

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

INVESTIGACIÓN: Implementación de set design en 3D y valor de estilo de diseñadores para proyectar la imagen de marca.

ESTRATEGIA: Material educativo de lectoescritura Mi ABC
PROYECTO DE GRADO

KIMBERLY MARÍA JOSÉ CALDERÓN ROLDÁN
CARNET 24762-12

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, AGOSTO DE 2017
CAMPUS CENTRAL

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

INVESTIGACIÓN: Implementación de set design en 3D y valor de estilo de diseñadores para proyectar la imagen de marca.

ESTRATEGIA: Material educativo de lectoescritura Mi ABC
PROYECTO DE GRADO

TRABAJO PRESENTADO AL CONSEJO DE LA FACULTAD DE
ARQUITECTURA Y DISEÑO

POR
KIMBERLY MARÍA JOSÉ CALDERÓN ROLDÁN

PREVIO A CONFERÍRSELE
EL TÍTULO DE DISEÑADORA GRÁFICA EN EL GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADA

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, AGOSTO DE 2017
CAMPUS CENTRAL

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR

RECTOR: P. MARCO TULIO MARTINEZ SALAZAR, S. J.
VICERRECTORA ACADÉMICA: DRA. MARTA LUCRECIA MÉNDEZ GONZÁLEZ DE PENEDO
VICERRECTOR DE INVESTIGACIÓN Y PROYECCIÓN: ING. JOSÉ JUVENTINO GÁLVEZ RUANO
VICERRECTOR DE INTEGRACIÓN UNIVERSITARIA: P. JULIO ENRIQUE MOREIRA CHAVARRÍA, S. J.
VICERRECTOR ADMINISTRATIVO: LIC. ARIEL RIVERA IRÍAS
SECRETARIA GENERAL: LIC. FABIOLA DE LA LUZ PADILLA BELTRANENA DE LORENZANA

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

DECANO: MGTR. CRISTIÁN AUGUSTO VELA AQUINO
VICEDECANO: MGTR. ROBERTO DE JESUS SOLARES MENDEZ
SECRETARIA: MGTR. EVA YOLANDA OSORIO SANCHEZ DE LOPEZ
DIRECTOR DE CARRERA: MGTR. GUSTAVO ADOLFO ORTIZ PERDOMO

NOMBRE DEL ASESOR DE TRABAJO DE GRADUACIÓN

MGTR. MARIA DEL ROSARIO RECINOS MARQUEZ

TERNA QUE PRACTICÓ LA EVALUACIÓN

MGTR. GUSTAVO ADOLFO ORTÍZ PERDOMO
MGTR. PATRICIA DEL CARMEN VILLATORO CASTILLO DE PAZ
LIC. ENRIQUE PONSÁ LOZA

CARTA DE ASESORES



Universidad
Rafael Landívar
Tradición Jesuita en Guatemala

Facultad de Arquitectura y Diseño
Departamento de Diseño Gráfico
Teléfono: (502) 2426 2626 ext. 2428
Fax: (502) 2426 2626 ext. 2429
Campus Central, Vista Hermosa III, Zona 16
Guatemala, Ciudad. 01016

Reg. No. DG.051-2017

Departamento de Diseño Gráfico de la Facultad de
Arquitectura y Diseño a los veintidos días del mes de Mayo
de dos mil diecisiete.

Por este medio hacemos constar que el(la) estudiante **CALDERÓN ROLDÁN, KIMBERLY MARIA JOSE** con carné **2476212**, cumplió con los requerimientos del curso de Elaboración de Portafolio Académico. Aprobando las tres áreas correspondientes.

Por lo que puede solicitar el trámite respectivo para la Defensa Privada de Portafolio Académico, previo a optar el grado académico de Licenciado(a).


Mgtr. Rosario Recinos
Asesor Proyecto de Investigación


Lic. Ramiro Gracias
Asesor Proyecto Digital


Mgtr. Christian Montenegro
Asesor Proyecto de Estrategia

ORDEN DE IMPRESIÓN



Universidad
Rafael Landívar
Tradición Jesuita en Guatemala

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
No. 03994-2017

Orden de Impresión

De acuerdo a la aprobación de la Evaluación del Trabajo de Graduación en la variante Proyecto de Grado de la estudiante KIMBERLY MARÍA JOSÉ CALDERÓN ROLDÁN, Carnet 24762-12 en la carrera LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, del Campus Central, que consta en el Acta No. 0393-2017 de fecha 5 de julio de 2017, se autoriza la impresión digital del trabajo titulado:

INVESTIGACIÓN: Implementación de set design en 3D y valor de estilo de diseñadores para proyectar la imagen de marca.

ESTRATEGIA: Material educativo de lectoescritura Mi ABC

Previo a conferírsele el título de DISEÑADORA GRÁFICA en el grado académico de LICENCIADA.

Dado en la ciudad de Guatemala de la Asunción, a los 9 días del mes de agosto del año 2017.

MGTR. EVA YOLANDA OSORIO SANCHEZ DE LOPEZ, SECRETARIA
ARQUITECTURA Y DISEÑO
Universidad Rafael Landívar



AGRADECIMIENTOS

A DIOS Y A LA VIRGEN MARÍA

Porque sin Él nada somos y porque ella es el camino hacia Él.

MI FAMILIA

Siempre estuvieron a mi lado apoyándome, animándome y dándome más trabajo. Sobre todo mis papás, mi mayor inspiración, fueron mi soporte y la razón de este y muchos éxitos. Ana, quien sin saberlo formó parte de mi inspiración y guía en el diseño.

BYRON

Mi mejor amigo, mi compañero desde hace 11 años. Solo tú y Dios saben cuántas veces quise tirar la toalla, gracias por siempre modelar, cortar, imprimir, ser un crítico de mis trabajos y ser mi pañuelo de lágrimas.

ÍNDICE

06. FAMILIARIZACIÓN CON EL CLIENTE

09. IDENTIFICACIÓN DE LA NECESIDAD Y OBJETIVOS DE DISEÑO

11. MARCO DE REFERENCIA

Información del cliente	p. 12
Análisis de antecedentes gráficos del cliente	p. 16
Análisis de casos análogos	p. 19
Recopilación de información del tema	p. 38

68. CONTENIDO TEÓRICO DE DISEÑO

Color	p. 69
Ilustración	p. 74
Tipografía	p. 82
Ebook	p. 87
Diseño editorial	p. 88

Diseño de juegos educativos	p. 96
Diseño de experiencia	p. 99
Juegos digitales para TDA	p. 101
Procesos de producción	p. 103

111. GRUPO OBJETIVO

Perfil geográfico	p. 113
Perfil demográfico	p. 113
Perfil psicográfico	p. 115
Perfil psicopedagógico	p. 116

123. GESTIÓN DEL PROCESO DE DISEÑO

126. DISEÑO DEL CONCEPTO

Disruption	p. 128
Design Thinking	p. 135
Opuestos	p. 153

Moodboard	p. 155
Catálogo Kickstar	p. 157
Evaluación de la idea	p. 161
Selección de la idea	p. 167
Fundamentación de la idea	p. 170

172. DECODIFICACIÓN DEL MENSAJE

Visualización versión digital	p. 173
Visualización versión impresa	p. 174
Subdecodificación	p. 176

181. PLANEACIÓN ESTRÉGICA DE MEDIOS

Selección de las piezas	p. 182
Análisis	p. 183
Tres propuestas para una necesidad	p. 184
Fases estratégicas de comunicación	p. 187

190. PROCESO DE BOCETAJE

Ilustración	p. 194
Color	p. 201
Tipografía	p. 203
Retícula	p. 208
Bocetaje de piezas individuales	p. 217

256. PIEZAS PRELIMINARES

Libro para niños	p. 257
Juego de tarjetas	p. 266

272. VALIDACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO PRELIMINAR

Expertos en el tema y en diseño	p. 274
Grupo objetivo	p. 275
Confrontación de resultados	p. 277
Cambios realizados	p. 281

310. FUNDAMENTACIÓN

Color	p. 312
Tendencia	p. 314
Tipografía	p. 316
Retícula	p. 317
Soporte	p. 319
Mi ABC, libro de lectura y escritura	p. 321
Mis tarjetitas e instructivo para el docente	p. 322

323. PROPUESTA FINAL

Libro Mi ABC Digital	p. 324
Juego Mis Tarjetitas	p. 333
Instructivo para el docente	p. 338

339. ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

Informe técnico con archivos digitales	p. 342
Presupuesto de diseño y reproducción	p. 344

347. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

349. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

356. ANEXOS

FAMILIARIZACIÓN CON EL CLIENTE Y EL PROYECTO



ESCUELA FRANCISCO MORAZÁN, GUATEMALA

En años pasados se ha determinado la deficiencia de material práctico de lectoescritura para niños de primero primaria de Escuela Francisco Morazán. Por esta razón, surgió la oportunidad de apoyarles en la enseñanza a través de actividades que prolonguen la concentración del alumno, creando un diseño de experiencia.

Escuela Francisco Morazán es un centro educativo ubicado en la zona 10 capitalina de Guatemala. Su principal objetivo es brindar una educación digna que permita el desarrollo intelectual y moral de los niños dentro de un ambiente seguro, amigable, respetuoso e incluso familiar.

Los alumnos de primero primaria oscilan entre las edades de 7 a 9 años . La mayoría forma parte de familias desintegradas y viven en casas aledañas a la escuela. Poseen un estrato socioeconómico bajo, por lo que existe un alto porcentaje de estudiantes con problemas de desnutrición. Como resultado de los problemas familiares y alimenticios, su nivel de atención dentro del salón de clases es deficiente.

El mencionado establecimiento, se ha diferenciado de otras escuelas por el apoyo y entrega de sus profesores hacia los alumnos.

Los docentes están muy conscientes de los problemas en hogares de algunos estudiantes por lo que el cuidado y aprecio es mayor. El principal reto de diseño es apoyar al escolar en su aprendizaje de lectoescritura a través de actividades que retengan su concentración.

La medición del éxito del material se podrá evaluar con base en la dedicación y reducción de ambulación de los niños dentro del aula.

Para dicho proyecto se ha establecido desarrollar el material en cuatro meses, en los cuales se tendrá contacto con el cliente para cumplir con lo que a continuación se describe.

- Los docentes deberán desarrollar el contenido del libro.
- Se deberá evaluar el grupo objetivo para conocer gustos, sueños, pasatiempos, etcétera.
- Entrevistar a docentes para conocer el grupo objetivo a profundidad.
- Desarrollar concepto
- Validar concepto con grupo objetivo
- Validar estilo gráfico con grupo objetivo
- Diseñar piezas gráficas

- Validar propuestas
- Realizar cambios en propuestas
- Presentar piezas finales para su implementación

El proyecto dará inicio en agosto del año 2016, para ser finalizado en noviembre del mismo año. La Escuela Francisco Morazán es una institución pública y no cuenta con presupuesto propio para llevar a cabo las piezas de diseño. Sin embargo, para el desarrollo del proyecto, se estima utilizar alrededor de Q. 100,000.00. No obstante, Aury Corpeño, directora actual, es la encargada de conseguir patrocinadores o donadores que deseen apoyar a la escuela. Una vez que se cuente con el producto final, se tomarán medidas para su reproducción y uso para los alumnos de primero primaria.

1. Corpeño, A. (2016). Directora de Escuela Francisco Morazán. Entrevista y brief, ver anexo 1 y 2 para conocer el proyecto.

IDENTIFICACIÓN DE LA NECESIDAD Y OBJETIVOS



IDENTIFICACIÓN DE LA NECESIDAD

Escuela Francisco Morazán ha evidenciado que existe poca concentración en lecciones de lectoescritura en niños y niñas de primero primaria de 7 a 9 años de edad. Lo cual implica que presentan dificultades para comprender dichos temas, por ende su desarrollo de habilidades en lectoescritura es limitado.

OBJETIVOS

Desarrollar un material educativo (interactivo) de lectoescritura, que favorezca la comprensión y retención de concentración, como el desarrollo de habilidades de lectoescritura en niños de primero primaria de 7-9 años de edad de Escuela Francisco Morazán.

Proponer un juego como material de apoyo para los alumnos con el cual se familiaricen con el abecedario, las formas de sus letras y escritura, como complemento del proceso de aprendizaje.

MARCO DE REFERENCIA



1. INFORMACIÓN DEL CLIENTE

Escuela Francisco Morazán

Según Aury Corpeño (2016)¹, se fundó el 31 de enero de 1936. En sus inicios fue construido como un colegio. Sin embargo, surgió la necesidad de contar con una escuela, es por esto que el señor Mario Orantes la vendió al Ministerio de Instrucción, hoy Ministerio de Educación.

En los inicios de la escuela se impartían clases únicamente para varones. Sin embargo, hace aproximadamente 20 años se convirtió en una escuela mixta. Entre sus objetivos se encuentra el ofrecer una educación digna que desarrolle el intelecto y moral de los niños, dentro de un ambiente seguro, amigable, respetuoso e incluso familiar. A continuación se describe la misión y visión de la institución.

Misión

Formar con amor y disciplina a los futuros ciudadanos para que sean responsables, poniendo en práctica los valores morales que le servirán para enfrentar los retos de la vida y que reconozcan la importancia que tiene la formación para su futuro y el de su familia.

1. Corpeño, A. (2016). Directora de Escuela Francisco Morazán. Entrevista y brief, ver anexo 1 y 2 para conocer el proyecto.



Descripción: Estudiantes primero primaria 2016.
Fuente: propia

Visión

Ser una institución educativa modelo en la comunidad, formando cada vez más ciudadanos llenos de amor, responsabilidad, que se tracen y alcancen sus propias metas. Escuela Francisco Morazán es un centro educativo ubicado en la zona 10 capitalina de Guatemala. Las clases para los alumnos son impartidas en jornadas matutina y vespertina. Sin embargo, por la mañana la escuela es conocida como Antonio Salazar, y por la tarde como Francisco Morazán. Ambas escuelas no tienen relación alguna pero deben compartir el establecimiento. El horario de clases de Escuela Francisco Morazán es de 13:00 a 18:00 horas.

Se imparten clases para niños de primero a sexto primaria, entre 7 - 15 años de edad. Cuentan con aproximadamente 10 salones en donde se pueden atender a los niños y son distribuidos según su edad y nivel de conocimiento. Poseen un patio en el que pueden recibir la clase de Educación Física y para entretenerse durante el recreo. Los niños de primero a tercero primaria reciben su descanso 30 minutos antes que los alumnos de 4to a 6to primaria, para evitar problemas entre ellos por la diferencia de estatura y edad; pero sobre todo para que dispongan de un espacio más cómodo. El patio mide alrededor de 15 metros de ancho por 40 metros de largo, en este espacio todos los alumnos no pueden jugar en él de manera segura.



Descripción: Alumnos de Escuela Francisco Morazán.
Fuente: propia

En la escuela se atienden aproximadamente 150 alumnos por año. Los salones tienen el espacio para 30 niños. Hay mobiliario en donde se pueden colocar los libros, cuadernos, crayones y demás materiales. A diferencia de un colegio privado, no hay acceso a *lockers*, ni internet. A pesar de ello, los estudiantes reciben una clase de Computación a la semana en la que aprenden conceptos básicos, pero no actuales, ya que los monitores a disposición son antiguos.

Asimismo, la escuela cuenta con una biblioteca con múltiples libros que pueden utilizar en horarios determinados. Dichos recursos han sido adquiridos por diversas donaciones que han hecho colegios con alumnos de último año, como parte de su seminario.

Cada grado cuenta con una profesora. Ella es quien se encarga de impartir todos los cursos del día por grado como: matemáticas, lectura y escritura, ortografía, entre otros. Es decir que solo hay un catedrático por grado. Las únicas materias que son realizadas por profesores externos son la de Computación, Valores y Educación Física.

Alrededor de hace 5 años, se incorporó la clase de Valores, impartida por servidores de la Comunidad Católica Villa de Guadalupe. Se decidió agregar este curso para fomentar y recordar los valores morales en los niños, ya que muchos de ellos viven en ambientes en donde existe el abuso doméstico, extorsión, violación a los derechos humanos, etcétera. El curso de Valores dispone de una hora todos los lunes.

Francisco Morazán es una escuela cuyo grupo objetivo posee un estrato socioeconómico bajo, como se menciona con anterioridad, la mayoría de alumnos forman parte de familias desintegradas. Son las madres quienes se encargan de proveer los elementos necesarios a sus hijos. Por lo regular, los niños les acompañan al trabajo o se quedan en casa ayudando con los quehaceres del hogar. Sin embargo, al no contar con los recursos económicos, los infantes no se alimentan debidamente. Por ello, y por los diversos problemas familiares no se pueden concentrar debidamente dentro del salón de clases. Sin mencionar que algunos de ellos tienen déficit de atención, y no han sido diagnosticados. En dichos casos, el programa educativo es adaptado según las necesidades del estudiante.

Corpeño (2016) menciona que, si un niño pierde un grado, muchos padres de familia no vuelven a inscribir a su hijo a la escuela. Para evitar que esto suceda, y en pro de la sociedad guatemalteca, se han visto casos en los que se deja aprobar el grado al estudiante para que este continúe teniendo acceso a la educación. Pero antes de que esto suceda, si el profesor nota problemas en el proceso de aprendizaje, se encarga de guiar y apoyar al estudiante, de manera especial, para lograr un avance en su educación.

Libro de Lecto escritura

Según Corpeño (2016)¹ el Ministerio de Educación les brinda una cantidad de libros anuales (no siempre la necesaria), de

lectoescritura y Victoria: Libro primero de lectura y escritura. Sin embargo, este no cumple con las necesidades de los estudiantes. Corpeño señala que los alumnos deben de practicar por medio de planas y el material no cuenta con espacio para realizar dicha actividad. Como resultado a esta insuficiencia los maestros deben de llevar a cabo el ejercicio de manera manual, disminuyendo el tiempo y atención dentro de las instalaciones. Por lo que los libros requieren mejoras en el área práctica. Asimismo, comenta que en ciertos estudiantes existe un déficit de atención. Como plan para generar un mayor interés y comprensión de los temas de lectura vistos en clase, se requiere de un juego o material que permita reforzar el aprendizaje de una manera más divertida y memorable. A pesar que en otras ocasiones algunas instituciones les han donado juegos, no pueden utilizarse por falta de piezas. O bien, no todos los alumnos se pueden ver involucrados ya que la mayoría tiene la capacidad máxima de 5 jugadores.

Para transmitir el conocimiento educativo a sus alumnos se ven implicados una serie de métodos educativos como: el inductivo, deductivo, globalizado, grupal entre otros. No buscan enfatizarse en un único sistema sino practicar diferentes sistemas para así brindar la mejor educación posible. Sin embargo, la manera en que se impartirán los cursos, dependerá mucho del catedrático seleccionado para el grado.



Descripción: Estudiantes de primero primaria
Fuente: propia

2. ANÁLISIS DE ANTECEDENTES GRÁFICOS DEL CLIENTE

A continuación se presentan los materiales utilizados como apoyo en temas de lectoescritura en Escuela Francisco Morazán. Se realizará un análisis por pieza de la línea gráfica empleada en los medios a presentar.

Los elementos que se distinguirán de la siguiente manera:



Elementos empleados correctamente.



Elementos empleados erróneamente.

A. Victoria, libro primero de lectura y escritura



Descripción: Libro Victoria. Fuente: propia



Existe una aplicación de retícula formal.

Posee un orden jerárquico.

