

Universidad Rafael Landívar
Facultad de Arquitectura y Diseño
Departamento de Diseño Gráfico

**“Recurso pedagógico test fonemático
INCOAGROSA”**

PROYECTO FINAL DE DISEÑO

Presentado al Consejo de la Facultad de
Arquitectura y Diseño de la
Universidad Rafael Landívar

Por:

ANA LISSETTE MUÑOZ MIRANDA

Carné: 12705-05

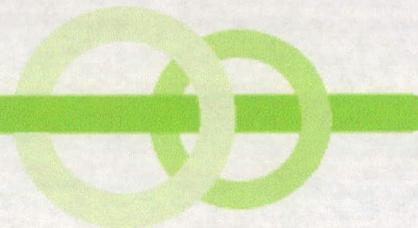
Previo a optar al título de:

DISEÑADORA GRÁFICA

En el grado académico de:

LICENCIADA

Guatemala, mayo de 2010
Campus Central

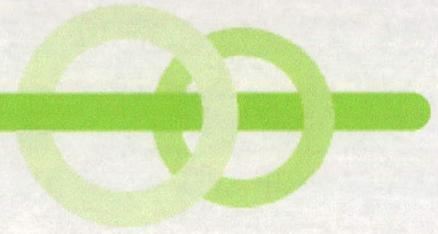


Autoridades Universidad Rafael Landívar

P. Rolando Enrique Alvarado López, S.J.	Rector
Dra. Lucrecia Méndez de Penedo	Vicerrectora académica
P. Carlos Rafael Cabarrús Pellecer, S.J.	Vicerrector de investigación y proyección
P. Eduardo Valdés Barría, S.J.	Vicerrector de integración universitaria
Lic. Ariel Rivera Irías	Vicerrector administrativo
Licda. Fabiola De La Luz Padilla Beltranena	Secretaría general

Autoridades Facultad de Arquitectura y Diseño

MDI Ovidio Morales Calderón	Decano
Arq. Oscar Reinaldo Echeverría Cañas	Vicedecano
Arq. Alice María Becker	Secretaría
Arq. Rodolfo Castillo	Director Depto. de Arquitectura
MA Licda. Regina López de la Vega	Directora Depto. Diseño Gráfico
Lic. D.I. Andrés del Valle	Director Depto. Diseño Industrial
Arq. Roberto Solares	Representante de catedráticos



Asesor de Proyecto de Graduación

Licda. Ileana Reina

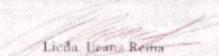
Terna que practicó la defensa privada de tesis

M.A Rosario Muñoz

Licda. Franzine Pinelo

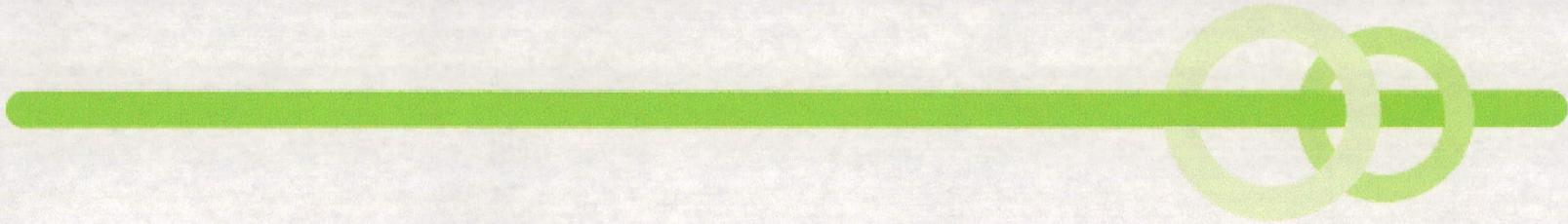
M.A Gustavo Ortíz

Carta de aprobación del asesor

 <p>Universidad Rafael Landívar Instituto de Estudios Guatemaltecos</p>	<p>Facultad de Arquitectura y Diseño Tercera Vía 24000000 - 2400 Calle 100, Zona 10, Ciudad de Guatemala, Guatemala, C.A. 01001</p>
<p>Reg. No. DG-28-2009</p>	
<p>Departamento de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura y Diseño a veinte días del mes de julio de dos mil nueve</p>	
<p>Por este medio hacemos constar que la estudiante ANA LISSETTE MUÑOZ MIRANDA, con carné 12704-05, cumplió con los requerimientos del curso de Elaboración de Portafolio Académico. Aprobando las tres áreas correspondientes.</p>	
<p>Por lo que puede solicitar el trámite respectivo para la Defensa Privada de Portafolio Académico, previo a optar el grado académico de Licenciada.</p>	
 <p>M.A. Patricia Villatoro Asesora Proyecto de Investigación</p>	 <p>Licda. Jeana Reina Asesora Proyecto de Estrategia</p>
 <p>Lic. Alejandro Mendoza Asesor Portafolio Académico</p>	
<p>2018 St. Andrés</p>	

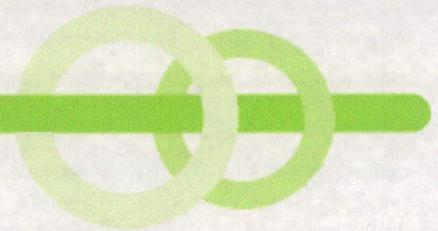
Carta de autorización de impresión

 <p>Universidad Rafael Landívar Tuxtla Gutiérrez, Guatemala</p>	<p>Facultad de Arquitectura y Diseño Tuxtla Gutiérrez, Guatemala, C.A. 2002 Tel: (502) 2442424 ext. 2442 Calle 10ª y 11ª, Zona 11 Guatemala, C.A. 01001</p>
<p>Reg. No. Arq. 07-2010</p>	
<p>Decanato de la Facultad de Arquitectura y Diseño a seis días del mes de mayo de dos mil diez.</p>	
<p>Con base al resultado de Aprobado obtenido al sustentar la Presentación del Portafolio Académico en el Proyecto Final de Diseño, denominado "Recurso pedagógico test fonemático INCOAGROSA" realizado por la estudiante Ana Lissette Muñoz Miranda, previo a su Graduación Profesional de Diseñadora Gráfica en el Grado Académico de Licenciada, se autoriza la impresión de dicho proyecto.</p>	
  <p>Lidia Regina López de La Veja, M.A. DIRECTORA DE DEPARTAMENTO</p>	  <p>Arq. Alice María Becker SECRETARIA DE FACULTAD</p>

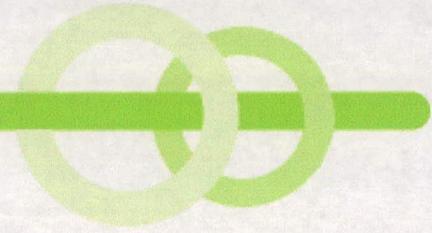


Índice

1. Introducción	1
2. Identificación de la necesidad de diseño	2
3. Objetivo de diseño	3
4. Marco de referencia	4
Área de estudio		
5. Contenido Teórico	14
5.1 Información general del cliente		
5.2 Área de diseño		
6. Grupo Objetivo	27
6.1 Perfil demográfico		
6.2 Perfil psicográfico		
6.3 Perfil psicopedagógico		
7. Proceso de conceptualización	33
7.1 Concepto central		



8. Contenidos del material gráfico	38		
8.1 Contenido de texto				
8.2 Contenido gráfico				
9. Medios y Formas de distribución	41		
9.1 Estrategia de implementación				
9.2 Descripción de cada pieza				
10. Bocetaje y Propuesta preliminar	44		
11. Validación técnica del diseño preliminar	87		
12. Propuesta final y fundamentación	93		
13. Producción y Reproducción	106		
13.1 Especificaciones técnicas para el desarrollo de las piezas				
13.2 Informe técnico que acompaña los archivos digitales para imprenta				
13.3 Presupuesto de diseño y de impresión				
13.4 Sistema de impresión y reproducción				
14. Conclusión y Recomendación	111		
15. Referencias Bibliográficas	113		
16. Anexos	116		



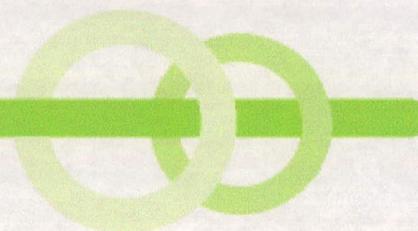
Resumen

La educación es un proceso importante para el desarrollo de la niñez guatemalteca, es por eso que la empresa INCOAGROSA S.A brinda su colaboración a través del programa de apoyo escolar. Este programa brinda un aporte económico para la elaboración de distintos materiales que ayudan, incentivan o apoyan directamente a la educación de los niños de las escuelas del área de Moyuta, Jutiapa.

El diseño gráfico interviene en este programa de apoyo escolar al ser capaz de realizar una conexión entre los niños y el material escolar.

En el proyecto de diseño se realizó un test fonemático que apoya a la maestra en la detección de problemas de pronunciación en los fonemas del castellano.

Se tomaron en cuenta todos los factores importantes en cuanto al estudio de forma, color, ilustración, empaque, etc. para facilitar el uso del material así como también para brindar un aporte significativo en el aprendizaje infantil.

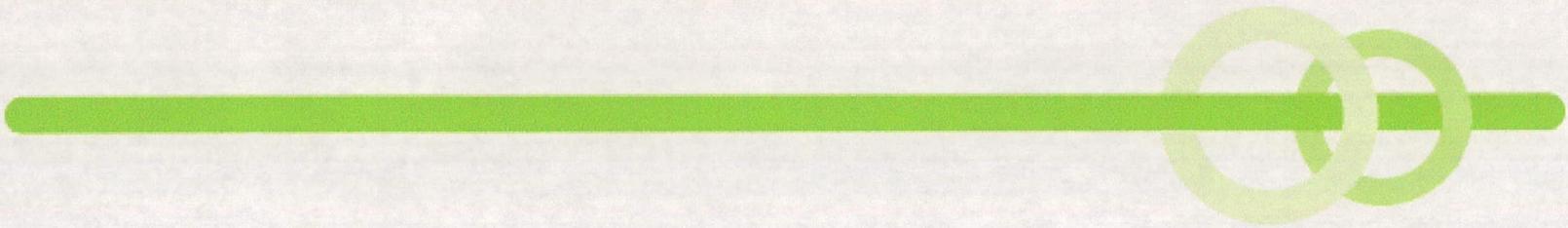


1. Introducción

La educación es un proceso importante para el desarrollo de la niñez guatemalteca, es lamentable que a la educación a nivel pre-primario se le otorga la menor cantidad de presupuesto, según García (1989) y es aún menor cuando se refiere al área departamental.

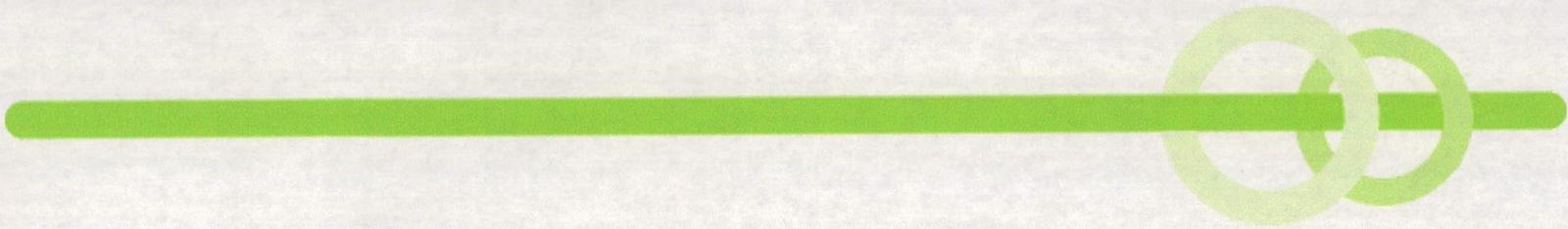
Se inicia un proceso de diseño para la creación de un material que apoye al diagnóstico de problemas de pronunciación o articulación de fonemas, debido a la importancia de esta destreza y por las dificultades que se han detectado en la etapa preescolar de los niños que asisten a la escuela pública de Moyuta, Juatipa.

La intervención del diseño gráfico se logra con la propuesta de un recurso pedagógico que apoye directamente la labor docente enfocada a estimular el lenguaje infantil.



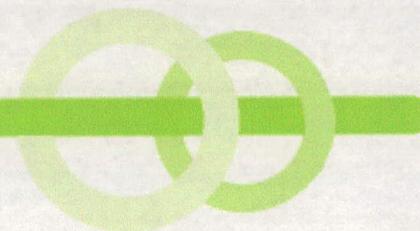
2. Identificación de la necesidad de diseño

Hace falta fortalecer el proceso de diagnóstico para detectar dificultades de pronunciación de fonemas en los niños de 3 a 4 años en el área de Moyuta, Jutiapa para el programa de apoyo escolar de la empresa Incoagrosa S,A.



3. Objetivo de diseño

Diseñar un recurso pedagógico que facilite el apoyo al maestro en la detección de problemas de pronunciación de fonemas, dirigido a niños de 3 a 4 años de Moyuta, Jutiapa.



4. Marco de referencia

La educación en Guatemala

Según García (1989), Guatemala ha tenido históricamente un nivel muy desfavorable en el campo de la educación. El nivel de escolaridad en Guatemala es sumamente bajo, el Instituto Nacional de Estadística (INE) estima que el promedio es de solo 2 años. Incluso menor en los departamentos mayoritariamente indígenas (1 año).

Las oportunidades de acceso y permanencia en el sistema educativo no se hayan al alcance de la mayoría de la población guatemalteca. Desigualdades económicas y sociales y otros factores políticos, lingüísticos y geográficos influyen en el acceso de niños a la educación. Esta deficiencia es muy preocupante si se toma en cuenta que la educación no es solo un factor



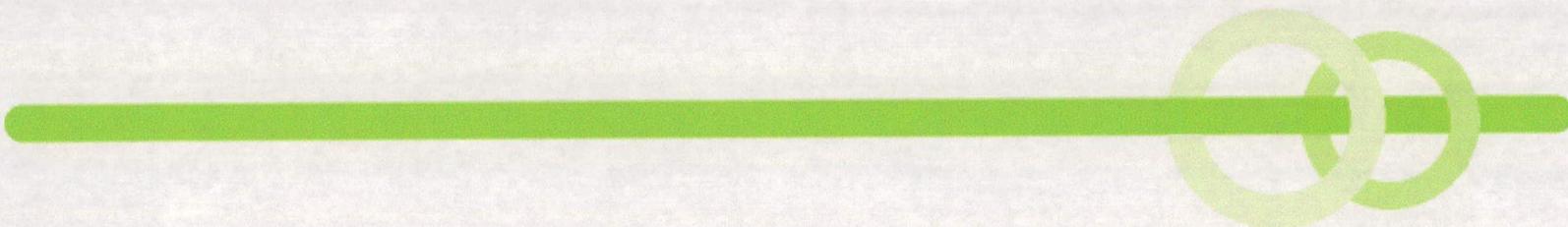
de crecimiento económico, sino también un ingrediente fundamental para el desarrollo social, incluida la formación de buenos ciudadanos.

La población guatemalteca ascendía a 10.8 millones de habitantes en 1996. Como muchos países en vías de desarrollo, la población de Guatemala es una población joven. La población de menos de 14 años asciende al 44.1% del total y los de menos de 25 años representan el 64.7% de la población (INE, 1998). Los niños y jóvenes de hoy pertenecen a una generación de guatemaltecos que han nacido y crecido en momentos de grandes cambios, entre estos la transición democrática por la que atraviesa el país y su integración en el mercado internacional, hacen de la educación una necesidad básica para el desarrollo y adaptación de los guatemaltecos a esta nueva etapa de desarrollo, democracia y paz.

Según Naciones Unidas (1997), los Acuerdos de Paz y el Plan Nacional de Desarrollo 1996-2000 plantean la necesidad de reducir el déficit de cobertura, especialmente en los niveles de preprimaria y primaria, con énfasis en el área rural y en la educación de las niñas, así como elevar el nivel de alfabetización y mejorar la calidad educativa. Por otro lado, se requiere un esfuerzo más amplio de reforma para que la educación responda a la diversidad cultural y lingüística de Guatemala, reconociendo y fortaleciendo la identidad cultural indígena, los valores y sistemas educativos mayas y de los otros pueblos indígenas.

Educación Pre-primaria (3-6 años) en Guatemala

Según García (1989), la educación pre-primaria es en la que el Estado menos inversión realiza. Las pocas escuelas nacionales parvularias que funcionan están



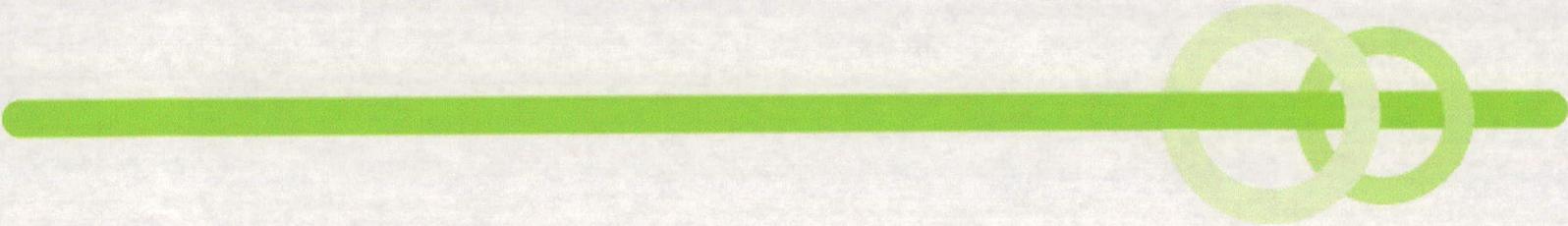
concentradas en un alto nivel en la ciudad capital y en una mínima parte en los departamentos del interior de la República. En sólo tres departamentos se registra una tasa bruta de escolaridad superior al 50%, Guatemala 59%, Sololá 58.9% y Totonicapán 52.7%. En el resto se encuentra en 40% o menos. El caso extremo lo constituye Jalapa 11.1% y Jutiapa 10%. El promedio del país es de apenas 32.8%.

La deserción es bastante alta 9.5%. Va desde un mínimo del 4.6% en Guatemala a un máximo de 18% en Alta Verapaz. En cuanto a la relación alumno/maestro, el promedio nacional es de 31, pero varía desde 20.8 en Guatemala a cifras superiores a 50 en varios departamentos.

Al no tener carácter obligatorio, el Estado ha dirigido sus esfuerzos a otros niveles, permitiendo con ello que sea la

iniciativa privada, la que absorba mayoritariamente a la población escolar que corresponde a esta enseñanza. En segundo lugar, al permitirse a la iniciativa privada que asuma esta responsabilidad, un fuerte sector de la niñez se queda sin cursar este nivel, por cuanto las cuotas que se cobran no están al alcance de la mayoría de los guatemaltecos.

Esto sienta las bases para una serie de marginaciones, pues mientras un minoritario sector poblacional ha tendido una formación académica, cultural y social completa, las grandes mayorías han recibido una formación desde el principio incompleta y deficiente. Por otra parte los colegios privados realizan una labor positiva en esta etapa de la enseñanza, pues su labor va desde la adaptación de los niños a la escuela, pasando por una importante fase de socialización, continuando



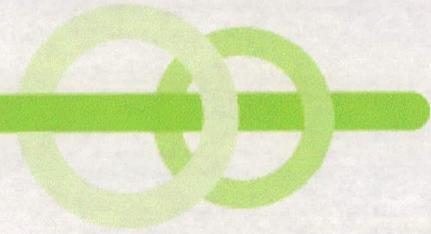
con el cultivo de principios cívicos y de urbanidad, terminando con el aprendizaje de la lectura y escritura.

Aspectos socio-económicos que contribuyen a la baja asistencia y permanencia de los alumnos en Guatemala

Según Arriazar (1997), algunos de los problemas de acceso y permanencia en el sistema educativo se remontan a la entrada tardía al mismo, la exclusión de los niños debido al trabajo infantil, la exclusión de las niñas, sobre todo la niña Maya y el bajo presupuesto otorgado a la educación por el Estado, que hace que los centros escolares no cuenten con los recursos y personal docente necesarios para un nivel de educación satisfactorio.

Trabajo infantil en Guatemala

El trabajo infantil es considerado como una necesidad frente a una situación de pobreza, ya que el niño aportara algún ingreso al hogar. En 1998, aproximadamente 1.167 millones de niños y adolescentes participaron de manera formal o informal en actividades económicas, obligados por la pobreza. De este total, aproximadamente 56% no contaba con salarios, prestaciones sociales o vacaciones. El 46% lo hacía en condiciones anormales, en maquilas, trabajos clandestinos, servicios domésticos, etc. todos ellos con una insuficiente protección legal. El mayor problema es que el trabajo infantil no solo niega las oportunidades educativas a los niños de hoy sino que limita las oportunidades en el adulto del mañana.



La pobreza en Guatemala

Según Pinto (1994), la pobreza y como consecuencia la desnutrición es otro problema que afecta la salud y desarrollo de los niños. Niños de familias pobres reciben menos atención médica y a veces ni siquiera vacunas básicas. Su talla corporal es baja y la mayoría padecen desnutrición. De acuerdo con la Encuesta Nacional de Salud Materno Infantil, en 1995 49.7% de los niños mayores de cinco años en Guatemala sufrían desnutrición crónica (NU 1997, citado por Pinto). Cuando un niño pobre entra al colegio, está más susceptible a problemas de aprendizaje y a deficiencias de atención. También su nivel intelectual es más bajo comparado con niños de familias más acomodadas que proporcionan al niño con estimulación y experiencias de aprendizaje desde corta edad.

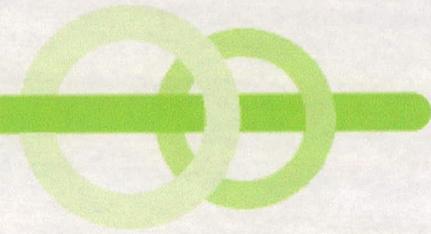
Muchos de estos niños que viven en una situación de pobreza, pierden grados y abandonan la escuela prematuramente. También entre ellos se encuentra deficiencias psicológicas como auto confianza y una baja autoestima (Prensa Libre 2 Julio 2000, citado por Pinto).

Centros educativos que cuenta el sector de Moyuta, Jutiapa

Según el sitio Mi Jutiapa (2009), Moyuta Jutiapa consta con el Instituto Nacional de Educación Básica, antes funcionó como Colegio por Cooperativa San Juan Bautista, esta ubicado en el Barrio La Reforma.

Escuela Oficial Urbana Mixta, acá se imparte la primaria completa, esta ubicada en el Barrio La Reforma.

Instituto Tecnológico de Sur Oriente (I.T.S.O.) de carácter privado, se imparten las carreras de Magisterio,



Secretariado, Perito Contador, Perito En Administración de Empresas, su fecha de fundación fue el 5 de enero de 1,996.

Escuela Nacional de Párvulos. Antes funcionaba atrás de la municipalidad, actualmente funciona en la Escuela Nacional Urbana Mixta, aquí asisten los niños de 4, 5 y 6 años de edad.

Área de lenguaje

Según Weston (1995), los contenidos del área intentan incluir todos los objetivos que estimulen y favorezcan el dominio del lenguaje del alumno.

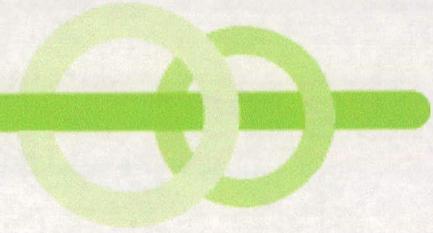
Las vocales se realizan mediante sonido sonoro que pasa a través de la boca sin producir fricción audible. Esta adopta multitud de formas lo que causa las diferencias principales entre las vocales, junto con las

diferentes posiciones de la lengua y los labios. Todas la vocales tienen un gran nivel de sonoridad, siendo las vocales abiertas más sonoras que las cerradas.

Otra distinción fonémica es la duración: vocales largas y cortas ya que son sonidos que no sufren obstrucción.

En el caso de las consonantes, según Ladefoged (2005), queda caracterizada fonéticamente por un conjunto de rasgos distintivos. En las lenguas del mundo se han encontrado todos estos rasgos distintivos (aunque no en todas las lenguas todos estos rasgos son siempre relevantes):

- El modo de articulación, de acuerdo con cómo es obstruida la corriente de aire, según este rasgo las consonantes se dividen en nasales, obstruyentes (fricativas, africadas y oclusivas) y aproximantes.



- El punto de articulación según el lugar del tracto bucal donde se produce la obstrucción de la corriente de aire.
- El modo de fonación que tiene que ver con como las cuerdas vocales vibran durante la articulación del sonido, de acuerdo con este rasgo las consonantes pueden ser sonoras o sordas.

Estimulación del lenguaje infantil

Según Calderón (2009), es importante realizar actividades para estimular el lenguaje de los niños, por lo que enumera dichas actividades que ayudan a mejorar y desarrollar la pronunciación de fonemas.

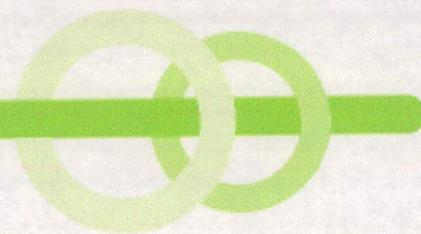
Actividades:

Esquema corporal

- Cuando el niño esta jugando con algún muñeco, se puede nombrarle cada parte del cuerpo del muñeco, señalarla y tocarla.

Los Colores

- Mostrarle al niño diversos objetos con diferentes colores y pedirle por ejemplo que tome "la manzana roja", "el lápiz azul". Después se le suprime la ayuda de darle el nombre del objeto y solo se le pide el color. Por ultimo será el niño quien haga las peticiones al adulto.



Los Cuentos

- Leer un cuento que tenga vistosos dibujos, luego se le pide que mencione a los personajes y que explique que hacen en los dibujos. Después de leer el cuento el adulto, le pide al niño que invente un título, o el final del cuento.

Los Objetos

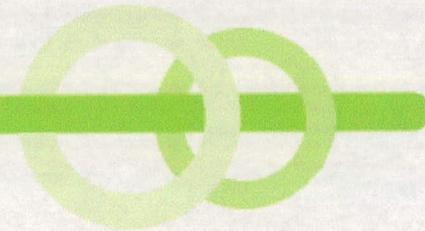
- Buscar en una bolsa, paquete o maletín variedad de artículos o elementos. Se pueden sacar todos los objetos y que el niño los vaya introduciendo dentro nombrándolos.
- Usar cualquier actividad para ir nombrando los diferentes objetos que se utilizan, decir alguna característica de los mismos, decir cosas que sean parecidas, diferentes.

Grabación

- Grabar en un casete sonidos (onomatopéyicos) que el niño deberá identificar. Estos sonidos pueden ser de: animales, medio ambiente, instrumentos musicales, etc.

Consejos para ayudar al desarrollo de la pronunciación:

- Respetar el ritmo personal del niño (a) cuando se expresa. No interrumpirle cuando cuenta algo. No anticipar su respuesta aunque tarde en darla.
- Si el niño (a) comete errores en su lenguaje, no reír estas incorrecciones, repetir constantemente la expresión. Se puede utilizar el método de corrección indirecta de las palabras del niño (moldeado), respondiéndole frecuentemente, repitiendo sus frases, corrigiendo las palabras mal



dichas y añadiendo las que no dice, pero siempre después de que él haya acabado de hablar.

