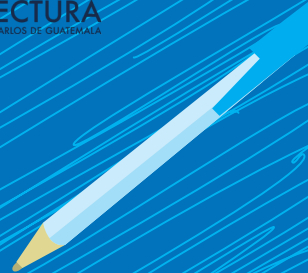
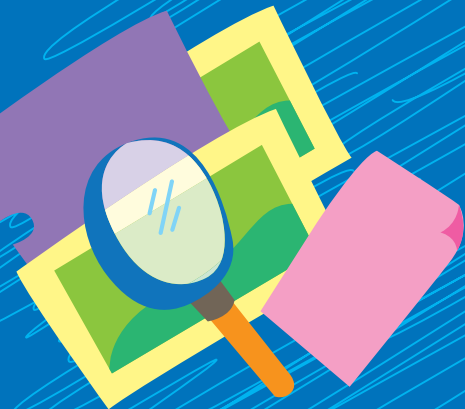




FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

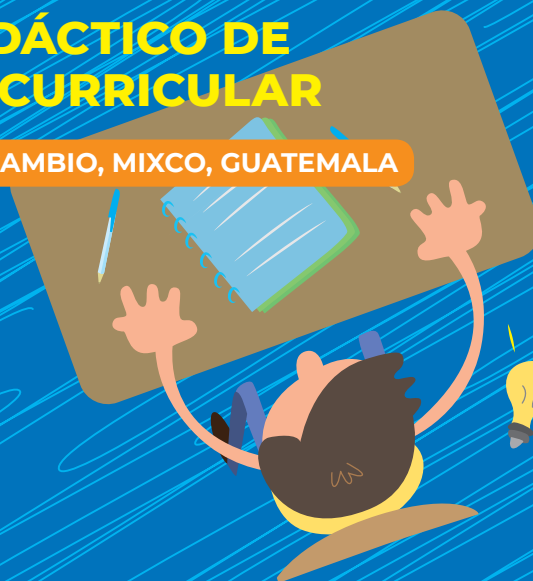
Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico



DISEÑO GRÁFICO EDITORIAL

DE MATERIAL DIDÁCTICO DE
REFORZAMIENTO CURRICULAR

PARA LA INSTITUCIÓN AGENTES DE CAMBIO, MIXCO, GUATEMALA



Jorge Adalberto Espinoza López

Para optar al título de
"Licenciado en Diseño Gráfico"

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

DISEÑO GRÁFICO EDITORIAL

DE MATERIAL DIDÁCTICO DE REFORZAMIENTO CURRICULAR

PARA LA INSTITUCIÓN AGENTES DE CAMBIO, MIXCO, GUATEMALA

Proyecto desarrollado por:
Jorge Adalberto Espinoza López

Para optar al título de
"Licenciado en Diseño Gráfico"

Guatemala, Junio 2019

"Me reservo los derechos de autor haciéndome responsable de las doctrinas sustentadas adjuntas, en la originalidad y contenido del Tema, en el Análisis y Conclusión final, eximiendo de cualquier responsabilidad a la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala"

NÓMINA DE AUTORIDADES

Msc. Arq. Edgar Armando López Pazos
Decano

Arq. Gloria Ruth Lara de Corea
Vocal I

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
Vocal II

Msc. Arq. Alice Michele Gómez García
Vocal III

Br. Kevin Christian Carrillo Segura
Vocal IV

Br. Ixchel Maldonado Enríquez
Vocal V

Arq. Marco Antonio de León Vilaseca
Secretario Académico

TRIBUNAL EXAMINADOR

Msc. Arq. Edgar Armando López Pazos
Decano

Lic. Carlos Enrique Franco Roldán
Asesor Gráfico

Licda. Catty Edalys Chan
Tercer Asesora

Arq. Marco Antonio de León Vilaseca
Secretario Académico

AGRADECIMIENTOS

A Dios

Por darme la fuerza para seguir adelante.

A mi esposa

Por su comprensión, ayuda y amor durante el desarrollo del proyecto.

A mi familia

Por su comprensión y apoyo en todo momento.

A mis asesores

Por brindar sus conocimientos profesionales, en favor de mi aprendizaje.

A mis amigos y compañeros

Por su amistad y apoyo en todo el proceso universitario.

ÍNDICE

1

Capítulo 1 INTRODUCCIÓN

Problema **3**
Justificación **5**
Objetivos del Proyecto **8**

9

Capítulo 2 PERFILES

Perfil de la institución **11**
Perfil del grupo objetivo **13**

15

Capítulo 3 PLANEACIÓN OPERATIVA

Flujograma del proceso creativo de la pieza diseñada **17**
Cronograma de trabajo **20**

21

Capítulo 4 DEFINICIÓN CREATIVA

Ventajas y desventajas **24**
Informe creativo o *brief* **25**
Insights **25**
Definición del Concepto creativo **26**
Premisas de Diseño Gráfico **28**
Recopilación de referentes visuales **31**

35

Capítulo 5 MARCO TEÓRICO

La problemática de la niñez en situación de calle y la incidencia del diseño gráfico **37**
Función de los elementos gráficos en el diseño de material editorial educativo **44**

Capítulo 6
NIVELES DE VISUALIZACIÓN
Y EVALUACIÓN GRÁFICA
Nivel 1 y autoevaluación **51**
Nivel 2 y coevaluación **58**
Nivel 3 y validación **63**
Proceso de ilustraciones **71**

49

Capítulo 7
PRESENTACIÓN FINAL
DE LA PIEZA DISEÑADA
Fundamentación de la pieza **83**
Costos de diseño gráfico **85**
Costos de reproducción de la pieza **85**

81

Capítulo 8
LECCIONES APRENDIDAS

95

Capítulo 9
CONCLUSIONES

101

Capítulo 10
RECOMENDACIONES
FUENTES CONSULTADAS **108**
GLOSARIO **109**
ANEXOS **111**

105

PRESENTACIÓN

Al acercarnos al contexto social de los niños en situación de calle surge una pregunta ¿de qué forma termina un niño viviendo en las calles? Es común observarlos en los diferentes lugares de la ciudad, donde buscan un lugar para refugiarse del frío de la noche y dónde también encuentran una familia, con otros niños y jóvenes en similares circunstancias, que pueda brindarles el cariño y el apoyo que necesitan.

En éste contexto existen instituciones que se dedican a brindar el apoyo necesario a éstas personas. Aquí se les brinda alimentación, educación y un espacio donde pueden salir de ésta situación y desarrollarse como ciudadanos de bien para el país.

En dichas instituciones existen profesionales que, a través de acciones voluntarias brindan los conocimientos en beneficio de los niños y adolescentes en situación de calle.

El profesional del diseño gráfico también aporta sus conocimientos en este sentido. Dentro de una institución de proyección social identifica problemas de comunicación visual sobre el cual puede incidir profesionalmente.

Es así como se desarrolló el presente proyecto. Desde la perspectiva de la educación, se utilizó el diseño editorial para crear una pieza gráfica que, a través de elementos gráficos adecuados al grupo objetivo acerca contenidos de comunicación y lenguaje de una forma atractiva y comprensible en beneficio de la institución en la cual se apoya.

De ésta forma el grupo objetivo obtiene los conocimientos escolares y la institución una herramienta útil que hará más práctica la enseñanza de dichos temas.



CAPÍTULO 1
INTRODUCCIÓN

PROBLEMA

ANTECEDENTES DEL PROBLEMA SOCIAL

En el artículo publicado en el diario “La Hora” del 24 de abril del 2016, menciona:

“Ni entidades estatales, ni organizaciones de la sociedad civil han logrado cuantificar cuántos niños, niñas y adolescentes viven en situación de calle en toda la república, en tanto, muchos de ellos pasan desapercibidos frente al Estado y la sociedad, sin imaginar la dureza de la realidad en la que sobreviven”.

Muchos de éstos jóvenes y niños han hecho de las calles su hogar, parte de su vida cotidiana, donde deambulan dependientes al solvente, en una situación realmente precaria.

La página web vocesconvision.blogspot.com ha publicado los siguientes datos estadísticos acerca de éste tema:

“La cifra de niños de la calle en Guatemala varía entre 1.500 y 5.000, la mayoría de los cuales residen en Ciudad de Guatemala. Las niñas constituyen entre 20 y 30 por ciento de los niños de la calle de Guatemala”

Las edades oscilan entre los diez y los diecisiete años de edad.

Las historias contadas por las personas que viven en la calle también incluyen a otros agresores, entre ellos pandilleros, guardias privados de seguridad o personas particulares, además, relataron que a principios de año se reportó la muerte de David Pérez, luego de comer un pan que alguien le regaló.

Detrás de éstos jóvenes existe una historia de abandono, violencia y marginación de parte de sus familias, la sociedad y el estado.

Atraer la atención y facilitar la comprensión de los niños, abre la oportunidad de diseñar material gráfico educativo adecuado para éste fin.

Los que se han involucrado en éste tema son organizaciones que buscan proteger a los niños y adolescentes en situación de calle en la medida que pueden, puesto que siempre están buscando recursos necesarios para el mantenimiento de las casas hogares, en lo que respecta a alimentación, ropa y educación para los niños que son rescatados por ellos.

Por lo tanto, el perfil de los niños rescatados por dichas instituciones son niños con traumas, algunas veces han sufrido maltrato, violencia sexual entre otras cosas.

Por ello las instituciones buscan la forma de atender las necesidades básicas y sobre todo las que tienen que ver con la educación, a través de ella aprenden como evitar situaciones que pueden dañarlos, especialmente con su trato con personas adultas que buscan aprovecharse de la ingenuidad y fragilidad.

ANTECEDENTES DEL PROBLEMA DE COMUNICACIÓN

Dentro de los servicios que la institución Agentes de Cambio Guatemala presta, son los reforzamientos educativos que les da a los niños y adolescentes, puesto que algunos de ellos nunca han asistido a la escuela, o bien están por los primeros grados de primaria.

En éste sentido la capacitadora les explica a los niños los contenidos de forma verbal, con pocos o nulos recursos de apoyo, lo que no permite captar fácilmente la atención de los niños.

La capacitadora se ve en la necesidad de estar constantemente llamando la atención de la clase, esto retrasa la comprensión de los contenidos que, en muchos casos, es la primera vez que los escuchan.

JUSTIFICACIÓN

TRASCENDENCIA DEL PROYECTO

El proyecto es trascendente en los siguientes niveles:

- **A nivel gráfico**, puesto que se diseñaron elementos de diseño (personajes, ilustraciones, etc.) adecuados para el grupo objetivo. Estos elementos se presentan de manera atractiva, lo que permite que el mensaje visual llegue de forma impactante, llame la atención y pueda ser comprendido fácilmente por el grupo objetivo.

- **A nivel de comunicación visual**, contiene códigos visuales que el grupo objetivo puede comprender fácilmente y de ésta manera el mensaje sea efectivo.

El uso del color, la tipografía, la composición y el diseño de elementos gráficos refuerza el mensaje que la pieza transmite.

- **A nivel macro en la sociedad**, la educación tiene un impacto positivo en la sociedad, a través de ella se garantiza el desarrollo del individuo y el avance de las sociedades en diferentes sentidos, contribuye a lograr sociedades más justas, productivas y equitativas. Dado lo anterior, el presente proyecto colabora con la educación en la sociedad guatemalteca.

INCIDENCIA DEL DISEÑO GRÁFICO EN LA EJECUCIÓN DEL PROYECTO

El diseño gráfico le da una herramienta valiosa a la institución para que sea más eficaz al desarrollar los reforzamientos curriculares, tomando la información del curso y organizándola de forma atractiva y comprensible.

Las actividades e ideas presentadas en el proyecto son de gran ayuda en la realización de dichos reforzamientos curriculares, puesto que la institución no cuenta con otro material educativo de apoyo.

A través del diseño gráfico se apoya la educación de los niños y adolescentes de la institución Agentes de Cambio, dándole al docente un material editorial que contiene actividades y formas de trabajo para reforzar los conceptos que deben conocer de esta materia.

FACTIBILIDAD DEL PROYECTO DE GRADUACIÓN

Según las actividades mencionadas anteriormente de la institución Agentes de Cambio, dentro de las cuales se tienen reforzamientos curriculares, a niños en situación de calle, el presente proyecto les provee una herramienta valiosa al momento de brindar éstas clases, puesto que la persona que se encarga de ellas no es una maestra titulada que necesita una guía de trabajo docente.

ACCESIBILIDAD A LA INFORMACIÓN

Desde el primer contacto con las personas de la organización, fueron totalmente abiertos con la información, se brindó de manera efectiva, ya sea con el director, así como algunos voluntarios que se desempeñan dentro de ella.

La comunicación fue únicamente por vía telefónica, siempre se contestaron las llamadas realizadas, así también, se recibieron llamadas de parte de ellos para resolver dudas sobre el proyecto de graduación realizado.

APOYO Y TRABAJO CON ESPECIALISTAS

En éste sentido, se ha mencionado que han recibido ayuda de parte de un profesional de la Psicología, que les ha brindado orientación y algunos talleres dentro de la organización, para los niños y adolescentes que atienden.

Podría buscarse la asesoría de dicho profesional para asesoramiento en desarrollo de algún material gráfico que se desee crear.

Por otro lado, las personas que más se desempeñan en la organización, son aquellas que les brindan a los niños clases y talleres especializados en temas específicos, como en el caso de la trata de personas y el abuso infantil, también se puede apoyar a la institución en éste sentido.

DISPONIBILIDAD DE MOBILIARIO Y EQUIPO

La organización no cuenta con mobiliario y equipo para el desempeño del diseñador gráfico, por ello se trabajará a distancia con equipo propio.

TIEMPO

Se dispone del tiempo suficiente para desarrollar los proyectos que se solicitan para la organización. Así también, dentro de la organización siempre se ha contado con la buena disponibilidad de parte de ellos para brindarnos información y los espacios requeridos para visitarlos a una hora determinada.

El proyecto puede desarrollarse en el tiempo establecido por la Universidad de San Carlos de Guatemala, a través de la Escuela de Diseño Gráfico.

CAPACIDAD Y DISPONIBILIDAD DEL PROYECTISTA

Se cuenta con la capacidad (diseño de personajes, diagramación editorial, uso del color, habilidad para ilustración) y disponibilidad de tiempo requerida para crear y desarrollar los proyectos planteados a través del plan de diagnóstico. Con creatividad y buscando la funcionalidad del diseño aplicado a productos útiles para la organización.

FONDOS PARA LA REPRODUCCIÓN, DISTRIBUCIÓN, DIFUSIÓN Y USO DE LOS PRODUCTOS DE DISEÑO GRÁFICO

En cuanto a fondos, el proyecto realizado, gestionó su reproducción a través de donadores quienes lo patrocinaron.

Puesto que es una organización con diferentes carencias, también hay personas las cuales donan sus recursos para diferentes actividades dentro de ella.

OBJETIVOS DEL PROYECTO

OBJETIVO GENERAL

Colaborar con la educación de la niñez de Guatemala a través del diseño gráfico de material didáctico dirigido a los niños y adolescentes que atiende la organización Agentes de Cambio del municipio de Mixco.

OBJETIVO DE COMUNICACIÓN

Apoyar el reforzamiento de contenidos curriculares que ofrece Agentes de Cambio a niños y adolescentes, a través del diseño gráfico de guías de trabajo.

OBJETIVO DE DISEÑO GRÁFICO

Diseñar gráficamente material didáctico atractivo y accesible al nivel del grupo objetivo de la institución que se apoya.



CAPÍTULO 2
PERFILES

PERFIL DE LA INSTITUCIÓN



CARACTERÍSTICAS DEL SECTOR SOCIAL DONDE SE ENCUENTRA INMERSA

La pobreza, el abandono familiar, drogadicción y la violencia, entre otros factores, definen las características del sector de la sociedad en el cual la organización se encuentra inmersa.

La sede de la organización se encuentra ubicada en una de las colonias de Mixco que se distingue por ser de clase baja, es la colonia Lo de Bran II. Las personas que atiende se desenvuelven en los alrededores.

HISTORIAL DE LA INSTITUCIÓN

La institución Agentes de Cambio existe desde el año 2009 y fueron constituidos legalmente en el año 2015. La idea de crear la institución fue de su coordinador Hugo Juárez, quien asistía a una iglesia cristiana evangélica, cuando decide trabajar con niños y jóvenes en situación de calle, alqui-

lando un local, que funciona también, como casa hogar para las madres de algunos niños y jóvenes que viven en la calle.

Aracely López, administradora de la organización desde hace cuatro años, nos cuenta que fue en Agentes de Cambio donde logró salir adelante, cuando desde pequeña decide dejar de vivir con sus padres, debido a situaciones complicadas con ellos, la organización la apoya, consigue trabajo y ahora se desempeña como administradora de la organización, como voluntaria.

FILOSOFÍA DE LA ORGANIZACIÓN

Agentes de Cambio Guatemala es una organización cristiana evangélica, que basa su actuar en los fundamentos de ésta fe. Creen que solamente a través de la fe en Dios pueden cambiar la vida de aquellas personas que lo aceptan como su Salvador. De ésta forma lo espiritual, el amor al prójimo son pilares fundamentales de su filosofía.

SERVICIOS QUE PRESTA

Sus actividades se basan en atender a los niños, adolescentes, jóvenes y algunas madres que asisten (algunos de ellos viven en las instalaciones de la organización) a diferentes actividades culturales, espirituales y educativas, quienes desean rehabilitarse se les apoya buscándoles un trabajo, además, se les paga un mes de alquiler de habitación, teniendo así una oportunidad para cambiar su vida.

La organización cuenta con 25 voluntarios que trabajan con los niños y adolescentes, brindándoles talleres, reforzamiento educativo y también formación espiritual.

Su trabajo también se extiende a los niños y jóvenes que trabajan en un barranco cercano, recolectando materiales de reciclado, quienes muchas veces buscan en la basura algo con que vestirse e incluso alimentarse. Muchos de esos niños ni siquiera están inscritos en el Renap.

Otra de las actividades importantes, son los días viernes cuando los voluntarios salen a las calles a compartir el mensaje cristiano, el cual va acompañado de algún alimento, de ésta forma dan esperanza y apoyo a las personas que se encuentran en situación de calle.



Niños orando al finalizar la clase bíblica.



Actividad dónde se comparten alimentos y mensaje bíblico a personas en situación de calle, generalmente, los días viernes por la noche.

PERFIL DEL GRUPO OBJETIVO

CARACTERÍSTICAS GEOGRÁFICAS

El área donde se encuentra ubicada la organización Agentes de Cambio, es un área urbana, en la colonia Lo de Bran II del municipio de Mixco, del departamento de Guatemala.

Alrededor del sitio se encuentra un barranco que lo divide de la colonia Primero de Julio. Cuenta con alumbrado público, los servicios de drenajes, sin embargo, el agua potable es escasa. Posee poca vegetación debido al paisaje urbano.

CARACTERÍSTICAS SOCIODEMOGRÁFICAS

Actualmente la institución atiende un promedio de 40 niños y niñas en su mayoría mestizos, pero también atiende aquellos de origen indígena.

- **Edad:** de 6 a 8 y de 9 a 10 años de la colonia Lo de Bran II zona 6 de Mixco, Guatemala.
- **Sexo:** Niños y niñas.
- **Escolaridad:** Algunos de ellos no poseen estudios, otros su escolaridad es de 2do. y 3er grado de primaria.
- **Hábitat:** Situación de calle y los que viven en las instalaciones de la organización.

CARACTERÍSTICAS SOCIOECONÓMICAS

El ingreso mensual promedio es un aproximado a 4.03 quetzales (49 centavos de dólar) que desafortunadamente solo alcanza para una docena de tortillas, en este nivel salen muchos a buscar desechos en los basureros.

El mundo en este nivel es muy violento, afecta brutalmente la vida de todos, en especial a las mujeres y a los niños.

CARACTERÍSTICAS PSICOGRÁFICAS

Su nivel de cultura visual es reducido, sin embargo, conocen los personajes infantiles que se transmiten en la televisión nacional, el cable, películas animadas y la publicidad y propaganda que éstos medios transmiten.

Algunos niños y adolescentes ya asisten a la escuela, que son los que viven en las instalaciones de la institución.

CARACTERÍSTICAS PSICOPEDAGÓGICAS

Basados en las etapas de desarrollo de María Montessori:

“La etapa de la niñez es un período de desarrollo sin mucha transformación, un período de estabilidad. Se usa la información adquirida anteriormente y la nueva que se

adquiere, para responder a las preguntas del porqué, cómo y cuándo. Se desarrolla el interés en áreas más amplias: desarrollo del universo, de la vida, de la historia del hombre primitivo y de la civilización; la ciencia y la clasificación de las ciencias. Los intereses sociales se intensifican, y se desarrolla la preocupación o interés por cuestiones morales”.

RELACIÓN ENTRE EL GRUPO OBJETIVO Y LA INSTITUCIÓN

Dentro de la comunidad donde la institución trabaja, son conocidas sus actividades con niños y adolescentes, a través de juegos, dinámicas y lecciones bíblicas, con las cuales llaman la atención de estos quiénes comienzan a asistir regularmente a las reuniones y actividades que se desarrollan.

Es de mencionar que se establece un vínculo afectivo grande entre los miembros de la institución y el grupo objetivo, porque ahí reciben el cariño, la atención y el amor que no reciben, a veces ni con sus propios padres.

En cuanto al desarrollo del proyecto se tomó en cuenta lo siguiente:

- **QUIÉNES:** niños y adolescentes de la institución, que conforman el grupo objetivo.
- **QUÉ:** se encuentran en situación de calle y son apoyados en la institución.

- **CUANDO:** durante los días sábados por la tarde (más o menos cuatro de la tarde) al recibir las clases o talleres, durante el transcurso del año escolar.
- **DÓNDE:** en el espacio que se ha destinado para que se reciban las clases, dentro de la organización.
- **PORQUÉ:** necesitan desarrollarse con conocimientos académicos que les serán útiles en su vida adulta para su superación personal.
- **COMO:** los niños toman sus lugares durante la clase. El capacitador o capacitadora comienza a impartir su clase, haciendo que los niños repitan lo que desea que aprendan. Se pierde la atención cuando se continúa con la misma dinámica durante todo el período que abarca la clase.



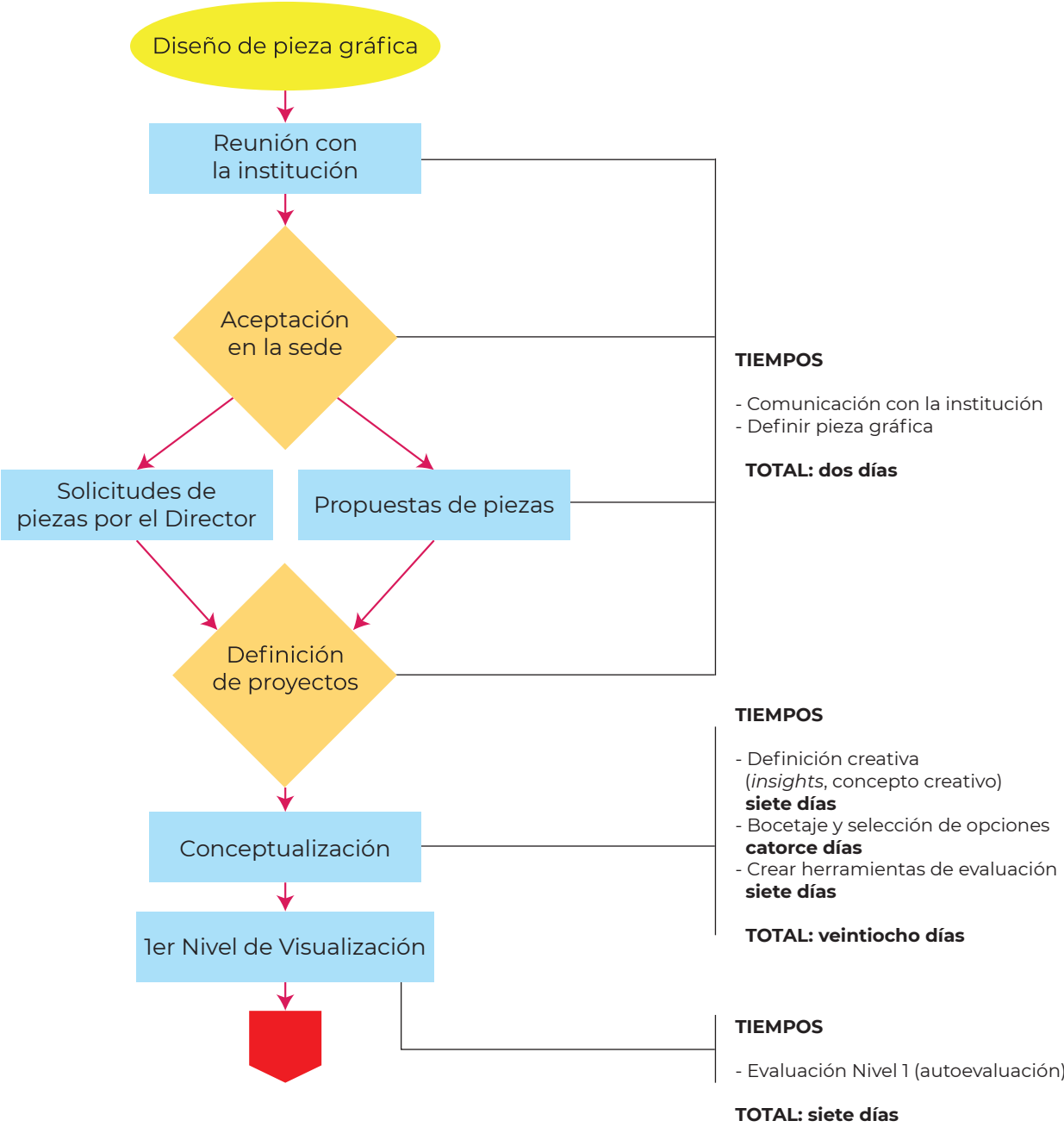
Estos son algunos de los niños que asisten a la asociación en un momento de diversión.

