



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

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



Diseño de material educativo
como apoyo a estudiantes del Centro de Comunicación
Total para Niños Sordos «Dr. Carlos Alfonso Castellanos
Molina», en el municipio de Ciudad de Guatemala,
departamento de Guatemala



Proyecto elaborado por:
Sheila Xiomara Chajón Gómez

Para optar al título de:
Licenciada en Diseño Gráfico



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

Diseño de material educativo

**como apoyo a estudiantes del Centro de Comunicación
Total para Niños Sordos «Dr. Carlos Alfonso Castellanos
Molina», en el municipio de Ciudad de Guatemala,
departamento de Guatemala**

Proyecto elaborado por:

Sheila Xiomara Chajón Gómez

Para optar al título de:

Licenciada en Diseño Gráfico

Guatemala, agosto de 2024

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



Miembros de Junta Directiva

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
Decano

MSc. Licda. Ilma Judith Prado Duque
Vocal II

Arqta. Mayra Jeanette Díaz Barillas
Vocal III

Br. Oscar Alejandro La Guardia Arriola
Vocal IV

Br. Laura del Carmen Berganza Pérez
Vocal V

M.A. Arq. Juan Fernando Arriola Alegría
Secretario

Terna Examinadora

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
Decano

M.A. Arq. Juan Fernando Arriola Alegría
Secretario

Licda. Anggely Enríquez Cabrera
Asesora Metodológica

MSc. Licda. Ileana Reina
Asesora Gráfica

Licda. Masielle Monroy
Tercer Asesor



Agradecimientos

Agradezco a **Dios** por siempre estar conmigo en cada etapa de mi vida dándome las fuerzas para superar cualquier situación, por brindarme oportunidades en donde nos las había y por darme el conocimiento y la sabiduría, todo lo he logrado gracias a él.

A mis padres **Margarito Chajón** y **Martha Gómez de Chajón** por siempre creer en mí y por brindarme su apoyo incondicional en cada etapa de mi vida en especial en este proyecto. Agradezco a mi hermano **Alan Chajón** y a mi hermana **Minella Chajón** quienes estuvieron para mí cuando lo necesitaba y me brindaban su apoyo y sus consejos los cuales me fueron de ayuda para superar todas las dificultades. Agradezco a mi familia por ser el pilar que me motiva a seguir adelante.

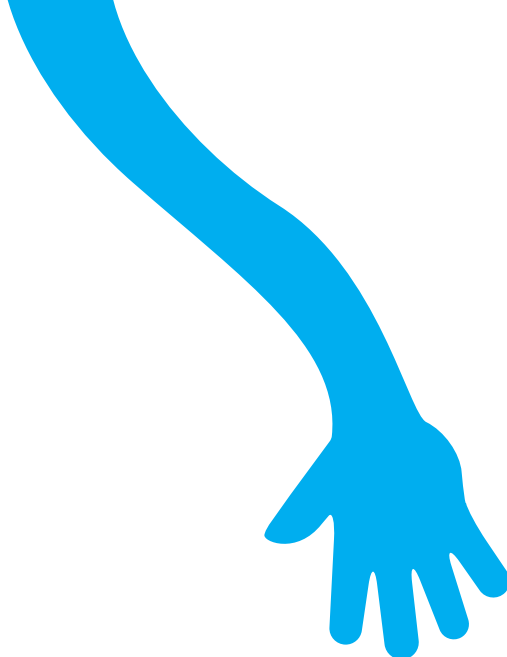
A mis amigas **Astrid Alvarez, Meylin Zamora y Andrea Choché** por estar a mi lado como un apoyo incondicional siendo cada una de ellas una fuente de aprendizaje y amor, con quienes compartí momentos que recordaré para siempre.

A la institución, **Benemérito Comité Pro-Ciegos y Sordos de Guatemala** por brindarme la oportunidad de apoyar con mi trabajo al **Centro de Comunicación Total** quienes me brindaron todo su apoyo especialmente la **Licda. Kadrely Flores, Licda. Masielle Monroy y Licda. Maribel Curruchiche**.

Por último, agradezco a mis asesoras la **Licda. Ilena Reina** y la **Licda. Anggely Enríquez** por su orientación en cada etapa del proceso.

Infinitas gracias.

Índice



9 Presentación del proyecto

10 Capítulo 1: Introducción

Antecedentes del problema de comunicación visual.....	11
Contextualización de la Necesidad / Oportunidad de Diseño.....	13
Definición y delimitación del problema de comunicación visual.....	15
Justificación del proyecto.....	16
Trascendencia del proyecto.....	16
Incidencia del diseño gráfico.....	17
Factibilidad del proyecto.....	17
Objetivos.....	18
Objetivo general.....	18
Objetivo específicos.....	18

19 Capítulo 2: Perfiles

Perfil del cliente.....	20
Información general.....	25
Perfil del grupo objetivo.....	39
Muestra de grupo objetivo.....	39
Análisis e interpretación de resultados.....	40
Mapa de empatía.....	46

47 Capítulo 3: Planeación operativa

Previsión de Insumos y Costos.....	48
Listado de insumos.....	48
Cálculo de costos.....	49
Flujograma del proceso creativo.....	55
Cronograma de trabajo.....	60

62 Capítulo 4: Marco teórico

Dimensión social y ética.....	63
Dimensión estética y funcional.....	66

69 Capítulo 5: Definición creativa

<i>Brief</i>	70
Descripción de la estrategia de diseño.....	72
<i>Insight</i>	74
Concepto creativo.....	77
Códigos visuales.....	86

92 Capítulo 6: Producción gráfica

Previsualización.....	93
Nivel de producción gráfica 1.....	96
Nivel de producción gráfica 2.....	113
Nivel de producción gráfica 3.....	128
Propuesta Gráfica Final Fundamentada.....	142
Vista preliminar de la pieza gráfica.....	152
Lineamientos para la puesta en práctica.....	173
Cotización y Honorarios.....	177

183 Capítulo 7: Síntesis del proceso

Lecciones aprendidas.....	184
Al iniciar el proceso.....	184
Durante la producción gráfica.....	186
Al finalizar el proceso.....	188
Conclusiones.....	190
Generales.....	190
Conclusiones que responden al objetivo general.....	191
Conclusiones que responden al objetivo específico de comunicación visual institucional.....	192
Conclusiones que responden al objetivo específico de diseño gráfico.....	193
Recomendaciones.....	194
Referencias.....	196
Glosario.....	204
Anexos.....	207
Índice de figuras.....	223
Índice de tablas.....	231

Presentación del proyecto

El Benemérito Comité Pro-Ciegos y Sordos de Guatemala brinda servicios de educación a la población guatemalteca sin discriminación, dentro de sus centros educativos el Centro de Comunicación Total para Niños Sordos «Dr. Carlos Alfonso Castellanos Molina» brinda educación a niños de preprimaria y preprimaria con y sin discapacidad auditiva. Para el centro educativo es importante poder brindar educación de calidad para que los estudiantes puedan integrarse a la sociedad sin ninguna dificultad. Las personas con discapacidad auditiva son muy visuales, sin embargo, el material que se le brinda al centro educativo no cubre en su totalidad las necesidades visuales lo que provoca dificultad en el proceso de aprendizaje de los estudiantes y esto se debe al poco apoyo que recibe la comunidad con discapacidad auditiva dentro del área educativa, por ese motivo este proyecto busca contribuir al proceso de aprendizaje por medio del diseño de material educativo que se adapte a los métodos de enseñanza que utiliza el centro educativo para solventar las necesidades visuales de los estudiantes.

Palabras clave: Material educativo, Educación, Diseño Editorial, Diseño Pedagógico, Aprendizaje.



Capítulo 1

Introducción

En capítulo contiene información sobre la institución y como el proyecto se realizará al rededor de un problema de comunicación visual. Contiene los siguientes temas:

- Antecedentes del problema de comunicación visual
- Definición y delimitación del problema de comunicación visual
- Justificación del proyecto
- Objetivos del proyecto



Antecedentes del problema de comunicación visual

El Centro de Comunicación Total para Niños Sordos «Dr. Carlos Alfonso Castellanos Molina» fue fundado el 9 de mayo de 1996 y brinda servicios educativos a nivel preprimaria y primaria a niños de 4 a 13 años con discapacidad y sin discapacidad auditiva. Algunas de sus materias impartidas son: Lenguaje, trabajos social, odontología, escuela para padres, inglés, kaqchikel, expresión Artística (danza y teatro), deportes (Atletismo, fútbol, básquetbol, voleibol, tenis de mesa, ajedrez), talleres de Lenguaje de Señas para Padres de Familia, aulas abiertas.¹

El presupuesto para este centro educativo depende de la venta de número de la Lotería Santa Lucía, debido a que las ganancias de la venta de números son distribuidas entre cada uno de los centros educativos del Benemérito Comité Pro-Ciegos y Sordos de Guatemala la cantidad que se le otorga al Centro de Comunicación Total es bajo.

¹ «Centro de Comunicación Total para Niños Sordos "Doctor Carlos Alfonso Castellanos Molina"», Benemérito Comité Pro-Ciegos y Sordos de Guatemala, acceso el 14 de marzo del 2023, <https://prociegosysordos.org.gt/Division%20Educacion/ComunicacionTotal.php>

El centro educativo es apoyado con material educativo por parte del Ministerio de Educación, sin embargo, el material que se tiene no cubre en su totalidad las necesidades gráficas de aprendizaje de los estudiantes provocando un aprendizaje lento. Las maestras están conscientes que los niños necesitan estimulación visual debido a la discapacidad que tienen por lo que cada una de ellas adapta el material educativo, no obstante, la calidad de este no es alta y presenta algunas dificultades como el poder ser accesible a todas las maestras o el poder llevar una unión visual.

El problema ha afectado a un promedio de 110 estudiantes por año que cursan los grados de preprimaria y primaria en el Centro de Comunicación Total que se encuentra en la Zona 11, Anillo Periférico. Los estudiantes viajan desde distintas partes del país como lo son Amatitlán, Mixco, Chimaltenango, Antigua y la ciudad capital. El problema se ha presentado desde inicio de la fundación del centro educativo y con el tiempo se ha hecho más evidente.²

² Maribel Curruchiche, entrevista por Sheila Chajón, 12 de marzo del 2023, Centro de Comunicación Total para Niños Sordos "Dr. Carlos Alfonso Castellanos Molina"



Contextualización de la Necesidad/ Oportunidad de Diseño

Social y cultural

La sociedad reduce a las personas con discapacidad a una limitación, sin ver sus enormes capacidades, sus potencialidades y sobre todo que son personas con derechos humanos, al igual que el resto de personas en Guatemala y el mundo.³ Dentro de la sociedad guatemalteca es poco el apoyo que recibe la comunidad con discapacidad auditiva y visual específicamente en el ámbito laboral y educativo donde no se da oportunidad a la inclusión laboral y educativa. Las personas con discapacidad auditiva y visual son vistas por la sociedad como individuos que no pueden llegar a ser independientes.

3 «Historias», Naciones Unidas Guatemala, acceso el 21 de febrero del 2023, <https://guatemala.un.org/es/187407-el-lugar-donde-mas-comodo-me-he-sentido>

Económico:

La mayoría de las personas que acuden a la institución presentan un índice económico bajo que provoca la falta de pago por parte de las familias en las cuotas del área educativo, la institución toma la decisión de no cobrarles ya que su objetivo es brindarle la mayor ayuda posible.

La distribución de los ingresos de Lotería Santa Lucía es de la siguiente forma:

- 65% se destina a premios y reintegros.
- 16% corresponde al descuento para los Compradores Mayoristas.
- 5% a los gastos de funcionamiento de la Lotería.
- 14% para el Benemérito Comité.

Por lo que su presupuesto es limitado para cada uno de sus centros de servicio. ⁴

Institucional:

La institución cuenta con un departamento de comunicación que debido a la falta de personal, tiempo y recursos no logran cubrir todas las necesidades que se presentan en los centros educativos y hospitalarios. Cuentan con centros con diversos servicios en varios lugares del país. Sus instalaciones son amplias y se han mantenido en buen estado.

⁴ Laura J. Aragón, entrevista por Sheila Chajón, 17 de febrero del 2023, secretaria del Benemérito Comité Pro Ciegos y Sordos, Guatemala.



Definición y delimitación del problema de comunicación visual

El Benemérito Comité Pro Ciegos y Sordos de Guatemala es una institución social y educativa que ha beneficiado ampliamente, sin discriminación alguna a la población guatemalteca.⁵ «Brinda servicios médicos, educativos y de rehabilitación a niños, adolescentes, adultos y adultos mayores. Dentro del área educativa cuenta con cinco centros educativos para personas con discapacidad auditiva, un centro educativo para personas con discapacidad visual, tres centros regionales que atienden a personas con discapacidad visual y auditiva, dos Centros de Rehabilitación y 36 programas de apoyo técnico y tecnológico distribuidos en Quetzaltenango, Zacapa, Retalhuleu y Ciudad Capital.»⁶ Sin embargo, a pesar de sus bastos años de existencia presenta problemas en el proceso de aprendizaje debido al desconocimiento de los métodos que se utilizan en el proceso educativo para personas con discapacidad auditiva delimitando el material educativo con el que se cuenta. (Ver anexo 4.1)

5 «Quiénes somos», Benemérito Comité Pro-Ciegos y Sordos de Guatemala, acceso el 08 de febrero del 2023 <https://prociegosysordos.org.gt/QuienesSomos.php>

6 «División de educación», Benemérito Comité Pro-Ciegos y Sordos de Guatemala, acceso el 08 de febrero del 2023 <https://prociegosysordos.org.gt/DivisionEducacion.php>

Justificación del proyecto

Trascendencia del proyecto

En el nivel gráfico: En solución al problema que presenta el centro educativo, se establece qué a nivel gráfico se desarrollará material educativo siguiendo los métodos de enseñanza que utiliza la institución con el fin de solventar las necesidades visuales de aprendizaje de los estudiantes al utilizar elementos gráficos que sean aptos para el grupo objetivo. De esta manera se busca que la población guatemalteca con discapacidad auditiva pueda tener mayor acceso a material educativo que facilite su proceso de aprendizaje.

A nivel de comunicación visual: Se fortalecerá de forma visual la enseñanza de los diversos contenidos siguiendo los métodos adecuados y al mismo tiempo se apoyará a los maestros a facilitar la comunicación con los estudiantes con material educativo adecuado para los estudiantes y que sea fácil de utilizar.

A nivel social: Se apoyará a mejorar la calidad educativa para los estudiantes con discapacidad auditiva brindándoles material educativo que cubra sus necesidades visuales con el fin de que en el futuro puedan desarrollarse en la sociedad sin ninguna dificultad y puedan tener más oportunidades en el ámbito laboral. Se busca informar a la población en general sobre los métodos de enseñanza adecuados para personas que presentan discapacidad auditiva.

Beneficios a largo plazo: La institución podrá utilizar el material educativo para todos los ciclos futuros ya que el material seguirá siendo funcional durante años debido a que los temas a tratar serán básicos e indispensables para los estudiantes. El material se podrá reproducir con facilidad.

Incidencia del **diseño gráfico**

Reducción del problema a través del diseño gráfico: El poder adaptar material educativo siguiendo los métodos adecuados según la institución permitirá que los estudiantes puedan comprender con más rapidez los temas agilizando el proceso educativo e informar a la población en general sobre los métodos de aprendizaje utilizados en la institución.

Logro a corto plazo: Los estudiantes por medio del material podrán obtener un estímulo de querer aprender más. Al informar acerca de los métodos de aprendizaje utilizados por la institución los padres de familia se sentirán seguros en confiarle la educación de sus hijos a la institución.

Factibilidad del **proyecto**

El proyecto será factible debido al apoyo e interés que presenta la institución en llevarlo a cabo. La institución muestra interés y entusiasmo por poder mejorar el proceso de enseñanza para los estudiantes por lo que está dispuesta a brindar toda la información que le sea posible para llevar a cabo dicho proyecto. El diseñador es quién brindará el equipo para poder desarrollar el material educativo quién se apoyará de la institución para el contenido del mismo.

Existencia de insumos para el desarrollo del proyecto: La institución posee los insumos necesarios para poder producir las piezas gráficas por lo que facilita la elaboración del proyecto. El material podrá ser digital e impreso de acuerdo a las necesidades de los maestros por lo que la institución está dispuesta a encargarse de reproducir el material educativo al igual que de la distribución del material educativo a los estudiantes.

Objetivos del proyecto

Objetivo general

Apoyar al Centro de Comunicación Total para Niños Sordos «Dr. Carlos Alfonso Castellanos Molina», en la mejora de la calidad educativa para los estudiantes de preprimaria y primaria con y sin discapacidad auditiva, a través del desarrollo gráfico de material educativo siguiendo los métodos de enseñanza adecuados.

Objetivos específicos

De comunicación visual institucional

Contribuir al proceso de enseñanza y aprendizaje para los alumnos que se encuentran cursando los grados de preprimaria y primaria en el Centro de Comunicación Total para Niños Sordos «Dr. Carlos Alfonso Castellanos Molina» por medio del diseño de material educativo el cuál estimula el desarrollo visual de los estudiantes.

De diseño gráfico

Diseñar material educativo específicamente una guía educativa, un recurso pedagógico y un juego educativo que sirva de apoyo para los estudiantes del Centro de Comunicación Total para Niños Sordos «Dr. Carlos Alfonso Castellanos Molina», siguiendo una jerarquía tipográfica, legibilidad y códigos visuales que sean adecuados para el grupo objetivo.



Capítulo 2

Perfiles

En capítulo contiene información más precisa sobre el cliente y el grupo objetivo a quién está dirigido el proyecto. Contiene los siguientes temas:

- Perfil del cliente
- Perfil del grupo objetivo

Perfil del Cliente



Para un mejor control se realizó un plan de acción en donde se detalla cada uno de los aspectos que se desea investigar. (ver *anexo 2.1*)

Institución

«El Benemérito Comité Pro Ciegos y Sordos de Guatemala, es una Institución privada no lucrativa, social y educativa, fundada el 3 de diciembre de 1945. El Congreso de la República de Guatemala le otorgó el título y dignidad de Benemérita Institución el 27 de octubre de 1998. Por su encomiable labor que ha beneficiado ampliamente, sin discriminación alguna a la población guatemalteca.»⁷

Teléfono: 2382-1800

Correo electrónico: informacion@prociegosysordos.org.gt

Dirección: 9 Calle 3-07, Zona 1, Guatemala, Capital

⁷ «Quiénes somos».

Características del Sector Social: **Análisis actual del tipo de enfoque social en Guatemala**

En el país se han observado avances dentro del área de salud sin embargo aún existe una crisis para garantizar el acceso a los servicios de salud para la población. La situación es desigual, en su mayor parte el sector pobre es el que sufre las consecuencias al no poder acceder de forma libre a los servicios de salud.

El sistema de salud de Guatemala se compone por un sector público y otro privado, el sector público abarca, en primera instancia, al Ministerio de Salud Pública y Asistencia Social, el cual brinda atención médica al 70% de la población. En segundo lugar, se ubica el Instituto Guatemalteco de Seguridad Social (IGSS), que ofrece cobertura a un 17.45% de la población vinculada con el empleo. Por último, la Sanidad Militar cubre a los miembros de las fuerzas armadas y la policía, incluyendo a sus familias, menos del 0.5% de la población. Otras instituciones gubernamentales participan de manera marginal en ciertas actividades de salud.⁸

La problemática de la salud en Guatemala: En la actualidad para la población guatemalteca le es difícil acceder a los servicios de salud lo que resulta en llevar una mala vida saludable. Dentro del Estado de Guatemala se brindan los servicios a través de tres subsistemas: el social, el de salud pública y el privado los cuales se esperaba que fueran funcionales y organizados, pero esto no es así, se presentan varios problemas dentro de estos sistemas afectando el

⁸ «Salud en Guatemala», Wikipedia, acceso el 03 de febrero de 2023, https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Salud_en_Guatemala&oldid=145772532

acceso a la salud. En realidad, no se cuenta con un seguro nacional de salud fuera del IGSS y nunca se ha abogado por un proceso de afiliación general.⁹

Educación sobre la salud: La mayoría de los guatemaltecos no cuentan con acceso a información sobre la atención en el área médica lo que influye en la toma de decisiones al momento de enfrentarse a un problema de salud. La información debe ser proporcionada tanto para la población indígena como para la no indígena, la educación en la edad escolar afecta los niveles de educación adulta. La Declaración de Incheon de 2015 corrobora que la educación desarrolla las competencias, los valores y las actitudes para que los ciudadanos gocen de una vida saludable, tomen decisiones bien fundamentadas y afronten los problemas a escala local y mundial.¹⁰

Discapacidad auditiva y visual: Dentro de la población guatemalteca se estima que alrededor de 240 mil personas padecen de discapacidad auditiva siendo las principales causas los padecimientos genéticos, complicaciones en el parto, enfermedades infecciosas, exposición a sonidos fuertes y envejecimiento, por otro lado, un 4.2% de la población padecen de discapacidad visual. La mayor dificultad que enfrentan las personas con discapacidad es el poder comunicarse de forma efectiva que restringe el desarrollo integral.¹¹ Actualmente el trabajo inclusivo es difícil de establecer en el país por lo que existen instituciones que le brindan educación y salud a las personas para poder desarrollarse de la mejor manera dentro de la sociedad y brindarles oportunidades.

9 «La problemática de la salud en Guatemala», La Hora.gt, acceso el 03 de febrero de 2023 <https://lahora.gt/nacionales/wp-comvip/2015/09/24/la-problematica-de-la-salud-en-guatemala/>

10 «Educación para la salud y el bienestar», Unesco, acceso 03 de febrero de 2032, <https://es.unesco.org/themes/educacion-salud-y-bienestar>

11 «Educación para la salud y el bienestar».

Organigrama de la institución

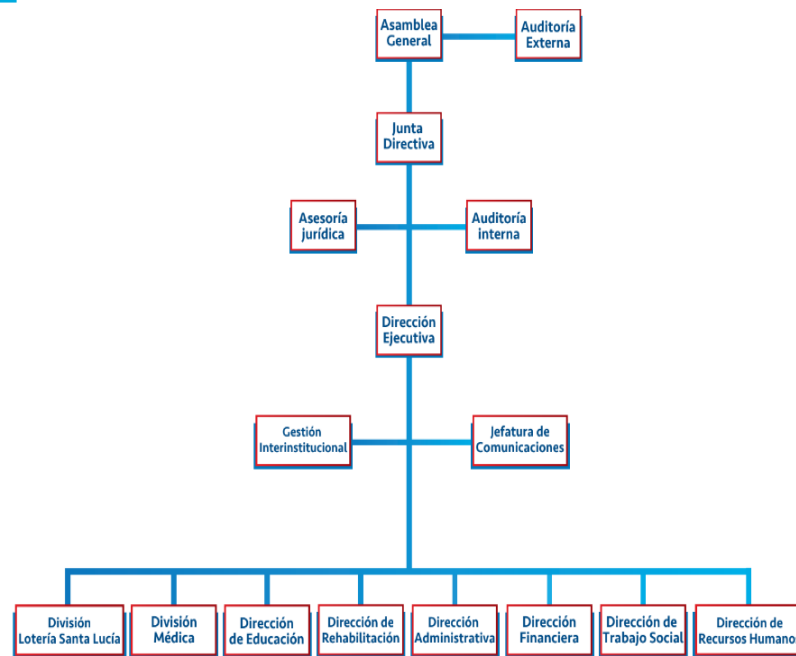
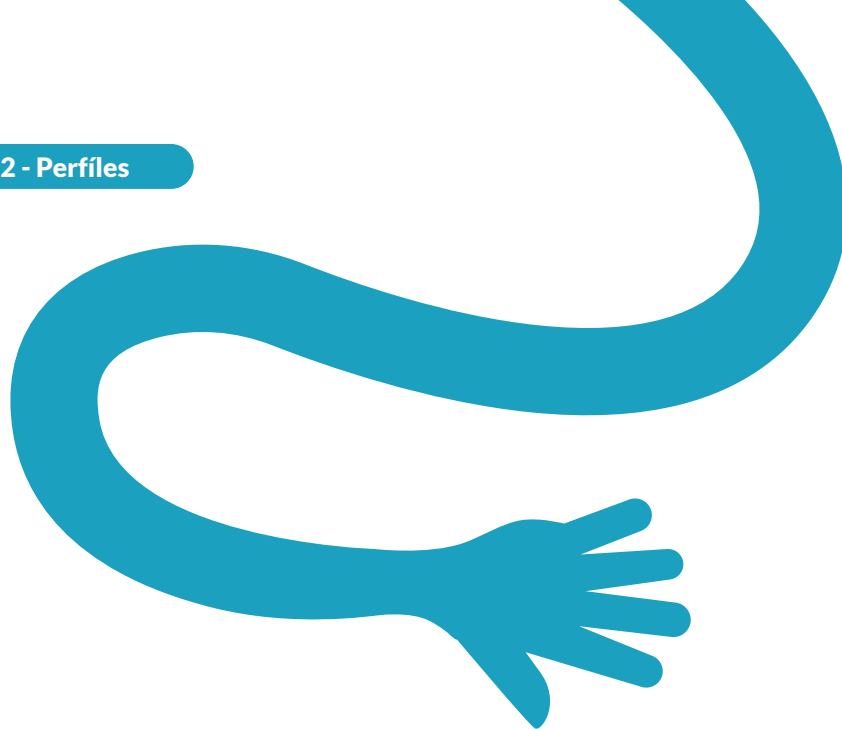


Figura 1: Organigrama del Benemérito Comité Pro-Ciegos y Sordos de Guatemala, Memorias de Labores 2021.



Figura 2: Organigrama del Centro de Comunicación Total para Niños Sordos «Dr. Carlos Alfonso Castellanos Molina», elaboración propia.



Departamento y descripción

Centro de Comunicación Total para Niños Sordos «Dr. Carlos Alfonso Castellanos Molina». Brinda servicios a estudiantes con y sin discapacidad auditiva, en los niveles de Preprimaria y Primaria, a una población de 4 a 13 años.¹²

- **División educativa:** Centro de Comunicación Total para Niños Sordos «Dr. Carlos Alfonso Castellanos Molina».
- **Dirección:** Diagonal 21, 19-19 Zona 11, Anillo Periférico (entrada sobre el carril auxiliar).
- **Horario de atención a los alumnos:** Lunes a Viernes de 7:30 a 13:00 horas.
- **Horario de atención al público:** Lunes a Viernes de 7:30 a 15:15 horas
- **Teléfono:** 2473 0162.¹³

¹² Laura J. Aragón, « Memoria laboral 2021», (presentación, Benemérito Comité Pro Ciegos y Sordos de Guatemala, diciembre 2021)

¹³ «División de educación».



Información general

Historia del Benemérito Comité Pro Ciegos y Sordos

«El Benemérito Comité Pro Ciegos y Sordos de Guatemala, es una Institución privada no lucrativa, social y educativa, fundada el 3 de diciembre de 1945. El Congreso de la República de Guatemala le otorgó el título y dignidad de Benemérita Institución el 27 de octubre de 1998. Por su encomiable labor que ha beneficiado ampliamente, sin discriminación alguna a la población guatemalteca.»¹⁴

«El Benemérito Comité está regido por la Asamblea General y dirigida por una Junta Directiva, la cual está integrada por once profesionales guatemaltecos, quienes prestan sus servicios ad-honorem. Actualmente la Presidencia está a cargo de la licenciada María de los Ángeles de Rueda. Está conformado por 36 programas y servicios, los cuales se hacen posibles por el trabajo de 642 colaboradores y gracias a los fondos que genera la venta de billetes de Lotería Santa Lucía.»¹⁵

«Esta institución surgió por iniciativa de Elisa Molina de Stahl. Siendo así que el benemérito se fundó hace más de 70 años, el 3 de diciembre de 1945. Doña Elisa fue electa presidente y directora ejecutiva, cargos que ejerció durante la década de los cincuenta. Para 1950, uno de los principales objetivos de doña Elisa fue la fundación de la Escuela para Ciegos Santa Lucía. Así como también, los Talleres Protegidos de Manualidades Industriales Santa Lucía. No obstante, había que financiar dichos programas.»¹⁶

¹⁴ «Quiénes somos».

¹⁵ «Quiénes somos».

¹⁶ «Aprende», Guatemala.com, acceso el 08 de febrero del 2023 <https://aprende.guatemala.com/herramientas/salud-1/benemerito-comite-pro-ciegos-sordos-guatemala/#:~:text=Historia%20del%20Benem%C3%A9rito%20Comit%C3%A9%20Pro,la%20de%C3%A9cada%20de%20los%20cincuenta>.

Lotería Santa Lucía

«Por ese motivo, se creó la Lotería Santa Lucía, la cual fue autorizada por el decreto gubernativo 577 del 29 de febrero de 1956. Este órgano institucional serviría como motor económico para brindar recursos a los hospitales, escuelas de educación especial para sordos y ciegos, entre otros.»¹⁷

El primer sorteo

Así mismo, se estableció que para la venta de billetes de lotería se podía emplear a personas no videntes. Por lo que surgió una nueva fuente de trabajo para estas personas. Fue así que el primer sorteo de la lotería se llevó a cabo el 15 de septiembre de 1956. En dicha ocasión, se emitieron 15,000 billetes de lotería, de los cuales sirvieron para dar tres ganadores. El primer premio era de Q 6,000.00, el segundo lugar fue de Q 1,000.00 y el tercero fue de Q 500.00.»¹⁸

Visión

«Somos una Institución privada, no lucrativa, que brinda servicios de excelente calidad, con talento humano en la prevención y servicios médicos especializados, educación y rehabilitación integral para la inclusión social de las personas con discapacidad visual y auditiva.»¹⁹

¹⁷ «Aprende».

¹⁸ «Aprende».

¹⁹ «Quiénes somos».

Misión

«Nuestro compromiso es proveer servicios integrales con eficiencia y avanzada tecnología, a través de programas de prevención y servicios, para brindar salud visual y auditiva a la población, para facilitar su inclusión en la sociedad permitiéndoles tener una vida digna.»²⁰

Objetivos

- «Promover la inclusión social, laboral y educativa de las personas con discapacidad.
- Ampliar la cobertura geográfica y oferta de servicios.
- Proveer de los servicios de los programas de educación integral del Comité a los usuarios, estudiantes actuales y potenciales.
- Realizar alianzas para aumentar cobertura de servicios a beneficiarios.»²¹

Valores

Espíritu de Servicio

«Somos colaboradores que siempre estamos atentos a prestar ayuda; que buscamos la manera de aportar lo necesario para mejorar, apoyar o incentivar el progreso del prójimo, principalmente de nuestros beneficiarios. Quien no vive para servir, no sirve para vivir.»²²

²⁰ «Quiénes somos».

²¹ «Quiénes somos».

²² «Quiénes somos».

Lealtad

«Comprendemos y asumimos que la lealtad es el desarrollo de una conciencia plena en nuestras actuaciones y que implica cumplir con nuestros compromisos hacia la mística de servir del Benemérito Comité y la población beneficiaria de nuestros programas, aun frente a circunstancias cambiantes o adversas.»²³

Proactividad

«Asumimos la responsabilidad de hacer que las cosas sucedan. Aceptamos el pleno control de nuestra conducta vital de modo activo, afrontar problemas, prever consecuencias y orientación a la constante innovación.»²⁴

Compromiso

«Asumimos este valor cumpliendo con lo prometido, principalmente cuando las circunstancias son adversas, para poder cambiar las cosas. Es lo que transforma una promesa en realidad, frente a los retos y necesidades de la población beneficiaria de los programas que promueve el Benemérito Comité Pro Ciegos y Sordos de Guatemala.»²⁵

Comunicación Efectiva

«Asumimos el compromiso de una comunicación efectiva que genera valor agregado a los objetivos del Benemérito Comité (eficacia) en el marco de un proceso que propicie el uso adecuado y óptimo de medios y recursos (eficiencia) con que se cuenta para lograr los resultados previstos.»²⁶

²³ «Quiénes somos».

²⁴ «Quiénes somos».

²⁵ «Quiénes somos».

²⁶ «Quiénes somos».

Trabajo en equipo

«Plena identificación del talento humano con los objetivos del Benemérito Comité Pro Ciegos y Sordos de Guatemala, comprometidos con el reto propuesto para alcanzar los máximos resultados en calidad de atención y servicio.»²⁷

Orientación a resultados

«Estamos plenamente identificados con el reto y el compromiso de una constante obtención de resultados, con altos niveles de rendimiento y calidad en los servicios institucionales del Benemérito Comité, sus lineamientos y en el marco de los valores que se han enunciado y que forman parte de sus principios.»²⁸

Servicios

«El Benemérito Comité es una Institución que ofrece servicios médicos, educativos y de rehabilitación los cuales son el producto de una planificación integral. En su estructura administrativa está conformada de la siguiente manera:»²⁹

División Médica

«Está conformada por ocho centros hospitalarios ubicados todos están equipados con tecnología de última generación y cuentan con personal calificado para garantizar una excelente atención, diagnóstico y tratamiento de las patologías visuales y auditivas que presentan los pacientes. En el Hospital Rodolfo Robles Valverde, se encuentra el Instituto de Ciencias de la Visión (ICV), que es reconocido a nivel internacional, debido a la preparación

²⁷ «Quiénes somos».

²⁸ «Quiénes somos».

²⁹ «Quiénes somos».

académica en oftalmología y sus diferentes especialidades que ofrece a médicos nacionales y extranjeros.»³⁰

El Programa de Prevención de la Ceguera y Sordera está presente en todos los centros hospitalarios con cobertura en toda la República con el propósito de brindar atención para prevenir y detectar tempranamente afecciones oculares y de audición. La Unidad de Baja Visión está integrada por un equipo multidisciplinario que refiere pacientes a los programas de rehabilitación de la Institución. El Departamento de Otología realiza exámenes de prevención y tratamiento a pacientes con afecciones auditivas. Clínica de Emisiones Otoacústicas instalada en el hospital San Juan de Dios desde el año 2000.³¹

Dirección de Educación

«Brinda servicios educativos y de rehabilitación a niños, adolescentes, adultos y adultos mayores. Cuenta con cinco centros educativos para personas con discapacidad auditiva, un centro educativo para personas con discapacidad visual, tres centros regionales que atienden a personas con discapacidad visual y auditiva, dos Centros de Rehabilitación y 36 programas de apoyo técnico y tecnológico distribuidos en Quetzaltenango, Zacapa, Retalhuleu y Ciudad Capital. La innovación constante ha permitido que los centros educativos sean inclusivos, integrando a personas sin discapacidad.»³²

Programas:

- «Programa de Inclusión Escolar, Guatemala.
- Programa de Inclusión Escolar, Zacapa.
- Programa de Inclusión Escolar, Retalhuleu.
- Programa de Rehabilitación a Domicilio (PRAD).

³⁰ «División médica», Benemérito Comité Pro-Ciegos y Sordos de Guatemala, acceso el 08 de febrero del 2023

³¹ «División médica».

³² «División de educación».

- Aula Recurso para Integración de Ciegos de Occidente (ARICO).
- Programa de Capacitación Técnica.
- Centro de Tecnología de la Información y Comunicación para Personas con Discapacidad Visual y Auditiva (CENTIC), Guatemala y Quetzaltenango.
- Unidad de Producción Bibliográfica (UPB).
- Programa de Recreación y Deportes.
- Programa de Atención para Sordociegos (PASC).
- Programa Coro y Orquesta «Voces de Luz y Expresión del Silencio».
- Programa de Inclusión Laboral, Discapacidad Auditiva y Visual, Quetzaltenango.
- Programa de Inclusión Laboral Discapacidad Auditiva y Visual, Guatemala.
- Multiprogramas, Curso de Lengua de Señas y Servicio de Intérprete en Lengua de Señas.
- Academia Técnica del Benemérito Comité Pro Ciegos y Sordos de Guatemala “Talento Sin Límites” Ruth Nicol de Powell.
- Academia de Alimentos del Centro Regional “Dra. H.C. Elisa Molina de Stahl”.
- Programa Asociación Luz del Lago.»³³

División Lotería Santa Lucía

«En cada sorteo de Lotería Santa Lucía se emiten 80,000 billetes, los cuales son vendidos por 436 compradores mayoristas con discapacidad visual y videntes, en diferentes lugares del país.»³⁴

³³ «División de educación».

³⁴ «División de Lotería Santa Lucía», Benemérito Comité Pro-Ciegos y Sordos de Guatemala, acceso el 08 de febrero del 2023 <https://prociegosysordos.org.gt/DivisionLoteriaSantaLucia.php>

Dirección de Rehabilitación

«Brinda servicios de rehabilitación a adolescentes, adultos y adultos mayores con discapacidad visual. Cuenta con 2 Centros de Rehabilitación y programas de apoyo tecnológico para lograr el proceso de inclusión de las personas con discapacidad visual.»³⁵

Dirección de Trabajo Social

- «Programa de Prevención de la Ceguera y Sordera.
- Inclusión Laboral.»³⁶

Cobertura

Centros Hospitalarios del Benemérito Comité Pro Ciegos y Sordos de Guatemala:

- «Hospital de Ojos y Oídos “Doctor Rodolfo Robles Valverde”, Guatemala
- Hospital de Ojos “Doctora H.C. Elisa Molina de Stahl”, Quetzaltenango
- Hospital de Ojos y Oídos “Doctor Fernando Beltranena Valladares”, San Juan Chamelco, Alta Verapaz
- Centro Regional de Prevención de la Ceguera, en Zaragoza, Chimaltenango
- Hospital de Ojos “Manuel Ralda Ochoa/Concepción González de Ralda”, El Asintal, Retalhuleu
- Hospital de Ojos “Elisa Molina de Stahl”, Zacapa
- Hospital de Ojos y Oídos “Club de Leones”, Esquipulas
- Hospital de Ojos y Oídos “ACOGUA”, Barberena
- Instituto de Ciencias de Visión (ICV). »³⁷

³⁵ «División de rehabilitación», Benemérito Comité Pro-Ciegos y Sordos de Guatemala, acceso el 08 de febrero del 2023 <https://prociegosysordos.org.gt/DivisionRehabilitacion.php>

³⁶ «División de trabajo social», Benemérito Comité Pro-Ciegos y Sordos de Guatemala, acceso el 08 de febrero del 2023 <https://prociegosysordos.org.gt/TrabajoSocial.php>

³⁷ «División médica».

Centros educativos:

- «Centro Educativo Para Niños con Discapacidad Visual “Santa Lucía” del Benemérito Comité Pro Ciegos y Sordos de Guatemala.
- Jardín Infantil Para Sordos “Rodolfo Stahl Robles”.
- Centro de Comunicación Total para Niños Sordos “Doctor Carlos Alfonso Castellanos Molina”.
- Escuela Mixta Para Sordos “Fray Pedro Ponce De León”.
- Centro De Educación Continuada Para Adolescentes Con Discapacidad Auditiva.
- Centro de Educación Continuada para Adolescentes con Discapacidad Auditiva, Plan fin de semana.
- Centro Educativo Para Niños Sordos “Ruth Villa de león de Ralda” el Asintal, Retalhuleu.
- Centro Educativo para Estudiantes con Discapacidad Visual y Auditiva, Regional de Oriente.
- Centro Educativo para Niños Sordos Región de Occidente “Dra. H.C. Elisa Molina de Stahl”.
- Programa de Capacitación Técnica, sensibilización e Interpretación, en el área metropolitana.
- Programa de Inclusión Escolar.
- Programa de Recreación y Deportes.
- Coro y Orquesta Voces de Luz y Expresión del Silencio y Marimba Santa Lucía
- Multiprogramas.»³⁸

³⁸ «División de educación».

Centros de Rehabilitación y Programas de apoyo tecnológico:

- «Centro de Rehabilitación para Adultos Mayores con Discapacidad Visual
- Programa de Rehabilitación para Adultos Mayores con Discapacidad Visual a Domicilio
- Centro de Rehabilitación Integral CRI
- Programa de Rehabilitación a Domicilio PRAD
- Centro Inclusivo Tecnológico CIT
- Unidad de Producción Bibliográfica UPB
- Biblioteca Braille
- Academia Técnica del Benemérito Comité Pro Ciegos y Sordos de Guatemala “Talento Sin Límites” Ruth Nicol de Powell
- Programa de Atención a Sordociegos Adultos PASC
- Inglés para Call Center
- Programa de Microemprendimiento.»³⁹

Beneficiarios

«Principalmente beneficia a infantes, niños, adolescentes y adultos que acuden al Comité con problemas visuales y auditivos, actualmente en el caso de las escuelas reciben a estudiantes sin discapacidad. Las cuotas escolares y de inscripción se aplican de acuerdo al estudio socioeconómico elaborado por Trabajo Social, a través de una visita domiciliaria a cada estudiante. A la institución acuden personas de diferentes estratos y niveles socio-económicos siendo los principales los de escasos recursos.»⁴⁰

³⁹ «División de rehabilitación».

⁴⁰ «Quiénes somos».

Fuente de financiamiento

«Está conformado por 36 programas y servicios, los cuales se hacen posibles por el trabajo de 642 colaboradores y gracias a los fondos que genera la venta de billetes de Lotería Santa Lucía.» ⁴¹

«Lotería Santa Lucía fue fundada en 1956 por la labor humanitaria de la insigne dama Trabajadora Social Doctora Honoris Causa Elisa Molina de Stahl, autorizada con Decreto 577 firmado por el presidente Carlos Castillo Armas con el propósito de proveer los ingresos de la noble y meritoria labor para el funcionamiento de los Programas del Benemérito Comité Pro Ciegos y Sordos de Guatemala cuya obra está a la vista y beneficia a miles de guatemaltecos en toda la República de Guatemala en:

8 centros hospitalarios.

