

**ESTRATEGIA CREATIVA E:  
MATERIAL EDUCATIVO PARA FACILITAR  
EL CONOCIMIENTO REFLEXIVO  
DEL DERECHO A LA SEGURIDAD**

Portafolio académico presentado al consejo de la Facultad de  
Arquitectura y Diseño de la Universidad Rafael Landívar por

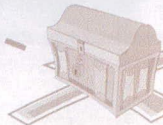
Ana Cristina Montoya Segura

previo a optar el Título de Diseñador Gráfico en el Grado  
Académico de Licenciada.

Guatemala, Agosto del 2007







URL  
03  
+1397a  
c.2



**Universidad  
Rafael Landívar**

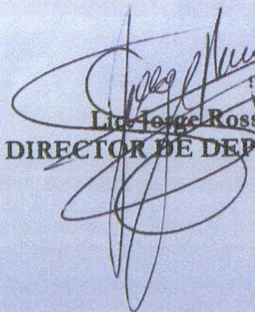
Tradición Jesuita en Guatemala

Facultad de Arquitectura y Diseño  
Teléfono: (502) 2426262 ext. 2428  
Fax: (502) 2426262 ext. 2429  
Campus Central, Vista Hermosa III, Zona 16  
Guatemala, Ciudad. 01016

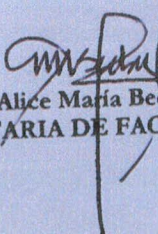
Reg. No. Arq. 28-2007

Decanato de la Facultad de Arquitectura y Diseño a treinta y un días del mes de agosto de dos mil siete.

Con base al resultado de **Aprobado** obtenido al sustentar la Defensa Privada del Portafolio Académico en el Proyecto de Investigación, denominado: **“Efectos visuales realizados por Studio C en la película Las Crónicas de Narnia El León, La Bruja y El Ropero”**, presentado por la estudiante **Ana Cristina Montoya Segura**, previo a su Graduación Profesional de **Diseñadora Gráfica** en el Grado Académico de **Licenciada**, se autoriza la impresión de dicho proyecto.

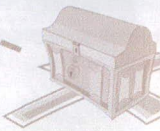
  
**Lic. Jorge Rossi**  
**DIRECTOR DE DEPARTAMENTO**



  
**Arq. Alice María Becker**  
**SECRETARIA DE FACULTAD**







**ÁREA DE PROYECTO CON ESTRATEGIA CREATIVA E**

Título del proyecto de diseño:

*Material Educativo sobre el derecho a la seguridad del niño*

Primera Convocatoria Fecha 9 5-07 Segunda Convocatoria Fecha \_\_\_\_\_  
 Aprobado  Reprobado  No entregó  Aprobado  Reprobado

Con las siguientes observaciones

	Introducción, bibliografía y Anexos	Necesidad y objetivos	Marco de referencia y contenido técnico de diseño	Grupo Objetivo	Concepto, contenido del material gráfico y medios	Bocetaje	Propuesta final y fundamentación.	Conclusiones y recomendaciones
Mejorar la redacción y ortografía								
No tiene relación entre puntos incompleto								
Falta Discusión								
Falta aplicar instrumentos								
No está de acuerdo a la APA								

Observaciones  Pasar los resultados de validación de anexos al informe de validación técnica.

**ÁREA DE CONSTRUCCIÓN DE PORTAFOLIO**

Primera Convocatoria Fecha 09/05/07 Segunda Convocatoria Fecha \_\_\_\_\_  
 Aprobado  Reprobado  No entregó  Aprobado  Reprobado

Número de Trabajos	Completo	Incompleto
Fichas Técnicas	Completo	Incompleto
Texto e imágenes	Mejorar legibilidad	Mejorar resolución
PDF	Funciona	No funciona
Links/botones	Funciona	<input checked="" type="checkbox"/> No funciona
Presentación CD/ Impreso	Completo	Incompleto

Observaciones

Revisar auto run

Atentamente,  
Asesoras del proceso

*[Signature]*  
Área de Investigación

*[Signature]*  
Área de proyecto con Estrategia Creativa E

*[Signature]*  
Área de construcción de Portafolio



Universidad Rafael Landívar  
Tradicón Jesuita en Guatemala

Guatemala 28 DE MAYO 2007

Señores  
Departamento de Diseño Gráfico  
Presente

Estimados miembros del Departamento de Diseño Gráfico  
Por este medio, hacemos de su conocimiento que el (la) estudiante:

ANA CRISTINA MONTOYA SELVA con carné 1207303

ha cursado la materia de Elaboración de Portafolio Académico, presentando el siguiente resultado.

**AREA DE INVESTIGACIÓN**

Título de la investigación

EFFECTOS USUALES REALIZADOS POR STUDIOS EN LA PENÚLA "LAS CRÓNICAS DE NAEMIA, EL LEÓN, LA BRUJA Y EL POPEO".

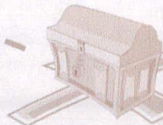
Primera Convocatoria Fecha 9/05/07 Segunda Convocatoria Fecha \_\_\_\_\_  
 Aprobado  Reprobado  No entregó  Aprobado  Reprobado

	Introducción	Planteamiento y objetivos	Metodología	Contenido y antecedentes	Resultados	Interpretación y síntesis	Conclusiones y Recomen.	Referencias
Incompleto								
Análisis deficiente								
No relación entre puntos								
No hay confrontación								
No responde a objetivos								
Mejorar redacción y ortografía	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				
Mal uso de citas								
Revisar citas y normas APA								<input checked="" type="checkbox"/>

Observaciones MEJORAR TITULO: AL MENCIONAR PENÚLA QUE SEA EN ESPAÑOL







URL  
03  
+139701  
c.2



**Universidad Rafael Landívar**  
Tradición Jesuita en Guatemala


Facultad de Arquitectura y Diseño  
Teléfono: (502) 24262626 ext. 2428  
Fax: (502) 24262626 ext. 2429  
Campus Central, Vista Hermosa III, Zona 16  
Guatemala, Ciudad. 01016

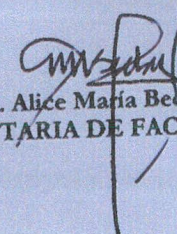
Reg. No. Arq. 28-2007


Decanato de la Facultad de Arquitectura y Diseño a treinta y un días del mes de agosto de dos mil siete.

Con base al resultado de **Aprobado** obtenido al sustentar la Defensa Privada del Portafolio Académico en el Proyecto de Investigación, denominado: **“Efectos visuales realizados por Studio C en la película Las Crónicas de Narnia El León, La Bruja y El Ropero”**, presentado por la estudiante **Ana Cristina Montoya Segura**, previo a su Graduación Profesional de **Diseñadora Gráfica** en el Grado Académico de **Licenciada**, se autoriza la impresión de dicho proyecto.

  
**Lic. Jorge Rossi**  
**DIRECTOR DE DEPARTAMENTO**

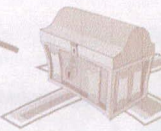


  
**Arq. Alice Maria Becker**  
**SECRETARIA DE FACULTAD**









# LISTADO DE AUTORIDADES

## AUTORIDADES UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR

Licda. Guillermina Herrera

RECTORA

Ing. Jaime Arturo Carrera

VICERRECTOR GENERAL

Lic. Rolando Alvarado López, S.J.

VICERRECTOR ACADÉMICO

Lic. José Alejandro Arévalo

VICERRECTOR ADMINISTRATIVO

Lic. Larry Amilcar Andrade-Abularach

SECRETARIO GENERAL

## AUTORIDADES FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

Arq. Cristian Augusto Vela Aquino

DECANO

Arq. Víctor Leonel Paniagua Tomé

VICEDECANO

Arq. Alice María Becker

SECRETARIA

Arq. Oscar Reinaldo Echeverría Cañas

DIRECTOR DEPOT. DE ARQUITECTURA

Lic. Jorge Alfredo Rossi Lorensi

DIRECTOR DEPOT. DE DISEÑO GRÁFICO

Lic. Hernán Ovidio Morales Calderón

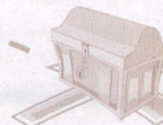
DIRECTOR DEPOT. DE DISEÑO INDUSTRIAL

## TERNA QUE PRACTICÓ LA DEFENSA DE TESIS

EriKa Grajeda, Regina López y Jorge Rossi





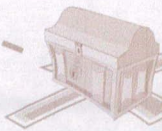


# ÍNDICE

1. Introducción	1	10. Bocetaje y propuesta preliminar	49
2. Identificación de la necesidad	3	11. Validación Técnica del diseño preliminar	104
3. Objetivos de diseño	5	12. Propuesta final y fundamentación	113
4. Marco de referencia	7	13. Producción y Reproducción	
5. Contenido teórico de diseño		13.1 Especificaciones técnicas	
5.1 Información general del cliente	12	para el desarrollo de las piezas	127
5.2 Área de diseño	13	13.2 Informa técnico que acompaña	
6. Definición del Grupo Objetivo		los archivos digitales para imprenta	128
6.1 Perfil demográfico	31	13.3 Presupuestos de impresión.	128
6.2 Perfil psicográfico	32	13.4 Sistema de impresión o reproducción.	129
7. Proceso de Conceptualización	35	14. Conclusiones y Recomendaciones	130
7.1 Concepto Central	39	15. Bibliografía	132
8. Contenidos del material gráfico	40	16. Anexos	134
9. Medios y formas de distribución	45		







**AUTOR: ANA CRISTINA MONTOYA SEGURA**  
**TÍTULO: ESTRATEGIA E: MATERIAL EDUCATIVO PARA FACILITAR EL CONOCIMIENTO REFLEXIVO DEL DERECHO A LA SEGURIDAD**  
**CARRERA: DISEÑO GRÁFICO**  
**CARNÉ: 1207303**

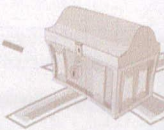
Uno de los principales problemas que aqueja al país es la violencia. Preocupados por este hecho nace CIPRODENI una institución que lucha por hacer valer los derechos del niño. Para lograr tal objetivo se están dando conferencias acerca del derecho a la seguridad a niños de 6 a 10 años de las escuelas de "Fe y Alegría" de la ciudad de Guatemala. Estas conferencias se han impartido por medio de material visual, limitado a proyección de opacos, el cual no ha causado impacto en los niños y no se ha podido comunicar a través de él lo deseado.

Luego de exponer lo anterior, la importancia de la intervención de un diseñador gráfico se hace evidente, para mediar los contenidos de forma gráfica a estos niños. Para esto, se llevo a cabo un proceso de diseño mediante la Estrategia Creativa E, en la cual se realizó un análisis de información relevante, que ayudó a resolver la problemática planteada de forma gráfica.

Para resolver el problema planteado anteriormente se diseño un material educativo incluye una presentación audiovisual, actividades, sombreros, gafetes, diploma impreso y un recurso pedagógico. Todo el material fue mediado pedagógicamente desde la forma, para que el material fuera atractivo, logrando hacer una vinculación con los niños interlocutores. Para lograr lo anterior en el material se ejemplificaron las situaciones en las que un niño puede estar en peligro y cómo debe de actuar para evitar sufrir daños, utilizando un cuento de piratas.



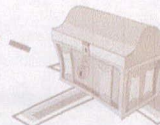




# 1. INTRODUCCIÓN







Los principales problemas que aquejan al país de Guatemala son la violencia, la pobreza, la exclusión, la falta de una política educacional, la corrupción, el abuso de autoridad, la explotación infantil y los escasos espacios de participación ciudadana.

Hoy, a doce años de firmados los Acuerdos de Paz, se ha incrementado la violencia contra la niñez, a pesar de contar con mayores aparatos administrativos gubernamentales para su protección, con presupuestos más grandes para su atención y con un sin número de instituciones que trabajan a favor de este sector.

El derecho a la integridad física, psicológica y moral de cientos de niños, niñas y adolescentes fue vulnerado, ya que diferentes instituciones de protección a la niñez y adolescencia reportaron haber atendido denuncias en las que se informa que, éstos fueron víctimas de maltrato físico, emocional y sexual, así como de tratos negligentes.

Preocupados por este incremento de violencia imperante en el país y especialmente en contra de la niñez y adolescencia, nace una red de instituciones que se dedican a la prevención y atención del maltrato y el abuso sexual a niños, niñas y adolescentes en Guatemala.

Una institución que forma parte de esta red es CIPRODENI, la cual junto con otras instituciones promueven nuevas formas de crianza, de relacionamiento, de protección y restitución de los derechos de la niñez y adolescencia. Una de las campañas que se ha realizado CIPRODENI para lograr tales objetivos es la " Campaña de información y sensibilización para la prevención y la promoción de la denuncia del maltrato y el abuso sexual a niños y niñas, que está siendo llevada a cabo desde hace dos años en las escuelas de "Fe y Alegría" de la ciudad de Guatemala, a niños y niñas de 6 a 10 años de edad. En esta campaña se dan conferencias a los niños y niñas de estas

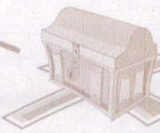
escuelas, para que aprendan sobre sus derechos. Entre ellos se hace énfasis en el derecho a la seguridad, dando a conocer a los niños la forma en que deben de enfrentar ciertas situaciones que los pueden dañar. Estas conferencias se han impartido por medio de material visual, limitado a proyección de opacos, el cual no ha causado impacto en los niños y no se ha podido comunicar a través de él lo deseado.

Es de relevancia resaltar que CIPRODENI no cuenta con presupuesto para la reproducción de material impreso y que cuentan con equipo para proyectar material audiovisual.

Luego de exponer lo anterior, la importancia de la intervención de un diseñador gráfico se hace evidente, para mediar los contenidos de forma gráfica a estos niños, tomando en cuenta el bajo presupuesto existente y los medios que se poseen para hacer llegar la información. Para lograr lo anterior, se llevo a cabo un proceso de diseño mediante la Estrategia Creativa E, en la cual se realizó un análisis de información relevante, que ayudó a resolver la problemática planteada de forma gráfica.

Es debido mencionar, que el diseñador gráfico puede contribuir a mejorar un aspecto negativo de la sociedad. En este caso logró aportar un material educativo que ayudará a formar un conocimiento reflexivo en niños y niñas de 6 a 10 años, de las escuelas de " Fe y Alegría" de la ciudad capital, acerca del tema del derecho a la seguridad. Además, alentar a otras instituciones educativas para que hagan uso de este tipo de materiales educativos, en donde se tratan temas de problemática nacional, que ayudan a proteger los derechos de niños y niñas guatemaltecas, que sufren de violación a sus derechos o que están propensos a ello.

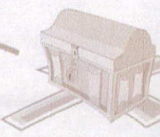




## 2. IDENTIFICACIÓN DE LA NECESIDAD

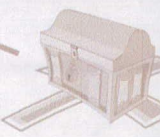






Los niños de 6 a 10 años de edad que estudian en las escuelas de "Fe y Alegría" de la ciudad de Guatemala, se ven afectados por los altos niveles de inseguridad que existen en el país. Debido a esto, CIPRODENI ha llevado a cabo talleres en donde se ha informado a estos niños acerca del derecho a la seguridad, sin embargo, no se ha logrado un conocimiento reflexivo de este tema por parte de estos niños.

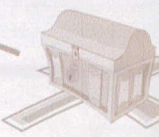




### 3. OBJETIVOS DE DISEÑO

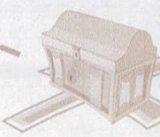




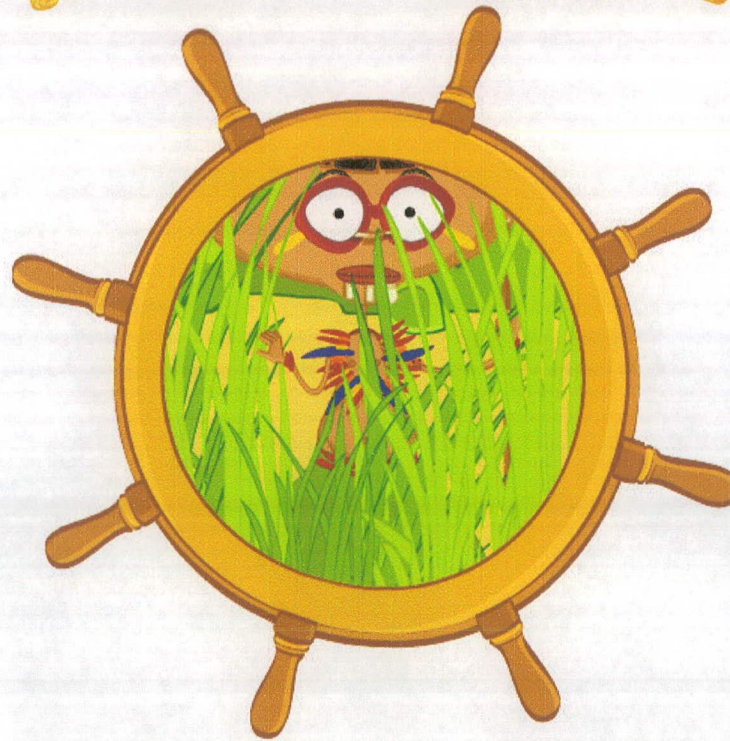


- Diseñar material gráfico educativo, que refuerce la reflexión del tema del derecho a la seguridad, en niños y niñas de 6 a 10 años de las escuelas de “ Fe y Alegría ” de la ciudad de Guatemala.
- Diseñar material gráfico de apoyo o recurso pedagógico, que ayude a incentivar a los niños a participar en el taller y que refuerce el tema de seguridad.

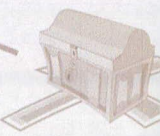




#### 4. MARCO DE REFERENCIA







## DERECHOS DEL NIÑO

Según información contenida en la página web de UNICEF (2005), son una ley escrita por adultos para proteger a los chicos y las chicas.

## DERECHOS A LA SEGURIDAD DEL NIÑO

Según información contenida en la página web Me (2006), los derechos del niño relacionados con el derecho a la seguridad, que es el tema que se tratará en el material, son los siguientes:

**Artículo 6:** Todo niño tiene derecho intrínseco a la vida y es obligación del Estado, garantizar supervivencia y desarrollo en la máxima medida posible.

**Artículo 11:** Es obligación del Estado adoptar todas las medidas que sean necesarias para luchar contra los traslados y retención ilícitos de niños en el extranjero, ya sea por uno de sus padres o terceras personas.

**Artículo 19:** Es obligación del Estado proteger al niño contra toda forma de violencia, prejuicio o abuso físico o mental, descuido o trato negligente, malos tratos o explotación, incluso el abuso sexual, perpetrado por los padres o cualquier otra persona responsable de su cuidado y establecer medidas preventivas y de tratamiento al respecto.

**Artículo 20:** Es obligación del Estado proporcionar protección especial a los niños privados de su medio familiar y asegurar que puedan beneficiarse de cuidados que sustituyan la atención de la familia, o de la colocación en un establecimiento apropiado, teniendo en cuenta el origen cultural del niño.

**Artículo 32:** Es obligación del Estado proteger al niño contra el desempeño de cualquier trabajo nocivo para su salud, educación o desarrollo, fijar edades mínimas de admisión al empleo y reglamentar las condiciones del mismo.

**Artículo 33:** Es derecho del niño ser protegido del uso ilícito de los estupefacientes y sustancias psicotrópicas y de ser utilizados en la producción y el tráfico ilícito de sustancias.

**Artículo 34:** Es derecho del niño ser protegido de la explotación y abusos y secuelas, incluyendo la prostitución y su utilización en prácticas pornográficas.

**Artículo 35:** Es obligación del Estado tomar todas las medidas necesarias para impedir la venta, el tráfico y la trata de niños.

**Artículo 36:** Es derecho del niño estar protegido con todas las medidas necesarias para impedir la venta, el tráfico y trata de niños.

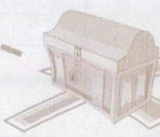
**Artículo 37:** Los Estados garantizarán que ningún niño sea sometido a torturas, penas o tratos crueles, inhumanos o degradantes, a la pena capital, a la prisión perpetua o a la detención o encarcelación ilegales y arbitrarias. Todo niño privado de su libertad, deberá ser tratado con humanidad y respeto, teniendo en cuenta las necesidades propias de las personas de su edad. En prisión deberá estar separado de los adultos, a menos que ello se considere contrario al interés superior del niño. Además, tendrá derecho a mantener contacto con su familia y a tener pronto acceso a la asistencia jurídica y cualquier otra asistencia que requiera su situación.

**Artículo 38:** Ningún niño que no haya cumplido los 15 años de edad, deberá participar directamente en hostilidades o ser reclutado por las fuerzas armadas. Todos los niños afectados por conflictos armados tienen derecho a recibir protección y cuidados especiales.

**Artículo 39:** Es obligación del Estado tomar las medidas apropiadas para que los niños víctimas de la tortura, de conflictos armados, de abandono, de malos tratos o de explotación reciban un tratamiento apropiado que asegure su recuperación y reintegración social.

**Artículo 40:** Todo niño que sea acusado o declarado culpable de haber infligido las leyes tiene derecho a que se respeten sus Derechos fundamentales y en particular, el derecho a beneficiarse de todas las garantías de un procedimiento equitativo, incluso de disponer de asistencia jurídica o de otra asistencia adecuada, en la preparación y presentación de su defensa. Siempre que sea posible se evitará recurrir a procedimientos judiciales y a la internación en instituciones.





## EL DERECHO A LA SEGURIDAD: CIUDAD GUATEMALA

Según información de la página web de CIPRODENI (2005) cotidianamente las escuelas son escenario de diversas expresiones de la violencia. No podría ser de otro modo, porque la escuela es una institución social y la sociedad guatemalteca posee una larga historia de guerras, asesinatos, torturas, secuestros y diversas formas de abuso y explotación que atentan contra la vida y la integridad de las personas.

Quizá, lo más nuevo y auspicioso de esta larga historia, es que junto al espiral aparentemente creciente de violencia que impregna todo el tejido social, también crece incesantemente la conciencia crítica frente a ella, alertando sobre el peligro que representa para nuestra supervivencia humana y advirtiendo su inutilidad como mecanismo para resolver conflictos.

Pero lo que parece nuevo también, y produce el impacto más fuerte en el ámbito escolar, es el lugar protagónico de los chicos y chicas en esas situaciones. Comprender más claramente cómo se construye y qué significa el fenómeno de la violencia, puede ayudar a sentir menos angustia y también a adoptar una actitud más activa y positiva para hacerle frente, superando la parálisis que su presencia suele provocar.

Es importante que los niños y niñas aprendan que no tienen que sufrir porque alguien les pega, o lastima, insulta o son castigados duramente. Aunque a veces no existan lastimaduras, moretones, quemaduras que se puedan ver, la ley castiga igualmente a una persona que maltrata a un niño, niña o adolescente físicamente o emocionalmente. Deben saber que eso está penado por la ley para poder hacer ejercer el derecho a la seguridad. También es importante que los niños aprendan también cómo deben actuar ante las situaciones que pueden atentar contra su seguridad para que sean capaces de evitar vivir situaciones dolorosas y molestas.

## CUMPLIMIENTO DE LOS DERECHOS HUMANOS DEL NIÑO GUATEMALTECO

Según información de la página web de CIPRODENI (2005) el maltrato y el abuso sexual a la niñez y adolescencia es un problema generalizado en Guatemala.

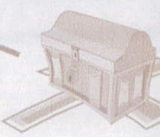
Un total de 698 casos de maltrato registrados en los hospitales generales (San Juan de Dios, Roosevelt e IGGSS) entre 1990 y 1995, el 47% correspondió a maltratos físicos, un 36% a abandono y un restante 17% a casos de abuso sexual. Estos registros no son representativos de la problemática en el país, pero sí son indicativos de la gravedad de la situación.

Los niños suelen experimentar la violencia por parte de la policía y otros agentes encargados de hacer cumplir la ley. Los niños de la calle son objetivos especialmente fáciles por ser pobres, jóvenes, con frecuencia ignorantes de sus derechos y carentes de adultos a los que recurrir para pedir asistencia. Reciben palizas de policías que quieren extorsionarles, y las niñas de la calle pueden verse forzadas a ofrecer favores sexuales para evitar su detención o que la policía las ponga en libertad. Los niños de la calle, considerados vagos o maleantes, han sido torturados, mutilados y víctimas de amenazas de muerte y ejecuciones extrajudiciales.

La policía suele detener a los niños sin causas suficientes y los somete a interrogatorios brutales y torturas con el fin de obtener confesiones o información. Una vez internados en centros juveniles y correccionales penales, los niños suelen ser maltratados y abusados, y tienen que soportar fuertes castigos corporales, torturas, trabajos forzados, negación de alimentos, aislamiento, restricciones, ataques sexuales y hostigamiento. En muchos casos, los niños son detenidos junto con adultos, lo que los expone al peligro de abusos físicos y sexuales.

En las escuelas, destinadas a fomentar el desarrollo de la infancia, la violencia puede constituir una parte habitual de la experiencia de los niños. En muchos países, el castigo corporal sigue estando permitido como parte de la "disciplina" escolar. Los niños son sometidos a golpes de vara, bofetadas y latigazos que provocan moratones, cortes y humillación y, en ciertos casos, lesiones graves o la muerte. Las niñas corren especialmente el riesgo de sufrir violencia sexual tanto por parte de profesores como de estudiantes varones, y pueden verse sometidas a tocamientos, humillaciones verbales, ataques y violaciones. Los estudiantes pueden ser maltratados por motivos de género, raza, origen étnico, religión, casta, orientación sexual, grupo social u otras condiciones. Los estudiantes lesbianas, gay, bisexuales o transgéneros han sido golpeados, pateados, escupidos, acuchillados,





estrangulados, arrojados contra casilleros y arrastrados por varios pisos de escaleras.

Los niños trabajadores suelen soportar largas horas de trabajo penoso en circunstancias difíciles y dañinas. Para muchos de ellos, el abuso físico es una característica más de sus vidas cotidianas. Los niños trabajadores suelen ser golpeados por ser demasiado lentos, cometer errores, llegar tarde al trabajo, parecer cansado o simplemente como método de intimidación. Los que intentan escapar a dicho abuso y buscar protección de la policía se arriesgan a que los devuelvan directamente a sus empleadores.

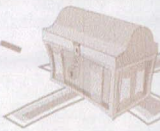
Ciento de miles, si no millones, de niños huérfanos o abandonados son ingresados en orfanatos o en otras instituciones no penales. Muchos de estos niños al cuidado del Estado, experimentan en cambio niveles alarmantes y a veces mortales de abuso y negligencia. Pueden ser víctimas de palizas y abusos sexuales, estar encerrados en sacos de tela o atados a muebles, y sometidos a un tratamiento degradante por parte del personal de los centros. En algunos de ellos, las tasas de mortalidad han sido asombrosas.

En las situaciones de conflicto armado, millares de niños son asesinados, mutilados, violados y torturados cada año. Cientos de miles de niños reclutados como soldados corren el riesgo de lesiones, discapacidad y muerte en combate, así como los abusos físicos y sexuales por parte de sus compañeros de filas y comandantes. Los niños que han huido de zonas de guerra como refugiados también corren peligro. Siguen siendo vulnerables al abuso físico, la violencia sexual y los ataques transfronterizos.

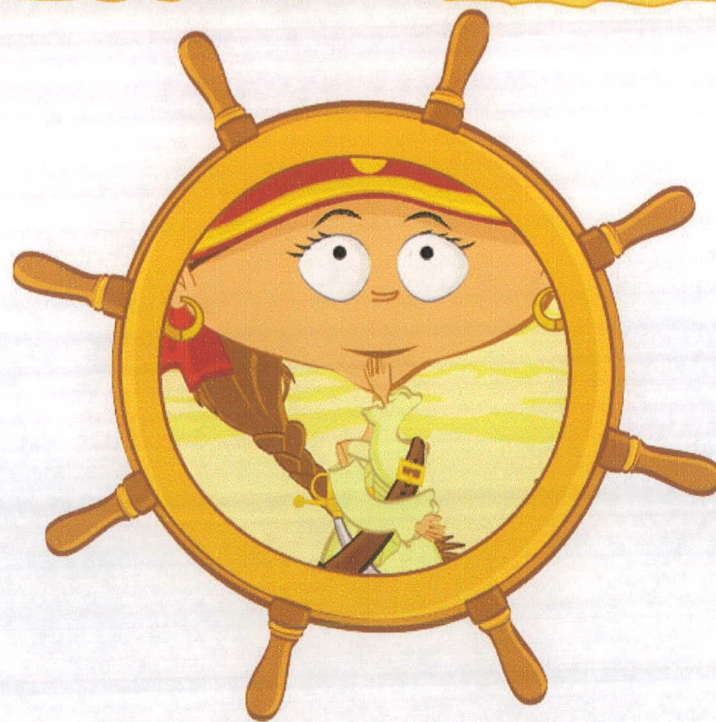
El silencio y la pasividad permiten que la violencia contra los niños continúe. En casi todas las situaciones se han descubierto casos de abuso contra los niños, los responsables habían quedado impunes.

Existen varias razones para dicha impunidad. Los niños -- especialmente los más vulnerables al abuso -- cuentan con muy pocos mecanismos para denunciar la violencia. Es posible que se muestren reticentes a hablar por temor a las represalias. Y dado que son niños, sus quejas no se suelen tomar en serio.

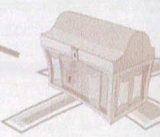




## 5. CONTENIDO TEÓRICO DE DISEÑO







## 5.1 INFORMACIÓN GENERAL DEL CLIENTE

### CIPRODENI

RED PARA LA PREVENCIÓN Y ATENCIÓN DEL MALTRATO Y EL ABUSO SEXUAL A NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES EN GUATEMALA.

Según información de la página web de CIPRODENI (2005), es parte de una red que en el año 2003 y teniendo como base la necesidad de unir esfuerzos para luchar contra el Maltrato y el Abuso Sexual a niños, niñas y Adolescentes, varias organizaciones gubernamentales y no gubernamentales convocadas por la Asociación Nacional contra el Maltrato Infantil CONACMI, la Coordinadora Institucional de Promoción por los Derechos de la Niñez CIPRODENI y Plan Guatemala, acordaron conformar La Red de Prevención y Atención del Maltrato y Abuso Sexual a Niños, Niñas y Adolescentes definiendo esta como El grupo de organizaciones comprometidas con una misma visión que trabajan en coordinación, hacen alianzas y se comprometen para lograr objetivos comunes.

### MISIÓN

La Red para la Prevención y Atención del Maltrato y el Abuso Sexual a Niños, Niñas y Adolescentes, es un grupo de organizaciones gubernamentales, no gubernamentales y personas individuales. Que en forma coordinada, hacen alianzas y ejecutan acciones para la prevención, atención y erradicación del maltrato y el abuso sexual a niños, niñas y adolescentes.

Logra sus propósitos a través de la reflexión, la planificación y la coordinación de acciones. Promueve nuevas formas de crianza, de relacionamiento, de protección y restitución de los derechos de la niñez y adolescencia.

Se sustenta en la doctrina de la protección integral, el respeto a la dignidad, integridad y espiritualidad de la niñez y la adolescencia en el marco de la Constitución Política de la República de Guatemala, la ley de Protección Integral de la Niñez, la Ley para Prevenir, Sancionar y Erradicar la Violencia Intra Familiar y convenios internacionales en la materia.

### VISIÓN

La Red reconocida a nivel nacional e internacional como referente que incide políticamente en la prevención, atención integral y erradicación del maltrato y abuso sexual a niños, niñas y adolescente.

Concebida como una red fuerte, con una membresía comprometida en la restitución de los derechos de quienes han sido maltratados y abusados sexualmente y que contribuye a la promoción de nuevos modelos de crianza y relacionamiento familiar y una cultura de paz respetuosa de los derechos de la niñez y adolescencia

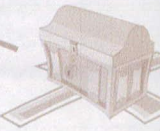
### OBJETIVOS ESTRATÉGICOS

- Generar conocimientos y capacidad de generar información sobre el maltrato y abuso sexual a niñas, niños y adolescentes.
- Promover procesos de incidencia política para la formulación de políticas públicas a favor de los derechos de la niñez.
- Consolidar una estructura democrática y eficiente de la Red para el logro de los objetivos propuestos.
- Promover modelos y patrones de crianza no mal tratantes.
- Sensibilizar a la sociedad guatemalteca visibilizando la problemática del maltrato y abuso sexual a niñas, niños y adolescentes.
- Capacitar y proporcionar asesoría técnica a diversos sectores sobre la prevención, detección, atención, denuncia, referencia y contra referencia de casos de Maltrato y abuso sexual a niñas, niños y adolescentes.
- Monitorear y verificar el cumplimiento de los compromisos asumidos por el Estado de Guatemala, con relación a la prevención y atención de niñas, niños y adolescentes maltratados y abusados sexualmente.

### PRINCIPIOS Y VALORES

- Mística en la participación institucional.
- Respeto a los derechos Humanos en general y de la niñez en especial.
- Solidaridad expresada en relaciones de respeto.





- Transparencia en la gestión, ejecución y uso racional de los recursos materiales y financieros.
- Equidad de género y en responsabilidades y obligaciones.

## ESTRATEGIAS

- Investigación.
- Formación.
- Comunicación Social y difusión.
- Articulación con otros sectores y entidades
- Incidencia política.
- Gestión.
- Movilización social.
- Monitoreo y evaluación

## 5.2 ÁREA DE DISEÑO

### MATERIAL EDUCATIVO

Según Grajeda (2006), es el producto cuyo soporte puede ser impreso, digital y o audiovisual que se utiliza para trasladar un contenido que hay que aprender. Generalmente se aplica en esquemas de educación sistematizada o espacios de capacitación instruccional.

Las características principales del material educativo son un ser un material que explica un contenido con algunos espacios que permiten hacer ejercicios o vaciar información puntual por parte del usuario. Utiliza el recurso de evaluación no como proceso reflexivo sino como una comprobación puntual sobre adquisición de determinado contenido. Puede hacer uso de la mediación pedagógica sólo desde la forma.

El material educativo a diferencia del didáctico se centra más en un aprendizaje lineal que no toma en cuenta el proceso sino el contenido que hay que aprender. Generalmente se aplica en el ámbito de educación o capacitación, formal e informal.

Utiliza recursos de evaluación entendiéndose éste como el medio para evidenciar el logro de un objetivo. Este recurso se aplica mediante ejercicios o actividades que comprueban el conocimiento adquirido.

Tiene que haber presencia de un facilitador, que en la mayoría de los casos se dan en la figura de un maestro o la persona responsable de dirigir el traslado de un determinado contenido.

El material educativo se mide por el propósito y los objetivos del mismo.

Hace énfasis en lo que el grupo es capaz de aprender (perfil psicográfico) y puede presentarse en diversos soportes.

Puede o no hacer uso de la mediación pedagógica. Sin embargo si se utiliza, es sólo desde la forma.

#### CARACTERÍSTICAS:

Según Azurdia (2006) los materiales educativos necesitan reunir características de calidad para que estos cumplan su función en el proceso formativo, respondan a las necesidades individuales y tengan un impacto positivo en el participante.

#### OBJETIVOS:

Explícitos, bien contruidos, con un verbo operativo que permita evaluar los resultados. El participante debe saber qué será capaz de hacer al finalizar el programa.

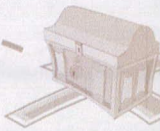
#### CONTENIDOS:

Estructurados, claros, coherentes, relevantes y modularizados. Los conceptos deben ser totalmente explicados, acompañados de ejemplos, gráficos, ilustraciones. Asimismo, su relevancia está en relación con la experiencia de la persona en formación.

#### EVOLUCIONES:

Frecuentes, formuladas con claridad, relacionadas con los contenidos. Por medio de actividades el participante puede evaluar su aprendizaje y verificar sus avances.





### MOTIVACIÓN:

A través de un diseño atractivo, una introducción interesante, un estilo amistoso, oportunidades de interacción con el material, de aplicación del aprendizaje y con una extensión razonable, se estimula el interés del participante

### ORIENTACIÓN:

Información necesaria:

- A quien está dirigido,
- En que consiste el paquete,
- Cuáles son los procedimientos para resolver dudas,
- Cuál es la mejor forma de estudiar
- Cómo obtener ayuda y apoyo cuando se requiera. Esto posibilita al participante tomar decisiones durante el proceso.

### INTERACCIÓN:

Establecer una comunicación bidireccional mediante un estilo coloquial amistoso.

### APLICACIÓN:

Las actividades y ejercicios facilitan el aprendizaje y su transferencia a la práctica. El participante tendrá así la posibilidad de relacionar los contenidos del programa con su trabajo y experiencia.

### CONTEXTUALIZACIÓN:

Los ejemplos y casos de estudio que se presentan deben basarse en la realidad.

Estas son las características de calidad de los materiales que contribuyen a la autonomía e independencia del participante en el aprendizaje. Estos deben presentar una estructura y organización tal del contenido que posibilita al tutor pensar, concluir y, practicar en la elaboración del material didáctico.

## RECURSO PEDAGÓGICO

Según Grajeda (2006), es todo elemento físico, desarrollado en un soporte bidimensional o tridimensional que sirve de respaldo al trabajo del maestro o facilitador, permitiendo la motivación, explicación, discusión o reflexión de

un determinado contenido. Este elemento es utilizado como "pretexto" para encaminar al grupo objetivo a la observación y argumentación de un tema específico. Algunos ejemplos son:

Bidimensional: mapas, carteles, dibujos, películas, etc

Tridimensional: títeres, juegos, elementos de la naturaleza, etc.

## MEDIACIÓN PEDAGÓGICA

### A MANERA DE ANTECEDENTE

Según información contenida en la página chifladura la Mediación Pedagógica surge como una respuesta a las inquietudes y preocupaciones en relación al aprendizaje. Se define como el énfasis que se hace desde el que aprende y desde las estrategias de aprendizaje. Se define como el énfasis que se hace desde el que aprende y desde las estrategias de aprendizaje que están más en función del que aprende del que enseña. En este momento la mediación es un movimiento pedagógico que se está desarrollando en diferentes ambientes y desde núcleos complementarios.

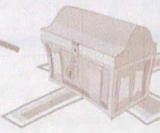
### ARGUMENTOS BASE

- La mediación pedagógica se desarrolla como propuesta alternativa de educación
- La mediación le da sentido al acto educativo dentro del horizonte de la participación, creatividad, expresividad y relacionalidad.
- Permite aplicar el tratamiento pedagógico desde el que aprende
- Favorece el aprovechamiento del tratamiento pedagógico desde la forma para elaborar propuestas con mayor sentido comunicativo, gráfico y estético.
- Implica la concepción del texto paralelo como el hacer educativo.
- Favorece la evaluación y autoevaluación como aspecto mediático.
- Permite comprender al educador como mediador del aprendizaje.

### PARA EMPEZAR CON UNA DEFINICIÓN

Según Gutiérrez y Prieto (1991), lo pedagógico es la educación, nace en el sentido de la preocupación del otro, por el que aprende y propone el concepto de mediación pedagógica así: " llamamos pedagógica a una





mediación capaz de promover y acompañar el aprendizaje de nuestros interlocutores, es decir, repromover en los educandos la tarea de construirse y de apropiarse del mundo y de sí mismos ". Los mismos autores expresan que la mediación pedagógica " es el tratamiento de contenidos y de las formas de expresión de los diferentes temas a fin de hacer posible el acto educativo ".

Según información contenida en la página web *ateiamerica* (2004) es necesario aclarar que, hacer referencia a la mediación como práctica social evidencia tender puentes, construir nuevos vínculos desde una perspectiva inclusiva, desde otro lugar de referencia, que, desde la acción docente, estará asignada por la búsqueda de estrategias que permitan al estudiante, reposicionarse con relación al objeto del conocimiento. Los autores también afirman que el acto de mediar " deberá estar dirigido principalmente al superación de las rupturas entre teoría y práctica, es decir, establecer vínculos entre el sujeto y el objeto de conocimiento, Deberá generar, además, posibilidades de revisión crítica.