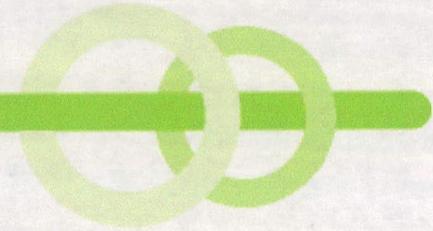
- Utilizar constantemente un lenguaje claro y adulto, evitando los diminutivos y el lenguaje infantilizado.
- Acostumbrar al niño para que aprenda a escuchar y que él también sea escuchado. A mirar a los ojos de la persona que habla, no interrumpir a los demás hasta que no hayan acabado su frase o comentario. Se debe saber escuchar hasta el final.

Pronunciación de fonemas

Según Enciclopedia Wikipedia (2009), los fonemas son unidades teóricas básicas postuladas para estudiar el nivel fónico-fonológico de una lengua humana. Entre los criterios para decidir, qué constituye o no un fonema se requiere que exista una función distintiva: son sonidos del habla que permiten distinguir palabras en una lengua.

Así, los sonidos /p/ y /b/ son fonemas del español porque existen palabras como /pata/ y /bata/ que tienen significado distinto y su pronunciación sólo difiere en relación con esos dos sonidos (sin embargo en chino los sonidos [p] y [b] son percibidos como variantes posicionales del mismo fonema).

Desde un punto de vista estructural, el fonema pertenece a la lengua, mientras que el sonido pertenece al habla. La palabra <casa>, por ejemplo, consta de cuatro fonemas (/k/, /a/, /s/, /a/). A esta misma palabra también corresponden en el habla, acto concreto, cuatro sonidos, a los que la fonología denominará alófonos, y estos últimos pueden variar según el sujeto que lo pronuncie. La distinción fundamental de los conceptos fonema y alófono, está en que el primero es una huella psíquica de la neutralización de los segundos que se efectúan en el habla y se define también como abstracciones mentales



de los sonidos, el segundo se refiere a cada uno de los sonidos de un idioma.

Test Fonemático

En la fonética se produce la evaluación a través del énfasis dado a cualquier segmento, vocálico o consonántico, así como del ritmo y de la entonación. Villamizar citado por Álvarez (1999) ha señalado el alargamiento vocálico como una forma de transmitir emociones a la repetición de lexemas¹ y de estructuras sintácticas. La repetición estaría acompañada de alargamiento vocálico y de una mayor intensidad cuando se pronuncia el lexema que se desea resaltar; estos tres elementos unidos, reiteración, aumento de intensidad y alargamiento vocálico, permiten al oyente percibir toda la intensidad que el hablante quiere transmitir.

El ritmo puede también utilizarse para resaltar el contenido emotivo de un texto.

¹Lexema o raíz: Es la parte de la palabra que no varía. Contiene su significado. Deport-e, deport-ivo, deport-istas.



5. Contenido teórico

Los datos fueron recopilados por la empresa INCOAGROSA, S.A

5.1 Información general del cliente

Empresa: Incoagrosa S.A

Dirección: Parselamiento Montúfar aldea "El Rosario"
Moyuta, Jutiapa

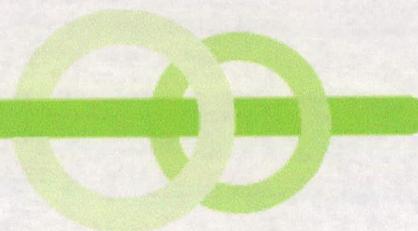
19 av. 29-38 zona 5

Correo electrónico: incoagrosa@gmail.com

Teléfono: 24402784

Contacto: Ing. Leonel Corado.

Departamento: Asistencia social, programa de apoyo escolar.



Misión:

Satisfacer las necesidades de los clientes y distribuidores a través de un servicio rápido, higiénico y eficaz como lo es el transporte de leche fluida, en términos de calidad, servicio y precios competitivos.

Visión:

Mantener y acrecentar el liderazgo de participación en el mercado y sectores donde se participa, ofreciendo un servicio donde la inversión de los clientes sea la más rentable en el mercado.

Objetivos:

Como política, que el personal adquiera compromisos que se realicen con los clientes, en un proceso de mejora continua adquiriendo los conocimientos necesarios para llevar a cabo de la mejor manera posible la labor de la empresa, ofreciendo siempre la mayor

calidad de producto posible tanto en higiene como en puntualidad.

Como parte de su relación con las personas que trabajan en la empresa buscan la manera de participar constantemente en actividades en las cuales se logran involucrar de manera positiva en el entorno de todas estas personas.

Programa de apoyo escolar:

El programa de apoyo escolar consiste en brindar ayuda a las escuelas de Moyuta, Jutiapa. La empresa Incoagrosa S.A realiza un aporte económico para la elaboración de materiales escolares que ayudan al desarrollo de la educación infantil. El programa tiene vigencia desde el año 2007.



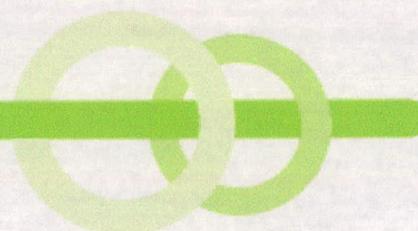
5.2 Área de diseño

Recurso Pedagógico

Según Avolio (1981), los recursos didáctico-pedagógicos son los elementos empleados por el docente para facilitar y conducir el aprendizaje del educando (fotos, láminas, videos, software, etc).

Deben ser seleccionados adecuadamente, para que contribuyan a lograr un mejor aprendizaje y se deben tener en cuenta algunos criterios, por ejemplo:

- deben ser pertinentes respecto de los objetivos que se pretenden lograr.
- deben estar disponibles en el momento en que se los necesita.



- deben ser adecuados a las características de los alumnos.
- deben seleccionarse los recursos que permitan obtener los mejores resultados al más bajo costo, que impliquen la mínima pérdida de tiempo y puedan ser utilizados en distintas oportunidades.

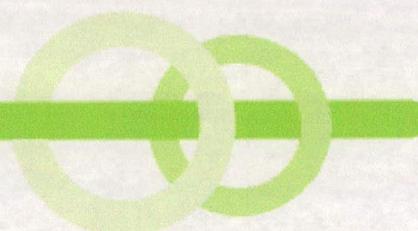
El docente debe prever, seleccionar y organizar los recursos didáctico-pedagógicos que integrarán cada situación de aprendizaje, con la finalidad de crear las mejores condiciones para lograr los objetivos previstos.

La informática como recurso didáctico-pedagógico va adquiriendo un papel más relevante a medida que la moderna tecnología se va incorporando a la tarea educativa.

Como apoyo y presentación de las actividades, el material impreso sirve para realizar un trabajo complementario, tanto en el aula como en las salidas al exterior.

-Cuaderno del alumno: ofrecerá contenidos relativos al programa y fichas de trabajo para el seguimiento de la ruta, contando con un "protagonista" que se guiará en cada paso, planteándonos dudas, acertijos y ofreciendo información atractiva. Se basará en información gráfica fácilmente asimilable.

-Cuaderno del profesor: cumple fundamentalmente dos funciones: ofrecer información suplementaria al educador para poder solucionar las dudas de los alumnos y ser un complemento a las actividades guiadas con alternativas para trabajo en el aula.



Diseño y creatividad

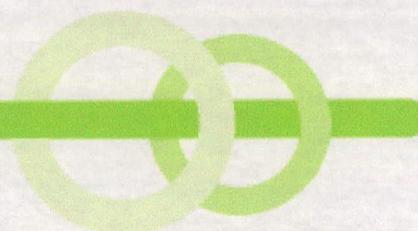
Según López (1998), la obtención de ideas de "calidad" se convierte, entonces, en el tema de la máxima importancia para los diseñadores. Se necesitan buenas ideas para generar nuevos productos, para resolver problemas, para tomar decisiones acertadas. La creatividad se puede definir precisamente como "*el proceso mental que ayuda a generar ideas*" (Majaro, 1992, citado por López). La creatividad es una "actitud para crear" y también un conjunto de técnicas y metodologías susceptibles de estimular y de incrementar la capacidad de crear, desarrollándola y canalizándola.

Diseño Gráfico y Diseño Instruccional

Según Quiroga (2002), cuando se construye una forma comunicacional para la educación es conveniente

establecer su relación con el proceso en el que se inscribe, Quiroga (2002) entrega una descripción de la tarea del diseñador instruccional, el cual debe tomar decisiones sobre cuáles son las estrategias más apropiadas, considerando el estilo de aprendizaje de los alumnos, el tipo de contenidos y los recursos seleccionados, para ello cuenta con estrategias cognitivas generales que se pueden agrupar en:

- **estrategias organizativas:** ordenamiento, clasificación o arreglo de información, datos, procesos o eventos complejos.
- **estrategias espaciales:** patrones que permiten organizar la información.
- **estrategias puente:** permiten a los alumnos aplicar los conocimientos previos a una nueva información en forma sistemática.



- estrategias de propósitos generales: son representaciones, imaginación y nemotecnia².

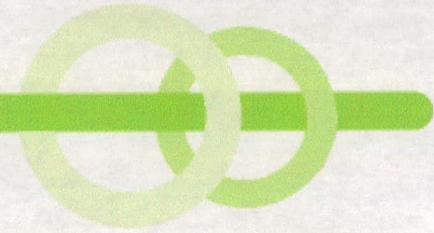
El aporte del diseño gráfico a esta tarea es la de "dar forma" a las estrategias, en una relación interdisciplinaria, en la cual el diseñador es el experto en construir, aportando las imágenes y la forma de los textos que responden de modo adecuado a los intereses pedagógicos, siendo, generalmente, "estrategias de propósitos generales", es decir que consisten en "representaciones, imaginación y mnemónicas³", que buscan participación significativa del estudiante en el proceso de aprendizaje, otorgando flexibilidad y motivación en las actividades para un logro más significativo.

Según Frascara (1999), el diseño para la educación es un área de trabajo de gran amplitud, en la cual confluyen

diversos tipos de comunicación y diversos medios o soportes, cuando se busca establecer diferentes o dinámicas formas. Para explicar las implicancias del diseño en los aportes a los procesos educativos es necesario, inicialmente, reconocer al diseño gráfico como la disciplina facilitadora de las comunicaciones, nexo ineludible entre emisor y receptor que motiva la convivencia humana favoreciendo, en la cotidianeidad, el contacto entre las personas y fortaleciendo sus relaciones. Visto como una actividad, "es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos determinados" (Frascara, 1999).

²Nemotecnia: Es el procedimiento de asociación mental de ideas, esquemas, repeticiones, etc. para facilitar el recuerdo de algo.

³Mnemónicas: Es una palabra que sustituye a un código de operación (lenguaje de máquina), con lo cual resulta más fácil la programación.

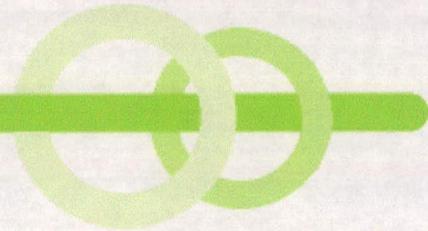


El diseño gráfico traspasa las barreras del lenguaje hablado, integrando de modo inmediato y básico al hombre con el entorno, conecta al productor con el consumidor, es un medio eficaz al servicio de la cultura y la alfabetización de los pueblos, del mismo modo, el diseño gráfico, permite traducir de modo sucinto y fácil, conocimientos específicos, obviando los metalenguajes⁴ propios de cada especialidad, es por sobre todo un "facilitador de comunicaciones".

La influencia de los colores en los niños

Según el sitio Biblioteca "Cosas de la infancia", los colores son estímulos visuales que pueden generar diversas reacciones en el organismo y en el estado de ánimo. La psicología del color brinda algunos ejemplos sobre los efectos de los colores en los niños: En el caso de niños deprimidos, lo favorable será que tengan en las paredes de su habitación aplicaciones de color rojo u objetos de este color ya que al percibirlos aumentan la energía y la vitalidad. Los expertos en cromoterapia recomiendan el color amarillo en tonos pasteles y alternando con otros colores porque favorece la concentración y el desarrollo intelectual. En el caso del lugar de estudio de los niños, es importante tomar en cuenta que los colores frescos (azul, verde o combinación), poco saturados favorecen fijar la

⁴**Metalingüajes:** Es un lenguaje que se usa para hablar acerca de otro lenguaje.



concentración debido a que transmiten un ambiente de tranquilidad y relajación.

¿Porqué los colores puede influir en las emociones y la conducta?

La psicología del color ha estudiado estos efectos en la percepción y la conducta humana, aunque como ciencia resulte inmadura, no se puede negar la importancia y las aplicaciones en la publicidad y en diseños arquitectónicos como en los centros escolares y en la decoración del cuarto de los niños. Según los estudiosos del color, los efectos se deben a la percepción de las distintas frecuencias de onda de luz, dentro del espectro visible, que incide sobre la materia, en esto se halla involucrado el cerebro y los mecanismos de la vista. El color no es una característica de una imagen u objeto, sino una apreciación subjetiva, una sensación que se produce en respuesta a la estimulación del ojo y de sus

mecanismos nerviosos, por la energía luminosa de ciertas longitudes de onda.

Los colores y los efectos psicológicos

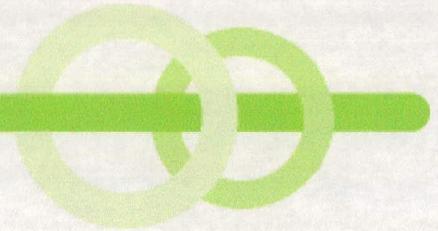
Según el sitio Biblioteca "Cosas de la infancia":

Rojo

Da energía, vitalidad, combate la depresión. Estimula la acción. El rojo es calorífico, calienta la sangre arterial y así incrementa la circulación. Este color se recomienda en ambientes, juguetes, indumentaria que busque impulsar la acción. Atrae la atención visual. No es recomendable usar el rojo en niños hiperactivos o agresivos, en situaciones donde es necesaria la concentración, como leer.

Naranja

Combina los efectos de los colores rojo y amarillo:



Energía y alegría. Las tonalidades suaves expresan calidez, estimulan el apetito y la comunicación, mientras que las tonalidades más brillantes incitan la diversión y la alegría. Puede ser considerado para el cuarto de juego de los niños en combinación con colores neutros.

Azul

Es un color muy importante para calmar a las personas, se trata de un color frío que produce paz y sueño. Es utilizado en tono pastel para relajar, para ambientar cuartos, camas, etc.

Amarillo

Estimula la actividad mental. Se utiliza el color amarillo en niños con gran dispersión, poca concentración. Utilizado en tono pastel en escritorios, libros, útiles para promover actividad intelectual, en ambientes en donde trabajan niños con dificultades de aprendizaje o fatiga

mental. También es un color que inspira energía y optimismo.

Violeta

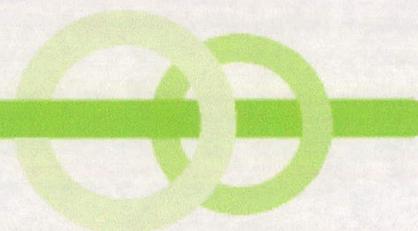
Se trata de un color místico, especialmente importante en la meditación, la inspiración y la intuición. Estimula la parte superior del cerebro y el sistema nervioso, la creatividad, la inspiración, la estética, la habilidad artística y los ideales elevados.

Verde

El verde hace que todo sea fluido, relajante. Produce armonía, poseyendo una influencia calmante sobre el sistema nervioso.

Celeste

Tiene un poder sedante, relajante, analgésico y regenerador.



Es importante aclarar que el origen de estas aparentes propiedades de los colores no está en los propios colores sino en la asociación mental que, de forma natural e inconsciente, hace el ser humano como consecuencia de un “aprendizaje cultural heredado”.

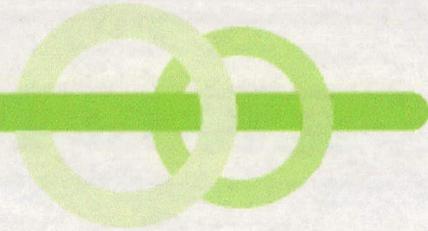
Ilustraciones

Según Montoya (2009), las ilustraciones consisten en dibujos, pinturas o fotografías que se inserta en un texto con algún propósito en particular. Varios estudios han encontrado que las ilustraciones facilitan la comprensión y el aprendizaje de información contenida en textos, sin embargo, los hallazgos no son concluyentes ya que los resultados a veces apuntan hacia el efecto facilitador de las ilustraciones mientras otros no.

Las ilustraciones pueden ayudar a focalizar la atención del estudiante en las ideas más importantes del texto

que deben ser aprendidas. Una ilustración muy detallada puede ser confusa para el estudiante que carezca de conocimiento previo sobre el tópico en particular; sin embargo, la ilustración de este tipo puede ayudar al estudiante a diferenciar entre la información que es importante y la que no lo es.

Ningún autor serio podrá referirse a los pequeños lectores con el mismo lenguaje que usa para comunicarse con los adultos, ni ningún ilustrador podrá diseñar imágenes de difícil comprensión, teniendo en cuenta que el sentido de la perspectiva de los niños es diferente a la de los adultos; en parte, porque los niños tienen más dificultades que el adulto para reconocer una figura pequeña que se esconde en una figura mayor, lo mismo que para relacionar los detalles en una totalidad, no sólo porque su cara es más pequeña y sus ojos están más ceca el uno del otro, sino también porque el niño ha



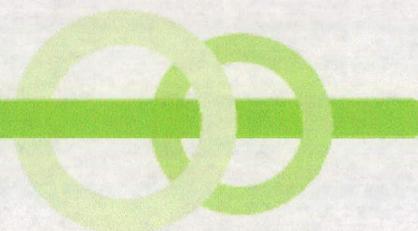
vivido menos y que, consiguientemente, tiene menos experiencia en la cual basar sus juicios. Asimismo, para reconocer los detalles de un dibujo doble, que teóricamente exige una reorganización de la percepción, el niño de 4 años necesita más información que el niño de 7 años.

Así, cuando se enseñan dibujos dobles a niños de diferentes edades, se llega a la conclusión de que la comprensión de los dibujos está relacionada con la edad del niño; un experimento que se ajusta a las teorías de Jean Piaget, quien considera que la percepción se mejora con la edad -maduración- y la experiencia cognoscitiva.

Según Montoya (2009), en una investigación realizada se mostró imágenes de personas, animales y cosas, compuestas de frutas y verduras. En este experimento, casi todos los niños de 4-5 años vieron sólo las partes;

en cambio los niños de 6-7 años vieron tanto las partes como las totalidades. Un niño, por citar un caso, dijo: "Yo veo frutas", y después de volver la mirada sobre la imagen añadió: "yo veo un muñeco hecho de frutas". Es decir, no cabe duda que los niños, a partir de los 8 años de edad, pueden distinguir tanto los detalles como las totalidades. Además, se debe considerar que la percepción está vinculada a la motivación, la motricidad, el desarrollo lingüístico e intelectual.

La esquematización en la percepción tienen que ver con la capacidad para organizar y reorganizar mentalmente las partes y las totalidades de un objeto observado, de modos que cada cual conserve su característica particular. En el plano lógico se decide las relaciones entre las partes y las totalidades, por medio de una multiplicación lógica. Un ejemplo de esto es ordenar una



palabra en una sopa de letras o distinguir la imagen de un muñeco en un dibujo compuesto o complejo.

Algunos sostienen que los niños se sienten atraídos por las imágenes cuyos animales desproporcionados o personas carentes de simetría, con caras redondas, brazos y piernas cortas, ojos enormes y bocas diminutas.

El niño, a diferencia del adulto, tiene un pensamiento mágico y la capacidad de poderse imaginar una realidad que se diferencia del pensamiento lógico. Es decir, lo que para el adulto se manifiesta en conceptos abstractos -en ideas-, para el niño se manifiesta en imágenes, una experiencia que comparte con algunos pintores. Los niños, como algunos pintores, observan e imaginan la realidad desde una perspectiva que no se ajusta a la lógica racional, sino a las aventuras de la imaginación, propias de los corazones eternamente infantiles.

Diagramación

Según Enciclopedia Wikipedia (2009), La diagramación, también llamada maquetación, es el acto de organizar en un espacio, contenidos escritos, visuales y en algunos casos audiovisuales (multimedia) en medios impresos y electrónicos, como libros, diarios y revistas. Estrictamente, el acto de diagramar tan solo se relaciona con la distribución de los elementos en un espacio determinado.

Tipografía

El diseño de la letra: Los tipos de diseño clásicos latinos, son los que ofrecen mayor legibilidad. Las letras redondas y minúsculas suelen ser las más legibles.

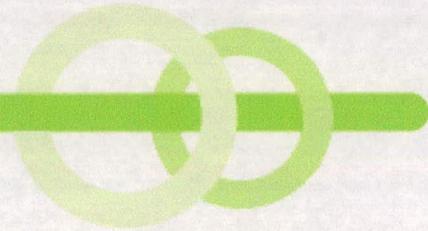
Espaciado entre letra y letra: Un título o un rótulo cuyas letras se peguen materialmente unas a otra no ofrece



buena legibilidad, aunque algunos grafistas defienden esta fórmula, atentos solamente al efecto plástico.

El tamaño de la letra: Una letra de tamaño grande es más legible que otra de tamaño más pequeño. Pero existe un tamaño ideal que anima y favorece la lectura, la letra del cuerpo diez o doce. Por ejemplo para un cartel que se observará a 10 metros, la altura de la letra debe ser, al menos de 2,5 cm, mientras que para una valla publicitaria que deba leerse a 60 metros, la altura de la letra deberá ser al menos de 15 cm.

La longitud de la línea: Una línea muy larga, impresa con un cuerpo de letra pequeño, en la que se incluyen muchas palabras, entorpece la lectura, por la dificultad que supone pasar de una línea a otra.



6. Grupo objetivo

6.1 Perfil Demográfico

Los integrantes de este grupo objetivo son niños y niñas entre las edades de 3 a 4 años de edad, los cuales viven en área de Moyuta, Jutiapa (ver anexo 1).

Según Incoagrosa S.A, los niños se encuentran cursando la Pre-primaria. Acuden a escuela pública en jornadas matutinas. Pertenecen a un nivel socioeconómico medio-bajo.

En esta etapa los niños inician su aprendizaje de las distintas letras. Los niños viven con sus padres y en la misma vivienda, en algunas ocasiones, habitan otros miembros de la familia como tíos o primos, etc. Los



padres de los niños se dedican al trabajo de campo y en el caso de las madres son amas de casa.

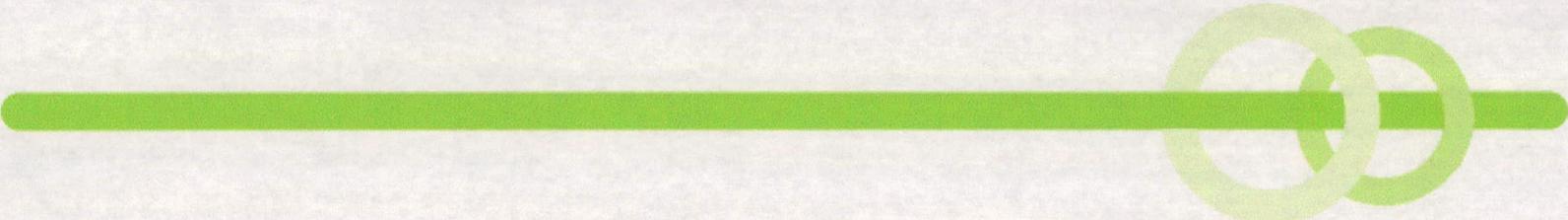
6.2 Perfil Psicográfico

Para determinar el perfil psicográfico de los niños, se creó un instrumento (ver anexo 1) para encuestar al grupo objetivo.

El cual indica que la mayoría de los niños tienen entre sus actividades favoritas, jugar, como juegos de pelota o juegos en grupo. Tienen preferencia por los juegos de tarjetas acompañados de algún tipo de ilustración. Asimismo también el gusto por las figuras con trazos fuertes y formas orgánicas. Los niños de este grupo gustan por los colores intensos y brillantes, dejando excluidos los opacos.

En una entrevista informal con la empresa Incoagrosa S.A se recabó que en algunos casos los niños abandonan la escuela a temprana edad, no logran terminar la primaria. Los niños del área rural empiezan su educación en ocasiones a una edad más tardía que lo actualmente establecido. Los niños por trabajar en tareas en el hogar abandonan o descuidan su aprendizaje.

Otros datos: En las áreas rurales las edades de los niños no van de acuerdo a los grados que generalmente se conocen. Hay niños de diferentes edades en un mismo salón, con un estimado de dos años de diferencia. También se observa que no todos tienen el mismo nivel en cuanto a lo que saben y aprenden en un mismo salón. Así como también asisten niños pequeños (3 años), por la ausencia de alguien en casa que los cuide.



Según Barros y Bossa (2001), la manera de jugar o dibujar de un niño refleja su forma de pensar y sentir, mostrando como está, construyendo su historia de vida, consiguiendo interactuar con las personas y situaciones de manera original, significativa y placentera.

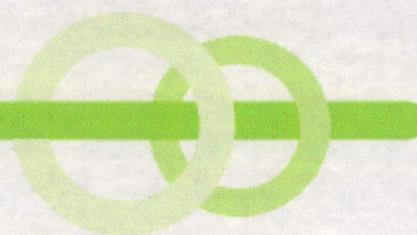
En la etapa de cero a seis años se observa las grandes transformaciones que se producen en esta edad y comprender mejor su importancia fundamental en el proceso de adaptación de la vida en general.

Según Malley (2009), los niños de tres a cuatro años con frecuencia se les llama preescolares. Los niños preescolares aprenden mucho y expresan interés en el mundo que los rodea. Les gusta tocar, probar, oler, oír y experimentar por su cuenta. Tienen mucho interés en aprender; ellos aprenden a través de la experimentación y de las acciones. Los pre-escolares aprenden de sus

juegos. Se mantienen ocupados desarrollando habilidades, usando el idioma, y luchando por obtener un mejor control interno de sus acciones.

El desarrollo físico en niños de 3 años

- Caminan con los pies en punta.
- Se paran sobre un solo pie.
- Saltan horizontalmente.
- Saben montar en triciclo.
- Construyen torres de 6 a 9 bloques.
- Saben atrapar una pelota.
- Hacen manchones con la pintura. Dibujan o pintan en movimientos horizontales y circulares.
- Pueden manejar objetos pequeños (como tableros pequeños y juegos de parques).
- Crecen unas tres pulgadas en un año.



El desarrollo físico en niños de 4 años

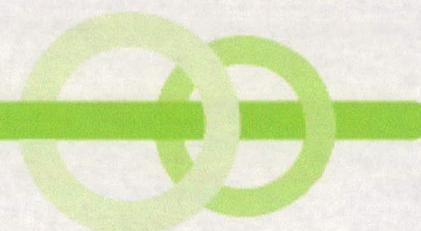
- Tienen un mejor control muscular. Pueden representar personas u objetos en dibujos.
- Corren en la punta de los pies.
- Saltan en la punta de los pies.
- Galopan.
- Comienzan a dar saltos.
- Tiran la pelota con el brazo.
- Se suben a un columpio.
- Les gusta desajustar, desabotonar, y desabrocharse las ropas.
- Se visten a sí mismos.
- Pueden cortar con unas tijeras en línea recta.
- Les gusta ponerse sus propios cordones en los zapatos.
- Pueden hacer diseños y escribir letras rudimentarias.
- Son muy activos y agresivos en sus juegos.

El desarrollo social y emotivo en niños de 3 años

- Les gustan los juegos dramáticos con los demás niños.
- Aprenden a compartir.
- Tienen necesidad de un reglamento claro y sencillo y de conocer las consecuencias cuando no se cumple el reglamento.
- Sus emociones usualmente son extremas y de corta duración. Hay que estimularlos a expresar sus sentimientos con palabras.