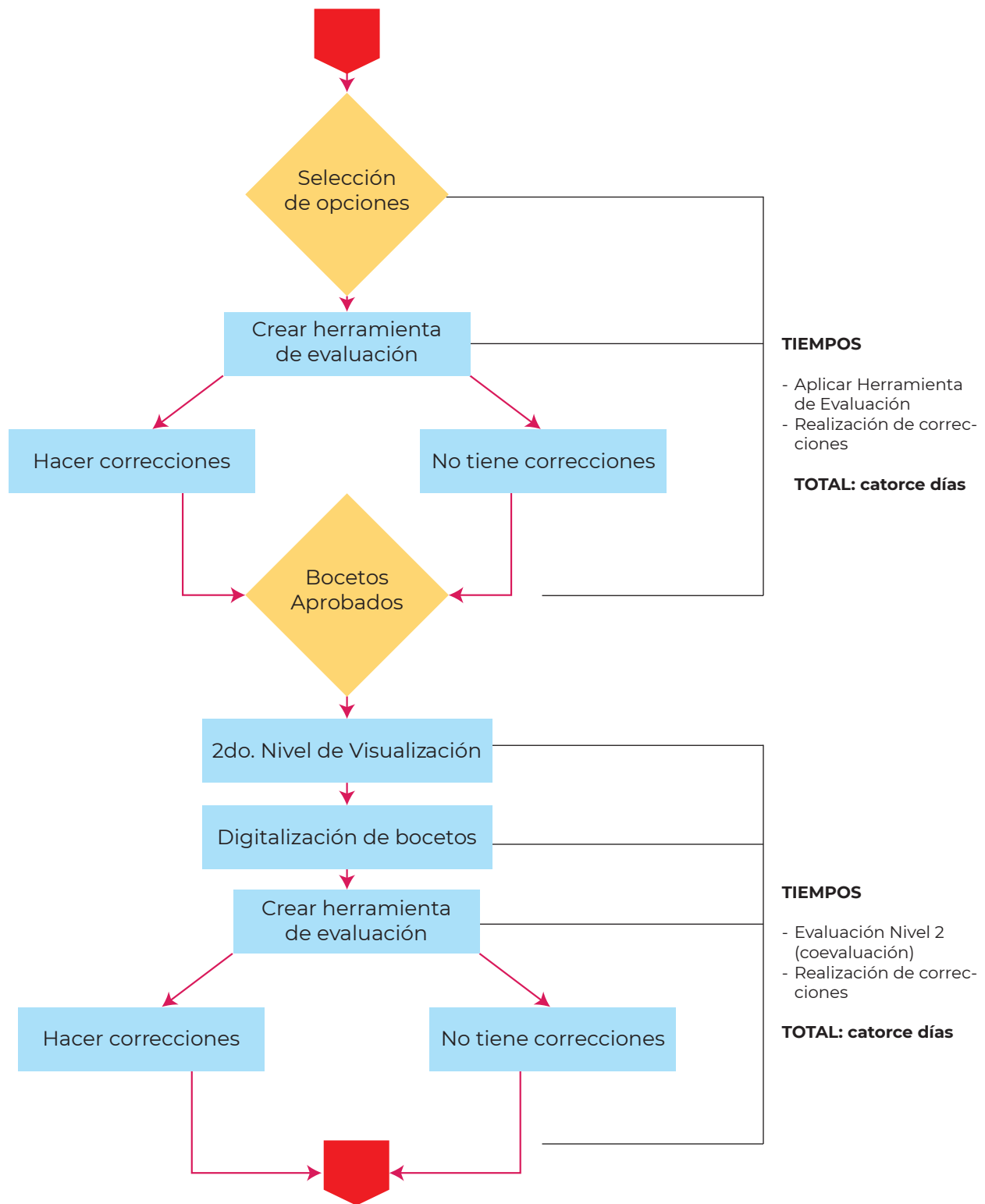
CAPÍTULO 3
**PLANEACIÓN
OPERATIVA**

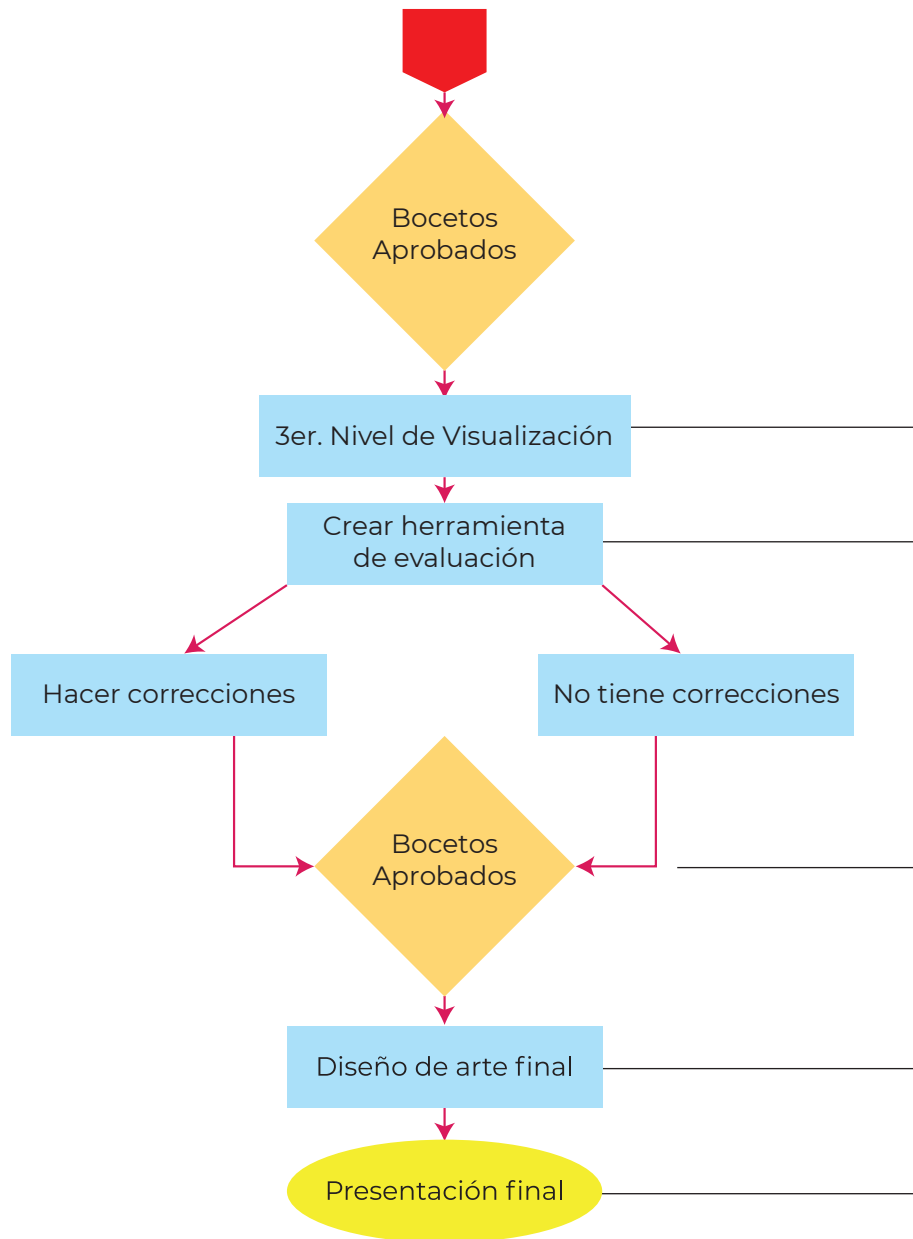


FLUJOGRAMA DE PROCESO CREATIVO

A través de un flujograma o diagrama de flujo, puede apreciarse de manera visual una serie de pasos que conforman un proceso, es decir, que de ésta forma pueden apreciarse situaciones, acontecimientos, movimientos, relaciones, etc. a través del uso de diferentes símbolos.







TIEMPOS

- Evaluación Nivel 3 (grupo objetivo)
- Realización de correcciones

TOTAL: catorce días

TIEMPOS

- Reunión con tercer asesor
- Presentación de la pieza
- Arte final
- Entrega en la sede

TOTAL: treinta y dos días

CRONOGRAMA DE TRABAJO

La planificación del tiempo, en el desarrollo de un proyecto, debe hacerse lo más realista posible, de esta forma la organización de las diferentes fases puedan culminar satisfactoriamente en el resultado esperado. A continuación, se presenta el cronograma en semanas de las principales fases del desarrollo del proyecto.

Actividades	Agosto				Septiembre				Octubre			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Semanas												
Comunicación con la institución	■											
Definir pieza gráfica	■											
Investigación de contenidos		■										
Definición creativa (<i>insights</i> , concepto creativo)		■										
Bocetaje		■	■									
Selección de opciones				■	■							
Investigación Marco Teórico	■	■	■	■	■	■	■	■	■			
Crear herramientas de evaluación					■							
Evaluación Nivel 1 (autoevaluación)					■	■						
Evaluación Nivel 2 (coevaluación)							■	■				
Realización de correcciones propuestas								■	■			
Evaluación Nivel 3 (grupo objetivo)										■		
Realización de correcciones propuestas										■	■	
Reunión con tercer asesor										■		
Presentación de la pieza											■	
Elaboración de informe final										■	■	
Arte final											■	
Entrega en la sede												■

Definidos los tiempos en los cuales va a trabajarse, se realizó la definición creativa, que conlleva los parámetros gráficos que construyen la pieza.



CAPÍTULO 4
DEFINICIÓN
CREATIVA

DEFINICIÓN CREATIVA

En la definición creativa, se consideraron decisiones de diseño, desde el aspecto técnico, las etapas que deben realizarse para el desarrollo de cada pieza, para que sea adecuada para el grupo objetivo. Dentro de ésta fase se desarrolló el *brief*, que contiene los *insights* y el concepto creativo, que guiaron toda la producción gráfica.

Dentro de la definición creativa, se tomó en cuenta la estrategia institucional, donde las piezas cumplieron los objetivos planteados.

ESTRATEGIA INSTITUCIONAL EN LA QUE SE UBICAN LAS PIEZAS DISEÑADAS

Actualmente la institución no cuenta con materiales impresos adecuados a contenidos curriculares que puedan servir de apoyo a los niños que asisten a ella. Cuentan con materiales que tienen que ver con educación cristiana, sin embargo es necesario adaptar contenidos de educación que puedan servir como herramienta en las clases que los niños reciben.

El material gráfico surgió de la necesidad de una herramienta para trabajar los contenidos curriculares de los cuales se dan un reforzamiento dentro de la institución.

Pieza A Diseñar

Se decidió diseñar una guía de trabajo para el docente, puesto que éste material contiene actividades que pueden utilizarse dentro de la clase que adaptan de forma adecuada los contenidos.

Proceso De Codiseño

El proceso de codiseño se realizó con el director de la institución y una asesora en

psicología con maestría en educación especial, la cual aportó ideas que actualizaron el contenido de la pieza.

Ambientes Donde Se Usará La Pieza

La pieza será utilizada en la sede de la institución, instituciones similares y en los próximos talleres educativos que impartirán en la institución, con fecha aún no definida.

El Mensaje A Comunicar

El mensaje que va a comunicar la pieza presenta a los niños y adolescentes los conceptos de comunicación y su importancia en la sociedad en que se desenvuelven.

Objetivos A Alcanzar

El objetivo final que la pieza persigue, es que el grupo objetivo pueda comprender de manera clara y atractiva los conceptos que se presentan dentro de la pieza, así como también, de proveer un material que pueda ser utilizado por el docente de forma práctica y sencilla.

- Utilizar el diseño gráfico para hacer llegar el mensaje de forma atractiva y comprensible.
- Proveer de una herramienta a voluntarios y a instituciones similares para la educación de los niños y jóvenes en situación de calle.
- Hacer el proceso de aprendizaje más interesante y llamativo al grupo objetivo.

VENTAJAS Y DESVENTAJAS

Cada una de las piezas presenta diferentes etapas técnicas, las cuales fueron consideradas para tomar la opción más adecuada, en cuanto el tiempo, alcances y costos del proyecto.

Pieza opción 1	Ventajas Técnicas	Desventajas Técnicas	Pieza opción 2	Ventajas Técnicas	Desventajas Técnicas
Material editorial impreso y/o digital de 80 páginas con contenido gráfico y 25 imágenes como mínimo	<ul style="list-style-type: none"> Conocimiento de <i>InDesign</i> para la maquetación del material. Al ser de 80 páginas puede maquetarse en un tiempo relativamente corto. El material puede ser publicado en internet y tener un alcance mayor. 	<ul style="list-style-type: none"> El desarrollo de las ilustraciones consume mucho tiempo para lograr una calidad óptima. Depender de la organización para la entrega del contenido a tiempo. 	Material educativo y recurso pedagógico de por lo menos una unidad didáctica.	<ul style="list-style-type: none"> Puede maquetarse en <i>InDesign</i>. La unidad didáctica a desarrollarse puede ser escogida de forma que pueda elaborarse en el tiempo disponible. El recurso pedagógico tiene más impacto en el aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> El recurso pedagógico debe ser basado en una investigación para que funcione para el grupo objetivo, lo que conllevará tiempo.
Campaña publicitaria que abarque dos medios y el desarrollo de seis piezas de diseño	<ul style="list-style-type: none"> Las piezas gráficas están basadas en el mismo concepto creativo. Puede ser adaptada a diferentes medios. 	<ul style="list-style-type: none"> Debe investigarse las especificaciones técnicas de cada medio donde se publicará. 	Infografías temáticas desarrollado en seis módulos.	<ul style="list-style-type: none"> Las infografías pueden ser desarrolladas en diferentes estilos de ilustración que pueden ser muy minimalistas o bien muy elaboradas, puede escogerse el estilo que más convenga. 	<ul style="list-style-type: none"> Investigar la información que debe contener la infografía. Una infografía contiene un alto porcentaje de ilustraciones.
Señalizaciones internas y externas	<ul style="list-style-type: none"> Las piezas a diseñar son limitadas. El diseño de un sistema de iconos hace más práctico el trabajo. 	<ul style="list-style-type: none"> Deben tenerse en cuenta las medidas reales donde se colocarán las piezas. Tener en cuenta de qué forma se sujetarán las piezas. 	Hojas membretadas	<ul style="list-style-type: none"> El diseño no conlleva mucha complejidad. Pueden ser hojas membretadas creativas e innovadoras. 	<ul style="list-style-type: none"> Podría considerarse un proyecto muy sencillo.
Folletos independientes	<ul style="list-style-type: none"> Pueden crearse una colección creativa de folletos, altamente atractiva. La línea gráfica es la misma para todos los folletos. 	<ul style="list-style-type: none"> El costo de reproducción podría ser elevado. No contar con el contenido necesario para los folletos. 	Tarjetas de presentación	<ul style="list-style-type: none"> Las dimensiones y demás especificaciones de las tarjetas de presentación ya están definidas. Bajo costo en impresión en diferentes lugares. Pueden ser diseñadas de forma creativa e innovadora. 	<ul style="list-style-type: none"> El diseño debe actualizarse cada vez que los datos (teléfonos, direcciones, etc.) cambien.
Exhibidores para ferias, para distintas muestras en exposiciones y demostraciones (stands)	<ul style="list-style-type: none"> El diseño de stands puede ser inspirado en otros previamente diseñados. Pueden utilizarse materiales que ya pertenezcan a la institución. 	<ul style="list-style-type: none"> El desarrollo óptimo de éste tipo de piezas posiblemente consuma una mayor cantidad de tiempo. Se le daría poco uso dentro de la institución. 	Afiches	<ul style="list-style-type: none"> Pueden ser muy creativos y causar un impacto positivo en el grupo objetivo. Es una pieza de diseño muy utilizada y con la que el diseñador está familiarizado. Pueden utilizarse varias veces. 	<ul style="list-style-type: none"> El contenido es reducido, por lo tanto es importante seleccionar lo que debe contener. Una vez impreso, si la información cambia, deben imprimirse nuevamente. Dependen de la ubicación.

INFORME CREATIVO O *BRIEF*

Definidos el grupo objetivo, el mensaje a comunicar, las piezas gráficas y la estrategia institucional, se redactó el *brief*, que guió el proceso creativo en el desarrollo del proyecto.

INSIGHTS

Se investigaron los rasgos distintivos de las personas a quienes va dirigido el mensaje, los cuales son preadolescentes de 10 a 12 años de edad.

Pasos para definir *Insights*

En la investigación realizada se escogieron los rasgos que son comunes en los preadolescentes, por lo que se redactaron los siguientes *insights* con los siguientes criterios:

- **Definir cómo se comporta el grupo objetivo en un contexto relacionado con el mensaje que piensan, y sienten, es decir, la situación actual.**

“Capto el lado imperfecto y humano de las figuras de autoridad”

“La amistad es muy importante para mí”

“Atravieso por una crisis como la insatisfacción corporal y baja autoestima”

- **Describir por qué ésta situación le resulta frustrante.**

“Porque estoy experimentando cambios emocionales y estoy buscando mi personalidad”

“Pero me cuesta socializar con los demás”

“Por lo que busco aceptación social y puedo incluso probar drogas para conseguirlo”

- **Describir la situación ideal del grupo objetivo**

“Me gustaría sentirme más seguro de mí mismo”

“Me gustaría tener más amigos, puesto que me brinda sentido de pertenencia y autoestima”

“Me gustaría que los demás me aceptan tal y como soy”

INSIGHTS FINALES

“Capto el lado imperfecto y humano de las figuras de autoridad, porque estoy experimentando cambios emocionales y estoy buscando mi personalidad, por lo que me gustaría sentirme más seguro de mí mismo”

“La amistad es muy importante para mí, pero me cuesta socializar con los demás, por lo que me gustaría tener más amigos, puesto que me brinda sentido de pertenencia y autoestima”

“Atravieso por una crisis como la insatisfacción corporal y baja autoestima, por lo que busco aceptación social y me gustaría que los demás me aceptan tal y como soy”

DEFINICIÓN DEL CONCEPTO CREATIVO

Para definir un concepto creativo, se realizaron las siguientes técnicas:

Técnica de Relaciones Forzadas

Se utiliza se basa en un principio muy sencillo: cuando se combina lo conocido con lo desconocido se crea una nueva situación.

PREADOLESCENTES

- PRIMERA VARIANTE: se seleccionó un objeto o imagen que podría ser absolutamente cualquier cosa (objetos diferentes), música, soñar
- SEGUNDA VARIANTE: (diversas características del mismo objeto)

Los objetos se descomponen en sus partes constitutivas.

Preadolescente	Música	Soñar
Rebelde	Armonía	Desear
Amistad	Ritmo	Aspirar
Cambios	Sentimiento	Desear
Insatisfacción	Practica	Fantasía
Autoestima	Melodía	Imaginación
Humor	Género	Pretender
Pertenencia	Estilo	Anhelar
Popular	Cultura	Idealizar
Crecer	Identidad	Dormir
Emociones	Escuchar	Pensar
Crisis	Mensaje	Irreal
Juventud	Instrumento	Divagar
Imperfecto	Percusión	Mente
Sueños	Cuerdas	Recordar
Identidad	Sonidos	Conciencia
Sentimientos	Secuencia	Evocar
Expresión	Tiempo	Descanso
Grupo	Expresión	Llegar
Actividad	Agradable	Esforzar

De las palabras que nacen de éstos conceptos se escogieron las más interesantes y que tienen más posibilidades creativas, en cuanto a representación gráfica.

Concepto Creativo



Ritmo imperfecto: este concepto evoca el ritmo como concepto de diseño, como alternancia de forma, tamaño, posición o color.

Técnica de Preguntas

Al formularse preguntas básicas acerca del problema de comunicación, surgieron otras, que ayudan a la producción de ideas creativas para el proyecto.

● ¿Que?

¿Qué es lo que se quiere comunicar?

El mensaje que va a comunicar la pieza presenta a los niños y adolescentes los conceptos de comunicación y su importancia en la sociedad en que se desenvuelven.

¿Qué problema de comunicación visual se pretende resolver?

La institución, carece de material educativo adecuado para los reforzamientos educativos que ofrece.

● ¿Porqué?

¿Por qué deberían prestar atención al mensaje visual que se va transmitir?

Porque la educación les permite abrirse mejores oportunidades en la sociedad.

¿Por qué se presentan éstas soluciones?

El material editorial está dirigido a personas que trabajan con niños en situación de calle.

● ¿Cuándo?

¿Cuándo es el mejor momento de presentar las piezas gráficas?

Según las estrategias de la institución en talleres educativos

¿Cuándo debe obtenerse la atención del grupo objetivo?

Desde el momento que es presentada la pieza gráfica.

● ¿Como?

¿Cómo se puede presentar el mensaje visual de una manera atractiva?

Utilizando una línea gráfica atractiva al grupo objetivo.

¿Cómo acostumbra el grupo objetivo relacionarse entre sí?

Para el grupo objetivo es importante la amistad, entre ellos utilizan un lenguaje muy informal.

● ¿Donde?

¿Dónde se deben colocar las piezas gráficas?

En los lugares donde el grupo objetivo frecuenta.

¿Dónde se encuentra ubicado el grupo objetivo?

En las instituciones que tratan ésta problemática y también escuelas y colegios.

● ¿Quién?

¿Quién es el verdadero destinatario?

Preadolescentes de 10 a 12 años de edad

¿Quién será el que utilice las piezas gráficas?

Los capacitadores de cada institución relacionada.

Concepto Creativo



Imaginación rebelde: este concepto evoca la imaginación, cosas que van más allá de la realidad.

La Inversión

Como parte de ésta técnica se invirtió el objetivo creativo, resultando una situación absurda, que estimuló nuevas posibilidades creativas.

- OBJETIVO CREATIVO
Llamar la atención del grupo objetivo.
- INVERSIÓN DEL OBJETIVO
Pasar desapercibido del grupo objetivo.

- IDEAS

Usar el mismo código de lenguaje y estética del grupo objetivo.

Que las ilustraciones sean una mezcla de un estilo antiguo y uno moderno.



Concepto Creativo

Tiempo de cambios: este concepto creativo muestra algo que antes era de una forma y luego se va convirtiendo en otra.

PREMISAS DE DISEÑO GRÁFICO

Tipográficas

Pasos para definir las tipografías:

- **Tipo de texto:** bloques grandes de texto para el material editorial y pequeños para los titulares.
- **A quien nos dirigimos:** preadolescentes de 10 a 12 años.
- **Personalidad que se quiere transmitir:** Juvenil, Moderno y elegante. Las tipografías sans serif transmiten modernidad y elegancia.
- **Elementos que rodean la tipografía:** Ilustraciones de diferentes tamaños.
- **Fuente principal para titulares:**
Fredoka One
- **Fuente secundaria para cuerpos de texto:**
Montserrat

Montserrat

ABCDEFGHIJKLMNOP
QRSTUVWXYZabcdefghijklmnop
hijklmnopqrstuvwxyz
0123456789
.,:;'"!@#\$%&*{(|\})

Fredoka One

ABCDEFGHIJKLMNO
PQRSTUVWXYZÀÁÊ
ËÏÏÏÜabcdefghijklmnop
opqrstuvwxyzàáéïõø
&1234567890(\$£€.,!?)

Cromatológicas

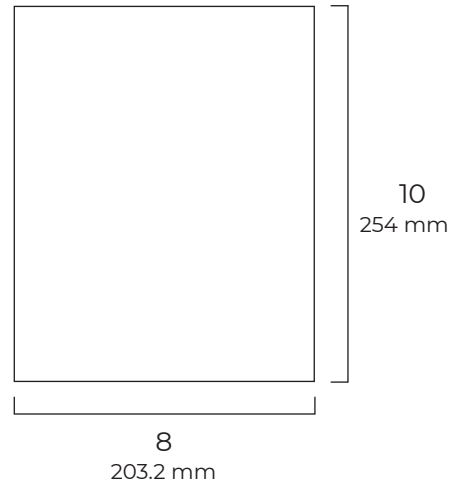
Pasos para definir la paleta de color

- Se definió claramente los resultados que se desea obtener por medio del color: orientar y captar la atención.
- Se eligió un color principal que reflejara las necesidades del proyecto
- Según Bride M. Whelan en “La Armonía en Color” la combinación de colores “poderosos” “...se usan para transmitir mensajes fuertes de vitalidad y conciencia. Siempre atraen la atención.” Estas siempre están asociadas al color rojo.
- Se eligió un esquema de color basado en la elección del tono central.



De formato y soportes

Formato tamaño 8 x 10 pulgadas (203.2mm x 254mm) , para que no ocasione problemas en los elementos que van fuera de los márgenes de la pieza. Papel para impresión bond 80 gramos.



Lingüísticas

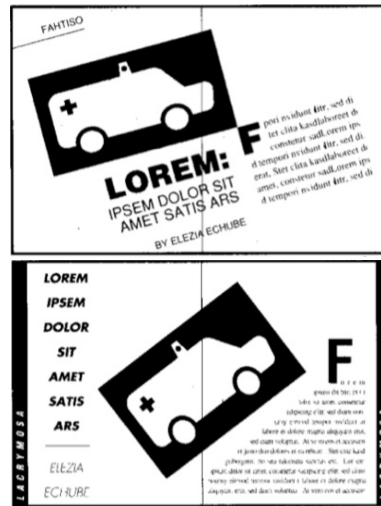
Implica la forma en que se transmite el mensaje al grupo objetivo. Para que la pieza pueda lograr ser funcional se debe tomar en cuenta lo siguiente:

- **Tipo de voz:** persuasivo, narración: narrador testigo, en forma coloquial.
- **Iconográficas Ilustrativas:** Ilustraciones, gráficas e infografías.



Composición de elementos gráficos

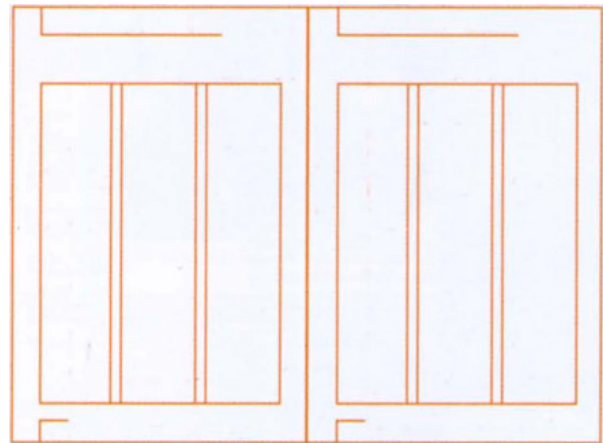
Composición libre o dinámica, que aunque no tiene reglas constantes pero exige unidad. Esta composición es asimétrica pero, debe poseer equilibrio entre las fuerzas de las formas y el campo visual.



Fuente: Koren L., Meckler W. (1992) *Recetario de Diseño Gráfico*, Barcelona, España. Gustavo Gili.

Reticulares

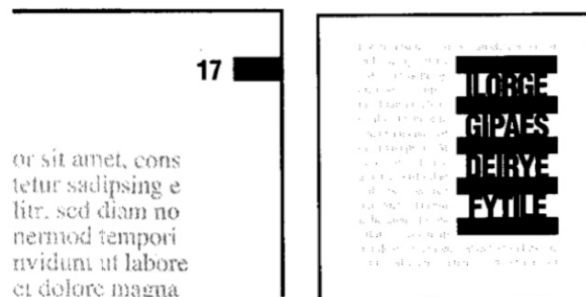
Retícula de columnas para el material editorial. La retícula de columnas es muy flexible y puede utilizarse para separar diversos tipos de información, pueden reservarse columnas para el texto corrido y las imágenes de mayor tamaño mientras que en otra columna el pie de foto.



Fuente: Samara, T. (2002) *Diseñar con y sin retícula*, Barcelona, España, Gustavo Gili.

Complementos ornamentales

Para destacar los folios de las páginas y extraer citas del texto para el material editorial.



Fuente: Koren L., Meckler W. (1992) *Recetario de Diseño Gráfico*, Barcelona España. Gustavo Gili.

RECOPIACIÓN DE REFERENTES VISUALES

Manuales

El Servicio nacional para la Prevención de Drogas y Alcohol, se encuentra en pleno Proceso de distribución de Textos escolares para la prevención de drogas y alcohol año 2016. Setenta y ocho unidades Educativas de Chillan, considerando Escuelas, Liceos Municipalizados, Colegios Particular subvencionados, jardines infantiles JUNJI e Integra, son los que este año ya han recibido esta nueva generación de material preventivo, que está acorde con los nuevos objetivos por cada nivel de educación.

En diciembre del año 2015, directores y orientadores ya conocieron el material que cuenta con cuadernillos de trabajo para los alumnos, una guía metodología para el profesor y CD, con videos y enlaces para acceder a información de prevención.