Los elementos básicos que se conjugan en la mediación pedagógica son: partir siempre del otro, trabajar la información de manera pedagógica, el tratamiento del proceso de aprendizaje que abra posibilidades de ejercicios de apropiación de los contenidos y ejercicios de relación texto contexto.

**Tratamiento desde el aprendizaje:** hace referencia a cómo va a hacerse más eficaz el aprendizaje, sobre todo a través de los textos. Desarrolla propuestas metodológicas para que el acto educativo enriquezca la información a través de ejercicios y actividades que se refieren al contexto y a la experiencia de los destinatarios. Este tratamiento implica el reto de combinar estilística y discurso didáctico, de acuerdo al plan de comunicación que orienta la obra.

**Tratamiento desde el tema:** que desarrolla los recursos pedagógicos para trabajar los contenidos de una manera accesible, clara y organizada dentro de una lógica asimilable al saber no especializado de los destinatarios. Esto implica que se trabaja cada unidad como un sistema y no como un amontonamiento de temas. Por lo tanto, se elimina cualquier uso de contenidos inconexos y se parte de nudos temáticos o puntos clave capaces de construir una columna vertebral del texto, orientada a permitirle al destinatario encontrar por sí mismo el sentido que el material tiene para él. Generalmente se estructuran los nudos temáticos considerando 3 momentos;

entrada, desarrollo y cierre. la mediación pedagógica supone aquí, una serie de prácticas o de ejercicios con fines diversos: de asunción de significados, de recreación de contenidos, de relación intertextual, de observación, de interacción, de prácticas alternativas, de autoevaluación, de producción grupal, etc. se opta además por el uso de índice, vocabularios y glosarios que sirvan de propedéutica.

**Tratamiento desde la forma:** que hace referencia a los recursos gráficos expresivos puesto en juego en el proceso de acuerdo con diferentes materiales que se utilicen. El valor de la forma está relacionado a cuestiones preceptuales y fundamentalmente estéticas. La clave es el atractivo que se ejerce por ella y en consecuencia, la vinculación que logra hacerse con el interlocutor.

## TRATAMIENTO DESDE LA FORMA

Según Gutiérrez y Prieto (1991), dentro de la mediación pedagógica, los elementos gráficos se convierten en contenidos didácticos que posibilitan la comprensión del contenido del texto y la orientación del sentido de las propuestas metodológica. En ellos entran todos los elementos: color, tipografía, diagramación, pantallas, personajes, etc. que ayuden a generar códigos de lectura y de orientación metodológica a lo largo de la información. Los aspectos fundamentales en el tratamiento de la forma son: belleza, expresividad, originalidad y coherencia

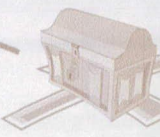
### A. PRIMERAS APROXIMACIONES

Artistas, religiosos, políticos, y publicistas aprendieron hace ya tiempo que la forma es la expresión del contenido, y cuando más bella y expresiva es aquella, más se acercarán los destinatarios al contenido, más fácilmente se apropiarán de él.

El valor de la forma está ligado a cuestiones preceptuales y fundamentalmente estéticas. La clave es el atractivo ejercido por ella y en consecuencia, la vinculación que logra establecer con el destinatario. Cuando no se da esa vinculación resulta por demás difícil transmitir alguna importante o noble idea, y mucho menos, lograr un diálogo, una interlocución.

La forma cumple distintas funciones en toda sociedad: desde las orientadas a una persuasión a cualquier precio hasta las abiertas a la interlocución, al





enriquecimiento temático y perceptual. Las primeras están al servicio de la venta de mercancías y de ideologías; las segundas caracterizan amplias regiones del arte y los procesos educativos.

“En este último sentido podemos afirmar que la forma educa”.

Ello explica porqué la mediación pedagógica incluye tres tratamientos desde:

- El tema.
- el interlocutor.
- la forma.

Sin que ninguno de ellos pueda faltar para lograr un producto pedagógico alternativo.

La forma es un momento clave de la mediación, de ella dependen la posibilidad del goce estético y la intensificación del significado para su apropiación por parte del interlocutor; todo dentro de la tarea de compartir y crear sentido. De ella depende la posibilidad de identificación del interlocutor con el producto pedagógico.

La mediación pasa por el goce, la apropiación y la identificación; sin ellos no hay relación educativa posible. Esto explica por qué este tratamiento constituye la síntesis del proceso de mediación.

¿Cómo logra la forma goce, apropiación e identificación?

- por su belleza.
- por su expresividad.
- por su originalidad.
- por su coherencia.

## B. DIAGNÓSTICO

Los problemas más comunes son:

### a. Concepto rígido de forma

### b. Contendidismo

### c. Pobreza expresiva

### d. Trabajo sin coordinación

#### a. Concepto rígido de forma

Existe una postura educativa en muchos materiales, consistente en formas despersonalizadas, estereotipadas, reiterativas, de lo expresado verbalmente en la página. El caso extremo es la utilización de un “machote”, esto es, de una solución formal repetida para cualquier tema y circunstancia. Se cae así en las imágenes enfermas de seriedad, colmadas de un pedagogismo a cualquier precio. Imposible pedir a imágenes semejantes que deleiten al interlocutor y que le ofrezcan motivos de juego y de goce. Su labor es meramente indicativa, señalan algo como quien lo hace con el dedo y carecen, por lo tanto, de belleza, de valor estético.

#### b. Contendidismo

La forma es mera ilustración de un contenido y, cuanto mucho, un adorno. Este vicio de poner todo al servicio del tema es típico de las propuestas “didácticas”. Nadie discute la necesidad de ilustrar un tema, pero la vocación de la forma educativa es el interlocutor.

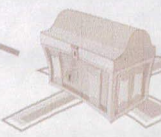
En realidad, asistimos a una reducción de las posibilidades de lo icónico a meras funciones verbales. La imagen se vuelve unívoca, simple reiteración de la ya dicho con palabras, no aporta nada al enriquecimiento del tema ni al enriquecimiento de la percepción del interlocutor. Por lo tanto, no contribuye a la apropiación y a la identificación.

En muchas ocasiones, y por reglas expresas de la institución, como reflejo de una sociedad, las imágenes son forzadas a portar valores, como los del soldado abnegado, del niño obediente, del abuelo cariñoso, de la madre laboriosa, del padre profesional, entre otras tantas.

Esto plaga de estereotipos los materiales didácticos que, precisamente por eso, dejan de ser educativos.

La imagen así jugada tiende a distorsionar realidades y no aporta gran cosas a la tarea de comprender el mando y de construir conocimientos.





Asistimos a una inflación (en el peor sentido de este término) de la imagen, amparada en la idea de que la pedagogía consiste en volver a sentar a los adultos en los bancos de la escuela primaria.

Ese mismo deseo de volver al adulto a la escuela provoca una oscilación entre imágenes terriblemente pueriles por su pobre información y otras sobrecargadas de datos visuales, en el afán de decirlo todo.

#### c. Pobreza expresiva

Una forma así tratada da un texto chato, sin riqueza, sin matices, en síntesis, sin atracción. La página, el libro, atraen en primer lugar por el tratamiento formal: por la distribución armoniosa de los elementos verbales e icónicos, de los espacios en blanco; por la arquitectura general.

En educación a distancia, y en presencial también sin duda, encontramos textos pobremente tratados, lo que evidencia un desaprovechamiento, e incluso desconocimiento, de las posibilidades de la forma a menudo en sus más elementales cuestiones técnicas. Así, privan planos generales, figuras estáticas y descontextualizadas... En síntesis, imágenes anteriores al nacimiento del cine y la televisión e incluso desconocedoras de los aportes hechos por el arte antes de ese nacimiento.

#### d. Trabajo sin coordinación

En general los ilustradores, diseñadores y diagramadores conforman un mundo aparte de los autores, los pedagogos y los interlocutores. Se les ve casi siempre como apéndices del proceso didáctico: les toca la peor parte, ilustrar al servicio del texto escrito, o en todo caso, "hacerlo bonito". Lo que es peor, en ocasiones se comprueba una falta de coordinación entre el equipo de tratamiento formal.

Esta situación institucional conlleva la falta de preparación de los formalizadores en cuestiones pedagógicas. Históricamente se ha recurrido para esa tarea a profesionales de diseño gráfico e incluso de docentes que "saben dibujar". Se comprueba la ausencia generalizada de especializaciones en diseño educativo.

Precisamente por esto, y porque la institución sólo toma en cuenta contenidos, se comprueba también que los "formalizadores" tienden en general a imaginar a un interlocutor ausente, pedagógicamente hablando.

Las validaciones formales por falta de tiempo y muchas veces de criterios, no se dan en la inmensa mayoría de los casos.

### C. UNA PRÁCTICA VALIOSA

- Pero no todo son errores ni problemas. Los artistas, diseñadores y autores que participaron del seminario, puntualizaron aspectos de su práctica sumamente valiosos para un tratamiento formal acorde con un proyecto alternativo.
- Partir siempre de las dificultades del interlocutor.
- Buscar llegar a través de la personalización. Es necesario saber diferenciar lo publicitario y lo pedagógico. Y en todos los casos utilizar la síntesis: la belleza está en la simplicidad.
- Con el humor se ayuda a aceptar de buena manera el contenido. Es importante que la gente identifique, con un personaje.
- Hacer pensar el interlocutor y entusiasmarlo con una imagen lúdica, empática, no reiterativa, estrictamente bella.
- Trabajar en equipo y trabajar sobre la base de estos criterios: independencia espacial en el formato que permita mucha movilidad, legibilidad, letras sin adornos, sencillas, que permitan enfatizar partes del texto, composición, procesos simétricos, asimétricos, mucho énfasis en el uso del blanco, lo que responde al principio de amplitud perceptual.
- Conocer la realidad del destinatario, con cosas muy simples enfatizar algo, dibujos muy sencillos. Un bonito equilibrio de modo de ofrecer algo orgánico, entendido como una interacción profunda de los elementos.
- Partir de una indagación de los anhelos, los afanes de la gente para volcar todo eso en una expresión estética que permita despertar inquietudes. Utilizar códigos identificables, más cercanos a los interlocutores. En una imagen se conjugan el conocimiento de los interlocutores, el conocimiento del tema y las técnicas. Cuando más se conoce el tema mejor es la expresión.

### D. CARACTERÍSTICAS DEL TRATAMIENTO FORMAL

Tanto el diagnóstico como esos modos de encarar la práctica llevan a proponer un tratamiento formal con las siguientes características:





- a. Enriquece el tema y la percepción
- b. Hace comprensible el texto
- c. Establece un ritmo
- d. da lugar a sorpresas, rupturas
- e. Logra variedad en la unidad

#### a. Enriquece el tema y la percepción

La forma aporta una intensificación significativa a la lectura del discurso, dice a menudo más que las palabras, o por lo menos lo dice desde ángulos de visión distintos. Imprime al discurso una narratividad especial en el sentido de que permite enfatizar detalles importantes. En fin, ayuda a entrelazar y ordenar temas, dentro de una interrelación armónica texto-imagen.

Enriquece la percepción por su belleza y por su fuerza expresiva. Esto es capital para entender el uso de la forma, no se trata sólo de retratar algún contenido sino de aportar una composición atractiva, sugerente, que oriente la percepción y que la haga más rica.

La forma da mayores posibilidades de percepción al destacar elementos subjetivos que hablan directamente a los sentidos del interlocutor y a su práctica cotidiana.

Ambas características se corresponden con una intensificación significativa y estética. La forma dice las cosas más profundamente y de manera bella.

Es así, como se pueden apoyar los diferentes ángulos de mira a través de la imagen, en un acompañamiento del texto o confrontación del mismo. La imagen es siempre una mirada, un relato, aún sintetizado al máximo; de ella se desprende toda una narratividad.

Así como pedimos a los autores una capacidad narrativa, así también ésta se logrará a través del tratamiento desde la forma. No habrá una contradicción entre ambas partes de un mismo texto.

#### ¿Cómo se logra este enriquecimiento?

- Por imágenes que presentan el tema desde distintos planos;
- Por el cambio de estímulo visual, por ejemplo de un cuadro a un

- esquema;
- Por diferentes enfoques, sea históricos, espaciales, culturales...
- Por imágenes con ricos soportes ambientales y humanos;
- Por el ordenamiento de la página;
- Por el tratamiento de los personajes (relación apelativa, por ejemplo);
- Por la enfatización de lo más importante de un tema;
- Por los descansos visuales;
- Por proporcionar detalles, la imagen enseña a observar;
- Por la simplificación para acentuar determinados rasgos;
- Por el uso de contrastes;
- Por la utilización de diferentes reglas de composición;
- Por la fuera expresiva y dinámica de los personajes;
- Por el ordenamiento armónico de los distintos elementos de la página;
- Por la reiteración acertada de un elemento visual;
- Por el uso de ángulos de mira que enriquecen la interpretación.

#### b. Hace comprensible el texto

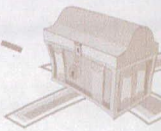
La imagen está aquí más al servicio del texto escrito, dentro de una regla pedagógica importante, la redundancia. Sin imágenes, advertimos anteriormente sobre un uso mecánico de imágenes como simple reiteración de lo verbal. Aquí se trata de llevar más información y más enfoques que faciliten la comprensión de lo verbal. En este sentido la relación es de complementación, ya que puede haber un texto mediocre con imágenes ricas en contenido.

Una función importante de estas imágenes es la de resaltar, identificar los nudos temáticos fundamentales del texto. Incluso puede haber textos con una información excesiva y a veces dispersa, que con una imagen adecuada se concentran en su significación.

#### ¿Cómo se hace comprensible el texto?

- Por la claridad y la simplicidad de la forma;
- Por la inclusión de imágenes lúdicas, atractivas;
- Por la acentuación de algún aspecto clave, a través del color, de la caracterización de un personaje, de la ambientación o de muchas otras variantes.





- Por un acercamiento a formas cotidianas de percepción;
- Por una redundancia complementaria;
- Por la repetición de un detalle o de una imagen que da continuidad al texto;
- Por la armonía en la composición;
- Por ser producto de una profundización, de una investigación del tema.

### c. Establece un ritmo

Todo texto tiene un doble tratamiento del ritmo; el del discurso verbal, sobre la base de los recursos pedagógicos mencionados en el capítulo anterior, y el ritmo de la forma. Ambos, si están bien llevados y se complementan, logran una obra plena de belleza y coherencia. Es precisamente a través de esa conjugación como se logra una misma línea narrativa para todo el texto, la narratividad verbal y la de la imagen se unen para dar una obra completa, estructurada.

En lo que al segundo se refiere, estamos ante el ordenamiento armónico de los distintos elementos, de modo de llegar al interlocutor ya sea por estímulos manifiestos como por momentos de descanso, tal y cual como sucede en el ritmo musical.

Uno de los problemas más frecuentes es el de la armonía, un ritmo monocorde en el que no hay variaciones y se cae en un achatamiento, en un aplanamiento de la forma. Nada atrae, no hay curvas de atracción, no hay altos y bajos, todo conspira para una horizontalidad insoportable.

El ritmo es en realidad la columna vertebral de la forma, de él depende la variedad dentro de una unidad.

#### ¿Cómo lograr el ritmo?

- Por cambios de intensidad en la combinación de elementos formales;
- Por contrastes no sólo al interior de una imagen sino entre imágenes;
- Por los juegos de tramas;
- Por la regularidad en la diagramación;
- Por el juego con los blancos y las cajas de texto;
- Por la reiteración de un mismo elemento formal;

- Por la superposición de imágenes
- Por el juego de equilibrios y compensaciones;
- Por la gradación de estímulos hasta llegar a un clímax;
- Por la cadencia de un texto.

### d. Da lugar a sorpresas, rupturas

#### ¿Cómo lograr las sorpresas y las rupturas?

- Por subversión de hábitos preceptuales: una línea de perspectiva clásica transformada radicalmente (como por ejemplo la línea del horizonte en la base del cuadro, según hacerlo Dalí);
- Por la presentación de contra-esteriotipos visuales;
- Por imágenes arbitrarias, en el sentido de un acercamiento al mundo de los sueños o de la imaginación más libre;
- Por la variación de esquemas estructurados de diagramación;
- Por cambios sutiles o explícitos de figura fondo;
- Por contraposición de formas muy subjetivas que contrastan el desarrollo objetivo al texto escrito;
- Por ilusiones, "engaños" preceptuales;
- Por imágenes abiertas a más de una interpretación.

### e. Logra variedad en la unidad

#### ¿Cómo lograr la variedad en la unidad?

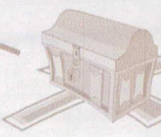
- Por imágenes con temas complementarios al eje central del texto;
- Por una riqueza expresiva conectada por un mismo estilo;
- Por la conjugación de diferentes ángulos de mira sobre un mismo tema;
- Por recursos variados de diagramación, según el tema tratado;
- Por un juego amplio de recursos técnicos;
- Por contrastes bien seleccionados;
- Por variadas fuentes de inspiración de la imagen.

## E. UN ESQUEMA DE TRABAJO

Se comienza este apartado con una cita de Jorge Frascara:

1. Todo elemento visual tiene significado.
2. Todo ordenamiento visual tiene significado.





3. Todo significado presupone un orden.
4. Todo orden está basado en principios visuales de integración y segregación.
5. Los principios visuales de integración y segregación se basan en semejanza, proximidad y cierre (o continuidad) también llamado buena forma"

(Frascara, Jorge; 1989:63)

Si esos temas son pensados desde el punto de vista educativo, se hacen necesarias precisiones acerca de la manera de jugar los elementos visuales para lograr el significado. La clave es nuestro campo la percepción de los interlocutores. La forma estará siempre en función de ella, y en tal sentido, afirmamos con Frascara:

"Cuando más organizados los estímulos tanto más fácil es su interpretación. De aquí la importancia de la pertinencia y la organización de los componentes visuales usados en un mensaje gráfico". (Frascara, J.; 1989:62)

Es en relación con la percepción del interlocutor, se propone el siguiente esquema de trabajo, desarrollado por Daniel Prieto C. en su libro Manual de análisis de mensajes:

- a. Primeros y segundos mensajes
- b. Objeto, soporte y variantes

El esquema se dirige a facilitar tanto la lectura de la forma como su elaboración.

#### a. Primeros y segundos mensajes

Cuando uno hace un mensaje siempre dice más cosas que las previstas para el primero, muy en especial cuando de mensajes visuales se trata. Así, es posible elaborar una ilustración con intención educativa (por ejemplo para promover la vacunación) y por ciertos detalles propios del segundo mensaje, la misma se vuelve no educativa y en casos anti-educativa.

Si siempre trabajamos en el doble registro de los primeros y segundos mensajes, se hace necesario planificar minuciosamente estos últimos con

intención educativa. El riesgo ha estado en irse de narices por el primer mensaje sin prever el segundo, incluso en un desconocimiento del segundo, aún cuando la imagen lo muestre.

La planificación no significa de ninguna manera un intento de manipular a nadie, como no hay ecuación sin intención, la misma penetra también en los materiales y mucho más en los segundos mensajes.

Esto vale no sólo para las ilustraciones, sino que también abarca hasta la composición misma de la página; por el hecho de colocar un detalle visual en determinado lugar del plano se está pasando ya un segundo mensajes. Demás está insistir en el valor de la colocación y del tamaño de títulos y subtítulos.

Lo peor que le puede suceder a quien trabaja con las formas, es no saber lo que está transmitiendo o sugiriendo a través de ellas.

En relación con se plantean algunas prácticas:

No empiece nunca a diseñar sin tener en cuenta los primeros y segundos mensajes educativos que incluirán sus materiales;

Elabore una guía de lo que no irá nunca como segundo mensaje en sus materiales

Para siempre del conocimiento del tema y de sus interlocutores para encontrar los primeros y segundos mensajes más adecuados;

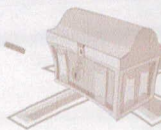
Lea con detenimiento el texto verbal al cual le dará forma;

Revise cuidadosamente sus creaciones y las ajenas para identificar primeros y segundos mensajes, como una ejercitación constante para su trabajo.

#### b. Objeto, soportes y variantes

Para el análisis y elaboración de la imagen seguiremos el esquema propuesto por Roland Barthes en su libro El sistema de la moda, aún cuando introduciremos algunos cambios a fin de acentuar ciertos matices que el autor francés no contempla (Barthes, Roland; 1980).





Los elementos básicos de ese esquema son:

- *objeto*
- *soporte*
- *variantes*

#### -Objeto

Es el tema de la imagen, aquello para lo cual se elabora. Hay mensajes en los que aparece con toda claridad. Así, en publicidad no hay que hacer muchos esfuerzos para identificar el refresco o el vehículo promocionados.

En cambio, cuando la imagen se refiere a un asunto propio de la educación las cosas se complican porque el objeto no es visualizable directamente. Por ejemplo: alfabetización, vacunación, limpieza, salud, son todos objetos de una enorme presencia, pero no visualizables como una cosa. Esa es una desventaja de la educación ante formas persuasivas, como las de la publicidad. Pero también constituye un reto, porque el autor de mensajes educativos tiene que lograr mensajes visuales a través de puros soportes, no tiene el objeto visualizable, le toca indicar algo de manera indirecta.

Para esos objetos educativos existen recursos cristalizados que terminan por tener poco significado para la gente. El ahorro aparece representado por un cochinito, la limpieza por una escoba, la escuela por una bandera o un pizarrón, el campesino por un sombrero o algún árbol de la zona. Estos recursos de amplia difusión, aseguran una lectura, un reconocimiento rápido, pero suelen resultar triviales ya que poco o nada aportan a la reflexión y al enriquecimiento perceptual.

#### -Soportes

Conforman todo lo que no es el objeto. Esta afirmación puede parecer trivial, pero hay que tomarla al pie de la letra. En publicidad se descubrió hace mucho tiempo que los objetos en general no se promocionan solos, que son mucho más atractivos cuando se los presenta integrados a una situación, a un uso. Los soportes pues, vienen a contextualizar, a sostener el objeto.

En el caso de los mensajes educativos, por la ausencia a nivel visual del objeto, los soportes juegan un papel primordial, ya que hay que decidirlo todo a través de ellos y de las variantes, como veremos en seguida. Por lo

tanto, una selección cuidadosa de los soportes es en nuestro campo imprescindible.

Existen por lo menos tres tipos diferentes de soportes:

- ambientales
- objetuales
- animados

Los primeros ambientales: está llamados a dar la contextualización, sea a través de escenarios naturales (el mar, la montaña, el bosque...) o culturales (edificios, interiores, plazas...). Los objetuales: son las cosas representadas, como cuadros, vasos, libros, adornos, vehículos... Y los animados: comprenden animales, caricaturas y humanos.

Hay distintos discursos de la imagen una preferencia por determinados soportes. Por ejemplo, en publicidad no aparece cualquier espacio ni cualquier animal, sino aquéllos que comunican cierto bienestar y status.

Un caso especial es de la caricatura, ya que existen modelos muy difundidos a través de la televisión, que arrastran fuertes segundos mensajes, y que han terminado por servir de modelo para muchas propuestas "educativas". Así, el mundo de Disney aparece a veces con demasiada claridad en textos y en campañas.

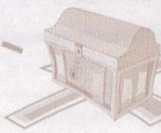
Reiteramos lo anterior: en educación no se cuenta con objetos visualizables y es necesario trabajar con soportes. Así, la selección de éstos es fundamental para que el material tenga un valor para el interlocutor.

#### -Variantes

Constituyen precisamente la forma en que aparecen el objeto y los soportes. Estamos frente al cómo, al modo de representación. Las variantes son infinitas, se seleccionan en función de lo que se quiere adjudicar al objeto. Don los detalles en los cuales, según Barthes, se juega el sentido de la imagen.

El esquema es válido para analizar toda imagen figurativa. Un problema de quienes elaboran mensajes educativos es que a veces descuidan las relaciones entre los tres elementos. Entonces una ilustración se refiere a





objetos a través de soportes inadecuados para un reconocimiento o identificación. ○ bien son presentadas variantes que nada aportan.

Por el lado de las variantes es muy fácil, deslizarse hacia los estereotipos visuales. De hecho hay muchas variantes estereotipadas, tanto para el hombre y la mujer como para los ambientes, verdaderos lugares comunes.

En mensajes educativos la selección de las variantes es capital, sobre todo por los errores que suelen ser introducidos. En la selección de los soportes y variantes se juegan los mensajes, en especial los segundos.

Un ejemplo: En una publicación hecha en Bolivia acerca de las luchas campesinas, fueron presentados personajes que irradiaban en todos los casos odio y dolor, cuando también entre ellos existe la alegría y la fiesta.

## F. TRATAMIENTO DE LOS PERSONAJES

Uno de los recursos más utilizados en el diseño de materiales es el de la figura humana, debido a la riqueza de variantes que permite y a las posibilidades de identificación con la misma.

Distinguimos, con Penninou, tres posibilidades de uso de este soporte animado:

- a. Exhibición
- b. Presentación
- c. Implicación

### a. Relaciones de exhibición

Aparecen en aquellas imágenes en las que el o los personajes viven su mundo como si nosotros no existiéramos, como si no estuviéramos ante una realidad autosuficiente, como si nada nos quisieran mostrar. Sabemos que esto no es así, que cada detalle ha sido planificado para llevarnos algún significado, sea, primero o segundo. Nadie se vuelve hacia nosotros, nadie nos habla, nadie nos dirige ni siquiera una mirada.

Estas relaciones constituyen una suerte de constante en mensajes como la historieta, la fotonovela, las series televisivas; el receptor está habituado a recibir mensajes en que las cosas pasan como si no hubieran sido programadas para atraerlo.

### b. Relaciones de presentación

Los personajes se orientan directamente al objeto en el caso de la publicidad, o al tema. Nos muestran algo, lo señalan, lo tocan para que nosotros apreciemos su valor. Es un mensaje interesado en lograr la adhesión del interlocutor. Esta forma es común en campañas educativas, como por ejemplo cuando los personajes señalan o van a un puesto de vacunación.

La imagen no va más allá del tema, es el sentido en que aparece como reforzamiento del mismo, como un complemento.

### c. Relaciones de implicación

El personaje se dirige abierta o sutilmente al interlocutor. Busca de alguna manera hablarle a través de la mirada, de los gestos, de la posición del cuerpo.

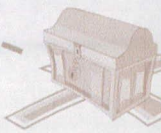
Lo más común es una posición frontal, de cara al destinatario, en vistas a una suerte de interlocución directa. El ejemplo más claro de esto es el de los noticieros televisivos, en los que los locutores nos hablan de frente, para darnos la mayor sensación de seguridad.

El uso de uno u otro tipo de relación varía según el texto verbal y la intención general de cada diseño; no hay alguna preferible a priori a las otras.

Para trabajar con el esquema (objeto, soporte y variantes), sugerimos:

- Seleccionar cuidadosamente los soportes adecuados a un determinado objeto;
- Revisar si los mismos no entran en contradicción con el objeto o si dan una versión confusa de él;
- Revisar si los soportes seleccionados permiten un enriquecimiento del tema, desde el punto de vista de su valor educativo;
- Evitar en lo posible los soportes estereotipados;
- Seleccionar cuidadosamente las variantes a utilizar para el tratamiento del objeto cuando es visualizable, y de los soportes, ya que las mismas son casi infinitas; entre otras recordamos las siguientes variantes de:





- Ubicación en el plano
- Color
- Forma
- Textura
- Gestuales
- Posturales
- Vestido
- Detalles personales
- Revisar cada una de las variantes, puesto que el sentido de una imagen se juega en esos detalles.

## CREACION DEL PERSONAJE

Según Kachler (2004), su forma externa comienza a definirlo, luego se incorpora la acción, es decir ¿Cómo reacciona? ¿Cómo se comporta? ¿Cómo se mueve? Para esto se realiza una guía del personaje en donde se indica cómo son sus movimientos, su comportamiento, sus expresiones faciales, etc. Al terminar su personalidad, se pondrá de manifiesto quién es y cómo actuará.

Cuando a un personaje se le crea cierto grado de complejidad, se da la pauta para crear expresiones corporales y faciales extremas, por ejemplo un personaje puede llegar a cambiar de proporción en momentos extremos. Los elementos opuestos pueden hacer más interesante un personaje.

Para lograr más a profundidad, se le añaden emociones, actitudes y valores. Las actitudes puestas en evidencia tras las emociones muestran cómo ve el personaje la vida, cuáles son sus opiniones, su punto de vista, sus cambios internos. Un personaje es personalidad.

Al momento de crear un personaje se puede tomar en cuenta las proporciones del mismo, ya que esto determinará de gran manera el grupo objetivo, es por eso que se debe de conocer quiénes se está creando, que se identifique con el personaje, para quiénes se está creando, cómo piensan estas personas y qué podrían esperar del mismo.

Por ejemplo, cuando la proporción el mismo es de una cabeza, está dirigido a un grupo objetivos entre 3 y 4 años. Un personaje con una dimensión de 2 a 3 cabezas va a un público de 5 a 9 años, uno de 4 cabezas puede ir

dirigido a jóvenes. Los colores de un personaje son importantes en la personalidad que éste tenga, así como el tipo de trazo que se utilice en el mismo.

## CATEGORÍA DE PERSONAJES

1. Principales
2. Protagonista: sostiene la historia.
3. Antagonista: impide al protagonista alcanzar su logro.
4. Personajes de apoyo: No sostienen la historia, personajes secundarios que le dan sentido a la historia.
5. Personajes normales: Son aquellos que tienen reacciones esperadas.
6. Personajes ideales: imaginarios, simbólicos, poseen una sola dimensión, los personajes mitológicos eran definidos en torno a un solo atributo, tienen una cualidad única.
7. Personajes Humanos: su parte interna humana, pero su forma externa es de un animal.
8. Personajes fantásticos: individuos extraños. Su personalidad está exagerada físicamente. Viven un mundo extraño, por ejemplo: nomos, duendes, hadas, brujas y gigantes.

## DIMENSIONES DEL PERSONAJE

El personaje cuenta con tres dimensiones: Física, Sociológica y Psicológica.

### Dimensión física

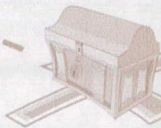
- Sexo
- Edad
- Altura y peso
- Color del pelo, ojos y piel
- Postura
- Apariencia: buena, sobrepeso, delgado, limpio, placentero, desaliñado, forma de la cabeza, cara, ojos.
- Defectos físicos: tuerto, renco, manco, etc..

### Dimensión Sociológica

Esta dimensión está referida a su condición y a sus relaciones sociales.

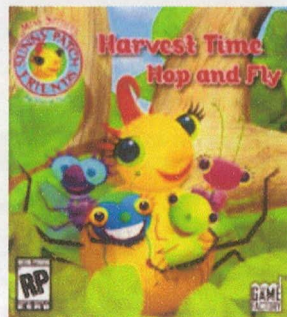
- Clase: baja, media o alta.





- Ocupación: tipo de trabajo, horario, ingresos, actitud ante un trabajo.
- Educación: nivel logrado, tipo de colegios, aptitudes, gustos, elementos favoritos, los menos deseados y los aborrecidos.
- Hogar: ¿Viven los padres? ¿Están separados o divorciados? hábitos hogareños, estado civil.
- Religión
- Nacionalidad, Raza
- Lugar en la comunidad comportamiento entre los amigos, en el club, en algún deporte.
- Afiliaciones políticas
- Distracciones: hobbies, libros, cine, TV

## EJEMPLOS DE PERSONAJES PARA NIÑOS



"Miss Spider"



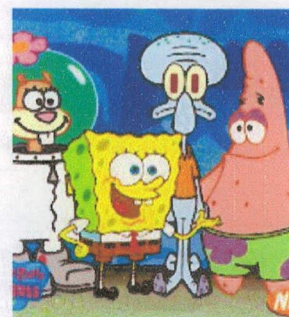
" Los Padrinos Mágicos "

### Dimensión Psicológica

Es la que complementa la definición de un personaje y resulta de la combinación de las otras dos. La influencia de las dos dimensiones anteriores, provocan entre otras cosas: la ambición, la frustración, el temperamento, las actitudes y los complejos. Si se pretende entender las acciones de un personaje, primero se debe encontrar las motivaciones que lo empujan a actuar como lo hace.

### Aspectos psicológicos:

- Valores
- Ambiciones
- Frustraciones
- Temperamento
- Actitud frente a la vida
- Complejos
- Introvertido-Extrovertido



" Bob Esponja "  
Nickelodeon

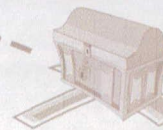


" The Backyardigans "  
Discovery Kids

### DESCRIPCIÓN

Se puede observar que estos personajes no tienen las características físicas ni sociológicas que poseen los niños que las ven. Sin embargo, poseen características psicológicas que concuerdan con las del espectador. A través de estas características el niño se logra identificar con los personajes y estos se vuelven aspiracionales para ellos, es por ello que tratan de imitarlos y se logra que los niños aprendan por medio de los personajes. Además, estos estimulan su capacidad imaginativa y logran atraer la atención de los niños.





## ILUSTRACIÓN PARA NIÑOS

Según Larrave (1992), la primera experiencia de aprendizaje de un niño se realiza a través de la conciencia táctil; luego el olfato, el oído y el gusto. Lo icónico (capacidad de ver, reconocer y comprender visualmente fuerzas ambientales y emocionales) supera rápidamente estos sentidos.

Lo gráfico tiene gran importancia para el niño, dado que él piensa en imágenes y no por razonamiento. Uno de los primeros rasgos del lenguaje del niño, es precisamente la imagen. Lo gráfico es la traducción de la realidad que se quiere expresar, la traducción de la voz interior más íntima, esto todavía más para el niño que para el adulto. Sus imágenes son más gráficas que las del adulto, a través de ellas es capaz de dar una impresión acabada de lo que interesa en profundidad a sus sentidos o a su razón.

Si ya en el lenguaje se manifiesta la importancia de la imagen para el niño, se comprende el impacto que tienen las gráficas. Quienes mejor estudian la psicología de la narración, entienden que uno de sus caracteres esenciales debe ser su videncia, ver antes que sentir. Este hecho, subraya una vez más la importancia del factor visual para el niño.

Uno de los caminos para el aprendizaje del niño es la observación, para luego poder imitar. De aquí lo visual sea uno de los medios más importantes para aprender. Gran parte de la moderna pedagogía ha sabido utilizar muy bien lo gráfico, para enseñarles a leer a los pequeños. La gráfica atrae la atención del niño y lo conduce a la búsqueda de mayor información.

## TIPOS DE MATERIALES EDUCATIVOS

### SOLO VISION PROYECTABLE:

- Diapositivas
- Retroproyector

### SOLO AUDICION:

- Radio
- Cd player

### AUDIOVISUAL:

- Vídeo
- Data-shows
- Programas televisivos
- Combinación de mat.
- Visual y auditivo.
- Sonovisos
- \*MULTIMEDIA

### NO PROYECTABLE:

- Emisiones
- Radiofónicas
- Fotografías
- Mapas
- Láminas
- Carteles,
- Murales
- Paneles con
- Tarjetas
- Rotafolios
- Fanelógrafos
- Afiches
- Papelógrafos
- Pizarras
- Materiales
- Impresos
- Materiales reales

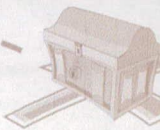
## MEDIOS AUDIOVISUALES

### FUNCIONES DE LAS IMÁGENES EN LA ENSEÑANZA.

Según información contenida en la página de Internet Dewey (2004), la importancia de las imágenes en los procesos de enseñanza/aprendizaje es notable en muchos aspectos, entre ellos:

- Las imágenes resultan motivadoras, sensibilizan y estimulan el interés de los estudiantes hacia un tema determinado.





- Facilitan la instrucción, complementando las explicaciones verbales con contenidos icónicos concretos de fácil comprensión que contribuyen a la fijación de los contenidos. También pueden presentar abstracciones de forma gráfica.
- Exigen un procesamiento global de la información que contienen, y pueden producir un impacto emotivo que genere sentimientos y actitudes.
- Facilitan las comparaciones entre distintos elementos y permiten analizar con detalle las distintas fases de los procesos complejos.
- Permiten conocer mejor el pasado (grabados, monumentos...) o ver realidades poco accesibles habitualmente (imágenes de microscopios, telescopios...)
- Pueden simplificar o sintetizar realidades complejas (diagramas, esquemas...)
- Ferrández (Ferrández et al.;1978, 199) también destaca sus posibilidades como instrumento para la evaluación, fuente de diálogo y medio de recreación.
- Suponen un buen canal de información alternativa para estudiantes con poca habilidad lectora y para personas con graves deficiencias visuales.
- Proporcionan soporte verbal o fondo musical a las imágenes en los montajes audiovisuales
- Cuando se utilizan para proporcionar música ambiental pueden generar un entorno agradable y relajante.
- Permiten realizar actividades para mejorar la habilidad de escuchar: sostener la atención, seguir instrucciones, escuchar críticamente, apreciar la buena dicción...
- *Existen múltiples materiales disponibles y utilizables con equipos sencillos:*
  - Grabaciones de música, literatura, sonidos de la naturaleza, documentos...
  - Materiales didácticos para el estudio de idiomas.
  - Programas educativos y formativos de radio...
- *Pueden repetir incansablemente su contenido, por lo que resultan de gran utilidad en la enseñanza de idiomas, dicción, documentación...*

#### VENTAJAS QUE PUEDEN APORTAR LOS MEDIOS SONOROS.

- Los aparatos con los que se manejan los medios sonoros son baratos, manejables y fáciles de utilizar.
- Los medios sonoros constituyen una buena manera de proporcionar experiencias de aprendizaje a grandes grupos y también resultan adecuados para el trabajo individual de los estudiantes.
- Las grabaciones también pueden utilizarse con una finalidad evaluativa de los alumnos.
- El fácil acceso a todo tipo de materiales musicales que proporcionan propicia la motivación de los estudiantes hacia los valores artísticos de la música.
- Contribuyen a mejorar la dicción, ya que permiten escuchar voces con una buena vocalización y timbre.
- Para los estudios lingüísticos en general, facilitan la adquisición de vocabulario y la mejora de la praxis conversacional.
- *Proporcionan documentación sonora diversa:* musical, sobre el folklore, sonidos de la naturaleza, conversaciones de personas que no están presentes...

#### MATERIALES Y MEDIOS AUDIOVISUALES TRADICIONALES

Según información contenida en la página web Educar (2004) algunos materiales y medios audiovisuales tradicionales son:

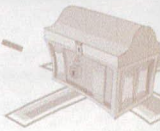
##### Diapositivas

La diapositiva es fundamentalmente un medio gráfico, y puede servir para presentar fotografías originales o copias de materiales tomados de cualquier documento impreso. Como pueden deteriorarse si se proyectan durante demasiado tiempo, no se prestan para dar una información gráfica o basada en palabras, salvo si es de un tipo muy simple que se puede asimilar muy deprisa. Normalmente no deben proyectarse durante más de 60 segundos ni menos de cuatro, dependiendo del contenido gráfico y de la duración del comentario de quien las exhibe.

##### Imágenes diascópicas (Retroproyector)

El retroproyector es un medio visual fijo, que utiliza materiales que permiten el paso de la luz, o sea, transparencias. Por este motivo, la intensidad luminosa sobre la pantalla es suficientemente grande como para que no haya necesidad de oscurecer la habitación.





En un aula, permite al profesor escribir la transparencia mirando a clase, siendo proyectado su escrito hacia atrás (retroproyectado) sobre una pantalla situada frente a los alumnos y de espaldas al profesor. La percepción de lo escrito o dibujado de este modo es mucho más nítida que la de la tiza sobre la pizarra.