9 centros educativos inclusivos.

3 centros de rehabilitación.

36 programas de apoyo a la inclusión educativa, laboral y social de las personas con discapacidad visual y auditiva en Guatemala. ⁴²

Distribución de los ingresos de Lotería Santa Lucía

- 65 % para pago de premios y reintegros
- 16 % de descuento para los compradores mayoristas que comercializan billetes de Lotería Santa Lucía.
- 5 % para los gastos de funcionamiento de Lotería Santa Lucía
- 14 % para la sostenibilidad económica de los programas y servicios del Benemérito Comité Pro Ciegos y Sordos de Guatemala. » ⁴³

⁴¹ «Acerca de nosotros», Lotería Santa Lucía, acceso el 08 de febrero del 2023 <https://loteria.org.gt/site/about-us>

⁴² «Acerca de nosotros».

⁴³ «Acerca de nosotros».

Antecedentes gráficos

Digitales:



Figura 3: Logotipo de Benemérito,
<https://prociegosysordos.org.gt/>



Figura 4: Logotipo de la Lotería Santa Lucía,
<https://loteria.org.gt/>

Redes sociales



INICIO TIENDA LISTADO DE PREMIOS PRÓXIMOS SORTEOS CONÓCENOS CONTACTENOS

Acerca de Nosotros



Lotería Santa Lucía fue fundada en 1956 por la labor humanitaria de la insigne dama Trabajadora Social Doctora Honoris Causa Elisa Molina de Stahl, autorizada con Decreto 577 firmado por el Presidente Carlos Castillo Armas con el propósito de proveer los ingresos de la noble y meritoria labor para el funcionamiento de los Programas del Benemérito Comité Pro Ciegos y Sordos de Guatemala cuya obra está a la vista y beneficia a miles de guatemaltecos en toda la República de Guatemala en:

- 8 centros hospitalarios.
- 9 centros educativos inclusivos.
- 3 centros de rehabilitación.
- 36 programas de apoyo a la inclusión educativa, laboral y social.

Figura 5: Página web de Lotería Santa Lucía, <https://loteria.org.gt/site/about-us>



Figura 6: Página web del Benemérito Comité Pro Ciegos Y Sordos de Guatemala, <https://www.facebook.com/ProCiegosySordos>

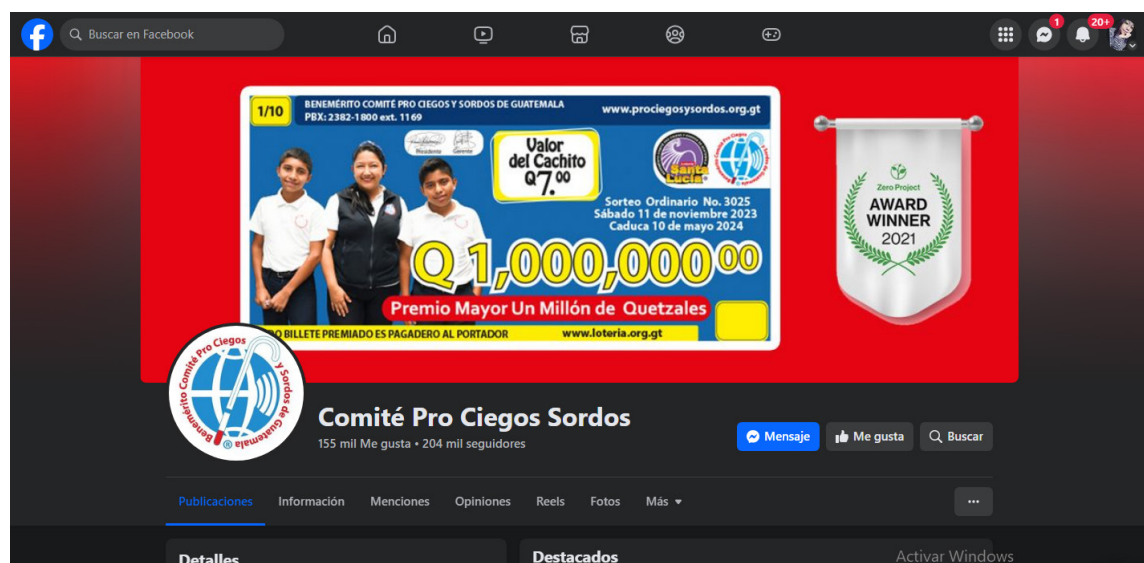


Figura 7: Perfil de Facebook del Benemérito Comité Pro Ciegos Y Sordos de Guatemala, <https://www.facebook.com/ProCiegosySordos>



Figura 8: Perfil de Twitter del Benemérito Comité Pro Ciegos Y Sordos de Guatemala, https://twitter.com/ProCiegosSordos?fbclid=IwAR2RApOHD1D3WssPQGJUieK2a65VuOnrqgNIMBWfMgvrM5aZmSn_zQ2LIFY

Impresos:

Centro de Comunicación Total para Niños Sordos “Dr. Carlos Alfonso Castellanos Molina”.



Figura 9: Material didáctico del centro educativo 1, elaboración **propia** Sheila Chajón



Figura 10: Material didáctico del centro educativo 2, elaboración **propia** Sheila Chajón

Perfil del grupo objetivo

Para un mejor control se realizó un plan de acción en donde se detalla cada uno de los aspectos que se desea investigar. (ver anexo 3)

Muestra de grupo objetivo

La información se obtuvo a través de una entrevista (ver anexo 2) a una persona que interactúa con todos los estudiantes del centro educativo, dicha persona tuvo acceso a información de la siguiente muestra:

- Población: 120
- Nivel de confianza: 90 %
- Margen de error: 7.56 %
- Tamaño de la muestra: 60

Análisis e interpretación de resultados



Características geográficas *(ver anexo 3.2)*

Resultados

- **País:** Guatemala
- **Departamentos:** Guatemala, Chimaltenango, Sacatepéquez y El Progreso ⁴⁴

Análisis e interpretación: Los estudiantes principalmente llegan al centro educativo de lugares cercanos, sin embargo, existen pocos estudiantes que viajan de diferentes departamentos para poder tener una educación especializada. Los estudiantes son todos ciudadanos del país de Guatemala no se cuenta con extranjeros.

Características sociodemográficas *(ver anexo 3.2)*

Resultados

- **Nacionalidad:** Guatemalteca.
- **Edad:** De 4 a 13 años.
- **Sexo:** Masculino y femenino.

⁴⁴ Curruchiche, entrevista

- **Idioma:** Español.
- **Nivel educativo:** Preprimaria y primaria estudiantes con discapacidad auditiva y sin discapacidad.
- **Ocupación:** Estudiantes.
- **Personas con las que vive:** Padre, madre y hermanos.
- **Comunidad:** Con discapacidad auditiva y sin discapacidad.⁴⁵

Análisis e interpretación: Debido a los niveles educativos que imparten en el centro educativo los estudiantes se encuentran entre los 4 a 13 años quienes viven con sus padres, una gran parte pertenecen a la comunidad con discapacidad auditiva. Su prioridad es el estudio.

Características socioeconómicas *(ver anexo 3.2)*

Resultados

- **Clase social:** Media baja y baja.
- **Nivel socioeconómico -NSE-:** D1 y D2.⁴⁶
- **Hábito de consumo:** Cubre las necesidades básicas de alimento, higiene personal y materiales educativos.
- **Servicio que utiliza:** Servicios básicos como energía eléctrica, agua potable e internet.⁴⁷

Análisis e interpretación: El nivel socioeconómico de las familias es **medio bajo y bajo**. la mayoría vive con sus padres. Debido al bajo ingresos de los padres muchas veces las cuotas de estudio no son canceladas y alcanza mayormente solo para solventar las necesidades de alimentación. Se movilizan por medio de transporte público y tienen acceso a lugares para compras de necesidades básicas.

⁴⁵ Curruchiche, entrevista

⁴⁶ «Niveles socioeconómicos en Guatemala», alka consultores, acceso el 14 de marzo del 2023, <https://www.alksconsultores.com/post/2018/03/07/niveles-socioecon%C3%B3micos-en-guatemala>

⁴⁷ Curruchiche, entrevista

Características psicográficas *(ver anexo 3.2)*

Resultados

- **Valores:** Respeto, amor, responsabilidad, compañerismo, puntualidad, amistad, perseverancia, honestidad, empatía, igualdad, gratitud.
- **Motivaciones:** Los motiva su familia, la superación y el hecho de querer encontrar un lugar donde los entiendan y en donde puedan obtener un ambiente agradable.
- **Actividades:** Les gusta jugar, se interesan por las actividades deportivas y culturales.
- **Prioridades:** El estudio, el poder aprender a cómo adaptarse a la sociedad sin importar su discapacidad.
- **Estilo de vida:** Debido a su discapacidad auditiva suelen tener dificultad para poder comunicarse por lo que el lenguaje de señas forma parte de su día a día. Asisten a la escuela en donde la educación que se les brinda se adapta a cada una de sus necesidades. Su día a día suele ser calmado y se enfocan en su educación y el pasar tiempo con su familia. En su tiempo libre suelen jugar y divertirse con amigos.
- **Personalidad:** Debido a su discapacidad suelen ser tímidos al principio, pero con el tiempo se vuelven animados y expresivos. Les gusta hacer amigos debido a la necesidad de comunicarse con los demás.
- **Cultura Visual:** Son personas muy visuales dependen de la comunicación visual por lo que las imágenes, fichas, infografías y videos son de suma importancia en su cultura visual. El lenguaje de señas es de suma importancia para ellos al igual que el lenguaje corporal y la expresión facial.
- **Nivel de lectura visual:** Su nivel es alto, aprenden a través de la observación.⁴⁸

⁴⁸ Curruchiche, entrevista

Análisis e interpretación: Son personas que a pesar de su discapacidad suelen ser positivas y se esfuerzan por conseguir un estilo de vida como cualquier otra persona. Aprenden a comunicarse con las personas de su entorno. Al principio pueden ser tímidos debido a la falta de comunicación, sin embargo, les gusta hacer amigos y expresivos. La comunicación visual es fundamental para ellos. Son personas amigables y amorosas. Sus padres representan un gran apoyo en sus vidas.

Características psicopedagógica (ver anexo 3.2)

- Su capacidad de aprendizaje suele ser lenta al principio debido a que muchos estudiantes no ingresan al centro con el conocimiento del lenguaje de señas.
- Al principio presentan dificultad para poder comunicarse con los profesores.
- Aprender mejor con imágenes reales en donde se muestran tal y como son las cosas para no confundirlos. ⁴⁹

Análisis e interpretación: Lista de cotejo (ver anexo 3.2)

Son activos durante las clases, se expresan de forma libre y demuestran interés en lo que las maestras les enseñan y cumplen con los ejercicios que se les asigna. Si tienen dudas las resuelven con la maestra. Aprenden con la observación. Al principio suelen tener dificultad en comprender los temas por lo que el material didáctico es de suma importancia para ellos.

⁴⁹ Curruchiche, entrevista



Relación entre grupo objetivo y la Institución

Resultados:

- El papel de la educación inclusiva es relevante como factor clave para la igualdad de oportunidades. Es una necesidad que se invierta en una educación inclusiva debido a la importancia para el desarrollo de la niñez, así como para el desarrollo de toda la población del país.⁵⁰
- La inclusión escolar es un enfoque que busca garantizar el derecho a una educación de calidad para todos. Esta se enmarca dentro del área de la Educación formal e informal, siendo su interés fundamental que la sociedad logre integrar a aquellas personas que no tienen acceso a la educación por diferentes motivos y circunstancias, en especial a las personas con discapacidad visual y auditiva. Para el Benemérito Comité Pro Ciegos y Sordos de Guatemala, es de mucha importancia este principio, debido a que tiene dentro de sus diferentes Centros Educativos, estudiantes en los niveles de Preprimaria, Primaria, Medio el cual incluye los ciclos de educación Básicos y Diversificado.⁵¹

50 «El camino hacia la educación inclusiva en Guatemala», Universidad Rafael Landívar, acceso el 14 de marzo del 2023, <https://principal.url.edu.gt/noticias/el-camino-hacia-la-educacion-inclusiva-en-guatemala/>

51 «Programa de inclusión escolar», Benemérito Comité Pro-Ciegos y Sordos de Guatemala, acceso el 14 de marzo del 2023, <https://prociegosysordos.org.gt/QuienesSomos.php>

Análisis e interpretación

Los estudiantes llegan al centro educativo en busca de un ambiente agradable y de un lugar donde los entiendan y que les brinden una educación de calidad como a cualquier persona. Dentro del centro educativo se les brinda una educación especializada a cada niño por lo que las aulas no pueden tener más de 10 alumnos con el fin de que las maestras se puedan enfocar en cada uno de sus alumnos. De igual manera imparte clases como en cualquier otra escuela como matemáticas, lenguaje, inglés, deporte, entre otras.⁵²

Frecuencia de visita presencial: La mayoría de los estudiantes acuden a clases sin falta, pero si existen estudiantes que por desinterés por parte de la familia o dificultades económicas no logran terminar el ciclo escolar como se espera.⁵³

Frecuencia virtual: No aplica.

Servicios más utilizados: El centro cuenta con niveles de preprimaria y primaria siendo en total 13 aulas con aproximadamente 10 alumnos en donde imparten las materias de Psicología, terapia de Lenguaje, trabajo social, odontología, escuela para padres, expresión artística, inglés, kaqchikel, expresión Artística (danza y teatro), deportes (Atletismo, fútbol, básquetbol, voleibol, tenis de mesa, ajedrez), talleres de Lenguaje de Señas para Padres de Familia, aulas Abiertas.⁵⁴

⁵² Curruchiche, entrevista

⁵³ Curruchiche, entrevista

⁵⁴ «Centro de Comunicación Total para Niños Sordos "Doctor Carlos Alfonso Castellanos Molina"».

Mapa de empatía

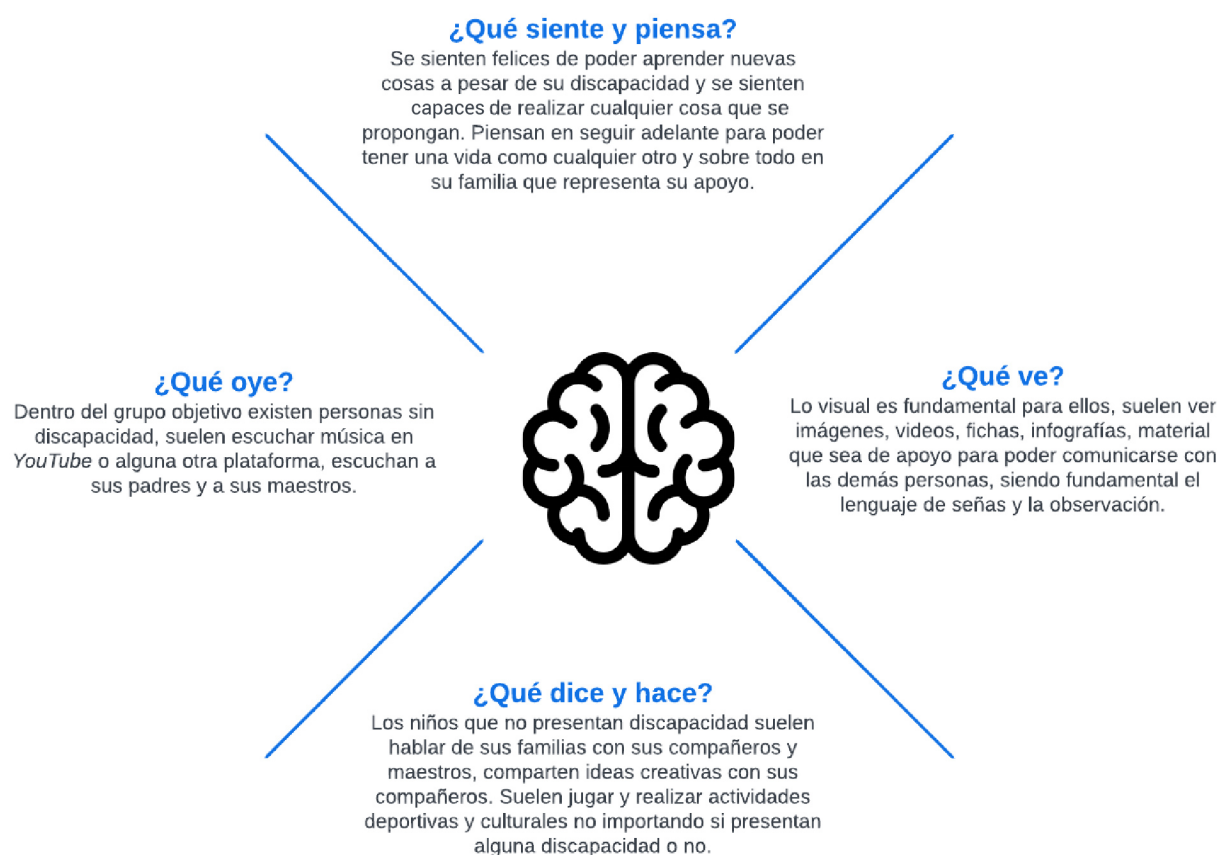


Figura 11 : Mapa de empatía según las características del grupo objetivo, elaboración propia.

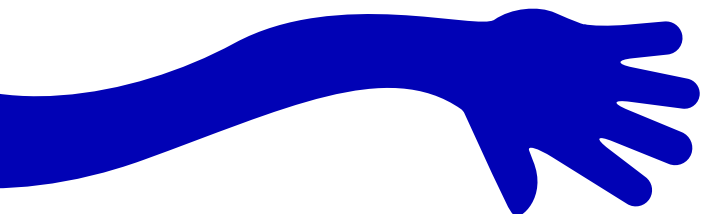


Capítulo 3

Planeación operativa

En capítulo se presenta información sobre los costos y el proceso que se llevará a cabo en cada una de las etapas del proyecto. Contiene los siguientes temas:

- Previsión de insumos y costos
- Flujograma del proceso creativo
- Cronograma de trabajo del proceso creativo



Previsión de Insumos y Costos

Listado de Insumos

Mobiliario:

- Escritorio
- Silla giratoria

Equipo:

- *Laptop HP*
- *Mouse inalámbrico*
- *Teléfono inteligente*
- *Tableta Samsung*

Software:

- *Software Creative Cloud para estudiantes*

Librería:

- Resma de hojas tamaño carta
- Lapicero Bic
- Lápices de dibujo HB 6 piezas
- Borrador *Faber Castell*
- Cuaderno de notas
- Sacapuntas

Transporte:

- Transporte público

Horario/tiempo:

- 6 horas diarias de lunes a viernes
- 30 horas semanales

Recursos humanos:

- Personal de la institución
- Asesora Metodológica de Proyecto de Graduación
- Sheila Xiomara Chajón Gómez ejecutora principal del proyecto
- Asesor gráfico
- Asesor especialista

Cálculo de Costos

Tabla 1: Cálculo de costos de energía por hora.

Energía eléctrica - EEGSA (Abril 2023)	
Últimos 3 meses de energía eléctrica • Enero Q 240.00 • Febrero Q 260.00 • Marzo Q 200.00 Fórmula $(240+260+200) / 3$ Promedio de consumo de luz mensual: Q233.33	Consumo por hora Fórmula $\frac{\text{Costo mensual (Q 233.33)}}{24\text{hrs} \times 30 \text{ días}} = \text{Q 0.32 C/H}$

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 2: Cálculo de costos de agua por hora.

Agua - Servicios GL (Abril 2023)	
Pago mensual de agua potable: (costo fijo) Q30	Consumo por hora Fórmula $\frac{\text{Costo mensual (Q 30)}}{24\text{hrs} \times 30 \text{ días}} = \text{Q 0.042 C/H}$

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 3: Cálculo de costos de internet y teléfono fijo por hora.

Internet y teléfono fijo - Claro (Abril 2023)	
Pago mensual de internet y teléfono: Q300	Consumo por hora Fórmula $\frac{\text{Costo mensual (Q 300)}}{24\text{hrs} \times 30 \text{ días}} = \text{Q 0.42 C/H}$

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 4: Cálculo de costos de *laptop* por hora.

Depreciación de equipo (Abril 2023)	
Laptop Costo 2023: Q 4,000.00 Depreciación por año (33%) Depreciación $\frac{\text{Valor de inversión (Q 4,000.00)}}{3 \text{ años}} = \text{Q 1,333.00}$ Vida útil según legislación fiscal (3 años)	Depreciación por hora Fórmula $\text{Q 1,333.00} / 12 \text{ meses} = \text{Q 111.00}$ $\text{Q 220.00} / 30 \text{ Días} = \text{Q3.7}$ $\text{Q 7.33} / 24 \text{ horas} = \text{Q 0.15}$ Depreciación por hora: Q 0.15

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 5: Cálculo de costos de *mouse* por hora.

Mouse inalámbrico (Julio 2023)	
Mouse	
Costo 2020: Q 100.00	Depreciación por hora
Depreciación por año (33%)	
Depreciación	Fórmula
2020 = 100 - 33 %	$Q\ 30 / 12\text{ meses} = Q\ 2.5$
2021 = 67 - 33%	$Q\ 2.5 / 30\text{ Días} = Q\ 0.083$
2022 = 45 - 33%	$Q\ 0.083 / 24\text{ horas} = 0.0035$
2023 = 30	Depreciación por hora: Q 0.0035

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 6: Cálculo de costos de teléfono inteligente por hora.

Teléfono inteligente (Julio 2023)	
Teléfono	
Costo 2019: Q 1,500.00	Depreciación por hora
Depreciación por año (33%)	
Depreciación	Fórmula
2019 = 1,500 - 33%	$Q\ 302.00 / 12\text{ meses} = Q\ 25.16$
2020 = 1,005 - 33 %	$Q\ 25.16 / 30\text{ Días} = Q\ 0.84$
2021 = 673 - 33%	$Q\ 0.84 / 24\text{ horas} = Q\ 0.035$
2022 = 451 - 33%	Depreciación por hora: Q 0.035
2023 = 302	

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 7: Cálculo de costos de tableta por hora.

Tableta Samsung (Julio 2023)	
Tableta Costo 2022: Q 1,300.00 Depreciación por año (33%) Depreciación Valor de inversión (Q 1,300.00) -----= Q 433.33 Vida útil según legislación fiscal (3 años)	Depreciación por hora Fórmula $Q\ 433.33 / 12\text{ meses} = Q\ 36.11$ $Q\ 36.11 / 30\text{ Días} = Q\ 1.2$ $Q\ 1.2 / 24\text{ horas} = Q\ 0.05$ Depreciación por hora: Q 0.05

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 8: Cálculo de costos de Software por hora.

Software (Abril 2023)	
Pago mensual de software: Q155.79	Consumo por hora Fórmula Costo mensual (Q 155.79) -----= Q 0.22 C/H 24hrs x 30 días

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 9: Cálculo de costos de librería por hora.

Librería - Office Depot (Abril 2023)	
Resma de hojas tamaño carta =Q30.00	Borrador <i>Faber Castell</i> =Q2.50
Lapicero Bic =Q2.00	Block de notas =Q18.61
Lápices de dibujo HB 6 piezas =Q45.00	Sacapuntas =Q5.00

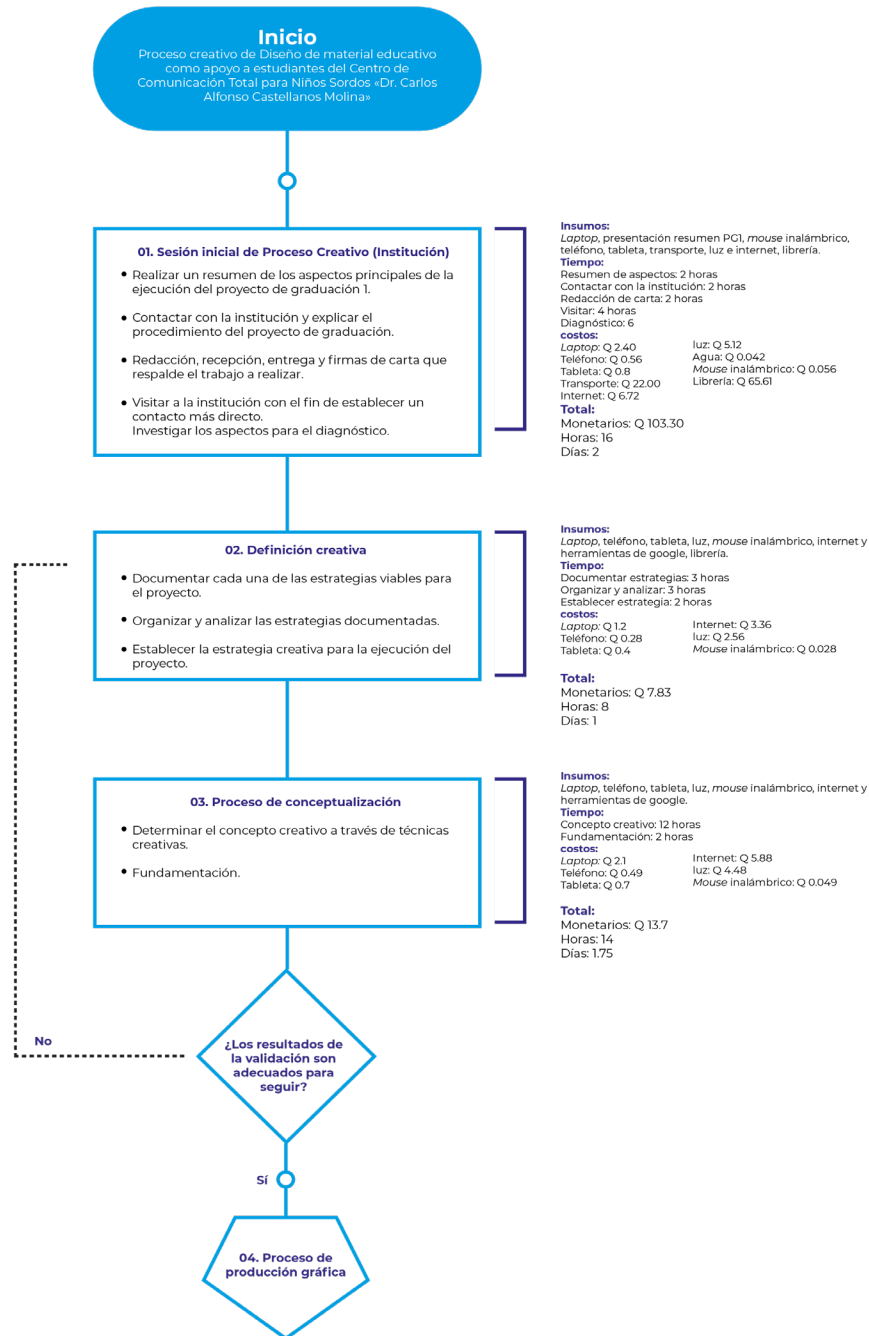
Fuente: Elaboración propia.

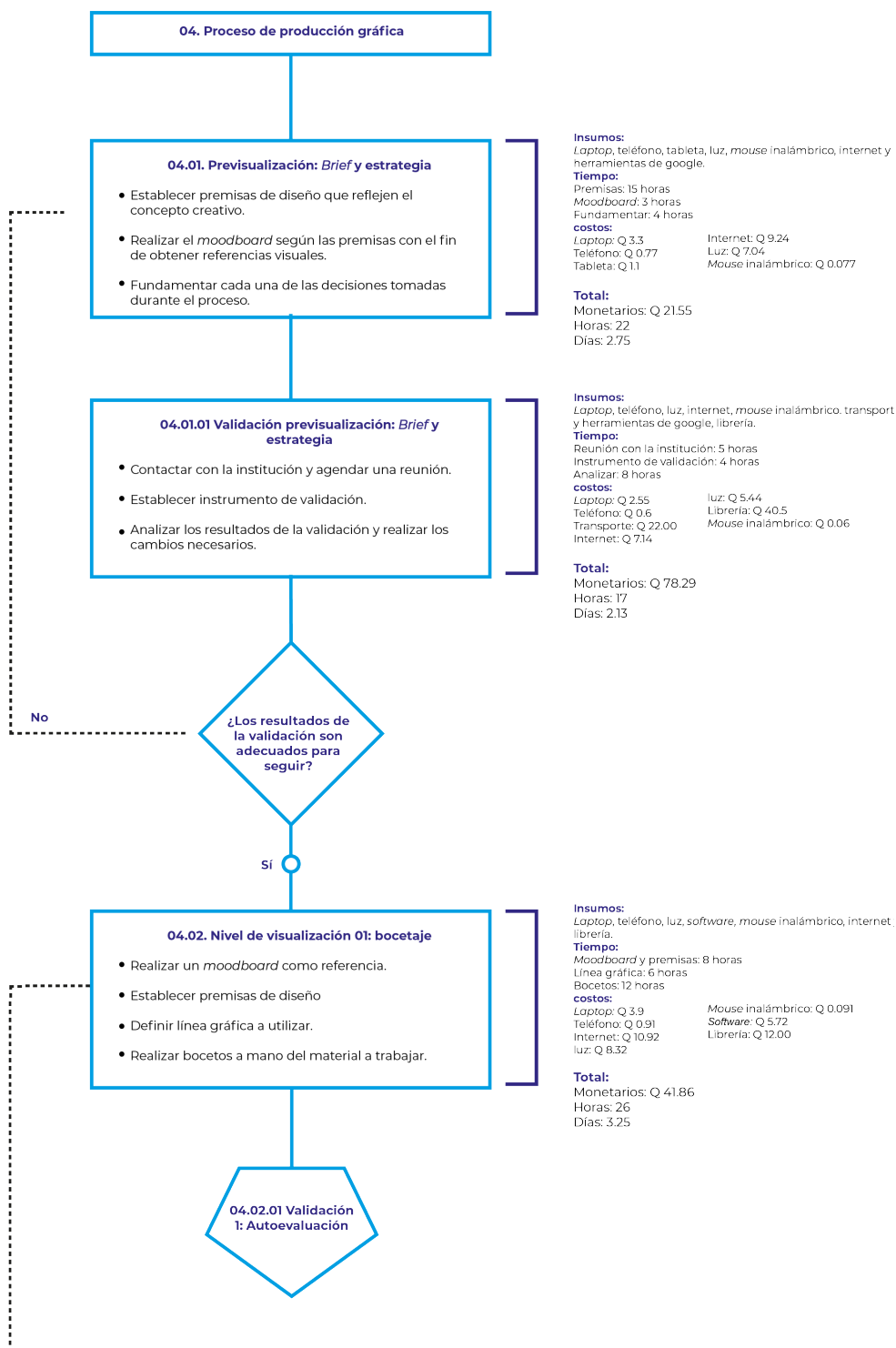
Tabla 10: Cálculo de costos de transporte.

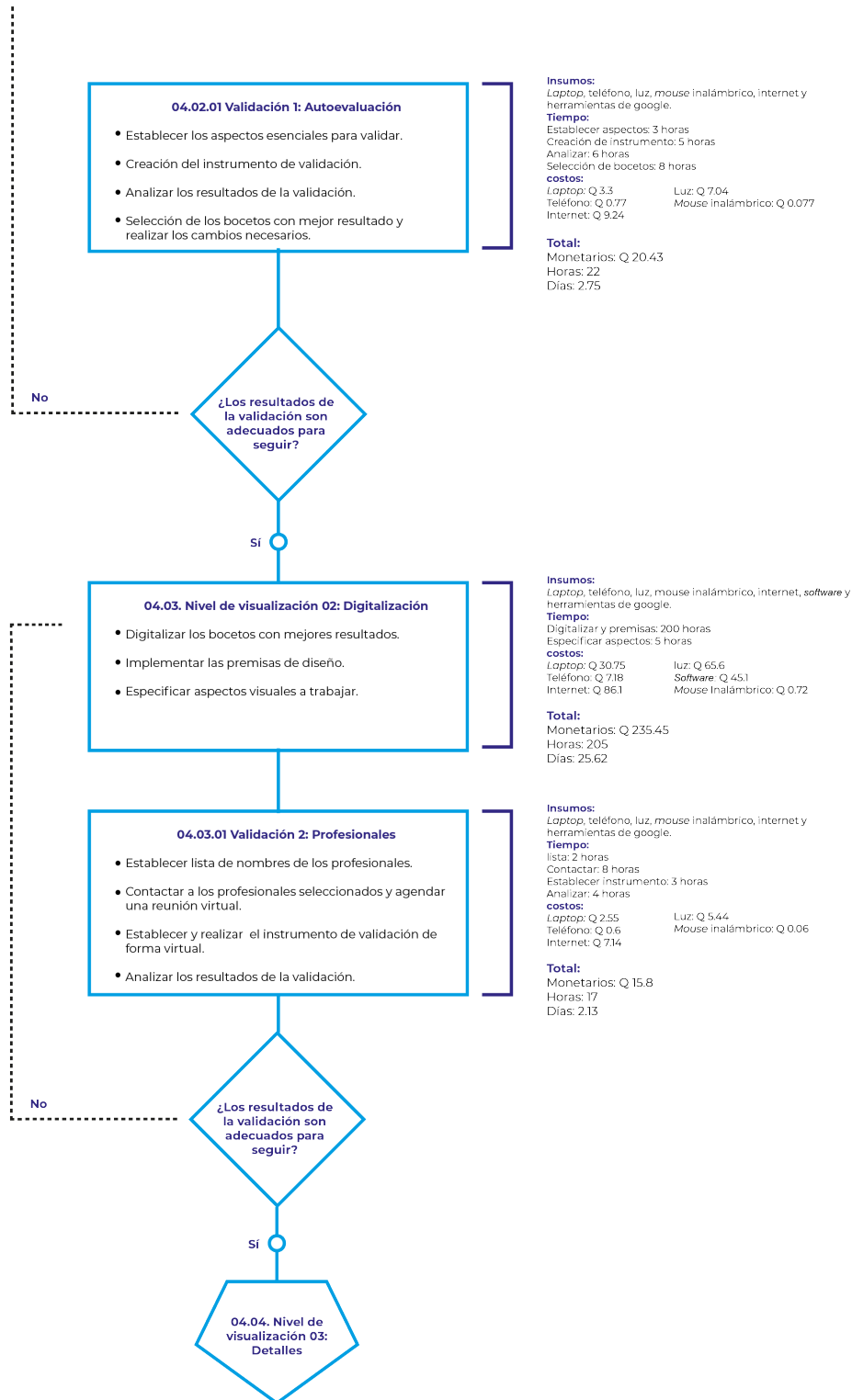
Transporte
Bus principal =Q10.00
Transmetro: =Q1.00
Total de pasaje ida y vuelta= Q 22.00

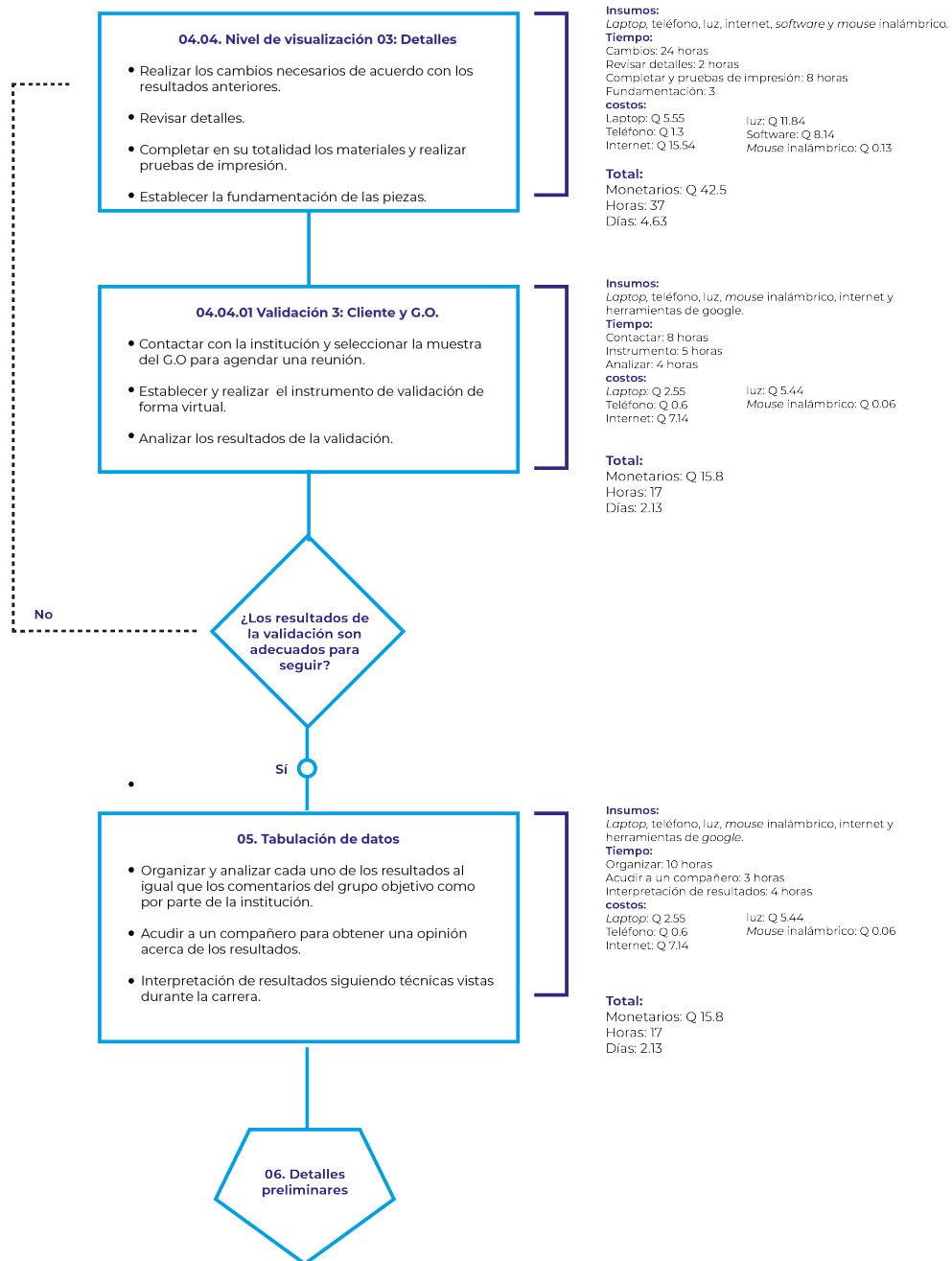
Fuente: Elaboración propia.

Flujograma del proceso creativo









06. Detalles preliminares

- Realizar los detalles faltantes para finalizar el proyecto tomando en cuenta las validaciones.
- Revisar detalladamente cada uno de los materiales que se le entregará a la institución.

Insumos:

Laptop, mouse inalámbrico, teléfono, luz, internet y herramientas de google.

Tiempo:

Realizar detalles: 10 horas

Revisión: 3 horas

costos:

Laptop: Q 1.95

Teléfono: Q 0.46

Internet: Q 5.46

luz: Q 4.16

mouse inalámbrico: Q 0.04

Total:

Monetarios: Q 12

Horas: 13

Días: 1.62

07. Presentación final

- Contactar con la institución y grupo objetivo para agendar una reunión.
- Realizar el instrumento de validación de forma digital
- Analizar y organizar los resultados de la reunión con la institución.
- Realizar los cambios que sean necesarios.

Insumos:

Laptop, mouse inalámbrico, software, teléfono, luz, in

Tiempo:

Contactar: 1 horas

Instrumento: 6 horas

Analizar: 5 horas

Cambios: 3 horas

costos:

Laptop: Q 2.25

Teléfono: Q 0.5

Internet: Q 6.3

Luz: Q 4.8

Mouse inalámbrico: Q 0.05

Software: Q 3.3

Total:

Monetarios: Q 17.2

Horas: 15

Días: 17.61

08. Entrega final

- Enviar y llevar los materiales y piezas finales a la institución.

Insumos:

Laptop, mouse inalámbrico, teléfono, luz, internet, tr

Tiempo:

Enviar: 1 horas

Entregar presencialmente: 4 Horas

costos:

Laptop: Q 0.75

Teléfono: Q 0.18

Internet: Q 2.1

Luz: Q 1.6

Mouse inalámbrico: Q 0.018

Transporte: Q 22.00

Total:

Monetarios: Q 26.65

Horas: 5

Días: 0.63

Finalización

Proceso creativo de Diseño de material educativo como apoyo a estudiantes del Centro de Comunicación Total para Niños Sordos «Dr. Carlos Alfonso Castellanos Molina»

Total de tiempo:

Horas: 451 horas

Días: 72.13 días

Total de costos:

Laptop:

Q 66.75

Teléfono:

Q 15.8

Tableta:

Q 3.00

Transporte:

Q 66.00

Internet:

Q 189.42

luz:

Q 144.32

Agua:

Q 0.042

Mouse inalámbrico:

Q 1.58

Librería:

Q 118.11

Software:

Q 62.26

Total: Q 667.28

Cronograma de trabajo del proceso creativo

Tabla 11: Cronograma de actividades del mes de agosto.

AGOSTO						
DO	LU	MA	MI	JU	VI	SA
30	31	01	02	03	04	05
	Sesión inicial de Proceso Creativo			Definición creativa		
06	07	08	09	10	11	12
	Proceso de conceptualización		Previsualización: Brief y estrategia			
13	14	15	16	17	18	19
	Validación Brief	Día de la Asunción	Nivel de visualización 01: Bocetaje			
20	21	22	23	24	25	26
	Validación 1: Autoevaluación					
27	28	29	30	31	01	02
	Nivel de visualización 02: Digitalización					

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 12: Cronograma de actividades del mes de septiembre.

