 3 y 4		Asesoría, planteamientos de necesidades dentro de la institución

ABRIL 2017		
Semana 1 y 2		Reunión con representantes de institución, recopilar información
Semana 3 y 4		Planteamiento del problema, iniciar protocolo

ABRIL 2017		
Semana 1 y 2		Desarrollando protocolo
Semana 3 y 4		Asesoría, desarrollo de protocolo sobre institución

MAYO 2017		
Semana 1 y 2		Revisión de protocolo con asesor
Semana 3 y 4		Entrega de protocolo final

AGOSTO 2017		
Semana 1	1-6	Conceptualización
Semana 2	7-13	Establecer línea de diseño
Semana 3	14-20	Preproducción Elaborar contenidos
Semana 4	21-27	Preproducción Elaborar bocetos
Semana 5	28-31	Preproducción Estilo de diagramación

SEPTIEMBRE 2017		
Semana 5	1-3	Validación Nivel 1
Semana 6	4-10	Corrección, implementación nivel 1 Verificación de contenidos para el material
Semana 7	11-17	Digitalización de bocetos
Semana 8	18-24	Diagramación Buscar maya hablante del idioma Kaqchikel, para grabación de sonidos de palabras
Semana 9	25-30	Corrección de contenidos Grabación de sonido en Kaqchikel

OCTUBRE 2017		
Semana 9	1	Validación Nivel 2
Semana 10	2-7	Validación Nivel 2 Corrección, implementación nivel 2
Semana 11	9-15	Creación de material interactivo multimedia, botones, sonido.
Semana 12	16-22	Validación nivel 3 Corrección, implementación nivel 3
Semana 13	23-29	Postproducción Pieza final

PREVISIÓN DE RECURSOS Y COSTOS

RECURSOS Y RESPONSABLES			
Recursos humanos	Juan Guarchaj	Director ejecutivo de la Fundación	
	Wiliam González	Epesista	
Recursos técnicos	Computadora imac (depreciación)	Epesista	Q. 2,000.00
	Dispositivo de almacenamiento	Epesista	Q. 100.00
	Impresiones	Epesista	Q. 600.00
	internet (Q.200.00/mes)	Epesista	Q. 2,000.00
	Transporte Gasolina Visita a la Fundación, Universidad, imprevistos	Epesista	Q. 1,200.00
	Teléfono (Q. 200.00/mes)	Epesista	Q. 750.00
	Electricidad (Q. 200.00)	Epesista	Q. 600.00
	Información para incluir en el material interactivo multimedia	Fundación Epesista	
Recursos técnicos	Grabación de sonido	Epesista	Q. 350.00
	Locución	Epesista	Q. 200.00

CAPÍTULO IV

MARCO TEÓRICO

Calidad educativa en crisis
El diseño multimedia

Kaji'

4

CALIDAD EDUCATIVA EN CRISIS

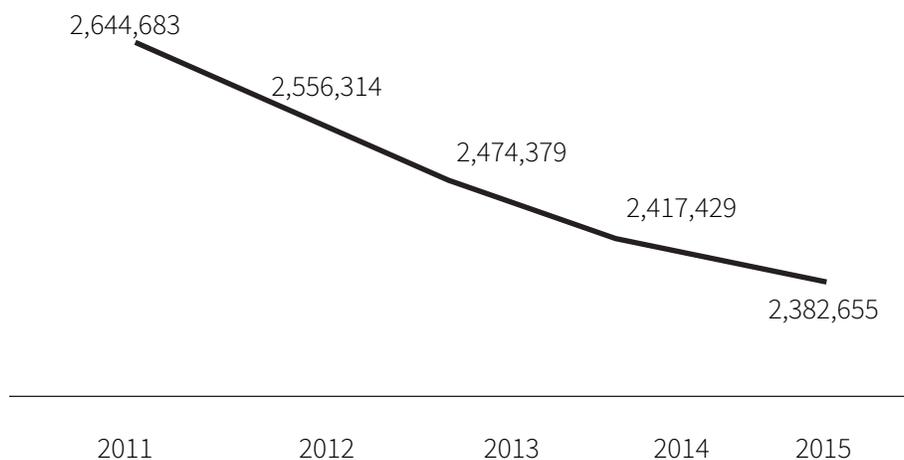
El sistema educativo en Guatemala históricamente mantiene un nivel desfavorable, cada vez más deficiente, el sistema que aún se utiliza está obsoleto; de tal forma que no brinda ninguna garantía para el buen desarrollo de los niños y niñas que son el futuro del país y la oportunidad de educarse es casi nula. Actualmente, nuestra educación debiera contener los más altos estándares en metodologías para una buena enseñanza y aprendizaje, esto porque nos hace pensar que en los tiempos anteriores las instituciones públicas tenían muy buen prestigio, que hoy ha bajado considerablemente y ahora son las instituciones privadas que se llevan el reconocimiento en todos los medios.

Los maestros carecen de la preparación adecuada, además de los recursos que necesitan para estimular el aprendizaje, como libros de texto y tecnología. Muchos jóvenes en las comunidades rurales no desarrollan habilidades de estudio apropiadas. Poco entusiasmo, falta de motivación y pobre rendimiento académico llevan a tasas altas de deserción escolar. De esta manera el ciclo de la pobreza continua. (“COED - La pobreza y la educación”, 2016)

La dificultad al acceso y permanencia dentro del sistema educativo es la exclusión de los niños, esto debido al trabajo infantil y por el otro lado está la exclusión de las niñas, sobre todo la niña maya. Pero el mayor de los problemas es el bajo presupuesto asignado a la educación de parte de el Estado, en consecuencia hace que los centros escolares no cuenten con los recursos necesarios y personal docente capacitado que son obligatorios para alcanzar un nivel de educación satisfactorio.

Por las dificultades y exclusiones, la población estudiantil no va en aumento, y según el Instituto Nacional de Estadística INE, en el año 2011 se inscribieron 2,644,683 alumnos y en el 2015 se inscribieron 2,382,655 alumnos, lo cual muestra una disminución de 9.9%. (*Compendio de educación 2015*)

Tabla 1. Número de inscritos en el ciclo de educación primaria
–República de Guatemala, serie histórica, en datos absolutos–



Los mayas también sufren de bajos niveles de alfabetización y falta de una educación formal. Las tasas de analfabetismo entre los adultos mayas llegan a un 40%. El nivel educativo es muy bajo, sólo cuatro años en promedio. Las mujeres indígenas típicamente completan menos de dos años de estudios. Los expertos estiman que por cada 100 niños en Guatemala, menos de 40 continuarán hasta primer curso y sólo 18 completará diversificado. (“COED - La pobreza y la educación”, 2016)

Y es que Guatemala es un país con diversidad étnica, cultural y lingüística. según datos oficiales el 40% de la población se identifica como indígena, del último Censo Nacional de población y de habitación del año 2002 del Instituto Nacional de Estadística –INE-, julio 2003; institución del Estado de Guatemala encargada de realizar estos censos de población; aun cuando diversas instituciones que dominan el tema aseguran que en Guatemala coexisten más del 60% de estos grupos étnicos. La población de Guatemala, por lo tanto, esta constituida por los pueblos Maya, Garífuna y Xinka como también los ladinos conocidos comúnmente como los mestizos.

En el idioma se sustenta la cultura siendo el idioma el medio por el cual se adquiere y se transmite los conocimientos y valores culturales. Por medio de la tradición oral se hereda a las generaciones futuras los principios y valores étnicos y morales del pensamiento Maya; una filosofía con un legado de conocimiento científico y cosmogónico, una concepción genuina y estética propia, una organización comunitaria fundamentada en la solidaridad y el respeto a sus semejantes con plena auto identificación. («MINEDUC - DIGEBI», 2017)

Los 22 idiomas Mayas, el Garífuna y el Xinka que se hablan en Guatemala deben tener el mismo valor por lo tanto se debe promover su desarrollo y la práctica de los mismos.

La diversidad sociocultural del pueblo maya que incluye las 22 comunidades lingüísticas siendo estos Achi, Akateko, Chorti', Chuj, Itza, Ixil, Jakalteko, Qánjob'al, Kaqchikel, K'iche', Mam, Mopán, Poqomam, Poqomchi, Q'eqchi', Sakapulteko, Sipakapense, Tektiteko, Tz'utujil y Uspanteko; más el Xinka y el Garífuna.

El idioma Kaqchikel, se habla en 54 municipios de siete departamentos: En un municipio de Baja Verapaz, en 16 municipios de Chimaltenango, en un municipio de Escuintla, en siete municipios de Guatemala, en 14 municipios de Sacatepéquez, en 11 municipios de Sololá y en 4 municipios de Suchitepéquez.

Departamento de Chimaltenango: Acatenango, Chimaltenango, El Tejar, Parramos, Patzicía, Patzún, San Andrés Itzapa, San José Poaquil, San Juan Comalapa, San Martín Jilotepeque, San Miguel Pochuta, San Pedro Yepocapa, Santa Apolonia, Santa Cruz Balanza, Tecpán, Zaragoza (aldeas).

Departamento de Guatemala: Amatitlán (Trojes), Chuarrancho, San Juan Sacatepequez, San Pedro Ayampuc, San Pedro Sacatepéquez, San Raymundo, Villa nueva (Bárcenas).

Departamento de Sacatepéquez: Jocotenango (Mano de León), Magdalena Milpas Altas, Pastores (San Luis Pueblo Nuevo), San Antonio Aguas Calientes, San Bartolomé Milpas Altas, San Juan Alotenago, San Lucas Sacatepéquez, San Miguel Dueñas, Santa Catarina Barahona, Santa Lucía Milpas Altas, Santa María de Jesús, Santiago Sacatepéquez, Santo Domingo Xenacoj, Sumpango.

Departamento de Sololá: Concepción, Panajachel, San Andrés Semetabaj, San Antonio Palopó, San Jose Chacayá, San Juan La Laguna (Tzantziapa), San Lucas Tolimán, San Marcos La Laguna, Santa Catarina Palopó, Santa Cruz La Laguna y Sololá.

Departamento de Suchitepéquez: Patulul, San Antonio Suchitepéquez, San Juan Bautista y Santa Barbara (agrop. Atitlán). («MINEDUC - DIGEBI», 2017)

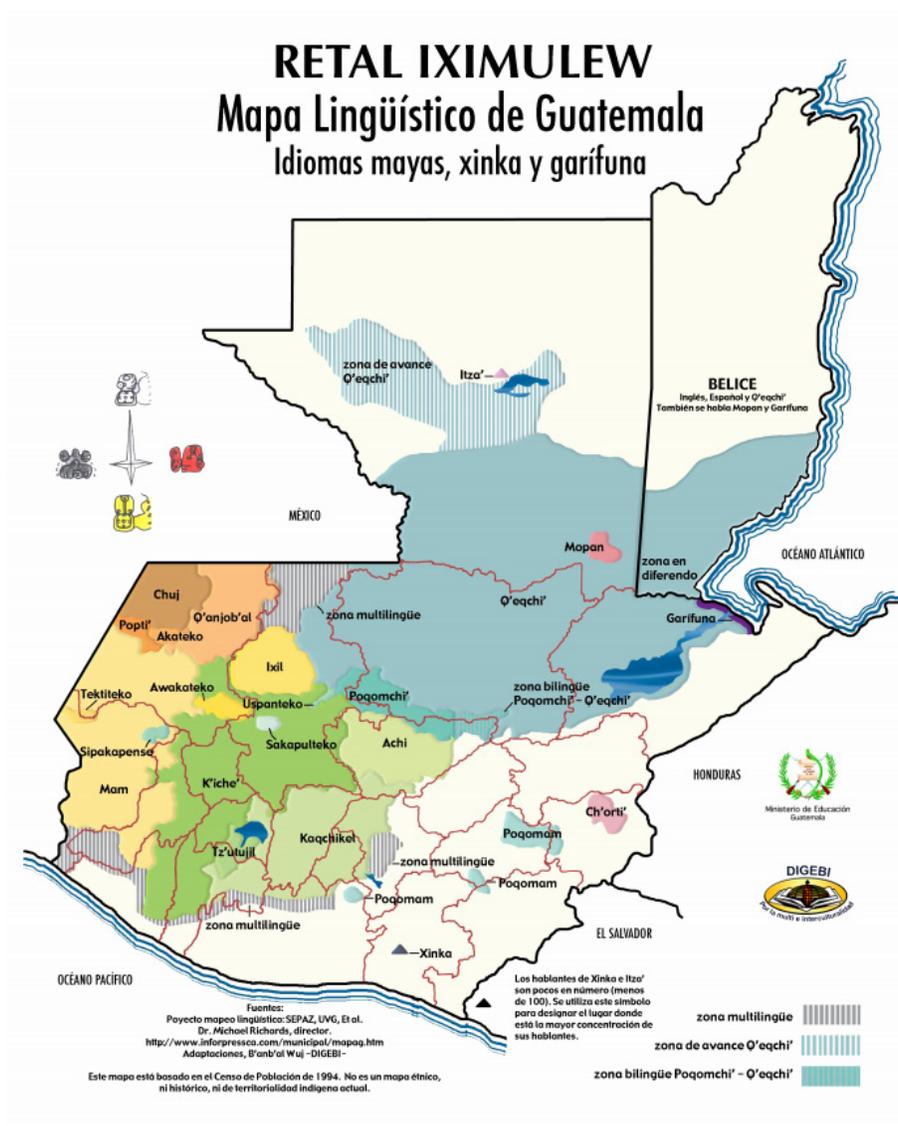


Figura 1. Mapa Lingüístico de Guatemala

Por otro lado, existe la posibilidad de alcanzar la calidad educativa a través de ejemplos de otros países, tal es el caso de: Finlandia, Corea del Sur, Japón, Holanda y Canadá, según el artículo publicado por el sitio web Clarín de Argentina, en el mundo estos cinco países son un ejemplo de éxito en su sistema educativo escolar, por lo tanto “Las fórmulas del éxito escolar son variadas y dependen de una combinación de múltiples factores: la capacitación docente, la inclusión de la tecnología en el aula, la contención emocional, entre otras tantas cuestiones, y todo esto bajo el ala de la inversión económica como apuesta fuerte al futuro”. (Los 5 mejores sistemas educativos del mundo, 2016)

Dentro de sus características en su modelo educativo resaltan: que los alumnos tienen 5 horas de clases y no se llevan tareas a su casa, los salones tienen espacios de juego y están decorados para estimular al máximo la creatividad, utilizan lemas “Si eres el primero en la clase, lo serás en la vida”. Desarrollan actividades culturales y artísticas múltiples y se focalizan en la habilidad para resolver problemas con juicio crítico. Los alumnos tienen la posibilidad de que sus clases se dicten en francés o en inglés, y como ejemplo claro; Canadá es considerado uno de los países líderes en educación bilingüe, estudian de manera obligatoria desde los 5 o 6 años y hasta los 18.

En estos países la educación es mayoritariamente pública y gratuita e invierten en educación, en Holanda las escuelas privadas reciben fondos del Estado para ejercer su labor educativa. Entre los pilares se encuentran: la igualdad de todos los sectores económicos y etnias a través de la tecnología (todos tienen acceso al mundo digital), el desarrollo del sentido crítico; promoción cultural y aprendizaje de otras lenguas. Más que memorizar, se enseña a “aprender a aprender”. Fomentar la colaboración, la independencia y el uso de las tecnologías y las maneras lúdicas de acercarse a las asignaturas. (Los 5 mejores sistemas educativos del mundo, 2016)

Guatemala en su sistema educativo ha implementado en las aulas de forma obligatoria un segundo idioma L2, lo que se conoce como CNB Currículo Nacional Base. Este surgió a partir de la firma de los Acuerdos de Paz Firme y Duradera, hecho que puso fin al conflicto armado interno que sufrió Guatemala durante más de treinta años. El Acuerdo sobre Identidad y Derechos de los Pueblos Indígenas establece los compromisos del Estado para construir una nación incluyente y respetuosa de la diversidad cultural y lingüística, mediante la reforma del Sistema Educativo. Enfatiza que el Sistema Educativo debe ser descentralizado y regionalizado a fin de que responda a las necesidades y especificidades de todos los guatemaltecos. El Acuerdo sobre Aspectos Socioeconómicos y Situación Agraria incluye no solo los valores morales, sociales y culturales, sino también el cuidado del ambiente y el progreso técnico y científico, apuntando a elevar los niveles de productividad, para incidir favorablemente en la economía de los Pueblos que conforman el país. (*Orígenes del Currículo Nacional Base*, n.d.)

Uno de los fines de la educación en Guatemala es el fomento de la convivencia pacífica y armoniosa entre los Pueblos, fundamentada en la inclusión, tolerancia, solidaridad, respeto, igualdad, equidad y enriquecimiento mutuo; que elimina toda manifestación discriminatoria. (*Diseño de la Reforma Educativa*, 1998)

La obligación de impartir idiomas nacionales en las aulas es más antigua que el CNB. En 2004, un año antes de echar a andar el nuevo currículo de la reforma educativa, el gobierno de Alfonso Portillo obligó la enseñanza de un idioma nacional en las escuelas, pero los maestros, directores, supervisores, ministros y viceministros hicieron caso omiso y apenas se logró el objetivo: “Se establece la obligatoriedad del bilingüismo en idiomas nacionales como política lingüística nacional, la cual tendrá aplicación para todos los estudiantes de los sectores público y privado”, como indica el acuerdo gubernativo que nadie ha cumplido o puesto en marcha. (Pública, 2016)

De acuerdo con el CNB, y según como lo explica el viceministro López, es válida la propuesta de los colegios privados para impartir el segundo idioma de esta manera histórica y cultural. Aunque la asignatura se llame Segundo Idioma, el CNB es muy general y en la competencia del L2 se establece que abarca los siguientes componentes: comprensión y expresión oral, comprensión y expresión escrita y desarrollo de valores y formación de actitudes. “No sólo se trata del idioma. Se trata de toda una cultura, un contexto, una realidad”, explica el viceministro. (*Pública*, 2016)

La mayoría de las actividades que los docentes realizan en el aula no responde a la filosofía de la Educación Bilingüe Intercultural ni a la construcción de conocimientos de parte de los estudiantes de primaria, ya que las actividades van dirigidas a la memorización y repetición de información. No se verifican las competencias comunicativas del alumno, que servirán a los niños y niñas durante el resto de sus vidas.

La enseñanza aprendizaje sigue siendo mecanizada, descontextualizada y sin pertinencia cultural. Por otro lado, entre las actividades que realizan los docentes no se evidencia el uso de la metodología que el CNB establece, carece de nuevos conocimientos en metodologías didácticas, ejercitación y aplicación. La formación de los estudiantes debe mejorar, para que desarrollen las competencias comunicativas de manera eficiente.