#### **Imágenes episcópicas (proyección de objetos opacos)**

Esta proyección depende de la capacidad de un objeto para reflejar la luz. La ventaja que tiene es que es único; no existe ningún otro dispositivo que permita proyectar imágenes que no estén preparadas en material transparente. Cualquier material impreso, dibujado o fotografiado puede servir (páginas de libros, revistas, etc.; cuerpos sólidos; hojas de árboles; mapas; etc.), tanto en color como en blanco y negro. Todo ello puede ser ampliado al instante por el proyector.

#### **Filminas**

Son películas de vistas fijas (en color o blanco y negro), de 35 mm, que constan de un número variable de fotogramas, de cuadro entero (24x36 mm) o de medio cuadro (18x24 mm), que presentan un tema secuenciado o documento proyectable.

Se proyecta con un proyector de diapositivas.

La dificultad de colocar la filmina en los chasis de los proyectores usuales constituye un gran inconveniente que contrasta con su economía. Igualmente, la inferioridad del tamaño del cuadro queda compensada por la posibilidad de avanzar o retrasar la imagen con gran facilidad. Estas y otras características hacen que la filmina vaya siendo sustituida progresivamente por la diapositiva.

#### **Rotafolio**

Se trata de un tablero didáctico dotado de pliegos de papel, utilizado para escribir o ilustrar. El complemento necesario es el rotulador. Los pliegos conforman una sucesión seriada y coordinada de láminas, gráficos o texto, que se articulan sobre un margen superior y se exponen con facilidad de una en una.

Es un recurso muy interesante para utilizar en exposiciones, con explicaciones dialogadas u observaciones, así como para la presentación del resultado de las investigaciones de un trabajo en equipo.

#### **LOS MONTAJES AUDIOVISUALES**

Según información contenida en la página de Internet dewey los montajes audiovisuales compaginan la proyección de diapositivas con la audición sincronizada de música y explicaciones a través de un casete.

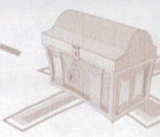
La sincronización se puede hacer de manera manual o automáticamente con determinados dispositivos.

El resultado puede ser similar (aunque sin incluir elementos como las animaciones y el vídeo) al que se puede obtener con un sistema para la proyección de diapositivas informatizadas, que también constituyen montajes audiovisuales.

Proceso de elaboración de un montaje audiovisual. Las fases para la elaboración de un montaje audiovisual, de una colección de diapositivas informatizadas, o de un material didáctico audiovisual en general pueden ser las siguientes:

- Génesis de la Idea Inicial
- Proyecto: primera concreción de la Idea Inicial
- Objetivos (para qué)
- Contenidos (qué)
- Destinatarios (a quien)
- Primera concreción de las imágenes. Duración (cómo)
- Medios necesarios.
- Guión completo didáctico-técnico
- Desarrollo al detalle de la Idea Inicial.
- Guión literario (relaciona las imágenes)
- Planificación de las imágenes (en unas fichas)
- Tabulación (lista con todas las imágenes)
- Guía didáctica (útil para profesores y alumnos)
- Locuciones: comentarios claros y amenos (30/60s. por diapositiva)
- Ampliación de los comentarios
- Ejercicios/evaluación: vocabulario, prueba objetiva, hacer dibujos o esquemas, bibliografía a consultar...
- Orientaciones didácticas
- Ficha resumen.





## DESARROLLO DE MATERIAL GRÁFICO DE APOYO

Según González, citado por Cifuentes, Lemus y Zelaya (1994), el material de apoyo gráfico redefine como un recurso de contenido teórico y/o práctico que pretende comunicar a un grupo determinado, elementos formativos específicos y previamente definidos. Este material debe de llevar una forma de expresión y presentación adecuada para que el grupo objetivo a quien va dirigido se compenetre en el tema.

Dentro de los puntos a estudiar para la elaboración del material de apoyo gráfico están:

### A. ELEMENTOS DE CONTENIDO

### B. PROCESO DE DISEÑO Y ELABORACIÓN DEL MATERIAL

#### A. ELEMENTOS DE CONTENIDO

El contenido del material se debe seleccionar y sintetizar para obtener lo necesario y requerido por el grupo objetivo a quien va dirigido, es decir un contenido lógico y coherente. Este material debe aportar los conceptos, definiciones, fórmulas, signos, ilustraciones, procesos, instrucción e información que sean del dominio de dicho grupo.

Los elementos necesarios para seleccionar los contenidos son:

- a. La información que debe incluirse y la que debe quedar fuera.
- b. Los criterios a utilizar para el ordenamiento de la información.

Ambos aspectos deben estar en función del grupo objetivo, de los objetivos del material, de los recursos disponibles, y del tema.

Se proponen a manera de síntesis siete reglas para la definición del contenido. Estas reglas también contienen también condiciones formales que deben tomarse en cuenta:

- a. La información debe interesar al grupo objetivo.
- b. El contenido debe seleccionarse en función de las necesidades e intereses del grupo objetivo.
- c. El contenido debe evidenciar lo esencial del tema.
- d. El contenido debe ir de o general a lo específico, para que se

comprenda bien la información.

- e. El contenido puede permitir al grupo objetivo involucrarse activamente.
- f. Las actividades que contenga el material, deben establecer una comunicación en dos vías: facilitar una información que provoque una respuesta activa directa o indirectamente.
- g. El contenido debe hacer referencia a la realidad.

### B. PROCESO DE DISEÑO Y ELABORACIÓN DEL MATERIAL

Los elementos del proceso de diseño y elaboración del material de apoyo gráfico son:

#### a) Solicitud:

El proceso de diseño y elaboración del material inicia con la estructuración de una solicitud que debe contener la siguiente información:

- Nombre del tema y su delimitación
- objetivos del material
- Definición del grupo objetivo
- Marcos teóricos, materiales e información sobre el tema para el que se elaborará dicho material
- Recursos disponibles

#### b) Fundamentación Teórica:

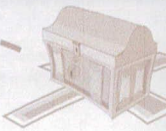
Otro elemento del proceso de diseño y la elaboración e material de apoyo gráfico es la fundamentación teórica, la cual implica:

- El contenido utilizado actualmente para la resolución gráfica del material.
- El entorno que comparte el grupo objetivo.
- Contenidos a destacarse en el material.

#### c) Tratamiento Formal:

El tratamiento formal se traduce como los primeros bocetos y alternativas de diseño, donde se presentarían las primeras ideas de diagramación, tipografía, formato, color y presentación. Estos elementos son muy importantes porque de ellos depende un diseño adecuado y la intensificación del significado. (Ver en material educativo pág. 15)





## INSTRUCTIVO

Según información contenida en el sitio web javeriana (2004), el instructivo es un documento que describe de forma detallada el “cómo” desarrollar una actividad dentro de un procedimiento.

- Las ilustraciones corresponden a lo explicado en el texto.
- El vocabulario es apropiado y preciso.
- Resulta ordenado, claro y coherente.

## ESTRATEGIAS PARA ELABORAR UN INSTRUCTIVO

Según información contenida en la página web de Codelco (2004):

### Antes de elaborarlo

- Señala sobre qué tratará el instructivo.
- Identifica quién será el destinatario del instructivo.
- Selecciona el vocabulario pertinente para el tema del instructivo.
- Precisa en forma clara las acciones y el orden en que se deben realizar.
- Si se requiere de materiales o tiempos especiales, anótalos.

### Durante la escritura

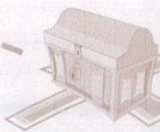
- Precisa todos los pasos cuidadosamente hasta lograr la acción esperada.
- Redacta cada paso, cuidando que los verbos utilizados sean precisos.
- Cuida utilizar palabras y expresiones específicas que le entreguen información precisa al destinatario.
- Si es necesario, numera las acciones.
- No olvides incluir elementos gráficos para facilitarle al lector el logro del objetivo.
- Si el destinatario puede correr algún peligro, adviértelo de modo destacado.

### Después de escribir el borrador

Verifica y corrige si:

- El orden de las acciones es correcto.
- La ortografía es adecuada.

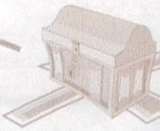




## 6. DEFINICIÓN DEL GRUPO OBJETIVO







El material será dirigido a niños de 6-10 años de edad, por lo que ellos se convierten en el grupo objetivo primario. Sin embargo, para que se haga uso correcto del material es necesario dirigir parte material a los facilitadores, lo cual los convierte en el grupo objetivo secundario.

## 6.1 PERFIL DEMOGRÁFICO

### GRUPO OBJETIVO PRIMARIO

Según información contenida en la página web de Prodatos (2005):

#### NIVEL BAJO

##### C (38%)

- El ingreso promedio mensual de sus padres ingreso promedio mensual está comprendido entre los Q1,000 a 4,999
- El nivel de estudio de sus padres es de secundaria incompleta o primaria completa
- La ocupación de sus padres corresponderá a obreros dependientes o auxiliares de actividades especializadas, y en general obrero sin especialización alguna como conserjes, mensajeros, etc. Varios miembros de la familia contribuyen al ingreso familiar.
- Viven en casas modestas localizadas en barrios o colonias populares, edificios multifamiliares, etc. (casi siempre alquiladas), en donde poseen electrodomésticos de marca y modelo económico.
- Usualmente sus padres no tienen automóvil y si lo tienen seguramente lo compraron usado o de modelo muy anterior.
- Estudian en escuelas públicas.

#### NIVEL POPULAR

##### D (22%)

- El ingreso promedio mensual de los padres es menor a los Q1,000
- El nivel educacional de los padres es escaso y en muchos casos no han cursado ningún estudio

- La ocupación del padre de familia corresponde a aquellas tareas que no requieren ningún conocimiento, usualmente no tienen trabajo fijo, sino que en trabajos de oportunidad.
- Viven en casas precarias en zonas marginales en donde poseen únicamente televisor blanco y negro y radio.
- Los padres no alcanzan a cubrir sus necesidades mínimas.

Según información proporcionada por el Bufete popular de la Universidad Rafael Landívar (2004), en el caso del grupo perteneciente al nivel C, son niños y niñas que estudian en las escuelas de "Fe y Alegría" cuyas edades oscilan entre los 6 y los 10 años, sus padres tienen un ingreso mensual de Q. 2,500.00; estudian en el nivel primario. Viven en casas que cuentan con dos o tres cuartos. En casa cuentan con los servicios domésticos eléctricos indispensables, el 96% de estos niños cuentan con un TV a color y el 74% de ellos ven programas que se transmiten por cable. Algunos de estos niños trabajan en el campo u realizando otras actividades junto a sus padres para ayudar en sus hogares.

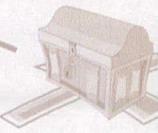
El nivel socioeconómico D está conformado por niños y niñas de 6 a 10 años, que estudian en las escuelas de "Fe y Alegría" cuyas edades oscilan entre los 6 y 11 años, sus padres tienen un ingreso mensual de Q.1,100.00 mensuales. Estos niños estudian, viven en casas que cuentan con 1 ó 2 cuartos. El 61% posee TV a color y solamente el 37% ve programas por cable. La mayoría de estos niños trabajan junto con sus padres en el campo o haciendo otras labores como vender.

Se puede decir que la mayoría de ellas están integradas por habitantes en situación de vulnerabilidad, por las condiciones de pobreza en las que viven, como por las condiciones habitacionales, condiciones de salubridad, seguridad, etc. La mayoría de estas comunidades son consideradas áreas marginales, razón por la cual, sus habitantes presentan serias dificultades en la oportunidad de acceso a educación y servicios básicos.

### GRUPO OBJETIVO SECUNDARIO

Según información contenida en la página web de Prodatos (2005):





### NIVEL MEDIO-ALTO

#### B (5%)

- Ingreso familiar entre Q12,000 a 24,999 al mes
- Su nivel educacional supera los estudios secundarios completos y universitarios.
- Tienen un nivel de vida bastante holgado. Son ejecutivos de empresas privadas o públicas, también pueden ser dueños de negocios medianos.
- Viven en sectores residenciales o en colonias. Las casas poseen al menos 4 habitaciones. Pueden ser hechas a sus especificaciones.
- Disponen de la mayoría de los bienes de confort
- En el servicio doméstico 1 persona como mínimo.
- Poseen uno o dos vehículos de modelos no necesariamente recientes.
- La educación de sus hijos es muy importante y por eso realizan esfuerzos para que vayan a los mejores colegios y universidades del país.
- No poseen casa de campo o finca.
- Viajan al extranjero por lo menos una vez al año y frecuentemente al interior del país a lugares de descanso.

### NIVEL MEDIO-BAJO

#### C (28%)

- Su ingreso familiar oscila entre Q5,000 a 11,999 al mes
- Su nivel educacional se encuentra en estudios primarios y secundarios completos.
- Por lo general son profesionales, comerciantes, pequeños industriales, ejecutivos de mandos medios.
- Habitan en casas modestas, no de lujo pero confortables.
- Generalmente con 3 habitaciones en colonias de casa iguales.
- Poseen muebles y electrodomésticos populares, comprados a veces a plazos.
- A veces poseen 1 empleado doméstica otra no tienen.
- Poseen vehículo de modelo no reciente.
- Sus hijos se educan en colegios y universidades del país.

- No poseen casa de campo o finca.
- Viajan frecuentemente dentro del país y sus viajes al exterior son circunstanciales.

## 6.2 PERFIL PSICOGRÁFICO

### GRUPO OBJETIVO PRIMARIO

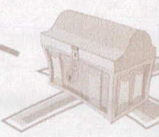
Según información recibida por parte de las Escuelas de Fe y Alegría (2004), los niños y niñas de estos niveles socioeconómicos, estudian en jornadas matutinas y/o vespertinas, visten ropa modesta; los niños de esta edad están desarrollando el autoconcepto, que se refiere al momento en que el niño se conoce a sí mismo, buscan dirigir su propio comportamiento y desarrollan habilidades sociales, físicas e intelectuales que les permiten sentirse útiles a la sociedad. También experimentan crisis de competencia y viven diferencias en las relaciones intrafamiliares, la razón de esto es que ellos se ven más ocupados en actividades escolares con sus amiguitos.

Según información contenida en la página web del Consultorio especializado en lenguaje y Aprendizaje estos niños se caracterizan por su capacidad imaginativa, aceptan con facilidad situaciones irreales y las acoplan a su vida. Esto les ayuda a desarrollar su creatividad y a comprender las situaciones que se les presenten. Durante estas edades los niños desarrollan su pensamiento intelectual, artístico y musical, y conforme se acercan a la pubertad atraviesan cambios no solo físicos sino emocionales y psicológicos.

De los 6 a 9 años, los niños disfrutan de libros que narran historias de aventura, de magia, de misterios. La ilustración aún atrae al niño con estas edades. Ya pueden leer libros con más textos, y que hablen de situaciones y personajes más complejos. A partir de los ocho años empieza a despertarse la emoción artística. Les interesa la descripción detallada del relato. Todas aquellas historias emocionantes o que les mantengan en vilo hasta el final les harán identificarse con los personajes y sentirse parte de la historia.

De 10 a 12 años pueden ser libros con más de 100 páginas. Las ilustraciones empiezan a desaparecer permitiendo espacio para la imaginación del niño, pero es importante mencionar que éstas no quedan desplazadas. Solamente se busca con ellas un mundo similar al del niño o uno con el cual se pueda identificar. Sin caer en realismo total. A estas





edades, los niños ya comprenden casi todas las palabras y situaciones, y seguramente ya tendrán sus temas de lectura preferidos. Ahora cabe apenas estimularlos en este sentido. Alrededor de los 12 años comienzan a interesarse por libros de suspense e intriga, aventuras peligrosas, novelas realistas, biografías.

Para saber que espera el grupo objetivo de la propuesta de diseño y que nivel de conocimientos tienen acerca del tema que se tratará en el material se realizó una encuesta a 50 de ellos (ver anexo 1) y se obtuvieron los siguientes resultados:

- La mayoría de los niños tienen un concepto erróneo de lo que son los derechos del niño. Sin embargo, conocen algunos de los derechos, los cuales han aprendido debido a que son los más conocidos y que se han explotado más en campañas realizadas por el ministerio de educación. Estos derechos son el derecho a la educación y el derecho a jugar.
- La palabra seguridad la asocian con objetos, personas o animales que los hacen sentir seguros de alguna manera, ya sea por el valor sentimental que tienen hacia ellos o porque se les ha dicho que son objetos seguros o personas que los pueden ayudar en caso de estar en peligro.
- Disfrutan de la lectura cuando son temas de interés para ellos, pero por lo general no les gusta mucho leer.
- Se inclinan más por los juegos donde pueden agilizar su mente de forma divertida.
- La mayoría tiene como actividad preferida ver televisión, lo que nos lleva a la conclusión de que le entretienen más los medios audiovisuales en comparación de los demás que existen.
- Prefieren libros en los que ellos tienen que pintar los dibujos ya que ellos pueden de cierta forma crear la imagen que quieren que tenga el personaje, lo cual estimula su imaginación y motiva.
- Prefieren las Historias de piratas, ya que en ellas se viven aventuras hacia las cuales ellos se sienten atraídos y que buscan vivir para divertirse.
- La mayoría de los niños ven caricaturas que pasan en la programación nacional, ya que por el nivel socioeconómico no todos cuentan con servicio de cable. La caricatura más popular entre ellos es la de bob Esponja. Bob Esponja que no cuenta con

características físicas ni sociológicas con las cuales ellos se puedan sentir identificados, pero si con características psicológicas, las cuales hacen que el personaje se convierta en una imagen aspiracional para ellos.

- La música que más les gusta escuchar es el reggaeton, porque es música que pueden bailar y es lo que actualmente se escucha.
- Llamam más su atención los colores luminosos.
- Pueden leer tipografías diferentes a las que ellos aprendieron a escribir, siempre y cuando estas tengan suficiente espaciado y guarden los trazos más característicos de cada letra.
- Se inclinan más por las propuestas de ilustración donde el niño se ve más amigable.

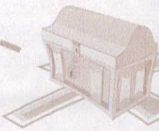
## GRUPO OBJETIVO SECUNDARIO

Según información recibida por parte CIPRODENI (2006), son hombres y mujeres graduados de maestros, quienes poseen la virtud de querer aportar a su nación los conocimientos básicos sobre cultura, historia, lógica, etc. Su labor consiste en preparar a los niños de una forma positiva e intelectual para que su desenvolvimiento en la sociedad sea productivo. Generalmente toman su trabajo como algo que les apasiona, ya que son entes de cambio e influencia dentro de la sociedad guatemalteca.

Trabajan medio tiempo y se preocupan por dedicar un tiempo a su familia. Por la tarde ayudan a sus hijos a realizar sus tareas y si no los tienen, se dedican a estudiar una carrera universitaria, como Pedagogía, Psicología, Licenciatura en Trabajo Social, etc. Generalmente se inclinan por las carreras humanísticas y sociales. Sin embargo, en su mayoría se desempeñan como amas de casa, maestras, mamás y esposas, pues su salario no les permite pagar sus estudios universitarios.

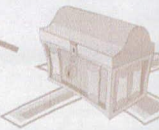
Les gusta convivir con los niños, dedicarse a su trabajo y no tienen una vida social muy activa, ya que son personas que necesitan trabajar para ayudar a su pareja con los gastos que requiere el sostenimiento de un hogar. En este grupo de educadores son muy escasos los casos en los que los maestros trabajan por distracción. Los fines de semana se dedican a hacer cosas propias del hogar.





Son personas muy maduras y conscientes, ya que les toca ayudar a sus alumnos y en muchos casos conocer los problemas que enfrentan los niños y hacer algo para ayudarlos a resolverlos si esto está interfiriendo en su educación.

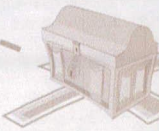




## 7. PROCESO DE CONCEPTUALIZACIÓN







Para poder realizar un diseño que cumpla con los objetivos propuestos y traslade los contenidos al grupo objetivo de forma eficiente es necesario sintetizar toda la información anterior y concretarla en una sola frase. Esta frase conceptual es la esencia de todo el proyecto ya que el diseño se hace en base a esta idea para que el diseño la transmita al grupo objetivo y se logre un cambio de actitudes a través de él.

Para llegar a éste concepto se realizan una serie métodos que ayudan a encontrar palabras claves y de gran importancia en el proyecto. A continuación se describe el proceso de conceptualización que incluye 3 métodos o ejercicios y las frases derivadas de cada una.

## LLUVIA DE IDEAS

Este método se utiliza para hacer una lista de todas las palabras que vienen a la mente y que tienen relación con el tema que se tratará en el material. Esto ayuda a identificar las palabras claves del proyecto y en base a estas se realizan frases o ideas que envuelven estas palabras claves.

- |     |                |     |                 |
|-----|----------------|-----|-----------------|
| 1)  | Niños          | 21) | Esperanza       |
| 2)  | Niñas          | 22) | Sonrisas        |
| 3)  | Derechos       | 23) | Felicidad       |
| 4)  | Seguridad      | 24) | Crianza         |
| 5)  | Niñez          | 25) | Violencia       |
| 6)  | Abuso          | 26) | Violación       |
| 7)  | Maltrato       | 27) | Tristeza        |
| 8)  | Luz            | 28) | Robo            |
| 9)  | Discriminación | 29) | Sensibilidad    |
| 10) | Dolor          | 30) | Susceptibilidad |
| 11) | Prevención     | 31) | Escudo          |
| 12) | Manejo         | 32) | Defensa         |
| 13) | Daño           | 33) | Unión           |
| 14) | Riesgos        | 34) | Esfuerzo        |
| 15) | Peligros       | 35) | Obligaciones    |
| 16) | Protección     | 36) | Conquistar      |
| 17) | Defensa        | 37) | Revelar         |
| 18) | Indefensos     | 38) | Hallar          |
| 19) | Vulnerabilidad | 39) | Atrapar         |
| 20) | Heridas        | 40) | Invulnerable    |

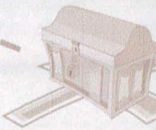
- |     |             |     |              |     |             |
|-----|-------------|-----|--------------|-----|-------------|
| 41) | Estabilidad | 61) | Cultura      | 81) | Solidaridad |
| 42) | Auxilio     | 62) | Evolucionar  | 82) | Comprensión |
| 43) | Orientar    | 63) | Transformar  | 83) | Amor        |
| 44) | Acoger      | 64) | Convertir    | 84) | Salud       |
| 45) | Orientación | 65) | Mediar       | 85) | Vida        |
| 46) | Cuidados    | 66) | Facilitar    | 86) | Cuidados    |
| 47) | Hogar       | 67) | Crianza      | 87) | Infancia    |
| 48) | Esperanza   | 68) | Conciencia   | 88) | Alegría     |
| 49) | Futuro      | 69) | Compromiso   | 89) | Colegios    |
| 50) | Cambio      | 70) | Alianza      | 90) | Escuelas    |
| 51) | Ayuda       | 71) | Prevención   | 91) | Comunidad   |
| 52) | Transformar | 72) | Emociones    |     |             |
| 53) | Enseñar     | 73) | Inteligencia |     |             |
| 54) | Orientar    | 74) | Convenio     |     |             |
| 55) | Manos       | 75) | Deberes      |     |             |
| 56) | Juntos      | 76) | Felicidad    |     |             |
| 57) | Medio       | 77) | Identidad    |     |             |
| 58) | Expresar    | 78) | Expresar     |     |             |
| 59) | Positivo    | 79) | Respeto      |     |             |
| 60) | Desahogar   | 80) | Apoyo        |     |             |

Se seleccionaron, 9 palabras de la lista anterior, que tuvieron mayor relación con el tema y lo que se quiere lograr con el material, que podrían funcionar para un posible concepto:

- Seguridad
- Protección
- Defensa
- Felicidad
- Escudo
- Amor
- Vida
- Cuidados
- Derecho

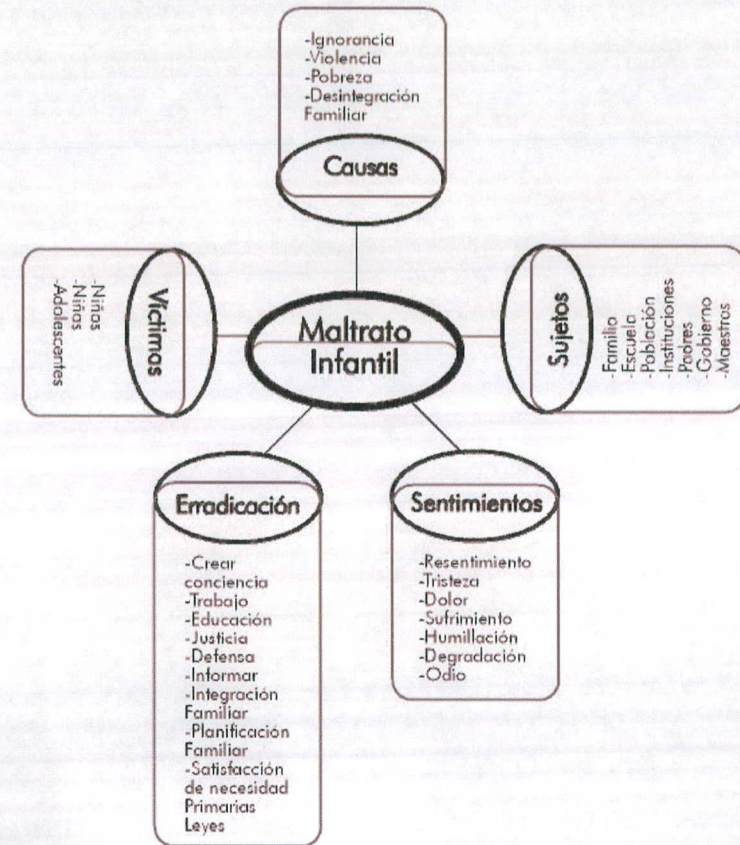
Luego estas palabras junto con el objetivo que se busca cumplir con el material se utilizaron para crear frases.





## POSIBLES FRASES CONCEPTUALES:

- Con amor yo aprendo
- El conocimiento es mi escudo protector
- Acógeme para protegerme
- Si me cuidas yo me cuidaré
- Si me enseñar yo me cuidaré
- Asegura mi futuro, asegura mis pasos
- Asegura mi camino
- Defiendo mis derechos
- Quiero vivir seguro
- Aseguro mi vida
- Asegura mi bienestar
- Es mis manos también está cuidarme
- Si me siento seguro, me siento feliz
- Asegurando mis pasos, aseguro mi porvenir
- Juego seguro, juego feliz
- Juego seguro, juego feliz
- Creo mi mundo seguro para ser feliz
- Pinto seguro para sentirme feliz
- Juego seguro para sentirme feliz
- Practico mis derechos, para hacerlos valer
- Descubro mis derechos, para hacerlos valer
- Descubro mis derechos, descubro mi vivir
- Juego seguro para ser feliz
- Con seguridad soy invulnerable
- Un auxilio para mi felicidad
- Defiendo mis derechos
- De mi también depende



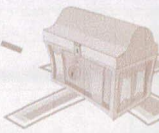
Se seleccionaron, 6 palabras de la lista anterior, que tuvieron mayor relación con el tema y lo que se quiere lograr con el material, que podrían funcionar para un posible concepto:

- Ignorancia
- Violencia
- Niños
- Educación
- Defensa
- Tristeza

## MAPA CONCEPTUAL

El mapa conceptual es un recurso esquemático para representar un conjunto de conceptos y sus relaciones de una manera gráfica que provee una forma de organizar las ideas más importantes acerca de un tema. En base a este mapa y las palabras que lo componen se realizan más frases o ideas que pueden llegar hacer el concepto de diseño.





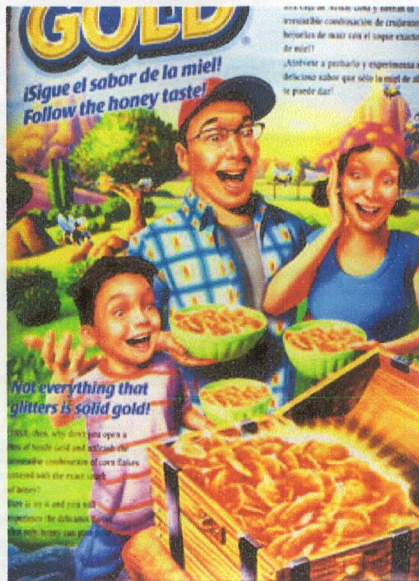
Luego estas palabras junto con el objetivo que se busca cumplir con el material se utilizaron para crear frases.

#### POSIBLES FRASES CONCEPTUALES:

- Armas contra la ignorancia
- Combatiendo la violencia
- Niños practicando sus derechos, para hacerlos valer
- Niños que descubren sus derechos, para hacerlos valer
- Educándome con seguridad soy invencible
- Una defensa para mi felicidad
- Defiendo mis derechos
- Si no me siento seguro, vivo triste

#### RELACIONES FORZADAS – IMAGEN

Por medio de la observación de una imagen cualquiera se obtuvieron algunas palabras con las cuales se realizaron más frases.



- Tesoro
- Descubrir
- Seguridad
- Magia
- Valor
- Conquista
- Sonrisas
- Felicidad

#### POSIBLES FRASES CONCEPTUALES:

- Descubriendo el tesoro de mi seguridad
- Descubro el tesoro de velar por mi seguridad
- Descubro la magia de sentirme seguro
- El valor de mi seguridad es un tesoro
- De mi seguridad depende mi felicidad
- Conquisto el mundo de la felicidad al descubrir mi derecho a la seguridad
- Descubro el tesoro de la felicidad al sentirme seguro
- Conquisto mi felicidad cuando práctico mi derecho a la seguridad
- Conquisto mi felicidad descubriendo mi derecho a sentirme seguro
- Conquisto el mundo de la felicidad, descubriendo mi derecho a sentirme seguro
- Lleno mi mundo de sonrisas cuando me siento seguro

Se relaciono la palabra en la que se pensó al ver la imagen, con un objeto relacionado con seguridad y se realizó una frase con el:

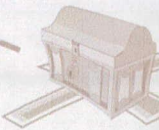
#### Conocimiento-armas

- Me armo de conocimiento para luchar por mi derecho a sentirme seguro.

#### Armas-armadura, escudo, casco

- El amor es mi escudo protector





Con el opuesto de la palabra en la que se pensó y se realizaron una frase con el:

#### Seguridad-peligro, inseguridad

- Me armo de conocimiento para combatir peligros
- No juego con mi seguridad, no juego con mi felicidad
- No juego con mi seguridad, juego para ser feliz

Se estudiaron las frases obtenidas con los diferentes métodos de conceptualización y se escocieron 3, las cuáles cumplen mejor con los objetivos que se quieren lograr a través del material. Estas frases son:

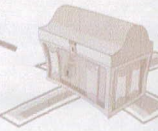
- 1) Descubro el tesoro de la felicidad, al sentirme seguro
- 2) Lleno mi mundo de sonrisas cuando me siento seguro
- 3) Me armo de conocimiento para combatir peligros

Se descartaron la 2 y la 3 debido a que en la 2 no se menciona la parte del aprendizaje lo cual es lo que se quiere lograr a través del taller que CIPRODENI impartirá. En la 3 se hace uso de la palabra " arma " la cual hace alusión a violencia que es una palabra que no se relaciona con seguridad.

## FUNDAMENTACIÓN DE CONCEPTO

Después de analizar todas las frases anteriores se llegó a la conclusión de que el concepto " *Descubro el tesoro de la felicidad, al sentirme seguro* ", transmite lo que se quiere llevar a cabo con los talleres impartidos por CIPRODENI. Conforme van recibiendo el taller van descubriendo como enfrentar diferentes situaciones que atentan contra su seguridad y al haber aprendido cómo defenderse ante estas situaciones, llegan a sentirse más seguros y por tanto, felices. Este concepto también ayuda hacer una analogía de lo que es el taller con un tema de interés para ellos, cómo lo es la búsqueda de un tesoro, ya que por las edades que comprenden estos niños, llama su atención la aventura.

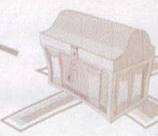




## 8. CONTENIDOS DEL MATERIAL GRÁFICO



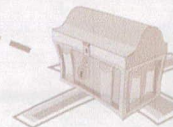




## 8.1 CONTENIDO DE TEXTO

En el material se incluirá información relacionada con los derechos del niño e información relacionada específicamente con el derecho a la seguridad. Para tratar el tema de seguridad, se expondrán situaciones que atentan contra su seguridad y cómo pueden evitar y actuar ante éstas para no salir lastimados.



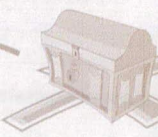


## 8.2 CONTENIDO GRÁFICO

### MATERIAL EDUCATIVO

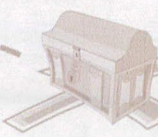
	FUNCIÓN	TECNOLOGÍA	EXPRESIVO
ELEMENTO GRÁFICO DE APOYO	Estimular la capacidad imaginativa de los niños y representar el tema.	Ilustraciones vectoriales con un nivel medio de abstracción.	Expectativa.
COLOR	Relacionar el conocimiento de la seguridad con una niñez feliz.	- Colores RGB y CYMK dependiendo del medio.  - Colores de distintos matices con saturación y una luminosidad muy alta.	Entusiasmo
TIPOGRAFÍA	Jerarquizar la información.	- <b>Titulares:</b> Tipografía que haga alusión a piratas para los titulares, como la tipografía utilizada en la película " Los Piratas del Caribe ".  - <b>Textos:</b> Sans Serif de trazo simple y legible, como Century Gothic y futura BK Bt para los textos.	- <b>Titulares:</b> Reconocimiento  - <b>Textos:</b> Estabilidad.
EJES Y RETÍCULA	Ordenar los elementos dentro del formato.	Combinación de ejes verticales, horizontales, curvos e inclinados.	Armonía y seguridad.
FORMATO PARA PRESENTACIÓN	Delimitar el área de diseño de una forma funcional y manejable.	600 X 800 pixels.	Comodidad.
FORMATO PARA RECURSO PEDAGÓGICO	Estandarizar.	Tamaño carta 8.5" x 11"	Comodidad.
AUDIO	Mantiene el interés y permitir transmitir un ambiente agradable.	Se utilizará música infantil y habla en formato mp3.	Calidez.





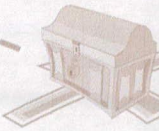
PERSONAJE 1	<ul style="list-style-type: none"><li>- Relacionar al grupo objetivo femenino con el género y situación que vive el personaje.</li><li>- Ejemplificar el tema.</li></ul>	Niña entre los 6 y 10 años, peso y estatura media, pelo claro, piel clara y ojos oscuros, postura recta y apariencia saludable. Niña de clase media-baja, de familia unida, feliz, segura y amigable. Se realizará con ilustración de nivel medio de abstracción.	Alegría.
PERSONAJE 2	<ul style="list-style-type: none"><li>- Relacionar al grupo objetivo masculino con el género y situación que vive el personaje.</li><li>- Ejemplificar el tema.</li></ul>	Niño entre los 6 y 10 años, peso y estatura media, pelo oscuro, piel clara y ojos oscuros, postura recta y apariencia saludable. Niño de clase media-baja, de familia unida, feliz, seguro y amigable. Se realizará con ilustración de nivel medio de abstracción.	Alegría.
PERSONAJE 3	<ul style="list-style-type: none"><li>- Centrar las situaciones de seguridad en un ambiente familiar.</li><li>- Ejemplificar el tema.</li></ul>	Mujer entre 30-35 años de edad, peso y estatura media, pelo oscuro, piel clara y ojos oscuros, postura recta y apariencia saludable. Madre de familia de clase media-baja, de familia unida, feliz, cariñosa y paciente. Se realizará con ilustración de nivel medio de abstracción.	Protección.
PERSONAJE 4	<ul style="list-style-type: none"><li>- Centrar las situaciones de seguridad en un ambiente familiar.</li><li>- Ejemplificar el tema.</li></ul>	Hombre entre 30-35 años de edad, peso y estatura media, pelo, piel y ojos oscuros, postura recta y apariencia saludable. Padre de familia de clase media-baja, de familia unida, feliz, cariñoso y paciente. Se realizará con ilustración de nivel medio de abstracción.	Protección.
PERSONAJE 5	<ul style="list-style-type: none"><li>- Representar inseguridad en las situaciones que vivirán los niños.</li><li>- Ejemplificar el tema.</li></ul>	Hombre entre 30-35 años de edad, peso y estatura baja, pelo, piel y ojos oscuros, postura echada hacia atrás y apariencia salvaje. Se realizará con ilustración de nivel medio de abstracción.	Peligro.





PERSONAJE 6	<ul style="list-style-type: none"><li>- Narrador de la historia.</li><li>- Ejemplificar el tema.</li></ul>	Loro, de apariencia saludable, que sea amigable y que transmita confianza a los niños.	Seguridad.
SOPORTE	<ul style="list-style-type: none"><li>- Economizar recursos.</li></ul>	Papel bond u otros papeles económicos.	Facilidad.

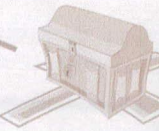




## 9. MEDIOS Y FORMAS DE DISTRIBUCIÓN







## 9.1 ESTRATEGIA DE IMPLEMENTACIÓN

Tanto la presentación como el recurso pedagógico servirán para facilitar el aprendizaje y como medio de apoyo para el facilitador de CIPRODENI, quién impartirá el taller del tema de seguridad a los niños y niñas de escuelas públicas.

Este material deberá ser entregado por CIPRODENI a los facilitadores con un mes de anticipación de que inicien los talleres, para que estos tengan conocimiento de cómo se debe utilizar el material.

Para proyectar la presentación, es necesario el uso de un retroproyector, una computadora con Flash Player instalado y bocinas de computadora.

Las instrucciones de cómo utilizar la presentación se encuentran dentro de la misma, en el área del facilitador. El facilitador deberá estudiar los contenidos y practicar navegar el área del estudiante para darle uso adecuado a la presentación.

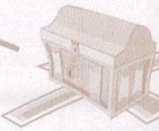
Al inicio del taller, el facilitador debe de identificar a cada niño con un gafete, que el niño debe colorear y colocárselo en un lugar visible.

Antes de proyectar la presentación, el facilitador debe de entregarle a cada alumno, un mapa de actividades que deben de ir realizando junto con la presentación.

Después de haberse presentado los personajes en la presentación audiovisual, el facilitador debe entregarle a cada niño un sombrero de pirata, para que lo coloreé y haga uso de el.

Al terminar el taller, el facilitador debe hacer entrega de un diploma a cada niño, para retribuirlos por su participación.

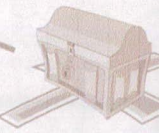




## 9.1 DESCRIPCIÓN DE CADA PIEZA

PIEZA	PROPÓSITO	MEDIO		FORMAS DE DISTRIBUCIÓN		
		FÍSICO	CARÁCTER	RESPONSABLE	DURACIÓN	LUGAR
PRESENTACIÓN AUDIOVISUAL	Tiene como propósito facilitar el proceso de aprendizaje de forma entretenida.	Digital	Educativo	Secretaria ejecutiva de CIPRODENI	Hasta que sea necesario cambiar la información contenida en todo el material o se quiera realizar un proyecto nuevo en relación al mismo tema.	Escuelas de Fe y Alegría de la ciudad de Guatemala.
MAPA DE ACTIVIDADES	Tiene como propósito reforzar el proceso de aprendizaje y hacer que el niño interactúe con la presentación.	Impreso	Material de apoyo			
SOMBREROS	Incentivar a los niños a participar en el taller	Impreso	Recurso pedagógico			
GAFETES	Identificar a los niños e incentivarlos a participar en el taller	Impreso	Material de apoyo			
DIPLOMA	Retribuir a los niños por participar en el taller	Impreso	Material de apoyo			
INSTRUCTIVO	Facilitar el traslado de contenidos	Digital	Informativo			

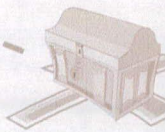




## 10. BOCETAJE Y PROPUESTA PRELIMINAR

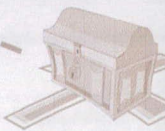






## PERSONAJES

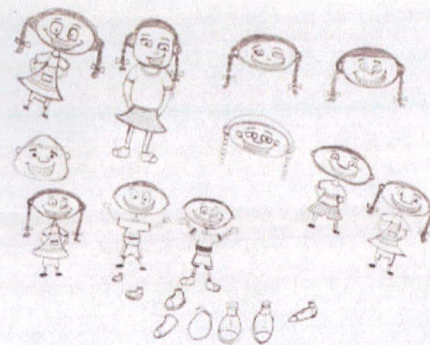




Debido a que la presentación va dirigida a niños y niñas, se buscó crear elementos que llamen su atención para que tengan más interés de aprender. Es por esto, que se decidió crear personajes de caricatura que fueran los protagonistas de la presentación y que por medio de ellos se recrearan historias a través de las cuales los niños puedan aprender de forma más fácil y entretenida.