SEPTIEMBRE						
DO	LU	MA	MI	JU	VI	SA
27	28	29	30	31	01	02
03	04	05	06	07	08	09
	Nivel de visualización 02:					
10	11	12	13	14	15	16
	Nivel de visualización 02:				Día de la Independencia	
17	18	19	20	21	22	23
	Nivel de visualización 02:					
24	25	26	27	28	29	30
	Nivel de visualización 02:					

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 13: Cronograma de actividades del mes de octubre.



Fuente: Elaboración propia.

Tabla 14: Cronograma de actividades del mes de noviembre.



Fuente: Elaboración propia.



Capítulo 4

Marco teórico

En capítulo brinda un análisis sobre la educación para niños con discapacidad auditiva y sobre la influencia del diseño gráfico en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Contiene los siguientes temas:

- Dimensión social y ética
- Dimensión estética y funcional



Dimensión social y ética

Educación para niños con discapacidad auditiva

El siguiente marco teórico aborda temas relacionados a la educación inclusiva con el objetivo de conocer los procesos de enseñanza para personas con discapacidad auditiva. La UNESCO define la educación inclusiva como «la educación personalizada, diseñada a la medida de todos los niños en grupos homogéneos de edad, con una diversidad de necesidades, habilidades y niveles de competencias.»⁵⁵

Instituciones educativas para personas con discapacidad auditiva en Guatemala: Guatemala cuenta con instituciones que brindan servicios educativos para personas con discapacidad auditiva siendo uno de los principales el Benemérito Comité Pro-Ciegos y Sordos de Guatemala, la cual se encarga de brindar servicios educativos a infantes, niños, adolescentes, adultos con discapacidad auditiva y visual.⁵⁶

La innovación dentro de sus centros educativos ha permitido la inclusión de personas sin discapacidad auditiva brindando más oportunidad de aprender.

Procesos de enseñanza de la institución: Dentro de la institución se implementa la metodología de comunicación total, el cual fue propuesto por el psicólogo Benson Schaeffery es uno de los más utilizados en personas con

⁵⁵ Xiomara García, Vania del Carmen, Edgar Adriano, Ivis Lourdes Bermúdez, «Educación inclusiva: derecho de todos a una educación de calidad» Revista Conrado versión On-line ISSN 1990-8644 (2022)

⁵⁶ «División de educación».

discapacidad auditiva. En este sistema se utiliza el lenguaje oral y signado permitiendo al niño a decidir utilizar el recurso comunicativo que le resulte más natural y efectivo.⁵⁷ También utilizan la clave Clave *Fitzgerald* que según su fundador «tiene como apoyo visual unos símbolos que representan a las distintas partes de la oración. Su principal objetivo es de carácter sintáctico, favoreciendo el desarrollo de estructuras oracionales propias del lenguaje oral.»⁵⁸

Fortalecimiento en sus procesos educativos: Dentro de las teorías del fonocentrismo que ayudan a fortalecer el proceso de aprendizaje se encuentra el enfoque oralista que se fundamenta con el estructuralismo y el conductismo en donde se utilizan estrategias terapéuticas con principios didácticos y pedagógicos que tiene como objetivo el poder formar la lectura labiofacil como medio para la comprensión y creación de la conciencia fonológica. El enfoque oralista se ha desarrollado a través de metodologías como la multisensorial que utiliza estrategias como la lectura global y la Clave *Fitzgerald*, dentro de este mismo método se encuentra el triple adiestramiento que utiliza la lectura labiofacial que consiste en el movimiento de los labios y los músculos faciales.⁵⁹

Evaluación del proceso de enseñanza para niños con discapacidad auditiva: Existe la posibilidad de evaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje analizando los elementos que lo conforman siendo estos niño y maestro. La teoría de la actividad introducida en la psicología por Lev Semiónovich Vigotsky ofrece una visión del proceso de enseñanza enfocados en su estructura, objetivos y los roles de los participantes.⁶⁰ Existen dudas sobre si es mejor utilizar el oralismo o bilingüismo, es decir, si utilizar el lenguaje de señas como primera lengua o utilizar el lenguaje de señas como herramienta para desarrollar el lenguaje oral.⁶¹

57 Jorge Carrascosa, «La discapacidad auditiva. principales modelos y ayudas técnicas para la intervención» *Revista Internacional de Apoyo a la Inclusión, Logopedia, Sociedad y Multiculturalidad*, no.1 (2015): 24-36

58 Carolina Becerra, «Lenguaje y educación en niños sordos: Encuentros y desencuentros», *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, no.14 (2008): pp. 105-114. : 0717-6945

59 Galvis y Socorro, «Teorías y estrategias que orientan la enseñanza de la lengua escrita como segunda lengua de las personas sordas» 65

60 Yulia Solovieva, «Las aportaciones de la teoría de la actividad para la enseñanza», *Revista Educando para educar*, no. 37 (2019): 13-24

61 Becerra, «Lenguaje y educación en niños sordos», 114

Material educativo para personas con discapacidad auditiva: El Ministerio de Educación de Guatemala distribuye los recursos educativos, como material didáctico, libros de texto y útiles escolares, a las instituciones educativas del país.⁶² Sin embargo, el material no cubre las necesidades de los estudiantes. Para los estudiantes con discapacidad auditiva lo visual es fundamental para su aprendizaje ya que se les hace más fácil el poder asociar palabras con imágenes. Según la teoría conductista el aprendizaje puede ser explicado como eventos observables siendo estos influenciados tanto por la conducta como del ambiente que los rodea.⁶³

Diseño de material educativo que cubra las necesidades visuales de aprendizaje: El crear material educativo para el Centro de Centro de Comunicación Total para Niños Sordos “Dr. Carlos Alfonso Castellanos Molina” se necesita de compromiso, responsabilidad, empatía y sobre todo respeto hacia la comunidad no verbal para poder diseñar material que se adapte a sus necesidades logrando contribuir como profesional del diseño gráfico al avance en el área educativa del país. Para poder crear material educativo que cubra sus necesidades implica conocer a la comunidad, tener una interacción cercana para poder ofrecerles un material funcional.

Según Pérez Marqués, citado por Yovera Sandoval, E. C, «Los materiales didácticos informáticos constituyen un recurso formativo complementario que debe utilizarse de la manera adecuada y en los momentos oportunos.»⁶⁴

La educación es un recurso de suma importancia que ayuda en el desarrollo social e intelectual de las personas y al utilizar un enfoque de carácter rehabilitador tiene como resultado evitar un retraso lingüístico y cognitivo.

62 «DIGEDUCA - Material pedagógico», MINEDUC, acceso el 10 de agosto de 2023 https://www.mineduc.gob.gt/digeduca/?p=materiales_pedagogicos.asp

63 Yolanda Heredia y Ana Sánchez, Teorías de aprendizaje en el contexto educativo (Monterrey:2020), acceso el 10 de agosto 2023, <https://n9.cl/lcx5s>

64 Jaime Franco Bracamonte, «Material didáctico para la lectoescritura en estudiantes con discapacidad auditiva», Inclusión & Desarrollo 8 (2021): pp 6-27, <https://revistas.uniminuto.edu/index.php/IYD/article/view/2461/2079>

Dimensión estética y funcional



Influencia del diseño gráfico en el proceso de enseñanza y aprendizaje

El diseño gráfico tiene la responsabilidad de solucionar problemas generando soluciones visuales que sean efectivas y apropiadas, esto se logra a través del uso de herramientas como lo son las imágenes, color, figuras, tipografías, etc. El diseño gráfico dentro del área educativa ha brindado soluciones en el aprendizaje y enseñanza de los estudiantes.

Diseño editorial infantil: Según castillo «El diseño editorial para infantes, debe contar con elementos que resulten atractivos para ellos; de lo contrario, los niños no se sentirán motivados a la actividad de la lectura. Acercar a los niños a los libros, que las lecturas parezcan atractivas y así motivarlos a leer y sobre todo aprender». ⁶⁵ El diseño editorial dentro del proyecto es de gran importancia ya que dentro del área educativa el diseño editorial tiene gran impacto permitiendo utilizar recursos pedagógicos como manuales, guías o juegos educativos. Con el material diseñado se busca lograr una composición visual agradable y divertida a través de la implementación del diseño editorial.

Minimalismo en el diseño gráfico: DeHarak considera que el minimalismo se basa en eliminar toda la información accesorio e innecesaria dejando lo que

65 Jose Quichimbo, «Diseño de un producto editorial para mejorar el aprendizaje de los niños en la visita técnica del Museo Pumapungo», (proyecto de graduación, Universidad del Uzuay, 2018), 45 <https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/8255/1/13978.pdf>

realmente importa dándole prioridad a la legibilidad.⁶⁶ Para las personas con discapacidad auditiva lo visual es prioridad, con el uso del minimalismo se busca darle importancia a la información útil eliminando distractores dentro del diseño de los materiales educativos a realizar.

Lenguaje de señas como medio ilustrativo: Para las personas con discapacidad auditiva la lengua de señas es un lenguaje natural que se relaciona con la percepción visual definidas por estructuras gramaticales que las diferencian de la lengua oral siendo este un canal de comunicación. Según T. Durán, la ilustración ayuda en el fortalecimiento del aprendizaje de los niños siendo este un complemento ideal para el texto logrando desarrollar la capacidad de alfabetización visual. En el proyecto se tendrá como prioridad el uso de ilustraciones referentes al lenguaje de señas como un complemento al texto siendo un apoyo para la comprensión del mismo.

Percepción del color en los niños: El niño percibe el color por medio de todo lo que le rodea.⁶⁹ Johann Goethe relaciono los colores básicos con ciertas emociones y fue determinado por su pirámide de colores, para él es muy importante comprender la reacción humana a los colores. Para los autores

66 Fernando Suárez-Carballo, ; Juan Ramón Martín-Sanromán, « Claves del minimalismo en el diseño gráfico contemporáneo: concepto y rasgos visuales», Revista Pensar la Publicidad, ISSN-e: 1989-5143, https://www.researchgate.net/profile/Fernando-Suarez-Carballo/publication/336096018_Claves_del_minimalismo_en_el_diseno_grafico_contemporaneo_concepto_y_rasgos_visuales/links/5d91c78b92851c33e948a021/Claves-del-minimalismo-en-el-diseno-grafico-contemporaneo-concepto-y-rasgos-visuales.pdf

67 Tovar L. «La lengua escrita como segunda lengua para el niño sordo», Revista El Bilingüismo de los Sordos, INSOR. 1999; 1(4) https://www.scielosp.org/article/ssm/content/raw/?resource_ssm_path=/media/assets/rsap/v17n1/v17n1a06.pdf

68 María Aguado Molina y María Villalba Salvador, « La Ilustración como recurso didáctico», REVISTA DE EDUCAÇÃO E HUMANIDADES, N.º 17 (2020): 337-359. ISSN: 2182-018X. DOI: <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/64433/DEDiCA%2017.17%20-%20M%20Aguado%20y%20M%20Villalba.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

69 El color en el arte infantil, Sergio García-Bermejo, Editorial Cepe. file:///C:/Users/Dell%20Optiplex/Desktop/UNIVERSIDAD/SEMESTRES/Decimo%20ciclo/EPS/104702-Text%20de%20l'article-163492-1-10-20081105.pdf

Ambrose y Harris «el color es la forma más inmediata de comunicación no verbal»⁷⁰, por ese motivo el color tendrá una gran importancia dentro del proyecto buscando transmitir emociones y poder comunicar a través del color. Dentro de la enseñanza para personas no verbales se suele utilizar colores que cumplen funciones específicas que dentro del material educativo se debe reflejar.

La tipografía en los niños: Autores como Muter, Hulme, Snowling & Taylor sostienen que los primeros años de escolaridad son fundamentales para el conocimiento de las letras por lo que se considera importante el uso de tipografías adecuadas para la comprensión en la educación de los niños.⁷¹ Para Lozano la tipografía juega un papel importante para el hábito de lectura proponiendo así utilizar una composición tipográfica que motive a los niños con sus hábitos de lectura.⁷² Las tipografías tienen personalidad propia y logran aportar de gran manera a la composición por lo cual en el material a realizar la tipografía debe representar un medio de comunicación en donde se debe tomar como prioridad la legibilidad debido a que lo visual es lo principal para los niños con discapacidad auditiva.

Maquetación y retícula en el diseño: Dentro del diseño gráfico es importante tomar en cuenta elementos fundamentales para poder crear una pieza que sea estética, pero a la vez funcional. Los elementos se apoyan uno al otro para poder formar composiciones con armonía visual. Las maquetaciones representan un orden de diferentes elementos siendo estos: texto, imagen, tablas, etc. logrando un equilibrio dentro de la pieza creada. Por medio del uso de la retícula en el material educativo se busca crear una composición que capture la atención del grupo objetivo y que esta sea funcional y divertida adaptándose a la información que se quiere comunicar.

70 Aguirre, Escárcega y Fausto Enrique, « El color en el diseño de interiores» en Actas de Diseño N°25, (2018), Buenos Aires, Argentina, pag.6-101, <https://n9.cl/g00wj>

71 Beatriz Graciela y FERRONI, Marina Valeria, «Aprendizaje de letras en niños preescolares de nivel socioeconómico bajo», Revista Interdisciplinaria [online]. 2014, vol.31, n.1, pp.25-37. ISSN 1668-7027. <http://www.scielo.org.ar/pdf/interd/v31n1/v31n1a02.pdf>

72 Pául Bassantes, « La composición tipográfica como aporte para los niños de tercero de Educación básica en su hábito de lectura», (Universidad Técnica de Ambato, 2019) <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/30128>



Capítulo 5

Definición creativa

En capítulo brinda información sobre el proceso creativo que corresponde al proceso de creación gráfica. Contiene los siguientes temas:

- *Brief*
- Descripción de la estrategia de la pieza de diseño
- *Insight*

Brief

Nombre del proyecto: Diseño de material educativo como apoyo a estudiantes del Centro de Comunicación Total para Niños Sordos «Dr. Carlos Alfonso Castellanos Molina».

Cliente: Benemérito Comité Pro-Ciegos y Sordos de Guatemala.

Grupo objetivo del proyecto: Niños y niñas de preprimaria y primaria entre edad de 4 a 13 años con discapacidad auditiva, pertenecen a familias de clase social media baja y baja. Son personas que a pesar de su discapacidad suelen ser positivas y se esfuerzan por conseguir un estilo de vida como cualquier otra persona. Aprenden a comunicarse con las personas de su entorno. La comunicación visual es fundamental para ellos. Son personas amigables y amorosas. Sus padres representan un gran apoyo en sus vidas. ⁷³

Descripción: Se diseñará material educativo siguiendo las metodologías de enseñanza que utiliza el centro educativo. El contenido que se presentará dentro del proyecto será sobre comunicación Total.

⁷³ Curruchiche, entrevista

Metas y objetivos: Mejorar el proceso de enseñanza de la institución educativa. Diseñar piezas con fines educativos como: manual o guía, recurso pedagógico y juego educativo que sirva de apoyo para los estudiantes del Centro de Comunicación Total para Niños Sordos «Dr. Carlos Alfonso Castellanos Molina». Realizar piezas funcionales para los estudiantes.

Mensaje y tono: Se busca apoyar al grupo objetivo y hacerlos sentir aceptados y comprendidos con un tono agradable, alegre, amistoso y respetuoso.

Activos y entregables: Una guía educativa, un juego educativo y un recurso pedagógico. Cada pieza tendrá un formato según el tipo de proyecto.

Participantes:

- Personal de la institución
- Asesora Metodológica de Proyecto de Graduación
- Sheila Xiomara Chajón Gómez ejecutora principal del proyecto
- Asesor gráfico
- Asesor especialista

Proceso de distribución: La institución se encargará de reproducir el material entre los diferentes grados.

Descripción de la estrategia de diseño

Estrategia de aplicación de la pieza (6W's)

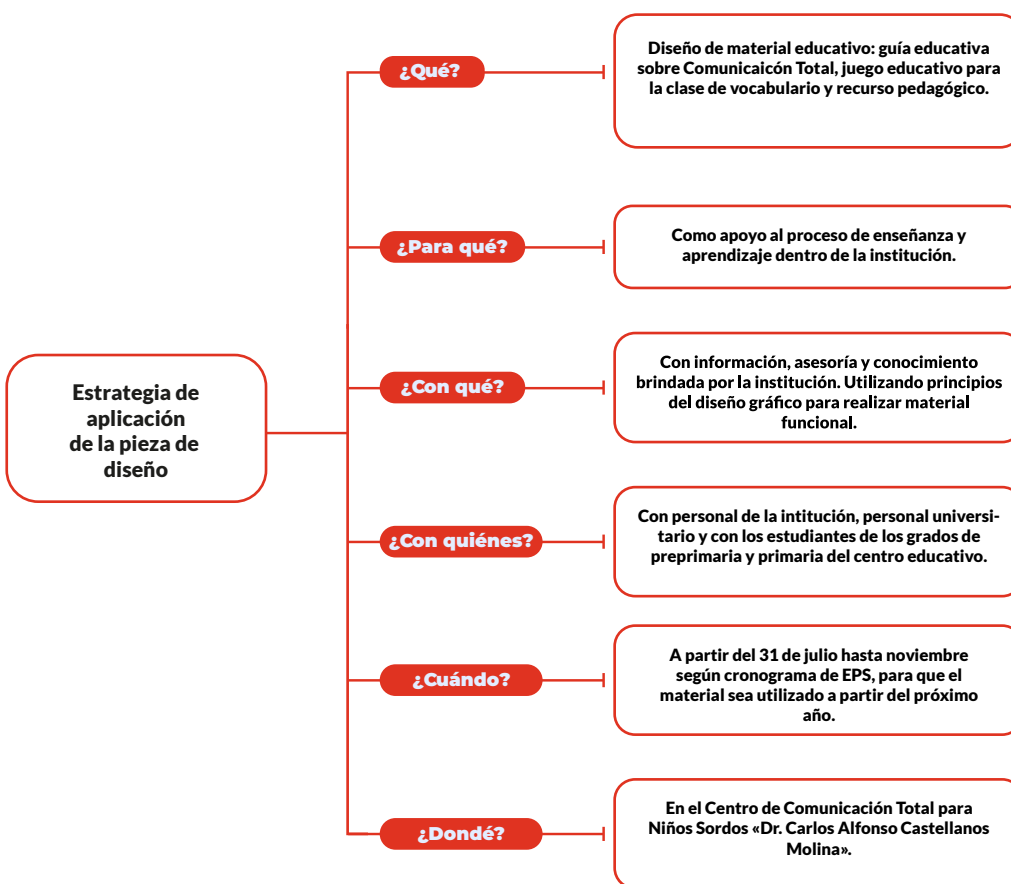


Figura 12: Cuadro conceptual, 6W's, elaboración propia.

Cuadro comparativo

Tabla 15: Cuadro comparativo de los materiales, técnica creativa.

Pieza	Ventajas	Desventajas
Guía educativa Comunicación Total	- Se puede compartir de forma física como digital a cualquier persona, - El formato es fácil de reproducir de forma impresa. - Es un material que se puede utilizar cada año sin problemas. - Su contenido permite utilizar elementos gráficos. - Se puede transportar de forma fácil. - Su formato permite colocar información necesaria.	- Su permanencia puede ser mínima dentro del público debido a que se interactúa con el material por poco tiempo. - Para el público puede no volver a leer después de la primera vez.
Juego educativo. Clase de vocabulario	- Su formato es fácil de comprender. - Se puede utilizar constantemente. - Funciona para cada año escolar. - Su empaque es fácil de almacenar. - Puede ser un material para todas las maestras.	- Se debe tener cuidado con las ilustraciones. - Requiere mucho tiempo para su diseño. - Puede implicar el uso de materiales de mayor presupuesto para poder reproducirlo.
Recurso pedagógico	- Su formato es fácil de reproducir. - Puede ser utilizado de forma constante. - No importa el tiempo que pase es funcional. - Todas las maestras pueden acceder al material. - El tiempo invertido en su diseño es poco a comparación de los demás materiales.	No se puede intervenir demasiado con elementos gráficos en las tarjetas principales debido a la naturaleza de su uso.

Fuente: Creación propia.

Insight

Factores del contexto social

Cultura: Dentro de la comunidad no verbal la cultura se centra en su propio lenguaje y en las experiencias compartidas en mayor o en menor medida de forma visual. Su cultura es como cualquier otra, comparten valores, creencias y costumbre, no se define por un espacio geográfico sino por experiencia de vida. Se comunican entre ellos con su propio lenguaje que forma parte importante dentro de su cultura. ⁷⁴

Necesidades: Al tener una discapacidad auditiva se generan necesidades que se deben tomar en cuenta para garantizar la integración a la sociedad. La comunicación es fundamental por lo que es necesario establecer un sistema de comunicación como lo es el lenguaje de señas. La educación desde pequeños es importante ya que les ayuda a poder integrarse a la sociedad y es necesario contar con docentes capacitados para poder brindarles educación de calidad. El apoyo emocional y social es otra necesidad importante ya que al recibir apoyo por parte de personas cercanas y de la sociedad genera confianza en ellos mismo y así enfrentar cualquier desafío.

Pertenencia: Las personas no verbales están conscientes de su situación por lo cual buscan también ser parte de la comunidad oyente y generar pertenencia dentro de la sociedad. Para poder comunicarse utilizan métodos como lo es llamar la atención de la persona con la que se quiere conversar y para eso tocan a las personas sobre el hombro con mucho respeto. También mantienen el contacto visual durante una conversación para asegurar que la otra persona siga la conversación. Buscan siempre una situación estratégica para poder adaptarse a su entorno.

⁷⁴ Escuela de sordos de Georgia, « Mes de la conciencia de la sordera», *Revista el ayudante escolar*, Volumen 9, Edición 6, (2020) <https://www.gsdweb.org/cms/lib/GA02225914/Centricity/Domain/4/issue%206%2028%20sept%202020%20spanish.pdf>

Grupos de influencia

Familia y amigos: Forman parte importante para afrontar los desafíos dentro de la sociedad. Son personas que brindan apoyo emocional que aporta en el desarrollo del niño. Están abiertos a aprender nuevos métodos para poder comunicarse y los hacen sentir aceptados. Expresan sus sentimientos con el fin de que estos sean entendidos de forma fácil.

Grupos sociales: Parte de la sociedad todavía tiene presente la idea que las personas con discapacidad auditiva no pueden hacer lo mismo que las demás personas y esto influye de forma negativa a la comunidad, sin embargo, existe una parte de la sociedad que ha mostrado interés por integrarlos tratándolos de forma normal logrando que las personas con discapacidad quieran seguir adelante esforzándose para lograr una vida digna.

Medio de comunicación: El tener una discapacidad no representa un impedimento para llevar una vida como todos. Para la comunidad existen personas que representan motivación en varias áreas, dentro de la música a pesar de ser de carácter auditivo se encuentra Beethoven un gran músico que la sordera no le impidió seguir con su vocación. También podemos encontrar a Thomas Edison quien fue uno de los inventores más famosos de la historia. Dentro del teatro se encuentra Marlee Beth, en la pintura a Francisco de Goya. Estas personas representan una motivación.

Motivaciones, intereses y actitudes

Motivaciones: Su principal motivación es poder llegar a tener una vida como todas las demás personas y poder integrarse a la sociedad sin ninguna limitación, poder llegar a tener un empleo y poder comunicarse con su entorno. Los motiva el deseo de superación en todos los aspectos de su vida y se esfuerzan por lograr cada una de sus metas.

Intereses: Se interesan en aprender nuevas cosas, en conocer su entorno y el buscar métodos para poder comunicarse de forma efectiva. Les interesa crear conexiones con las personas de su alrededor y ser parte de algo.

Actitudes: Son personas amables, cariñosas, siempre buscan comunicarse con otras personas, aunque al principio pueden ser tímidos, pero son personas amistosas y tranquilas. Son cercanas a su familia y docentes. Son expresivas y tienen iniciativa. Son personas con energía siempre buscan algo con que distraerse. Son muy observadores y siempre están al pendiente de todo.

Frase del *insight*

Castelló define el *insight* como «verdades y/o experiencias subjetivas reveladoras del consumidor y relevantes para el mismo, basadas en motivaciones profundas que, empleadas en la comunicación persuasiva, permiten reforzar el vínculo entre marca y consumidor, conectando con él como persona».⁷⁵ Para definir el *insight* se utilizó como base los datos anteriormente definidos y el acercamiento con el grupo objetivo.

Insight encontrado

Un toque en el hombro me abre un mundo de nuevas conexiones.

Fundamentación

Representa cómo las personas no verbales buscan entablar una comunicación con otras personas y una de las formas que utilizan es llamar la atención de la otra persona a través del contacto en el hombro. Esto representa un gesto de amistad y respeto. Ese pequeño toque puede dar inicio a una comunicación de pocas palabras que los conectará con personas nuevas. Las personas con discapacidad auditiva siempre están en busca de ser aceptados y ser entendidos por ese motivo utilizan métodos de comunicación que les facilite conectar con otras personas.

⁷⁵ Ana Sebastián Morillas, Irene Martín Soladana, Jorge Clemente, «Importancia de los insights en el proceso estratégico y creativo de las campañas publicitarias», *Revista Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, (2019), ISSN-e: 1988-2696 <https://pdfs.semanticscholar.org/b49e/5a8c302beb6217b160923eb914ae0d28d521.pdf>



Concepto creativo

Técnicas creativas

Para definir el concepto creativo se realizaron 3 técnicas creativas para la creación de ideas. A continuación, se presenta el desarrollo de las técnicas propuestas:

Descripción: Técnica creativa estratal

Un estratal es una serie de enunciados paralelos que se consideran como una totalidad. No es necesario que los enunciados tengan conexión alguna. Tampoco se pretende entenderlos. No se intenta abarcar todos los aspectos ni ser descriptivo. No se intenta ser analítico. Es una técnica creada por Edward De Bono.⁷⁶

Frase clave: Comunicación Total

Enunciados: Desarrollo de la etapa escolar, materiales de comunicación, condición de igualdad, educación especializada, beneficio de aprendizaje de cualquier niño, cambio en el proceso educativo, satisfacer las necesidades de los alumnos, crecimiento mental, unidad

⁷⁶ «Técnicas de creatividad, Estratal», Neuronilla, acceso el 23 de agosto de 2023, <https://neuronilla.com/estratal/>

Resultados de la técnica creativa

- **Educación para todos:** Hace referencia a la educación como un derecho que todo niño debe tener acceso sin discriminar.
- **El cambio que necesitamos:** Al poder utilizar métodos que sean adecuados para todos los niños se contribuye al cambio se necesita en el proceso educativo que se conoce actualmente.
- **Igualdad en pocas palabras:** Hace referencia al lenguaje que utilizan los niños ya que se comunican a través de señas y no por palabras.

Descripción: **Técnica creativa análisis morfológico**

Esta técnica es el resultado de los trabajos del astrónomo *FRITZ ZWICKY* en los años cuarenta. Consiste en descomponer un concepto o problema en sus elementos esenciales con los que se construye una matriz que permitirá multiplicar las relaciones entre tales partes.⁷⁷

Paso 1 - problema: La institución presenta problemas en el proceso de aprendizaje debido al desconocimiento de los métodos que se utilizan en el proceso educativo para personas con discapacidad auditiva delimitando el material educativo con el que se cuenta.

Paso 2 - Seleccionar los parámetros del problema: métodos de enseñanza, elementos, proceso de enseñanza, tipos de materiales.

⁷⁷ «Técnicas de CREATIVIDAD: el Análisis Morfológico», *Emprende tu marca*, acceso el 23 de agosto de 2023, <http://www.emprendetumarca.com/tecnicas-de-creatividad-el-analisis/#:~:text=Esta%20t%C3%A9cnica%20es%20el%20resultado,las%20relaciones%20entre%20tales%20partes.>

Paso 3 - Hacer la lista de variaciones

Tabla 16: Lista de variaciones, técnica creativa.

	Métodos	Elementos	Procesos	Tipos
1	Clave <i>Fitzgerald</i>	Símbolos	Trabajo en grupo	Fichas
2	Lenguaje de señas	Señas, manos	Atención especializada	Juegos
3	Lectura labiofacil	Movimiento,	Paciencia y amor	Tarjetas
4	Expresión corporal	Conducta motriz	Comunicación entre alumno y maestro	Rutinas diarias
5	lectoescritura	Letras, palabras	Apoyo y motivación	Cuentos pictográficos
6	Expresión facial	Rostro, emociones	Recursos visuales	Taller de la felicidad
7	Vocabulario	Letras, palabras	Participación en clase	Señalética
8	Refuerzo visual	Imágenes, colores, texturas.	Corregir y no desanimar	Recortes
		Ilustraciones	Lugar agradable	

Fuente: Creación propia.

Resultados de la técnica creativa

- **Señales que transforman:** En la educación el poder aprender a través de un lenguaje que puedan entender las personas dejan los obstáculos para poder desarrollar sus habilidades en todos los ámbitos.
- **Tus manos dicen mucho:** Hace alusión al lenguaje de señas que para muchos es su principal medio de comunicación.
- **Un lenguaje de amor:** El poder comunicarse a través de un lenguaje diferente representa una muestra de amor mostrando interés de querer transmitir un mensaje a otra persona.

Descripción: **Técnica creativa ideas animadas**

Es una técnica de pensamiento visual inventada en su origen por Alexander, Ishikawa y Silverstein para inventar diseños de edificios. Sirve cómo técnica para generar ideas creativas e innovadoras. Los *Ideatoons* (símbolos gráficos) te enseñan a liberar tu pensamiento poniéndolo del revés. Fomenta el pensamiento visual. ⁷⁸

Paso 1 - foco: Aprendizaje visual

Paso 2 - Escribe atributos.

Observación, ojo, estimulación visual, videos, imágenes, diagramas, figuras, colores, relación, conexión, unidad, manos.

Paso 3 - Se vinculan los dibujos para crear ideas



Figura 13: Tablero de ilustración, técnica creativa, elaboración propia.

⁷⁸ «Ideas animadas», Neuronilla, acceso el 23 de agosto de 2023, <https://neuronilla.com/ideas-animadas/>

Resultados de la técnica creativa

- **El cambio está en tus manos:** Pocas son las personas que se interesan por aprender lenguaje de señas y esto representa un obstáculo para poder comunicarse. El poder tener interés hacia ese lenguaje representa un cambio en la sociedad.
- **Viendo hacia el futuro:** Poder conocer y utilizar métodos diferentes en la educación o en algún otro ámbito representa un cambio ya sea a corto o largo plazo, pero siempre influenciando en el futuro.
- **Conéctate con una mirada:** Se puede decir mucho con una mirada y puede conectar a personas.

Concepto creativo

Frase del concepto creativo:

Manos diciendo todo.

Descripción:

El concepto creativo es la «idea única y original a través de la que se desarrollan las diferentes expresiones que darán forma a un anuncio o a una campaña de comunicación».⁷⁹

Fundamentación :

El concepto creativo se desarrolló a través de la técnica creativa de análisis morfológico. El concepto hace referencia al lenguaje de señas por medio del cual las personas no verbales pueden expresarse mostrando que su discapacidad no representa un obstáculo para poder comunicarse. Uno de los elementos de este lenguaje son el movimiento de las manos por el cual se pueden representar palabras completas. Con un simple movimiento de manos pueden llegar a transmitir cualquier mensaje hasta expresar emociones. El lenguaje de señas pertenece al sistema de Comunicación Total por medio del cual se genera un canal de comunicación.

⁷⁹ «Concepto creativo», Marketing Directo, acceso el 23 de agosto de 2023, <https://www.marketingdirecto.com/diccionario-marketing-publicidad-comunicacion-nuevas-tecnologias/concepto-creativo>

Premisas de diseño

A continuación, se presentan los códigos visuales que se implementaran en las piezas de diseño:

Cromatología



Figura 14: Paleta de color, elaboración propia.

Para poner énfasis en el tema de comunicación total siendo la base de la institución, se decidió utilizar colores que se suelen utilizar para la clave *Fizerald*, el cual es un método de enseñanza que utiliza la institución.

Como lo explican Ambrose y Harris el color es la forma más inmediata de comunicación por lo que cada color será utilizado como un diferenciador entre los temas que abarca el proyecto para que el niño pueda asociar según el color. Según Johann Goethe los colores se relacionan a las emociones por lo que se optó por una paleta que refleja emociones para que el niño pueda desarrollar esa área.⁸⁰

⁸⁰ Aguirre, Escárcega y Fausto Enrique, « El color en el diseño de interiores...» 6-101.

Tipografía

**ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz**

Figura 15: Tipografía Riffic, por Nini Prower. <https://www.fontriver.com/font/riffic/>

Títulos: Riffic Font

Para los títulos se decidió utilizar una tipografía *San serif* que sea fácil de leer por los niños y a la vez que esta sea divertida, los trazos de la tipografía *Riffic* son divertidos sin ser exagerados y su grosor le brinda peso a los textos siendo estos llamativos y divertidos a la vez.

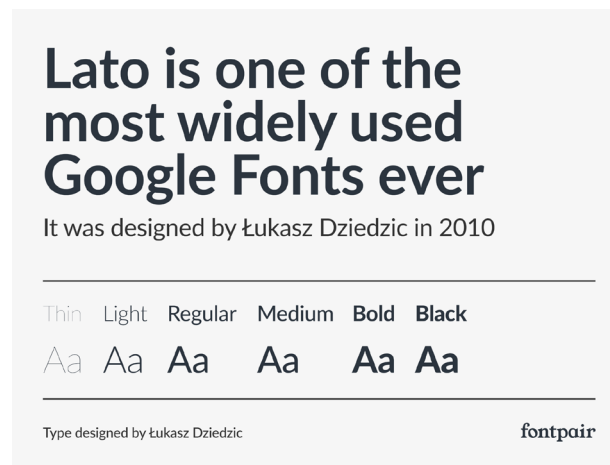


Figura 16: Tipografía Lato, por Łukasz Dziedzic. <https://www.fontpair.co/fonts/lato>

Cuerpo de texto: Lato

Como lo explica Lozano la tipografía juega un papel importante para el hábito de lectura, por lo que se decidió utilizar la tipografía Lato para el cuerpo de texto siendo esta legible por lo que ayudará al momento de leer párrafos donde se presenta información en mayor cantidad.⁸¹ Lato es una tipografía *sans-serif* humanista que presenta diferentes pesos por lo que ayuda en la jerarquía dentro del texto.

Reticula

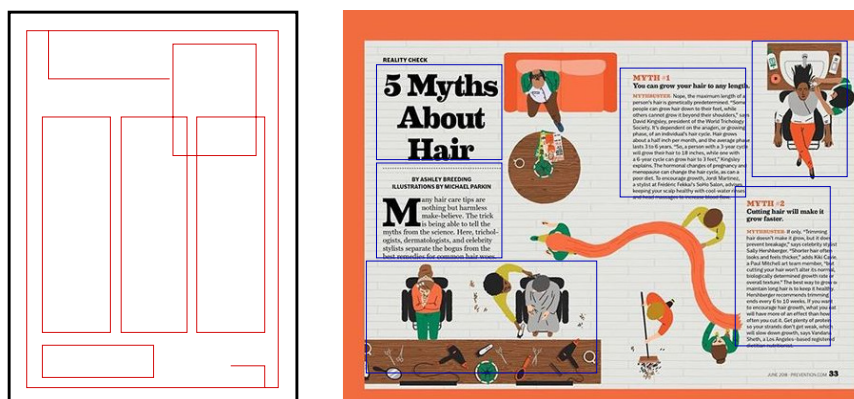


Figura 17: Uso de retícula jerárquica, por parkinparkin. <https://n9.cl/9yybd>

Se optó por utilizar la retícula jerárquica la cual se adapta a las necesidades del diseño permitiendo ser más intuitiva con los elementos de cada pieza. Debido a su flexibilidad podrá utilizarse en todas las piezas por lo que será funcional en cada una.

⁸¹ Bassantes Pául, « La composición tipográfica como aporte para los niños de tercero de Educación básica en su hábito de lectura...» 21.

Figura: Ilustración

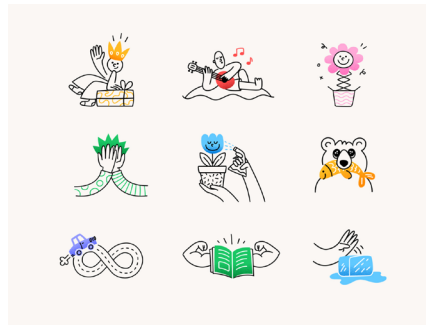


Figura 18: Ilustraciones por Lilla Bardenova, <https://n9.cl/alj2zi>

Como explica T. Durán la ilustración fortalece el aprendizaje visual del niño por lo que se optó por utilizar la ilustración como apoyo a los temas del proyecto, estas serán fáciles de comprender al no tener mucho detalle y se adaptan al rango de edad que presenta el grupo objetivo.⁸² Se hará uso de ilustraciones con trazos simples y un toque de color para que estos se han efectivo en la variedad de edades que presenta el grupo objetivo.

Tendencia: Minimalismo e Ilustraciones coloridos

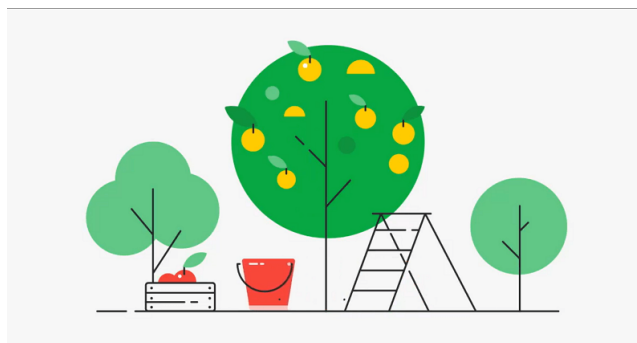


Figura 19: Leads Inbox update, Pipedrive, <https://es.venngage.com/blog/tendencias-de-diseno/>

Se hará uso de la tendencia del minimalismo en las ilustraciones, pensando en que el grupo objetivo pueda encontrar y comprender con facilidad lo que busca. Se busca lograr un equilibrio entre lo estético y lo funcional.

⁸² Aguado, Molina María y Villalba Salvador María, « La Ilustración como recurso didáctico...»

Códigos **visuales**



Connotación de los elementos y articulaciones visuales y audiovisuales

Aspecto Estético

El minimalismo dentro del diseño se caracteriza por su simplicidad y claridad. Utilizando el minimalismo se puede lograr una comunicación más clara eliminando lo innecesario y enfocarse en lo esencial lo que da como resultado que el lector pueda obtener información que le interesa de una manera mucho más fácil. Dentro del diseño se suele utilizar esta tendencia debido a su adaptabilidad a diversos formatos y dispositivos logrando que estos sean más receptivos.

El minimalismo se trata de crear una experiencia limpia y funcional, sin embargo, se debe tomar en cuenta que en algunos casos este tipo de diseño suele ser acompañado de algún otro tipo de elementos visuales para poder lograr un equilibrio.

Para las personas con discapacidad auditiva lo visual es de suma importancia por lo que al utilizar el minimalismo en los elementos del diseño el grupo objetivo puede captar rápidamente la información necesaria sin distracción de algún otro elemento. Al tener menos elementos disminuye la carga cognitiva para el grupo objetivo por lo que los materiales educativos podrán ser más agradables.

Aspecto Didáctico

La institución tiene como base la comunicación total el cual es un sistema de comunicación en el que se utiliza el lenguaje oral y signado, dicho sistema presenta diversos métodos para que las personas con discapacidad auditiva puedan comunicarse con su entorno. El material que se realizará presenta algunos métodos que se suelen utilizar en este sistema de comunicación:

- **Los temas que presenta la guía:** Definición de comunicación total, continua con diversos métodos utilizados como lo es el alfabeto manual, la lectura labio-facial, la expresión gestual, expresión corporal, lenguaje de señas y lectoescritura.
- **Juego educativo:** Presenta palabras e ilustraciones comunes para que el niño pueda conocer su entorno y representa un método utilizado en la lectoescritura.
- **Recurso pedagógico:** Presenta el proceso de la clave *Fitzgerald* que representa un método de enseñanza de la escritura.

El contenido de cada material guarda coherencia entre sí ya que el juego y el recurso parten del tema central siendo la comunicación total presentada en la guía.

Aspecto Morfológico

Función informativa, recreativa y formativa

El contenido presentado en la guía presenta la función informática ya que presentan conceptos sobre temas específicos dirigidos al público en general y busca informar sobre sistema en el que se basa la institución. El juego educativo presenta la función recreativa e informativa ya que a través del juego se podrán divertir mientras aprenden palabras básicas. Por último, el recurso pedagógico presenta una función formativa ya que fortalece el aprendizaje de aula y ayuda al niño a poder formar oraciones.

Aspecto Sintáctico

Composición.

Debido a la diferencia de formato y cantidad de información que presenta cada material se optó por utilizar una retícula jerárquica lo cual presenta más flexibilidad en la utilización de los elementos.

Color:

La paleta de colores surge de los colores utilizados en la Clave *Fitzgerald* con el fin de que los niños se acostumbren rápidamente con este sistema. Con la paleta de colores se optó por una paleta que refleja emociones ya que el color puede ser una forma inmediata de comunicación.

