



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

“DISEÑO EDITORIAL DIDÁCTICO,
PARA CAPACITAR AL PERSONAL
QUE LABORA COMO
GUÍA EDUCATIVO
EN EL MUSEO DE LOS NIÑOS
DE GUATEMALA”

PROYECTO DE GRADUACIÓN PRESENTADO POR:
MARÍA RAQUEL SOSA TORRES
PARA OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

GUATEMALA AGOSTO, 2018





USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

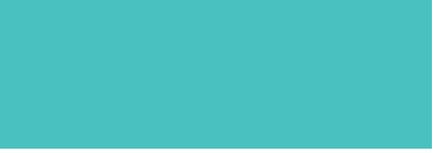
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE ARQUITECTURA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

**DISEÑO EDITORIAL DIDÁCTICO, PARA
CAPACITAR AL PERSONAL
QUE LABORA COMO GUÍA EDUCATIVO
EN EL MUSEO DE LOS NIÑOS
DE GUATEMALA.**

PROYECTO DE GRADUACIÓN PRESENTADO POR:
MARÍA RAQUEL SOSA TORRES
PARA OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADA EN DISEÑO GRÁFICO

GUATEMALA AGOSTO, 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”



AUTORIDADES

JUNTA DIRECTIVA

Decano

Doctor Byron Alfredo Rabé Rendón

Vocal I

Arq. Gloria Ruth Lara Córdón de Corea

Vocal II

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini

Vocal III

MSc. Arq. Alice Michele Gómez García

Vocal IV

Br. Kevin Christian Carrillo Segura

Vocal V

Br. Ixchel Maldonado Enríquez

Secretario Académico

Msc. Arq. Publio Alcides Rodríguez Lobos

TERNA SINODAL

Decano

Doctor Byron Alfredo Rabé Rendón

Asesor Metodológico

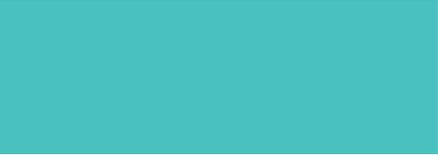
Lic. Carlos Enrique Franco Roldán

Tercera Asesora

Licda. Ana Beatriz Coxaj

Secretario Académico

Msc. Arq. Publio Alcides Rodríguez Lobos



DEDICATORIA

POR SER ESA LUZ EN TODO EL PROCESO

A Dios, por darme la oportunidad, la vida y brindarme la sabiduría, fuerza y perseverancia para lograr llegar a finalizar esta meta, por darme el apoyo valioso de mi familia.

A mis hijos, que son el mayor tesoro y lo mas hermoso que tengo en la vida y por ser mi inspiración a seguir adelante y darme fuerza para culminar con el proceso.

A mi esposo, por todo su apoyo incondicional en cada momento, por ser mi ejemplo a seguir y a quién mas admiro por su entrega y dedicación en todo lo que hace, y por ser esa persona que me impulsa a ser mejor cada día.

A mis padres y mi hermano, por todo su apoyo y cariño a lo largo de todo éste proceso, por su confianza depositada en mi y sus palabras de ánimo a no rendirme y seguir adelante todo el tiempo.

A mi abuelita, por ser mi segunda madre, una persona tan especial en mi vida que me impulsa con su amor y apoyo incondicional siempre.

A mis amigos, que son parte de éste proceso y que juntos vivimos experiencias hermosas que quedarán grabadas en nuestros corazones.

A mis asesores, que con paciencia y dedicación, nos transmitieron todos sus conocimientos y fueron un ente importante en nuestra formación y a lo largo de este proceso.



AGRADECIMIENTOS

POR TODO EL APOYO BRINDADO EN EL PROCESO



A la Universidad de San Carlos de Guatemala, por abrirme sus puertas y por darme la oportunidad, de crecer y formarme a nivel profesional, y poder contribuir con la sociedad y retribuir a mi país.

A mis Docentes, que con su valioso esfuerzo y paciencia al compartirnos todos sus conocimientos y resaltar todo el potencial dentro de nosotros como estudiantes.

A la Licda. Mariarrené Hernández, por todo su apoyo incondicional en cada momento, por depositar su confianza en mí, por el cariño y por darme la oportunidad de realizar el proyecto.

Al Museo de los Niños de Guatemala, por recibirme y darme la oportunidad trabajar en el proyecto, por el apoyo recibido de todo el personal. Dios les bendiga.



ÍNDICE

CAPÍTULO 1.....15

1.1 Introducción.....	16
1.2 Antecedentes.....	17
1.3 Definición y Delimitación del Problema de Comunicación Visual.....	18
1.4 Justificación del Proyecto.....	19
1.4.1 Trascendencia del Proyecto	
1.4.2 Incidencia del Diseño Gráfico	
1.4.3 Factibilidad del Proyecto.....	20
1.5 Objetivos.....	21
1.5.1 General	
1.5.2 Específicos	

CAPÍTULO 2.....23

2 Perfiles

2.1 Perfil de la Institución.....	25
2.1.1 Nombre de la Institución	
2.1.2 Antecedentes Históricos	
2.1.3 Compromiso con la Sociedad.	
2.1.4 Cómo se mantiene.....	26
2.1.5 Servicio que ofrece a la Sociedad	
2.1.6 Visión	
2.1.7 Misión	
2.1.8 Objetivos	27
2.1.9 Cultura comunicacional	
2.2 Perfil del Grupo Objetivo	
2.2.1 Aspectos Demográficos y geográficos.....	28
2.2.2 Aspectos Psicográficos.....	29

CAPÍTULO 3.....31

3 Planeación Operativa

3.1 Diseño de Ruta Crítica y Flujograma.....	32
3.2 Cronograma de Trabajo.....	35
3.3 Previsión de Recursos y Costos.....	39

CAPÍTULO 4.....41

4. Marco Teórico

4.1 El aprendizaje una adquisición genuina.....	42
4.1.1 Teorías del aprendizaje.....	43
4.1.2 Cómo aprendemos.....	44
4.1.3 Formas de Aprendizaje.....	45
4.1.4 Juego y aprendizaje.....	49
4.1.5 Guía Didáctica.....	50
4.1.6 importancia del Diseño gráfico en la elaboración material editorial.....	51
4.2 Demanda de Comunicación y Diseño.....	53
4.3 El aporte del Diseño al Proyecto.....	55

CAPÍTULO 5.....57

5 Definición Creativa

5.1 Elaboración de Brief de Diseño.....	58
5.2 Recopilación de Referentes Visuales.....	59
5.3 Descripción de Estrategias y Piezas de Diseño.....	61
5.4 Definición del Concepto Creativo.....	63
5.5 Premisas de Diseño.....	68
5.5.1 Códigos Tipográficos	
5.5.2 Códigos Cromáticos.....	69
5.5.3 Código de Formato	
5.5.4 Retícula.....	70
5.5.5 Código Lingüístico.....	71
5.5.6 Códigos Iconográfico	

CAPÍTULO 6.....73

6 Producción Gráfica

6.1 Nivel 1 de Visualización (Bocetaje inicial y autoevaluación).....	74
6.1.1 Creación de Personajes	
6.1.2 Bocetaje de Diagramación.....	77
6.1.3 Autoevaluación.....	78
6.2 Nivel 2 de Visualización (Bocetos mas avanzados y validación con Expertos).....	79
6.2.1 Personajes	
6.2.2 Bocetaje de Portada y Contraportada.....	80
6.2.3 Bocetaje de Portadas Internas.....	81
6.2.4 Páginas interiores.....	83
6.2.5 Validación con Profesionales en Diseño.....	84
6.3 Nivel 3 de Visualización (Bocetos finales y validación con grupo objetivo).....	85
6.3.1 Portada	

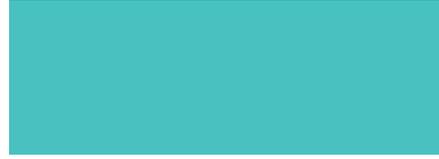
6.3.2 Páginas preliminares.....	86
6.3.3 Cuerpo de la Guía Didáctica.....	88
6.3.4 Validación con el Grupo Objetivo.....	89
6.4 Propuesta final.....	90
6.5 Lineamientos para la Puesta en Práctica.....	103
6.6 Presupuesto.....	104
6.6.1 Tiempo Trabajado	
6.6.2 Energía Eléctrica	
6.6.3 Ilustraciones	
6.6.4 Diagramación	
6.6.5 Total del Proyecto A	105

CAPÍTULO 7 107

7 Síntesis del Proceso

7.1 Lecciones Aprendidas.....	109
7.2 Aspectos que dificultaron el proceso.....	110
7.3 Conclusiones.....	111
7.4 Recomendaciones.....	112
7.5 Referencias.....	113
7.6 Anexos.....	121
7.6.1 Instrumento de investigación	
7.6.2 Instrumentos de investigación.....	123
7.6.3 Instrumentos de investigación.....	125
7.6.4 Cuadro de Autovalidación.....	126
7.6.5 Instrumento validación con Profesionales....	126
7.6.6 Instrumento validación con Grupo Objetivo..	127
7.6.7 Resultados validación con Grupo Objetivo....	128
7.6.8 Cotización del Proyecto.....	130
Carta de autorización de estilos.....	131
Autorización de Imprisión.....	132

PRESENTACIÓN



Este proyecto, se elabora como requisito para optar al título de Licenciatura en Diseño Gráfico y como muestra de dar un aporte especial hacia la sociedad, en gratitud por el tiempo de estudio dentro de la universidad de San Carlos de Guatemala, logrando crear un cambio positivo en la población a través del diseño gráfico.

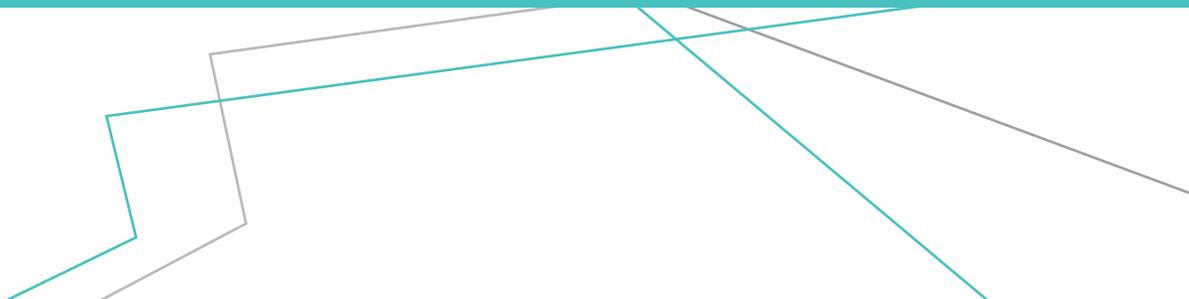
El trabajo realizado es una Guía Didáctica, que esta dirigida al personal, que labora como Guía Educativo en el Museo de los Niños de Guatemala, el proyecto consiste en implementar estrategias que apoyen el proceso formativo y desempeño laboral, através de un material editorial, que contiene diversidad de actividades útiles para fomentar el contenido científico en cada exhibición, facilitando el trabajo del moderador y el aprendizaje en los niños y público en general que visita el Museo.

El libro posee una diagramación adecuada y sencilla, ésta dividida por capítulos que continen una galería distinta con exhibiciones, para que el lector pueda evaluar rápidamente la actividad que necesita de determinada exhibición, muestra la información de manera concreta y cuenta con material adicional para hacer el recorrido del lector mas interactivo y divertido.

El material será un aporte para mejorar y facilitar el trabajo que realizan el personal educativo y ser una Guía para las futuras generaciones de Guías Educativos del Museo de los Niños de Guatemala.

CAPÍTULO 1

Introducción



1.1 INTRODUCCIÓN

El Museo de los Niños de Guatemala, es una institución comprometida, con la formación educativa e integral de la niñez guatemalteca, presta servicio a establecimientos escolares, tanto públicos como privados, asimismo familias particulares que visitan las instalaciones para obtener una experiencia altamente interactiva en el aprendizaje.

Para esta organización es muy importante ofrecer a sus visitantes un buen servicio, por ello tienen una exigencia amplia al elegir a su personal, especialmente el que labora como Guía Educativo, que tiene un contacto directo con quien les visita.

Por lo tanto, es necesario que se le brinde una adecuada formación, pero se han encontrado varias dificultades que limitan al aspirante a desempeñarse con facilidad, en su primer acercamiento con los alumnos y familias, en las exhibiciones, se ha observado una debilidad en generar juegos que complementen el contenido que están exponiendo.

En el siguiente estudio se presenta el proceso de creación de una Guía Didáctica, que permita ser un apoyo educativo para todo el personal, que se enfoca en proporcionar actividades creativas, en las cuales ya está implícito el contenido a desarrollar en la exhibición, para motivar al nuevo personal en el inicio de su desenvolvimiento con los visitantes, además ser un material visual bien estructurado y diseñado para lograr su objetivo.

1.2 ANTECEDENTES



Las autoridades han manejado un mismo estilo de capacitación con cada generación de trabajadores, dando todo lo necesario para formar y mejorar las habilidades que cada aspirante posee, ya que su misión es educar de una forma divertida y distinta, a través del juego.

El personal que labora como Guía Educativo tiene a su disposición material donde puede visualizar y estudiar todo el contenido relacionado a un tema, dependiendo cada exhibición, cuenta con una biblioteca que le proporciona diversas enciclopedias y ejemplares de temas educativos para niños, pero no ha sido suficiente debido a que no se les facilita diversidad de material que sea llamativo y que contenga estrategias de como generar un juego con el contenido de determinada exhibición.

Por lo que el proyecto de graduación, pretende brindar apoyo gráfico editorial ecuánime y funcional que permita enriquecer la formación de los futuros grupos de Guías Educativos, renovar a los empleados que laboran actualmente y asimismo destacar todavía más, el éxito y el prestigio del Museo de los Niños de Guatemala.

1.3 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA DE COMUNICACIÓN VISUAL

El Museo de los Niños de Guatemala, es una institución de apoyo integral a la educación guatemalteca, ya que brinda aprendizaje a través de una experiencia interactiva, ofrecida a lo largo del recorrido en las exhibiciones que le constituyen. Por lo tanto, para lograr, que ésta práctica sea efectiva, requiere un personal, altamente capacitado y creativo, que deberá, a través de una actividad, desarrollar el contenido científico de un modo sencillo, para su comprensión.

El departamento de Educación, dentro del área administrativa del Museo, ha declarado, la necesidad de complementar un sistema que mejore la habilidad de los futuros aspirantes al puesto de Guía Educativo, para facilitar la transmisión de conocimiento con el visitante; ya que se ha registrado que el personal que se encuentra en formación, ha mostrado desmotivación, al encontrar mayor dificultad, en trasladar el contenido a través de un juego, en su primer experiencia con visitantes en la exhibición, ya que solo cuentan con experiencias que pueda relatarle el capacitador.

Ha sido insuficiente el material, proporcionado por las autoridades, en relación al tema del juego, dentro del proceso de preparación y formación de los postulantes a laborar en las exhibiciones, por ello es de carácter inaplazable, la generación de una herramienta de orientación visual y atractiva que mejore la situación actual en la institución.

Por lo anterior, es necesario recurrir al Diseño Gráfico, para innovar y formular, con material editorial interactivo, que sirva de orientación y apoyo, para las futuras generaciones del equipo de trabajo de Guías Educativos, ya que ellos conforman parte importante e indispensable, para darle vida a las exhibiciones dentro del Museo, a través del conocimiento de manera interactiva, que con empeño, logran transferir a la niñez y sociedad guatemalteca.

1.4 JUSTIFICACIÓN

1.4.1 Trascendencia del Proyecto

La realización de la Guía Didáctica, será un proyecto de apoyo, para el proceso formativo de las futuras generaciones de Guías Educativos, que laboran en el Museo de los Niños de Guatemala, con el cual se facilitará la adquisición del conocimiento para cada tutor, asimismo será una forma de contribuir con la población, debido a que, podrá ofrecer un aprendizaje, mas significativo e integral, especialmente a la niñez guatemalteca.

El apoyo al procedimiento educativo, se creará, a través del diseño, de un material visual, diagramado, y estructurado adecuadamente, de manera que permita un recorrido visual agradable y comprensible, que logre transmitir el conocimiento a los futuros trabajadores en el Museo, para que los mismos puedan llevar el aprendizaje hacia todas las familias que les visitan.

1.4.2 Incidencia del Diseño Gráfico

El proyecto a elaborar dentro del Museo de los Niños, permitirá ser un ente motivacional, en el personal de la institución, ya que se entregará una Guía didáctica, que cumpla con su objetivo, de mejorar la calidad educativa, que se brinda en las exhibiciones, y que además sea un elemento visual, creado con todas las normas básicas que exige el Diseño Gráfico y con ello, cubrir las demandas del grupo objetivo al que se diseña, para hacer efectiva la comunicación visual.

A través del Diseño Gráfico, se creará un impacto óptico, en la estructuración y visualización del contenido de la Guía Didáctica, con el cual, se logrará captar la atención de cada Guía Educativo, facilitando la lectura para alcanzar el aprendizaje y conseguir la implementación de los elementos contenidos en el material editorial, para mejoras de índole educativo, dentro de una experiencia interactiva.

1.4.3 Factibilidad del Proyecto

La realización del proyecto, podrá ser efectiva, gracias a los esfuerzos de las autoridades por mejorar la formación educativa de sus empleados. Gracias a esa iniciativa, en el Departamento de Educación, se permitirá el acceso a toda la información relevante, acerca de la institución, para el proceso de construcción del proyecto, recolección de datos importantes a través de instrumentos, como encuestas y una entrevista, comunicación por vía mail y telefónica, para cualquier consulta.

Además se facilitarán, documentos, con descripción de actividades de juego, que se obtuvieron de competencias realizadas a nivel de Guías Educativos, que formarán el contenido del material didáctico, que servirá de apoyo para el personal que labora dentro del Museo y las futuras generaciones dentro del mismo.

Con los componentes anteriores, se procederá a hacer uso de el conocimiento adquirido a lo largo de la Carrera de Diseño Gráfico, entre éstos, un adecuado uso cromático, análisis del tratamiento tipográfico, y un recorrido visual aplicado en la diagramación y estructuración del material editorial, para cumplir con el objetivo principal.

1.5 OBJETIVOS



1.5.1 General

Contribuir mediante la creación de personajes y la diagramación de material editorial educativo, con el proceso de formación y servicio, de las futuras generaciones, de Guías Educativos del Museo de los Niños de Guatemala.

1.5.2 Específicos

De Comunicación

Implementar una nueva estrategia de comunicación, para renovar el proceso de capacitación, dirigido al actual y posterior equipo de trabajo.

De Diseño

Diseñar una guía didáctica, que facilite el proceso formativo de las futuras generaciones de Tutores Educativos de Museo de los Niños de Guatemala.



CAPÍTULO 2

Perfiles



2.1. PERFIL DE LA INSTITUCIÓN

2.1.1. Nombre de la Institución

El Museo de los Niños de Guatemala, 5ta. calle 10-00 zona 13, ciudad de Guatemala.

2.1.2. Antecedentes Históricos

“El Museo de los Niños de Guatemala fue una iniciativa de las obras realizadas por la Primera Dama de la Nación, señora Patricia Escobar de Arzú, cuando el 11 de enero de 2000, se suscribió con el Ministerio de Cultura y Deportes el Convenio 05-2000 de Gestión Administrativa y Administración de Servicios, a través del cual, se permitía a la Fundación para la Educación, la Cultura y el Desarrollo Integral de los Niños, FUNDECI la dirección, administración y mantenimiento total de las instalaciones del Museo de los Niños de Guatemala, cuyas instalaciones, por otro lado, fueron inauguradas al público el 1 de febrero de ese mismo año”. M. Hernández. (comunicación personal, entrevista, 2 de julio, 2016))



2.1.3. Compromiso con la sociedad

“Su compromiso es ofrecer un espacio adecuado para que la niñez guatemalteca, pueda descubrir, jugar y aprender. Además de entretenimiento, éste lugar, representa un excelente refuerzo para la formación que reciben los alumnos, en sus centros educativos en ciencia, tecnología, valores humanos y cívicos. Cuenta con un personal comprometido con una cultura de servicio y un conjunto de ambientes en constante actualización” .

M. Hernández. (comunicación personal, entrevista, 2 de julio, 2016).

2.1.4 ¿Cómo se mantiene?

“Es un proyecto, auto sustentable que se mantiene por medio del ingreso de entradas, programas de patrocinio y donaciones. Esto contribuye para que mensualmente, escuelas públicas, guarderías y orfanatos de la capital y del interior del país, puedan visitar sus instalaciones de forma gratuita”.

M. Hernández. (comunicación personal, entrevista, 2 de julio, 2016).

2.1.5 Servicios que ofrece a la sociedad

El Museo de los Niños es el primer museo interactivo del país y busca ofrecer a la población contacto con experiencias interactivas que le ayudarán a comprender y aplicar conceptos de cultura, ciencia y tecnología en forma innovadora y divertida. Cuenta con más 50 exhibiciones permanentes, clasificadas en estas áreas: Galería Mi País, Galería de las Ciencias Naturales, Galería de la Ciencia, Galería de la Salud, Higiene y Nutrición, Juego Interactivo de Pelotas, Galería de la Paz, Agiliza tu mente, una sala con actividades literarias y cuenta cuentos y otra de talleres educativos, todas ellas orientadas a facilitar una educación divertida al visitante. Además, se ofrece espacio para exhibiciones temporales y para actividades especiales como: Competencia científica de cohetes impulsados por agua y aire, Carrera infantil y Certamen de Expresión Artística.

M. Hernández. (comunicación personal, entrevista, 2 de julio, 2016).

2.1.6 Misión

Apoyar a la formación integral de los niños de una manera innovadora al ofrecer experiencias interactivas y divertidas, facilitadas por un equipo humano comprometido por la cultura de servicio y un conjunto de ambiente en constante actualización.

2.1.7 Visión

Generar un cambio positivo en el desarrollo intelectual, social y cultural de las futuras generaciones, apoyando la formación de valores universales para el beneficio de toda la sociedad.

2.1.8 Objetivos

- Contribuir al fortalecimiento del desarrollo educativo de todos los niños y niñas de Guatemala.
- Ofrecer a la población contacto con experiencias interactivas, que le ayudarán a comprender y aplicar conceptos de cultura, ciencia y tecnología en forma innovadora y divertida.
- Despertar y fomentar la creatividad, la imaginación y el descubrimiento estimulando el desarrollo de habilidades investigativas, curiosidad intelectual y nuevos intereses.
- Facilitar un espacio de convivencia para la integración de los diferentes grupos de visitantes.
- Apoyar la formación de valores universales para incidir en forma edificante en cada persona que participe en esta experiencia.