### FASE # 1: ESTILO DE PERSONAJES

Se comenzó realizando a lápiz los posibles estilos que tendrían los personajes. Se tomo en cuenta que estas deberían de poseer un nivel medio de abstracción según el aspecto tecnológico del elemento gráfico. Además, que los personajes deberían de transmitir seguridad y alegría. También se consideraron los resultados obtenidos en las encuestas del perfil psicográfico acerca de los gustos del grupo objetivo.

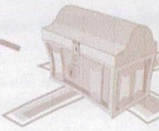


### FASE # 2: DIGITALIZACIÓN DE PROPUESTAS

Se evaluaron tomando en cuenta lo descrito en la tabla de requisitos acerca de que los personajes deben de expresar seguridad y felicidad. Se escogieron cuatro de estas propuestas las cuales se digitalizaron y además, se incluyó la propuesta que tuvo más aceptación en las encuestas. Dicha propuesta se encuentra encerrada en un óvalo.





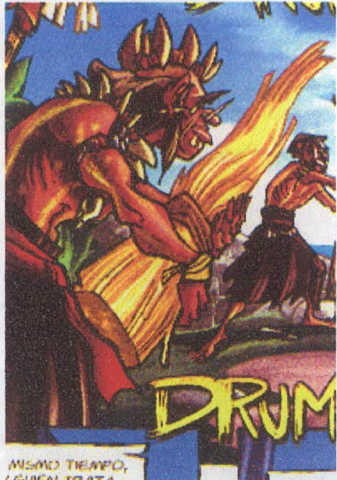


Estas propuestas se analizaron y se llegó a la conclusión de que la cuarta propuesta es la que cumple mejor con los requisitos ya que a diferencia de las otras transmite además de ser un niño alegre, ser un niño seguro. También es la propuesta que tiene más estética y que tiene un estilo mejor logrado.

### FASE # 3: REFERENCIAS DE VESTUARIO

En cuanto a la temática a usar en el material, se tomó la decisión en base al resultado de las encuestas realizadas al grupo objetivo, donde se evidenció que les atraen más las historias de piratas.

Por ello se buscaron referencias de piratas y de nativos ya que ya se había tomado la decisión de la temática que se usaría en todo el material.



Fuente: Comic original de la película "Piratas del Caribe"



Fuente: <http://www.toonman.com.pt/images/illos/varias/pirata.jpg>

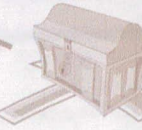


Fuente: <http://argentina.indymedia.org/uploads/2006/06/pirate.jpg>



Fuente: <http://www.storyboardtoys.com>





Fuente: <http://i111.photobucket.com/albums/n126/hearwritenow/rusticladypirate.jpg>



Fuente:  
<http://www.alcachofasoft.com/web/esp/Web%201.0/Juegos/Isla/Perso/Images/Piratas.gif>



Fuente: <http://huajuapanweb.favshare.com/previews.php/pirata.gif.jpeg>



Fuente: <http://www.maskworld.com/pix/costumes/large/1635-priatenbraut-pirate-woman.jpg>

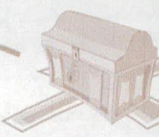


Fuente: <http://www.ludus.info/vignette-umoristiche/vignette/pirata.jpg>



Fuente: <http://www.spritz.co.uk/pictures/G/G11066.jpg>





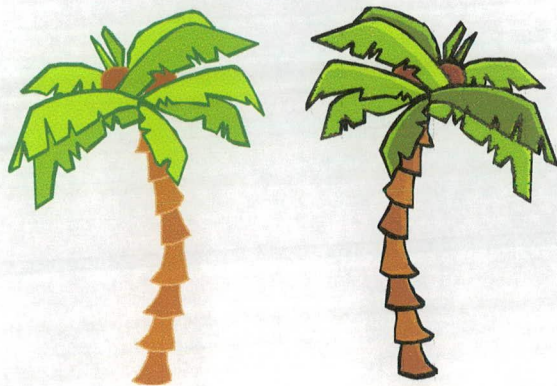
#### FASE # 4: PALETA DE COLORES

En esta fase se determino la paleta de colores tomando en cuenta la función que se deseaba cumpliera el color, la cual es relacionar el conocimiento de la seguridad con una niñez feliz.



#### FASE # 5: ESTILO DE PINTADO

Se probaron 4 formas de pintar los dibujos.



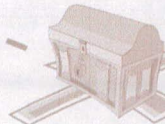
Se determino que con la opción 4 el dibujo se miraba más caricaturesco, amigable y llamativo. Por lo que este mismo estilo se aplicaría en los personajes y en la ambientación de las escenas.

#### FASE # 6: REALIZACIÓN DE PERSONAJES

Teniendo definido el estilo de personajes, de pintado y las referencias de vestuarios se comenzó con al realización de cada personaje. Estos personajes se realizaron pensando en la temática de " Piratas ". Se eligió la idea de utilizar una temática que llamara la atención de los niños para hacer el aprendizaje más interesante y para enseñar a los niños a través de pequeñas historias la forma correcta de actuar ante situaciones que atentan contra su seguridad. Esta historia se contará a través de una familia de piratas ya que el concepto de familia es fundamental para la enseñanza de los derechos ya que estos se basan en ella para asegurar su cumplimiento. Se decidió utilizar un narrador que contará la historia y este narrador será un loro ya que es una mascota característica de los piratas. En las historias que se presentarán se debe representar de cierta forma el peligro por lo que se decidió realizar un personaje que lo representará. Debido a que las historias de desarrollaran en una isla este personaje será un nativo (persona salvaje característica de estos lugares).

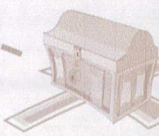
Se trabajo a lápiz el aspecto físico que tendría el personaje, como el vestuario, postura y edad, en base a los aspectos tecnológicos descritos en la tabla de requisitos. Otro aspecto que también se tomó en cuenta fue el aspecto psicológico que también anteriormente se describe en la tabla de requisitos en donde se especifica el carácter que debe transmitir cada personaje.





PERSONAJE I



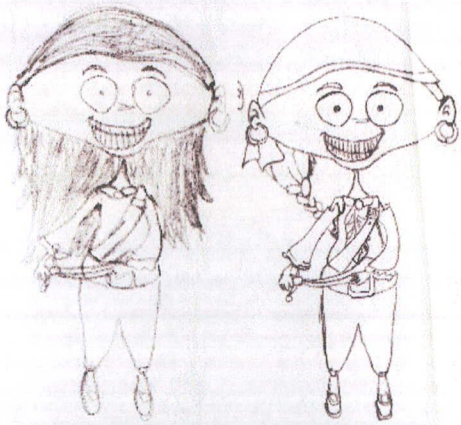


### CARACTERÍSTICAS:

Niña entre los 6 y 11 años, peso y estatura media, pelo claro, piel clara y ojos oscuros, postura recta y apariencia saludable. Niña de clase media-baja, de familia unida, feliz, segura y amigable. Se realizará con ilustración de nivel medio de abstracción.

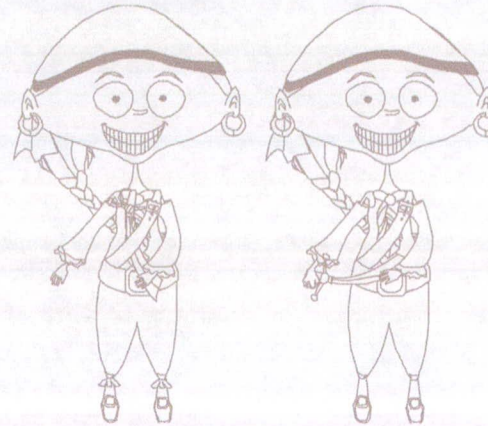
### FASE # 1: CONSTRUCCIÓN

Primero se boceto a mano el personaje. Tomando en cuenta que el personaje debía transmitir ser de familia unida, felicidad y ser amigable se dibujo una gran sonrisa en su rostro y ojos avispados; la postura del cuerpo es recta lo que la hace ver segura.



### FASE # 2: DIGITALIZACIÓN

Se digitalizo la última propuesta que es la que esta más trabajada y se redibujó en freehand.



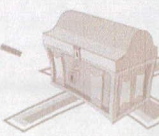
### FASE # 3: PRUEBAS DE COLOR

Se realizaron propuestas digitales de color y se aplicó el estilo de pintado definido anteriormente.



La propuesta que se escogió es la que se encuentra encerrada dentro de un ovalo. Esta se escogió ya que el color rojo hace que la niña se vea más alegre y segura, ya que según la psicología del color el color rojo es un color positivo y energizante.





#### FASE # 4: GALERÍA DE PARTES

Para la realización de acciones del personaje se utilizó como base el dibujo de frente realizado anteriormente y se dividió en partes, de forma tal que se le pudiera dar movimiento sin tener que volver a dibujar todo el personaje y se realizaron galerías con ojos, bocas y manos para hacer diferentes expresiones faciales.

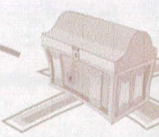


#### FASE # 5: ACCIONES

Estas acciones se realizaron pensando en las situaciones que este personaje vivirá en la historia que se desarrollará en la presentación.

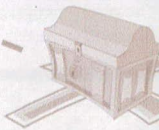






## PERSONAJE 2



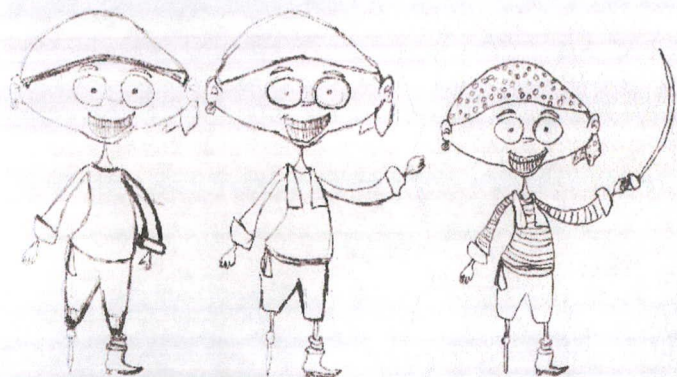


### CARACTERÍSTICAS:

Niño entre los 6 y 11 años, peso y estatura media, pelo oscuro, piel clara y ojos oscuros, postura recta y apariencia saludable. Niño de clase media-baja, de familia unida, feliz, seguro y amigable. Se realizará con ilustración de nivel medio de abstracción.

### FASE # 1: CONSTRUCCIÓN

Primero se boceto a mano el personaje. Tomando en cuenta que el personaje debía transmitir ser de familia unida, felicidad y ser amigable se dibujo una gran sonrisa en su rostro y ojos avispados; la postura del cuerpo es recta lo que la hace ver segura.



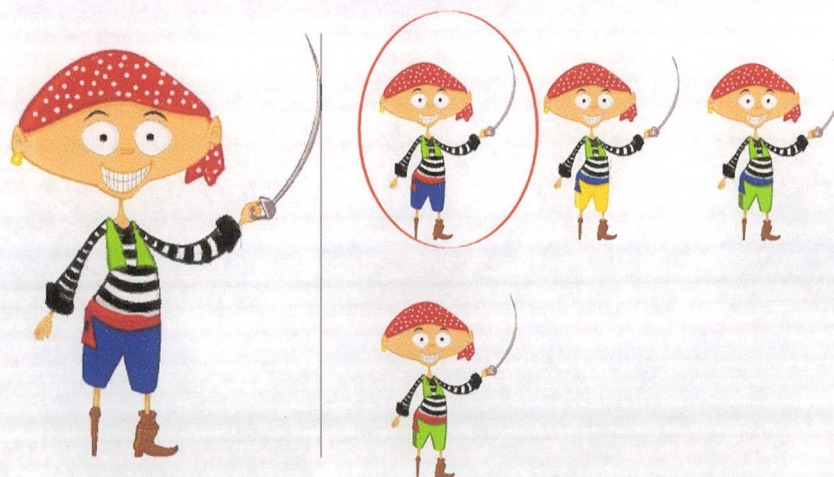
### FASE # 2: DIGITALIZACIÓN

Se digitalizo la última propuesta que es la que esta más trabajada y se redibujó en freehand.



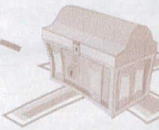
### FASE # 3: PRUEBAS DE COLOR

Se realizaron propuestas digitales de color y se aplicó el estilo de pintado definido anteriormente.



La propuesta que se escogió es la que se encuentra encerrada dentro de un ovalo. Esta se escogió ya que además de ser la combinación más agradable resalta las características del personaje haciéndolo verse más alegre y seguro, ya que logran un equilibrio.





#### FASE # 4: GALERÍA DE PARTES

Para la realización de acciones del personaje se utilizó como base el dibujo de frente realizado anteriormente y se dividió en partes, de forma tal que se le pudiera dar movimiento sin tener que volver a dibujar todo el personaje y se realizaron galerías con ojos, bocas y manos para hacer diferentes expresiones faciales.

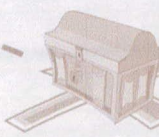


#### FASE # 5: ACCIONES

Estas acciones se realizaron pensando en las situaciones que este personaje vivirá en la historia que se desarrollará en la presentación.







## PERSONAJE 3

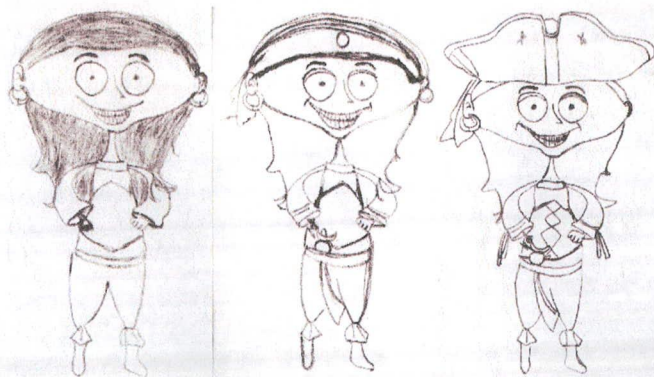


## CARACTERÍSTICAS:

Mujer entre 35-40 años de edad, peso y estatura media, pelo oscuro, piel clara y ojos oscuros, postura recta y apariencia saludable. Madre de familia de clase media-baja, de familia unida, feliz, cariñosa y paciente. Se realizará con ilustración de nivel medio de abstracción

## FASE # 1: CONSTRUCCIÓN

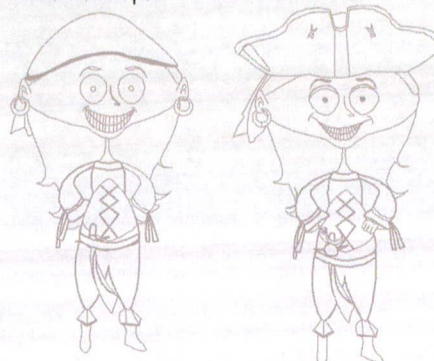
Primero como al igual que con los demás personajes se trabajo a lápiz el aspecto físico que tendría el personaje, como el vestuario, postura y edad, en base a los aspectos descritos en la tabla de requisitos. Otro aspecto que también se tomo en cuenta fue el aspecto psicológico que anteriormente se describe en la tabla de requisitos en donde se especifica que el personaje debe transmitir que es feliz y amigable. Por lo anterior, se dibujo al personaje con una gran sonrisa y ojos amigables, con postura recta lo cual transmite seguridad, valentía y la autoridad que como madre posee.



En la primera propuesta la madre se ve muy joven, por lo que en la segunda propuesta se agregaron rasgos que ayudarían a que se viera de más edad, como lo son las fisuras de la boca y los párpados de los ojos. Habiendo logrado la edad deseada, en la tercera propuesta se termino de detallar el vestuario.

## FASE # 2: DIGITALIZACIÓN

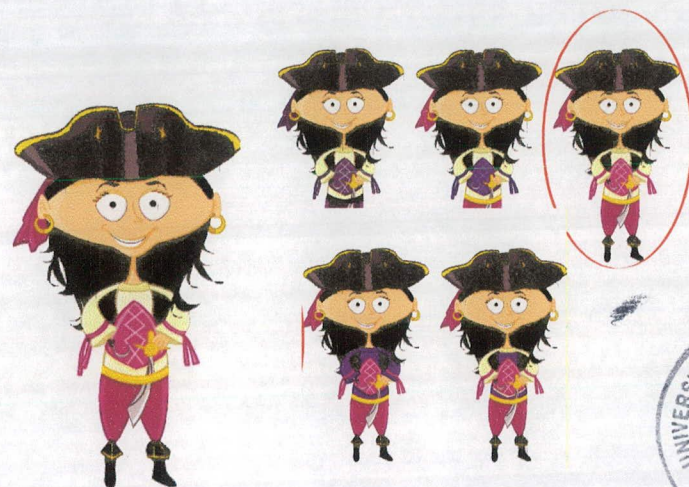
Se digitalizo la última propuesta que es la que esta más trabajada y se redibujó en freehand. El personaje se dibujo con dos vestuarios en los cuales en uno solo se omitió el sombrero para saber con cual de las dos formas se miraba mejor.



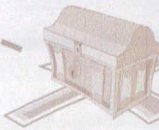
Se determino que el personaje con el sombrero era la mejor opción ya que de esta forma se podía diferenciar mejor a los padres de los hijos. Además, los padres poseen cierta autoridad que los niños no tienen por lo que los padres deben de llevar los sombreros de capitanes.

## FASE # 3: PRUEBAS DE COLOR

Se realizaron propuestas digitales de color y se aplicó el estilo de pintado definido anteriormente.







La propuesta que se escogió es la que se encuentra encerrada dentro de un ovalo. Se escogió la combinación de colores que usa más porcentaje de rosado ya que además de ser la más armoniosa es la que transmite las características anteriormente descritas en la tabla de requisitos, en donde se especifica que el personaje debe ser una madre cariñosa y paciente.

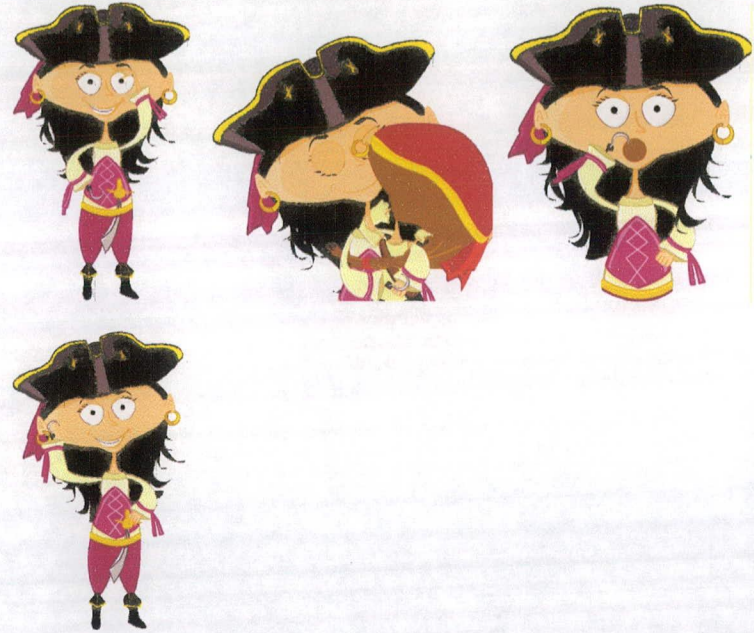
#### FASE # 4: GALERÍA DE PARTES

Para la realización de acciones del personaje se utilizó como base el dibujo de frente realizado anteriormente y se dividió en partes, de forma tal que se le pudiera dar movimiento sin tener que volver a dibujar todo el personaje y se realizaron galerías con ojos, bocas y manos para hacer diferentes expresiones faciales.

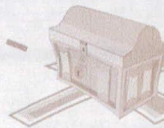


#### FASE # 5: ACCIONES

Estas acciones se realizaron pensando en las situaciones que este personaje vivirá en la historia que se desarrollará en la presentación.







## PERSONAJE 4

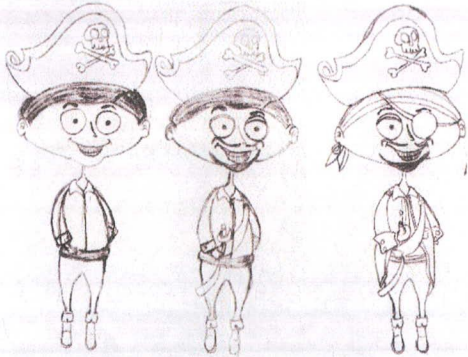


### CARACTERÍSTICAS:

Hombre entre 35-40 años de edad, peso y estatura media, pelo, piel y ojos oscuros, postura recta y apariencia saludable. Padre de familia de clase media-baja, de familia unida, feliz, cariñoso y paciente. Se realizará con ilustración de nivel medio de abstracción.

### FASE # 1: CONSTRUCCIÓN

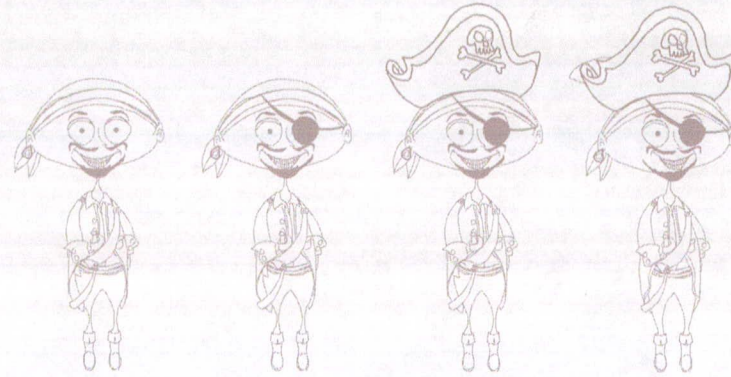
Se comenzó bocetando a mano el personaje, tomando en cuenta las características que este debía de tener. Se dibujo al personaje con una gran sonrisa y ojos amigables, con postura recta lo cual transmite seguridad, valentía y la autoridad que como padre posee.



En la primera propuesta el padre se ve muy joven, por lo que en la segunda propuesta se agregaron rasgos que ayudarían a que se viera de más edad, como lo son las fisuras de la boca, los párpados de los ojos, bigote y barba. Habiendo logrado la edad deseada, en la tercera propuesta se termino de detallar el vestuario.

### FASE # 2: DIGITALIZACIÓN

Se digitalizo la última propuesta que es la que esta más trabajada y se redibujó en freehand. El personaje se dibujo con dos vestuarios en los cuales en uno solo se omitió el sombrero y el parche para saber con cual de estas formas se miraba mejor.



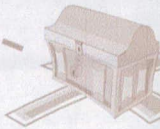
Se determino que el personaje con el sombrero y el parche era la mejor opción ya que de esta forma se podía diferenciar mejor a los padres de los hijos, además de que ayuda a darle un aspecto más de pirata. Además, los padres poseen cierta autoridad que los niños no tienen por lo que los padres deben de llevar los sombreros de capitanes.

### FASE # 3: PRUEBAS DE COLOR

Se realizaron propuestas digitales de color y se aplicó el estilo de pintado definido anteriormente.







La propuesta que se escogió es la que se encuentra encerrada dentro de un ovalo. Se escogió ya que es a propuesta mas armoniosa, el rojo le da cierta autoridad y positivismo y el celeste, café y negro le dan balance y contraste a la combinación.

#### FASE # 4: GALERÍA DE PARTES

Para la realización de acciones del personaje se utilizó como base el dibujo de frente realizado anteriormente y se dividió en partes, de forma tal que se le pudiera dar movimiento sin tener que volver a dibujar todo el personaje y se realizaron galerías con ojos, bocas y manos para hacer diferentes expresiones faciales.

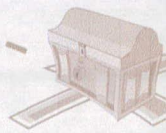


#### FASE # 5: ACCIONES

Estas acciones se realizaron pensando en las situaciones que este personaje vivirá en la historia que se desarrollará en la presentación.

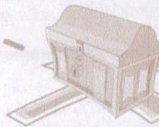






## PERSONAJE 5



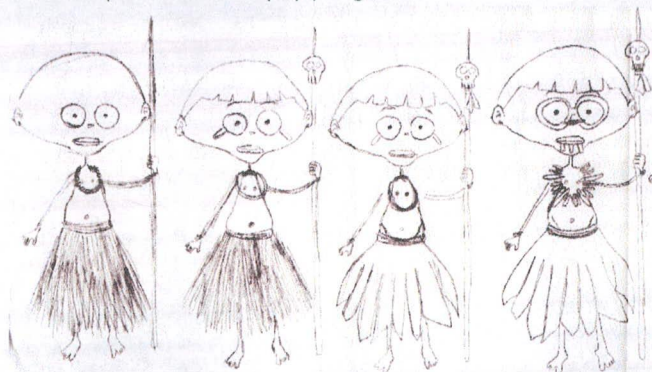


### CARACTERÍSTICAS:

Hombre entre 25-30 años de edad, peso y estatura baja, pelo, piel y ojos oscuros, postura echada hacia atrás y apariencia salvaje. Se realizará con ilustración de nivel medio de abstracción.

### FASE # 1: CONSTRUCCIÓN

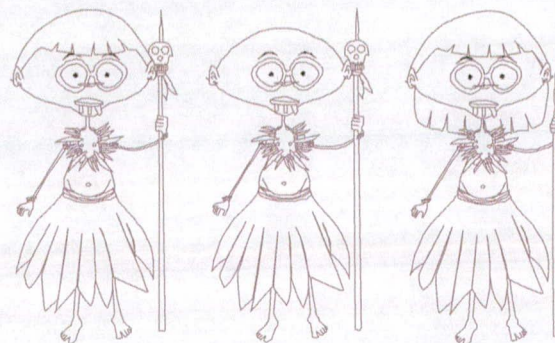
Se comenzó bocetando a mano el personaje, tomando en cuenta las características que este debía de tener. Por esta razón, se vistió al personaje semidesnudo, con hojas, un palo de madera, labios cerrados y gruesos para dar el aspecto de salvaje y peligroso.



En la primera propuesta se le ve la cabeza muy grande. En la primera y segundo propuesta el taparrabo pierde la línea de dibujo que se lleva ya que tiene demasiado detalle. En la tercera se acaba con el problema de la primera y segunda por lo que en la 4ta opción solo se le da mas detalle al dibujo.

### FASE # 2: DIGITALIZACIÓN

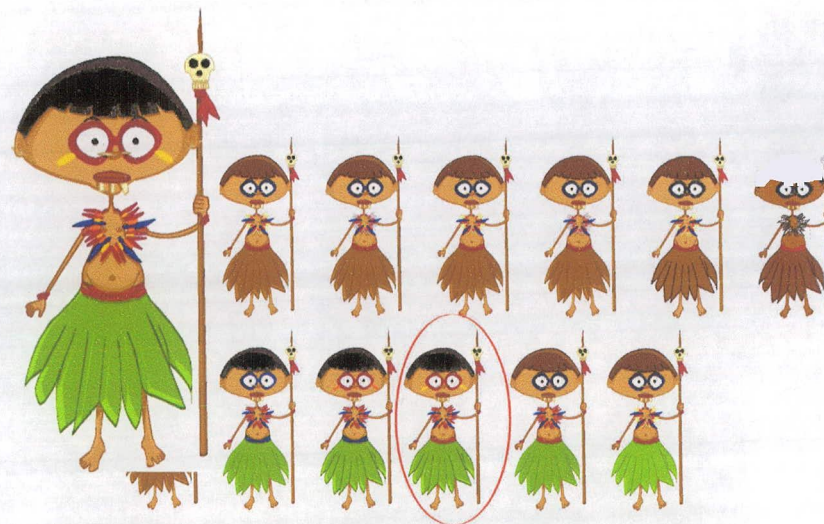
Se digitalizo la última propuesta que es la que esta más trabajada y se redibujó en freehand. El personaje se dibujo con tres peinados para determinar con cual transmitía más su origen.



Se determino que la primera opción el personaje transmitía más su personalidad y origen.

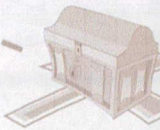
### FASE # 3: PRUEBAS DE COLOR

Se realizaron propuestas digitales de color y se aplicó el estilo de pintado definido anteriormente.



La propuesta que se escogió es la que se encuentra encerrada dentro de un ovalo. Esta se escogió ya que el verde le da más vida al dibujo. En esta opción los colores que se utilizaron en los

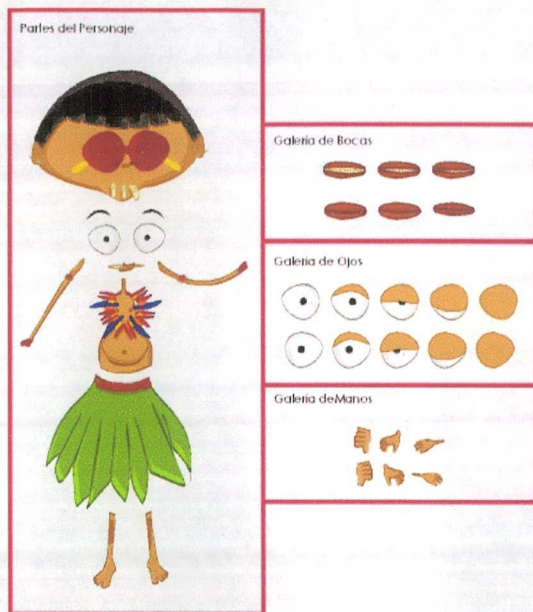




accesorios y detalles del personaje son muy luminosos para lograr contraste con la piel y lograr que el personaje no se vea monótono.

#### FASE # 4: GALERÍA DE PARTES

Para la realización de acciones del personaje se utilizó como base el dibujo de frente realizado anteriormente y se dividió en partes, de forma tal que se le pudiera dar movimiento sin tener que volver a dibujar todo el personaje y se realizaron galerías con ojos, bocas y manos para hacer diferentes expresiones faciales.

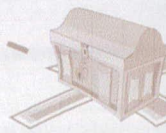


#### FASE # 5: ACCIONES

Estas acciones se realizaron pensando en las situaciones que este personaje vivirá en la historia que se desarrollará en la presentación.

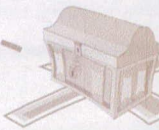






PERSONAJE 6



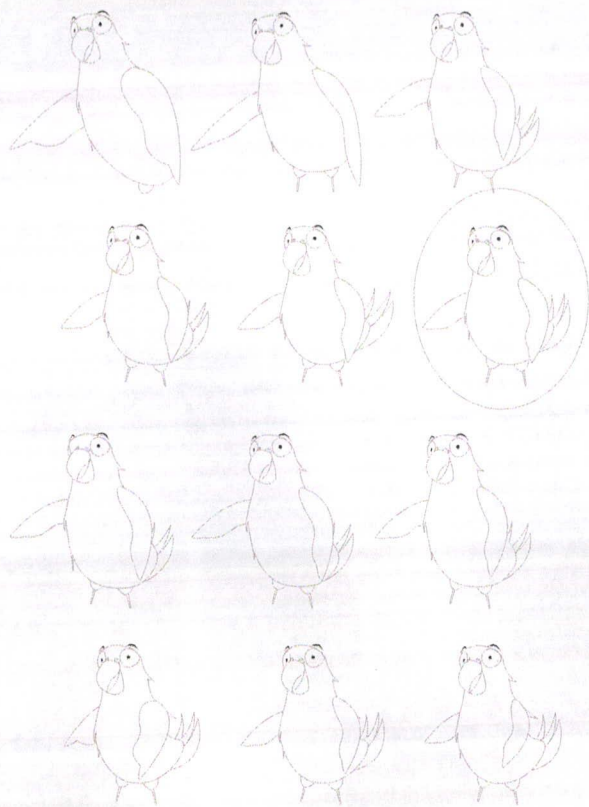


### CARACTERÍSTICAS:

Loro, de apariencia saludable, que sea amigable y que transmita confianza a los niños.

### FASE # 1: CONSTRUCCIÓN

Se comenzó bocetando a mano el personaje, tomando en cuenta las características que este debía de tener. Primero se dibujo solo el cuerpo del loro comenzado por una apariencia más real hasta llegar a una caricaturesca que tuviera una apariencia saludable y amigable que es la que se encuentra encerrada en un ovalo.



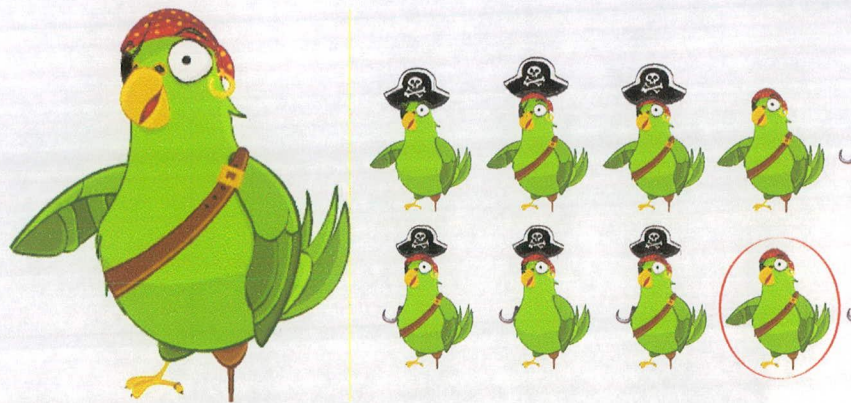
### FASE # 2: DIGITALIZACIÓN

Se digitalizó la última propuesta que está encerrada en un óvalo en la fase anterior y se le agregaron digitalmente algunos accesorios para darle personalidad de pirata.



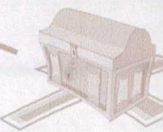
### FASE # 3: PRUEBAS DE COLOR Y ACCESORIOS

Se realizaron propuestas digitales de color y se aplicó el estilo de pintado definido anteriormente.



La propuesta que se escogió es la que se encuentra encerrada dentro de un óvalo. En esa fase se vieron también los elementos que debía de tener el personaje, ya que se temía que con tanto accesorio a la hora de aplicar el

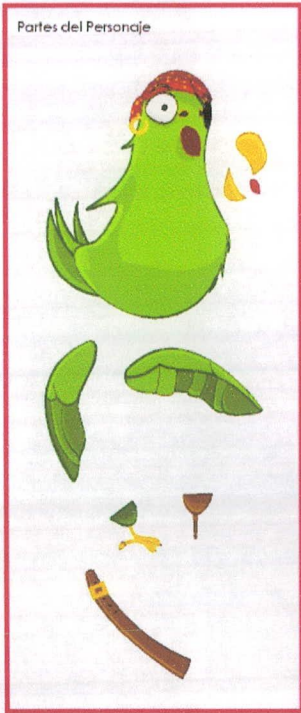




color se recargara. Esta se escogió ya que la cantidad de accesorios era la adecuada y no se sobrecargaba el personaje.

#### FASE # 4: GALERÍA DE PARTES

Para la realización de acciones del personaje se utilizó como base el dibujo de frente realizado anteriormente y se dividió en partes, de forma tal que se le pudiera dar movimiento sin tener que volver a dibujar todo el personaje y se realizaron galerías con ojos, bocas y manos para hacer diferentes expresiones faciales.



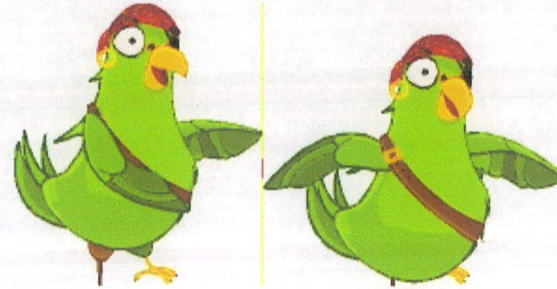
Partes del Personaje

Galería de Ojos



#### FASE # 5: ACCIONES

Estas acciones se realizaron pensando en las situaciones que este personaje vivirá en la historia que se desarrollará en la presentación.

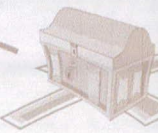






## NOMBRES PERSONAJES





## FASE # 1: NOMBRES DE LOS PERSONAJES

En esta fase se buscaron nombres para cada uno de los personajes. Para ello se baso en los nombres de piratas que usualmente se utilizan en las historias. Estos nombres usualmente los forman tomando un nombre x seguido por alguna característica física del personaje.