Sistema de registro cromático:

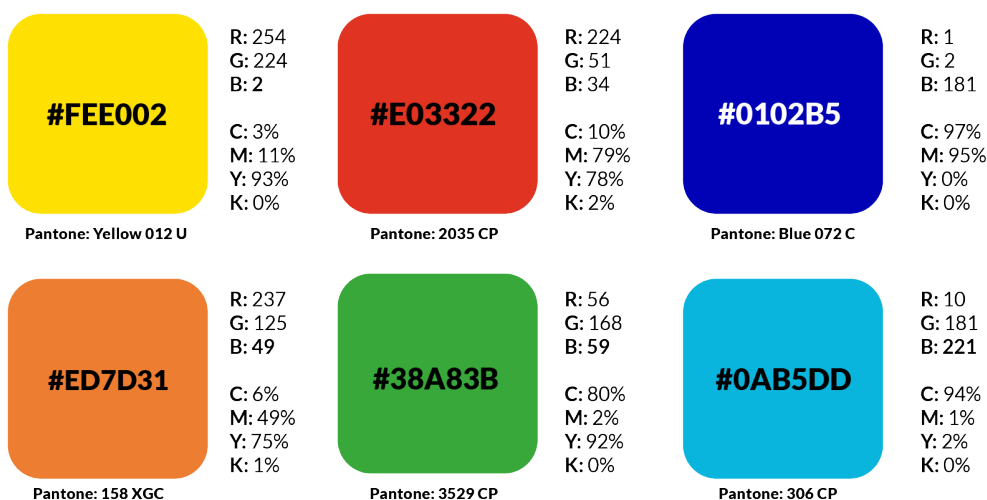


Figura 20: Código de color, elaboración propia.

Aditivo RGB:

Se utilizará el sistema de color RGB para la guía educativa ya que se plantea utilizar como un recurso en dos formatos siendo uno el digital para poder lograr mayor alcance.

Aditivo CMYK:

Se utilizará el sistema de color RGB para los tres materiales ya que principalmente se utilizarán dentro del aula de forma física como recursos de aprendizaje por lo que deberán ser impresos.

Aditivo PANTONE:

Como un recurso adicional se establecerán los colores en pantone para un color más exacto según la situación que lo amerite.

Grupo de tonalidad:

Dentro de la paleta de color se presenta dos grupos siendo los colores cálidos con el amarillo, naranja y rojo. El otro grupo son los colores fríos siendo el azul y verde. Cada uno de estos colores funciona con un distintivo de categorías y temas dentro de los materiales a elaborar.

Texto y gráficos:

Se utilizarán ilustraciones para representar el contenido junto al texto para mayor comprensión. La tipografía que se utilizará será legible y clara. Las ilustraciones eran simples con un toque de color para que estas se adapten al rango de edad que posee el grupo objetivo.

Aspecto Semántico

Dentro del material educativo el aspecto semántico garantiza que la información pueda presentarse de forma simple y comprensible tomando en cuenta que los elementos deben ser coherentes con el contenido y ayudar a ilustrar los temas que se presentan.

Significado denotativo:

La combinación de los elementos gráficos puede generar diversas composiciones dando como resultado diversas formas de utilizar los elementos.

Significado connotativo:

Se utilizarán brazos y manos divertidas que presenten algún significado en el lenguaje de señas. Dicho elemento puede interpretarse de diversa forma dependiendo del lector.

Recursos estilísticos:

Símbolos: Se utilizarán señales que forman parte del lenguaje de señas dentro de la información al igual como un elemento gráfico que enriquecerá el concepto creativo, con el fin de obtener un acercamiento con el grupo objetivo ya que el lenguaje de señas representa un valor cultural dentro de la comunidad no verbal.

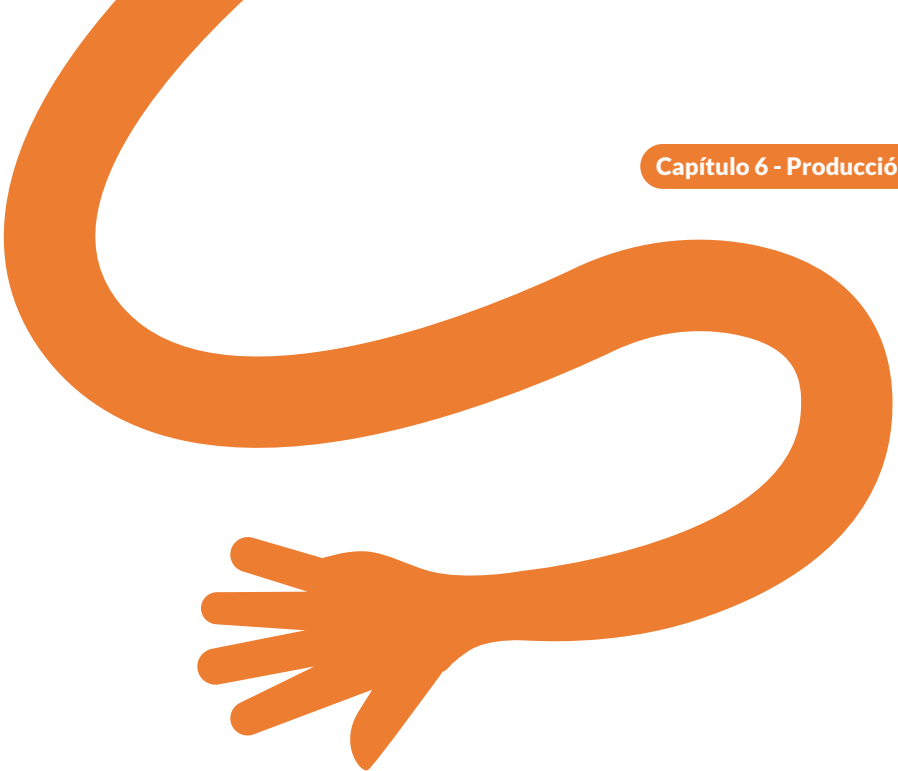


Capítulo 6

Proceso de producción gráfica

En capítulo brinda información sobre los diferentes niveles de producción gráfica aplicando los aspectos establecidos llegando a un resultado final junto a datos numérico de costos. Contiene los siguientes temas:

- Previsualización
- Nivel de producción gráfica 1
- Nivel de producción gráfica 2
- Nivel de producción gráfica 3
- Propuesta gráfica final fundamentada
- Vista preliminar de la pieza gráfica
- Lineamientos para la puesta en práctica
- Honorarios



Previsualización

Definición del Proyecto A

Diseño de material educativo como apoyo a estudiantes del Centro de Comunicación Total para Niños Sordos «Dr. Carlos Alfonso Castellanos Molina».

Resumen del tema social del proyecto

El contenido que se abordará en el proyecto es sobre Comunicación Total el cual es un enfoque orientado a generar una comunicación efectiva entre personas con diferentes percepciones del lenguaje. Dentro de la comunidad no verbal se utiliza dicho sistema el cual conlleva a utilizar diversos métodos de enseñanza y aprendizaje dentro del ámbito educativo.

Piezas de diseño y secciones principales

Material editorial:

Guía educativa:

- Portada
- Guardas
- Créditos
- Índice
- Opciones de páginas interiores (solo texto, texto con imágenes, solo imagen).
- Contraportada

Juego educativo:

- Tarjetas tiro (con ilustración y texto)
- Tarjetas retiro
- Tarjetas Ilustraciones y palabras
- Ruleta
- Trifoliar Instructivo (tiro y retiro)
- Empaque
- Hoja de evaluación

Recurso pedagógico:

- Tarjetas Clave *Fitzgerald*
- Tarjetas ilustraciones
- Tarjetas palabras

Ruta del usuario / User Journey Map



Figura 21: Ruta de usuario guía educativa, elaboración propia.

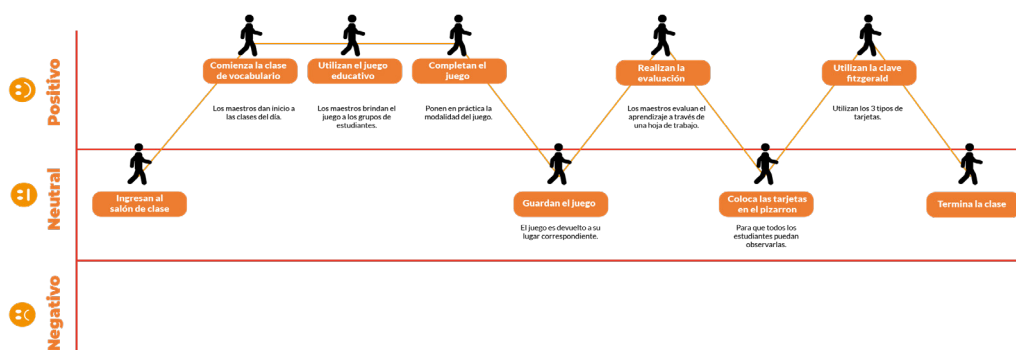


Figura 22: Ruta de usuario juego educativo y recurso pedagógico, elaboración propia.

Nivel de producción gráfica 1

A. Pieza gráfica: Guía educativa

Sección 1: Portada

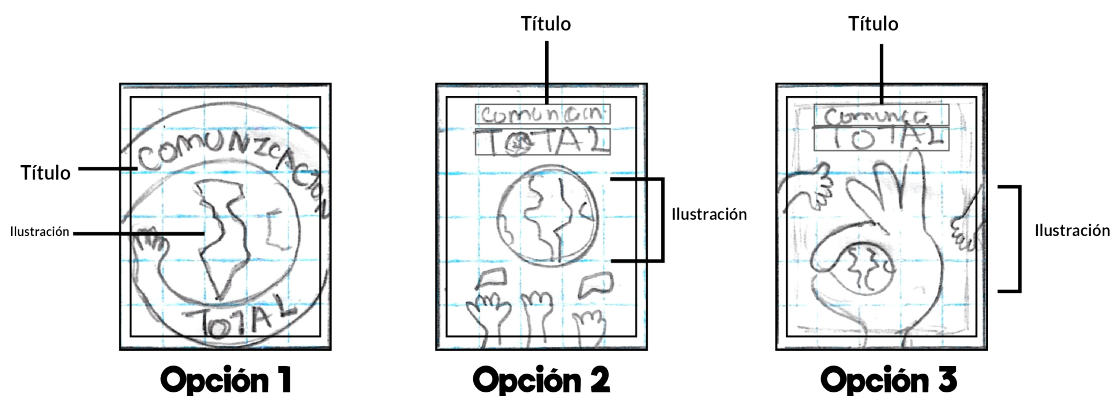


Figura 23: Bocetos de portadas para la guía educativa, elaboración propia.

Propuestas 1: Se graficó la silueta de un brazo creando un círculo para poder formar un mundo haciendo referencia a un todo. El título se agrega sobre el brazo haciendo referencia que a través de las manos se puede comunicar.

Propuesta 2: Se graficaron más manos junto a cuadros de diálogos haciendo referencia al concepto. En esta propuesta se coloca como centro el mundo y se juega con la jerarquía del título.

Propuesta 3: Se incorporó un mundo a la mano logrando una sola composición dando a entender que a través del lenguaje de señas se puede comunicar en todas partes del mundo, reforzando la palabra de **todo** del concepto creativo.

Sección 2: Páginas internas

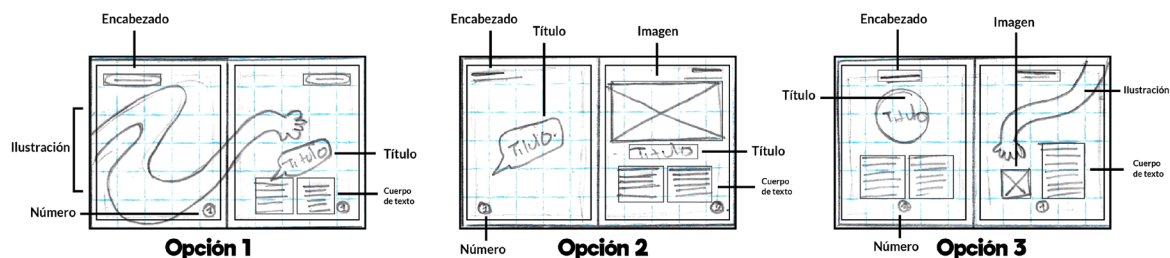


Figura 24 Bocetos páginas interiores para la guía educativa, elaboración propia.

Propuestas 1: El objetivo de la propuesta es utilizar los elementos gráficos de forma dinámica que tenga continuidad entre las páginas. Las páginas se identificarán con un texto en el parte superior resaltado dentro de un cuadro. El título se coloca dentro de un cuadro de diálogo y el número de página se encuentra en la esquina inferior derecha.

Propuesta 2: Se realizó una composición en donde no se centra en las manos si no en los cuadros de diálogo y se incorporaron imágenes. Las páginas se identificarán con un texto en la parte superior. El título se encuentra en una página individual. El número de página se encuentra en la parte inferior derecha e izquierda.

Propuesta 3: Se propone utilizar más información en cada una de las páginas. El título se encuentra dentro de un círculo haciendo referencia al mundo. El número de página se encuentra en la parte inferior central.



Sección 3: Contraportada

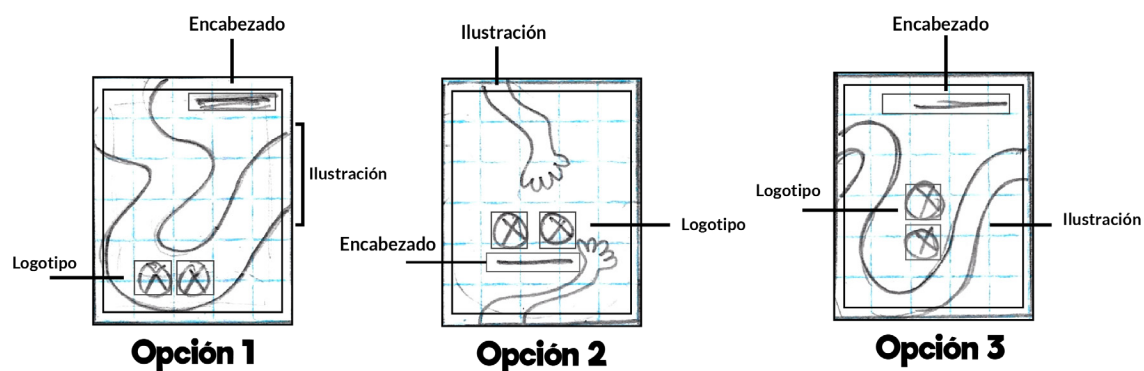


Figura 25: Bocetos contraportada para la guía educativa, elaboración propia

Propuestas 1: Se busca tener una continuidad con la portada para que tenga relación en la composición. Los logotipos se encuentran en la parte inferior de forma centrada.

Propuesta 2: Se graficaron manos alrededor de los logotipos, en esta propuesta la portada y la contraportada presentan relación, pero no continuidad.

Propuesta 3: Se busca tener continuidad con la portada de forma minimalista junto a los logotipos de forma centrada y vertical.

A-1. Pieza gráfica: Juego educativo

Sección 1: Tiro de las tarjetas

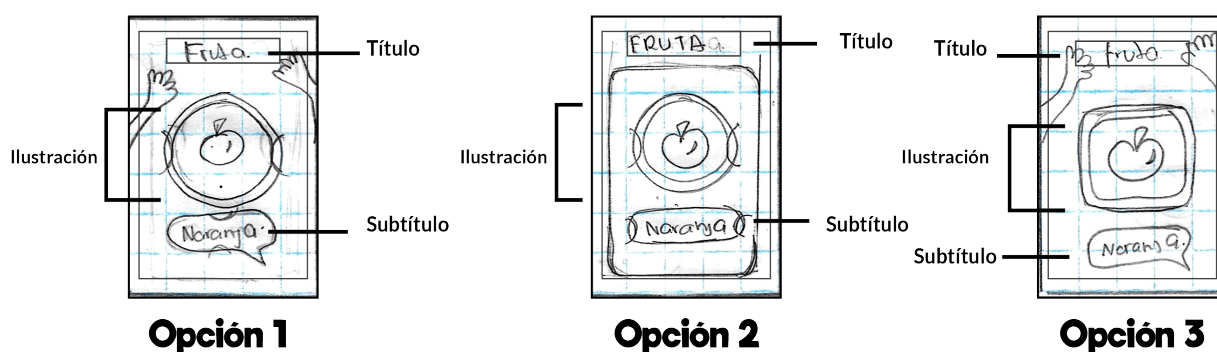


Figura 26: Bocetos de ilustraciones, elaboración propia.

Con las ilustraciones se buscó utilizar la tendencia minimalista con el fin de que cada ilustración se pueda comprender de forma fácil y que este se adapte al rango de edad del grupo objetivo.

Propuestas 1: Se busca una composición más limpia en donde las ilustraciones se encontrarán dentro de un círculo haciendo referencia a un todo y la palabra dentro de un cuadro de diálogo junto a ilustraciones de manos.

Propuesta 2: En esta propuesta se agregó un margen y se centra en la ilustración y la palabra.

Propuesta 3: La ilustración se encuentra dentro de un cuadro de forma más tradicional.



Sección 2: Tarjetas retiro

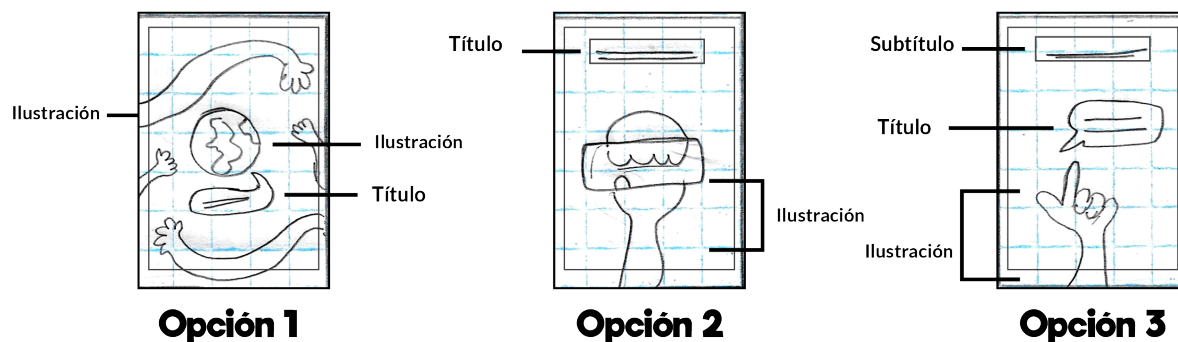


Figura 27: Bocetos de tarjetas para el juego educativo, elaboración propia.

Propuestas 1: Se busca utilizar un patrón de manos para que sea más divertido junto a un mundo y un cuadro de diálogo en donde se encontrara el nombre de la categoría reforzando el concepto creativo.

Propuesta 2: Se busca que la composición sea más limpia en donde la categoría sea lo principal junto con la mano.

Propuesta 3: El cuadro de diálogo y la mano se encuentran de forma individual jugando con el espacio dentro del formato.

Sección 3: Ruleta

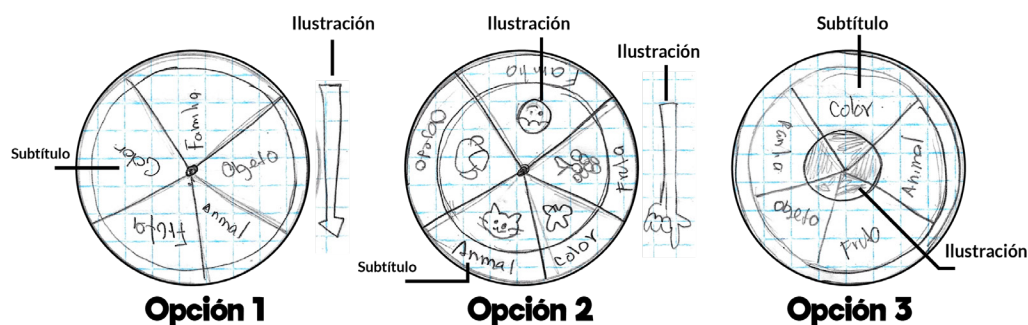


Figura 28: Bocetos de ruleta para el juego educativo, elaboración propia.

Se realizaron bocetos para la ruleta que servirá para seleccionar las categorías que son parte del juego.

Propuestas 1: La propuesta se centra en los nombres de las categorías en donde cada una tendrá un color específico. Se utilizará una fecha para poder seleccionar la categoría que se completará.

Propuesta 2: En esta propuesta se incorpora el nombre de la categoría junto a una ilustración que la representa. Cada categoría tendrá un color diferente. Se utilizará una mano señalando para elegir la categoría.

Propuesta 3: En la propuesta se encuentra el nombre de la categoría junto a su color representativo en la parte central de la ruleta.



A-2. Pieza gráfica: Recurso Pedagógico

Sección 1: Tarjetas *fitzgerald*

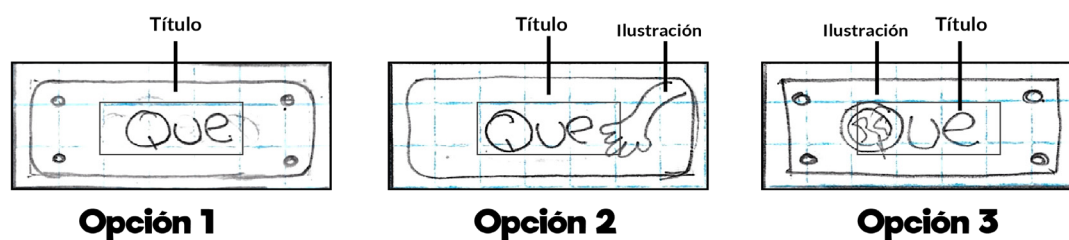


Figura 29: Bocetos tarjetas para el recurso pedagógico, elaboración propia.

Propuestas 1: Debido al método utilizado dentro de estas tarjetas no puede contener una gran cantidad de elementos gráficos por lo que se realizó una propuesta donde solo se encuentra la palabra.

Propuesta 2: En esta propuesta se intervino con un elemento gráfico que representa el concepto creativo.

Propuesta 3: Se propone intervenir la tipografía con un elemento que represente el concepto creativo.

Sección 2: Tarjetas ilustraciones

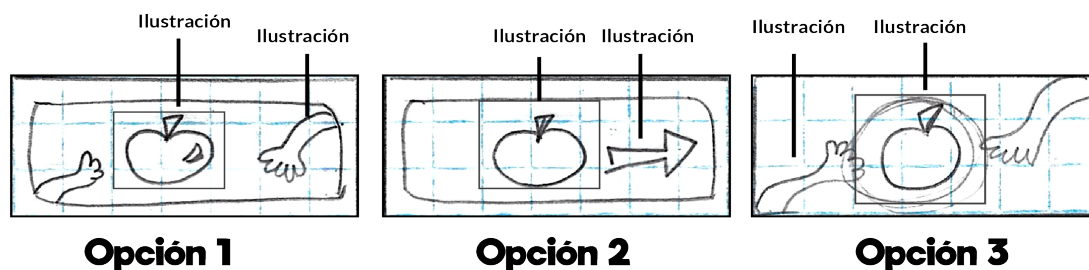


Figura 30: Bocetos de ruleta para el juego educativo, elaboración propia.

Propuestas 1: Se encuentra la ilustración de forma centrada acompaña de manos de forma que se pueda observar que la mano está colocando la ilustración.

Propuesta 2: La ilustración se encuentra junto a una flecha dando a entender que sigue otra tarjeta para poder completar la oración de forma gráfica.

Propuesta 3: En esta propuesta se encierra en un círculo la ilustración junto a las manos y se elimina el margen para una composición más limpia.

Sección 3: Tarjetas palabras

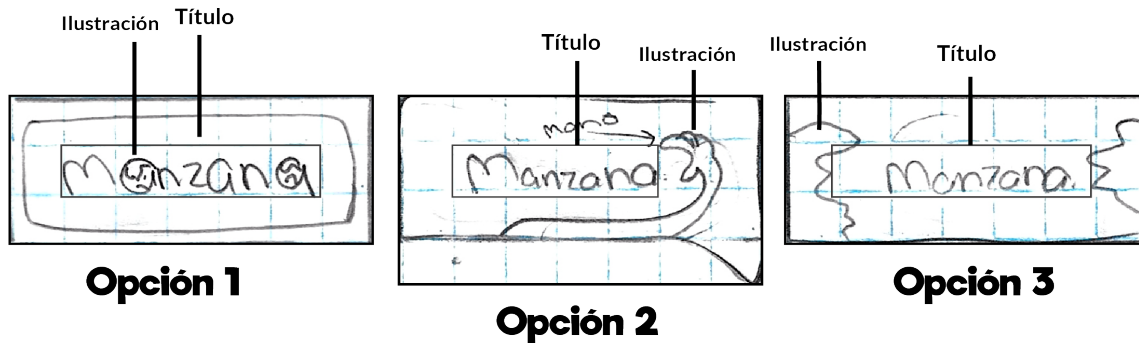


Figura 31: Bocetos de ruleta para el juego educativo, elaboración propia.

Propuestas 1: Se propone intervenir la tipografía con la forma del mundo de forma más minimalista.

Propuesta 2: Se propone que la tarjeta tenga un formato de cuadro de diálogo junto a una mano que coloque la palabra para que sea más divertida.

Propuesta 3: La palabra estará acompañada de elementos que representen el mundo que serían los continentes.

Elementos gráficos



Figura 32: Bocetos de elementos gráficos, elaboración propia.

Se propusieron elementos con los que se pueda tener versatilidad al utilizarlos en la pieza y que representen el concepto creativo, las manos representando el lenguaje de señas, los cuadros de diálogo representando lo que se dice a través

de las manos y el mundo y círculos hacen referencia a cómo el lenguaje de señas se adapta a cada lugar del mundo para poder comunicar todo en todas partes.

B. Descripción de autoevaluación

Criterios de autoevaluación

Se realizó el método de autoevaluación de las propuestas para poder seleccionar la mejor propuesta para poder continuar con la siguiente etapa de visualización. En la autoevaluación se evaluaron los criterios de composición visual, memorabilidad, pertinencia, abstracción, jerarquía visual y legibilidad. La escala de valoración de la autoevaluación es de 1 y 5 puntos a cada aspecto, en donde 1 es deficiente, 3 satisfactorio y 5 muy satisfactorio.

Instrumento de autoevaluación

Tabla 17: Tabla de evaluación.

	Sección 1			Sección 2			Sección 3		
Pieza	Opción 1	Opción 2	Opción 3	Opción 1	Opción 2	Opción 3	Opción 1	Opción 2	Opción 3
Pertinencia visual									
Composición visual									
Código icónico									
Memorabilidad									
Jerarquía Visual									
Legibilidad									
Abstracción									
Total									

Fuente: Creación propia.

B-1 Resultado de autoevaluación

Tabla 18: Tabla de evaluación, guía educativa.

	Portada			Páginas interiores			Contraportada		
Guía educativa	Opción 1	Opción 2	Opción 3	Opción 1	Opción 2	Opción 3	Opción 1	Opción 2	Opción 3
Pertinencia visual	2	4	4	4	2	3	4	4	4
Composición visual	3	3	4	4	1	3	4	3	4
Código icónico	3	4	5	5	1	3	3	4	3
Memorabilidad	3	3	4	4	1	2	3	3	3
Jerarquía Visual	3	4	4	4	1	2	3	3	4
Legibilidad	4	4	4	4	4	4	5	5	5
Abstracción	5	5	5	5	3	2	5	4	5
Total	23	27	30	30	13	19	27	26	28

Fuente: Creación propia.

Tabla 19: Tabla de evaluación, tarjetas juego educativo.

	tarjeta tiro			tarjeta retiro			Ruleta		
juego educativo	Opción 1	Opción 2	Opción 3	Opción 1	Opción 2	Opción 3	Opción 1	Opción 2	Opción 3
Pertinencia visual	3	3	3	4	3	2	3	5	1
Composición visual	4	4	4	4	4	4	2	4	2
Código icónico	3	2	4	4	4	4	1	4	1
Memorabilidad	4	2	3	4	4	3	2	4	2
Jerarquía Visual	4	3	4	3	2	2	2	4	2
Legibilidad	4	4	4	3	3	3	4	4	4
Abstracción	4	2	3	3	3	3	1	4	1
Total	26	20	25	25	23	21	15	29	17

Fuente: Creación propia.

Tabla 20: Tabla de evaluación, tarjetas juego educativo.

Recurso pedagógico	Tarjetas			Tarjeta ilustración			Tarjeta palabra		
	Opción 1	Opción 2	Opción 3	Opción 1	Opción 2	Opción 3	Opción 1	Opción 2	Opción 3
Pertinencia visual	2	4	3	4	3	3	3	5	1
Composición visual	2	4	4	4	4	4	2	4	2
Código icónico	3	4	4	4	4	4	1	4	1
Memorabilidad	3	3	3	4	3	4	2	4	2
Jerarquía Visual	2	4	3	3	3	3	2	4	2
Legibilidad	3	4	4	3	3	3	4	4	4
Abstracción	3	4	4	3	3	3	1	4	1
Total	18	27	25	25	23	21	15	29	13

Fuente: Creación propia.

C. Descripción y fundamentación de la decisión final

Guía educativa

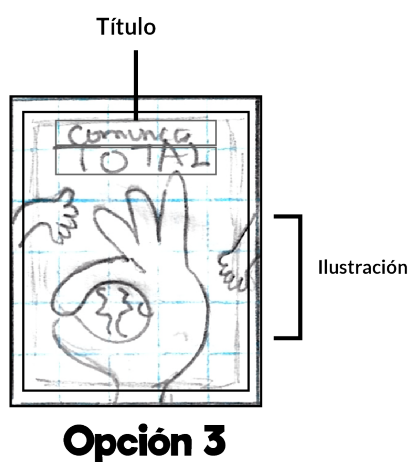


Figura 33: Opción final portada, elaboración propia.

Sección 1: Portada

Para la portada según autoevaluación la opción 3 obtuvo la mayor puntuación debido a que integra en una sola composición los dos elementos que reflejan el concepto creativo y presenta una jerarquía en el título.

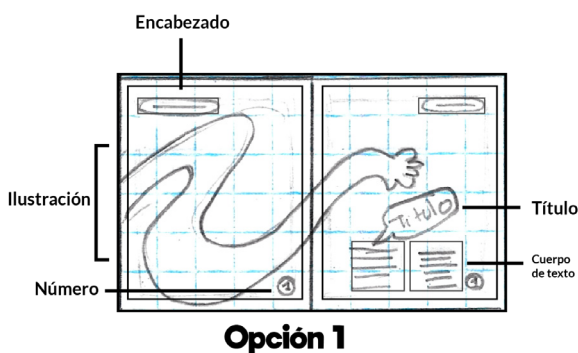


Figura 34: Opción final páginas internas, elaboración propia.

Sección 2: Páginas internas

Para las páginas interiores según autoevaluación la opción 1 obtuvo la mayor puntuación debido al dinamismo que presenta de los elementos siguiendo la tendencia del minimalismo. Debido a la cantidad de información se tendrá un diseño limpio que sea visualmente atractivo y divertido. Se buscó reforzar el texto con elementos gráficos.

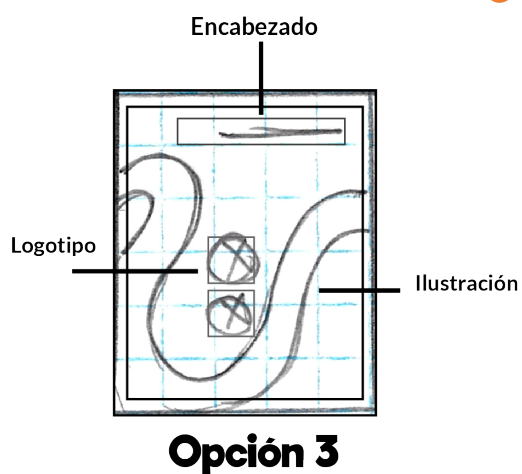


Figura 35: Opción final contraportada, elaboración propia.

Juego educativo

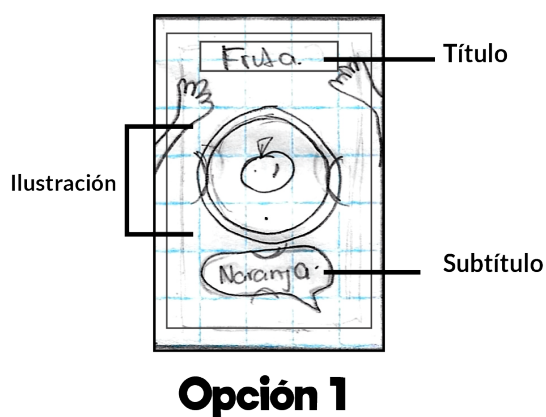


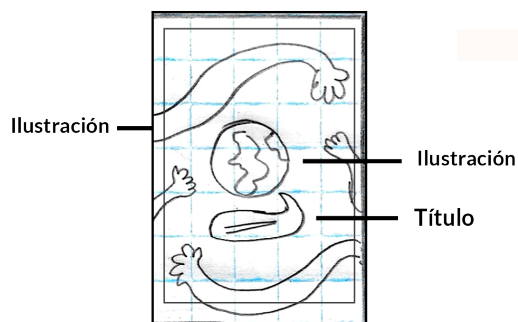
Figura 36: Opción final tiro, elaboración propia.

Sección 3: Contraportada

Para la contraportada según la autoevaluación la opción 3 obtuvo la mayor puntuación debido a que presenta una continuación con la portada.

Sección 1: Tarjeta tiro

Para el tiro de las tarjetas del juego según autoevaluación la opción 1 obtuvo la mayor puntuación debido a que su composición presenta más orden y cada uno de los elementos representan el concepto creativo. El círculo y el cuadro de diálogo tendrán un margen color rojo a solicitud por parte de la institución.

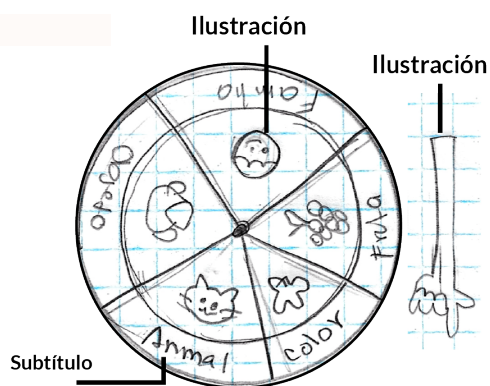


Opción 1

Figura 37: Opción final retiro, elaboración propia.

Sección 2: Tarjeta retiro

Para el retiro de las tarjetas del juego según autoevaluación la opción 1 obtuvo la mayor puntuación debido a que presenta dinamismo y le da diversión a la tarjeta el movimiento de las manos.



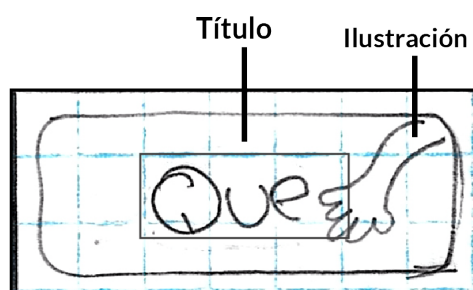
Opción 2

Figura 38: Opción final ruleta, elaboración propia.

Sección 2: Ruleta

Para la ruleta del juego según autoevaluación la opción 2 obtuvo la mayor puntuación debido a que presenta los elementos de forma que ayuda al momento de seleccionar cada categoría y presenta dos formas de representar las categorías.

Recurso pedagógico

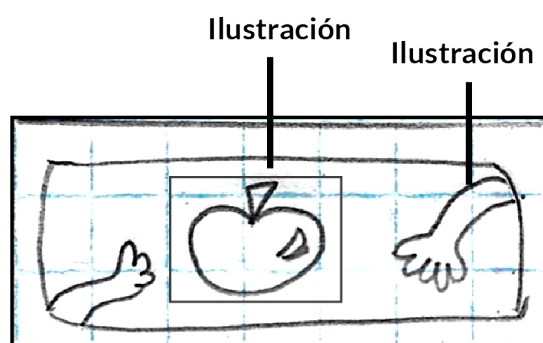


Opción 2

Figura 39: Opción final tarjetas, elaboración propia.

Sección 1: Tarjetas fitzgerald

Para las tarjetas de los encabezados según autoevaluación la opción 2 obtuvo la mayor puntuación debido a que presenta un elemento gráfico que no representa un distractor del encabezado.



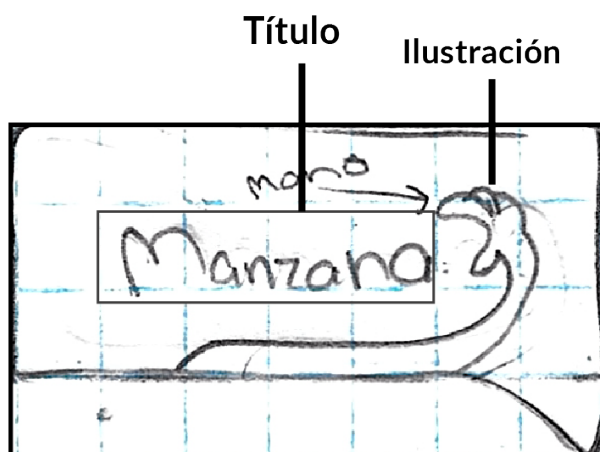
Opción 1

Figura 40: Opción final tarjetas ilustraciones, elaboración propia.

Sección 2: Tarjetas ilustraciones

Para las tarjetas de ilustración según autoevaluación la opción 1 obtuvo la mayor puntuación debido a que presenta los elementos de forma que ayuda al momento de seleccionar cada categoría y presenta dos formas de representar las categorías.

Sección 3: Tarjetas palabras



Opción 2

Figura 41: Opción final tarjetas palabras, elaboración propia.

Sección 3: Tarjetas palabras

Para las tarjetas de palabras según autoevaluación la opción 2 obtuvo la mayor puntuación debido a que presenta elementos que reflejan el concepto y su formato es más divertido.

Nivel de producción gráfica 2

Para el nivel dos se procede a digitalizar las propuestas seleccionadas aplicando las premisas de diseño que se establecieron anteriormente.

A. Pieza gráfica: Guía educativa

Sección 1: Portada

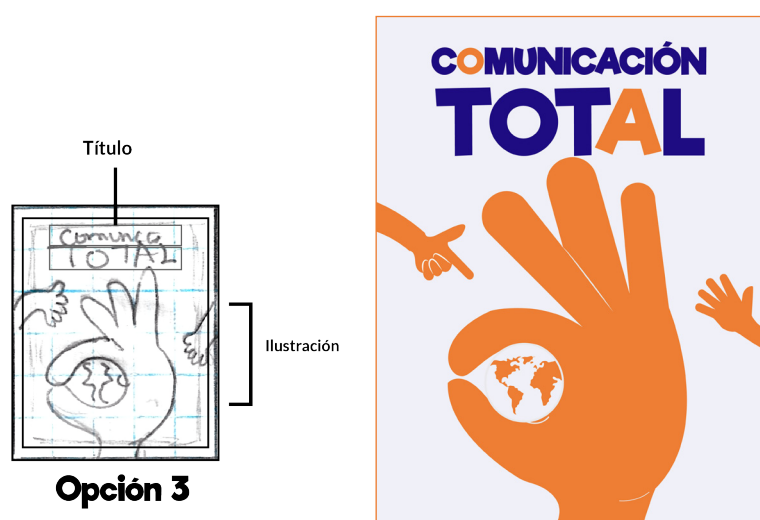


Figura 42: Diseño de portada para la guía educativa, elaboración propia.

Fundamentación: Para la portada se realizó una composición tipográfica jugando con la jerarquía en el título aplicando la paleta de color establecida. La ilustración principal refuerza el concepto en la cual se aplicó el color naranja que refleja confianza añadiendo un contraste con el título. Para el fondo se colocaron manos con diferentes posiciones de dedos para fortalecer el concepto creativo. El fondo es claro ya que se busca centrar la atención en la ilustración y título.

Sección 2: Páginas internas

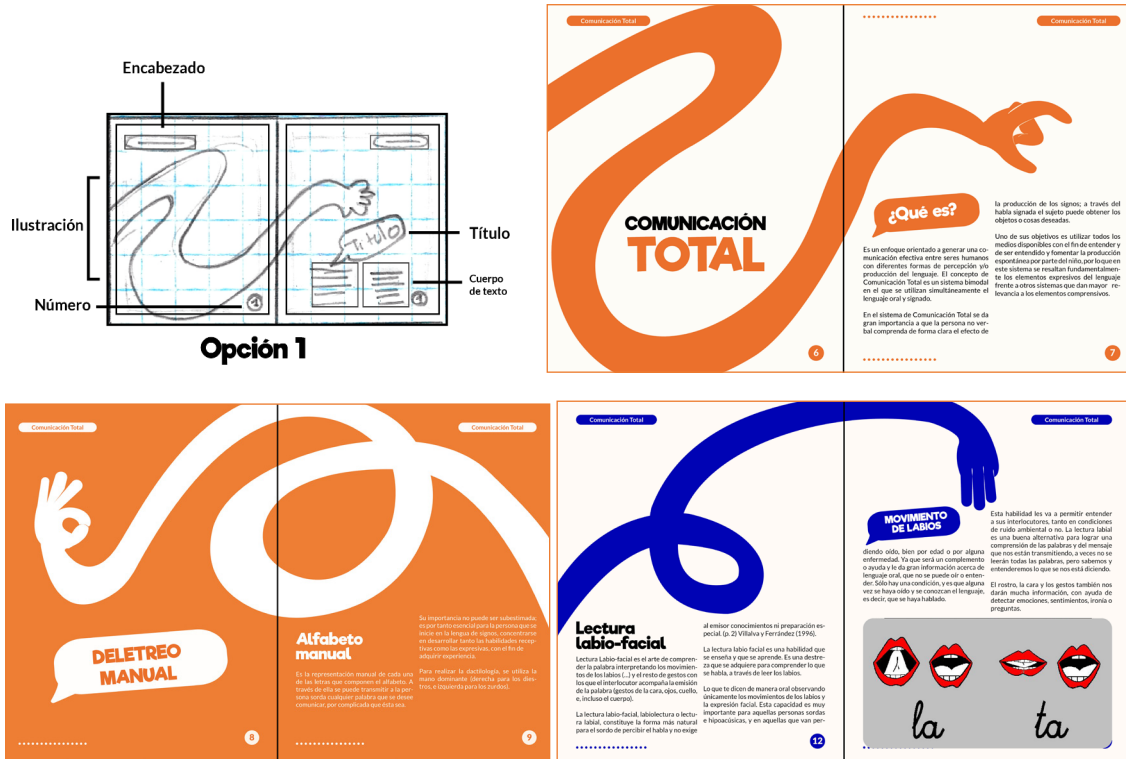


Figura 43: Diseño páginas interiores para la guía educativa, elaboración propia.