El desarrollo social y emotivo en niños de 4 años

- Tienen imaginaciones muy activas.
- A veces tienen amigos imaginarios.
- Pueden ser agresivos, pero quieren tener amistades y les gusta estar con otros niños.
- Les gusta mandar y alardear.
- Están aprendiendo a tomar turnos y a compartir.



- El participar en juegos lo ayuda a aprender a tomar turnos.
- Les gusta imaginarse que son adultos importantes (madre, padre, enfermera, oficial de policía, cartero, etc).
- Necesitan sentirse importantes y necesitados.
- Necesitan oportunidades para sentir más libertad e independencia.
- Les gusta que los elogien por sus logros.

El desarrollo intelectual en niños de 3 años

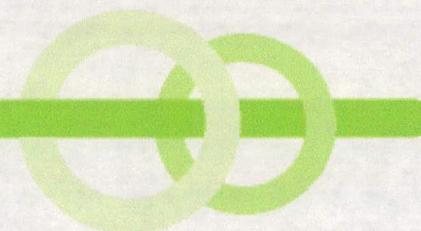
- Pueden comunicar sus ideas, necesidades, y hacer preguntas.
- Pueden prestar más atención por lo que pueden participar en actividades de grupo.
- Estos niños aprenden mejor experimentando. Necesitan una variedad de actividades. Necesitan poder estar tanto fuera como dentro de casa.

Necesitan un balance entre los juegos activos y los juegos pasivos.

El desarrollo intelectual en niños de 4 años

- Hablan mucho.
- Les gusta las discusiones serias.
- Hacen muchas preguntas, incluyendo el "cómo" y el "por qué" de las cosas.
- En su lenguaje usan palabras tontas y vulgaridades.
- Sus capacidades para razonar y clasificar se están desarrollando.
- Deben comprender ciertos conceptos básicos como números, tamaño, peso, color, textura, distancia, tiempo, y posición.

Según Cajita de Sorpresas (1982), el niño juega y es la recreación donde revela sus energías y sus intereses



espontáneos. Cuando juega, lo hace con las dos manos y muestra interés por la versatilidad de materiales. Tiene gran capacidad imaginativa y atracción por lo mágico. El niño tiene gran necesidad de ser activo y sus juegos son tumultuosos; mientras dibuja, exhibe colores o moldea. Todas las ideas en esta etapa nacen de experiencias reales o imaginarias. Son capaces de pensar cuando se les invita verbalmente a razonar, condición que el maestro debe tener en cuenta para el aprendizaje intelectual.

6.3 Perfil Psicopedagógico

Según Sático (2009), los niños de 3-4 años tienen una curiosidad desbordante y absorben todo como si fueran esponjas. Investigan, desmontan, preguntan constantemente, son investigadores potentes. Y desde la perspectiva de la investigación creativa están en su

mejor momento ya que los niños de esta edad tienen imaginación desbordante y fantasean todo tipo de aventuras. Es la edad ideal para la estimulación.

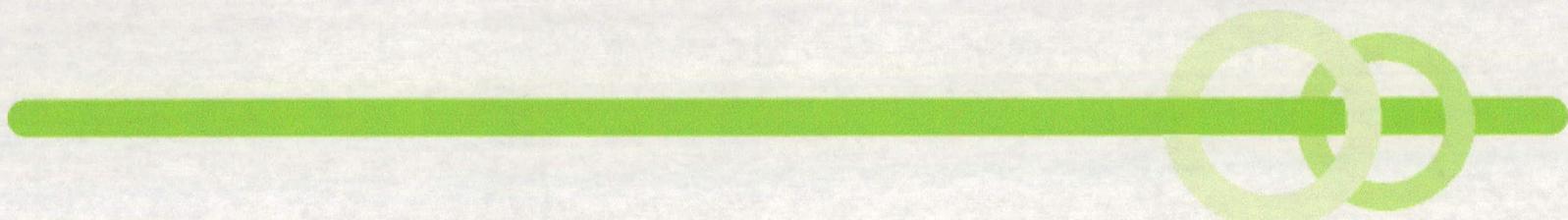
Están ampliando su vocabulario mientras amplían su comprensión de sí mismos y de su entorno. Están en la fase de querer saber “qué es eso o aquello”, lo que significa que están muy interesados en formular conceptos. Buscan dar ejemplos, agrupar, clasificar, comparar, contrastar.

Con los niños de 3-4 años es necesario potenciar dos importantes habilidades de razonamiento ya que se desea que ellos desarrollen su pensar creativo: razonar analógicamente y relacionar partes y todo.



7. Proceso de conceptualización

Para establecer la idea central de la propuesta se realizaron tres ejercicios: opuestos, conexiones morfológicas forzadas y el arte de las preguntas. Todos los ejercicios se trabajaron bajo el tema de “la educación” así como todos los aspectos relacionados con el mismo.



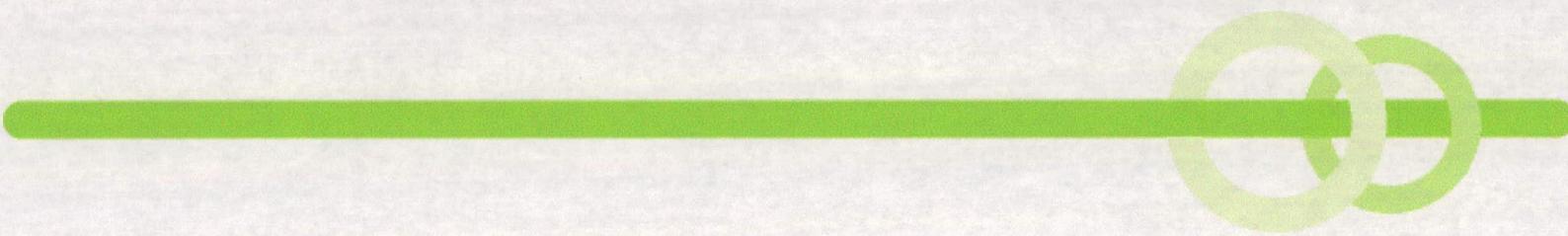
Opuestos

Columna "A"	Columna "B"
Educación	Ignorancia
Desarrollo	Estancado
Formación	Descuido
Crecimiento	Estancamiento
Escasez	Abundancia
Despreocupación	Preocupación
Trabajo	Desempleo
Interés	Desinterés
Búsqueda	Abandono
Éxito	Fracaso
Infantil	Adulto
Futuro	Pasado
Crear	Destruir
Luchar	Rendirse
Feliz	Triste
Paso	Atraso
Bienestar	Malestar
Positivo	Negativo
Adelante	Atrás
Ubicar	Desubicar
Ignorancia	Conocimiento
Jugar	Descansar
Identificar	Desconocer
Decisión	Indecisión

Se hizo una combinación de ambas columnas para crear las frases a continuación:

Frases

- En búsqueda del desarrollo infantil
- Formando vidas
- Adelante con la educación infantil
- Apoyando con la formación
- Futuro de éxito
- Desarrollando el futuro infantil
- Aprendamos jugando
- Analizo y luego decido
- Aprendamos paso a paso
- Luchando contra la ignorancia
- Descuido estancado
- Renunciar a rendirse



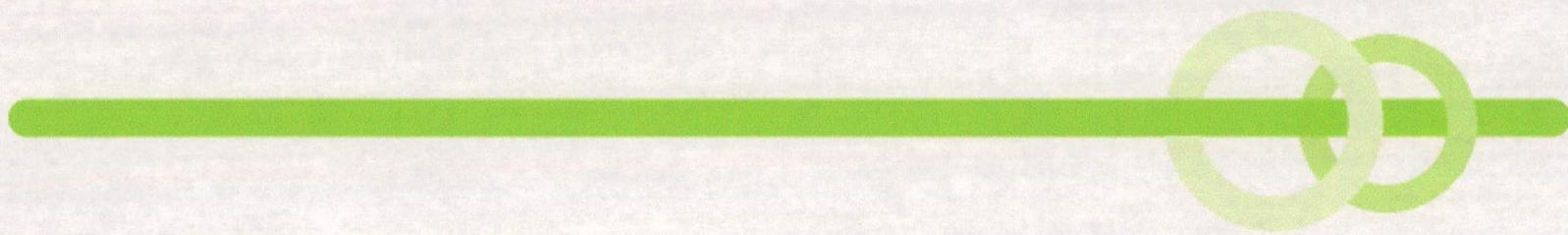
Conexiones Morfológicas Forzadas

importancia	educación	escasez	despreocupación	aprendizaje
Formación	Futuro	Economía	Interés	Entretenido
Oportunidades	Camino	Conocimiento	Importancia	Divertido
Superación	Sueños	Pobreza	Optimizar	Explorar
Crecimiento	Metas	Ignorancia	Elección	Crear
Éxito	Desarrollo	Tristeza	Negativo	Logro
Prosperidad	Tecnología	Dificultad	Intentar	Imaginación
Vida	Satisfacción	Problemática	Incentivar	Descubrimiento
Comprender	Entender	Desorden	Seguimiento	Recorrido
Luz	Recordar	Poca información		Dedicación
Esperanza				Emoción

Con las palabras obtenidas se realizaron las siguientes frases:

Frases

- Sigamos aprendiendo
- Hacia los sueños
- Logrando metas
- Edúcate para un futuro mejor
- Abre las puertas de tu futuro
- Logro paso a paso



El arte de las preguntas

¿Cuándo están motivados los niños?

Cuando juegan, ríen, saltan, cantan.

¿Por qué aumenta su motivación?

Cuando están felices.

¿Por cuánto tiempo están motivados?

Indefinido.

¿Con quién incrementan su motivación?

Con sus maestro y amigos.

¿Todos se motivan?

La mayoría y los que no, son los que tienen otras actividades.

¿Por medio de qué se motivan?

Actividades recreativas, juegos, premios.

Luego se seleccionan las siguientes frases.

Frases:

- Aprendamos el ABC
- Aprendo y me divierto
- Paso a paso
- Mi premio es mi educación
- Formo mi futuro, mientras me educó
- Estimular paso a paso

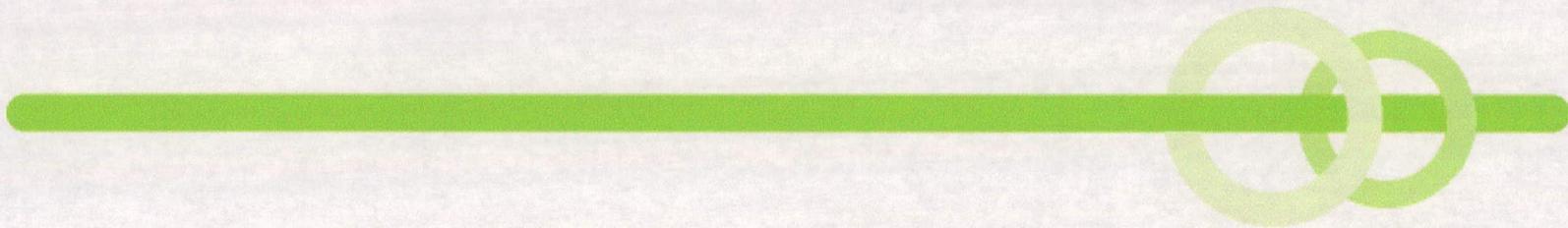
Frase seleccionada:

Paso a paso

7.1 Concepto central

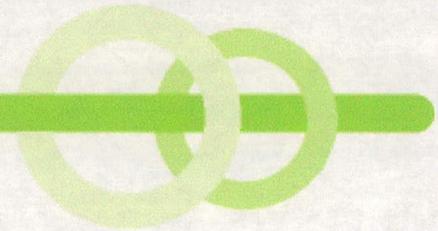
“Paso a paso”

Se eligió este concepto ya que es el que mejor describe la labor de apoyo para dirigir al niño a alcanzar nuevas metas y superar sus dificultades.



El concepto se apega a la necesidad ya que busca reforzar la estimulación del lenguaje infantil, lo cual es un proceso de avanzar paso a paso. El grupo objetivo se relaciona con este concepto ya que se enfoca en el aprendizaje diario que tienen.

El concepto se visualiza gráficamente codificando por medio del color las etapas que conforman el recurso pedagógico, así como el tratamiento de las ilustraciones simplificadas acordes a la edad del grupo objetivo.



8. Contenidos del material gráfico

8.1 Contenido de texto

Área de lenguaje:

Las vocales y consonantes, sonido inicial, medio y final.

Test Fonemático:

El Test Fonemático se presenta como un modelo para determinar con precisión cuales son los problemas de pronunciación que el niño tiene. Su fundamento es lógico y sencillo y su principal aporte es analizar uno por uno todos los fonemas del castellano.

8.2 Contenido gráfico

TABLA DE REQUISITOS			
ELEMENTOS DEL DISEÑO	FUNCIÓN	TECNOLOGÍA	EXPRESIÓN
Formato	Que sea un material fácil de manejar.	Piezas de 3" x 3", troqueladas, impresión tiro y retiro.	Sensación amigable
Ejes y retículas	Crear un orden en las piezas para facilitar el uso de las mismas.	Líneas guías estableciendo ejes verticales y horizontales.	Sensación de tranquilidad
Tipografía	Identificar la palabra representada y enfatizar el sonido del fonema.	Century Gothic, es una tipografía clara y no es confusa en el momento de su lectura. Pts. 12-14	Sensación de simplicidad



Colores	Se utilizarán colores que capten la atención del niño.	Colores intensos, partiendo de los colores primarios.	Sentimiento de alegría
ilustraciones	Representando elementos u objetos asociados con las vocales y consonantes.	Ilustraciones a línea simple, con elementos que reconozcan los niños fácilmente.	Sensación de simpatía
Soporte juego y empaque	Durabilidad en las piezas.	Opalina, 180 gramos y lonchera plástica.	Sensación de resistencia



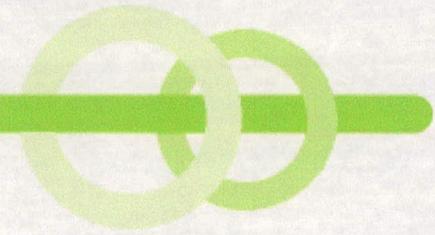
9. Medios y formas de distribución

9.1 Estrategia de implementación

La empresa Incoagrosa S.A. desea brindar un aporte a la educación, apoyando el desarrollo del aprendizaje del lenguaje infantil.

Se propone un recurso pedagógico en el que los niños aprenden y al mismo tiempo avanzan con su proceso de aprendizaje mientras asisten a la escuela.

La pieza es una herramienta que abarca el área de vocales y consonantes. El test fonemático se puede utilizar de dos maneras.



La primera aplicación del test fonemático es como herramienta para diagnosticar o detectar los problemas en la pronunciación de fonemas en los niños. Se pueden utilizar solo las tarjetas de los fonemas en los que el alumno tiene problemas o realizar el diagnóstico completo.

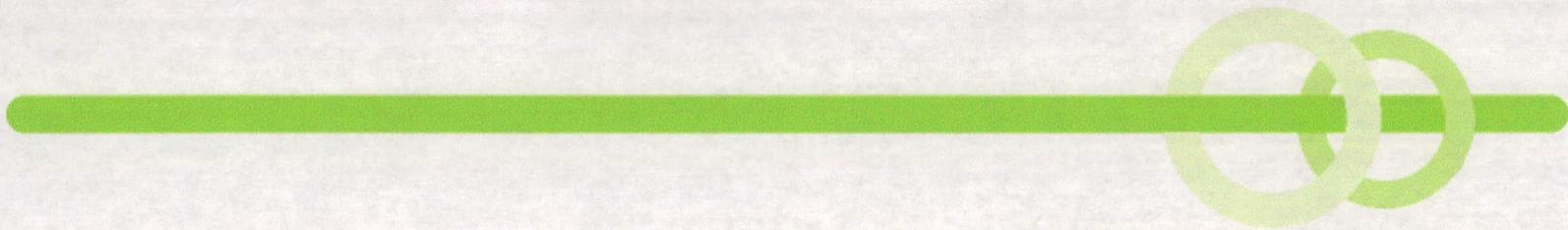
El procedimiento del test fonemático lo realiza la maestra de forma individual, buscando un tiempo después de clase para realizarlo con el alumno. La maestra se posiciona de manera que el alumno esté totalmente enfrente de ella, le muestra la ilustración de la tarjeta y el niño tiene que responder qué es lo que observa,* así mismo indicando si el fonema es inicial, medio o final. La maestra indica en la hoja de protocolo lo que está diagnosticando.

La segunda aplicación del test fonemático es como material de apoyo para la maestra en el momento que está impartiendo la clase de alguna vocal o consonante, selecciona la tarjeta a utilizar y la utiliza de forma grupal con todos los alumnos.

-
- En el caso que el niño no conteste lo que observa, la maestra lo apoya diciendo que es lo que hay en la tarjeta pidiéndole que lo repita.

9.2 Descripción de cada pieza

PIEZA: Recurso Pedagógico	MEDIO		FORMA DE DISTRIBUCIÓN		
	Propósito	Físico	Carácter	Responsable	Duración
Apoyar a la maestra en el diagnóstico de problemas de pronunciación de fonemas.	Impreso	Pedagógico	La maestra lo aplicará cuando detecte un problema de pronunciación o como material de apoyo en clase.	El tiempo de duración dependerá de la cantidad de tarjetas que se utilizarán en el diagnóstico.	La maestra lo debe de utilizar en la escuela después de clase individualmente o de forma grupal durante la clase.

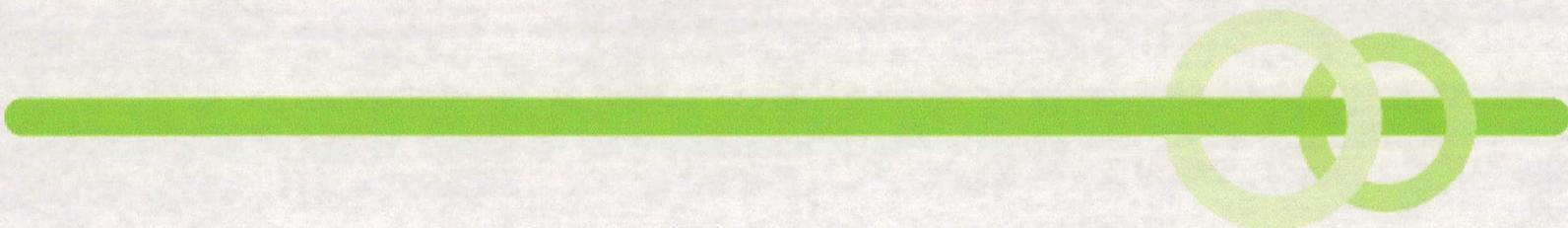


10. Bocetaje y propuesta preliminar

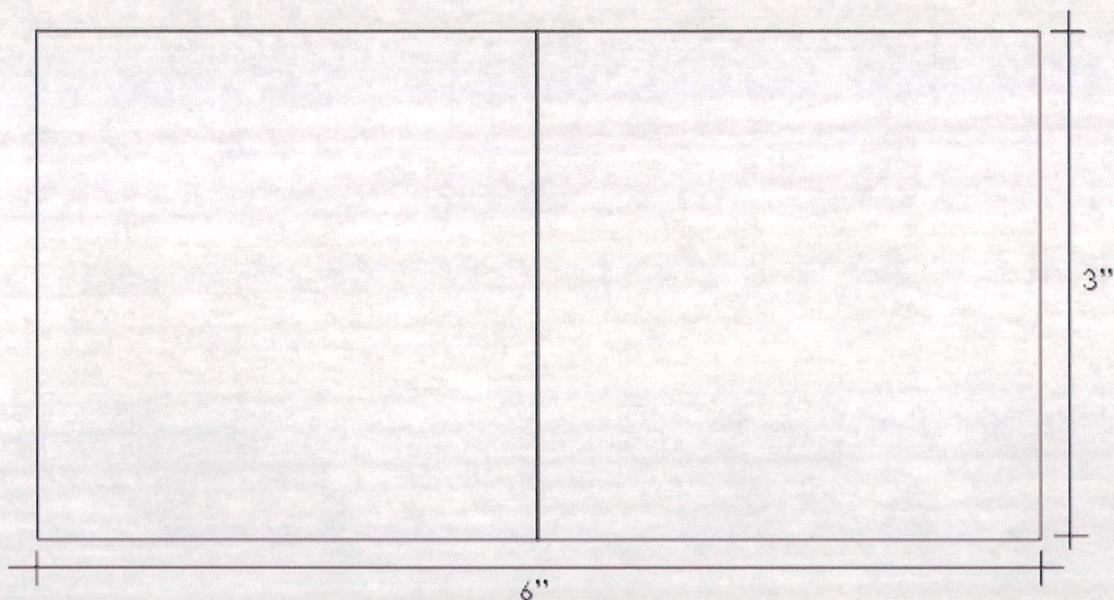
10.1 Bocetaje

A lo largo del proceso de bocetaje se definieron varios aspectos en cuanto a las piezas, basándose en la tabla de requisitos.

Así también teniendo siempre en cuenta el concepto utilizado a lo largo del proyecto, “paso a paso”, el concepto se conecta con la labor de la estimulación del lenguaje.



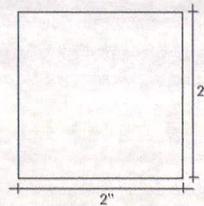
ETAPA 1/ Formato



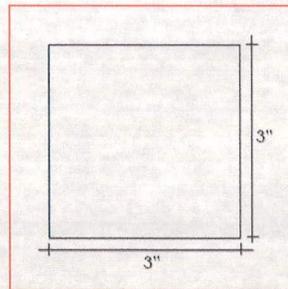
- Se presenta el formato horizontal con cuadros dobles. Este formato no permite realizar correctamente el test fonemático debido a que el texto, (respuesta del fonema) y la ilustración estarían juntas y la respuesta se estaría brindando, por lo que no sería posible detectar si el niño tiene problemas con los fonemas.

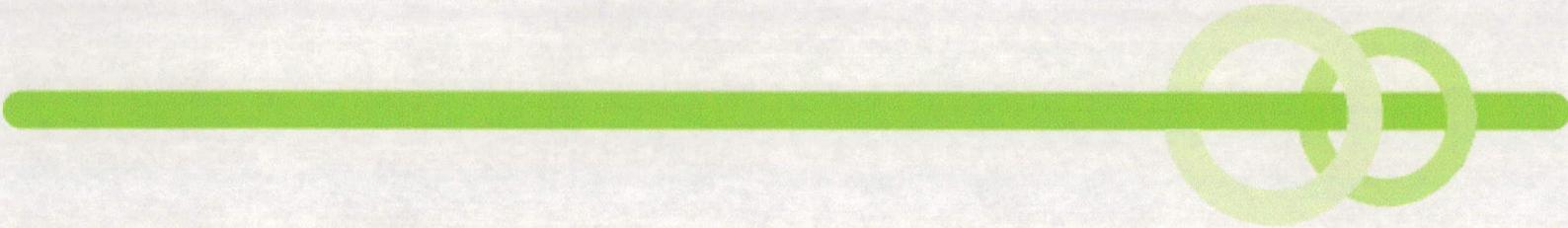
ETAPA 1/ Formato

- Se propone otro formato más pequeño, el cual no es funcional ya que la cantidad del contenido no se adecua a un formato que por su tamaño limita la visibilidad de los elementos a utilizar.



- Se elige este formato ya que permite la interacción de las tarjetas, conteniendo elementos de ambos lados. El tamaño del formato permite que los elementos tengan un tamaño adecuado y diagramados de manera que todos se visualicen con claridad. Así mismo, es un tamaño que no complica el uso de las piezas y es cómodo para los niños, ya que éstas se manejan con facilidad.





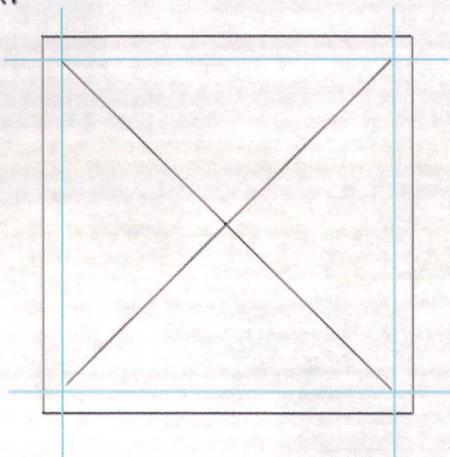
ETAPA 1/ Formato/ Hoja de Protocolo

		Protocolo Test Fonemático		
		Inicial	medio	final
Vocales	a			
	e			
	i			
	o			
	u			
Consonantes	b			
	c			
	d			
	f			
	g			
	h			
	j			
	k			
	L			
	m			
	n			
	p			
	q			
	r			
	s			
	t			
	v			
	w			
	x			
	y			
z				

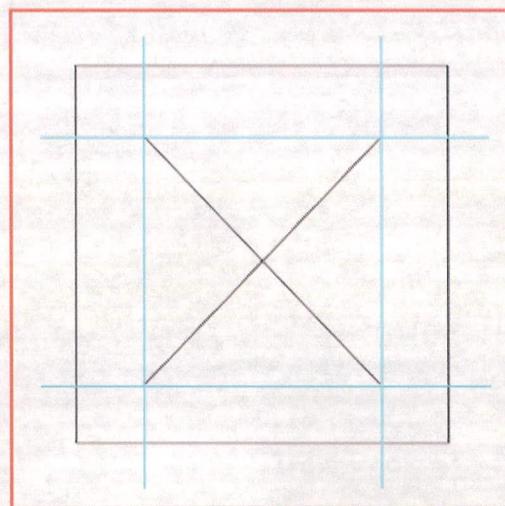
- La hoja de protocolo tiene un formato carta y consta con trazos básicos con ejes horizontales y verticales para crear un orden en la información a colocar. Esta hoja se propone imprimirla en tipo block ya que se utiliza una hoja por alumno cuando se le está realizando el diagnóstico. Aquí se coloca lo que responde el alumno en relación a los fonemas iniciales, medios o finales.

ETAPA 2/ Ejes y Retículas

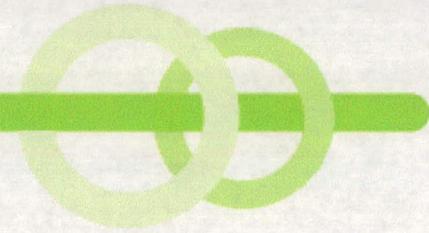
A.



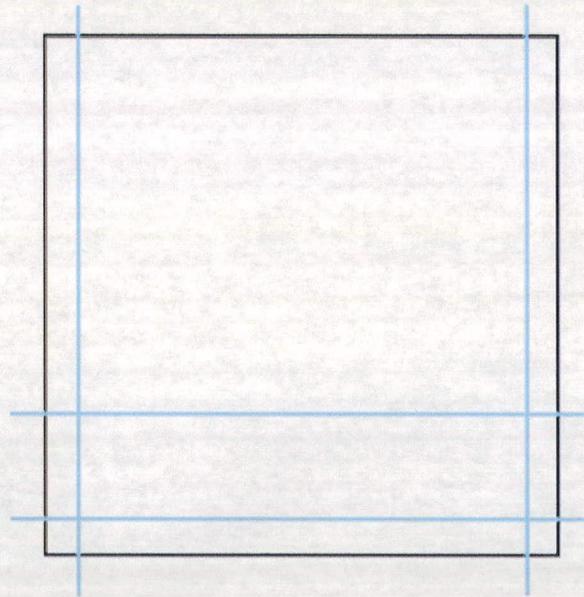
B.



- En el tiro de las tarjetas se propone los ejes al centro para aprovechar el espacio y para una mejor visualización del contenido. Esta propuesta , “A”, no es funcional ya que ejes al extremo de las orillas arriesga los contornos del contenido de la tarjeta. Se seleccionó los ejes, “B”, ya que centra la vista que es donde se ubicará el contenido. Dejando un marco de la tarjeta libre para no saturar la pieza.