2.1.9 Cultura Comunicacional Visual de Museo de los Niños de Guatemala

Para el Museo es muy importante la imagen que se proyecta hacia la sociedad, uno de sus principales valores, es la actitud de servicio que se tiene hacia el público en general, además es vital la alegría, dinamismo y entusiasmo con el que cada Guía Educativo transmite el conocimiento en cada galería, haciendo énfasis a el slogan: “aprendemos jugando”. El diseño de sus exhibiciones, no tiene una línea gráfica definida, pero está llena colores llamativos, sus colores institucionales son el verde, azul, rojo amarillo y blanco. M. Hernández. (comunicación personal, entrevista, 2 de julio, 2016))

2.2.1 ASPECTOS DEMOGRÁFICOS Y GEOGRÁFICOS



**GRUPO
OBJETIVO**



HOMBRE Y MUJER
Jóvenes de
18 a 24 años

**DESTREZAS AL
TRATAR CON
NIÑOS**



Ingresos:
Q2550.00 a
Q2820.00

Creativos,
dinámicos,
alegres

Jóvenes
solteros,
universitarios



**CURSANDO
DIFERENTES CARRERAS
UNIVERSITARIAS**



**SE TRASLADAN EN
VEHÍCULO PROPIO,
TRANSPORTE COLECTIVO
(Transurbano, Transmetro)
MOTOCICLETA.**



**RELIGIÓN: EN SU
MAYORÍA CATÓLICA Y
EVANGÉLICA**



**CASAS DE 1 Y 2 NIVELES, LA
MAYORÍA EN COLONIAS CERRADAS
(zonas: 1,3,5,6,12,13,16,17,18)**

Figura no. 1

G.O.



SE IDENTIFICAN CON LA ALEGRÍA E INOCENCIA QUE CARACTERIZA A UN NIÑO.



ESCUCHAN MÚSICA EN INGLÉS, BALADAS ROMANTICAS Y POP, OTRO PEQUEÑO PORCENTAJE CUMBIA, BACHATA, REGUETÓN Y UNA MÍMINA ROCK Y HEAVY METAL.

REALIZAN MUCHA ACTIVIDAD EN INTERNET



SUS CANALES TELEVISIVOS USUALES SON NATIONAL GEOGRAFIC, DISCOVERY HOME AND HEALD, HISTORY, FOXLIFE, E ENTRETEIMER, WARNER, SONY, DISNEY CHANEL, Y CANALES DE MÚSICA Y DEPORTE.

2.2.2 ASPECTOS PSICOGRÁFICOS



GRUPO OBJETIVO

Figura no.2

EL ESFUERZO SE VALORA PERO
LA PERSEVERANCIA
SOBREPASA CUALQUIER DIFICULTAD .

CAPÍTULO 3

Planeación Operativa



3.1. DISEÑO DE RUTA CRÍTICA O FLUJOGRAMA

DISEÑO EDITORIAL DIDÁCTICO, PARA CAPACITAR AL PERSONAL, QUE LABORA COMO GUÍA EDUCATIVO EN EL MUSEO DE LOS NIÑOS DE GUATEMALA

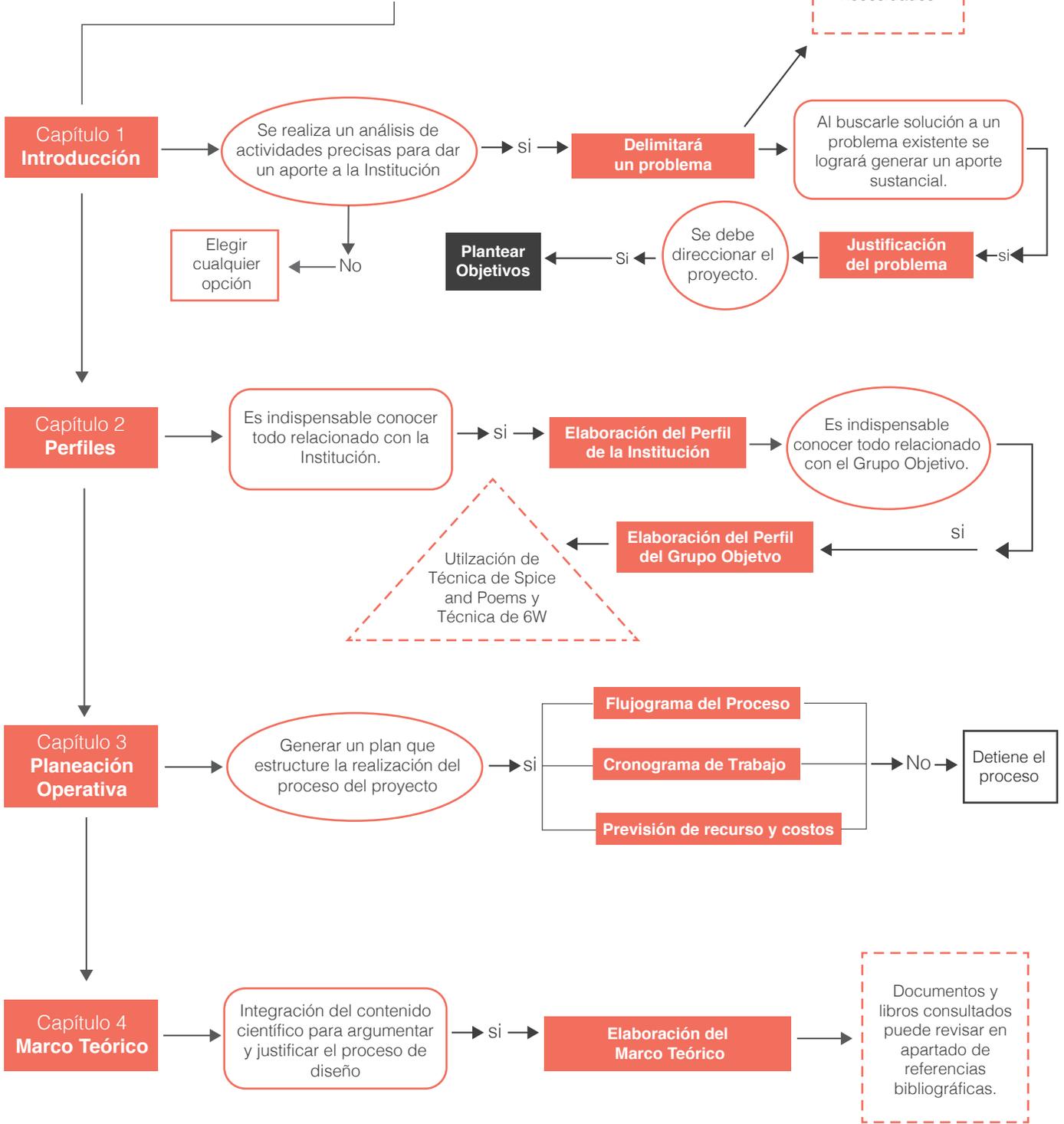


Figura no. 3

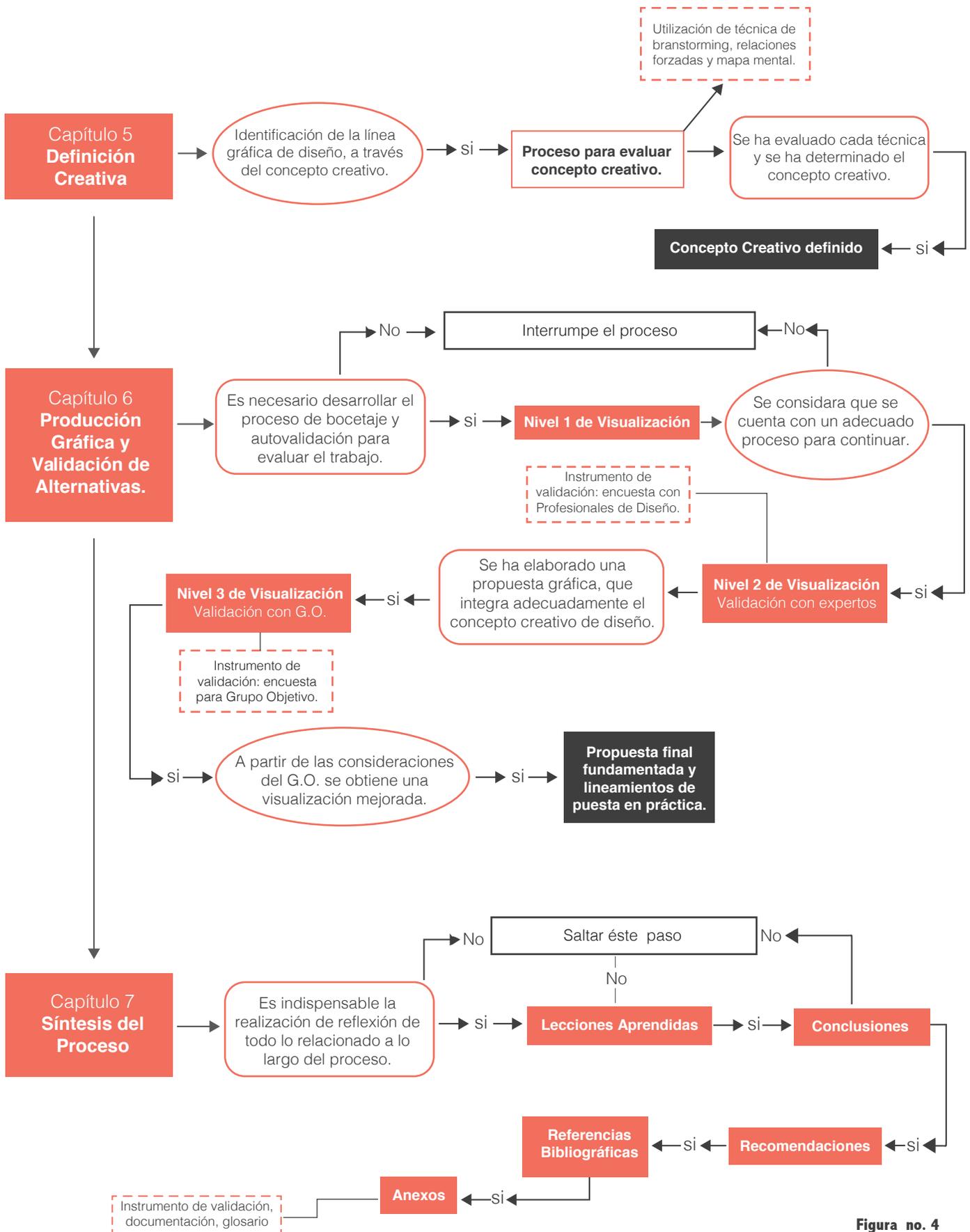


Figura no. 4

3.2. CRONOGRAMA DE TRABAJO



● El siguiente cronograma indica el desarrollo del proyecto.

JULIO 2016

18/22 AGOSTO

● Reconocimiento de necesidades (Instrumento: encuesta. Delimitación del problema.

25/29 AGOSTO

● Presentación de Anteproyecto y protocolo.

AGOSTO 2016

1/5 AGOSTO

● Tematización, justificación del tema elegido. Objetivos del Proyecto.

8/12 AGOSTO

● Desarrollo del Marco Teórico

15/19 AGOSTO

● Correcciones Marco teórico.

22/26 AGOSTO

● Mapa de empatía, SPICE AND POEMS y Técnica 6W.

SEPTIEMBRE 2016

2 SEPTIEMBRE

● Desarrollo de Insight y concepto creativo.

**5/9-12/16
SEPTIEMBRE**

● Preproducción

19/23 SEPTIEMBRE

● Evaluación del bocetaje.

26/30 AGOSTO

● Instrumento para validación con profesionales, interpretación de resultados.

OCTUBRE 2016

3/7 AGOSTO

● Preparación de las piezas finales para realizar el focus group en tercer nivel de visualización.

10/14 AGOSTO

● Validación con G.O. Correcciones sobre resultados.

17/21 AGOSTO

● Propuesta gráfica final. Lineamientos para la puesta en práctica.

**24/28
AGOSTO**

● Presentación de primera versión de informa final.

NOVIEMBRE 2016

1/4 NOVIEMBRE

● Finalización de producción de piezas gráficas.

7/11 NOVIEMBRE

● Presentación total, con Sede

12/18 NOVIEMBRE

● Presentación de cierre y finalización de Informe.

3.3. PREVISIÓN DE RECURSOS

3.3.1 Recursos Humanos

- Aprobación del proyecto Guía Didáctica Interactiva por parte del departamento de Educación del Museo de los Niños de Guatemala.
- 1 persona encargada de supervisar y evaluar cada parte del proyecto
- 1 persona especialista en el tema
- 1 diseñador gráfico

3.3.2. Equipo

- Equipo de computación, laptop y computadora de escritorio
- Disco duro externo
- Usb (memoria externa)
- Diversidad de programas de diseño instalados en la computadora
- Impresora
- Teléfono para comunicación constante entre el Museo y Diseñador
- Escritorio
- Lámpara

3.3.3. Servicios

- Internet
- Energía Eléctrica
- Transporte

3.3.4. Materiales

- Cuaderno carta espiral en blanco
- Hojas tamaño carta bond en blanco
- Tabla de cortar
- Cuchilla

- Regla de plástico y metal
- Lapiceros negro y azul
- Lápiz
- Borrador
- Sacapuntas
- Folder
- Clips y grapas
- Tinta para impresión
- Impresión de Dummies
- Libros (diversidad de temas educativos)

CAPÍTULO 4

Marco Teórico

4.1 EL APRENDIZAJE

UNA ADQUISICIÓN GENUINA

El aprendizaje, es la adquisición del conocimiento, a través del análisis, la inducción, un acercamiento a las cosas que nos rodean, o las experiencias vividas, que permiten comprender un hecho o la asimilación del mismo y nos dan una perspectiva de nuestro entorno.

Es importante el aprendizaje, porque genera un proceso formativo en el ser humano, con el que se logra confrontar las situaciones a lo largo de la vida. El proceso de desarrollo intelectual de una persona es gracias al aprendizaje, ya que es el conocimiento permanente que adquiere cada persona, como dice el dicho "lo que se aprende no se olvida, cuando el conocimiento queda impregnado en nuestra mente es muy difícil perderlo y nos servirá para afrontar las situaciones que nos presenta la vida.

4.1.1 TEORÍAS DEL APRENDIZAJE

Para la fundamentación, sobre la educación, es necesario conocer sobre las teorías del aprendizaje, que brindan planteamientos distintos, acerca del desarrollo constructivo del individuo.

El Conductismo, que fue presentado por Skinner, es una teoría basada en los cambios observables de la conducta del individuo. Esta enfocada en la repetición de patrones de conducta, de manera que éstos se ejecuten de manera automática. Un estímulo es seguido por una respuesta, siendo éste la interacción entre el ser humano y su medio. Se divide en condicionamiento Clásico, que considera que un estímulo se convierte en un reflejo asociado y condicionamiento Operante, que considera que el individuo recibirá una recompensa por determinada conducta.

El Cognitivismo, representada principalmente por Jean Piaget, considera que el individuo tiene interés en la mente al aprender, se enfoca en promover el procesamiento mental, además genera la construcción de conceptos de la información recibida y utiliza razonamientos más complejos para la resolución de problemas. El individuo utiliza su entorno para facilitar el aprendizaje, y relaciona un conocimiento nuevo con el ya existente en su memoria.

El Constructivismo, representada principalmente por Lev Vigostky, en ésta teoría la experiencia del individuo, ejerce un papel importante para adquirir el conocimiento, ya que ellos mismos crean el significado de las cosas, en base las situaciones anteriores, la adquisición del conocimiento es de forma acumulativa y la memoria se encuentra en construcción constante, se hace énfasis en la identificación del contexto en el cual las habilidades serán aprendidas y aplicadas.

Por competencias, que es el esfuerzo por integrar el proceso educativo de manera que se pueda garantizar que se ha alcanzado la formación completa. En esta teoría el individuo alcanza un conocimiento conceptual, procedimental y actitudinal, lo que se convierte en una herramienta, que le permite mostrar lo que puede hacer con lo aprendido.

Es de vital importancia el aporte, que nos brinda cada teoría, de la forma en la que se hace efectivo el aprendizaje, ya que es necesario tanto el conocimiento que se obtiene de las experiencias vividas y de el entorno, así como la activación de la memoria, y el modo conductual de la persona, todos estos factores hacen posible integrar nuevos conocimientos de forma significativa, en la vida del individuo, que las utilizará como herramientas, para razonar y resolver cualquier situación cotidiana o problema.

4.1.2 ¿CÓMO APRENDEMOS?

El aprendizaje, se logra a través de las habilidades implícitas en el ser humano, que facilitan, el desarrollo del pensamiento y permiten obtener los conocimientos para la construcción de significados y conceptos necesarios para aprender.

La adquisición del conocimiento según el profesor Bartolome Yancovick (octubre 2011), está directamente influenciada por el sentimiento de placer y las vivencias emocionales de afecto o de agresividad, se aprende con mayor facilidad aquello que produce satisfacción (placer), que se enseña con afecto o porque es necesario para la vida, defenderse o competir con éxito (agresividad).

Cada individuo es capaz de procesar y organizar la información, por ello es imprescindible tomar en cuenta los procesos cognitivos de cada persona, se pueden mencionar los siguientes:

Memorizar: significa almacenar y recuperar el conocimiento que se ha acumulado a lo largo de proceso educativo y vivencial. La memoria es fundamental para lograr el aprendizaje ya que podemos hacer uso de la información adquirida así como absorber nuevo conocimiento, para poder memorizar, es importante comprender y relacionar con el conocimiento previo, además se debe adaptar a nuestras propias palabras para lograr así la asimilación del conocimiento y lograr la interpretación. Para facilitar la memorización se puede emplear algunas técnicas como la realización de esquemas, mapas mentales, resúmenes, o reiterar lo que fue entendido del conocimiento.

La Observación: que consiste en indagar y analizar, sobre determinado tema, actividad, y objeto, con el fin de percibir sus características, propiedades, particularidades, funcionamiento, o aspectos interesantes que permitan generar el aprendizaje.

Análisis/Síntesis: considerado según el Diccionario de la Lengua Española (2016), es el análisis “la distinción y separación de las partes de algo, para conocer su composición, estudio detallado”. Esto quiere decir que es un proceso cognitivo que favorece el aprendizaje, ya que a través de un análisis se puede generar una síntesis, que es la agrupación de los elementos de un todo, para la comprensión del conocimiento en determinado tema.

Comparación: que se considera como la relación que tienen determinados elementos, personas, situaciones, etc., estableciendo semejanzas y diferencias, en base a un juicio. Para lograr comparar es necesario la clasificación, que consiste en saber agrupar diversos componentes, según su clase o concepto, funcionando en conjunto con la observación; y la interpretación que permite visualizar el sentido determinado de las cosas o explicar a través de conclusiones los hechos encontrados.

Seguir Instrucciones: que también forma parte importante entre los procesos cognitivos, ya que permite establecer indicaciones, secuencias, pasos o acciones que se deben seguir estrictamente, para lograr un determinado objetivo, como en caso del aprendizaje.

4.1.3 FORMAS DE APRENDIZAJE

El proceso educativo, puede ser perjudicado por varios factores en el ser humano, ya que cada persona, logra adquirir el conocimiento, de diferente manera, por ello es importante saber cual es la forma más adecuada, en la que se le permita al individuo mejorar su percepción cognitiva. A continuación se presentan los estilos más frecuentes que desarrollan con más facilidad el proceso de aprendizaje en el alumno.

1. Sistema de Representación Visual, según Jorge Neira Silva (s.f.), al visualizar se permite, establecer relaciones entre distintas ideas y conceptos. La capacidad de abstracción está directamente relacionada con la capacidad de visualizar. También la capacidad de planificar. Esas dos características explican que la gran mayoría de los alumnos sean visuales. Los alumnos visuales aprenden mejor cuando leen o ven la información de alguna manera. Con lo anterior cabe mencionar que algunas personas facilitan su aprendizaje, a través del sentido de la vista, cuando observan imágenes, símbolos o elementos visuales, esto ayuda a la asimilación de la información, y con ello mejoran su capacidad de aprender.

2. Sistema de Representación Auditiva, según Jorge Neira Silva (s.f.), el sistema auditivo, no permite relacionar conceptos o elaborar conceptos abstractos con la misma facilidad que el sistema visual y además no es tan rápido. Es, sin embargo, fundamental en el aprendizaje de los idiomas, y naturalmente, de la música. Los alumnos auditivos, aprenden mejor cuando reciben las explicaciones oralmente y cuando pueden hablar y explicar esa información a otra persona. Cuando se utiliza éste sistema se hace de manera secuencial y ordenada.

Por lo anterior considero que éste sistema de aprendizaje tiene sus desventajas, porque al memorizar información que se escucho previamente, puede ocurrir que se olvide una palabra y causar que por la memorización, se pierda el resto de la información, es mas factible que sea un estilo de aprendizaje para las personas que aprenden a tocar un instrumento.

3. Sistema de Representación Kinestésico, para Jorge Neira Silva (s.f.) el aprendizaje kinestésico es profundo. Se puede aprender una lista de palabras y olvidarlas al día siguiente, pero cuando se aprende a andar en bicicleta, por ejemplo, no se olvida nunca. Una vez que se aprendió algo con el cuerpo, se ha aprendido con la memoria muscular, es muy difícil que se olvide. Los alumnos que utilizan preferentemente el sistema kinestésico necesitan, por tanto, más tiempo que los demás. Los alumnos kinestésicos aprenden cuando hacen cosas como, experimentos de laboratorio o proyectos, ya que ellos necesitan moverse. Cuando estudian muchas veces pasean o se balancean para satisfacer esa necesidad de movimiento. En el aula buscarán cualquier excusa para levantarse y moverse.

En éste estilo de aprendizaje se complica, cuando se transmiten hacia ellos contenidos muy teóricos, ya que como dice el autor, necesitan estar en movimiento, entonces ésto les hace perden la atención y que el aprendizaje no sea tan significativo o seguramente no logre su objetivo. Por ello es importante conocer cual es la forma en la que aprendemos ya que será de vital importancia el el desarrollo de proyectos ya que con un estudio del grupo al que va dirigido lograremos que la comunicación sea mas efectiva. También se pueden mencionar algunos métodos importantes sobre el aprendizaje que son los siguientes:

a) Método de Maria Montesori

La Metodología Montessori según Enrique Martínez y Salanova Sánchez (s.f.), comenzó en Italia y es tanto un método como una filosofía de la educación. Fue desarrollada por la Doctora María Montessori, a partir de sus experiencias con niños en riesgo social. Basó sus ideas en el respeto hacia los niños y en su impresionante

capacidad de aprender. Los consideraba como la esperanza de la humanidad, por lo que dándoles la oportunidad de utilizar la libertad a partir de los primeros años de desarrollo, el niño llegaría a ser un adulto con capacidad de hacer frente a los problemas de la vida, incluyendo los más grandes de todos, la guerra y la paz. El material didáctico que diseñó es de gran ayuda en el período de formación preescolar.

La mente absorbente de los niños, por María Montessori:

Se comprende así que el primer período del desarrollo humano es el más importante. Es la etapa de la vida en la cual hay más necesidad de una ayuda, que se hace no porque se le considere un ser insignificante y débil, sino porque está dotado de grandes energías creativas, de naturaleza tan frágil que exigen, para no ser menguadas y heridas, una defensa amorosa e inteligente.

Los períodos sensibles son períodos en los cuales los niños pueden adquirir una habilidad con mucha facilidad. Se trata de sensibilidades especiales que permiten a los niños ponerse en relación con el mundo externo de un modo excepcionalmente intenso, son pasajeras y se limitan a la adquisición de un determinado carácter.

El ambiente preparado que se refiere a un ambiente que se ha organizado cuidadosamente para el niño, diseñado para fomentar su auto-aprendizaje y crecimiento. En él se desarrollan los aspectos sociales, emocionales e intelectuales y responden a las necesidades de orden y seguridad. Las características de este ambiente preparado le permiten al niño desarrollarse sin la asistencia y supervisión constante de un adulto. El diseño de estos ambientes se basa en los principios de simplicidad, belleza y orden. Son espacios luminosos y cálidos, que incluyen lenguaje, plantas, arte, música y libros.