En tal sentido, el proyecto en la creación de una material didáctico multimedia es una necesidad para apoyar al docente dentro de las aulas en la enseñanza del idioma kaqchikel, así mismo es un recurso que buscará captar la atención del estudiante por su contenido, dinámico e interactivo para lograr un interés en el aprendizaje. Hoy en día la tecnología va en crecimiento a pasos agigantados y es de aprovechar todas sus bondades para la utilización de este medio.

La versatilidad de este material será de gran ayuda dentro de la aulas para el docente, ya que podrá impartir el curso sin complicaciones y así lograr enseñar el segundo idioma como es exigido. Además el estudiante podrá en una computadora personal seguir con su educación en el aprendizaje del idioma kaqchikel.

EL DISEÑO MULTIMEDIA

En la actualidad, en el diseño gráfico, se cuenta con muchas herramientas innovadoras y versátiles que nos permiten crear elementos visuales y gráficos, por lo que se transmiten mensajes de una manera dinámica o estática, además de generar impacto, se contribuye de forma positiva en base a las necesidades de los usuarios, clientes o en contribución positiva a la sociedad y que favorezcan a un desarrollo cultural.

Por ello, el diseño ha ido cobrando más auge en el campo de la comunicación de las ideas y es calificado como una disciplina que se encarga de comunicar mensajes bidimensionalmente en forma estática. Según (Moya Peralta, 2006) hace mención en que, la búsqueda de diferenciación y de soluciones nuevas ha incitado al diseño gráfico a rebasar los tradicionales objetos de diseño, como libros, afiches, revistas, etc., y a incorporar nuevas variables introduciendo movimiento y sonido, y la interacción entre el usuario y el diseño, como el Internet.

El diseño gráfico ha ido cobrando, paulatinamente, mayor relevancia en el campo de la comunicación de las ideas convirtiéndose hoy en un verdadero poder de persuasión, ya que su objetivo es influir en el modo de pensar de las personas, inducir al consumo y crear expectativas (Moya Peralta, 2006).

De las muchas ramas que el diseño gráfico y de sus muchas bondades que nos brinda, sobresale el diseño multimedia y es en ella en donde se pueden combinar diferentes técnicas de comunicación, la utilización y combinación de textos, imágenes, sonidos, animaciones, video, interactividad; brindan esa posibilidad de transmitir mensajes, de una forma dinámica y creativa que provocará el mejor resultado, por otra parte creando un vínculo participativo con el usuario.

Según (Tomé et al., 2012), el término multimedia aparece a mediados de los años 60 para describir ciertas “*performances*” artísticas. En los años 70 el término hacía referencia a las presentaciones de diapositivas acompañadas de sonido grabado. Sin embargo, en los años 90, con la aparición de soportes informáticos como los CD-ROM, cuando el concepto adquiere un significado más próximo al actual: soporte eléctrico que combina el video, las imágenes estáticas, los textos (interactivos o no) el audio y la animación (interactiva o no).

En tal sentido, el diseño multimedia integra entonces, de manera compatible y estratégica, conceptos básicos de la comunicación, como la interactividad, junto a aspectos del diseño de la imagen en sus diversos soportes. (Ecured.

cu, 2017) insites, que el diseño propone un criterio innovador para desarrollar contenidos apoyados en un dinamismo visual que capte la atención del usuario, y utiliza en su proceso de creación medios de expresión digitales con el fin de comunicar.

En cuestiones técnicas y como prioridad de parte del diseñador gráfico, es fundamental que al navegar un sitio o un contenido en la Web, o en un formato físico como un DVD (Disco Versátil Digital), el usuario pueda acceder y recorrer fácilmente la información y el mensaje que se presenta, sin dejar de lado la importancia central del aspecto visual.

Por otro lado, en el proceso de la creación de multimedia, se necesita conocer y dominar las herramientas como técnicas del diseño, las nuevas tendencias y también tener la capacidad de producir desarrollos de distinto tipo, conforme a los requerimientos del mercado, ya que los estilos en materia de comunicación, diseño y medios cambian de forma constante.

De los beneficios al presentar un proyecto multimedia se encuentran los siguientes puntos: Impacto, al incorporar imágenes, efectos de sonido, video y animación en tercera dimensión para crear presentaciones vivas y de extraordinaria calidad. Flexibilidad, ya que el material digital puede ser fácil y rápidamente actualizado y presentado a través de innumerables medios. Control por parte del emisor, al seleccionar la cantidad y tipo de información que desea entregar así como la forma de entregarla.

Control por parte del receptor, al elegir la información que quiere recibir y en el momento en que desea recibirla. Credibilidad, al utilizar tecnología de punta que proyecta la imagen de su empresa hacia nuevas dimensiones de comunicación. Alcance, La posibilidad de crear aplicaciones en soportes multiplataforma, nos permite llegar al mayor número de usuarios potenciales, independientemente de la plataforma utilizada.

Costo-Beneficio, al aprovechar todos sus materiales existentes e incorporarlos a la presentación multimedia; utilizando la misma para múltiples finalidades y a través de diversos medios; ahorrando recursos en materiales impresos difíciles de actualizar y presentándola en innumerables ocasiones sin ninguna restricción. El material existente puede ser utilizado para crear una presentación multimedia. Fotografías, transparencias, gráficas, textos, música, video en cinta de cualquier tipo, folletos, material promocional, ilustraciones, etc... aunque seguramente será necesario convertirlo al formato correcto para la multimedia. (Hernández, 2004)

Aspectos de diseño: el diseño facilita la usabilidad y visibilidad de los contenidos. Además de ser un elemento estético, aporta la funcionalidad en la virtualización de los contenidos. En el diseño multimedia se deben analizar algunos aspectos que: Diseño multimedia: “El diseño actúa como apoyo visual que utiliza canales de refuerzo, resortes diferentes al lenguaje escrito, que potencian la intención del mensaje”. (Ecured.cu, 2017)

Color: los colores son códigos que ayudan a la identificación de ideas clave, sección de contenidos y refuerzo en los conceptos. Crear un sistema de colores facilita al alumno un reconocimiento visual del contenido, teniendo en cuenta que éstos sean distinguibles para los alumnos.

Gráficos animados: los conceptos son pregnantes cuando se los visualiza gráficamente. La utilización de mapas conceptuales o gráficos esquemáticos teniendo en cuenta los colores y las tipografías permiten al alumno mayor claridad en los contenidos.

La interactividad: supone un esfuerzo de diseño para planificar una navegación entre pantallas en la que el usuario sienta que realmente controla y maneja una aplicación.» (Bou Bouza; 2003). Desde el diseño multimedia podemos generar contenidos interactivos que hagan que el alumno se sienta participe en el aprendizaje (diseño constructivo) a través de actividades, mapas conceptuales, gráficos escenificados y simuladores. Es importante aplicar la interactividad cuando ésta tiene un seguimiento por parte de los tutores y el alumno se siente integrado en el aprendizaje.

Los aspectos tecnológicos (usabilidad y visibilidad) y los aspectos de diseño (multimedia e interactividad) ayudan a la mejora de la ergonomía de los contenidos en e-learning. Seguramente existen más conceptos para destacar y tener en cuenta en un análisis previo de los materiales educativos, pero estos engloban las ideas principales para comenzar a investigar sobre las necesidades educativas actuales en la educación a distancia.

Necesidades tecnológicas: a la hora de trabajar en el Diseño Multimedia, se deben tener en cuenta ciertas variables como son el Hardware y Software.

Hardware: se necesitan equipos de vanguardia con procesadores de alta gama, así como también memoria RAM, Tarjetas Gráficas, puertos de Firewire, USB, Tabletas Digitalizadores, Scanner, Tarjeta de Red, Conexión a Internet, Monitores de alta gama.

Software: de adquisición y tratamiento en audio, imágenes, video; de diseño digital 2D y 3D; de creación multimedia, como también de auditoría en DVD´s. (Ecured.cu, 2017)

Algunas características centrales del diseño multimedia y sus ámbitos de aplicación son: la combinación de texto, audio, imágenes fijas, animaciones, video y contenido interactivo, permite realizar presentaciones que pueden visualizarse en un escenario, transmitirse en vivo o grabadas, proyectarse, reproducirse usando streaming o descargarse.

La variedad de herramientas que se utiliza define el concepto de multimedia: se puede reproducir, mostrar o acceder a contenido a través de diferentes dispositivos digitales. Los programas de desarrollo multimedia permiten crear producciones de video, presentaciones, animaciones, demostraciones (demos), guías interactivas, simulaciones, etcétera.

La finalidad de los trabajos multimedia es brindar un espacio comunicacional para llevar a cabo presentaciones profesionales, educativas, comerciales, culturales o de entretenimiento. (Diseño Multimedia, 2015)

Para elaborar un producto multimedia es fundamental saber qué se quiere decir o transmitir, y definir el mensaje clave. También es importante saber quién es el destinatario de ese mensaje. Al trabajar con un cliente, el diseñador multimedia puede crear una ficha técnica o de producto que debe completarse con cinco puntos centrales: la necesidad, el objetivo de la comunicación, el público, el concepto y el tratamiento. Es importante definir además el guión de la producción a realizar, incluyendo las funcionalidades, el nivel de interactividad y las herramientas para llevarla a cabo. (Ecured.cu, 2017)

CAPÍTULO V

DEFINICIÓN CREATIVA

Brief de diseño

Estrategia de las piezas de diseño

Definición del concepto creativo

Spice & poems

Insight

El concepto creativo

- El método SCAMPER

- Mapa mental

- Método conexiones morfológicas forzadas

Códigos visuales

- Signos verbales y no verbales

- Signos auditivos

- Signos visuales

- La forma estética



BRIEF DE DISEÑO

Cliente:

Fundación Proyecto Lingüístico Francisco Marroquín – PLFM –

Producto:

Material multimedia PDF para el aprendizaje del idioma Kaqchikel

Descripción de producto:

El material multimedia PDF será utilizado por niños y niñas para reforzar la enseñanza y aprendizaje del idioma Kaqchikel que el MINEDUC exige a las escuelas de impartir el curso de un segundo idioma. Además el pdf servirá como apoyo para el docente, de tal forma que impartirá la clase sin confundir al estudiante.

Antecedentes:

Los materiales existentes son, diccionarios, manuales, Cds interactivos.

Objetivos:

- Reforzar a la población estudiantil en la enseñanza y aprendizaje.
- Despertar el interés por aprender un segundo idioma.

¿A quién va dirigido?

A niños y niñas de 9 a 12 años de las escuelas públicas o privadas en donde el MINEDUC exija el curso de un segundo idioma.

Estilo

Educativo, pedagógico e interactivo.

¿Qué temas deberá incluir el material?

Se dividirán por temas, saludos, colores, números, animales y vocabularios.

Cuántas páginas contiene el pdf

De 10 a 15 páginas.

Canales de distribución

El material multimedia se podrá descargar de la página de la fundación.

Ventajas, diferencias destaca la Institución

- La fundación se constituyó como uno de las instituciones co-fundadores de la Academia de las Lenguas Mayas de Guatemala –ALMG-.
- Ha tenido acercamientos en el Congreso de la República, Ministerio de Educación, Ministerio de Cultura y Deportes, Fondo del Desarrollo Indígena –FODIGUA-, con el objetivo de canalizar propuestas que coadyuven al fomento y desarrollo de la cultura y los idiomas del país.

ESTRATEGIA DE LAS PIEZAS DE DISEÑO

Recapitulando objetivos

- Mejorar la enseñanza del idioma Kaqchikel
- Implementar material multimedia
- Como apoyo a los docentes de las escuela públicas

Generando material multimedia

El idioma Kaqchikel es uno de los idiomas más importantes de Guatemala, se habla en 54 municipios de siete departamentos: En un municipio de Baja Verapaz, en 16 municipios de Chimaltenango, en un municipio de Escuintla, en siete municipios de Guatemala, en catorce municipios de Sacatepéquez, en 11 municipios de Sololá y en cuatro municipios de Suchitepéquez.

El Ministerio de Educación MINEDUC dentro de su Currículum, ha implementado el curso de un segundo idioma dentro de la aulas a nivel primario, la dificultad de este curso está en la enseñanza de parte de los docentes hacia los niños por no ser maya hablantes, el poco material con el que se cuenta para impartir la clase no es suficiente y de esta manera se confunde al niño en su aprendizaje.

Es necesario que el maestro obtenga el recurso adecuado para impartir el curso del idioma Kaqchikel, esto; para no colocar una nota inventada al final de cada bimestre, y para que la enseñanza y aprendizaje sea de manera apropiada para el estudiante.

El material multimedia es de los recursos eficaces para ayudar a fortalecer el aprendizaje, y por medio de un formato PDF en ella se puede transmitir mensajes que propician resultados efectivos.

¿Por qué un PDF interactivo?

En base a la problemática planteada, se decidió que un PDF interactivo multimedia es la mejor opción, por ser un formato muy versátil que puede contener elementos como sonidos e imágenes, esto facilitan la enseñanza y el aprendizaje de una forma sencilla, por ello es la mejor opción para contrarrestar la necesidad que requieren las escuelas. Por otro lado, el presentar un material de forma visual y atractiva hace que el curso sea amena y despierta el interés de cada estudiante, de igual forma servirá como apoyo para el docente.

¿Por qué texto, imágenes y sonido?

En los recursos escolares siempre es necesario que contenga textos, porque a través de ellos se puede desarrollar el aprendizaje, en complementación de imágenes y sonidos. En este proyecto, el fin del curso será la correcta escritura de cada palabra y la adecuada pronunciación de la misma en el idioma Kaqchikel, ya que el objetivo es facilitar el proceso en la enseñanza y el aprendizaje.

DEFINICIÓN DEL CONCEPTO CREATIVO

Para definir el concepto creativo es necesario tener claro el tema a tratar, los objetivos planteados y la necesidad, qué es lo que queremos comunicar. Para tener una conexión con el grupo objetivo es necesario establecer un insight creativo, el cual se puede establecer gracias al estudio que se haga del target, para lo cual se utilizaron dos técnicas: 6W y SPICE & POEMS.

Tabla 2. 6W

6W / Reforzar la enseñanza y aprendizaje	What -Qué-	Falta de material de apoyo para el aprendizaje del idioma Kaqchikel para los niños de las escuelas, que se presente de manera dinámica y que despierte interés en los alumnos.
	Who -Quién-	Fundación Proyecto Lingüístico Francisco Marroquín – PLFM –
	When -Cuándo-	En los meses de agosto hasta noviembre del año 2017.
	What -Qué-	Material multimedia PDF: texto, imágenes, colores y sonido.
	Whom -A quién-	Niños, niñas y docentes de las escuelas en donde el MINEDUC exija el curso de un segundo idioma.
	Why -Para qué-	Para facilitar el aprendizaje del idioma Kaqchikel en los niños y niñas de las escuelas, como también apoyar al docente en el proceso de enseñanza del idioma.

Fuente: elaboración propia

SPICE & POEMS

Spice y Poems son herramientas que permiten investigar e identificar aspectos relevantes y significativos del grupo objetivo, a partir del conocimiento de sus necesidades más profundas.

Tabla 3. SPICE & POEMS

S P I C E	Social	¿Cómo son socialmente?	Colaboradores, dispuesto siempre a aprender.
	Físico	¿Cómo son?	Estatura promedio, tez morena.
	Identidad	¿Cuál es su identidad?	La mayoría de padres de familia que desde hace un tiempo emigraron de los diferentes departamentos del país.
	Comunicación	¿Cómo se comunican?	A través del idioma español, y como medios de comunicación utilizan el celular, la televisión, radio, e internet.
	Emocional	¿Cómo son emocionalmente?	Alegres, uno que otro introvertido, sin complejos, con muchos sueños en la vida.
P O E M S	Personas	¿Quiénes van a estar en contacto con la experiencia?	Niños y niñas de la población estudiantil y que reciben el curso de un segundo idioma / docentes de cada grado y que estén dispuestos a una buena enseñanza
	Objetos	¿Qué cosas físicas pueden ser usadas?	Computadora con bocinas
	Ambientes	¿En qué tipo de locación o en qué lugar se pueden llevar a cabo?	En el salón de clases, en el salón en donde reciben clases de computación, en una computadora personal o en casa.
	Mensajes	¿Cómo se informan?	A través de medios escritos, la televisión, internet y sus redes sociales.
	Medios	¿Qué servicios y sistemas de soportes utilizarán?	Internet, redes sociales, radio, celular y computadora.

A partir de palabras que destacaron dentro del SPICE & POEMS y las 6W, se proponen los siguientes insights, se resaltan las mejores propuestas:

- **El apoyo en el aprendizaje del idioma Kaqchikel es parte del desarrollo**
- **El aprendizaje del idioma Kaqchikel es un lazo entre culturas.**
- El apoyo al docente en las escuelas es una necesidad
- Un aprendizaje debe contener un acompañamiento funcional
- La facilidad para el aprendizaje de un segundo idioma es una necesidad
- El deseo de sobresalir está en el aprendizaje de un idioma
- El aprendizaje de un idioma tiene que ser dinámica
- **Las diferentes culturas nos une**
- Raíces ancestrales son un lazo entre culturas
- Una verdadera inducción al alumno es cultura

Insight seleccionado

El aprendizaje de un idioma, es un lazo entre culturas.

INSIGHT

Entre los aspectos ocultos de la forma de pensar, sentir o actuar del niño se pudo concluir que es necesario llamar mucho la atención para que no pierda atención y no se distraiga con la diversidad de cosas que puede encontrar en su alrededor. Las ilustraciones y los colores deben de ser simples pero llamativas, pues eso es lo que él ve reflejado en su entorno y pueda verse reflejado en el material.

EL CONCEPTO CREATIVO

Un concepto creativo es una frase que figura en una o más piezas de comunicación sin ella la idea no llega a entenderse, cabe mencionar también que el concepto creativo, nace a partir de una idea en su estado abstracto, se desarrolla en la mente y explica o resume experiencias, conocimiento, razonamientos e imaginación. (Gómez Pérez, 2011). Durante el proceso creativo suelen utilizarse muchas herramientas de manera personal, las cuales se mencionan las siguientes: La técnica creativa SCAMPER, MAPA MENTAL y CONEXIONES MORFOLÓGICAS FORZADAS.