### Niño Pirata – Pata de Palo

- ✓ Lucas
- ✓ Beto
- Juan
- Carlos

### Niña pirata – Normal

- ✓ Norma
- ✓ Lola
- Dora

### Mamá Pirata – Mano de Gancho

- ✓ Mamá mano de gancho

### Papá Pirata – Diente de Oro

- ✓ Papá diente de oro

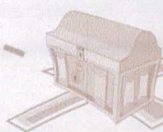
### Loro Narrador – Pico Dorado

- ✓ Jeremías
- ✓ Matías
- Tomás

### Nativo – Panza

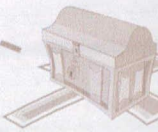
- ✓ Qantapanza
- ✓ Qantatimba
- Panzón
- Timbón





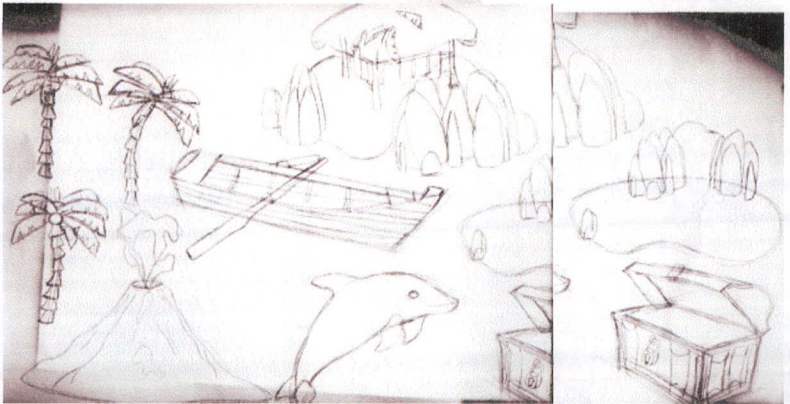
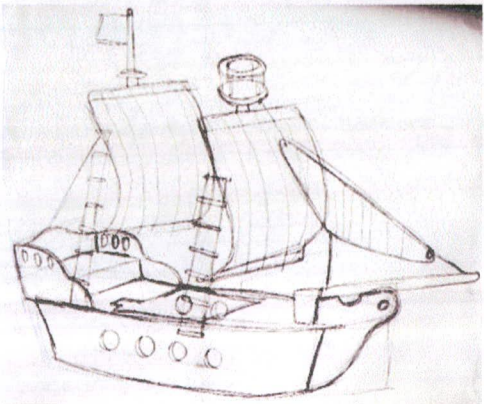
## AMBIENTACIÓN





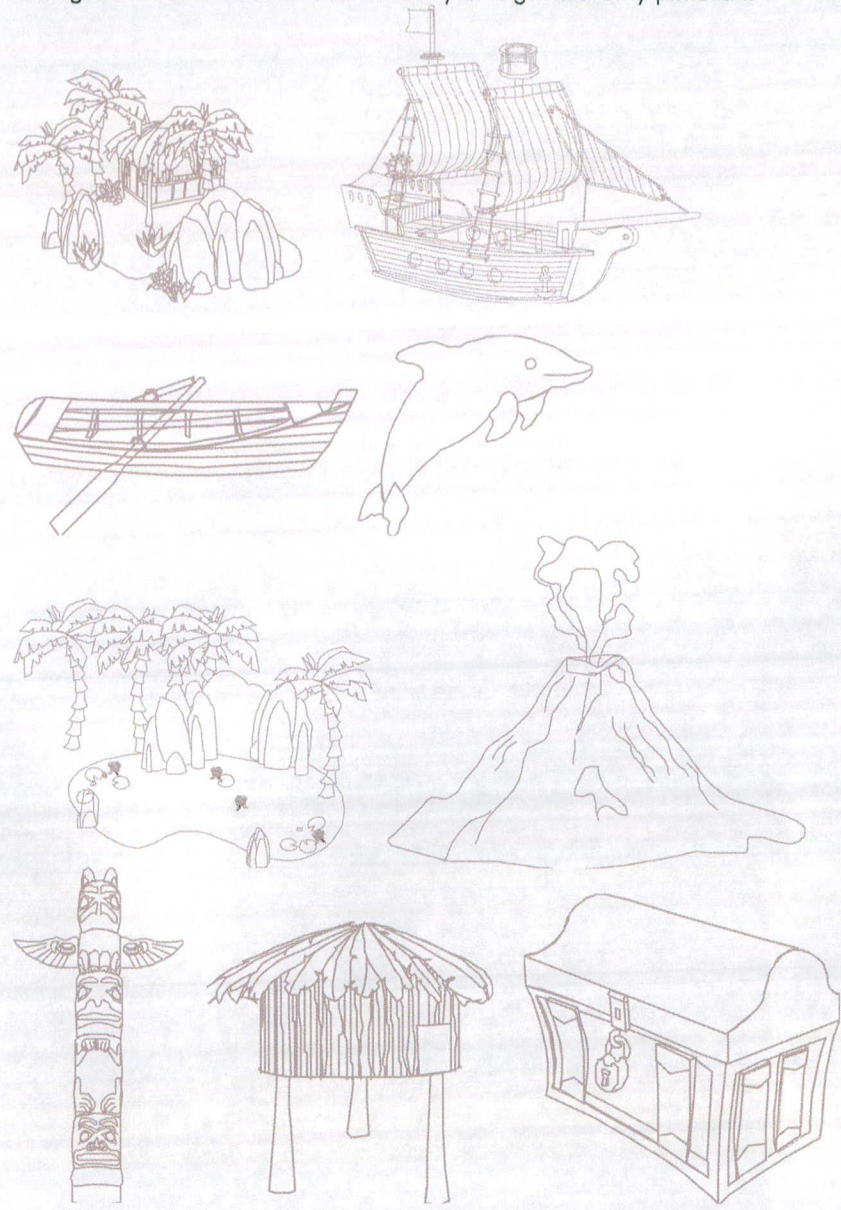
### FASE # 1: CONSTRUCCIÓN

Se desarrollaron a lápiz los elementos que en conjunto conformarían la isla en la cual se desarrollarían las situaciones.

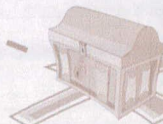


### FASE # 2: DIGITALIZACIÓN

Se digitalizaron los bocetos anteriores y se digitalizaron y pintaron.



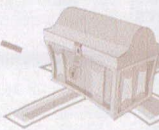




Después de dibujar los elementos por aparte, se juntaron en un solo dibujo para formar la isla completa.

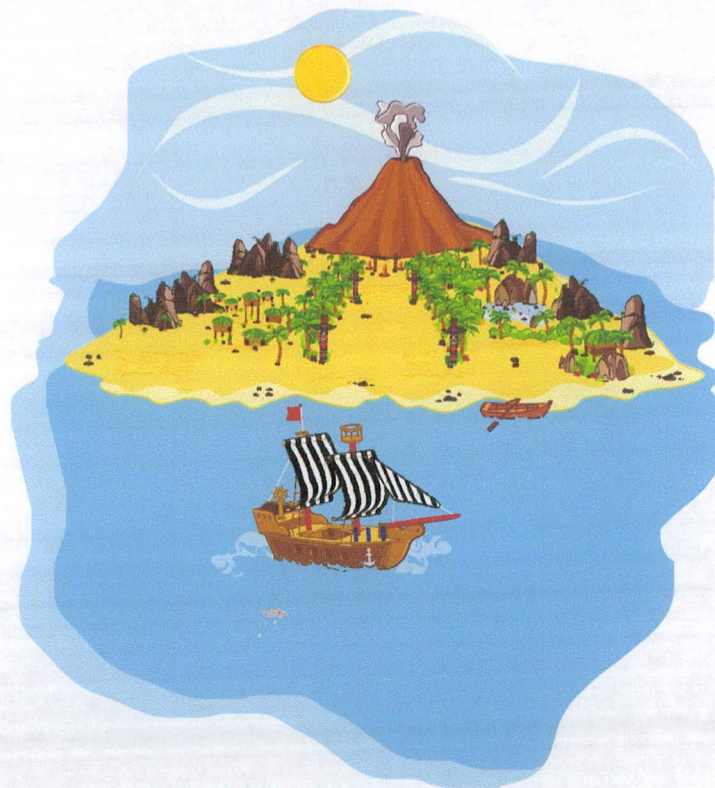
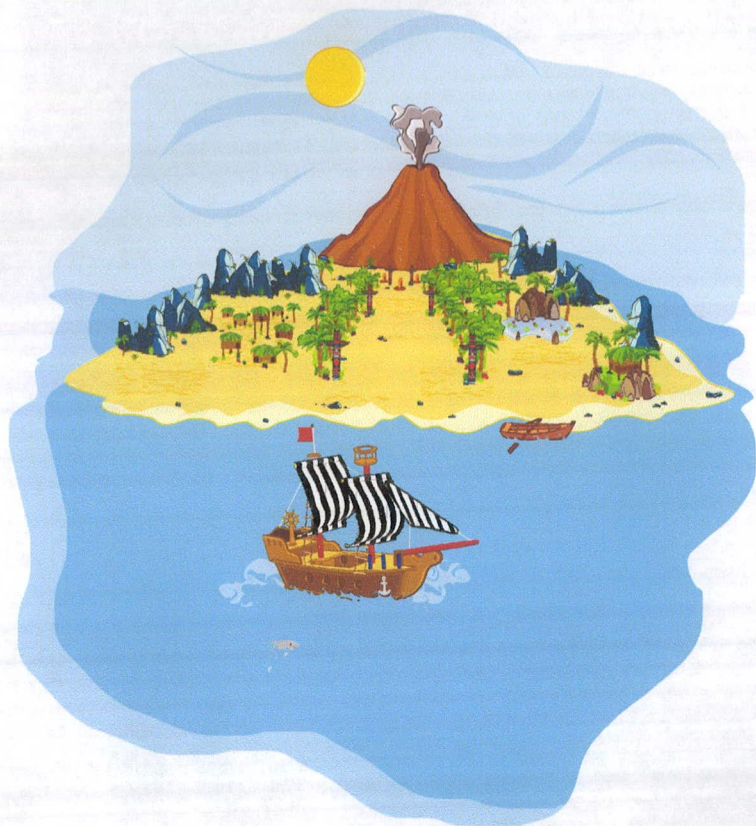






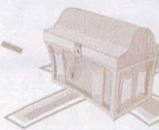
### FASE # 3: PRUEBAS DE COLOR

Después de tener juntos los elementos que conformarán la isla, se realizaron pruebas de color y se aplicó el estilo de pintado escogido anteriormente.



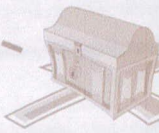
La segunda opción es la escogida ya que tiene colores más cálidos los cuales son característicos de este tipo de regiones.





## PRESENTACIÓN AUDIOVISUAL





## FASE # 1: HISTORIA Y DIÁLOGOS DEL NARRADOR

Los diálogos y textos fueron dados por CIPRODENI, para ser utilizados dentro del material. Estos textos han sido utilizados en los talleres que se han estado impartiendo a lo largo del año.

### Presentación Personajes

Mi nombre es Matías Picodorado soy un loro pirata que ha vivido muchas aventuras en el mar y hoy te contare una de las emocionantes. En la cual aprenderás muchas cosas acerca de tu derecho a la seguridad.

Pero antes te presentaré a los personajes de mi historia.

El es Beto pata de palo y tiene la misma edad que tú. Como tripulante del barco, debe ayudar al capitán para que el barco sea seguro.

Ella es Lola Normalita, hermana de Beto, tiene la misma edad que tú y también es tripulante del barco, por lo que al igual que Beto debe ayudar al capitán para que el barco sea seguro.

El es Papá diente de oro como capitán, lleva el control del barco para ir en la dirección correcta.

Ella es Mamá mano de gancho y como capitana del barco debe ver que todo este en orden y que todos se encuentren bien.

Ellos tienen una misión encontrar el tesoro perdido en la isla del derecho a la seguridad. Para ello es necesario que toda la familia una sus fuerzas y aprenda a luchar contra el peligro. También necesitarán de tu ayuda para que los guíes y sepan que camino tomar para llegar hasta el tesoro.

Pero antes debes saber algunas cosas que son muy importantes.

### ¿Qué son los derechos del niño o niña?

Son leyes escritas por adultos para proteger a los chicos y las chicas como tú. Los derechos de los niños y las niñas, son aquellas cosas que necesitas para tener una vida sana y feliz.

Tú necesitas educarte y también las personas que cuidan de ti, como tu papá, mamá, los maestros en el colegio, las personas con las cuales convives diariamente y todas las personas que habitan en este mundo.., para que aprendan qué son los derechos y qué podemos hacer todos para que las niñas y los niños como tú tengan educación, familia, amor, juegos, salud...

### Derecho a la Seguridad

Hoy aprenderemos como actuar ante diferentes situaciones que atentan contra tu seguridad y que te lastiman. Te daremos información sobre las reglas o medidas de seguridad que todo niño y niña como tú deben de conocer para evitar vivir situaciones dolorosas y molestas.

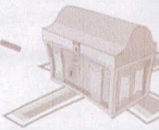
Es muy importante que sepas que NADIE tiene el derecho a lastimarte o a maltratarte. Si conoces algún caso, o tú mismo o misma estás sufriendo porque alguien te pega, te lastima, te insulta muchas veces o eres castigado duramente, debes saber que esto está penado por la ley y que esas personas deben ser castigadas. Aunque a veces no existan lastimadura, moretones, quemaduras que se puedan ver, la ley castiga igualmente a una persona que maltrata a un niño, niña o adolescente físicamente o emocionalmente.

### ¿A quiénes puedes pedir ayuda?

Recuerda que tu papá y mamá son responsables de tu seguridad, pero tú tienes que ayudarles y cuéntales siempre cuando alguien te ofenda, te maltrate o quiera causarte daño, por eso debes pedirle a tu papá o a tu mamá que te explique cuales son los riesgos y los peligros que pueden causarte daño.

Si alguien trata de lastimarte o te lastiman es importante que sepas a quienes puedes acudir para pedir ayuda.





Busca en tu mapa de actividades la número 1. Ordena las palabras y encontrarás una lista de algunas personas a las cuales puedes pedir ayuda en caso de que seas maltratado.

¡Bien hecho!

Las personas a las cuales puede acudir en caso de que seas maltratado son:

- Papá
- Mamá
- Maestro
- Familiares
- Doctor

## Manual

No creas que por ser piratas no hay situaciones que atentan contra su seguridad. Así como tú corres peligros en la escuela, en la calle y en tu casa, en el mar también hay peligros que como tú vamos a aprender a enfrentarlos hoy. Para ello deben de estar armados, pero no de armas que lastiman, sino de armas que nos ayudan a sentirnos seguros y que de verdad sirven en todo momento.

Con estas armas son capaces de combatir situaciones dolorosas y molestas, pero necesitan de tu ayuda para aprenderlas a usar y que tu también como ellos aprendas a usarlas.

Recuerda ellos tienen una misión: Encontrar el tesoro de la seguridad que tú los ayudarás a encontrar poco a poco al resolver tu mapa de actividades.

Viviremos aventuras, pero para disfrutarlas y no salir lastimados debemos de aprender a enfrentar situaciones que atentan contra nuestra seguridad.

¿Estás listo para comenzar?

### Situación 1

La familia pirata viaja en su barco con destino a la isla del tesoro perdido.

Llegan a la isla.

Echan un vistazo

Para conocer la isla y recolectar víveres y materiales para acampar han decidido hacer una caminata por la isla.

Mientras recolectan víveres se le aparece un nativo a Beto y lo saluda. Beto no hace caso al saludo y sigue con lo suyo. El nativo insiste y ahora le ofrece dulces y juguetes.

Busca en tu mapa de actividades la número 2. Encuentra las palabras escondidas en la sopa de letras y colócalas en los espacios vacíos de abajo según el número de letras que posee cada palabra y el número de espacios vacíos.

¿Qué debe hacer Beto?

No debe aceptar dulces, regalos y dinero de personas desconocidas. Debe apartarse rápido de esa persona y contárselo a sus padres.

Solo te faltan 6 pasos para encontrar el tesoro. ¡Ánimo!

### Situación 2

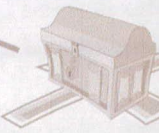
Hace un día caluroso y Lola y Beto quieren salir hacer castillos de arena y a jugar a la playa.

Se preparan para salir pero algo muy importante que atenta contra su seguridad se les ha olvidado. ¿Qué se les ha olvidado a Lola y a Beto?

Tú puedes ayudar a recordárselos y evitar que corran peligro.

Busca en tu mapa de actividades el número 8. Descifra la respuesta que se encuentra escondida con el código secreto que tienes en la página 6.





Los niños deben avisar a sus padres a donde van y no salir solos. Por lo que Lola y Beto avisan a sus padres a donde van y para mayor seguridad de los niños sus padres los acompañan a jugar.

Estas a tan solo 5 pasos de encontrar el tesoro. ¡Tú puedes!

### Situación 3

Beto y Lola deciden ir al riachuelo a jugar. Pero esta vez no sin antes pedir permiso y avisarles a sus papás a donde van. Cuando se encontraban jugando en el agua un nativo se les acerca, les grita y los trata de lastimar.

¿Qué deben hacer Lola y Beto?

Encuentra en la actividad número 4 a las personas a las cuales deben acudir Beto y Lola para pedir ayuda.

Ellos deben correr y alejarse rápido, hasta encontrar un lugar seguro como lo es su casa y contarles a sus padres lo que les ocurrió, para que ellos los protejan.

¡Tan solo 4 pasos para encontrar el tesoro! ¡Tú puedes!

### Situación 4

Lola tiene la idea de leer un cuento con su hermano Beto.

Mientras piensan cual quiere leer cada uno, se dan cuenta de que desean leer el mismo cuento y pelean por el libro.

¿Cómo pueden resolver el problema Lola y Beto?

Descubre la solución al problema en la actividad número 5 en tu mapa de actividades, colocando las letras que hacen, falta para completar las palabras en los espacios vacíos.

Los problemas deben resolverse hablando, no a golpes ni maltratando. Por lo que ambos deciden compartir el libro de cuentos.

¡Puedes pasar a la siguiente! ¡Ya solo 2 situaciones más que resolver y llegarás al tesoro!

### Situación 5

El padre de Lola le pidió a Lola que fuera al riachuelo que queda muy cerca de la choza, a traer agua. Hay dos caminos que puede tomar, uno largo y uno corto. Por el camino largo puede ver muy bien ya que esta iluminado. En el corto cuesta ver, porque no hay nada de luz.

¿Qué camino debe tomar Lola?

Busca en tu mapa de actividades el número 6. Encuentra el camino donde no encuentres peligros y descubrirás la respuesta.

Lola debe tomar el camino iluminado ya que es el menos peligroso.

¡Cada vez estas más cerca! ¡Sigue así!

### Situación 6

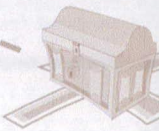
Los padres Beto y Lola tienen que salir a recolectar víveres pero el lugar no es adecuado para que vayan niños, porque pueden lastimarse, por lo que dejan a Beto y a Lola en casa.

Cuando ya se han ido los niños oyen que alguien llama a la puerta y pregunta si están sus padres.

¿Qué deben hacer Lola y Beto?

Encuentra las respuestas resolviendo la actividad número 7, siguiendo la línea que no pasa por el nativo.





Lola y Beto deben mantener la puerta cerrada y no dejar entrar a ningún desconocido.

¡Ya casi lo logras! ¡Solo te falta uno más!

### Situación 7

Beto y Lola deciden ir a jugar cerca del riachuelo de la isla y como ya aprendimos primero pidieron permiso a sus padres. En el camino se les ocurre la idea de ir a jugar al lugar donde viven los nativos.

¿Lo que hicieron Lola y Beto fue lo correcto?

Busca en tu mapa de actividades el número 3. Descifra la respuesta que se encuentra escondida con el código secreto de la página 6.

No fue lo correcto, Lola y Beto no debieron jugar en un lugar peligroso.

¡Llegaste!

Haz encontrado el tesoro: un mundo feliz en donde te sentirás seguro al tener el conocimiento necesario para enfrentar correctamente situaciones que te pueden dañar.

### FASE # 2: TIPOGRAFÍA

Se comenzó buscando las distintas tipografías que podrían ser utilizadas en los textos del material educativo y de apoyo, esto en base a lo anteriormente descrito en la tabla de requisitos. Las que llenaban los requisitos de tipografía de trazo simple, legible y sans serif son las siguientes:

1. **AvantGarde BK BT:** Piratas
2. **Century Gothic:** Piratas
3. **Eras Light ITC:** Piratas
4. **Futura Condensed:** Piratas
5. **Futura Light:** Piratas
6. **Futura LtCnBT:** Piratas
7. **Futura Medium:** Piratas
8. **Agency FB:** Piratas

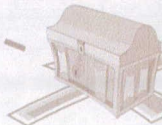
De las anteriores se llegó a la conclusión de que la 2da. tipografía "Century Gothic", es la que funcionaría mejor para el material y que cumple mejor con el requisito anterior. Además, por ser una tipografía inscrita en un cuadrado y que guarda los trazos que caracterizan a cada letra y con los cuales aprende cualquier niño a escribir facilita la lectura y por tanto la comprensión de los textos.

Luego de escoger la tipografía para los textos se busco la tipografía para los titulares. Esto se hizo basándose en la tipografía utilizada para películas de piratas ya que según la tabla de requisitos se quería que los niños asociaran al ver la tipografía la asociaran con piratas.



Tipografía utilizada en la película "Piratas del Caribe"



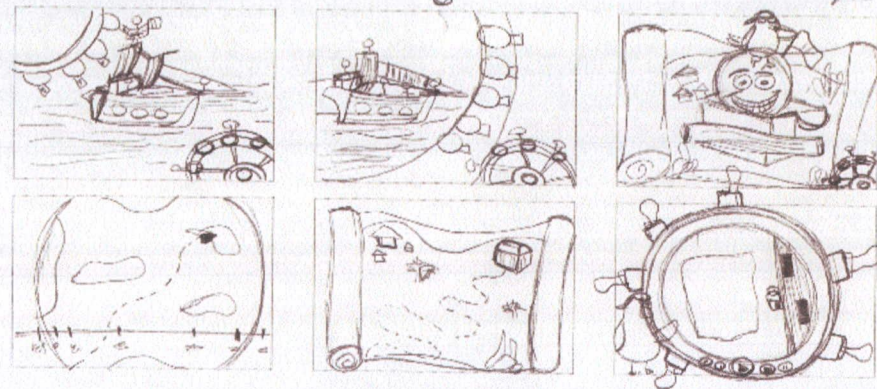
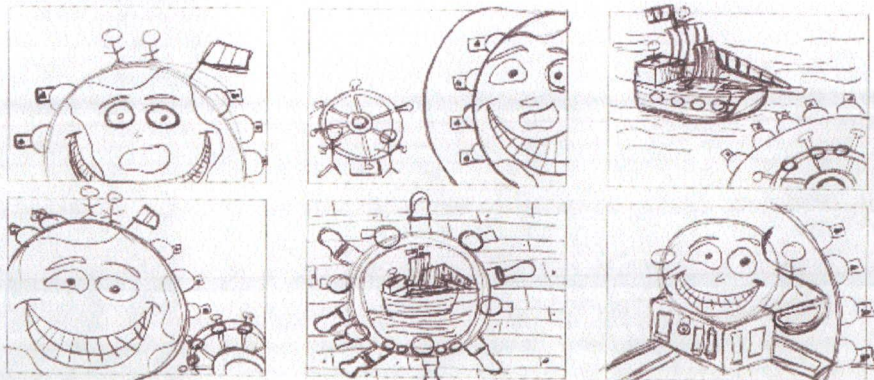


1. PIRATA
2. Pirata
3. PIRATAS
4. Piratas
5. Pirata
6. Pirata
7. Pirata

De las anteriores se determinó que la 3era. " Captain Kidd " es la que tiene mas rasgos característicos de las tipografías utilizadas en las películas de piratas. Además, es lo suficientemente legible para el grupo objetivo.

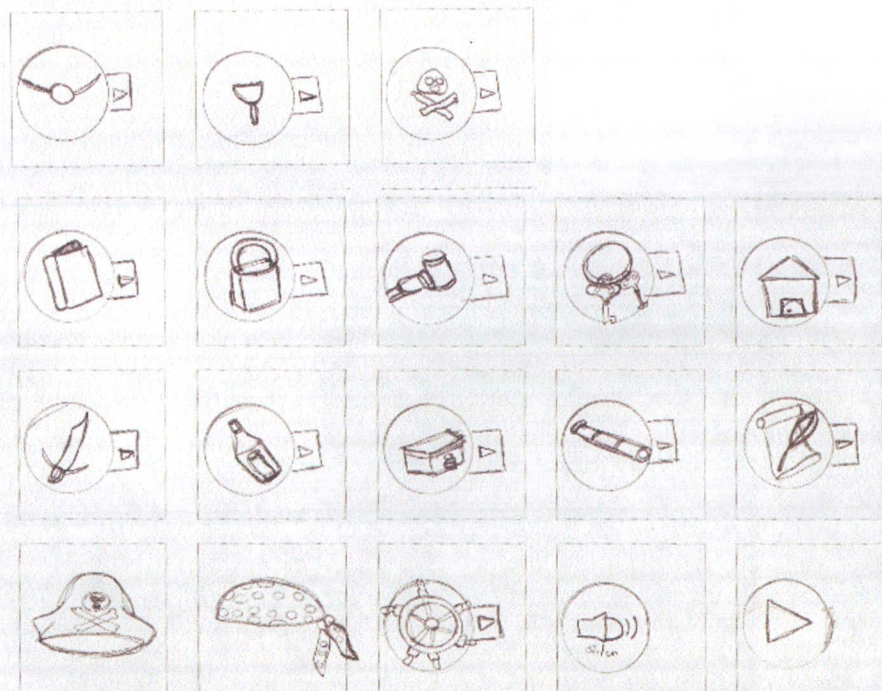
#### FASE # 4: LAYOUT

Se realizaron propuestas a lápiz de la diagramación de las diferentes diapositivas de la presentación.

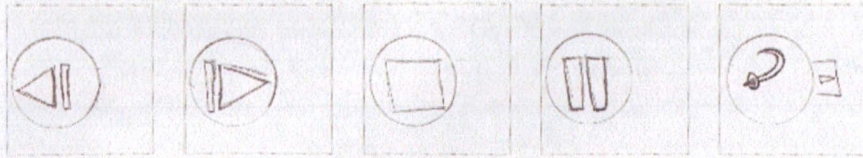
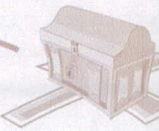


#### FASE # 5: BOTONES

Se realizaron propuesta a lápiz de los grafismos que se utilizarían como botones en la presentación en base a las secciones que esta tendrá.







### FASE # 6: DIGITALIZACIÓN DE BOTONES

Se escogieron las que además de asociarse con un tema específico que contendría la presentación, también tenían relación con elementos pirata que aparecen en las ilustraciones de los personajes y ambientación. Luego de escogerlos se digitalizaron.



¿Qué son los derechos infantiles?



Presentación de los personajes



Contenido y situaciones



El derecho a la seguridad



¿A quiénes puede pedir ayuda?



Área del estudiante



Área del facilitador

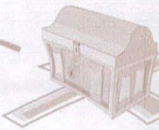
### FASE # 7: DIGITALIZACIÓN DE LAYOUT

Se escogieron las más funcionales y las que permitían una diagramación dinámica pero al mismo tiempo ordenada para llenar el requisito de que la diagramación debía de expresar armonía y seguridad. Estas se siguieron trabajando digitalmente en freehand.

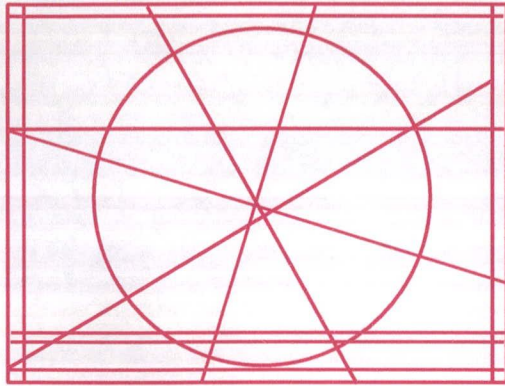


Se escogió la opción del timón y los botones alrededor ya que permite una diagramación más dinámica, que estimula la imaginación del niño y que además, le da la idea de que el tiene el control, lo cual le transmite seguridad. Esto se relaciona directamente con el concepto y la temática de piratas. La opción del mundo se descartó por su posible vinculación con el cuidado del mundo y el medio ambiente.

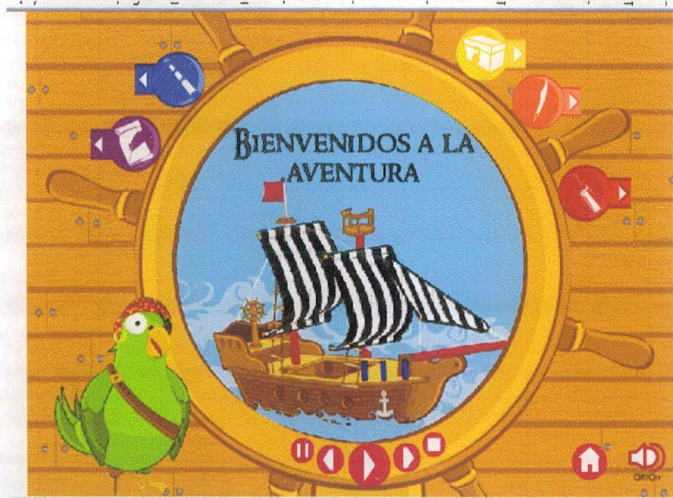




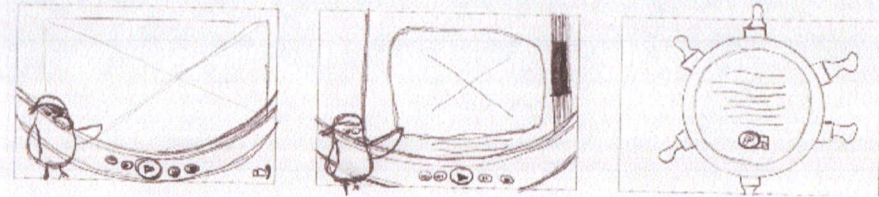
En base a la propuesta elegida se definió la retícula, la cual ayudará a situar los elementos dentro del formato de una forma más ordenada. Esta hizo basándose en lo descrito en la tabla de requisitos en la que se dice que se utilizarán ejes curvos, horizontales, verticales e inclinados para transmitir armonía y seguridad.



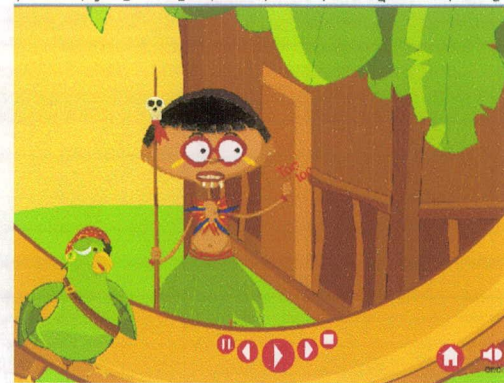
La propuesta de diagramación elegida anteriormente se siguió trabajando en base al estilo de pintado definido y la retícula y se agregaron los botones realizados.



Luego se trabajo a mano la diagramación del área de display de las situaciones



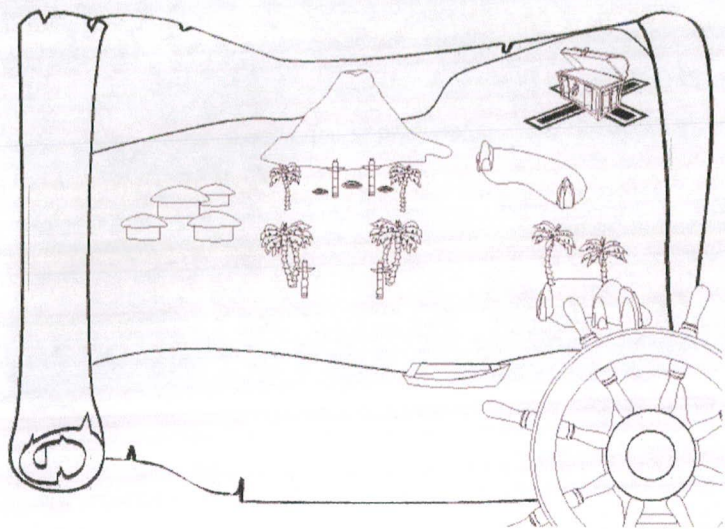
Se escogió la primera, ya que permite un área de display más grande y se aprecian más las situaciones. Luego, se digitalizó.



### FASE # 8: DIAGRAMACIÓN DE INTRODUCCIÓN

Primero se dibujo de forma digital tomando los objetos de la ambientación y simplificándolos para realizar el mapa que se utilizaría en la introducción. Se decidió hacer un mapa ya que en toda la presentación se maneja la idea de encontrar un tesoro.

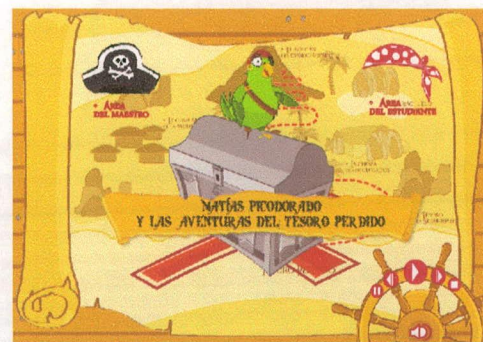




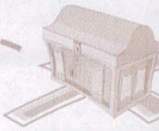
Luego de haberlo dibujado se hicieron dos propuestas de colores y se eligió la segunda ya que con ella se da más la idea de mapa y además los demás elementos que se utilizaran encima de el no se perderán.



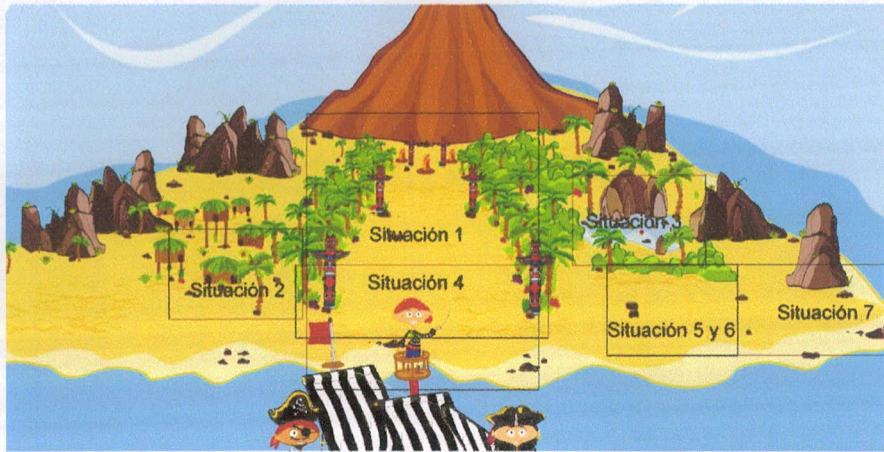
Después de tener el mapa hecho se agregaron los elementos que se animarían. Acá se decidió ponerle nombre a la historia que de desarrollaría a lo largo de la presentación. Debido a que el loro es quien cuenta la aventura que vivió con piratas y que en toda la historia se habla de un tesoro perdido que se debe encontrar, se escogió el nombre " Matías Pico Dorado y las Aventuras del Tesoro Perdido " .







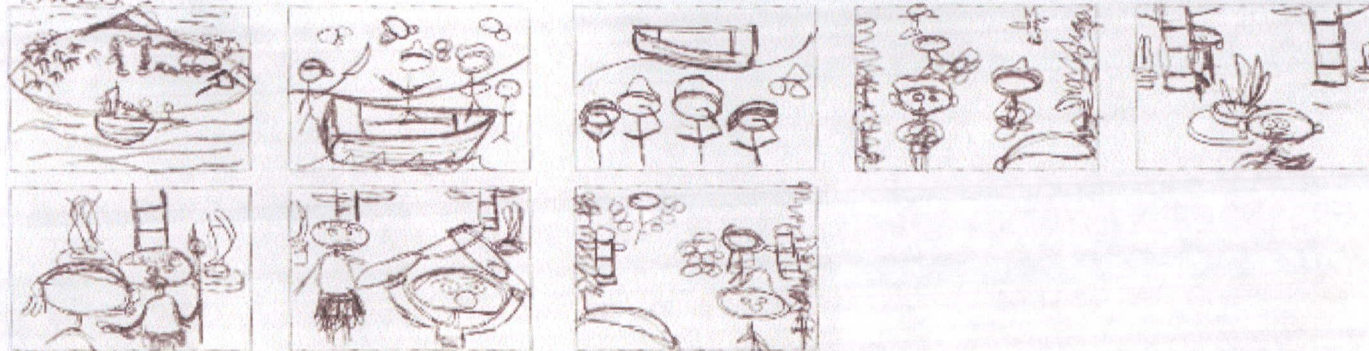
## FASE # 9: STORY BOARD DE SITUACIONES



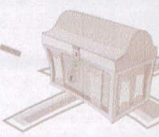
Para escoger el lugar donde se desarrollaría cada escena se tomo en cuenta el plano panorámico de la isla y se hicieron acercamientos a cada pedazo de la misma en donde se desarrollaría mejor cada situación planteada.

Después de escoger cada pedazo para cada escena de desarrollaron todos los planos de cada situación.

### Situación 1







Situación 2



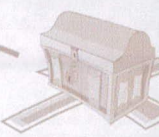
Situación 3



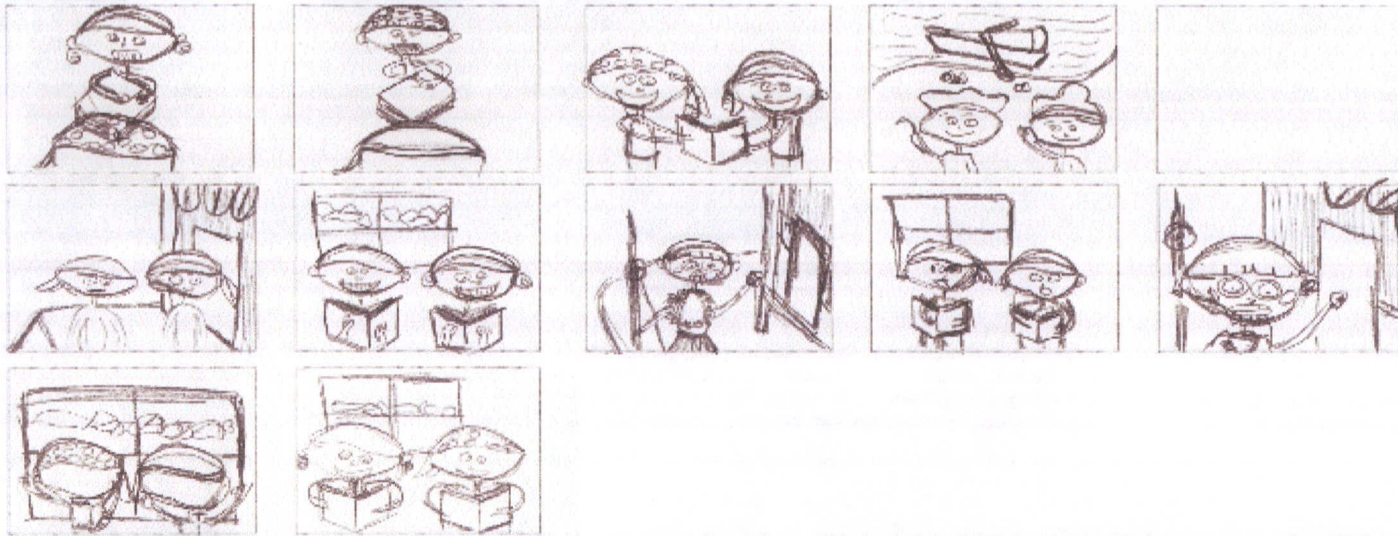
Situación 4



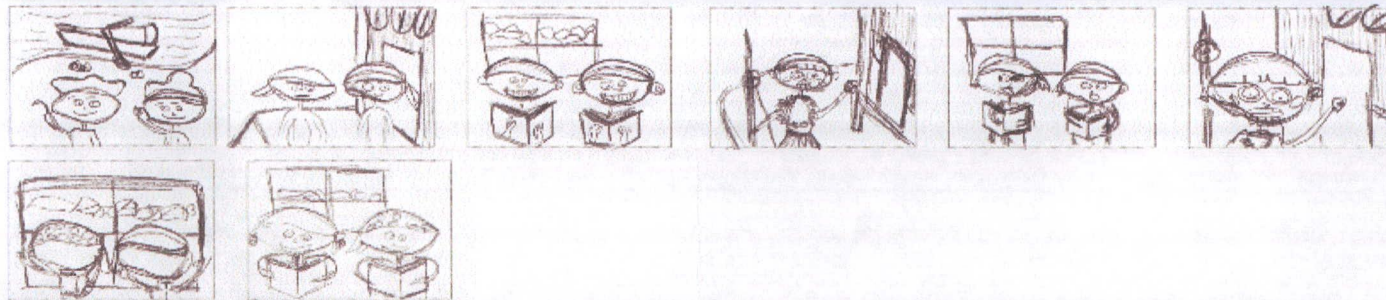




Situación 5



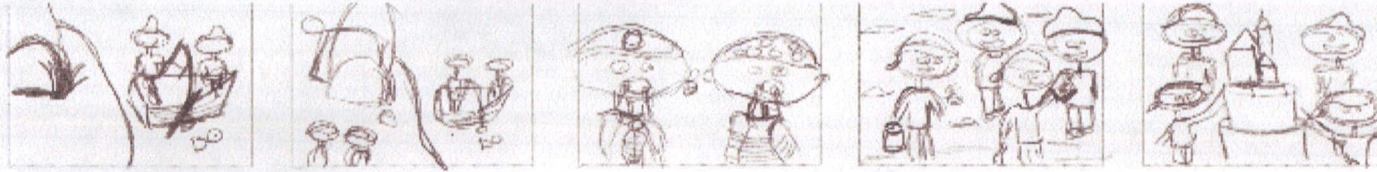
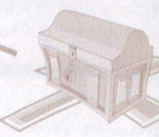
Situación 6



Situación 7





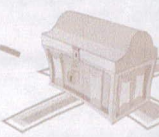


### FASE # 10: AUDIO

Teniendo las situaciones e información, que se iban a mostrar en la presentación, se comenzó a trabajar en el habla del loro que sería el narrador de la historia.