El rol del adulto en la Filosofía Montessori, es guiar al niño y darle a conocer el ambiente en forma respetuosa y cariñosa. Ser un observador consciente y estar en continuo aprendizaje y desarrollo personal.

Según Enrique Martínez y Salanova Sánchez (s.f.), el nivel y tipo de inteligencia se conforman fundamentalmente durante los primeros años de vida. A los 5 años, el cerebro alcanza el 80% de su tamaño adulto. La plasticidad de los niños muestra que la educación de las potencialidades debe ser explotada comenzando tempranamente.

Los conocimientos no deben ser introducidos dentro de la cabeza de los niños. Por el contrario, mediante la información existente los conocimientos deben ser percibidos por ellos como consecuencia de sus razonamientos.

Los materiales sensoriales en el sistema Montessori, están agrupados por cada sentido de la siguiente forma:

- El gusto y el olfato. Las plantas y los perfumes proporcionan la gama de los olores. Aquí el material está constituido naturalmente por productos culinarios, con el complemento de una serie de botes con sustancias olorosas, otra serie idéntica ha de ser clasificada por comparación, de manera que se pueda asegurar el reconocimiento exacto de los olores.

- El tacto. Tiene en cuenta el material Montessori el sentido táctil, en todas sus formas (tablillas y rugosidades), así como el sentido térmico (botellas con agua a diferentes temperaturas), la percepción de las formas, etc.

- La vista. Percepción diferencial de las dimensiones, colores, volúmenes y formas. El oído. Discernimiento de los sonidos con cajas metálicas, campanillas, silbatos y xilófonos.

b) Método de Waldorf

La pedagogía Waldorf, iniciada por el filósofo alemán Rudolf Steiner, busca el desarrollo de cada niño en un ambiente libre y cooperativo, sin exámenes y con un fuerte apoyo en el arte y los trabajos manuales.

Las claves del método Waldorf

La participación de la familia en el día a día de la escuela, la formación permanente del profesorado y la atención al momento madurativo de cada alumno para darle su tiempo en sus procesos de desarrollo. Estos son, según Antonio Malagón, presidente de la Asociación de Centros Educativos Waldorf en España, los tres rasgos principales de los colegios Waldorf: un tipo de escuelas que comenzaron hace casi 90 años en Stuttgart (Alemania), donde el filósofo Rudolf Steiner dirigió la primera escuela libre y formó a sus maestros.

“El objetivo principal es que cada niño despliegue, su propia individualidad con ayuda de sus talentos y apoyándolo en sus dificultades. Se procura un desarrollo completo del ser potencial del niño y por ello se trabaja tanto en su conocimiento como con la familia. El mayor beneficio es que llegue a tener fuerza y criterios en la vida para guiarse a sí mismo con autonomía y de forma solidaria”. Malagón (s.f.).

4.1.4 JUEGO Y APRENDIZAJE

El juego es una actividad diversa, a la cotidianidad, que permite al ser humano divertirse. Pero se han establecido varias definiciones sobre éste tema, por ejemplo, para Johan Huizinga, uno de las primeras personas que se interesó por este concepto, considera que, el juego “es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente”.

En un juego se puede competir y con ello se le da la oportunidad a los participantes a tener el derecho de ganar, ya que ambos tienen las mismas posibilidades por tener la capacidad para jugar y utilizar sus habilidades para el desarrollo del juego.

A través del juego podemos hacer uso de la imaginación, ya que brinda mas libertad para desarrollarlo, aunque en la mayoría de casos contará con reglas simples. Pero el juego se convierte en una actividad muy importante debido a que combina la imaginación con la realidad, esto permite a el individuo, expresarse, divertirse, adaptarse, obtener mas confianza en si mismo y activar las relaciones con mas personas.

El juego puede ser utilizado para facilitar el aprendizaje, ya que activa nuestros sentidos, logrando captar mejor un mensaje, por ello aprender jugando, se convierte en una herramienta básica para transmitir conocimientos de forma sencilla que de como resultado una adquisición significativa de aprendizaje.

EL juego hace mas efectivo el proceso educativo, ya que favorece la interacción del grupo, enfatiza la solidaridad al compartir con demás individuos, fomenta el desarrollo emocional, el respeto, mejora el autoestima y estimula la percepción del conocimiento así como la creatividad. También puede contribuir a fomentar valores en la sociedad. El juego puede ser utilizado como complemento para impartir el aprendizaje se puede adaptar a cualquier edad, en cualquier etapa de la vida ya que hara efectiva la educación.

4.1.5 GUÍA DIDÁCTICA

Una guía didáctica es un material especial, porque por medio de un contenido, permite al lector obtener un aprendizaje. Su objetivo principal es acercar al lector a una realidad, brindándole facilidad para obtener una percepción de conceptos y mejorar su comprensión por medio de exactitud en los hechos.

Por lo tanto es de vital importancia, ya que es un material que direcciona, hacia un aprendizaje mas significativo, por llevar implícito un proceso de enseñanza en su redacción del conocimiento, logrando el contribuir con el desarrollo máximo del individuo. Para Gabriel Kaplum (2002), el material educativo, es un objeto que facilita una experiencia de cambio y enriquecimiento en algún sentido: perceptual o afectivo, de habilidades o actitudes. Ésto quiere decir que un material educativo será una guía que facilitará el proceso de aprendizaje a través de su contenido.

Funciones del Guía didáctica según Hilda Patricia Pol Sánchez (2015):

- Orienta
- Motiva
- Promueve el aprendizaje y la creatividad
- Propicia la aplicación de lo aprendido.
- Permite con sus actividades desarrollar habilidades de pensamiento lógico.

Un recurso educativo es un material que es utilizado para complementar el aprendizaje a través de simplificar en un ejemplo o elemento visual que permita clarificar la formación educativa. El uso de recursos educativos implica lo siguiente:

- Que el maestro logre transmitir el conocimiento de forma interactiva, donde el alumno participe activamente en el proceso formativo.
- Que los estudiantes aprendan facilmente los contenidos sin mayor esfuerzo.
- Que se establezca una relacion entre los contenidos actuales y los recibidos con anterioridad.

La selección de materiales educativos esta ligada a las características y el contexto del estudiante. Los materiales deben ser construidos adecuadamente para lograr su eficacia en el aprendizaje.

4.1.6 IMPORTANCIA DEL DISEÑO GRÁFICO EN LA ELABORACIÓN MATERIAL EDITORIAL

El Diseño Gráfico, contribuye a la elaboración de cualquier material visual, ya que nos brinda los elementos necesarios, para que se pueda comprender y mejorar la comunicación, nos permite verificar el uso del color, la correcta diagramación, para establecer un recorrido visual, el adecuado uso tipográfico, y como generar estrategias visuales que modifiquen la forma de presentar el conocimiento para facilitar el aprendizaje.

Para la elaboración de un material editorial, se deben tomar en cuenta todos los elementos siguientes:

La Tipografía: Robin Landa (2011), considera la tipografía, como una forma para determinar el impacto gráfico de una solución tipográfica, es medir la “textura tipográfica”, que es conocido como “color tipográfico”, que hace referencia a la densidad global o calidad tonal de una masa de la letra en un campo. Dentro de la solución tipográfica intervienen los siguientes aspectos:

- El capitular: que es la letra inicial en una columna de texto, que es indispensable y necesario para que sea efectivo, además se debe emplear la creatividad en su aplicación pero no debe interferir con el resto del contenido.
- Espaciado: se debe tomar en cuenta siempre el tamaño de letra de la tipografía en relación con la cantidad de espacio. Además es importante verificar el espacio entre palabras, la longitud de líneas, las viudas, las huérfanas y la forma irregular del lateral en bandera. El espaciado debe favorecer la lectura.
- El titular: que se debe ubicar en un espacio estratégico que permita captar la atención del lector así como direccionarle en el recorrido de inicio de la lectura, es un elemento importante, ya que tiene como objetivo brindar el mensaje principal.

- Columnas y medianiles: éstas dependerán de la cantidad de textos con el que se cuenta para tomar la decisión de el número de columnas a utilizar. Los medianiles son los espacios que se encuentran entre columnas o intervalos de columnas.

- Justificación: significa la orientación del bloque de texto, puede ser al centro, lado derecho, izquierdo, todo depende del diseño de página y como sea la mejor solución para transmitir la comunicación.

Retícula: es una guía, una estructura de composición hecha de verticales y horizontales que dividen un formato en columnas y márgenes, trata de mantener el orden.

El Formato: es la forma, el tamaño y el estilo de la publicación. Luego de decidir la orientación del formato ya sea éste vertical, horizontal se debe tomar en cuenta los siguiente factores: funcionales, psicopedagógicos y estéticos.

El color: éste es un elemento indispensable, debido a que es necesario establecer el color en base el contenido, a el grupo objetivo y en general a todos los elementos que conforman el material.

Por lo tanto para ordenar todos los elementos en las páginas de el material, es importante su distribución en el espacio o formato determinado, que solo se logra con el uso adecuado de la diagramación.

4.2 DEMANDA DE COMUNICACIÓN Y DISEÑO



El Museo de los Niños de Guatemala, es un espacio dedicado especialmente a la niñez y familias guatemaltecas, ya que brinda atención en diversas exhibiciones donde el infante podrá descubrir, jugar y aprender. Además de compartir una experiencia diferente al aprender diversos temas de una forma divertida y vivencial. Para lograr transmitir los conocimientos de ciencia, tecnología, valores humanos y cívicos hacia los niños, el Museo cuenta con un equipo valioso de jóvenes, comprometidos con la educación y el servicio.

Para la elección del personal, realizan evaluaciones psicométricas y un proceso de formación con una duración de dos a tres semanas, en el cual, les comparten todo el contenido educativo por cada exhibición, para que ellos tengan el conocimiento y puedan transmitirlo de una forma más sencilla con la generación de actividades que faciliten el aprendizaje en cada niño.

Para ello, cuentan con material digital con toda la información referente a temas a tratar en cada stand y diversidad de enciclopedias, proporcionadas por el área de educación y las experiencias que pueda relatarle el capacitador como referencia de como adaptar el contenido científico a una forma simple para los niños,

Sin embargo, los recursos informativos con los que cuentan, se hacen mínimos ya que es necesario ofrecer más elementos formativos, que fortalezcan y mejoren el desenvolvimiento del Guía Educativo.

Por lo que se plantean diversas estrategias que faciliten y apoyen a los colaboradores educativos, como generar materiales gráficos que presenten ejemplos claros de actividades puestas en práctica, tips, tácticas sencillas para favorecer el aprendizaje con los visitantes.

Se estableció en conjunto, la realización de material editorial, que facilite y apoye, proporcionando la descripción de dinámicas, actividades sencillas que se pueden emplear en las diversas exhibiciones, las cuales ya presentan el contenido esencial, adaptado al stand y al público que visita el Museo. Además será un material que servirá de soporte especialmente para el personal que se encuentra en capacitación y que se inicia como Guía Educativo, permitiéndole ser una orientación para adaptar sus contenidos a juegos.

El material editorial es una Guía Didáctica, que se presenta con una diagramación establecida, que facilita el recorrido visual y lectura. Además muestra de forma concreta y específica las actividades separadas por tema y exhibición para que el colaborador educativo, pueda evaluar el contenido que se ejemplifica con la actividad y ponerla en práctica.

El Diseño de la Guía busca ser un libro interactivo, ya que cuenta con piezas pequeñas por aparte, que ilustran materiales que se pueden usar en las actividades, para que no simplemente sea seguir la lectura de cada exhibición, sino que permita interactuar con el contenido del libro, haciéndolo más atractivo.

4.3 EL APOORTE DEL DISEÑO AL PROYECTO?



EL diseño Gráfico, contribuye a la elaboración de cualquier material visual, ya que facilita la comprensión de la información y mejora la comunicación, proporcionando elementos necesarios, como el uso adecuado del color, la correcta diagramación para establecer un recorrido visual, el adecuado uso tipográfico, y cómo generar estrategias que modifiquen la forma de presentar un mensaje.

El Diseño Gráfico es realmente indispensable puesto que favorece la comunicación ya que al realizar una pieza gráfica, va implícito el estudio del grupo segmentado al que va dirigido el material, lo que permite una mejor visualización de como comunicar la información.

En la Guía Didáctica, realizada para el personal que labora como Guía Educativo en el Museo de los Niños pretende ser una pieza diferente al libro convencional, ya que permitira tener una interacción con el lector lo que facilitará la comprensión y entretenimiento del Guía al visualizar el libro, además las ilustraciones en las portadas buscan crear un sentimiento de pertenencia e identificación por transmitir la esencia de ser un Guía Educativo, con ello

se convierte la comunicación, que en éste caso es la información de las actividades que servirán como base para el desarrollo de las mediaciones en la exhibiciones, en apoyo para que el personal pueda facilitar su trabajo y a la vez lograr sembrar o reforzar conocimientos en los niños y familias que visitan el Museo.

Además éste proyecto será utilizado por todas las futuras generaciones de Guías que se incian en la labor educativa en las exhibiciones, logrando facilitar el trabajo, ahorro de tiempo y motivando a los colaboradores en su jornada diaria.

CAPÍTULO 5

Definición Creativa



5.1. ELABORACIÓN DEL BRIEF DE DISEÑO

Un **brief** de diseño, es un documento integral, que reúne los parámetros con los que un diseñador o un departamento de diseño empieza a elaborar una pieza gráfica. (Red Gráfica Latinoamericana s.f.)

Nombre de la empresa: Museo de los Niños de Guatemala

Descripción de la empresa: El Museo de los Niños de Guatemala fue una iniciativa de las obras realizadas por la Primera Dama de la Nación, señora Patricia Escobar de Arzú, y a través de un convenio en Ministerio de Cultura y Deportes permite a FUNDECI (Fundación para la Educación, la Cultura y el Desarrollo Integral de los Niños), se le permitía la dirección, administración y mantenimiento total de las instalaciones del Museo de los Niños de Guatemala, fúé inaugurado al público el 1 de febrero año 2000.

El Museo de los Niños es el primer museo interactivo del país y busca ofrecer a la población escolar y familias experiencias interactivas, que le ayudarán a comprender y aplicar conceptos de cultura, ciencia y tecnología, en forma innovadora y divertida. (proporcionado por Museo de los Niños de Guatemala).

Producto de diseño: Guía editorial didáctica, para capacitar al personal, que labora como Guía Educativo en el Museo de los Niños de Guatemala.

Objetivo: Diseñar un material que funcione como guía didáctica, que facilite el proceso formativo de las futuras y actuales generaciones de Tutores Educativos del Museo, y que contenga una línea gráfica adecuada y llamativa para diagramar las actividades que refuerzan el contenido científico en diversas exhibiciones.

Medio de Publicación: El producto será reproducido de forma impresa, siendo un material llamativo, vistoso por sus colores, contenido y tamaño, que formará parte de la biblioteca del Museo de los Niños de Guatemala y estará a disposición de los actuales y futuros Guías Educativos para servir como apoyo y consulta para innovar y mejorar en el desempeño laboral que ejercen.

5.2. RECOPIACIÓN DE REFERENTES VISUALES



Figura no. 5

Figura no. 6



Figura no. 7



Figura no. 8



Figura no. 9



Figura no. 10



Figura no. 11

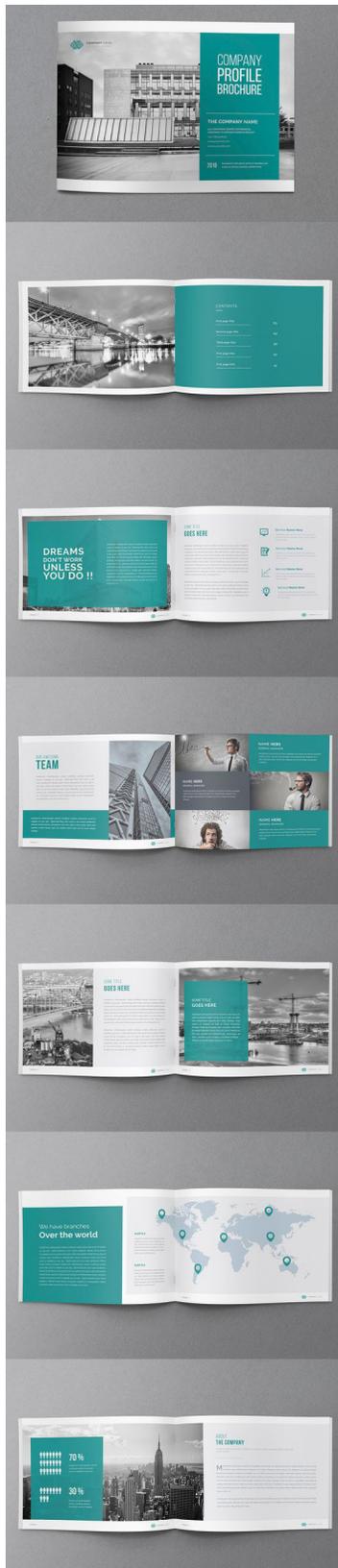


Figura no. 12



Figura no. 13

5.3. ESTRATEGIAS DE LAS PIEZAS DE DISEÑO

Se desarrollará el Diseño de una Guía Didáctica, que contenga diversidad de actividades establecidas, para cada exhibición dentro del Museo, implementando el contenido científico, en una actividad didáctica simple, para poner en práctica en el diario laboral de cada Guía Educativo, asimismo que sirva como apoyo y fortalezca el proceso formativo de los futuros grupos de Guías de nuevo ingreso.

El diseño de la Guía Didáctica, tendrá un aspecto visual llamativo, creativo y dinámico, así como una diagramación adecuada que permita transmitir la información de manera ordenada, a través de la lectura y jerarquía en la composición visual y estará disponible en la Biblioteca del Museo de los Niños de Guatemala, para ser utilizada por el equipo de Guías Educativos o quién así desee.

VENTAJAS	DESVENTAJAS
<ul style="list-style-type: none">• Facilidad de acceso para hacer uso de la Guía por el personal.• Documentación de actividades sencillas y creativas para trabajar en exhibiciones del Museo.• Interacción de piezas adicionales para combinar con la lectura.• Tamaño del formato de fácil manejo para llevar y diferente a lo convencional.• Ahorro de tiempo al generar actividades.	<ul style="list-style-type: none">• Desmotivación del Guía Educativo, por hacer uso del libro.

Figura no. 14

Para realizar un análisis mas claro del proyecto se trabajo con la técnica de 6W, que es un esquema por su traducción ¿Qué? ¿Cuándo? ¿Dónde? ¿Quién? ¿Por qué? ¿A quién? que se realiza para describir los aspectos resumidos y relevantes sobre determinado tema, en éste caso la Guía Editorial Didáctica.



Figura no.15

5.4. CONCEPTO CREATIVO

El **brillo** de la enseñanza a través del juego.

Con éste concepto se hace referencia a que la enseñanza o formación, se puede lograr utilizando el juego como una estrategia, especialmente en los niños, ya que facilita el aprendizaje, éste permite que sea efectivo y se relaciona con el brillo, que es una luz que emite un cuerpo ya que la enseñanza brilla al cumplir su objetivo y lograr que el niño o adulto, adquiera un conocimiento nuevo.

Para la realización del concepto creativo, se trabajo diversas técnicas creativas que sirven como apoyo para su desarrollo, éstas fueron: lluvia de ideas, relaciones forzadas, y mapa mental.

Lluvia de ideas (brainstorming): que tiene como objetivo generar la mayor cantidad de ideas posibles en un periodo de tiempo determinado. En este método, se debe pensar ideas rápidamente alrededor de una pregunta o problema. La única regla para desarrollar una lluvia de ideas son: “ninguna idea es mala”. Es un proceso divergente para estimular la creatividad y la innovación, y posteriormente, se transforma en un proceso convergente al agrupar y evaluar las ideas generadas durante el proceso. (Sharing Knowledge s.f.)

Relaciones forzadas: es un método creativo, consiste en relacionar un problema, con características de conceptos o elementos elegidos al azar, para encontrar nuevas ideas y soluciones. Esta técnica busca romper el patrón perceptivo

y extender el horizonte creativo, a través de relacionar conceptos que no tienen conexión aparente. (Galaxia up, octubre 2011).

Mapa Mental: Este método permite que las ideas generen otras ideas y podamos ver cómo se conectan, se relacionan y se expanden libres de cualquier tipo de organización lineal. (González Franco, Carmen 2012).

Lluvia de Ideas

Tema: Guía Didáctica

Desarrollo, diversión interacción, explorador, investigativo, conocimiento, juego, formación, capacitación, mecanismos, inspiración, lectura, visualización, innovación, concentración, motivación, emoción, estimulación, aprendizaje, interacción por montón, evaluación, leer, aprender, crecimiento, arte, curioso, alegría, dinámica, presentación, valla de bienvenida, creatividad, conocer, prueba, atracción, entorno, metas, competencias, visión, concentración, movimiento, percepción, alumnos, niños, familias, intervención, plática de bus, generación, Guía del trimestre, Canis Majoris, participación, equipo, interés, color, pensamiento, Kinestesia, interesante, curioso, mente brillante, alegría, ilusión, sonrisa, inspiración, trascendencia, inocencia, ingenio, reto, genio, didáctico, emocionante.

Ideas para desarrollar el Insight:

Me uno al juego

El color del juego

Juego y me formo

Aprendo jugando

Diversión por montón

Jugando Ando

Que divertido aprender jugando

Jugando estoy aprendiendo

Jugando Aprendí

Así, si aprendo

El brillo dentro de mi

Aprender me hace feliz

Tu sonrisa me inspira
Tu alegría me motiva
Tu eres mi Guía
Me gané una estrella
wow, interesante!
Oh! ahora lo entiendo
Eres un genio
Eres el mejor
Lo estas logrando, tu puedes
Aprender es divertido
Guía que inspira
Diversión que me llena
Ingenioso aprendizaje

INSIGHT: QUE DIVERTIDO APRENDER JUGANDO.



Concepto creativo resultado de la técnica anterior:

Aprendizaje interactivo
Aprendiendo con un mecanismo divertido

El color del aprendizaje

El color del Aprendizaje: el color es una percepción de un tono, puede cambiar el aspecto de las cosas y puede generar una emoción diversa, en las personas y el aprendizaje, que significa adquirir conocimiento nuevo, habilidades, conductas, destrezas, etc. Entonces se pretende decir con éste concepto, que el aprendizaje puede ser adquirido de una manera distinta, por ejemplo a través del juego, que permitirá darle un giro divertido y alegría a la manera de aprender, así como el color le da vida a un dibujo.

Relaciones forzadas

Tema: Guía Didáctica

Guía	Dirección y orientación.
Educativo	Brinda una enseñanza.
Juego	Actividad divertida, acción.
Conocimiento	Habilidad para desempeñar algo.

Aprendizaje	Destrezas adquiridas.
Brillo	Luz irradiante.
Interactivo	Que tiene movimiento y seguimiento.
Sonrisa	gesto de alegría o felicidad.
Alegria	emoción a través de la sonrisa.
Sabor	se detecta por el gusto.
Dulce	agradable al paladar.
Formacion	proceso educativo o enseñanza.
Exhibición	espacio para el público.
Creativo	ideas originales y diferentes.