El método SCAMPER

Es una técnica que consiste en un conjunto de preguntas y verbos de acción que ayudan a las personas a resolver problemas de forma creativa. SCAMPER es, en principio, un acrónimo mnemotécnico. Eso quiere decir que es una palabra diseñada para que sea fácil recordar algo. (“SCAMPER | Neuronilla”, 2017)

Tabla 4. Método SCAMPER

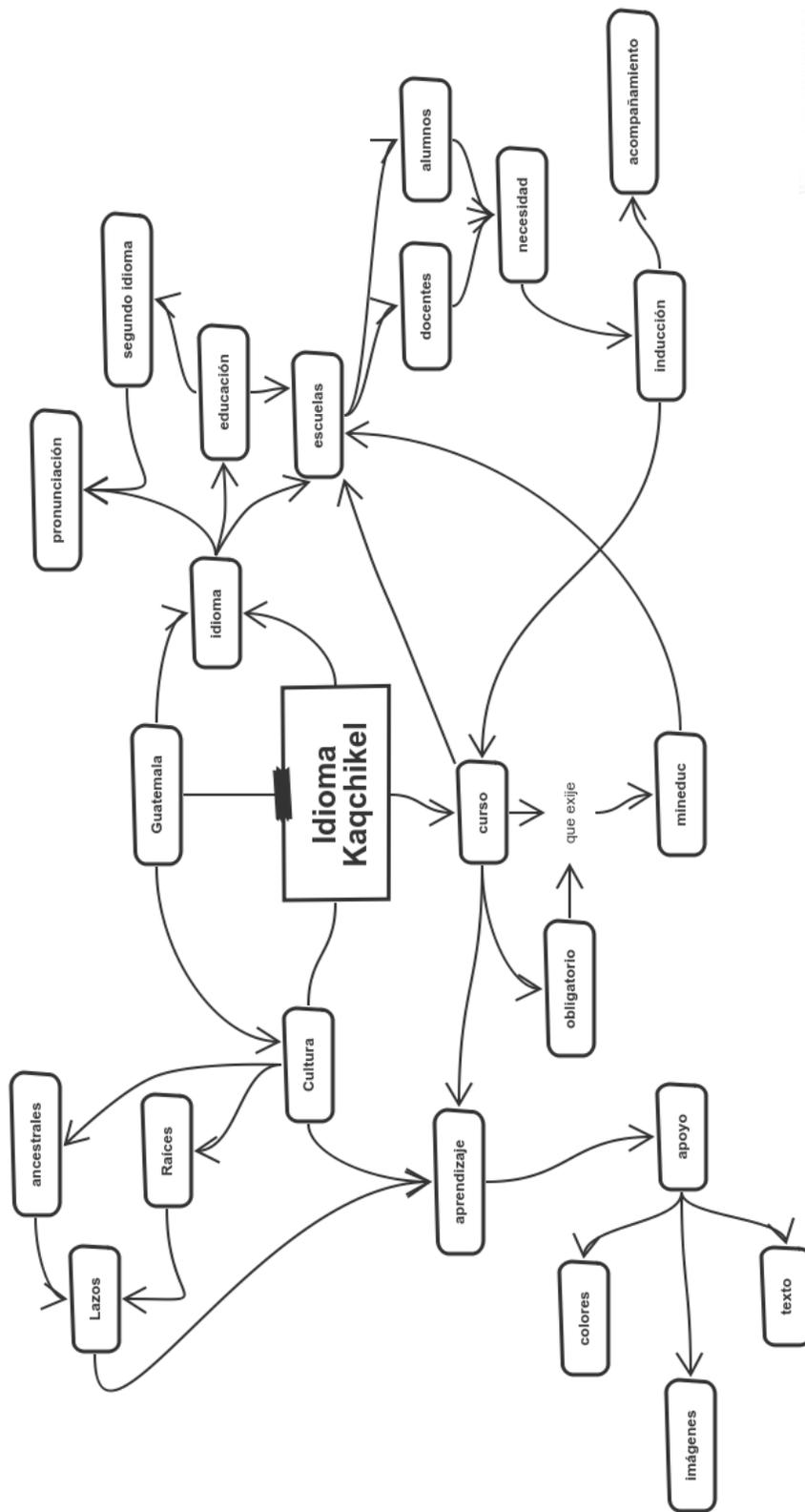
S	(Sustituir cosas, lugares, procedimientos, gente, ideas...)	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué pasaría si los niños hablaran el idioma Kaqchikel? • ¿Y si los docente fueran Maya hablantes Kaqchikel?
C	(Combinar temas, conceptos, ideas, emociones...)	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Y si los niños aprendieran el idioma Quiché más fácil? • ¿Y si cambiamos el Kaqchikel por inglés?
A	(Adaptar ideas de otros contextos, tiempos, escuelas, personas...)	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué se ha hecho en otros departamentos? • ¿Cómo nos gustaría enseñar el curso en unos 50 años?
M	(modificar, añadir algo a una idea o un producto, transformarlo)	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo enseñar sin recursos adecuados? • ¿Cómo aprender sin maestros?
P	(extraer las posibilidades ocultas de las cosas)	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo enseñan el Kaqchikel en los colegios? • ¿Cómo enseñan los maestros maya hablantes?
E	(Eliminar, sustraer conceptos, partes, elementos del problema)	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué pasaría si no se enseña el curso Kaqchikel? • ¿Si todos aprendiéramos viendo?
R	(reordenar o invertir elementos, cambiarlos de lugar, roles...)	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Que pasaría si todas las clases fueran en idioma Kaqchikel? • ¿Qué pasaría si solo contrataran maestros maya hablantes?

Mapa mental

El mapa mental es una herramienta que ayuda al desarrollo de un pensamiento y sus posibles conexiones con otros. Favorece la fluidez de ideas ya que la mano y la mente trabajan juntas, apoyándose esta última por la herramienta visual. Para desarrollar un mapa mental, se coloca un tema principal en el centro del mapa, y se van conectando a él conceptos concretos de forma ramificada. (Español, 2017)

Del mapa mental (página siguiente) se enlistan las siguientes palabras, las cuales se utilizarán en la técnica creativa de relaciones forzadas.

apoyo	funcional
aprendizaje	respaldo
idioma	facilidad
escuelas	lazo entre
dinámica	culturas
interés	raíces ancestrales
alumnos	pronunciación
texto	voluntad
imágenes	deseo
colores	sobresalir
sonido	cañonera
Kaqchikel	bocinas
docente	audio
necesidad	salón de clases
acompañamiento	interacción
inducción	versátil



WIKI/COMUNICACION
 Figura 2. Mapa mental

Método conexiones morfológicas forzadas

En una primera fase facilita que surjan ideas sobre aspectos que no habíamos tenido en cuenta y en la segunda provoca analogías muy inspiradoras. (“Conexiones morfológicas forzadas | Neuronilla”, 2017)

Tabla 5. Método conexiones morfológicas forzadas

Componentes (paso 1)	Quizá no habíamos tomado en cuenta				
	NECESIDAD	APRENDIZAJE	PERSONAS USUARIAS	MATERIALES	INSTALACIONES
Aspecto (2paso)	Apoyo	Kaqchikel	niñas	Imágenes	Escuelas
	Aprendizaje	Cultura	niños	Texto	Hospitales
	Acompañamiento	Raíces Ancestrales	docentes	Sonido	Hogares
	Inducción	Unión	Jóvenes	Multimedia	Colegios
	Idioma	desarrollo	Padres de familia	Video	Universidades
Quizá no se había ocurrido	Funcional	Interacción	Profesionales	En línea	Iglesias

- Idioma – desarrollo – niños – multimedia – escuelas
Idea: Un segundo idioma en los niños es desarrollo.
- Apoyo – cultura – niñas – texto – universidades
Idea: La enseñanza de un idioma es cultura.
- Funcional – Unión – docentes – en línea – Colegios
Idea: La unión es producto de la enseñanza del docente.

A partir de los métodos utilizados SCAMPER, MAPA MENTAL Y CONEXIONES MORFOLÓGICAS FORZADAS, y con las palabras claves del mapa mental, se desarrollan las propuestas para el concepto creativo.

Propuestas concepto creativo

- **El idioma nos une**
- **El idioma lazo entre culturas**
- La enseñanza de un idioma es cultura
- **Diferentes culturas nos unen**
- El idioma, raíces es cultura
- Otro idioma es desarrollo
- Kaqchikel somos parte de ella
- El aprendizaje es desarrollo
- El interés es cultura
- Comunicación entre culturas

Propuestas concepto creativo

1. El idioma nos une
2. El idioma lazo entre culturas
3. Diferentes culturas nos unen

Concepto creativo

El idioma, lazo entre culturas

Fundamentación

La enseñanza de un segundo idioma es de beneficio para el desarrollo del ser humano, aunque para el aprendizaje será necesario contar con material adecuado para que la educación sea efectiva, por otro lado el idioma es lo que se utiliza para comunicarse y en Guatemala existen más de 22 idiomas por lo que aprender un idioma maya es tejer ese vínculo con las demás culturas, es ser parte de ellas y es lo que nos une como guatemaltecos.

CÓDIGOS VISUALES

Signos verbales y no verbales

Los signos verbales se pueden transmitir a través del texto escrito, o de la pronunciación en el habla.

Según (Zacchetto, 2002), son los más numerosos, abundantes y también los más utilizados en todas las sociedades humanas. Prácticamente no hay actividades de comunicación sin la palabra, y casi todas las de más formas de semiosis la incluyen. La palabra es el vehículo normal y usado en la transmisión de los pensamientos y de los relatos sobre las actividades humanas y lo que pasa en el mundo.

Los signos no verbales: incluyen todo los demás signos que se generan en las sociedades humanas: imágenes de cualquier tipo y género, símbolos figurativos, musicales, señales fónicas, logos, señales de tránsito, gestos o movimientos convencionales, etcétera. (Zacchetto, 2002)

Zacchetto insiste en que todos los signos verbales o no verbales, son fruto de la actividad humana, son creados por instituciones, por hombres y mujeres que necesitan comunicarse, organizar la sociedad en la cual viven, manifestar sus pensamientos, expresar lo que sienten, dar a conocer sus visiones del mundo y sus proyectos. (Zacchetto, 2002)

Signos auditivos

Los sonidos pueden llegar a tener significado por sí solos o ser reconocibles si están asociados a una determinada imagen. La música, por ejemplo, tiene una transmisión de contenidos más imprecisa pero aporta con el lado emotivo.

Signos visuales

El signo se vuelve visual cuando se hace icónico, es decir que se representa por medio de la semejanza y que es percibido claramente para un conjunto de personas. Se puede obtener esta relación de semejanza entre el icónico-realidad o icónico-cultura y se transforma en una imagen. El signo visual puede hacer uso de las figuras retóricas de la imagen, emplear por ejemplo las metáforas y debe seguir las reglas gráficas y tecnológicas. Para poder crear un signo visual es necesario tener una causa, si no existe esta fuente no se emite ninguna señal, por tanto no hay signos. (“Signos Visuales (Semiótica)”, 2017)

Tanto el ícono como el símbolo son signos codificados y tienen un significado asociado, es decir que producen un significado para quien lo lee. (Ràfols y Colomer, 2003)

La forma estética

Consiste en la organización de los colores y los elementos, en un determinado orden que varían a lo largo del tiempo, los cuales están unidos a los sonidos. (Ràfols y Colomer, 2003)

El carácter estético se produce cuando el diseño comunica el mensaje pero también agrada a la vista; es decir informa y nos gusta cómo lo hace. Según Ràfols y Colomer (2003) cuando se une la capacidad estética de lo visual, especialmente del color y la capacidad estética del sonido, la música, se puede llegar a desarrollar un poder de atracción sumamente atrayente.

Una vez el material está listo se crea el formato final en formato PDF. El formato de documento portátil (PDF) se utiliza para presentar e intercambiar documentos de forma fiable, independiente del software, el hardware o el sistema operativo. Los archivos PDF pueden contener vínculos y botones, campos de formulario, audio, vídeo y lógica empresarial. (Adobe Acrobat DC”, 2017)

En este proyecto multimedia, intervienen diversos códigos funcionando simultáneamente, entre ellos se mencionan los siguientes:

Código lingüístico

Cuando se utiliza el lenguaje para transmitir lo que se desea, se emplea una comunicación lingüística. Es decir, una comunicación basada en el idioma en forma escrita u oral. En tal sentido, es el conjunto de unidades de toda lengua que se combina de acuerdo con ciertas reglas y permite la elaboración de mensajes. Las diversas comunidades humanas del mundo han organizado sus propias lenguas utilizando sonidos articulados que se asocian a distintos significados.

Código no lingüístico auditivo

Son aquellos códigos que no necesitan del lenguaje, se transmite a través del oído. Los textos sonoros sirven para hacer de guía en la interpretación del receptor, acompañan a la imagen, se vuelve mucho más dinámica y entretenido. Según Ràfols y Colomer (2003) el sonido acentúa la carga emotiva de la comunicación, reforzando el valor expresivo de la imagen. El sonido lo componen la palabra, la música y los efectos de sonido.

La palabra hablada

Desde siempre la palabra hablada ha sido el canal más significativo de transferencia de información, tanto en culturas tradicionales como en contextos urbanos modernos. De su práctica continua depende la supervivencia de lazos sociales, estructuras emocionales y miles de recuerdos que cimientan la propia vida de muchos seres humanos. (Civallero, 2007)

Por ello, el lenguaje sonoro lleva como elemento principal la palabra hablada, se puede excluir otros elementos y aún así formular un mensaje claro y emotivo. La palabra es insustituible como factor de coherencia del mensaje sonoro.

Código cromático

Tiene como objeto, provocar impacto visual mediante la manipulación del color, este acto debe ser consciente en cuanto a sus efectos. Según (Martínez, 2006), los principales criterios para la adopción cromática son:

Adopción por la percepción del color: (Bios) Como todo estímulo, produce efectos en nuestro organismo, determinadas combinaciones de colores sin duda pueden alterarnos más que otros, la elección de estos para determinados fines, responde a una adopción cromática según su interacción con nuestro organismo.

Adopción por Significante: (logos) Cada color puede adoptar distintos significados según su contexto sociocultural en el que esté inmerso.

Adopción por Iconicidad con el Objeto, (mimesis) Hablaremos de una iconicidad con el objeto en los casos en que la elección del color responde a características imitativas del objeto al cual se está haciendo referencia. Por ejemplo: “Bello Bosque” (El código tipográfico es acompañado por el cromático haciendo referencia a «lo designado»)

Los monitores y televisores de color imitan el funcionamiento del ojo emitiendo los colores rojo, verde y azul (RGB), los tres colores primarios de la luz. (Riverón, 2008)

Código tipográfico

Se conoce como tipografía a la destreza a la elección y el uso de tipos de las letras diseñadas con unidad de estilo. Se trata de una actividad que se encarga de todo lo referente a los símbolos, los números y las letras de un contenido que se imprime en soporte físico o digital. (Pérez & Merino, 2017)

Según (Martínez, 2006), se utiliza el impacto en las rupturas gráficas utilizando caracteres tipográficos.

En el caso de recursos escolares es necesario utilizar tipo de fuente como **Helvética Rounded LT Std**, perteneciente a la familia Helvética, ya que es una de las fuentes más impresionantes con una textura redondeada, altura alta y espaciado estándar para que sea más fácil y más conveniente de leer. Además la fuente utiliza trazos redondeados para aumentar el atractivo estético de la fuente original y tiene trazos más ligeros para hacerlo más elegante. Los bordes redondeados no perjudican la legibilidad, pero ayudan a mejorar la apariencia del tipo de letra

Aislamiento Espacial

Se realiza una discontinuidad lineal en la distribución del texto.

Cambio de Caracteres Tipográficos

Se realizan modificaciones en la configuración de los caracteres, ej. Negritas y cursivas, o también “una tipografía distinta”.

Código icónico

Son signos que funcionan de acuerdo al principio de semejanza y en el pueden incluirse toda clase de imágenes, dibujos, ilustraciones, que al combinarse tienen un determinado valor dentro de un sistema establecido, tienden a representar la realidad de algo. (Sánchez, 2017)

CAPÍTULO VI

PRODUCCIÓN GRÁFICA

Evaluación nivel 1

- Bocetos iniciales
- Primera evaluación / compañeros – autoevaluación
- Autoevaluación

Evaluación nivel 2

- Grupo objetivo

Evaluación nivel 3

- Evaluación con expertos en el área de diseño y Lingüística

Propuesta final

Fundamentación de la propuesta final

- Respecto al color
- Respecto a la tipografía
- Respecto a los grafismos
- Respecto al recurso de audio

Lineamientos para la puesta en práctica

Presupuesto del aporte económico del proyecto



EVALUACIÓN NIVEL 1

Bocetos iniciales

Es la primera etapa para la elaboración del material multimedia, se realizaron bocetos a mano para definir el estilo de la ilustración, basado en las necesidades del proyecto al igual que al grupo objetivo, y por ende la aplicación de normas gráficas previo a establecer la tipografía y colores, las ilustraciones se establecieron en base a las necesidades del material y estos son planos y simples. A partir de los bocetos, se digitalizan para mejorar su visualización.

Primera evaluación / compañeros – autoevaluación

Validación de compañeros

En esta primera fase de validación se llevó a cabo con un grupo de 19 compañeros.

Muestra

Mujeres y hombres entre 22-40 años de edad, estudiantes de Diseño gráfico y del décimo semestre y egresados de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Metodología

Se envía a cada uno en formato digital PDF que es el material multimedia, además adjunto va un link de formulario de google formularios, el cual contestaron después de ver el archivo enviado. (ver anexo de preguntas). A partir de las respuestas (ver anexo de respuestas y estadística), de los compañeros se analiza que una de las 8 preguntas existe un porcentaje dividido, por lo que se considera y se modifican ya que no estuvieron de acuerdo en cuanto a contraste de colores en los dibujos. Con los criterios de los compañeros el material se ve más presentable para el grupo objetivo.

Autoevaluación

Auto crítica en el proceso de bocetaje.

Metodología

Por medio de una autoevaluación (ver anexo) y las preguntas planteadas, se hace un análisis para mejorar los bocetos y la línea gráfica.

Material a evaluar

Tomando en cuenta todas las herramientas en la reproducción y digitalización.

Resultados y análisis

Las deficiencias encontradas era en el contraste de los colores, saturación de las misma y no existía una línea gráfica en cuanto a utilizarse iconografía o imágenes. Por tal razón y tomando en cuenta los comentarios de asesor y compañeros se plantea a seguir una línea gráfica acorde al material y al grupo objetivo, utilizando colores sin saturar los íconos y mejorar el contraste de colores del material para llamar la atención del grupo objetivo que son niños entre 6 a 9 años.

Figura 3.