Fundamentación: Para las páginas interiores se busca crear dinamismo y reflejar cómo la lengua de señas es un canal de comunicación uniendo las páginas con el elemento de las manos las cuales representan una letra del abecedario en lengua de señas. En algunas páginas el fondo será de un color sólido y en otras no con el fin de tener un equilibrio de color dentro de la guía sin dejar de ser llamativa. El cuerpo del texto será de dos columnas en algunas páginas combinando posiciones del cuadro de texto. El número de páginas se encerrará en un círculo para que este no pierda visibilidad.

Sección 3: Contraportada

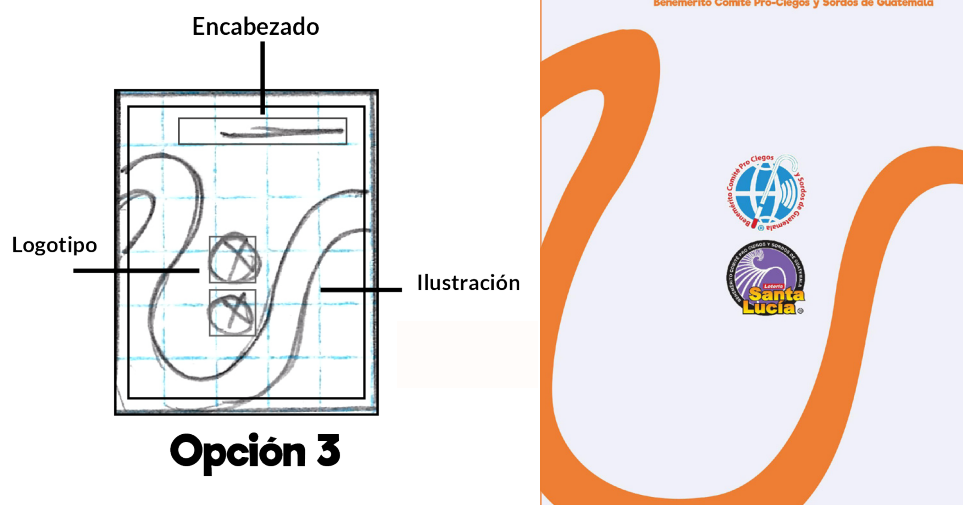


Figura 44: Diseño de contraportada para la guía educativa, elaboración propia

Fundamentación: Para la contraportada se decidió colocar los logotipos de forma vertical en el centro y en la parte superior el nombre de la institución. El diseño de la portada continúa en la portada para poder aportar dinamismo. El elemento gráfico se decidió hacer más delgado para no saturar la contraportada.

A-1. Pieza gráfica: Juego educativo

Sección 1: Tiro de las tarjetas

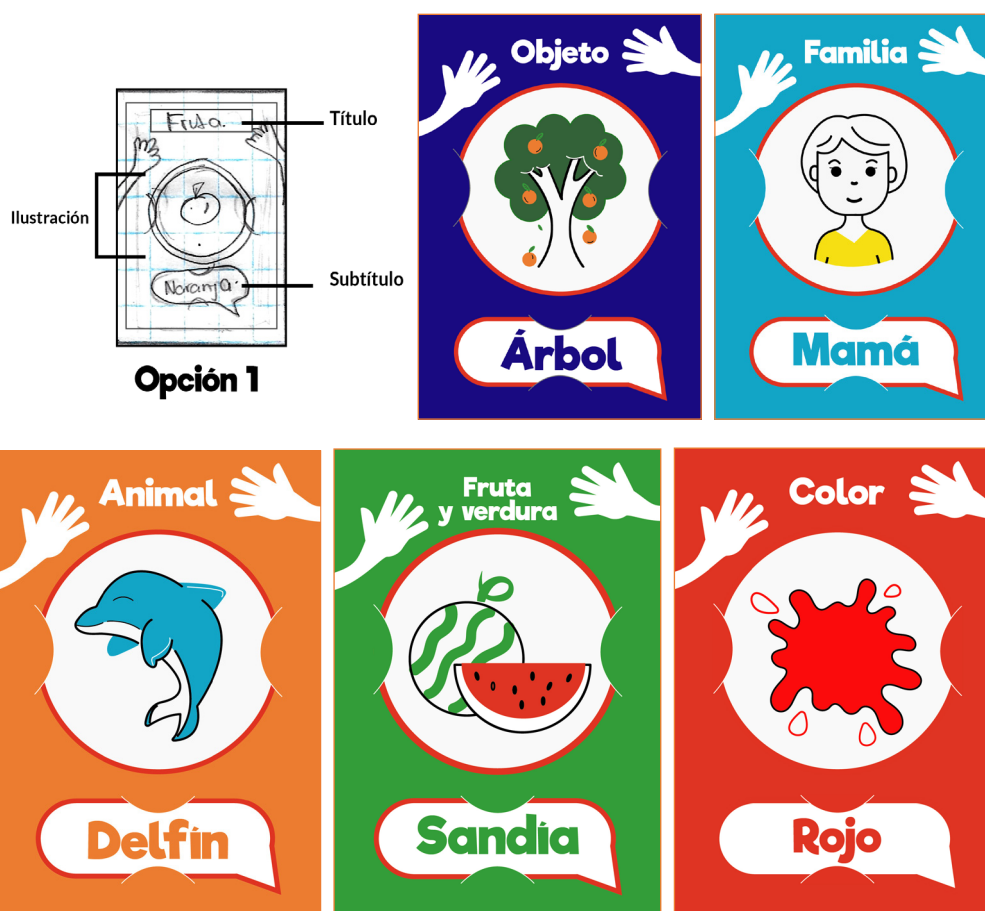


Figura 45: Diseño tarjetas completas para el juego educativo, elaboración propia.

Fundamentación: Para las tarjetas se añadió la ficha de ilustración y la tarjeta de la palabra la cuales se puede colocar y quitar para que este sea más interactivo para los niños. La ficha y la tarjeta con la palabra tienen un margen rojo debido al método de enseñanza que utiliza la institución. Se realizó el diseño de las 5 categorías las cuales se identifican con un color distinto con el fin de que el niño pueda asociar las categorías con el color. Las ilustraciones son sencillas de entender con toque de color resaltando algo que identifique a la ilustración.

Sección 2: Tarjetas retiro

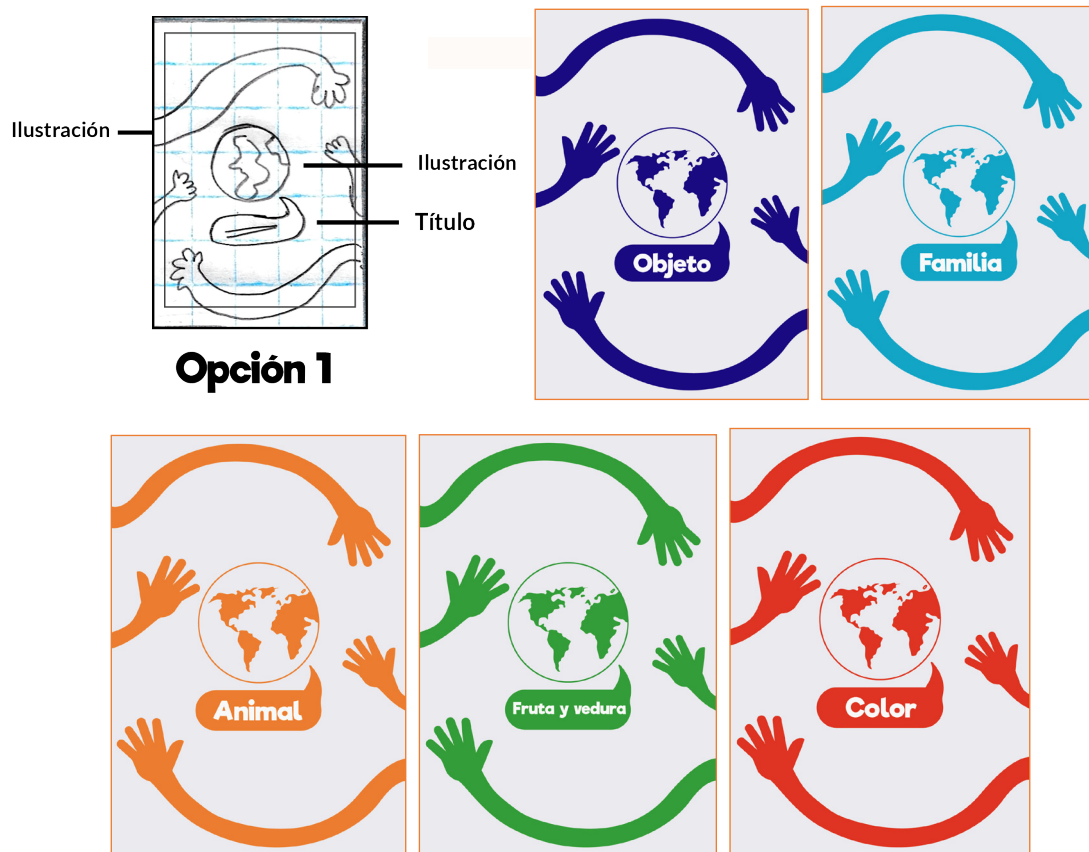


Figura 46: Diseño de tarjetas para el juego educativo, elaboración propia.

Fundamentación: Para la parte del tiro de la tarjeta se colocó el nombre de la categoría para que sea fácil poder ordenar y separar las tarjetas. Cada tarjeta tiene el color asignado por categoría.

Sección 3: Ruleta

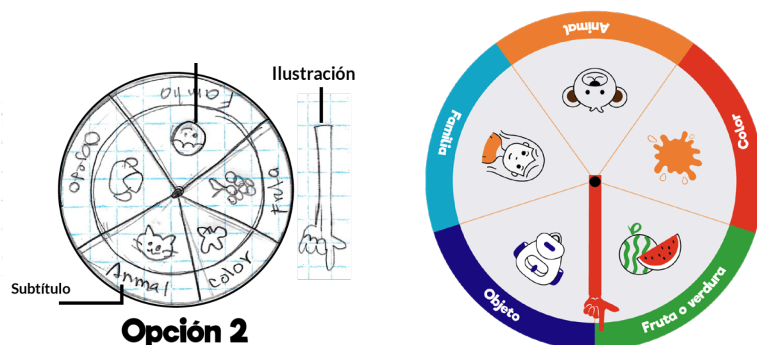


Figura 47: Diseño de ruleta para el juego educativo, elaboración propia.

Fundamentación: Para la ruleta se colocó la categoría según el color asignado junto a la ilustración y la tipografía establecida en las premisas de diseño.

A-2. Pieza gráfica: Recurso Pedagógico

Sección 1: Tarjetas *fitzgerald*

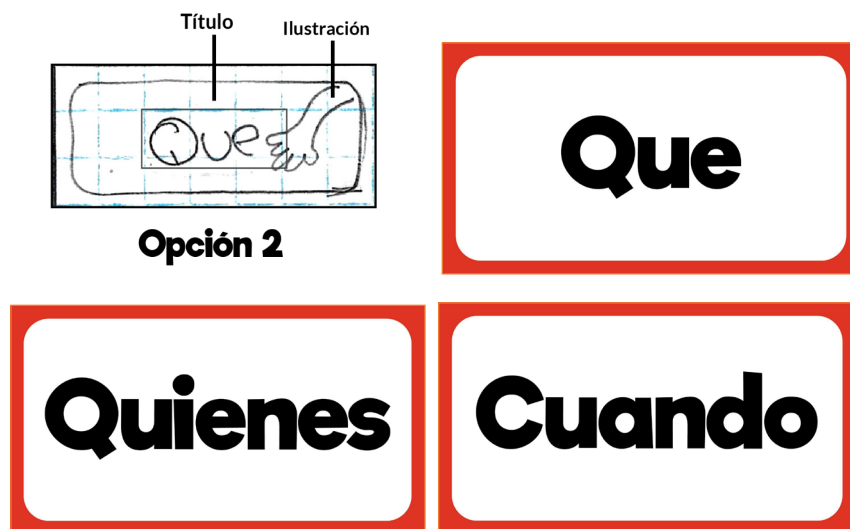
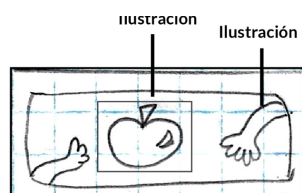


Figura 48: Diseño de tarjetas para el recurso pedagógico, elaboración propia.

Fundamentación: Por solicitud de la institución los elementos de apoyo se eliminaron para mayor funcionalidad. Se le asignó el color rojo debido a que ese es un color que se utiliza en la institución para llamar la atención del niño.

Sección 2: Tarjetas ilustraciones



Opción 1

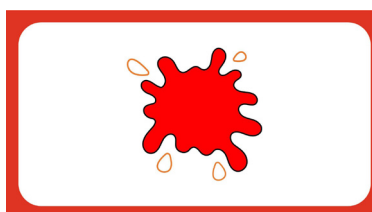
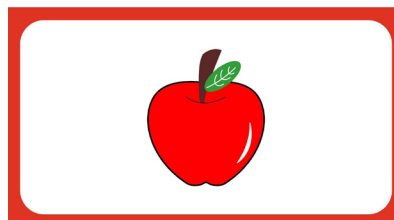
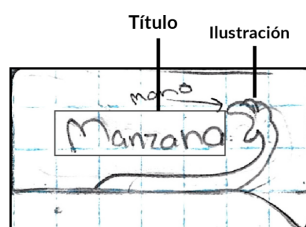


Figura 49: Diseño tarjeta ilustración, elaboración propia.

Fundamentación: Por solicitud de la institución los elementos de apoyo se eliminaron para mayor funcionalidad y se realizaron tarjetas con ilustraciones siguiendo la línea gráfica establecida.

Sección 3: Tarjetas palabras



Opción 2



Figura 50: Diseño tarjeta palabra, elaboración propia.

Fundamentación: Por solicitud de la institución los elementos de apoyo se eliminaron para mayor funcionalidad, de igual manera se utilizó el mismo formato que las tarjetas anteriores.



B. Descripción de validación

Técnica:

Para la validación con profesionales del diseño se utilizó la técnica de encuesta con el fin de conocer sugerencias y opiniones sobre aspectos de cada material para ser aplicados los cambios según los resultados de la encuesta.

Muestra:

La validación del nivel 2 se realizó con 3 profesionales del diseño con un rango de entre 25 a 40 años. La validación se realizó con profesionales del diseño gráfico, Darah Avila, diseñador gráfico especialista en diseño editorial, Deybel Ariana Dubon Franco, diseñadora gráfica especialista en diseño publicitario con conocimiento en diseño para personas con discapacidad auditiva, Isabel Meléndez, diseñadora gráfica con especialidad en diseño editorial.

Criterios de evaluación:

- Jerarquía visual
- Versatilidad
- Pregnancia
- Suficiencia
- Reproducción y Tiraje
- Calidad gráfica

Descripción del Proceso de Validación:

Para llevar a cabo la validación con profesionales del diseño se realizaron las siguientes actividades:

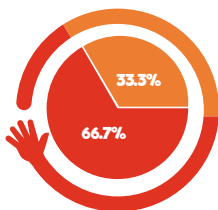
1. Elaboración del instrumento de validación para los profesionales a través de google form en donde se describe el proyecto, el concepto creativo, el grupo objetivo y se muestran partes importantes de cada uno de los materiales realizados. *(ver anexo 5.1)*
2. Se contactó a los profesionales para poder solicitar su apoyo y brindarles información sobre el proyecto.
3. El 29 de septiembre de 2023 se realizó la validación compartiendo la encuesta a través del correo electrónico y contacto directo a cada uno de los profesionales.
4. Se realizó la tabulación de los resultados para poder realizar los cambios sugeridos.



B-1. Resultados de Validación

2(66.7%) 1(33.3%)

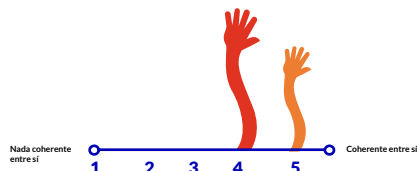
Área en la que se especializa



El 66.7% de los encuestados son especialistas en el diseño editorial, mientras que el 33.3% es especialista en diseño publicitario.

2(66.7%) 1(33.3%)

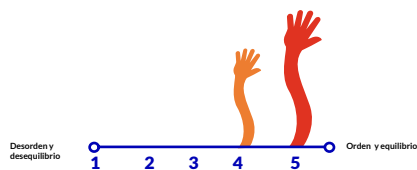
1. En escala de 1 a 5 la composición de la portada y contraportada es:



El 66.7% opinan que es coherente entre sí en un nivel de 4, y el 33.3% en un nivel de 5.

2(66.7%) 1(33.3%)

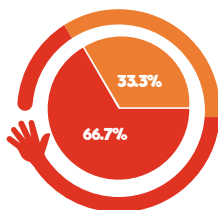
2. En escala de 1 a 5 la composición de la portada y contraportada presenta:



El 66.7% opinan que presenta orden y equilibrio en un nivel de 5 y el 33.3% en un nivel de 4.

2(66.7%) 1(33.3%)

3. La paleta de colores refleja:



El 66.7% seleccionaron comunicación, mientras que el 33.3% seleccionó emociones.

3(100%)

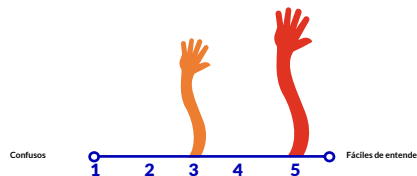
4. Los elementos gráficos se relacionan con:



El 100% seleccionó signos y señas.

2(66.7%) 1(33.3%)

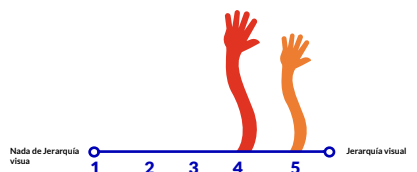
5. En escala del 1 al 5 los elementos gráficos son:



El 66.7% opinan que son fáciles de entender en un nivel de 5 y el 33.3% en un nivel de 3.

2(66.7%) 1(33.3%)

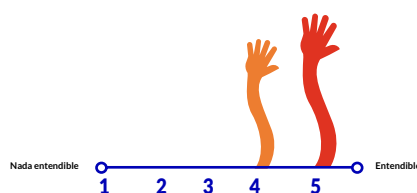
6. En escala del 1 a 5 los elementos dentro de la composición presentan:



El 66.7% opinan que se presentan jerarquía en un nivel de 4, mientras que el 33.3% en un nivel de 5.

2(66.7%) 1(33.3%)

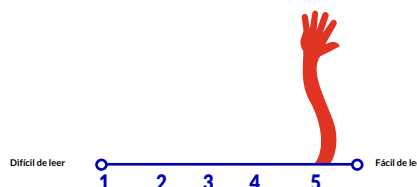
7. En e escala del 1 a l 5 e l recorrido visual entre las páginas es:



El **66.7%** opinan que es entendible en un nivel de 5 y **33.3%** en un nivel de 4.

3(100%)

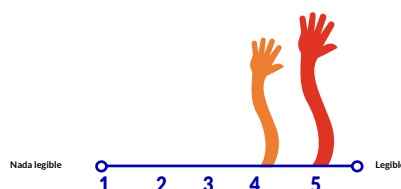
8. En escala del 1 al 5 la tipografía utilizada en los títulos es:



El **100%** de los encuestados le opinaron que es legible.

2(66.7%) 1(33.3%)

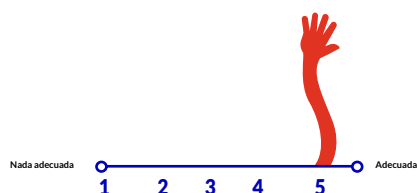
9. En escala del 1 al 5 la tipografía en el cuerpo de texto es:



El **66.7%** opinan que es legible en un nivel de 5 y el **33.3%** en un nivel de 4.

3(100%)

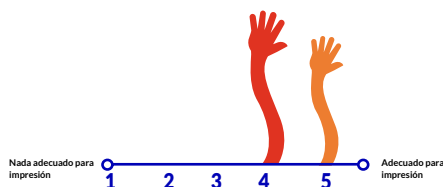
10. En escala de 1 a 5 considera que la cantidad de contenido de las páginas es:



El **100%** de los encuestados le opinaron que es adecuado.

2(66.7%) 1(33.3%)

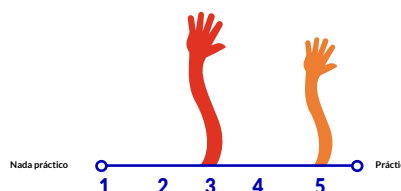
11. En escala del 1 al 5 como considera el papel couché:



El **66.7%** opinan que es adecuado en un nivel de 4 y el **33.3%** en un nivel de 5.

2(66.7%) 1(33.3%)

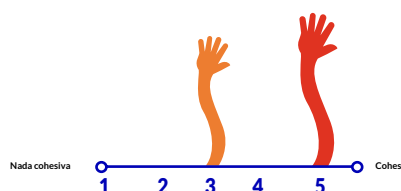
12. En escala del 1 al 5 el formato (10 x 7 cm) utilizado para las tarjetas del juego es:



El **66.7%** opinan que es práctico en un nivel de 3 y el **33.3%** en un nivel de 5.

2(66.7%) 1(33.3%)

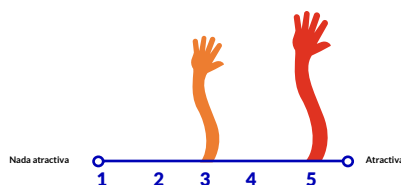
13. En escala del 1 al 5 la composición en el diseño de las tarjetas es:



El **66.7%** opinan que la composición es cohesiva en un valor de 5 y el **33.3%** en un valor de 3.

2(66.7%) 1(33.3%)

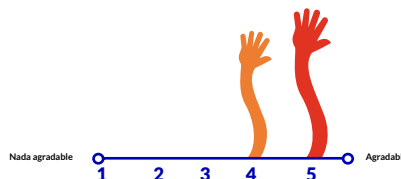
14. En escala del 1 al 5 la composición de los elementos es:



El **66.7%** opinan que es atractiva en un nivel de 5 y el **33.3%** en un nivel de 3.

2(66.7%) 1(33.3%)

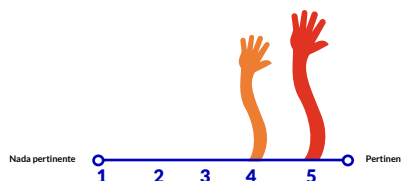
15. En escala del 1 al 5 la composición de la ruleta es:



El **66.7%** opinan que es agradable en un nivel de 5 y el **33.3%** en un nivel de 4.

2(66.7%) 1(33.3%)

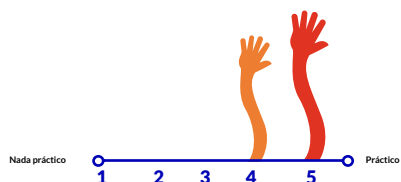
16. En escala del 1 al 5 los elementos dentro de la composición son:



El **66.7%** opinan que es pertinente en un nivel de 5 y el **33.3%** en un valor de 4.

2(66.7%) 1(33.3%)

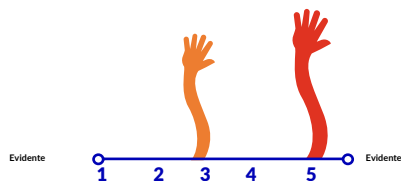
17. En escala de 1 a 5 el formato (20cm x 11cm) utilizado para las tarjetas es:



El **66.7%** opinan que es práctico en un nivel de 5 y el **33.3%** en un nivel de 4.

2(66.7%) 1(33.3%)

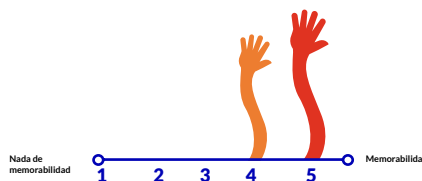
18. En escala de 1 a 5 el concepto creativo “Manos diciendo todo” es:



El **66.7%** opinan que es evidente en un nivel de 5 y el **33.3%** en un valor de 3.

2(66.7%) 1(33.3%)

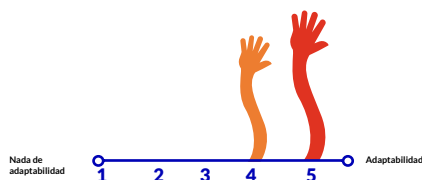
19. En escala de 1 a 5 los elementos dentro de la línea gráfica presentan:



El **66.7%** opinan que presentan memorabilidad en un nivel de 5 y el **33.3%** en un nivel de 4.

2(66.7%) 1(33.3%)

20. En escala de 1 a 5 la línea gráfica presenta:



El **66.7%** opinan presenta adaptabilidad en un nivel de 5 y el **33.3%** en un valor de 4.

Figura 51-71: Resultados validación con profesionales, elaboración propia.

Comentarios adicionales:

Se recibieron sugerencias sobre mejoras de los materiales principalmente de la guía educativa referentes a las portada, contraportada y páginas internas. Por experiencia de una de las participantes se sugirió aumentar el tamaño de las tarjetas del juego debido a que el sentido más desarrollado para los niños con discapacidad auditiva es el visual. Se sugirió mantener una jerarquía de elementos gráficos y texto dentro de la guía.

C. Descripción y Fundamentación de la decisión final

Los profesionales del diseño opinaron que en general las piezas se desarrollaron con los códigos visuales adecuados, sin embargo, se señalaron puntos de mejora tomando en cuenta aspectos editoriales y aspectos de funcionamiento específicamente para los niños con discapacidad auditiva. Se realizó un master feedback en conjunto con EPS y proyecto de graduación 2 con un experto del diseño para conocer la opinión sobre el proyecto las cuales fueron positivas.

Con base en la retroalimentación de los profesionales se realizarán los siguientes cambios:

Portada sección 1:



Figura 72: Correcciones portada, elaboración propia.

Páginas interiores sección 2:



Figura 73: Correcciones páginas internas, elaboración propia.

Contraportada sección 3:

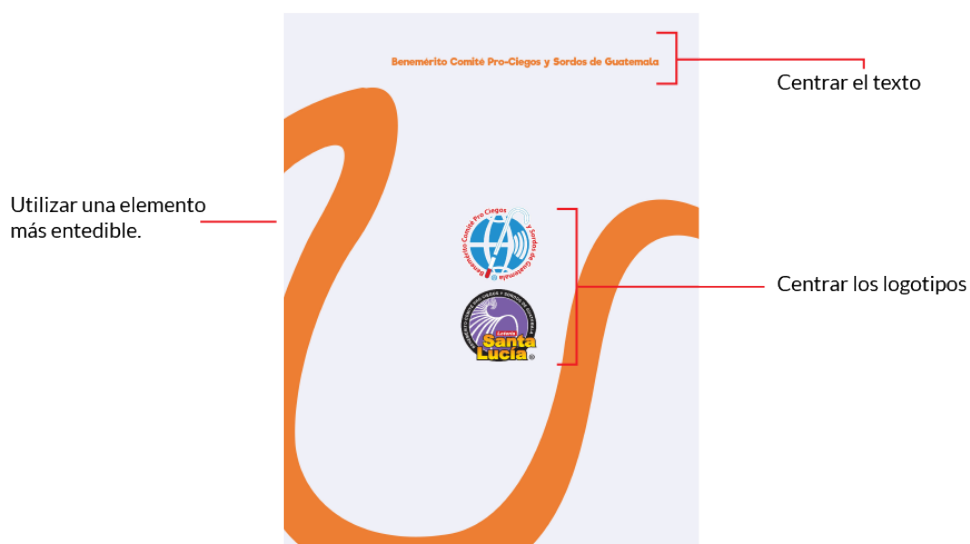


Figura 74: Correcciones contraportada, elaboración propia.

Tarjetas sección 1 y 2 juego educativo:



Figura 75: Correcciones tarjetas, elaboración propia.

De la sección 3 del juego educativo (ruleta) no se sugirieron cambios al igual que del recurso pedagógico por lo que continuará como se muestra en el nivel 2.

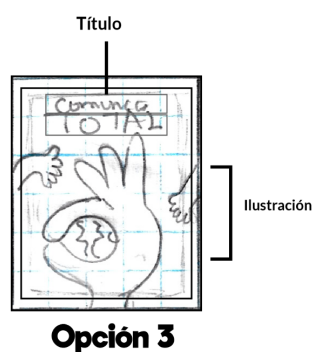


Nivel de producción gráfica 3

Conforme a los resultados y comentarios de la validación con profesionales se procede a realizar las mejoras en los materiales específicamente en la guía educativa y el juego educativo. De los materiales en los cuales no fueron necesarios cambios se mostrarán diferentes vistas.

A. Pieza gráfica: Guía educativa

Sección 1: Portada



Propuesta inicial

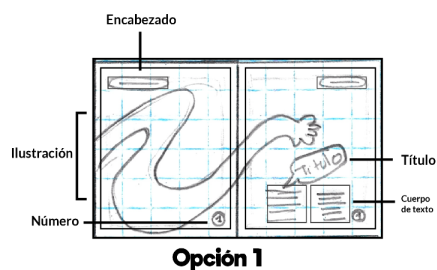


Propuesta mejorada

Figura 76: Diseño de portada para la guía educativa nivel 3, elaboración propia.

Fundamentación: Para la portada se diseñó una nueva composición en donde se integran de mejor manera los elementos con el título dejando el fondo en color blanco para resaltar los elementos que presentan diferentes colores para que este sea más agradable.

Sección 2: Páginas internas



Propuesta inicial



Propuesta mejorada

Figura 77: Diseño páginas interiores para la guía educativa nivel 3, elaboración propia.

Fundamentación: Para las páginas interiores tomando en cuenta la compaginación se colocó la numeración en la esquina inferior por fuera para que el número no se pierda, el margen interior se aumentó para que el texto no se pierda al momento de imprimir. Con los elementos se buscó una mejor jerarquía dentro de la composición disminuyendo el tamaño de los elementos para que este no compitiera con el texto.

Sección 3: Contraportada



Figura 78: Diseño de contraportada para la guía educativa, elaboración propia

Fundamentación: Para la contraportada colocaron los logotipos y el nombre de la institución de forma centrada rodeados de manos con los diferentes colores para hacerla más divertida y más llamativa.

A-1. Pieza gráfica: Juego educativo

Sección 1: Tiro de las tarjetas

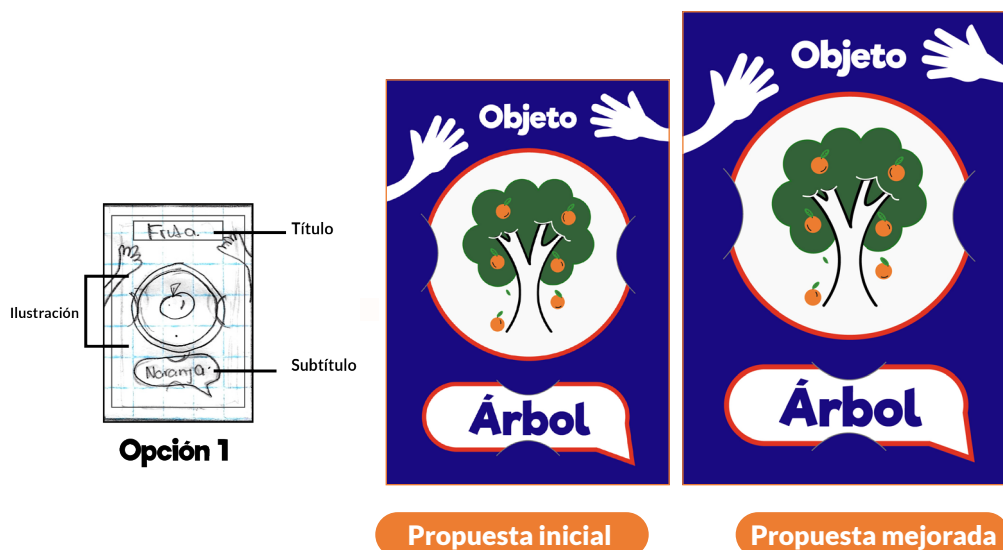


Figura 79: Diseño tarjetas completas para el juego educativo nivel 3, elaboración propia.

Fundamentación: Para las tarjetas solo se aumentó de tamaño a 8.5 cm x 12.5cm para que estas sean más funcionalidad sin dejar de ser prácticas.

Sección 2: Tarjetas retiro



Figura 80: Diseño de tarjetas para el juego educativo, elaboración propia.

Fundamentación: Para la parte del tiro de la tarjeta se aumentó de tamaño a 8.5 cm x 12.5cm y se intervino el diseño del mundo con una mano logrando una integración visual con el resto de elementos.

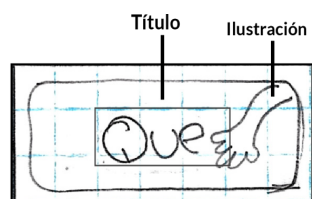
Sección 3: Ruleta

La ruleta no sufrió cambios por lo que seguirá igual para la siguiente validación.

A-2. Pieza gráfica: Recurso Pedagógico

Para el recurso no se realizaron cambios por lo que seguirán igual sus secciones para la siguiente validación. Se mostrarán vistas diferentes de las tarjetas:

Sección 1: Tarjetas *fitzgerald*

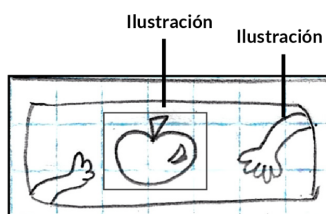


Opción 2



Figura 81: Diseño de tarjetas para el recurso pedagógico, elaboración propia.

Sección 2: Tarjetas ilustraciones



Opción 1

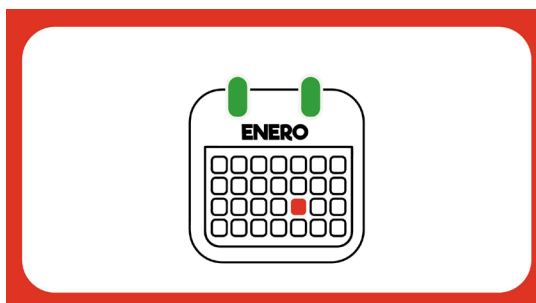
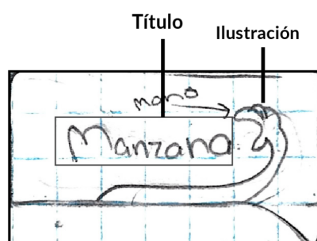


Figura 82: Diseño tarjeta ilustración, elaboración propia.

Sección 3: Tarjetas palabras



Opción 2



Figura 83: Diseño tarjeta palabra, elaboración propia.

B. Descripción de validación

Validación cliente

Técnica:

Para la validación con el cliente se utilizó la técnica de encuesta con el fin de conocer sugerencias y opiniones sobre aspectos de cada material para ser aplicados los cambios según los resultados de la encuesta.

Muestra:

La validación a nivel 3 se realizó con 3 personas de la institución con un rango edad entre 30 a 40 años. La validación se realizó con personas que trabajan dentro de la institución siendo las siguientes: Kadrely Elizabeth Flores Pérez, Licenciada en Administración Educativa quien tiene el cargo de Directora dentro de la institución, Masielle Monroy, Licenciada en Psicología quien ocupa el cargo de psicóloga dentro de la institución y Evita Mitshell Guzmán López, quién ocupa el puesto de maestra.

Criterios de evaluación:

- Comprensión del contenido
- Calidad gráfica
- Nivel de atracción
- Memorabilidad
- Funcionalidad

Descripción del Proceso de Validación:

Para llevar a cabo la validación con el cliente se realizaron las siguientes actividades:

1. Elaboración del instrumento de validación para el cliente a través de Google Form en donde se describe el proyecto, el concepto creativo y se muestran partes importantes de cada uno de los materiales realizados. *(ver anexo 6.1)*
2. Se contactó con personas dentro de la institución para poder solicitar su apoyo y brindarles información sobre el proyecto.
3. El 06 de octubre de 2023 se realizó la validación compartiendo la encuesta a través del correo electrónico y contacto directo.
4. Se realizó la tabulación de los resultados para poder realizar los cambios sugeridos.

Validación grupo objetivo:

Técnica:

Para la validación con el grupo objetivo se utilizó la técnica de encuesta con el fin de conocer sugerencias y opiniones sobre aspectos de cada material para ser aplicados los cambios según los resultados de la encuesta.

Muestra:

Debido a que el grupo objetivo son niños los cuales no todos cuentan con algún dispositivo como computadora o teléfono inteligente para poder responder la encuesta, gracias al apoyo de la institución se pudo validar el nivel 3 con 6 estudiantes entre la edad de 4 a 13 años entre los grados de preprimaria y primaria.



Criterios de evaluación:

- Comprensión del contenido
- Calidad gráfica
- Nivel de atracción
- Memorabilidad
- Funcionalidad

Descripción del Proceso de Validación:

Para llevar a cabo la validación con el grupo objetivo se realizaron las siguientes actividades:

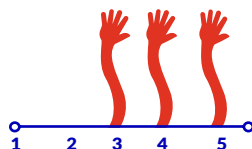
1. Elaboración del instrumento de validación para el grupo objetivo a través de Google Form en donde se describe el proyecto y se muestran partes importantes de cada uno de los materiales realizados. (*ver anexo 6.2*)
2. Se contactó con la institución para poder solicitar su apoyo para compartir la encuesta.
3. El 09 de octubre de 2023 se realizó la validación compartiendo la encuesta a través de la institución
4. Se realizó la tabulación de los resultados para poder realizar los cambios sugeridos.

B-1. Resultados de Validación Cliente



1(33.3%) 1(33.3%) 1(33.3%)

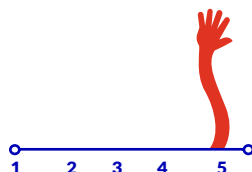
1. ¿A qué nivel considera que la portada es atractiva?



El **33.3%** opinan que es atractiva en un nivel de 5, el otro **33.3%** en un nivel de 4 y el resto de **33.3%** en un nivel de 3.

3(100%)

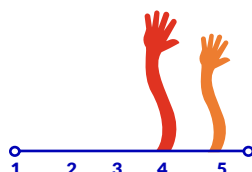
2. ¿A qué nivel considera que la contraportada es atractiva?



El **100%** de los encuestados le opinaron que es atractiva en un nivel 5.

2(66.7%) 1(33.3%)

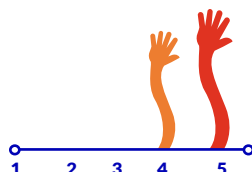
3. ¿A qué nivel considera que la información dentro de la guía presenta orden?



El **66.7%** opinan que presenta orden a un nivel de 4 y el **33.3%** en un nivel de 5.

2(66.7%) 1(33.3%)

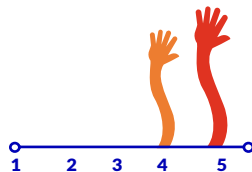
4. ¿A qué nivel considera legible la letra utilizada en los títulos?



El **66.7%** opinan que es legible a un nivel de 5 y el **33.3%** en un nivel de 4.

2(66.7%) 1(33.3%)

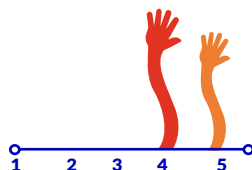
5. ¿A qué nivel considera legible la letra utilizada en el cuerpo de texto?



El **66.7%** opinan que es legible en un nivel de 4 y el **33.3%** en un nivel de 5.

2(66.7%) 1(33.3%)

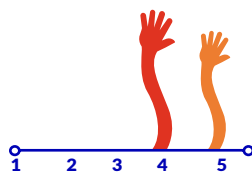
6. ¿A qué nivel considera que las imágenes enriquecen al contenido?



El **66.7%** opinan que enriquecen en un valor de 4 y el **33.3%** en un valor de 5.

2(66.7%) 1(33.3%)

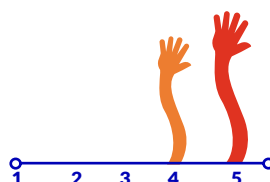
7. ¿A qué nivel considera que son entendibles los elementos gráficos?



El **66.7%** opinan que son entendibles en un valor de 4 y el **33.3%** en un valor de 5.

2(66.7%) 1(33.3%)

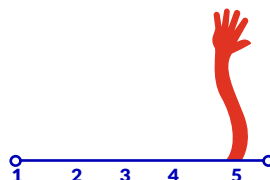
8. ¿A qué nivel considera el uso de color en la memorabilidad de la pieza gráfica?



El **66.7%** opinan que es memorable en un nivel de 5 y **33.3%** en un nivel de 4.