ÁMBITOS A DESARROLLAR DE 7° a 1° MEDIO		7° Básico		8° Básico		9° Básico		1° Medio	
Con las y los estudiantes									
Objetivos Generales	Ámbitos								
Desarrollar habilidades preventivas en la vida	Actitudes Identidad personal de vida Conciencia de riesgos, consecuencias e intenciones Autoimagen Empatía Comunicación asertiva Comunicación asertiva								
Desarrollar un estilo de vida saludable y una actitud crítica frente a las drogas y alcohol	Actitudes Identidad personal de vida Conciencia de riesgos, consecuencias e intenciones Autoimagen Empatía Comunicación asertiva Comunicación asertiva								
Fortalecer los valores y la comunidad	Actitudes Identidad personal de vida Conciencia de riesgos, consecuencias e intenciones Autoimagen Empatía Comunicación asertiva Comunicación asertiva								
Con las y los apoderados									
Objetivos Generales	Ámbitos								
Fortalecer competencias de comunicación y habilidades preventivas en la vida	Identidad personal Identidad personal de vida Comunicación asertiva Comunicación asertiva								
Desarrollar un estilo de vida saludable y una actitud crítica frente a las drogas y alcohol	Identidad personal Identidad personal de vida Comunicación asertiva Comunicación asertiva								
Fortalecer un estilo de vida saludable y una actitud crítica frente a las drogas y alcohol	Identidad personal Identidad personal de vida Comunicación asertiva Comunicación asertiva								

I. CONTENIDOS	
<p>Manual de prevención del consumo de drogas y alcohol para educación básica y media</p> <p>La decisión es nuestra</p> <p>Manual de prevención del consumo de drogas y alcohol para educación básica y media</p> <p>La decisión es nuestra</p> <p>Manual de prevención del consumo de drogas y alcohol para educación básica y media</p> <p>La decisión es nuestra</p>	<p>El presente manual está compuesto por cinco secciones. En el primer encuentro las orientaciones generales para la comprensión del material del Programa y el resto de los siguientes puntos:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Descripción del Programa 2. Descripción del Programa 3. Descripción del Programa 4. Descripción del Programa 5. Descripción del Programa <p>En el segundo encuentro se muestran las sesiones diseñadas para las y los estudiantes de 7° medio, organizadas de la siguiente manera:</p> <p>SESIONES PARA ESTUDIANTES</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Búsqueda de información 2. Conociendo a los otros 3. No estar bien, lo está bien el mundo está mejor <p>TALLER PARA APRENDER</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué aprendimos hoy? <p>Finalmente, el tercer apartado contiene la evaluación de los aprendizajes para las y los estudiantes, con los instrumentos respectivos para su implementación y calificación.</p>

IDEAS FUERZA

1. Nuestra fuerza nos empuja a hacer cosas buenas de lo que nos hace bien y de lo que nos hace mal. ¡Eso es genial!

2. Un cuerpo saludable y con energía nos ayuda a alcanzar nuestros proyectos y enfrentar la vida.

3. Nuestra fuerza es crucial para el logro de nuestros sueños. ¡Eso es genial!

Para seguir DESCUBRIENDO

1. Habla con las y los estudiantes de tu familia, amigos y vecinos sobre el tema de la unidad. ¿Qué aprendieron en el taller? ¿Qué aprendieron en el taller? ¿Qué aprendieron en el taller?

2. Comparte tus ideas fuerza y luego explora la sección. ¿Qué aprendieron en el taller? ¿Qué aprendieron en el taller? ¿Qué aprendieron en el taller?

3. Comparte tus ideas fuerza y luego explora la sección. ¿Qué aprendieron en el taller? ¿Qué aprendieron en el taller? ¿Qué aprendieron en el taller?

¿Qué aprendí en esta unidad?

IDEAS FUERZA

1. Algunos de los problemas que tenemos con nuestros cuerpos pueden ser heredados, pero también los tenemos otros. Aprendamos las experiencias de otros para aprender a cuidar la salud de nuestros cuerpos.

2. No basta sólo con querer que los hijos o hijas sean saludables, es necesario transmitirles, asegurándose de crear un hogar que les permita vivir saludablemente.

3. Nuestros ejemplos y palabras pueden ser muy convincentes, en especial cuando los hijos actúan de la mala manera de acuerdo a transmitir un mensaje coherente sobre el bienestar.

EVALUACIÓN

1. Este taller te ayudará a reflexionar sobre lo que aprendiste en esta unidad. ¿Qué aprendiste en esta unidad? ¿Qué aprendiste en esta unidad? ¿Qué aprendiste en esta unidad?

Recuperado de: <http://elpecadografico.blogspot.com/2012/02/diseño-de-8-folletos-informativos-para.html>

Efecto gráfico de las drogas en nuestro cerebro

La diseñadora Meaghan Li ha producido estas imágenes para la serie *This is your brain on drugs*, una tentativa de resumir en una imagen relativamente sencilla los efectos de cada una de las drogas recreacionales más

populares. Sustancias psicodélicas y psicotrópicas que se derraman sobre la realidad en múltiples formas, reducidas a una economía de términos.



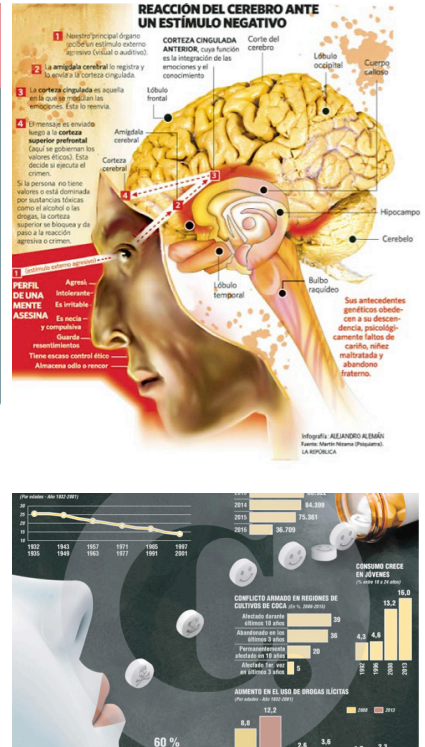
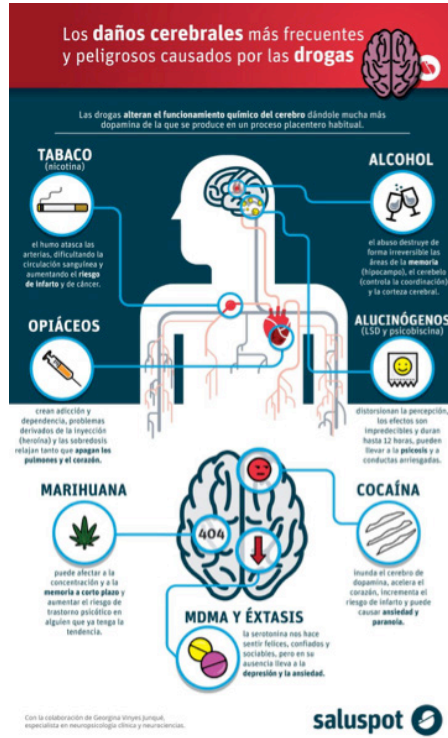
Recuperado de: <https://pijamasurf.com/2015/04/los-efectos-de-distintas-drogas-en-posters-minimalistas-fotos/>

Diseño de folletos informativos para IAPA "Prevención a las drogas" (ilustraciones de Alfredo Muñoz)



Recuperado de: <http://elpecadografico.blogspot.com/2012/02/diseño-de-8-folletos-informativos-para.html>

Infografías



Recuperado de: <https://www.municipalidadchillan.cl/sito/noticia.php?id=545>

The graphic consists of three 3D block letters: a red 'A' on top, a yellow 'E' on the bottom left, and a green 'G' on the bottom left, partially overlapping the 'E'.

CAPÍTULO 5
MARCO TEÓRICO

LA PROBLEMÁTICA DE LA NIÑEZ EN SITUACIÓN DE CALLE Y LA INCIDENCIA DEL DISEÑO GRÁFICO

Los aportes que pueden hacerse en favor de la sociedad, desde el campo profesional del diseño gráfico son variados e interesantes.

En primer lugar, se conoce el impacto que tiene en el ser humano la comunicación visual, imágenes, color, composición, etc.

Estos elementos gráficos transmiten un mensaje y un sentimiento que será recibido por el grupo objetivo, que reaccionará de cierta forma al mensaje. Por ello se puede diseñar mensajes gráficos que comuniquen, eduquen y persuadan al grupo objetivo sobre las mejores decisiones que puede tomar en beneficio de sí mismo. Piezas gráficas desarrolladas en colaboración de expertos en el tema que transmitan el mensaje de forma adecuada, atractiva y funcional.

Conocer al grupo objetivo es esencial al construir mensajes gráficos relevantes que sean funcionales y adecuados.

Cuando consideramos que el grupo objetivo con el cual se va a trabajar, pertenecen a aquellos niños y adolescentes en situación de calle, estamos ante un panorama diferente al cual se suele dirigir proyectos de diseño.

Consultar a expertos en el tema hará que la pieza gráfica que se está desarrollando, incida efectivamente.

En el caso de la problemática los niños y adolescentes en situación de calle, es importante conocer a este grupo objetivo y las circunstancias que los han llevado a hacer de la calle su hogar.

Entre las causas más comunes que se han identificado son las siguientes: la pobreza o escasez de ingresos suficientes para vivir de una manera digna, ocasionado por el desempleo, los bajos salarios, entre otros.

Algunos de ellos abandonados por sus propios padres, no tienen el desarrollo adecuado que necesitan. En éste caso, hablando de educación, sus padres no los llevan a un centro de estudios.

Otra de las causas es la adicción de los padres, ya sea al alcohol o las drogas, donde encuentran una forma de olvidar la situación económica que tienen que soportar. La irresponsabilidad paterna da lugar a situaciones tan terribles como el abandono, la falta de planeación familiar, maltratos físicos y sexuales por mencionar algunas.

“Muchos de los niños quienes se encuentran en las calles ya han experimentado una especie de abuso físico, sexual o psicológico dentro de su ambiente familiar, a menudo el abuso es la razón en primer lugar, por la que ellos escapan a las calles” Casa Alianza (2008)

A pesar que diferentes tratados y acuerdos nacionales e internacionales deben velar por el bienestar de la niñez, existen niños que hacen de las calles su hogar, sin ningún tipo de soporte y abrigo de ninguna clase.

La pobreza es uno de los factores que tristemente es determinante para el origen de los niños en situación de calle.

Según la Secretaría de Planificación y Programación de la Presidencia (SEGEPLAN), en su Política de Protección Integral a la Niñez y Adolescencia (2002), considera que,

“La pobreza crónica es uno de los principales obstáculos en Guatemala para que la niñez pueda satisfacer sus necesidades y gozar de sus derechos.

Las niñas y los niños son los más perjudicados por la pobreza, debido a que les afecta directamente en la raíz de su potencial de desarrollo: su cuerpo y mente en crecimiento”.

En el área de salud, el mismo informe reconoce las graves carencias que éste sistema reporta, donde la población más afectada es aquella que se encuentra en estado de pobreza, principalmente indígena que vive en el área rural. El área educativa es otro aspecto que presenta serias y preocupantes carencias, donde la población tiene poco acceso a ella, teniendo un problema severo de repitencia y deserción escolar.

“La relación familiar de los niños en situación de calle es altamente conflictiva, es cuando rompe totalmente los lazos familiares dejando su hogar y comunidad” Orrala (2013). El papel de los padres es determinante, es interesante conocer de que forma influyen en sus hijos en lo que respecta a ésta problemática.

La mayoría los padres presentan características como: carencias económicas, no les alcanza el dinero y no pueden sostener a sus hijos, falta de educación, muchos de ellos desertaron de la escuela, adicciones, donde pierden el concepto de responsabilidad y todo principio moral. Todo ello les produce un sentimiento de frustración lo que resulta en maltrato físico y psicológico hacia sus hijos, que son las principales víctimas.

Dado el contexto social planteado, cabe mencionar que, "Guatemala no es diferente de cualquier país aguantando cambios sociales, en que las miradas proyectan la culpa en cualquiera de los miembros de la sociedad que están marginados, quienes suman a, o aceleran, la situación general de malestar y la inestabilidad. "Casa Alianza (2008) lo que muchas veces conlleva a sentimientos de indiferencia a los niños que se encuentran en ésta situación.

En las calles de Guatemala, hablando específicamente del Centro Histórico entidades como Casa Alianza ha reportado que la Policía Municipal los desaloja de lugares como el Parque Central de una forma violenta (bastonazos, arrojándoles agua, etc.). Casa Alianza también reporta que alrededor de 3200 niños son forzados a vivir en las calles donde están expuestas situaciones como las adicciones a las drogas.

Según el informe "Situación de emergencia de la infancia en Guatemala" Casa Alianza (2008), "Una vez que los niños comienzan a vivir en las calles, es generalmente un poco antes de que ellos acudan a las drogas y el crimen como el medio de supervivencia. La

droga predominante entre los niños en la calle es la pintura o el solvente mineral. La segunda droga de uso popular es la marihuana, la tercera es el 'crack'..."

Es así como van experimentando con diferentes tipos de adicción, la cual muchas veces utilizan como forma de escape de la realidad. Es así como las características descritas van dibujando un perfil común en ellos.

Vásquez (2009) señala que, "La mayoría de estos niños son producto de embarazos no deseados, al nacer y crecer son afectados emocional y psicológicamente porque ambos van íntimamente ligados, el niño a nacido con la falta de cariño y afecto por parte de los padres, creando en él inseguridad y resentimiento."

Se tiene entonces un triste retrato que refleja la realidad nacional en cuanto éste tema. Niños en condición de pobreza, muchos de ellos sufriendo de desnutrición, con una relación muy conflictiva con sus padres. Es un niño abusado física, psicológicamente y a veces también, sexualmente. Que da sus primeros pasos en las calles tratando de sobrevivir.

Según menciona Vásquez (2009) un estudio ha determinado las etapas por las que un niño pasa al vivir en las calles.

En éstas tres etapas se describe cómo gradualmente se van adaptando a la calle, en la primera etapa se centra en buscar la forma de sobrevivir buscando comida, refugio lo cual consigue muchas veces robando, la segunda etapa que coincide con su adolescencia ya está más adaptado, empiezan a robar objetos de mayor valor y al despertar de su sexualidad.

La tercera etapa quienes han vivido toda su adolescencia en la calle y no han logrado salir de ella, sin embargo, en ésta etapa ya controlan más la droga y buscan no dormir en la calle, pagando una pensión o algún lugar parecido.

El maltrato psicológico y físico que sufren es un golpe muy duro a su autoestima, que daña profundamente su concepto de sí mismo. Produce también, graves trastornos emocionales que posteriormente lo refleja con violencia en su propio medio familiar.

Principalmente los padres deben proteger a sus hijos, velar por su seguridad y su crecimiento integral, darles sustento, abrigo

y educación. A falta de esto el Estado de Guatemala ha promulgado diferentes leyes para la protección de la niñez y adolescencia. Entre ellas:

- **Constitución Política de la República de Guatemala.** Donde se garantizan los derechos de los ciudadanos incluidos los niños
- **Ley De Protección Integral De La Niñez Y Adolescencia.** Basado en la Convención de los Derechos del Niño, aprobada por el Congreso de la República.
- **Política Pública de Protección Integral a la Niñez y la Adolescencia.** Busca coordinar mejor las instituciones del Estado en búsqueda del bienestar de la niñez y adolescencia.

Luego de éstas leyes también existen instituciones que se dedican a trabajar con la niñez y adolescencia en situación de calle, entre ellas Agentes de Cambio Guatemala.

La institución Agentes de Cambio realiza un trabajo social muy importante, al proveer a éstos niños y adolescentes reforzamientos educativos y es donde surge la oportunidad de diseñar guías de trabajo que hagan la tarea de forma eficaz.

Teniendo como contexto lo visto anteriormente, la problemática de los niños y adolescentes en situación de calle, es bastante compleja.

Desde el campo profesional el Diseño Gráfico es una herramienta muy útil mediante la cual, se puede aportar cambios en beneficio de ésta problemática, por ejemplo en la educación.

"El Diseño Gráfico es una profesión de comunicación visual, por lo tanto es una herramienta muy útil y fundamental en la educación de una sociedad. La manera de transmitir mensajes puede ayudar a resolver de un mejor modo diferentes tipos de problemas como salud, valores, solidaridad, identidad, como muchos otros."

De las Casas Moreno (2006) Universidad de Palermo. Recuperado de www.fido.palermo.edu.php?id_articulo=5241&id_libro=13

Así como todas las profesiones tiene una responsabilidad con la sociedad, el diseñador gráfico tiene la responsabilidad en el contexto social, "para producir una sociedad humana y que sea productiva, produciendo satisfacciones comunicacionales positivas para la sociedad, cumpliendo todas las expectativas del consumidor, cliente o usuario de nuestros productos." Salinas, Dariel (2016) *Design Republic*, recuperado de [//blog.designrepublik.com/2016/06/disenio-grafico-y-responsabilidad-social.html?m=1](http://blog.designrepublik.com/2016/06/disenio-grafico-y-responsabilidad-social.html?m=1)

Podemos decir entonces que el diseñador gráfico, a través del desarrollo de sus proyectos, tiene la oportunidad de colaborar, a través de su influencia en la sociedad, de crear mensajes basados en aspectos tan importantes en la sociedad, como en el caso de la educación entre otros.

REFERENCIAS

- Ambrose G., Harris P. (2010), *Metodología del Diseño*, Barcelona, España: Parramón.
- Casa Alianza. (2008) *Situación de Emergencia de la Infancia en Guatemala. Lucha constante contra la injusticia*. Guatemala, Guatemala. Casa Alianza, Gaudium Paidos.
- Congreso de la República de Guatemala (2003). *Ley de Protección Integral de la Niñez y Adolescencia*. Guatemala, Guatemala.
- De las Casas Moreno (2006) *Universidad de Palermo*. Recuperado de www.fido.palermo.edu.php?id_articulo=5241&id_libro=13
- López- Contreras, R. E. (2015). *Interés superior de los niños y niñas: Definición y contenido*. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 13 (1), pp. 51-70.
- López, V. (2017) *Los invisibles: niñas, niños y adolescentes en situación de calle en la Ciudad de México*. Ciudad de México. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Oficina de Derechos Humanos del Arzobispado de Guatemala. (2015) *De la desprotección a la violencia estructural. Informe de la situación de la niñez y adolescencia en Guatemala*. Ciudad de Guatemala, Guatemala. CTP Publicitaria.
- Oficina de Derechos Humanos del Arzobispado de Guatemala. (2017) *Situación de la Niñez y la Adolescencia*. Ciudad de Guatemala, Guatemala. CTP Publicitaria.
- Orrala, J. P. (2013) *La problemática de los niños de la calle en la ciudad de México vista desde los conceptos de pobreza y exclusión social* (Tesis pregrado). Universidad Nacional Autónoma de México, México.
- Poljuve Guatemala. (2009). *Violencia Juvenil, Maras y Pandillas en Guatemala*. Guatemala, Guatemala, Interpeace.
- Samara, T. (2008), *Los Elementos del Diseño*, Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili, S.L.
- Salinas, Dariel (2016) *Design Republic*, recuperado de [//blog.designrepublic.com/2016/06/disenio-grafico-y-responsabilidad-social.html?m=1](http://blog.designrepublic.com/2016/06/disenio-grafico-y-responsabilidad-social.html?m=1)
- SEGEPLAN. (2018) *Política Pública de Protección Integral a la Niñez y Adolescencia*. Ciudad de Guatemala, Guatemala.
- Vásquez, M. (2009) *Causas por las cuales a la niña de la calle se le excluye de la sociedad guatemalteca* (Tesis de pregrado) Universidad de San Carlos de Guatemala, Guatemala.

FUNCIÓN DE LOS ELEMENTOS GRÁFICOS EN EL DISEÑO EDITORIAL DE MATERIAL EDUCATIVO

El Diseño Gráfico es una actividad que no solamente conlleva la producción de imágenes, sino que involucra métodos intelectuales, técnicos y creativos para dar soluciones visuales a problemas de comunicación. Una de sus ramificaciones es el Diseño Editorial, que se dedica a la maquetación y composición de publicaciones tales como revistas, periódicos o libros, entre otros.

El Diseño Editorial ayuda a comprender y reforzar la información a través de los elementos que conforman, la tipografía, las imágenes, el color y la maquetación.

Este contenido visual, a nivel educativo, es un excelente recurso para los educadores como también para los estudiantes. Es conocido el poder que tiene para llamar la atención, hacer comprensible una idea, estimular la creatividad y contribuir a diferentes aspectos de la actividad emocional del estudiante.

“Los estudiosos de la cultura visual insisten con que las imágenes son poderosos vehículos de transmisión de ideas, valores, emociones. Y cumplen muchas funciones: aportan información y conocimientos, generan adhesión o rechazo, movilizan afectos, proporcionan sensaciones, generan placer o disfrute.” Abramowsky (2009).

Utilizando elementos gráficos adecuados, “el diseño editorial puede desempeñar diversas funciones, por ejemplo, dotar de expresión y personalidad al contenido, atraer y retener la atención de los lectores o estructurar el material de una manera nítida” Zappaterra, (2008).

Ante esto es necesario contar con el asesoramiento de un profesional de la educación, quién conoce al grupo objetivo y sus métodos de aprendizaje, al momento de tomar decisiones de diseño en cuanto a:

Las imágenes contribuyen a la comprensión de información muy compleja, llamar la atención y en conjunto con la composición del diseño, comunicar un mensaje, como una sola unidad con la tipografía y la maquetación.

“Las imágenes pueden tener un profundo impacto en el resultado y el éxito de una obra debido a la reacción emocional que provocan en el observador.” Ambrose, Harris (2004).

Dentro del mundo de las imágenes el diseñador gráfico tiene a su disposición, no solamente fotografías, sino también ilustraciones y todas las alteraciones digitales que puedan surgir de la mezcla de ambas.

Las imágenes tienen la capacidad de cambiar el significado de las palabras, crear metáforas y enviar mensajes conceptuales más que literales. Todo dependerá nuevamente, del mensaje a transmitir y el grupo objetivo.

Dentro del campo de la tipografía existen diferentes factores que influyen en la expresión del mensaje de diferentes maneras.

Las letras no solamente son elementos gráficos que transmiten ideas o conceptos, sino que también la estructura y características de la letra se perciben de diferentes maneras, “el dibujo de un tipo presentará a menudo un ritmo o cadencia particular además de proporcionar una presencia física distintiva que evoque sensaciones (rapidez o lentitud, agresividad o elegancia, de mayor o menor calidad) Samara (2009), es decir, la personalidad de quien habla.

El texto debe ser agradable, atractivo e invitar a ser leído, por medio de su legibilidad.

“La legibilidad es la capacidad de distinguir de un carácter de otro y de transformar las letras en palabras y las palabras en frases, gracias a las cualidades inherentes al diseño del tipo de letra.” Aharonov (2011).

El aspecto psicológico está relacionado con la forma de los tipos, por ejemplo: *blackletter* (antigüedad, rigidez, lo religioso o militar) humanistas (notoriedad, rigidez, seriedad, sin dejar de estar en movimiento) grotescas y neogrotescas (objetividad, estabilidad) geométricas (de fácil lectura, limpieza, frías), etc. Aharonov, J. (2011)

Es indudable que el color puede potenciar de manera significativa el mensaje.

“El color está cargado de información y es una de las experiencias visuales más profundas que todos tenemos en común. Por tanto constituye una valiosísima fuente de comunicación visual ya que todos los seres humanos compartimos significados asociativos del color...” Gómez (2007).

“El color afecta nuestra vida. Es físico lo vemos. El color comunica: recibimos información del lenguaje del color. Es emocional: despierta nuestros sentimientos.” Whelan (1994).

El color siempre está acompañado de otros colores, cambiando de ésta forma la manera en que percibimos los sentimientos que proyecta.

La agrupación de los colores, basados en éstas percepciones, ha dado lugar, a paletas de colores ardientes, fríos, cálidos, frescos, claros, oscuros, pálidos, brillantes, elegantes, de ancianos, de niños, románticos entre muchos otros. Cada color del espectro, puede expresar sentimientos, recuerdos, cosas, lugares, personas, ayudar a recordar ideas y conceptos complejos.

Saber componer la página de forma que todos los elementos estructuren una unidad gráfica funcional y atractiva al lector, se puede alcanzar a través de la retícula.

“Los beneficios que reporta trabajar con una retícula son sencillos: claridad, eficacia, economía y continuidad.” Samara (2004).

“Las retículas establecen un sistema para organizar el contenido en una página, una pantalla o un elemento tridimensional.” Lupton (2011).

Existen diferentes tipos de retículas, dependiendo del contenido que va a depositarse en ellas, por ejemplo: de una o de múltiples columnas y modular. Pueden ser formales o más libres o dinámicas.

Vemos entonces que cada uno de estos elementos del diseño editorial cumple una función.

Las imágenes captan la atención, crean metáforas, contribuyendo a la comprensión de información compleja, pueden cambiar el significado de las palabras, producen el interés necesario para que el mensaje sea visto.

La tipografía le da una personalidad, una voz al mensaje, con el cual podemos sentirnos identificados, como una persona a la cual puede acudir que maneja el tema a tratar, por sí mismo el trazo y forma de la letra también tiene connotaciones psicológicas con las cuales se puede seguir construyendo el mensaje.

El color aporta a la composición la carga emocional, sensaciones y sentimientos.

La retícula organiza los elementos de forma estética, estructurada y adecuada al grupo objetivo.

Tenemos, entonces, una serie de materiales educativos que pueden construirse basados en éstos aspectos básicos del diseño editorial, cabe mencionar que es precisamente en la estructura de éstos (texto, imágenes, ilustraciones, ejemplos, etc.), donde los elementos del diseño editorial se utilizan para lograr los objetivos de aprendizaje. Entre ellos:

- **Guía Didáctica.** Es un material educativo de apoyo al estudiante, donde se le brinda el material de estudio, a través de diferentes recursos didácticos como: ejemplos, esquemas, explicaciones, comentarios, etc. "Con el fin de orientar y facilitar el proceso de aprendizaje, provocar en el estudiante el deseo por aprender y desarrollar hábitos y habilidades para el estudio independiente, al igual que la imaginación y la creatividad." Osorio (2005)

Las funciones que debe cumplir una guía didáctica son: despertar el interés por la asignatura y acompañar al estudiante, facilitar y activar el aprendizaje, además, de evaluarlo a través de ejercicios.

- **Manual.** "Un manual describe una serie de instrucciones prácticas que indica cómo debe manejarse o hacer alguna cosa adecuadamente. La función de un manual es proveer información acerca de cómo debe utilizar algo de forma sistemática, explícita y ordenada. Además, del texto explicativo, esta información se presenta en forma gráfica, con imágenes, ilustraciones, infografías, etc." Revista educativa Tiposde.com, equipo de redacción profesional. (2015).

- **Libro de texto.** "Recurso didáctico de tipo impreso, utilizado como instrumento en la actividad enseñanza aprendizaje. El libro de texto es una forma de adaptación de los temas curriculares, donde el docente puede planificar la temporalidad de los temas a exponer en clase. Entre las funciones del libro de texto están, la de informar, de ser guía, la coordinación y racionalización." Bueno, V.G. (s.f.) ¿De verdad quieres un libro de texto?

El diseñador gráfico debe tener en mente cada uno de los objetivos didácticos que desean alcanzarse, el grupo objetivo a quien va dirigido y el tipo de mensaje, para que de ésta forma tome decisiones correctas en cuanto a concepto creativo y línea gráfica. Luego de los aspectos conceptuales debe tenerse especial consideración con los aspectos técnicos de las piezas gráficas que se están diseñando.

El objetivo del diseño editorial es presentar la información de manera atractiva, comprensible y ordenada, entregar el mensaje, en este caso educativo.

Según Balcázar (2012) en diez reglas para hacer diseño editorial, para que funcione deben tomarse en cuenta algunas recomendaciones:

- **Bocetar.** Cuando se boceta no se está limitado por algún aspecto digital. A través del bocetaje se alcanzan niveles aún más creativos.
- **Poner atención al contenido de la información.** Debe tenerse en cuenta que es un material que va a ser leído detenidamente, por ello la separación de palabras, el uso de columnas, que palabras puede ser resaltadas entre otras cosas, esto procura una comunicación mucho más efectiva.
- **Hacer pruebas impresas.** Para asegurar la proporción de los elementos, párrafos, tipos de letra y entender correctamente la mancha tipográfica.
- **Uso correcto de la tipografía.** Según Mario Balcázar de Foro Alfa recomienda: el tamaño de doce puntos se usa en libros de texto infantiles y de texto corrido, para libros con textos cortos puede usarse en una escala de nueve a once puntos y para folletería y revistas

los tamaños son mucho más pequeños, a veces desde los siete hasta los diez puntos, siendo nueve el más común. El tamaño de la tipografía varía según qué fuente se utilice.