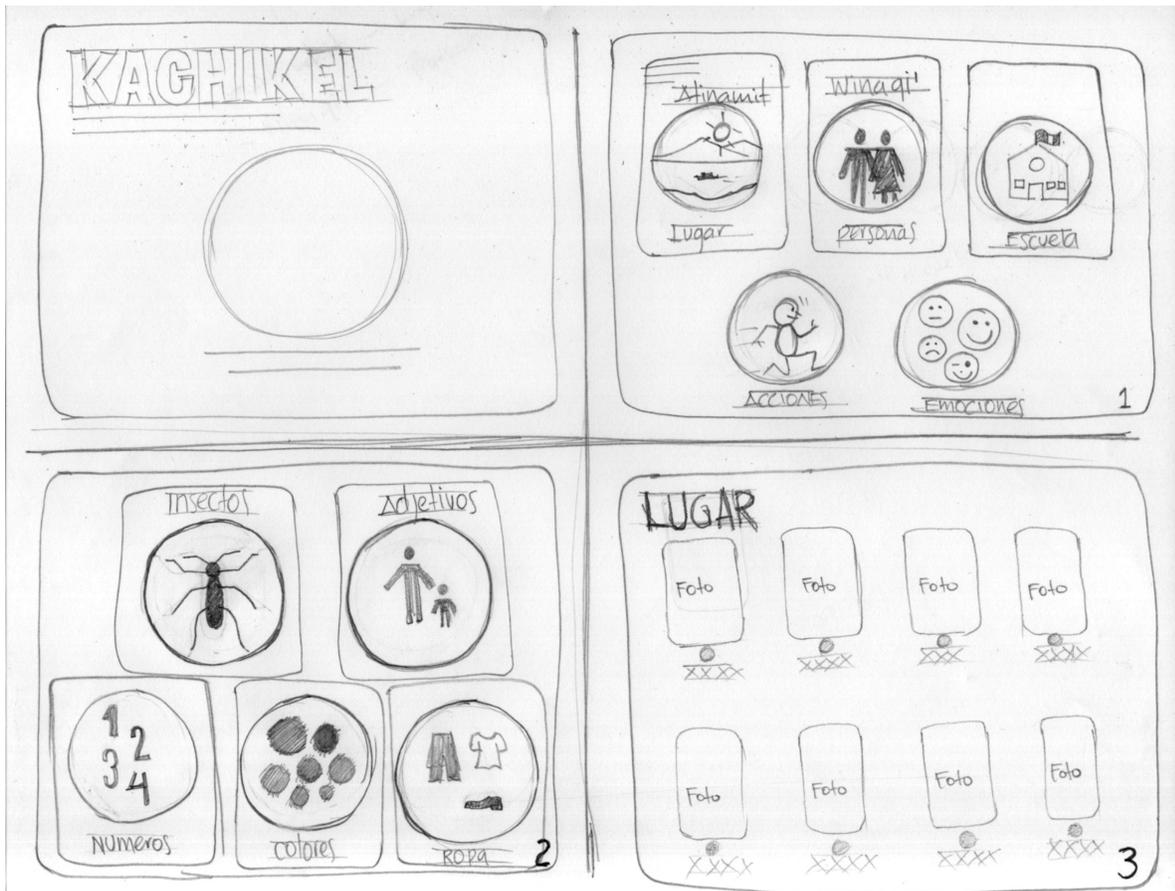


Figura 4.

Wachinäq chu pan qatijob'al - Dentro de una escuela

Achib'äl foto, dibujo, pintura	Cholq'ij reloj	Tak'utu' mostrar
Tachapa' agárrelo	Qatijob'al nuestra escuela	Chupan adentro



Figura 5.



Figura 6.

Winaqi' - personas



Figura 7.

B'ia'aj - pronombres

R'in



yo

Rat



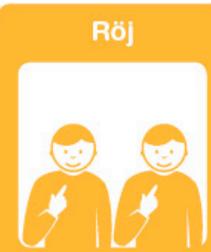
tú/usted

Rija'



él/ella

Röj



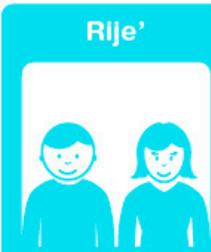
nosotros

R'ix



ustedes

Rije'



ellos/ellas

Figura 8.

Winaqi' - personas

Ixöq



mujer

Ixoqui'



mujeres

Xtän



mujer joven

Achi'a'



hombres

Ala'



joven

Alab'oni'



jóvenes

anterior ◀ ▶ siguiente

Figura 9.

Wachinäq chu pan qatijob'al - Dentro de una escuela

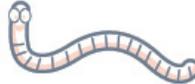
<p>Jostz'ib'ab'äl</p>  <p>sacapuntas</p>	<p>Wuj</p>  <p>libro</p>	<p>Ruxaq wuj</p>  <p>hoja de papel</p>
<p>Tz'ib'awuj</p>  <p>cuaderno</p>	<p>Juxb'äl</p>  <p>Marcador</p>	<p>Tz'aläm tz'ib'ab'äl</p>  <p>pizarrón</p>

5 >

anterior <> siguiente

Figura 10.

Insectos

<p>amolo'</p>  <p>mosca</p>	<p>chajaljay</p>  <p>cucaracha</p>	<p>jut</p>  <p>gusano</p>
<p>k'äq</p>  <p>pulga</p>	<p>palamax</p>  <p>mariposa</p>	<p>sanik</p>  <p>hormiga</p>

< 12

EVALUACIÓN NIVEL 2

Grupo objetivo

Validación con grupo objetivo

Previo a evaluación con expertos, se llevó a cabo la apreciación del material por el grupo objetivo, esto para comprobar el nivel de alcance de dicho proyecto, es en esta fase donde se expone más información, a partir de ella se corrige para mejorar lo que se desea transmitir.

Muestra

Niñas y niños entre 9 a 12 años de edad, de nivel escolar de la escuela pública de la colonia el granizo zona 7, ciudad de Guatemala. Se tomó una muestra de 20 personas.

Metodología

Se empleo el método *focus group*, consta en recolectar información necesaria para la investigación, de esa forma se corrigen errores para mejorar el material. Se hizo la presentación a todo el grupo con el material impreso, luego se hicieron 5 grupos de 4 niños, a cada grupo se le brindo un material impreso, y se realizó una entrevista a cada grupo con preguntas puntuales en torno al proyecto, en cuanto a colores, dibujos, dibujos acordes al tema.

Al pasar en cada grupo se les preguntó si dentro del material encontraban algo que no se entendía, como los dibujos o el material en si, y se les indicó que podían utilizar un lápiz y seleccionar lo que no se comprendía.

Figura 11.



Figura 12.



Material a evaluar

Visualización del material impreso, ilustraciones, colores, tamaño y estilo de letra adecuado para su lectura, este material lleva sonido aunque se mostró impreso para una mejor apreciación.

Figura 13.

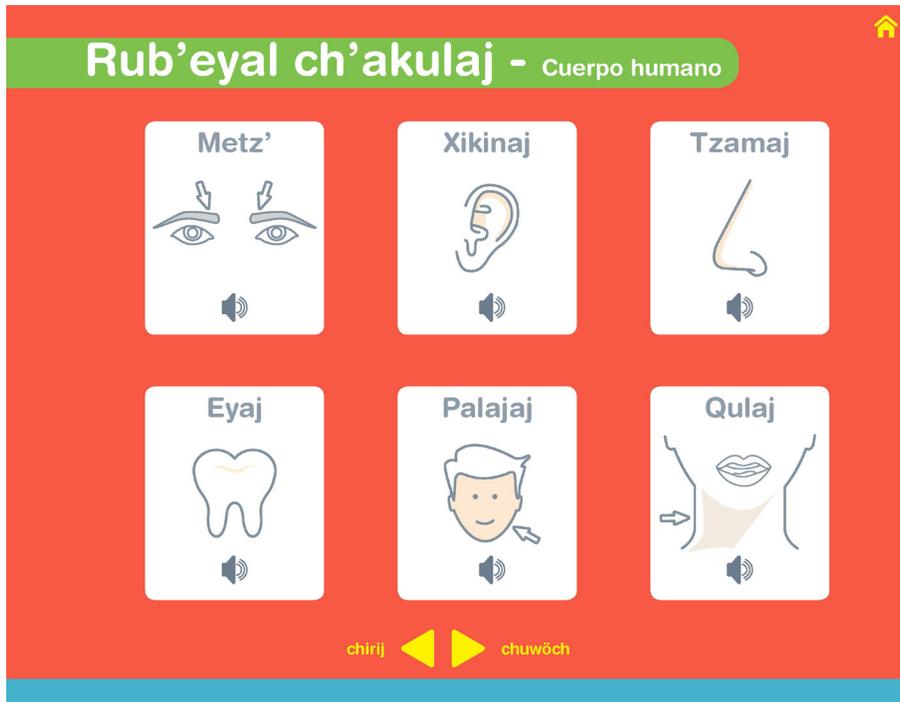


Figura 14.

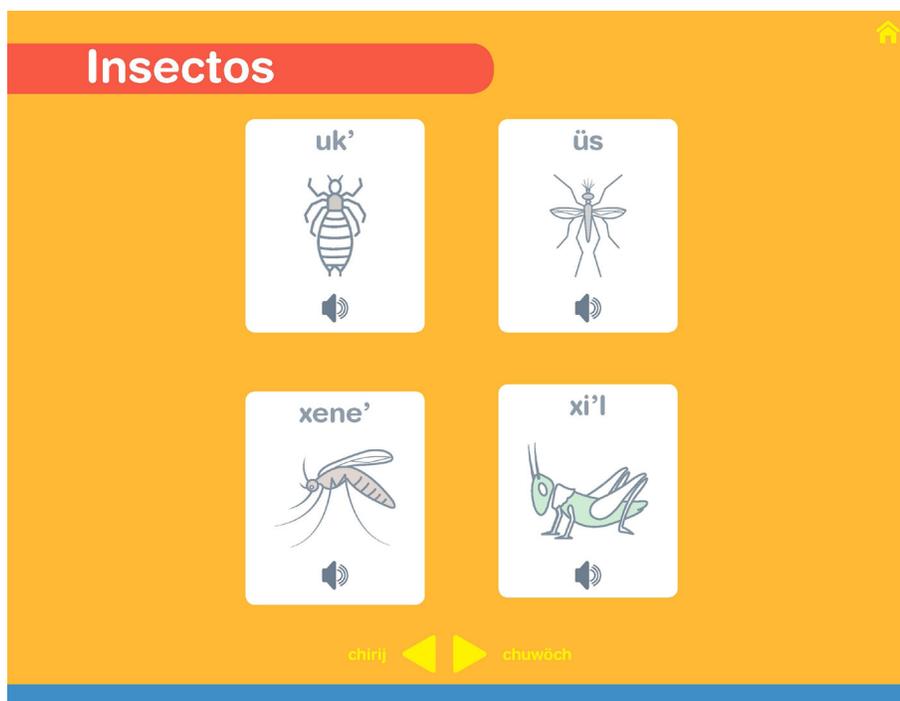


Figura 15.

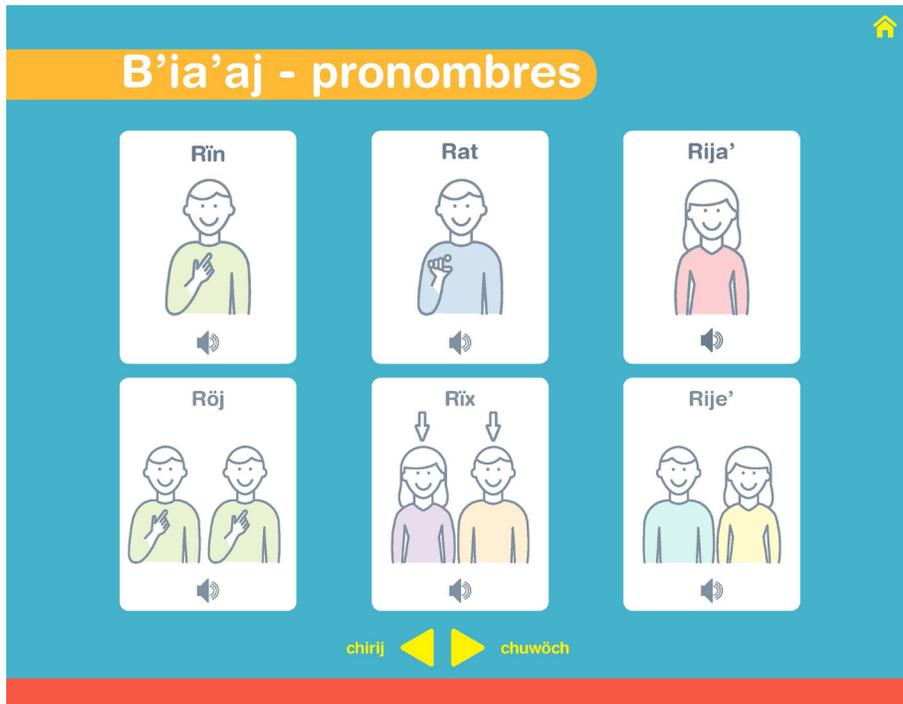
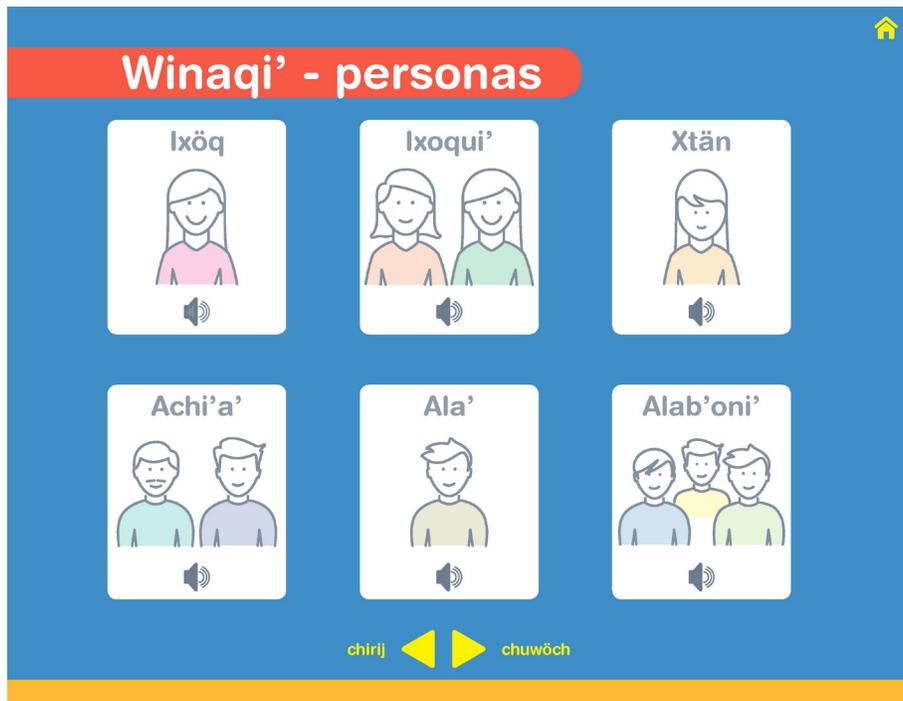


Figura 16.



Resultados y análisis

La información recabada en las entrevistas de cada grupo, hacen referencia que el material tiene un nivel de dificultad favorable, que es muy comprensible y que no se necesita mayor explicación por parte de un docente, ya que entendieron a la perfección que las imágenes presentadas hacían referencia de lo que está escrito en el idioma Kaqchikel, solo un pequeño porcentaje tuvo dificultad en lo que significaba las figuras.

Las respuestas positivas al nivel de comprensión sobre el material fueron mayores, aunque expresaron que algunas imágenes no representaba alguna cosa o forma, y se les preguntó según ellos por cuál imagen se cambiaría para que no fuera difícil de comprender.

Según los resultados que se obtuvieron por medio de la validación con el grupo objetivo, se procede a realizar los cambios necesarios, como cambiar de imagen en algunas hojas porque se comprendía poco, se cambia el color de fondo ya que les gusta los colores alegres.

Luego se hace la incorporación del sonido a cada una de las palabras, este sonido es la fonética o la pronunciación de la palabra en Kaqchikel, de igual forma se procede a la creación de los botones para darle la interactividad como una página siguiente, un botón de inicio al contenido y efectos a los botones para hacer dinámica el material.

Figura 17.



Figura 18.



Figura 19.

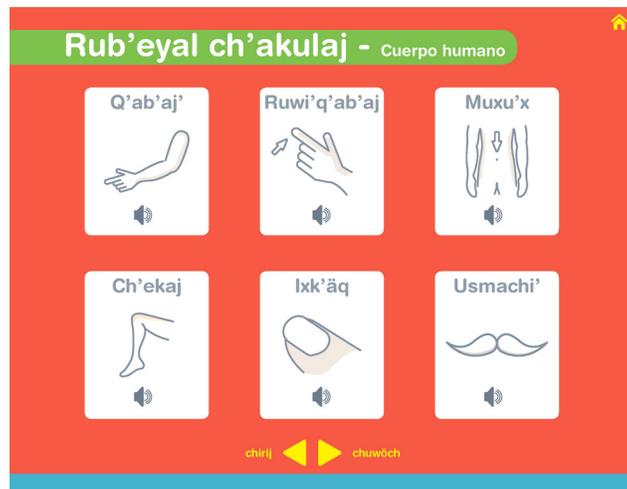


Figura 20.

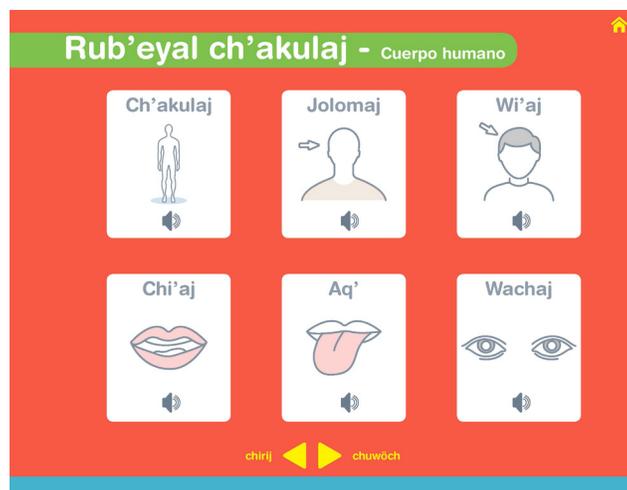


Figura 21.

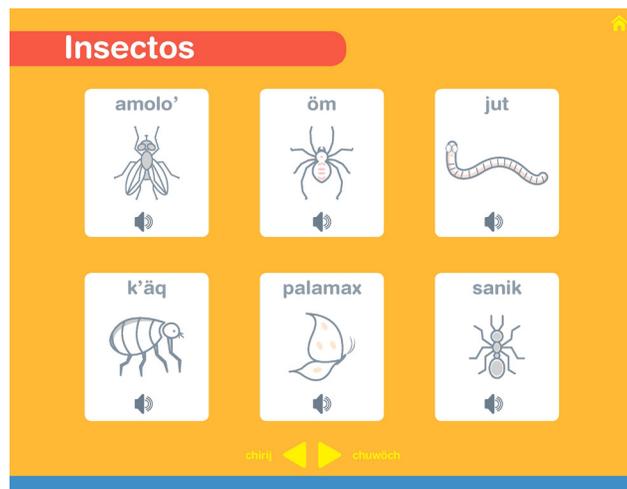


Figura 22.