Conceptos creativos resultados de la técnica anterior:

La alegría de la enseñanza a través del juego

El brillo de la enseñanza a través del juego

Formación en acción

El brillo de la enseñanza a través del juego: para la composición del concepto creativo se tomaron algunas palabras de la técnica de relaciones forzadas, logrando una combinación, la idea anterior hace referencia a que la enseñanza o formación, se puede lograr utilizando el juego como una estrategia, especialmente en los niños, ya que facilita el aprendizaje, esto permite que sea efectivo y se relaciona con el brillo, que es una luz que emite un cuerpo ya que la enseñanza brilla al cumplir su objetivo y lograr que el niño o adulto, adquiera un conocimiento nuevo.

Mapa mental

Tema: Guía Didáctica



Figura no. 16

Conceptos creativos resultado de la técnica anterior:

Aprendizaje interactivo

Diversión que contribuye al aprendizaje

Ingenioso aprendizaje

Ingenioso aprendizaje: en éste concepto, se trata de plasmar que el conocimiento se adquiere mas facilmente, a través de una actividad, por lo que se debe contribuir con la imaginación.

5.5 PREMISAS DE DISEÑO

Por medio de los códigos visuales se fortalecerá la atención del lector, y permitirá guiar en cada aspecto los elementos presentados en el diseño de la Guía Didáctica. Se utilizarán los siguientes códigos visuales en la pieza de diseño:

5.5.1 Códigos Tipográficos:

Se utilizará las tipografías denominadas, Gotham y Gotham Book, ya que son apropiadas, por ser san serif, lo que permitirá la lectura sin dificultad, ésta será empleada como principal en el contenido escrito de párrafos de toda la Guía, y se establecerán en conjunto para la composición visual en el tamaño adecuado a la lectura. Además se utilizó la tipografía denominada Back to Black Demo, para todos los titulares, porque genera una agradable composición con la tipografía utilizada en los párrafos, le da un toque llamativo a cada página, cada titular tiene el tono de la portada del capítulo.

Gotham Book
Gotham Bold

Para contenido de párrafos.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

0123456789
0123456789

*Black to Black
Demo*
Para titulares en la Guía
Didáctica

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNO
PQRSTUVWXYZ
0123456789

Hand of Sean
Demo

Para nombres de autores
de frases al inicio de cada
capítulo.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

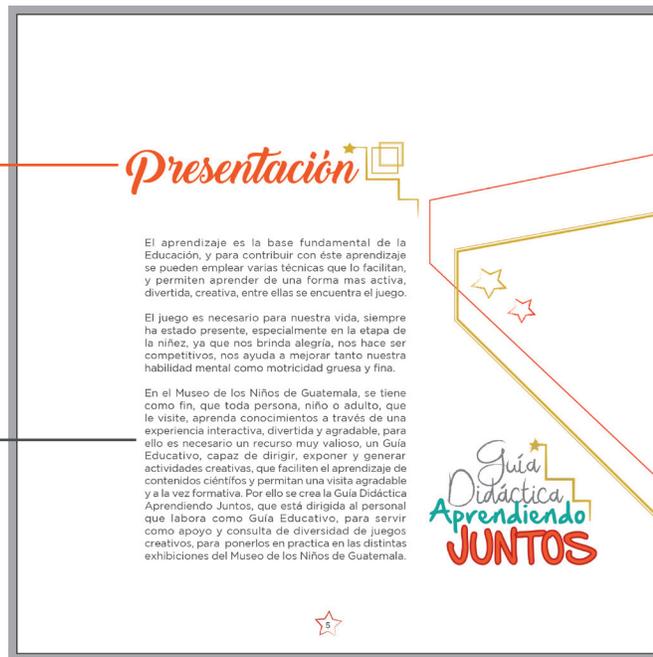


Figura no. 17

5.5.2 Códigos Cromáticos:

Todo el contenido escrito, de la Guía, será en tono gris, y los títulos y elementos gráficos se establecerán de acuerdo al color establecido en la portada interna por cada Galería de Exhibiciones.

Color principal en bloques de textos: Gris



C:0 M:0 Y:0 K:85

Color principal de portada y contraportada: Anaranjado y turqueza.



C:0 M:49 Y:99 K:0



C:78 M:410 Y:45 K:0

Colores secundarios de portadas internas: anaranjado, verde, azul, rojo y turqueza.



C:0 M:35 Y:85 K:0



C:75 M:0 Y:75 K:0



C:85 M:50 Y:0 K:0



C:15 M:100 Y:90 K:10



C:80 M:10 Y:45 K:0

5.5.3 Código de Formato:

Para la elaboración de la Guía se utilizará un formato tamaño 8.5x8.5 pulgadas, ya que sale del tamaño convencional, y permitirá su versatilidad y fácil manejo.

Se emplearán formas circulares como cápsulas de pequeña información, que se encuentre en simetría con las cajas de texto para facilitar el recorrido visual del documento.

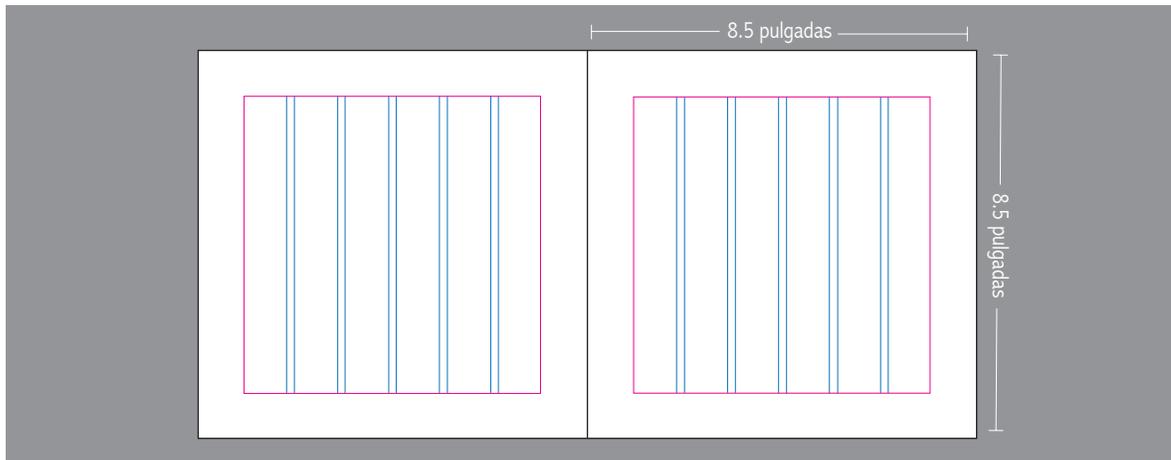


Figura no. 18

5.5.4 Retícula:

En la composición de la retícula, se trabajó a 6 columnas para lograr interactuar con la forma y contenido, respetando las líneas guías establecidas, cada bloque de texto ocupa 2 1/2 columnas de ancho. Se estableció un área de márgenes externos, el inferior y superior con dimensión de 1 pulgada, ya que es necesario para no saturar de información cada hoja y que se visualice un diseño más limpio, un espaciado entre columnas de 0.5 pulgadas.

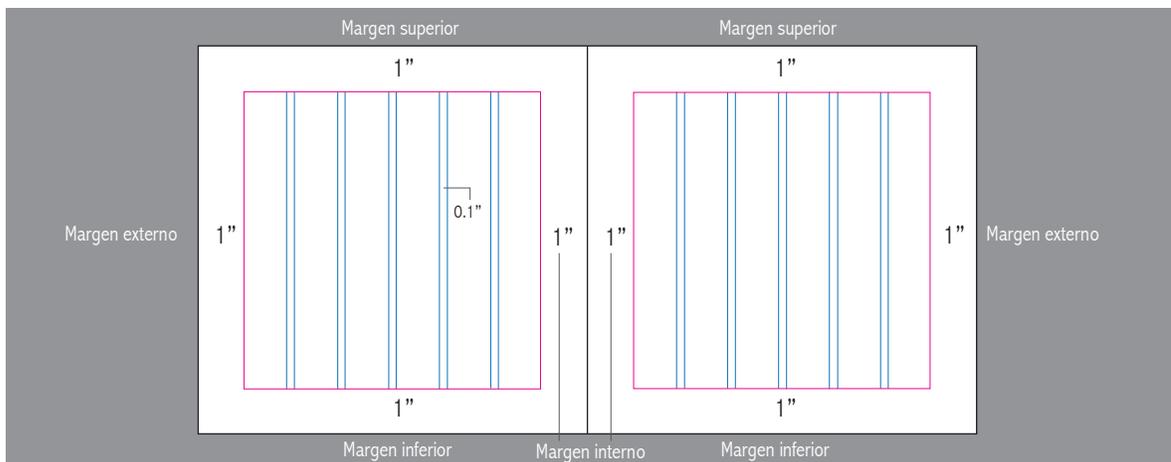


Figura no. 19

5.5.5 Código Lingüístico:

El contenido presentado en la Guía Didáctica está escrito en idioma español solamente, ya que solo será publicado un ejemplar en la biblioteca del Museo de los Niños de Guatemala, ubicada en el área de Educación.

5.5.6 Códigos Iconográficos:

En la elaboración de la Guía se trabajaron una serie de personajes los principales que en conjunto con el concepto creativo, buscan ejemplificar y transmitir las características del perfil de un Guía Educativo del Museo de los Niños en su labor diaria, y los secundarios que son niños y niñas que en composición ejemplifican una actividad en cada exhibición dentro el Museo.

También se emplearon ilustraciones de diversos recursos como piezas adicionales al libro, para darle interactividad a la lectura y que el diseño del libro sea más llamativo.

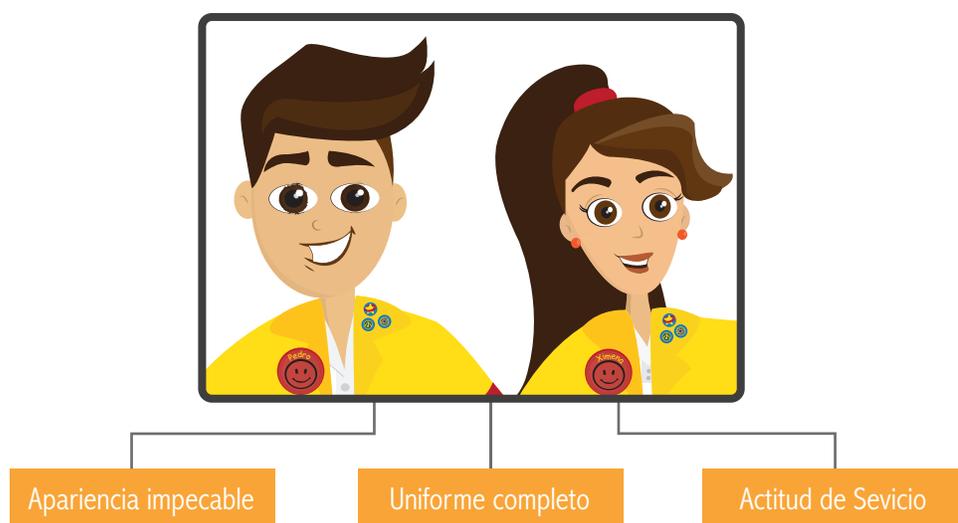
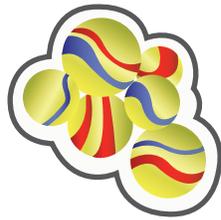


Figura no. 20

Ejemplo de pieza
extras al libro



Ejemplo la ilustración de la
silueta donde debe ser
colocada la pieza en las
páginas del libro.

Figura no. 21

CAPÍTULO 6

Producción Gráfica
y Validación de alternativas



6.1 NIVEL 1 DE VISUALIZACIÓN

6.1.1 Creación de Personajes

Se realiza una serie de bocetos a lápiz en hojas de papel bond y digitalización, se inicio la creación de personajes, con la idea de representar el concepto creativo, el brillo de la enseñanza a través del juego, para ello se realizaron ilustraciones sencillas en las cuáles se perciba la identidad de un Guía Educativo del Museo de los niños y que logre transmitir las características que le representan o que cumpla con su perfil, dinámico, actitud de servicio, uniforme institucional e impecable y según normativo.



Figura no. 22

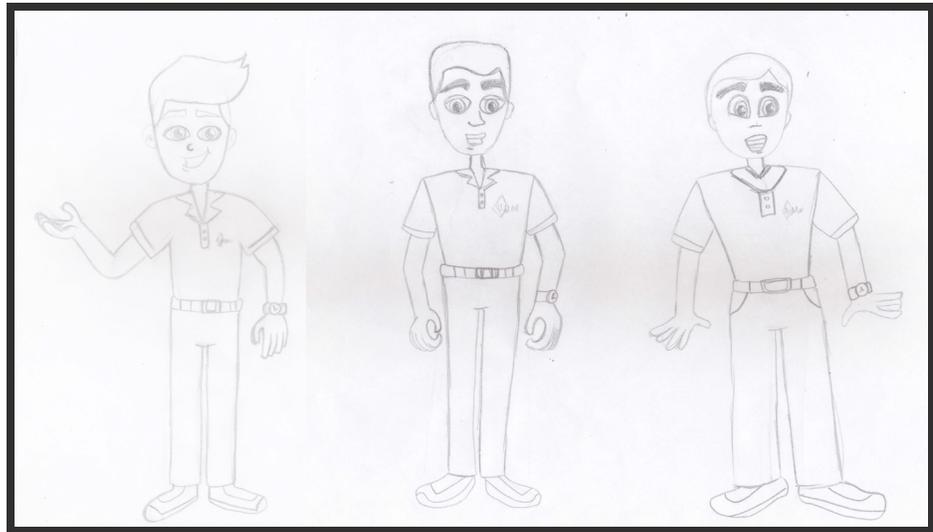


Figura no. 23

Con el bocetaje anterior se elijen dos personajes de cada grupo, dos para representar el perfil femenino y dos para el masculino, y se somete a evaluación para designar los personajes que representen mejor a los Guías Educativos.



Figura no. 24

En éste boceto se presenta con peinado recogido, manos en la cintura que cognota que está lista para trabajar, casi sonriente.



Figura no. 25

En éste boceto se presenta con una cola alta, manos y postura como dando la bienvenida, semblante alegre.



Figura no. 26

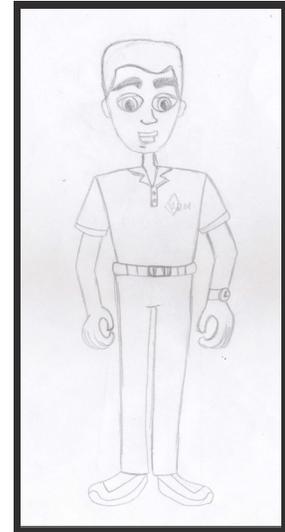


Figura no. 27

En este boceto se presenta con peinado moderno, transmite actitud de servicio por la postura y movimiento de manos, y cognota alegría.

En este boceto se presenta con cabello muy recortado, postura recta, boca abierta ejemplificando que esta hablando.

Se realiza una serie de bocetos a lápiz en hojas de papel bond también para transmitir la labor diaria de un Guía Educativo dentro del Museo, cuando se encuentra en actividades con los Niños, Se pretende representar al menos una ilustración de en una exhibición por galería. Se realizarón diversas escenas donde se representará una actividad de aprendizaje con niños a través del juego, y se visualizó dentro de una estrella para cognotar el brillo que se obtiene a través del objetivo cumplido que es el aprendizaje. Cada una de éstas escenas se consideró para las portadas de la Guía Didáctica.



Figura no. 28



Figura no. 29

6.1.2 Bocetaje de Diagramación

Para la diagramación se trabajaron diversos bocetos que transmitan una agradable composición visual de los elementos, para luego elegir la mas adecuada, se busca que sea minimalista, sencilla pero llamativa, y atractiva, que guarde espacio en blanco.

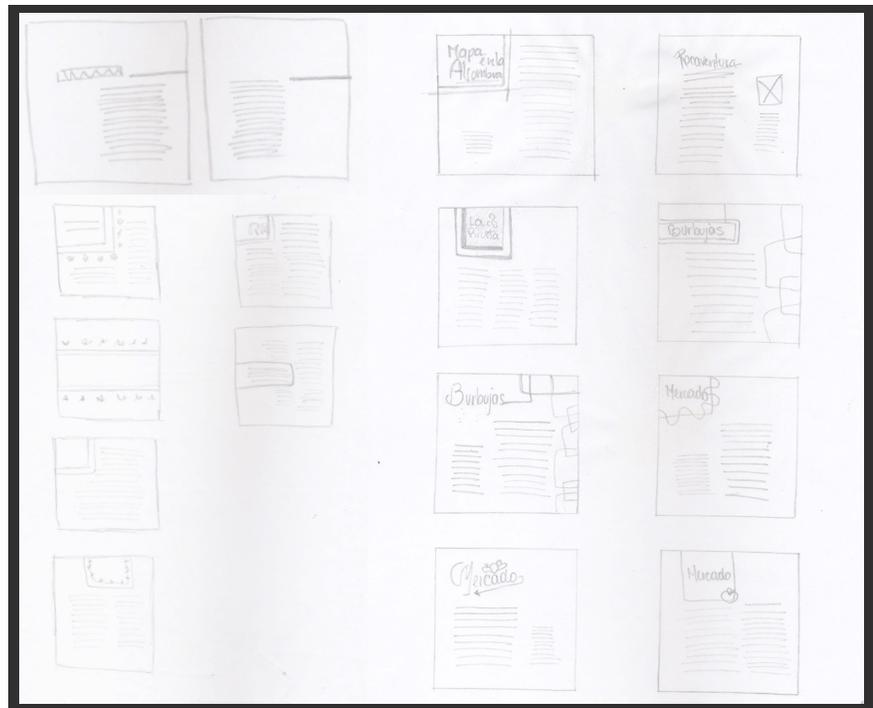


Figura no. 30

6.1.3 Autoevaluación

Para evaluar la efectividad de las piezas se realizó una autoevaluación, que consiste en calificar a través de un cuadro con diversos aspectos importantes en el ámbito de la comunicación visual que son pertinencia, fijación, memorabilidad, composición, abstracción, estilización, legibilidad, uso del color, diseño tipográfico y jerarquía. Se evaluó con una escala de 1 a 5 para cubrir cada aspecto.

En cuanto a la elección de personajes se eligió la propuesta 2 para mujer y la propuesta 1 para hombre, pues ambos representan mejor las características de un Guía Educativo, y al mismo tiempo tienen cumplidos con mostrar una actitud de servicio y como dando la bienvenida, se le agregó la bata de uniforme quedando estos listos para la digitalización.



Figura no. 31

En cuanto a las demás propuestas para bocetos de portadas internas y diagramación se logró obtener las siguientes observaciones:

- Las ilustraciones de las portadas internas mantienen pertinencia al concepto creativo y al mostrar identidad con el Museo de los niños, además las ilustraciones mantienen memorabilidad y estilización, son de sencillas pero aplicables a el contexto de la Guía.
- En cuanto a diagramación se evaluaron las propuestas y se eligió combinar varias ideas de las propuestas con mayor puntaje, entre éstas incluye tener un solo bloque de texto, bastante espacio superior en blanco para mantener una línea gráfica mas limpia, titular sobresaliente del lado izquierdo y utilizar a lo largo del diseño líneas que direccionen la lectura.
- Las propuestas presentan una visualización agradable y apropiada para el grupo objetivo.
- Se procederá a la digitalización de propuestas.

6.2 NIVEL 2 DE VISUALIZACIÓN

6.2.1 Personajes

En base a los aspectos evaluados con anterioridad se procede a digitalizar los personajes que representarán a los Guías Educativos y fueron utilizados para el diseño de portada y portadas internas de la Guía didáctica.



Figura no.32

Las ilustraciones se realizaron en colores planos y cada personaje porta el uniforme que distingue al personal que labora como Guía Educativo en el Museo de los Niños, tienen una postura que transmite alegría y la idea de dar la bienvenida, ya que la actitud de servicio es algo que les caracteriza.

6.2.2 Bocetaje de Portada y Contraportada

Para la propuesta de la portada se trabajó una ilustración, donde se presenta una escena que pretende visualizar a un guía realizando una actividad de aprendizaje a través del juego, como parte se integra la forma de una estrella, esto es porque ésta representa luminosidad y por tener luz propia es que siempre la vemos brillar, por ello se relaciona con la efectividad de educar a través del juego el brillo de lograr el objetivo, el aprendizaje.



Figura no.33

Los colores que complementan la ilustración que mas sobresalen son el anaranjado y el turquesa, se utilizó el color anaranjado porque representa alegría, dinamismo y se relaciona con la alegría que representa para un niño el visitar el Museo de los Niños y con la que se caracterizan los Guías al realizar su trabajo, además la Guía didáctica también transmite dinamismo ya que busca ser una guía interactiva para el lector y por tratarse de una guía de actividades educativas se mantiene entusiasmo por leerla. Para el texto que cognota Guía Didáctica se utilizó una tipografía cursiva por hacer referencia a lo educativo y en color blanco porque éste representa pureza, orden y la función de una Guía Didáctica es orientar.

6.2.3 Portadas internas

Para la propuesta de las portadas internas se trabajó de la misma forma que la portada, con una ilustración como elemento principal, se ejemplificó una escena siempre de un Guía Educativo en su labor de educar a través del juego, pero se tomo en cuenta que se represente una actividad de una exhibición relacionada a la galería, por ejemplo las actividades del capítulo de la galería de Ciencia, tienen en la ilustración de portada la exhibición más representativa que es la de Hagamos Búrbujas.



Figura no. 34

Para las portadas internas de igual forma se tomo un color representativo por galería de exhibiciones. Además en el nombre del cada capítulo se utilizó la tipografía acompañada de un icono relevante a la exhibición y galería para complementar el titular de cada capítulo y hacerlo mas llamativo.



Figura no. 35

6.2.4 Páginas interiores

Para la propuesta de las páginas interiores se presentó una diagramación a una columna de texto en cada página, la composición visual tiene escasos elementos para ser un diseño mas minimalista y más espacios en blanco. Tiene una ilustración de una tabla con hojas donde se mencionan los materiales a utilizar en cada actividad, y en algunas páginas una silueta para ejemplificar uno de los materiales, donde se debe colocar una de las piezas extras.