- **Tener en cuenta los aspectos de reproducción.** Excesos, márgenes, anchos de columnas adecuados, pensados para que el texto o imágenes no sean perjudicados en la encuadernación o bien otro proceso de impresión.
- **Jerarquizar de forma adecuada.** Priorizar la coherencia en el uso de la jerarquía en pos de una comunicación visual efectiva.

Estos elementos gráficos aportan al mensaje interés visual, lo hacen atractivo y relevante al grupo objetivo, ayudan a comprender conceptos e ideas complejas que pueden ser adaptadas al área educativa en el diseño de materiales impresos como guías didácticas, manuales y libros de texto.

Cada decisión de diseño (imágenes, tipografías, colores, retícula) debe estar basada en el logro de objetivos bien definidos, que deben tomarse en cuenta en el momento de la planificación conceptual de los proyectos editoriales.

REFERENCIAS

- Ambrose G., Harris P. (2004), *Formato*, Barcelona, España: Parramón.
- Ambrose G., Harris P. (2003), *Fundamentos del Diseño Creativo*, Barcelona, España: Parramón.
- Aharonov, J. (2011), *Psico Typo*, Caracas, Venezuela. Recuperado de: https://issuu.com/ar0design/docs/psico_typo
- Baeza, C.A. (2010) *Sensación Significado y Aplicación del color*, Santiago, Chile: LNFT
- Fernández, D.L.A. (2015) *Diseño Editorial: Lo que debes saber*, México D.F., México: *The Sign Haus*.
- Lupton, E. (2011) *Pensar con Tipos*, Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili, S.L.
- Samara, T. (2004), *Diseñar con y sin retícula*, Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili, S.L.
- Samara, T. (2008), *Los Elementos del Diseño*, Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili, S.L.
- Whelan, B.M. (1994), *La Armonía en el Color: Nuevas Tendencias*, México D.F., México: Somohano.
- Zappaterra, Yolanda (2008). *Diseño Editorial Periódicos y Revistas* (Primera edición). Barcelona, España: Gustavo Gil, SL.

EGRAFÍA

- Abramowsky, A. (2009). *El lenguaje de las imágenes y la escuela: ¿Es posible enseñar y aprender a mirar?* Tramas. Educación, imágenes y ciudadanía, s/d. Recuperado de: <http://www.tramas.flacso.org.ar/articulos/el-lenguaje-de-las-imagenes-y-la-escuela-es-posible-ensenar-y-aprender-a-mirar>
- Balcázar, M. (2012) *10 Reglas para hacer diseño editorial*. Recuperado de: <https://foroalfa.org/articulos/10-reglas-para-hacer-diseno-editorial>
- Barbazan, L.A. (s.f.) *Importancia de la imagen en el ámbito educativo. Hacia una nueva cultura visual y pedagogía de la imagen*. Recuperado de: <http://stellae.usc.es/red/blog/view/117272/importancia-de-la-imagen-en-el-ambito-educativo-hacia-una-nueva-cultura-visual-y-pedagogia-de-la-imagen>
- Bueno, V.G. (s.f.) *¿De verdad quieres un libro de texto?* Recuperado de: <http://www.revista.unam.mx/vol.18/num3/art24/>
- Revista educativa Tiposde.com, equipo de redacción profesional. (2015). *Tipos de manuales*. Tiposde.com. Recuperado de: <https://www.tiposde.com/manuales.html>.
- Redacción (2013) *Diseño educativo, otro enfoque para el diseño gráfico*. Recuperado de: <https://www.paredro.com/diseño-educativo-otro-enfoque-para-el-diseño-grafico/>



CAPÍTULO 6

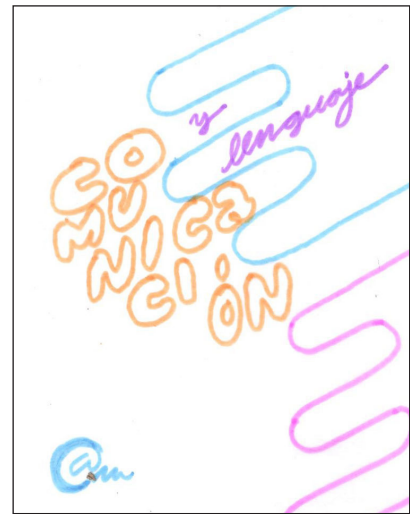
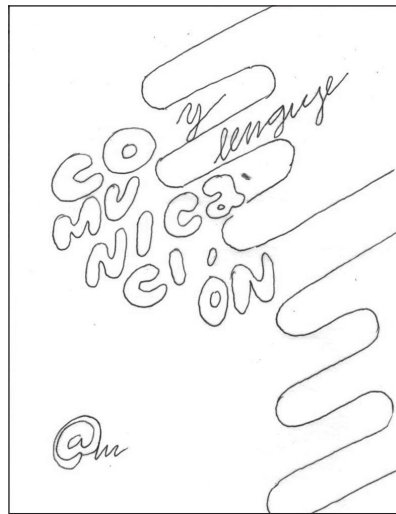
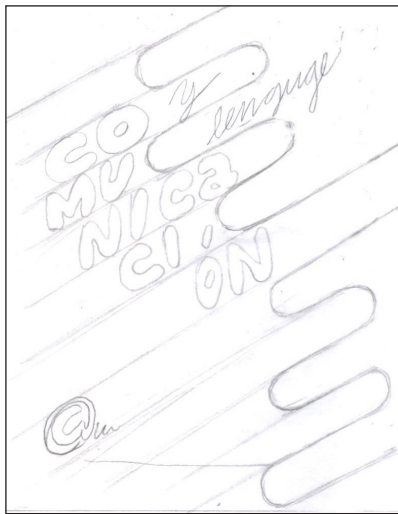
NIVELES DE VISUALIZACIÓN Y EVALUACIÓN GRÁFICA

NIVEL 1 DE VISUALIZACIÓN

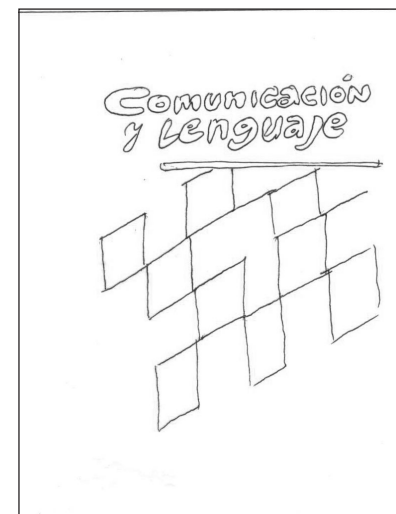
BOCETOS DE PORTADA

En éste nivel se realizan los primeros bocetos a lápiz, buscando los elementos gráficos que comunicarán los objetivos que previamente se han definido. Cada parte de la pieza tiene que ser diseñada, en un bocetaje lo más exhaustivo posible.

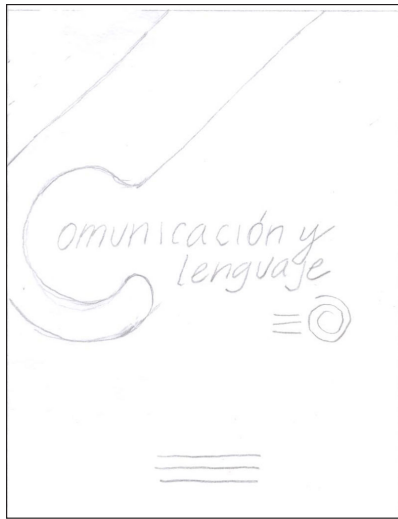
Los bocetos para la portada están basados en el concepto creativo "ritmo imperfecto", graficado a través del concepto del ritmo en diseño gráfico. En este caso, el ritmo se buscó a través de la repetición de elementos que representan la comunicación entre las personas.



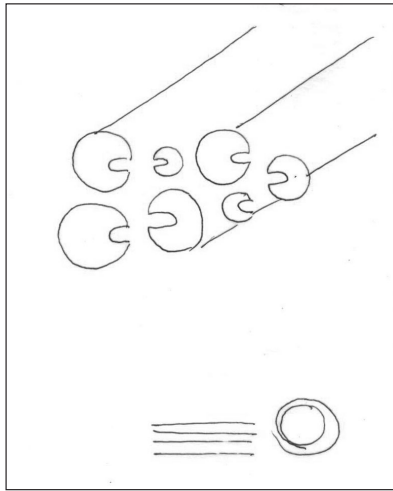
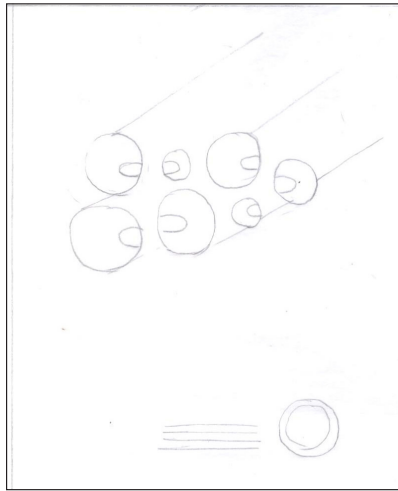
Boceto de portada opción 1. Se colocaron los elementos con rotación para buscar dinamismo. Sin embargo, los elementos de la derecha se tornan muy pesados y desvían la atención.



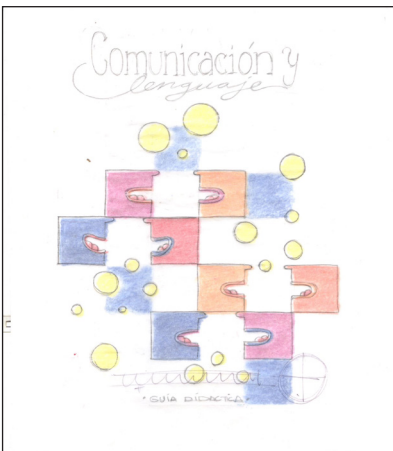
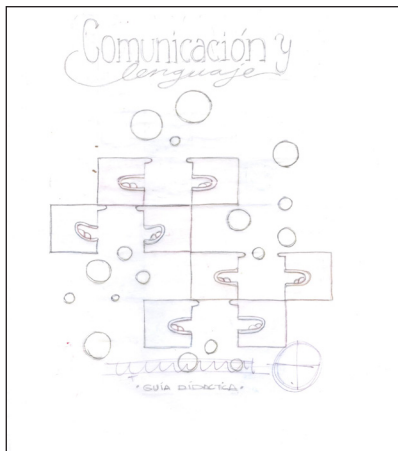
Boceto de portada opción 2. En este caso los elementos de diseño utilizados son demasiado simples y una composición muy sencilla.



Boceto de portada opción 3. El texto del título domina la composición central, siendo únicamente visible el ritmo en los elementos arriba de la letra C.



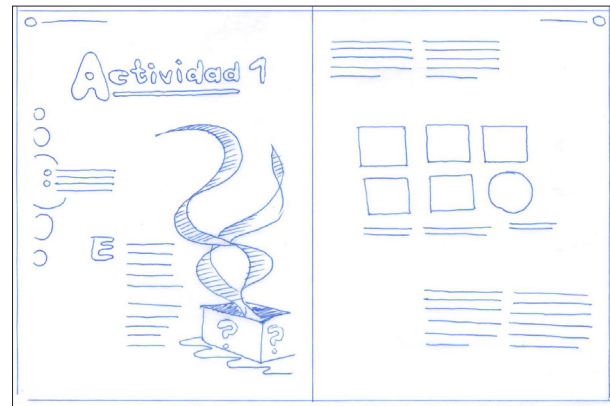
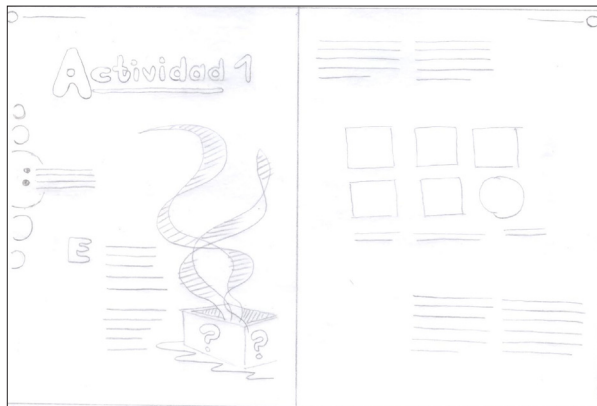
Boceto de portada opción 4. Los elementos centrales que se utilizan representan la forma en que las personas se comunican, el ritmo se presenta en contraste de tamaño.



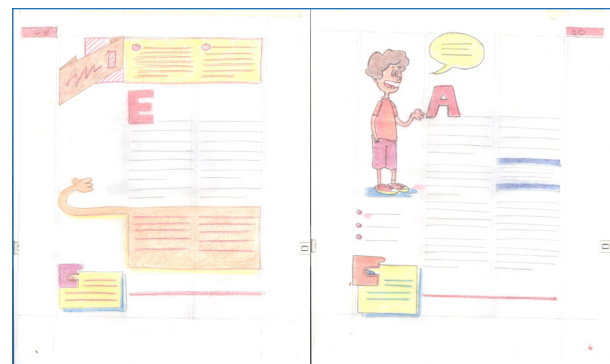
Boceto de portada opción 5. Portada a utilizar. Se diseñaron iconos con ritmo en su posición, se utilizó la paleta de colores establecida y globos que representan el mensaje entre emisor y receptor.

BOCETOS DE DIAGRAMACIÓN INTERIOR

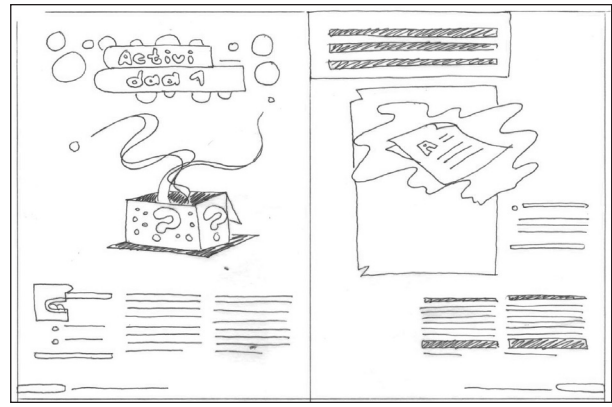
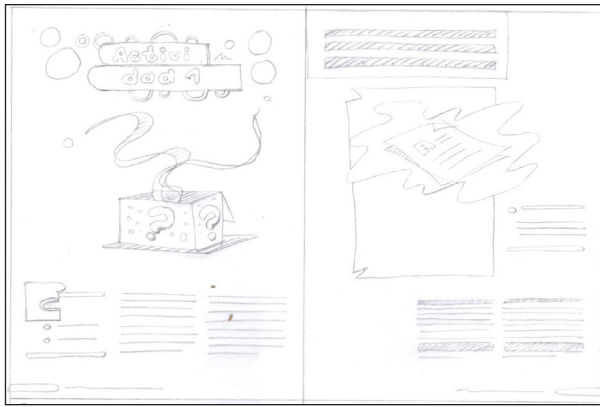
El material editorial tiene secciones definidas, las cuales deben ser diseñadas, en cuanto a la composición de las ilustraciones y el texto, en el caso de ejemplos y secciones que se repiten dentro de cada unidad.



Boceto interior opción 1. En ésta opción se busca que cada actividad que se menciona en el material tenga su ilustración de portada que rompa el esquema del texto y que pueda notarse el concepto creativo.



Boceto de portada opción 2. En esta segunda opción, se toma en consideración otro tipo de ilustración como lo son los personajes y los iconos que contienen llamadas fuera del texto.

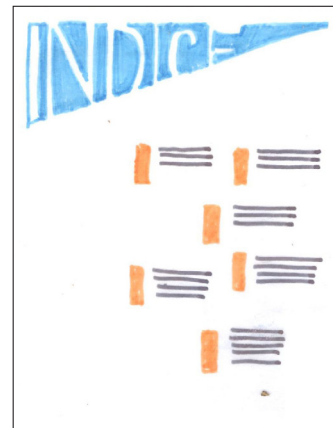
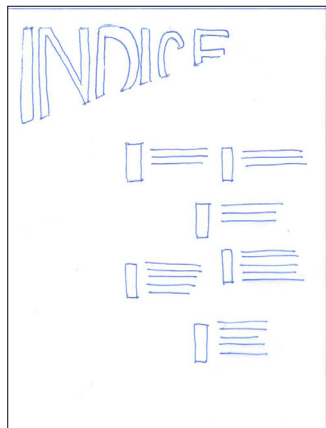
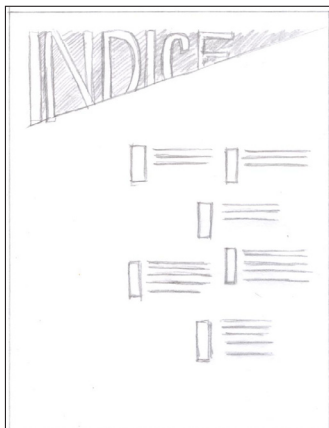


Boceto interior opción 3. Opción a utilizarse. El título contiene elementos donde puede notarse el ritmo, a través del tamaño, posición y color.

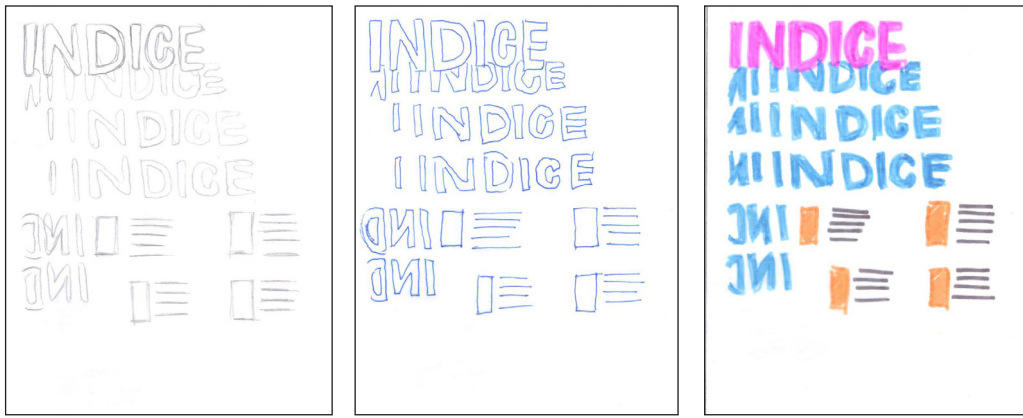
Después de realizar el proceso de bocetaje, se realizó la autoevaluación, donde se estableció que esta opción como la mejor que puede utilizarse debido al tipo de elementos que se usaran, donde se tienen más oportunidades de mostrar el ritmo y la anomalía que tienen que ver con el concepto creativo.

BOCETOS DE DISEÑO DE ÍNDICE

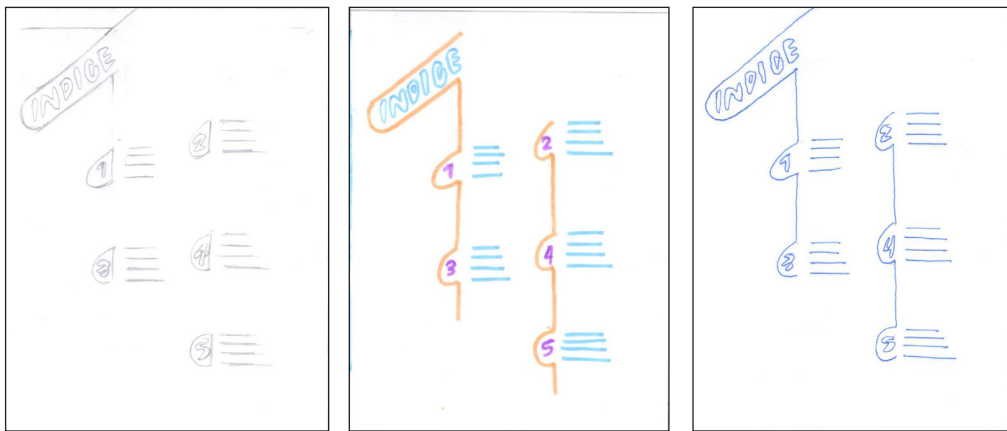
Uno de los primeros elementos gráficos con el que el grupo objetivo se encuentra es el índice. Éste debe ser entonces atractivo y funcional, también debe mostrar también el *insight* y el concepto creativo, para lo cual se diseñaron las siguientes propuestas:



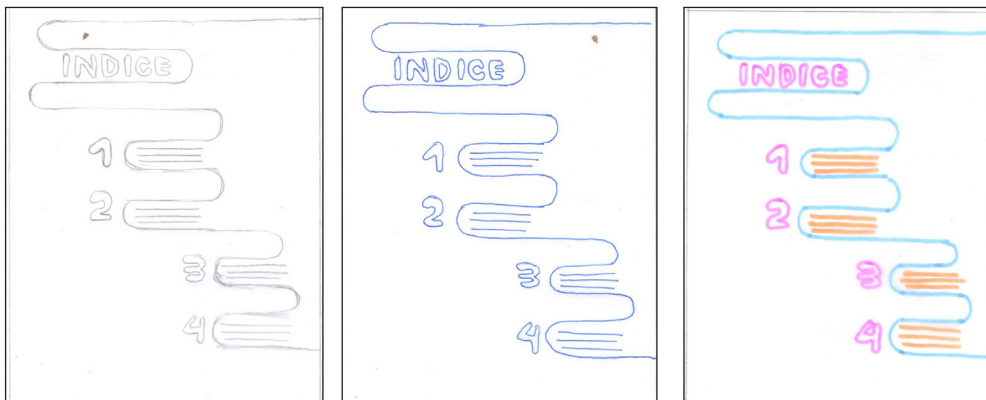
Boceto de índice opción 1. En ésta opción el diseño se muestra muy diferentes al estilo de diagramación que se ha escogido, además, sus elementos tienen pocas posibilidades de composiciones más atractivas acordes al concepto creativo.



Boceto de índice opción 2. Se propone utilizar la tipografía como ritmo de repetición y la información debajo de este. Se consideró poco adecuado debido a que conlleva a un conflicto de jerarquías en la información que es más importante.



Boceto de índice opción 3. Un estilo simple que ordena la información en forma alterna, con el titular con rotación. Sin embargo, se considera muy simple y poco atractivo.



Boceto de índice opción 4. Opción utilizada. Se consideró que los elementos son acordes al estilo de diseño interior, la información puede ser ordenada en forma de ritmo y es más atractiva.

El índice conforma una de las partes más útiles que conforman el material editorial, con éste diseño definido puede tomarse en cuenta para las demás partes como la bibliografía, anexos entre otros.

AUTOEVALUACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Es importante, luego de observar las opciones que nacen del bocetaje de propuestas, tomar un momento para autoevaluarse y verificar si los elementos gráficos cumplen con el objetivo que se quiere lograr, si es adecuado al grupo objetivo, así como tam-

bién, se cumplen con criterios de diseño gráfico adecuados. Para ello se elaboró un instrumento de autoevaluación (Ver Anexo 1), para responder a estas interrogantes, en los diferentes componentes de la pieza.

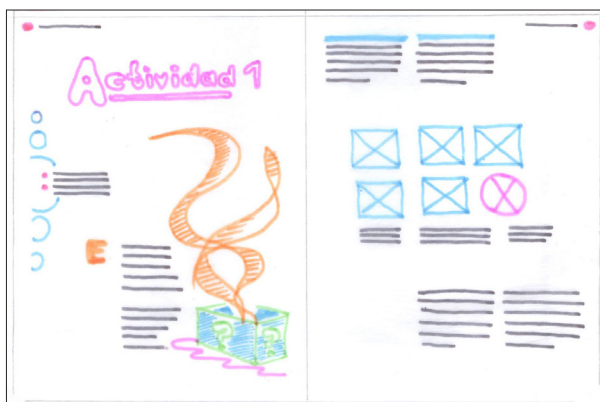
Portada



Esta propuesta fue la que se escogió, basada en el instrumento de autoevaluación en los siguientes aspectos

- **Tipografía**
Se consideró que es adecuada al grupo objetivo, al ser llamativa, juvenil y moderna.
- **Color**
Basados en las premisas definidas anteriormente, se utilizaron éstos colores, que guardan una armonía de colores cálidos.
- **Composición**
Contiene unidad en los elementos gráficos, refleja el concepto creativo al tener ritmo en los iconos que contiene.

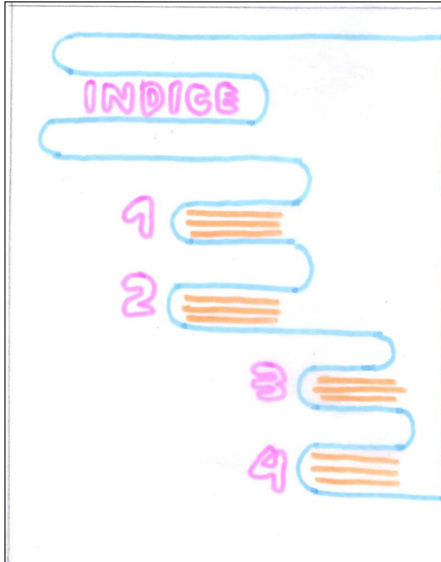
Diagramación interior



En cuanto a la diagramación interior de la pieza esta fue la opción que se escogió basados en los siguientes resultados de la autoevaluación.

- **Color**
Se respeta la paleta de color previamente definida y comunica el mensaje visual que se busca.
- **Composición**
Uso de espacios en blanco y colocación de elementos en columnas, para darle orden y hace atractiva la página.

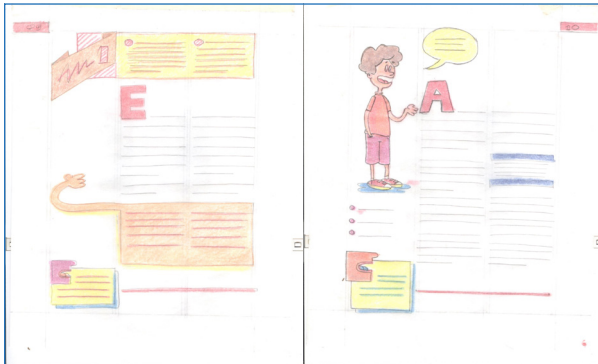
Índice



Para otros elementos dentro de la pieza como el índice, bibliografía entre otros, se escogió la siguiente propuesta, también basados en los resultados de la autoevaluación.

- **Composición**
Se busca el ritmo en los elementos gráficos, como el número de página y el contenido.

Ilustraciones



En cuanto a las ilustraciones se consideraron los siguientes aspectos para escoger esta opción:

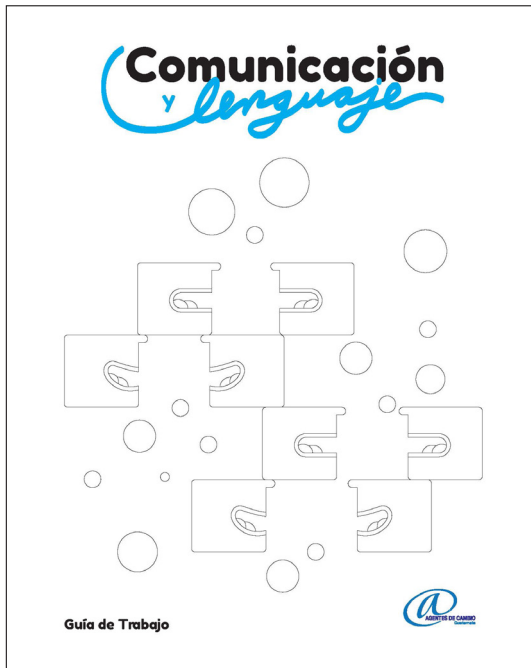
- **Color**
Se utilizó la paleta de color establecida en las ilustraciones y otros elementos.
- **Adecuado al G.O.**
El diseño de los personajes se basa en las referencias tomadas de la cultura visual del grupo objetivo, como caricaturas y programas infantiles.