3(100%)

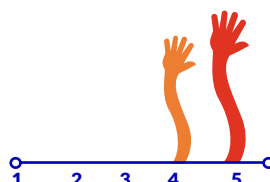
9. ¿A qué nivel considera adecuado el diseño de las tarjetas para los niños?



El **100%** de los encuestados le opinaron que adecuado en un nivel 5.

2(66.7%) 1(33.3%)

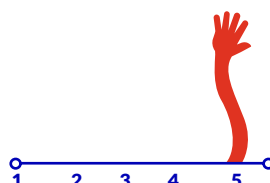
10. ¿A qué nivel considera atractivo el diseño de las tarjetas?



El **66.7%** opinan que es atractivo en un nivel de 5 y el **33.3%** en un nivel de 4.

3(100%)

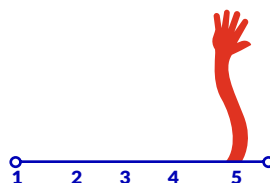
11. ¿A qué nivel considera que es legible el texto dentro de la tarjeta?



El **100%** de los encuestados le opinaron que es legible en un nivel 5.

2(66.7%) 1(33.3%)

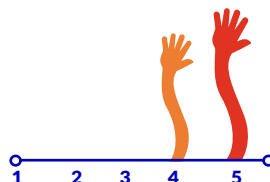
12. A qué nivel considera práctico el formato de las tarjetas (8.5cm x 12.5 cm)?



El **100%** de los encuestados le opinaron que es práctico en un nivel 5.

2(66.7%) 1(33.3%)

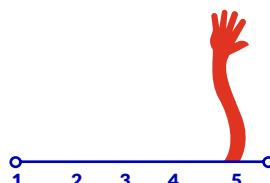
13. ¿A qué nivel considera adecuadas las ilustraciones para los niños?



El **66.7%** opinan que es adecuado en un nivel de 5 y el **33.3%** en un nivel de 4.

3(100%)

14. ¿A qué nivel considera que es atractivo el diseño de la ruleta?



El **100%** de los encuestados le opinaron que es atractivo en un nivel 5.

3(100%)

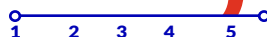
15. ¿A qué nivel considera que es entendible el contenido del instructivo?



El **100%** de los encuestados le opinaron que es entendible en un nivel 5.

3(100%)

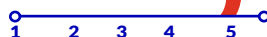
16. ¿A qué nivel considera que es práctico el empaque para el juego?



El **100%** de los encuestados le opinaron que es práctico en un nivel de 5.

3(100%)

17. ¿A qué nivel considera práctica la hoja de actividad?



El **100%** de los encuestados le opinaron que es práctico en un nivel de 5.

3(100%)

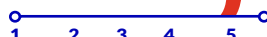
18. ¿A qué nivel considera práctico el formato de las tarjetas (20cm x 11 cm)?



El **100%** de los encuestados le opinaron que es práctico a un nivel de 5.

3(100%)

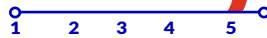
19. ¿A qué nivel considera pertinente el uso de elementos gráficos?



El **100%** de los encuestados le opinaron que es pertinente a un nivel de 5.

3(100%)

20. ¿A qué nivel considera que el material cumple con la función de educar?



El **100%** de los encuestados le opinaron que cumple a un nivel de 5.

3(100%)

21. ¿A qué nivel considera entendible el abecedario en lengua de señas?



El **66.7%** opinan que la composición es cohesiva en un valor de 5 y el **33.3%** en un valor de 3.

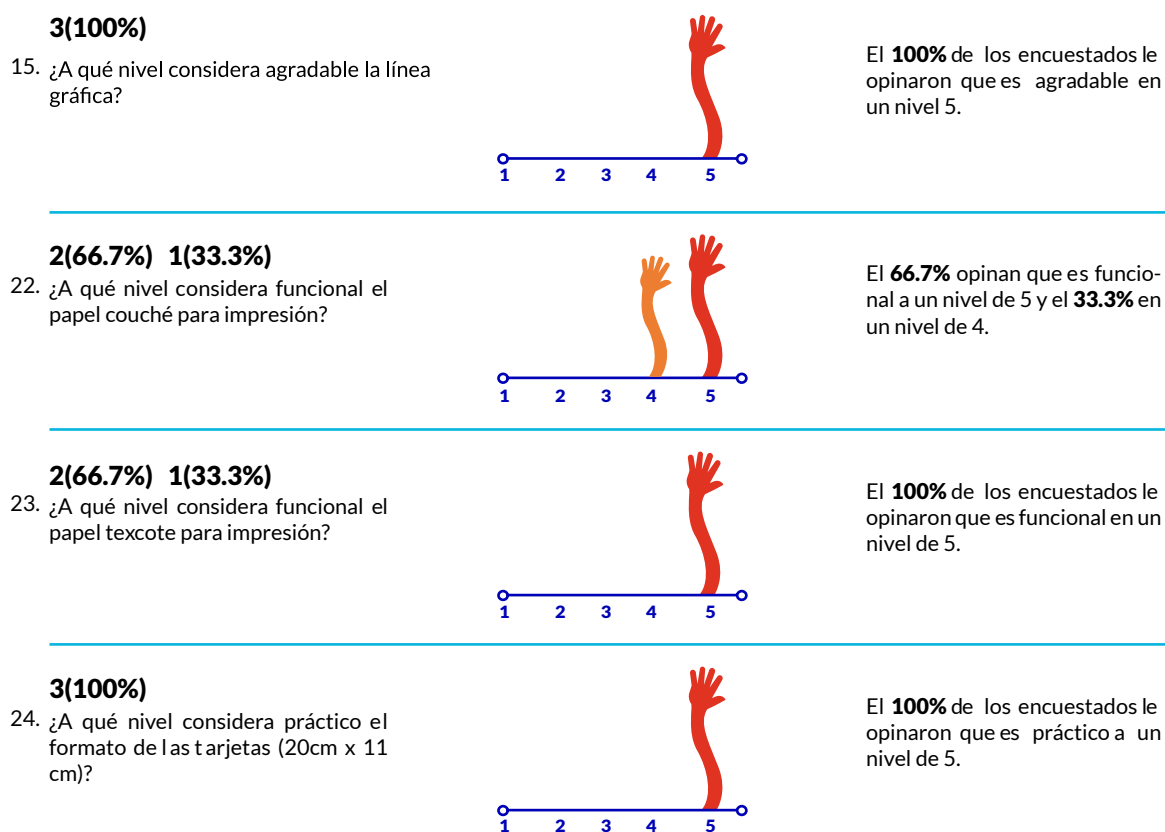


Figura 84-107: Resultados validación con el cliente, elaboración propia.

Comentarios adicionales:

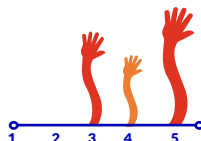
Se recibieron sugerencias sobre mejoras de los materiales principalmente de la guía educativa referentes a las portada, contraportada y páginas internas. Se sugirió aumentar el tamaño de la tipografía del cuerpo de texto. En algunas páginas donde se muestra el abecedario en lengua de señas se recibió comentarios de mejora en algunas letras. Del juego educativo y del recurso pedagógico en su mayoría se recibieron comentarios positivos por lo que se evaluará si se tendrá algún cambio.

B-2. Resultados Grupo objetivo:

Deficiente 1 2 3 4 5 Satisfactorio

3(50%) 1(33.3%) 2(16.7%)

1. ¿A qué nivel te gusta la portada?



El 50% opinan que les gusta en un nivel de 5, el otro 16.7% en un nivel de 4 y el resto de 33.3% en un nivel de 3.

4(66.7%) 1(16.7%) 1(16.7%)

2. ¿A qué nivel te gusta la contraportada?



El 66.7% opinan que en un nivel de 5, el otro 16.7% en un nivel de 4 y el resto de 16.7% en un nivel de 3.

3(50%) 2(33.3%) 1(16.7%)

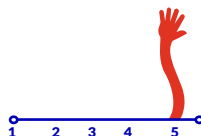
3. ¿A qué nivel se te hace fácil comprender la información?



El 50% opinan que en un nivel de 5, el 33.3% en un nivel de 4 y el 33.3% en un nivel de 3.

3(100%)

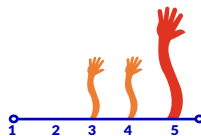
4. ¿A qué nivel considera legibles la letra utilizada en los títulos?



El 100% de los encuestados le opinaron que es legible en un nivel 5.

4(66.7%) 1(16.7%) 1(16.7%)

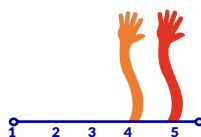
5. ¿A qué nivel se te hace fácil leer el cuerpo de texto?



El 66.7% opinan que en un nivel de 5, un 16.7% en un nivel de 4 y otro 16.7% en un nivel de 3.

3(50%) 3(50%)

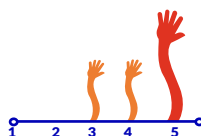
6. ¿A qué nivel considera entendible las imágenes?



El 50% opinan que en un valor de 5 y el otro 50% en un valor de 4.

4(66.7%) 1(16.7%) 1(16.7%)

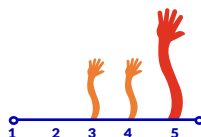
7. ¿A qué nivel se te hace fácil entender las ilustraciones?



El 66.7% opinan que en un nivel de 5, un 16.7% en un nivel de 4 y otro 16.7% en un nivel de 3.

4(66.7%) 1(16.7%) 1(16.7%)

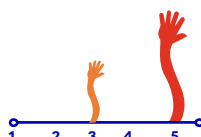
8. ¿A qué nivel te gustan los colores?



El 66.7% opinan que en un nivel de 5, un 16.7% en un nivel de 4 y otro 16.7% en un nivel de 3.

5(83.3%) 1(16.7%)

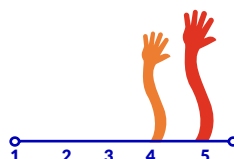
9. ¿A qué nivel te gusta el diseño de las tarjetas?



El 83.3% opinan que en un valor de 5 y el 16.7% en un valor de 3.

10. ¿A qué nivel considera atractivo el diseño de las tarjetas?

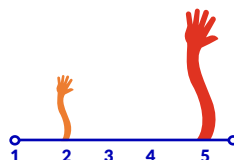
4(66.7%) 2(33.3%)



El **66.7%** opinan que en un nivel de 5 y el **33.3%** en un nivel de 4.

11. ¿A qué nivel te gustan las ilustraciones?

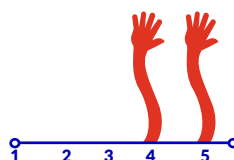
5(83.3%) 1(16.7%)



El **83.3%** opinan que en un nivel de 5 y el **16.7%** en un nivel de 2.

12. ¿A qué nivel te gusta el diseño de la ruleta?

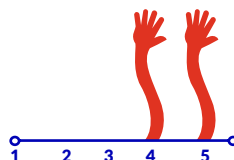
3(50%) 3(50%)



El **50%** opinan que en un valor de 5 y el otro **50%** en un valor de 4.

13. ¿A qué nivel te gusta el diseño del instructivo?

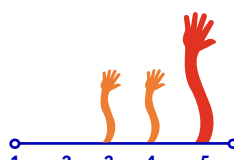
3(50%) 3(50%)



El **50%** opinan que en un valor de 5 y el otro **50%** en un valor de 4.

14. ¿A qué nivel te hace atractivo el empaque para el juego?

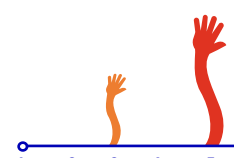
4(66.7%) 1(16.7%) 1(16.7%)



El **66.7%** opinan que en un nivel de 5, un **16.7%** en un nivel de 4 y otro **16.7%** en un nivel de 3.

15. ¿A qué nivel considera fácil de comprender la hoja de actividad?

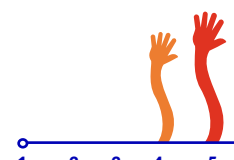
5(83.3%) 1(16.7%)



El **83.3%** opinan que en un valor de 5 y el **16.7%** en un valor de 3.

16. ¿A qué nivel comprendes las ilustraciones y palabras?

5(83.3%) 1(16.7%)



El **83.3%** opinan que en un valor de 5 y el **16.7%** en un valor de 4.

Figura 108-123: Resultados validación grupo objetivo, elaboración propia.

Propuesta Gráfica Final Fundamentada

Posterior a las etapas de nivel de producción gráfico 1, nivel de producción gráfico 2 con profesionales del diseño gráfico y nivel de producción gráfica 3 con el cliente y grupo objetivo se describen a continuación las decisiones finales de cada una de las piezas diseñadas:

Guía educativa

Portada:



Figura 124: Portada final de la guía educativa, elaboración propia.

Fundamentación: Para la portada se hizo uso de ilustraciones que representan el concepto “manos diciendo todo”, las manos representan la lengua de señas, el globo de diálogo representa que a través de las manos se puede comunicar

y el mundo representa la parte de todo, sin limitaciones. Se colocó el color rojo de fondo ya que este es un color que se suele utilizar para llamar la atención de las personas no verbales. Para generar un contraste con el fondo y dar énfasis en la comunicación se utilizó el color azul en la parte del título. La forma de las manos busca ser dinámica y divertida.

Cambios aplicados:

- Se cambió el color de fondo de blanco a rojo con el fin de llamar más la atención y que esta tenga relación con las páginas interiores.
- Debido al cambio de color de fondo los elementos se colocaron en color blanco para mayor visibilidad y se hizo uso del color azul para generar un contraste.



Figura 125: Mockup portada final de la guía educativa, elaboración propia.

Guía educativa: Páginas internas:



Figura 126: Páginas internas finales de la guía educativa, elaboración propia.

Fundamentación: Para las páginas internas se hizo uso de manos como elemento gráfico de apoyo la cuales algunas representan una letra del alfabeto manual y algunas otras representan señas básicas como hola o señalar. Dentro de la guía con las manos se forma la palabra comunicando con lo que se busca reforzar el concepto creativo. Se hizo uso de color con el fin de reflejar diversión y que este llame la atención. Se utilizó la retícula jerárquica para poder jugar con la posición de los elementos y sin dejar de ser ordenada. Para resaltar los títulos se hizo uso del globo de diálogo, para la numeración se encerró en un círculo de color para no perder visibilidad y se colocó en la esquina inferior por fuera debido a la compaginación. Para el cuerpo de texto se utilizó la tipografía tamaño 14 para una mejor legibilidad en formato digital y principalmente impreso.

Cambios aplicados:

- Corrección del estilo de párrafo para controlar ríos, lagunas y reducir la cantidad de partición silábica por párrafo.



Figura 127: Mockup páginas internas finales de la guía educativa, elaboración propia.

Contraportada:



Figura 128: Contraportada final de la guía educativa, elaboración propia.

Fundamentación: Para la contraportada se utilizó manos rodeando a los logotipos representando la labor de la institución junto al nombre del centro educativo de forma central.

Cambios aplicados:

- Se aumentó el tamaño de la tipografía para el nombre de la institución y se cambió a bold.
- Se cambió el color de la tipografía de naranja a rojo para mayor visibilidad.

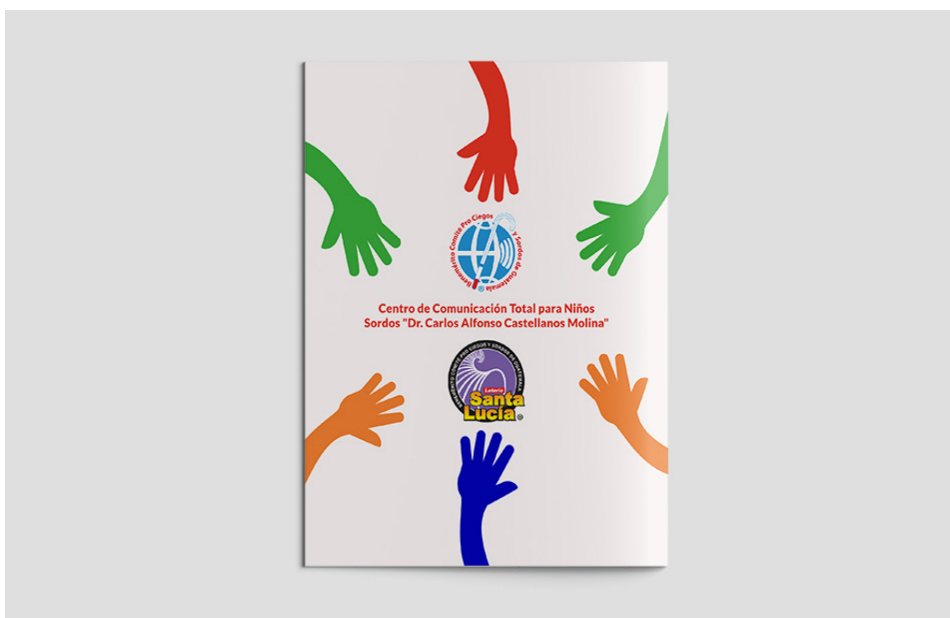


Figura 129: Mockup contraportada final de la guía educativa, elaboración propia.

Juego educativo

Tarjetas tiro y retiro:



Figura 130: Diseño tarjeta para el juego educativo, elaboración propia.

Fundamentación: El juego se divide en categorías para mayor funcionalidad, cada categoría se caracteriza por un color. Se realizó el diseño del tiro, retiro, fichas con ilustración y tarjetas con las palabras las cuales se podrán colocar en la tarjeta en blanco para poder completarlas según su categoría con el fin de que los niños puedan asociar ilustración con palabras. Las ilustraciones se encuentran dentro de un círculo para reforzar el concepto creativo representando un todo con el círculo. Tanto las fichas con ilustraciones como las tarjetas de las palabras tienen un margen rojo ya que la institución utiliza ese método para facilitar el aprendizaje de los niños. En el retiro de la tarjeta se encuentra el nombre de la categoría junto a las manos y el mundo reforzando el concepto creativo.

Cambios aplicados:

- No se realizaron correcciones en los diseños debido a que los resultados de las validaciones fueron en su mayoría positivos por lo que se decidió no realizar cambios.



Figura 131: Tiro tarjeta juego educativo, elaboración propia



Figura 132: Retiro tarjeta juego educativo, elaboración propia

Tarjetas tiro y retiro:

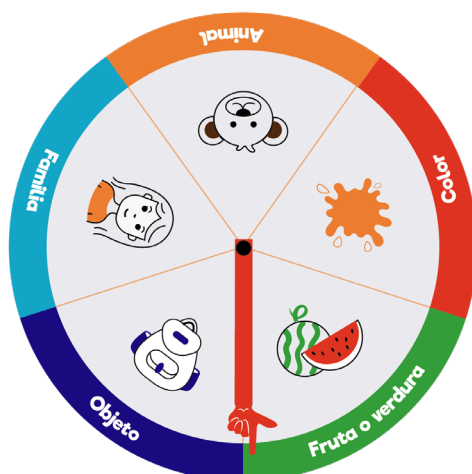


Figura 133: Diseño tarjeta para el juego educativo, elaboración propia.

Fundamentación: La ruleta contiene las categorías del juego la cual servirá para saber qué categoría es la que se completara y para facilitar su uso las categorías se encuentran de forma escrita e ilustrada según el color correspondiente:

- **Objetos:** azul
- **Frutas y verduras:** verde
- **Color:** rojo
- **Animal:** Anaranjado
- **Familia:** Celeste

Cambios aplicados:

- No se realizaron correcciones en los diseños debido a que los resultados de las validaciones fueron en su mayoría positivos por lo que se decidió no realizar cambios.

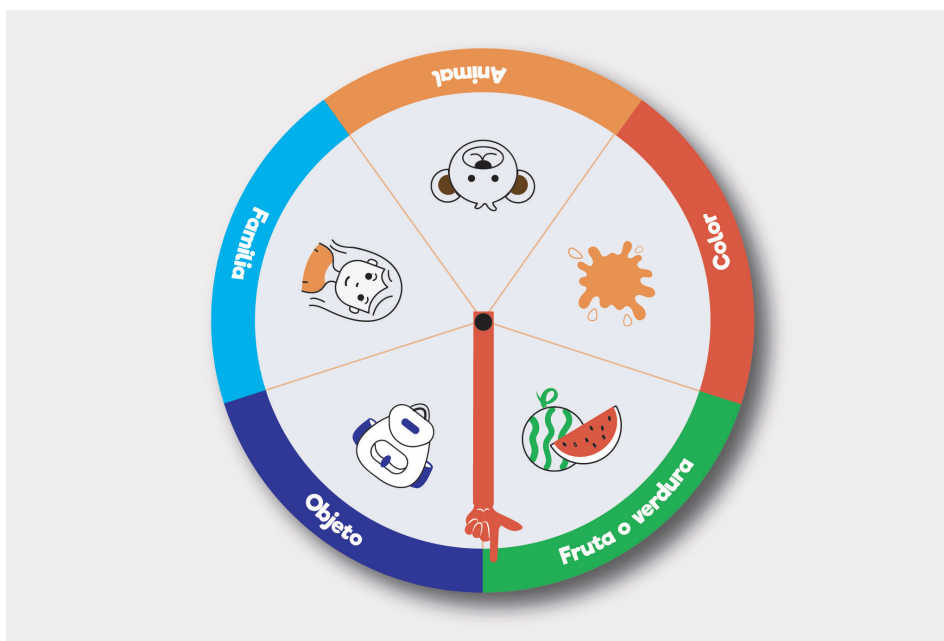


Figura 134: Mockup ruleta para el juego educativo, elaboración propia

Recurso pedagógico

Tarjetas encabezados:



Figura 135: Tarjetas encabezados, elaboración propia

Fundamentación: Debido al uso del material y al método de enseñanza no se utilizaron elementos gráficos de apoyo por esa razón solo se hizo uso de tipografía. Las tarjetas tienen un margen rojo ya que es una de las características del material en los métodos de enseñanza de la institución.

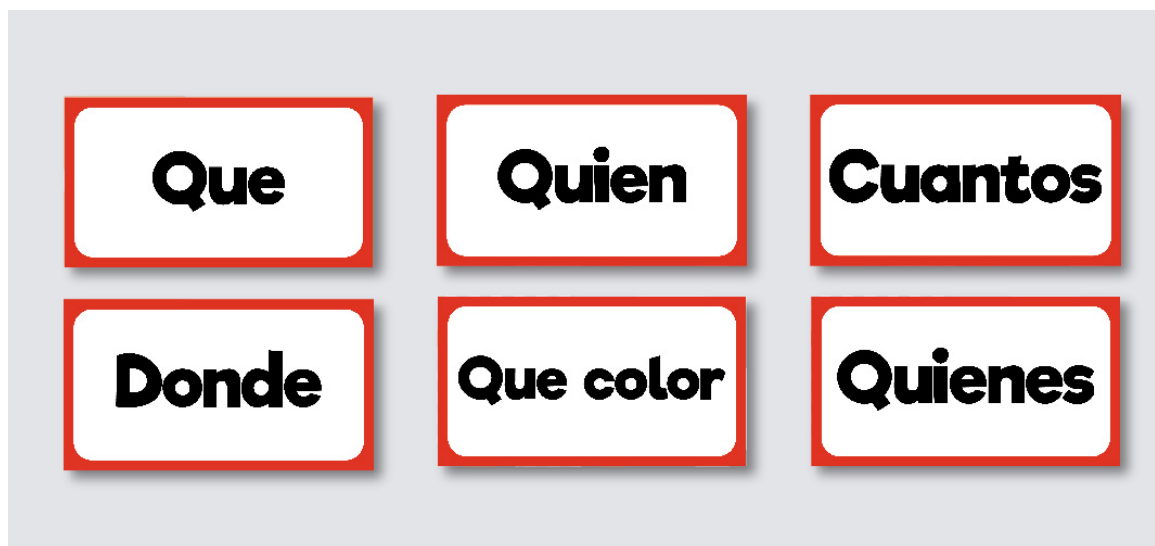


Figura 136: Mockup tarjetas encabezados, elaboración propia

Tarjetas palabras



Figura 137: Tarjetas ilustración, elaboración propia

Figura 138: Tarjetas palabra, elaboración propia

Fundamentación: Las tarjetas de palabras e ilustraciones se diseñaron como material de apoyo adicional para los encabezados. Estas cumplen con las mismas características descritas en las tarjetas de encabezado. Se decidió realizar tarjetas escritas e ilustradas con el fin de facilitar la enseñanza del método para los estudiantes

Cambios aplicados:

- No se realizaron correcciones en los diseños debido a que los resultados de las validaciones fueron en su mayoría positivos por lo que se decidió no realizar cambios.

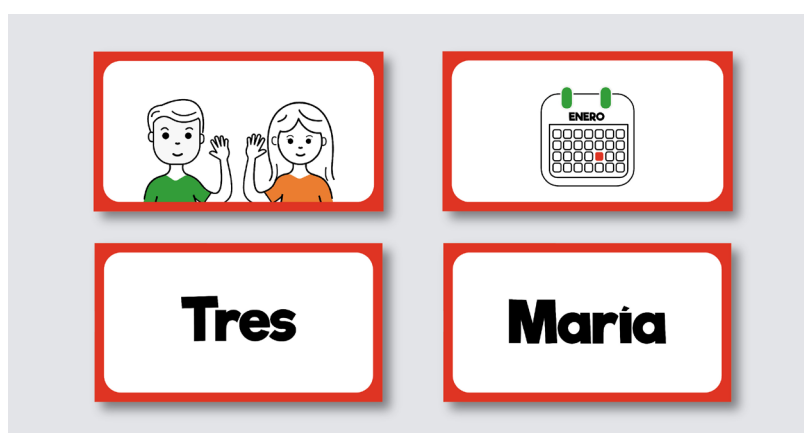


Figura 139: Mockup tarjetas ilustración y palabras, elaboración propia

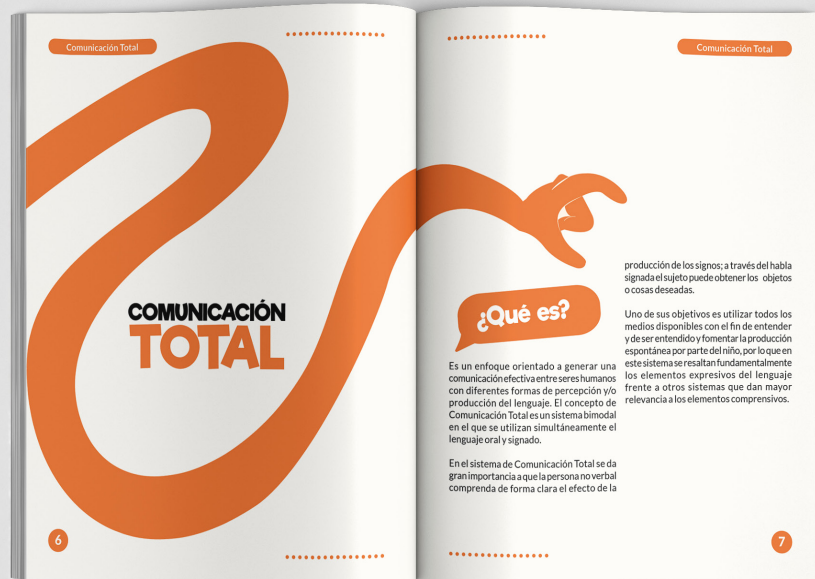


Vista preliminar de la pieza gráfica

Recurso pedagógico

















Comunicación total

CONJUGAR VERBOS

ar

	Pasado	Presente	Futuro
Yo	é	o	aré
Tú	aste	as	arás
Él / Ella	ó	a	ará
Nosotros	amos	amos	aremos
Ellos / Ellas	aron	an	arán

Comunicación total

er

	Pasado	Presente	Futuro
Yo	í	o	eré
Tú	iste	es	erás
Él / Ella	ió	e	erá
Nosotros	imos	emos	aremos
Ellos / Ellas	ieron	en	erán

ir

	Pasado	Presente	Futuro
Yo	í	o	é
Tú	iste	es	ás
Él / Ella	ió	e	á
Nosotros	imos	imos	emos
Ellos / Ellas	ieron	en	án

Comunicación Total

CLASE DE VOCABULARIO

La clase de vocabulario es una de las más importantes en el desarrollo académico del niño con discapacidad auditiva, por eso es importante hacer una clase amena, variada en actividades e interesante para los niños. A continuación, se presenta una serie de ejercicios a realizar dentro del aula.

32

Comunicación Total

- **Presentación:** ficha media carta con margen rojo, con dibujos reales de tamaño de acorde a la ficha y su tira del mismo largo con margen rojo.
- **Discriminar:** deletrear varias veces la palabra y articular. Lectura labio facial.
- **Repasar:** por lo menos 10 a 15 minutos las fichas.
- **Emparejar - asociar:** palabra dibujo, palabra palabra, buscar palabra dentro del contexto.
- **Identificar detalles:** Copiar las palabras, formar palabras con letras sueltas, formar palabras con letras de revista, etc.
- **Otros ejercicios:** Sopa de letras, memoria, crucigrama, organizadores gráficos según campos semánticos.

33





Figura 140-159: Mockup guía educativa completa, elaboración propia

Juego educativo







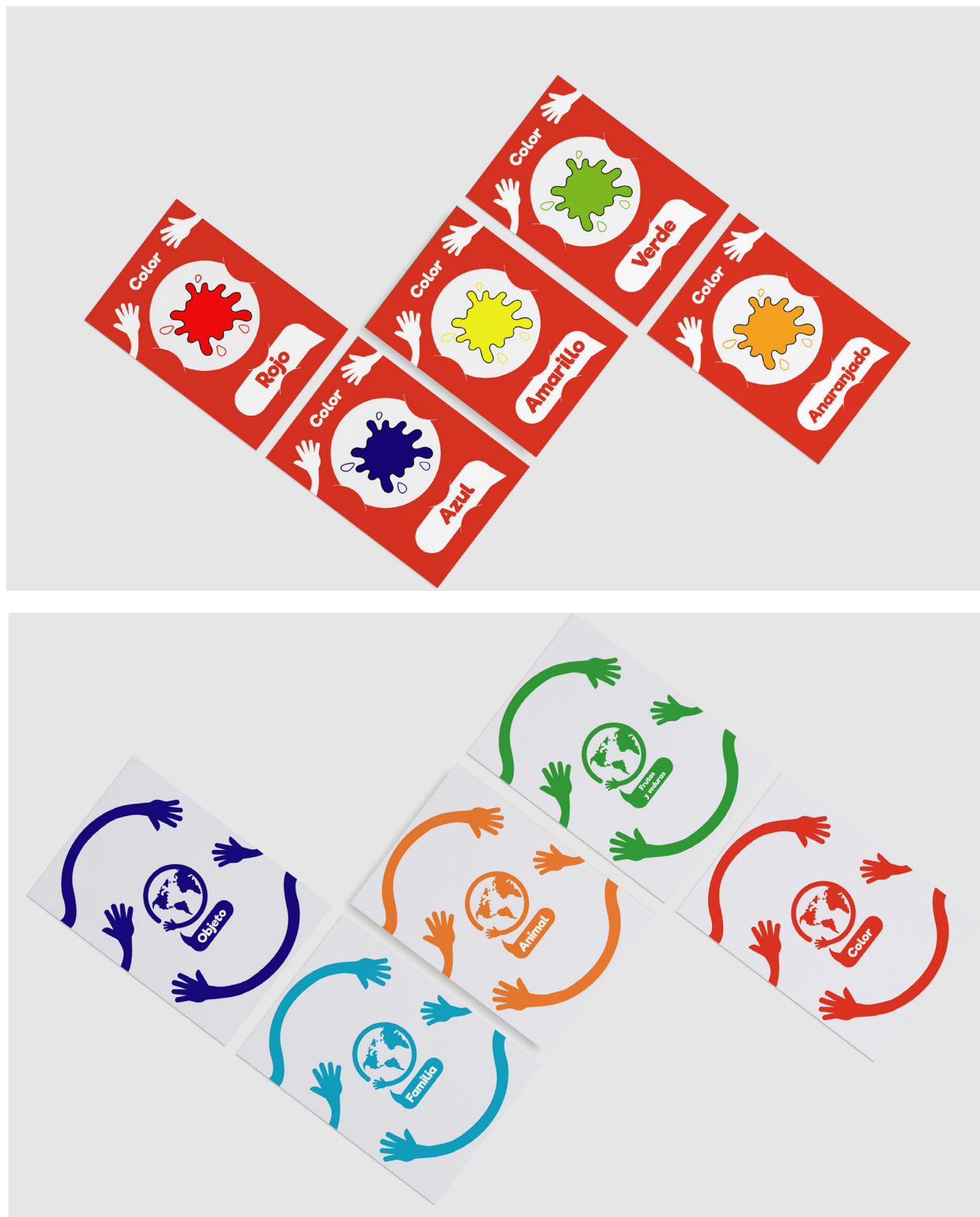


Figura 160-166: Mockup tarjetas juego, elaboración propia.



Figura 167: Mockup tarjetas palabras juego, elaboración propia.



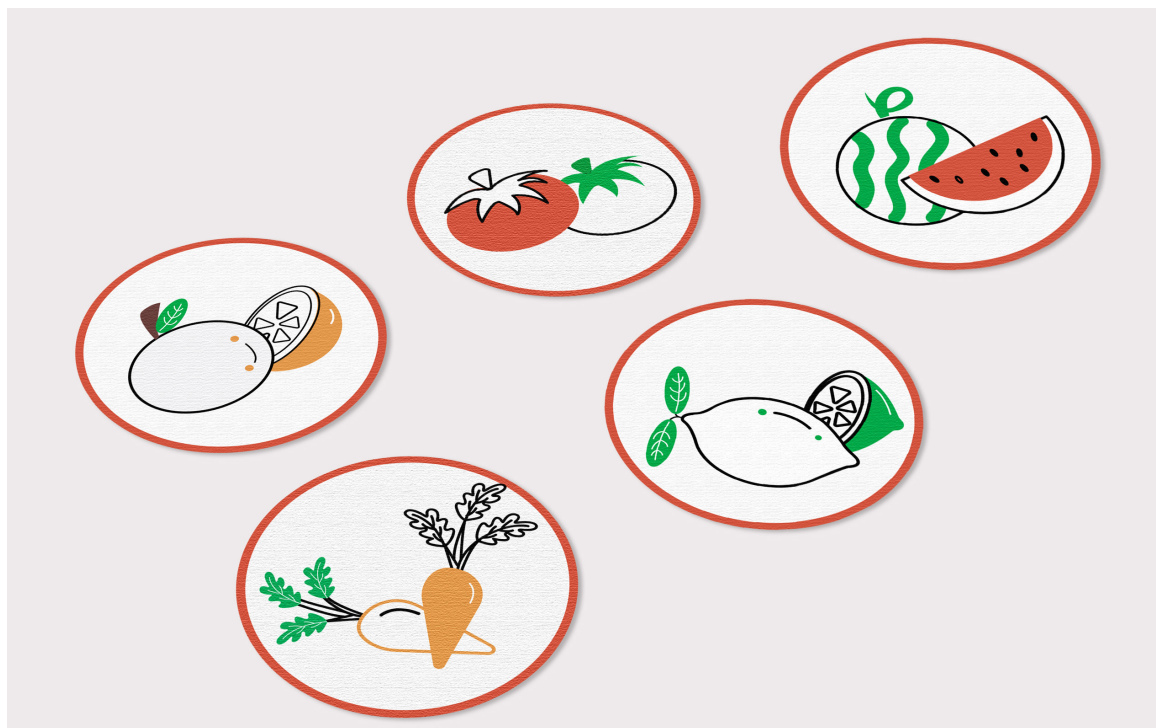


Figura 168-169: Mockup fichas ilustraciones, elaboración propia

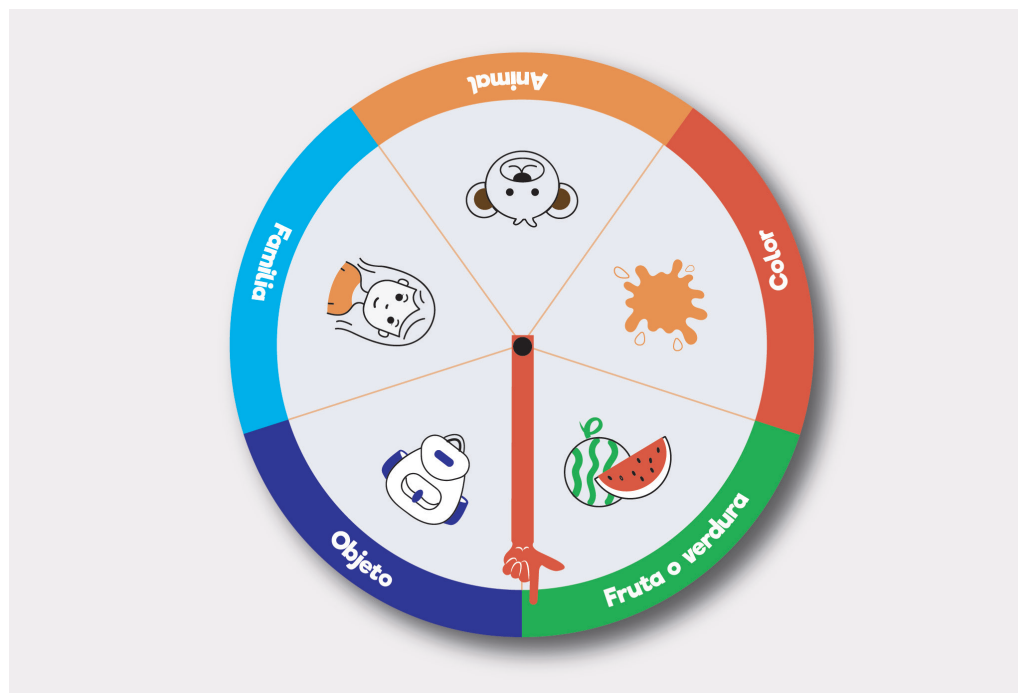


Figura 170: Mockup ruleta juego, elaboración propia

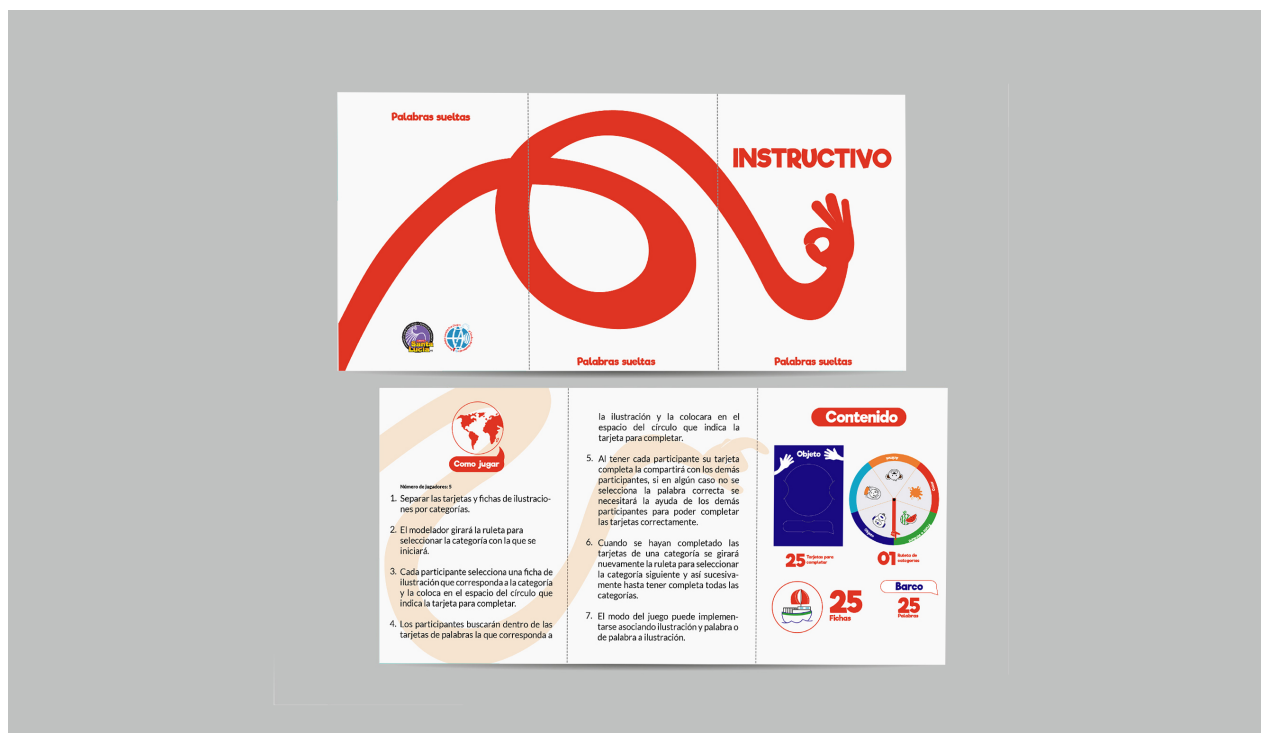


Figura 171: Mockup instructivo juego, elaboración propia

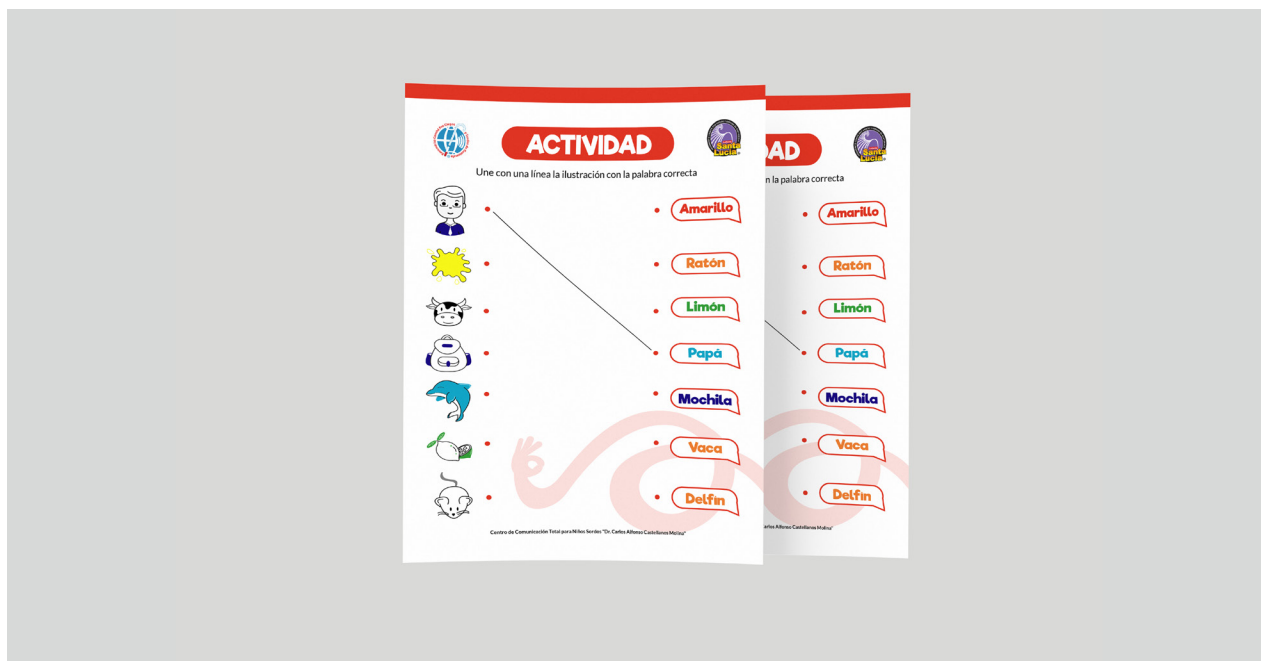


Figura 172: *Mockup* hoja de actividad juego, elaboración propia



Figura 173: Mockup empaque del juego, elaboración propia

Recurso pedagógico:

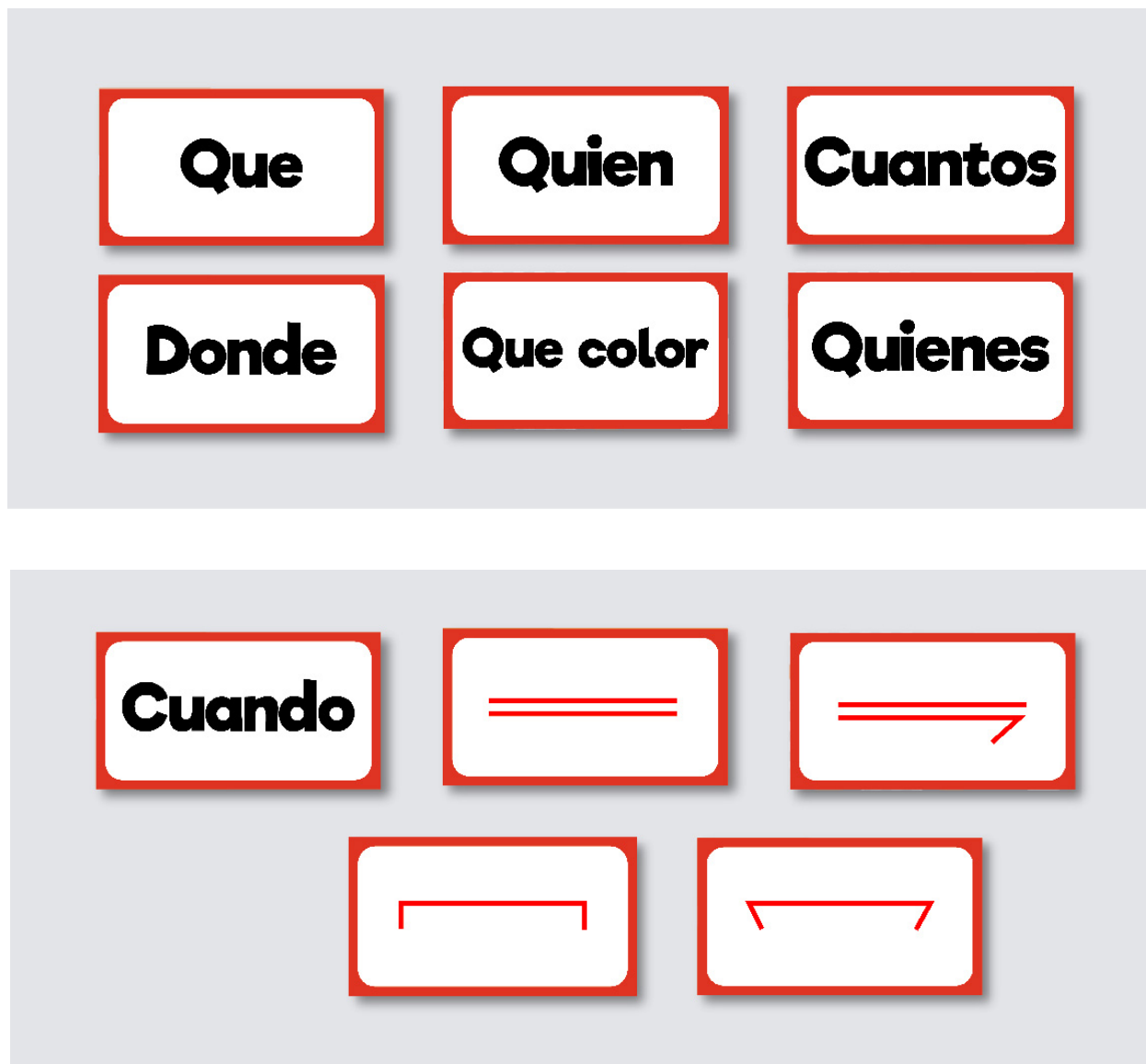


Figura 174-175: Mockup tarjetas encabezados , elaboración propia

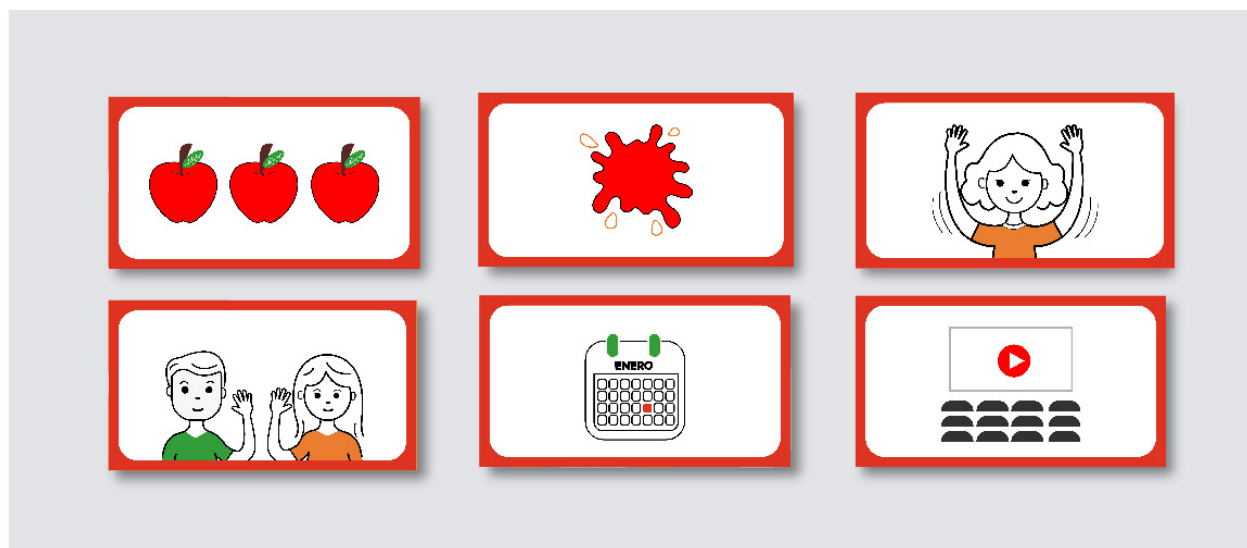


Figura 176-177: Mockup tarjetas ilustraciones, elaboración propia



Figura 178-180: Mockup tarjetas palabras, elaboración propia

Lineamientos para la puesta en práctica



Para la correcta utilización de los diferentes materiales diseñados se le presentará a la institución instrucciones o pasos a seguir.

Instrucciones de Utilización

Para el uso de los materiales se hará entrega de una carpeta por medio de Google Drive con el nombre de «**COMUNICACIÓN TOTAL-2023**» la cual contendrá subcarpetas con cada uno de los materiales.

Para poder utilizar los materiales es necesario seguir las siguientes recomendaciones:

- Descargar los materiales de las diferentes carpetas en su formato PDF para poder imprimirlos.
- En el caso de la guía si se necesita utilizar su versión editable, descargar e instalar las tipografías que se encuentran en la carpeta «**TIPOGRAFÍAS**».
- Se recomienda no modificar el tamaño de los materiales para una mejor funcionalidad.
- En el caso del empaque tomar en cuenta los archivos con líneas de corte y dobles para poder armar de forma correcta el empaque.



Dentro de la carpeta principal se encuentra las siguientes subcarpetas:

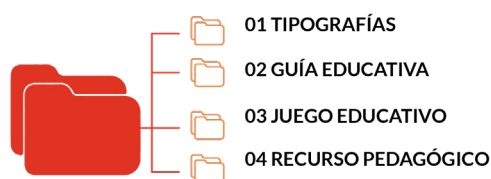


Figura 181: Carpetas entrega drive, elaboración propia.

Guía educativa: Dentro de esta carpeta se encontrará el material en formato PDF en la versión páginas individuales, en pliego y en compaginación para su divulgación e impresión. También contendrá la versión en editable con la extensión del programa de diseño utilizado.

Juego educativo: Dentro de esta carpeta se encontrará las tarjetas (tiro y retiro), fichas de ilustraciones y tarjetas de palabras en formato JPG por individual y en PDF con para facilitar la impresión. Los materiales como el instructivo, ruleta, empaque y hoja de actividad se encontrarán en formato PDF para su impresión.

Recurso pedagógico: Dentro de esta carpeta se encontrarán las tarjetas en formato JPG y PDF para impresión.

Para la impresión de los materiales se recomienda lo siguientes:

- Se recomienda imprimir en *full color* cada uno de los materiales.
- Para la guía el material a utilizar puede ser papel couché calibre 250.
- Para el juego educativo se recomienda imprimir las tarjetas en couché calibre 250.
- Para el empaque se recomienda imprimir en papel texcote calibre 12.

Cotización impresión

Tabla 21: Cálculo de costo por impresión.

Costos impresión	
Descripción	Total
Guía educativa	Q 176.00
Juego educativo	Q 185.00
Recurso pedagógico	Q 140.00
TOTAL	Q 501.00

Fuente: Elaboración propia.

Se realizó una cotización para obtener un costo aproximado de impresión del material, las cantidades, lugar propuesto para impresión Subligrafic. Para la impresión se tiene pensado utilizar papel couché y texcote a *full color*.

Proceso de Divulgación / Publicación

Guía educativa: Se recomienda compartir la guía educativa dentro de la institución, a los padres de familia y a los alumnos para brindarle mayor visibilidad al material y al mismo generar mayor interés por la labor de la institución. El material también puede ser compartido de forma digital por medio de las redes sociales de la institución.

Juego educativo: Se recomienda compartir el material impreso y digital a cada uno de los maestros dentro de la institución para que ellos puedan ponerlo en práctica con sus alumnos y que cada uno de ellos cuente con su juego propio.

Recurso pedagógico: Se recomienda compartir el material impreso y digital a cada uno de los maestros dentro de la institución para que ellos puedan ponerlo en práctica con sus alumnos.

Proceso de medición de resultados

Guía educativa: La medición de los resultados se podrá obtener a través de la cantidad de personas que se acerquen a la institución y en la cantidad de personas que sepan acerca de qué es Comunicación Total y de los métodos que se utilizan dentro de la institución.

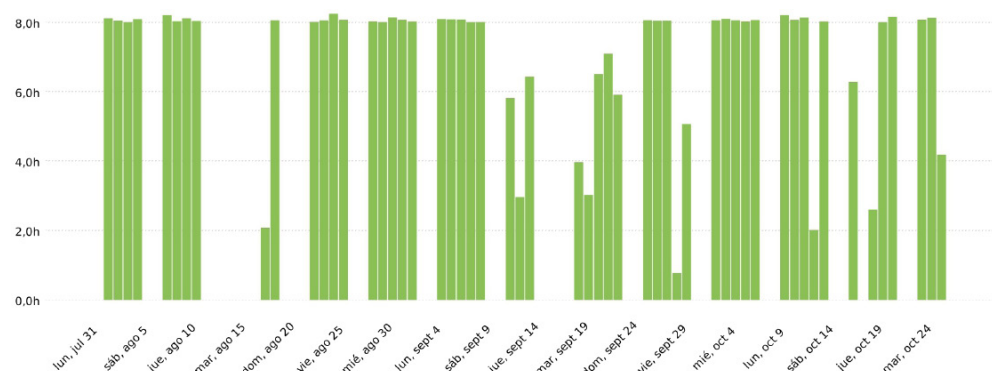
Juego educativo: Para su medición de resultados se hará uso de la hoja de actividad en la cual la maestra podrá evaluar el avance que el alumno ha obtenido al llevar en práctica el juego.

Recurso pedagógico: La medición de los resultados se podrá obtener a través del avance de los niños en la creación de oraciones utilizando las tarjetas dentro del aula.

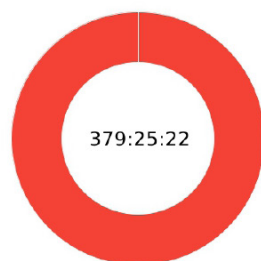
Cotización y Honorarios

Total de horas reales de producción gráfica:

Total: 379:25:22 Facturable: 379:25:22 Importe: 0,00 USD



Proyecto



● Proyecto A - CENTRO DE COMUNICACIÓN TOTAL 379:25:22 100,00%

Figura 182: Horas totales realizadas para el proyecto de graduación, clockify.

Las horas totales de producción gráfica para el material educativo del proyecto realizado para el Centro de Comunicación Total para Niños Sordos «Dr. Carlos Alfonso Castellanos Molina», fueron **379 horas**, que se utilizaron en las diferentes fases del proyecto.

Insumos y costos reales:

Tabla 22: Cálculo de insumos según horas realizadas.

Insumos			
Descripción	Costo/Hora	Tiempo	Total
Líbreria: Papel <i>bond</i> , lápiz, sacapuntas, borrador, block de notas.	Q. 59.11 (Costo único)	No aplica	Q59.11
Transporte	Q. 110 (Costo único)	No aplica	Q110.00
<i>Software</i>	Q 0.22	335 Horas	Q73.70
Equipo de computo	Q 0.15		Q50.25
Teléfono inteligente	Q 0.035		Q11.73
Tableta	Q 0.05		Q16.75
Mouse inalámbrico	Q 0.0035		Q1.17
Internet y teléfono fijo	Q 0.42		Q140.70
Luz	Q 0.32		Q107.20
Agua	Q 0.042		Q14.07
TOTAL			Q584.68

Fuente: Elaboración propia.

Para mayor información consultar el capítulo 3 previsión de costos e insumos.

A las horas totales se le restaron las horas de bocetaje a mano ya que no se hizo uso de energía eléctrica, para mayor información consultar la tabla 3 de costos profesionales.

Servicios Técnicos

Tabla 23: Cálculo de servicios técnicos.

Servicios Técnicos			
Descripción	Costo/Unidad	Cantidad	Total
Diseño de guía educativa	Q 5,160.00	1	Q 5,160.00
Diseño de juego educativo:			
Tarjeta	Q 300.00	25	Q 7,500.00
Ruleta	Q 200.00	1	Q 200.00
Instructivo	Q 400.00	1	Q 400.00
Empaque	Q 2,000.00	1	Q 2,000.00
Ilustraciones/ fichas	Q 700.00	1	Q 700.00
Diseño de recurso pedagógico	Q 400.00	27	Q 10,800.00
TOTAL			Q 26,760.00

Fuente: Elaboración propia.

Los precios fueron obtenidos al realizar un promedio del valor dado a las piezas gráficas en dos tarifarios: Whereinguate⁸³ y ikimедios.⁸⁴

83 « Servicio de Diseño Gráfico», Whereinguate, acceso el 9 de octubre de 2023, <https://www.whereinguate.com/disenio-graphico-2019/>

84 «TARIFARIO», ikimедios, acceso el 9 de octubre de 2023, <https://ikimедios.com/tarifario/>

Servicios Profesionales

Tabla 24: Cálculo de servicios profesionales.

Servicios profesionales			
Descripción	Costo/Hora	Horas	Total
Fase Diagnóstica	Q 54.00	50	Q 2,700.00
1. Sesión inicial de Proceso creativo			
Informar e investigar		10	Q 540.00
2. Definición creativa			
Definición de Técnicas creativas		12	Q 648.00
Técnicas creativas		5	Q 270.00
Seguimiento y realización de documentos		6	Q 324.00
3. Proceso de Conceptualización			
Definición del <i>insight</i>		3	Q 162.00
Aplicación de técnicas creativas		8	Q 432.00
Definición de concepto creativo		6	Q 324.00
Correcciones de <i>Insight</i> y concepto creativo		5	Q 270.00
Reunión con la institución		4	Q 216.00
4. Proceso de producción gráfica			
4.1. Previsualización: Brief y Estrategia			
Búsqueda de referencias		3	Q 162.00
<i>Moodboard</i> y premisas		6	Q 324.00
Definir premisas de diseño		8	Q 432.00
Desarrollo de Infografía		2	Q 108.00
4.1.1. Nivel de visualización 1: Bocetaje			
Bocetaje manual de las piezas		44	Q 2,376.00
Reunión con la institución		4	Q 216.00
Correcciones y bocetaje		6	Q 324.00
Fundamentación bocetos		2	Q 108.00
4.1.2. Validación 1: Autoevaluación			
Instrumento de validación		2	Q 108.00
Tabular resultados		6	Q 324.00
Fundamentación de propuestas elegidas		8	Q 432.00

4.2. Nivel de visualización 02: Digitalización			
Digitalizar la mejor propuestas	90	Q	4,860.00
Reunión con la institución	4	Q	216.00
4.2.1. Validación 2: Profesionales			
Crear instrumento de validación	7	Q	378.00
Contactar a lo profesionales	2	Q	108.00
Tabulación y análisis de datos.	5	Q	270.00
4.3. Nivel de visualización 03: Detalles	Q	54.00	
Aplicar los cambios a las piezas.	17	Q	918.00
Audiovisual	10	Q	540.00
4.3.1. Validación 3: Cliente y G.O.			
Crear instrumentos de validación	11	Q	594.00
Enviar el instrumento a el cliente y al G.O.	2	Q	108.00
5. Tabulación de datos			
Tabulación y análisis de datos.	8	Q	432.00
Realizar las correcciones	14	Q	756.00
6. Detalles preliminares	59	Q	3,186.00
TOTAL	429	Q	23,166.00

Fuente: Elaboración propia.

El sueldo promedio para el puesto de Diseñador Gráfico en Guatemala es de Q 8,614.00 al mes. La información se obtuvo de la estimación de sueldo que se basan en 12 sueldos enviados anónimamente a Glassdoor por empleados con el cargo de *Graphic Designer* en Guatemala.⁸⁵

No se realizó algún cobro a la institución por el proyecto debido a que es un proyecto que busca retribuir a la sociedad guatemalteca.

⁸⁵ «Sueldos de Graphic Designer», Glassdoor, acceso el 9 de octubre de 2023, https://www.glassdoor.com.mx/Sueldos/guatemala-graphic-designer-sueldo-SRCH_IL0,9_IN101_KO10,26.htm#:~:text=La%20remuneraci%C3%B3n%20promedio%20de%20efectivo,de%20Graphic%20Designer%20en%20Guatemala.



Tabla 25: Costos totales

Costos totales	
Descripción	Total
Insumos	Q584.68
Servicios técnicos	Q26,760.00
Servicios profesionales	Q23,166.00
IVA (12% sobre servicios profesionales)	Q2,779.92
TOTAL	Q53,290.60

Fuente: Elaboración propia.

El costo total de este proyecto forma parte de los materiales elaborados como parte del Ejercicio Profesional Supervisado y Proyecto de Graduación.





Capítulo 7

Síntesis del proceso

En capítulo contiene reflexiones que se obtuvieron a lo largo del proceso de la creación e investigación del proyecto en su totalidad. Contiene los siguientes temas:

- Lecciones aprendidas
- Conclusiones
- Recomendaciones

Lecciones aprendidas

Al iniciar el proceso

Proceso de gestión

- Se logró conocer cómo desarrollar correctamente el proceso diagnóstico para obtener el problema que se va a tratar y al mismo tiempo poder conocer a profundidad al cliente.
- Se detectó que es importante la creación de un cronograma para completar con éxito cada una de las fases del proyecto sin ningún retraso.
- El haber realizado un análisis del tema principal del proyecto, ayudó a tener una base firme para la toma de decisiones en las diferentes etapas.
- Se logró mejorar en el proceso de investigación para poder encontrar mejores resultados.
- Se identificó que son de utilidad las herramientas educativas como Google Académico y Mendeley para una mejor fundamentación de la información.
- Se hizo más fácil el proceso de investigación al utilizar material de apoyo como guías de metodologías para un mejor resultado.
- El haber profundizado en la información sobre la institución y grupo objetivo ayudó a conocer más sobre la comunidad con discapacidad auditiva.

Producción del diseño gráfico

- El haber iniciado con la definición de aspectos creativos como los códigos visuales, ayudó a facilitar el proceso de elección de las premisas de diseño para el proceso siguiente.
- Se identificó como lección aprendida la importancia de realizar un flujograma del proceso creativo para seguir un orden en cada una de las etapas de creación del proyecto.

Durante la producción gráfica



Proceso de gestión

- A partir del trabajo realizado se identificó como lección aprendida que es importante seguir el cronograma y respetar los tiempos para la realización de cada etapa del proceso para poder avanzar de una forma ordenada y con resultados eficientes.
- Según el trabajo realizado se identificó como lección aprendida que se debe solicitar la información con tiempo para no atrasar el proceso de bocetaje de cada una de las piezas.
- Se identificó como lección aprendida que es importante desarrollar una investigación y análisis del grupo objetivo para poder encontrar un *insight* y concepto creativo que sea funcional.
- A partir del trabajo realizado se identificó como lección aprendida que es importante realizar las preguntas de forma adecuada para realizar el instrumento de validación.
- Según el trabajo realizado se identificó como lección aprendida que se debe contactar con tiempo a los participantes para las diferentes validaciones para poder obtener las respuestas con tiempo.
- Se identificó como lección aprendida que se debe de realizar los costos a base de aspectos como los insumos, servicios profesionales y técnicos.

Producción del diseño gráfico

- A partir del trabajo realizado se identificó que establecer las premisas de diseño según la investigación realizada, ayudó a facilitar el proceso de bocetaje de cada una de las piezas.
- Según el trabajo realizado se identificó que no se debe perder la costumbre de bocetar a mano y realizar diversas opciones para poder tener mejores resultados en las piezas siempre siguiendo las premisas planteadas.
- Se identificó como lección aprendida que siempre se debe tomar en cuenta los aspectos importantes dentro de las piezas para poder tener una calidad mayor al bocetar.
- Al momento de digitalizar se identificó que pueden surgir cambios en los bocetos a mano al momento de aplicar las premisas de diseño por lo que el boceto a mano no dicta el resultado final de la pieza.
- Se identificó como lección aprendida que es importante analizar los resultados de las validaciones para saber cómo implementar las mejoras sugeridas en el material gráfico.
- Se identificó como lección aprendida que siempre se debe tomar en cuenta las premisas de diseño establecidas anteriormente para poder realizar los cambios sugeridos para no dejar de lado la línea gráfica establecida a pesar de los cambios.

Al finalizar el proceso



Proceso de gestión

- Al finalizar el proyecto de graduación se identificó que es importante llevar un orden del contenido desarrollado de cada una de las etapas para facilitar la creación del informe final.
- Se identificó que es necesario seguir un registro de tiempo y de las actividades establecidas para facilitar el proceso del proyecto al saber que actividades realizar cada semana.
- Se identificó como lección aprendida el consultar informes de años anteriores para poder tener una mejor guía de la creación del informe final.
- Se detectó que es importante seguir cada uno de los aspectos de las guías proporcionadas por Proyecto de Graduación 1 y 2 para facilitar la creación de la diagramación del informe final.
- Se identificó como lección aprendida la importancia de mantener una comunicación constante con el cliente específicamente en el proceso de las diferentes visualizaciones para ir realizando los cambios en las piezas según se vaya avanzando y no dejarlo hasta el final.

Producción del diseño gráfico

- Al realizar el trabajo se identificó como lección aprendida que es necesario el poder guardar el material con los diferentes cambios que se realizaron en cada uno de los procesos de visualización para tener un respaldo de lo trabajado.
- Se identificó la importancia de trabajar de forma ordenada al tener cada material en una carpeta individual para poder encontrar cada material de forma fácil.
- Se definió como lección aprendida el realizar pruebas de impresión antes de entregar el material final de forma física para tener mayor seguridad en la calidad del material debido al gasto que se tiene al imprimir cada material.
- Se identificó que es necesario entregar al cliente los materiales en formato de impresión tomando en cuenta que se les sea fácil al cliente el poder reproducirlo.



Conclusiones

Generales

Definir cada uno de los aspectos del proceso de la creación de un proyecto de diseño gráfico es de suma importancia, ya que cada etapa complementa a otra ayudando a tener una visión más amplia de lo que se quiere lograr al conocer detalladamente el proyecto y su grupo objetivo. A través del diseño gráfico se puede aportar en la solución de problemas sociales que beneficien al país por lo que el compromiso de un diseñador gráfico debe ser primordial.

Conclusiones que responden al objetivo general

«Apoyar al Centro de Comunicación Total para Niños Sordos «Dr. Carlos Alfonso Castellanos Molina», en la mejora de la calidad educativa para los estudiantes de preprimaria y primaria con y sin discapacidad auditiva, a través del desarrollo gráfico de material educativo siguiendo los métodos de enseñanza adecuados.»

Logro

El investigar y aprender sobre los métodos de enseñanza para personas no verbales sirvió de guía para poder realizar los materiales de forma correcta y poder tener una fundamentación de cada una de las decisiones que se tomaron en el proceso de diseño. Se destaca el aprendizaje y la experiencia que se obtiene al poder relacionarse con la institución y el grupo objetivo influyendo en las decisiones en cada parte del proceso del proyecto.

Durante el proceso de investigación se pudo observar la falta de apoyo hacia la comunidad no verbal específicamente en el área educativa la cual representa una parte importante para que las personas puedan ser parte de la sociedad y puedan llevar una vida como todos.

A través de la gestión y producción de diseño gráfico se logra apoyar a la institución con material que sigue los métodos de enseñanza que utiliza la institución para los cuales fue necesaria la asesoría de la institución.

Impacto

Se afirma la responsabilidad del diseñador con la sociedad y cómo a través del diseño gráfico se pueden generar soluciones. La universidad aporta a fomentar el compromiso del estudiante con la institución.

Conclusiones que responden al objetivo específico de comunicación visual institucional

«Contribuir al proceso de enseñanza y aprendizaje para los alumnos que se encuentran cursando los grados de preprimaria y primaria en el Centro de Comunicación Total para Niños Sordos “Dr. Carlos Alfonso Castellanos Molina” por medio del diseño de material educativo el cuál estimula el desarrollo visual de los estudiantes.»

Logro

Contar con información acerca del grupo objetivo en este caso del proceso de enseñanza para personas no verbales fue de suma importancia ya que esto influenció en la toma de decisiones para el diseño del material con el fin de poder crear material que cumpla con las necesidades visuales del grupo objetivo.

A partir del diseño de material educativo se logra contribuir al proceso de enseñanza utilizando principalmente elementos visuales que estimulen el desarrollo visual del grupo objetivo.

Impacto

El poder relacionarse con el grupo objetivo enriquece el proyecto ya que esto aporta un acercamiento a las necesidades visuales de las personas con y sin discapacidad auditiva que tal vez no se logran definir en el proceso de investigación inicial.

Conclusiones que responden al objetivo específico de diseño gráfico

«Diseñar material educativo específicamente una guía educativa, un recurso pedagógico y un juego educativo que sirva de apoyo para los estudiantes del Centro de Comunicación Total para Niños Sordos «Dr. Carlos Alfonso Castellanos Molina», siguiendo una jerarquía tipográfica, legibilidad y códigos visuales que sean adecuados para el grupo objetivo.»

Logro

Al concluir el proyecto de graduación se logró realizar en su totalidad las piezas gráficas establecidas como medios de comunicación las cuales siguen las premisas de diseño que se identificaron a través de la investigación, con las cuales se logra una línea gráfica que refleja insight y el concepto creativo identificado para el grupo objetivo.

Impacto

Las piezas diseñadas aportan al proceso de enseñanza del centro educativo al poder emplearse los métodos que utilizan para facilitar la comprensión de información para los estudiantes y al mismo tiempo poder informar sobre la comunidad no verbales a través de los materiales diseñados los cuales siguen códigos visuales adecuados para el grupo objetivo.

* Debido a que el proceso de divulgación y reproducción no se ha realizado por parte de la institución al momento de culminar el proyecto de graduación, el objetivo general se ha alcanzado parcialmente, sin embargo, las metas planteadas de los objetivos específicos de comunicación y diseño gráfico se alcanzan al culminar las piezas gráficas funcionales para el proyecto.



Recomendaciones

A la institución

- Seguir mejorando el proceso de aprendizaje-enseñanza de sus estudiantes y no detenerse ya que su labor es muy importante y aporta de gran manera a la sociedad guatemalteca.
- Poder implementar una misma línea gráfica en cada uno de sus materiales educativos para poder tener una unidad visual dentro de cada salón de clase.
- Poder seguir las instrucciones de utilización de cada uno de los materiales que se les brinda para poder lograr un mejor resultado en la implementación de los materiales diseñados.

A los estudiantes de la Escuela de Diseño Gráfico, Ejercicio Profesional Supervisado y Proyecto de Graduación

- Solicitar con anticipación la información para los proyectos para que al momento de comenzar a diseñar no se presenten inconvenientes.
- Mantener una comunicación constante con la institución para que ellos puedan ver el compromiso que se tiene como estudiante.

- Realizar visitas a la institución para conocer al grupo objetivo y reforzar la relación con la institución.
- Controlar el estrés y apoyarse en su asesor de proyecto para cualquier duda.
- Realizar diversas opciones en el proceso de bocetaje probando diferentes posiciones de los elementos o incluso mezclar aspectos de cada boceto para poder crear más opciones.
- Realizar bocetos con la mejor calidad posible ya que esto ayuda a poder tener una idea más clara y facilitara el proceso de digitalización.
- Tener criterio propio para saber qué cambios son necesarios realizar de acuerdo a los resultados de las validaciones.
- Llevar un control de las horas y costos de cada una de las etapas del proyecto para tener un mejor control de las mismas.

Al Gremio de Diseño Gráfico:

- Seguir cada uno de los procesos que conlleva realizar un proyecto de diseño ya que cada uno es de suma importancia y ayudan a poder crear piezas de diseño que cumplan con los objetivos que se plantean.
- Realizar una profunda investigación del grupo objetivo y mucho mejor si comparten con ellos y se relacionan para poder encontrar ese insight y concepto creativo funcional para el tipo de proyecto que se esté realizando.
- Realizar una profunda investigación de qué instrumento de validación puede ser el más adecuado para el grupo objetivo y que este sea facilite la tabulación de resultados.



Referencias

A continuación se presentan referencias consultadas que fueron de utilidad para la creación del proyecto en cada una de sus etapas y que pueden ser de utilidad para los lectores para futuros proyectos.

Referencias



Arimetrics. «Qué es *Software*». Acceso el 10 de mayo del 2023.
<https://www.arimetrics.com/glosario-digital/software>.

Bassantes, Pául. « La composición tipográfica como aporte para los niños de tercero de Educación básica en su hábito de lectura». (Universidad Técnica de Ambato, 2019). <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/30128>.

Becerra, Carolina. «Lenguaje y educación en niños sordos: Encuentros y desencuentros». Revista de Estudios y Experiencias en Educación no.14 (2008): pp. 105-114. : 0717-6945.

Benemérito Comité Pro-Ciegos y Sordos de Guatemala. «División de educación». Acceso el 08 de febrero del 2023.
<https://prociegosysordos.org.gt/DivisionEducacion.php>.

Benemérito Comité Pro-Ciegos y Sordos de Guatemala. Acceso el 08 de febrero del 2023. «División de trabajo social».
<https://prociegosysordos.org.gt/TrabajoSocial.php>.

Benemérito Comité Pro-Ciegos y Sordos de Guatemala. «División de Lotería Santa Lucía». Acceso el 08 de febrero del 2023. <https://prociegosysordos.org.gt/DivisionLoteriaSantaLucia.php>.

Benemérito Comité Pro-Ciegos y Sordos de Guatemala. «División médica». Acceso el 08 de febrero del 2023. <https://prociegosysordos.org.gt/DivisionMedica.php>.

Benemérito Comité Pro-Ciegos y Sordos de Guatemala. «Quiénes somos». Acceso el 08 de febrero del 2023. <https://prociegosysordos.org.gt/QuienesSomos.php>.

Benemérito Comité Pro-Ciegos y Sordos de Guatemala. «División de rehabilitación». Acceso el 08 de febrero del 2023. <https://prociegosysordos.org.gt/DivisionRehabilitacion.php>.

Conceptos. «Boceto». Acceso el 10 de mayo del 2023. <https://concepto.de/boceto/#ixzz81Lni65HJ>.

Carrascosa, Jorge. «LA DISCAPACIDAD AUDITIVA. PRINCIPALES MODELOS Y AYUDAS TÉCNICAS PARA LA INTERVENCIÓN». Revista Internacional de Apoyo a la Inclusión, Logopedia, Sociedad y Multiculturalidad, no.1 (2015): 24-36.

Castro Tirado, Miguel Ángel. «Maquetación de productos editoriales». IC Editorial, (2016). <https://n9.cl/kxq0a>.

Economipedia. «Muestra estadística». Acceso el 15 de abril del 2023. <https://economipedia.com/definiciones/muestra-estadistica.html>.

Escárcega Aguirre y Enrique Fausto. « El color en el diseño de interiores». En Actas de Diseño N°25, (2018), Buenos Aires, Argentina, pag.6-101. <https://n9.cl/g00wj>.

Escuela de sordos de Georgia. « Mes de la conciencia de la sordera». Revista el ayudante escolar, Volumen 9, Edición 6, (2020). <https://www.gsdweb.org/cms/lib/GA02225914/Centricity/Domain/4/issue%206%2028%20sept%202020%20spanish.pdf>.

Emprende tu marca. «Técnicas de CREATIVIDAD: el Análisis Morfológico». Acceso el 23 de agosto de 2023. <http://www.emprendetumarca.com/tecnicas-de-creatividad-el-analisis/#:~:text=Esta%20t%C3%A9cnica%20es%20el%20resultado,las%20relaciones%20entre%20tales%20partes>.

Fajardo Inmaculada, J. Cañas José, Salmerón Ladislao y Abasca Julio. «Distancia Semántica e Interacción con Interfaces Web Gráficas en usuarios Sordos y Oyentes». ResearchGate (2016):33-39. <https://n9.cl/f21vbg>.

García, Xiomara, del Carmen, Vania, Adriano, Edgar, Bermúdez, Ivis Lourdes. «Educación inclusiva: derecho de todos a una educación de calidad». Revista Conrado versión On-line ISSN 1990-8644 (2022).

Gallardo José Alberto y Gallardo Pedro. «Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil». Revista Educativa Hekademos, 24, (2018): [41-51]. ISSN: 1989-3558. <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6786/hekademos%2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

Galvis, Rosalva , Del Socorro, María. «Teorías y estrategias que orientan la enseñanza de la lengua escrita como segunda lengua de las personas sordas». Pedagogía y Saberes No. 26 (2007): 113-120.

Garcia-Bermejo Sergio. «El color en el arte infantil ». Editorial Cepe. file:///C:/Users/Dell%20Optiplex/Desktop/UNIVERSIDAD/SEMESTRES/Decimo%20ciclo/EPS/104702-Text%20de%20l'article-163492-1-10-20081105.pdf.

Gareca, Froilá. «Percepción y teoria de color». (Conferencia, Universidad Mayores de San Andrés,2015). <https://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/5623/L23.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

Glassdoor. «Sueldos de Graphic Designer». Acceso el 9 de octubre de 2023. https://www.glassdoor.com.mx/Sueldos/guatemala-graphic-designer-sueldo-SRCH_IL.0,9_IN101_KO10,26.htm#:~:text=La%20remuneraci%C3%B3n%20promedio%20de%20efectivo,de%20Graphic%20Designer%20en%20Guatemala.

Guatemala.com. «Aprende». Acceso el 08 de febrero del 2023. <https://aprende.guatemala.com/herramientas/salud-1/benemerito-comite-pro-ciegos-sordos-guatemala/#:~:text=Historia%20del%20Benem%C3%A9rito%20Comit%C3%A9%20Pro,la%20d%C3%A9cada%20de%20los%20cincuenta>.

Guerrero Reyes, Leonardo. El Diseño Editorial, Guía para la realización de libros y revistas (Madrid: Universidad Complutense de Madrid, 2016). Acceso el 10 de agosto de 2023. <https://n9.cl/u7pbl>.

Heredia Yolanda y Sánchez Ana. Teorías de aprendizaje en el contexto educativo. Monterrey: Universidad Tecnológico de Monterrey, 2020. Acceso el 10 de agosto 2023, <https://n9.cl/lcx5s>.

Hubspot. «Qué es una tipografía». Acceso el 10 de mayo del 2023. <https://blog.hubspot.es/marketing/que-es-tipografia#:~:text=La%20tipograf%C3%ADa%20es%20el%20arte,como%20en%20toda%20la%20p%C3%A1gina>.

ikimedios. «TARIFARIO». Acceso el 9 de octubre de 2023. <https://ikimedios.com/tarifario/>.

J. Aragón, Laura. «Memoria laboral 2021». Presentación, Benemérito Comité Pro Ciegos y Sordos de Guatemala, diciembre 2021).

La Hora.gt. «Nacionales». Acceso el 03 de febrero de 2023. <https://lahora.gt/nacionales/wpcomvip/2015/09/24/la-problematika-de-la-salud-en-guatemala/>.

Lotería Santa Lucía. «Acerca de nosotros». Acceso el 08 de febrero del 2023. <https://loteria.org.gt/site/about-us>.

L. Tovar. «La lengua escrita como segunda lengua para el niño sordo». Revista El Bilingüismo de los Sordos, INSOR. 1999; 1(4). https://www.scielosp.org/article/ssm/content/raw/?resource_ssm_path=/media/assets/rsap/v17n1/v17n1a06.pdf.

Marketing Directo. «Concepto creativo». Acceso el 23 de agosto de 2023.
<https://www.marketingdirecto.com/diccionario-marketing-publicidad-comunicacion-nuevas-tecnologias/concepto-creativo>.

MINEDUC. «DIGEDUCA - Material pedagógico». Acceso el 10 de agosto de 2023 https://www.mineduc.gob.gt/digeduca/?p=materiales_pedagogicos.asp.

Morillas. Ana Sebastián, Soladana, Irene Martín, Clemente, Jorge.
«Importancia de los insights en el proceso estratégico y creativo de las campañas publicitarias». Revista Estudios sobre el Mensaje Periodístico, (2019), ISSN-e: 1988-2696. <https://pdfs.semanticscholar.org/b49e/5a8c302beb6217b160923eb914ae0d28d521.pdf>.

Naciones Unidas Guatemala. «Historias». Acceso el 21 de febrero del 2023.
<https://guatemala.un.org/es/187407-el-lugar-donde-mas-comodo-me-he-sentido>.

Neuronilla. «Ideas animadas». Acceso el 23 de agosto de 2023.
<https://neuronilla.com/ideas-animadas/>.

Neuronilla. «Técnicas de creatividad, Estratal». Acceso el 23 de agosto de 2023. <https://neuronilla.com/estratal/>.

Rockcontent. «¿Qué es un Brand Book y por qué es importante para las empresas?». Acceso el 15 de abril del 2023 <https://rockcontent.com/es/blog/brand-book/>.

RD Station. «Mapa de empatía», acceso el 15 de abril del 2023. <https://www.rdstation.com/blog/es/mapa-de-empatia/>.

Shopify. «¿Qué es un Moodboard, para qué sirve y cómo se hace?». Acceso el 10 de mayo del 2023. <https://www.shopify.com/es/blog/que-es-un-moodboard>.

Solovieva, Yulia. «LAS APORTACIONES DE LA TEORÍA DE LA ACTIVIDAD PARA LA ENSEÑANZA». Revista Educando para educar, no. 37 (2019): 13-24.

Unesco. «Educación para la salud y el bienestar». Acceso 03 de febrero de 2022. <https://es.unesco.org/themes/educacion-salud-y-bienestar>.