ETAPA 2/ Ejes y Retículas



- En el retiro de la tarjeta está la palabra de cada vocal o consonante, indicando si el fonema es inicial, medio o final. Se ubica en la parte inferior de la tarjeta, según la psicopedagoga Villatoro, es la ubicación correcta para posicionar la palabra en los test fonemáticos.

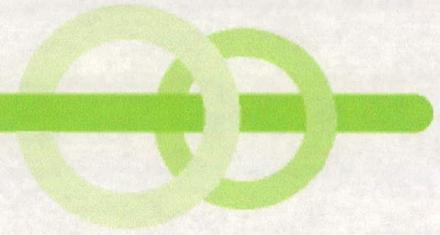
ETAPA 3/ Tipografía

- Era necesario utilizar tipografías las cuales su lectura no fuera complicada, al mismo tiempo que fuera legible también se buscaba dinamismo. Se eligieron los tipos seleccionados ya que permitía transmitir la claridad deseada y así mismo un poco de movimiento para llamar la atención de los niños. La tipografía también permite crear jerarquías en las piezas.

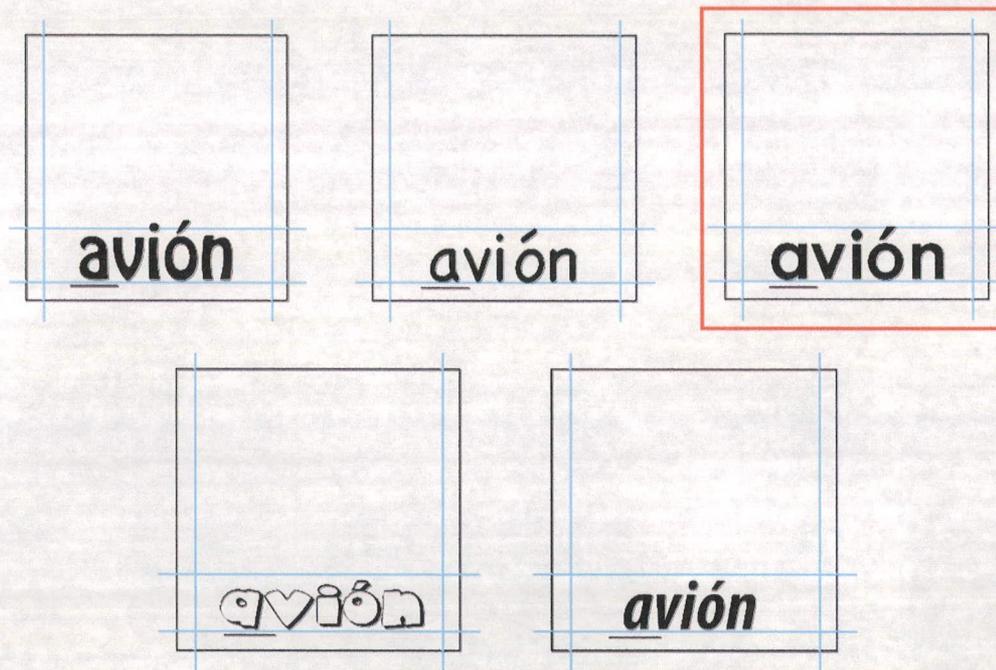
Letras
EAIU
vocalés / números
vocalés / números
VOCALÉS
Vocalés
Letras
Números

Arial
EDUCACIÓN
baby kruffy
Alba Matter
Berlin Sans FB
Chunky Times
Arial Black
CREATIVEBLOCK BB
DEARTEACHER
Eras Light ITC
Childs Play

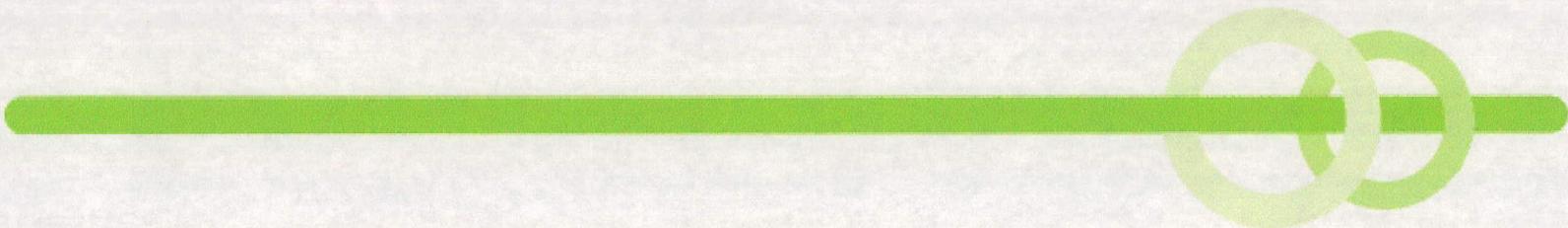
LAFFRO
Noir-et-Blanc
Atman Bold
Porkys
cluster
Desyrel
Century Gothic
Gill Sans Ultra Bold
Kartika



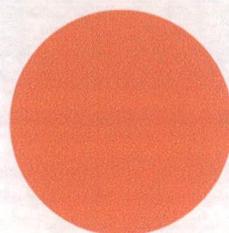
ETAPA 3/ Tipografía



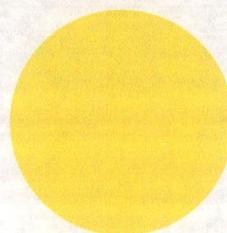
- Se realizan evaluaciones de tipografía para las tarjetas, seleccionando la que tiene los trazos simples y básicos, la cual los niños reconocen con facilidad.



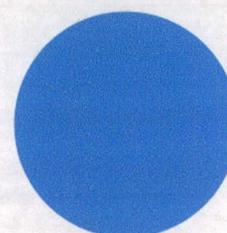
ETAPA 4/ Colo



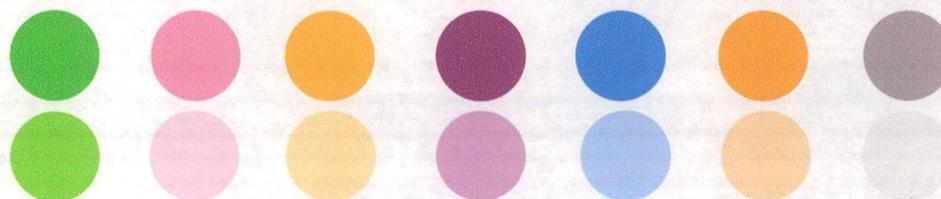
Pantone 179c



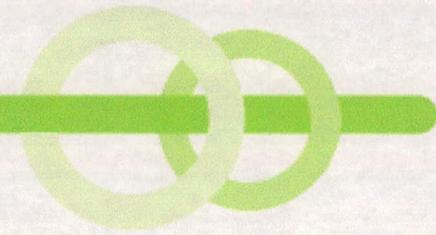
Pantone 108c



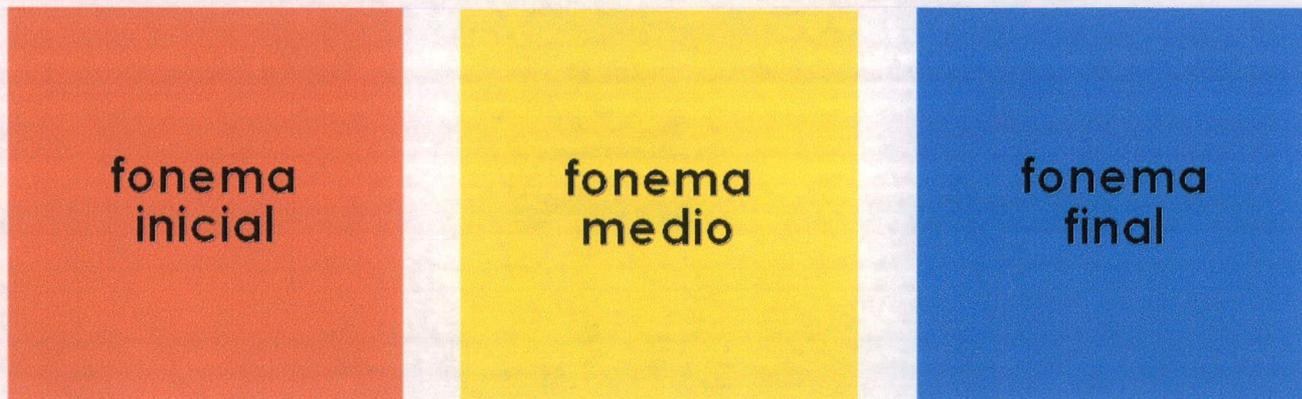
Pantone 293c



- Eligiendo una paleta de color la cual logre transmitir alegría por medio de la viveza y variedad de los colores. Para lograr el colorido era necesario elegir una variedad de colores y por lo mismo se seleccionaron colores primarios y una paleta de colores intensos. Estos al ser aplicados a las piezas se pretende llamar la atención de los niños de 3 a 4 años, por medio del colorido y estimular la percepción visual.



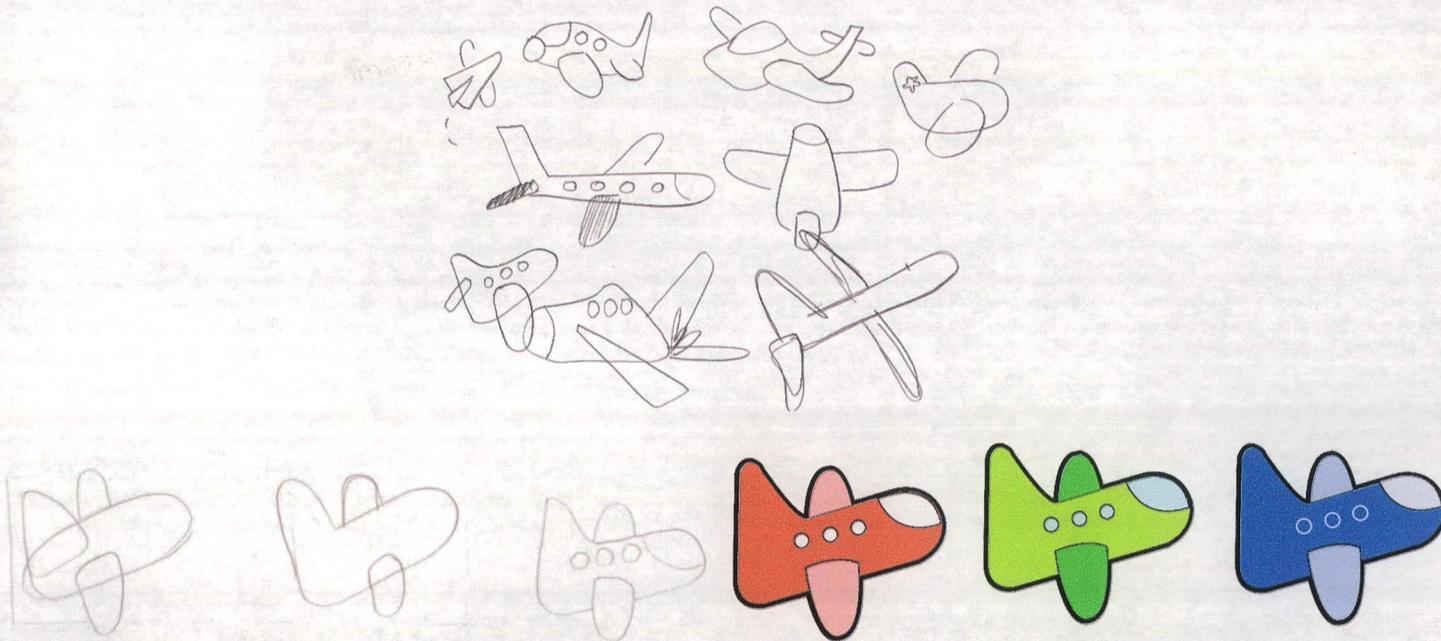
ETAPA 4/ Color

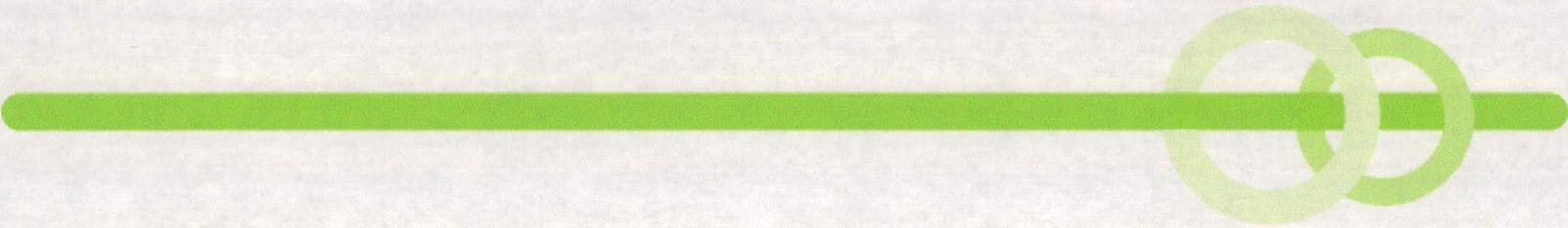


- Se realiza una codificación de las tarjetas por medio del color, utilizando en el retiro de las tarjetas los colores primarios anteriormente mencionados. Determinando el color rojo para los fonemas iniciales, el color amarillo para los fonemas medios y el color azul para los fonemas finales. Aplicando el mismo procedimiento en todas las tarjetas de vocales y consonantes. Así también ayudando a crear un orden en las tarjetas.

ETAPA 5/ ilustraciones

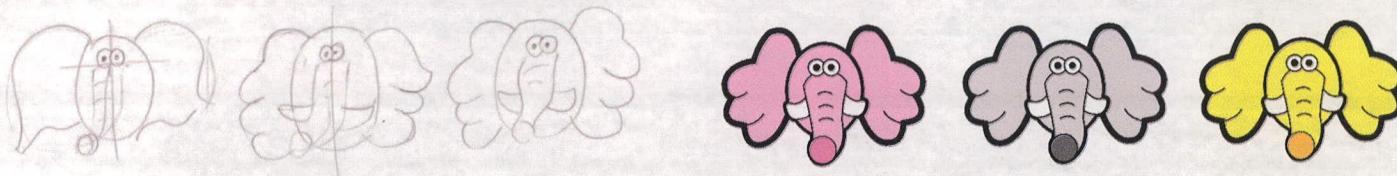
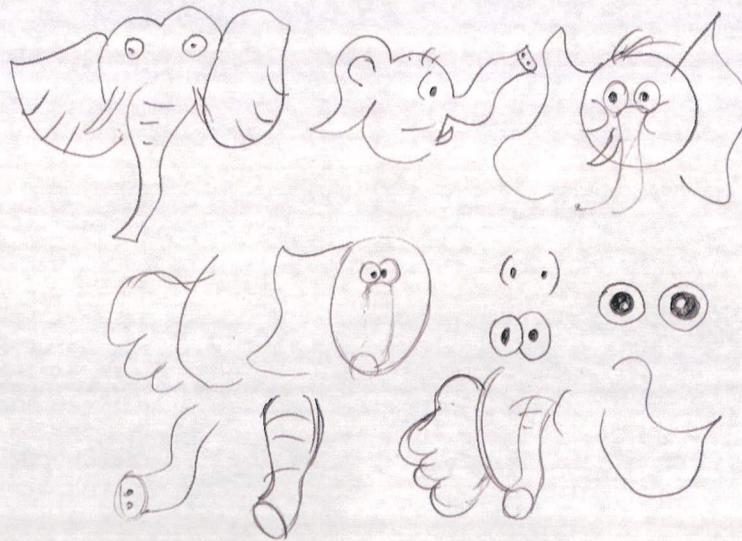
Se inició el diseño de las tarjetas de los fonemas iniciales de las vocales, avión, elefante, iglesia, oso, uvas. Todas las ilustraciones se simplificaron buscando facilitar la comprensión de la palabra ilustrada. El proceso para definir las palabras a ilustrar se realizó con el apoyo de la psicopedagoga Carolina Villatoro. (ver anexo 5).

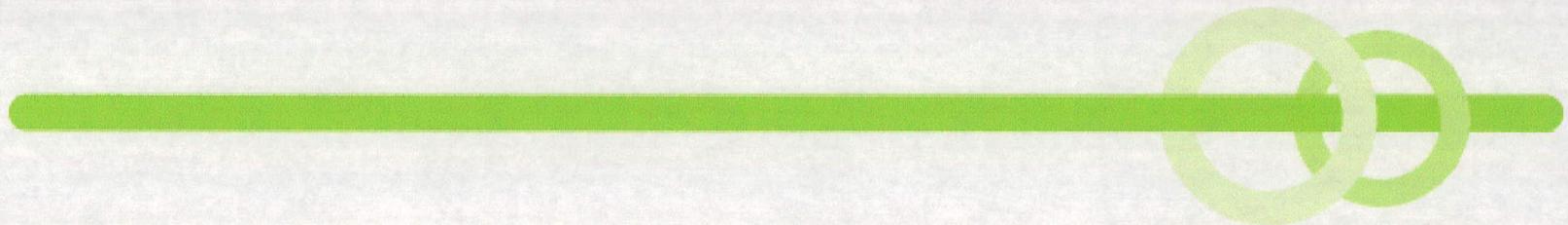




ETAPA 5/ ilustraciones

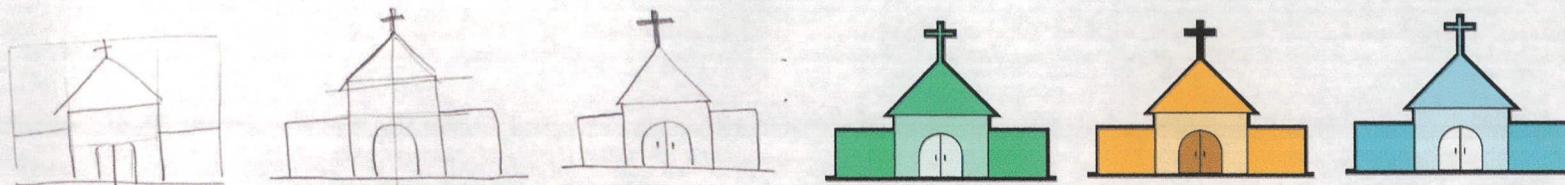
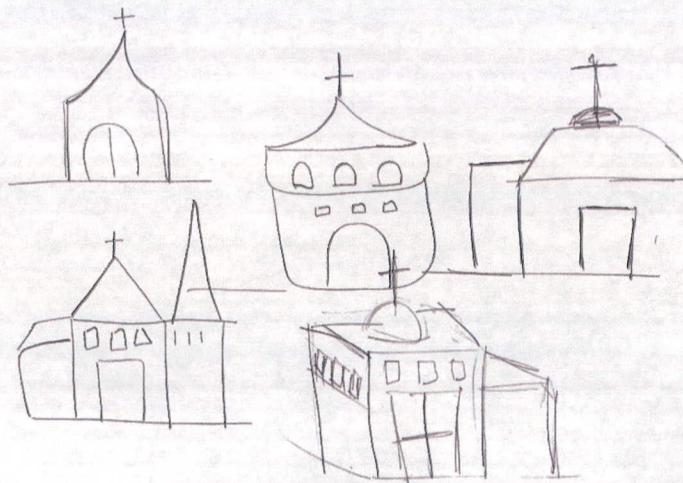
Se realizaron bocetos a lápiz, realizando algunos trazos básicos de las figuras y pruebas de color.





ETAPA 5/ ilustraciones

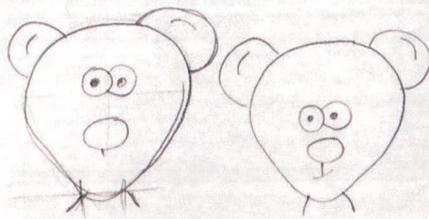
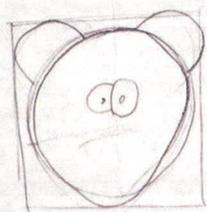
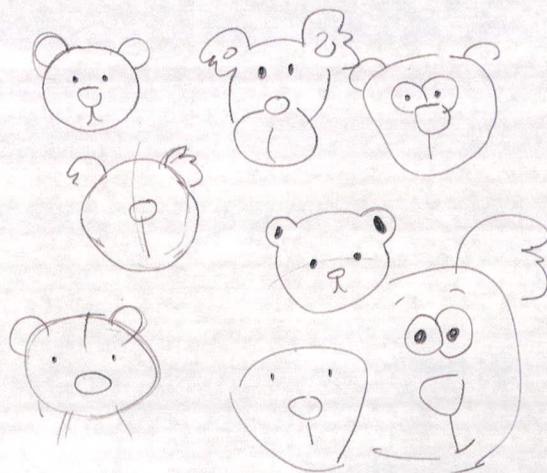
Continuando con la letra "i", llevando a cabo el mismo procedimiento.





ETAPA 5/ ilustraciones

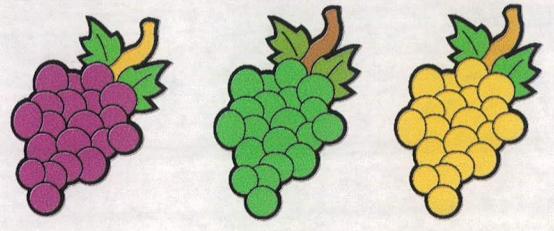
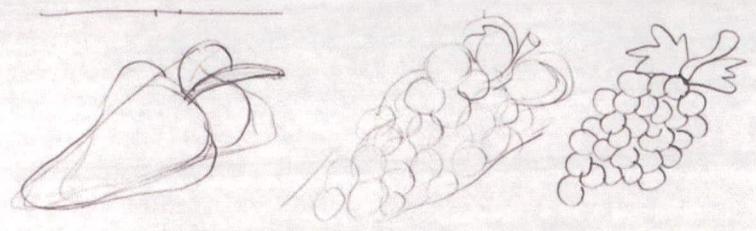
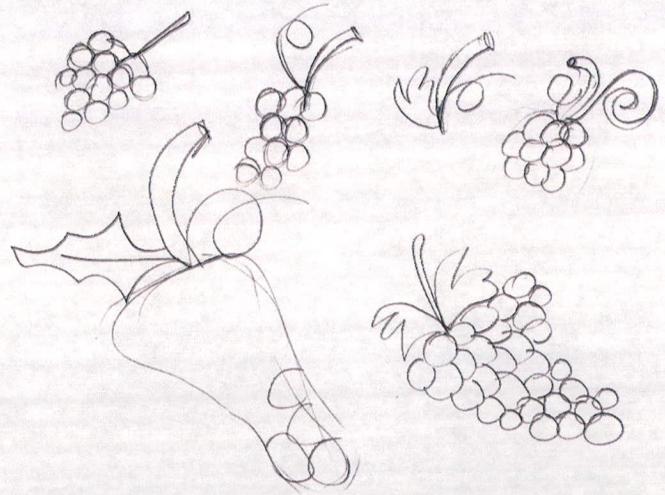
Continuando con la letra “o”, llevando a cabo el mismo procedimiento.





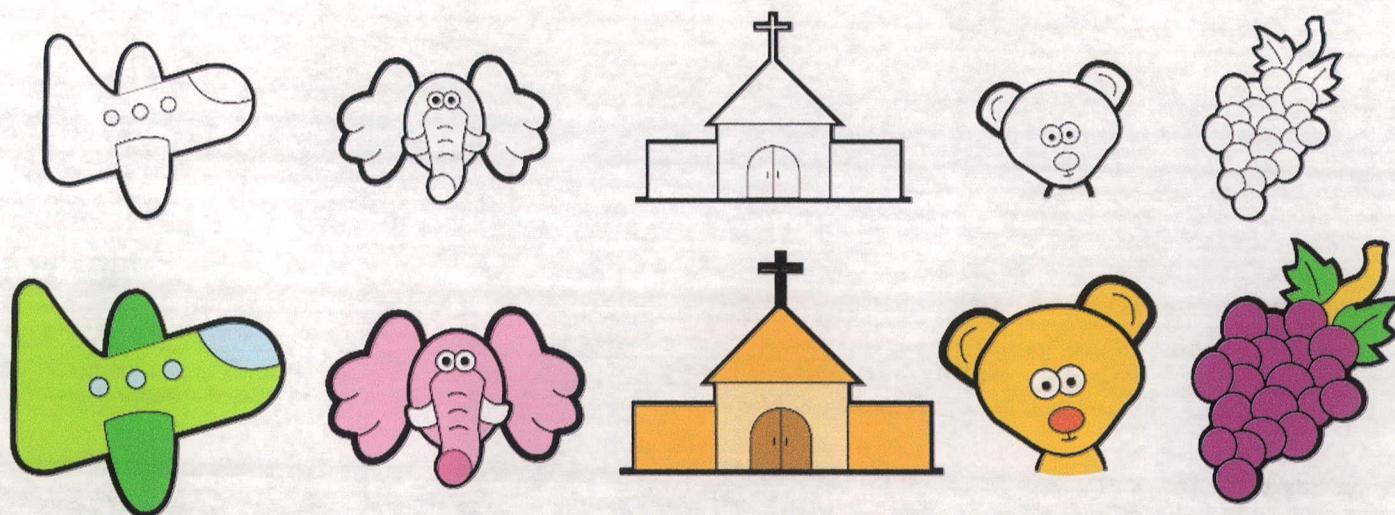
ETAPA 5/ ilustraciones

Finalizando con la letra "u".



ETAPA 5/ ilustraciones

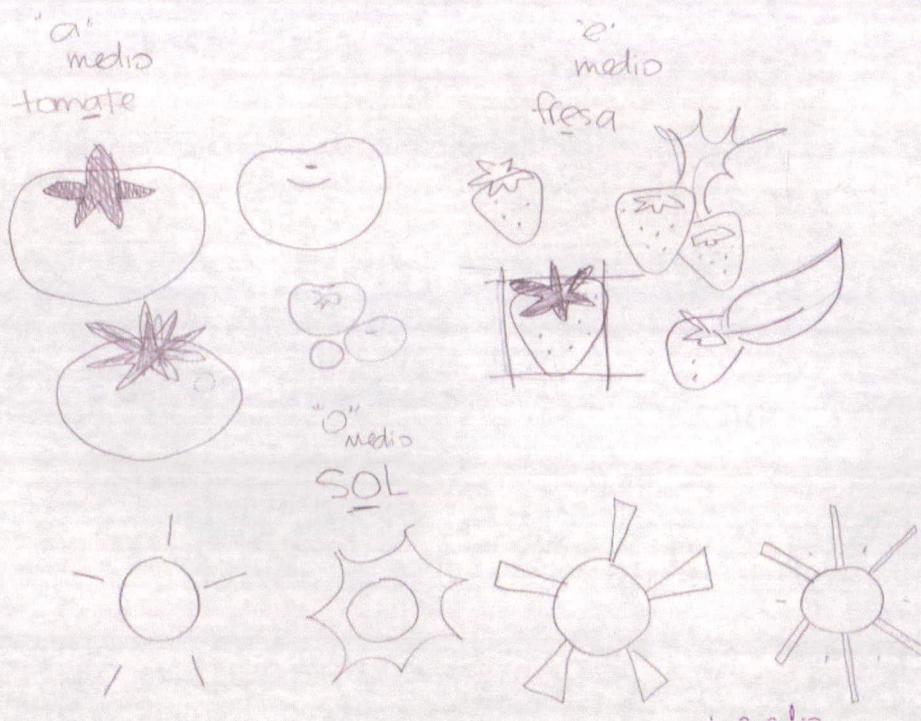
Tras el proceso de bocetaje de los elementos se realizaron las propuestas finales de las vocales de fonemas iniciales. En los elementos se resaltaron las características esenciales para que estos fueran reconocidos con facilidad, así también porque al grupo objetivo le llaman la atención más los elementos caricaturescos que los reales. Se elaboraron contornos gruesos para establecer un estilo y resaltar la figura. Se aplicaron los colores intensos para captar la atención de los niños.