Posee una gama de color armónica, ideal en la infancia.

Cuenta con una sección práctica con su respectivo ejemplo.



Las imágenes empleadas no siguen la línea gráfica de las ilustraciones.

A pesar que existe una retícula, los elementos reflejan desorden y saturación visual.

El logotipo del colegio no es legible.

No todas las letras cuentan con la misma estructura de ejercicios.

El número de las páginas es bastante pequeño por lo que es su lectura es compleja.

B. Cocolín: lectura y escritura inicial



Descripción: Libro Cocolín. Fuente: propia



Cuenta con indicaciones con diferentes tonos de color para indicar al niño cómo trazar la letra.

La tipografía empleada es adecuada para el grupo objetivo.



El espacio no es bien aprovechado.

El margen aplicado en el contorno no es funcional.

Se debe mejorar la distribución de elementos.

La tipografía con las indicaciones inferiores son complejas de leer por el color de la misma, como por su tamaño.

3. ANÁLISIS DE CASOS ANÁLOGOS

A continuación se presenta una serie de materiales educativos, los cuales serán analizados para identificar aciertos y desaciertos en su funcionalidad gráfica. Al igual que en el inciso anterior, el análisis gráfico se presentará de igual forma.



Elementos empleados correctamente.



Elementos empleados erróneamente.

3.1 MI JARDÍN (VENEZUELA)

Libro reconocido entre la población venezolana ya que es muy popular para aprender a leer y escribir. Es similar a la versión de Victoria en Guatemala.



Descripción: Mi jardín

Fuente: <http://www.cuandoerachamo.com/libro-mi-jardin-de-la-coleccion-angelito> [Accessed 1 Feb. 2017].

X

El estilo de las ilustraciones son muy formales para un niño de 6 años.

Poseen muy pocas ilustraciones.

Se debe mejorar la distribución de elementos.

✓

Se utiliza una misma línea gráfica e ilustrativa.

Los dibujos complementan el contenido.

La fuente utilizada es sans serif.

La distribución de contenido es bien empleado.

El tamaño de letra es el adecuado para iniciar en la lectura y escritura.

3.2 JUGUEMOS A LEER (MÉXICO)

Es un manual de ejercicios, hecho en México que se emplea para el desarrollo de la competencia comunicativa. Dentro de su contenido se pueden hallar actividades dinámicas, juegos y más.



Descripción: Juguemos a leer

Fuente: <http://libros-gratis.com/ebooks/juguemos-a-leer/> [Accessed 1 Feb. 2017].

X

El tamaño de letra es muy pequeño.

✓

Se utiliza una misma línea gráfica e ilustrativa.

Los dibujos complementan el contenido.

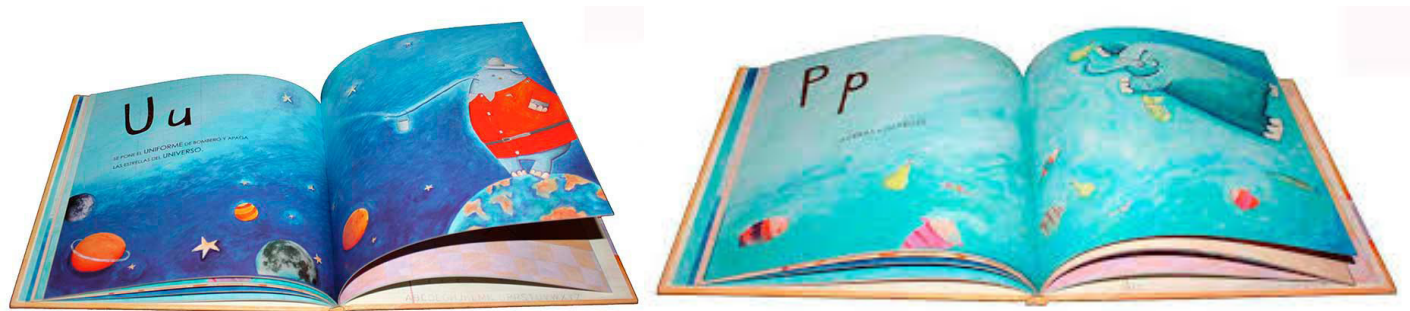
La fuente utilizada es sans serif.

Se emplea una buena retícula para el contenido.

Hay variedad de ilustración y dinámica.

3.3 EL ABECEDARIO FANTÁSTICO (BÉLGICA)

Es un libro que contiene una oración en donde se emplean palabras cuya inicial empiece con alguna letra del abecedario en específico. Es decir que si el niño aprenderá la letra "M", en la oración representada se propone una palabra que inicia con dicha letra.



Descripción: El abecedario fantástico Fuente: <http://www.montsegisbert.com/> [Accessed 1 Feb. 2017].

X

Las oraciones poseen un tamaño de letra muy pequeño.

El espacio no es bien aprovechado.

El trazo de las letras como titular, puede ser confuso para los niños.

✓

Las ilustraciones son bastante estéticas, diseñadas y apropiadas para niños.

La gama de color es bastante amplia.

La tipografía de la portada es interesante.

La técnica aplicada es intrigante.

3.4 TOBOGÁN DE LETRAS

Libro de lectura y escritura que enseña a los niños el trazo de molde como el caligráfico, a través de ilustraciones y actividades prácticas.



Topogán
letras



Descripción: Tobogán de letras *Fuente:* http://punto5.com.mx/proyectos_preescolar.html

X

No siempre se guarda una línea gráfica.

A veces se emplean luces y sombras y otras veces no.

✓

La gama de color es bastante amplia.

La tipografía ayuda al estudiante a seguir un trazo correcto.

La letra es bastante grande.

3.5 LETTER SCHOOL, LEARN ALL ABOUT LETTERS APP

Es una aplicación que se ve apoyada de personajes animados que guían al niño en cómo trazar de manera correcta los números y letras.



Descripción: Letter School Fuente: itunes.apple.com [Accessed 1 Feb. 2017].



La gama de color es interesante.

La tipografía ayuda al estudiante a seguir un trazo correcto.

La letra es bastante grande.

El juego permitirá que el niño se sienta intrigado y aprenda fácilmente.

Se crea una experiencia con el alumno.

3.6 ENDLESS ALPHABET APP

El usuario podrá seleccionar una palabra que observa por unos segundos, luego esta se desintegra y el niño debe de formarla de nuevo. Se ve apoyada por un ilustraciones y personajes divertidos.



Descripción: Endless Alphabet Fuente: itunes.apple.com [Accessed 1 Feb. 2017].



La gama de color es amplia y divertida.

La tipografía ayuda al estudiante a observar el trazo de la letra.

La letra es bastante grande.

El juego permitirá que el niño se sienta intrigado y aprenda fácilmente.

Se crea una experiencia con el alumno.

Las ilustraciones son muy lindas y están animadas.

3.7 ABC GROUP APP

Aplicación en la que los niños pueden volver letras comunes en personajes. Las pueden colorear y diseñar como ellos gusten.



Descripción: Reading. Fuente: propia

X

No ponen en práctica el trazo.

✓

La gama de color es diversa.

Las letras se pueden convertir en personajes creando una experiencia.

Pueden escuchar el sonido de la letras. Su correcta pronunciación.

3. 8 SCOTT FORESMAN: READING

Libro únicamente de lectura en inglés. Posee imágenes amplias con diferentes estilo. Representan cada historia.



Descripción: Reading. Fuente: propia

X

El grosor de la fuente no es el recomendado para un libro de lectura infantil.

✓

Posee una retícula dinámica que es funcional y atrayente para el infante.

La ilustraciones son bastante comprensibles, por lo que el nivel de iconocidad es ideal.

El formato es bien utilizado.

El tamaño de la fuente es cómoda para la lectura del alumno.

El soporte del libro es funcional y duradero.

3. 9 CON FRANCISCO A MI LADO: LA CREATIVIDAD

Libro sobre valores que contiene ejercicios prácticos para los niños. Es una línea de materiales en las que se pueden leer frases de Papa Francisco.



Descripción: Libro: con Francisco a mi lado. Fuente: propia



Existen una correcta diagramación de los elementos.

El contenido es posicionado adecuadamente.
El orden de lectura es comprensible.

El soporte para la pasta es funcional.

La iconocidad de las ilustraciones es apropiada para el grupo objetivo.



El soporte para el interior de las hojas no es el mejor.

Existen espacio negativo, no del todo favorable.

La fotografía aplicada en el encabezado no se acopla a la línea gráfica.

4. RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN DEL TEMA

A continuación se presenta una descripción de temas claves que permitirán al diseñador comprender completamente el tema central del material a diseñar. Estos se presentan en un orden, según su importancia y relevancia dentro del proyecto.

EDUCACIÓN

Según Beraza (2016), la educación es un conjunto de intervenciones educativas que se desarrollan en la escuela con niños de cero a 6 años. Está constituida por un conjunto de factores y agentes que intervienen de una manera coordinada en y desde la institución escolar para lograr ciertos efectos educativos en niños de una determinada edad.

Por otro lado, la educación infantil será un sistema que es conformado por un conjunto de elementos que actúan solidariamente con vistas a una idea común.

Según Lanfrancesco (2003), en Latinoamérica se le considera a la educación, un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, derechos y deberes.

APRENDIZAJE ESCOLAR

Anderson (1984) menciona que el papel del tiempo en el aprendizaje escolar ha sido durante mucho tiempo un tema de interés y preocupación para el educador y pedagogo por igual. Los temas relacionados con la asignación de tiempo para varias áreas temáticas, horario de clases, y la escolarización obligatoria estuvieron presentes en el principio de la educación formal en el mundo. Operando bajo condiciones de tiempo fijo, por lo tanto, se ha garantizado que algunos estudiantes aprenderán mucho, algunos aprenderán moderadamente bien y algunos en absoluto.

EDUCACIÓN PRIMARIA

Zapata (1989) menciona que a la edad de aproximadamente 6 años, surge un suceso capital: el ingreso a la escuela primaria. A pesar que el niño ya ha experimentado la acomodación a una institución que no le es conocida, como el jardín de niños, lo nuevo permanece en las situaciones de una nueva realidad institucional, totalmente diferente a la que ya conocía.

En esta etapa surgen varios problemas diferentes de socialización; por un lado con el maestro y por otro su comunicación con un nuevo grupo, mayor, y con niños de su misma edad. La relación intelectual con los contenidos de aprendizaje, como las relaciones espontáneas con los grupos de juego en recreos y sobre todo su separación de la institución familiar durante más tiempo por el horario de la escuela y las tareas que le solicitan cumplir.

Arànega y Domènech (2001) mencionan que la educación primaria es una época significativa dentro de la educación obligatoria.



Descripción: Niñas interactuando.

Fuente: <http://interiorzine.com/2014/09/18/creative-design-to-everyday-objects-by-thomas-laurens/>

PAPEL DEL CATEDRÁTICO EN PRIMARIA

Carderera (1986) menciona que el maestro es el que tiene a su cargo una misión elevada y trascendental. Los maestros poseen una labor compleja, ya que en ellos se deposita la confianza de ciertos padres, que esperan que sus hijos aprendan para ser personas de éxito.

Vásquez (2000) menciona que el maestro es un modelo moral. Lo que dice no será tan importante como su comportamiento.

Para Bona (2015), los maestros son quienes ofrecen nuevas oportunidades a los niños para convertirse en personas plenas, ya que es su deber incitarles a que creen su presente y futuro. Son los educadores quienes pueden hacer que los niños participen en la sociedad para crear cambios. Siempre y cuando se les brinden las herramientas necesarias. Agrega que, es obligación de los maestros tornarles en ciudadanos globales, prepararlos para las pruebas que deberán enfrentar en su vida. Bona, asegura que “no se puede olvidar jamás que si se desea enseñar, quienes primero deben aprender constantemente son los maestros.” (p.13)

Asimismo, en la escuela elemental, el maestro del aula es la persona clave en la función de orientación. El maestro está en contacto con los estudiantes de su aula durante un tiempo más largo que cualquier otro miembro del personal de la escuela.



Descripción: Docente en el aula escolar.

Fuente: <http://indiaopines.com/teaching-teacher-important/>

Está, por tanto, en condiciones de poner en vigor los principios de orientación, a medida que trabaja con los estudiantes. (Kopp y Mcneff, 1970)

Según Domínguez (1991), la actitud y manera en la que el profesor presenta la labor docente, es uno de los puntos más importantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje porque influye impresionantemente en el desarrollo del alumno. La correcta planeación, preparación y ejecución del curso por parte del docente es percibida por los estudiantes. El entusiasmo, claridad y disposición del profesor son factores que procuran un clima favorable para el aprendizaje de los alumnos.

Continúa el autor expresando que el aprendizaje incrementa conforme el estudiante participa de forma activa durante el proceso de enseñanza. Esto se puede dar a través de la lectura de un material impreso, resolución de problemas, realización de experimentos, prácticas de campo, etcétera. El objetivo es evitar que la clase sea un monólogo.

MAESTROS EN GUATEMALA

Según Navarro (2002), en Guatemala, uno de los métodos para medir la calidad de un maestro es a través del éxito del alumno, no mediante el Programa Nacional de Evaluación del Rendimiento Escolar (Pronere). Lo cual se basa en evaluaciones periódicas del rendimiento académico de los estudiantes de tercero y sexto

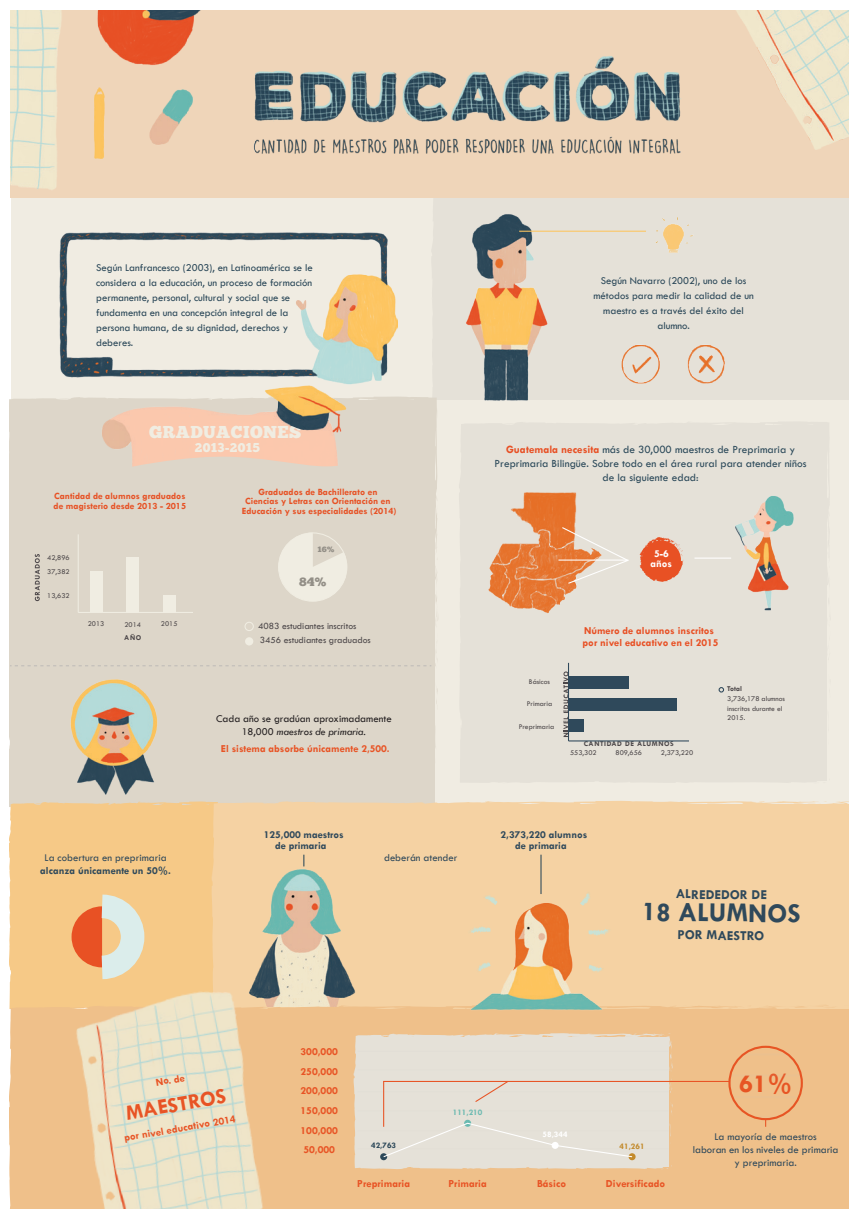
grado de primaria y tercero básico en escuelas rurales y urbanas, tanto oficiales como privadas.

En 1996, en busca de mejorar la calidad del magisterio en Guatemala, se realizaron dos programas con el objetivo de actualizar a los maestros en diferentes temáticas y así buscar una mejora en la calidad de las clases.

Asimismo, Navarro (2002) confirma que es un deber del maestro orientar en la educación; participar activamente en el proceso educativo; actualizar los contenidos de las materias que enseña como la metodología que aplica.

El Ministerio de Educación (2015) dio a conocer que la cobertura en preprimaria cubre solo el 50 %. Guatemala se ve necesitada de más de 30,000 maestros de preprimaria. Siendo más urgente en el área rural para auxiliar a niños de 5 y 6 años durante la siguiente década.

En la siguiente página encontrará una infografía en la que se muestra la cantidad de maestros para poder responder a una educación integral en Guatemala.



Bibliografía

- Kopp, C. & Manoff, A. (1970). Orientaciones para maestros de escuela primaria (p. 31). México: Editorial Limusa Wiley S. A.
- Lanfrancesco, G. (2003). La educación integral en el Preescolar propuesta pedagógica (p. 54). Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Navarro, I. (2002). ¿Quiénes son los maestros? Corrientes e incentivos docentes en América Latina (p. 112, 130). Estados Unidos de América: Banco Interamericano de Desarrollo.
- Presentación Estratégica para una educación de calidad. (2015). 1a ed. Guatemala: Ministerio de educación.

TRASTORNO POR DÉFICIT DE ATENCIÓN

Brown (2006), doctor experto en el trastorno por déficit de atención, menciona que es común creer que la concentración es una simple acción de la que se obtiene una imagen clara y precisa. Pero más bien, es un proceso difícil y dinámico por el que se inclina una persona, con el objetivo de sujetar lo relevante para hacer o recordar cada momento.

El autor ejemplifica que una actividad cotidiana como la de conducir, requiere un nivel de concentración elevado. El conductor, en el tránsito, debe estar atento y no distraerse con facilidad por un paisaje, persona, situación, etcétera. Dicha tarea que puede ser fácil para la mayoría de personas, no lo es para el 7-10 % de la población mundial. Dicho porcentaje padece de un síndrome de deterioro cognitivo, que actualmente se conoce como trastorno por déficit de atención (TDA) o trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH).

Brown menciona que un "síndrome es el referente a un grupo de síntomas. Una sola causa o varias de ellas puede provocar un síndrome común. Síndrome de TDA se describe como el grupo de deterioros del sistema de gestión de la mente" (p. 16). Una persona con la enfermedad descrita posee una mente



Descripción: Problemas de atención
Fuente: <http://www.mepiar.com/>

desenfocada en varias tareas de la vida. Sin embargo, esto no implica que ellos no puedan concentrarse al 100 %. Es decir que no están constantemente distraídas, pero sí tienen un deterioro más prolongado y dominante en funciones cognitivas, en comparación a una persona común.