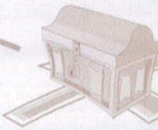
También se buscaron canciones de fondo relacionadas con piratas, y se escogió la que tenía más ritmo ya que lo que se quiere lograr es mantener la atención del grupo objetivo. Esta canción fue prestada del sitio web:  
<http://www.privateerdragons.com/music/pirate.mid>





INSTRUCTIVO



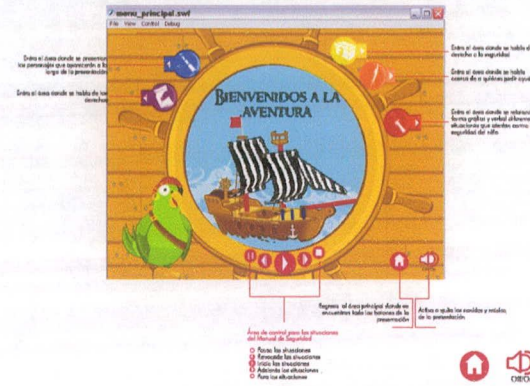
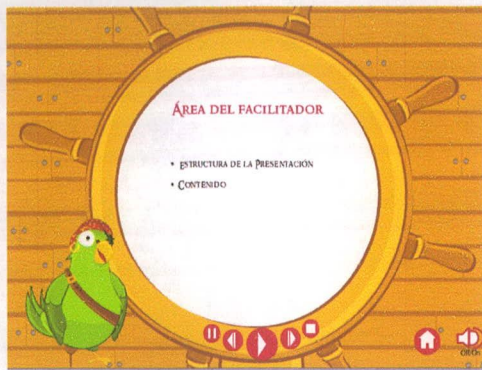


Se decidió realizar un instructivo, ya que la información que se le dará al facilitador, acerca de lo que deben hacer con el material, será muy puntual. Esto debido a que ellos reciben una capacitación por parte de CIPRODENI para poder impartir los talleres.

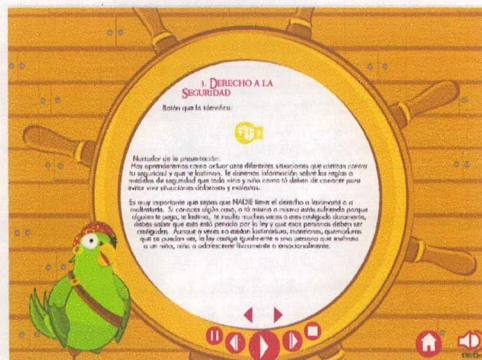
En el instructivo se explica la estructura que tiene la presentación y en donde se encuentra cada uno y el contenido que en el se encontrará

## FASE # 1: DIAGRAMACIÓN

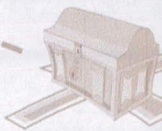
Debido a que el instructivo se encuentra dentro de la presentación para economizar recursos, la diagramación del mismo se hizo en base a la diagramación del resto de la presentación.



En el instructivo se da a conocer los contenidos de cada botón e información relevante que debe saber el facilitador para poder aclarar dudas.

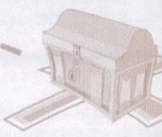






**RECURSO PEDAGÓGICO**



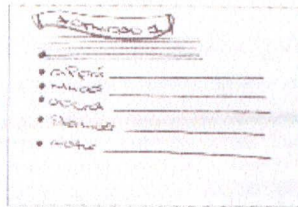


Se diseñó un recurso pedagógico que ayude al facilitador a impartir el taller y para mantener motivados a los niños y así lograr un mejor intercambio de conocimientos. Además, este material ayudará a que el niño de cierta forma interactúe con la presentación y preste atención a la misma.

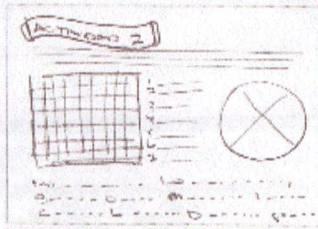
## RECUSO DE EVALUACIÓN

### FASE # 1: ACTIVIDADES

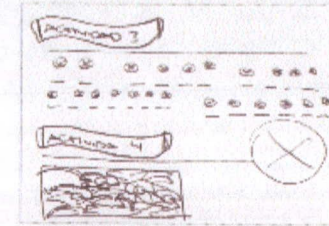
Primero se comenzó con un proceso manual, realizado propuestas de las actividades que contendría este material. Estas actividades se hicieron en base a los resultados obtenidos en las encuestas del perfil psicográfico acerca de los gustos y actividades que les gustan realizar a los niños. También se tomó en cuenta de que estas actividades debían de servir para que los niños encontraran las respuestas de las preguntas que el narrador de la presentación les realizará y que al ir las resolviendo se van acercando poco a poco al tesoro. Por esta razón se realizó una actividad por situación que se encuentra en la presentación.



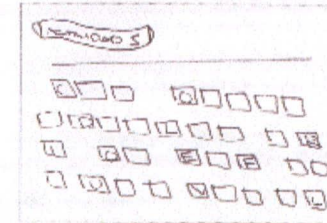
Actividad 1: Ordena las letras



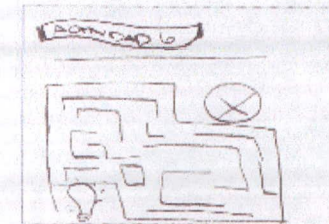
Actividad 2: Crucigrama



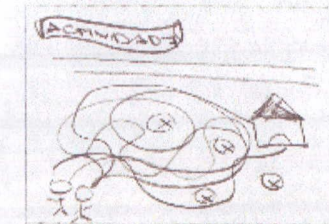
Actividad 3: Descifra el código  
Actividad 4: Encontrar persona



Actividad 5: Letras faltantes

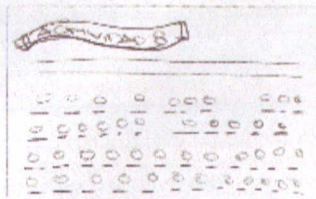
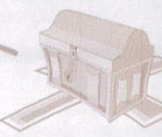


Actividad 6: Laberinto

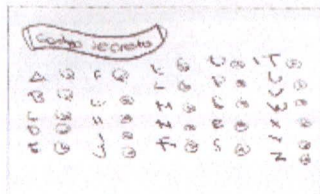


Actividad 7: Encuentra el camino





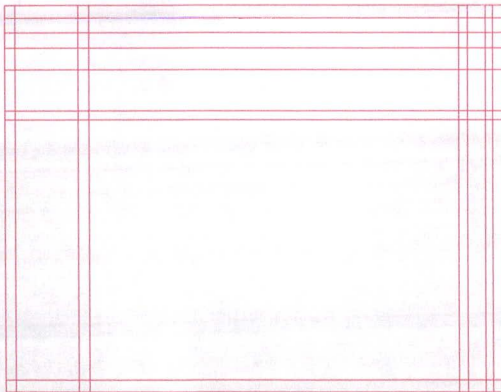
Actividad 8: Descifra el código



Código Secreto

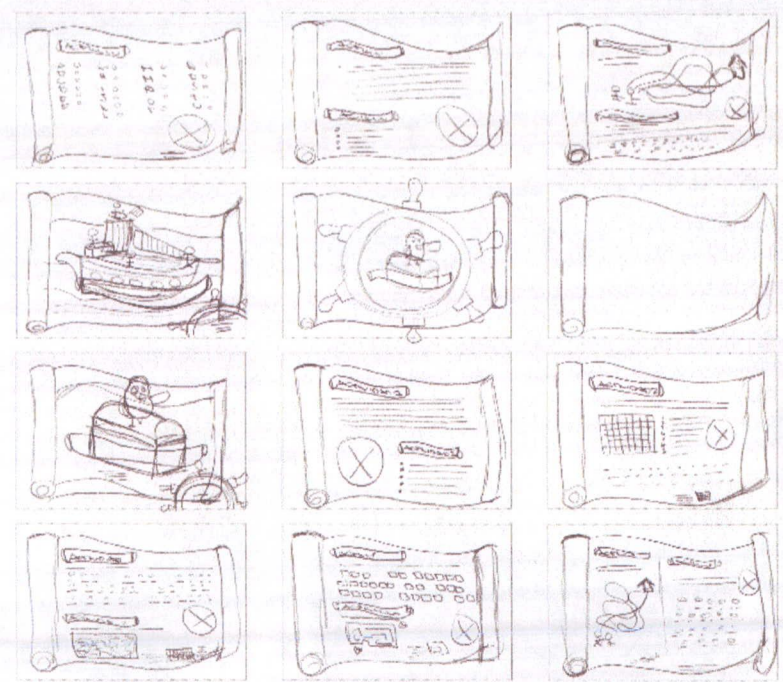
### FASE # 2: RETÍCULA

Se realizó la retícula sobre la cual se trazarían las opciones de diagramación del material.

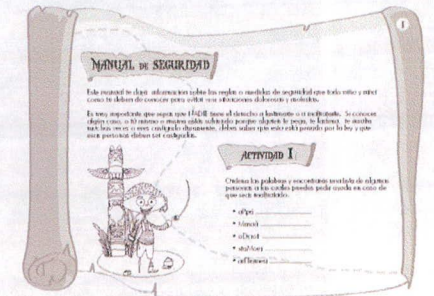


Ya teniendo la retícula y las actividades que se iban a utilizar en el material se hicieron propuestas de layout a lápiz, tomando en cuenta que el material tendrá forma de pergamino con fondo de mapa ya que este material servirá

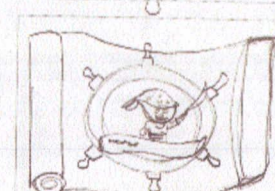
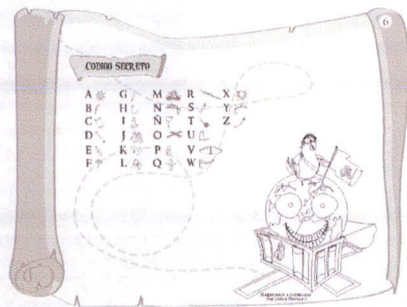
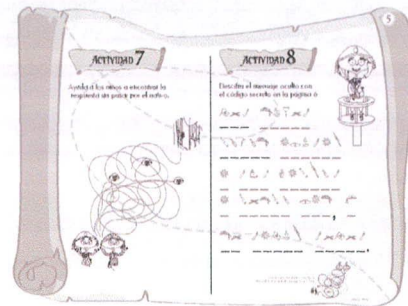
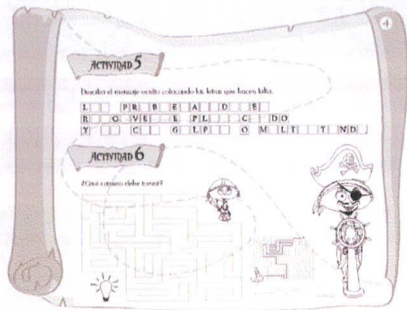
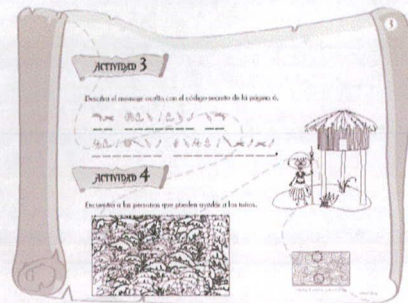
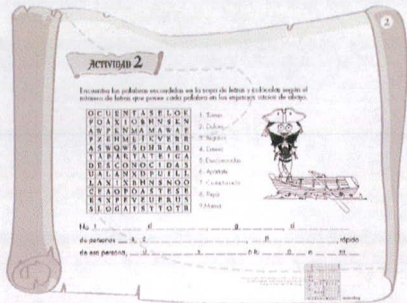
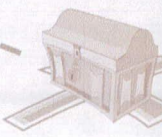
como un mapa en donde al realizar las actividades encontraran el tesoro, guardando así relación directa con el concepto.



Teniendo esta retícula definida se diagramó todo el material en freehand, aplicando los elementos utilizados en la presentación audiovisual.



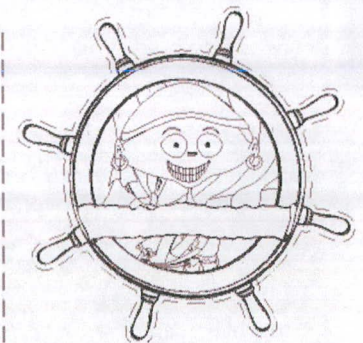
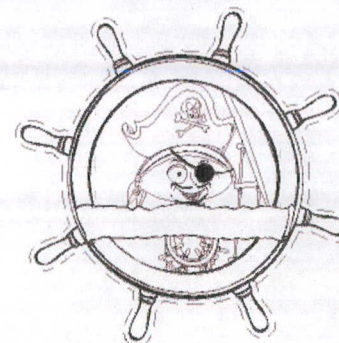




Se escogió la segunda de izquierda a derecha ya que es la más llamativa y novedosa por la forma que posee, el espacio donde se integrará el nombre será en el pergamino situado sobre el timón.

### FASE # 2: DIGITALIZACIÓN

Esa propuesta se digitalizó y se hizo una con cada personaje, para ofrecer variedad y aprovechar el recurso de los personajes.

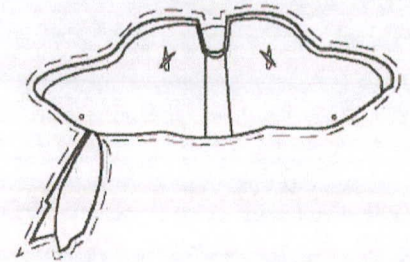
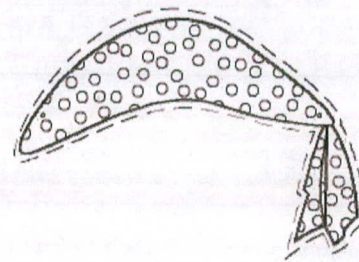
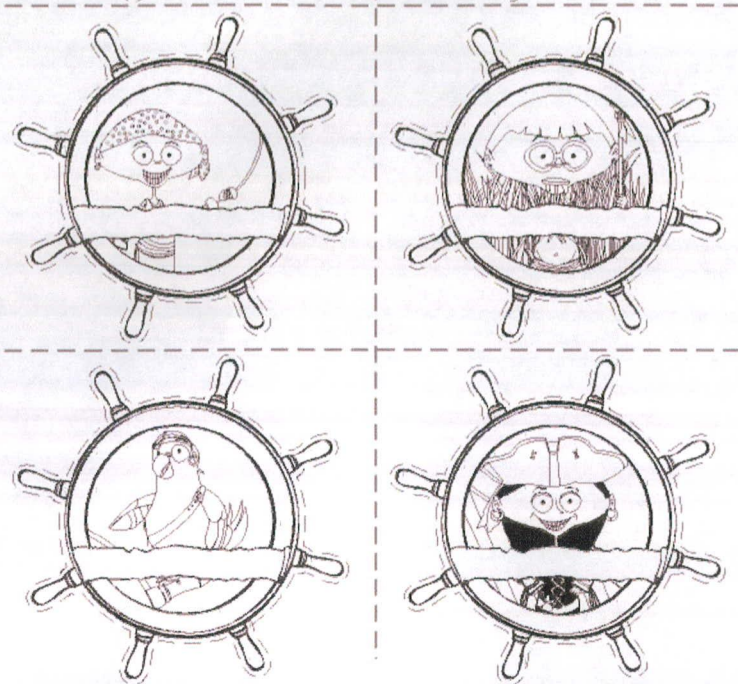
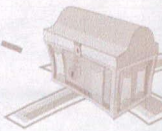


## GAFETES

### FASE # 1: LAYOUT

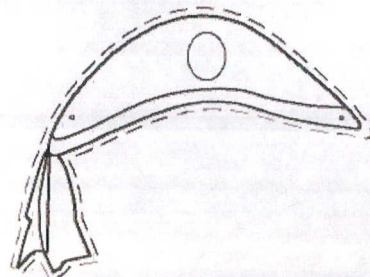
Primero se comenzó bocetando a mano la diagramación que tendrían los gafetes.





### FASE # 3: DISEÑO DE SOMBREROS

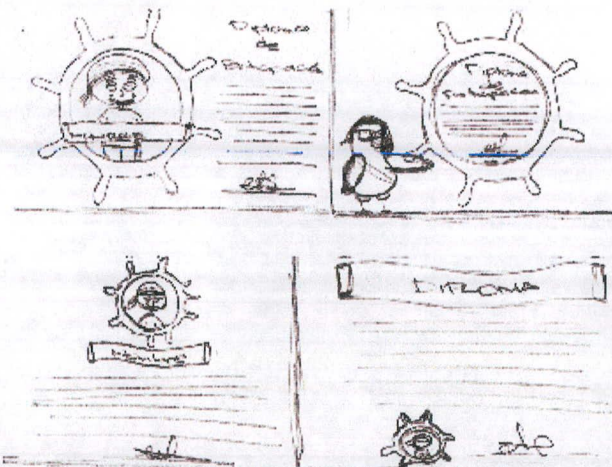
Después de realizar los gafetes, se dibujaron los sombreros y pañuelos de los piratas vistos de frente, a línea, con hoyos a los lados para que los niños se los pongan amarrados con lana en la cabeza. Se realizó de esta forma ya que es la más económica, por la reproducción en blanco y negro y porque se puede motivar al niño a colorearlo y agregarle detalles a su gusto.



### DIPLOMAS

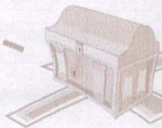
#### FASE # 1: LAYOUT

Primero se comenzó bocetando a mano la diagramación que tendrían los diplomas. Esto se hizo tomando en cuenta los elementos que se tenían y que se han venido utilizando a lo largo del material.



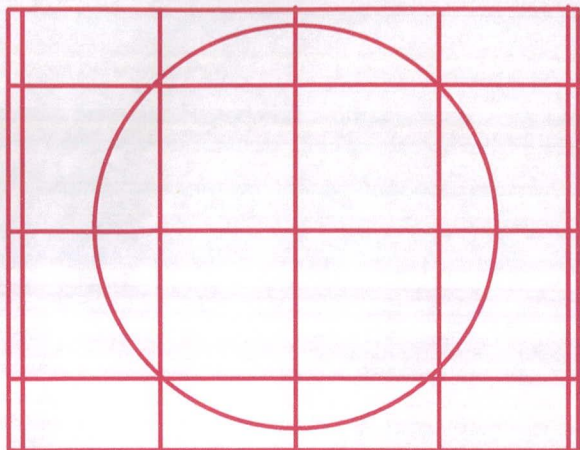
Se decidió que la segunda guardaba mayor unidad y se integraba mejor con las demás piezas de diseño.





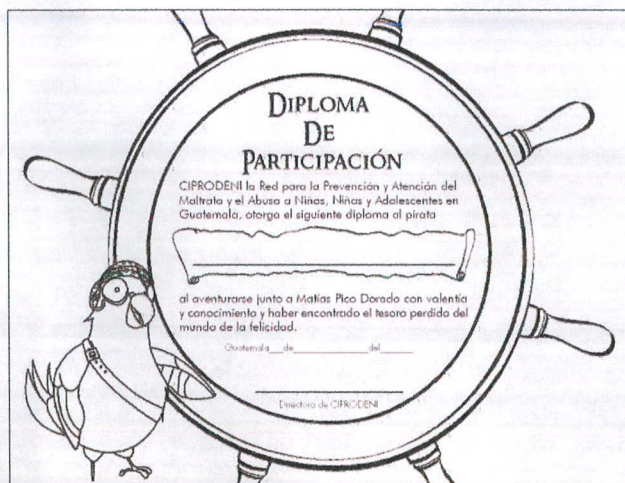
## FASE # 2: RETÍCULA

En base a esa propuesta se definió la retícula que se iba a utilizar.

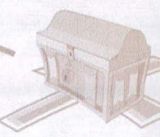


## FASE # 3: DIGITALIZACIÓN

En esta fase se digitalizó la segunda opción de la fase 1 en base a la retícula definida.

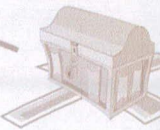






## PROPUESTA PRELIMINAR





Luego de haber pasado por el punto de bocetaje se tienen las propuestas preliminares del diseño. Estas son las que cumplen con los objetivos planteados y transmiten el concepto de diseño descrito anteriormente. En todas las piezas se utilizó la misma línea de elementos que se relacionan con la temática escogida logrando unidad. En todas las piezas la diagramación es diferente para que el material no sea aburrido para el espectador. Las piezas que componen la propuesta preliminar son las siguientes:

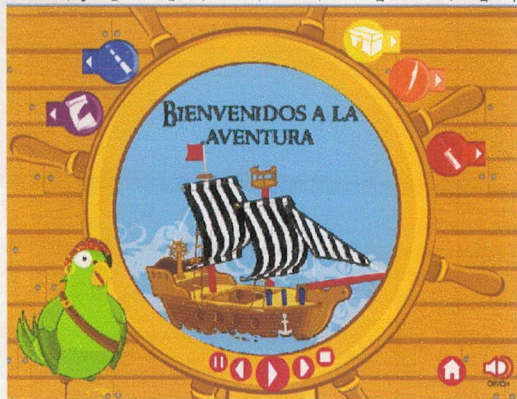
## PRESENTACIÓN AUDIOVISUAL

(600pxX800px)

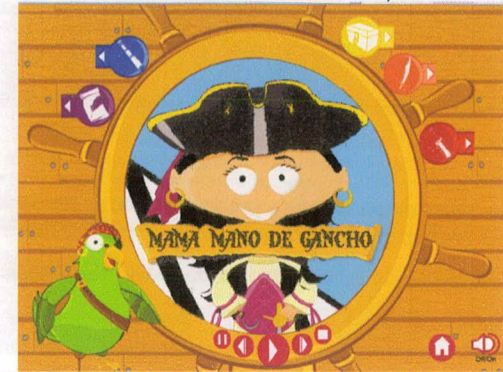
Introducción



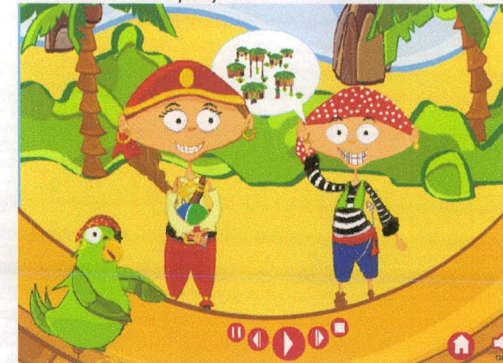
Página Principal



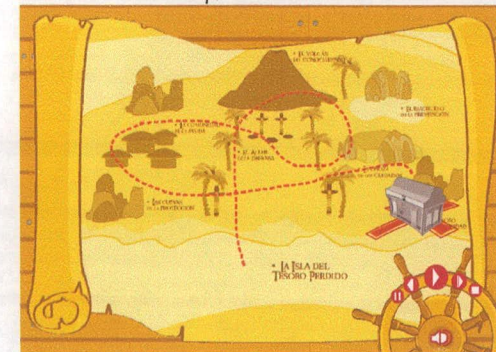
Presentación de Personajes



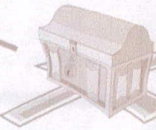
Display de situaciones



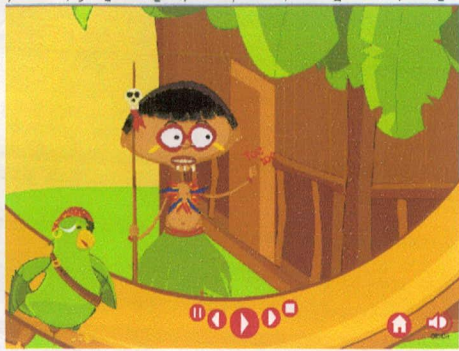
Mapa del tesoro



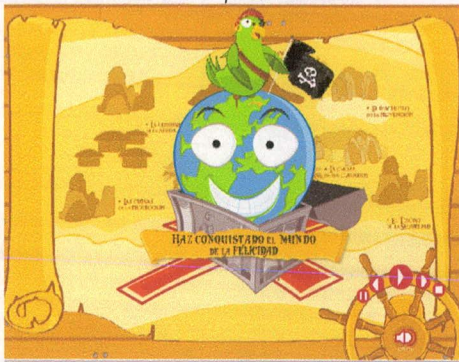




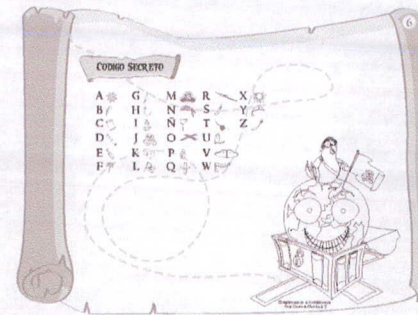
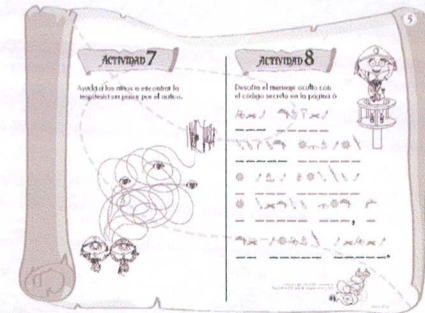
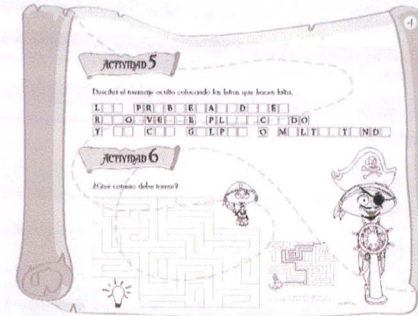
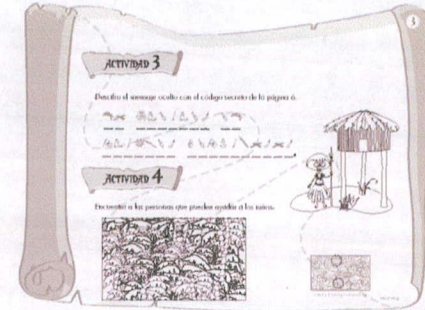
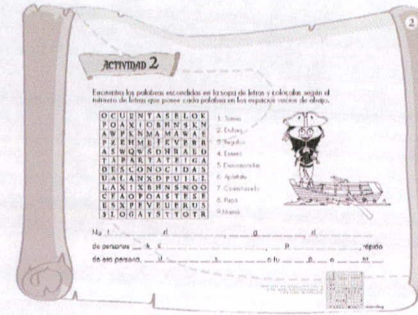
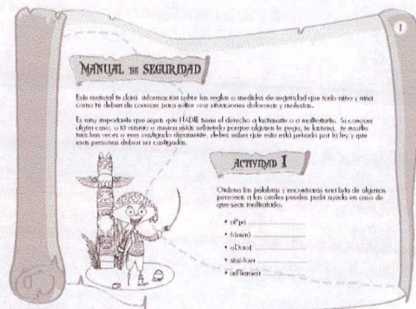
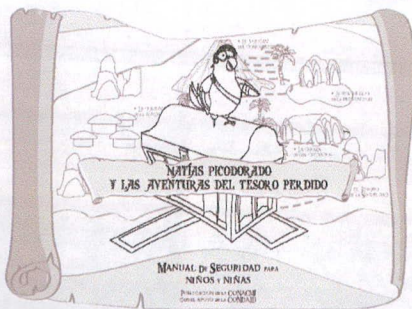
Display de situaciones



Final de la presentación



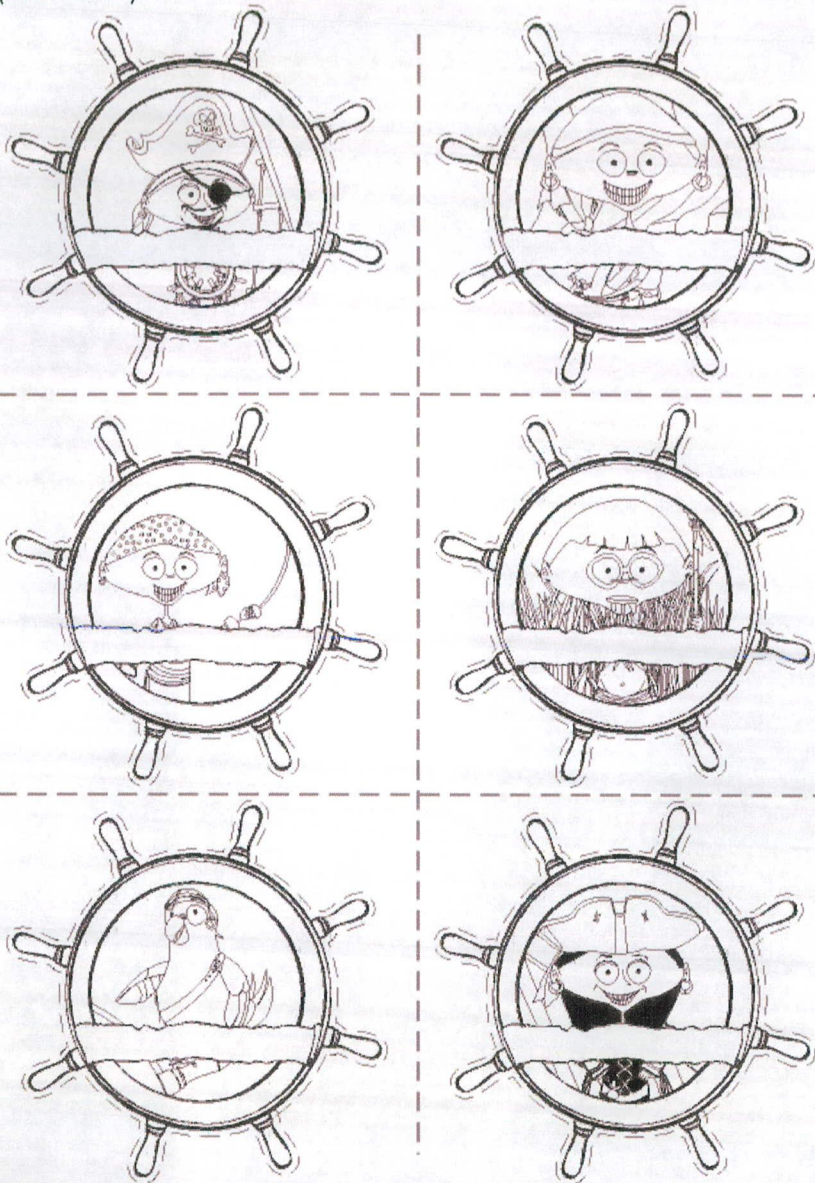
RECURSO DE EVALUACIÓN  
(8.5"X11")





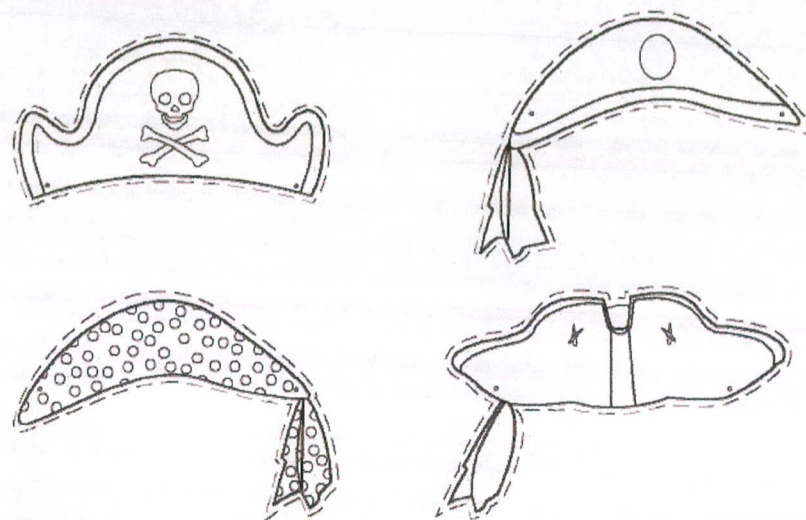
## GAFETES

(8.5"X11")



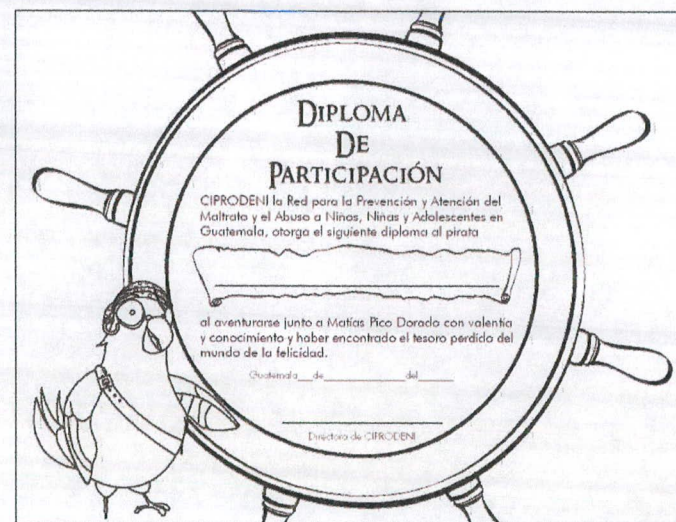
## SOMBREROS

(8.5"X11")

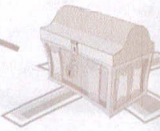


## DIPLOMA

(8.5"X11")



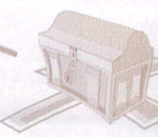




## II. VALIDACIÓN TÉCNICA DEL DISEÑO PRELIMINAR







Este punto servirá para asegurarse de que la propuesta final será la adecuada para llevar a cabo los objetivos propuestos al inicio del proceso.

Para obtener esta información que respaldará la propuesta de diseño se realizaron 3 instrumentos para evaluar el punto de vista de los expertos del tema, grupo objetivo y expertos del diseño gráfico en el área de multimedia. Se realizó un instrumento diferente para cada grupo que se deseaba evaluar en base a los conocimientos y área que ellos manejan pueden evaluar en la propuesta de diseño preliminar (ver anexo2). Los resultados obtenidos fueron los siguientes:

Los resultados que se obtuvieron fueron positivos en las 3 áreas que se evaluaron (ver anexo 3), tanto por la forma y los medios escogidos para trasladar los contenidos como por la propuesta de diseño. El grupo objetivo percibió los sentimientos que se querían transmitir con la propuesta y se logro con ella llamar su atención e interés. En el caso de los expertos del tema, determinaron que los contenidos expuestos son relevantes para el tema de seguridad y que además este se logra transmitir de forma clara y con más eficiencia que el material que actualmente poseen, ya que este esta adaptado a los gustos de los niños que reciben los talleres. Los expertos también coincidieron con el que medio escogido fue el adecuado para transmitir los contenidos. Además, la forma en que los contenidos fueron expuestos y evaluados se hizo de forma entretenida y se logra incentivar a los niños a aprender del tema.

- En cuanto a los personajes y temática utilizada en la presentación los expertos del tema y de diseño determinaron que era una forma eficiente de despertar el interés del niño hacia el tema y hacer que el mismo se sintiera identificado con los personajes y tratará de imitar sus actitudes y forma de pensar. Además, el tratar con diferentes temáticas de interés para ellos se estimula su capacidad imaginativa y hace que el niño adapte diferentes situaciones a su vida. Por parte del grupo objetivo se obtuvo una excelente aceptación de los personajes ya que estos les infunden seguridad y alegría.

-En cuanto a los colores, diagramación y audio no se obtuvo ningún resultado negativo. Estos transmitieron entusiasmo para el grupo objetivo. Para los expertos los colores se relacionan de seguridad y una niñez feliz.

-Las observaciones y sugerencias fueron dadas por parte de los expertos de diseño en cuanto al diseño de botones y animaciones en la presentación. En el material de apoyo se hicieron sugerencias en cuanto a los grosores de línea manejados en el recurso de evaluación.

## RESULTADOS DE VALIDACIÓN

### VALIDACIÓN PARA GRUPO OBJETIVO

El total de personas del grupo objetivo que fueron validados es de 10.

### PORCENTAJES

Los porcentajes que se obtuvieron fueron los siguientes:

- A la pregunta:
  1. Los colores te transmiten:
    - a. Entusiasmo
    - b. Aburrimiento
    - c. Peligro
    - d. Felicidad

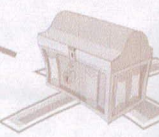
El 70 % de los encuestados respondió que los colores les transmiten felicidad y entusiasmo, mientras que el 30% restante respondió felicidad.

- A la pregunta:
  2. Los personajes te transmiten:
    - a. Seguridad
    - b. Inseguridad
    - c. Tristeza
    - d. alegría

El 90% de los encuestados respondió que los personajes les transmiten alegría y seguridad, mientras que el 10% restante respondió solo alegría.

- A la pregunta:
  3. Los dibujos te transmiten:
    - a. Alegría
    - b. Aburrimiento
    - c. Emoción
    - d. Miedo





El 100 % de los encuestados respondió que los dibujos les transmiten alegría y emoción.

- A la pregunta:
  4. El mapa de actividades te parece:
    - a. Entretenido
    - b. Aburrido
    - c. Confuso

El 100 % de los encuestados respondió que el mapa de actividades les parece entretenido.

- A la pregunta:
  5. La presentación:
    - a. Te despierta interés
    - b. No te llama la atención
    - c. Te parece entretenida
    - d. a y c

70 % de los encuestados respondió que la presentación les despierta interés y les parece entretenida, otro 20% que solo les parece entretenida y el 10% restante que solo les despierta interés.

- A la pregunta:
  6. La música de la presentación:
    - a. Te mantiene atento
    - b. Dificulta que entiendas lo que se habla
    - c. Te hace perder la atención sobre los dibujos

El 100 % de los encuestados respondió que la música los mantiene atentos,

- A la pregunta:
  7. La forma en que las cosas se mueven:
    - a. Te aburre porque se repite muchas veces
    - b. Te gusta y llama tu atención
    - c. No te despierta interés porque les falta movimiento

El 100 % de los encuestados respondió que la animación de los elementos les llama la atención y les gusta.

Se obtuvo un resultado bastante positivo en la validación del grupo objetivo por lo que no se realizaran cambios. La propuesta de diseño fue del agrado de los niños ya que en todo el diseño del material se tomó en cuenta el gusto de los niños y las actividades que les gustan realizar para transmitir a través de estos los contenidos relacionados con el tema de seguridad.

#### VALIDACIÓN PARA EXPERTOS DEL TEMA

El total de personas de expertos del tema que fueron validados es de 3.

#### PORCENTAJES

Los porcentajes que se consiguieron fueron los siguientes:

- A la pregunta:
  1. Se logró ejemplificar con los personajes y las situaciones que enfrentaron:
    - a. Los daños que un niño puede sufrir sino sabe como cuidarse.
    - b. Las situaciones que atentan contra la seguridad del niño
    - c. Las situaciones que atentan contra la seguridad del niño y como un niño o niña puede prevenirlas

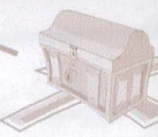
El 100 % de los encuestados respondió que mediante los personajes y las situaciones que enfrentaron se logró ejemplificar las situaciones que atentan contra la seguridad del niño y como un niño o niña puede prevenirlas.

- A la pregunta:
  2. Los personajes por sí solos transmiten:
    - a. Seguridad
    - b. Inseguridad
    - c. Tristeza
    - d. Alegría

El 100 % de los encuestados respondió que los personajes piratas por sí solos transmiten seguridad y alegría.