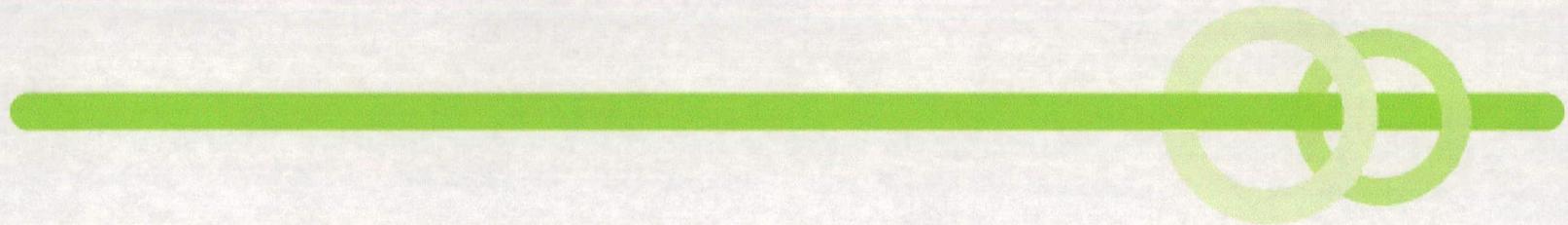


ETAPA 5/ ilustraciones

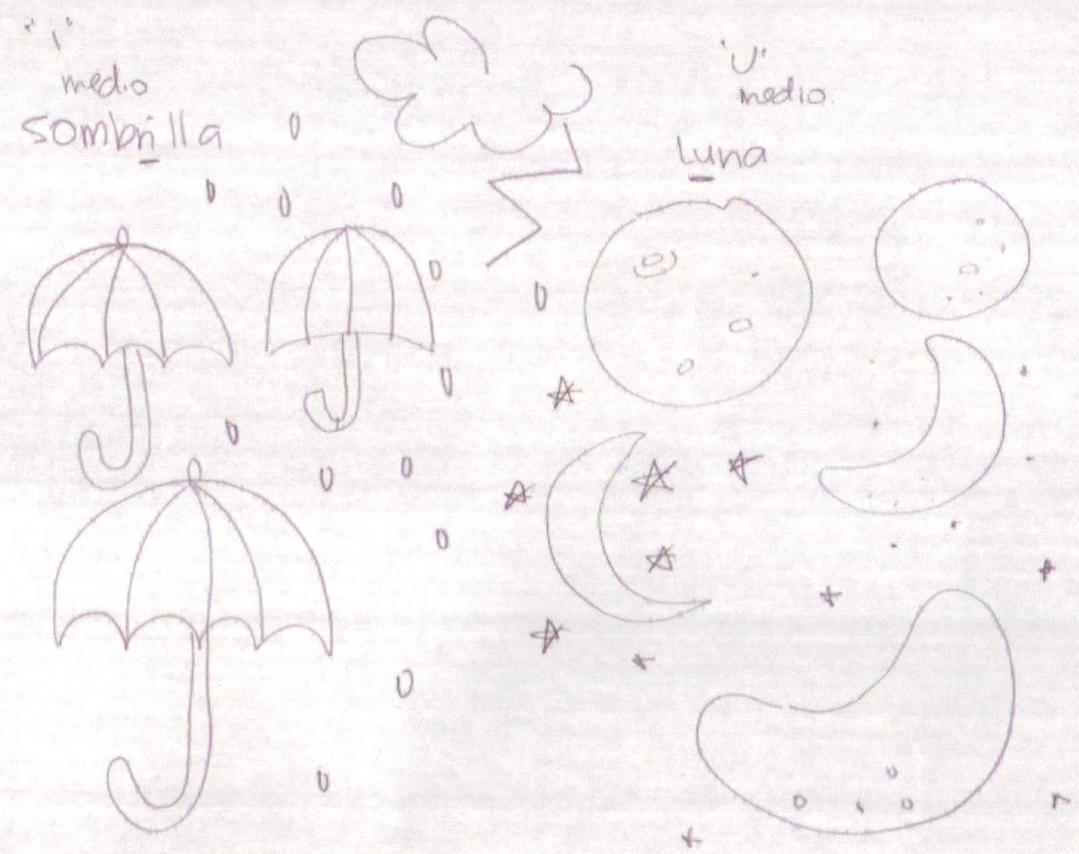
Se presenta un bocetaje global donde se integran los fonemas medios y finales de las vocales. Partiendo de las palabras brindadas por la psicopedagoga Carolina Villatoro. (ver anexo 5).

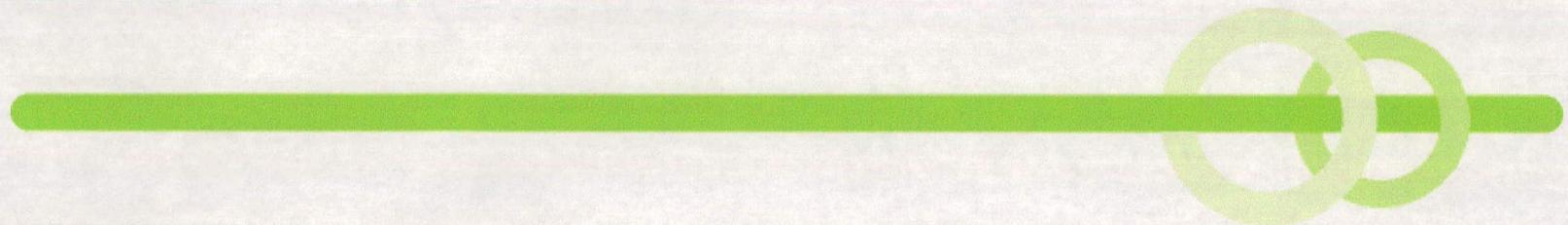
Fonema medio





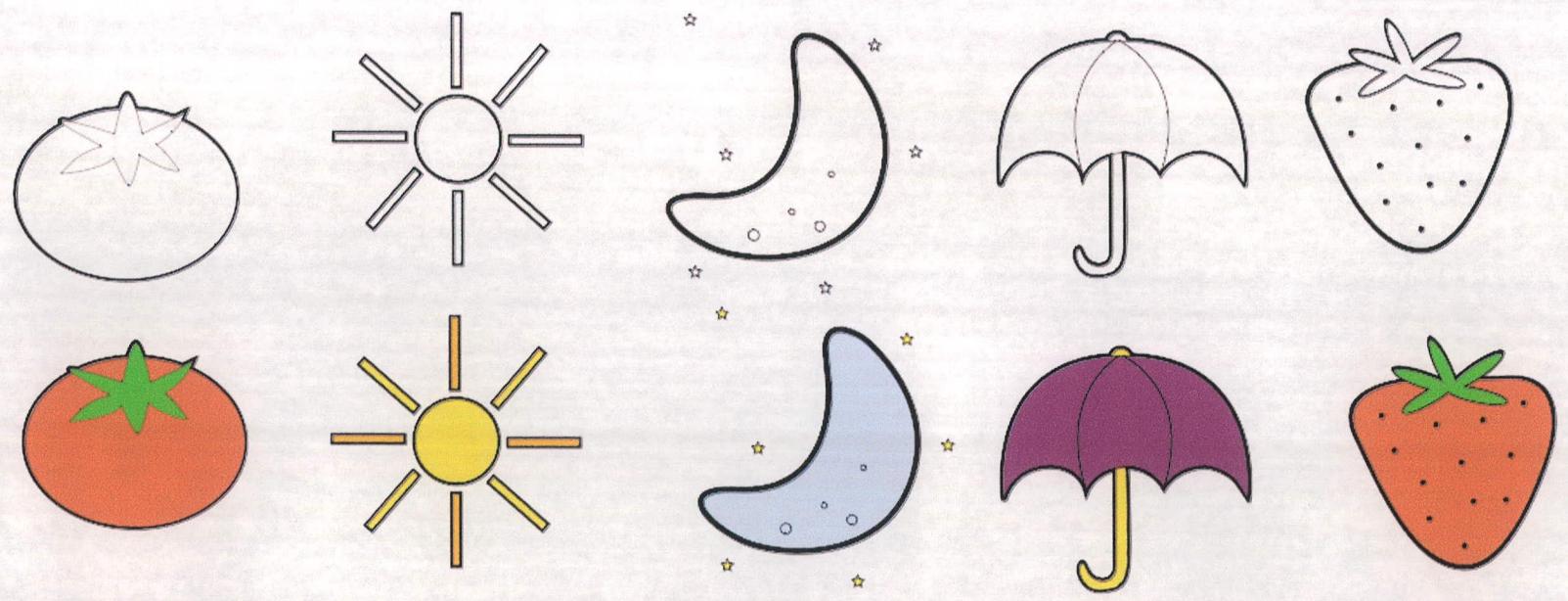
ETAPA 5/ ilustraciones





ETAPA 5/ ilustraciones

Se define las ilustraciones de las vocales del fonema medio.



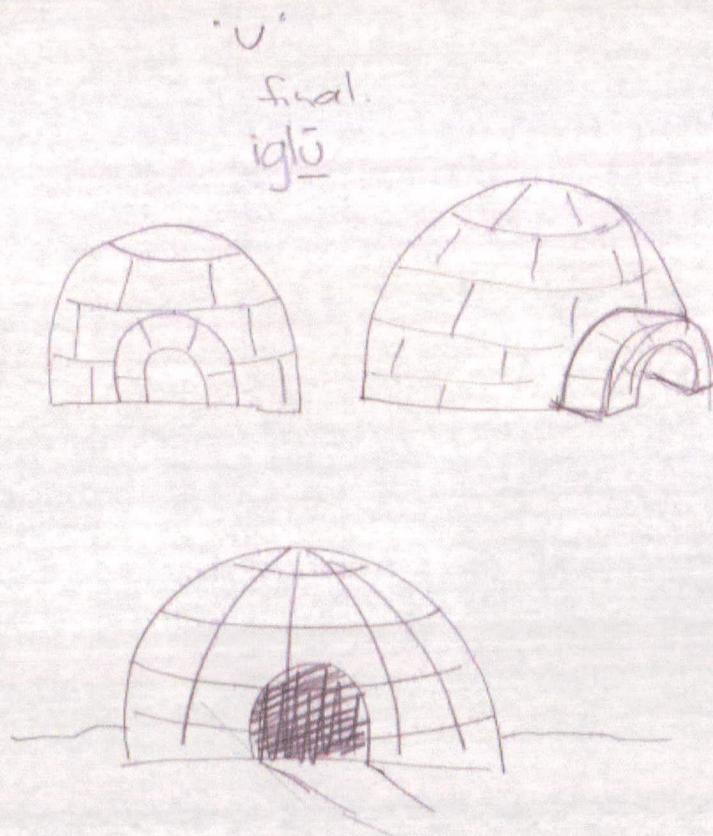
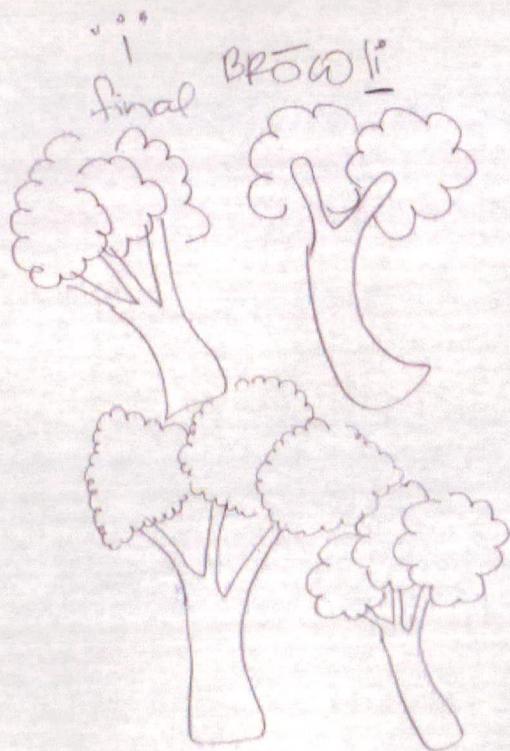
ETAPA 5/ ilustraciones

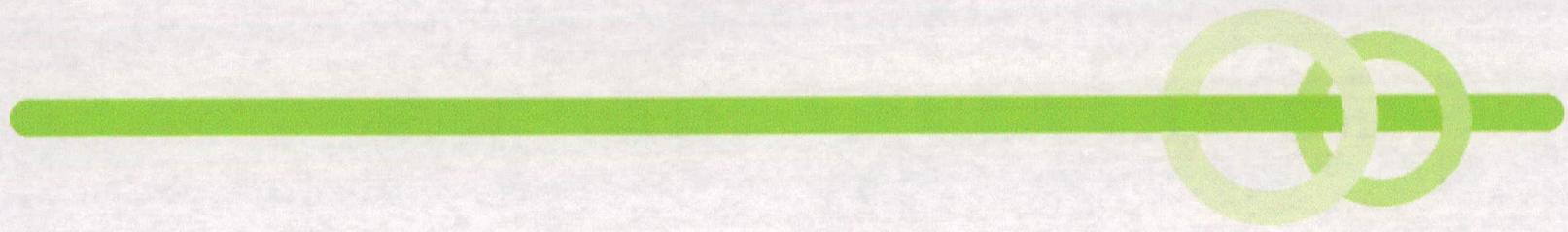
Partiendo de las palabras brindadas por la psicopedagoga Carolina Villatoro. (ver anexo 5).

Fonema final



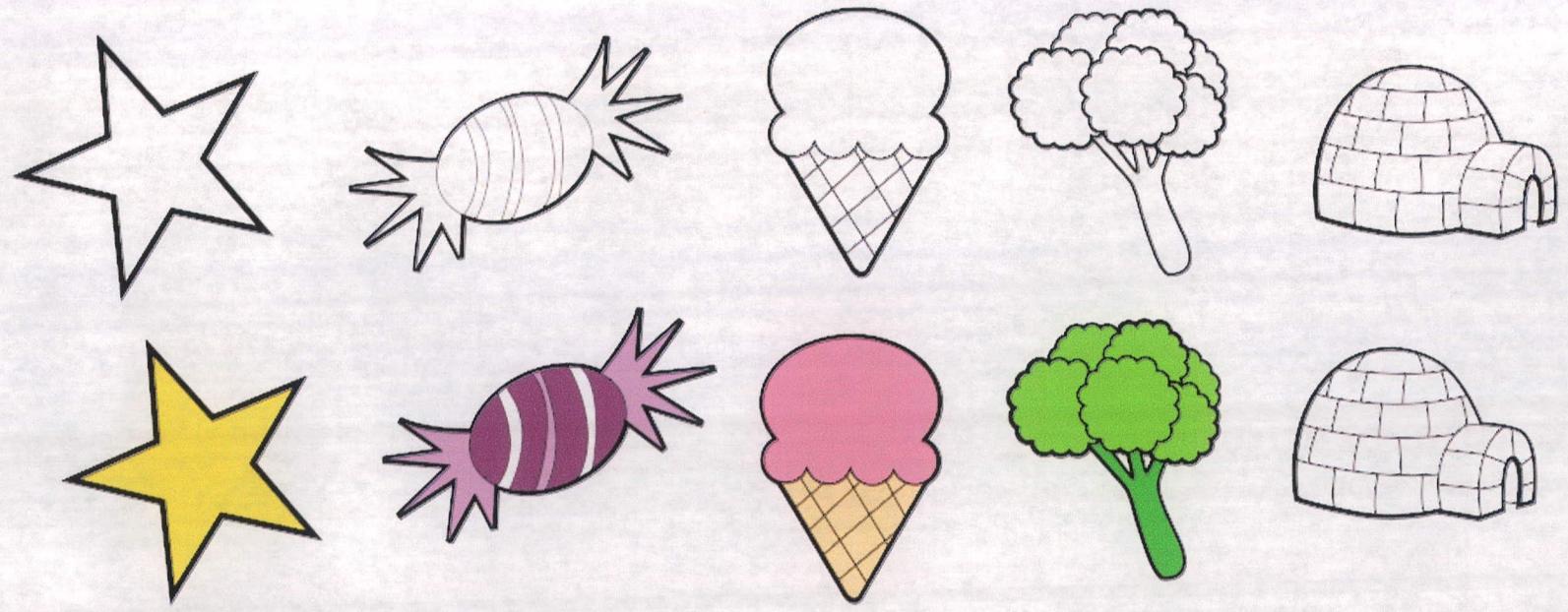
ETAPA 5/ ilustraciones





ETAPA 5/ ilustraciones

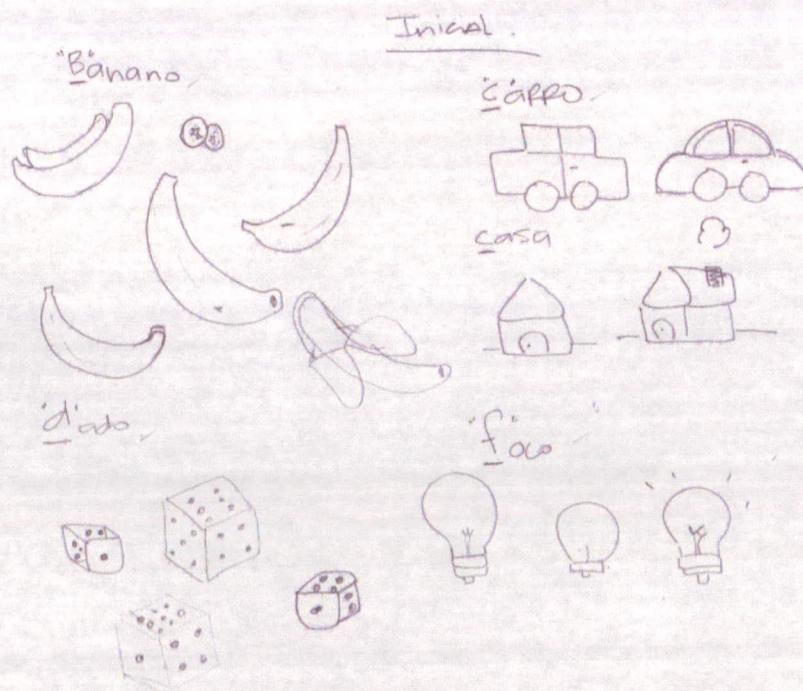
Se define las ilustraciones de las vocales del fonema final.



ETAPA 5/ ilustraciones

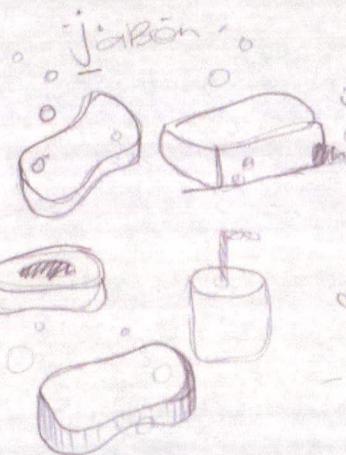
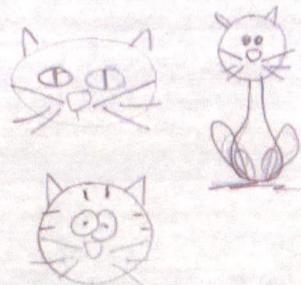
A continuación se incluye un bocetaje global de algunas consonantes iniciales. Partiendo de las palabras brindadas por la psicopedagoga Carolina Villatoro. (ver anexo 5).

Fonema inicial

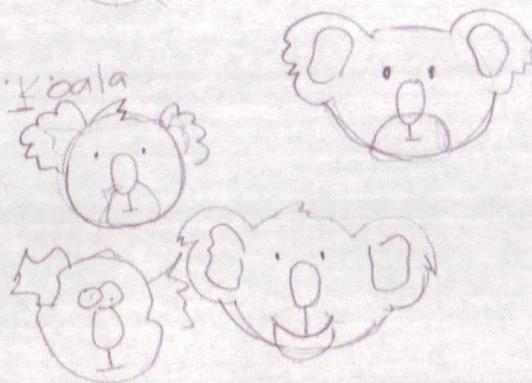


ETAPA 5/ ilustraciones

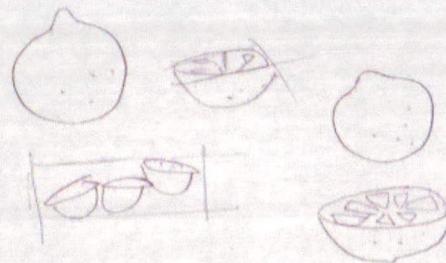
Gato

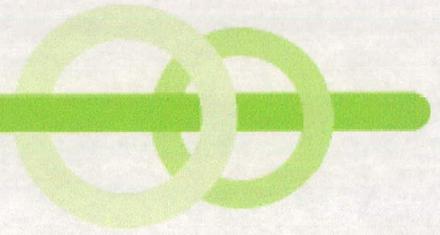


Kiwi



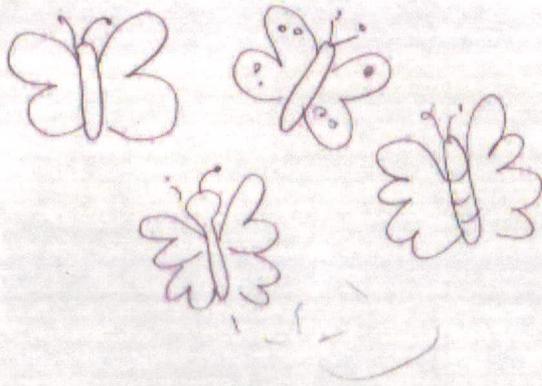
Limon



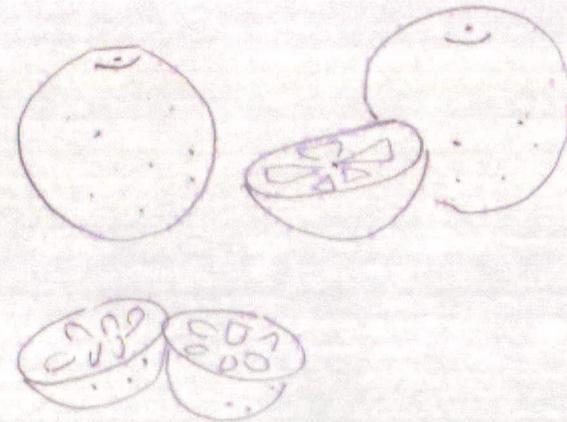


ETAPA 5/ ilustraciones

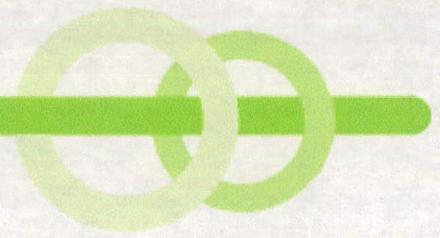
Mariposa



Naranja

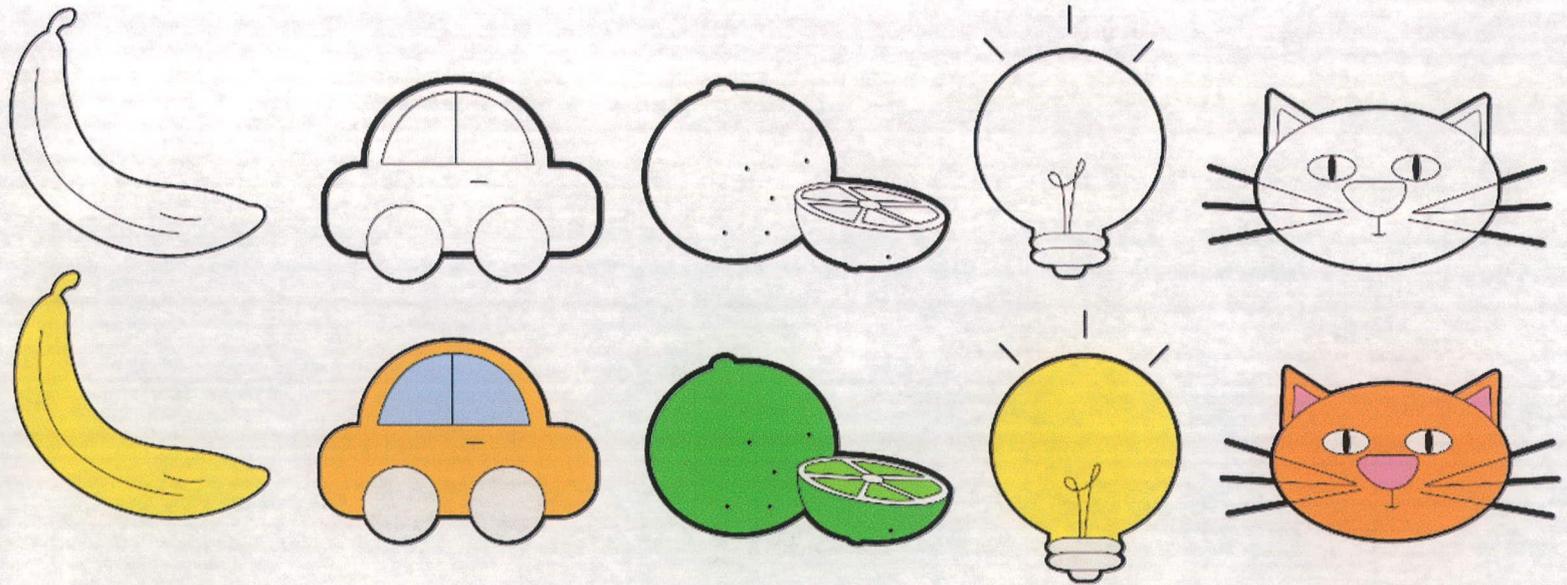


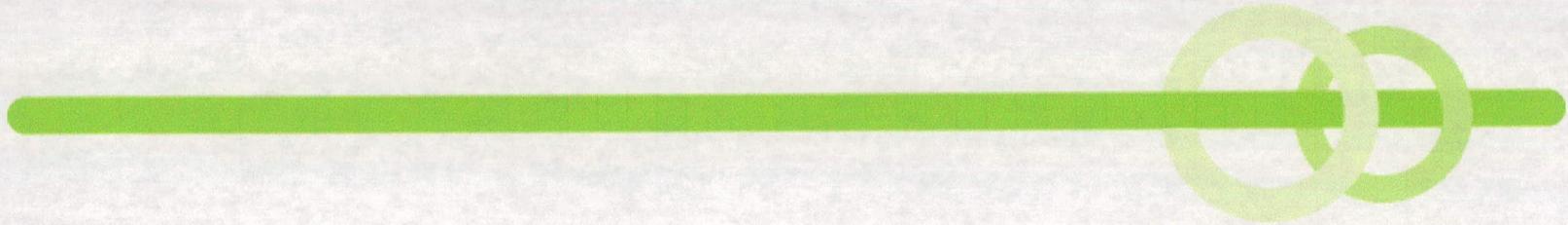
- Se presentó el proceso completo de las vocales, dicho proceso se aplicará también con las consonantes restantes.