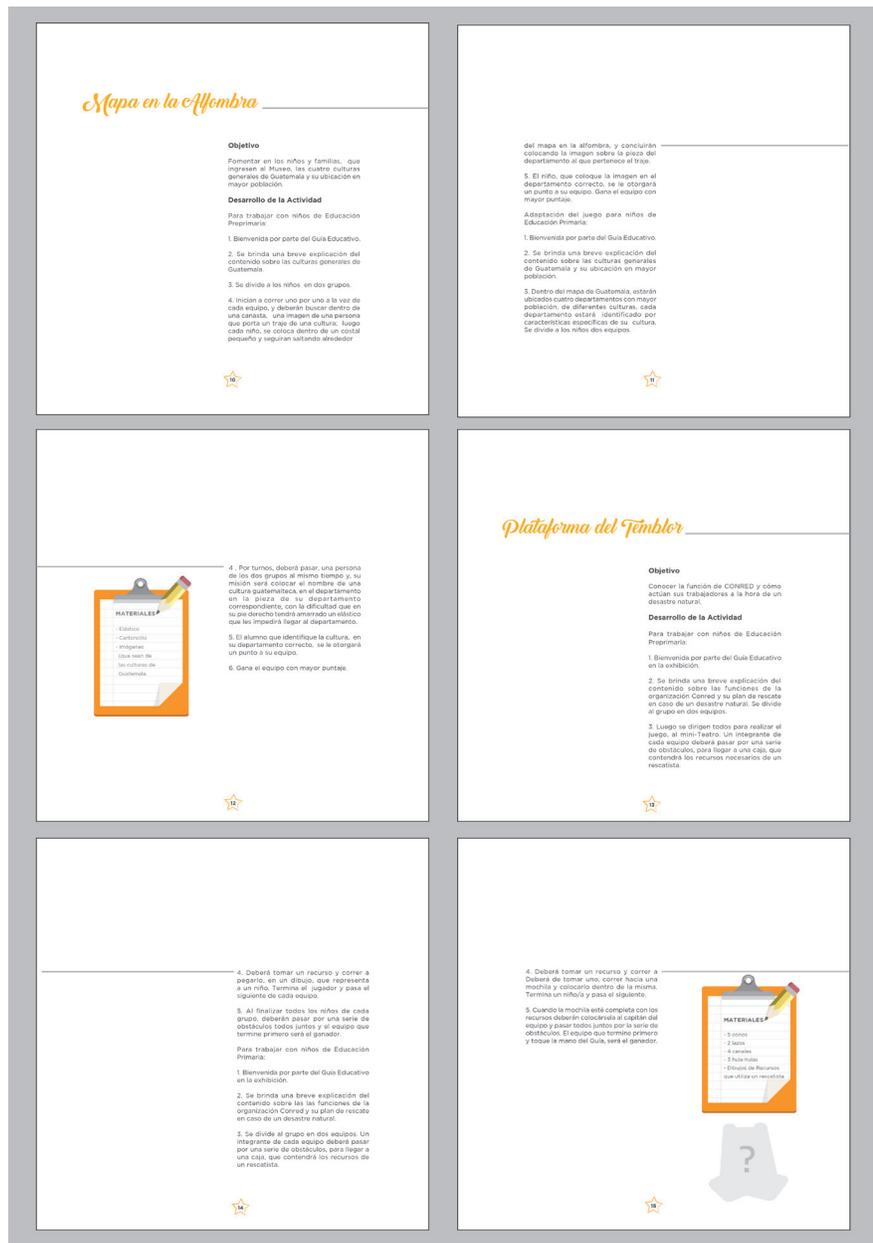


Figura no. 36

6.2.5 Validación con profesionales en Diseño Gráfico

Se realiza una segunda evaluación del material, para obtener observaciones concretas y evaluar si el material cumple con los aspectos de diseño, necesarios para lograr hacer efectiva la comunicación y que pueda ser un ente valioso para el personal que labora como Guía Educativo. Para realizar la validación se realizó la técnica de encuesta con diversas preguntas que permitieron evaluar, aspectos como legibilidad en la tipografía, composición visual de los elementos, el uso adecuado del color entre otros, las encuestas fueron realizadas por Profesionales de Diseño Gráfico que con su valiosa experiencia, proporcionaron su opinión así como calificar el cumplimiento de diseño en la Guía Didáctica.

Los resultados que se obtuvieron en base a las encuestas fueron positivos, ya que se percibió que el diseño en general de la Guía Didáctica, cognota pertinencia al concepto creativo “El brillo de la enseñanza a través del juego”, además se estableció que la tipografía utilizada es legible y adecuada a el material, pues facilita la lectura, también la propuesta gráfica posee un uso adecuado del color y de tamaño de formato, la retícula de diagramación refleja orden y coherencia visual, y en general se calificó que el diseño de la Guía Didáctica es efectivo.

Se realizaron algunas observaciones por parte de los profesionales de Diseño siendo éstas las siguientes:

- Cuidar los espaciados entre palabras, ya que en las primeras páginas un par de párrafos quedaron con lagunas.
- Podría hacer uso de más color en las hojas de contenido o algún elemento de conexión en las mismas que aporten más al concepto creativo
- La guía está clara, limpia y las ilustraciones adecuadas a cada tema. La jerarquía muy bien lograda al igual que el código de color para cada capítulo o sección.
- Por parte de las autoridades del museo se solicitó agregar la bata amarilla que distingue a cada Guía Educativo en su uniforme a los personajes y agregar en el fondo de la ilustración de la portada algun área representativa del Museo.

6.3 NIVEL 3 DE VISUALIZACIÓN

En base a los cambios y observaciones obtenidas con el proceso anterior de validación en el material gráfico, se presentó una nueva propuesta visual, la que se evaluó por el grupo objetivo.

6.3.1 Portada

En ésta nueva versión de la Guía Didáctica, se modificó la composición de la ilustración, integrando mejor los elementos, personajes ya que se agregó en el fondo una abstracción de la fachada del Museo de los Niños de Guatemala, además se incorporó el logotipo del Museo y se colocó a el personaje la bata que es característica del uniforme representativo del Guía Educativo. Se mantuvieron los mismos porcentajes cromáticos el anaranjado C=0% M=50% Y=100% K=0% y el turquesa C=83% M=22% Y=55% K=3%.



Figura no. 37

6.3.2 Páginas Preliminares

Portadilla interna: Se trabajó una portadilla interna, es la que da inicio a la Guía Didáctica, es la ilustración de la portada, solo que en fondo blanco, y se cambiaron los colores de el nombre del texto para obtener un mejor contraste con el fondo blanco, se utilizó el color gris 60% el color turquesa C=80% M=10% Y=45% K=0% y el color rojo C=0% M=80% Y=95% K=0% con un borde en el texto “Juntos” rojo C=15% M=100% Y=90% K=10%.



Figura no. 38

Página de créditos y presentación: Se agregó a cada página elementos que hacen mas llamativo el diseño, son líneas y estrellas, se combinan el color rojo, verde y dorado.



Figura no. 39

Índice: Se trabajó utilizando el diseño tipográfico del titular por cada capítulo, y la composición de los elementos con bastante espacio en blanco.

Galería de País	
Mapa en la Alfombra	10
Plataforma del Temblor	13
Laboratorio Estelar	16
Ricoventura	19
Mi Ciudad	21
Altura Extrema	23

Galería de Ciencia	
Globo de Aire Caliente	27
Yo Salvo a Mi Planeta	30
Isagano Burbujas	33
Relozone	35
Zootropo	40
Piruetas	42
Electroidad Estática	43

Galería de la Paz	
Equilibra	48

Crea Pasillos	
Chiquitenango	53
Reciclando	55

Galería de Salud	
Mesa de Operaciones	60
Fuente de los Sentidos	62
Ambulante	64
Juegos de los Górmemas	66
Mi Super	70

Figura no. 40

Portadas internas: en cada portada interna se ilustró una escena de los Guías Educativos realizando una actividad con niños, en una exhibición representativa de la galería del capítulo de al Guía. Al terminar cada capítulo se dedicó una frase motivacional sobre la educación.



Figura no. 41

6.3.3 Cuerpo de la Guía Didáctica

Capítulos: en la diagramación de cada página hay un bloque de texto a una puntuación de 12, en color gris 85% y los titulares a una puntuación de 29 en el color que representa el capítulo. Se agregó un conjunto de líneas como elemento visual en cada página, son segmentos rectos que se unen entre sí siguiendo diferentes direcciones, se relaciona con la Guía ya que ésta nos direcciona hacia un objetivo, tomando como base el juego, por ello también se colocó las estrellas que se relacionan con el concepto creativo “el brillo de la enseñanza a través del juego”.



Figura no. 42

6.3.4 Validación con el Grupo Objetivo

Para evaluar la efectividad del material, se realizó la técnica de encuesta, que fue realizada por el personal que labora como Guía Educativo en el Museo de los Niños de Guatemala, en la cual se les presentó el material para determinar que cumple con los requisitos propuestos, gracias a ésta evaluación se obtuvieron resultados positivos.

A través de la validación se adquirieron los siguientes resultados:

- La ilustración y composición del diseño de la Guía Didáctica se relaciona y es pertinente con el concepto creativo con el cual fue trabajado el diseño.
- El uso tipográfico utilizado en el contenido de la Guía Didáctica es adecuado y legible para el lector, además los titulares le dan movimiento y son acertados en combinación con el contenido.
- Los colores utilizados son adecuados y llamativos, el personal en su mayoría se identifica y le parece agradable la combinación cromática.
- El tamaño del documento es de fácil manejo y es adecuado ya que no es un tamaño convencional de un libro.



Figura no. 43

6.4 PROPUESTA FINAL

El material que se trabajó para el Museo de los Niños de Guatemala, es una Guía Didáctica llamada “Aprendiendo Juntos, que se realizó a partir del concepto creativo, “el brillo del aprendizaje a través del juego”.

El uso cromático en la Guía son anaranjado C:0 M:49 Y:99 K:0 y el turqueza C:78 M:410 Y:45 K:0 como colores principales en la portada y contraportada, luego las portadas internas se utilizó los colores anaranjado C:0 M:35 Y:85 K:0, verde C:75 M:0 Y:75 K:0, azul C:85 M:50 Y:0 K:0, rojo C:15 M:100 Y:90 K:10 y turqueza C:80 M:10 Y:45 K:0. El color de los titulares internos va de acuerdo al color del capítulo y los textos en general son en color gris 85%. En las siguientes páginas se presenta una muestra completa del material editorial realizado.



Figura no. 44

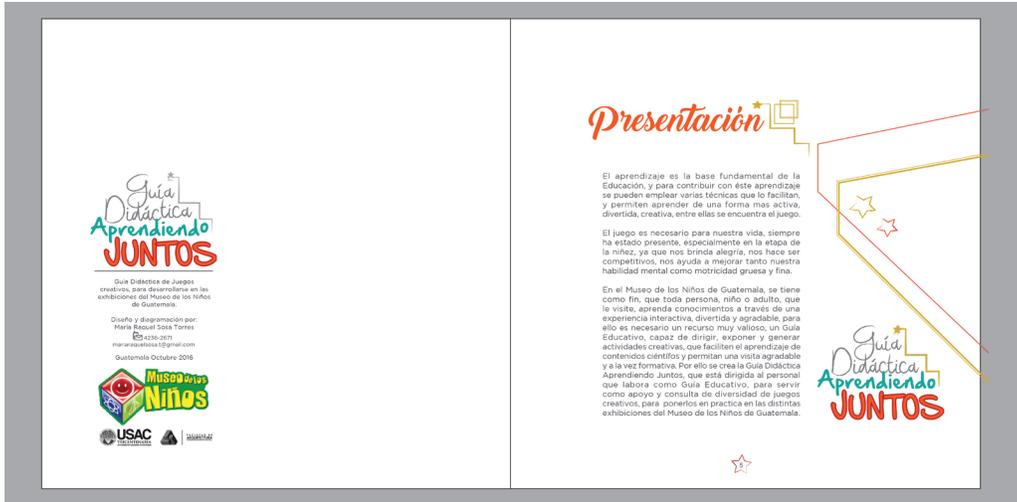


Figura no. 45



Figura no. 46

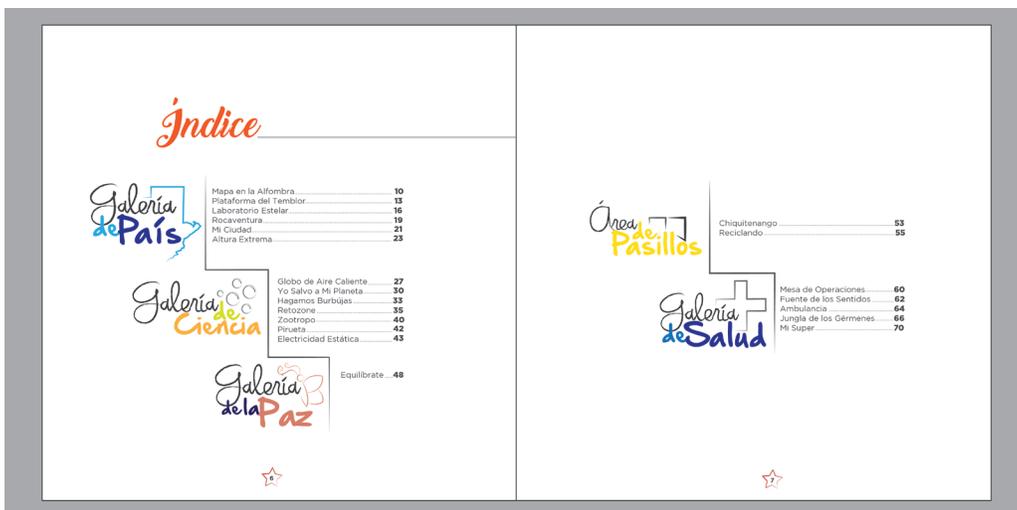


Figura no. 47

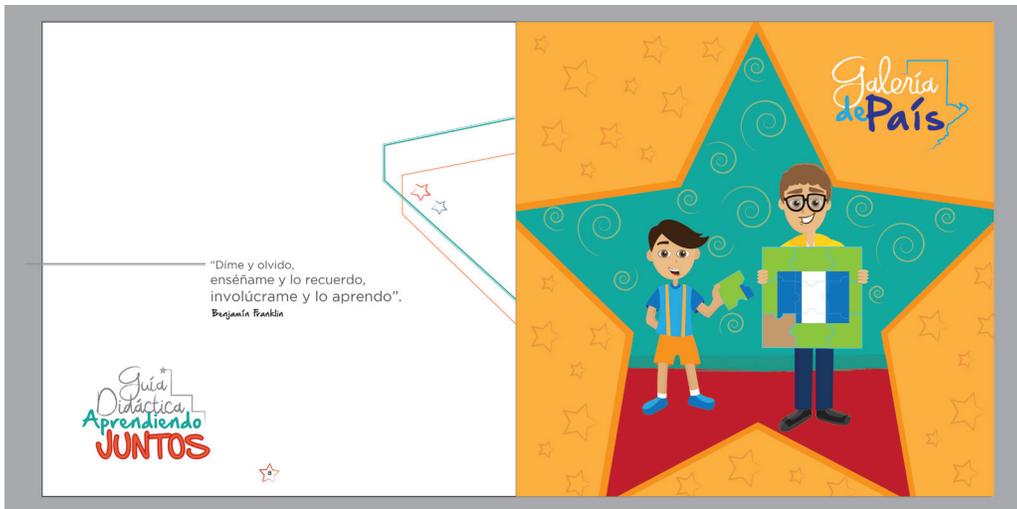


Figura no. 48

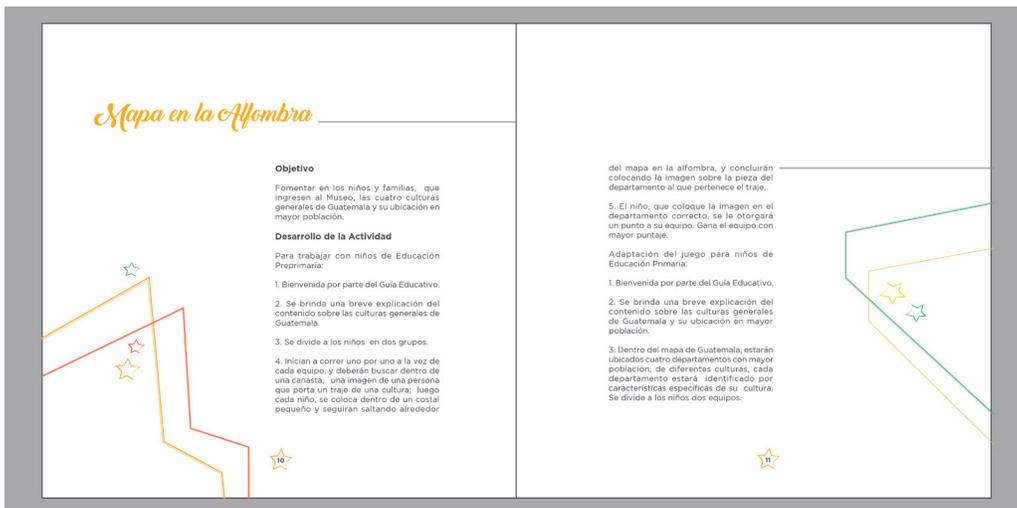


Figura no. 49



Figura no. 50

4. Deberá tomar un recurso y correr a pegarlo, en un dibujo, que representa a un niño. Termina el jugador y pasa el siguiente de cada equipo.

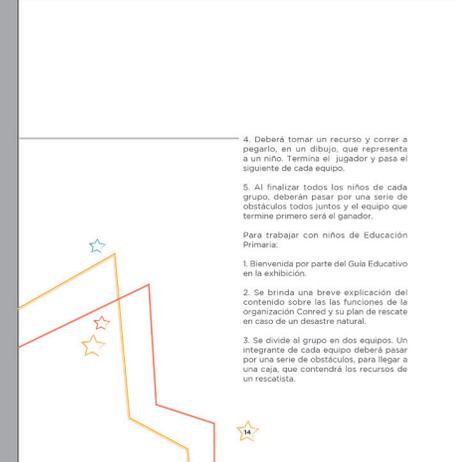
5. Al finalizar todos los niños de cada grupo, deberán pasar por una serie de obstáculos todos juntos y el equipo que termina primero será el ganador.

Para trabajar con niños de Educación Primaria:

1. Bienvenida por parte del Guía Educativo en la exhibición.
2. Se brinda una breve explicación del contenido sobre las funciones de la organización Conred y su plan de rescate en caso de un desastre natural.
3. Se divide al grupo en dos equipos. Un integrante de cada equipo deberá pasar por una serie de obstáculos, para llegar a una caja, que contendrá los recursos de un rescatista.

4. Deberá tomar un recurso y correr a Deberá de tomar uno, correr hacia una mochila y colocarlo dentro de la misma. Termina un niño/a y pasa el siguiente.

5. Cuando la mochila esté completa con los recursos deberán colocársela al capitán del equipo y pasar todos juntos por la serie de obstáculos. El equipo que termine primero y toque la mano del Guía, será el ganador.




MATERIALES

- 5 conos
- 2 lazos
- 4 canchales
- 3 tula-nudos
- Dibujos de Recursos que utiliza un rescatista.



Figura no. 51

Laboratorio Estelar

Objetivo
Reconocer la vía láctea y los cuerpos celestes que la conforman.

Desarrollo de la Actividad
Para trabajar con niños de Educación Preprimaria, primero, segundo y tercero primaria:

1. Presentación de la exhibición y el Guía educativa encargado.
2. Describir el contenido, entre estos: Los tipos de galaxia, la vía láctea y sus planetas, historia de la constelación de la Osa Mayor y la Osa Menor.
3. Se divide a los alumnos en dos grupos asignándoles un color (Rojo y verde), se les solicita que se formen alrededor de la exhibición.
4. Se dirá una característica de un planeta de la vía láctea, el nombre (Si los niños son pequeños, se dirá el color del contorno del

planeta). El niño que se encuentra al inicio de la fila, será el primero en pasar, debe encontrar el planeta antes mencionado y debe pararse sobre él.

5. Obtendrá el punto el niño del grupo que se ubicó primero en el planeta. El niño que participó se ubicará al final de la fila y así sucesivamente hasta que pase el último niño a participar. Ganará el grupo que tenga más puntos.

Adaptación para quinto, sexto primaria y básicos:

1. Presentación de la exhibición y el Guía educativa encargado.
2. Describir el contenido, entre estos: Los tipos de galaxia, la vía láctea y sus planetas, historia de la constelación de la Osa Mayor y la Osa Menor.
3. Se divide a los alumnos en dos grupos asignándoles un color (Rojo y verde), se les solicita que se formen alrededor de la exhibición. Se les solicita, que saquen de la

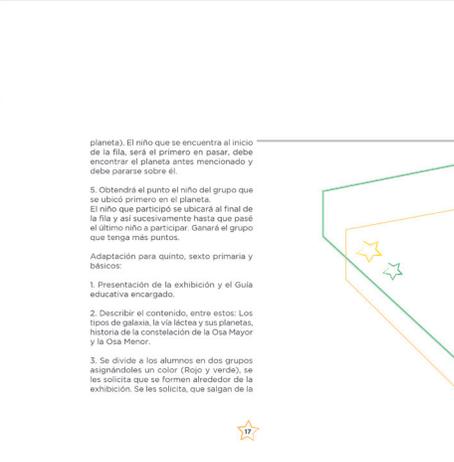



Figura no. 52

exhibición y se formen alrededor de ésta.

4. Se menciona una característica de un planeta de la vía láctea y/o el nombre de éste. El primero de la fila debe de dar una vuelta a la exhibición de "Plataforma del Terremoto", luego ingresar a la exhibición de "Laboratorio Estelar", tomar el marciano de papel, del color de su equipo, que se encontrará atado con elástico en un extremo de la exhibición, y debe llevarlo hasta el planeta correcto.

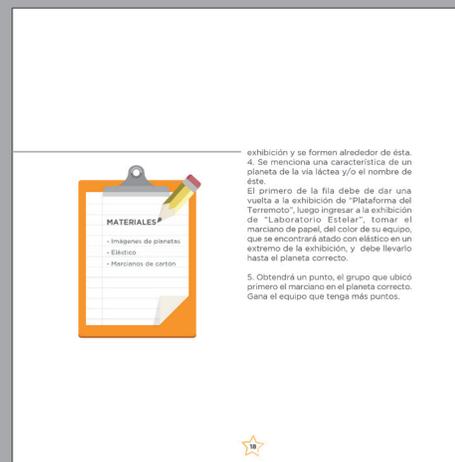
5. Obtendrá un punto, el grupo que ubicó primero el marciano en el planeta correcto. Gana el equipo que tenga más puntos.

Rocaventura

Objetivo
Conocer el proceso de obtención de recursos en la Mina del Placer.

Desarrollo de la Actividad

1. Bienvenida por parte del Guía Educativo en la exhibición.
2. Se brinda una breve explicación del contenido sobre la minería, los minerales, tipos de rocas y de minas, explicando el proceso de obtención en las minas del Placer.
3. Se divide al grupo en dos equipos.
4. Por relevos, cada integrante de los equipos, tendrá que dirigirse hasta donde se encuentra un recipiente con arena, dentro de la arena se encontrarán escondidas canicas.
5. Su misión será tomar uno de los moldes con cedazo e introducirlo, en la arena, luego sacarlo, sacudir el molde para colar




MATERIALES

- Dos recipientes grandes
- Arena
- Malla con cedazo
- Canicas



Figura no. 53

la araña y que la cenica se quede en el molde.

6. El equipo, en el cual cada uno de sus integrantes, obtenga una cenica, será el ganador.

Mi Ciudad

Objetivo
Incentivar a los visitantes a conocer la administración de la ciudad de Guatemala, para identificar a las autoridades de las diferentes zonas y sus funciones dentro de la comunidad.

Desarrollo de la Actividad

1. Bienvenida por parte del Guía Educativo en la exhibición.
2. Se brinda una breve explicación del contenido sobre como están divididas las zonas en la ciudad de Guatemala, lugares importantes, Funciones del Alcalde y Alcaldes auxiliares.
3. Se divide al grupo, en equipos de dos integrantes.
4. A cada integrante se le entrega un palillo y una imagen de un alcalde auxiliar, el cual contiene un hilo en la esquina.