En este primer nivel estas opciones de bocetaje fueron las escogidas para continuar con el proceso de los siguientes niveles.

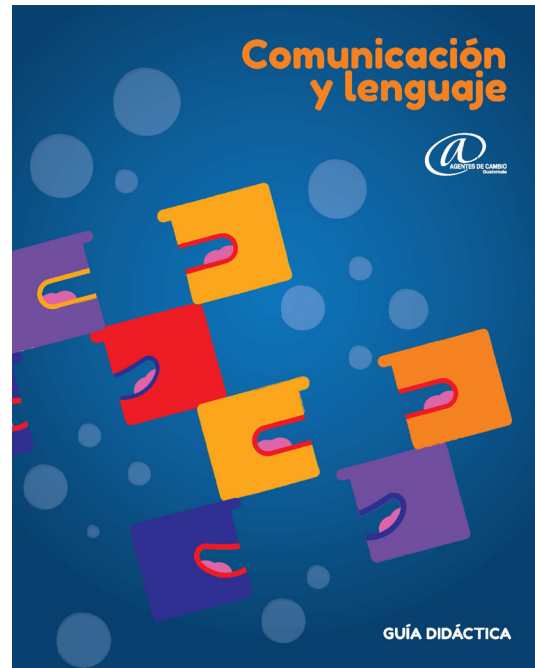
NIVEL 2 DE VISUALIZACIÓN

Una vez desarrollados los bocetos a lápiz, se procedió a digitalizarlos. Los elementos gráficos buscan representar el concepto creativo "Ritmo Imperfecto" a través de la posición, forma y color, algunas veces es a través del contraste y otras en la armonía de la paleta de color.

Portada



Portada opción 1. Se diseñó un icono que represente la comunicación, es decir, dos personas hablando, con los círculos que representan el mensaje que se está generando. Utilizando un retícula modular, se creó un ritmo para evidenciar el concepto creativo.



Portada opción 2. La colocación de los módulos se le agregó una rotación de 15 grados, lo que a nivel visual le da movimiento a la composición, esto al observarse en la composición, se obtiene demasiada rigidez y es poco llamativa al grupo objetivo.

Diagramación Interior

Diagramación opción 1. En esta opción se utilizaron elementos con bordes redondeados y los colores fríos de la paleta definida.

Competencia 1
Participa en intercambios comunicativos orales de carácter interactivo.

Contenidos

- PROCEDIMENTALES**
 - Seguimiento de instrucciones y orientaciones: enunciación de acuerdos, descripción de un momento o situación que se vive en un lenguaje directo y claro. Formas de interacción que implican una acción y un efecto comunicativo.
 - Identificación de los elementos del proceso comunicativo.
- DECLARATIVOS**
 - Introducciones y orientaciones verbales.
 - Comentarios.
 - Formas de conversación, normas del juego, reglamentos y otros.
- ACTIVACIONALES**
 - Conocimiento del otro y la otra como forma de lograr la comunicación y comprensión efectiva entre ambos.
 - Selección de registros del habla (estructuras, entonación, timbre, acentuación) a la hora de comunicarse y al escuchar.

puntas redondeadas

icono y paleta de color contrastada

Portadilla opción 1. Se utilizó uno de los iconos de la portada para la portadilla, se resaltan los títulos del contenido con elementos que buscan un ritmo en cuanto posición. La paleta de color, se creó un contraste de colores fríos con el color de fondo naranja de la que contiene el texto de la competencia 1.

Conozcamos lo que nos gusta Actividad 1

Además, se fomenta el intercambio de ideas, experiencias y sentimientos entre los compañeros y compañeras y se les anima a la adquisición de competencias verbales exigidas de la acción.

Intención específica: 2 días de 30 minutos cada día.

Materiales a utilizar: Fichas de actividades, lápiz y un cartón con el nombre del título cada uno.

Para iniciar, se recomienda aplicar las competencias que tienen los niños y las niñas, sobre algunas de las formas de interacción con los que se demuestran respeto al diálogo e intercambio.

Se recomienda guiarlos con preguntas como las siguientes:

- ¿Qué le hace conocedores a los niños?
- ¿Qué hacen para contar lo que les gusta?
- ¿Cómo hacen para que comprenda lo que decimos entre ellos?

Solicite a los y las estudiantes que expresen su opinión a través de un pequeño diálogo con su compañero o compañera y lo expresen de forma oral, escrita, plástica, musical, etc., y los discutan haciendo un taller de reflexión que les permita evaluar su experiencia con la actividad.

Como una segunda fase en el trabajo permita que los y las alumnos apliquen en un taller de reflexión que les permita evaluar su experiencia con la actividad, después de discutir con el docente, dejen discutir.

Los niños deben responder a preguntas como las siguientes:

- ¿Qué es?
- ¿Qué hacen para contar lo que les gusta?
- ¿Qué forma, tamaño y dimensión tiene?
- ¿Cuál es su intención?

Elaborar conclusiones sencillas y animadas a que los niños más capacitados presenten.

Como una segunda fase en el trabajo permita que los y las alumnos apliquen en un taller de reflexión que les permita evaluar su experiencia con la actividad, después de discutir con el docente, dejen discutir.

tres columnas

Titular y distribución del texto opción 1. La diagramación a tres columnas busca dar aire al texto, para que pueda ser asimilado por el lector de una manera agradable. El titular contiene elementos gráficos buscando un ritmo de tamaño y de movimiento.

EVALUACIÓN

Después de haber desarrollado las actividades, se recomienda realizar reflexiones por pares, parejas o en grupos pequeños y hacer preguntas como las siguientes: ¿Cómo se sintieron al realizar las actividades? ¿Cómo se sintieron al trabajar en grupo? ¿Qué aprendieron de esta experiencia? ¿Qué dificultades tuvieron al realizar las actividades? ¿Qué aprendieron de esta experiencia?

Para la verificación de la comprensión de esta competencia en la actividad de evaluación de los niños y niñas se recomienda utilizar la lista de cotejo para determinar la calidad de los textos. Tienen estos como los siguientes:

Utilice la Lista de Cotejo, como un instrumento para evaluar la comprensión y comunicación de los estudiantes que elaboran la observación para determinar la calidad de los textos. Tienen estos como los siguientes:

Criterio	Mejor	Buena	Regular	Necesita mejorar
Presentación hecha en letra y en tinta.				
Responde y se relaciona con la competencia de comunicación de la actividad.				
Utiliza un vocabulario variado en la presentación de manera clara y legible.				
El trabajo está presentado en forma de texto, con letra clara y legible.				
Se relaciona con la competencia de comunicación de la actividad y con la presentación oral de manera clara y legible.				

HERRAMIENTA PEDAGÓGICA 2

Taller Literario

¿Qué es?
Es un espacio de reunión para que el niño y la niña y las niñas se relacionen en un mundo literario.

¿Para qué sirve?
Para que los niños y las niñas:

- desarrollen su imaginación y fantasía, relacionen experiencias y temas hechos, elaboren sus propios textos.
- amplíen su visión del mundo que les rodea.
- trabaje en grupo escuchando para aprender (interacción para otros textos).
- desarrollen su creatividad y generen textos y contenidos.
- compartan ideas, opiniones y sentimientos con los demás.

¿Cómo se hace?

- Preparar un ambiente agradable, variado, flexible, estimulante y creativo. Entre otros elementos como: ¿Qué favorito es tuyo que te gusta y no puedes vivir sin él? ¿Qué rol te gustaría interpretar? ¿Qué personaje te gustaría ser? ¿Qué rol te gustaría interpretar? ¿Qué rol te gustaría interpretar?
- Usar la palabra como instrumento del bien escribir, conversar, jugar, actuar y otros temas.
- Organizar sesiones de trabajo en las que los niños y las niñas tengan compromisos que se cumplan en el tiempo.
- Incluir en cada sesión de trabajo:
 - Breve lectura de texto de gusto de los niños.

contraste naranja con azul

Elementos comunes de cada unidad opción 1. Estas áreas del material editorial se repiten al final de cada unidad. En el caso de la evaluación se utilizó un contraste de color naranja con el azul y resalta con elementos de bordes redondeados, que igualmente buscan representar el ritmo. En la parte de la herramienta pedagógica se resaltan los titulares utilizando la paleta de color de colores fríos.

PROCEDIMENTALES

- Seguimiento de instrucciones y orientaciones: enunciación de acuerdos, descripción de un momento o situación que se vive en un lenguaje directo y claro. Formas de interacción que implican una acción y un efecto comunicativo.
- Identificación de los elementos del proceso comunicativo.

DECLARATIVOS

- Introducciones y orientaciones verbales.
 - Comentarios.
 - Formas de conversación, normas del juego, reglamentos y otros.

ACTIVACIONALES

- Conocimiento del otro y la otra como forma de lograr la comunicación y comprensión efectiva entre ambos.
- Selección de registros del habla (estructuras, entonación, timbre, acentuación) a la hora de comunicarse y al escuchar.

Competencia 1
Participa en intercambios comunicativos orales de carácter interactivo.

portadilla

Portadilla opción 2. Una versión diferente de la portadilla del lado derecho, dónde se utiliza el orden de los elementos para dar un contraste de tamaño y jerarquía visual.

- **Numeración de páginas** debe destacar, cambiando el color que actualmente posee, por otro que tenga armonía con el color de la página.
- **Elementos gráficos**, como personajes, iconos, etc. deben ser agregados a las páginas, para que pueda adecuarse mejor al grupo objetivo.

Portadillas

- **Elementos gráficos**, deben evidenciar de mejor manera el concepto creativo, se crearán elementos donde el ritmo sea mucho más notorio.
- **Jerarquías de texto**, el titular del capítulo debe tener mayor jerarquía que los siguientes, que forman parte de su contenido.

Ilustraciones

- **Tipo de trazo**, para justificar el concepto creativo se utilizará un trazo irregular.
- **El estilo de los ojos** debe reflejar algo más apegado a la realidad, es decir, no ojos blancos.
- **Concepto creativo**, se debe evidenciar de manera más clara el concepto creativo, se hará no solamente en el tipo de trazo sino también, en el estilo de dibujo más dinámico y obteniendo el ritmo en los elementos que contenga la escena a ilustrar.

Todas estas correcciones serán elaboradas para la realización de la pieza gráfica final que va a presentarse en la institución, para que pueda ser revisada y evaluada posteriormente ante el grupo objetivo.

A continuación, se aplicaron a los bocetos digitales, las correcciones propuestas por los profesionales en diseño gráfico que participaron en el proceso de coevaluación.

Portada



Se diseñaron dos opciones de portada, en la primera opción con dos personajes y en la segunda opción, solamente un personaje que ocupa la composición entera de la página.

Portada opción 1. La ilustración pretende mostrar la forma en que la comunicación se presenta algunas veces, de forma verbal, entre dos personas.

Portada opción 2. En esta propuesta es solamente el personaje que está en una posición muy relajada expresando el título de la pieza. La ilustración pretende presentar el contenido de una forma divertida y atractiva.

Diagramación interna

Procedimientos

- Identificación de los elementos comunicativos (emisor, receptor, mensaje, canal, código, contexto).
- Identificación de los elementos comunicativos (emisor, receptor, mensaje, canal, código, contexto).
- Identificación de los elementos comunicativos (emisor, receptor, mensaje, canal, código, contexto).

Declarativas

- Identificación y diferenciación de los elementos comunicativos.
- Características de los elementos comunicativos (emisor, receptor, mensaje, canal, código, contexto).

Actividades

- Comunicación oral y escrita en situaciones reales.
- Selección de registros comunicativos.

COMPETENCIA 1

Participa en intercambios comunicativos en las actividades de la vida cotidiana.

En esta nueva propuesta los elementos gráficos cobran una mayor importancia al guiar al lector dentro del texto de forma práctica y lo hace más atractivo al grupo objetivo. Con base a ella se continuará puliendo hasta llegar a la pieza final.

Portadillas. El tamaño jerárquico del titular se corrigió, así como también, la posición de la página hacia la derecha, que identifica el capítulo que continúa.

Indicadores de logro

- Identifica los elementos comunicativos.
- Identifica los elementos comunicativos.
- Identifica los elementos comunicativos.

Actividades sugeridas para el desarrollo de la competencia número 1

Las actividades en esta sección han sido seleccionadas para promover más el uso de la lengua y el desarrollo de las habilidades para comunicarse en situaciones reales de la vida cotidiana.

Conozcamos lo que nos gusta

Actividad 1

Presentación de actividad. Basados en los resultados obtenidos en la coevaluación, se agregaron elementos gráficos adecuados al grupo objetivo. En el caso del concepto creativo "ritmo imperfecto", se hará evidente en los diferentes elementos que forman un ritmo y poseen un trazo irregular o imperfecto.

Otro tema a explorar se relaciona con la forma de agruparse para realizar diferentes tareas.

Comunicación oral y escrita en situaciones reales de la vida cotidiana.

Conozcamos lo que nos gusta

Actividad 1

Íconos. Se diseñaron íconos que permitirán al lector acceder de forma rápida al contenido extra de la unidad. Las ideas o propuestas (bombilla) e indicaciones directas (mano).

Indique a niños y niñas que forman un ritmo.

Identifique los elementos comunicativos.

La meta es lograr que los niños y niñas identifiquen el emisor y el receptor.

Los niños y niñas deben ser capaces de identificar el emisor y el receptor.

Los niños y niñas deben ser capaces de identificar el emisor y el receptor.

EVALUACIÓN

Participa en intercambios comunicativos en las actividades de la vida cotidiana.

NIVEL 3 DE VISUALIZACIÓN

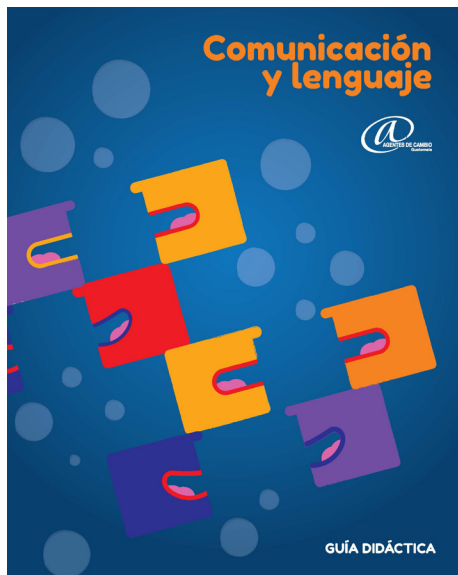
Para que una pieza de diseño sea mucho más efectiva, se debe validar con el grupo objetivo. A través de esta validación se conocen aspectos esenciales acerca de la aceptación y efectividad de la misma y luego hacer las correcciones si las hubiera.

Luego del proceso de evaluación de los primeros dos niveles, se realizó la validación con el grupo objetivo en la sede de la institución, la evaluación consistió en presentar las partes más representativas de la pieza a las personas que se dedican a impartir las clases

y anotando lo observado en el instrumento, una lista de cotejo, que se elaboró para tal fin. En otro instrumento de observación se anotaron la recepción de la pieza gráfica en los niños, en cuanto a ilustraciones, colores y composición.

Así fueron obtenidos resultados positivos de parte de los docentes y de los niños. Al cuestionarlos acerca de si comprenden la función de los íconos y demás elementos gráficos, el uso del color, legibilidad de la tipografía, su respuesta fue afirmativa.

Portada



Presentado en coevaluación

Según la opinión de los expertos en diseño consultados, esta propuesta de portada no era acorde al grupo objetivo y tampoco se evidenciaba el concepto creativo planteado. Por lo que las correcciones incluyeron diseñar un personaje y elementos que formaran un ritmo irregular, lo que se representó diseñando íconos en patrones.



Presentado al G.O.

El grupo objetivo reaccionó interesado, llamó la atención principalmente los colores y el personaje.

Portadillas

Competencia 1

Participa en intercambios comunicativos orales adecuándolos a la situación.

Contenidos

PROCEDIMENTALES

- Seguimiento de instrucciones y orientaciones: enumeración de recursos, descripción de secuencias, utilización de un lenguaje directo y claro. Formulación de oraciones que inician con una acción u orden, normas de cortesía.
- Identificación de los elementos del proceso comunicativo.

DECLARATIVOS

- Instrucciones y orientaciones orales:
 - Características
 - Formas de convención, normas del juego, manuales, recetas, reglamentos y otros.

ACTITUDINALES

- Conocimiento del otro y la otra como forma de lograr la convivencia y comunicación efectiva entre ambos.
- Selección de registros del habla (modulación, entonación, úmbre) adecuados a la circunstancia comunicativa y al destinatario.

- Representación de roles en situaciones comunicativas reales o imaginarias.
- Verificación de los datos del mensaje en el acto comunicativo.
- Pertinencia de la estructura del mensaje de acuerdo a la intención comunicativa (estados de ánimo, informa, recrea o persuade).

Presentado en coevaluación

Se corrigieron el diseño de las portadillas, en la coevaluación se consideró poco atractiva al grupo objetivo, sin evidencia de concepto creativo, falta de jerarquía en el nombre del capítulo, también, que debe empezar en la página del lado derecho.

Competencia 2

Analiza mensajes verbales y no verbales, textos icónicos e icono-verbales propios de su entorno sociocultural y de los medios de comunicación.

Contenidos

PROCEDIMENTALES

- Identificación e integración del significado del mensaje de los elementos de comunicación no verbal.
- Utilización de gestos faciales, movimientos corporales y desplazamientos intencionalizados para acentuar o modificar mensajes.
- Participación en dramatizaciones y obras de teatro utilizando el lenguaje verbal y no verbal.
- Relación entre los mensajes comunicativos y las reacciones sensoriales: sonoras, táctiles, olfativas, gustativas, visuales.

DECLARATIVOS

- Sistemas de comunicación verbal y no verbal propios de los idiomas y regiones.
- Interpretación de mensajes en imágenes y en objetos propios de su cultura: tejidos, cerámica, diversos calendarios, entre otros.

ACTITUDINALES

- Interés por el manejo efectivo de la información obtenida a través del lenguaje icónico (símbolos, señales y símbolos) en la vida cotidiana.
- Aprecio y respeto por las formas de comunicación verbal y no verbal de otras culturas.

- Relación imagen-texto.
- Identificación de señales de tránsito y otros símbolos que expresan riesgo, alerta y referencias sanitarias.
- Interpretación de símbolos y señales propios del lugar.
- Interpretación de mensajes orales y escritos.
- Escritura de textos de comunicación funcional: cartas, tarjetas, notas, avisos, entre otros.

Para darle más unidad al diseño, se decidió unificar las portadillas en un solo estilo, el mismo color para todas y así no causar confusión con el resto de la pieza.



Presentado en coevaluación

Se consideró demasiado espacio vacío, los colores utilizados por ser colores fríos, transmitían demasiada calma, no atraen la atención del grupo objetivo.



Presentado al G.O.

Se utilizó solamente una página para incorporar estos dos elementos. Se agregaron elementos gráficos e ilustraciones. El estilo de la ilustración (estilo caricatura) fue la que interesó al grupo objetivo. Mostraron interés en saber de qué se trata el texto.

Diagramación interna

Otro tema a explorar se relaciona con la forma de agruparse para realizar diferentes tareas.

Conviene invitarlos a que ensayen nuevas formas de integrar grupos de trabajo. La siguiente se ofrece como un ejemplo:

Pídales que digan los nombres de animales que conocen y que se encuentran en su comunidad o en regiones alejadas; indíqueles que deben repetir los sonidos que caracterizan a cada animal que nombran y que cuenten algún dato curioso que recuerden sobre ellos.

Elija, de entre los nombres de los animales seleccionados por los niños y las niñas, tantos como grupos necesite.

Asigne, en forma silenciosa, el nombre de un animal a cada estudiante que se espera que actúe como coordinador del grupo.

Asegúrese de repetir varias veces el mismo nombre hasta terminar con todos los niños y las niñas.

Indíqueles que van a participar de una forma distinta de organizar grupos y de seguir instrucciones; dígameles que todos y todas, al unísono, deben imitar el sonido del animal que se les asignó y reunirse en un grupo los que imiten el sonido del mismo animal.

Este es un buen momento para aplicar la Herramienta Pedagógica de la entrevista (Véase página)

Una vez integrados los grupos, los niños y niñas seleccionarán a un compañero o compañera a quien realizarán una entrevista durante la cual compartirán la siguiente información: Nombre, edad, pasatiempo favorito, canción, grupo musical preferido, propósitos para este año escolar y si reconoce algún rasgo de vida del animal que les tocó.

Como un siguiente paso en esta actividad, los y las estudiantes presentan la información obtenida, al resto del grupo.

Se recomienda hacer énfasis en la pronunciación correcta de las palabras para que todos y todas comprendan el mensaje, en el tono de voz para que los demás escuchan claramente lo que se quiere comunicar y en la utilización de un vocabulario variado para no aburrir a la audiencia.

Para concluir la actividad puede realizarse una representación gráfica de los hallazgos que, durante la entrevista y como resultado de las preguntas, hicieron los niños y las niñas.

Seleccionan la información acerca de los gustos y preferencias que tienen en común, la clasifican y elaboran una gráfica que represente los niños y las niñas que eligieron lo mismo.

Esto permitirá el conocer la diversidad de gustos que hay en el aula.

Presentado en coevaluación

Diseño del texto se sugirió agregar color y elementos gráficos para que sea atractivo al grupo objetivo.

Otro tema a explorar se relaciona con la forma de agruparse para realizar diferentes tareas.

Conviene invitarlos a que ensayen nuevas formas de integrar grupos de trabajo. La siguiente se ofrece como un ejemplo:

Pídales que digan los nombres de animales que conocen y que se encuentran en su comunidad o en regiones alejadas; indíqueles que deben repetir los sonidos que caracterizan a cada animal que nombran y que cuenten algún dato curioso que recuerden sobre ellos.

Elija, de entre los nombres de los animales seleccionados por los niños y las niñas, tantos como grupos necesite.

Asigne, en forma silenciosa, el nombre de un animal a cada estudiante que se espera que actúe como coordinador del grupo.

Asegúrese de repetir varias veces el mismo nombre hasta terminar con todos los niños y las niñas.

Indíqueles que van a participar de una forma distinta de organizar grupos y de seguir instrucciones; dígameles que todos y todas, al unísono, deben imitar el sonido del animal que se les asignó y reunirse en un grupo los que imiten el sonido del mismo animal.

Este es un buen momento para aplicar la Herramienta Pedagógica de la entrevista.

Una vez integrados los grupos, los niños y niñas seleccionarán a un compañero o compañera a quien realizarán una entrevista durante la cual compartirán la siguiente información: Nombre, edad, pasatiempo favorito, canción, grupo musical preferido, propósitos para este año escolar y si reconoce algún rasgo de vida del animal que les tocó.

Como un siguiente paso en esta actividad, los y las estudiantes presentan la información obtenida, al resto del grupo.

Se recomienda hacer énfasis en la pronunciación correcta de las palabras para que todos y todas comprendan el mensaje, en el tono de voz para que los demás escuchan claramente lo que se quiere comunicar y en la utilización de un vocabulario variado para no aburrir a la audiencia.

Para concluir la actividad puede realizarse una representación gráfica de los hallazgos que, durante la entrevista y como resultado de las preguntas, hicieron los niños y las niñas.

Seleccionan la información acerca de los gustos y preferencias que tienen en común, la clasifican y elaboran una gráfica que represente los niños y las niñas que eligieron lo mismo.

Esto permitirá el conocer la diversidad de gustos que hay en el aula.

Presentado a G.O

En las páginas interiores que no contienen ilustración, no se mostraron interesados, sino que consideraron que es parte del contenido del curso.

En el caso de la presente actividad lo principal es informar a la audiencia. Todavía más, conviene guiarlos para que identifiquen los elementos de la comunicación y que sean capaces de ubicar al emisor (a), receptor (a) y el mensaje.

Indique a niños y niñas que formen un círculo, en medio del cual se coloca la caja o bolsa oscura conteniendo diversos objetos, muchos de ellos aportados por los mismos niños y niñas.

Explíqueles que lo que van a hacer es identificar el objeto que, de alguna manera seleccionan sin verlo, luego lo describen cuidadosamente, añádeles que la persona que describe el objeto se convierte en el emisor del mensaje el que debe ser claro para que los que lo reciben o receptores sean capaces de identificar lo que el emisor describió.

Demuestre lo que desea que hagan los y las estudiantes,

introduzca la mano en la caja y tomando un objeto sin sacarlo, describa sus características. Indíqueles que debe adivinar qué objeto es.

Prepárese a recibir todo tipo de respuestas, la meta es lograr no sólo que los niños y niñas logren identificar el objeto descrito sino que también, logren comunicar sus ideas.

Luego, indíqueles que pasen y realicen la misma acción que desarrolló usted, lo importante es que todos y todas participen.

Si el grupo es muy numeroso pueden formar grupos más pequeños.

Comente acerca de la importancia de escuchar atentamente para poder responder en forma acertada y acerca de los hábitos que deben desarrollarse para escuchar y dar instrucciones.

Para cerrar la actividad sería interesante preparar un collage con ilustraciones o recortes que ilustren los diferentes elementos que integran el acto comunicativo, invítelos para que le pongan un título que exprese lo que significa la comunicación.

EVALUACIÓN

Después de haber desarrollado las actividades sugeridas y aquellas diseñadas por usted, deberá llevar a cabo la evaluación para comprobar si los y las estudiantes lograron alcanzar la competencia.

Recuerde que la competencia número 1 dice:

"Participa en intercambios comunicativos orales adecuados a la situación".

Para la verificación de la consecución de esta competencia en función de los indicadores de logro, se le proponen las siguientes técnicas e instrumentos de evaluación.

- Los niños y las niñas preparan un eslogan (frase que promueve o invita a quien la lee) acerca de la comunicación como medio de conocerse y de apreciar lo que tienen en sí mismos y sí mismas y en su relación con otras personas.
- Lo escriben en forma clara y lo ilustran, comparten sus trabajos con el resto de compañeros y compañeras.
- Por medio de la observación puede evaluar la participación constante de los niños y niñas.
- Se propone el uso de una escala para que cada niño o niña efectúe una autoevaluación de sus propios aprendizajes.

Presentado en coevaluación

Se indicó nuevamente que se estaba desperdiciando mucho espacio en blanco, faltaba crear un mejor composición con los campos de texto.

EVALUACIÓN

En el caso de la presente actividad lo principal es informar a la audiencia.

Todavía más, conviene guiarlos para que identifiquen los elementos de la comunicación y que sean capaces de ubicar al emisor (a), receptor (a) y el mensaje.

- Indique a niños y niñas que formen un círculo, en medio del cual se coloca la caja o bolsa oscura conteniendo diversos objetos, muchos de ellos aportados por los mismos niños y niñas.
- Explíqueles que lo que van a hacer es identificar el objeto que, de alguna manera seleccionan sin verlo, luego lo describen cuidadosamente, añádeles que la persona que describe el objeto se convierte en el emisor del mensaje el que debe ser claro para que los que lo reciben o receptores sean capaces de identificar lo que el emisor describió.
- Demuestre lo que desea que hagan los y las estudiantes, introduzca la mano en la caja y tomando un objeto sin sacarlo, describa sus características. Indíqueles que debe adivinar qué objeto es.
- La meta es lograr no sólo que los niños y niñas logren identificar el objeto descrito sino que también, logren comunicar sus ideas.
- Luego, indíqueles que pasen y realicen la misma acción que desarrolló usted, lo importante es que todos y todas participen.
- Si el grupo es muy numeroso, pueden formar grupos más pequeños.
- Comente acerca de la importancia de escuchar atentamente para poder responder en forma acertada y acerca de los hábitos que deben desarrollarse para escuchar y dar instrucciones.
- Para cerrar la actividad sería interesante preparar un collage con ilustraciones o recortes que ilustren los diferentes elementos que integran el acto comunicativo, invítelos para que le pongan un título que exprese lo que significa la comunicación.