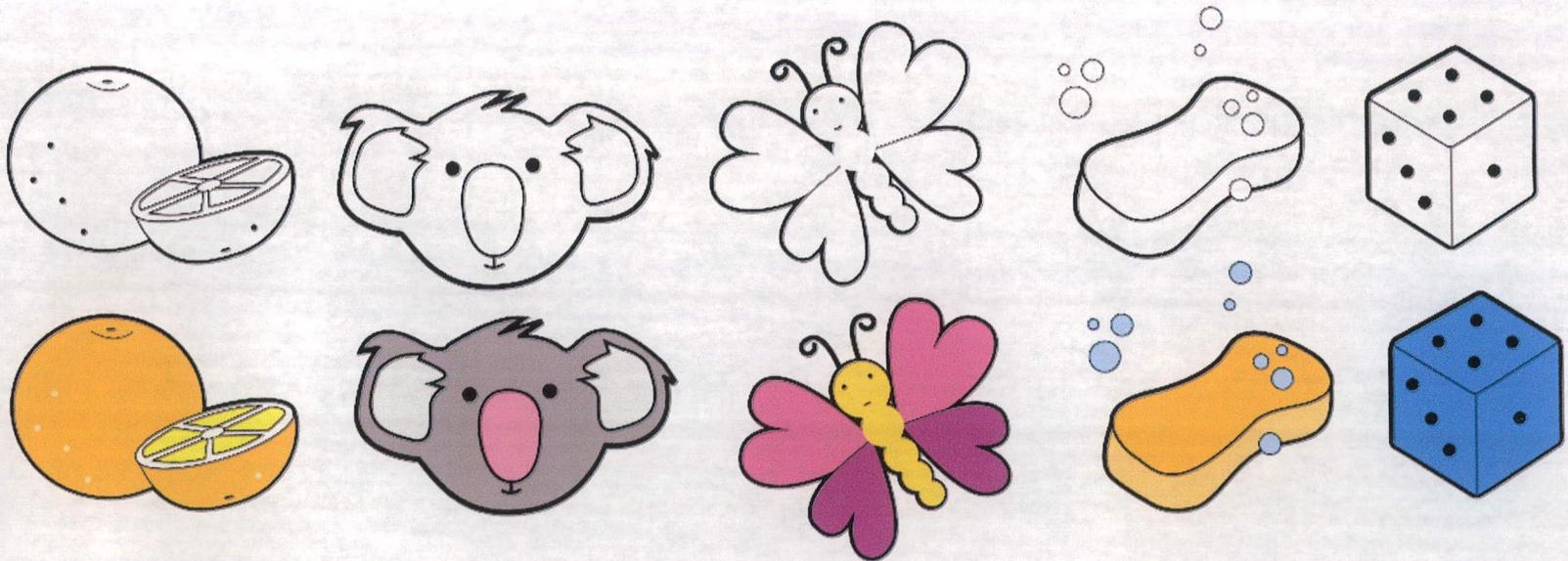
ETAPA 5/ ilustraciones

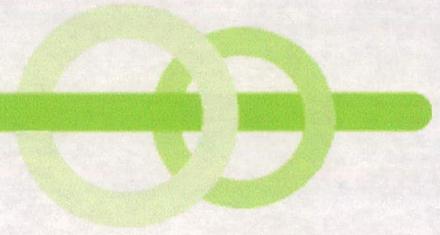
Se define las ilustraciones de las consonantes del fonema final.



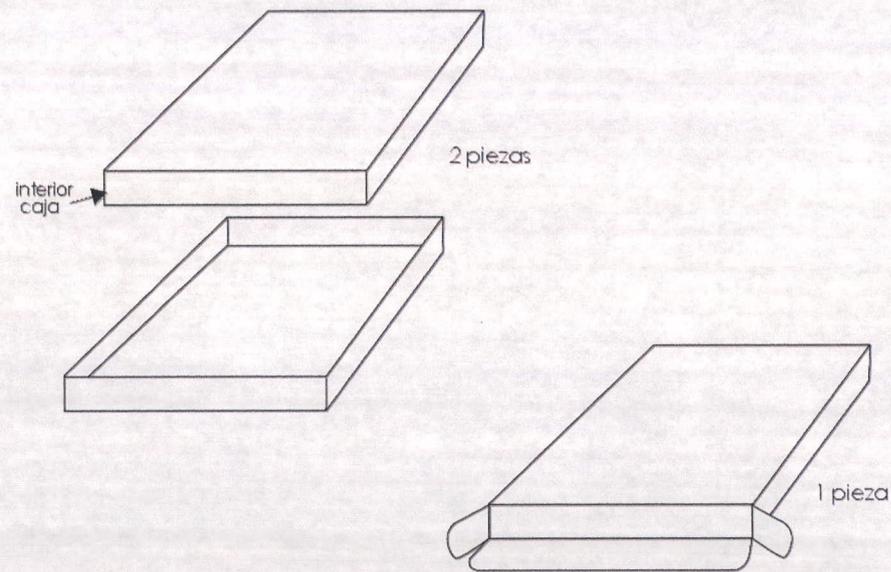


ETAPA 5/ ilustraciones

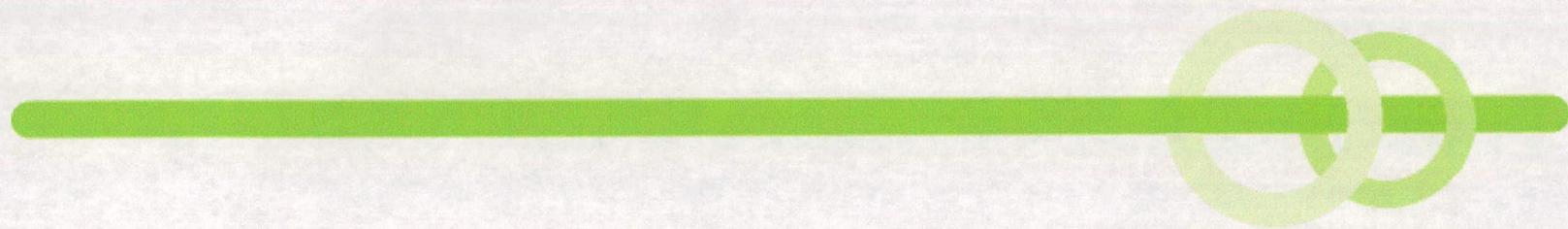




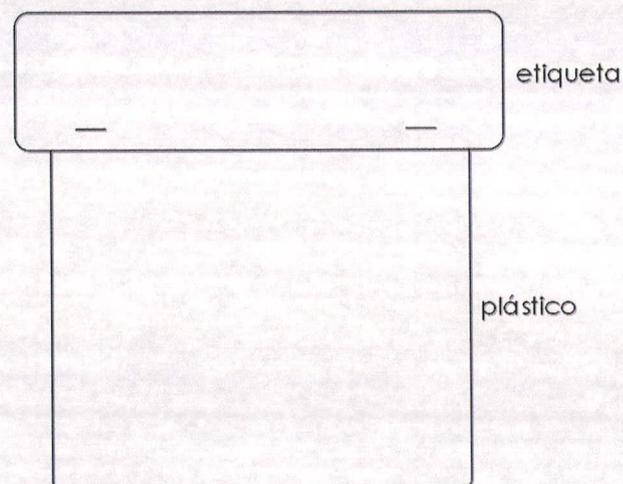
ETAPA 6/ Empaque



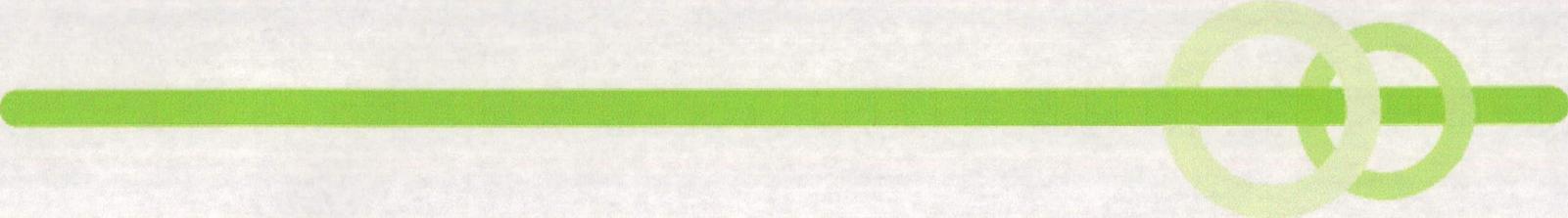
- Se propusieron empaques de cajas de cartón en distintos estilos para conservar las tarjetas. Estas no fueron utilizadas ya que se buscaba que estas fueran resistentes y con un uso frecuente estas tienden a deteriorarse.



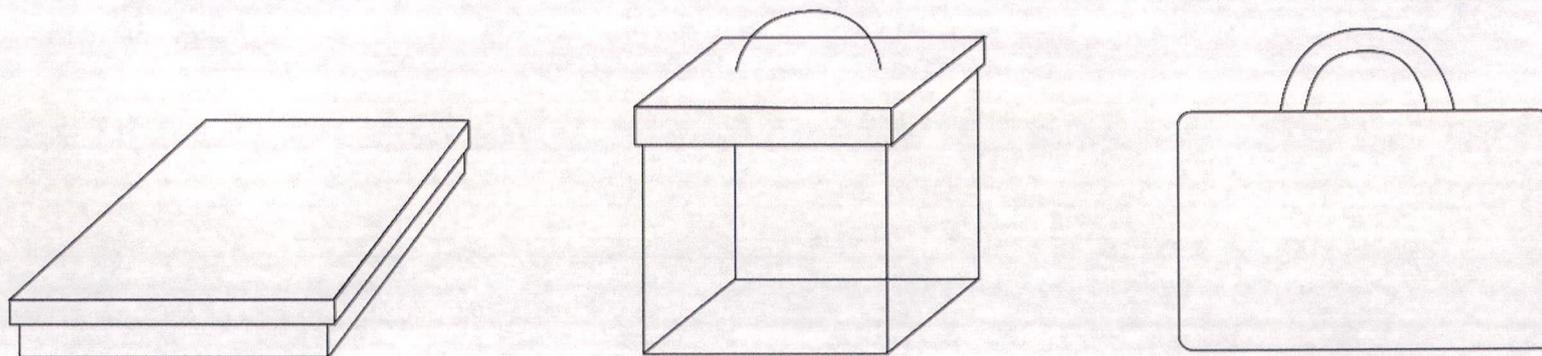
ETAPA 6/ Empaque



- Se propuso otro material y estilo, una bolsa para contener las tarjetas, esta opción de plástico transparente con una etiqueta en la parte superior. Esta propuesta no se utilizó ya que las piezas con el tiempo podrían deteriorarse ya que no es un empaque sólido que las proteja, además al destapar el material por primera vez la etiqueta se retira y no existe algún elemento que selle el empaque plástico y dichas tarjetas podrían perderse.

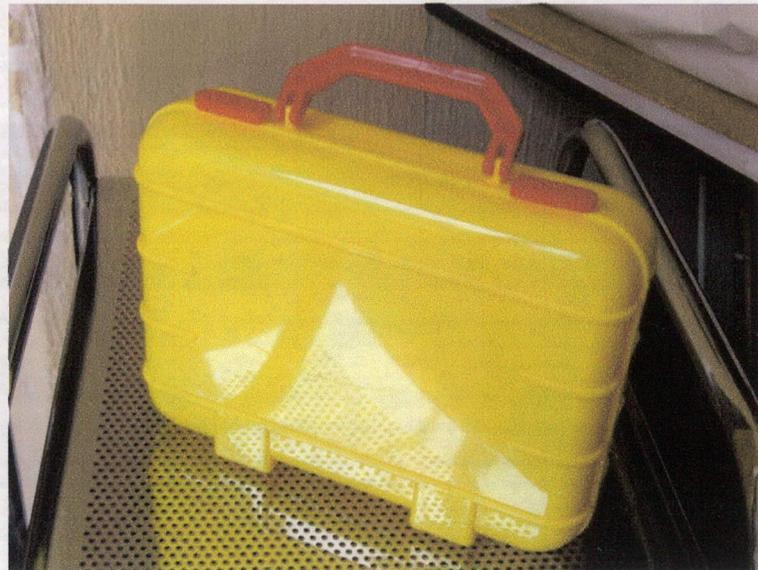


ETAPA 6/ Empaque

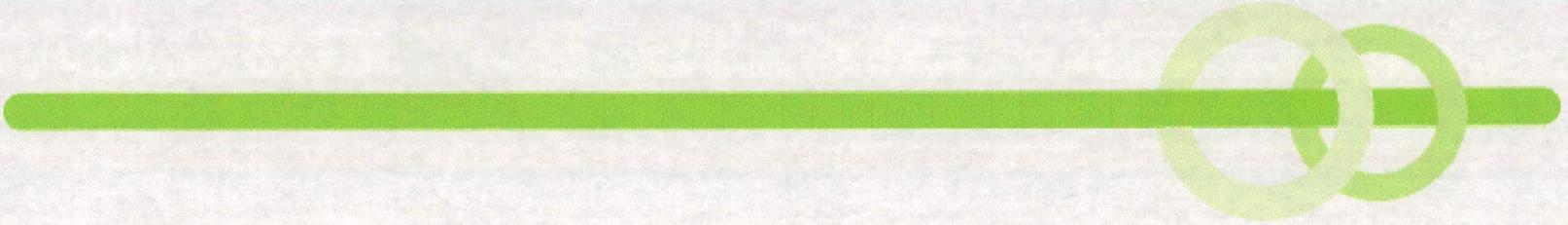


- Se propone como una tercera opción el material de plástico (sólido) considerando que las tarjetas se conservarían mejor y no se deteriorarían. Ya que es un material resistente se conservaría tanto las tarjetas como el empaque.

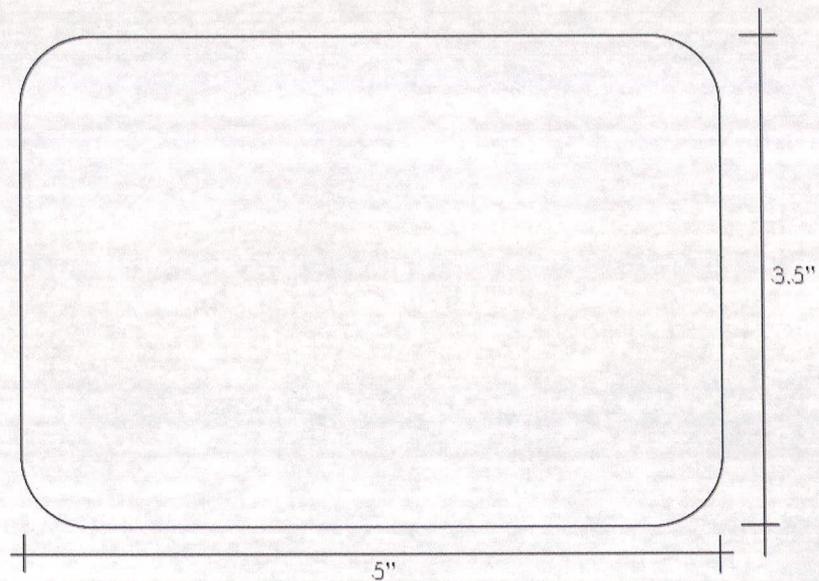
ETAPA 6/ Empaque



- Se eligió este empaque ya que no sólo tiene el tamaño adecuado para guardar todas las piezas si no también el tipo de material permite que sea un empaque de larga durabilidad y que ayude a conservar en buen estado las tarjetas. La forma del empaque, tipo lonchera, ayuda a que el material continúe la línea infantil del diseño que se está trabajando. Así mismo los colores respetan la paleta de color utilizada a lo largo de todas las tarjetas.

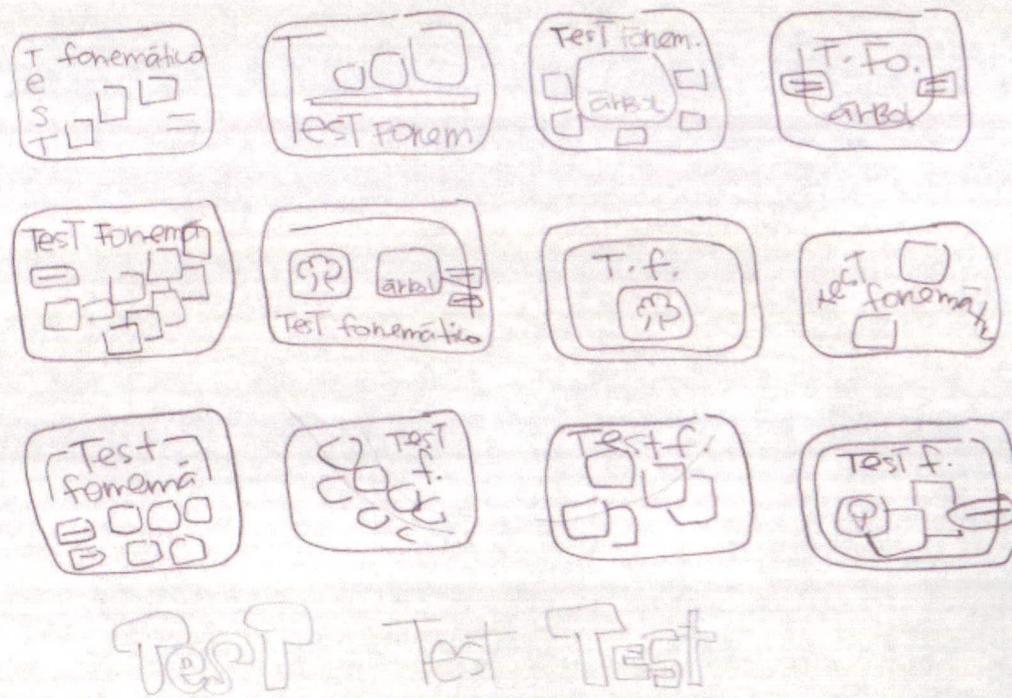


ETAPA 6/ Empaque



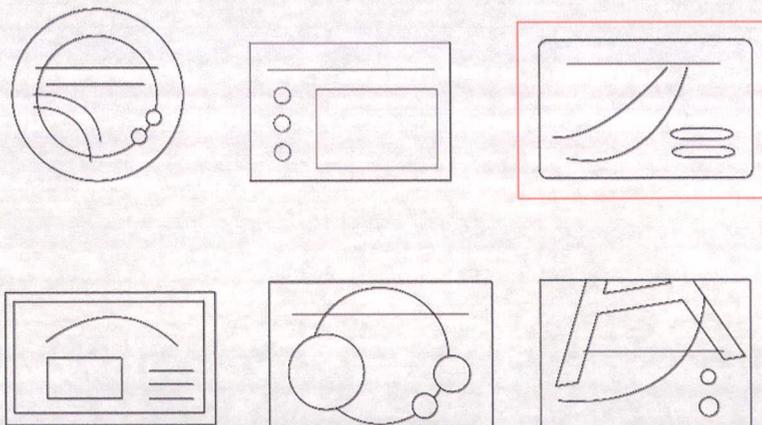
- Se estableció dicha medida para la etiqueta ya que era el tamaño adecuado para el empaque y así mismo constaba con el espacio suficiente para posicionar la información y elementos de la etiqueta. Se posicionan dicha información y elementos logrando un equilibrio en la etiqueta.

ETAPA 6/ Empaque



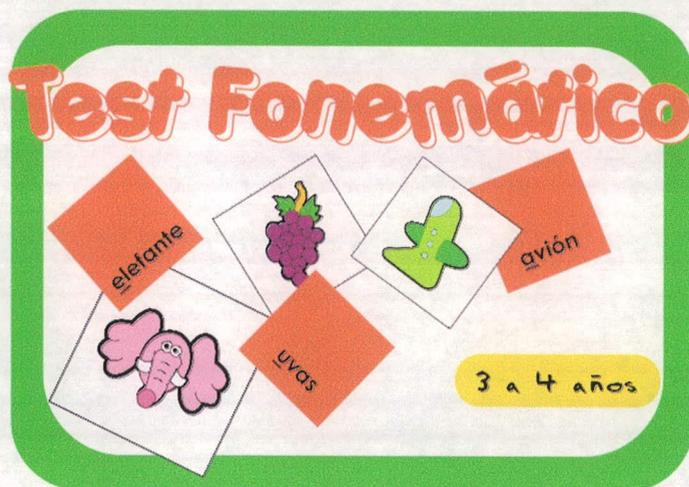
- Se realizan algunos trazos para determinar el diseño de las etiquetas.

ETAPA 6/ Empaque



- Se propusieron distintas opciones para la elaboración de la etiqueta del empaque, se buscaba incluir elementos del recurso pedagógico, los textos básicos como el nombre del recurso y las edades que abarca. Se eligió la que se encuentra seleccionada ya que abarcaba correctamente el espacio de la etiqueta en el empaque y permitía distribuir los elementos correctamente, evitando el desorden entre los elementos. Así mismo se conecta con el concepto, paso a paso, ya que las piezas serán colocadas por planos, indicando las distintas etapas y el progreso de ir día a día aprendiendo algo nuevo.

ETAPA 6/ Empaque



Instrucciones

Inicia la maestra con las vocales mostrando el lado de la tarjeta con ilustración, el alumno debe indicar que es lo que observa en la tarjeta y dónde está el fonema, indicando si el fonema es inicial, medio o final.

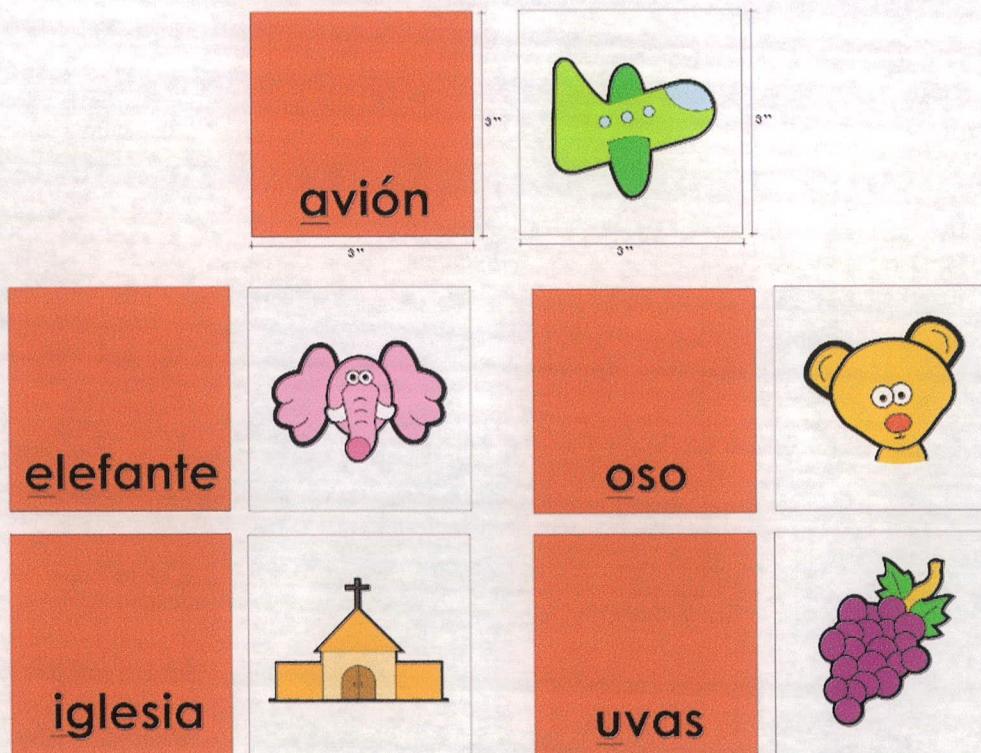
La maestra indica las respuestas del alumno en el protocolo.

- Con la diagramación ya establecida se distribuyeron los elementos del recurso así como la información pertinente del mismo, logrando crear un orden entre los elementos y colocando textos que sean legibles y no confusos. Se continúa con la misma paleta de color para lograr unidad en todas las piezas, siempre buscando explotar el color para llamar la atención visualmente.

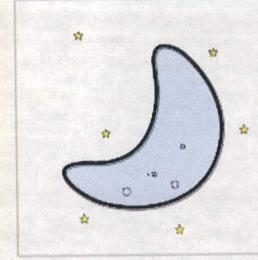
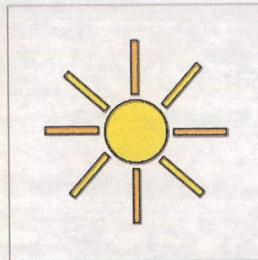
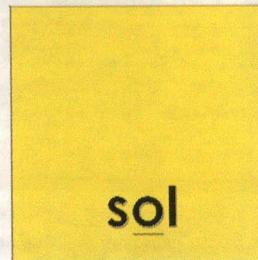
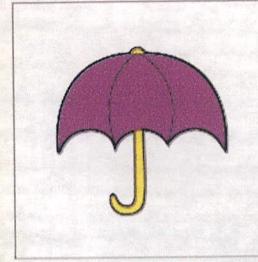
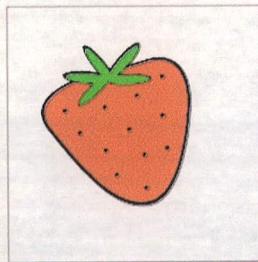
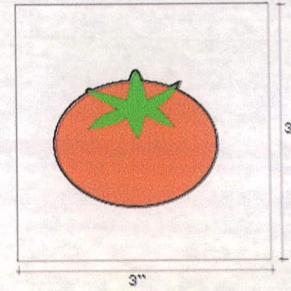
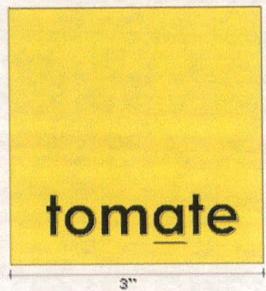
10.2 Propuesta preliminar

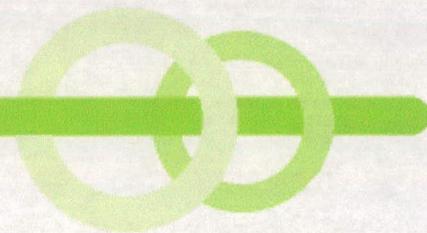
Tarjetas Vocales

Fonema inicial

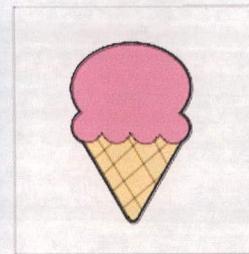
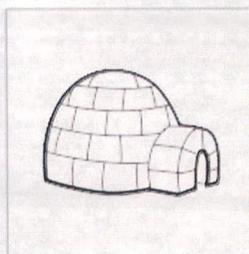
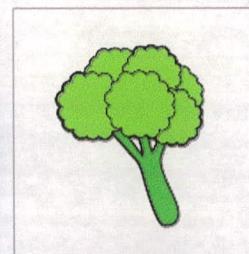
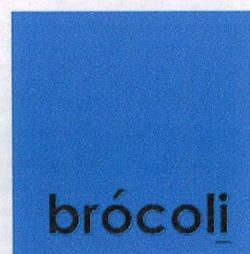
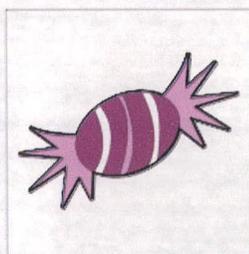
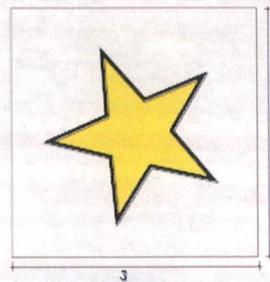


Fonema medio

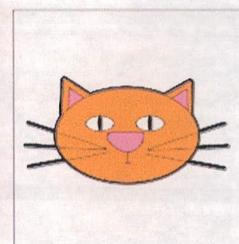
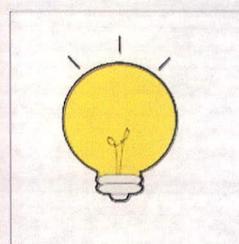
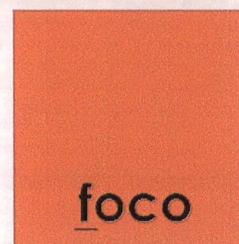
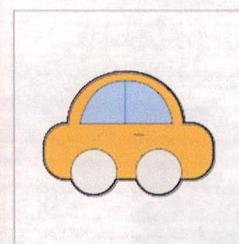
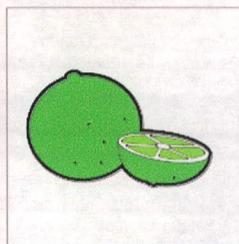
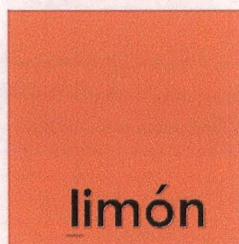
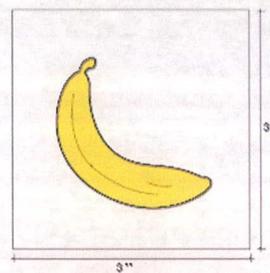
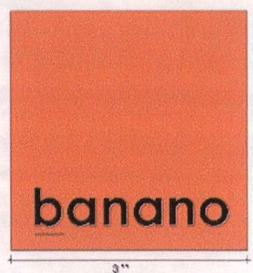