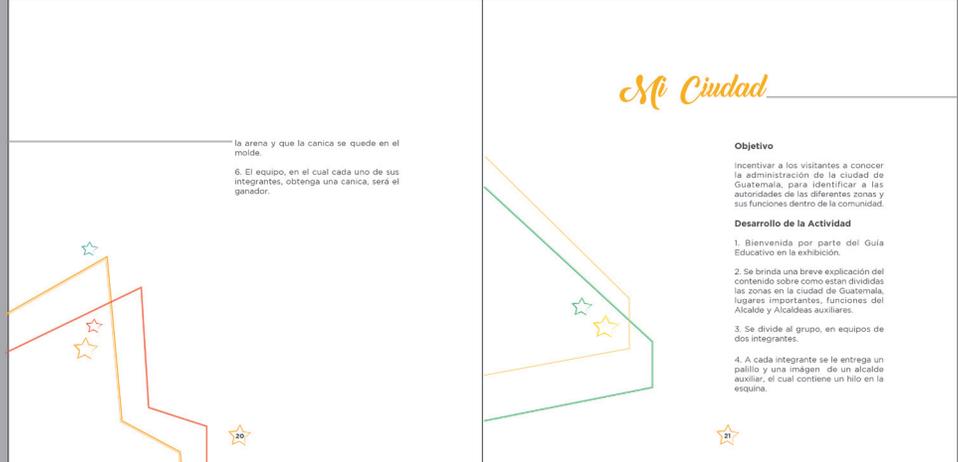


Figura no. 54

5. En la fotografía de la ciudad, estarán dispuestos cinco conos, con el número de la zona, donde se encuentra.

6. Con mutuo apoyo, cada pareja debe llevar su imagen, colgando del palillo para correr y lograr colocarlo en la punta del cono.

7. La pareja debe tratar de recordar el nombre del alcalde, la fotografía y asociarlo en el cono correcto con dicha zona. Ganen los equipos que coloquen la fotografía donde corresponde.

MATERIALES*

- Palillos
- Conos de plástico
- 5 fotografías de Alcaldes auxiliares
- 5 números de diferentes zonas de donde sea cada alcalde.
- Hilo

Altura Extrema

Objetivo
Reconocer los volcanes más altos, los más bajos, los fronterizos y los activos de Guatemala, de una forma interactiva y recreativa.

Desarrollo de la Actividad

1. Bienvenida por parte del Guía Educativo en la exhibición.
2. Se brinda una breve explicación del contenido sobre los accidentes geográficos de Guatemala destacando los volcanes según su altura.
3. Se divide al grupo, en dos equipos.
4. En la exhibición, se encontrarán dos canastas, cada una, tendrá dibujos de bananos, con los nombres de los volcanes de Guatemala, clasificados según su altura, en una canasta estarán los más altos y en la otra los más bajos.

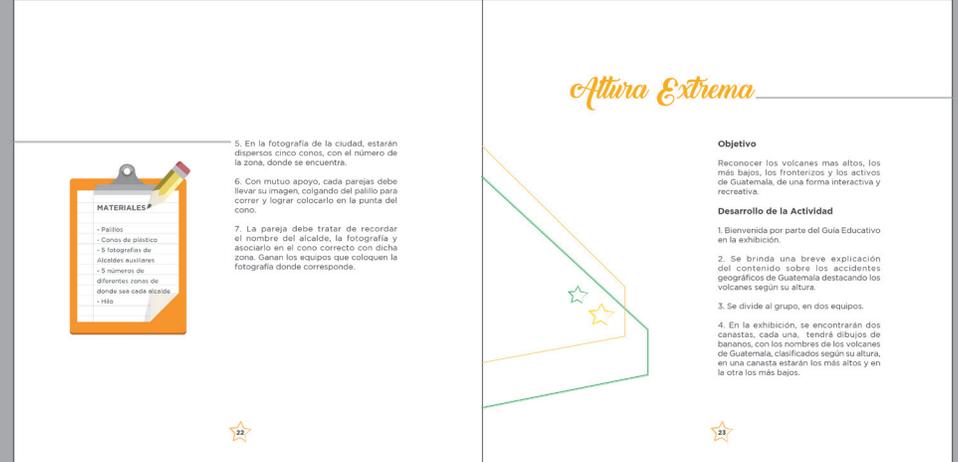


Figura no. 55

5. Deben ir pasando solo un niño a la vez, se les colocará el arnés de seguridad. Antes de iniciar a escalar deberá tomar un banano de la canasta y al recorrer el muro escalando debe ir colocando el banano sobre el volcán que corresponde según su altura, para ello, recibirá el apoyo del Guía para direccionarle el lugar correcto. Cada niño tendrá un minuto para poder colocar el banano.

6. Al final el equipo que coloque más bananos correctamente será el ganador.

MATERIALES*

- Diferaz de mano.
- Dibujos de bananos con los nombres de los volcanes.
- 4 canastas.

Altura Extrema

Objetivo
Reconocer los volcanes más altos, los más bajos, los fronterizos y los activos de Guatemala, de una forma interactiva y recreativa.

Desarrollo de la Actividad

1. Bienvenida por parte del Guía Educativo en la exhibición.
2. Se brinda una breve explicación del contenido sobre los accidentes geográficos de Guatemala destacando los volcanes según su altura.
3. Se divide al grupo, en dos equipos.
4. En la exhibición, se encontrarán dos canastas, cada una, tendrá dibujos de bananos, con los nombres de los volcanes de Guatemala, clasificados según su altura, en una canasta estarán los más altos y en la otra los más bajos.

"Todos los aprendizajes, mas importantes de la vida se hacen jugando"

FERNANDEZ TORRES



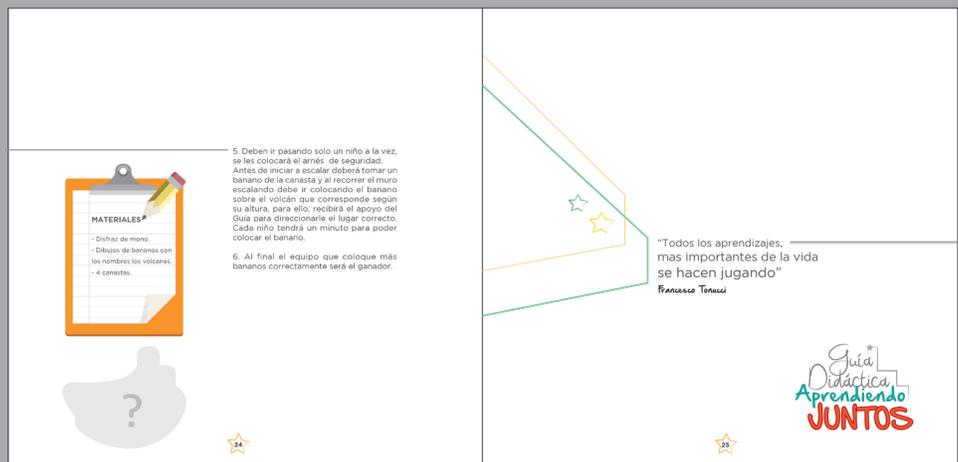


Figura no. 56



Figura no. 57



Figura no. 58



Figura no. 59



MATERIALES

- Peluches
- Globo
- Botas de basura
- Pincas gigantes
- Caja

Hagamos Burbujas

Objetivo

Aprender sobre el tema, tensión superficial de forma interactiva y divertida para facilitar el aprendizaje.

Desarrollo de la Actividad

1. Bienvenida por parte del Guía Educativo en la exhibición.
2. Se brinda una breve explicación del contenido sobre los ingredientes de las burbujas, la tensión superficial, su forma, color.
3. Se divide al grupo, en dos equipos de 5 integrantes.
4. Se solicita que cuatro integrantes de cada equipo, sostengan un pedazo de plástico para estirarlo.
5. El integrante que falta tendrá la misión de armar el rompecabezas hecho de vasos, en el cual se encuentra la imagen de una araña, sobre el plástico.

Figura no. 60



MATERIALES

- Vasos
- Plástico
- Transparente
- Rompecabezas de araña.

Retozone

Objetivos

En el juego de Engranajes: Conocer la importancia y descubrir el funcionamiento de los engranajes en la vida cotidiana de una manera divertida e interactiva.

Juego Máquina de Rube Goldberg: Descubrir el efecto dominó, que se produce en la máquina de rube goldberg a través de un juego que conlleva una serie de páos similares al proceso que sucede en la máquina.

Desarrollo de la Actividad (en la división de engranajes)

Juego de Engranajes para Preprimaria:

1. Bienvenida por parte del Guía Educativo en la exhibición. Se brinda una breve explicación del contenido sobre los engranajes, su funcionamiento y para que sirven.

Figura no. 61

2. El Guía debe mostrar con los engranajes de la mesa, como se forma un tren de engranajes.

3. Con el grupo completo de niños, se debe buscar las piezas escondidas de una bicicleta.

4. Armar la bicicleta todos en equipo y colocar los engranajes que corresponden para el funcionamiento de la bicicleta en su lugar, y mostrar como y porque camina la bicicleta.

Adaptación para Educación Primaria:

1. Bienvenida por parte del Guía Educativo en la exhibición.
2. Se brinda una breve explicación del contenido sobre los engranajes, su funcionamiento y para que sirven. Se dividen a los alumnos por parejas. La misión de cada pareja será ir en busca de una pieza del rompecabezas de bicicleta pero con cierta dificultad. (por ejemplo, espalda con espalda)

3. Deben armar la bicicleta en un tiempo de 10 a 15 segundos.
4. Cuando la bicicleta este armada, colocar engranajes reales de una bicicleta, junto con la cadena que le da el movimiento y explicar que engranaje mueve cada pieza de la bicicleta y por qué. Así se comprenderá el funcionamiento de los engranes en la vida cotidiana.

Juego para Máquina de Rube-Goldberg en niños de Educación Preprimaria:

1. Bienvenida por parte del Guía Educativo en la exhibición.
2. Se brinda una breve explicación del contenido sobre el funcionamiento de la Máquina de Rube-Goldberg. Se colocará una portería con una pelota al centro de la misma. Se les entregará un trozo de madera a cada niño.
3. Su misión será colocar entre todos, sus trozos de madera uno al lado del otro, a modo de que estos formen un camino.

Figura no. 62

4. Deberán lanzar una pelotita hacia las piezas a modo de hacerlas caer con efecto dominó, con el fin de anotar un gol en la portería.

Para niños de Educación Primaria:

1. Bienvenida por parte del Guía Educativo en la exhibición.
2. Se brinda una breve explicación del contenido sobre el funcionamiento de la Máquina de Rube-Goldberg.
3. Se divide el grupo en dos equipos.
4. Cada equipo tendrá un palo de hockey, una pelota pequeña y varias piezas de dominó. Además cada equipo tendrá una portería, con una pelota al centro de la misma.
5. Cada grupo debe formar un camino de forma estratégica, para que el último dominó golpee la pelota que se encuentra frente a la portería y anote el gol.

6. El equipo que anote en el menor tiempo posible será el ganador. Se da una breve explicación de la máquina y como funciona en ella el efecto dominó.

MATERIALES

- Juego de Engranajes:
- Dos carros de juguete.
- Máquina de rube goldberg:
- 2 porterías.
- 2 palos de hockey.
- 2 pelotas.
- 1 juego de dominó.

Figura no. 63

Zootropo

Objetivos

Demostrar la capacidad que un aparato puede tener utilizando dibujos fáciles y sencillos de realizar para convertirlos en dibujos animados de una manera muy rápida.

Desarrollo de la Actividad

1. Bienvenida por parte del Guía Educativo en la exhibición, luego realizará el juego llamado: "El Avión del movimiento."
2. Se brinda una breve explicación del contenido sobre el concepto del zootropo, su inventor, datos curiosos sobre Charles Chaplin, dibujos animados y su historia, primer dibujo animado, una secuencia.
3. En el suelo se colocará un avión, estará trazado con un simulador de negativo para fotografías.
4. Se realizará el juego tradicional del avioncito, cada alumno pasará a través

del avioncito hasta llegar del otro lado. En el otro extremo, habrá un recipiente que tendrá 10 partes de una secuencia y cada integrante llevará una parte de la secuencia que deberá colocarla en una tira de cartulina para ordenarlo.

5. Esta tira de papel con la secuencia se introducirá en el zootropo, para demostrar el funcionamiento de del zootropo con la secuencia de imágenes.

MATERIALES

- Cartulina
- Tapa
- Imágenes de una secuencia
- Dos platos con arena adentro para el avioncito
- Negativo para fotos

Figura no. 64

Piruleta

Objetivo

Conocer sobre el tema la ley de inercia, de una forma interactiva y dinámica.

Desarrollo de la Actividad

1. Bienvenida por parte del Guía Educativo en la exhibición.
2. Se brinda una breve explicación del contenido sobre la ley de la inercia, fuerza centrífuga y centrípeta y funcionamiento de la piruleta.
3. Cada niño deberá tratar de lograr que un rollo de cartón, entre en la botella, al quitar la hoja de papel, y el que lo logre será el ganador, cada niño tendrá solo una oportunidad.

MATERIALES

- Diferaz de patinador
- Rollo de cartón
- Hoja de papel
- Botella.

Electricidad Estática

Objetivos

Conocer como y porque se produce la electricidad estática en una tela de araña y los efectos que causa alrededor de ella.

Descubrir que efectos produce el aire en la tela de araña y como se produce la fricción en la misma.

Desarrollo de la Actividad

Para niños de Educación Preprimaria:

1. Bienvenida por parte del Guía Educativo en la exhibición.
2. Se brinda una breve explicación del contenido sobre la electricidad estática, como se produce en aire en una tela de araña y la fricción.
3. Se divide al grupo, en dos equipos. Deben pasar al frente dos representantes de cada equipo y se colocarán detrás de una marca que en el suelo.

Figura no. 65

4. Tendrán 10 segundos para lanzar insectos de plástico a la telaraña. El equipo cuya telaraña atrape más insectos de plástico, a causa de la electricidad estática, será el equipo ganador.

Para niños de Educación Primaria:

- Bienvenida por parte del Guía Educativo en la exhibición.
- Se brinda una breve explicación del contenido sobre la electricidad estática, como se produce en aire en una tela de araña y la fricción.
- Se divide al grupo, en dos equipos. Deben pasar al frente cuatro representantes de cada equipo. Cada equipo debe entrelazar sus manos, formando así una telaraña.
- Se colocarán dos canastas, llenas por la mitad con insectos plásticos. Cada grupo debe colocarse detrás de una marca colocada en el suelo, hecha con masquín tape.

6. Cuando el Guía indique la señal, deben cargar a uno de sus representantes, hasta donde se encuentran las canastas con insectos, regresar al punto de inicio y lanzar los insectos, para que queden pegados en la telaraña.

7. El equipo que termine pegar todos sus insectos más rápido, será el ganador.

Figura no. 66

“Enseñar, es dejar una huella, en la vida de cada persona”.

Adriano

Guía Didáctica Aprendiendo JUNTOS

Figura no.67

Equilibrate

Objetivo

Identificar los tipos de emociones que nos afectan y la influencia que tienen en las personas, determinando acciones correctas, para lograr el manejo de nuestras emociones.

Desarrollo de la Actividad

Para niños de Educación Preprimaria:

- Bienvenida por parte del Guía Educativo en la exhibición.
- Se brinda una breve explicación del contenido sobre los tipos de emociones y la influencia que tienen en las personas, y como controlarla.
- Se divide al grupo, en dos equipos. Cada equipo debe colocarse, alrededor de cada piscina. Dentro de cada piscina estarán las imágenes de las emociones y sus reacciones. A cada integrante del equipo se le proporcionará una caña de pescar.

4. Cuando el Guía realice la mímica de la emoción que corresponda, los niños tendrán que pescar las emociones con sus reacciones, tratando de asociarlas por color. Las imágenes que vayan “pescando”, deberán colocarlas por parejas, para determinar si lo hicieron correctamente.

5. El equipo que pesque más acciones gana. Posteriormente se le explicará las emociones y ellos deben hacer los gestos con las indicaciones del Guía para ampliar el juego.

Para niños de Educación Primaria:

- Bienvenida por parte del Guía Educativo en la exhibición.
- Se brinda una breve explicación del contenido sobre los tipos de emociones y la influencia que tienen en las personas, y como controlarla.
- Se divide al grupo, en dos equipos. Los niños, se colocarán en el punto de inicio, por equipos, deben nombrar a su equipo.

Figura no. 68

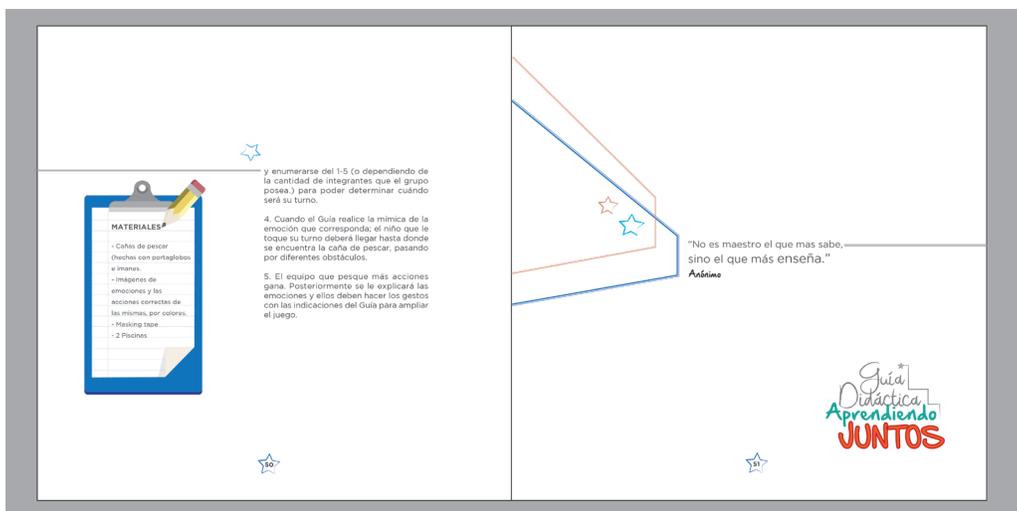


Figura no.69

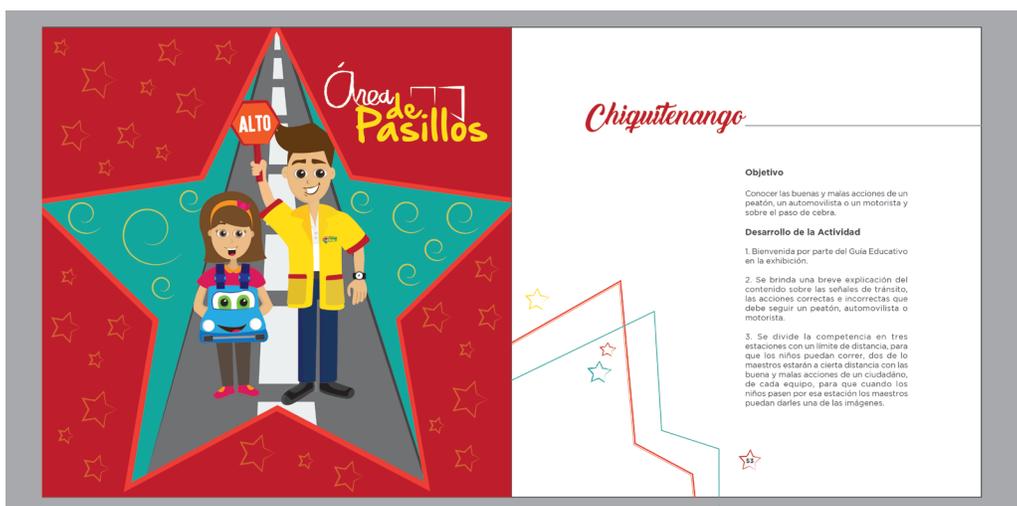


Figura no. 70

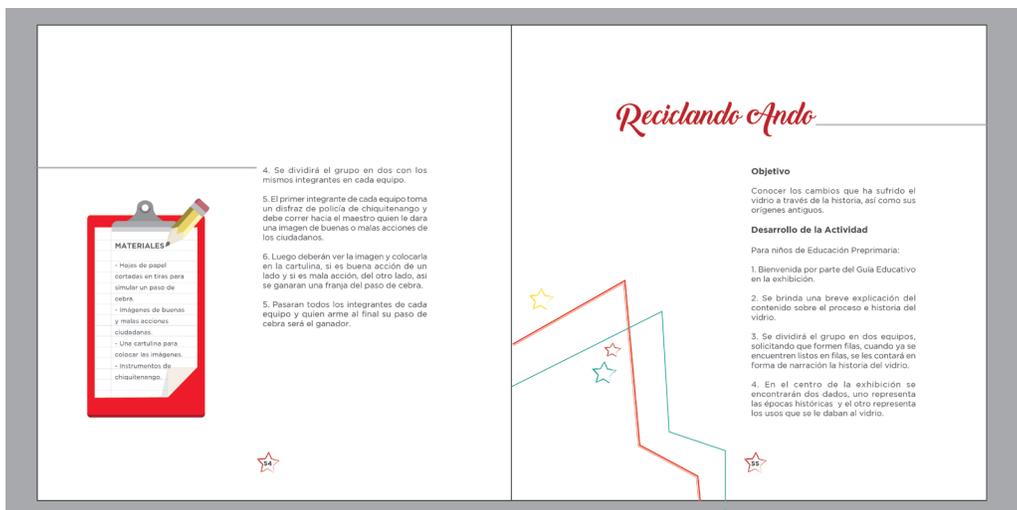


Figura no. 71

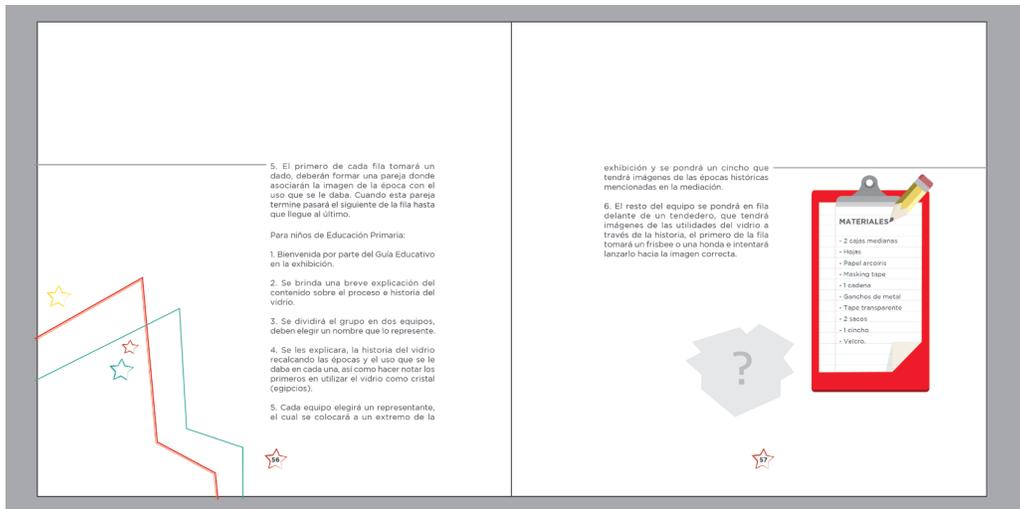


Figura no. 72



Figura no. 73

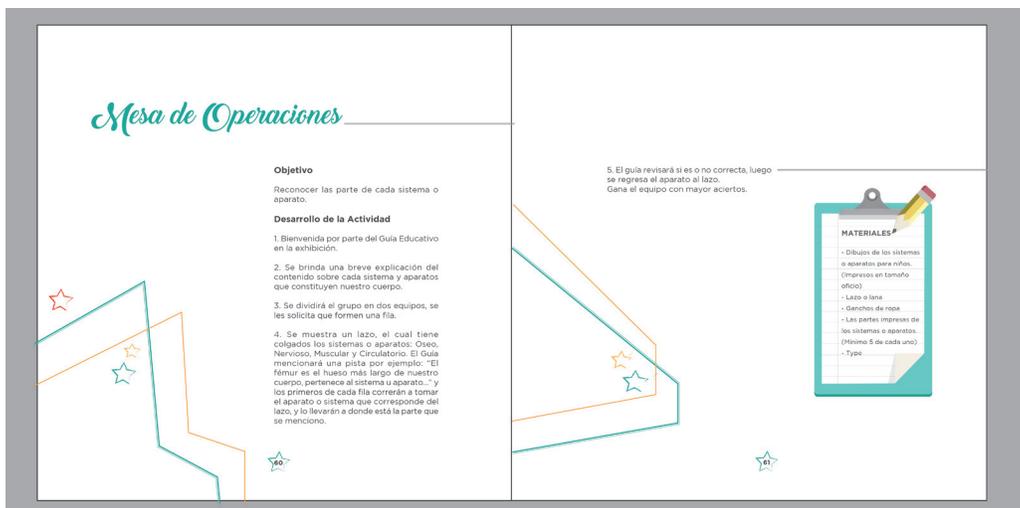


Figura no. 74

Fuente de los Sentidos

Objetivo

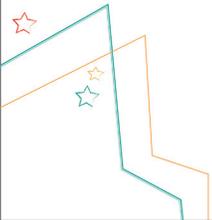
Fomentar el cuidado de cada uno de nuestros sentidos de una forma dinámica y divertida.