Después de haber desarrollado las actividades sugeridas y aquellas diseñadas por usted, deberá llevar a cabo la evaluación para comprobar si los y las estudiantes lograron alcanzar la competencia.

Recuerde que la competencia número 1 dice:

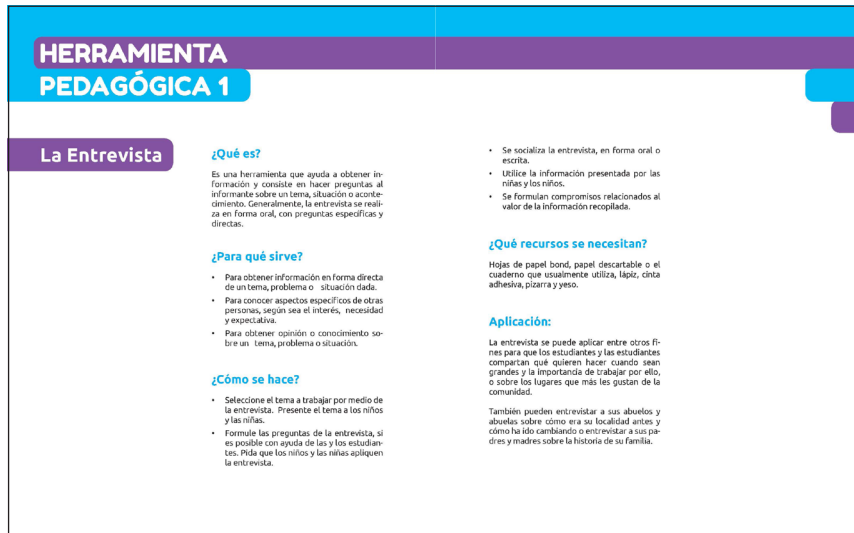
"Participa en intercambios comunicativos orales adecuados a la situación".

Para la verificación de la consecución de esta competencia en función de los indicadores de logro, se le proponen las siguientes técnicas e instrumentos de evaluación.

- Los niños y las niñas preparan un eslogan (frase que promueve o invita a quien la lee) acerca de la comunicación como medio de conocerse y de apreciar lo que tienen en sí mismos y sí mismas y en su relación con otras personas.
- Lo escriben en forma clara y lo ilustran, comparten sus trabajos con el resto de compañeros y compañeras.
- Por medio de la observación puede evaluar la participación constante de los niños y niñas.
- Se propone el uso de una escala para que cada niño o niña efectúe una autoevaluación de sus propios aprendizajes.

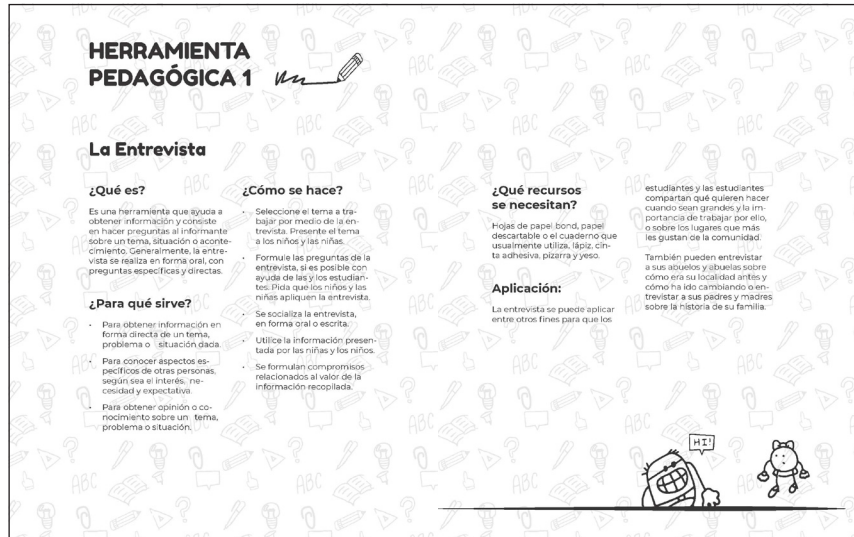
Presentado a G.O

Los docentes indicaron que en ésta parte Indicaron que faltaba una tabla que el texto menciona como escala.



Presentado en coevaluación

Los expertos en diseño consideraron que se debía rediseñar ésta parte de la pieza para que ajuste a los elementos gráficos incluidos en las correcciones anteriores.



Presentado a G.O

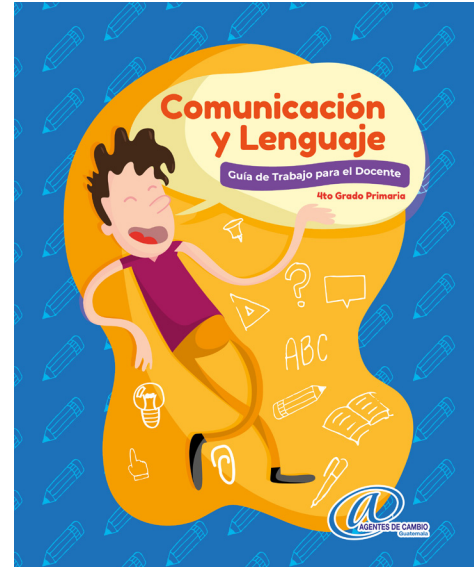
Docentes solicitaron eliminar el globo de diálogo del personaje.

EVALUACIÓN CON EL GRUPO OBJETIVO Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Tomando en cuenta los resultados obtenidos con la evaluación con el grupo objetivo, a través del instrumento de validación, se realizaron los cambios siguientes en las diferentes partes de la pieza gráfica.

Portada

Se muestran los cambios solicitados por los docentes. Se agregaron en la parte de la guía de trabajo, que usa el docente, el grado a que va dirigido, además, se cambió la posición del logo de la institución y a mayor tamaño.



Portadillas

Se presentó al grupo objetivo con las correcciones efectuadas en la coevaluación. No fue necesario agregar más correcciones, por lo que se presenta el diseño final.



Diagramación interna

Las correcciones que se agregaron a este diseño fueron, la posición del número de página y se colocó en la parte inferior puesto que se aumentó de tamaño y esto causaba ruido en el contenido gráfico de la página. En la parte izquierda en indicadores de logro, las viñetas se acercaron al texto pues se consideró que estaban muy lejanas a este.

Otro tema a explorar se relaciona con la forma de agruparse para realizar diferentes tareas.

Conviene invitarlos a que ensayen nuevas formas de integrar grupos de trabajo. Lo siguiente se ofrece como un ejemplo:

- **Pídale que digan los nombres de animales** que conocen y que se encuentran en su comunidad o en regiones alejadas: indiques que deben repetir los sonidos que caracterizan a cada animal que nombren y que cuenten algún dato curioso que recuerden sobre ellos.
- **Elija, de entre los nombres de los animales seleccionados por los niños y las niñas, tantos como grupos necesite.**
- **Asigne, en forma silenciosa,** el nombre de un animal a cada estudiante que se espera que actúe como coordinador del grupo.
- **Asegúrese de repetir varias veces el mismo nombre** hasta terminar con todos los niños y las niñas.
- **Indíqueles que van a participar de una forma distinta de organizar grupos** y de seguir instrucciones; dígame que todos y todas, al escuchar, deben imitar el sonido del animal que se les asignó y reunirse en un grupo los que imiten el sonido del mismo animal.

Esto es un buen momento para aplicar la herramienta Pedagógica de la Entrevista.

Se recomienda hacer énfasis en la pronunciación correcta de los nombres para que todos y todas comprendan el mensaje, en el tono de voz para que se demuestre claramente lo que se quiere comunicar y en la utilización de un vocabulario variado para no aburrir a la audiencia.

- **Una vez integrados los grupos, los niños y niñas seleccionarán a un compañero o compañera** a quien realizarán una entrevista durante la cual compartirán la siguiente información:
Nombre, edad, pasatiempo favorito, comida, grupo musical preferido, propósitos para este año escolar y si reconoce algún rasgo de vida del animal que les tocó.
- **Para concluir** la actividad puede realizarse una representación gráfica de los hallazgos que, durante la entrevista y como resultado de las preguntas, hicieron los niños y las niñas:
- Seleccionan la información acerca de los gustos y preferencias que tienen en común, la clasifican y elaboran una gráfica que represente los niños y las niñas que eligieron lo mismo.

Esto permitirá el conocer la diversidad de gustos que hay en el aula.

En estas páginas solamente se solicitó el cambio de posición del número de página y un tamaño mayor.

En el caso de la presente actividad lo principal es informar a la audiencia.

Todavía más, conviene guiarlos para que identifiquen esos elementos de la comunicación y que sean capaces de ubicar al emisor (a), receptor (a) y el mensaje.

- **Indique a niños y niñas que formen un círculo,** en medio del cual se coloca la caja o bolsa oscura conteniendo diversos objetos, muchos de ellos aportados por los mismos niños y niñas.
- **Explíqueles que lo que van a hacer es identificar el objeto que, de alguna manera seleccionan sin verlo;** luego lo describen cuidadosamente, acérqueles que la persona que describe el objeto se convierta en el emisor del mensaje el que debe ser claro para que los que lo reciben o receptores sean capaces de identificar lo que el emisor describió.
- **Demuestre lo que desea que hagan los y las estudiantes,** introduzca la mano en la caja y tomando un objeto sin verlo, describa sus características. Indíqueles que debe adivinar que objetos es.
- **La meta es lograr no sólo que los niños y niñas logren identificar el objeto descrito sino que también, logren comunicar sus ideas.**
- **Luego, indíqueles que pasen y realicen la misma acción** que desarrolló usted, lo importante es que todos y todas participen.
- **Si el grupo es muy numeroso,** pueden formar grupos más pequeños.
- **Comente acerca de la importancia de escuchar atentamente** para poder responder en forma acertada y acerca de los hábitos que deben desarrollarse para escuchar y dar instrucciones.
- **Para cerrar la actividad** sería interesante preparar un collage con ilustraciones o recortes que ilustren los diferentes elementos que integran el acto comunicativo, invítelos para que los pongan en un título que explique lo que significa la comunicación.

Después de haber desarrollado las actividades sugeridas y aquellas diseñadas por usted, deberá llevar a cabo la evaluación para comprobar si los y las estudiantes lograron alcanzar la competencia.

Recuerde que la competencia número 1 dice:

"Participa en intercambios comunicativos orales adecuados a la situación".

Para la verificación de la consecución de esta competencia en función de los indicadores de logro, se le proponen las siguientes técnicas e instrumentos de evaluación.

ESCALA			
Criterios	Muy bien	Bien	Necesita mejorar
Interpreto orientaciones e instrucciones orales			
Organizo información en forma lógica y coherente			
Demuestro habilidades básicas de comunicación para entrevistar, pedir y proporcionar información			
Utilizo el diálogo de manera respetuosa y receptiva			
Utilizo con propiedad el proceso de comunicación de acuerdo con la intención y situación comunicativa			

Se agregó la tabla de contenido para la evaluación y el titular se redujo de tamaño por considerarse muy grande.

HERRAMIENTA PEDAGÓGICA 1

La Entrevista

¿Qué es?
Es una herramienta que ayuda a obtener información y consiste en hacer preguntas al informante sobre un tema, situación o acontecimiento. Generalmente, la entrevista se realiza en forma oral, con preguntas específicas y directas.

¿Cómo se hace?

- Selecciona el tema a trabajar por medio de la entrevista. Presente el tema a los niños y las niñas.
- Formule las preguntas de la entrevista, si es posible con ayuda de las y los estudiantes. Pida que los niños y las niñas apliquen la entrevista.
- Se socializa la entrevista, en forma oral o escrita.
- Utiliza la información presentada por las niñas y los niños.
- Se formulan compromisos relacionados al valor de la información recopilada.

¿Qué recursos se necesitan?
Hojas de papel bond, papel descartable o el cuaderno que usualmente utiliza, lápiz, cinta adhesiva, pizarra y yeso.

Aplicación:
La entrevista se puede aplicar entre otros fines para que los estudiantes y las estudiantes compartan que quieren hacer cuando sean grandes y la importancia de trabajar por ello, o sobre los lugares que más les gustan de la comunidad.

También pueden entrevistar a sus abuelos y abuelas sobre cómo era su localidad antes y cómo ha ido cambiando o entrevistar a sus padres y madres sobre la historia de su familia.

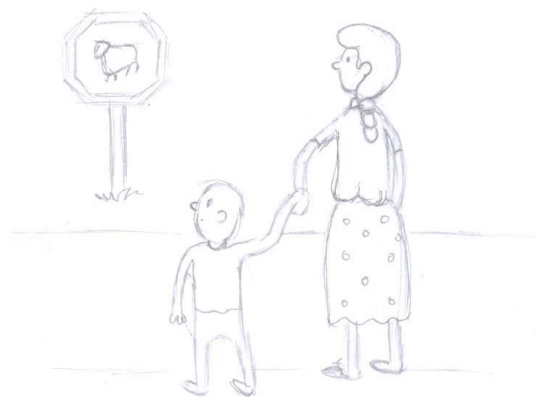
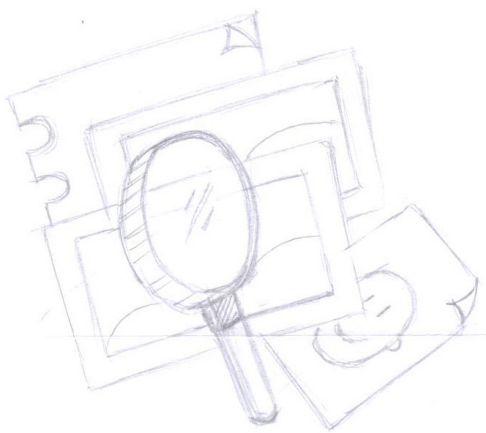
Los personajes fueron corregidos, eliminando el globo de diálogo que contenía un texto en inglés, el cual no era coherente con el contenido de la pieza.

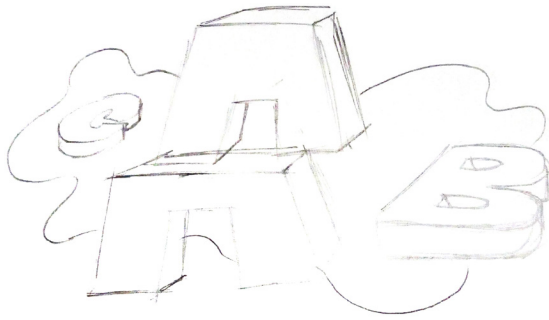
PROCESO DE ILUSTRACIONES

BOCETAJE A LÁPIZ

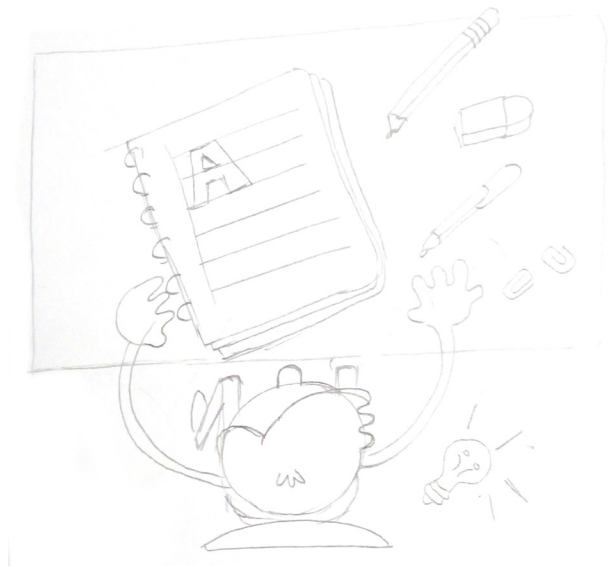
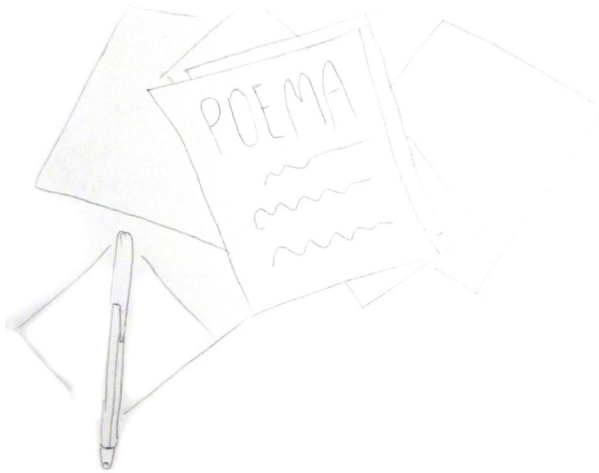
El proceso de desarrollo de las ilustraciones se dio en tres etapas, el primero de ellos fue el bocetaje a lápiz. Cada una de las ilustraciones fue utilizada para apoyar el contenido del proyecto.

Una de las principales ventajas del bocetaje a lápiz es el poder experimentar diferentes posibilidades creativas, en la creación de personajes.





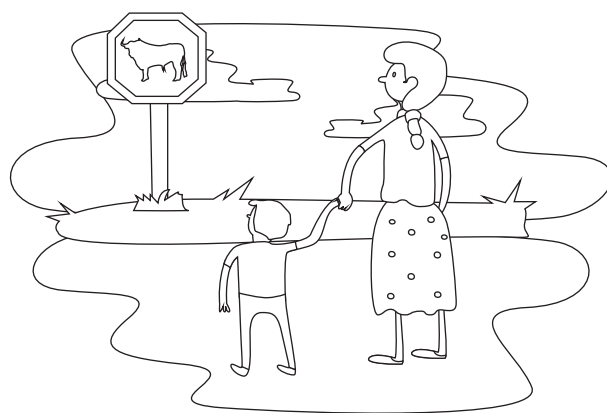
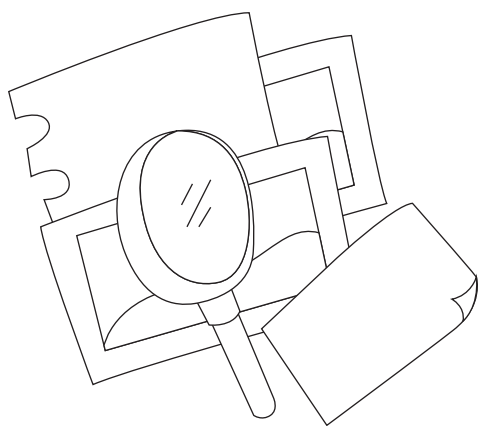
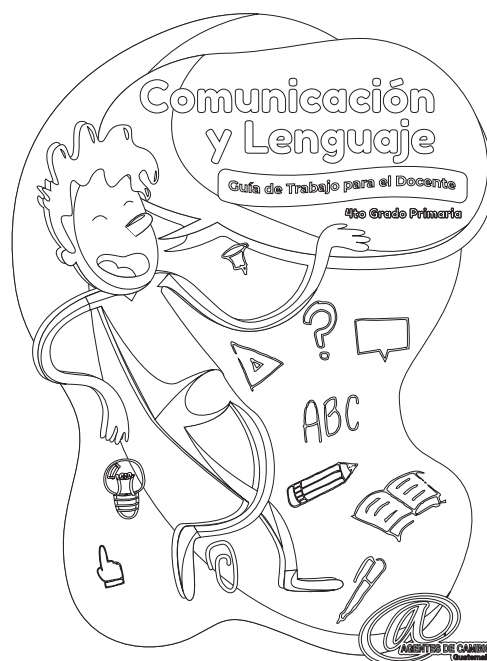
Bocetos a lápiz de ilustraciones interiores de diferentes capítulos de la propuesta.

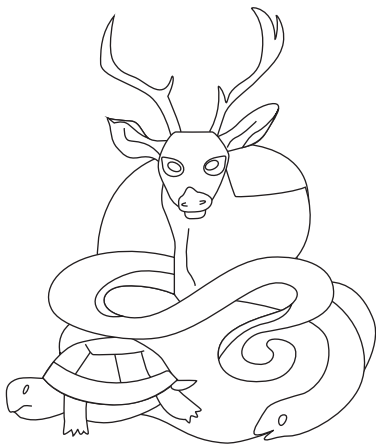
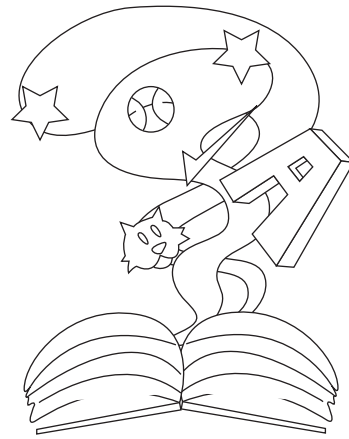
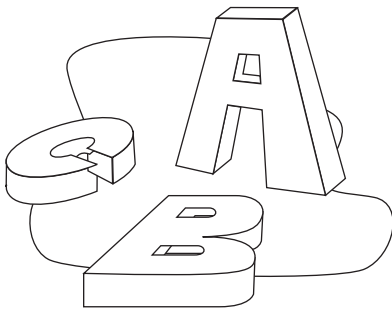
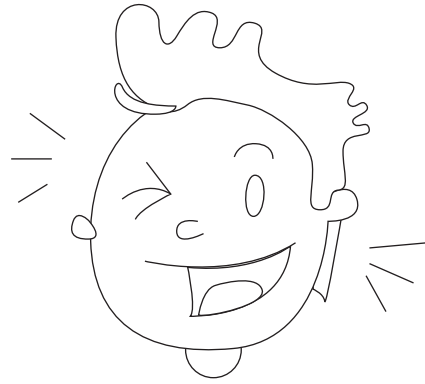
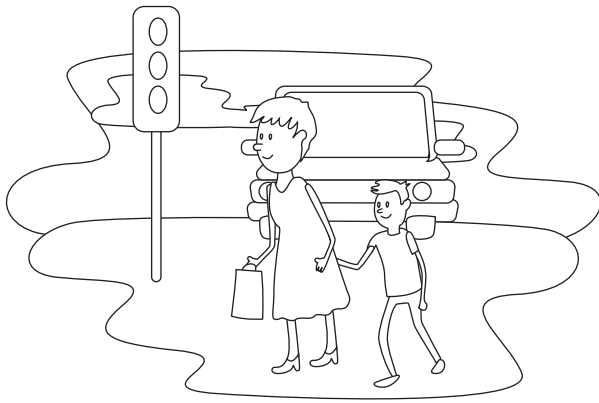


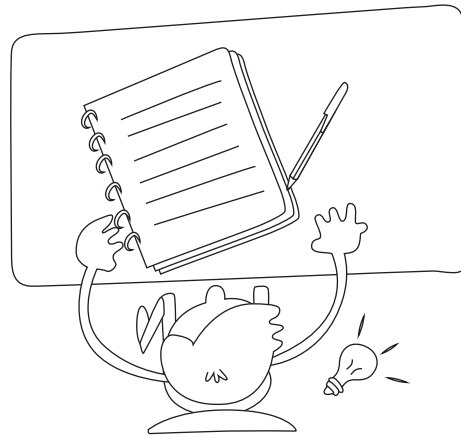
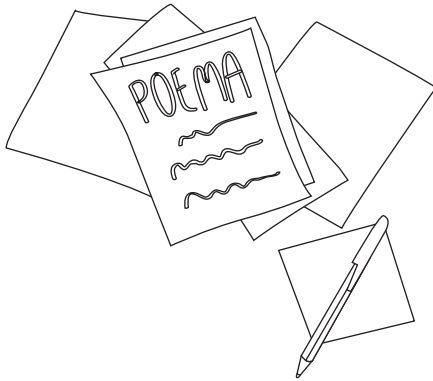
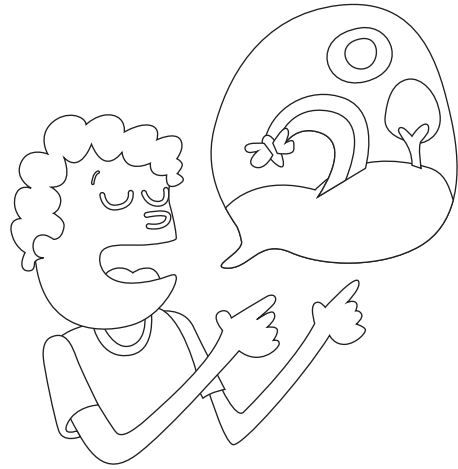
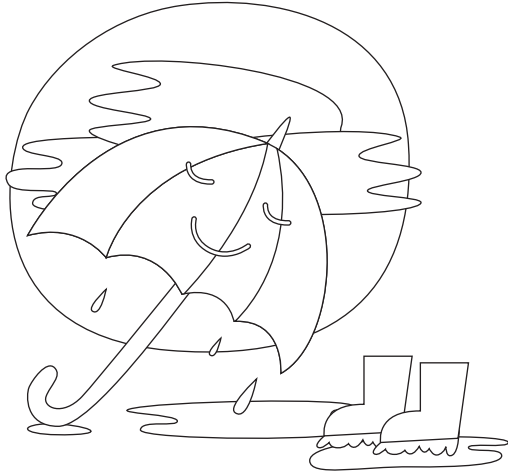
VECTORIZADO EN ADOBE ILLUSTRATOR

Posterior al bocetaje a lápiz, se procedió a la digitalización de cada ilustración, para el vectorizado en el *software* de *Adobe Illustrator*, teniendo en mente el posterior proceso de coloreado para cada ilustración.

Adobe Illustrator nos brinda las herramientas necesarias para el vectorizado correcto de cada una de las piezas gráficas.



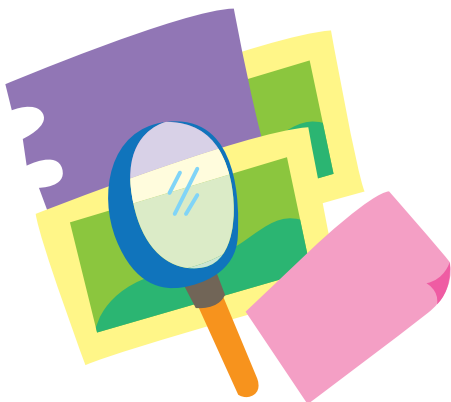


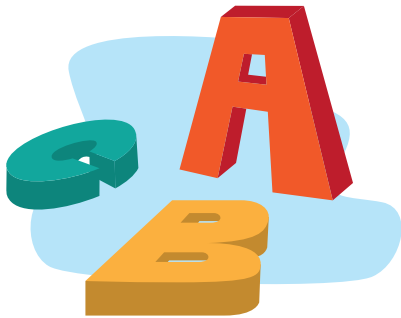
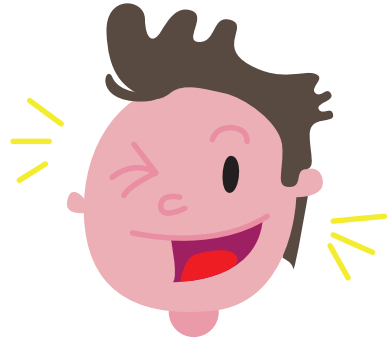


APLICACIÓN DE COLOR

Luego de la vectorización, se procedió a la aplicación de la paleta de color definida, teniendo como base el color rojo, con sus colores análogos y complementarios. El uso

del color es muy importante, a través de este se logra llamar la atención del grupo objetivo y comunicar el mensaje de manera más efectiva.









CAPÍTULO 7

PRESENTACIÓN FINAL DE LA PIEZA

FUNDAMENTACIÓN DE LA PIEZA

Cada elemento de la pieza ha sido pensado para que cumpla un objetivo, dentro de la comunicación visual. Llamar la atención, dar el mensaje y que éste sea adecuado al grupo objetivo. Que el mensaje sea memorable y fácil de comprender, alcanzar el aprendizaje a través de:

Tipografía

Basado en las premisas de diseño planteadas, se eligieron tipografías que reflejaran una armonía entre lo infantil y lo juvenil, esto para reflejar al grupo objetivo que está entrando a la adolescencia, un período de transición en su crecimiento.