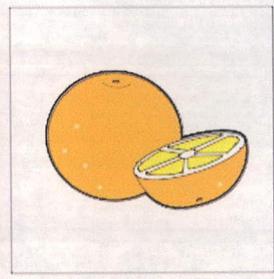
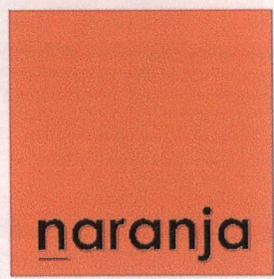
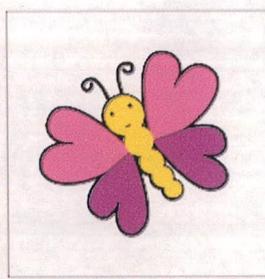
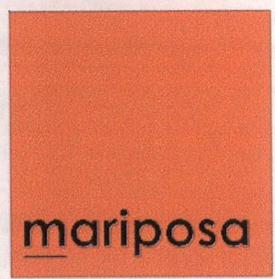
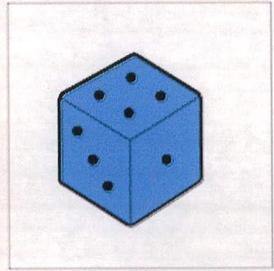
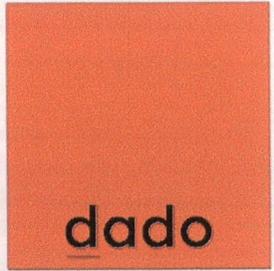
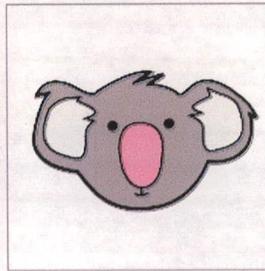
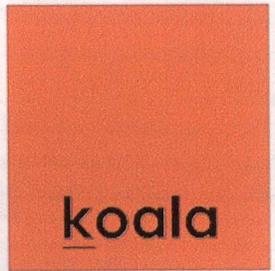
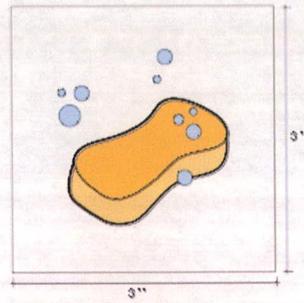
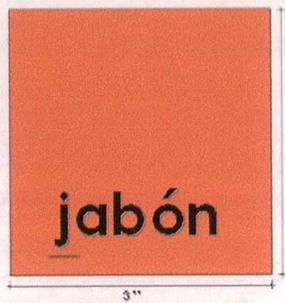
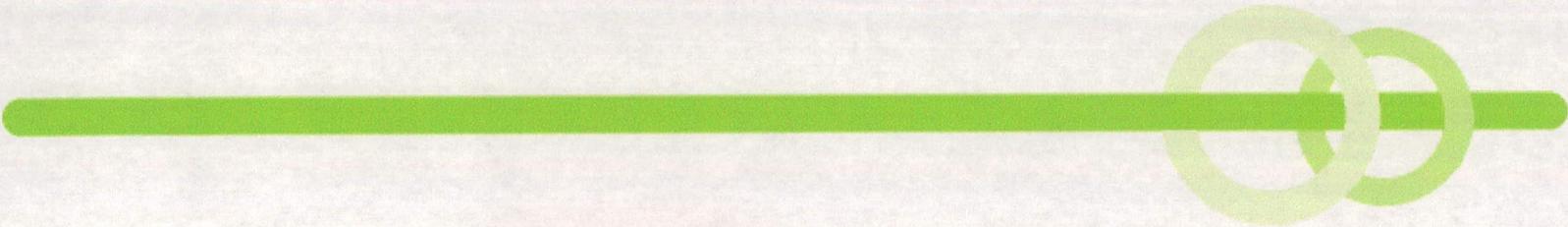


Fonema final



Tarjetas Consonantes
Fonema inicial



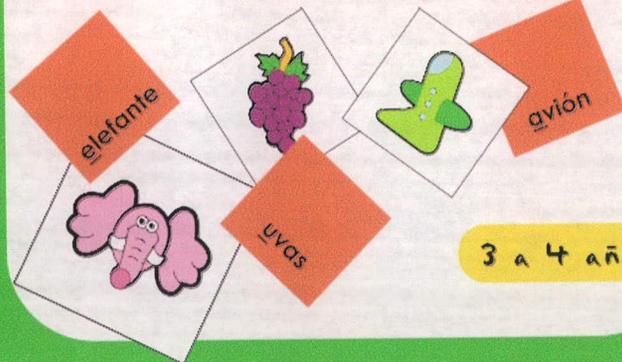


Hoja de Protocolo

		Protocolo Test Fonemático		
		inicial	medio	final
Vocales	a			
	e			
	i			
	o			
	u			
Consonantes	b			
	c			
	d			
	f			
	g			
	h			
	j			
	k			
	l			
	m			
	n			
	p			
	q			
	r			
	s			
	t			
	v			
	w			
	x			
	y			
z				

Etiqueta

Test Fonemático

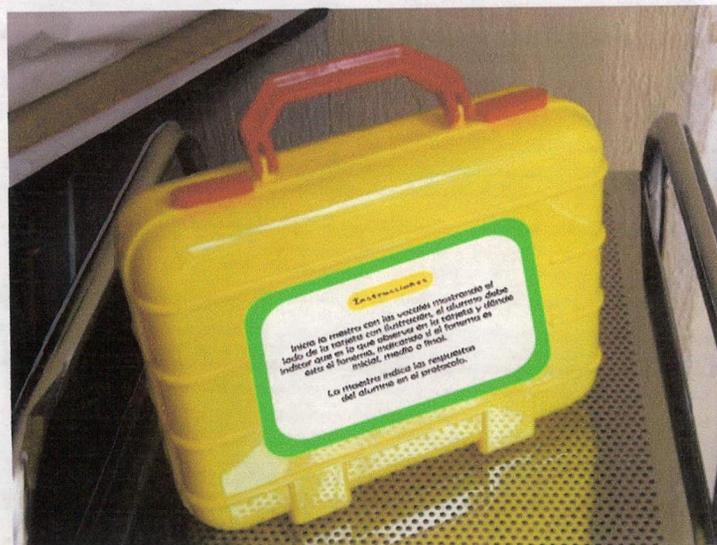


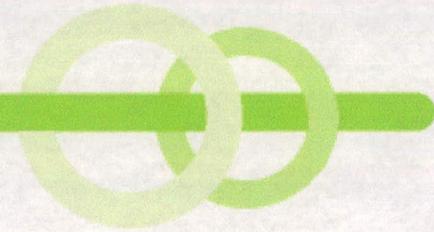
Instrucciones

Inicia la maestra con las vocales mostrando el lado de la tarjeta con ilustración, el alumno debe indicar qué es lo que observa en la tarjeta y dónde está el fonema, indicando si el fonema es inicial, medio o final.

La maestra indica las respuestas del alumno en el protocolo.

Empaque





11. Validación técnica del diseño preliminar

Para la validación del recurso pedagógico se realizaron encuestas a diseñadores y grupo objetivo así mismo se contó con el apoyo de la Licenciada en pedagogía Carolina Villatoro. (ver anexo 2, 3 y 4)

Tras el proceso de validación, se realizaron los siguientes cambios.

Los especialistas en diseño realizaron las observaciones en la hoja de protocolo, en las formas de las tarjetas y la percepción de las ilustraciones. En cuanto a las etiquetas y así también como en las tarjetas se obtuvieron las observaciones de la Licenciada en pedagogía Carolina Villatoro.

Protocolo
Test Fonemático

		inicial	medio	final
Vocales	a			
	e			
	i			
	o			
	u			
Consonantes	b			
	c			
	d			
	f			
	g			
	h			
	j			
	k			
	l			
	m			
	n			
	p			
	q			
	r			
	s			
	t			
	v			
	w			
	x			
	y			
	z			

antes

Protocolo
Test Fonemático

Indicar en la casilla de cada fonema si que el niño responde. Con una "x" si no responde a un "v" si respone incorrectamente.

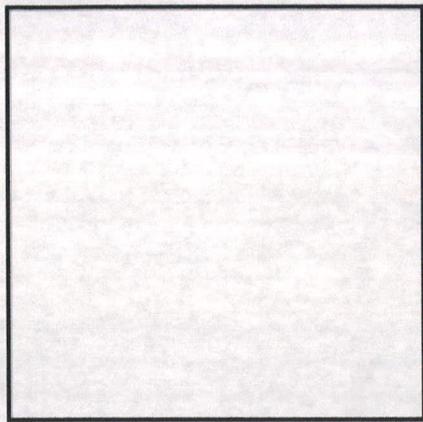
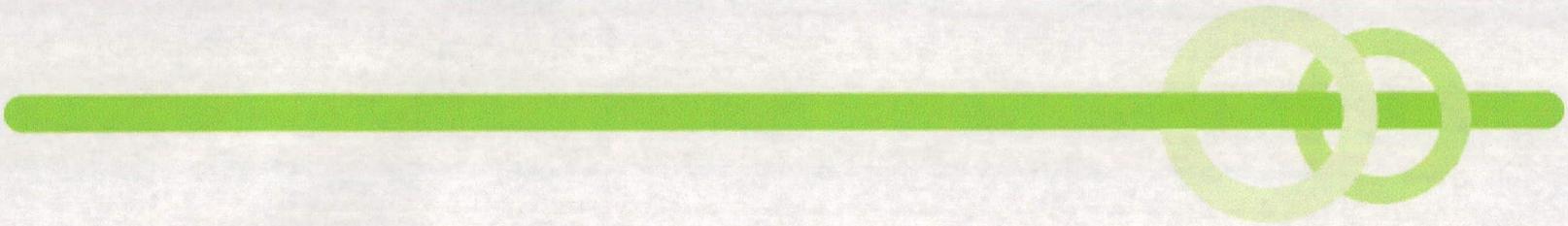
		inicial	medio	final
Vocales	a			
	e			
	i			
	o			
	u			
Consonantes	b			
	c			
	d			
	f			
	g			
	h			
	j			
	k			
	l			
	m			
	n			
	p			
	q			
	r			
	s			
	t			
	v			
	w			
	x			
	y			
	z			

Nombre: _____ edad: _____

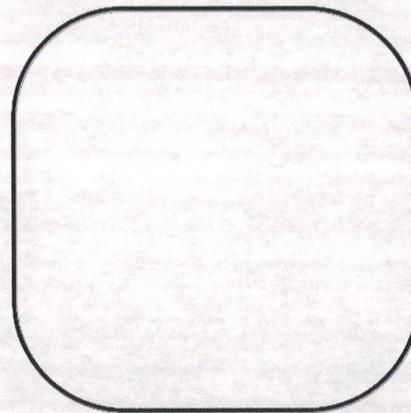
Observaciones: _____

después

- La hoja de protocolo no constaba con la identificación de los datos del alumno, siendo importante para conocer a quién pertenece cada diagnóstico y evitar confusiones. Agregando también una breve indicación para marcar las casillas de los fonemas.



antes

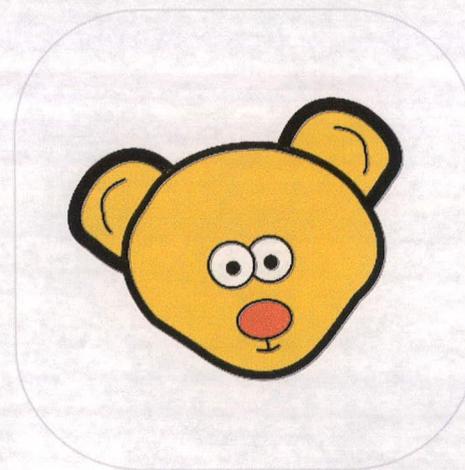


después

- En cuanto a la forma cuadrada de las tarjetas no era funcional ya que los extremos se podrían lastimar, por lo que se realiza el cambio redondeando las esquinas, así también el cambio se integra a la línea de diseño donde predominan los trazos curvos.

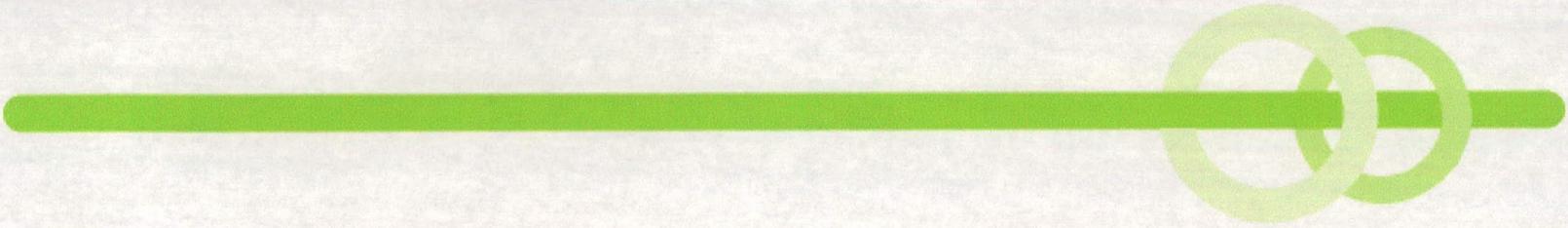


antes



después

- En cuanto a las ilustraciones se eliminaron los elementos que quedaban abiertos, dejando la ilustración totalmente cerrada, esto ayuda en la percepción visual del niño identificando las ilustraciones con facilidad.



avión

antes

avión

después

- En cuanto al trazo que identifica si el fonema es inicial, medio o final, no era del grosor adecuado ya que éste podía perderse con facilidad, haciendo el cambio a un trazo más grueso.



Instrucciones

Inicia la maestra con las vocales mostrando el lado de la tarjeta con ilustración, el alumno debe indicar qué es lo que observa en la tarjeta y dónde está el fonema, indicando si el fonema es inicial, medio o final.

La maestra indica las respuestas del alumno en el protocolo.

antes



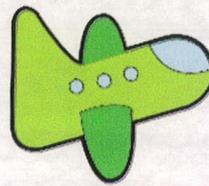
El Test Fonemático se presenta como un modelo para determinar con precisión cuales son los problemas de pronunciación que el niño tiene.

Su fundamento es lógico y sencillo y su principal aporte es analizar uno por uno todos los fonemas del castellano.

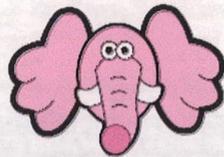
después

- En la etiqueta se realizaron cambios como la reducción del uso de tipografía, para facilitar el entendimiento de la información y estética. Así también como una breve definicion del test fonemático apoyado por Villatoro.

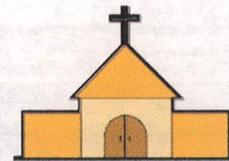
avión



elefante



iglesia

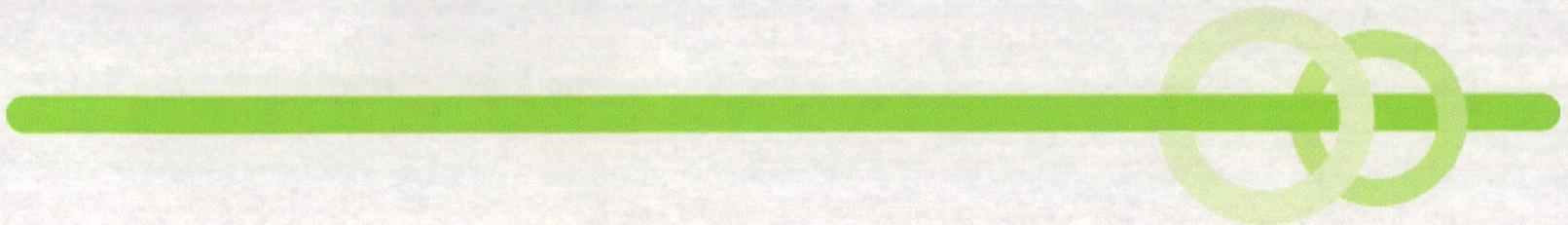


oso

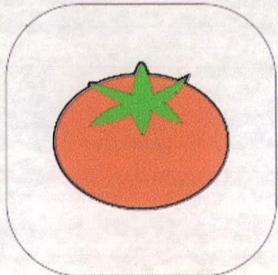


uvas

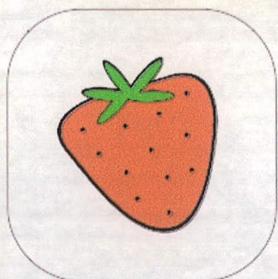




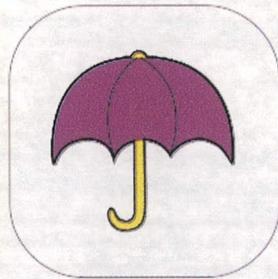
tomate



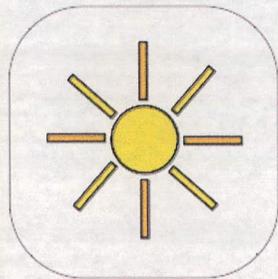
fresa



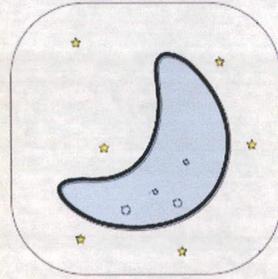
sombrilla

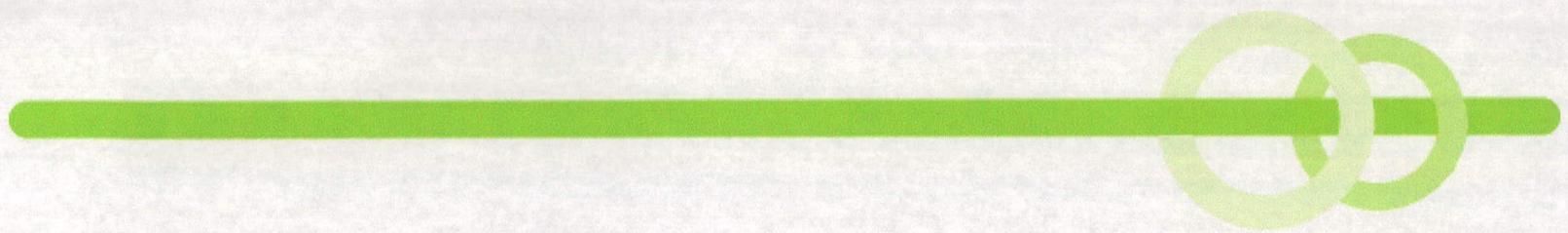


sol



luna





estrellaa



dulcee



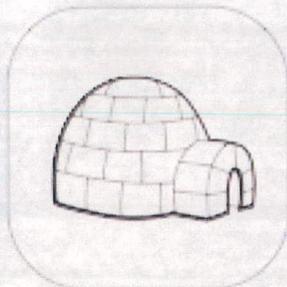
brócolii



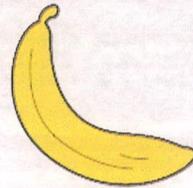
heladoo



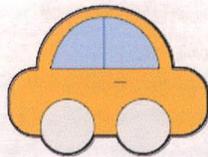
iglúu



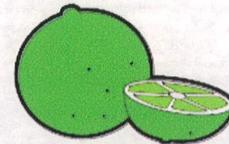
banano



carro



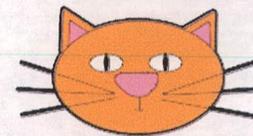
limón



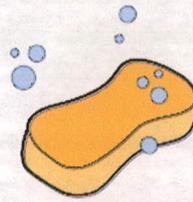
foco



gato



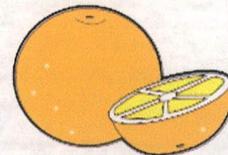
jabón



koala



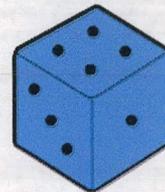
naranja



mariposa



dado

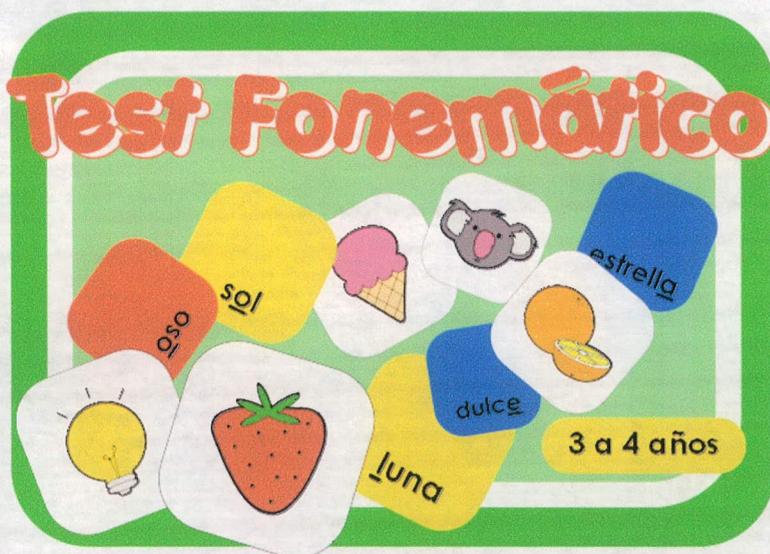


Hoja de protocolo

Indicar en la casilla de cada fonema lo que el niño responde. Con una "x" si no responde o un "✓" si responde correctamente.

		Protocolo Test Fonemático		
		inicial	medio	final
Vocales	a			
	e			
	i			
	o			
	u			
Consonantes	b			
	c			
	d			
	f			
	g			
	h			
	j			
	k			
	L			
	m			
	n			
	p			
	q			
	r			
	s			
	t			
	v			
	w			
	x			
	y			
z				
Nombre:		edad:		
Observaciones:				

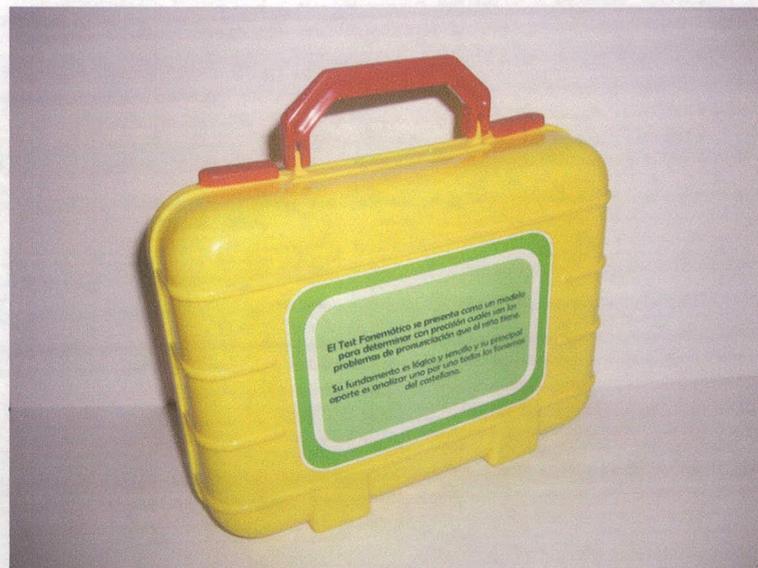
Etiquetas



El Test Fonemático se presenta como un modelo para determinar con precisión cuales son los problemas de pronunciación que el niño tiene.

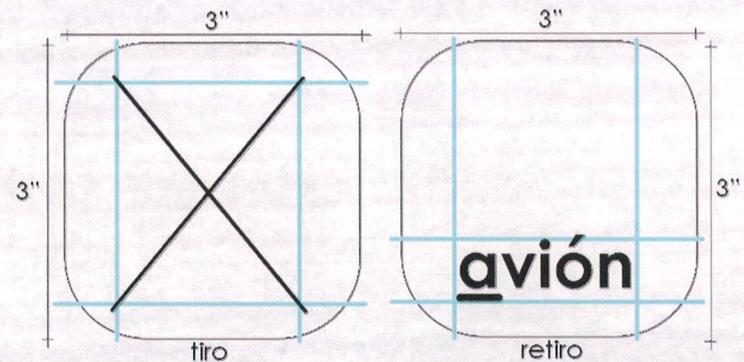
Su fundamento es lógico y sencillo y su principal aporte es analizar uno por uno todos los fonemas del castellano.

Empaque



12.2 Fundamentación

La propuesta final de diseño del recurso pedagógico, Test Fonemático, está realizada para niños de 3 a 4 años. Se tomaron en cuenta varios aspectos para que este material sea realmente de apoyo para ellos. Partiendo del concepto, paso a paso, que describe la labor de estimulación del lenguaje el cual es un proceso que va de etapa en etapa.



Para iniciar el proceso se establece el formato de las tarjetas, 3"x 3", el cual permite organizar todos los elementos adecuadamente siendo también un tamaño sencillo de manejar. Los ejes se proponen al centro para dar un mejor uso del espacio disponible.

En cuanto a la hoja de protocolo es en formato carta estableciendo una retícula que genera un orden en el momento de realizar el diagnóstico. El formato es adecuado debido a la cantidad de contenido que se trabaja, se aplica un diseño sencillo para resaltar el resultado de la información del diagnóstico.

Protocolo Test Fonemático

Indicar en la celda de cada fonema si fue el niño quien respondió. Con una "x" si respondió con "x" o respondió correctamente.

		inicial	medio	final
Vocales	a			
	e			
	i			
	o			
	u			
Consonantes	b			
	c			
	d			
	f			
	g			
	h			
	j			
	k			
	l			
	m			
	n			
	p			
	q			
	r			
	s			
	t			
	v			
	w			
	x			
	y			
z				

Nombre: _____ edad: _____

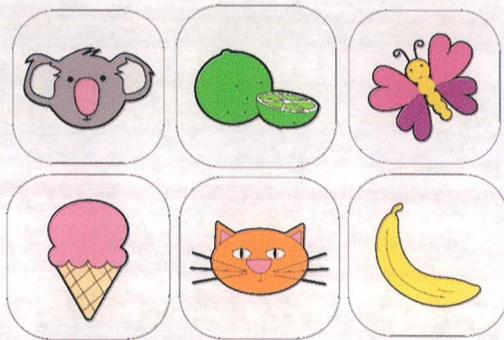
Observaciones: _____

La tipografía consta de letras redondas y minúsculas ya que son las que se leen con mayor facilidad y permiten que el niño se identifique con un trazo sencillo geométrico al cual está previamente relacionado.



Se aplicó una paleta de colores intensos que logra captar la atención visual de los niños transmitiendo viveza y alegría. Se aplican colores planos que resaltan la simplificación de las ilustraciones así como la transmisión de información clara y directa.