El Dr. Brown, tras años de experiencia ha evaluado a miles de pacientes, niños, jóvenes y adultos. Todos con el mismo problema: falta de concentración en actividades importantes como el estudio o el trabajo. Pero luego de cuestionarles cómo pueden ser capaces de concentrarse al máximo con ciertas actividades y con otras no, la respuesta es siempre similar: "Es fácil, si es algo que realmente me interesa, puedo prestar atención. Si no me interesa no puedo prestar atención aunque quiera" (p. 4).

Mónica es una paciente que puede pasar horas jugando en una consola, pero no puede concentrarse en sus estudios. Luego del análisis, el doctor determinó que se entretiene con los videojuegos ya que no solo observa la pantalla sino que también posee el control de los movimientos que se realizan en el monitor. Decide cuáles pueden sumar o restar puntos a su personaje.

Los signos de trastorno pueden ser mínimos o nulos cuando la persona en cuestión experimenta gratificaciones frecuentes por el comportamiento adecuado, o mientras se halla bajo un control muy estricto, en una situación nueva, dedicada a actividades especialmente interesantes o en una situación de relación personal de uno a uno. (Brown 2006, p. 99)

¿POR QUÉ SE DA EL TDA?

Preti (2005) menciona que existen dos razones por las que surge el TDA.

1. Causas físicas

Relacionado con alguna deficiencia en el organismo.

2. Causas socioambientales

Orjales (1999) citado por Preti, afirma que: los modelos de los padres y patrones educativos pueden condicionar positiva o negativamente el curso de la sintomatología. Es decir, que dicho síndrome podría ser producido por un problema psicológico más que físico.

Entre los factores socioambientales, se halla la educación deficiente. La autora Preti, menciona que esto significa que el tipo de educación recibida no considera las necesidades, oportunidades, deficiencias y fortalezas del niño como individuo que participa en el proceso de enseñanza. Es una educación que no considera un aprendizaje activo ni provee actividades estimulantes y variadas.

A pesar que no es la causa específica del TDA, sí puede dificultar el aprendizaje del niño con dicha enfermedad.

APRENDIZAJE DE LECTURA Y ESCRITURA EN NIÑOS

El aprendizaje en todo sentido debe ser un reto estimulante y placentero, y más que en ningún otro lugar que en la misma escuela. El aprendizaje fortalece la noción del desarrollo personal del infante como un ente independiente y seguro de su persona. Le ayuda a que sepa cuáles son las capacidades con las que cuenta. (Moyles, 1990).

Según Zapata (1989), el aprendizaje por descubrimiento guía al infante hacia la creatividad, a participar de manera constante, buscando y desarrollando. Lo invita de manera continua a poner en práctica toda su capacidad. Se aconseja que los problemas que se presentan a través de los juegos o formas jugadas sean apropiados al nivel y posibilidad del niño y que tenga diversas soluciones.



Descripción: ABC Book.

Fuente: <https://www.behance.net/gallery/Abcs-koenyv/10733659>

DIFICULTADES EN EL APRENDIZAJE

Pérez y Cerván (2003) mencionan que las dificultades que suelen surgir en los niños son las relacionadas con el aprendizaje de lectura (de reconocimiento y comprensión), de escritura (de grafía y composición) y en matemáticas (cálculo y solución de problemas).

Dicha situación es considerada como un problema: moderadamente grave. La duración de las dificultades es relativa: desde el punto de vista estrictamente psicopedagógico, si bien este es detectado en edades tempranas, y se busca una solución como la recuperación dedicada, en un plazo determinado deberá mejorar el rendimiento.

Moyle (1990) menciona que la lectura cuando cuenta con una correcta entonación y énfasis, ayuda a que su significado sea comprendido y cuando la experiencia es placentera esto permite que sea recordado. En lecturas, las palabras son destacadas y analizadas una y otra vez, erigiendo gradualmente su significado. Cuando el enfoque del relato surge en una etapa temprana, la asociación con la voz, tono y énfasis, y otros; los niños muestran desplazarse con más fluidez del discurso de la expresión al discurso del texto. También explica que la escritura es un área esencial en el desarrollo de la alfabetización y del aprendizaje del lenguaje.

En el pasado, se creyó que la destreza de la escritura se llevaba a cabo meses más tarde que el conocimiento de la lectura. Sin embargo, se ha demostrado que esto surgió por la suspensión de oportunidades en la práctica de la escritura y no a un retraso de capacitación.



Descripción: Ilustración de lectura.

Fuente: <http://designinspiration.net/image/9838631242557/>

APRENDIZAJE DE NIÑOS CON DÉFICIT DE ATENCIÓN

Barrios, Forte y Navarro (s.f.) expresan que las oportunidades de tratamiento hacia los alumnos deben de ser desiguales ya que todos los alumnos son diferentes. No se busca crear escuelas iguales sino educación eficaz para todos.

Por ello, la educación a niños con déficit de atención debe ser apoyada por los profesores. Se debe de contar con una supervisión constante con el alumno.

A continuación se describen algunos de los consejos brindados por los autores, que se deben de mencionar a los niños con TDA, en la institución:

1. Instrucciones claras y concisas.
2. No cambiar todas las conductas inapropiadas en un mismo tiempo.
3. Premios y consecuencias deben de darse con rapidez.
4. Emplear premios y no castigos.
5. Reforzar conductas apropiadas.

Para mejorar el proceso de aprendizaje de un niño con problemas de atención se puede ver involucrado diversos puntos e intervenciones como:

- Información y comprensión del trastorno.
- Refuerzo positivo
- Economía de fichas
- Coste de repuestas
- Tiempo fuera
- Registros

Las instrucciones deben de facilitar el objetivo. Se debe de realizar un contacto visual y de proximidad con el estudiante para asegurar su atención. De igual forma, la manera en que se expliquen los lineamientos debe ser motivadora y dinámica a modo de que exista una participación del alumno. Las actividades deben tener una cantidad justa.

MÉTODOS DE LECTO- ESCRITURA PARA UN APRENDIZAJE EXITOSO

El método de lectoescritura es conocido también como Método Hernández. Este se basa en la enseñanza por sílabas, simultáneo y mixto. Hernández aseguraba que el sistema se enfoca en señalar que el fonetismo consiste en dar a cada consonante un sonido convencional, libre de las vocales que le siguen. (Barboza, 1971)

Existen diversos sistemas de aprendizaje de lectura y escritura; sin embargo, Ferreiro y Teberosky (1979) han mencionado que el método mixto o de palabras tipo analítico-sintético son de los más utilizados en Argentina y Latinoamérica. Estos inician con dar a conocer palabras sencillas como: mamá, papá, oso, ala, etcétera. Casos que cuenten con doble sílaba o en el que se repita la misma vocal en diferentes sílabas. Estas palabras se separan en constituyentes menores, para luego recombinarse.

Con base en una cantidad de palabras que se han enseñado, el catedrático muestra oraciones sencillas en las que se incluyen las palabras presentadas. Estos métodos se basan en dar a conocer una palabra a la vez, sin pasar a una nueva hasta que la anterior sea aprendida. Ferreiro y Teberosky expresan que “se insiste en

el descifrado de lo escrito, siguiendo los pasos clásicos de lectura mecánica, comprensiva y expresiva” (p. 43).

Ferreiro y Teberosky mencionan que tradicionalmente, desde un punto de vista pedagógico, el aprendizaje de la lectura como de la escritura es propuesto como una cuestión de métodos. El aprendizaje ha sido un tema del que los especialistas se han preocupado por investigar, como cuáles es el método más adecuado, o el que permitirá que los alumnos puedan comprender mejor una temática. Existen dos tipos fundamentales:

1. Sintético: el cual se basa en partir de elementos menores a la palabra. En este caso se enfoca en la correspondencia entre lo oral y lo escrito, entre el sonido y la grafía.

Asimismo, otra característica del método es fijar la correspondencia a partir de los elementos mínimos, en un proceso que consiste en ir de la parte al todo. Las letras son el elemento mínimo de lo escrito.

2. Analíticos: parten de la palabra o unidades mayores. Bloomfield (1942) declaró que:

La principal causa de las dificultades para comprender el contenido de la lectura es el dominio imperfecto de la mecánica de lectura. El primer paso que puede ser separado de los otros subsecuentes, es el reconocimiento de las letras. Se dice que un niño reconoce una letra cuando puede, bajo requerimiento, hacer una respuesta específica ante ella. (p. 19)

Barboza (1971) menciona que la técnica conocida como “mis primeras letras” es muy valiosa, ya que esta enseña sobre la lectura y la escritura. Se basa en un procedimiento sencillo, útil para el profesor y fácil de aprender para los estudiantes. Es sintético y fonético, ya que enseña a leer y a escribir ambos de la mano, a través de la aplicación de varios ejercicios didácticos que se apoyan en los verdaderos intereses del niño. Dentro de esto destaca siguiente.



1. La narración de cuentos e historietas que son reproducidos por los niños a través de palabras, dibujos, dramatizaciones y modelado.



2. La introducción del conocimiento de las letras vocales, recurriendo a los sonidos que producen algunos animales o por ruidos naturales.



3. La educación visual y manual por medio de los juegos y ejercicios de destreza.



4. La reproducción con gises de colores, en el pizarrón, de las palabras o frases que han de aparecer en la lección que se va a impartir, así como las ilustraciones correspondientes.



5. La aplicación de carteles cuya letra sea impresa con tamaño grande, con saludos, avisos u órdenes, relacionándolo, al mismo tiempo, con algún significado. Como por ejemplo: buenos días, salgan al patio, etc.



6. La enseñanza de juegos digitales para educar los movimientos de la mano.



7. La enseñanza de rimas, rondas y cantos infantiles



8. Los ejercicios de escritura deberán hacerse sistemáticamente, después de la lectura, con el objetivo de que avancen conjuntamente, apoyándose entre sí.

Descripción: Mis primeras letras: 8 puntos. **Fuente:** <https://es.pinterest.com/kmjcr15/metodolog%C3%ADa/>

LECTURA Y ESCRITURA EN NIÑOS CON TDA

Algunos niños con TDA, no dominan el tema de lectura y escritura, por lo tanto evaden el estudio y no pueden entender su tarea escolar. Cuando se dan dificultades en la lectura, es recomendable considerar opciones como grabar el texto ya que de esta manera, el alumno podrá escuchar lo que tiene que leer. También, se pueden tomar turnos para leer el material en voz alta o preparar dibujos que representen los capítulos.

En cambio, cuando el problema surge en la escritura, se debe de evaluar las dificultades motrices. Es necesario coordinar con la escuela para que se reduzcan la cantidad de actividades de escritura. (Bauermeister, 2014).

En el video *ADHD Classroom Strategies* (2011) Jon Weinberger, maestro en la Lawrence, Brookline School, explica que para mantener enfocados a los niños es bueno utilizar diferentes juguetes que entretengan, pero que no sean tan interesante como para que enfoque toda su concentración en ello. El material servirá como un canal para mantenerle orientando en su tarea principal. De igual forma, aconseja que se escriba toda instrucción compleja para que el niño pueda recordarlo, si en caso se distrae.

El neurosicólogo Cruger (s.f.) aconseja que se ponga en práctica lo siguiente, para poder mejorar las habilidades lectura y escritura en niños con TDA:

1. Leer con el niño:

Inclusive si el niño puede leer por sí solo, existe un valor agregado cuando esto se hace en voz alta. Por lo regular, las habilidades auditivas son mayores que las de lectura. El niño comprenderá más si lee el texto por sí mismo, pero que al mismo tiempo esté escuchando un audio con la misma lectura.

2. Animarle a explotar su imaginación

Incitarlo a que imagine la historia, de tal manera que lo recuerde. Luego de algunas páginas, solicitarle que describa lo que se le ha leído.

3. Enseñarle a utilizar el libro

Por lo regular los libros se dividen por gráficos, encabezados, preguntas, otros. Explicarle al niño cómo funciona, servirá para que no se sienta perdido, si en caso se distrae.

4. Mostar interés en lo que hace el niño

Preguntarle sobre el ejercicio que acaba de realizar. Cuál es su idea principal, cuál es su personaje favorito, qué le gusta y qué no, etcétera.

5. Formar grupos

Crear grupos para que los niños puedan discutir sobre el material, qué les gusta, qué no.

MATERIAL EDUCATIVO Y DIDÁCTICO

Los primeros encuentros de los niños con los libros impresos significan algo nuevo y bastante importante en sus vidas. Pero es más relevante el modo en que los catedráticos hablen a los alumnos sobre la lectura y la manera en que esta es interpretada por el mismo.

Por medio de los libros surgen los primeros conocimientos sobre la metalingüística, el lenguaje del lenguaje, la noción de las palabras, las frases, las páginas, letras, punto final, entre otros. (Moyle, 1990)

Según notas tomadas en el Curso de Síntesis I (2016), un material didáctico nace con el objetivo principal de dar a conocer temas determinados de un modo fácil y comprensible para el que va a aprender sobre ellos. En este caso (presente proyecto), un niño de 7 – 9 años de edad.

Sin embargo, para que un material sea considerado didáctico debe de contar con ciertas características tales como:

No estar finalizado. Esto se refiere a que el material estará listo y creado para que el consumidor lo complete (lo termine) a través de la solución de ejercicios o juegos, según sus habilidades personales.

El material se enfoca en el usuario y el modo de aprendizaje del mismo, siendo una solución para presentar conceptos o temas de un modo más sencillo e intuitivo para las personas.

Vargas (2003) explica que un recurso didáctico es aquello que el docente utiliza para desarrollar el aprendizaje en los alumnos. Se puede relacionar con los recursos materiales, humanos y organizativos. Los recursos materiales son aquellos tangibles y que pueden manipularse por el alumno. Los recursos humanos acuden a las personas mientras que los organizativos son los relacionados al empleo acertado del espacio y el tiempo.

Un material didáctico brinda simplicidad en la exploración y experimentación dentro de un proceso interactivo, dinámico, diseñado por el docente, produciéndose una contextualización y descontextualización del mismo.

Vargas explica que el material educativo, es considerado como un “soporte complementario” a la actividad pedagógica.

Por otro lado, basado en las notas del Curso de Síntesis I, un material educativo cuenta con la función de comunicar información que se necesita aprender.

El material educativo es creado con un orden de tal modo que las formas y colores sean lo suficientemente claros para proyectar la información correcta. Será un apoyo para el usuario y al igual

que el material didáctico, pretende facilitar la información que recibirá el alumno. Dentro de su contenido es posible hallar ejercicios que el estudiante deberá resolver, como pruebas evaluadoras del avance en el usuario. Por último el material puede ser digital, impreso o incluso audiovisual.

A continuación se indica en qué puede aportar el material educativo.

Mejorar el desarrollo de autonomía en catedráticos como estudiantes.

Enriquece la intencionalidad pedagógica del educador.

Permite un aprendizaje cooperativo.

Desarrolla el rol de facilitador en el maestro ya que con el material dejan de ser ellos el principal eje de aprendizaje y se convierten en mediadores. Es decir que, el catedrático ya no es la único "medio informativo" si no que los alumnos cuentan con diferentes opciones y el catedrático solo les guía hacia el desarrollo de sus habilidades.

Ambos conceptos pueden ser bastante similares, no obstante, existen ciertas diferencias entre sí que permiten comprender mejor cada uno de ellos. A continuación, se describen algunas de ellas.

A diferencia del material educativo, al utilizar un material didáctico:

- El usuario aprenderá a su ritmo y conforme más lo utilice. La práctica le permitirá familiarizarse con su contenido.
- Se crea según el nivel de reflexión del usuario.
- Se necesitará un guía únicamente si es necesario para el usuario. (Dependerá del rango de edad y capacidad del grupo objetivo)

A diferencia del material didáctico, en el material educativo:

- Se ve apoyado de ejercicios y pruebas.
- Es imprescindible un guía que acompañe al usuario a lo largo del material.
- El contenido se basa en lo que el usuario es capaz de aprender.

(Notas del Curso Síntesis del Diseño I, 2016)

EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN

Según Zapata (1989), el juego representa un punto primordial en el desarrollo de un niño, relacionado al desarrollo del conocimiento de la efectividad, de motricidad y de la socialización del niño. Según el autor, el juego podría llegar a ser la vida del infante.

Vioudy y Vidal (1989) consideran que el juego coopera con el aprendizaje con dos funciones:

1. Hay situaciones que pueden representar una amenaza para el niño, por lo que por medio del juego se podrá relajar y reducir su nivel de ansiedad.
2. Si por conflictos internos el niño no se puede centrar en una tarea de aprender, el juego será el medio para que pueda poder elaborar sus conflictos y acceder a lo que desde el mundo externo se le pide.

Asimismo, comentan que si el aprendizaje se liga al juego, este se torna más atractivo, menos costoso, menos ansioso y más placentero. A veces, puede hacerse disociado del juego y el niño buscará un ámbito lúdico para llevar a cabo situaciones. Sin embargo, esto no significa que sea la mejor solución para todo niño ya que cada quien cuenta con habilidades diferentes.

Un punto muy importante que mencionan Vioudy y Vidal (1989) es que si es el juego el método base en el que surgirá el

aprendizaje, existirá mayor cantidad de posibilidades para los diferentes sujetos a acceder al mismo. De igual forma se ha detectado que cuanto menos estructurado sea el juego, mayor posibilidad habrá de que cada alumno aprenda a su propio ritmo.

De similar manera Zapata (1989) menciona que el juego no puede darse si no se produce una satisfacción que acceda superar las limitaciones o imposiciones de las normas que responden a las actividades responsables de la vida laboral o cotidiana. Si bien, el juego puede llegar a ocuparse de estas actividades, en la medida que se puedan realizar libremente; el juego del niño resulta una exploración alegre y apasionada del entorno y que tiende a experimentar la función en las más diversas y amplias posibilidades. De igual manera, dicho autor, ha descrito que en la sociedad infantil, de los 6 a 8 años, se van reconociendo juegos más evolucionados, con mayor dificultad, número de reglas y cláusulas que respetar.

Por otro lado, Rodríguez y Ketchum (1995) describen que el diseño y elaboración de un juguete es útil para el desarrollo de creatividad en niños. Lo importante es que ellos participen y que el adulto sea por lo regular un guía, sin ser perfeccionista. Ya que se considera que es mejor contar con un juguete poco complejo pero funcional, y no sustituir al niño por medio de una imagen errónea de ser superiores a ellos. Si esto llegase a ocurrir se destruye la creatividad del infante.

Según Moyles (1990), el método narrativo de la lectura es una forma de juego de palabras e imágenes e instituye una actividad

placentera para niños y adultos, sin mencionar que significa un medio fructífero para la imaginación.

Asimismo, asegura que el juego motiva. Por dicha razón es que se busca ofrecer un clima especial para el aprendizaje tanto para adultos como para infantes. Se entiende que la motivación, por medio del juego, seguirá contando con un valor educativo. El juego al margen de la escuela insta a los pequeños a experimentar y buscar en su casa, jardín, calle, etcétera.

El juego dentro de la escuela motiva, por fuerza, un aprendizaje diferente, distinguido por una mayor fragmentación y concentración. (Morrison, Montero, García y Marín, 2005).

Por medio del juego, los niños:

Aprenden conceptos.

Desarrollan habilidades sociales y físicas.

Dominan situaciones de la vida.

Practican procesos del lenguaje.

Desarrollan habilidades de alfabetización.

Mejoran autoestima.