La tipografía *Fredoka*, diseñada por Milena Brandao, de diseño palo seco, geométrico de acabado redondeado, nos sugiere esa época infantil donde los niños están aprendiendo a escribir, a través de formas geométricas básicas como el círculo. También evoca los instrumentos de escritura utilizados por los niños como marcadores gruesos o crayones.

Para el cuerpo de texto se utilizó Montserrat, una tipografía diseñada en Argentina, por la diseñadora Julieta Ulanovsky. Para dibujar las letras Ulanovsky se basa en ejemplos de letras del espacio urbano, de esta forma evoca sentimientos de modernidad y contemporaneidad, además, de ser altamente legible.

Premisas tipográficas finalmente aplicadas: Fredoka (titulares) Montserrat (cuerpo de texto)

Formato

Las dimensiones que se escogieron para el diseño de la pieza fueron de 8 x 10 pulgadas. Esto para evitar inconvenientes con los márgenes y los elementos gráficos que salen de la página. Por ello, puede imprimirse sin problemas en tamaño carta, en cualquier centro de impresión, en caso que la institución no tenga los recursos necesarios para ordenar un tiraje en una imprenta.

Fredoka One

**ABCDEFGHIJKLMNO
PQRSTUVWXYZÀÁÊ
ÏÏŒÜabcdefghijklmn
opqrstuvwxyzàáéïöø
&1234567890(\$£€.,!?)**

Montserrat

**ABCDEFGHIJKLMNPO
QRSTUVWXYZabcdefghijklmnop
hijklmnopqrstuvwxyz
0123456789
.,:;'!?"@#\$%&*{(/|\)}**

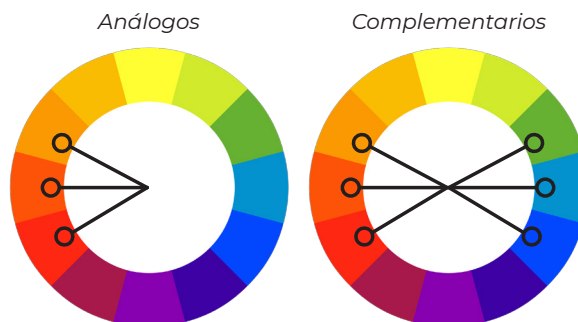


Colores

Al tener claro lo que se desea obtener a través del color (llamar la atención del grupo objetivo), así dar la sensación de alegría y dinamismo, se escogió como base el color rojo, porque refleja pasión, felicidad, entusiasmo y sobre todo por la fuerza de atracción que proyecta.

Del color rojo se tomaron sus colores análogos y sus complementarios, lo que nos da como resultado la paleta de color utilizada.

Premisas cromáticas finalmente aplicadas: *rojo, rojo naranja, naranja, azul, celeste, verde.*



Ilustraciones

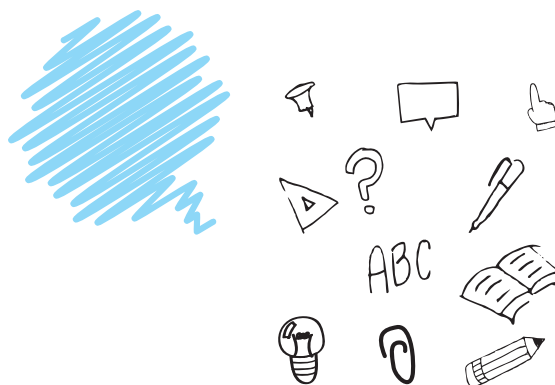
Dibujadas en estilo caricatura, las ilustraciones tienen base en los gustos del grupo objetivo, en la cultura visual que posee, con un cierto parecido a los programas animados que existen en la televisión por cable.

Elementos gráficos

Los elementos gráficos que aparecen en la diagramación se basan en el concepto creativo **“ritmo imperfecto”**, se busca crear un ritmo en el trazo que aparece en la orilla de las páginas y los fondos. Los trazos, los personajes que aparecen a línea son irregulares para buscar esa imperfección que dicta el concepto creativo.

Premisas gráficas finalmente utilizadas: **Se diseñaron iconos y patrones como fondos.**

Los elementos gráficos que aparecen en la diagramación se basa en el concepto creativo **“ritmo imperfecto”**, se busca crear un ritmo en el trazo que aparece en la orilla de las páginas y los fondos. Los trazos, los personajes que aparecen a línea son irregulares para buscar esa imperfección que dicta el concepto creativo.



COSTOS DE DISEÑO

Se calcularon los costos que incluyó el mismo, dentro de lo que respecta actividades e insumos que se necesitaron para realizarlo.

Es necesario conocer el costo total del proyecto, de esta forma dimensionamos la magnitud del aporte que se está realizando a la institución con la cual se está trabajando.

Dicho costo asciende a la cantidad de Q. 27,620.00, el cual es un aporte a la institución a la cual se donará el proyecto. (Ver detalles en Anexo 3).

COSTOS DE REPRODUCCIÓN

Se realizó la cotización en diferentes imprentas. Se consultó acerca de reproducir 100 ejemplares de la pieza a *full color*, la cual contiene 84 páginas, tiro y retiro, con el empastado pegado con goma. Además, de ello

también, se cotizó el mismo material a una sola tinta, en el caso la institución no posea los recursos necesarios y requiera un material a bajo costo.

La imprenta Moria Impresos realizó la cotización por la impresión a *full color* y empastado suave con un costo de Q 4, 200.00. Indicar también, que si se desea imprimir a una sola tinta el precio baja Q 1,000.00 es decir, Q 3,200.00 en total.

En Elemental Publicidad el tiraje a *full color* de 100 ejemplares fue cotizado por Q 3,250.00, mientras que a una sola tinta Q 1,950.00.

Por lo que se recomienda a Elemental Publicidad, por tener la mejor relación precio y calidad.

(En ésta sección se incluyeron las cotizaciones más relevantes para el detalle de las mismas ver el Anexo 4).

PIEZA FINAL



Diseño final de portada.



Diseño final de portada y contraportada.



Portada interior

Índice	
Presentación	3
Índice	3
Competencia 1	
Actividad 1 A buscar el significado recordando...	5
Actividad 2 Identificando palabras familiares...	5
Evaluación	5
Competencia 2	
Actividad 1 Conversar lo que más gusta...	11
Actividad 2 Venir a observar y escuchar, oírse a hablar...	13
Competencia 3	
Actividad 1 Seguir las ideas de otros...	19
Actividad 2 Descubrir el lenguaje de los signos...	23
Evaluación	23
Herramienta pedagógica 1 - La entrevista...	26
Competencia 4	
Actividad 1 Contar lo que le gusta de su cuento...	31
Actividad 2 Planear su cuento...	33
Actividad 3 Planear la obra...	35
Evaluación	37
Competencia 5	
Actividad 1 Responder las preguntas de los demás...	43
Actividad 2 Como dialogar la estructura de los textos...	45
Evaluación	48
Herramienta pedagógica 2 - Taller literario...	50
Herramienta pedagógica 3 - Escritura en un personaje...	53
Bibliografía	55

Créditos / Índice

Presentación

El presente material, diseñado gráficamente como Proyecto de Graduación de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala, bajo el auspicio de la Universidad de San Carlos de Guatemala, es un documento desarrollado por el Ministerio de Educación de Guatemala, como una herramienta que orienta el proceso de aprendizaje de los alumnos del cuarto año de primaria, que corresponde a la edad de 10 años en adelante.

Este material cuenta de actividades e ideas dirigidas a los docentes para que desarrollen el currículo curricular de Comunicación y Lenguaje. Está dividido en cuatro competencias, las cuales al inicio de cada una de ellas se explican los contenidos y los indicadores de logro que se deben alcanzar.

Al final de cada tema se incluyen las herramientas para que el docente pueda evaluar a sus alumnos en diferentes formas. Asimismo, consta también de Herramientas Pedagógicas que pueden complementar perfectamente el desarrollo de cada uno de los conceptos que se desean reforzar en el curso.

Se invita a los docentes y personas que hagan uso del presente material a investigar el tema con que se encuentra en el siguiente enlace: <https://bit.ly/3Bz0BdC>.

Esperando que el mismo sea de utilidad con sus alumnos.

Pág. 1 Presentación

Iconos utilizados

A lo largo de este material podrá encontrar en el texto los siguientes iconos que se refieren a los siguientes:

- Da indicaciones que deben seguir con los alumnos que contiene cada actividad.
- Provee ideas adicionales que pueden realizarse, para complementar la actividad.
- Contiene ideas que están al guión respecto que se quiere enfatizar en la actividad.
- Indica el tiempo sugerido en el cual la actividad se debe realizar, así como los materiales que van a utilizarse.
- Herramienta Pedagógica. Explica la forma de utilizar herramientas que se usan dentro de la clase.

Págs 2 y 3 Iconos utilizados

CONTENIDO

- 11.6. Interpretación de contenidos que permiten comprender el texto.
- 11.7. Interpretación de los contenidos que permiten comprender el texto.
- 11.8. Interpretación de los contenidos que permiten comprender el texto.
- 11.9. Interpretación de los contenidos que permiten comprender el texto.

COMPETENCIA 1

Interpreta mensajes escuchados en diferentes situaciones de comunicación social.

Págs. 4 y 5 Contenido y Portadilla Competencia 1

Indicador de logro

1.2. Demuestra comprensión de la información contenida en mensajes recibidos por medios audiovisuales: el teléfono, la radio, la televisión, entre otros.

Actividades sugeridas para el desarrollo de la competencia número 1

Las actividades en esta sección han sido seleccionadas para demostrar la comprensión de los diferentes tipos de mensajes que rodean a los niños y niñas.

A buscar el significado escondido

Actividad 1




Duración sugerida:
4 clases de 30 a 45 minutos cada una.

Materiales a utilizar:
Cartel con ilustraciones como las que se incluyen en esta página.

Se recomienda reproducir las dos ilustraciones presentadas, u otras similares, que ilustren el mismo tema en tamaño de un pliego de cartulina para que puedan ser visualizadas fácilmente por todos los y las estudiantes.

7

Págs. 6 y 7



- Inicia la actividad** solicitando a los y las estudiantes que observen la que ven en las ilustraciones de arriba.
- Haga señas** en el momento que, en ambas, los protagonistas están haciendo algo que expresa que ellos y ellas están comunicando con los que hacen.
- Puntualice** que la comunicación se da a través de los gestos.

- Los movimientos corporales son formas de comunicación que involucran a los gestos y a los ademanes.
- Indicados** a los estudiantes que observen las ilustraciones de arriba y que señalen con los dedos los gestos que ven.
- Indicados** a los estudiantes que observen las ilustraciones de arriba y que señalen con los dedos los gestos que ven.
- Indicados** a los estudiantes que observen las ilustraciones de arriba y que señalen con los dedos los gestos que ven.

- Invitados a que describan lo que ven** en las ilustraciones de arriba.
- Invitados a que describan lo que ven** en las ilustraciones de arriba.
- Invitados a que describan lo que ven** en las ilustraciones de arriba.

La actividad debe involucrar las siguientes etapas:

- Descripción del tipo de lenguaje que se observa.
- Identificación del propósito de la comunicación.
- Identificación de los elementos que intervienen en la comunicación.
- Identificación de los elementos que intervienen en la comunicación.
- Identificación de los elementos que intervienen en la comunicación.

Págs. 8 y 9

Identificando gestos faciales

Actividad 2



Investigación de Campo

Investigación documental

Se recomienda organizar una presentación que muestre los resultados de la investigación.

Para cerrar la planeación, se sugiere a los estudiantes que preparen una presentación que muestre los resultados de la investigación.

Duración sugerida:
4 clases de 30 a 45 minutos cada una.

Es importante que se acompañe con los niños y niñas las ilustraciones de arriba y que se señalen los gestos que ven.

Páginas 10 y 11

“En la familia mi mamá y yo nos comunicamos también mediante gestos faciales.”

“Cada persona muestra sus sentimientos de diversas maneras.”

“A veces me siento triste cuando estoy con mis amigos.”

“A veces me siento feliz cuando estoy con mis amigos.”

“A veces me siento triste cuando estoy con mis amigos.”

“A veces me siento feliz cuando estoy con mis amigos.”

“A veces me siento triste cuando estoy con mis amigos.”

“A veces me siento feliz cuando estoy con mis amigos.”

“A veces me siento triste cuando estoy con mis amigos.”

“A veces me siento feliz cuando estoy con mis amigos.”

Págs. 12 y 13

EVALUACIÓN

“Interpreta mensajes escuchados en situaciones de comunicación.”

NOTAS

Reflexión

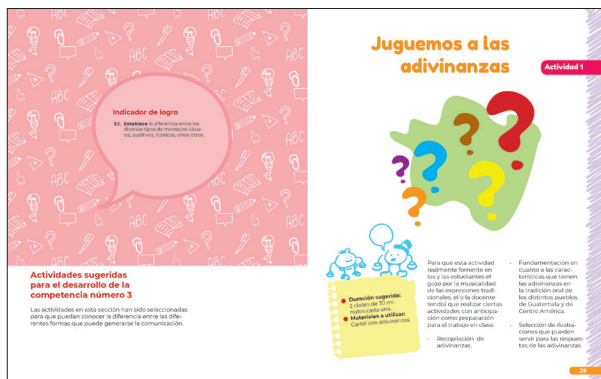
Conclusiones

“Interpreta mensajes escuchados en situaciones de comunicación.”

Págs. 14 y 15 Evaluación y Notas



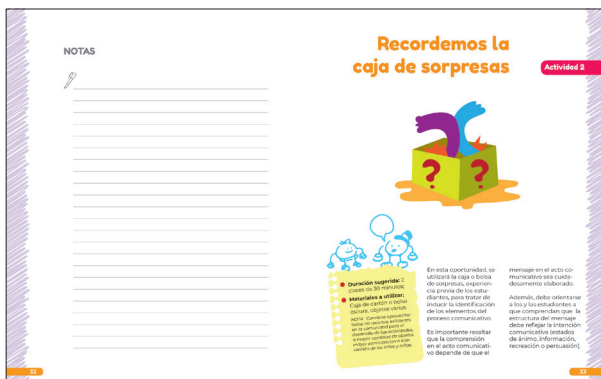
Págs. 26 y 27 Portadilla Competencia 3



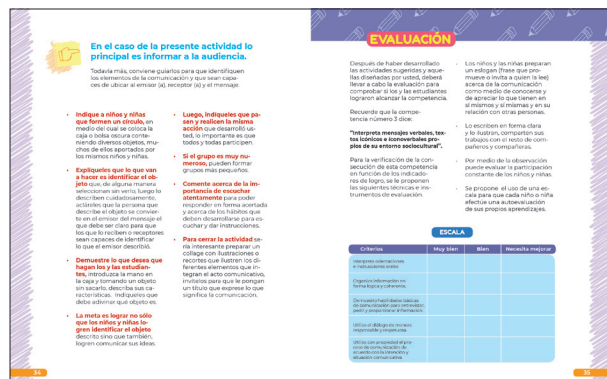
Págs. 28 y 29



Págs. 30 y 31



Págs. 32 y 33



Págs. 34 y 35

HERRAMIENTA PEDAGÓGICA 1

La Entrevista

¿Qué es?

Es una herramienta que ayuda a obtener información y consiste en hacer preguntas al informante sobre un tema, situación o acontecimiento. Generalmente, la entrevista se realiza en forma oral, con preguntas específicas y directas.

¿Para qué sirve?

- Para obtener información en forma directa de un tema, problema o situación dada.
- Para conocer aspectos específicos de otras personas, según sea el interés, necesidad y expectativa.
- Para obtener opinión o conocimiento sobre un tema, problema o situación.

¿Cómo se hace?

- Seleccione el tema a trabajar por medio de la entrevista. Presente el tema a los niños y las niñas.
- Formule las preguntas de la entrevista, si es posible con ayuda de las y los estudiantes. Pida que los niños y las niñas apliquen la entrevista.
- Se socializa la entrevista, en forma oral o escrita.
- Utilice la información presentada por las niñas y los niños.
- Se formulan compromisos relacionados al valor de la información recopilada.

¿Qué recursos se necesitan?

Hojas de papel bond, papel descartable o el cuaderno que usualmente utiliza, lápiz, cinta adhesiva, pizarra y yeso.

Aplicación:

La entrevista se puede aplicar entre otros fines para que los

estudiantes y las estudiantes compartan qué quieren hacer cuando sean grandes y la importancia de trabajar por ello, o sobre los lugares que más les gustan de la comunidad.

También pueden entrevistar a sus abuelos y abuelas sobre cómo era su localidad antes y cómo ha ido cambiando o entrevistar a sus padres y madres sobre la historia de su familia.



Págs. 36 y 37 Herramienta Pedagógica 1

CONTENIDO

- 4.1.1. Reconocer los diferentes tipos de textos literarios: cuento, novela, poema y análisis de personajes.
- 4.1.2. Reconocer los diferentes tipos de textos literarios: cuento, novela, poema y análisis de personajes.
- 4.1.3. Reconocer los diferentes tipos de textos literarios: cuento, novela, poema y análisis de personajes.
- 4.1.4. Reconocer los diferentes tipos de textos literarios: cuento, novela, poema y análisis de personajes.
- 4.1.5. Reconocer los diferentes tipos de textos literarios: cuento, novela, poema y análisis de personajes.
- 4.1.6. Reconocer los diferentes tipos de textos literarios: cuento, novela, poema y análisis de personajes.
- 4.1.7. Reconocer los diferentes tipos de textos literarios: cuento, novela, poema y análisis de personajes.
- 4.1.8. Reconocer los diferentes tipos de textos literarios: cuento, novela, poema y análisis de personajes.

COMPETENCIA 4

Aplica diferentes estrategias de lectura para obtener información y comprenderla.

Págs. 38 y 39

Como me lo contaron, te lo cuento Actividad 1

Indicador de logro

4.1.1. Reconocer los diferentes tipos de textos literarios: cuento, novela, poema y análisis de personajes.

Actividades sugeridas para el desarrollo de la competencia número 4

- 4.1.1. Reconocer los diferentes tipos de textos literarios: cuento, novela, poema y análisis de personajes.
- 4.1.2. Reconocer los diferentes tipos de textos literarios: cuento, novela, poema y análisis de personajes.
- 4.1.3. Reconocer los diferentes tipos de textos literarios: cuento, novela, poema y análisis de personajes.
- 4.1.4. Reconocer los diferentes tipos de textos literarios: cuento, novela, poema y análisis de personajes.
- 4.1.5. Reconocer los diferentes tipos de textos literarios: cuento, novela, poema y análisis de personajes.
- 4.1.6. Reconocer los diferentes tipos de textos literarios: cuento, novela, poema y análisis de personajes.
- 4.1.7. Reconocer los diferentes tipos de textos literarios: cuento, novela, poema y análisis de personajes.
- 4.1.8. Reconocer los diferentes tipos de textos literarios: cuento, novela, poema y análisis de personajes.

Págs. 40 y 41

La duda de Juan

Juan es un niño muy curioso y muy inteligente. Él vive en el campo con su mamá, su papá y su hermano. Un día, un día de los domingos, Juan se levantó muy temprano y se fue a la escuela. Él se sentó en su banca.

La mamá le dijo a Juan que no le hiciera preguntas que nadie le había preguntado antes. Pero Juan tenía muchas preguntas y él se sentó en su banca y se puso a pensar.

El niño Juan se sentó en su banca y se puso a pensar. Él se sentó en su banca y se puso a pensar. Él se sentó en su banca y se puso a pensar.

Al ver que María Elena seguía pensando que no le había contado, Juan se quedó muy triste por un momento porque no sabía qué contestar.

Págs. 42 y 43

Págs. 42 y 43

Poemas sin nombre Actividad 2

NOTAS

El niño Juan se sentó en su banca y se puso a pensar. Él se sentó en su banca y se puso a pensar. Él se sentó en su banca y se puso a pensar.


Págs. 44 y 45

Págs. 44 y 45

Explíqueme que ha traído un poema, que lo va a leer y que espera que ellos y ellas lo recreen después.

Lea y comente acerca del siguiente poema, no les dé el título:

Conviene, también, preguntar sobre las ideas que los habitantes de la comunidad, especialmente los adultos mayores, tienen sobre cómo se anuncia la lluvia, qué significado le atribuyen a la lluvia y a los fenómenos naturales que la acompañan.



Lluvia
En hilos de agua se desmadejan las nubes y se hartan de tierra.

¡Qué fresco verdor de campos!

Juega la lluvia chapoteando entre lodo.

La tierra huele y los pájaros dejan volar sus cantos.

Autor:
Humberto Ak'abal,
guatemalteco

- **Los y las estudiantes escuchan el poema** y entre todos y todas le buscan un nombre de acuerdo con su contenido.
- **Luego, repiten verso por verso** imitando al o a la docente.
- **Como una tercera instancia, leen el poema que el**


- **docente o la docente escribió en el pizarrón** y señalan las palabras que para ellos son desconocidas.
- **Es importante guiarlos para que usen el contexto** para derivar el significado de esas palabras.

Págs. 46 y 47

- **Solamente en el caso** que los legados de los dioses...
- **Conviene recordar** que el diccionario es una herramienta para ampliar vocabulario, pero que en una clase de aprendizaje es mejor que la elaboración de un diccionario...
- **Es conveniente** mostrar a los y las estudiantes para que tienen de crear sus propios poemas...
- **Posteriormente, se les** pide que lean y comenten...

Manos a la obra

Actividad 2




- **El tiempo** que se le da para esta actividad es de 30 minutos...
- **Se recomienda** a utilizar un diccionario...

La siguiente actividad se ha organizado en varias etapas de manera que se ejecuten diferentes estrategias de lectura utilizando el taller de lectura como recurso. Para que se maximice el uso del tiempo se recomienda...

Págs. 48 y 49

Sesión 1

Contemos una historia o un cuento




- **Para iniciar esta sesión,** los y las estudiantes...
- **Después de haber elegido** el título para el cuento...
- **Después que todos y todas** hayan participado...
- **Luego, pídele que todos se** ubiquen en sus lugares...
- **Antes, en el pizarrón,** se ilustra de los cuentos seleccionados.

A continuación, organizan las ideas anticipadas y se detalla el cuento para darle sentido a la narración. Luego se repite el mismo procedimiento...

Págs. 50 y 51

Sesión 2

Adivina, adivinico...



- **Pídele a los y las estudiantes** que se agrupen en trios...
- **Analice las adivinanzas** que presentará...
- **Puede animar** los apoglos en el pizarrón...

Las adivinanzas y los acertijos son textos literarios y retóricos de adivinanza. El resultado de esta actividad puede ser una colección de adivinanzas...

Págs. 52 y 53

Sesión 3

Nos gusta viajar



- **Se recomienda** iniciar esta sesión...
- **Explicar** que van a leer la descripción...
- **Reproducir el poema** a otro nivel...

EL VIAJE
¿Qué recuerdos te trae? Cuando sea mañana, mañana por el mundo irá con un bolso de paño...

Págs. 54 y 55

"La naturaleza piensa en todo"

La naturaleza ha dado a cada animal diferentes formas de defensa para protegerse del ataque de sus depredadores. Por ejemplo, la tortuga posee una fuerte caparazón que protege su frágil cuerpo; el venado posee ágiles patas que le permiten huir con velocidad en caso de peligro. Otros animales poseen recursos más agresivos para defenderse.

Mordiscos mortales: Un ejemplo de animales venenosos son las serpientes marinas. Su mordisco puede matar a un hombre en pocos minutos. Los indios nativos de los bosques de América Central y del Sur pueden envenenar hasta 50 flechas con el líquido de un solo animal. Algunos de los síntomas que se presentan en caso de envenenamiento son: visión borrosa, mareos y náuseas. También causan parálisis y la muerte.

Muchos animales, incluso los más venenosos, no presentan un aspecto exterior temible. Sin embargo, el contacto con ellos puede ser mortal.



- **Luego orientelos a que lean el primer párrafo** y que indiquen cuál es la idea principal.
- **Orientelos a que anticipen la relación que existe entre el primer párrafo y los párrafos subsiguientes** y pídale que indiquen las ideas secundarias que apoyan la idea principal.

- **Subraye en el cartel** aquello que representa el consenso de todo el grupo.
- **Para finalizar**, aclare que la estructura externa de los textos está formada por una introducción, por el desarrollo y un cierre o final. Pídale que analicen todo lo que está subrayado y que escriban un resumen de la lectura.

Págs. 66 y 67

EVALUACIÓN

Después de haber desarrollado las actividades sugeridas y adecuadas diseñadas por usted, deberá llevar a cabo la evaluación para constatar si los estudiantes lograron alcanzar la competencia.

Recuerde que el **Componente de Normas Cívicas "Produce textos literarios y de ficción literaria de acuerdo con la estructura externa (tema y trama contados)"**.

Para la verificación de la consecución de esta competencia en función de los indicadores de logro, se proponen las siguientes actividades e instrumentos de evaluación.

Utilice la Lista de Cotejo, como un instrumento que le permita la observación y presentar a los estudiantes los criterios de la observación para determinar la calidad de su trabajo. Incluya criterios como los siguientes:

Criterio	Muy bien	Bien	Necesita mejorar
Produce textos en prosa y en verso.			
Describe y caracteriza con claridad la producción literaria de las culturas culturales.			
Elabora producciones verbales en la producción de diversos tipos de textos.			
Reflexiona críticamente acerca de los resultados obtenidos en las producciones orales y escritas.			
Lee cuidadosamente y revisa los textos producidos antes de entregarlos escritos.			

NOTAS

Págs. 68 y 69

HERRAMIENTA PEDAGÓGICA 2

Taller Literario

¿Qué es?
Es un espacio de reunión para que el participante se exprese y se relacione con el mundo literario.

¿Para qué sirve?
Para que los niños y las niñas desarrollen su imaginación y creatividad, relacionen experiencias y temas históricos, presente y por escrito, amplíen su visión del mundo que los rodea, expresen en grupo sus sentimientos y opiniones, desarrollen su creatividad y aprendan a trabajar en equipo.

¿Cómo se hace?

1. Preparar un ambiente agradable, cómodo, relajado y de confianza. Conectar con el mundo que los rodea.
2. Plantear la pregunta: ¿cómo podría relacionar experiencias y temas históricos, presente y por escrito, amplíen su visión del mundo que los rodea?
3. Organizar sesiones de trabajo en las que los niños y las niñas expresen sus sentimientos y opiniones.
4. Incluir en cada sesión un momento de lectura y escritura.

• **Elaborar** lecturas de diversos tipos de texto.

• **Reservar** un espacio para que los niños expresen sus ideas y opiniones.

• **Reservar** un espacio para que los niños expresen sus ideas y opiniones.

• **Reservar** un espacio para que los niños expresen sus ideas y opiniones.

• **Reservar** un espacio para que los niños expresen sus ideas y opiniones.

Págs. 70 y 71

HERRAMIENTA PEDAGÓGICA 3

Escritura como un proceso

¿Qué es?
Es una actividad que desarrolla el proceso de escritura y redacción.

¿Para qué sirve?
Para que los niños y las niñas desarrollen su capacidad de escritura y redacción.

¿Cómo se hace?

1. Escribir un segundo borrador.
2. Escribir con un compañero o compañera revise el trabajo.
3. Trabajo final, pasar un tiempo con el borrador de cada revisor.
4. Escribir los textos a los que se le dio un título o un tema.
5. Publicar los escritos en un medio de la escuela o de la comunidad.