Universidad Rafael Landívar. «El camino hacia la educación inclusiva en Guatemala». Acceso el 14 de marzo del 2023. <https://principal.url.edu.gt/noticias/el-camino-hacia-la-educacion-inclusiva-en-guatemala/>.

Whereinguate. «Salarios de Diseñador gráfico». Acceso el 9 de octubre de 2023. <https://www.whereinguate.com/disenio-graphico-2019/>.

Wikipedia. «Salud en Guatemala». Acceso el 03 de febrero de 2023. https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Salud_en_Guatemala&oldid=145772532.



Glosario

A continuación se presentan un conjunto de palabras junto a su concepto, ordenadas alfabéticamente con el fin de proporcionar al lector una referencia rápida y fácil para comprender el significado de términos que pueden ser específicos, técnicos o especializados.

Glosario



Boceto: Un boceto, bosquejo, esbozo, estudio, croquis, borrador o sketch, en arte, literatura, arquitectura y en otras disciplinas, engloba las pruebas o intentos previos que se realizan de un proyecto antes del diseño definitivo o la obra final.⁸⁶

Brandbook: Es una guía en el cual se definen, de manera concisa, todos los elementos que ayudan a construir la identidad corporativa. A su vez, ayuda a dilucidar cómo es percibida la marca por las personas ajenas a la empresa.⁸⁷

Mapa de empatía: El mapa de empatía es un formato que busca describir el cliente ideal de una empresa por medio del análisis de 6 aspectos, relacionados a los sentimientos del ser humano. Puede ser realizado a partir de preguntas que ayudan a entender a conocer el cliente y cómo relacionarse con él.⁸⁸

⁸⁶ «Boceto», Conceptos, acceso el 10 de mayo del 2023, <https://concepto.de/boceto/#ixzz81Lni65HJ>

⁸⁷ «Qué es un Brand Book y por qué es importante para las empresas?», rockcontent, acceso el 15 de abril del 2023 <https://rockcontent.com/es/blog/brand-book/>

⁸⁸ «Mapa de empatía», RD Station, acceso el 15 de abril del 2023, <https://www.rdstation.com/blog/es/mapa-de-empatia/>

Moodboard: son una representación visual que consiste en un collage con imágenes, ilustraciones, texturas, colores y textos que tienen como objetivo transmitir una idea general o un pensamiento sobre un tema determinado.⁸⁹

Muestra: Una muestra estadística es un subconjunto de datos perteneciente a una población de datos. Estadísticamente hablando, debe estar constituido por un cierto número de observaciones que representen adecuadamente el total de los datos.⁹⁰

Software: Es un conjunto de reglas o programas que dan instrucciones a un ordenador para que realice tareas específicas.⁹¹

Tipografía: La tipografía es el arte y técnica de organizar las letras o caracteres de una manera que permita el aprendizaje y el reconocimiento. También implica una disposición y selección cuidadosas del tamaño de los puntos, la longitud de las líneas y el espaciado, tanto en una sola línea como en toda la página.⁹²

89 «¿Qué es un Moodboard, para qué sirve y cómo se hace?», shopify, acceso el 10 de mayo del 2023, <https://www.shopify.com/es/blog/que-es-un-moodboard>

90 «Muestra estadística», economipedia, acceso el 15 de abril del 2023, <https://economipedia.com/definiciones/muestra-estadistica.html>

91 «Qué es Software», arimetrics, acceso el 10 de mayo del 2023, <https://www.arimetrics.com/glosario-digital/software>

92 «Qué es una tipografía», hubspot, acceso el 10 de mayo del 2023, <https://blog.hubspot.es/marketing/que-es-tipografia#:~:text=La%20tipograf%C3%ADa%20es%20el%20arte,como%20en%20toda%20la%20p%C3%A1gina>.



Anexos

A continuación se presenta información complementaria con el fin de ampliar la información de algunas etapas del proyecto para una mejor comprensión.

Anexos

Anexo 1: Análisis FODA de la institución

Tabla 26: Análisis FODA sobre el Benemérito Comité Pro-Ciegos y Sordos de Guatemala según observación.

FORTALEZAS	OPORTUNIDADES
• Ofrece diversos servicios como salud y educación. • Es una institución accesible para todo nivel económico. • Personal capacitado. • Proporciona información sobre la institución y sus datos de contacto. • Su ubicación es de fácil acceso. • Utiliza tecnología avanzada.	• La institución cuenta con varias áreas en las que se podría aportar desde el diseño gráfico. • Proporciona oportunidades para la comunidad con discapacidad auditiva y visual.
• Poco presupuesto para cubrir las necesidades de todos sus centros.	• Instituciones que no le dan oportunidad al trabajo, salud y educación inclusiva.

Fuente: Elaboración propia según observación.

Anexo 2: Diagnóstico

Anexo 2.1: Plan de Acción 1 (diagnóstico de necesidades de comunicación visual)

Tabla 27: Se muestra el plan de acción que se desarrolla en las actividades para la recolección de datos sobre la institución. Se presentan detalladamente los aspectos a trabajar.

Aspecto general	Aspecto específico	Fuente de información	Tipo de información	Individuo	Instrumento	Lugar/vía	Fecha
Información institucional	- Historia - Visión - Misión - Objetivos - Valores - Servicios - Cobertura - Beneficiario - Financiamiento	Fuente interna	Documental	-----	Observación 1	Página web del Comité Prociegos y Sordos de Guatemala	08/02/23
Aspectos de comunicación y diseño	Redes sociales	Fuente interna	Documental	-----	Lista de cotejo	Facebook y twitter de la institución	10/02/23
	Identidad gráfica institucional y comunicación visual	Fuente interna	Personal	Laura J. Aragón Jefe de Comunicaciones	Entrevista 1	Institución	17/02/23
	Departamento de Diseño	Fuente interna	Personal	Laura J. Aragón Jefe de Comunicaciones	Entrevista 1	Institución	17/02/23
	Departamento de Capacitaciones / Desarrollo / RRHH	Fuente interna	Personal	Laura J. Aragón Jefe de Comunicaciones	Entrevista 1	Institución	17/02/23
Áreas de Oportunidad	Dificultades de comunicación en actividades institucionales internas	Fuente interna	Personal	Laura J. Aragón Jefe de Comunicaciones	Entrevista 1	Institución	17/02/23
	Dificultades de comunicación inmediatas y a largo plazo	Fuente interna	Personal	Laura J. Aragón Jefe de Comunicaciones	Entrevista 1	Institución	17/02/23
	Acciones realizadas hasta ahora para suplir las dificultades de comunicación	Fuente interna	Personal	Laura J. Aragón Jefe de Comunicaciones	Entrevista	Institución	17/02/23
	Dificultades de comunicación en actividades institucionales externas	Fuente externa	Documental	-----	Observación 1	Páginas web de opinión.	20/02/23

Fuente: Elaboración propia con el fin de llevar un mejor control de las actividades del diagnóstico.

Anexo 2.2: Instrumentos de valoración para diagnóstico (cuantitativos / cualitativos)

1. **Observación 1:** Se recopiló la información institucional a través de la página web oficial de la institución.
2. **Lista de cotejo 1:** Redes sociales de la institución

Fecha que se realizó: 19/02/23

Tabla 28: Lista de cotejo para evaluar aspectos correspondientes al perfil de Facebook de la institución.

Evaluación red social: Facebook		
Indicador	Sí	No
Publican contenido constantemente		
Las publicaciones reciben interacción considerable del grupo objetivo		
Proporcionan información de general y de contacto de la institución		
Es posible resolver dudas a través de la red social		
Publican contenido valioso para el grupo objetivo		
Son compartidas sus publicaciones por el grupo objetivo		

Fuente: Elaboración propia que servirá para el análisis de necesidades.

Tabla 29: Lista de cotejo para evaluar aspectos correspondientes al perfil de Twitter de la institución.

Evaluación red social: Twitter		
Indicador	Sí	No
Publican contenido constantemente		
Las publicaciones reciben interacción considerable del grupo objetivo		
Proporcionan información de general y de contacto de la institución		
Es posible resolver dudas a través de la red social		
Publican contenido valioso para el grupo objetivo		
Son compartidas sus publicaciones por el grupo objetivo		

Fuente: Elaboración propia que servirá para el análisis de necesidades.

1. Entrevista 1:

Se realizó para recopilar información sobre las áreas de oportunidad.

1. ¿Existe un *brandbook* sobre la identidad gráfica de la institución?
2. ¿Se cubren todas las necesidades de comunicación visual (folletos, afiches, post,etc) para el Centro de Comunicación Total o se da prioridad a unos proyectos sobre otros?
3. En su opinión ¿existe alguna necesidad de comunicación visual en el Centro de Comunicación Total? ¿Cuál?
4. Siguiendo la pregunta anterior ¿por qué motivos esta necesidad no ha sido cubierta?
5. ¿Qué acciones toma la dirección de comunicación cuando se presenta una necesidad de comunicación visual?
6. En su opinión ¿Se presentan dificultades de comunicación internas en el Centro de Comunicación Total? ¿Cuáles?
7. ¿El Centro de Comunicación Total presenta alguna dificultad de comunicación externa? ¿Cuáles?
8. ¿Cuentan con programas de capacitación para los docentes? ¿Cuáles?
9. ¿Qué planes tiene para este año el Centro de Comunicación Total?
- 10.¿Qué tipo de material de aprendizaje se crea para los estudiantes y docentes?
- 11.¿El Centro de Comunicación Total cuenta con material de apoyo para los familiares con el fin de que ellos puedan ayudar a sus hijos en sus hogares? ¿Qué tipo de material?

Anexo 3: Perfil del grupo objetivo

Anexo 3.1: Plan de Acción 2 (recopilación de información para perfil del grupo objetivo)

Tabla 30: Se muestra el plan de acción que se desarrolla en las actividades para la recolección de datos sobre el perfil del grupo objetivo. Se presentan detalladamente los aspectos a investigar.

Aspecto a evaluar	Aspecto específico	Fuente de información	Tipo de información	Individuo	Instrumento	Lugar/vía	Fecha
Características geográficas	- País - Departamento - Clima - ubicación - Extensión territorial	Fuente interna	Personal	Licda. Maribel Curruchiche	Entrevista 1	Centro de Comunicación Total	12/03/23
Características sociodemográficas	- Edad - Sexo - Nacionalidad - Escolaridad - Ocupación	Fuente interna	Personal	Licda. Maribel Curruchiche	Entrevista 1	Centro de Comunicación Total	12/03/23
Características socioeconómicas	- Nivel económico - Consumo - Transporte	Fuente interna	Personal	Licda. Maribel Curruchiche	Entrevista 1	Centro de Comunicación Total	12/03/23
Características psicográficas	- Estilo de vida - Valores - Motivaciones - Personalidad - Cultura visual - Actividades - Prioridades	Fuente interna	Personal	Licda. Maribel Curruchiche	Entrevista 1	Centro de Comunicación Total	12/03/23
Características psicopedagógicas	- Habilidad de aprendizaje - Conducta.	Fuente interna	Personal	-----	Lista de cotejo 1	Centro de Comunicación Total	12/03/23
Relación entre el G.O y la institución	- Servicios - Preferencia	Fuente interna	Documental	-----	Observación 1	Páginas web institucional	12/03/23

Fuente: Elaboración propia con el fin de llevar un mejor control de las actividades por realizar.

Anexo 3.2: Instrumentos de valoración para perfil del grupo objetivo (cuantitativos / cualitativos)

1. Lista de cotejo 1: Características psicopedagógica

Fecha que se realizó: 12/03/23

Tabla 31: Lista de cotejo para evaluar aspectos de aprendizaje del grupo objetivo.

Características psicopedagógicas		
Indicador	Sí	No
Son activos durante la clase		
Prestan atención al maestro		
Realiza los ejercicios que se les asigna		
Comprenden los temas que se les imparten		
Son participativos		
Demuestran interés en lo que se les enseña		

Fuente: Elaboración propia que servirá para complementar las características psicopedagógicas.

2. Entrevista 1:

Se realizó una entrevista para recopilar información sobre las características sociodemográficas, características socioeconómicas y características psicográficas.

Perfil del entrevistado:

Nombre: Licda. Maribel Curruchiche

Cargo: Asistente Técnica Pedagógica.

1. ¿De qué parte del país son los estudiantes?
2. ¿Cuál es el rango de edad de los estudiantes?
3. ¿Cuáles son los medios de comunicación que suelen utilizar (plataformas de estudio) ?

4. ¿Cuál considera que es el nivel socioeconómico de las familias de los estudiantes?
5. ¿Cuál es la conducta de los estudiantes dentro de la institución educativa?
6. ¿Cuál considera que es la cultura visual de los estudiantes?
7. Según su opinión ¿Cuál considera que es la motivación de los estudiantes?
8. ¿Con quiénes viven?
9. ¿Cómo definiría la relación de los estudiantes con los profesores?
10. ¿Cómo consideraría que es la personalidad de los estudiantes? ¿Cómo se desenvuelven?
11. ¿En qué materia muestran más interés?
12. ¿Cómo es su capacidad de aprendizaje? ¿se les dificulta?

2. Observación 1:

Se recopiló la información sobre la relación entre el grupo objetivo y la institución.

Anexo 4: Definición del Problema

Anexo 4.1: Identificación del problema de comunicación visual

Institución: Benemérito Comité Pro-Ciegos y Sordos de Guatemala

¿Dónde ocurre?

Centro de Comunicación Total para Niños Sordos “Dr. Carlos Alfonso Castellanos Molina”

¿Cómo se presenta?

A través del poco material gráfico de apoyo educativo.

¿Cuáles son las causas?

Falta de personal y tiempo para abarcar todos los proyectos de cada una de las áreas en aspectos específicos.

¿Cuáles son las consecuencias?

Dificultad en el aprendizaje para los estudiantes y padres de familia.

¿A qué o a quiénes afecta directamente?

A estudiantes en los niveles de preprimaria y primaria en edad de 4 a 13 años con discapacidad y sin discapacidad auditiva.

¿Cuántos están afectados y en qué magnitud?

A un aproximado de 120 alumnos en la ciudad capital.

¿Desde cuándo y con qué frecuencia?

Desde sus inicios y se hace evidente cada inicio del ciclo escolar.

Anexo 4.2: Diagrama de Ishikawa

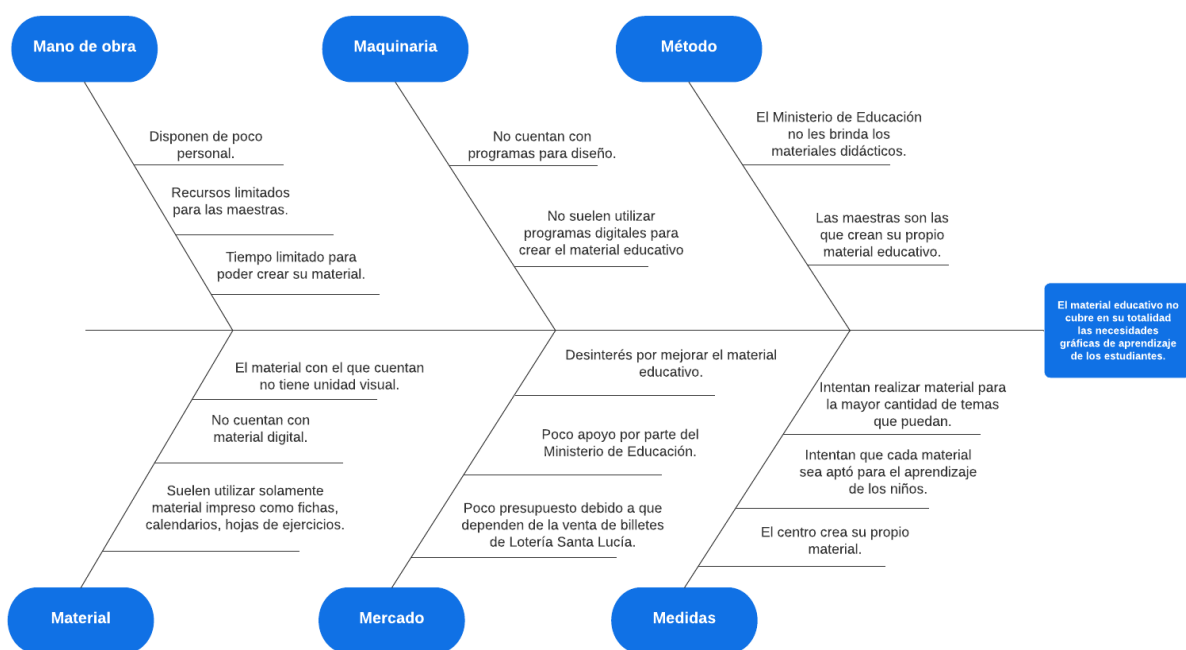


Figura 183: Diagrama de Ishikawa para conocer las causa y efecto, elaboración propia.

Anexo 5: Validación de Producción Gráfica 2

Anexo 5.1: Instrumento de Valoración, encuesta expertos.

Validación con profesionales: Proyecto de Graduación

A continuación se presenta la siguiente encuesta con el objetivo de validar las piezas gráficas desarrolladas para el Centro de Comunicación Total para Niños Sordos "Dr. Carlos Alfonso Castellanos Molina". Las piezas constan de una **guía educativa**, un **juego educativo** un **recurso pedagógico** y un **abecedario**. Cada uno de los materiales se imprimen:

Las piezas se desarrollaron bajo el concepto creativo "**Mano diciendo todo**" haciendo referencia al uso de la lengua de señas como medio de comunicación para las personas no verbales mostrando que su discapacidad no representa un obstáculo para poder comunicarse con todo el mundo.

Los materiales van dirigidos a niños con y sin discapacidad auditiva de entre 4 a 12 años de edad pertenecientes a la clase media baja.

A continuación se presentará una muestra de cada uno de las piezas para validez:

Nombre: _____

Título de respuesta corta: _____

Área en la que se especialice:

☐ Diseño Editorial
☐ Diseño publicitario
☐ Branding
☐ Otro... _____

Portada y contraportada



1. En escala de 1 a 5 la composición de la portada y contraportada es:

1	2	3	4	5	
Nada coherente entre sí	☐	☐	☐	☐	Coherente entre sí

2. En escala de 1 a 5 la composición de la portada y contraportada presenta:

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

3. La paleta de colores refleja:



☐ Direcciones
☐ Situación
☐ Comunicación
☐ Otro... _____

Elementos gráficos de apoyo



4. Los elementos gráficos se relacionan con:

☐ Comunicación
☐ Figuras geométricas
☐ Símbolos y signos
☐ Otro... _____

5. Los elementos gráficos se adaptan a un público:

☐ Adulto
☐ Infantil
☐ Ninguno

6. En escala del 1 al 5 los elementos gráficos son:

1	2	3	4	5	
Confuso	☐	☐	☐	☐	Fácil de entender

Páginas internas: ☒ material se imprimirá y se utilizará la encuadernación grapada.



9. En escala del 1 al 5 la tipografía utilizada en los títulos es:

1 2 3 4 5

Difícil de leer ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Fácil de leer

10. En escala del 1 al 5 la tipografía en el cuerpo de texto es:

1 2 3 4 5

Nada legible ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Legible

11. En escala del 1 a 5 considere que la cantidad de contenido de las páginas es:

1 2 3 4 5

Nada adecuada ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Adecuada

12. En escala del 1 al 5 como considere el papel cocher:

1 2 3 4 5

Nada adecuado para impresión ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Adecuado para impresión

Detalles de la sección 17 a la siguiente sección

Sección 1 de 5

Juego educativo

Juego de recubrimiento donde los niños deben escribir las fichas de las ilustraciones con las palabras para completar las tarjetas como se muestra en la imagen.

Tarjetas:

13. En escala del 1 al 5 el formato (10 x 7 cm) utilizado para las tarjetas del juego es:

1 2 3 4 5

Nada práctico ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Práctico

14. En escala del 1 al 5 la composición en el diseño de las tarjetas es:

1 2 3 4 5

Nada cohesiva ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Cohesiva

15. En escala del 1 al 5 la composición de los elementos es:

16. En escala del 1 al 5 la composición de la tarjeta es:

1 2 3 4 5

Nada atractiva ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Atractiva

17. En escala del 1 al 5 como considere el papel recorte:

1 2 3 4 5

Nada adecuado para impresión ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Adecuado para impresión

Detalles de la sección 17 a la siguiente sección

Sección 2 de 5

Recursos Pedagógicos

Encabezados y ejemplos de la Clase 1 (logotipo)

Encabezados

Cuántos **Cuando** **Que color** **Quién**

18. Las piezas cumplen con la función de:

☐ Informar

☐ Decorar

☐ Usar

☐ Otro...

19. En escala del 1 al 5 los elementos dentro de la composición son:

1 2 3 4 5

Nada pertinente ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Pertinente

20. En escala de 1 a 5 el formato (20cm x 11cm) utilizado para las tarjetas es:

1 2 3 4 5

General

Línea gráfica

24. En escala de 1 a 5 el concepto creativo "Manos diciendo todo" es:

1 2 3 4 5

Nada evidente ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Evidente

25. En escala de 1 a 5 los elementos dentro de la línea gráfica presentan:

1 2 3 4 5

Nada de memorabilidad ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Memorabilidad

26. En escala de 1 a 5 la línea gráfica presenta:

1 2 3 4 5

Nada de adaptabilidad en los diferentes formatos presentados ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Adaptabilidad en los diferentes formatos presentados

Comentarios generales:

Texto de respuesta larga

Abecedario

Recurso para utilizar en clase

21. En escala de 1 al 5 la composición de las tarjetas presentan:

1 2 3 4 5

Nada jerarquía visual ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Jerarquía visual

22. En escala de 1 a 5 considera que las ilustraciones son:

Figura 184-190: Formulario para profesionales, elaboración propia.

Anexo 6: Validación de Producción Gráfica 2

Anexo 6.1: Instrumento de Valoración cliente

Validación expertos: Proyecto de Graduación

A continuación, se presenta la siguiente encuesta con el objetivo de validar las piezas gráficas desarrolladas para el Centro de Comunicación Total para Niños Sordos "Dr. Carlos Alfaro Castellanos Molina".

Las piezas se desarrollaron bajo el concepto creativo "Manos diciendo todo" haciendo referencia al uso de la lengua de señas como medio de comunicación para las personas no verbales mostrando que su discapacidad no representa un obstáculo para poder comunicarse con todo el mundo. La lengua de señas pertenece al sistema de Comunicación Total por medio del cual se genera un canal de comunicación siendo uno de sus elementos el movimiento de las manos logrando a través cualquier mensaje.

A continuación se presentará una muestra de cada una de las piezas para validar.

Nombre:

Texto de respuesta corta

Profesión:

Texto de respuesta corta

Cargo:

Texto de respuesta corta

Edad:

Texto de respuesta corta

Contraportada

1. ¿A qué nivel considera que la contraportada es atractiva?

	1	2	3	4	5	
Deficiente	☐	☐	☐	☐	☐	Satisfactorio

	Pasado	Presente	Futuro
Yo	...i	...o	...e
Tú	...ide	...es	...is
El / Ella	...io	...e	...á
Nosotros	...imos	...imos	...emos
Ellos / Ellas	...ieron	...en	...án

2. ¿A qué nivel considera que la información dentro de la guía presenta orden?

	1	2	3	4	5	
Deficiente	☐	☐	☐	☐	☐	Satisfactorio

3. ¿A qué nivel considera legible la letra utilizada en los títulos?

	1	2	3	4	5	
Deficiente	☐	☐	☐	☐	☐	Satisfactorio

4. ¿A qué nivel considera legible la letra utilizada en el cuerpo de texto?

	1	2	3	4	5	
Deficiente	☐	☐	☐	☐	☐	Satisfactorio

5. ¿A qué nivel considera que las imágenes enriquecen al contenido?

	1	2	3	4	5	
Deficiente	☐	☐	☐	☐	☐	Satisfactorio

6. ¿A qué nivel considera que las imágenes enriquecen al contenido?

	1	2	3	4	5	
Deficiente	☐	☐	☐	☐	☐	Satisfactorio

Elementos gráficos de apoyo

7. ¿A qué nivel considera que son entendibles los elementos gráficos?

	1	2	3	4	5	
Deficiente	☐	☐	☐	☐	☐	Satisfactorio

8. ¿A qué nivel considera el uso de color en la memorabilidad de la pieza gráfica?

	1	2	3	4	5	
Deficiente	☐	☐	☐	☐	☐	Satisfactorio

Sugerencias o comentarios

Texto de respuesta larga

Después de la sección 2 ir a la siguiente sección

Sección 3 de 4

Juego educativo

En el siguiente enlace encontrará completo las piezas del juego: <https://bit.ly/3w0p0p0>

Juego de vocabulario donde los niños deben asociar las fichas de las ilustraciones con las palabras para completar las tarjetas como se muestra en la imagen.

Tarjetas vacías

Parte de atrás de las tarjetas

9. ¿A qué nivel considera adecuado el diseño de las tarjetas para los niños?

	1	2	3	4	5	
Deficiente	☐	☐	☐	☐	☐	Satisfactorio

10. ¿A qué nivel considera atractivo el diseño de las tarjetas?

	1	2	3	4	5	
Deficiente	☐	☐	☐	☐	☐	Satisfactorio

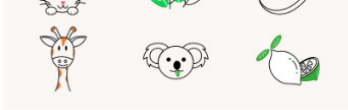
11. ¿A qué nivel considera que es legible el texto dentro de la tarjeta?

	1	2	3	4	5	
Deficiente	☐	☐	☐	☐	☐	Satisfactorio

12. 1. ¿A qué nivel considera práctico el formato de las tarjetas (8.5 cm x 12.5 cm)?

	1	2	3	4	5	
Deficiente	☐	☐	☐	☐	☐	Satisfactorio

13. ¿A qué nivel considera adecuadas las ilustraciones para los niños?



1 2 3 4 5

Deficiente ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Satisfactorio

14. ¿A qué nivel considera que es atractivo el diseño de la ruleta?



1 2 3 4 5

Deficiente ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Satisfactorio

Instructivo





10. ¿A qué nivel considera práctico el formato de las tarjetas (20cm x 11 cm)?

1 2 3 4 5

Deficiente ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Satisfactorio

Encabezados

Que	Quien	Donde	Cuando	Manzana	Cuántos
				Que color	Quiénes

Ejemplos

Tres	manzanas	rojas	mañana	nosotros	cine	Maria

19. ¿A qué nivel considera pertinente el uso de elementos gráficos?

1 2 3 4 5

Deficiente ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Satisfactorio

20. ¿A qué nivel considera que el material cumple con la función de educar?

1 2 3 4 5

Deficiente ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Satisfactorio



1 2 3 4 5

Deficiente ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Satisfactorio

17. ¿A qué nivel considera práctica la hoja de actividad?



General

Tomar en cuenta todos los materiales mostrados

24. ¿A qué nivel considera agradable la línea gráfica?

1 2 3 4 5

Deficiente ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Satisfactorio

25. ¿A qué nivel considera funcional el papel couché para impresión?

1 2 3 4 5

Deficiente ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Satisfactorio

26. ¿A qué nivel considera funcional el papel textocote para impresión?

1 2 3 4 5

Deficiente ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Satisfactorio

Comentarios Finales

Texto de respuesta larga

Figura 191-199: Formulario para el cliente, elaboración propia.

Anexo 6.2: In

[illegible]

Anexo 7: Presentación de material ante sede.



Figura 207: Presentación digital ante sede , elaboración propia.



Figura 208: Entrega de material a sede , elaboración propia.



Índice de figuras

A continuación se presenta una lista organizada y enumerada de todas las figuras (imágenes) utilizadas en el documento, con el fin de facilitar al lector la búsqueda de las mismas dentro del documento.



Índice de figuras

	Pág.
Figura 1. Organigrama del Benemérito Comité Pro-Ciegos y Sordos de Guatemala, Memorias de Labores 2021.	23
Figura 2. Organigrama del Centro de Comunicación Total para Niños Sordos “Dr. Carlos Alfonso Castellanos Molina”, elaboración propia.	23
Figura 3. Logotipo de Benemérito, https://prociegosysordos.org.gt/	36
Figura 4. Logotipo de la Lotería Santa, https://loteria.org.gt/	36
Figura 5. Página web de Lotería Santa Lucía, https://loteria.org.gt/site/about-us	36
Figura 6. Página web del Benemérito Comité Pro Ciegos Y Sordos de Guatemala, https://www.facebook.com/ProCiegosySordos	37
Figura 7. Perfil de Facebook del Benemérito Comité Pro Ciegos Y Sordos de Guatemala, https://www.facebook.com/ProCiegosySordos	37
Figura 8. Perfil de Twitter del Benemérito Comité Pro Ciegos Y Sordos de Guatemala, https://twitter.com/ProCiegosSordos?fbclid=IwAR2RApOHD1D3WssPQGJUleK2a65VuOnrqgNIMBWfMgrvM5aZmSn_zQ2LIFY	38

	Pág.
Figura 9. Material didáctico del centro educativo 1, elaboración propia Sheila Chajón.	38
Figura 10. Material didáctico del centro educativo 2, elaboración propia Sheila Chajón.	38
Figura 11. Mapa de empatía según las características del grupo objetivo, elaboración propia.	46
Figura 12. Cuadro conceptual, 6w's, elaboración propia.	72
Figura 13. Tablero de ilustración, técnica creativa, elaboración propia.	80
Figura 14. Paleta de color, elaboración propia.	82
Figura 15. Tipografía Riffic, por Nini Prower. https://www.fontriver.com/font/riffic/	83
Figura 16. Tipografía Lato, por Łukasz Dziedzic. https://www.fontpair.co/fonts/lato	83
Figura 17. Uso de retícula jerárquica, por parkinparkin. https://n9.cl/9yybd	84
Figura 18. Ilustraciones por Lilla Bardenova, https://n9.cl/alj2zi	85
Figura 19. Leads Inbox update, Pipedrive, https://es.venngage.com/blog/tendencias-de-diseno/	85
Figura 20. Código de color, elaboración propia.	89
Figura 21. Ruta de usuario guía educativa, elaboración propia.	95
Figura 22. Ruta de usuario juego educativo y recurso pedagógico, elaboración propia.	95
Figura 23. Bocetos de portadas para la guía educativa, elaboración propia.	96

	Pág.
Figura 24. Bocetos páginas interiores para la guía educativa, elaboración propia.	97
Figura 25. Bocetos contraportada para la guía educativa, elaboración propia.	98
Figura 26. Bocetos de ilustraciones, elaboración propia.	99
Figura 27. Bocetos de tarjetas para el juego educativo, elaboración propia.	100
Figura 28. Bocetos de ruleta para el juego educativo, elaboración propia.	101
Figura 29. Bocetos tarjetas para el recurso pedagógico, elaboración propia.	102
Figura 30. Bocetos de ruleta para el juego educativo, elaboración propia.	103
Figura 31. Bocetos de ruleta para el juego educativo, elaboración propia.	104
Figura 32. Bocetos de elementos gráficos, elaboración propia.	104
Figura 33. Opción final portada, elaboración propia.	108
Figura 34. Opción final páginas internas, elaboración propia.	108
Figura 35. Opción final contraportada, elaboración propia.	109
Figura 36. Opción final tiro, elaboración propia.	109
Figura 37. Opción final retiro, elaboración propia.	110
Figura 38. Opción final ruleta, elaboración propia.	110
Figura 39. Opción final tarjetas, elaboración propia.	111

	Pág.
Figura 40. Opción final tarjetas ilustraciones, elaboración propia.	111
Figura 41. Opción final tarjetas palabras, elaboración propia.	112
Figura 42. Diseño de portada para la guía educativa, elaboración propia.	113
Figura 43. Diseño páginas interiores para la guía educativa, elaboración propia.	114
Figura 44. Diseño de contraportada para la guía educativa, elaboración propia.	115
Figura 45. Diseño tarjetas completas para el juego educativo, elaboración propia.	116
Figura 46. Diseño de tarjetas para el juego educativo, elaboración propia.	117
Figura 47. Diseño de ruleta para el juego educativo, elaboración propia.	118
Figura 48. Diseño de tarjetas para el recurso pedagógico, elaboración propia.	118
Figura 49. Diseño tarjeta ilustración, elaboración propia.	119
Figura 50. Diseño tarjeta palabra, elaboración propia.	119
Figura 51-71. Resultados validación con profesionales, elaboración propia.	122
Figura 72. Correcciones portadas, elaboración propia.	126
Figura 73. Correcciones páginas internas, elaboración propia.	126
Figura 74. Correcciones contraportada, elaboración propia.	127

	Pág.
Figura 75. Correcciones tarjetas, elaboración propia.	127
Figura 76. Diseño de portada para la guía educativa nivel 3, elaboración propia.	128
Figura 77. Diseño páginas interiores para la guía educativa nivel 3, elaboración propia.	129
Figura 78. Diseño de contraportada para la guía educativa, e elaboración propia.	130
Figura 79. Diseño tarjetas completas para el juego educativo nivel 3, elaboración propia.	130
Figura 80. Diseño de tarjetas para el juego educativo, elaboración propia.	131
Figura 81. Diseño de tarjetas para el recurso pedagógico, elaboración propia.	132
Figura 82. Diseño tarjeta ilustración, elaboración propia.	132
Figura 83. Diseño tarjeta palabra, elaboración propia.	132
Figura 84-107. Resultados validación con el cliente, elaboración propia.	136
Figura 108-123. Resultados validación grupo objetivo, elaboración propia.	140
Figura 124. Portada final de la guía educativa, elaboración propia.	142
Figura 125. Mockup portada final de la guía educativa, elaboración propia.	143
Figura 126. Páginas internas finales de la guía educativa, elaboración propia	144

Figura 127. <i>Mockup</i> páginas internas finales de la guía educativa, elaboración propia.	Pág. 145
Figura 128. Contraportada final de la guía educativa, elaboración propia.	145
Figura 129. <i>Mockup</i> contraportada final de la guía educativa, elaboración propia.	146
Figura 130. Diseño tarjeta para el juego educativo, elaboración propia.	147
Figura 131. Tiro tarjeta juego educativo, elaboración propia.	148
Figura 132. Retiro tarjeta juego educativo, elaboración propia.	148
Figura 133. Diseño tarjeta para el juego educativo, elaboración propia.	148
Figura 134. <i>Mockup</i> ruleta para el juego educativo, elaboración propia.	149
Figura 135. Tarjetas encabezadas, elaboración propia.	150
Figura 136. <i>Mockup</i> tarjetas encabezados, elaboración propia.	150
Figura 137. Tarjetas ilustración, elaboración propia.	151
Figura 138. Tarjetas palabra, elaboración propia.	151
Figura 139. <i>Mockup</i> tarjetas ilustración y palabras, elaboración propia.	151
Figura 140-159. <i>Mockup</i> guía educativa completa, elaboración propia.	162
Figura 160-166. <i>Mockup</i> tarjetas juego, elaboración propia.	165
Figura 167. <i>Mockup</i> tarjetas palabras juego, elaboración propia.	166
Figura 168-169. <i>Mockup</i> fichas ilustraciones, elaboración propia.	167
Figura 170. <i>Mockup</i> ruleta juego, elaboración propia.	167

	Pág.
Figura 171. <i>Mockup instructivo juego, elaboración propia.</i>	168
Figura 172. <i>Mockup hoja de actividad juego, elaboración propia.</i>	168
Figura 173. <i>Mockup empaque del juego, elaboración propia.</i>	169
Figura 174-175. <i>Mockup tarjetas encabezados, elaboración propia.</i>	170
Figura 176-177. <i>Mockup tarjetas ilustraciones, elaboración propia.</i>	171
Figura 178-180. <i>Mockup tarjetas palabras, elaboración propia.</i>	172
Figura 181. <i>Carpetas entrega drive, elaboración propia.</i>	174
Figura 182. <i>Horas totales realizadas para el proyecto de graduación, clockify.</i>	177
Figura 183: <i>Diagrama de Ishikawa para conocer las causa y efecto, elaboración propia.</i>	216
Figura 184-190. <i>Formulario para profesionales, elaboración propia.</i>	218
Figura 191-199. <i>Formulario para el cliente, elaboración propia.</i>	220
Figura 200-206. <i>Formulario para grupo objetivo, elaboración propia.</i>	221
Figura 207: <i>Presentación digital ante sede , elaboración propia.</i>	222
Figura 208: <i>Entrega de material a sede , elaboración propia.</i>	222



Índice de tablas

A continuación se presenta una lista organizada y enumerada de todas las tablas utilizadas en el documento, con el fin de facilitar al lector la búsqueda de las mismas dentro del documento.



Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1. Cálculo de costos de energía por hora. Elaboración propia.	50
Tabla 2. Cálculo de costos de agua por hora. Elaboración propia.	50
Tabla 3. Cálculo de costos de internet y teléfono fijo por hora. Elaboración propia.	51
Tabla 4. Cálculo de costos de laptop por hora. Elaboración propia.	51
Tabla 5. Cálculo de costos de <i>mouse</i> por hora. Elaboración propia.	52
Tabla 6. Cálculo de costos de teléfono inteligente por hora. Elaboración propia.	52
Tabla 7. Cálculo de costos de tableta por hora. Elaboración propia.	53
Tabla 8. Cálculo de costos de <i>Software</i> por hora. Elaboración propia.	53
Tabla 9. Cálculo de costos de librería por hora. Elaboración propia.	54
Tabla 10. Cálculo de costos de transporte. Elaboración propia.	54
Tabla 11. Cronograma de actividades del mes de agosto. Elaboración propia.	60
Tabla 12. Cronograma de actividades del mes de septiembre. Elaboración propia.	60
Tabla 13. Cronograma de actividades del mes de octubre. Elaboración propia.	61

	Pág.
Tabla 14. Cronograma de actividades del mes de noviembre. Elaboración propia.	61
Tabla 15. Cuadro comparativo de los materiales, técnica creativa. Elaboración propia.	73
Tabla 16. Lista de variaciones, técnica creativa. Elaboración propia.	79
Tabla 17. Tabla de evaluación. Elaboración propia.	105
Tabla 18. Tabla de evaluación, guía educativa. Elaboración propia.	106
Tabla 19. Tabla de evaluación, tarjetas juego educativo. Elaboración propia.	106
Tabla 20. Tabla de evaluación, tarjetas juego educativo. Elaboración propia.	107
Tabla 21. Cálculo de costo por impresión. Elaboración propia.	175
Tabla 22. Cálculo de insumos según horas realizadas. Elaboración propia.	178
Tabla 23. Cálculo de servicios técnicos. Elaboración propia.	179
Tabla 24. Cálculo de servicios profesionales. Elaboración propia.	181
Tabla 25. Costos totales. Elaboración propia.	182
Tabla 26. Análisis FODA sobre el Benemérito Comité Pro-Ciegos y Sordos de Guatemala según observación, elaboración propia según observación.	206

	Pág.
Tabla 27. Se muestra el plan de acción que se desarrolla en las actividades para la recolección de datos sobre su institución. Se presentan detalladamente los aspectos a trabajar, elaboración propia con el fin de llevar un mejor control de las actividades del diagnóstico.	209
Tabla 28. Lista de cotejo para evaluar aspectos correspondientes al perfil de facebook de la institución.	210
Tabla 29. Lista de cotejo para evaluar aspectos correspondientes al perfil de twitter de la institución.	210
Tabla 30. Se muestra el plan de acción que se desarrolla en las actividades para la recolección de datos sobre el perfil del grupo objetivo. Se presentan detalladamente los aspectos a investigar.	212
Tabla 31. Lista de cotejo para evaluar aspectos de aprendizaje del grupo objetivo.	213

Guatemala, 26 de marzo de 2024

Arquitecto
Sergio Francisco Castillo Bonini
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 material educativo como apoyo a estudiantes del Centro de Comunicación Total para Niños Sordos «Dr. Carlos Alfonso Castellanos Molina»*** de la estudiante ***Sheila Xiomara Chajón Gómez***, de la Facultad de Arquitectura, carné universitario ***número: 201901670***, previamente a conferírsele el título de ***Diseñadora Gráfica*** en el grado académico de ***Licenciada***.

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,

Alan Gabriel Mogollón Ortiz
LICENCIADO EN LETRAS
Col. 31632


Lcdo. Alan Gabriel Mogollón Ortiz
Colegiado No. 31632

**“Diseño de material educativo como apoyo a estudiantes del Centro de
Comunicación Total para Niños Sordos «Dr. Carlos Alfonso Castellanos Molina»”**
Proyecto de Graduación desarrollado por:

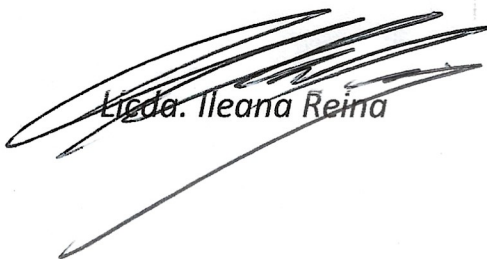


Sheila Xiomara Chajón Gómez

Asesorado por:



Licda. Anggely Enríquez Cabrera



Licda. Ileana Reina



Licda. Masielle Monroy

Imprímase:

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”



Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
Decano

The background of the page features five stylized hands reaching towards the center. At the top, there is a red hand and two green hands. At the bottom, there is an orange hand on the left, a blue hand in the center, and another orange hand on the right. The hands are simple, flat-colored shapes with visible fingers and wrists.

Diseño de material educativo

como apoyo a estudiantes del Centro de Comunicación
Total para Niños Sordos «Dr. Carlos Alfonso Castellanos
Molina», en el municipio de Ciudad de Guatemala,
departamento de Guatemala