- A la pregunta:
  3. Los colores se relacionan con:
    - a. El tema de maltrato infantil y sus consecuencias
    - b. El tema de seguridad y una niñez feliz





c. El tema de violencia familiar y sus causas

El 100 % de los encuestados respondió que los colores se relacionan con el tema de seguridad y una niñez feliz.

• A la pregunta:

4. En el material:

- La información contenida es muy ambigua
- Se encuentra información relevante que un niño debe saber acerca del tema de seguridad
- La información contenida es irrelevante para el tema de seguridad

El 100 % de los encuestados respondió que la información contenida en el material es relevante.

• A la pregunta:

5. La estructura de la información de los materiales la considera:

- Fácil de entender
- Difícil de entender
- Confusa

El 100 % de los encuestados respondió que la estructura de la información de los materiales la consideraban fácil de entender.

• A la pregunta:

6. Se logró comprender el tema en todas las situaciones planteadas:

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Nunca

¿En cuáles situaciones no y porque?

Hay unas pocas palabras dichas por el loro que cuestan un poco entender.

El 66 % de los encuestados respondió que el tema se logró comprender siempre, mientras que el otro 33% respondió que casi siempre.

• A la pregunta:

7. La historia de piratas ayuda a comprender mejor el tema:

Si

No

Si su respuesta es si, ¿Por qué?

- Porque mantiene el interés de los niños
- Ayuda al niño a adaptar diferentes situaciones a su vida
- Estimula la imaginación de los niños
- Todas las anteriores

El 100 % de los encuestados respondió que el tratar el tema mediante una historia ayudo a comprender mejor el tema ya que mantiene el interés del niño, lo ayuda adaptar diferentes situaciones a su vida y estimula su imaginación.

• A la pregunta:

8. El tamaño del material impreso lo considera:

- Práctico
- Poco práctico y manejable
- Incómodo
- Manejable

El 100 % de los encuestados respondió que el tamaño del material es práctico y manejable.

Los cambios sugeridos tras haber realizado esta validación fueron mínimos ya que según los expertos del tema la información contenida en la presentación es relevante para exponer el tema de seguridad a los niños de las escuelas de Fe y Alegría que oscilan entre 6 y 10 años de edad. La forma en que se presenta el contenido es atractiva para los niños, toma en cuenta sus gustos para poder llegar a ellos y despertar su interés, cosa que no se logró con el material con el que CIPRODENI contaba.

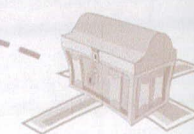
#### VALIDACIÓN PARA EXPERTOS DEL DISEÑO

El total de personas de expertos del diseño tanto de multimedia como de material didáctico que fueron validados es de 7.

#### PORCENTAJES

Los porcentajes que se consiguieron fueron los siguientes:





• A la pregunta:

1. Se logró ejemplificar con las ilustraciones:

- Los daños que un niño puede sufrir si no sabe como cuidarse.
- Las situaciones que atentan contra la seguridad del niño
- Las situaciones que atentan contra la seguridad del niño y como un niño o niña puede prevenirlas

El 100 % de los encuestados respondió que mediante las ilustraciones se logró ejemplificar las situaciones que atentan contra la seguridad del niño y como un niño o niña puede prevenirlas.

• A la pregunta:

2. Los personajes:

- Lograron por medio de las situaciones que enfrentaron que los niños se identificaran con ellos.
- Por las características físicas hacen que el niño no se identifique con ellos.
- Por el aspecto sociológico hacen que el niño no se identifique con ellos.

El 100 % de los encuestados respondió que los personajes lograron que los niños se identificaran.

• A la pregunta:

3. Los personajes por sí solos transmiten:

- Seguridad
- Inseguridad
- tristeza
- Alegría

El 100 % de los encuestados respondió que los personajes piratas transmiten seguridad y alegría.

• A la pregunta:

4. La tipografía:

- Resalta entre los demás elementos que componen el diseño
- Compite los demás elementos que componen el diseño

- Pasa desapercibida al lado de los demás elementos que componen el diseño

El 100% de los encuestados respondió que la tipografía resalta entre los demás elementos que componen el diseño.

• A la pregunta:

5. Los colores transmiten:

- Entusiasmo
- Aburrimiento
- Peligro
- Felicidad

El 100 % de los encuestados respondió que los colores transmiten entusiasmo y felicidad.

• A la pregunta:

6. La diagramación de la presentación:

- Facilita encontrar la información deseada
- Dificulta encontrar la información deseada
- Confunde

El 100 % de los encuestados respondió que la diagramación de la presentación facilita encontrar la información deseada.

• A la pregunta:

7. Los elementos están ordenados de modo que:

- El diseño sea aburrido y convencional
- Se aprovechará el formato.
- El diseño sea dinámico y llame la atención.

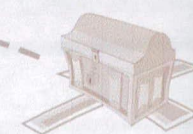
El 100 % de los encuestados respondió que los elementos están ordenados de modo que el diseño sea dinámico y llame la atención.

• A la pregunta:

8. Las jerarquías visuales:

- Se perciben claramente
- Hace falta acentuarlas
- No se perciben





El 100 % de los encuestados respondió que las jerarquías visuales se perciben claramente.

• A la pregunta:

9. La forma en que se planteó la información en el material de apoyo:

- a. Dificulta el aprendizaje
- b. Facilita el aprendizaje de una forma entretenida
- c. Es aburrida

El 100 % de los encuestados respondió que la forma en que se planteó la información en el material de apoyo facilita el aprendizaje de forma entretenida.

• A la pregunta:

10. El tamaño utilizado para la presentación:

- a. Favorece la visibilidad a distancia
- b. Dificulta la visibilidad a distancia
- c. Hace confusa la visibilidad a distancia

El 71 % de los encuestados respondió que el tamaño utilizado para la presentación favorece la visibilidad a distancia, mientras que el otro 29% que dificulta la visibilidad.

• A la pregunta:

11. El audio de la presentación educativa:

- a. Facilita la comunicación entre los niños y el facilitador
- b. Mantiene despierto el interés de los niños
- c. No apoya el proceso de aprendizaje
- d. Interrumpe la comunicación entre los niños y el facilitador

El 100 % de los encuestados respondió que el audio de la presentación didáctica facilita la comunicación entre los niños y el facilitador y mantiene despierto el interés de los niños.

• A la pregunta:

12. La animación de los elementos:

- a. Es dinámica
- b. Es monótona

c. Es repetitiva

El 85 % de los encuestados respondió la animación de los elementos es dinámica, mientras que el otro 15% que es repetitiva.

• A la pregunta:

13. La forma en que se presenta el contenido en la presentación audiovisual:

- a. Facilita el aprendizaje
- b. Dificulta el aprendizaje
- c. Motiva el aprendizaje
- d. Confunde

El 100% de los encuestados respondió que la forma en que se presenta el contenido en la presentación audiovisual facilita y motiva al aprendizaje.

• A la pregunta:

14. De qué manera se logró ejemplificar las situaciones que atentan contra la seguridad del niño:

- a. De forma clara
- b. De forma confusa
- c. De forma exagerada

El 100 % de los encuestados respondió que se logró ejemplificar de forma clara las situaciones que atentan contra la seguridad del niño.

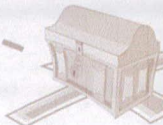
• A la pregunta:

15. El material de apoyo hizo que el aprendizaje fuera:

- a. Fácil
- b. Difícil
- c. Motivacional
- d. Confusa

El 100 % de los encuestados respondió que el material de apoyo hizo que el aprendizaje fuera fácil y motivacional.





• A la pregunta:

16. La presentación educativa:

- a. Facilita el aprendizaje de forma entretenida
- b. Dificulta el aprendizaje
- c. No fue la forma más adecuada de presentar el tema

El 100 % de los encuestados respondió que la presentación educativa facilitará el aprendizaje de forma entretenida.

El material tuvo mucha aceptación por parte de los diseñadores a los que se realizaron las validaciones de diseño debido a que cada elemento de diseño está pensado por alguna razón, siempre tomando en cuenta los gustos e intereses de lo niños. Además, se tomó en cuenta el bajo presupuesto con el que se contaba y se escogió un medio de reproducción bastante económico y a través del cual se obtienen mejores resultados ya que se puede presentar la información de forma más creativa y transmitirla de una forma interesante.

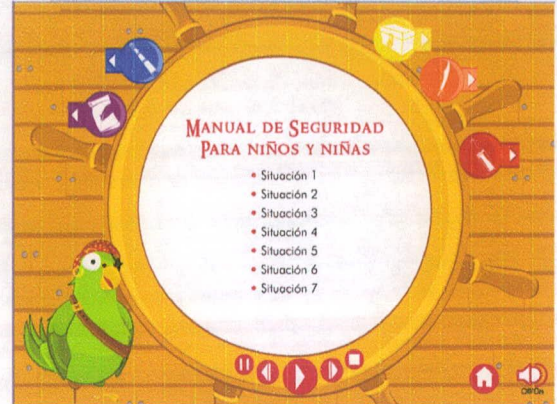
**OBSERVACIONES**

- Hacer área de hit más grande en los botones
- Proponer un final para la presentación
- Unificar trazo en las ilustraciones el mapa de actividades

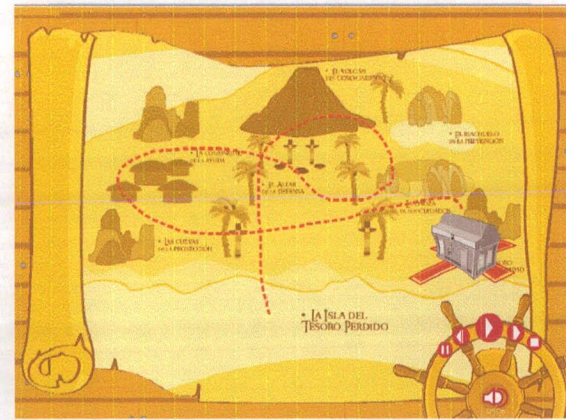
**CAMBIOS**

Se agregó una animación más luego de terminar cada situación. Se muestra en un mapa como se va avanzando poco a poco al termina una situación y se va acercando más al tesoro, esto como incentivo a visualizar el material completo. El mapa se maneja en tonos ocres para dar mayor énfasis a la línea del recorrido hacia el tesoro.

ANTES:



DESPUÉS:

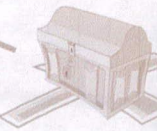


Se agrandó del área de hit de lo botones de modo tal que fuera más fácil para el usuario acceder a los botones.

ANTES:

• **Situación**



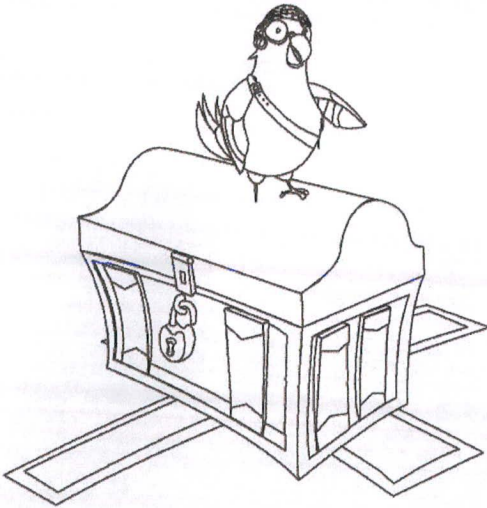


DESPUÉS:

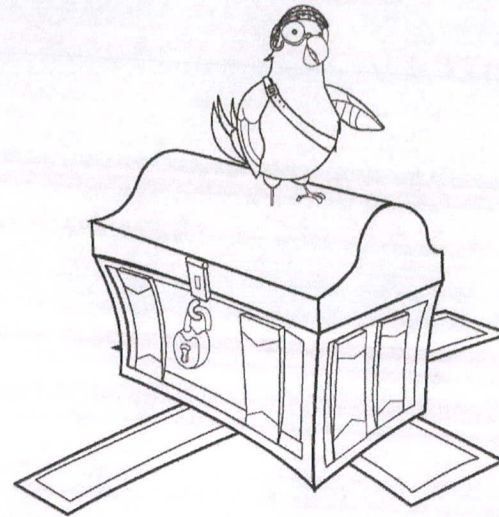
# • Situación

Se unificaron los trazos de los dibujos en el material de apoyo para que los elementos se definieran mejor, haciendo más grueso el contorno de las figuras.

ANTES:

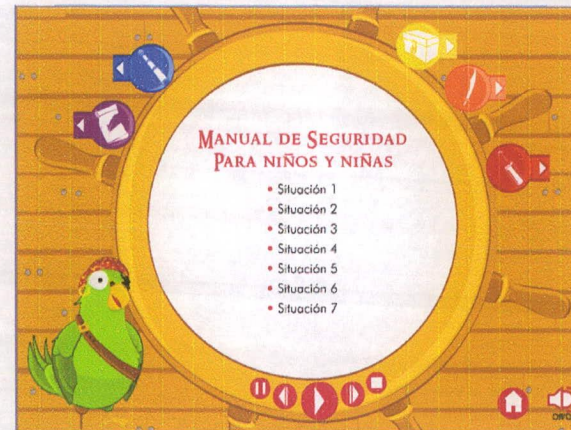


DESPUÉS:

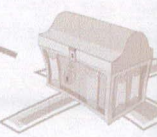


Al pasar todas las situaciones se animó un final en el que el cofre se abre y muestra el tesoro que se ha venido buscando a lo largo de la historia.

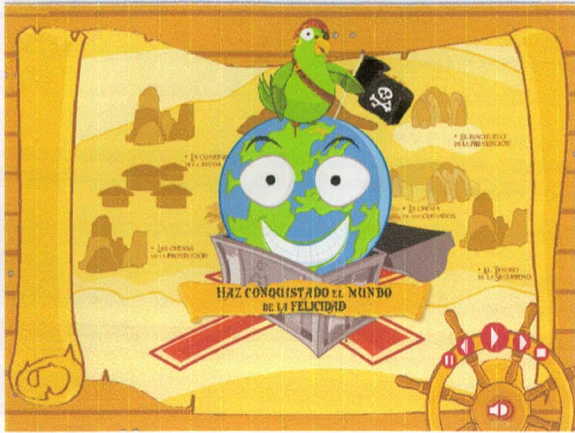
ANTES:







DESPUÉS:



AUDIO

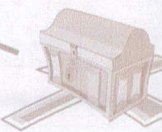
ANTES:

Habían ciertas palabras que no se entendían por falta de modulación.

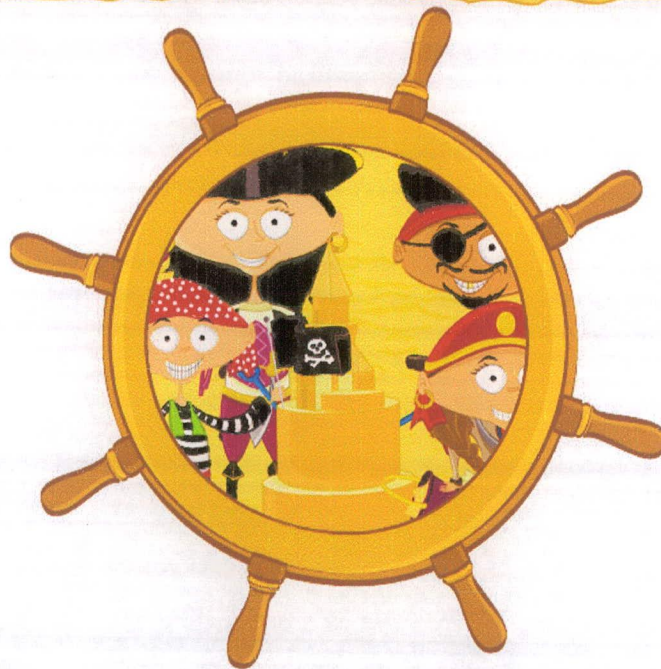
DESPUÉS:

Las palabras que no se lograban entender con total claridad se volvieron a grabar de forma tal que se entendieran completamente.

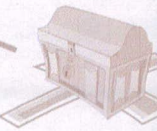




## 12. PROPUESTA FINAL Y FUNDAMENTACIÓN







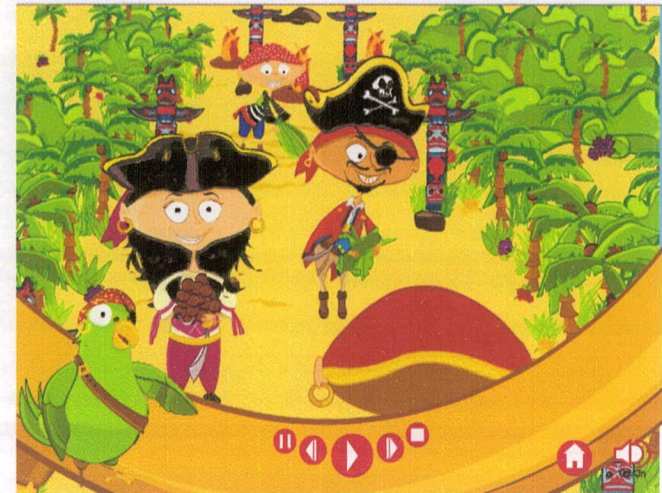
## TEMÁTICA

Según información contenida en la página web del Consultorio especializado en lenguaje y Aprendizaje, estos niños se caracterizan por su capacidad imaginativa, aceptan con facilidad situaciones irreales y las acoplan a su vida. Esto les ayuda a desarrollar su creatividad y a comprender las situaciones que se les presenten. Durante estas edades los niños desarrollan su pensamiento intelectual, artístico y musical.

Los niños de 6 a 9 años, disfrutan de libros que narran historias de aventura, de magia, de misterios. Les interesa la descripción detallada del relato. Todas aquellas historias emocionantes o que les mantengan en vilo hasta el final les harán identificarse con los personajes y sentirse parte de la historia.

Debido a lo anterior se trató el tema del derecho a la seguridad del niño a través de una historia de piratas, ya que para un niño es más fácil adaptar las situaciones que vive un personaje a su vida y adoptar los comportamientos del mismo, ya que el personaje se vuelve una imagen aspiracional para el niño. Además, la utilización de historias irreales alimentan la capacidad imaginativa de los niños y mantiene viva su atención, lo cual es importante para el proceso de aprendizaje.

Se escogió el tema de piratas debido a que los niños del grupo objetivo por las edades que tienen, disfrutan ver caricaturas donde se vive aventura y el tema de piratas se presta y se asocia a ello. Además, según encuestas pasadas a los niños del grupo objetivo, en las que se hacía la pregunta de cuál de los temas que se les dieron a escoger les llamaba más la atención, este fue el tema con mayores votos, llamando la atención de ambos sexos.



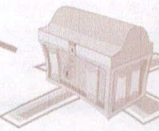
Según Larrave (1992), la primera experiencia de aprendizaje de un niño se realiza a través de la conciencia táctil; luego el olfato, el oído y el gusto. Lo icónico (capacidad de ver, reconocer y comprender visualmente fuerzas ambientales y emocionales), supera rápidamente estos sentidos.

Lo gráfico tiene gran importancia para el niño, dado que él piensa en imágenes y no por razonamiento. Uno de los caminos para el aprendizaje del niño es la observación, para luego poder imitar. De aquí lo visual sea uno de los medios más importantes para aprender. Gran parte de la moderna pedagogía ha sabido utilizar muy bien lo gráfico, para enseñarles a leer a los pequeños. La grafica atrae la atención del niño y lo conduce a la búsqueda de mayor información

Uno de los recursos más utilizados en el diseño de materiales es el de la figura humana, debido a la riqueza de variantes que permite y a las posibilidades de identificación con la misma.

Por lo anterior se decidió contar diferentes situaciones que atentan contra la seguridad de un niño de forma gráfica, creando personajes con los cuales ellos se puedan sentir identificados. Para tal efecto, estos personajes viven situaciones que los niños espectadores de la presentación, tienen que enfrentarlas también diariamente.

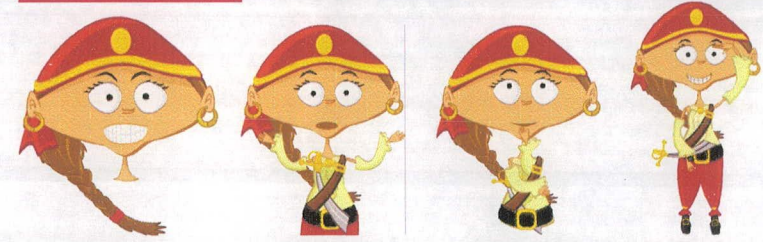




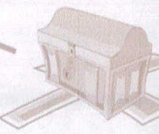
## PERSONAJES

Los personajes de los piratas se muestran sonrientes, con posturas rectas, lo que los hace verse amigables para los niños y al mismo tiempo les transmitan seguridad. Los vestuarios fueron elegidos en base a referencias que se tenían de piratas. Algunos de los personajes tienen defectos físicos con la intención no solo de que los personajes estén mejor caracterizados con el papel de piratas, sino también, con la intención de demostrarles a los niños que a pesar de tener defectos los personajes muestran felicidad y seguridad en sí mismos y que los niños del taller puedan adaptar esta idea a su realidad.

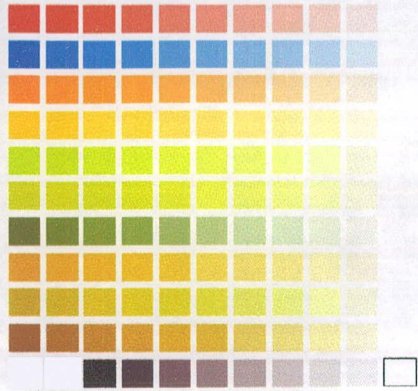
Para dibujar a los personajes en diferentes situaciones, se utilizó al personaje siempre en la misma vista en la que fue dibujado originalmente y solo se les dio movimiento a los brazos, piernas y cabeza. Además, se cambiaban algunos elementos faciales para reforzar las expresiones, como la boca, ojos y manos. Esto porque no era necesario dibujar al personaje en diferentes ángulos para poder representar diferentes situaciones y sentimientos, así como fue utilizado cumplía su función. Para esto se realizó una galería donde se encuentra al personaje dividido en partes para poder darle movimiento al cuerpo y en donde se encuentran diferentes ojos, bocas y manos para cambiar expresiones faciales.







## COLORES



Los colores se utilizaron con el fin no sólo de llamar la atención de los niños, sino también de relacionar el derecho de la seguridad con una niñez feliz. Es por ello que se escogieron colores de distintos matices con saturación y una luminosidad muy alta.

## MEDIO AUDIOVISUAL

Según información contenida en la página de Internet dewey (2004) la importancia de las imágenes en los procesos de enseñanza/aprendizaje es notable en muchos aspectos, entre ellos:

- Las imágenes resultan motivadoras, sensibilizan y estimulan el interés de los estudiantes hacia un tema determinado.
- Facilitan la instrucción, complementando las explicaciones verbales con contenidos icónicos concretos de fácil comprensión que contribuyen a la fijación de los contenidos. También pueden presentar abstracciones de forma gráfica.
- Exigen un procesamiento global de la información que contienen, y pueden producir un impacto emotivo que genere sentimientos y actitudes.
- Facilitan las comparaciones entre distintos elementos y permiten analizar con detalle las distintas fases de los procesos complejos.
- Pueden simplificar o sintetizar realidades complejas (diagramas, esquemas...)

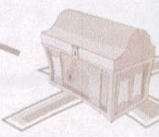
- Ferrández (Ferrández et al.;1978, 199) también destaca sus posibilidades como instrumento para la evaluación, fuente de diálogo y medio de recreación.

La importancia de los medios sonoros en los procesos de enseñanza/aprendizaje es notable en muchos aspectos, entre ellos:

- Los aparatos con los que se manejan los medios sonoros son baratos, manejables y fáciles de utilizar.
- Los medios sonoros constituyen una buena manera de proporcionar experiencias de aprendizaje a grandes grupos y también resultan adecuados para el trabajo individual de los estudiantes.
- Las grabaciones también pueden utilizarse con una finalidad evaluativa de los alumnos.
- El fácil acceso a todo tipo de materiales musicales que proporcionan propicia la motivación de los estudiantes hacia los valores artísticos de la música.
- Suponen un buen canal de información alternativa para estudiantes con poca habilidad lectora y para personas con graves deficiencias visuales.
- Proporcionan soporte verbal o fondo musical a las imágenes en los montajes audiovisuales
- Cuando se utilizan para proporcionar música ambiental pueden generar un entorno agradable y relajante.
- Permiten realizar actividades para mejorar la habilidad de escuchar

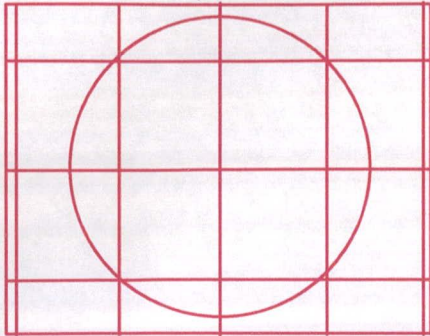
Debido a las ventajas que ofrecen los medios audiovisuales se decidió hacer una presentación audiovisual animada y en donde se utilizará el audio para transmitir los contenidos textuales, para exponer el tema del derecho a la seguridad. Este medio además brinda la ventaja de tener un costo de reproducción muy bajo, lo que se ajusta al corto presupuesto con el que cuenta CIPRODENI.



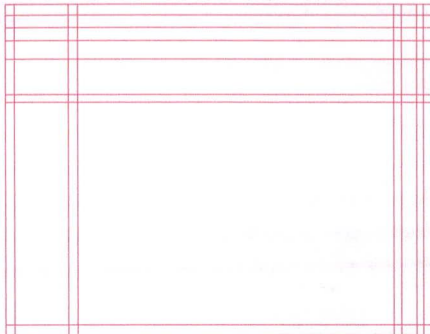


## DIAGRAMACION

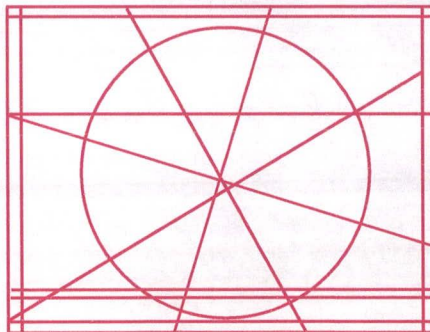
Diploma



Presentación Audiovisual



Presentación



Los ejes de diagramación sirvieron para ordenar los elementos dentro del formato. Para este se utilizaron, ejes verticales, horizontales, curvos e inclinados, lo que permitió que se logre percibir armonía y el mismo tiempo seguridad. Esto hace que la diagramación de todo el material sea más llamativa para el niño, no la encuentre aburrida y así motivarlo a aprender.

## TIPOGRAFÍA

Según información contenida en la página web un.org (2004), la tipografía ayuda a distinguir visualmente grupos de texto y de esta manera ayuda al usuario a predecir que tipo de información encontrara en ciertas áreas de la página.

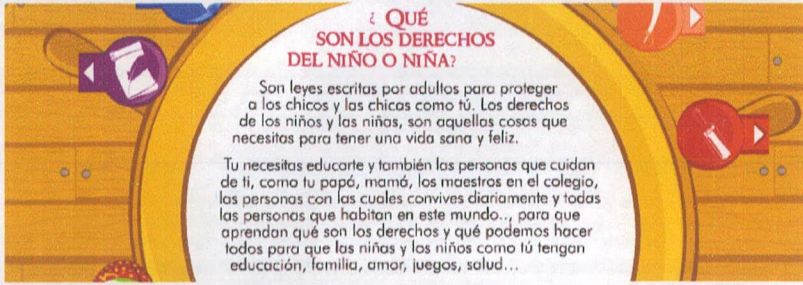
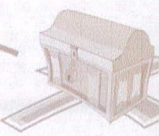
Es por ello que se utilizaron dos tipografías, una para los textos y otra para los titulares. Además, se jugo con los colores de los titulares más importantes y los secundarios para lograr distinguir tipos de información.

La tipografía de los titulares es la tipografía que se asocia con los piratas, lo que refuerza la forma en que se está tratando el tema de seguridad. Los trazos de esta tipografía no son tan complejos para su mayor legibilidad. Para resaltar titulares en todo el material se hizo uso de pergaminos. Los cuales son muy utilizados en la imagen visual de las historias o películas de piratas.



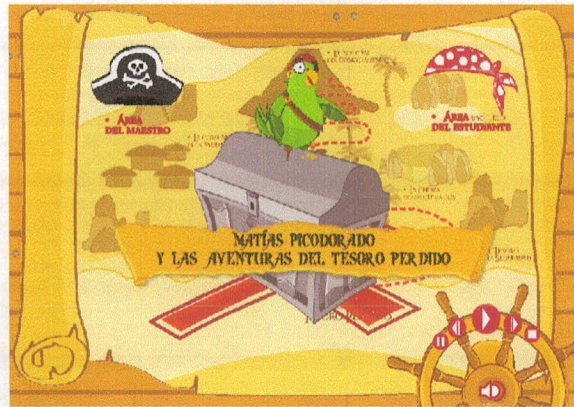
Para los textos se usó una tipografía sans serif de trazos simples ya que se requiere que estos puedan leerse con mayor facilidad y rapidez por la distancia a la que van a ser leídos.





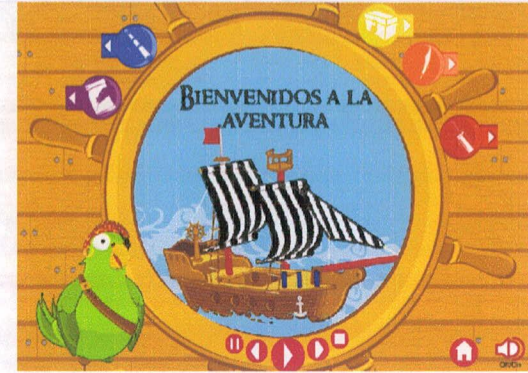
## ELEMENTO GRÁFICO DE APOYO

Para la introducción se utilizó un cofre cerrado para crear la expectativa en los niños de lo que hay dentro del cofre. Además, dentro de la historia que se presenta se habla de un tesoro perdido al que se llegará tras pasar correctamente las situaciones que se les presentan a los niños. Por esto, también se utilizó como fondo un mapa. En esa introducción se encuentran dos botones, el del área de facilitador, se identifica con un sombrero de capitán ya que los facilitadores son los encargados de dirigir el taller, por tanto dirigen el timón del barco. El área del estudiante es un pañuelo que usan los ayudantes del capitán del barco, en este caso los niños que reciben el taller.



Se utilizó un timón de barco para justificar la utilización de ejes curvos en la diagramación de los botones y el área de display. Este recurso del timón se usó pensando en que los botones sirven para manejar la presentación y el

timón para manejar el barco pirata. Se utilizó con un fondo de madera ya que los barcos piratas solían ser hechos de este material. La forma en que fue animado el timón hace pensar a los niños que van conduciendo el barco, que los conducirá hacia un mundo más seguro.



Para el diseño de los botones se usaron formas curvas que transmiten dinamismo y asocian el concepto de seguridad con felicidad, lo cual apoya el concepto de diseño. Los iconos utilizados en los botones se asocian con cada tema que se tratará y al mismo tiempo con el tema de piratas para hacer más fácil la interacción del usuario, al asociar una imagen con cierto contenido de la presentación.



¿Qué son los derechos infantiles?

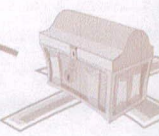


Presentación de los personajes



Contenido y situaciones





El derecho a la seguridad



¿A quiénes puede pedir ayuda?

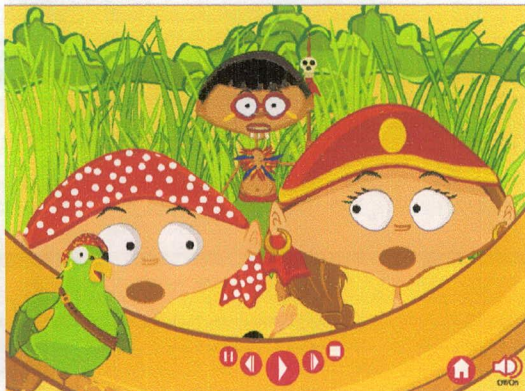


Área del estudiante

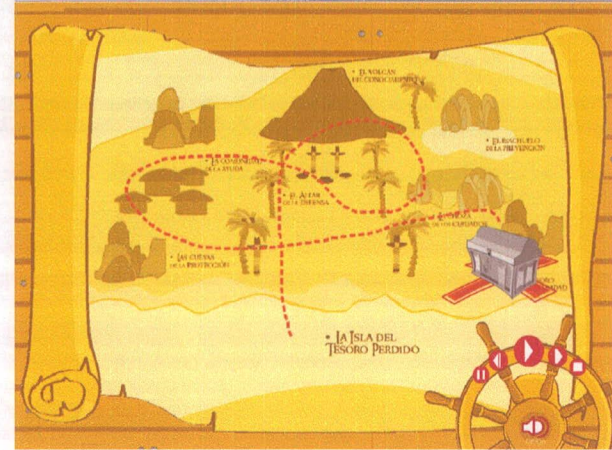


Área del facilitador

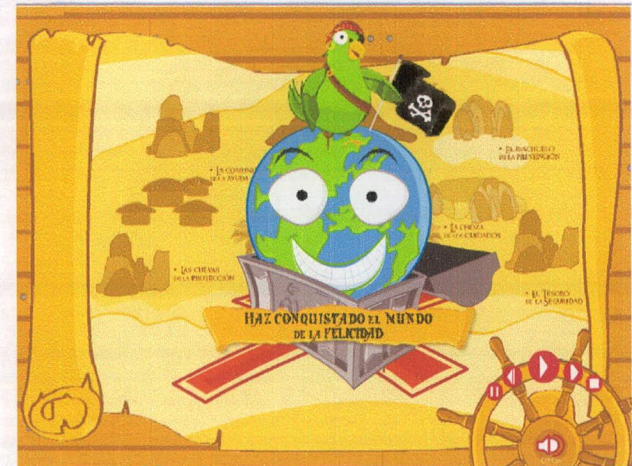
En el área del estudiante se colocó información relevante para dar el tema de derechos a la seguridad. Además, se expusieron diferentes situaciones en las cuales se les enseña a los niños a través de pequeñas mini historias la forma correcta de actuar para no salir lastimados ante ciertas situaciones que atentan contra su seguridad. En este se hizo un diseño que permitiera tener un área de display lo suficientemente grande para poder apreciar las mini historias. Por esta razón se hace un acercamiento al área de display que se muestra en el área principal de la presentación.



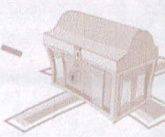
Al terminar cada situación se ve en el mapa de la isla como se va avanzando y llegando al tesoro perdido tras resolver cada situación que enfrentan los niños pirata. Esto con el objetivo de incentivar al niño a resolver más situaciones y de esta forma aprender más acerca del tema de seguridad.



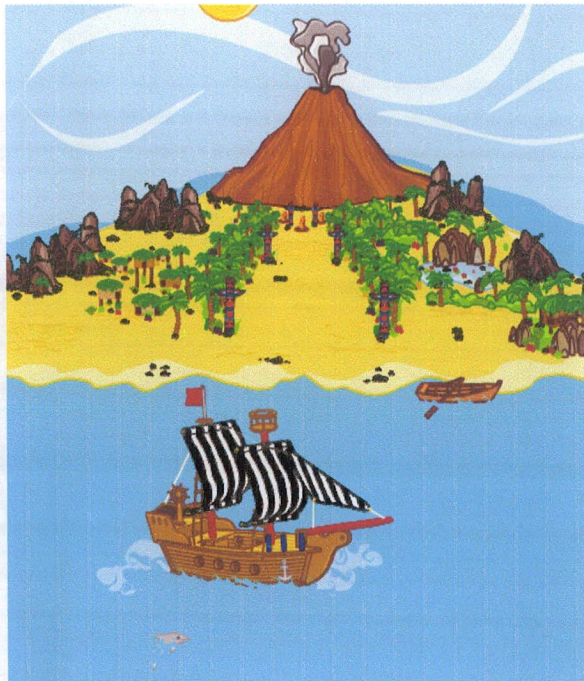
Luego de terminar todas las situaciones se muestra una animación en donde se enseña el tesoro perdido que es un mundo más seguro y feliz. Esto fue hecho ya que en toda la presentación se habla de encontrar el tesoro el cual es el final de la historia que se relata en la presentación.







Para los ambientes se dibujó una panorámica de la isla completa, esto debido a que era más fácil solo hacer acercamientos a las áreas donde se quería que se desarrollara una situación en específico. No era necesario dibujar cada ambiente por separado, si realizando acercamientos se lograba cumplir con la función que se deseaba para cada escena. Para escoger los ambientes que tendría toda la isla se vieron referencias de diferentes islas y de lo que en ellas se encontraba. También se pensó en los personajes que se tenían, como por ejemplo el nativo que vive en la isla, se debía de evidenciar que en la isla vivía él, por lo que se diseñaron naguales, altares para rituales y casas hechas con partes de palmeras. Para la familia pirata se debió construir un barco y una balsa en la cual se explicará como llegaron hasta la isla, al igual se incluyo en una de las situaciones el momento en el cual recogían víveres y materiales para realizar la choza en la que vivirían en la isla. Otro elemento que se tomo en cuenta eran las situaciones que se debían exponer en la presentación para que los niños puedan hacer valer su derecho a la seguridad, las cuales fueron dadas por CIPRODENI.



## RECURSO PEDAGÓGICO

Según Grajeda (2006) es todo elemento físico, desarrollado en un soporte bidimensional o tridimensional que sirve de respaldo al trabajo del maestro o facilitador, permitiendo la motivación, explicación, discusión o reflexión de un determinado contenido. Este elemento es utilizado como "pretexto" para encaminar al grupo objetivo a la observación y argumentación de un tema específico. Algunos ejemplos son:

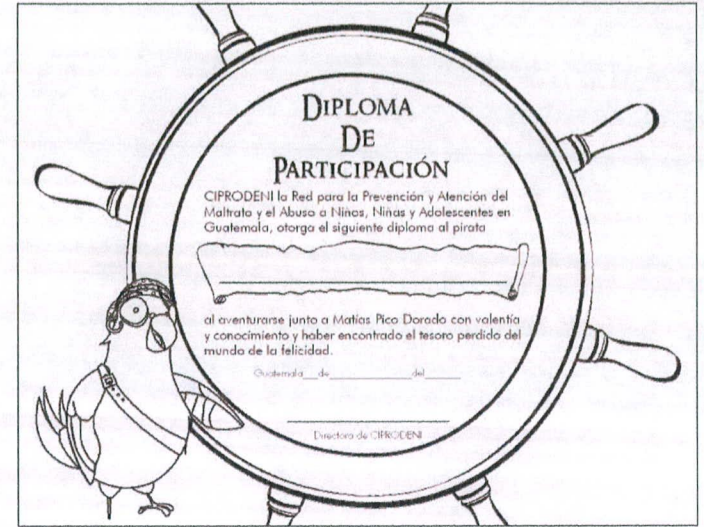
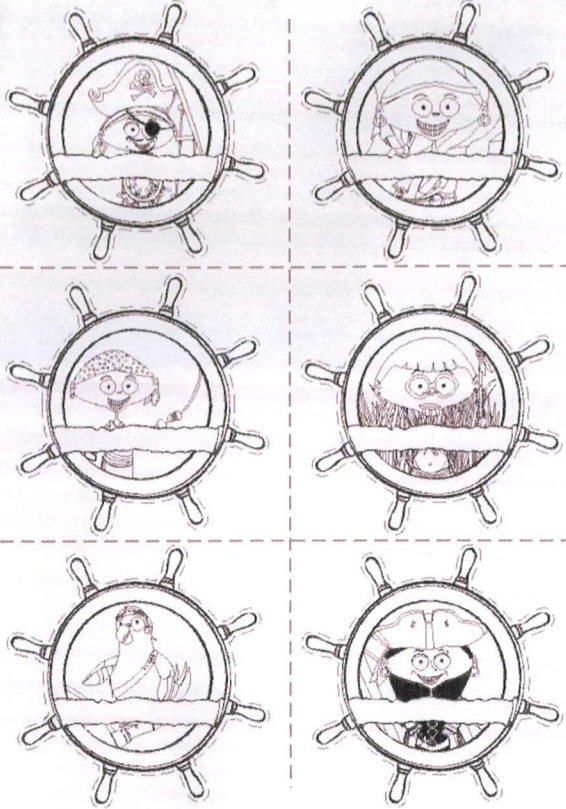
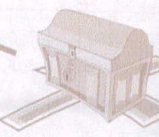
**Bidimensional:** mapas, carteles, dibujos, películas, etc

**Tridimensional:** títeres, juegos, elementos de la naturaleza, etc.

Según información contenida en la página web del Consultorio especializado en lenguaje y Aprendizaje los niños de 6 a 9 años, disfrutan de libros que narran historias de aventura, de magia, de misterios. Les interesa la descripción detallada del relato. Todas aquellas historias emocionantes o que les mantengan en vilo hasta el final les harán identificarse con los personajes y sentirse parte de la historia.