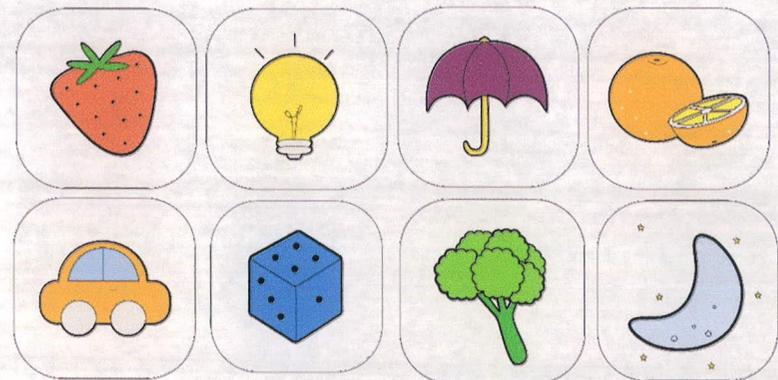




Se aplica una paleta de colores primarios que resalta a lo largo del material no solamente para llamar la atención y crear contraste si no también para hacer referencia al concepto, paso a paso, codificando las tarjetas por color, estableciendo las etapas del recurso pedagógico de fonemas iniciales, medios y finales.

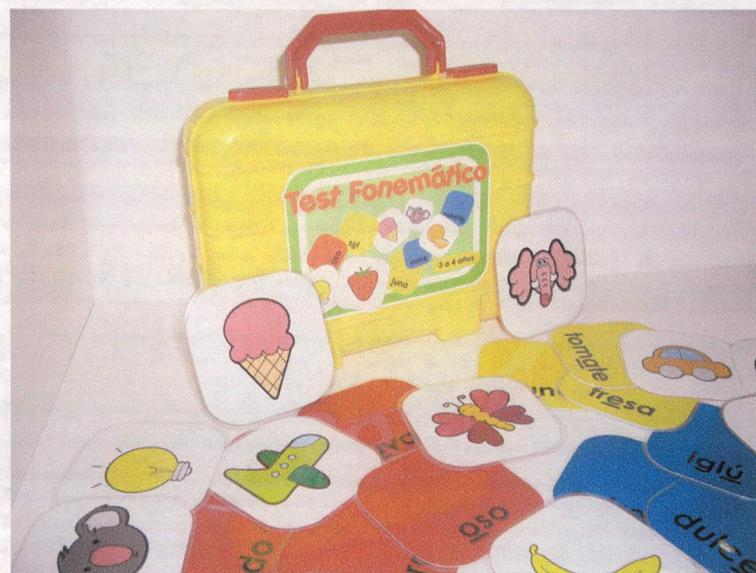


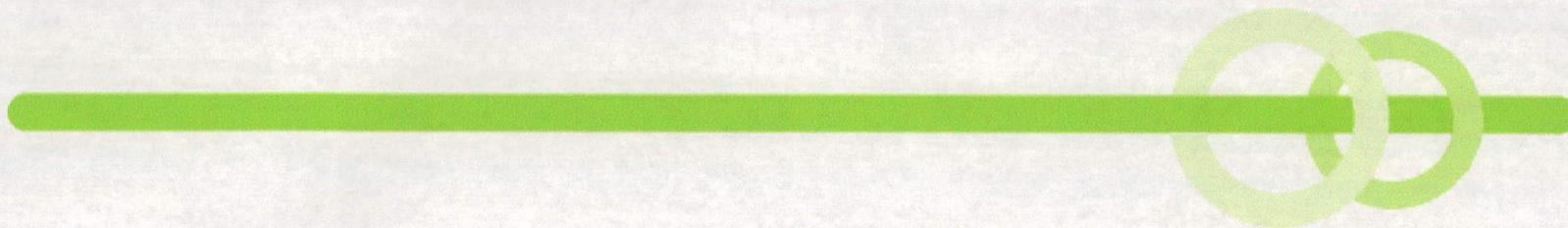
El Test Fonemático consta de vocales y consonantes representadas por ilustraciones. Las ilustraciones son simplificaciones en trazos orgánicos y geométricos que facilitan la comprensión de la palabra representada. Los contornos son gruesos y resaltan la ilustración ayudando a focalizar la atención del niño. Caracterizando las ilustraciones de dicha manera ya que los niños perciben rápidamente las formas o figuras simples.



El empaque es infantil y se conecta con el grupo objetivo resaltando la característica de durabilidad para conservar en buen estado las piezas.

En las etiquetas se aplica la paleta de color utilizada a lo largo del diseño y se colocan los elementos de manera que cada elemento (tarjetas) representa una etapa superada por el niño. Así también se coloca una breve definición del test fónemático para conocer la función del material.





13. Producción y Reproducción

13.1 Especificaciones técnicas para el desarrollo de las piezas

Material: Recurso Pedagógico

Cantidad: 10 Test Fonemáticos

Tamaño: Tarjetas

- 78 piezas de 3" x 3", tiro y retiro, emplastadas.
Etiquetas
- 2 etiquetas en papel adhesivo de 5" x 3.5"
Hoja de protocolo
- Block de 100 hojas tamaño carta

Tipo de soporte:

Impresión off_set

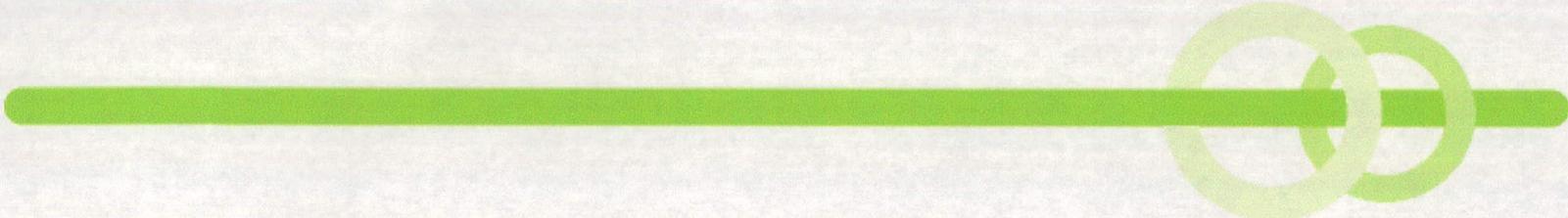
Aplicación Técnica:

Papel Husky, papel adhesivo, full color



13.2 Informe técnico que acompaña los archivos digitales para imprenta

Se adjunta un cd con los archivos digitales. Contiene una carpeta con el nombre “recurso pedagógico”, en su interior 5 archivos en Freehand MX, que contienen todas las piezas del diseño. Los archivos con el nombre de: tarjetas 1, 2, 3, 4 y 5. Todos los bloques de texto utilizados a lo largo del diseño están convertidos a path.



13.3 Presupuestos de diseño y de impresión

Presupuesto de diseño

Guatemala 5 de mayo de 2009.

Señores
INCOAGROSA S.A
Presente.

Me refiero a ustedes para darles a conocer el siguiente presupuesto.

Diseño de Recurso Pedagógico:

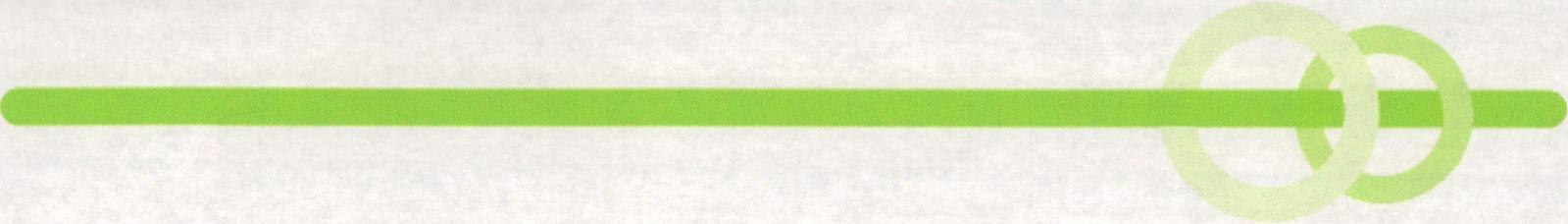
o	Conceptualización	Q. 1,000.00
o	78 piezas de 3"x3", tiro y retiro, emplastadas	Q. 4,500.00
o	Empaque con 2 etiquetas en papel adhesivo de 5"x3.5"	Q. 500.00
o	Hoja de protocolo	Q. 200.00

Costo de diseño: Q. 6,200.00

Los precios no incluyen impresión.

Atentamente,

A. Lissette Muñoz.
Diseñadora Gráfica



Presupuesto de impresión

Ver anexo 8 y 9

Guatemala 5 de mayo de 2009.

Señores
INCOAGROSA S.A
Presente.

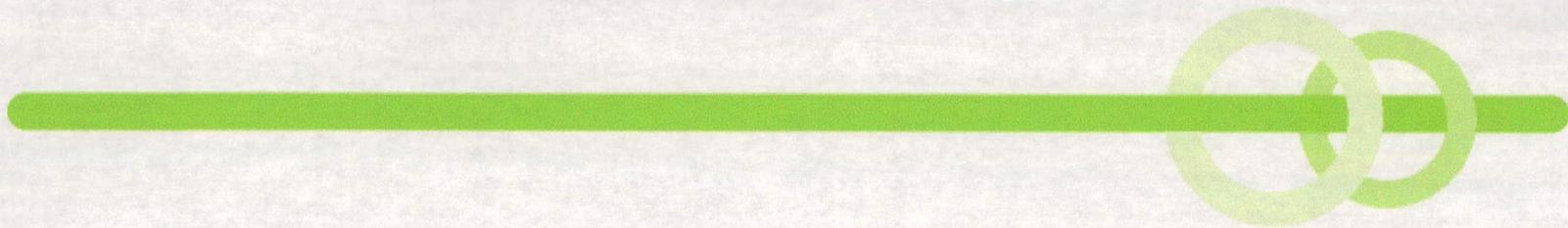
Me refiero a ustedes para darles a conocer el siguiente presupuesto de impresión:

- o Tarjetas Q. 189.00 (juego de 78 tarjetas)
- o Etiquetas Q. 10.00 (2 etiquetas)
- o Block de hojas protocolo Q. 30.00

Costo de impresión: Q 229.00 cada uno.

Atentamente,

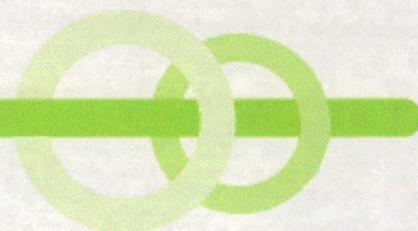
A. Lissette Muñoz.
Diseñadora Gráfica



13.4 Sistema de impresión o reproducción

La impresión de las piezas será digital utilizando un sistema off_set, full color.

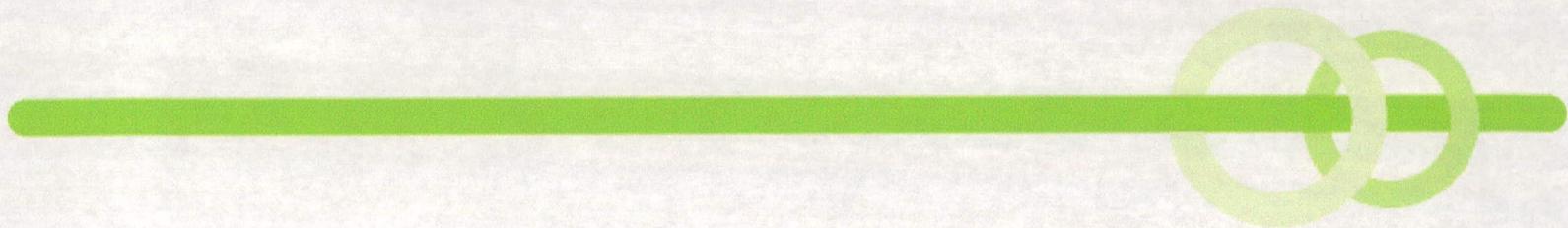
Se eligió un sistema de impresión digital ya que la cantidad de ejemplares no es elevada.



14. Conclusión y Recomendación

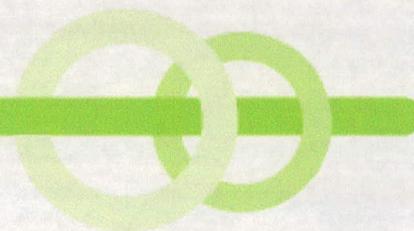
14.1 Conclusión

Se logra reforzar el proceso de diagnóstico de pronunciación de fonemas con el diseño del recurso pedagógico del test fonemático dirigido a niños de 3 a 4 años. Con ilustraciones y trazos simplificados ayudando a la comprensión de las palabras presentadas, colores intensos que captan la percepción visual del niño y tipografía con trazos geométricos simples que facilita la identificación de las distintas letras del material.



14.2 Recomendación

Tomar en cuenta al construir ilustraciones dirigidas a niños de 3 a 4 años que la construcción debe ser simplificada aprovechando los planos geométricos u orgánicos que faciliten la comprensión de la palabra representada. Tipografía con trazos simples y geométricos para facilitar la comprensión de la misma.



15. Referencias Bibliográficas

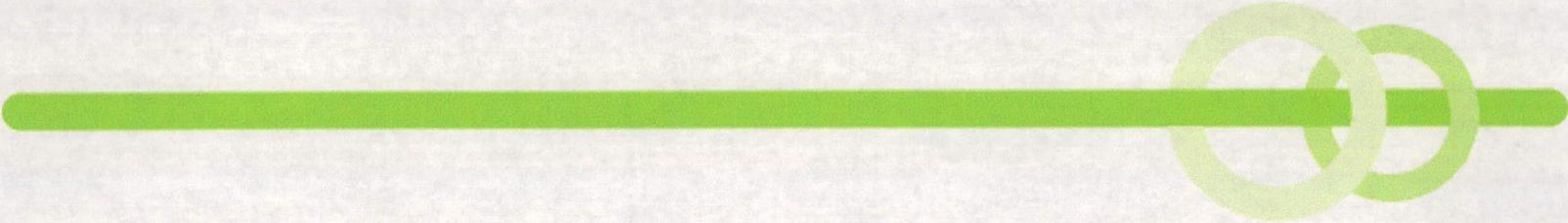
Arriazar, R. (1997) Estudios Sociales: Problemas socio-económicos de Guatemala.

Álvarez, A. (1999). Evolución Fonética. (Documento www). Disponible en:
<http://elies.rediris.es/elies15/cap421.html>

Avolio de Cols, S. (1981). Planeamiento del Proceso de Enseñanza-Aprendizaje. Ed. Marymar S.A. Buenos aires.

Barros de Oliveira, V. y Bossa, N. (2001). Evaluación psicopedagógica de 0 a 6 años. Ed. Narcea: Madrid.

Biblioteca "Cosas de la infancia", (2009). (Documento www). Disponible en:
www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-compor12.htm



Cajita de Sorpresas. Orientaciones para Padres y Maestros. Volumen 5 El Niño y su mundo. Ediciones Océano, S.A. Barcelona, España. 1982

Calderón, N. (2009). Psicopedagogía de la educación. (Documento www). Disponible en:
<http://www.psicopedagogia.com/estimulacion-del-lenguaje-infantil>

Enciclopedia Wikipedia. Diagramación. (2009). (Documento www). Disponible en:
<http://es.wikipedia.org/wiki/Diagramaci%C3%B3n>

Enciclopedia Wikipedia. Fonemas. (2009). (Documento www). Disponible en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Fonema>

Entrevista informal con la Licenciada en pedagogía Carolina Villatoro.

Frascara, J. (1999). "Diseño gráfico y comunicación". Ed. Infinito, Buenos Aires, Argentina.

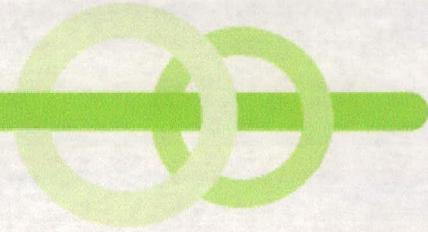
García, J. (1989) Introducción al estudio de la problemática educativa guatemalteca.

Ladefoged, Peter (2005). Vowels and Consonants.

López, R. (1998). "La creatividad". Editorial Universitaria, Santiago, Chile.

Malley, c. (2009). La etapa pre-escolar. (Documento www). Disponible en:
<http://www.nncc.org/Child.Dev/sp.etapa.preesc.html>

Mi Jutiapa. (2009). (Documento www). Disponible en:
mijutiapa.com/index.php?ID=6389



Montoya, V. Las ilustraciones en la literatura infantil. (2009). (Documento www). Disponible en:
<http://www.leemeuncuento.com.ar/ilustraciones.html>

Weston, R. (1995). Fonética y fonología actual del español.

Naciones Unidas, (1997) Guatemala: El rostro del desarrollo humano

Pinto, I. (1994) Estudio de la realidad de Guatemala; Aspecto social

Quiroga, M. (2002). "Reflexiones sobre diseño instruccional". Valparaíso, Chile.

Sátiro, A. Pensar creativamente con niños de 3 y 4 años. (Documento www). Disponible en:
<http://www.iacat.com/revista/recreate/recreate02/angelica01.htm>

16. Anexos

Para obtener los resultados del grupo objetivo se elaboró con la ayuda de un adulto, leyéndoles y enseñándoles las distintas imágenes.

Anexo 1

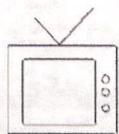
Instrumento

Grupo Objetivo

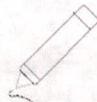
1. ¿Cuántos años tienes?

- a. 3 a 4 años b. 4 a 5 años c. 6 años

2. ¿Qué es lo que más te gusta hacer?



a. ver televisión



b. pintar

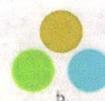


c. jugar

3. ¿Qué colores te gustaría encontrar en un juego?



a.



b.



c.



d.

4. ¿Qué formas te llaman más la atención?



a.



b.

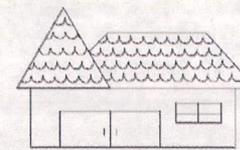


c.

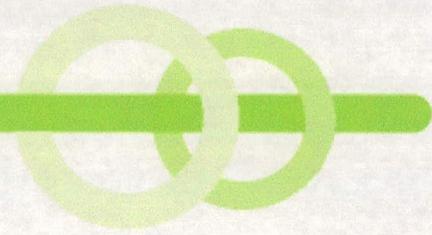
5. ¿Qué figura te gusta más?



a.



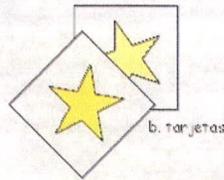
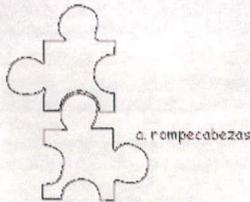
b.



6. ¿Qué letra te gusta más?

a. Casa b. Casa c. Casa

7. ¿Qué te gusta más?, los juegos de:



Tabulación anexo 1

1. El 90% de los niños encuestados estaban entre las edades de 3 a 4 años.

2. En la segunda pregunta, el 80% prefieren como actividad favorita jugar, 10% ver televisión y otro 10% pintar.

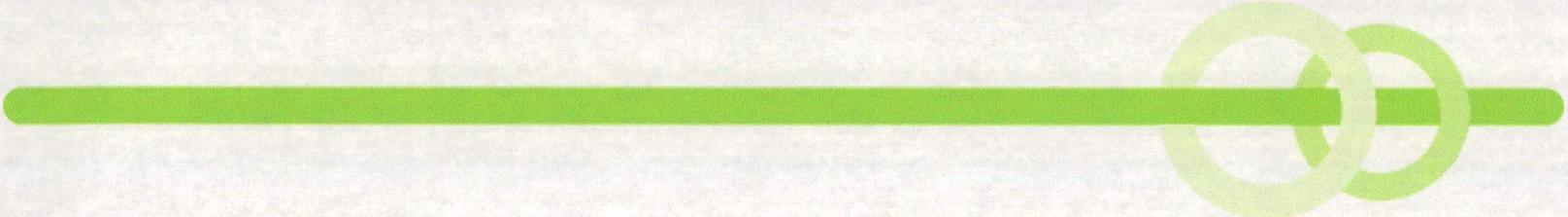
3. En la tercera pregunta, 90% contestó que prefieren los colores de los grupos a y b, el 10% el grupo c.

4. En la cuarta pregunta, 100% prefieren las formas orgánicas.

5. En la quinta pregunta, 90% prefieren trazos fuertes y simplificados y el 10% trazos detallados.

6. En la sexta pregunta, 90% prefieren la opción c. y el 10% la opción a.

7. En la séptima pregunta, 100% prefieren juegos de tarjetas con ilustraciones.



Anexo 2

Instrumento de validación

Diseñadores

1. ¿ El concepto “Paso a paso” se refleja en el material?

- a) Si b) No

2. La diagramación es:

- a) Desordenada b) Ordenada c) Confusa

3. La tipografía es:

- a) Legible b) Confusa c) No se entiende

4. El tamaño del material es:

- a) Complicado b) No funciona c) Práctico

5. Los colores del material son:

- a) Apagados y tristes b) Llamativos y alegres
c) Aburridos

6. El empaque le parece:

- a) Es un empaque complicado para guardar el juego
b) Es un empaque funcional para conservar el juego
c) El empaque no es adecuado

7. La etiqueta le parece:

- a) Aburrida y descolorida
b) Alegre y colorida
c) No se apega al diseño y concepto

8. Las ilustraciones se identifican con facilidad:

- a) Si
b) No



Tabulación anexo 2

En la encuesta impartida a 4 personas, diseñadores, sobre el diseño del test fonemático, se obtuvieron los siguientes resultados:

1. En la pregunta uno, 100% contestó que el concepto si se refleja en el material.
2. En la pregunta dos, 100% contestó que la diagramación es ordenada.
3. En la pregunta tres, 90% la tipografía es legible y el 10% en ciertas partes es confusa.
4. En la pregunta cuatro, 100% contestó que el tamaño del material es práctico y funcional.

5. En la pregunta cinco, 100% contestó que los colores eran llamativos y alegres.
6. En la pregunta seis, 100% contestó que el empaque es funcional para conservar el juego.
7. En la pregunta siete, 100% opinó que las etiquetas eran alegres y coloridas.
8. En la pregunta ocho, 90% opinó que las ilustraciones eran identificadas con facilidad.

Anexo 3

Instrumento de validación

Grupo Objetivo

elefante	
avión	
oso	
iglesia	
uvas	

Los colores  te parecen:

a) tristes y apagados  b) llamativos y alegres 

c) aburridos 

En la escuela te gusta:

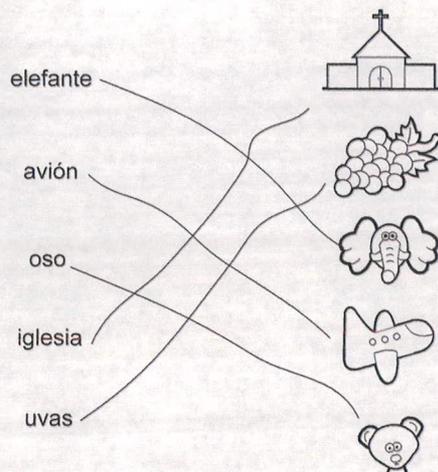
a) te gusta platicar con tus amigos b) te gusta comer con tus amigos

c) te gusta jugar con tus amigos

Tabulación anexo 3

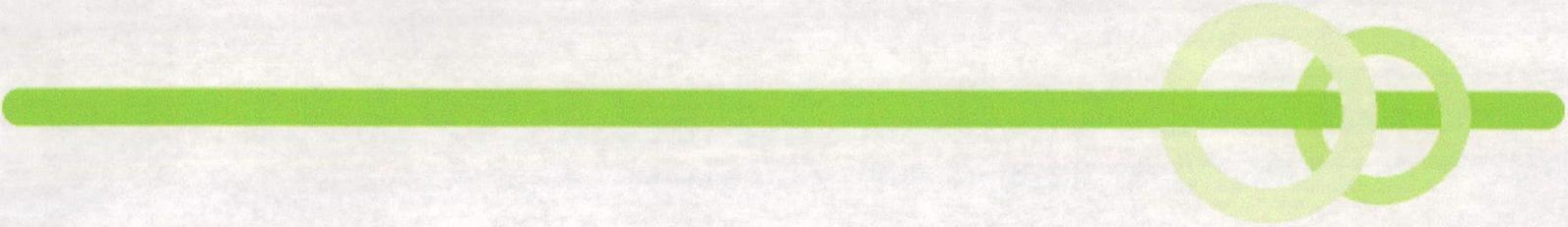
En la encuesta impartida a 4 niños, de el grupo objetivo, sobre el test fonemático, se obtuvieron los siguientes resultados:

El 100% trazó con una línea las ilustraciones con la palabra correcta.



El 100% contestó que los colores eran llamativos y alegres.

El 90% contestó que les gusta jugar en grupo, con amigos y el 10% le gusta refaccionar con sus amigos.

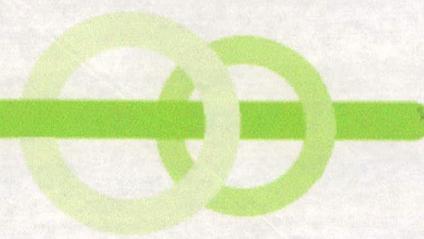


Anexo 4

Instrumento de validación

Licenciada en pedagogía Carolina Villatoro

1. ¿Las ilustraciones en las tarjetas tienen un nivel de entendimiento sencillo para los niños de 3 a 4 años?
2. ¿El texto en las etiquetas del empaque es adecuado?
3. ¿El empaque guarda relación con las piezas y es de carácter infantil?
4. ¿La hoja de protocolo cuenta con la información pertinente para realizar el diagnóstico?
5. ¿Los colores y las ilustraciones utilizadas brindan un aporte en el proceso de diagnóstico?
6. ¿El tamaño de las tarjetas es adecuado para el Test Fonemático?
7. ¿El tipo de letra utilizado en el material es legible?



Anexo 5

Lista de palabras brindadas por la Licenciada en pedagogía Carolina Villatoro.

Las palabras que se ilustraron a lo largo de las tarjetas fueron proporcionadas por Villatoro, definiendo que dichas palabras apoyan directamente al desarrollo del lenguaje infantil así como también haciendo la aclaración que son palabras que a la edad de 3 a 4 años son adecuadas para su aprendizaje ya que están previamente relacionados con las mismas.

Vocales

Fonema inicial

Avión
Elefante
Iglesia
Oso
Uvas

Fonema medio

Tomate
Fresa
Sombrilla
Sol
Luna

Fonema final

Estrella
Dulce
Brócoli
Helado
Iglú

Consonantes

Banano
Carro
Dado
Foco
Gato
Jabón
Koala
Limón
Mariposa
Naranja



Cotizaciones

Anexo 6

	Guatemala 17 de abril de 2009.
Ana Lissette Muñoz Presente	
Le damos a conocer el siguiente presupuesto de impresión:	
78 tarjetas, 3"x3", full color, papel husky	Q 210.00
2 etiquetas, 5"x3.5", papel adhesivo	Q 12.00
Total Q 222.00	
Carlos Castañeda	

Anexo 7

	Guatemala 17 de abril de 2009.
Ana Lissette Muñoz Presente	
Le damos a conocer el siguiente presupuesto de impresión:	
78 tarjetas, 3"x3", full color, papel husky	Q 252.00
2 etiquetas, 5"x3.5", papel adhesivo	Q 15.00
Total Q 267.00	
Mayra Sandoval	

Anexo 8

Guatemala 17 de abril de 2009.



Ana Lissette Muñoz
Presente

Le damos a conocer el siguiente presupuesto de impresión:

78 tarjetas, 3"x3", full color, papel husky	Q 189.00
2 etiquetas, 5"x3.5", papel adhesivo	Q 10.00

Total Q 199.00

Raúl Ramírez

Anexo 9 Impresión de block

GRUPO ASESORES
P.O.X: 2329-6868

Guatemala 17 de abril de 2009.

Ana Lissette Muñoz
Presente

Le damos a conocer el siguiente presupuesto:

Block de 100 hojas tamaño carta blanco y negro	Q 30.00
--	---------

Carlos Lemus