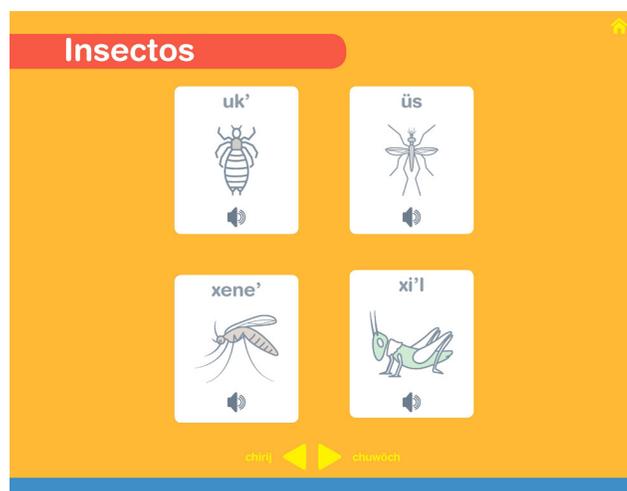


Figura 23.

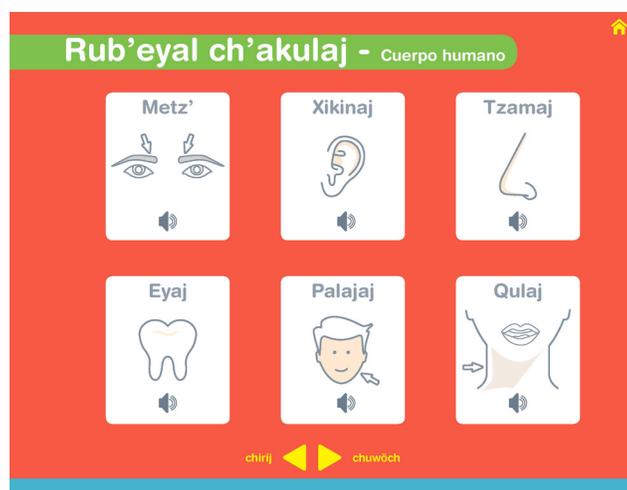


Figura 24.



Figura 25.



Figura 26.



Figura 27.



Figura 28.



Figura 29.



EVALUACIÓN NIVEL 3

Evaluación con expertos en el área de diseño y Lingüística

Evaluación por expertos en diseño

La evaluación se llevó a cabo con la asesoría de Licenciada María Gutiérrez y el Licenciado Carlos Franco quienes son asesores de este proyecto de graduación, docentes de la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Por otra parte, todo el contenido del proyecto está enfocado en el idioma Kaqchikel, por ello se contó con la asesoría de las Magister en Educación Bilingüe Saqijix Candelaria López y Celia Ajú Patal del Instituto de investigación y proyección sobre diversidad sociocultural e interculturalidad ILLI, de la Universidad Rafael Landívar.

Muestra expertos en diseño

Docentes universitarios con experiencia en el campo de diseño

Metodología para expertos en diseño

Exposición del proyecto por parte del diseñador, seguido por una matriz de evaluación para los expertos

Evaluación por expertos en Lingüística

La evaluación se realizó con Saqijix Candelaria López que tiene la licenciatura en lingüística y Celia Ajú Patal con la licenciatura en educación intercultural, además con Juan Guarchaj quién es director de la Fundación Proyecto Lingüístico Francisco Marroquín.

Metodología para expertos en Lingüística

La metodología se llevó a cabo primero en explicar el proyecto a modo de introducción y luego se hizo mención de los objetivos como también la función del material ante el problema detectado, se especifican la versatilidad del material multimedia y luego se proyecta el material.

Después de presentar el material, se solicitó llenar la matriz de evaluación, (Ver anexo), seguidamente se realizó en conjunto una retroalimentación para llegar en acuerdos para la buena elaboración del proyecto.

Figura 30.



Se discutieron algunos criterios puntuales en cuanto al contenido del material ya que por ser un idioma maya es necesario la correcta escritura para un buen aprendizaje, además si los dibujos estaban acorde a lo que se pretendía como también el contenido de la misma y si se considera un material útil para el aprendizaje del idioma Kaqchikel.

Resultados y análisis / expertos en diseño

Para la evaluación con expertos, coinciden en que el material cumple con los objetivos planteados del proyecto, el formato, su diagramación, las imágenes adecuadas, los colores, contraste de colores, el estilo de fuente utilizada que permite una buena legibilidad de los textos para una buena lectura. La calidad de los dibujos son adecuados y que hacen referencia a lo que se pretende enseñar, el contenido de todo el material para ser una buena herramienta como apoyo y aprendizaje del idioma Kaqchikel en los niños.

En cuanto al sonido del material, se hace la observación de mejorar el audio ya que es necesario que se escuche bien la pronunciación de cada palabra porque es uno de los objetivos del proyecto.

Resultados y análisis / expertos lingüística

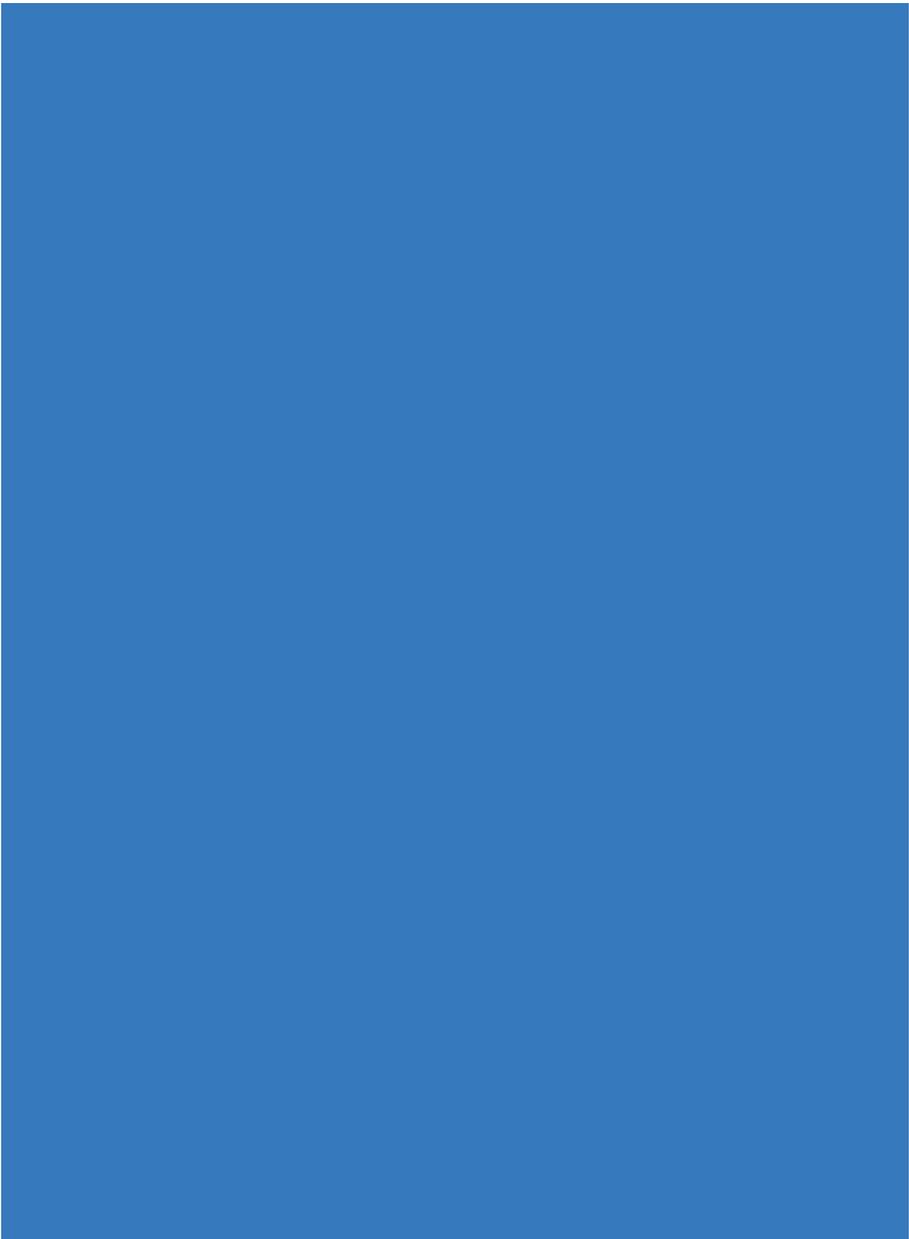
Según sus comentarios las imágenes son coherentes con cada palabra escrita en el idioma Kaqchikel, los dibujos son los adecuados ya que no hace alusión a una comunidad en específico si no que representan de forma simple y creativa el significado de cada palabra.

En cuanto al proyecto hacen mención que es un material acorde al grupo objetivo y que es una herramienta de mucho beneficio para la comunidad educativa, también hacen mención que es un instrumento innovador para la enseñanza de un idioma maya porque no existe otro que contenga sonidos como la pronunciación de cada palabra, aunque recuerdan que existen material audiovisual pero que es mucho más complejo porque en ella contiene conversaciones largas y que eso puede representar en algún momento la pérdida de interés por aprender el idioma.

Al discutir sobre todo el material multimedia, los analistas expresaron que es un material atractivo, que resalta los dibujos y el contraste de colores, el incluir el audio de cada pronunciación en Kaqchikel es innovador, además resaltan que es dinámico y muy versátil. Por otro lado se menciona que es un material que no será necesario imprimir y de esa forma se contribuye al cuidado del planeta, de igual forma al no imprimir se contribuye a la no contaminación de lagos y ríos por las tintas de impresión.



FUNDAMENTACIÓN PROPUESTA FINAL



PROPUESTA FINAL

Multimedia PDF interactivo para el apoyo en el idioma Kaqchikel

La propuesta final es un material PDF interactivo, recurso destinado para el apoyo en la enseñanza y el aprendizaje de un segundo idioma para el niño y niña como también soporte al docente de las escuelas públicas en donde se exija el curso del idioma kaqchikel, el concepto “El idioma, lazo entre culturas” es el eje principal para el aprendizaje de un segundo idioma. Como objetivo de este material, es que en los centros educativos sea utilizado para cumplir con la obligatoriedad de impartir este curso y que al final de cada bimestre las notas no sean inventadas, de igual forma olvidar en el aula lo que es común de realizar que son repeticiones “hacer planas”.

Al principio el proyecto estaba pensado en incluir la palabra en español y su traducción en kaqchikel, de esa forma fue diagramado; en el proceso fue presentado a los expertos lingüistas y se llegó a un acuerdo en quitar las palabras en español, ya que el idioma español es el lenguaje materno y el estudiante nuevamente se envolvería en un aprendizaje mecanizado, por lo que se dejó únicamente la imagen, la palabra en kaqchikel y el sonido que es la fonética de esa palabra, de esa manera se estará ejercitando la mente y el aprendizaje será más efectiva.

El material multimedia PDF interactivo se compone de las siguientes secciones:

- A. Está dividido en ocho secciones, que son palabras que son utilizados diariamente, entre ellos números, objetos dentro de una escuela, adjetivos, el cuerpo humano, colores, insectos, acciones, vocabularios y al final contiene un glosario de palabras que el estudiante puede cotejar si en algún caso no comprendiera el significado del dibujo.
- B. Contiene sonidos de la pronunciación de cada palabra en el idioma Kaqchikel, esto para que el aprendizaje sea mucho más eficaz y a la vez entretenido para el estudiante, de esta forma se aprenderá escuchando la pronunciación de cada palabra.
- C. Para hacer más dinámica y divertida el aprendizaje, este material contiene botones y al presionarlos se dirigen a cada sección que se desee aprender, contiene botones que regresan a los contenidos y un icono que se dirige a un glosario.

Figura 32.

Aprendiendo

el idioma **Kaqchikel**

Jub'anoj - taqonem - acciones

Pa'e'	pararse	Kos	cansarse
Tz'uye'	sentarse	Uxlan	descansar
B'i'yin	caminar	Oq'	llorar
Anin	correr	B'ison	entristecerse
Ei	salir	Kikot	alegre
Ok	entrar	Tze'en	reír
B'ixan	cantar	Atin	bañarse
Xajon	bailar	Muxan	nadar
Xuke'	hincarse	B'e	irse
Ropin	saltar, brincar	Pe	venir
Tzaq	caerse	K'iy	mucho
Achi'e	como, así como		

Números

Wa'ix 0	Jun 1	Ka'i' 2
Oxi' 3	Kaji' 4	Wo'o' 5

anterior ◀ ▶ siguiente

Números

Waqi' 6	Wuqu' 7	Waqxaqi' 8
B'eleje' 9	Lajuj 10	Julajuj 11

◀ ▶

Números

Kab'lajuj 12	Oxlajuj 13	Kajlajuj 14
Wolajuj 15	Waq'lajuj 16	Wuqlajuj 17

◀ ▶

Números

Waqxaqlajuj 18	B'elejlajuj 19
-------------------	-------------------

◀ ▶

Los colores

Kâq 	Xar 	K'aqo'j
Sâq 	Râx 	Q'an

anterior ◀ ▶ siguiente

Los colores

Q'anq'oj 	Q'éq
Chaj 	Tuq'

anterior ◀ ▶ siguiente

Jalt'as - adjetivos

Nim	grande
Ko'öl	pequeño
B'aq	delgado
Ti'oj	gordo
Jeb'öl	bonito
Itzel	feo
Ütz	bueno
Kow	duro
B'uyu'l	suave
Pim	grueso
Xax	delgado, fino
Loman	regular, escaso

◀ ▶

Cuerpo humano

Q'ab'aj' 	Ruwi'q'ab'aj' 	Muxu'x
Ch'ekaj 	Ixk'âq 	Usmachi'

anterior ◀ ▶ siguiente

Cuerpo humano

Ch'akulaj 	Jolomaj 	Wi'aj
Chi'aj 	Aq' 	Wachaj

anterior ◀ ▶ siguiente

B'ia'aj - pronombres

Rin 	Rat 	Rija'
Roj 	Rix' 	Rije'

◀ ▶

FUNDAMENTACIÓN DE LA PROPUESTA FINAL

Respecto al color

El color es la sensación que nuestro cerebro interpreta gracias a la luz y por lo tanto los colores influyen en nuestro comportamiento y estado de ánimo. El material multimedia se proyecta a través de un formato digital PDF, y los colores utilizados en el proyecto se basa en la síntesis aditiva, refiriéndonos al modelo RGB (*red, Green, blue*, en español “rojo, verde y azul”), este modelo de definición de color es utilizado en pantalla para proyectos o trabajos digitales. En la pantalla existe una serie de puntos imperceptibles llamados píxeles, por lo tanto cada punto del monitor es un píxel y cada píxel es, en realidad, un conjunto de tres subpíxeles, como se mencionó anteriormente; uno rojo, uno verde y uno azul, cada uno de estos brilla con una determinada intensidad.

Se establecen 6 colores para este material, que son la base de la paleta cromática: el azul (R54 G122 B189), celeste (R64 G163 B193), anaranjado (R255 G170 B28), verde (R125 G194 B76) y rojo (R247 G89 B68), para este tipo de material educativo es necesario utilizar colores que resalten, o que llamen la atención del estudiante siendo colores alegres. Aunque estos colores no son tan intensos pero su origen es de la misma gama.

En el caso del color azul grisáceo (R110 G125 B143), se decidió utilizar para marcar las líneas de los dibujos y textos, siendo un color que refleja mucha estética.

Figura 34.

Códigos RGB

		
RGB 54 122 189	RGB 64 163 193	RGB 255 170 28
		
RGB 125 194 76	RGB 247 89 68	RGB 110 125 143

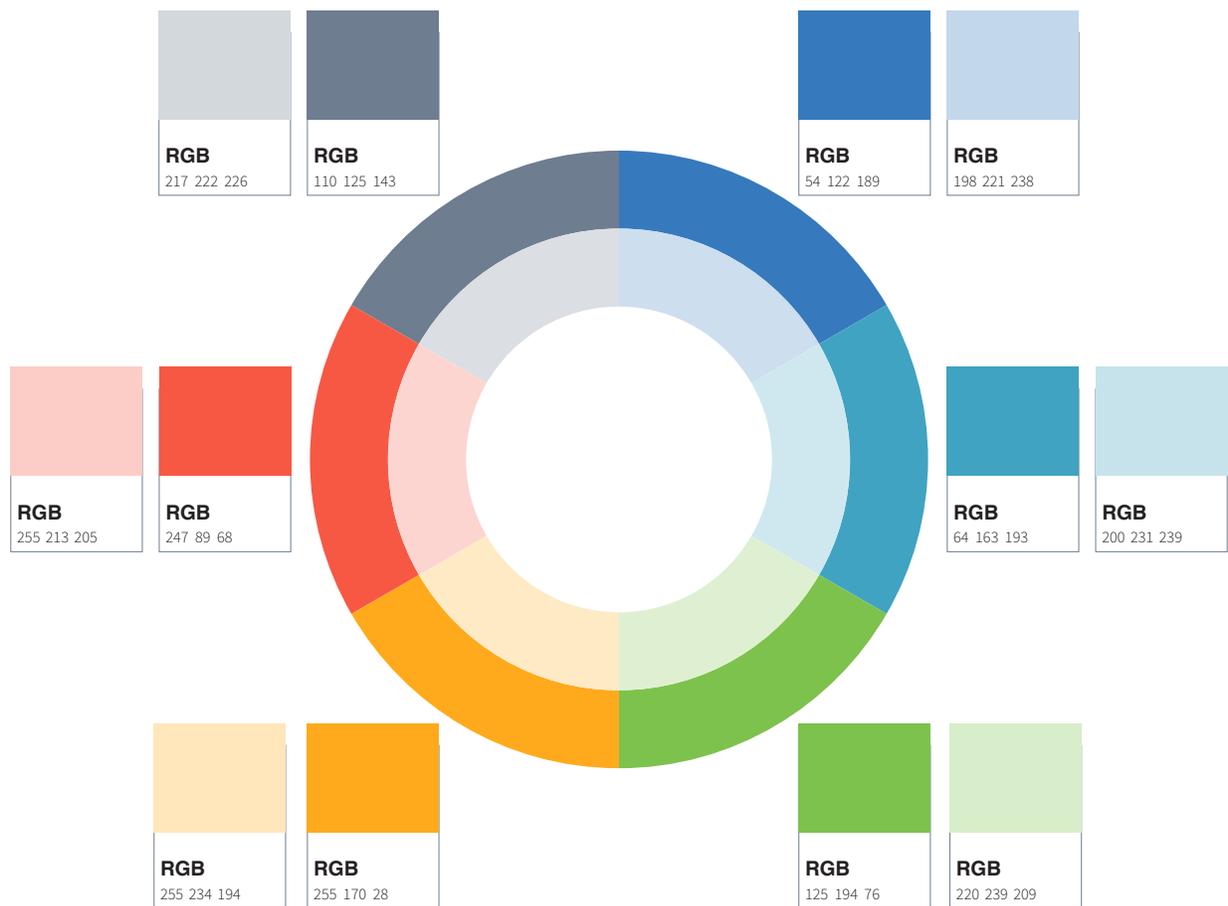
De la paleta cromática base, se establece ampliar aún más el número de colores, ya que la base de este material son los dibujos, por lo que se necesitaban más tonalidades para este material educativo. Estos matices se toman a partir de la paleta cromática base y otros que son una mezcla de estos mismos tonos, cabe mencionar que estos colores son el 70% menos de la intensidad de estos matices llegando a tonalidades pastel por su línea gráfica. Por otro lado, el color azul grisáceo es utilizado en las líneas de los dibujos para tener un alto contraste con los demás color mencionados.