Por esta razón se realizó recurso pedagógico para motivar a los niños a participar en el taller. Este consta de gafetes, para identificar a los niños con su nombre y sombreros pirata, para que los niños se sientan como parte de la aventura que viven los personajes. En los gafetes se colocó a cada uno de los personajes para que los niños comiencen a identificarse con ellos y se motiven al ver un personaje y un dibujo que les guste y puedan colorearlo.





También se diseñó un diploma con el objetivo de retribuir a los niños por su participación en el taller y para incentivarlos a poner en práctica lo aprendido en el taller. Se utilizó de nuevo el dibujo del timón debido a que les da seguridad a los niños al hacerlos pensar que tienen el control; para esto el facilitador hace una actividad con los niños en la cual se les explica este significado. Se utilizó el personaje de Matías porque es el narrador de la historia y les brinda también seguridad a los niños, además de ser un personaje amigable.

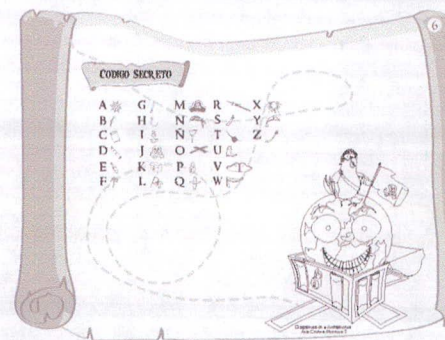
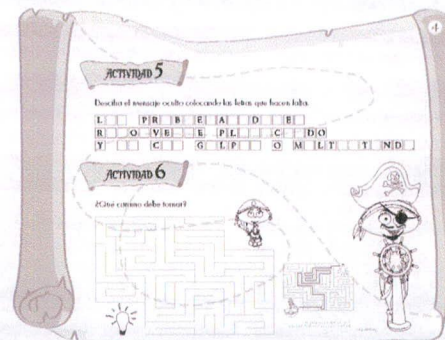
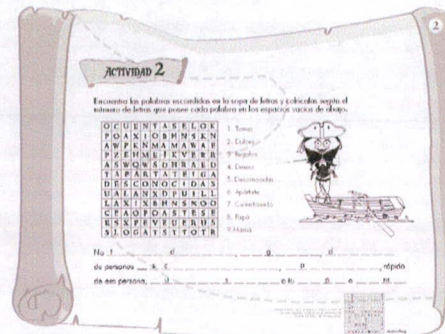
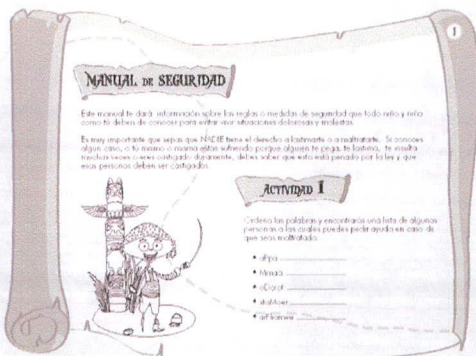
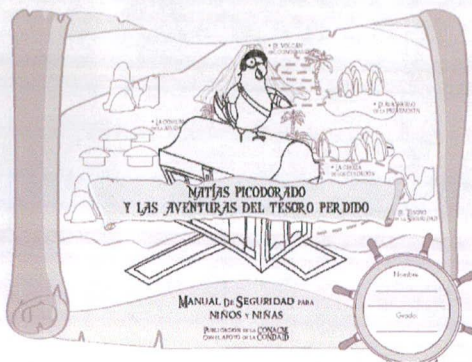
## RECURSO DE EVALUACIÓN

Según Grajeda (2006) una de las características principales del material educativo es que utiliza el recurso de evaluación no como proceso reflexivo sino como una comprobación puntual sobre adquisición de determinado contenido. Puede hacer uso de la mediación pedagógica sólo desde la forma.

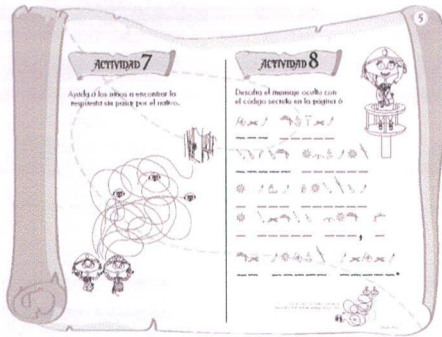
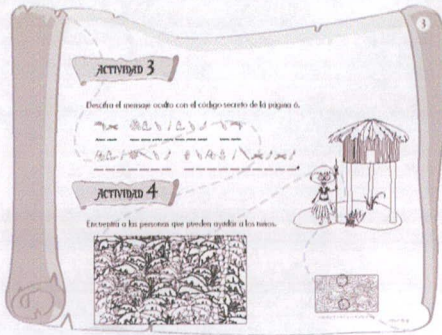
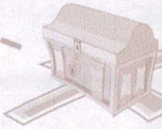
Se realizaron actividades impresas pensando en que se necesitaba de algo que hiciera que los niños de alguna u otra forma interactuaran con la presentación y hubiera una comprobación acerca del contenido tratado. Esto convierte este material en un recurso de evaluación. Por ser un material educativo, la evaluación se realiza sobre los contenidos dados con el fin de comprobar el conocimiento adquirido. Este material se hizo en forma de mapa ya que en la historia de la presentación se habla de encontrar un tesoro. En este mapa se encuentran actividades que al ir las resolviendo, llevan a los niños a encontrar el tesoro, esto con el objetivo de incentivar al niño a encontrar la respuesta a las preguntas que el narrador de la presentación les hace. Las actividades se escogieron en base a los gustos de los niños, esto se logró saber mediante una encuesta que se realizó antes de iniciar el proceso de bocetaje. Esto convierte el material en un recurso de



evaluación entretenido y que ayuda a mantener el interés del niño hacia el taller. Se hizo a escala de grises para minimizar costos y los dibujos a línea para que los niños los puedan colorear ya que también según encuestas pasadas les gusta más colorearlos a que se los den ya con color.







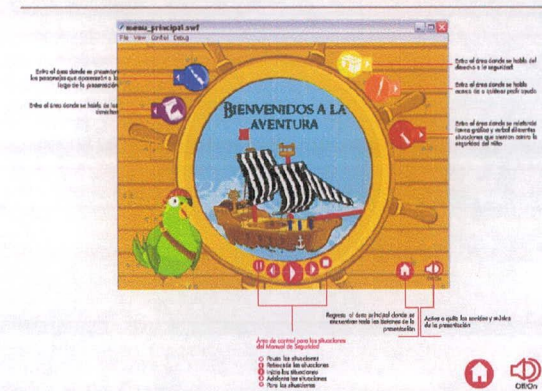
Se realizó un instructivo ya que no es necesario enseñarle al facilitador como dar el taller, debido a que en CIPRODENI se les da esta capacitación. Por esta razón se necesitaba darle al facilitador, una información puntual, acerca de cómo utilizar el material dentro del taller.

Para el diseño del instructivo se utilizó el mismo del resto de la presentación, ya que el instructivo se encuentra en la misma y de esta forma se logra unificar el diseño.

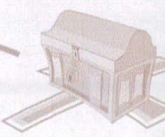


## INSTRUCTIVO

En el link para los facilitadores se encuentra un instructivo acerca de cómo utilizar la presentación y de la información que encontrará en las diferentes áreas con las que cuenta el área del estudiante. Da una explicación de lo que sucede en el área del estudiante y en cada situación en específico. Se incluye también información relacionada con el tema de seguridad en los niños y de la importancia y responsabilidad que tiene un maestro para dar un tema como este. Esto con el objetivo de crear conciencia y también de que el facilitador este informado de todo el contenido de la presentación y pueda resolver dudas que puedan formular los estudiantes a lo largo de la presentación.







## FORMATO

Con el formato se buscó estandarizar, por lo que se usaron formatos comunes que ayudarían a bajar costos. En todo el material impreso se utilizó el tamaño carta, de forma horizontal, en excepción de los gafetes. Utilizando el formato de esta forma se logró un mayor aprovechamiento del espacio.

Para el formato para la presentación se escogió el más utilizado para este medio, lo cual permite que la presentación pueda ser vista en cualquier pantalla completamente y además, permite ser vista a larga distancia por grupos numerosos.

## AUDIO

El audio se utilizó con el objetivo de mantener el interés y transmitir ambiente agradable. Para tal efecto, se utilizó música de fondo con bastante ritmo y armonía, además, el loro pirata va narrando la historia y los textos que aparecen dentro de la presentación, para que no sea necesario que el niño sepa leer y la información le llegue a todos.

## SOPORTE

El soporte se utilizó como una forma de economizar recursos y que además fuera fácil de manipular por el grupo objetivo. Ellos se harán cargo de la reproducción del material impreso por medio de fotocopadoras, es por eso que se hizo la propuesta de utilizar papel bond, tamaño carta, ya que este es el que ellos utilizan para fotocopiado.

## TRATAMIENTO FORMAL

Debido a que el material que se realizó fue educativo, se le dio a éste un tratamiento formal. Para esto se tomaron en cuenta las características que debe de tener el tratamiento formal según Gutiérrez y Prieto (1991). Estas son:

### a. Enriquece el tema y la percepción

Enriquece la percepción por su belleza y por su fuerza expresiva. Esto es capital para entender el uso de la forma, no se trata sólo de retratar algún

contenido sino de aportar una composición atractiva, sugerente, que oriente la percepción y que la haga más rica.

### b. Hace comprensible el texto

La imagen está aquí más al servicio del texto escrito, dentro de una regla pedagógica importante, la redundancia. Sin imágenes, advertimos anteriormente sobre un uso mecánico de imágenes como simple reiteración de lo verbal. Aquí se trata de llevar más información y más enfoques que faciliten la comprensión de lo verbal. En este sentido la relación es de complementación, ya que puede haber un texto mediocre con imágenes ricas en contenido.

### c. Establece un ritmo

En lo que al segundo se refiere, estamos ante el ordenamiento armónico de los distintos elementos, de modo de llegar al interlocutor ya sea por estímulos manifiestos como por momentos de descanso, tal y cual como sucede en el ritmo musical.

El ritmo es en realidad la columna vertebral de la forma, de él depende la variedad dentro de una unidad.

### d. Da lugar a sorpresas, rupturas

¿Cómo lograr las sorpresas y las rupturas?

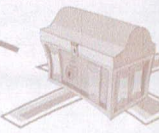
- Por imágenes arbitrarias, en el sentido de un acercamiento al mundo de los sueños o de la imaginación más libre;
- Por la variación de esquemas estructurados de diagramación;
- Por ilusiones, "engaños" preceptuales;
- Por imágenes abiertas a más de una interpretación.

### e. Logra variedad en la unidad

¿Cómo lograr la variedad en la unidad?

- Por imágenes con temas complementarios al eje central del texto;
- Por una riqueza expresiva conectada por un mismo estilo;
- Por la conjugación de diferentes ángulos de mira sobre un mismo tema;
- Por recursos variados de diagramación, según el tema tratado;
- Por un juego amplio de recursos técnicos;





- Por variadas fuentes de inspiración de la imagen.

El enriquecimiento del tema se lo logro con el uso de personajes que transmiten un mensaje hacia el grupo objetivo, no solo a través de las situaciones que enfrentan sino también por tratamiento del personaje en sus dimensiones físicas, sociológicas y psicológicas. Se utilizaron los personajes por relación de presentación, en el que los personajes orientan directamente al tema, muestran algo, lo señalan o lo tocan para que se aprecie su valor. También las imágenes utilizadas ayudaron a presentar el tema de otra forma, complementando y reiterando lo que el narrador de la historia decía, lo cual lo hizo comprensible para un público infantil.

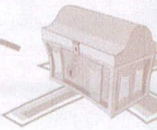
A través del recurso de evaluación, se logro enfatizar lo más importante del tema, ya que en él se dio la información más relevante del tema de forma entretenida, de tal modo que llegara al grupo objetivo.

Con la utilización de los diferentes ambientes junto con los personajes, ordenados utilizando diferentes ejes de diagramación se logro un ordenamiento armónico.

El utilizar diferentes elementos dentro de la misma línea gráfica logro variedad dentro de la unidad.

Por la forma en que se trabajo el recurso de evaluación y la temática de los piratas que buscan un tesoro se logro dar lugar a sorpresas dentro del material, lo cual ilusiona a los niños y los incentiva a aprender. Además, el utilizar una historia de piratas para transmitir el tema de los derechos, permite el acercamiento al mundo de los sueños o de la imaginación más libre.





### 13.2 INFORME TÉCNICO QUE ACOMPAÑA LOS ARCHIVOS DIGITALES CIPRODENI

A quien interese:

Usted encontrará dos cd's debidamente identificados.

#### CD 1: PRESENTACIÓN AUDIOVISUAL

Para la presentación se incluye un archivo autoejecutable, para que al introducir el cd en el computador la presentación abra por sí sola. En caso de que este no funcionará, en el cd se encuentra una carpeta llamada flash player, en ella encontrará el programa flash player 8, para que el archivo llamado inicio.swf pueda ser ejecutado y este mismo ejecute el resto de archivos .swf por sí solo.

#### CD 2: MATERIAL IMPRESO

Estimado Señor(a)

Adjunto encontrará un CD que contiene el archivo digital de los documentos: Material para los talleres de " CIPRODENI ". Dichos archivos están clasificados de la siguiente manera:

##### Fonts

La fuente que se está utilizando en la diagramación del documento es la Futura LtBT y Ringbearer, sin embargo se encuentra un documento con la tipografía convertida a path.

##### Colores

El archivo es en blanco y negro y sus porcentajes.

##### Documentos

Esta carpeta contiene un archivo construido en Freehand 11: " material\_taller.fh11 " únicamente con tiro. Así mismo encontrará un boceto final impreso al 100% del tamaño debidamente autorizado por el cliente.

Se espera encuentre en orden la información que se le envía, de lo contrario, si se le presenta alguna duda, por favor rogamos lo haga saber para poder resolverla a la mayor brevedad posible.

Atentamente,

Ana Cristina Montoya Segura

56463975

Encargada del Diseño

### 13.3 PRESUPUESTO DE IMPRESIÓN

#### RECURSO PEDAGÓGICO Y DE EVALUACIÓN

El material será fotocopiado dentro de CIPRODENI, por lo que no se necesita de ningún servicio de imprenta. El costo aproximado de las fotocopias es de Q0.25 c/u en total Q2500.00

A pesar de lo anterior, se hicieron cotizaciones para que el cliente tenga una idea del precio que tiene reproducir el material fuera de la institución.

##### Impresiones Offset:

##### Imprenta Interfase

Teléfonos: 2366-9719 y 5715-0063

Recurso de evaluación	Q.1.96 c/u	Q.1960.00
Sombreros	Q.0.28 c/u	Q.280
Gafetes	Q.0.28 c/u	Q. 280
Diploma	Q.0.28 c/u	Q.280

Total: Q. 2,800.00

##### Impresora Nelly

Teléfonos: 2220-5970 y 2220-5971

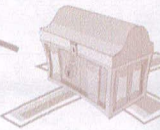
Recurso de evaluación	Q. 1.19 c/u	Q.1190.00
Sombreros	Q.0.17 c/u	Q.170
Gafetes	Q.0.17 c/u	Q.170
Diploma	Q.0.17 c/u	Q.170

Total: Q.1700.00

##### Imprenta Nisfessa

Teléfono: 2251-6480





Teléfonos: 2366-9719 y 5715-0063

Recurso de evaluación	Q.1.61 c/u	Q.1610.00
Sombreros	Q.0.23 c/u	Q. 230
Gafetes	Q.0.23 c/u	Q. 230
Diploma	Q.0.23 c/u	Q.230

Total: Q.2292.31

Subtotal: Q26,000.00

RECURSO DE EVALUACIÓN Y RECURSOS PEDAGÓGICOS

Diseño y diagramación  
Q2,000.00

Subtotal: Q2,000.00

Total: Q28,000.00

PRESENTACIÓN AUDIOVISUAL

La presentación será quemada en cd's por CIRPODENI. El costo aproximado de un cd es de Q1.00

**13.4 SISTEMA DE IMPRESIÓN O REPRODUCCIÓN**

Para la reproducción de los recursos pedagógicos y el recurso de evaluación, se utilizarán las máquinas de fotocopiado con las que cuenta CIPRODENI. Para sacar los originales que serán fotocopiados, se utilizara un sistema de impresión digital, debido a que solo se necesita una impresión de cada pieza.

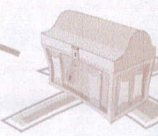
Para la presentación, CIPRODENI se hará cargo de quemar cds con dicha presentación. Se ha tomado esta decisión, ya que facilita el proceso de reproducción, debido al presupuesto limitado que posee CIPRODENI.

**13.5 COTIZACIÓN DEL DISEÑO**

PRESENTACIÓN AUDIOVISUAL

Investigación	Q2,000.00
Creación de Personajes	Q5,000.00
Ilustraciones	Q5,000.00
Creación de la idea y concepto	Q2,000.00
Diseño y diagramación	Q2,000.00
Animación	Q12,000.00

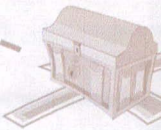




## 14. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES



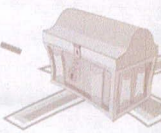




# 13. PRODUCCIÓN Y REPRODUCCIÓN







### 13.1 ESPECIFICACIONES TÉCNICAS PARA EL DESARROLLO DE LAS PIEZAS

#### MATERIAL EDUCATIVO

##### PRESENTACIÓN:

**Cantidad:**  
**Dimensiones:**  
**Material:**  
**Reproducción:**

Será reproducida una a través de cañonera  
600pxX800px  
cd  
Se quemará cd

#### RECURSO DE EVALUACIÓN

##### MAPA DE ACTIVIDADES:

**Cantidad:**  
**Dimensiones:**  
**Material:**  
**Fotocopiado:**

1000  
11" de ancho X 8.5" de alto (tamaño carta con orientación horizontal)  
Papel bond 80 gramos  
Blanco y negro

#### RECURSO PEDAGÓGICO

##### GAFETES:

**Cantidad:**  
1000

##### Dimensiones:

11" de ancho X 8.5" de alto (tamaño carta con orientación vertical)

##### Material:

Papel bond 80 gramos

##### Fotocopiado:

Blanco y negro

##### DIPLOMAS:

##### Cantidad:

1000

##### Dimensiones:

11" de ancho X 8.5" de alto (tamaño carta con orientación horizontal)

##### Material:

Papel bond 80 gramos

##### Fotocopiado:

Blanco y negro

##### SOMBREROS:

##### Cantidad:

1000

##### Dimensiones:

11" de ancho X 8.5" de alto (tamaño carta con orientación horizontal)

##### Material:

Papel bond 80 gramos

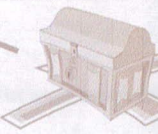
##### Fotocopiado:

Blanco y negro

---

**Total de 10,000 fotocopias**





## CONCLUSIONES

-Se diseñó un material educativo, que incluye una presentación audiovisual, actividades, sombreros, gafetes y un diploma impreso. Este material fue mediado pedagógicamente desde la forma, para que el material fuera atractivo, logrando hacer una vinculación con los niños interlocutores. Para lograr lo anterior en el material se ejemplificaron las situaciones en las que un niño puede estar en peligro y cómo debe actuar para evitar sufrir daños, utilizando un cuento de piratas.

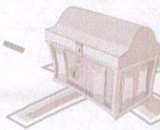
-Se diseñó un recurso pedagógico que reforzara el tema del derecho a la seguridad tratado en la presentación audiovisual, para esto se diseñaron actividades impresas que complementan el tema de seguridad tratado en la presentación y las cuales fueron mediadas pedagógicamente desde la forma para que el contenido sea más comprensible para los niños y ayude a incentivar a los niños a participar en el taller.

## RECOMENDACIONES

-Para diseñar material educativo, dirigido a niños, se recomienda que los contenidos se adapten a cuentos o temas de interés, buscando incentivar su imaginación y ayudando a que sea más fácil para él adaptar los contenidos del material a su vida.

-En el caso de diseñar un recurso pedagógico, se recomienda investigar acerca de los gustos del grupo objetivo para el cual se va a diseñar, de esta forma se logrará diseñar un recurso pedagógico que no solo apoye y refuerce el contenido del material educativo, sino que también ayude a incentivar al grupo objetivo a aprender.

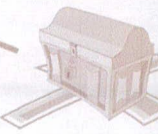




## 15. BIBLIOGRAFÍA







## LIBROS

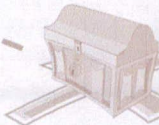
- Cifuentes, M., Lemus, G., Zelaya, M. (1994). Propuesta de un material de apoyo sobre ilustración en tres dimensiones/escultura en papel. Tesis inédita, universidad Rafael Landívar, Guatemala.
- Escobar, Karla (1994). La educación todo un juego. Tesis inédita, universidad Rafael Landívar, Guatemala.
- González, G. (1993). Material Didáctico I. Universidad Rafael Landívar, Guatemala.
- Grajeda, Erika. (2006) Documento fotocopiado del curso de Síntesis III.
- Kachler, Leyzer (2004) Documento fotocopiado del curso de animación.
- Swann, A. (1990). Bases del Diseño Gráfico. Gustavo Pili, S.A.: Edita. España

## CONSULTAS EN INTERNET

- (Agosto, 2005) [Web]. Niveles Socio-Económicos de Guatemala. Prodatos. Ciudad de Guatemala. En: [www.prodatos.com](http://www.prodatos.com). Consulta realizada en Agosto, 2007.
- (2005) [Web]. Derecho a la seguridad. ME. Buenos Aires, Argentina. En <http://www.me.gov.ar/derechos/index.html>. Consulta realizada en Agosto, 2007.
- (2005) [Web]. Derechos del niño. UNICEF. Internacional. <http://www.unicef.org/spanish/crc/>. Consulta realizada en Agosto, 2007.
- (2005) [Web]. Derechos del niño: Guatemala. CIPRODENI. Guatemala. <http://www.eduquemosconternura.org/>. Consulta realizada en Agosto, 2007.
- (2004) [Web]. Importancia de los medios audiovisuales. Dewey. España. <http://dewey.uab.es/pmarques/mav.html#inicio>. Consulta realizada en Agosto, 2007.

- (2004) [Web]. Medios audiovisuales. Educar. Latinoamérica. <http://www.educar.org/>. Consulta realizada en Agosto, 2007.
- Valenzuela, Ricardo (1999) [Web]. Motivación den la educación a distancia. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. México. En: <http://www.ruv.itesm.mx/ege/cie/ponencias/valenzuela/Pon2vale.htm>. Consulta realizada en febrero, 2007.
- (2003) [Web]. Lectura Infantil. Consultorio especializado en lenguaje y Aprendizaje. Costa Rica. <http://www.grupoalianzaempresarial.com/>. Consulta realizada en Agosto, 2006.
- (Junio, 2004) [Web]. Niveles Socio-Económicos de Guatemala. Prodatos. Ciudad de Guatemala. En: [www.prodatos.com](http://www.prodatos.com). Consulta realizada en febrero, 2007.
- (2004) [Web]. Principios básicos de diseño para web. UN. En: <http://www.un.org/spanish/Depts/dpi/seminario/pdf/principiosfireworks.pdf>. Consulta realizada en mayo, 2007.
- (2004) [Web]. Instructivo. Javeriana. En: <http://www.javeriana.edu.co/puj/viceadm/drh/oym/Servoym1.htm#inicio>. Consulta realizada en mayo, 2007.
- (2004) [Web]. Instructivo. Codelco. En: [http://www.codelco.cl/educa/divisiones/andina/estudio/ap\\_le\\_guaje1.html#1](http://www.codelco.cl/educa/divisiones/andina/estudio/ap_le_guaje1.html#1). Consulta realizada en mayo, 2007.

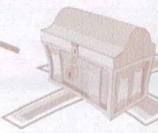




## 16. ANEXOS







## ANEXO I

### Encuesta

La siguiente encuesta se realizó con el objetivo de obtener información acerca de lo que los niñas (os) de las Escuelas de Fe y Alegría, las cuales recibirán el taller de CIPRODENI acerca de los derechos humanos, con el fin de de obtener información acerca de que esperan de la propuesta de diseño que se aplicará en el material del taller.

Sexo:

- M  
 F

#### 1. ¿Qué son los derechos del niño?

- Son leyes que nos permiten hacer lo que queramos.  
 Son una ley escrita por adultos para proteger a los niños y niñas.  
 Son leyes que nos obligan hacer cosas que no queremos.

#### 2. ¿Qué derechos conoces?

- Derecho a la educación  
 Derecho a sentirte seguro  
 Derecho a tener un nombre  
 Derecho a que te escuchen  
 Derecho a crecer bien  
 Derecho a jugar

#### 3. ¿Qué te hace sentir seguro?

- 1 \_\_\_\_\_  
2 \_\_\_\_\_  
3 \_\_\_\_\_  
4 \_\_\_\_\_  
5 \_\_\_\_\_

#### 4. ¿Qué actividades de las siguientes prefieres?

- Crucigramas, laberintos y sopas de letras  
 Serpientes y escaleras  
 Memoria  
 Domino  
  
 Cartas  
 Bingo  
 Rompecabezas  
Otros \_\_\_\_\_

#### 5. ¿Qué caricaturas te gustan más?

#### 6. ¿Qué actividades de las siguientes te gusta más realizar?

- Ver televisión  
 Pintar  
 Leer  
 Hacer deportes  
 Juegos de mesa  
 Otros: \_\_\_\_\_

#### 7. ¿Qué música te gusta escuchar?

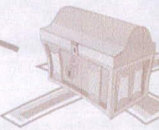
- Reggaeton  
 Pop  
 Rock  
 Clásica  
Otros: \_\_\_\_\_

#### 8. ¿Te gusta leer?

- Bastante  
 Poco  
 Muy poco  
 Para nada

#### 9. ¿Qué te gusta más de las siguientes opciones?





- Un libro con los dibujos ya pintados
- Un libro donde tú puedas pintar los dibujos

10. ¿Qué historias te gustan más?

- De piratas
  - Astronautas
  - Animales
  - Superhéroes
- Otros: \_\_\_\_\_

11. ¿Qué colores de las siguientes te gustan o te llaman más la atención?

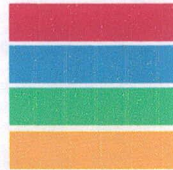
A



B



C



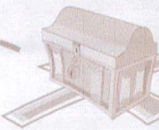
12. De las siguientes palabras, ¿Cuáles puedes leer fácilmente?

- Niños-niñas
- Derechos Infantiles
- Seguridad

13. De los siguientes, ¿Qué estilo de dibujo te gusta más?







### Tabulación de Resultados

Los niños y niñas de escuelas de la ciudad capital encuestados fueron 50. Se realizaron 13 preguntas abiertas y de opción múltiple entre las cuales contestaron y seleccionaron las respuestas que iban más acorde a sus gustos o conocimientos. Estos fueron los porcentajes obtenidos:

Sexo:	%
Masculino	50
Femenino	50

1. ¿Qué son los derechos del niño?	%
Son leyes que nos permiten hacer lo que queramos	54
Son una ley escrita por adultos para proteger a los niños y niñas	20
Son leyes que nos obligan hacer cosas que no queremos	26

2. ¿Qué derechos conoces?	%
Derecho a la educación	28
Derecho a sentirte seguro	12
Derecho a tener un nombre	8
Derecho a que te escuchen	14
Derecho a crecer bien	12

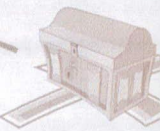
Derecho a jugar	26
-----------------	----

3. ¿Qué te hace sentir seguro?	%
Candado	20
Familia	14
Maestros	10
Policías	6
Casa	16
Escuela	6
Mascota	6
Caja	14
Llave	12
Bomberos	8
Cinturón	2
Hospital	2
Lazo	2
Casco	4
Malla	2
Doctor	6
Juguete	10

4. ¿Qué actividades de las siguientes prefieres?	%
Crucigramas, laberintos y sopas de letras	40
Serpientes y escaleras	24
Memoria	28
Domino	22
Cartas	4
Bingo	22
Rompecabezas	30

5. ¿Qué caricaturas te gustan más?	%
Los Padrinos Mágicos	10
Yu gi ho	3
Dragon ball z	8





Tom y Jerry	1
Pokemon	3
Dora la exploradora	15
Bob esponja	40
Las chicas super poderosas	12
Oye Arnold	2
Rugrats	6

6. ¿Qué actividades de las siguientes te gusta más realizar?	%
Ver televisión	82
Pintar	58
Leer	18
Hacer deportes	70
Juegos de mesa	22
Juegos de patio	54

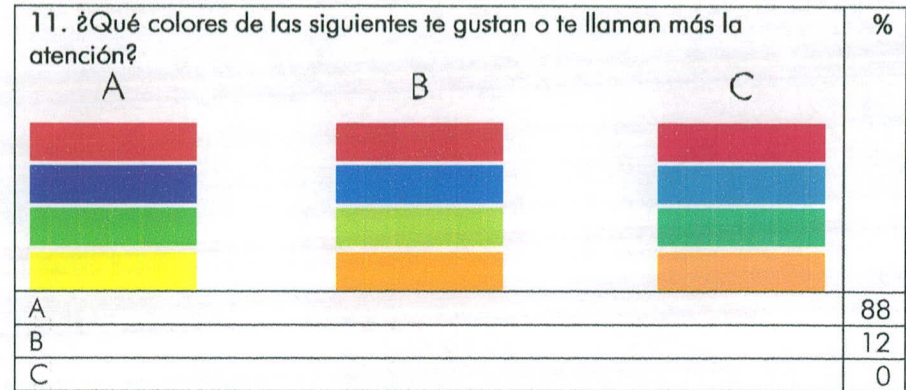
7. ¿Qué música te gusta escuchar?	%
Reggaeton	60
Pop	24
Rock	16
Clásica	0

8. ¿Te gusta leer?	%
Bastante	18
Poco	24
Muy poco	34
Para nada	24

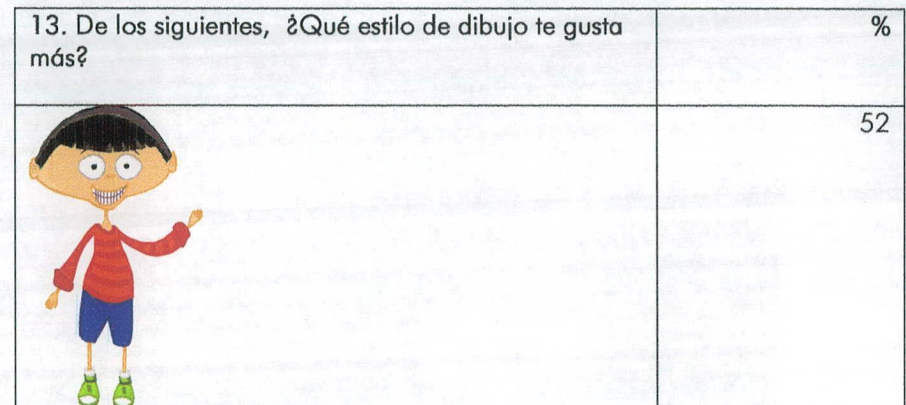
9. ¿Qué te gusta más de las siguientes opciones?	%
Un libro con los dibujos ya pintados	22
Un libro donde tú puedas pintar los dibujos	78

10. ¿Qué historias te gustan más?	%
De piratas	32

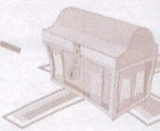
Astronautas	28
Animales	18
Robots	22





12. De las siguientes palabras, ¿Cuáles puedes leer fácilmente?	%
Niños-niñas	34
Derechos Infantiles	60
Seguridad	6







	18
	30

## ANEXO 2

### INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN PARA GRUPO OBJETIVO

A continuación se te presentarán una serie de preguntas relacionadas con el material de los piratas. Responde con lo que a tu parecer responde mejor a lo que acabas de ver.

1. Los colores te transmiten:

- a. Entusiasmo
- b. Aburrimiento
- c. Peligro
- d. Felicidad

2. Los personajes te transmiten:

- a. Seguridad
- b. Inseguridad
- c. Tristeza
- d. alegría

3. Los dibujos te transmiten:

- a. Alegría
- b. Aburrimiento
- c. Emoción
- d. Miedo

4. El mapa de actividades te parece:

- a. Entretenido
- b. Aburrido
- c. Confuso

5. La presentación:

- a. Te despierta interés
- b. No te llama la atención
- c. Te parece entretenida
- d. a y c

6. La música de la presentación:

- a. Te mantiene atento
- b. Dificulta que entiendas lo que se habla
- c. Te hace perder la atención sobre los dibujos

7. La forma en que las cosas se mueven:

- a. Te aburre porque se repite muchas veces
- b. Te gusta y llama tu atención
- c. No te despierta interés porque les falta movimiento

Sugerencias u opiniones:

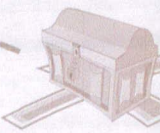
---

Gracias por su participación.

### INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN PARA EXPERTOS DEL TEMA

**Instrucciones:** Debajo de cada pregunta encontrará opciones que pueden responder al elemento de diseño descrito. Por favor marque la o las que a su juicio responda mejor a cada uno de los elementos que conforman el diseño.





1. Se logró ejemplificar con los personajes y las situaciones que enfrentaron:

- a. Los daños que un niño puede sufrir sino sabe como cuidarse.
- b. Las situaciones que atentan contra la seguridad del niño
- c. Las situaciones que atentan contra la seguridad del niño y como un niño o niña puede prevenirlas

2. Los personajes por sí solos transmiten:

- a. Seguridad
- b. Inseguridad
- c. Tristeza
- d. Alegría

3. Los colores se relacionan con:

- a. El tema de maltrato infantil y sus consecuencias
- b. El tema de seguridad y una niñez feliz
- c. El tema de violencia familiar y sus causas

4. En el material:

- a. La información contenida es muy ambigua
- b. Se encuentra información relevante que un niño debe saber acerca del tema de seguridad
- c. La información contenida es irrelevante para el tema de seguridad

5. La estructura de la información de los materiales la considera:

- a. Fácil de entender
- b. Difícil de entender
- c. Confusa

6. Se logró comprender el tema en todas las situaciones planteadas:

- a. Siempre
- b. Casi siempre
- c. A veces
- d. Nunca

¿En cuáles situaciones no y porque?

---

---

---

---

---

7. La historia de piratas ayuda a comprender mejor el tema:

Si

No

Si su respuesta es si, ¿Por qué?

- a. Porque mantiene el interés de los niños
- b. Ayuda al niño a adaptar diferentes situaciones a su vida
- c. Estimula la imaginación de los niños
- d. Todas las anteriores

8. El tamaño del material impreso lo considera:

- a. Práctico
- b. Poco práctico y manejable
- c. Incómodo
- d. Manejable

Sugerencias u opiniones:

---

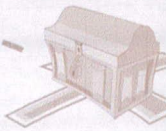
---

---

---

Gracias por su participación.



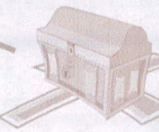


## INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN PARA EXPERTOS DEL DISEÑO

**Instrucciones:** Debajo de cada pregunta encontrará opciones que pueden responder al elemento de diseño descrito. Por favor marque la o las que a su juicio responda mejor a cada uno de los elementos que conforman el diseño.

1. Se logró ejemplificar con las ilustraciones:
  - a. Los daños que un niño puede sufrir si no sabe como cuidarse.
  - b. Las situaciones que atentan contra la seguridad del niño
  - c. Las situaciones que atentan contra la seguridad del niño y como un niño o niña puede prevenirlas
2. Los personajes:
  - a. Lograron por medio de las situaciones que enfrentaron que los niños se identificaran con ellos.
  - b. Por las características físicas hacen que el niño no se identifique con ellos.
  - c. Por el aspecto sociológico hacen que el niño no se identifique con ellos.
3. Los personajes por sí solos transmiten:
  - a. Seguridad
  - b. Inseguridad
  - c. tristeza
  - d. Alegría
4. La tipografía:
  - a. Resalta entre los demás elementos que componen el diseño
  - b. Compite los demás elementos que componen el diseño
  - c. Pasa desapercibida al lado de los demás elementos que componen el diseño
5. Los colores transmiten:
  - a. Entusiasmo
  - b. Aburrimiento
  - c. Peligro
  - d. Felicidad
6. La diagramación de la presentación:
  - a. Facilita encontrar la información deseada
  - b. Dificulta encontrar la información deseada
  - c. Confunde
7. Los elementos están ordenados de modo que:
  - a. El diseño sea aburrido y convencional
  - b. Se aprovechará el formato.
  - c. El diseño sea dinámico y llame la atención.
8. Las jerarquías visuales:
  - a. Se perciben claramente
  - b. Hace falta acentuarlas
  - c. No se perciben
9. La forma en que se planteó la información en el material de apoyo:
  - a. Dificulta el aprendizaje
  - b. Facilita el aprendizaje de una forma entretenida
  - c. Es aburrida
10. El tamaño utilizado para la presentación:
  - a. Favorece la visibilidad a distancia
  - a. Dificulta la visibilidad a distancia
  - b. Hace confusa la visibilidad a distancia
11. El audio de la presentación didáctica:
  - a. Facilita la comunicación entre los niños y el facilitador
  - b. Mantiene despierto el interés de los niños
  - c. No apoya el proceso de aprendizaje
  - d. Interrumpe la comunicación entre los niños y el facilitador
12. La animación de los elementos:
  - a. Es dinámica
  - b. Es monótona
  - c. Es repetitiva
13. La forma en que se presenta el contenido en la presentación audiovisual:





- a. Facilita el aprendizaje
- b. Dificulta el aprendizaje
- c. Motiva el aprendizaje
- d. Confunde

¿En donde no y por qué?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Gracias por su participación.

14. De qué manera se logró ejemplificar las situaciones que atentan contra la seguridad del niño:

- a. De forma clara
- b. De forma confusa
- c. De forma exagerada

¿En donde no y por qué?

---

---

---

---

---

---

15. El material de apoyo hizo que el aprendizaje fuera:

- a. Fácil
- b. Difícil
- c. Motivacional
- d. Confusa

16. La presentación educativa:

- a. Facilita el aprendizaje de forma entretenida
- b. Dificulta el aprendizaje
- c. No fue la forma más adecuada de presentar el tema

Sugerencias u opiniones:

---