Desarrollo de la Actividad

1. Bienvenida por parte del Guía Educativo en la exhibición.
2. Se brinda una breve explicación del contenido sobre el cuidado de nuestros sentidos.
3. Se dividirá el grupo en dos equipos, deben elegir un nombre que lo represente.
4. El juego consiste en dos estaciones. La primera es donde se hará énfasis sobre los cuidados que requiere cada sentido, pasaran por una serie de obstáculos para elegir una de las cartas que estará boca abajo al otro extremo.
5. Para la segunda estación, con la carta elegida, deberán tomar una pelota, y

acertar desde lejos a la canasta que tenga el sentido correspondiente.

6. Para llegar a cada estación se deben pasar por ciertos obstáculos. Para poder llegar a la primera se deberá de pasar gateando por debajo de una red de lana. Para la segunda se deberá de pasar saltando dentro de aros de plástico o otro. Gana el equipo que termine primero y lo haga correctamente.





?

MATERIALES

- Cartas con cuidados que se deben tener en cada sentido, para cada equipo.
- 5 Canastas para cada equipo identificadas con cada sentido.
- Obstáculos

Figura no.75

Ambulancia

Objetivo

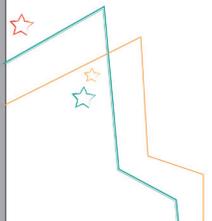
Conocer sobre los tipos de equipo utilizados en una ambulancia y datos curiosos.

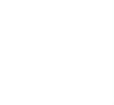
Desarrollo de la Actividad

1. Bienvenida por parte del Guía Educativo en la exhibición.
2. Se brinda una breve explicación del contenido sobre los tipos de equipo utilizados en una ambulancia.
3. Se dividirá el grupo en dos equipos.
4. Uno de los integrantes deberá descifrar una de las palabras al revés que se encuentra en los cartones que ha elaborado el Guía. Luego, dos de los niños deberán sostener el hilo de pescar para crear un camino.
5. El cuarto alumno debe inflar un globo, el cual tiene una pajilla sostenida a él, se

colocara el hilo de pescar dentro de la pajilla (que representa una ambulancia) y tendrá que transportar al otro extremo la pajilla por el camino con la ayuda del aire que tiene el globo adentro.

6. Al llegar al final del camino, dos de los niños tendrán, unas pequeñas camillas hechas con costales, y deben transportar al paciente (una pelota) hacia el hospital quien termina primero será el ganador.





?

MATERIALES

- Cartones con algunas palabras al revés relacionadas con ambulancia.
- Tule para pequeñas camillas.
- Globos.
- Hilo de pescar.
- Masking Tape
- Pajillas
- Mancuador
- Pelotas

Figura no. 76

2. Juego: "Carrera de un Parásito"

Objetivo

Detallar las fases del ciclo de vida de un parásito, a través de la utilización de un camino con pasos ordenados para dar a conocer como ellos pueden ingresar a nuestro cuerpo, desarrollarse y ser expulsados.

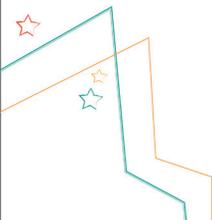
Desarrollo de la actividad

Para niños de 9 años en adelante.

1. Bienvenida por parte del Guía Educativo en la exhibición.
2. Se brinda una breve explicación del contenido sobre el químico biólogo y sus apportes, el ciclo de vida de un parásito.
3. Indicar que deben quitarse los zapatos. Se divide el grupo en dos equipos.
4. En el piso, habrá un camino ordenadamente señalado por las cinco

partes, por las que el parásito se desplaza dentro del cuerpo humano.

5. Cada alumno tendrá un parásito, el cual estará representado por una pelota con la imagen de dicho parásito. A Cada pelota (parásito) se le asignará un nombre. Cada una de estas, deberá ser conducida a través de la carretera por medio del viento que el niño producirá utilizando una pajilla.
6. En el camino habrán cinco relevos con los demás integrantes de cada equipo. Gana el equipo que termine primero.





?

MATERIALES

- Pelotas pequeñas de durport.
- Pajilla
- Cartulina
- Cartel de Apoyo con "El ciclo de vida.."

Figura no.77

Mi Super

Objetivo:
Aprender sobre el origen del supermercado y conocer los alimentos del plato del buen comer.

Desarrollo de la Actividad

Para niños de Educación Primaria:

1. Bienvenida por parte del Guía Educativo en la exhibición.
2. Se brinda una breve explicación del contenido sobre el origen del supermercado y el plato del buen comer. Se dividirá el grupo en dos equipos.
3. Dentro del supermercado habrá dos carretas (una del lado derecho y otra del lado izquierdo) las cuales adentro contendrán tarjetas con una imagen del logotipo de Piggy Wiggly (primera cadena de supermercado) y del otro lado de la tarjeta una imagen de algún alimento del Plato del Buen Comer.

4. Uno de cada equipo tendrá que correr a dar una vuelta con la carreta, para obtener una tarjeta y llevarla con sus demás compañeros, luego pasa el siguiente. Cuando tengan todas las tarjetas, cada equipo armará su propio Plato del Buen Comer. El equipo que lo haga más rápido y correctamente gana.

Para niños de Educación Preprimaria:

1. Bienvenida por parte del Guía Educativo en la exhibición.
2. Se brinda una breve explicación del contenido sobre el origen del supermercado y el plato del buen comer. Se dividirá el grupo en dos equipos. Dentro del supermercado, se encontrarán 3 canastas, cada una representando un color del Plato del Buen Comer. Un integrante de cada equipo irá a traer una tarjeta que tendrá una imagen de un alimento y deberá introducirla en alguna canasta según el alimento que sea. El equipo que acierte más será el ganador.

MATERIALES*

- 2 canastas de la exhibición de Mi Super
- Imágenes
- Papel
- Goma

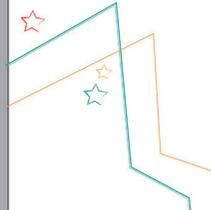




Figura no. 78

"Educar es un arte difícil y delicada, integrada por un poco de ciencia, mucho amor y mucha paciencia".
Oaxán Cortés















Figura no. 79

Aprendiendo Juntos, es una Guía Didáctica que funciona como apoyo para las futuras generaciones de Guías Educativos del Museo de los Niños de Guatemala, para el desarrollo de juegos interactivos que faciliten la enseñanza del contenido en las exhibiciones.



Figura no. 80

6.5 LINEAMIENTOS PARA LA PUESTA EN PRÁCTICA

A continuación se detalla las especificaciones necesarias para tomar en cuenta a la hora una nueva reproducción del material editorial.

6.5.1 Pormenorización del material

- Formato establecido en 8.5x8.5 pulgadas
- La portada en cartoncillo husky calibre 12, impresión laser.
- Todas las hojas internas a full color, tinta laser, 71 páginas en hojas de papel couche calibre 16 , con lomo empastado.
- Piezas extras impresas a full color laser hoja opalina.

6.5.2 Preparación de artes finales

- El uso cromático de la Guía Didáctica deben estar en cuatricromía CMYK.
- Revisar que los márgenes interiores y exteriores, inferiores y superiores mantenga 1 pulgada de distancia.
- Las piezas extras no se deben cambiar en color y tamaño ya que éstas ya encajan a la medida de las siluetas que se encuentran dentro de la Guía Didáctica,
- Enviar el archivo original a el centro de impresión en el programa Adobe Indesign empaquetado o puede ser en formato PDF de alta resolución incluyendo líneas de corte y guía de color.

6.6 PRESUPUESTO

Q46,848.20

El costo se dividió en base al tiempo y fases que fueron elaboradas:

6.6.1 Tiempo Trabajado

4 meses (de Julio a Noviembre 2016)

75 días trabajados

520 horas

8 horas trabajadas por día

Se cobraría el trabajo por hora,

cada hora tendría un valor deQ74.89

8 horas diarias tendría un valor deQ599.12

520 horas tendrían un valor deQ38,942.80

6.6.2 Energía Eléctrica

1 hora tendría un valor deQ1.67

8 horas diarias tendrían un valor deQ13.36

520 horas trabajadas tienen un valor de..... Q868.40

6.6.3 Ilustraciones

Valor Unidad

Total

Ilustración de 9 personajes (niños).....Q200.00Q1800.00

Ilustración de 6 personajes (adultos).....Q250.00Q1500.00

ilustraciones sencillas de 10 materiales.....Q50.00.....Q500.00

Portada y Contraportada 1.....Q300.00.....Q600.00

Portadas internas 5.....Q225.00.....Q1125.00

Total ilustraciones..... Q5525.00

6.6.4 Diagramación	Valor Unidad	Total
Diagramación de 63 páginas internas.....	Q24	Q1512
Total en diagramación interna.....		Q1,512

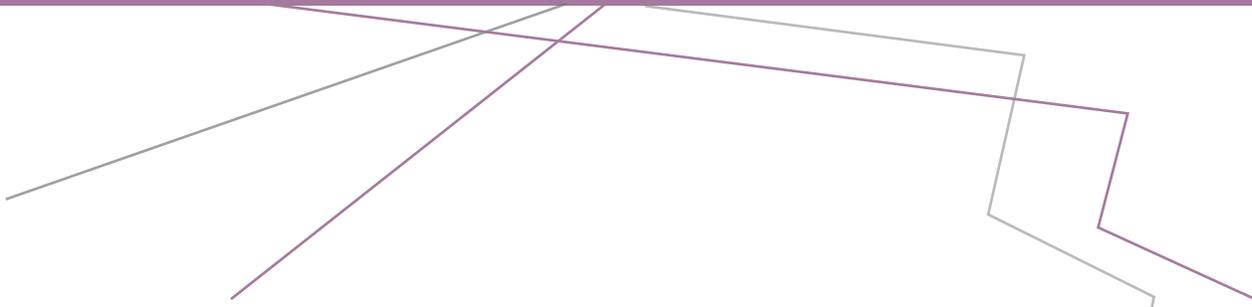
6.6.5 Total del Proyecto A

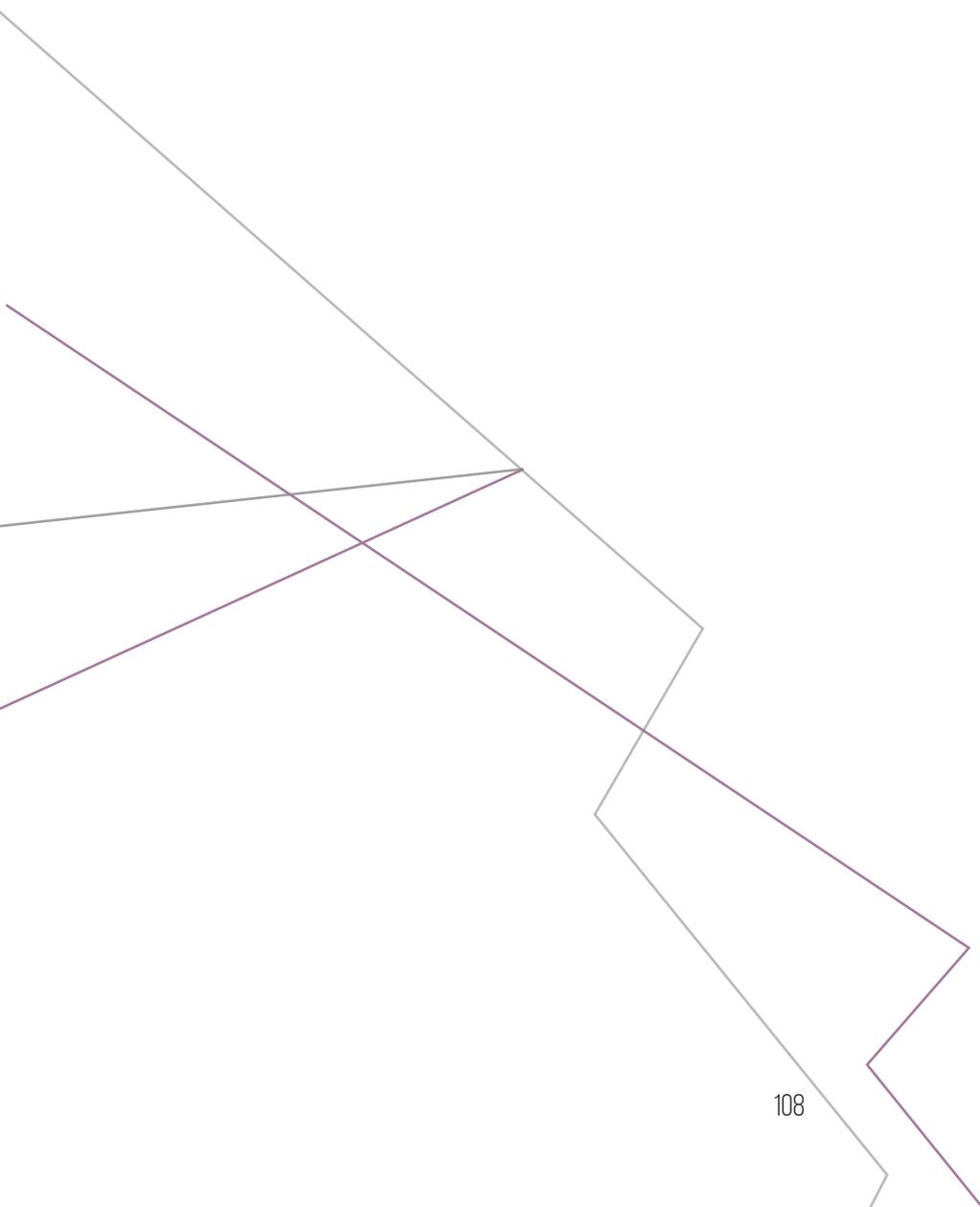
Guía Didáctica Aprendiendo Juntos **Q46,848.20**

Aporte del Epesista de la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala para la Institución.

CAPÍTULO 7

Síntesis del Proceso





7.1 LECCIONES APRENDIDAS

A través de la realización del Proyecto de Graduación y Eps, quedarán en mí implícitas muchas experiencias valiosas, ya que aprendí a través del diseño editorial podemos encontrar muchas formas de relizar el material, haciéndolo no convencional para que el lector se interese profundamente el en contenido y que éste llame su atención.

Aprendí que es necesario realizar un estudio detallado de información, antecedentes y todo lo relacionado con el cliente o empresa con la cual se esta trabajando, así como un estudio de los materiales anteriores de diseño con los que ya cuentan, ya que con ello se logrará realizar un trabajo con calidad, y mayor trascendencia ya que los resultados que se obtienen serán exitosos y permitirá que el material a diseñar sea efectivo y cumpla con su objetivo.

También aprendí que es de suma importancia dedicar tiempo a generar un cronograma bien estructurado lograr realizar todo el preceso a cabalidad y ésto permitirá un mejor desarrrollo de el proceso creativo del diseño, además la organización es muy importante si desea lograr un objetivo.

La perseverancia es un valor importante que se necesita para alcanzar cualquier objetivo sin importar los obstáculos, ya que éste valor nos hace ser mejor y luchar hasta alcanzar lo que uno se propone.

7.2 ASPECTOS QUE DIFICULTARON EL PROCESO

Algunos aspectos que dificultaron el proceso para la elaboración del proyecto fueron los siguientes:

- El material que se debía recolectar para las actividades que formarían parte del contenido de la Guía, se envió con un poco de retraso al diseñador por lo que no se podía disponer de él para evaluación de textos, ortografía, unificación de redacción, entre otros elementos necesarios para el contenido de la Guía.
- No se disponía de mucho tiempo para reunir al equipo de Guías Educativos para poder realizar el proceso de validación de la propuesta final de la Guía, ya que fué difícil encontrar una fecha donde no tuvieran actividades y poder realizar la técnica de la encuesta y presentación del proyecto, pero al fin se logró reunir una buena cantidad de personal, realizando el focus group con éxito.
- El personal encargado tenía un tiempo muy ocupado por lo que siempre se debía esperar hasta que logrará salir de las reuniones y encontrar reunirse con el diseñador para evaluar como se llevaba el proceso de diseño.

7.3 CONCLUSIONES

Se elaboró una Guía Didáctica para el personal que labora como Guía Educativo del Museo de los Niños de Guatemala, cumpliendo con las expectativas del Grupo Objetivo y con el visto bueno y aceptación de Dirección Educativa, a través de un material diseñado de forma atractiva y diferente para lograr su objetivo facilitar y apoyar el proceso formativo de las futuras generaciones que ingresan a laborar al Museo así como a los Guías Titulares.

Se realizó un adecuado proceso desde la Investigación, evaluación y diagnóstico para resolver el problema de comunicación visual, lo que permitió en base a resultados realizar un proyecto con éxito para el Museo de los Niños de Guatemala.

El material realizado será puesto a disposición de todo el personal del Museo de los Niños en la Biblioteca que se encuentra en el Área de Dirección Educativa.

Para la elaboración del material editorial se diseñó partiendo de un concepto creativo denominado “el brillo de la enseñanza a través del juego”, éste se logró a través de un proceso creativo donde intervinieron tres técnicas indispensables, Brainstorming, relaciones forzadas y Mapas mentales.

El material, permitirá reforzar, facilitar el trabajo que realizan el personal que labora como Guía Educativo ya que la Guía le brinda las herramientas que necesita para desempeñar las actividades correspondientes a cada Exhibición y tema, logrando así ser un material indispensable en el diario laboral del personal así como de las futuras generaciones de Guías Educativos que Ingresen a formar parte del Equipo.

7.4 RECOMENDACIONES

7.4.1 A la Institución

Mantener siempre ese interés que les caracteriza por capacitar siempre a su personal, y mantenerlo en constante actualización, además que siempre buscan ser un apoyo para facilitar el trabajo del personal que labora como Guía Educativo dentro del Museo de los Niños de Guatemala.

7.4.2 A los futuros Diseñadores

Realizar cada solicitud de trabajo con el mayor esfuerzo y dedicación, dando la milla extra siempre ante cualquier proyecto por muy pequeño que sea, así logrará la satisfacción propia de realizar su trabajo bien hecho y diseñar siempre con pasión.

7.4.3 A la Escuela de Diseño Gráfico

Velar porque se mejore y agilice el funcionamiento de trámites que conlleva todo el proyecto de graduación y Eps, así como mantener actualizados los datos en la página, para que no se atracen los procesos que conllevan generar papelería en el sistema.

Felicitar a los docentes que estuvieron a cargo en mi proceso de Proyecto de Graduación y Eps ya que el seguimiento que nos dieron fue muy organizado y apegado a su programa y todo establecido por un cronograma de trabajo, que agilizó las entregas de trabajo sin desviarse de dirección.

7.5 REFERENCIAS

7.5.1 Libros

-Natalia Bernabeu y Andy Goldstein, Creatividad y Aprendizaje. El juego como herramienta pedagógica. Edición 2009, Madrid España. Pag. 47-57.

-Dra. Kathy Hirsh y Dra. Roberta Michnick Golinkoff. Einstein nunca memorizó, aprendió jugando, Edición 2005, España.

-Profesor Santos Valderrama García, Materiales y Recursos Educativos, Academia Líderes, asesoría personalizada, material didáctico

-Lic. Diego Troentle, Clasificación de recursos educativos, material didáctico.

7.5.2 Tesis

- Hilda Patricia Pol Sánchez, Guía Didáctica para el Docente sobre Problemas de Aprendizaje, “Jajaja... Me divierto y aprendo” pag. 24, febrero 2015, Facultad de Arquitectura, Usac, LDG 554.

- Capiro Galindo, Claudia Cristina y Madelyn Retana. Diseño y elaboración de un manual de conceptos básicos sobre disposición creativa de elementos de diagramación. noviembre 2002, Usac. DG 02 134.

- Gonzáles Vargas, Ana Luisa, Estrategia de Comunicación Multimedia como apoyo al servicio de pruebas de And de la Fundación de Antropología Forense de Guatemala FAFG, noviembre 2016, Facultad de Arquitectura, Usac.

Ortíz Gómez María José, Diseño Editorial de material informativo para la exposición 2017 Cofradía II del Museo Ixchel del Traje Indígena, noviembre 2016, Facultad de Arquitectura, Usac.

7.5.3 Egrafía

MSc. Bayardo Mejía Monzón, Teorías del Aprendizaje, <http://www.galileo.edu/faced/files/2011/05/3.-Teorias-del-Aprendizaje.pdf>

Prof. Bartolomé Yankovic, El aprendizaje; qué, cómo y dónde aprendemos, 2011. <http://www.educativo.utralca.cl/medios/educativo/profesores/basica/aprendemos.pdf>

Diccionario de la Lengua Española, Real Academia Española, análisis, edición tricentenario, 2016, Madrid, <http://dle.rae.es/?id=2Vga9Gy>

Jorge Neira Silva, Visual, Auditivo y Kinestésico, (s.f.) https://choulo.files.wordpress.com/2008/05/todo_vak.pdf

Enrique Martínez, Salanova Sánchez, María Montessori, La pedagogía de la responsabilidad y la autoconformación, (s.f.) http://www.uhu.es/cine.educacion/figuraspedagogia/0_montessori.htm#Los_principios_b%Edsicos_de_la_metodolog%EDa_Montessori_

Beatríz Gonzáles, Ser Padres, Educación Alternativa, Método de Waldorf, (s.f.), <http://www.serpadres.es/3-6-anos/educacion-desarrollo/articulo/metodo-waldorf-educacion-alternativa>

El Brief, un documento clave para un diseño exitoso, por Red Gráfica Latinoamérica (s.f.) recuperado de <http://redgrafica.com/El-Brief-un-documento-clave-para-figura-5-interactividad-en-el-libro-Love-Emma-Llensa-Obicuo-Studio>, 14 de abril 2014, recuperado de <http://www.ubicuostudio.com/es/edicion-digital/love-the-app/>

7.5.4 Índice de figuras

Figura 1:

Infografía del Grupo Objetivo, Aspectos Demográficos y Geográficos, diseño propio 2016, pag. 28

Figura 2:

Infografía Grupo Objetivo, aspectos psicográficos, diseño propio, 2016, pag. 29.

Figura 3:

Fujograma del proceso del proyecto, diseño propio, 2016, pag.33.

Figura 4:

Fujograma del proceso del proyecto, diseño propio, 2016, pag.34.