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS PARA LA LECTO ESCRITURA EN GUATEMALA

Loeza, Linan-Tompson y Us (2013), proponen ciertos ejercicios como guía en la lectoescritura en primero primaria. A continuación la metodología.

A. Conciencia fonológica: se sugieren un proceso de trabajo con los sonidos en el idioma en el que se están introduciendo la lectura: discriminación, conteo, combinación, segmentación y manipulación.

En la siguiente página se presenta una tabla con las actividades para lograr la conciencia fonológica.

HABILIDAD	ACTIVIDAD	EJEMPLO
Discriminación	Los estudiantes escuchan las palabras para determinar si dos palabras empiezan o terminan con el mismo sonido.	casa, masa, mamá, mapa, lino, pino.
Conteo	Los estudiantes aplauden el número de palabras que tiene una oración.	Ema sale al patio. Ema (aplausos) sale (aplausos) al (aplausos) patio (aplausos).
	Sílabas en palabras	Comunidad /co/ (aplausos) /mu/ (aplausos) /ni/ (aplausos) /dad/ (aplausos)
	Sonidos en palabras	Mesa /m/ (aplausos) /e/ (aplausos) /s/ (aplausos) /a/ (aplausos)
Combinación	El maestro prepara todas las palabras que puedan formarse usando combinaciones. Los estudiantes repiten las palabras que el maestro les va diciendo.	casa /c/a/s/a/ asa saca

HABILIDAD	ACTIVIDAD	EJEMPLO			
Segmentación	Los estudiantes dicen la palabra y dicen cada síbala o sonido.	mariposa /m/a/r/i/p/o/s/a/ maceta /m/a/c/e/t/a/			
Manipulación	Eliminado. Los estudiantes escuchan las palabras y luego las dicen sin la primera síbala o sonido.	abeja /beja/ amarillo /marillo/ anillo /nillo/ nido /ido/ piso /iso/			
	Agregando. Los alumnos escuchan las palabras y luego las dicen sin la primera síbala o sonido.	Sonidos		Sílabas	
		lana esa Ana	plana mesa cana	mi sa la	misa casa lata
	Sustituyendo. Los estudiantes escuchan y cambian sonidos.	papa loma lima rosa		pana toma lisa Roma	

Descripción: Actividades para desarrollar la conciencia fonológica.

Fuente: Ministerio de Educación. (2015) 1st ed. [ebook] Guatemala. Available at: <https://www.mineduc.gob.gt/portal/contenido/anuncios/estrategiaCalidadEducativa/documents/Presentacion%20Estrategia%20para%20una%20educaci%C3%B3n%20de%20calidad>

B. Conocimiento del principio alfabético

en este punto los alumnos tendrán que aprender los sonidos de las letras y asociarlas con su grafía al leer y escribir. A continuación las actividades recomendadas.

▲ **Armar palabras:** juego que se basa en dar una palabra que sea familiar al estudiante. Seguido de esto, se forman otras palabras con las letras que contenga la palabra seleccionada. En este no se puede utilizar más de una vez la misma vocal o consonante, a no ser que la palabra seleccionada la posea dos veces. El primer alumno que formule una nueva palabra, propone la siguiente palabra y continúa el ejercicio.

▲ **Bingo de sonidos:** un bingo con los respectivos cartones y tarjetas, con los que pueden desenvolver actividades diferentes a partir de la reproducción de sonidos que el profesor emita.

▲ **Juegos en los que se piensen y escriban palabras:** se basa en buscar que los alumnos mediten una palabra que pueda emplearse en un texto que profesor brinda incompletamente. Se insiste en la pronunciación de los sonidos y la relación con las letras respectivas.



Descripción: Abecedario
metodolog%C3%ADa/

Fuente: <https://es.pinterest.com/kmjcr15/>

C. Fluidez

Los componentes para desenvolver la fluidez es el escuchar modelos de lectores fluidos, leer varios textos junto con el acompañamiento. Teatro de lectores y lectura coral o dirigida, siempre y cuando sea con texto a nivel individual con los alumnos.

D. Vocabulario

- Presentar nuevas palabras, antes y durante una clase o lectura.
- Enseñar el vocabulario nuevo sistemáticamente.
- Permitir que el alumno se relacione con el texto.
- Proveer el significado de palabras por medio de diferentes canales de aprendizaje, entre otros.

E. Manejo de estrategia de comprensión del texto

En este punto se recomienda:

- Dedicar cada día un tiempo de lectura.
- Realizar lecturas con el objetivos de por qué y para qué leer.

F. Escritura. Trazo y producción de textos

Se incita el trazo de letras como la producción de textos con fines comunicativos. Para lograr esto se propone lo siguiente:

- Demostrar a los niños cómo escribir.

En este caso es relevante que el tutor muestre la escritura en diferentes tipos de textos frente a sus estudiantes.

- Inducir a temas llamativos para que el estudiante escriba.
- Publicar, difundir o utilizar textos escritos por los infantes.
- Desarrollar textos cortos pero con frecuencia.

Loeza, Linan-Tompson y Us (2013), proponen la siguiente organización para la clase de lectoescritura para primer grado. Éste se presentan en la siguiente página.

ELEMENTO CLAVE / ACTIVIDADES	TIEMPO ESTIMADO PARA 1ER GRADO
Conciencia fonológica	5 minutos
Principio alfabético Reconocimiento de letras y sonidos Reconocimiento de palabras y ortografía	10 minutos
Lectura de textos Lectura de los textos seleccionados. Vocabulario y estrategia de comprensión.	30 minutos
Escritura	30 minutos
Fluidez	5 minutos
Expresión oral Actividades de interacción docente - estudiantes, estudiantes - estudiantes, de acuerdo con las ideas expuestas sobre desarrollo del lenguaje oral.	10 minutos
Evaluación Aplicación de distintas formas de evaluación formativa. Recuerde: la intención es ir acompañando el avance de los niños y niñas en el desarrollo de sus habilidades para leer y escribir.	20 minutos

Descripción: Organización de una clase de lectoescritura primer grado

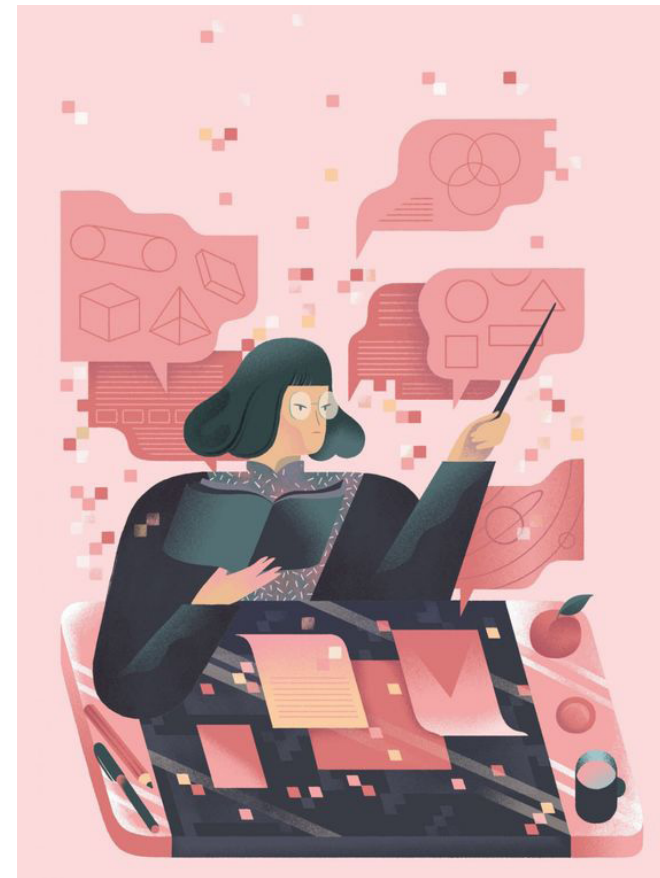
Fuente: Ministerio de Educación. (2015) 1st ed. [ebook] Guatemala. Available at: <https://www.mineduc.gob.gt/portal/contenido/anuncios/estrategiaCalidadEducativa/documents/Presentacion%20Estrategia%20para%20una%20educaci%C3%B3n%20de%20calidad.pdf> [Accessed 26 Aug. 2016].

TECNOLOGÍA EN LA EDUCACIÓN

La educación es el cimiento que se está colocando para el desarrollo integral de un país, lo que conlleva al beneficio de una sociedad y sus ciudadanos. A diario se pueden evidenciar los múltiples avances que se han logrado gracias a la tecnología. Se ha alcanzado lo que para nuestros ancestros era solo sueño de ficción. La comunicación, por ejemplo, es un factor del que todos pueden disfrutar ya que se puede transmitir una idea a una persona de otro continente, en tan solo segundos.

Domínguez (1991) expresa que “en el área educacional, la revolución científica y tecnológica parece no haberle afectado, ya que prácticamente no ha sufrido cambios, en cuanto a los enfoques que se le aplican, a las estrategias, métodos y materiales que en ella se emplean” (p. 18). Se ha mantenido el pensamiento erróneo de que cualquier persona puede ser un guía docente.

Domínguez continúa expresando, que mientras el sistema educativo de los países en vías de desarrollo no mejoren en calidad, aumentará la pobreza y se hará mayor la dependencia económica, política, científica y tecnológica de otros países.



Descripción: Technology education

Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/68732565978/>

Existen diversos aspectos que afectan la crisis educacional, los cuales son:

- La ausencia de objetivos adecuados y precisos.
- El uso de estrategias y procesos anticuados deficientes.
- Dependencia de los sistemas de aprendizaje de la responsabilidad del profesor.
- Formación poco adecuada del profesional docente para atender satisfactoriamente las necesidades de la educación actual.
- Falta de recursos que apoyen en la enseñanza activa y funcional.
- Incremento de la información que se necesita aprender.

“La tecnología de la educación representa un instrumento de gran utilidad en la búsqueda de opciones más eficientes en el área educacional” (Domínguez , 1991, p. 18).

Se dice que la tecnología de la educación es la implementación de conocimientos científicos y tecnológicos en búsqueda de la mejoría en problemas educacionales.



Descripción: Tecnología

Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/408701734918379461/>

GENERACIÓN Z

Según The Center of General Kinetics (2016), la generación Z, son todos aquellos que no recuerdan los atentados del 11 de Septiembre. Se dice que esta fecha es clave, ya que fue la noticia más importante para la generación *millennials*. Actualmente, la generación Z, está conformada por niños y adolescentes. Se dice que este grupo de niños son más independientes, autónomos y orientados hacia sus objetivos, lo que desean lograr.

Existen 3 puntos interesantes que la mayoría de personas no sabe sobre la generación z, entre estas:

- **Son altamente educados**

The Center of General Kinetic (2016) describe que existe un alto porcentaje que dicha generación asista y se gradúe de la universidad, inclusive más que los *millennials*. Se pueden autoeducar por medio de internet, observando videos y leyendo artículos a los que antes era complejo de acceder. Se presume que pueden aprender cosas complejas con facilidad. Aún utilizan los métodos comunes de investigación pero acceden a la solución con mayor rapidez.

- **Desean ser una diferencia en el mundo**

Un buen grupo de dicha generación preferirá adquirir un trabajo que provoque un buen impacto en la sociedad. Son más conscientes de la contaminación e importancia en el reciclaje para crear un mejor ambiente.

- **Son más diversos que los *Millennials***

Es un dato importante ya que es comúnmente ignorado. Esto significa que la publicidad debe de ser aún más impresionante o aprender a ver el mundo a través de los ojos de dicha generación.

Es importante mencionar que las investigaciones realizadas por el mencionado centro, han demostrado que los Gen Z, han experimentado un lado de la tecnología diferente al que personas en la actualidad lo han hecho.

Según un artículo publicado por CNBC (2017), los Gen Z son personas a quienes les gusta ver comerciales divertidos, más que observar a un artista reconocido en él. Y solo miran videos que tardan menos de 10 segundos. La mayoría de ellos evaden los anuncios cuando aparecen. Esperan escuchar música y observar o leer una buena historia.

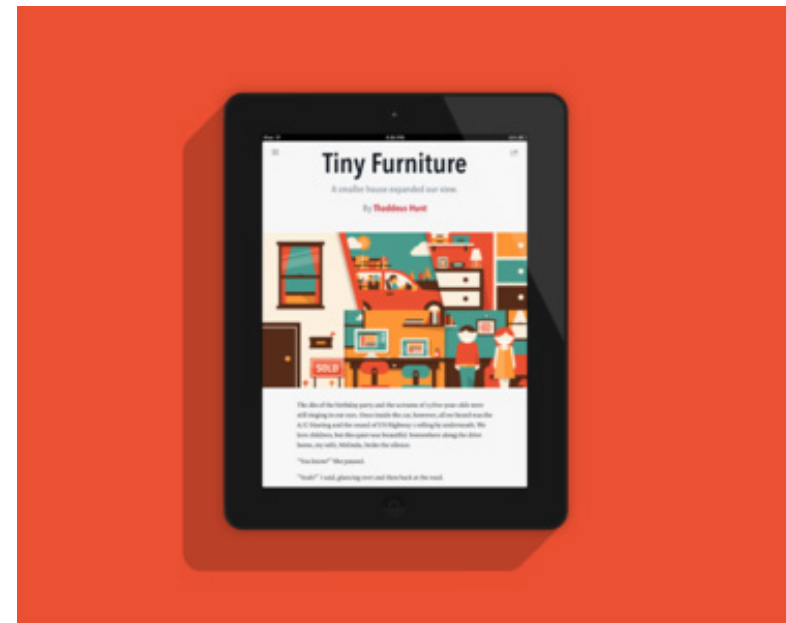
EL IPAD COMO UNA HERRAMIENTA EDUCACIONAL

En el 2010 se vendió el primer iPad, en Nueva York. A pesar que no fue la primera tableta en el mercado, fue esta la que logró definir a todas. A partir de entonces surgió la venta de iPads a diferentes escuelas alrededor del mundo. Surgió un reconocimiento de que la tecnología cuenta con el potencial de revitalizar el sistema educativo. El iPad, en particular, es un dispositivo fácil de transportar, intuitivo y con precio justo. Sin embargo, el mismo es un canal para lograr los objetivos educacionales, pero no es el objetivo de la educación.

Glikzman (2013) menciona que la tecnología puede utilizarse como un medio de reinversión en la educación, pues a través de ello se puede ayudar a los niños a crear, investigar e innovar.

Por otro lado, Wainwright (s. f.) describe que existen diferentes maneras en las que el aparato de Apple puede ser bien utilizado en la vida diaria de los niños. Se ha demostrado que el iPad ha logrado que la educación se mejore y fortalezca a través del compromiso e identificación de los niños.

Para cualquier estudiante, incluidos los niños con habilidades de aprendizaje especiales, es importante que se conozca cuál es su método de estudio. Con el iPad, los maestros, pueden personalizar las lecciones, basándose en las necesidades del infante.



Descripción: iPad Illustration

Fuente: <https://dribbble.com/shots/1123501-Tiny-Furniture-Illustration>

FACTORES A EVALUAR PARA LA IMPLEMENTACIÓN DE TABLETAS EN EL SALÓN DE CLASES

En la Facultad de Ingeniería de la Universidad de Tecnología de Graz, Austria, se realizó un estudio con un grupo de niños de nivel primario cuyas edades era entre 6 a 10 años. En este se analiza el aporte de dispositivos de Apple en la educación.

En el transcurso de 3 días de evaluación con los alumnos se determinaron los siguientes lineamientos que permiten analizar qué pasos analizar para ayudar a mejorar la enseñanza y el aprendizaje en las aulas.

Ebner, Schonhart, y Schon (2014) describen lo siguiente:

1. Tomar en cuenta las infraestructuras disponibles. Es importante conocer sobre la conexión de internet en las instalaciones. El éxito del uso de aplicaciones, en muchos casos, es la velocidad y calidad de internet del que se dispone.

2. La implementación de caracteres especiales en contraseñas puede ser una experiencia estresante y devastadora para los niños. Por lo que se recomienda que no se empleen claves para acceder a una aplicación y menos si hay un tiempo restringido donde una cantidad grande de niños debe de conectarse al mismo tiempo.

3. Permitir que los niños se familiaricen con la aplicación, sin necesidad de darles una introducción. De esta forma, el procedimiento se facilita para ellos.

4. Orientar a los niños.

5. Preparar una retroalimentación. Los niños necesitan saber si están realizando la actividad de manera correcta o no. Por lo que se aconseja que la aplicación lo haga.

CONTENIDO TEÓRICO DE DISEÑO



COLOR

Costa (2003) menciona que el diseñar implica el hacer uso de una gama de color con el propósito de comunicar. Expresa que “no siempre tiene relación con los colores que se visualizan en la vista real, sino como una intencionalidad expresiva o comunicativa del diseñador” (p. 61). La manera en que lo interpreta el mundo y la interpretación gráfica difieren grandemente. El color es una pieza más dentro del sistema gráfico, en pie de igualdad con las formas, imágenes y signos, sean tipográficos o icónicos.

Ricupero (2007) escribe que la psicología del color es un componente base para transmitir una mensaje de manera visual. El color es más allá que una característica dentro de una composición. Es una herramienta que se utiliza para dar a conocer o reflejar ciertos sentimientos o bien se utiliza con el propósito de transmitir esos sentimientos. Es con base en el tono que se comunica una idea.

PSICOLOGÍA DEL COLOR

Cuando se trata la temática sobre el color en psicología, se hace referencia al espacio creado por el color que puede transmitir diferentes sentimientos como el amor, estrés, pasión, otros.



Descripción: Color ropa. *Fuente:* <https://www.instagram.com/p/87-Hv8sFZv/>

A continuación una descripción de lo que puede transmitir una tonalidad, según Ricupero (2007).

1. Azul:

- Es un tono que transmite tranquilidad, relajación, y más. Se le considera como un símbolo de la profundidad. Es un color reservado y entra dentro de los colores fríos.
- Comunican una sensación de armonía, amistad, fidelidad, serenidad, sosiego, etcétera.
- Su significado se vincula con la frialdad, el reposo, verdad, fidelidad, amistad, paz y unidad.
- Este matiz no es amenazador sino que es equilibrado y seguro.

2. Rojo:

- Transmite vitalidad, es el color de la sangre, pasión, fuerza bruta y fuego.
- Expresa virilidad, energía, es exultante y agresivo.
- Son percibidos como osados, sociables, excitantes, potentes y protectores.
- Puede significar cólera y agresividad. Sin embargo también es apropiado para expresar la alegría entusiasta y comunicativa.



Descripción: Ilustración color. Fuente: <https://illustrationage.com/2016/06/08/more-great-work-by-illustrator-lisk-feng/>

- En niños se recomienda en ambiente, juguetes, en indumentaria que busque provocar la acción.
- No es recomendable aplicarlo en infantes hiperactivos o agresivos, en ocasiones donde se necesita la concentración, como la lectura.

3. Amarillo

- Es un color de plenitud, el más luminoso, cálido, ardiente y expansivo.
- Es el color de la juventud y de los niños, siendo activo.
- Entre sus características más resaltadas es la claridad, y la serenidad.
- Se le relaciona con la motivación.
- Comunica calidez, felicidad, optimismo e inteligencia.
- Es representativo de la autoridad, orgullo, riqueza, fuerza y acción.
- En los niños, se aplica el amarillo para tareas que requieran concentración. En útiles para incitar la actividad intelectual.