Págs. 72 y 73

Bibliografía

1. López Flores, María Dolores y Efraim Rodríguez. (2008). *Escritura como un proceso*. Quito: Editorial Abya-Yala.
2. Mesa, María Dolores. (2008). *Escritura como un proceso*. Quito: Editorial Abya-Yala.
3. Mesa, María Dolores. (2008). *Escritura como un proceso*. Quito: Editorial Abya-Yala.
4. Mesa, María Dolores. (2008). *Escritura como un proceso*. Quito: Editorial Abya-Yala.
5. Mesa, María Dolores. (2008). *Escritura como un proceso*. Quito: Editorial Abya-Yala.
6. Mesa, María Dolores. (2008). *Escritura como un proceso*. Quito: Editorial Abya-Yala.
7. Mesa, María Dolores. (2008). *Escritura como un proceso*. Quito: Editorial Abya-Yala.
8. Mesa, María Dolores. (2008). *Escritura como un proceso*. Quito: Editorial Abya-Yala.
9. Mesa, María Dolores. (2008). *Escritura como un proceso*. Quito: Editorial Abya-Yala.
10. Mesa, María Dolores. (2008). *Escritura como un proceso*. Quito: Editorial Abya-Yala.

Págs. 74 y 75



CAPÍTULO 8

**LECCIONES
APRENDIDAS**

AL INICIAR EL PROCESO

1. Uno de los aspectos que fue posible comprobar durante el desarrollo del presente proyecto fue, que es importante guiar al cliente, haciendo sugerencias que eviten inconvenientes posteriormente cuando el proceso ya está avanzado.
2. La eficiente administración del tiempo, es otra de las lecciones aprendidas durante el proceso. Uno de los contratiempos que fue posible superar, cumpliendo el cronograma, es el evitar el atraso de cada una de las fases que fueron desarrolladas.
3. Se aprendió que, se debe evitar aceptar proyectos de diseño que necesitan más tiempo del que se tiene disponible. En este caso se superó este inconveniente, negociando con el cliente y llegando a un acuerdo.
4. Se comprendió que se debe trabajar de manera ordenada desde el principio, de esta forma se evitó cometer errores al confundir las versiones corregidas de los archivos digitales.
5. También, se aprendió que es importante involucrar a la institución en el desarrollo de la pieza, para que el resultado final sea totalmente satisfactorio.
6. Otra de las lecciones aprendidas, en el inicio del proceso, es que buscar referentes visuales de proyectos similares exitosos es importante, porque puede aportar ideas para llevarlas a cabo, con un enfoque adecuado para el grupo objetivo.

DURANTE LAS ETAPAS DE VISUALIZACIÓN, EVALUACIÓN Y VALIDACIÓN

1. Durante la etapa de visualización, se comprobó la eficacia de tener la mayor cantidad de bocetos posibles, para tener así una gama de opciones donde pueda escogerse la mejor.
2. Se comprendió que se debe validar la pieza con la mayor cantidad de personas que forman el grupo objetivo, para que la retroalimentación pueda ser significativa.
3. Otra de las lecciones aprendidas, durante estas etapas, es la forma en que la pieza puede mejorarse, en cuanto a contenido y diseño, cuando se consulta a expertos en estas áreas, asegurando su efectividad y logro de los objetivos planteados.
4. Las pruebas de impresión a tamaño real fueron importantes para corregir errores que durante la edición digital no se les prestó la atención requerida.
5. También, se comprendió la importancia la investigación y validación en el proceso de desarrollo de una pieza gráfica, porque estas aumentaron la efectividad de la pieza en el logro de los objetivos planteados.
6. Se adquirió la habilidad de elaborar instrumentos de evaluación y validación para la pieza y redactar preguntas adecuadamente para el grupo objetivo, así como también interpretar sus resultados.

AL FINAL DEL PROCESO

1. Se comprendieron los procesos técnicos de reproducción de la pieza, en cuanto a márgenes, la forma en que va a ser empastado, el tipo de papel, tipo de impresión, etc. y a tenerlos en cuenta en el diseño de la pieza, lo que evitó tener inconvenientes en el producto final.
2. Se comprobó la eficacia de realizar cotizaciones en diferentes centros de impresión para obtener la mejor opción en cuanto a calidad y precio.
3. Se desarrolló el hábito de revisar el arte final, para que no contenga errores en cuanto a numeración de páginas en el índice, ortografía etc., para cuidar la alta calidad de la pieza.
4. Otra de las lecciones aprendidas, al final del proceso, es que es importante cuidar todos los detalles en el diseño de la pieza y volver a validarla para asegurar que cumpla su función de forma efectiva.
5. Se aprendió que el diseño de material educativo debe estar basado los planteamientos de expertos en el tema que se desarrolla, puesto que el aprendizaje conlleva otras variables específicas para el tema, que en el diseño deben tomarse en cuenta.



CONCLUSIONES

1. El Diseño Gráfico es una herramienta muy útil en el campo de la educación. A través de este pueden presentarse conceptos e ideas de forma más comprensible para el grupo objetivo.
2. Una guía de trabajo le provee al docente actividades e ideas que deben ser apoyados visualmente, a través de ilustraciones atractivas para el grupo objetivo, para que comprendan los conceptos planteados. Como se comprobó en el segundo nivel de visualización, donde se realizaron correcciones en cuanto a este tema, con base en criterios de expertos en Diseño Gráfico.
3. Basado en el tercer nivel de visualización, se puede afirmar que, el grupo objetivo conformado por niños y adolescentes considera interesantes y atractivos los materiales editoriales que contengan elementos gráficos tales como: personajes estilo de caricatura, una paleta de color cálida y una composición dinámica.



CAPÍTULO 10

RECOMENDACIONES

RECOMENDACIONES

A los Diseñadores Gráficos

1. Continuar con el desarrollo de diseños de guías de trabajo, haciendo que la comunicación visual se base en personajes e ilustraciones llamativas para el grupo objetivo. La pieza contiene solamente una parte del material que puede ser ampliada posteriormente.
2. Desarrollar recursos didácticos que complementen la pieza gráfica, tales como: juegos interactivos, material audiovisual, entre otros.
3. La validación de la pieza es esencial, en los tres niveles planteados en el presente proyecto. No debe ser olvidada por ningún motivo.

A la Institución

1. Utilizar los personajes diseñados dentro de la pieza gráfica para mostrarlos a los niños de la clase para atraer su atención y reforzar los conceptos que se les está impartiendo.
2. La pieza puede ser reproducida en blanco y negro, sin embargo, se recomienda que las copias sean a color en tal caso, este cumple con funciones específicas de diseño, tales como: atraer la atención, orientar y advertir.

3. Se recomienda, para la reproducción, un calibre de papel de buena calidad, que puede ser bond 80 gramos. El encuadernado pegado con goma, con pasta de un tipo de papel grueso como el husky. Si se desea puede ser también, encuadernado en espiral para evitar el deterioro en el uso.

A la Escuela de Diseño Gráfico

1. Hacer accesible de manera digital el proyecto para que pueda ser descargado y ser útil en otras instituciones sociales.
2. Usar el presente proyecto como referente para el desarrollo de futuros proyectos de graduación con enfoque educativo.
3. Continuar acercando a la realidad nacional a los estudiantes, donde pueden hacer un aporte muy importante para el desarrollo del país.

FUENTES CONSULTADAS

REFERENCIAS

- Ambrose G., Harris P. (2004), *Formato*, Barcelona, España: Parramón.
- Ambrose G., Harris P. (2003), *Fundamentos del Diseño Creativo*, Barcelona, España: Parramón.
- Baeza, C.A. (2010) *Sensación Significado y Aplicación del color*, Santiago, Chile: LNFT
- Design R. (s.f.) *Pequeño Diccionario del Diseñador*, Buenos Aires, Argentina. Bocetos Gráficos.
- Fernández, D.L.A. (2015) *Diseño Editorial: Lo que debes saber*, México D.F., México: The Sign Haus.
- Koren L., Meckler W. (1992) *Recetario de Diseño Gráfico*, Barcelona, España. Gustavo Gili.
- Lupton, E. (2011) *Pensar con Tipos*, Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili, S.L.
- Samara, T. (2004), *Diseñar con y sin retícula*, Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili, S.L.
- Samara, T. (2008), *Los Elementos del Diseño*, Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili, S.L.
- Whelan, B.M. (1994), *La Armonía en el Color: Nuevas Tendencias*, México D.F., México: Somohano.
- Zappaterra, Yolanda (2008). *Diseño Editorial Periódicos y Revistas* (Primera edición). Barcelona, España: Gustavo Gil, SL.

EGRAFÍA

- Anon, (n.d.). *El Drama De La Niñez Y Juventud Que Vive En La Calle - La Hora*. Recuperado de: <http://lahora.gt/drama-la-ninez-juventud-vive-la-calle/>.
- Anon, (n.d.). *Niños Y Niñas De La Calle En Ciudad De Guatemala*. Recuperado de: <http://www.estuderecho.com/documentos/derechoshumanos/00000997908cb357.html>.
- Anon, (n.d.). *Niñez, Adolescentes Y Jóvenes En Situación De Calle Relatan Maltratos De La PMT | CERIGUA - Centro de Reportes Informativos sobre Guatemala*. Recuperado de: <https://cerigua.org/article/ninez-adolescentes-y-jovenes-en-situacion-de-calle/>.
- Anon, (n.d.). *Niños De La Calle*. Recuperado de: https://es.wikipedia.org/wiki/Ni%C3%B1os_de_la_calle.
- Anon, (n.d.). *Diseño E Impacto Social (I) | SITIOCERO*. Recuperado de: <http://sitiocero.net/2013/10/diseño-e-impacto-social-i/>.
- Anon, (n.d.). *Etapas Del Desarrollo – María Montessori*. Recuperado de: <http://elpsicoasesor.com/etapas-del-desarrollo-maria-montessori/>.
- Anon, (n.d.). *Niños De La Calle*. Recuperado de: <http://vocesconvision.blogspot.com/>.
- Cañada, C. (2018). *Infografías médicas o ilustraciones del interior del cuerpo | Pintura y Artistas*. Recuperado de: <http://www.pinturayartistas.com/infografias-medicas-o-ilustraciones-del-interior-del-cuerpo/>.
- *Diseño de 8 folletos informativos para IAPA "Prevención a las drogas"* (ilustraciones de Alfredo Muñoz). (2018). Recuperado de: <http://elpecadografico.blogspot.com/2012/02/diseño-de-8-folletos-informativos-para.html>
- *Elementos y etapas del diseño editorial*. (2018). Recuperado de: <http://studylib.es/doc/6032642/elementos-y-etapas-del-dise%C3%B1o-editorial>
- *Los efectos de distintas drogas en pósters minimalistas (FOTOS)*. (2018). Recuperado de: <https://pjjamasurf.com/2015/04/los-efectos-de-distintas-drogas-en-posters-minimalistas-fotos/>
- *Medicina y salud.infografia mynorte.com*. (2018). Recuperado de: <http://mynorte.com/alicia/igme.php>
- *Preadolescencia*. (2018). Recuperado de: <https://es.wikipedia.org/wiki/Preadolescencia>
- Valenzuela, S. (2018). *Estas son las drogas que consumen los jóvenes en Colombia*. Recuperado de: <http://www.elcolombiano.com/colombia/drogas-que-consumen-los-jovenes-en-colombia-DX6145599>

GLOSARIO

Brief/ Briefing

“Conjunto de datos sobre la empresa, sus objetivos, su estrategia...que sirven de base al consultor o diseñador para plantear la comunicación corporativa.

Término inglés que engloba a las instrucciones que el cliente da a su proveedor para que de acuerdo con ellas desarrolle la campaña de *Marketing* Directo desde la idea global hasta el envío del *mailing*.”

Design R. (s.f.) *Pequeño Diccionario del Diseñador*, Buenos Aires, Argentina. Bocetos Gráficos.

Diagramación

“Distribución u organización de los elementos de un mensaje bimedia (texto e imagen) en un espacio bidimensional mediante criterios de jerarquización de la información buscando funcionalidad del mensaje (fácil lectura) bajo una apariencia estética agradable”.

Design R. (s.f.) *Pequeño Diccionario del Diseñador*, Buenos Aires, Argentina. Bocetos Gráficos.

Formato

“Sentido del tamaño dado al área de un diseño. Tamaño del libro. En folio, de dos hojas, es decir, cuatro páginas; en cuarto, de cuatro hojas, ocho páginas; en octavo, de ocho hojas, dieciséis páginas; en dozavo, de doce hojas, veinticuatro páginas; en dieciseisavo, de dieciséis hojas, treinta y dos páginas.

El formato más grande en octavo se denomina octavo marquilla. Antes, los tamaños habituales de los libros más usuales resultaban de doblar (plegar) un pliego una vez (folio), dos (cuarto), tres (octavo) o cuatro (dozavo y dieciseisavo), con lo que, primero, los tamaños eran más pequeños y, segundo, folio y octavo eran más delgados que el cuarto.

Pero la fabricación actual del papel ya no tiene sentido relacionar estos tamaños normalizados. Una nueva normalización de

los tamaños de los libros no tiene que surgir de estas medidas, sino de los formatos más adecuados para los géneros y tipos de libro habituales. El sentido longitudinal del papel debe correr siempre transversal a las líneas, es decir, paralelo al lomo del libro; por eso no podría utilizarse nunca el mismo papel para cuarto y octavo aún cuando las medidas lo permitiesen.”

Design R. (s.f.) *Pequeño Diccionario del Diseñador*, Buenos Aires, Argentina. Bocetos Gráficos.

Grupo objetivo

“Hace referencia a un consumidor representativo e ideal al cual se dirige una campaña o al comprador al que se aspira a seducir con un producto o un servicio”.

Definición de público objetivo — Definicion.de. (2018). Recuperado de: <https://definicion.de/publico-objetivo/>

Ilustración

“Expresión gráfica de una idea, plasmada en un papel como boceto o arte final para su aplicación en cualquier medio de comunicación visual. Las técnicas de ilustración son ilimitadas y muchas veces van de acuerdo al estilo del ilustrador. Cualquier tipo de dibujo o representación gráfica creada artificialmente. Explicación del contenido mediante representaciones gráficas.”

Design R. (s.f.) *Pequeño Diccionario del Diseñador*, Buenos Aires, Argentina. Bocetos Gráficos.

Insight

El *insight* es un conocimiento colectivo: situaciones, conocimientos y experiencias vividas por el consumidor. El *insight* es la vida diaria mostrada en una campaña de publicidad. es una mirada profunda a lo obvio, que se convertirá en obvio en el momento en que lo descubrimos, no antes.

¿Qué es el Insight en publicidad? - Pixel Creativo. (2018). Recuperado de: <https://pixel-creativo.blogspot.com/2010/10/que-es-el-insight-en-publicidad.html>




ANEXOS


ANEXO 1

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Para recabar datos de la evaluación de la pieza, se diseñaron los siguientes instrumentos, para cada nivel de visualización. Esta información fue esencial en la evolución gráfica del proyecto.



PRIMER NIVEL DE VISUALIZACIÓN
 AUTOEVALUACIÓN



Nombre del Encuestado: _____
 Cargo/Título: _____

Portada

Tipografías

¿Son adecuadas al grupo objetivo?
 Sí No

¿Los tamaños son visualmente correctos?
 Sí No

Color

¿Guardan una armonía?
 Sí No

¿Comunica el sentimiento que se busca?
 Sí No

Composición

¿Hay unidad en la pieza?
 Sí No

¿Es coherente con el concepto creativo?
 Sí No

¿Existe jerarquía?
 Sí No

Páginas Interiores

Tipografías

¿Es estéticamente agradable la combinación de tipografías?
 Sí No

¿El tamaño es correcto, es muy grande, muy pequeño?
 Sí No

Color

¿Se respeta una armonía de color en los elementos?
 Sí No

¿El color es adecuado al mensaje?
 Sí No

Observaciones: _____

Composición

¿Es adecuada la retícula de 3 columnas?
 Sí No

¿Está unidad en los elementos de la composición?
 Sí No

Portadillas

Tipografías

¿Los tamaños son adecuados?
 Sí No

¿El color de las fuentes permite su legibilidad?
 Sí No

Color

¿La aplicación de color es coherente y agradable?
 Sí No

¿Tiene relación con el concepto creativo?
 Sí No

Composición

¿Se identifica el concepto creativo en la composición?
 Sí No

¿Tiene unidad y correcta jerarquía?
 Sí No


Ilustraciones

¿Se respeta la armonía de color planteadas?
 Sí No


¿Cumplen con su función de hacer más comprensible la información?
 Sí No

¿Son adecuadas al grupo objetivo?
 Sí No

Instrumento de autoevaluación. Donde se consideró el primer nivel de bocetaje a mano.



SEGUNDO NIVEL DE VISUALIZACIÓN
 COEVALUACIÓN



Nombre del Encuestado: _____
 Cargo/Título: _____

Instrucciones: De cada aspecto de la pieza gráfica, sírvase calificar de 1 a 5, acuerdo a su experiencia y criterio los siguientes cuestionamientos.

PORTADA

CRITERIO	PUNTAJE	COMENTARIOS
¿La composición es estéticamente agradable?	1 2 3 4 5	
¿La proporción de tamaño de los elementos es adecuada?	1 2 3 4 5	
¿La armonía de la paleta de color es correcta?	1 2 3 4 5	
¿La jerarquía de los elementos es coherente con su importancia dentro de la pieza?	1 2 3 4 5	
¿El título es de un tamaño adecuado?	1 2 3 4 5	
¿La tipografía es legible y adecuada al grupo objetivo?	1 2 3 4 5	

Aspectos positivos del diseño: _____

Aspectos a mejorar: _____

DIAGRAMACIÓN INTERIOR

CRITERIO	PUNTAJE	COMENTARIOS
¿El diseño del título es correcto?	1 2 3 4 5	
¿La composición de la página es funcional en ordenar la información?	1 2 3 4 5	
¿El tamaño de la tipografía del cuerpo de texto es adecuado al grupo objetivo?	1 2 3 4 5	
¿La proporción de líneas y espacios es correcta?	1 2 3 4 5	
¿La jerarquía de texto es agradable e inteligente?	1 2 3 4 5	
¿La paleta de color utilizada es funcional?	1 2 3 4 5	

Aspectos positivos del diseño: _____

Aspectos a mejorar: _____

PORTADILLAS

CRITERIO	PUNTAJE	COMENTARIOS
¿La armonía de color es agradable?	1 2 3 4 5	
¿Los pesos visuales están equilibrados?	1 2 3 4 5	
¿La diagramación en columnas se ve útil e adecuada?	1 2 3 4 5	
¿La información resalta más que los elementos gráficos?	1 2 3 4 5	
¿Los tamaños de las tipografías son adecuados al grupo objetivo?	1 2 3 4 5	
¿Se evidencia el concepto creativo en la diagramación?	1 2 3 4 5	

Aspectos positivos del diseño: _____

Aspectos a mejorar: _____


ILUSTRACIONES

CRITERIO	PUNTAJE	COMENTARIOS
¿En las ilustraciones se evidencia el concepto creativo?	1 2 3 4 5	
¿El estilo de las ilustraciones tienen la calidad adecuada?	1 2 3 4 5	
¿La técnica de ilustración es adecuada al grupo objetivo?	1 2 3 4 5	
¿Las ilustraciones mantienen unidad con el texto?	1 2 3 4 5	
¿Los personajes están correctamente dibujados?	1 2 3 4 5	
¿Muestra dominio en la técnica utilizada para pintar?	1 2 3 4 5	


Aspectos positivos del diseño: _____

Aspectos a mejorar: _____

Instrumento de coevaluación. Instrumento utilizado con otros diseñadores expertos.



TERCER NIVEL DE VISUALIZACIÓN
 GRUPO OBJETIVO




Nombre del Encuestado: _____
 Cargo/Título: _____

LISTA DE COTEJO DOCENTES


Instrucciones: Observe la reacción de los encuestados los diferentes aspectos mostrados, luego marque la respuesta en la casilla correspondiente.

Criterios	Reacción del Grupo Objetivo		Comentarios
	Sí	No / Mejorar	
1 Se logra entender el porqué de los iconos			
2 Los colores le parecen atractivos y llamativos			
3 El tamaño de letra es adecuado para leer			
4 Los dibujos se entienden que objeto representa			
5 Existe algún elemento de la página difícil de entender			
6 Le parece atractiva la portada			
7 Falta información en la portada			
8 El tamaño del libro le parece bien, no muy grande o pequeño			
9 Le parece que necesita agregar algún elemento			
10 Le parece adecuado a sus estándares			

Instrumento de validación G.O. Este instrumento fue utilizado para validar la pieza con los docentes.



TERCER NIVEL DE VISUALIZACIÓN
 GRUPO OBJETIVO



Nombre del Encuestado: _____
 Cargo/Título: _____

GUIA DE OBSERVACION NIÑOS

Situación o elemento a observar: Reacción de los niños ante la pieza gráfica.

Objetivo: Conocer la efectividad de la comunicación visual a través de la pieza diseñada, en el logro de objetivos.

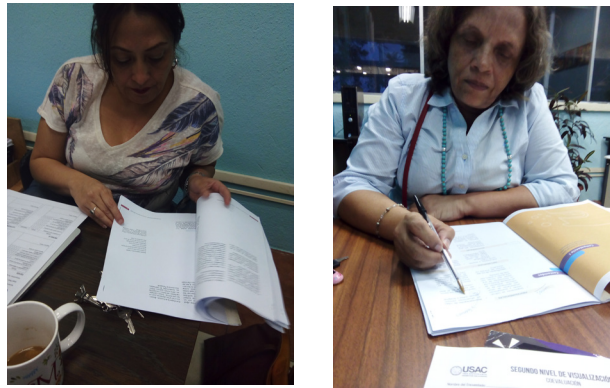
1	Reacción ante la portada
2	Reacción ante las ilustraciones
3	Reacción ante los colores
4	Comentarios acerca de la recepción de la pieza

Instrumento de validación G.O. En esta guía se anotaron las reacciones de los estudiantes parte del grupo objetivo.

ANEXO 2

PROCESO DE COEVALUACIÓN Y VALIDACIÓN

Proceso de segundo nivel de evaluación, pieza presentada a profesionales del diseño gráfico, que provocó la evolución de la pieza.



Profesionales del diseño gráfico evaluando la pieza gráfica.

Proceso de tercer nivel de evaluación, la pieza fue presentada ante el grupo objetivo para observar si deben hacerse correcciones en cuanto a diseño. Se tomaron en cuenta observaciones del director y de las personas que se desenvuelven como docentes.



Validación realizada con alumnos.



Director de la institución proponiendo correcciones

ANEXO 3

COSTOS DE DISEÑO

A continuación, se detallan los costos de diseño que se efectuaron en la realización del proyecto y el costo total, como un aporte a la institución dónde se realizó.

Actividad	Costo
Días trabajados	71
Horas trabajadas	568
Costo por hora	Q. 40.00
Total costo por horas	Q. 22,720.00
Depreciación computadora	Q. 1600.00
Alimentación	Q. 1000.00
Luz eléctrica	Q. 300.00
Internet	Q. 900.00
Impresiones	Q. 600.00
Transporte	Q. 500.00
Total costo recursos utilizados	Q. 4,900.00
Total costo proyecto	Q. 27,620.00

Este es un aporte que se hace en beneficio de la sociedad guatemalteca, buscando el desarrollo de nuestro país, a través de las instituciones que trabajan por la sociedad.

ANEXO 4

COTIZACIÓN DE REPRODUCCIONES

Para conocer los costos de impresión y encuadernado de la pieza, se consultó a diferentes empresas, por diferentes medios digitales.

MORIA IMPRESOS

Recomendaron que por la cantidad es mejor hacerlos en láser. A full color sale a:

5 juegos de placas a Q250.00 c/u =	Q. 1,250.00
5 separaciones Q250.00 c/u =	Q. 1,250.00
1 separación de carátula =	Q. 250.00
Tiraje =	Q. 250.00
Material	Q. 600.00
Encuadernación	Q. 600.00

Indicaron que el realizar el tiraje a una tinta costo se reduce a Q. 1000.00 menos.

TOTAL FULL COLOR	Q 4,200.00
TOTAL A UNA TINTA	Q. 3,200.00

ELEMENTAL PUBLICIDAD

Cotizaron los 100 ejemplares full color Q. 325 c/u, empastados con texcote o husky. A una sola tinta cada ejemplar Q. 195.00. Impresión láser.

TOTAL FULL COLOR	Q. 3,250.00
TOTAL A UNA TINTA	Q. 1,950.00

Es importante tomarse el tiempo de cotizar en diferentes empresas, para tomar la mejor decisión en cuanto a costos y calidad de trabajo que se va entregar. Considerar los aspectos técnicos que mejor convengan para entregar el trabajo con la más alta calidad.

Cotizar es importante para lograr el equilibrio entre la mejor calidad y el mejor precio posible.

LAST MINUTE 24 HORAS
CONTÁCTENOS, S.A.
NIT. 4436888-7

COTIZACIÓN NO. 15,042 FECHA: 10/10/2018
CLIENTE: Joad ATENCIÓN A:
DIRECCIÓN: Ciudad NIT:
EMAIL: Joadal81@gmail.com

COTIZACIÓN VÁLIDA: Por 15 días hábiles TIEMPO DE ENTREGA: 02 DÍAS HÁBILES
FORMA DE PAGO: Efectivo / Crédito PREPARADA POR: Pablo Vilella

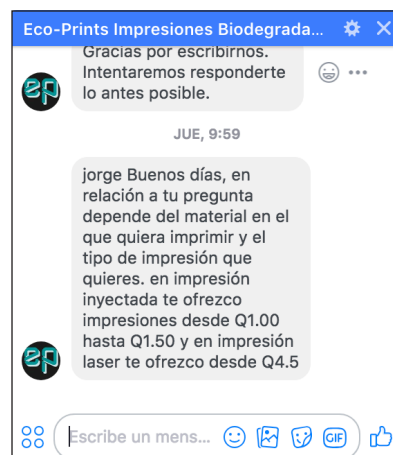
CANT.	DESCRIPCIÓN	PRECIO UNITARIO	TOTAL
01	Juego Impresión digital full color duplex tamaño carta en bond en empastado suave de 80 páginas.	Q 463.50	Q 463.50
01	Juego Impresión digital full color duplex tamaño carta en bond de 80 páginas portadas en texcote con espiral plástico.	Q 460.00	Q 460.00

La variación del color del trabajo puede ser +/- 5% — Forma de pago: 50% de anticipo y 50% contra entrega
Una vez firmada la cotización, ésta puede ser tomada como orden de compra y el Cliente acepta los diseños como artes finales
NOTA: Si al momento de recibir el material hay cambios de las especificaciones cotizadas, el valor de esta cotización está sujeto a revisión

Firma de Aceptado Fecha Aceptado

2473-8095 // 4740-6809 cotizaciones@lastminute.net.gt www.lastminute.net.gt

Cotización Last Minute. Esta empresa dedicada a las artes gráficas ofrece sus servicios las 24 horas.



Cotización Ecoprint. A través de Messenger se consultó a esta empresa. Se diferencia de otros, porque ofrece impresiones a base de cera e impresiones láser.

Gladys Tobar Aguilar
Licenciatura en Letras y Doctorado en Educación
40 calle "B" 5-11, zona 8, Guatemala, Guatemala, C.A.
Cel. 50051959 y 59300210

Guatemala, 27 de mayo de 2019

Arquitecto
Edgar López Pazos
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 GRÁFICO EDITORIAL DE MATERIAL DIDÁCTICO DE REFORZAMIENTO CURRICULAR PARA LA INSTITUCIÓN AGENTES DE CAMBIO MIXCO, GUATEMALA** del estudiante de la Escuela de Diseño Gráfico, de la Facultad de Arquitectura **Jorge Adalberto Espinoza López**, con carné universitario **200219454**, previamente a conferírsele el título de licenciado en diseño gráfico.

Luego de las adecuaciones y correcciones que se consideraron pertinentes en el campo lingüístico, considero que el proyecto de graduación que se presenta, cumple con la calidad 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 Gráfico Editorial de Material Didáctico de Reforzamiento Curricular
para la Institución Agentes de Cambio Mixco, Guatemala

Proyecto de Graduación desarrollado por:



Jorge Adalberto Espinoza López

Asesorado por:



Lic. Carlos Enrique Franco



Licda. Catty Edalys Chan

Imprímase:

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”



MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos
Decano