Figura 35.



Tonalidades RGB a un 30%

Figura 36.



Respecto a la tipografía

Se utilizó la fuente tipográfica: **Helvética Rounded LT Std**, perteneciente a la familia Helvética, es una versión redondeada en donde sus bordes le dan un toque de estilo, elegancia y estética al diseño. Además se dispuso este tipo de letra porque es un tipo de familia muy frecuente con los que la mayoría de los niños han tenido contacto en alguna lectura.

Helvética Rounded LT Std

es una de las fuentes más impresionantes con una textura redondeada, altura alta y espaciado estándar para que sea más fácil y más conveniente de leer.

Figura 37.

A	B	C	D	E	F
G	H	I	J	K	L
M	N	Ñ	O	P	Q
R	S	T	U	V	W
X	Y	Z	a	b	c
d	e	f	g	h	i
j	k	l	m	n	ñ
o	p	q	r	s	t
u	v	w	x	y	z
1	2	3	4	5	6
7	8	9	0	á	é
í	ó	ú	¿	?	-

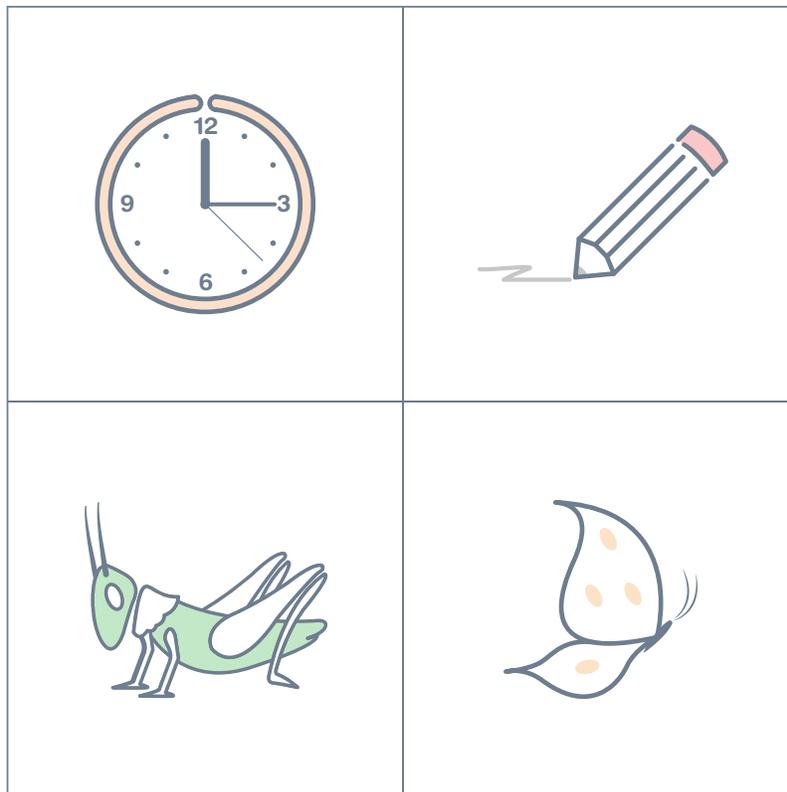
La fuente es muy interesante ya que utiliza trazos redondeados para aumentar el atractivo estético de la fuente original y tiene trazos más ligeros para hacerlo más elegante. Los bordes redondeados no perjudican la legibilidad, pero ayudan a mejorar la apariencia del tipo de letra.

Respecto a los grafismos

Los signos son representaciones gráficas que encierran un significado, pueden ser una letra, palabra o número. Los signos visuales que se utilizaron en este proyecto fueron íconos, ya que estos representan una imagen, sustituye a un objeto, una idea por analogía o simbólicamente. Según el semiólogo Charles Peirce afirma que un ícono es un signo que puede representar algo mediante alguna semejanza con cualquier aspecto del objeto representado.

Las ilustraciones y el tipo de íconos que se utilizaron, conservan una estética global manteniendo una tendencia hacia la sencillez, son íconos delineados y este tipo de diseño tiende hacia la simplicidad de formas y patrones. El impacto de estos íconos es inevitable, por su óptica que es significativa y contribuye a generar una conexión. Esta tendencia llamada lineal, contiene un storytelling, esto significa que contiene una historia que son fáciles de recordar, ya que logra plasmar una secuencia, un flujo de hechos, esto hace que se recuerde fácilmente. Por otro lado la idea es facilitar la visualización como también las imágenes sean bien recibidos por el usuario.

Figura 38.



Respecto al recurso de audio

El código no lingüístico acústico o sonoro es aquel se transmite a través del oído, por lo que el receptor debe escuchar la señal para recibir y entender el mensaje. En este material multimedia es utilizado únicamente la palabra hablada.

En cuanto la palabra hablada en el material, su objetivo principal es el aprendizaje del idioma Kaqchikel, es muy importante utilizar la voz de un maya hablante del idioma, porque lo que es necesario que el estudiante aprenda escuchando las pronunciaciones correctamente de cada palabra. Se utilizó la voz de Celia Ajú Patal, originaria del municipio de Patzún del departamento de Chimaltenango, siendo su idioma materno el lenguaje Kaqchikel. La voz utilizada tiene la variante de ese municipio, y posiblemente en otras áreas la misma palabra sea pronunciada de diferente forma, aunque su significado sea la misma.

Es necesario aclarar sobre las variantes en los idiomas.

Desde antes, se difunde la creencia de que los pueblos indígenas hablan “una sola lengua” -altamente uniforme en todos sus componentes-, sin advertir, las más de las veces, la existencia de distintas clases de variantes lingüísticas, explicables bien sea por razones geográficas, genealógicas o sociales, como ocurre en todo el mundo. (“Catálogo de las Lenguas Indígenas Nacionales”, 2017)



Figura 39.

LINEAMIENTOS PARA LA PUESTA EN PRÁCTICA

FICHA TÉCNICA / multimedia

Cliente: Fundación Proyecto Lingüístico Francisco Marroquín -PLFM-

Producto: Multimedia dirigido a niños y niñas del nivel primario, y como apoyo a docentes para mejorar la enseñanza del idioma Kaqchikel, en las escuelas que el MINEDUC exija el curso como un segundo idioma.

Páginas: 28

Soporte: PDF

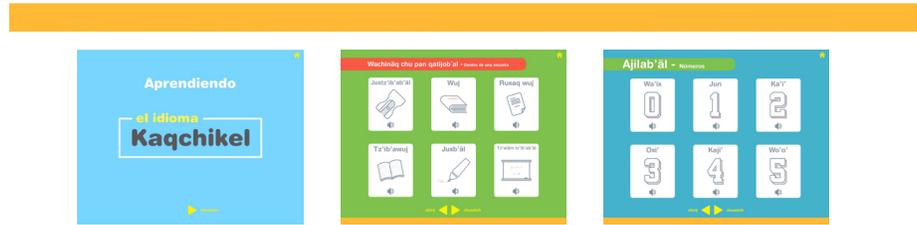
Dimensiones: 792 px * 612 px



Figura 40.

Contenido

			Glosario
Wachināq chu pan qatijob'al	Preguntas de información	Ajilab'äl	B'onil
B'y'aj	Jalt'as	Rub'eyal ch'akulaj	Insectos



1. El material multimedia PDF interactivo, destinado para el apoyo en la enseñanza y el aprendizaje del idioma Kaqchikel en las escuelas donde sea exigido el curso de un segundo idioma, podrá ser distribuido por la Fundación Proyecto Lingüístico Francisco Marroquín –PLFM-.
2. Para visualizar este material, se necesita de una computadora, necesita únicamente del programa adobe acrobat para ejecutar el formato PDF. Además la máquina debe contar con bocinas para que el estudiante o el docente que quiera impartir el curso puedan escuchar las pronunciaciones de las palabras en el idioma Kaqchikel.
3. En complemento al material multimedia, contiene un glosario para que el alumno o el que desee aprender el idioma, pueda consultar las palabras con su traducción al idioma español, esto con el fin de encontrarse con dudas en cuanto a los íconos.
4. El formato Adobe Acrobat Reader, es el software estándar gratuito más utilizado en todo el mundo y puede ser descargado del siguiente link <https://get.adobe.com/es/reader/> que es el sitio oficial de Adobe. El PDF por su versatilidad, podrá ser distribuido por correo electrónico como también por redes sociales, aunque la Fundación en su sitio web podrá alojarlo para todo aquel que quiera descargar el material directamente de su página principal.

PRESUPUESTO DEL APOORTE ECONÓMICO DEL PROYECTO

Tabla 6. Presupuesto del proyecto

COSTOS DEL PROCESO			
	Producto o servicio	Descripción	Costo
Investigación	Protocolo/perfiles/ investigación	Recopilación, documentación y análisis de información del problema de diseño, establecer objetivos.	Q. 6,200.00
	Marco teórico	Investigación, documentación, análisis de los temas que se desarrollarán durante el proyecto	Q. 5,000.00
Definición creativa	Planeación estratégica		Q. 2,000.00
	Insights y concepto creativo		Q. 5,900.00
	Análisis de contenidos para el material		Q. 2,000.00
Pre producción	Ilustración de bocetos		Q. 3,200.00
	Digitalización de bocetos a íconos		Q. 8,300.00
	Corrección de contenido en el idioma Kaqchikel		Q. 1,200.00
Producción	Animación interactiva		Q. 9,000.00
	Grabación de sonido		Q. 900.00
Post producción	Edición de sonido/montaje de sonido		Q. 3,000.00
	Corrección de contenido en animación		Q. 1,400.00
Total costos del proceso			Q. 48,000.00

ESTUDIO DE MERCADO	
Producto o servicio	Costo
Estudio de mercado / encuesta 15 personas	Q. 500.00
Focus group / 25 personas (incluye equipo: cañonera, bocinas y computadora por 1 hora)	Q. 1,500.00
Total costo de estudio y mercadeo	Q. 2,000.00

GASTOS FIJOS	
Producto o servicio	Costo
Energía eléctrica (por proyecto)	Q. 900.00
Internet (por proyecto)	Q. 500.00
Transporte (visitas semanal a la Fundación / asesorías)	Q. 800.00
Teléfono celular	Q. 400.00
Impresiones	Q. 450.00
Depreciación de equipo iMac	Q. 700.00
Total costos de gasto fijos	Q. 3,750.00

TOTAL DEL PROYECTO	
Sub total	Costo
Proceso	Q. 48,000.00
Estudio y mercadeo	Q. 2,000.00
Gasto fijos	Q. 3,750.00
TOTAL COSTO DEL PROYECTO	Q. 53,750.00

**Aporte total del epesista a la Fundación
Proyecto Lingüístico Francisco Marroquín -PLFM-**

Q. 53,750.00

CAPÍTULO VII

SÍNTESIS DEL PROCESO

Lecciones aprendidas

Conclusiones

Recomendaciones

Bibliografía

Anexos

Evaluación nivel 1 Compañeros

Auto Evaluación nivel 1

Evaluación nivel 2 grupo objetivo

Evaluación nivel 3 Expertos

Wuqu'

7

LECCIONES APRENDIDAS

Informarse y recopilar datos

Al iniciar un proyecto es necesario la recopilación de muchas fuentes para fundamentar el tema con mucha objetividad, no siempre el diseñador tendrá la función de crear y que el diseño sea llamativo, para llegar a un nivel profesional la investigación será exhaustiva y el desarrollo del proyecto como las asesorías serán con las personas idóneas en el tema. Es fundamental la compilación de información a través de libros y páginas de internet pero que también estos sustenten sus propias investigaciones.

En el campo del diseño gráfico erróneamente se inicia un diseño o quizás un proyecto con lo que el diseñador piensa que pueda llamar la atención, cree que el diseñado que se realizó pueda generar impacto, quizás las piezas gráficas estén a la altura de las tendencias de diseño del año, pero este carece de lo necesario para cumplir con los objetivos.

Evaluación y validaciones

En tal sentido, para que un diseño o un proyecto genere impacto, es necesario cumplir con varias etapas, que para empezar no son de diseño, más bien es de una investigación entorno al grupo objetivo. Leer e investigar no es de las buenas características de un diseñador, aunque con un poco de esfuerzo al realizarlo los resultados son mucho más de lo esperado, las ideas fluyen, las propuestas la mente son más claras y partiendo de ese punto el proyecto inicia con buen pie.

Cuando el proyecto esté en marcha, es necesario tener opiniones de compañeros colegas para ir por un buen camino, en este caso serán las etapas de visualización el que afinarán el material a construir, no olvidar que también se tiene que contar con una autoevaluación, ser objetivos y muy críticos con nosotros mismos. Una mirada con lo que llevamos siempre se encuentra algo que corregir.

Una segunda validación será necesaria, ya que a partir de ella el proyecto toma toda su forma, y es que esta validación se realiza con el grupo objetivo a través de métodos que el diseñador crea conveniente para recabar información y de ese cotejo se pueda corregir y adaptar las propuestas gráficas para que el proyecto contenga lo que se pretende.

El proyecto ha cobrado vida, pero aún es preciso que expertos en el tema evalúen el proceso, esto es necesario ya que a través de ellos el material tiene el sustento adecuado. Para esta valoración se tiene que elaborar hojas de evaluación, estos deben contener varios criterios para que el material sea avalado. A partir de la evaluación y sobretodo de sus observaciones, se procede a las correcciones finales, los pequeños detalles son tan importantes como un cambio de párrafo de texto o de una hoja completa, es aquí en donde el proyecto ha alcanzado estándares de calidad por lo que el material podrá incidir de forma efectiva al grupo objetivo.

Limites

Un diseñador antes de lanzarse a un proyecto tiene que saber cuáles son sus límites, algunas organizaciones y necesidades se enfocan en materiales que quizá no sea el área que domina el diseñador, por tal motivo es necesario buscar y proponer soluciones para realizar un proyecto con satisfacción, de lo contrario los obstáculos son mayores y dejará de cumplir sus objetivos. Recordar entonces las palabras de los docentes de diseño gráfico: “si no le gusta ese proyecto, no lo haga porque le va ir mal”.

CONCLUSIONES

La tecnología y el diseño gráfico cada día va evolucionando, esto facilita algunas actividades humanas. De las muchas bondades de la tecnología, la multimedia es una herramienta que se utiliza para mejorar el aprendizaje que genera impacto de una u otra forma de comunicación e información, ya que pueden contener, audio, video, gráficos, animación, interactividad; para brindar al usuario información de manera dinámica y lúdica. Este recurso, es el adecuado para la necesidad que presenta la comunidad educativa, su objetivo es la de enseñar el idioma Kaqchikel en una plataforma muy versátil como lo es el formato PDF, además aprender a través de la palabra hablada, lo que significa que existe un audio y de esa forma escuchar la correcta pronunciación de cada palabra en ese idioma.

Se elaboró material educativo con el objetivo de fortalecer a las escuelas a través de la creación de material multimedia, dirigido a niños y niñas del nivel primario, y que también es de apoyo para los docentes para mejorar la enseñanza del idioma Kaqchikel, en las escuelas que el MINEDUC exija el curso como un segundo idioma a través del concepto creativo “El idioma, lazo entre culturas”, se pretende que la enseñanza se muestre de una forma dinámica, en ella, el audio como orientación de como pronunciar cada palabra, de esta manera se estará incidiendo en el aprendizaje del estudiante por medio de la palabra hablada.

Para llegar al final de este proyecto fue necesario contar con la participación de expertos en el tema como también en el diseño gráfico, por lo que las asesorías fueron realizadas por docentes de la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala y asesores externos expertos en el tema, siempre con una ética profesional y comprometidos para el buen desarrollo del material.

En cuanto a la aceptación de este proyecto por parte del grupo objetivo, tanto niños como docentes, hacen mención que es un buen recurso, ya que no se cuenta con ninguno parecido. En el caso de los maestros indican que existe algún material pero el problema es que al impartir el curso el problema es la pronunciación en cada palabra, por lo que este material es una alternativa para la enseñanza de un segundo idioma.

En cuanto a desarrollar un proyecto de tal magnitud y en lo personal, es necesario recordar los pasos a seguir, el aprendizaje no está solo en las aulas, fue necesario conocer el entorno del grupo objetivo, las investigaciones y las interacciones con personas fueron lecciones de vida, y este aprendizaje forma parte ya de un crecimiento personal. Por otro lado, el contribuir en un proyecto educativo es de mucha satisfacción y porque es un granito de arena para el desarrollo de nuestro país que tanto lo implora.

RECOMENDACIONES

A la fundación Proyecto Lingüístico Francisco Marroquín

- Distribuir el material y alojarlo en su página principal de internet para que pueda ser descargado en cualquier momento. De igual manera difundir esta herramienta por medio de sus redes sociales y que a través de ella este a disposición de todo público quién este interesado en el aprendizaje del idioma Kaqchikel.
- Analizar la posibilidad de que este proyecto sea más amplio en cuanto a contenidos y se convierta en un curso completo, considerando que el grupo objetivo como expertos ven en este proyecto como innovador en su tipo, porque existe material impreso, pero no interactivo que es mucho más llamativo para un estudiante.
- Por otro lado, se pensó en un material multimedia, porque este puede ser visualizado por medio de una computadora y así aprovechar la era tecnológica, el fin es no utilizar más un material impreso, porque solo de esa forma se estará conservando la madre naturaleza, de igual manera se dejara de contaminar lagos y ríos con tintas de impresión.