4. Naranja

Es un color atractivo y calorífico. Más que el rojo, cuenta con una fuerza activa, radiante y expansiva. Refleja una imagen acogedora, cálida, estimulante y dinámica y energética. Puede significar regocijo, fiesta, placer, aurora, presencia del sol.



Descripción: Color Amarillo. Fuente: <https://illustrationage.com/2016/06/08/more-great-work-by-illustrator-lisk-feng/>



Descripción: Color Naranja. Fuente: <https://illustrationage.com/2016/06/08/more-great-work-by-illustrator-lisk-feng/>



Descripción: Color Violeta. **Fuente:** <https://www.pinterest.com/pin/60446819975835504/>

- Si se combina con el negro puede significar engaño, conspiración e intolerancia.
- Aumenta el estado de ánimo relacionado con la inseguridad, confianza y equilibrio.
- En niños, incitan la diversión y alegría.

5. Violeta:

Transmite misterio, majestad, templanza, lucidez y reflexión. Es místico, melancólico y también puede reflejar introversión. Ricupero, menciona que cuando el violeta nace del morado o lila, este se pierde un poco por lo que despierta la infancia añorada, mundo mágico y fantasioso.

6. Verde: es de los tonos más tranquilos.

- Se le relaciona a la vegetación y frescura.
- Es el tono de la calma indiferente: no evoca alegría, tristeza ni pasión.
- Si el verde es combinado con el amarillo, este cobra fuerza activa y soleada.
- Si el tono se combina con el azul es más sobrio y sofisticado.
- Es el color de la esperanza, y puede expresar naturaleza, juventud, deseo, descanso y equilibrio.

7. Blanco:

- Es un tono que transmite paz, es felicidad, activo, puro e inocente.
- Es un tono que transmite una impresión luminosa de vacío positivo y de infinito.
- Expresa la idea de inocencia, paz, infancia, divinidad, estabilidad absoluta, calma y armonía.

8. Negro

Es el tono del silencio, misterio y en ocasiones significa impureza y malicia. Transmite nobleza, elegancia cuando es brillante.

Puede representar muerte, asesinato y noche. Pero no todo es negativo ya que también puede reflejar nobleza y pesar.

9. Gris

Representa indecisión, ausencia de energía, y expresa duda y melancolía.



Descripción: Color Negro. Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/387309636680726214/>

ILUSTRACIÓN

Dalley y Ibeas (1992) mencionan que la ilustración y el diseño son dos temáticas que hoy en día se asocian bastante entre sí. Es una herramienta que se ha utilizado como un complemento para contar historias en libros, entre otros.

Estos autores describen que la ilustración a desigualdad de la pintura, siempre debe de llevar a cabo una función concreta. Asimismo, continúan expresando que el diseño comunica información que se insta en los conocimientos previos del público. Es decir que tanto el trabajo de diseño como la ilustración van de la mano. Cuando las imágenes sirven para transmitir información son conocidas como ilustración.

Sin embargo, el arte y la ilustración no se pueden separar ya que la ilustración nace de las técnicas conocidas del arte.

ILUSTRACIÓN INFANTIL

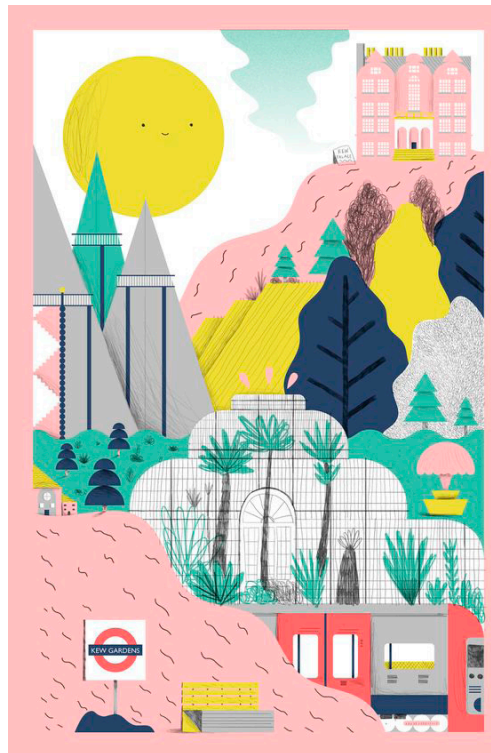
García (2004) narra que la ilustración dentro de un libro infantil cuenta con un objetivo principal que se basa en hacer nacer el interés del receptor, estimular como enriquecer la capacidad comprensiva a favor de un mejor y más completo acceso a la totalidad del mensaje obtenido en una obra ilustrada.



Descripción: Ilustración Infantil. Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/446067538074618389/>

Continúa expresando que la ilustración es uno de varios métodos que emplea el artista para expresarse y la ilustración infantil es un punto preciso de la misma, que acude a la infancia a los que se ven interesados en la misma.

Inclusive a este arte se le considera una utensilio originado con el fin de educar el paladar estético del niño. Educar en el ámbito de desarrollo y perfección. Con esto se puede demostrar que la ilustración incluye un equilibrio de formas, tonos y líneas para hallar una emoción estética que fructifique al espectador.



Descripción: Ilustraciones para niños.

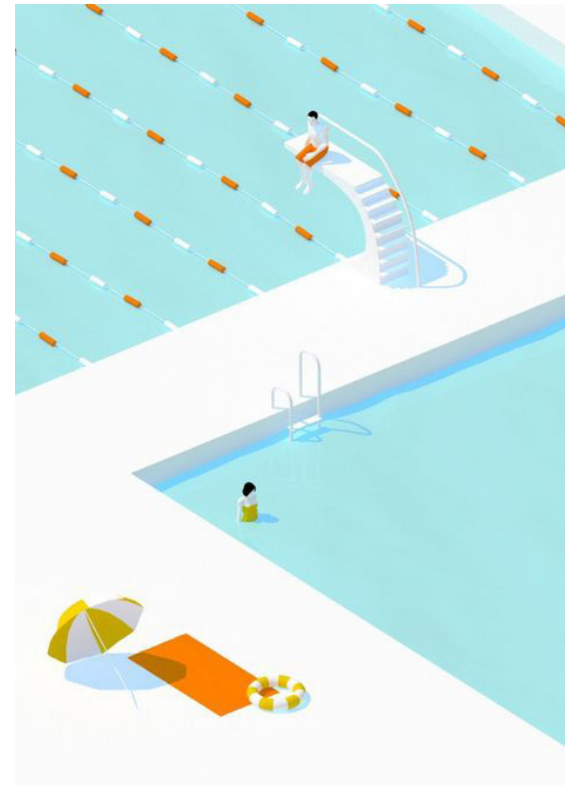
Fuente: <https://www.pinterest.com/kmjcr15/ilu/>

Según Salisbury (2007) se vive en una época en la que se consume una variedad de imágenes cada vez más compleja y sofisticada, que ha provocado casi una revolución en el arte de la ilustración infantil.

La expresión “alfabetización visual” se ha amplificado en los últimos tiempos, refiriéndose a la relación de los infantes con las ilustraciones o textos visuales. Alfabetización surge de la habilidad de leer, escribir y comprender, es comprensible que alfabetización visual signifique la destreza de ver, dibujar y formular un juicio estético, más que a la capacidad de descodificar las imágenes en palabras y significados. Los dibujos de los libros ilustrados comunican gran cantidad de cosas a los niños y son mucho más que una pista, a menudo las imágenes ofrecen todo el significado.

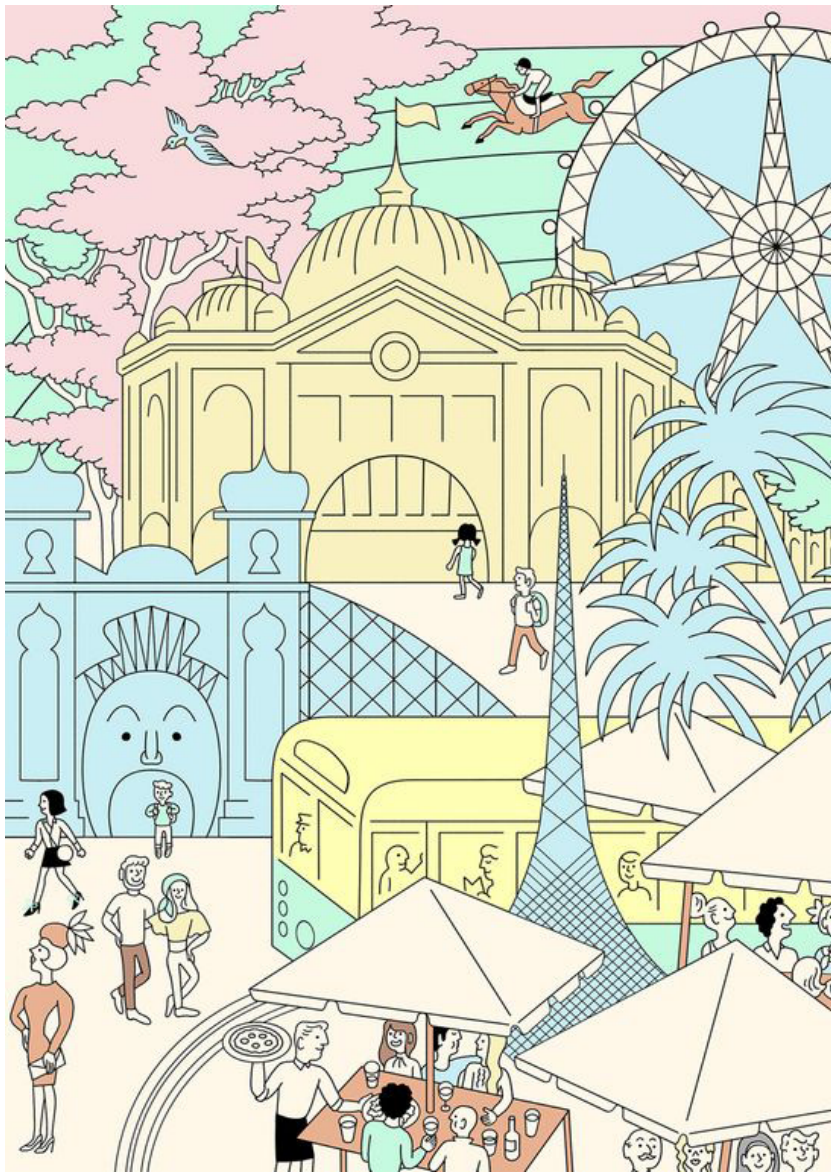
Salisbury (2007) expresa que “las ilustraciones de los libros infantiles desempeñan en el proceso de desarrollo del niño una función mucho más importante que solo un auxilio a la lectura” (p. 70). Por otro lado, se comenta que los niños son dueños de una pequeña galería privada de arte con la que enlazan una relación muy especial, ya que estudian con mucho tiempo y pasión las imágenes preferidas, de manera continua. Es importante que los niños tengan acceso a un arte de calidad.

En la siguiente página se presentan más ejemplos ilustrativos.



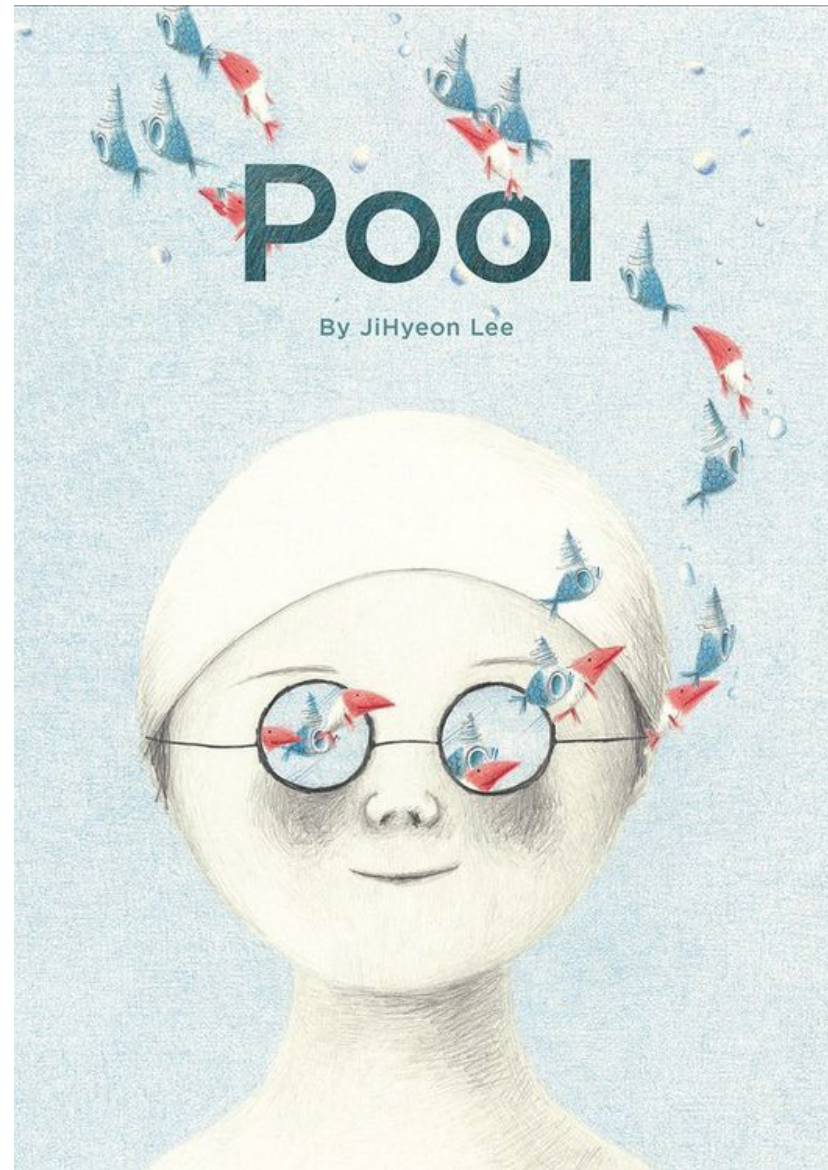
Descripción: Playa.

Fuente: <https://www.pinterest.com/kmjcr15/ilu/>



Descripción: Portadas

Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/276478864603532385/>



Por otro lado, Hernández y Sánchez Méndez (2000), presentan diferencias entre la ilustración de un adulto y la de un niño, qué evocan según la edad. A continuación se presenta una tabla con dicha información.

ARTE INFANTIL	ARTE ADULTO
Espontáneo	Intencional
Dominio psicomotor inconsciente	Dominio técnico consciente
Énfasis en el proceso	Énfasis en el producto
Naturaleza intersubjetiva de las estructuras promordiales	Estilo individual
Evolución procesual ligada al desarrollo y predecible	Evolución biográfica aleatoria
Variantes limitadas a las posibilidades del nivel	Variantes combinatorias infinitas
Símbolos referenciales en el plano literal	Símbolos no referenciales
Tendencia al carácter unívoco de los términos y a la claridad conceptual y formal	Ambigüedad calculada. Mensaje indirecto y polivalente
Subordinación del medio y los materiales a la expresión	Consideración de los medios y los materiales
Extensión a toda la población infantil	Indicadores socio-culturales e introspectivos
Extensión a toda la población infantil	Limitación a un sector de la población adulta

Descripción: Aspectos diferenciales entre el arte infantil y el adulto.

Fuente: Hernández M., Sánchez M. (2000)

LA ILUSTRACIÓN COMO UNA HERRAMIENTA EDUCATIVA

Asimismo, la ilustración cuenta con un papel más amplio que tan solo lograr que una lectura sea más divertida. Pues por medio de imágenes, también se puede incitar la educación en los niños, a continuación se describen algunos puntos de cómo esto se puede dar. (Durán, 2005).

- Conmueven, producen alegría y cautivan a las personas.
- Pueden auxiliar, inducir, y alertar de un peligro.
- Son útiles para exaltar la belleza.
- Explican términos y comunican a través de diagramas o temáticas complejas.
- Es un arte instructivo, ensancha y permite que el conocimiento visual sea más amplio.



Descripción: Ilustración en la educación.

Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/311241024226716771/>

TENDENCIAS DE ILUSTRACIÓN

A continuación se describen algunas de las técnicas más populares dentro de la ilustración.

- Handmade Illustration

Ibañez (2011) menciona que esta es una tendencia que se ha utilizado a menudo dentro del mundo del diseño gráfico y la ilustración. Esta técnica nace de lo que se conoce como el recordatorio de la imperfección del ser humano. Pues dicho método busca aceptar lo que no es perfecto, ya que en ciertos momentos una línea imperfecta dirá mucho más que un trazo realizado a la perfección dentro de un programa electrónico. El *handmade* se enfoca en lo que está creado a mano, el error notablemente imperfecto. En donde nace una vez más, lo analógico y captura la importancia que tenía antes del surgimiento de la tecnología.

- Pintura al óleo y pastel

Salisbury, Homedes, y Campillo (2005) mencionan que el óleo es un material cuya riqueza y profundidad no es igual al de ningún otro. Sin embargo, la pintura al óleo no es recurrente en la ilustración de libros infantiles. Esto último se da porque existen ciertas desventajas, como es la cantidad de tiempo que demora en secarse.



Descripción: Handmade y oils.

Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/322148179577805098/>

- Pasteles

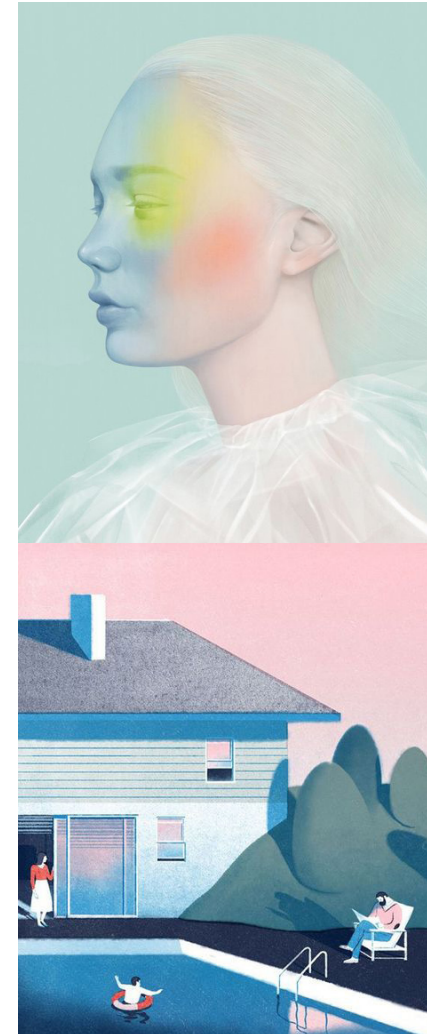
Asimismo, Salisbury, Homedes y Campillo (2005) explican que en el mercado se pueden encontrar diferentes tipos de pastel: óleo y secos. Ambos se pueden utilizar en la ilustración de libros infantiles, pero los secos son con los que se pueden llegar a conseguir mayores efectos.

- Lápiz

Dalley y Ibeas (1992) describen que con el lápiz se puede llevar a cabo un dibujo negativo, que consiste en crear imágenes interesantes, aunque no es funcional para acabados detallado ya que puede provocar mucha suciedad. Asimismo, se pueden producir parches, que consiste en dibujar imágenes básicas con crayones de cera o incluso con una vela.

- Digital

Según Lea (2007), la ilustración digital se puede lograr por medio de diferentes software, ya sea vectorial o por medio de *brushes*. Esta última es una excelente fuente para crear algo completamente nuevo que sea visto o reflejado de una manera diferente.