Figura 5:

Referente visual, mecanismos, Emma, Llena 2014, pag 59.

Figura 6:

Referente visual, sobre colores, pag. 59

Figura 7:

Referente visual, interactividad con piezas extras en un libro, pag. 59.

Figura 8:

Referente visual, interactividad con piezas extras en un libro, pag. 59.

Figura 9:

Referente visual, interactividad con piezas extras, proporcionado por Licda. Gutierrez, 2016, pag 59.

Figura 10:

Referente visual, interactividad con piezas extras, proporcionado por Licda. Gutierrez, 2016, pag 59.

Figura 11:

Referente visual, diagramación, pag. 60.

Figura 12:

Referente visual, revista, pag. 60.

Figura 13:

Referente visual, diagramación, pag. 60.

Figura 14:

Cuadro de ventajas y desventajas sobre el material a diseñar, diseño propio, pag. 61.

Figura 15:

Esquema con la Técnica 6W, análisis del proyecto, diseño propio 2016, pag. 62.

Figura 16:

Esquema de mapa mental, para concepto creativo, diseño propio, 2016, pag. 67.

Figura 17:

Ejemplo de una página de la Guía Didáctica, diseño propio, 2016, pag. 69.

Figura 18: Esquema de las dimensiones del formato de la Guía Didáctica, diseño propio, 2016, pag. 70.

Figura 19:

Esquema de las dimensiones para la diagramación de la Guía Didáctica, diseño propio, 2016, pag. 70.

Figura 20:

Esquema que ejemplifica las características que resaltan en la ilustración, diseño propio 2016, pag. 71.

Figura 21:

Esquema que ejemplifica algunas ilustraciones de las piezas adicionales para la interacción en la lectura de la Guía Didáctica, diseño propio, 2016, pag 72.

Figura 22:

Bocetaje de personajes , propuestas para definir perfil de mujer Guía Educativo, diseño propio, 2016, pag. 74.

Figura 23:

Bocetaje de personajes , propuestas para definir perfil de hombre, Guía Educativo, diseño propio, 2016, pag. 75.

Figura 24:

Propuesta 1 de bocetaje de personaje para representar a una Guía Educativa en el Museo de los Niños, diseño propio, 2016, pag. 75.

Figura 25:

Propuesta 2 de bocetaje de personaje para representar a una Guía Educativa en el Museo de los Niños, diseño propio, 2016, pag. 75.

Figura 26:

Propuesta 1 de bocetaje de personaje para representar a una Guía Educativo en el Museo de los Niños, diseño propio, 2016, pag. 76.

Figura 27:

Propuesta 2 de bocetaje de personaje para representar a una Guía Educativo en el Museo de los Niños, diseño propio, 2016, pag. 76.

Figura 28:

Bocetaje para portadas internas por galerías de exhibiciones, diseño propio, 2016, pag. 76.

Figura 29:

Bocetaje para portadas internas por galerías de exhibiciones, diseño propio, 2016, pag. 77.

Figura 30:

Bocetaje para diagramación de hojas internas y colocación de elementos, diseño propio 2016, pag. 77.

Figura 31:

Bocetaje final de personajes según autoevaluación, diseño propio, 2016, pag. 78.

Figura 32:

Digitalización de personajes según la evaluación anterior., diseño propio, 2016, pag. 80.

Figura 33:

Bocetaje final de personajes según autoevaluación, diseño propio, 2016, pag. 81.

Figura 34:

Digitalización de portada interna de la galería Ciencia, diseño propio, 2016, pag.82.

Figura 35:

Composición de elementos para los titulares de portadas internas, diseño propio, 2016, pag. 82

Figura 36:

Composición de elementos para los titulares de portadas internas, diseño propio, 2016, pag. 83

Figura 37:

Nueva versión de portada según validación, diseño propio, 2016, pag. 85.

Figura 38:

Portadilla interna de inicio de la Guía Didáctica, diseño propio, 2016, pag. 86.

Figura 39:

Página de créditos y presentación de la Guía Didáctica, diseño propio, 2016, pag 86.

Figura 40:

Muestra de las páginas que contienen el índice en la Guía Didáctica, diseño propio, 2016, pag. 87.

Figura 41:

Muestra de las portadas internas de la Guía Didáctica, diseño propio, 2016, pag. 87.

Figura 42:

Diagramación interna de la Guía Didáctica, diseño propio, 2016, pag. 88.

Figura 43:

En la sala de Guías Educativos, en el área administrativa del Museo de los Niños, 2016, pag. 89.

Figura 44:

Portada final de la Guía Didáctica, diseño propio, 2016, pag. 90

Figura 45:

Ejemplo de la página de créditos y presentación de la Guía Didáctica, diseño propio, 2016, pag. 91

Figura 46:

Ejemplo de Portadilla de la Guía Didáctica, diseño propio 2016, pag. 91.

Figura 47:

Ejemplo de la página del Índice de la Guía Didáctica, diseño propio 2016, pag. 91.

Figura 48:

Portada interna de Galería de mi País de la Guía Didáctica, diseño propio, 2016, pag. 92.

Figura 49:

Exhibición del Mapa en la Alfombra en la Guía Didáctica, diseño propio, 2016, pag. 92.

Figura 50:

Exhibición Plataforma del Temblor en la Guía Didáctica, diseño propio, 2016, pag. 92.

Figura 51:

Continuación de Exhibición Plataforma del Temblor en la Guía Didáctica, diseño propio, 2016, pag. 93.

Figura 52:

Exhibición Laboratorio Estelar en la Guía Didáctica, diseño propio, 2016, pag. 93.

Figura 53:

Exhibición Rocaventura en la Guía Didáctica, diseño propio, 2016, pag. 93.

Figura 54:

Exhibición Mi Ciudad en la galería de País en la Guía Didáctica, diseño propio 2016, pag. 94.

Figura 55:

Exhibición Altura Extrema en la Guía Didáctica, diseño propio, 2016, pag. 94.

Figura 56:

Continuación de exhibición Altura Extrema y ejemplo de página con frase en la Guía Didáctica, diseño propio, 2016, pag. 94.

Figura 57:

Exhibición Globo de Aire Caliente en la Guía Didáctica, diseño propio, 2016, pag. 95.

Figura 58:

Continuación de exhibición Globo de Aire Caliente en la Guía Didáctica, diseño propio, 2016, pag. 95.

Figura 59:

Exhibición Yo Salvo a mi Planeta en la Guía Didáctica, diseño propio, 2016, pag. 95.

Figura 60:

Exhibición Hagamas Bubújas en la Guía Didáctica, diseño propio 2016, pag. 96.

Figura 61:

Exhibición Retozone en la Guía Didáctica, diseño propio 2016, pag. 96.

Figura 62:

Continuación de exhibición Retozone en la Guía Didáctica, diseño propio 2016, pag. 96.

Figura 63:

Continuación de exhibición Retozone en la Guía Didáctica, diseño propio 2016, pag. 97.

Figura 64:

Exhibición Zootropo en la Guía Didáctica, diseño propio 2016, pag. 97.

Figura 65:

Exhibición Pirueta y Electricidad Estática en la Guía Didáctica diseño propio 2016, pag. 97.

Figura 66:

Continuación Exhibición Electricidad Estática en la Guía Didáctica, diseño propio 2016, pag. 98.

Figura 67:

Frase final y portada interna de Galería de la Paz en la Guía Didáctica, diseño propio 2016, pag.98

Figura 68:

Exhibición Equilibrate en la Guía Didáctica, diseño propio 2016, pag. 98

Figura 69:

Continuación de exhibición Equilibrate y frase final de capítulo en la Guía Didáctica, diseño propio 2016, pag. 99

Figura 70:

Portada interna Área de Pasillos y Exhibición Chiquitenango en la Guía Didáctica diseño propio 2016, pag. 99

Figura 71:

Exhibición Reciclando Ando en la Guía Didáctica diseño propio 2016, pag. 99

Figura 72:

Continuación Exhibición Reciclando Ando en la Guía Didáctica diseño propio 2016, pag. 100

Figura 73:

Frase final de capítulo y Portada interna Galería de Salud en la Guía Didáctica diseño propio 2016, pag. 100.

Figura 74:

Exhibición Mesa de Operaciones en la Guía Didáctica diseño propio 2016, pag. 100.

Figura 75:

Exhibición Fuente de los Sentidos en la Guía Didáctica diseño propio 2016, pag. 101.

Figura 76:

Exhibición Ambulancia en la Guía Didáctica diseño propio 2016, pag. 101.

Figura 77:

Continuación exhibición Ambulancia en la Guía Didáctica diseño propio 2016, pag. 101.

Figura 78:

Exhibición Mi Super en la Guía Didáctica, diseño propio 2016, pag. 102

Figura 79:

Frase final de capítulo y piezas extra del libro en la Guía Didáctica, diseño propio 2016, pag. 102

Figura 80:

Contraportada de la Guía Didáctica. diseño propio 2016, pag.103

Figura 81:

Entrevista Diagnóstica para Dirección Educativa del Museo de los Niños de Guatemala, no.1 2016, pag. 115.

Figura 82:

Entrevista Diagnóstica para Dirección Educativa del Museo de los Niños de Guatemala, no.2 2016, pag. 116.

Figura 83:

Encuesta Diagnóstica para Guías Educativos del Museo de los Niños de Guatemala, no.1 2016, pag. 117.

Figura 84:

Encuesta Diagnóstica para Guías Educativos del Museo de los Niños de Guatemala, no.2 2016, pag. 118

Figura 85:

Lista de Cotejo para evaluar algunos puntos del Museo de los Niños, 2016, pag. 119.

Figura 86:

Cuadro de autovalidación de las propuestas de diseño en el Nivel de visualización, 2016 pag. 120

Figura 87:

Instrumento de Validación de propuesta con profesionales del Diseño, 2016 pag. 120

Figura 88:

Instrumento de Validación de propuesta con Grupo Objetivo, 2016 pag. 121

Figura 89:

Cotización del Proyecto.

7.6.1 Instrumentos de Investigación



Entrevista Diagnóstico

*Museo de los Niños de Guatemala
Dirección Educativa*

La información que se brinde en este documento, será empleada con el fin de obtener un diagnóstico que permita lograr una solución acertada de diseño, que resuelva la necesidad de comunicación visual de la Institución, al tratar el proyecto de Graduación, le agradezco por el tiempo y disposición empleado en responder.

1. ¿Cuál es su nombre y el puesto que desempeña actualmente en esta prestigiosa Institución?

2. ¿Cuáles son los objetivos generales del funcionamiento de esta Institución?

3. ¿Cuál es el grupo objetivo al que va dirigida al Institución?

4. ¿Cuáles son los valores que promueve esta Institución?

5. ¿Cuenta esta Institución con una imagen gráfica institucional que le represente? ¿Qué mejoraría o cambiaría de esta imagen?

6. ¿Cuáles son los colores que representan la Institución?

Figura no. 81

7. ¿Qué necesidades de material gráfico visual tienen en la Institución?

8. ¿Cuáles son las necesidades gráfico visuales más inmediatas y cuáles a largo plazo?

9. ¿A quiénes y a cuántos afectan los proyectos mencionados anteriormente?

10. ¿Qué dificultades tiene para realizar los procesos y productos de comunicación visual?

11. ¿Cuentan con el trabajo de un diseñador gráfico que labore actualmente? ¿Cuáles son los trabajos principales que realiza?

12. ¿Ha tenido experiencia con algún diseñador en años anteriores? Describa su experiencia y como calificaría el trabajo realizado.

Figura no 82

7.6.2 Instrumentos de Investigación



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



**ESCUELA DE
DISEÑO GRAFICO**
FACULTAD DE ARQUITECTURA

Encuesta Diagnóstico

*Museo de los Niños de Guatemala
Guías Educativos*

La información que se brinde en este documento, será empleada con el fin de obtener un diagnóstico que permita lograr una solución acertada de diseño, que resuelva la necesidad de comunicación visual de la Institución, al tratar el proyecto de Graduación, le agradezco por el tiempo y disposición empleado en responder.

1. ¿Cuál es su nombre y hace cuánto tiempo labora para el Museo de los Niños?
2. ¿Con qué elemento se identifica de su trabajo?
3. ¿Cuáles son los valores que desea que se perciban de la Institución donde labora?
4. ¿Cuenta esta Institución con una imagen gráfica institucional que le represente? ¿Qué mejoraría o cambiaría de esta imagen?

Figura no. 83

5. ¿Considera que la Institución cuenta con un sistema de señalética dentro de sus instalaciones? Describa como es este sistema

6. ¿Cuáles son las necesidades gráfico visuales más inmediatas que nota en la Institución?

7. ¿Qué material gráfico le gustaría que se implementara para mejorar su desempeño como guía educativo? Seleccione todas las opciones que desee

Guías didacticas de actividades creativas
Juegos de mesa
Manuales de información de exhibiciones
Guías de talleres científicos
Guías de manualidades
Manual del perfil de un guía educativo
Otros:

8. Escriba que característica describe mejor a un guía educativo del Museo de los Niños.

Figura no. 84

7.6.3 Instrumentos de Investigación

<i>Enunciados</i>	<i>Si</i>	<i>No</i>
1. ¿Cuenta con sistema de señalética en sus instalaciones?		
2. ¿Tiene carteleras con material informativo?		
3. ¿Cuenta con un área promocional en la entrada?		
4. El logotipo del museo esta presente en el frente del edificio.		
5. Se encuentra iluminado en cada sala.		
6. ¿Cuenta con un área estand para material informavo?		
7. ¿Utiliza colores que llaman la atención?		
8. ¿Cuenta con oasis para servidor de agua purificada?		
9. ¿Cuenta con material publicitario dentro de la instalaciones?		
10. Las exhibiciones estan bien identificadas.		
11. ¿El personal utiliza uniforme?		
12. ¿Cuentan con un diseñador gráfico?		
13. Cuentan con una biblioteca con material visual para consulta.		

Figura no. 85

7.6.4 Cuadro de Autovalidación

AUTO EVALUACIÓN	Pertinencia	Fijación	Memorabilidad	Composición	Abstrcción	Estilización	Legibilidad	Uso del color	Diseño Tipográfico	Jerarquía	Total
Propuesta 1											
Propuesta 2											

Figura no. 86

7.6.5 Instrumento de validación con Profesionales



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



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

Instrumento de Validación Profesionales

Instrumento de validación que forma parte del Proyecto de Graduación, para optar al título de Licenciatura en Diseño Gráfico por María Raquel Sosa Torres.

En la presente evaluación, se le presentan diversas preguntas, con opción de respuesta múltiple, en la cual deberá completar deacuerdo a su percepción con respecto a las piezas gráficas que se le muestran. La ponderación se establecerá a través del siguiente esquema marcando con la opción elegida:

1. Muy pertinente
2. Pertinente
3. Regular
4. Poco pertinente

¿Considera que la ilustración y composición del diseño se relaciona con el tema o concepto creativo: “El brillo de la enseñanza, a través del juego”? ¿Por qué?

1 2 3 4

¿Le parece legible o adecuado el tipo de letra empleado en el diseño de la Guía? ¿Por qué?

1 2 3 4

¿Qué opina acerca de los colores utilizados en las piezas gráficas que se le muestran? ¿Por qué?

1 2 3 4

¿Considera adecuado el tamaño del documento, formato cuadrado, 8.5x8.5? ¿Por qué?

1 2 3 4

¿Le parece adecuado el nombre propuesto para la Guía? De lo contrario ¿Podría sugerir algún otro?

1 2 3 4

¿Podría hacer alguna observación o sugerencia?

Gracias por su colaboración

Figura no. 87

7.6.6 Instrumento de validación Grupo Objetivo



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

Instrumento de Validación

Grupo objetivo

Instrumento de validación que forma parte del Proyecto de Graduación, para optar al título de Licenciatura en Diseño Gráfico por María Raquel Sosa Torres.

En la presente evaluación, se le presentan diversas preguntas, con opción de respuesta múltiple, en la cual deberá completar de acuerdo a su percepción con respecto a las piezas gráficas que se le muestran. La ponderación se establecerá a través del siguiente esquema marcando con la opción elegida:

1. Muy pertinente	2. Pertinente	3. Regular	4. Poco pertinente
--------------------------	----------------------	-------------------	---------------------------

¿Considera que la ilustración y composición del diseño se relaciona con el tema o concepto creativo: "El brillo de la enseñanza, a través del juego"? ¿Por qué?

1 2 3 4

¿Le parece legible o adecuado el tipo de letra empleado en el diseño de la Guía? ¿Por qué?

1 2 3 4

¿Qué opina acerca de los colores utilizados en las piezas gráficas que se le muestran? ¿Por qué?

1 2 3 4

¿Considera adecuado el tamaño del documento, formato cuadrado, 8.5x8.5? ¿Por qué?

1 2 3 4

¿Le parece adecuado el nombre propuesto para la Guía? De lo contrario ¿Podría sugerir algún otro?

1 2 3 4

¿Podría hacer alguna observación o sugerencia?

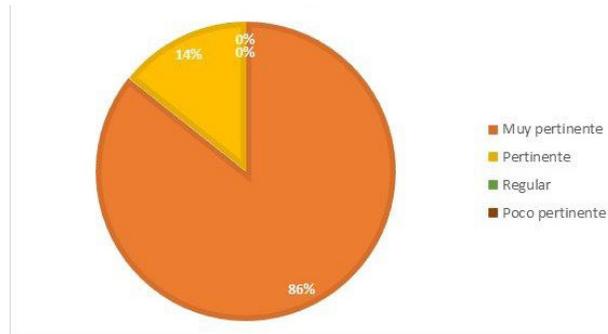
Gracias por su colaboración

Figura no. 88

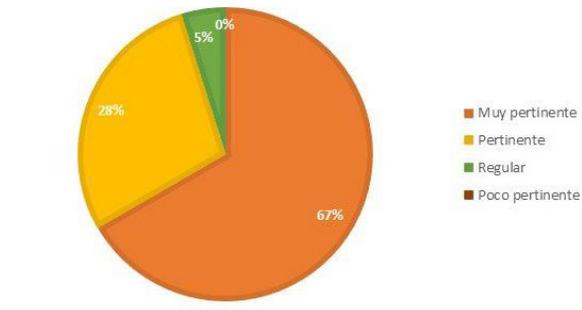
127

7.6.7 Resultados de Validación con Grupo Objetivo

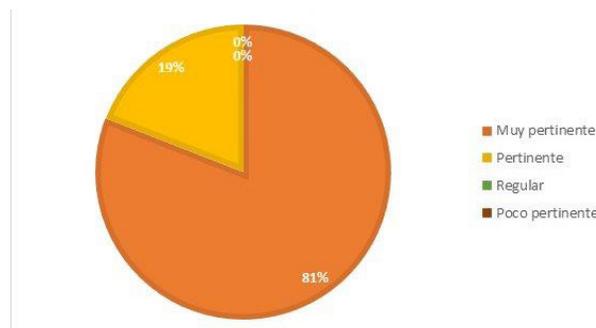
¿Considera que la ilustración y composición del diseño se relaciona con el tema o concepto creativo: “El brillo de la enseñanza, a través del juego”?



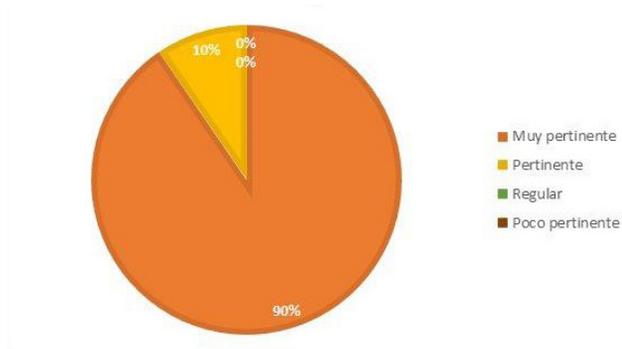
¿Le parece legible o adecuado el tipo de letra empleado en el diseño de la Guía?



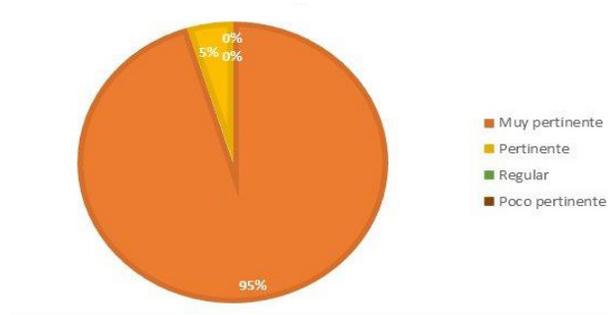
¿Qué opina acerca de los colores utilizados en las piezas gráficas que se le muestran?



¿Considera adecuado el tamaño del documento, formato cuadrado, 8.5x8.5?



¿Le parece adecuado el nombre propuesto para la Guía? De lo contrario ¿Podría sugerir algún otro?



7.6.8 Cotización del Proyecto



hard work
design studio

Guatemala 25 de julio del 2017

Sra. María Raquel Sosa

Guía Didáctica

- Diseño y conceptualización de Guía
- Páginas tamaño 8.5 x 8.5 plg, total de hasta 72 páginas
- Diagramación de páginas internas con actividades
- Diseño de portadas de 5 galerías con ilustraciones
- Diseño de portada y contraportada de guía con ilustración
- Diseño de material con interactividad (encajado de piezas)
- Entrega de editable en su versión final

Q12,439.00

Requerimientos

- Entrega de los textos finales
- Hasta 3 cambios en texto sin costo adicional
- No incluye fotografía
- No se incluye el costo del material impreso, esto se tendría que cotizar el momento de empezar el proyecto e ir considerando aspectos técnicos y de funcionalidad del material
- Se requiere el 50% de anticipo y el 50% contra entrega

Atentamente,
Andrea Osuna
andrea.osuna@gmail.com

ANDREA OSUNA

FIRMA AUTORIZADO

*La cotización tiene una duración de 15 días

Figura no. 89

Gladys Tobar Aguilar
Licenciada en Letras y Doctora en Educación
40 calle "B" 5-11, zona 8, Guatemala, Guatemala.
Cel. 50051959 y 59300210

Guatemala, 03 de mayo de 2018

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

Señor Decano:

Atentamente, hago de su conocimiento he realizado la revisión de estilo del proyecto de graduación: **Diseño Editorial Didáctico para Capacitar al Personal que labora como Guía Educativo en el Museo de los Niños de Guatemala**, del estudiante **María Raquel Sosa Torres** de la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura: carné universitario **200822113**, previamente a conferírsele el título de Licenciatura en Diseño Gráfico en el grado académico de Licenciado.

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

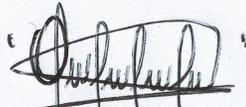
Al agradecer la atención que se sirva brindar a la presente, me suscribo respetuosamente,



Dra. Gladys Tobar Aguilar
Colegio de Humanidades
Colegiada 1450
Gladys Tobar Aguilar
LICENCIADA EN LETRAS
Colegiada 1450

“Diseño Editorial Didáctico para capacitar al personal que labora como Guía Educativo en el Museo de los Niños de Guatemala”

Proyecto de Graduación desarrollado por:

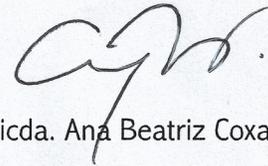


María Raquel Sosa Torres

Asesorado por:



Lic. Carlos Franco Roldán



Licda. Ana Beatriz Coxaj

Imprímase:

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”



Dr. Byron Alfredo Rabe Rendón
Decano