A la escuela de diseño gráfico

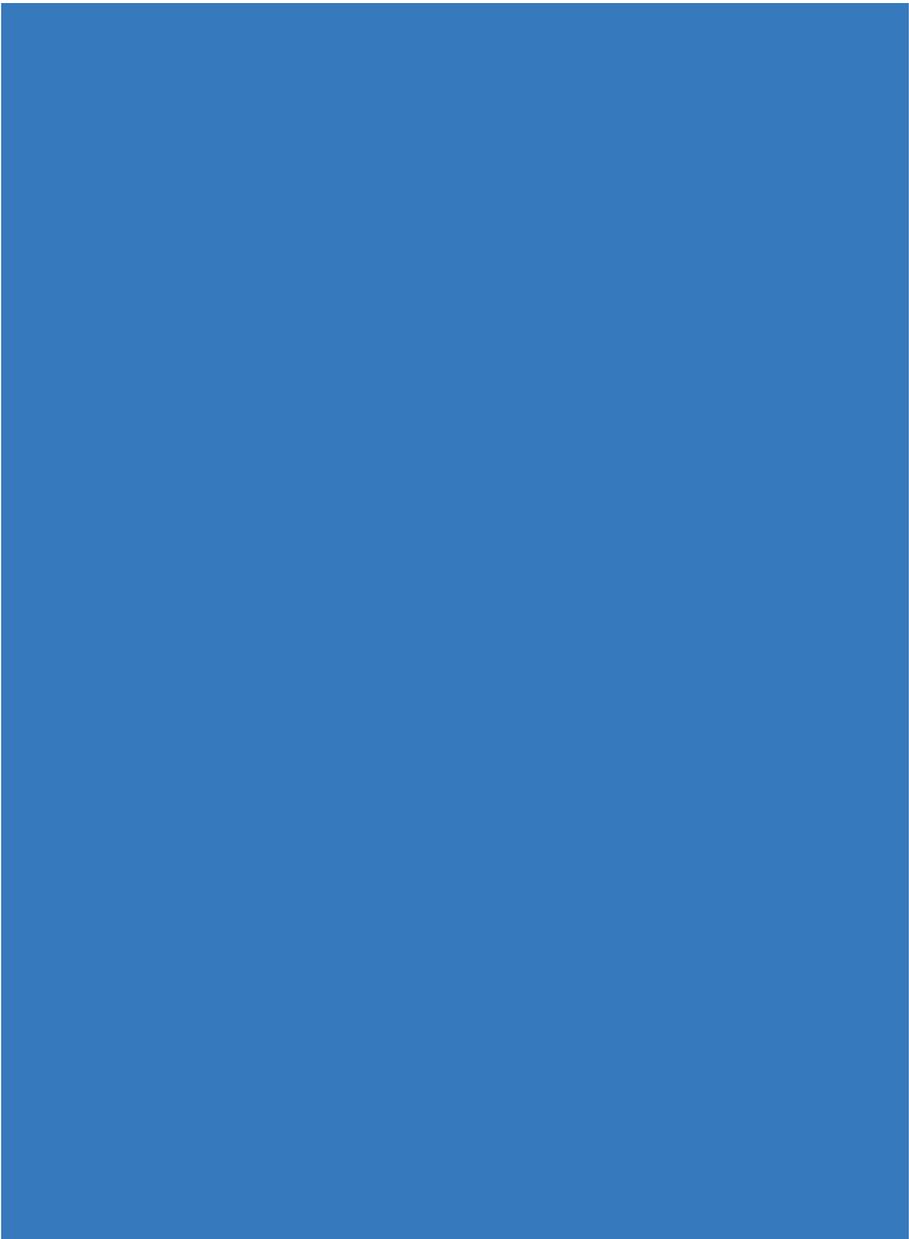
- Tomar en cuenta los horarios para los estudiantes que trabajan, ya que un horario vespertino es perjudicial por el simple hecho de arriesgar su trabajo y por la entrada a la universidad que cada año es un caos por el tráfico vehicular.
- Incentivar a los epesistas en búsqueda de Fundaciones que se enfoquen de alguna manera en la educación, ya que este es el pilar del desarrollo de nuestro país.

Al estudiante de diseño gráfico

- Elegir el tema de su interés, aunque tenga conocimiento de el, siempre es necesario investigar un poco más para que el proyecto este bien fundamentado.
- No realizar proyectos que no este en la capacidad del diseñador, si es bueno en multimedia realizar un proyecto en base a este, ya que si realiza un proyecto en base a páginas web y si no cuenta con el suficiente conocimiento, el proyecto no cumplirá con los estándares de un profesional.
- Enfocarse en proyectos según su capacidad, ni grandes pero tampoco pequeños, hoy en día el tiempo es corto, es mejor realizar un buen proyecto a quedar mal con la institución, de esta forma es la Escuela de Diseño quién queda mal por no conocer nuestros limites.
- Buscar expertos relacionados al tema, para que el proyecto no tenga incongruencias.
- Realizar la autoevaluación y todas la validaciones con expertos y del grupo objetivo, para garantizar los objetivos del material durante todo el proceso.



BIBLIOGRAFÍA



BIBLIOGRAFÍA

Anuario Estadístico de la Educación 2015 - Guatemala C.A. (2017). Estadística mineduc. Consultado 1 May 2017, from <http://estadistica.mineduc.gob.gt/anuario/2015/data/Resultado.htm? Nivel=43&Depto=00&Pob=0&Inf=1&Sector=0&Desgloce=0&Submit=Mostrar+cuadro>

Argueta Hernández, B. (julio-diciembre de 2015). Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal. Retrieved 29 de agosto de 2017 from Sistema de Información Científica Redalyc,; <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=86941142013>

Arroyo, L. (2010). Importancia de la tipografía en el diseño gráfico. Lozano Arroyo. Recuperado a partir de <https://lozanoarroyo.wordpress.com/2010/12/13/ensayo-importancia-de-la-tipografia-en-el-diseno-grafico/>

Características de la población y de los locales de habitación censados. (2003). Guatemala. Consultado 31 agosto 2017, de <https://www.ine.gob.gt/sistema/uploads/2014/02/20/jZqeGe1H9WdUDngYXkWt3GIhUUQCukcg.pdf>

Catálogo de las Lenguas Indígenas Nacionales. (2017). Inali.gob.mx. Consultado 25 octubre 2017, a partir de <http://www.inali.gob.mx/clin-inali/#variantes>

Civallero, E. (2007). Oralidad: la palabra hablada. Tradición Oral. Recuperado a partir de <http://tradicional.blogspot.com/2007/09/oralidad-la-palabra-hablada.html>

Coaccionados 25 mil maestros del Mineduc. (2017). Prensa Libre. Consultado 19 May 2017, from http://www.prensalibre.com/noticias/comunitario/Ministerio_de_Educacion-manipulaciones-coaccion-maestros-Derecho_Laboral_0_1309069287.html

COED - La pobreza y la educación. (2017). Coeduc.org. Retrieved 31 August 2017, from <http://www.coeduc.org/es/guatemala/pobreza.html>

Compendio de educación 2015. (2015). Guatemala. Retrieved from <https://www.ine.gob.gt/sistema/uploads/2017/01/16/13EpHY9jEEyYORgJJAUw-B758EoJL36aV.pdf> (2015)

Conexiones morfológicas forzadas | Neuronilla. (2017). Neuronilla. Consultado 16 Septiembre 2017, from <https://www.neuronilla.com/conexiones/>

Definición de niveles socioeconómicos. (2009). Consultado 2 May 2017, from <https://mtjerez62.files.wordpress.com/2014/06/estudio-nse-guatemala-multivex-2009.pdf>

Diseño de Reforma Educativa. (1998). Guatemala. Retrieved from <http://www.reaula.org/administrador/files/Dise%C3%B1o%20de%20la%20Reforma%20Educativa%20web.pdf>

Diseño Multimedia. (2015). [ebook] Argentina, pp.2-5. Available at: https://cdn.educ.ar/dinamico/UnidadHtml__get__68c644b4-1225-439e-8b3c-27ce6afaa-d9a/pdf/disenomultimedia_1.pdf [Accessed 1 Sep. 2017].

Ecured.cu. (2017). Diseño multimedia - EcuRed. [online] Available at: https://www.ecured.cu/Dise%C3%B1o_multimedia [Accessed 1 Sep. 2017].

Escuelas y colegios metropolitanos llevan dos años falsificando una nota. (2017). Plaza Pública. Consultado 1 May 2017, from <https://www.plazapublica.com.gt/content/interculturalidad-la-parte-inventada-de-las-escuelas>

Español, D. (2017). Design Thinking en Español. Designthinking.es. Consultado 16 Septiembre 2017, from <http://www.designthinking.es/inicio/herramienta.php?id=14&fase=empatiza>

Generador de Reportes. (2017). Estadística mineduc. Consultado 8 Ago 2017, from <http://estadistica.mineduc.gob.gt/reporte/>

Gómez Pérez, F. (2011). ¿Concepto creativo? ¿publicidad?. Consultado de <http://fedexgomez.blogspot.com/2011/12/concepto-creativo-publicidad.html>

Hernández, J. (2004). Evolución de las tecnologías multimedia - Monografias.com. [online] Monografias.com. Available at: <http://www.monografias.com/trabajos15/tecnologia-multimedia/tecnologia-multimedia.shtml> [Accessed 4 Sep. 2017].

Información sobre Guatemala - Misión Permanente de Guatemala ante las Naciones Unidas en Nueva York. (2017). Guatemalaun.org. Consultado 9 Ago 2017, from <http://www.guatemalaun.org/guatemala.cfm>

La clase media se reduce. (2017). Prensa Libre. Consultado 19 May 2017, from <http://www.prensalibre.com/guatemala/politica/la-clase-media-se-reduce>

Los 5 mejores sistemas educativos del mundo. (2017). Clarin.com. Retrieved 31 August 2017, from https://www.clarin.com/entremujeres/vuelta-al-cole/mejores-sistemas-educativos-mundo_0_S14QC3Mye.html

Martínez, F. (2006). Definiciones de códigos. Teoría de la comunicación. Recuperado a partir de http://teoriacomunicacion.blogspot.com/2006/06/resumen_17.html

MINEDUC - DIGEBI. (2017). Mineduc.gob.gt. consultado 31 agosto 2017, de <http://www.mineduc.gob.gt/DIGEBI/mapaLinguistico.html>

Mineduc.gob.gt. (2017). MINEDUC - DIGEBI. Consultado 9 Ago 2017 from <http://www.mineduc.gob.gt/DIGEBI/mapaLinguistico.html>

Moya, R. (2006) Diseño gráfico latinoamericano. Ecuador. Editorial TRAMA.

Orígenes del Curriculum Nacional Base (pp. 4-11). Guatemala. Retrieved from http://uvg.edu.gt/educacion/maestros-innovadores/documentos/curriculo/Fasciculo_origenes.pdf

PDF. ¿Qué es el formato PDF? Formato de documento portátil de Adobe | Adobe Acrobat DC. (2017). Acrobat.adobe.com. Recuperado 16 Septiembre 2017, a partir de <https://acrobat.adobe.com/la/es/why-adobe/about-adobe-pdf.html>

Pérez, J., & Merino, M. (2017). Definición de tipografía — Definicion.de. Definición.de. Recuperado 16 September 2017, a partir de <https://definicion.de/tipografia/>

Plaza Pública. Retrieved 1 September 2017, from <https://www.plazapublica.com.gt/content/interculturalidad-la-parte-inventada-de-las-escuelas>

Pública, P. (2016). Plaza Pública. From Plaza Pública: <https://www.plazapublica.com.gt/content/interculturalidad-la-parte-inventada-de-las-escuelas>

Ràfols, R. y Colomer, A. (2003) Diseño Audiovisual. Barcelona, España. GG Diseño.

Ràfols, R., & Colomer, A. (2006). El diseño audiovisual. Barcelona: Gustavo Gili.

Retos de la docencia. (2017). Prensa Libre. Consultado 19 May 2017, from <http://www.prensalibre.com/retos-de-la-docencia>

Riverón, U. (2008). Color aditivo y sustractivo. Ugo Riverón. Recuperado a partir de <http://ugoriveron.blogspot.com/2008/12/color-aditivo-y-sustractivo.html>

Sánchez, D. (2017). Código icónico. Es.slideshare.net. Recuperado 17 Septiembre 2017, de <https://es.slideshare.net/danielandressanchez716/cdigo-icnico>

SCAMPER | Neuronilla. (2017). Neuronilla. Consultado 16 Septiembre 2017, from <https://www.neuronilla.com/scamper/>

Signos Visuales (Semiótica). (2017). Sistemas Mutantes. Recuperado 16 Septiembre 2017, de <https://sistemasmutantes.wordpress.com/2013/09/04/signos-visuales-semiotica/>

Tomé, M., Campo Delgado, J., Alvarez Alvarez, A., Demaizière, F., Martínez García, J., & O'Down, R. et al. (2012). La web 2.0 como recurso para la enseñanza del francés como lengua extranjera.

Villaseñor, E. (2015). Fotografía, Comunicación y Retórica (pp. 2-4). México D.F. de <http://www.fotoperiodismo.org/BIENAL/INVESTIGACION/PDFSWEB/retorica.pdf>

Zacchetto, V. (2002). La Danza de los signos (1st ed., pp. 81-82). Abya Ayala. Quito, Ecuador.

ÍNDICE DE TABLAS

- Tabla 1. Número de inscritos en el ciclo de educación primaria –República de Guatemala, serie histórica, en datos absolutos–
- Tabla 2. 6W
- Tabla 3. SPICE & POEMS
- Tabla 4. Método SCAMPER
- Tabla 5. Método conexiones morfológicas forzadas
- Tabla 6. Presupuesto del proyecto

ÍNDICE DE FIGURAS

- Figura 1. Mapa Lingüístico de Guatemala
- Figura 2. Mapa mental
- Figura 3. Boceto
- Figura 4. Diagramación de contenidos, bocetos
- Figura 5. Diagramación de contenidos con imágenes, bocetos
- Figura 6. Diagramación bocetos con imágenes
- Figura 7. Bocetos digitales
- Figura 8. Bocetos digitales de personas con una línea gráfica
- Figura 9. Bocetos digitales de cosas con una línea gráfica
- Figura 10. Bocetos digitales de insectos con una línea gráfica
- Figura 11. Fotografía con grupo objetivo
- Figura 12. Fotografía con grupo objetivo
- Figura 13. Material impreso a evaluar, cuerpo humano
- Figura 14. Material impreso a evaluar, insectos
- Figura 15. Material impreso a evaluar, pronombres
- Figura 16. Material impreso a evaluar, personas
- Figura 17. Material impreso a evaluar, dentro de una escuela
- Figura 18. Material impreso a evaluar, adjetivos
- Figura 19. Material impreso a evaluar, cuerpo humano
- Figura 20. Material impreso a evaluar, cuerpo humano
- Figura 21. Material impreso a evaluar, insectos
- Figura 22. Material impreso a evaluar, insectos
- Figura 23. Material impreso a evaluar, cuerpo humano
- Figura 24. Foto Wiliam González, grupo objetivo, primer grupo
- Figura 25. Foto Wiliam González, grupo objetivo, segundo grupo
- Figura 26. Foto Wiliam González, grupo objetivo, tercer grupo
- Figura 27. Foto Wiliam González, grupo objetivo, primer grupo
- Figura 28. Foto Wiliam González, grupo objetivo, cuarto grupo

Figura 29. Foto Wiliam González, grupo objetivo, quinto grupot

Figura 30. Foto Wiliam González, experto.

Figura 31. Material a evaluar

Figura 32. Propuesta final primera parte

Figura 33. Propuesta final segunda parte

Figura 34. Código RGB

Figura 35. Tonalidad azul grisáceo, en línea de los dibujos

Figura 36. Tonalidades 30% RGB

Figura 37. Fuente Helvética Rounded LT Std

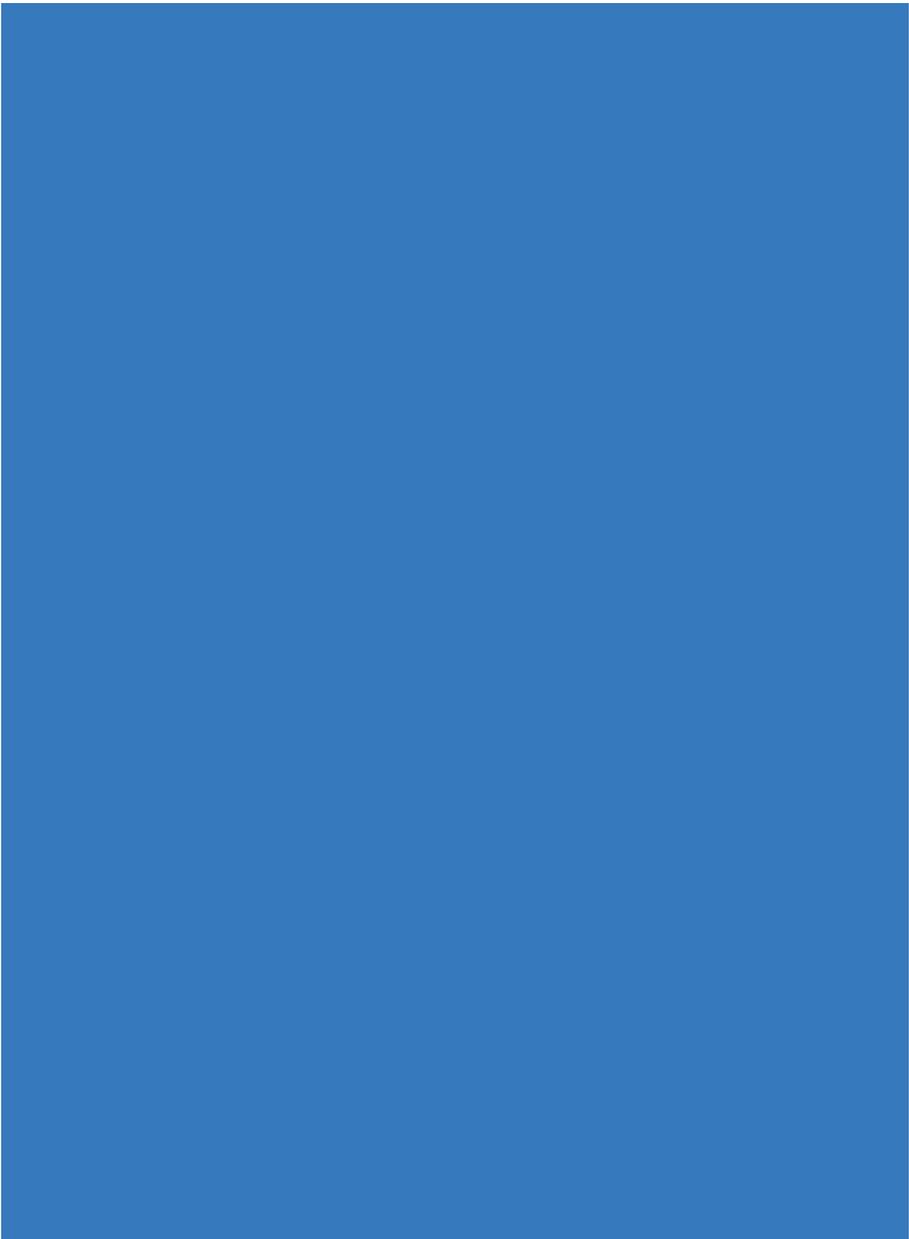
Figura 38. Grafismos

Figura 39. Ícono de audio

Figura 40. PDF, puesta en práctica



ANEXOS



Cotización

Propuesta de cotización de la empresa Ciclomeia Diseño y Publicidad.