Descripción: Pasteles y Digital

Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/190066046753543761/>

TIPOGRAFÍA

Zanón (2007) menciona que la tipografía puede ser comprendida de diferentes maneras. Sin embargo, este la define como: “el arte de conocer las letras para situarlas en un espacio definido, formando palabras que a su vez compongan un texto cuyo sentido sea la legibilidad para el lector” (p. 76).

TIPOGRAFÍA PARA MATERIAL INFANTIL

McCannon, Thornton y Williams (2009) comentan que el diseño de un libro es parte de su mensaje. Un libro con mucho espacio en blanco parece caro, mientras que una mala tipografía hace que un libro luzca aficionado.

Las tipografías expresan algo que no se puede escoger al azar. Aunque existen en un plano visual diferente a las ilustraciones, en el estilo de la tipografía también se lee un significado, aparte de lo que está escrito. Los niños, antes de aprender a leer son conscientes de las convenciones tipográficas y pueden ver que el tipo de letra también puede ser expresivo.

Básicamente, las fuentes se conocen como *serif* o *sans serif*. Aquellas más conocidas como Times New Roman son *serif*, cuentan con un remate decorativo en el extremo del carácter impreso. Las fuentes más modernas como Arial y Helvética

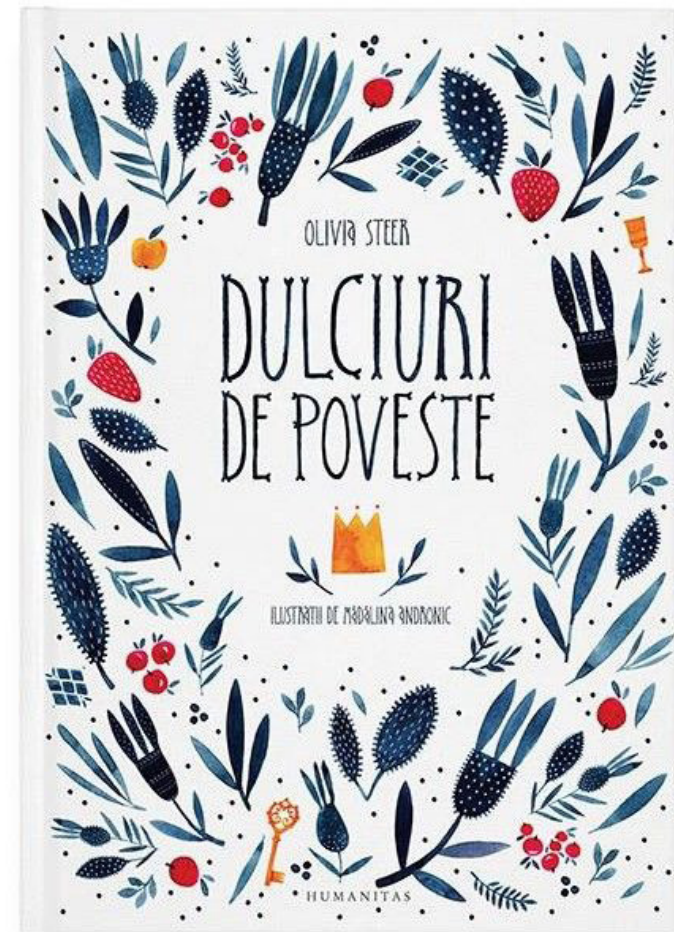
son *sans serif*. Se considera que dichas tipografías son más legibles para los niños que aprenden a leer. “Fabula” es una fuente que se desarrolló a inicios de 1999- 2005 después de varias investigaciones en el Departamento de Tipografía de la Universidad Reading (Reino Unido) con el objetivo de optimizar la legibilidad para niños pequeños.

Los autores antes citados comentan que un buen diseño tipográfico es discreto y funciona en armonía con la ilustración, mientras que si una tipografía no es buena, capturarán la atención sobre ella misma, perjudicando la fluidez del relato.

Es importante considerar si el niño leerá el libro solo o con la ayuda de un adulto. Puesto que esto influye en la toma de decisión tipográfica. Los niños están menos familiarizados con diferentes formas de letras, por lo que les costará descifrar un tipo muy expresivo. Sin embargo, si un adulto le lee el libro al niño, una fuente expresiva puede ser una parte divertida de la imagen, incluso onomatopéyica.

- **Letras hechas a mano**

Las letras realizadas a mano son muy comunes en las ilustraciones de cubierta. La irregularidad del texto destaca frente a la uniformidad de las fuentes de imprenta, y expresan una imagen considerada acogedora que crea una conexión con los niños. Es conveniente que sean presentadas como una capa separada de las ilustraciones para que se puedan hacer coediciones extranjeras en el libro. Se recomienda colocar el título en el tercio superior de la composición. Buscar que no todas las letras sean mayúsculas. Las cubiertas de libros pueden estar estampadas en relieve, utilizar técnicas de termo impresión e incluir telas y texturas.



Descripción: Portada de libro

Fuente: <https://es.pinterest.com/pin/342977327849563372/>

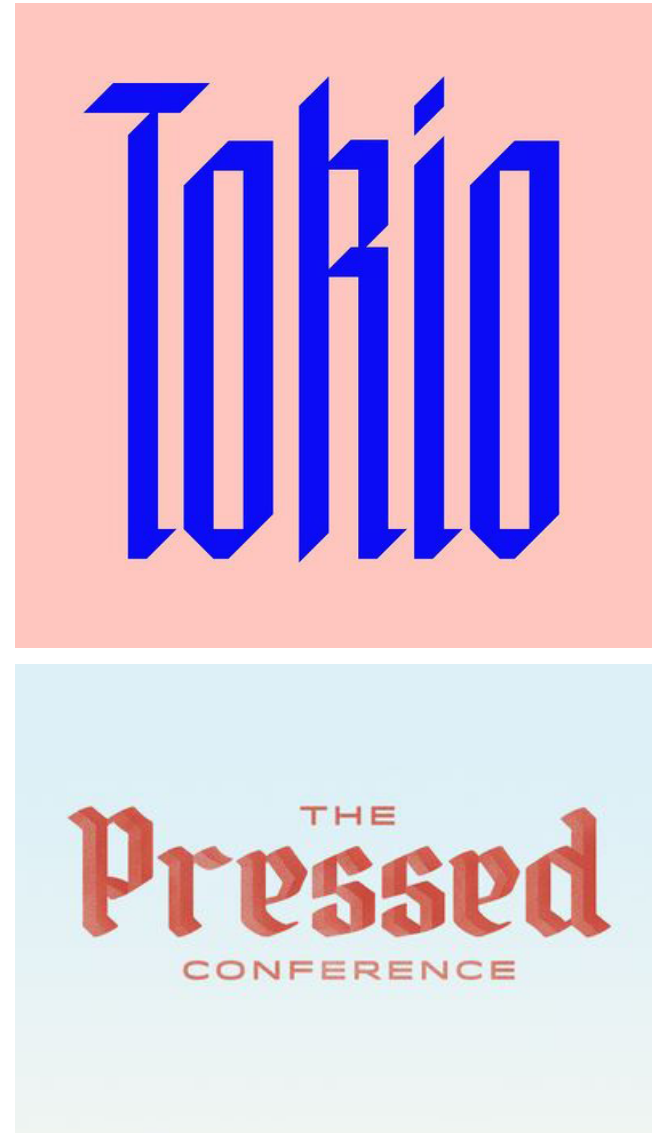
- **Categorías de fuentes**

Existen diferentes categorías de fuentes, a continuación se describen.

1. ***Blackletter***

También son conocidas como las inglesas antiguas, texto o gótica. Es el estilo del texto utilizado por los escribas en toda la cristiandad latina en la Edad Media, y fue utilizado en Alemania hasta la Segunda Guerra Mundial.

La letra gótica es muy recargada y compleja, y puede ser difícil de leer. Debido a esto, su aplicación es generalmente reservada para usos especiales, tales como invitaciones, anuncios, diplomas o mayúsculas iniciales al comienzo de los párrafos de capítulos.



Descripción: Blackletter

Fuente: <https://www.pinterest.com/kmjcr15/tipo/>

2. Decorativas

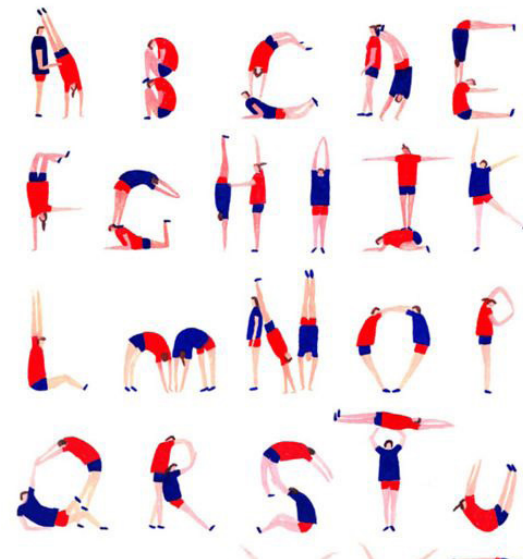
Son las que se basan en tipos metálicos tradicionales. Generalmente son reservadas para fines específicos. Son más efectivas cuando se usa en lugares amplios, como titulares, con fines publicitarios.

3. Ornamentales

En lugar de tener caracteres, contienen ornamentos decorativos, imágenes, símbolos para algunos o todos los elementos. Estas se utilizan como una decoración en los documentos, o como una manera de agregar pictogramas al texto sin importar gráficos.

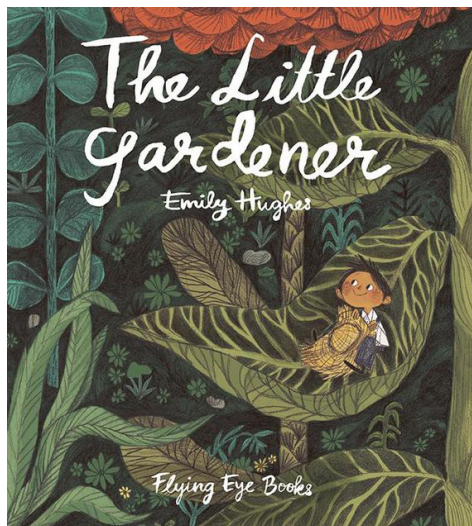
4. Sans serif

Sans, significa “sin” en francés. Los tipos de letra en esta categoría, por lo tanto, son los que no tienen *serif*. Los primeros *sans serif* se publicaron en 1816, pero las *sans serif* se hicieron populares hasta aproximadamente 100 años más tarde. *Sans serif* tienen un diseño limpio y es muy legible para su visualización, un énfasis especial, y el texto. No debe ser utilizada para grandes cuerpos de texto, ya que las grandes cantidades de texto de *sans serif* podrían provocar fatiga visual.



Descripción: Decorativas y ornamentales.

Fuente: <https://www.pinterest.com/kmjcr15/tipo/>



5. *Caligráficas: Fluidas, dibujadas a mano.*

Los tipos de letra en esta categoría son aquellas diseñadas para parecerse a la escritura manual, con estilos que van de lo formal a lo caprichoso. Los caracteres caligráficos están conectados.

La primera fuente caligráfica fue creada por una persona de París, en 1643. Hoy existe una gran variedad de fuentes disponibles, las cuales han necesitado ser creadas por diversos instrumentos, como pinceles o lapiceros caligráficos.

6. *Serif:*

Las fuentes en esta categoría, también son conocidas como romanas, y tienen remates. Estas proporcionan una mejor legibilidad, llevando el ojo a lo largo de una línea de texto. Estas son bastante versátiles y pueden emplearse con cualquier propósito. El más importante es utilizarla en cuerpos de texto amplios. Ninguna otra es tan legible como esta.

Descripción: Sans serif y caligráficas
Fuente: <https://www.pinterest.com/kmjcr15/tipo/>

EBOOK

Fernández (2012) argumenta que un *ebook* es un libro en formato digital y por lo tanto debe de poseer una estructura funcional, conocida como diseño editorial.

Se dice que un *ebook* es un libro digital que se adquiere de modo online. Se caracteriza por poder leer su contenido en cualquier dispositivo tecnológico. Entre sus ventajas está que no es necesario utilizar papel ni tinta y como resultado se obtiene un producto más barato que aquel que se imprime.

Sus derechos de usos son iguales a los de un libro impreso. Cuando se adquiere un libro digital no hay límite respecto a la cantidad de veces que se lee. Sin embargo, el lector no posee el poder de imprimir ni compartir el material sin el permiso debido. (www.akal.com, s.f.)

La edición de libros digitales (s. f.) expresa que un *ebook* es un libro que se basa en tinta electrónica.

VENTAJAS

- Existe mayor capacidad de almacenar información.
- El contenido se puede ver beneficiado de material multimedia.
- Permite hacer anotaciones y agregar observaciones en el material.
- Su publicación es más fácil.
- Se puede integrar a las redes sociales.
- Opta por utilizarse en diferentes herramientas que en muchas ocasiones son gratuitas.

Entre los dispositivos que se pueden emplear están: tabletas y ordenadores, *e-readers* con tinta electrónica, dispositivos de color, smartphones, y más.

DISEÑO EDITORIAL

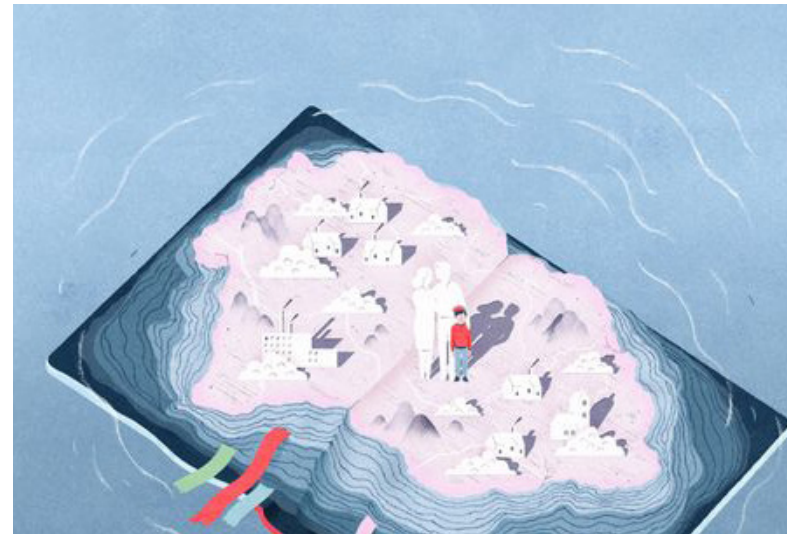
Zanón (2007) explica que el diseño editorial es el campo del diseño gráfico en el que se enfoca en la maquetación y composición de diversas publicaciones como revistas, periódicos, libros, catálogos y folletos. Es el que se basa en ordenar dentro de un formato, lo que es el texto, contenido, imágenes e incluso multimedia. "Es la búsqueda del equilibrio estético y funcional entre el contenido escrito, visual y los espacios." (p.9)

Cuando se trabajará un material en donde se involucra el diseño editorial, es necesario conocer el mercado objetivo o mercado meta. Zanón argumenta que no es lo mismo diseñar una revista para adultos que un libro para niños. El contenido define el diseño, estructura y diagramación.

Asimismo, Zappaterra y Marcos (2008) comentan que el diseño editorial es un modo de periodismo visual en el cual existen publicaciones que se trabajan para cumplir con determinados objetivos con base al grupo meta. Ya sea que esto sea para ayudar en el aprendizaje, comunicar información, entretener o un poco de todas.

DIAGRAMACIÓN Y MAQUETACIÓN

Cumpa (2002) comenta que los conceptos de diseño y diagramación implican el problema de la composición. La diagramación es establecer el formato, caja de diagramación, tipografía, tamaño, estilo, formateo de párrafos, sangrías, entre otros. Cuando se desea organizar una página, composición, se necesita conocer qué es lo que será ordenado y cómo se logrará hacer. A continuación se desarrollan los elementos que permitirán que una diagramación sea exitosa.



Descripción: Diseño editorial.

Fuente: <https://es.pinterest.com/pin/342977327854450886/>

Fernández (2012) menciona que en un libro se colocan hojas de cortesía, en el caso de un ebook es suficiente con dejar una hoja en blanco colocada al principio del libro y otra al final. La siguiente es para una dedicatoria. Se sigue con la página impar en la que se escribirá el texto de los derechos legales, datos de la edición: como año, número de la misma, nombre de colaboradores, copyright e ISBN. (El International Standard Book Number; en español, Número Estándar Internacional de Libros o Número Internacional Normalizado del Libro)

En la siguiente página par, se colocará el índice. Seguido de ello, se introduce el cuerpo del texto.

- **Márgenes**

Zanón (2007) explica que los espacios en blanco que se encuentran en el contorno de la mancha de la página; el superior es conocido como cabeza, el inferior como pie, el lateral interior como lomo, y el lateral exterior como corte. El utilizar los márgenes de manera apropiada es primordial ya que esto ofrece una lectura exitosa, incluso ofrece estética y orden.

El modo en que se utilizan los márgenes dependerá del proyecto que se esté laborando. Ya que si el uso de texto e imágenes posee una simetría, es acertada la utilización de los mimos. Pero si es asimétrico se aconseja hacer uso de una retícula con estructura pertinente.

Siempre se debe de analizar con base a una doble página. La estructura de una página simple será asimétrica mientras que si se usa dos, todo se tornará simétrico.

Se aconseja utilizar márgenes. El mínimo de estos es de 10 mm, pues si es menor, en posproducción puede correr el riesgo de que el contenido sea cortado.

El autor continúa recomendando seguir los siguientes incisos para la correcta aplicación de márgenes.

Márgenes uniformes

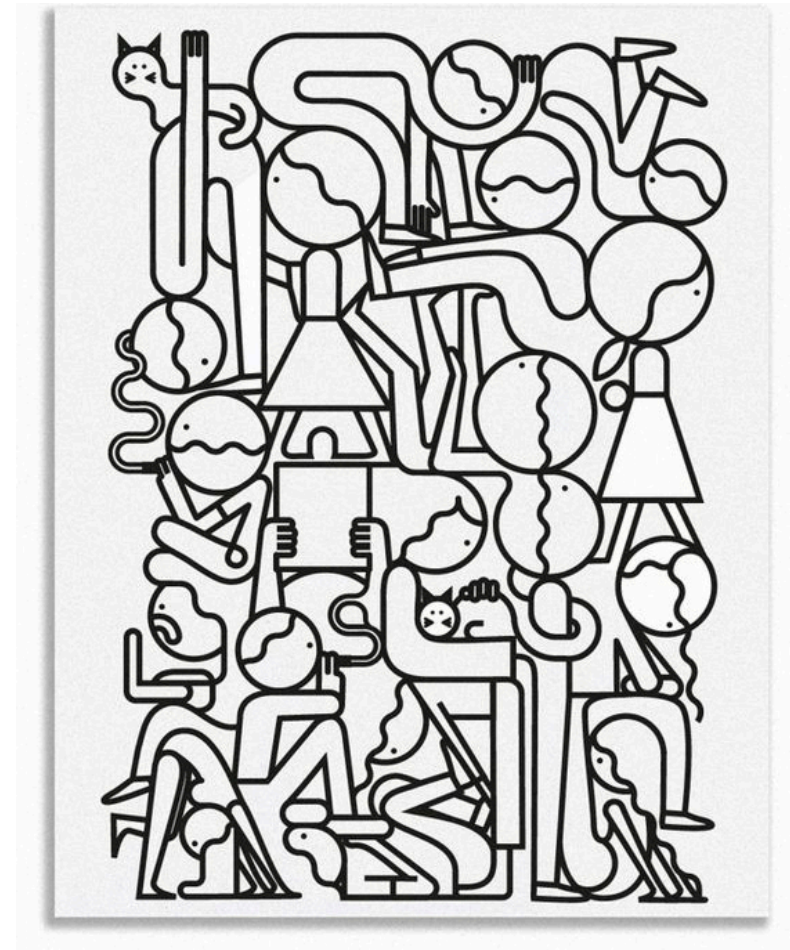
En una doble página, los márgenes son iguales en todos sus lados; sin embargo, las dimensiones del lomo son la mitad del resto. De esta forma se logra un margen y tamaño de página con la misma proporción.

Márgenes especiales

La mancha se traslada hacia el margen superior. El lomo cubre la mitad que el margen de corte; el margen de cabeza mide lomo y mitad; y el margen de pie; el doble que el de la cabeza. Para la interacción de estos márgenes se traza una doble página, creando una diagonal en cada una de ellas y la de la doble; se divide en un número de partes iguales múltiplo de 3. Los márgenes serán más pequeños mientras más se divida la página.

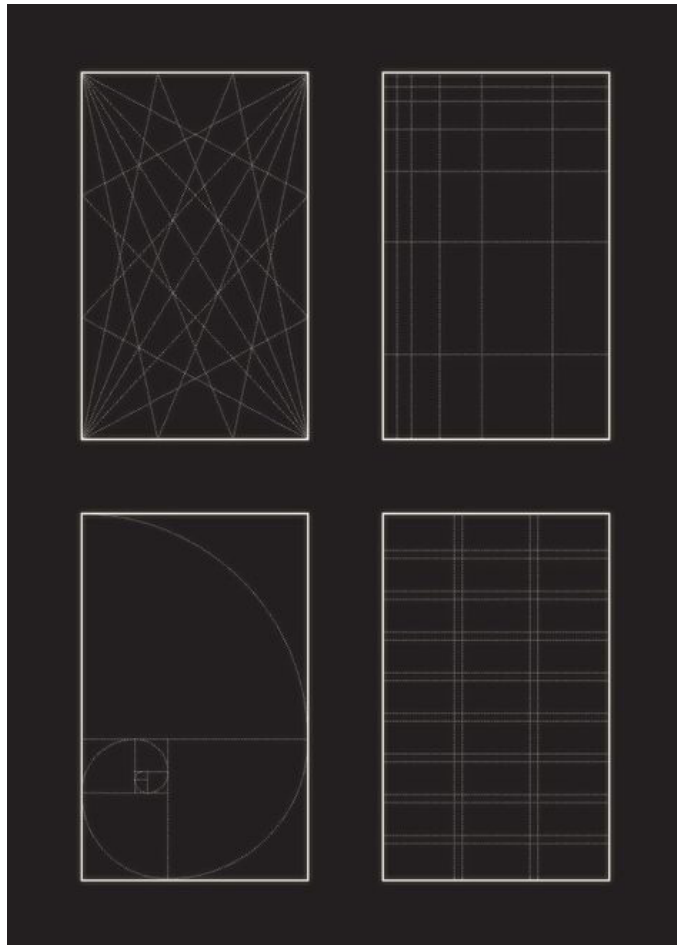
Márgenes tradicionales

Se basa en una proporción entre el tamaño de página y la mancha de texto. Se marcan con las diagonales o con la división entre nueve del alto y ancho del tamaño de página.



Descripción: Retícula imaginaria

Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/44050902581450264/>



Descripción: Retícula imaginaria

Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/531987774716389182/>

- **Retícula**

La retícula se crea con base en el tamaño de la página. Su reto es distribuir un orden dentro de todos los elementos a utilizar. Todo diseño solicita una solución de problemas visuales y organizativos; imágenes, símbolos, textos y más deben de contar con una posición para comunicar.

Entre las retículas más utilizadas o que pueden llegar a ser más atractivas, están las siguientes:

Retícula de columnas

Se caracteriza por ser muy flexible. Las columnas pueden necesitar una de otra o bien ser independientes. El ancho de las mismas puede ser el mismo o diferente. Se puede desarrollar una retícula con columnas para el texto principal con imágenes y otras columnas más pequeñas con distinto ancho para los textos secundarios.

En este caso es importante considerar la cantidad de texto para definir el ancho de la columna. Pues la lectura debe ser fácil y continua.

Por otro lado, Ricupero (2007) expresa que una columna muy ancha aumenta el movimiento ocular al inicio de cada nueva línea. Las interrupciones se convierten más frecuentes y provoca espacios irregulares y muchos cortes de palabras. Como promedio se trabajan 50 o 60 caracteres (10-12 palabras) ya que esto facilita la lectura, y permite que se establezca un ritmo en la lectura.

Ricupero explica que los campos se distancian entre sí por un espacio intermedio por diferentes razones: para que las imágenes y columnas no se toquen y para las leyendas debajo de las imágenes o epígrafes.

Retícula modulada

Según Zanón (2007) es la ideal para publicaciones de importancia; muchas páginas y muchos elementos por página. Se identifica por ser una retícula de columnas con una amplia cantidad de líneas de flujo que modulan la propia retícula formando módulos.

Esta se caracteriza por el orden, claridad, y sencillez, brindando a la maquetación una imagen cuadriculada; sin embargo, no por eso limitada a la disposición de elementos propios de la publicación.

Retícula jerárquica

Es la que se adapta a las necesidades de la información que traslada, aparentemente es la más incomprensible a la hora de su desarrollo y se basa en la disposición intuitiva de alineaciones vinculadas a proporciones de elementos y no en repeticiones regulares. Sus columnas son variadas, no responden a la repetición de tamaño modular y sus intervalos tampoco son iguales.



Descripción: Póster con retícula

Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/448319337887987780/>

COMPOSICIÓN

El juego de la composición dentro de una página es tan importante como el papel de la tipografía, imágenes o demás elementos. La manera en la que ordenan el resto de piezas, comunica visualmente al espectador el objetivo y significado de las páginas.

La percepción humana es la encargada de comprender el mensaje enviado por el diseñador, que busca ordenar las partes de una manera jerarquizada y lógica para transmitir una idea.

La composición entera está integrada por colores, letras, tramas, proporciones, etcétera, que buscan cumplir un objetivo. Esto se puede lograr por medio de equilibrio, armonía, tensión, simetría, otros.

Equilibrio

Por una parte, el equilibrio es la expresión gráfica más notable que existe y se calcula con el centro de gravedad que todas las páginas poseen. Cuando una composición es equilibrada, se identifica por medio de un eje imaginario vertical con un referente secundario horizontal.

Se considera que una página correctamente diseñada, siempre poseerá equilibrio, tensión y relajación. “Una composición con los elementos colocados en la base

horizontal, en el campo visual del área izquierda y en la mitad inferior; surge una composición equilibrada y de tensión mínima. De no ser así, se obtiene una tensión visual máxima” (p. 30). Esto significa que cualquier pieza que se posicione en el área de tensión tiene más peso que los elementos equilibrados. El peso es una atracción para el ojo y permite un equilibrio en la composición. (Zanón, 2007)

Simetría y asimetría

Es el equilibrio axial, el posicionamiento de un elemento en el mismo lugar, a cada lado del eje. Orden las piezas en el contorno de un eje central y brinda una impresión de armonía, estabilidad, autoridad y permanencia.

La asimetría, por otro lado, se da cuando los elementos se posicionan en diferentes partes. Lo que se puede lograr es el equilibrio variado por medio de las colocaciones y nivelando los pesos de la página. En este caso, es común ordenar los elementos en un eje no centrado en el que el uso del texto o las imágenes, como contrapeso es fundamental. (Zanón, 2007)

PARTES DE UN LIBRO

Según Muñoz (1999), el libro contiene dos secciones, las cuales se nombran o se conocen como el contenido interno y externo. Sin embargo, según CONAPIB (s. f.), la estructura de un libro se divide de la siguiente manera:

a. Parte externa

- Lomo
Canto de la encuadernación de un libro.
- Cubierta o tapa
partes externas de la encuadernación de un libro o revista que están unidas a las hojas.
- Solapa
Parte inferior de la sobre cubierta o tapa.
- Sobrecubierta
Es el forro exterior que cubre las cubiertas.



Descripción: Partes del libro No. 1
Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/448319337887987780/>

b. Parte interna

- Guardas

hojas de papel dobladas por la mitad que coloca el encuadernador para unificar el libro y la tapa. Por lo regular son de papel diferente, usado en el cuerpo como en el gramaje y en el color.

- Portada

es la página que más resalta del libro. Específica de forma más extensa el título de la obra, el nombre del autor, nombre del prologuista, méritos del autor o cualquier explicación interesante de resaltar, lugar de impresión, nombre del impresor y la fecha.

- Anteportada o portadilla

es la hoja anterior a la portada, puede estar en blanco, incluso que comúnmente se imprime el título del libro en caracteres abreviados o menores que el de la portada.

- Colofón

se pone al final de la obra, última página impar, en este se comunica el lugar de impresión, fecha y nombre de la impresión. También se coloca el número de tirada y el escudo del impresor.



Descripción: Partes del libro No. 2

Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/448319337887987780/>

DISEÑO DE JUEGOS EDUCATIVOS

Fernández (2013) describe que el juego es una actividad primordial para el desarrollo de capacidades sensoriales, cognitivas, sociales y de cuidado de sí mismo. El juego puede ser placentero, espontáneo, motivación suplementaria y sin conflictos.

El juego de 2-3 y 6-7 años es conocido como simbólico. Este se utiliza seguido para la imitación. El niño crea escenas de la vida cotidiana, modificándolas según sus necesidades.

Para diseñar un juego es necesario seleccionar un tema para la unidad didáctica. Para ello se requiere elegir el eje organizador, tipos de ejes: temático, procedimentales y transversales. Criterios de selección de los ejes, tipos de ejes temáticos: globalizadores y disciplinares. También se elige un tema de la unidad didáctica y se elabora el guión temático.

Los niños entre 4-6 y 7 años poseen un pensamiento intuitivo. En esta etapa su experiencia crece, pero el pensamiento continúa ligando a las percepciones interpretando y explicando la realidad que le rodea con afirmaciones que no puede demostrar basadas en la intuición.



Descripción: Juego didáctico

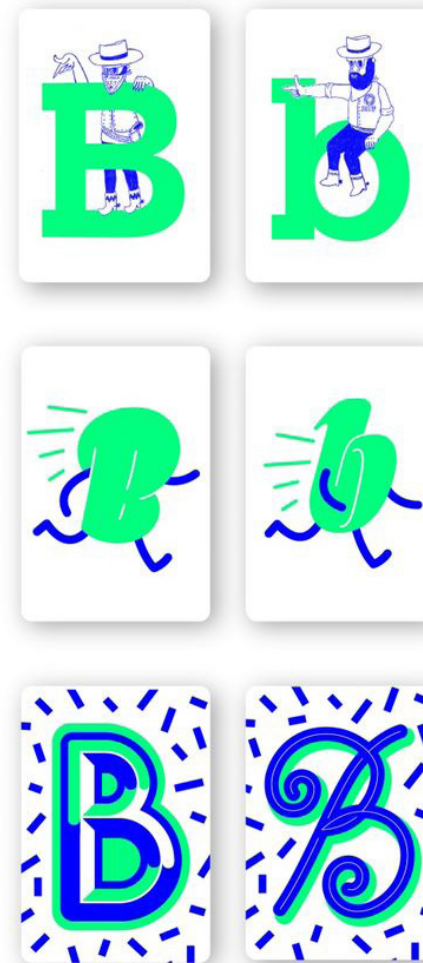
Fuente: <https://es.pinterest.com/pin/426223552218148813/>

Según Thomas (2008), para los maestros no es extraño hacer uso de los juegos dentro del área de clase, ya que la principal razón de utilizarlos siempre ha sido para el aprendizaje y no para el entretenimiento. Los juegos funcionan para reforzar un concepto o materia vista en clase. A veces un escenario puede llegar a ser bastante complejo cuando únicamente se da la lectura por lo que esto puede llegar a mejorar por medio del juego.

Según Schrier (2016) existen una gran variedad de juegos, los cuales deben ser escogidos con base en el currículo y necesidades de los estudiantes. Para ayudar con esto, existen dos herramientas funcionales: calendarios y modalidades.

Los juegos dirigidos están diseñados para un tema o concepto específico, tales como la adición de fracciones o la fotosíntesis. Estos tipos de juegos se integran más fácilmente en el aula, ya que se alinean de forma sencilla con los planes de estudio y encajan en escalas de tiempo de clase.

Los juegos lineales pueden ser a corto o largo plazo, pero por lo general son una historia y un camino a través del juego.



Descripción: Bastard game

Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/189432728054819092/>

Los juegos de recinto de seguridad, que ofrecen herramientas y un contexto para construir objetos o resultados en el juego, están ganando popularidad en el aula, ya que allí ofrecen un rico contexto en el que apuntar a objetivos específicos de aprendizaje.

Por último, mundos persistentes, mundos virtuales que se encuentran en curso, como muchos de los juegos multijugador masivos en línea populares como World of Warcraft, son a menudo los más complejos de integrar en el aula, pero pueden ofrecer algunos de los más ricos entornos de aprendizaje.



Descripción: Cube games

Fuente: <http://www.kireei.com/bloques-de-madera-de-mina-perhonen/>

DISEÑO DE EXPERIENCIA

Valero (s. f.) describe que el diseño de experiencia se basa en la vinculación de los momentos emocionales con las personas, marcas y recuerdos.

Press y Cooper (2009) explican que el diseñador debe enfocarse en la imaginación, implementación de técnicas e instrumentos de diseño para intervenir en los sentidos y crear percepciones. Comprender el negocio y estrategia es primordial, pero el papel principal del diseñador es traducir y crear valores. Como resultado, el triunfo está en diseñar el detalle y desenvolver la individualidad y diferenciación, al igual que mantener el alma del producto o servicio, tomando en cuenta las demandas del mercado.

De esta manera, el diseño de experiencia tiene el objetivo de crear memorias y recuerdos positivo, a través de la construcción de valor en las interacciones.

EXPERIENCIA DEL USUARIO

Valero (s. f.) menciona que la experiencia del usuario plasma una transformación a la idea que se conoce de usabilidad, la meta no es mejorar el rendimiento del usuario al utilizar el producto, sino brindarle utilidad al mismo, resolviendo el aspecto psicológico del placer y diversión de su uso.

Finalmente, Valero (s. f.) asegura que la experiencia del usuario se centra en la sensación, sentimiento, respuesta emocional, valoración y satisfacción del usuario en relación al producto; resultado de su interacción con el mismo.



Descripción: UX

Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/49610033375323448/>

INTERFAZ DE NAVEGACIÓN PARA NIÑOS

Tras crear una aplicación de libros para niños para iOS y Android, Itzkovitch (2013) describe que los niños observan cosas que muchas veces son desapercibidas por los adultos. Al diseñar una aplicación para infantes, es importante ver el producto a través de los ojos de un niño. Los niños son muy curiosos porque poseen ansias de aprendizaje. Entre sus ejemplos, menciona que un banner no es molesto ni fácil de ignorar para los pequeños. Al contrario, ellos se interesan y marcan lo que sea para conocer qué es lo está por suceder.

Sin embargo, al realizar una aplicación para menores la función principal de un banner se perderá, porque posiblemente el niño le dé "me gusta" o lo marque, pero no porque se interese en realidad, sino porque desea saber qué sucederá. En este caso no es conveniente utilizar este tipo de publicidad. Asimismo, recomienda que cuando el infante esté disfrutando de una escena, hacer los botones más pequeños o desaparecerlos con el objetivo de que se interesare únicamente en las imágenes o juegos y no en botones extra.

CONSIDERAR EL DISPOSITIVO

Por otro lado, Itzkovitch (2013) menciona que a los niños les encanta jugar juntos por lo que se si la aplicación va a contar con la opción de "*touch*", entonces se debe de considerar que esta pueda ser utilizada por más de una persona. Es decir que si se va a colorear algo, que entre dos puedan realizarlo.

De igual forma no recomienda que se utilice el acelerómetro, el cual permite que cuando el dispositivo se mueva ocurra una acción dentro de la *app*. Esto no es conveniente en un pequeño, porque existe un alto porcentaje de que el menor pueda dejar caer el aparato, causando una catástrofe.

JUEGOS DIGITALES PARA TRATAR PROBLEMAS DE ATENCIÓN E HIPERACTIVIDAD EN NIÑOS (PLAY ATTENTION)

Arteaga (2016) publicó que cada año aumenta el porcentaje de niños con déficit de atención. Sin embargo, en los últimos años se ha trabajado una solución que se ve apoyada de la tecnología, a la cual se le conoce como: *neurofeedback*.

Esta herramienta posee ciertos sistemas que recolectan información del paciente, de tal manera que se evalúe el nivel de capacidad, concentración y atención. El sistema cuenta con unos juegos que se plasman en un ordenador. Simplemente, el niño debe tomar asiento y portar un brazalete que guarda toda su actividad neuronal.

El papel del brazalete es importante ya que este es el encargado de administrar la atención que presenta el infante hacia el juego, de tal modo que el sujeto pueda activar los elementos del juego y pueda moverlos con su mente. El paciente podrá observar un software que contiene videojuegos actuales, divertidos y coloridos que promueven el aprendizaje, motivación y autocontrol.

A través de unas ondas, se puede evaluar si este está enfocado en el juego o no, ya que por ejemplo si el buzo (imagen: atención sostenida) se eleva y se mantiene en una posición fija, este demostrará que el paciente está concentrado. De no ser así descenderá y podrá lastimarse recuperando de nuevo la atención del paciente.

Dicho programa es bastante funcional ya que en poco tiempo se puede evaluar una mejoría en los sujetos, tanto en su nivel de atención como en su conducta.

Con el apoyo del juego, el niño se divierte jugando, muestra una consistencia y se mantiene motivado a lo largo del proceso.

Con el juego de seguimiento visual de Play Attention, el paciente debe de seguir visualmente figuras en constante movimiento. Los botones se encienden en un orden concreto que se debe de seguir, si no se hace de esta manera, el movimiento se perderá por completo.

Tareas en tiempo

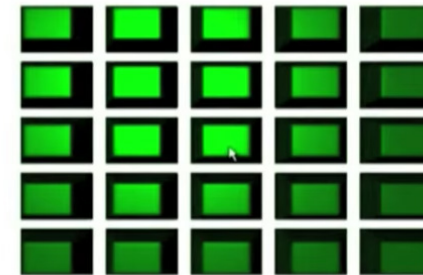
Consta en realizar tareas cotidianas en el menor tiempo posible. El reto está en que el paciente debe de guiar al trabajador mentalmente y si se distrae se para.

Play Attention (s. f.) es un sistema educativo que se ve apoyado del diseño para apoyar al niño a mejorar su nivel de concentración y superar sus problemas de atención. El juego incita a que se superen los síntomas de manera interactiva, evadiendo el aburrimiento y monotonía.