Email: cecoyote@gmail.com

Antigua Guatemala, 16 de Noviembre de 2017

Señores:
Fundación Proyecto Lingüístico “Francisco Marroquín –PLFM-
Presente,

Apreciables señores:

De acuerdo con la plática sostenida el día lunes 9 de noviembre por la tarde, me permito presentar a su consideración la propuesta para el proyecto **Material Multimedia en formato PDF**, el cual planteo en los siguientes términos:

- PDF multimedia, “Aprendiendo el idioma Kaqchikel” 22 páginas.
- Botones interactivos.
- Grabación de voces.
- Edición de sonidos.
- Dibujo digital de cada palabra del material a realizar.
- Planeación estratégica.
- Bocetos.
- Corrección de bocetos.
- Validación de material cliente y grupo objetivo.
- Visitas a cliente sobre avances del proyecto.

Tiempo de entrega: A convenir con el cliente

Valor Total: **Q 61,500.00**

Nota: Para iniciar trabajos 60% Inicio y 40% Entrega

Sin otro particular y en espera de poder servirles, me despido,

Atentamente,

Carlos Coyote
Servicios Web y Diseño Gráfico
Cel. 3086-9134
cecoyote@gmail.com

Web
Animación
Rotulación
Impresión digital

EVALUACIÓN NIVEL 1 COMPAÑEROS

Instrumento de validación a diseñadores gráficos - PDF interactivo - del proyecto de graduación para

Creación de material multimedia, dirigido a niños y niñas del nivel primario, como apoyo a docentes para mejorar la enseñanza del idioma Kaqchikel, en las escuelas que el Mineduc exija el curso como un segundo idioma.

1. **¿Cree que los dibujos son adecuados para los niños de nivel primario?**

Marca solo un óvalo.

- Sí
 No
 Talvez

2. **¿Los contrastes de colores en los dibujos son adecuados para llamar la atención en los niños?**

Marca solo un óvalo.

- Sí
 No
 Tal vez

3. **¿Cree que el estilo de fuente utilizada es adecuada para este proyecto?**

Marca solo un óvalo.

- Sí
 No
 Tal vez

4. **Los colores aplicados en la propuesta lo asocia con:**

Selecciona todos los que correspondan.

- Alegría
 Tristeza
 Enojo

5. **Considera que la presentación de este material es apropiado para:**

Selecciona todos los que correspondan.

- Niños y niñas menores de 5 años
 Niños y niñas de 9 a 12 años
 Jóvenes

6. **¿El lenguaje corporal de los dibujos le trasmite la palabra que está escrita?**

Marca solo un óvalo.

- Sí
 No
 Talvez

7. **¿Considera que este material facilitará en el aprendizaje del idioma Kaqchikel a los niños?**

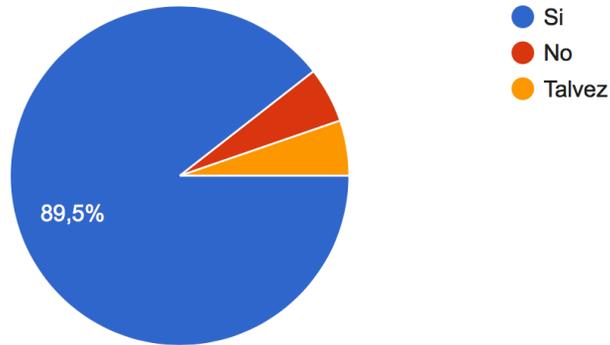
Marca solo un óvalo.

- Sí
 No
 Tal vez

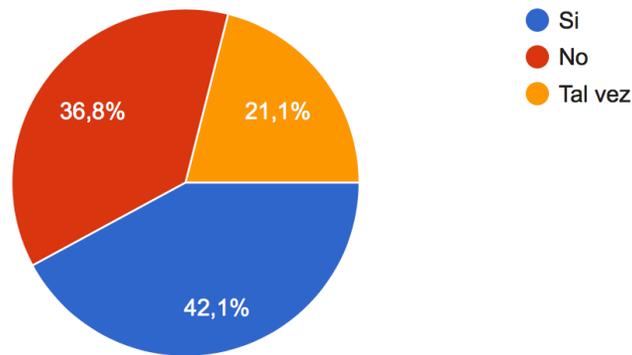
8. **Observaciones:**

Resultados validación 1

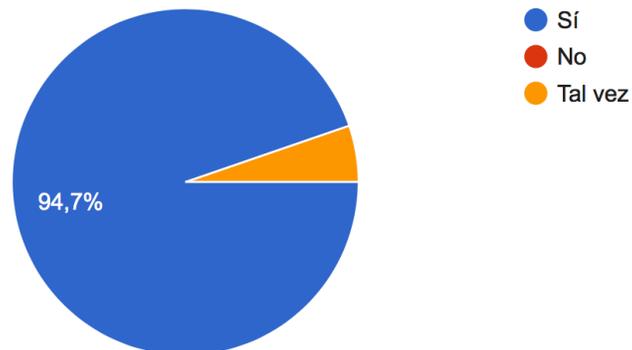
1. ¿Cree que los dibujos son adecuados para los niños de nivel primario?



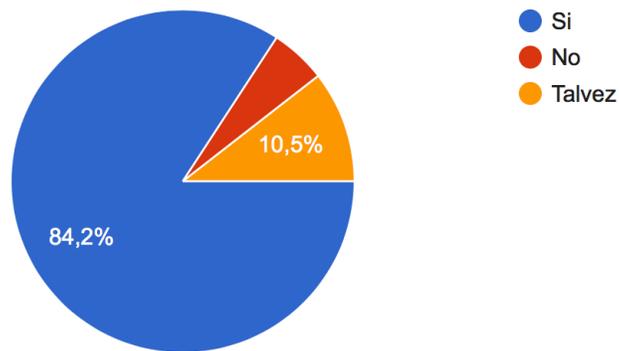
2. ¿Los contrastes de colores en los dibujos son adecuados para llamar la atención en los niños?



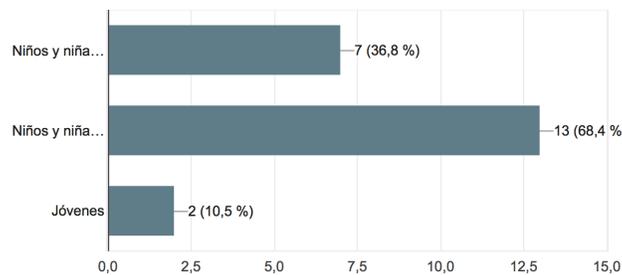
3. ¿Cree que el estilo de fuente utilizada es adecuada para este proyecto?



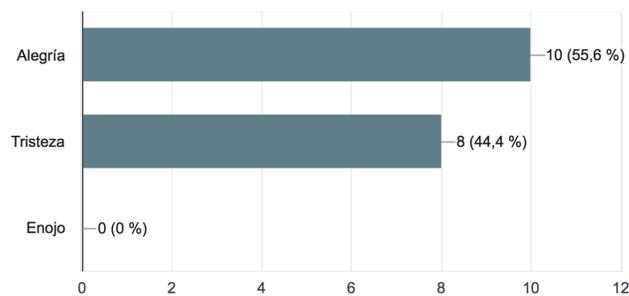
4. Los colores aplicados en la propuesta lo asocia con:



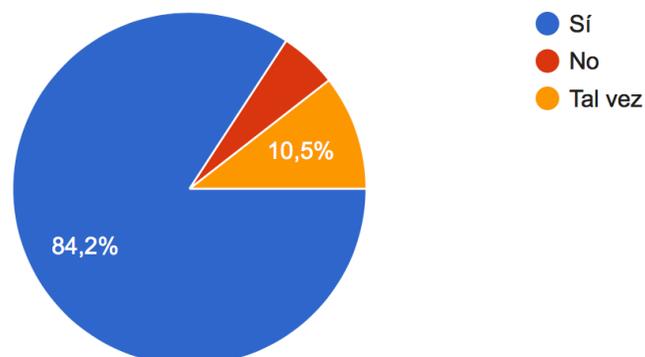
5. Considera que la presentación de este material es apropiado para:



6. ¿El lenguaje corporal de los dibujos le trasmite la palabra que está escrita?



7. ¿Considera que este material facilitará en el aprendizaje del idioma Kaqchikel a los niños?



Observaciones validación 1

- En lo particular no estoy de acuerdo en Kaqchikel como segundo idioma , me gustaría que se vea cómo poner a los niños en un nivel internacional, me gustaría ver a los niños hablando idiomas extranjeros ya que creo que les abrirá más puertas en su vida profesional , ahora es el momento de aprovechar ese aprendizaje , cuando sean grandes algunos lucharán por aprender un idioma extranjero y les será más difícil , Claro respeto el punto de vista de los que apoyan el kaqchikel, está es solo mi opinión . (2)
- Ninguna
- Es un material que gran ayuda para el aprendizaje de tal idioma para los niños
- Me parece un gran proyecto, las ilustraciones excelentes solo le pondría colores más vivos si es para niños el texto muy bien excelente producto
- Trabajar un poco más en colores, que sean más llamativos y no tanto colores pastel.
- Si el material es para niños pequeños considero que los tonos pastel no atraen la atención del niño, la imagen que representa tu/usted no es tan fácil de comprender, agarrar no lleva tilde, la utilización de degrade en el joven rompe con el estilo de las demás ilustraciones.
- Cuidar el poder utilizar colores más llamativos para los niños.
- Ilustraciones con colores muy pastel. Si el material es para niños deberían de ser colores más vivos.
- los colores son muy tristes, pienso que serían mejor un poco más encendidos.
- Utilizar colores mas vivos en los dibujos.

AUTO EVALUACIÓN NIVEL 1



Auto Evaluación / primer nivel

Fecha: 5 de octubre

Criterios para autoevaluación de la propuesta gráfica, el número uno representa carencia.

		1	2	3	4	5
1	¿Vincula los bocetos con los objetivos planteados?					X
2	¿Vincula los bocetos con el grupo objetivo?					X
3	¿ Vincula los bocetos con conceptos de diseño, fundamentales para la estética de un multimedia funcional?					X
4	Se vinculan los bocetos al concepto creativo					X
5	Vinculo los conceptos con los niveles de interacción entre el usuario y el producto				X	
6	La propuesta armoniza de manera estética los elementos propios del diseño multimedia (texto, imagen)				X	
7	Calidad técnica del bocetase				X	

Observaciones

→ Manejar mejor una línea gráfica

→ Mejorar líneas de dibujo, más suaves, menos rústicas.

EVALUACIÓN NIVEL 2

GRUPO OBJETIVO

 FACULTAD DE ARQUITECTURA

MATRIZ DE EVALUACIÓN NIVEL 2
FOCUS GROUP

Instrumento de validación al grupo objetivo del proyecto de graduación para creación de material multimedia, dirigido a niños y niñas del nivel primario, como apoyo a docentes para mejorar la enseñanza del idioma Kaqchikel, en las escuelas que el Mineduc exija el curso como un segundo idioma.

Fecha: 13 de octubre

Evaluación realizada conjuntamente con: Robin Oliverio Hi Ch.
Docente de grado

Edad:

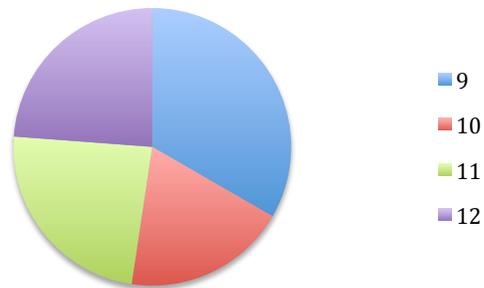
Sexo: M F

Después de observar el material impreso entregado a cada grupo se les hace las siguientes preguntas:

1. Las imágenes son fáciles de comprender ✓
2. ¿Qué imágenes cambiarías para su mayor comprensión?
Algunas imágenes no se comprende pag. 3 y pag 7
3. Los colores son adecuados para este material
bien
4. Que no fue de su agrado en el material ✓
5. Que no entendió de este material ✓
6. Es fácil de comprender el material ✓
7. ¿Te gustaría aprender el idioma Kaqchikel por medio de este material? ✓

Resultados nivel 2 grupo objetivo

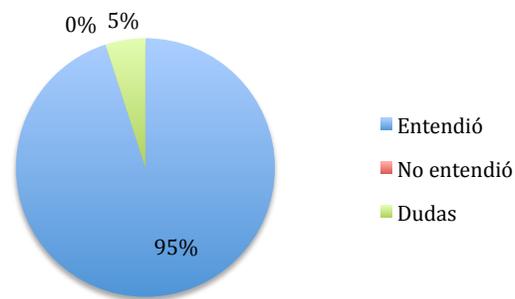
Edad



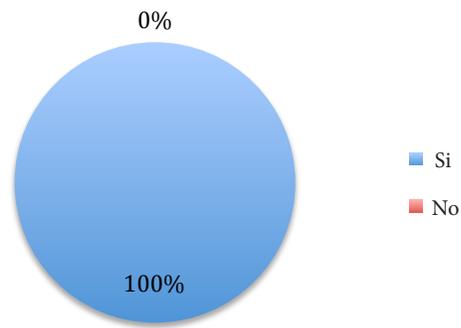
sexo



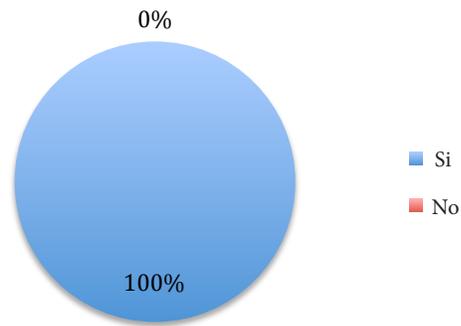
Las imágenes son fáciles de comprender



Es fácil de comprender el material



¿Te gustaría aprender el idioma Kaqchikel por medio de este material?



EVALUACIÓN NIVEL 3 EXPERTOS



MATRIZ DE EVALUACIÓN NIVEL EXPERTOS / LINGÜÍSTICA

Instrumento de validación por parte de expertos para el proyecto de graduación para la creación de material multimedia, dirigido a niños y niñas del nivel primario, como apoyo a docentes para mejorar la enseñanza del idioma Kaqchikel, en las escuelas que el Mineduc exija el curso como un segundo idioma.

Fecha: _____

Criterios para autoevaluación de la propuesta gráfica, el número uno representa carencia.

		1	2	3	4	5
1	El contenido es correcto					
2	Es un material de beneficio para la comunidad educativa					
3	La estructura del material multimedia, las imágenes ayudan al receptor a entender el mensaje					
4	Los dibujos son adecuados					
5	El tipo de fuente tipográfica es indicada para este material					
6	Sobre los colores					
7	El audio es claro					

Observaciones:



MATRIZ DE EVALUACIÓN NIVEL EXPERTOS / DISEÑO

Instrumento de validación por parte de expertos para el proyecto de graduación para la creación de material multimedia, dirigido a niños y niñas del nivel primario, como apoyo a docentes para mejorar la enseñanza del idioma Kaqchikel, en las escuelas que el Mineduc exija el curso como un segundo idioma.

Fecha: ____ 22 oct. 2017 _____

Criterios para autoevaluación de la propuesta gráfica, el número uno representa carencia.

		1	2	3	4	5
1	La estructura del material multimedia, las imágenes ayudan al receptor a entender el mensaje					X
2	La diagramación es la correcta					X
3	Los dibujos son adecuados					X
4	La calidad de imagen					X
5	El tipo de fuente tipográfica es indicada para este material					X
6	Sobre los colores				X	
7	El audio es claro				X	

Observaciones:

Considero que la Tabla de contenido debería estar en Kaqchikel y Castellano.
En el Glosario el Medianil es mucho entre ambas columnas, se pierde la línea de lectura.

El Sonido lo aprecie un poco retardado... evaluar.



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

Doctor
Byron Alfredo Rabe Rendón
Decano Facultad de Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala

Señor Decano:

Por este medio hago constar que he realizado la revisión de estilo del Proyecto de Graduación **“CREACIÓN DE MATERIAL MULTIMEDIA DIRIGIDO A NIÑOS Y NIÑAS DE NIVEL PRIMARIO Y COMO APOYO A DOCENTES PARA MEJORAR LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA KAQCHIQUEL, EN LAS ESCUELAS QUE EL MINEDUC EXIJA EL CURSO COMO UN SEGUNDO IDIOMA.”**, del estudiante **WILIAM ESTUARDO GONZÁLEZ MENDOZA** perteneciente a la Facultad de Arquitectura, **CUI 1582 06800 0718** registro académico **199820079**, al conferírsele el Título de Licenciado en Diseño Gráfico.

Luego de las adecuaciones y correcciones que se consideraron pertinentes en el campo lingüístico, considero que el proyecto de graduación que se presenta cumple con la calidad requerida.

Extiendo la presente constancia en una hoja con los membretes de la Universidad de San Carlos de Guatemala y de la Facultad de Arquitectura, a los cinco días de marzo de dos mil dieciocho.

Al agradecer su atención, me suscribo con las muestras de mi alta estima,

Atentamente,

Lic. Luis Eduardo Escobar Hernández
COL. No. 4509
COLEGIO DE HUMANIDADES


Lic. Luis Eduardo Escobar Hernández
Profesor Titular Facultad de Arquitectura
CUI 2715 41141 0101
Colegiado de Humanidades. No. 4509

Creación de material multimedia, dirigido a niños y niñas del nivel primario, y como apoyo a docentes para mejorar la enseñanza del idioma Kaqchikel, en las escuelas que el Mineduc exija el curso como un segundo idioma.

Proyecto de Graduación desarrollado por:



William Estuardo González Mendoza

Asesorado por:



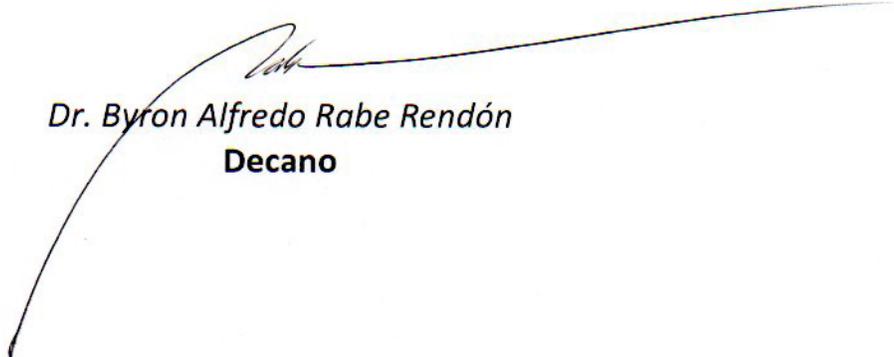
Lic. Carlos Enrique Franco Roldan



Lic. María Berthila Gutiérrez De Melgar

Imprímase:

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"



Dr. Byron Alfredo Rabe Rendón
Decano