Descripción: Atención sostenida

Fuente: <http://playattention.es/play-attention/juegos/>



Descripción: Seguimiento visual

Fuente: <http://playattention.es/play-attention/juegos/>



Descripción: Tareas en tiempo

Fuente: <http://playattention.es/play-attention/juegos/>

PROCESOS DE PRODUCCIÓN

Según Gómez y Foz (2011), entre la imaginación del diseñador y el proyecto final diseñado existe el proceso de convertirlo en realidad mediante diferentes métodos de impresión, con ventajas y desventajas únicas en coste, calidad disponibilidad y adecuación, cada método aporta resultados diferentes al final de unos procesos específicos.

OFFSET (HOJA A HOJA, ROTATIVA)

Como método más utilizado, el *offset*, llamado también litografía o *set*, ofrece versatilidad, calidad y velocidad; las impresoras de o *set* pueden ser pequeñas, imprimir uno o dos colores a la vez en hojas de papel pequeñas (aproximadamente de 46 cm. de ancho) o grandes adaptándose hasta ocho colores al mismo tiempo e imprimiendo en grandes hojas de papel (de hasta 140 cm. de ancho) en cualquiera de las configuraciones, el CMYK, los colores planos, los barnices y los revestimientos pueden utilizarse en las unidades que estén disponibles.

Existen dos tipos de impresoras o *set*, las de hoja a hoja y las rotativas; las de hoja a hoja suelen utilizarse más para libros, folletos, material de escritorio, carteles y otros materiales impresos que requieran precisión y calidad, y para tiradas de



Descripción: Offset printing

Fuente: <https://i.ytimg.com/vi/UD3cwzqK7gk/maxresdefault.jpg>

impresión que no superen una medida de 200.000 unidades (la prensa se alimenta con hojas de papel individuales). Las rotativas pueden imprimir volúmenes mayores, hasta centenares de miles de unidades de periódicos, revistas, catálogos, ya que imprimen a mayor velocidad y el papel les llega desde una enorme bobina que se desenrolla continuamente. El inconveniente de la impresión en rotativa es que la calidad y los detalles son más difíciles de controlar.

Según Gómez y Foz (2011), el proceso se inicia transfiriendo los archivos digitales a las planchas, generalmente de metal, sobre la que se imprime una imagen, dentro de la máquina de imprimir, estas planchas se enrollan alrededor de un rodillo que actúa como intermediario entre dos conjuntos de rodillos: arriba los rodillos entintados que suministran la tinta de los depósitos; y abajo un rodillo llamado mantilla que transfiere la tinta al papel. La mantilla es importante porque se adaptan a las diferentes superficies del papel, este aspecto del método es el que le da su nombre en inglés (o set), porque el rodillo se coloca entre la plancha original y el papel.

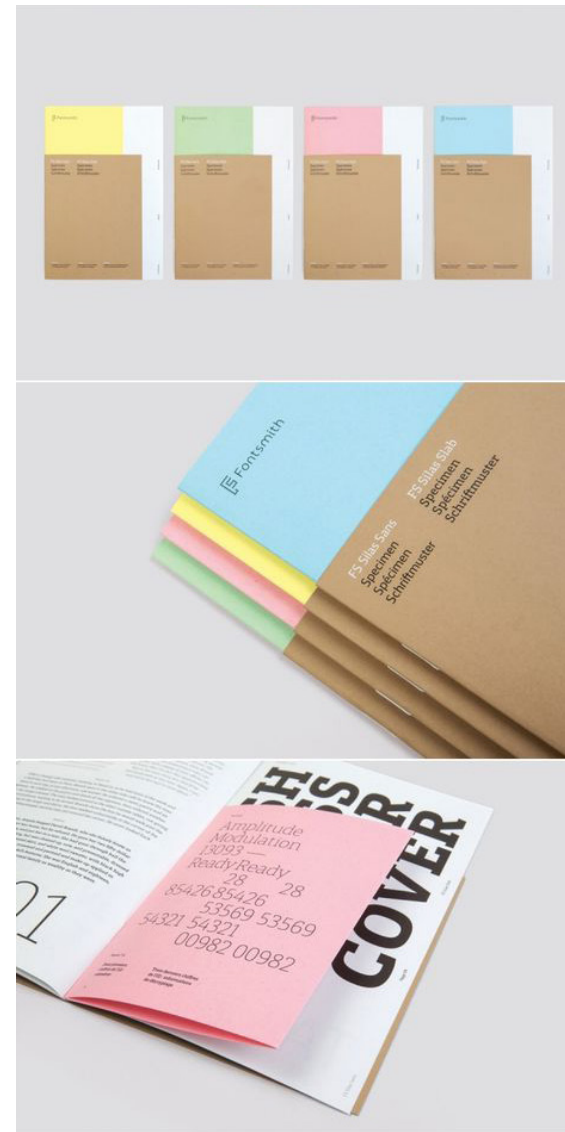
IMPRESIÓN DIGITAL

Según comentan Gómez y Foz (2011), la impresión digital se ha convertido en un método con el que los diseñadores se sienten cómodos a diferencia de la impresión o set, la impresión digital no requiere planchas, en su lugar utiliza tóner que es un polvo que reemplaza la tinta líquida, el cual se coloca sobre el papel en lugar de ser absorbida. Puede adaptarse a tiradas cortas, a un principio esta es asequible. La calidad de las imágenes, del tipo y de los bloques continuos de color han mejorado; sin embargo, la impresión digital todavía no puede igualar los colores PMS (Pantone Matching System Color, en español, Sistema de Concordancia de Color de Pantone) de manera sistemática. Desde finales de la década han lanzado complejas impresoras digitales donde cada nueva versión supera las capacidades y la calidad de la anterior, que pueden adaptarse a una gama de papeles mayor; estas máquinas pueden compaginar copias y encuadernar, pero su principal función probablemente sea su capacidad de producir datos variables, es decir que cada unidad de impresión puede mostrar datos únicos sin mucha dificultad.

INYECCIÓN DE TINTA ENCUADERNADO Y PLEGADO

Para tiradas realmente cortas o incluso impresiones individuales la impresión con inyección de tinta es el método óptimo y, con el equipamiento adecuado, los diseñadores pueden realizar el trabajo desde la comodidad de su despacho al producir imágenesuntuosamente saturadas, incluido un negro.

La impresión de inyección de tinta es ideal para impresiones artísticas, carteles y maquetas para las presentaciones de trabajos para los clientes, la inyección de tinta también se utiliza en impresión de direcciones y además información variable para revistas y catálogos, con un precio desorbitado para el consumidor. Tintas aparte, la impresión con inyección de tintas es un método excelente de presentación de trabajo para fotógrafos, ilustradores, pequeñas empresas de diseño y diseñadores autónomos.



Descripción: Plegago

Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/565201821963474172/>

ACABADOS

Ambrose (2015) expresa que los acabados de impresión abarcan una amplia gama de procesos que dan el toque final a un diseño cuando el soporte está impreso. Estos procesos incluyen el troquelado, el relieve, el grabado en seco, la impresión por calor, el barnizado y la serigrafía, para nombrar unos pocos y pueden transformar una publicación de aspecto común en algo más llamativo.

Los procesos de acabado pueden aportar elementos decorativos a una obra impresa, como el brillo de una impresión por calor o propiedades relativas a la textura, como las producidas por un relieve o un grabado seco. Las técnicas de acabado también pueden proporcionar una funcionalidad añadida a un diseño e incluso ser una parte integrante del formato de una publicación. Por ejemplo, un troquelado altera el producto físico, cambiando su forma o proporcionando una abertura a través de la cual se pueden ver otras partes de la publicación.

Aunque la aplicación de las técnicas de acabado de impresión marca el final del proceso de producción, estas técnicas no deberían considerarse el final del proceso sino una parte integral del diseño, que debe tenerse en cuenta en la fase de planificación.



Descripción: Acabados

Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/554857616572977837/>

A continuación se describen algunos acabados que Fawcett-Tang (2007) menciona:

- **Páginas de anchura progresiva**

Las páginas son progresivamente más anchas que otras de tal forma que crea un sistema de indexado y a la vez muestra la lista completa de contenidos con el libro aún cerrado.

- **Insertos**

Páginas que se utilizan para proporcionar información adicional.

- **Cubierta de doble pliegue**

En este caso, la misma portada aloja dos libros muy distintos: la cubierta de tres cuerpos permite dos lomos. El libro izquierdo se despliega como una larga sección plegada en acordeón, mientras que el libro derecho tiene una encuadernación más convencional.

- **Troquelado**

Son detalles cortados que permiten revelar cierta información que se encuentra detrás de ellos, o bien, son útiles para resaltar detalles. El troquelado también se conoce como corte y hendido.



Descripción: Acabados no. 2

Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/413557178261947743/>

ENCUADERNACIÓN

Según Fawcett-Tang (2007), uno de los métodos más utilizados para folletos y revistas dentro de la encuadernación en rústica es el cosido metálico, que puede ser de dos tipos: grapado por el lomo o en caballete, el pliego encajado o el grupo de pliegos, se colocan en una montura de metal debajo de un cabezal que inserta las grapas, a través del dorsal de la parte superior a la interior de los cuadernos. Las máquinas cosedoras con alambre varían entre sistemas autónomos de alimentación manual y líneas de elaboración de gran velocidad que encuadernan, compaginan, cosen y cortan hasta un volumen de 10,000 copias por hora o más, y que además permiten trabajar con encartes durante la producción. El grapado lateral se utiliza para publicaciones de gran volumen con más de una sección. Una vez los pliegos han sido alzados y agrupados, las grapas se introducen a un mínimo de 6 mm del borde del lomo previamente perforado. Los pliegos, a partir de cierto grosor, se grapan en ambas direcciones. Obviamente, una publicación con este método no se abrirá o mantendrá abierta de forma natural, de ahí la importancia de que el diseñador deje unos márgenes internos más anchos. Las grapas, por lo general, quedan recubiertas por una carátula encolada. En la actualidad, el grapado está cayendo en desuso gracias a las mejoras que se han obtenido en la resistencia y durabilidad de la encuadernación sin cosido.



Descripción: Encuadernación 1

Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/383157880779101009/>

Tipos de encuadernación

- **Faja**

Una tirada de papel u otro material que se fija al centro del libro y evita que se abra.

- **Encuadernadores, tornillos de encuadernación**

Pequeños tornillos o piezas de latón o metal con una parte macho y otra hembra, y usados para unir hojas sueltas. Generalmente, están disponibles con acabado dorado y plata.

- **Encuadernación americana francesa**

Un método de encuadernación similar al cosido a hilo, donde se reúnen los pliegos de un libro, pero en vez de coserse con hilo, se perforan los bordes doblados y se deja que la cola entre en el pliegue. Este método es más fuerte que la encuadernación americana, pero no tanto como los pliegos o cuadernillos cosidos a hilo. Las páginas se pueden abrir bastante, pero si se aplica demasiada presión la encuadernación se puede romper.

- **Tapa dura**

El término utilizado para un libro con tapas de cartón o material rígido similar.

- **Encuadernación de canutillo**

Un principio similar a la encuadernación de espiral, en el que se utiliza una máquina para perforar una serie de agujeros en los márgenes del libro, y se inserta un canutillo plástico para crear la unión.



Descripción: Variedad de libros
Fuente: <http://o-c-u-l-t-o.com/>

- **Grapado**

Método estándar de encuadernación de folletos y revistas. El proceso implica juntar las páginas a encuadernar y graparlas por el pliegue central.

- **Cosido lateral**

Método de encuadernación por cosido a través de la portada del libro hasta la contraportada, con una versión industrial de una máquina de coser doméstica.

- **Cosido Singer**

Método de encuadernación por cosido a través del pliegue central de un documento en una versión industrial de la máquina de coser doméstica. Se usa como alternativa atractiva al grapado.

- **Pliegos cosidos a hilo**

Los distintos pliegos de un libro se cosen con hilo. Esto ofrece una encuadernación fuerte y duradera, y permite que el libro se abra completamente sin que la encuadernación se dañe. Normalmente se le llama cosido.

- **Encolado**

Término que agrupa cualquier cosa adherida suplementariamente al libro. Se utiliza, por ejemplo, para incorporar láminas a color en una publicación en blanco y negro.



Descripción: Acabados no. 2

Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/413557178261947743/>

GRUPO OBJETIVO



Para definir el grupo objetivo primario (alumnos de primero primaria de EFM), conocer el proceso, estilo y maneras de aprendizaje funcionales, como problemas que han surgido en los alumnos, en dónde viven, situación económica, etcétera. Se entrevistó a las siguientes personas (ver anexo 3):

- **Aury Corpeño, directora del establecimiento**, quien es la persona indicada y con mayor conocimiento en brindar datos más personales de los alumnos. Ella conoce los procesos, experiencias, incluso historial de los estudiantes.

- **Hilma Monroy, maestra de primero primaria.**

Dio a conocer el proceso de aprendizaje en la temática de lectoescritura, cuáles son las complicaciones que han surgido en el grupo de estudiantes, mayores retos, actividades desarrolladas, etcétera. Hilma es quien imparte todas las materias a los alumnos por lo que los conoce muy bien.

- **Magdalí Montenegro, maestra de segundo grado.**

Actualmente Magdalí imparte clases en segundo primaria; sin embargo, en otros años ha dado clase en primero primaria por lo que también está bastante familiarizada con el proceso de aprendizaje y sobre todo con el nivel educativo con el que ingresan los alumnos de primero a segundo primaria.

Se decidió que la entrevista es el sistema más apropiado para conocer más sobre los alumnos, porque puede arrojar datos que ellos mismos no pueden revelar. Asimismo, se consideró, que incluso, se podrían llegar a recolectar mayores referencias ya que las maestras tendrían la oportunidad de expresarse adecuadamente.

También se realizó un grupo focal en donde se evaluaron gustos, intereses, opiniones, deseos, entre otros, a 20 alumnos de la única sección del grado. Se consideró que un grupo focal sería el método ideal, ya que por medio del mismo se consideró que los niños, siendo de 7-9 años, se expresarían mejor y revelarían más datos. Sobre todo, se tomó en cuenta que siendo estudiantes que aún no dominan la lectura al 100 %, no funcionaría otro proceso como por ejemplo las encuestas. Además, el sistema permitió conocer el desenvolvimiento del niño con el material presentado. Por este medio se reveló la mayor parte de información del perfil psicográfico del alumno. (Ver anexo 3)

A continuación se presentan los diferentes perfiles del grupo primario, obtenidos de los sistemas anteriormente explicados.

GRUPO OBJETIVO

» Perfil geográfico

Niños y niñas guatemaltecos de la Escuela Francisco Morazán que viven en zona 10, 14, áreas aledañas de Santa Catarina Pinula, Boca del Monte y Villa Hermosa.

» Perfil demográfico

Según Corpeño (2016)² son niños y niñas de 7-9 años de edad. La mayoría de alumnos sufren de desintegración familiar por lo que hay muchas madres solteras que llevan a sus hijos a la Escuela Francisco Morazán, ya que trabajan cerca de la misma.

Es común que los padres alquilan cuartos pequeños en casas, como también alquilan terrenos o construyen sus casas de lámina. La mayoría de familias son de áreas socioeconómica baja de la zona 14.

Se conoce que los alumnos aún no trabajan; sin embargo, sí apoyan a sus padres en horas laborales. Como por ejemplo, vendiendo productos en el mercado.

De igual forma, según Multivex (2005), el ingreso mensual de la familia es alrededor de Q2,500.00. Los padres de familia tienen una secundaria incompleta o primaria completa. Cuentan con trabajos dependientes, auxiliares de actividades especializadas, obreros sin especialización alguna, como conserjes, mensajeros, etcétera. Dentro de la misma, diferentes integrantes cooperan con los ingresos económicos.

2. Corpeño, A. (2016). Directora de Escuela Francisco Morazán. Entrevista no. 2, ver anexo 3. 2. o dirigirse al anexo 3. 5 si desea escucharla.

Por otro lado, continúa mencionando que los hogares son viviendas localizadas en barrios y colonias populares, edificios multifamiliares, en su mayoría alquiladas. En el hogar no hay tantos aparatos electrónicos; sin embargo, sí poseen cd's, radios, grabadoras y en algunos casos refrigeradoras. Definitivamente no cuentan con servicio doméstico.

Por lo regular no tienen autos, se trasladan en transporte público o en moto. Si en caso cuentan con un carro, es posible que este haya sido comprado usado o es un modelo antiguo.

Las familias no suelen viajar, pero si lo hacen, visitan lugares del interior.

Sin embargo, también existe un porcentaje de alumnos cuyas familias cuentan con un nivel socioeconómico bajo. Según Multivex (2005), su ingreso mensual se encuentra bajo los Q1,100. El nivel educacional de los padres es exiguo y en varias ocasiones no cuentan con ningún estudio.

El jefe de la familia desarrolla tareas en las que no se exige un conocimiento específico. Es común conocer que no cuentan con un trabajo fijo, por lo que se encuentran en una constante búsqueda de trabajos de oportunidad.

Poseen viviendas precarias en zonas marginales. Básicamente no poseen artículos de confort, aparte de un televisor o radio. No alcanzan a cubrir sus necesidades mínimas.

» Perfil Psicográfico

En el grupo focal realizado con los alumnos de primero primaria en el 2016, se determinó que: el 55 % son niñas y el 45 % son niños. El 85 % tiene 7 años de edad, el 10 % 8 años, mientras que el 5 % tiene 9 años.³

En su tiempo libre, al 60 % le gusta jugar pelota, bicicleta, fútbol, otros. El 20 % aprecia mucho el tema de lectura y el 5 % la escritura, les gusta leer o escribir cuando tienen la oportunidad. Por otro lado, el resto, 15 % mencionaron otras actividades como el gusto por pintar, utilizar su teléfono o ayudar a su mamá.

Los alumnos evidenciaron que cuando sean mayores, les gustaría ser maestros (30 %), doctores (25 %) o incluso veterinarios (20 %). El resto (15 %) señalaron otras profesiones como científicos, secretarias, abogados, bomberos, policías y mecánicos. Cada uno nombró un oficio con base en lo que le gusta, como por ejemplo: carros, animales, ayudar a las personas, etcétera.

Se evidenció que se intrigan mucho por los juegos, y si se les menciona que serán premiados por un buen comportamiento o una acción correcta, se esfuerzan aún más⁵. A todos les gusta leer y escribir, aún si no logran dominarlo completamente.

Se notó que los niños son muy sencillos, algunos más tímidos que otros, pero cada uno de ellos se encontraba interesado por el material que se les presentó. Son bastante educados, sonrientes y siguen correctamente las instrucciones que se les mencionan.

3. Dirigirse a anexo 3. 1. 2 para observar información graficada.

4. Dirigirse a anexo 3. 3, para leer entrevista con Maestra Hilma Monroy, y anexo 3. 5 si desea escucharla.

5. Dirigirse a anexo 3. 5, para observar focus group.

» Perfil psicopedagógico

Según Corpeño (2016)², los métodos de aprendizaje en la Escuela Francisco Morazán se adaptan a las necesidades del alumno. El sistema que se utiliza regularmente es el conocido como silábico, el cual consta de la enseñanza de las vocales. Cuando ya se han aprendido las vocales, son introducidas las consonantes para que ambas sean combinadas. Finalmente, se formulan las sílabas y se da inicio a la creación de palabras. Sin embargo, a los alumnos que se les dificulta dicho proceso aprenden por medio de otras técnicas como la de figuras o uniendo palabras.

Al igual que Corpeño, Monroy (2016)⁴ menciona que el proceso de aprendizaje de lectoescritura, en Escuela Francisco Morazán, es adaptado con base en las necesidades de los estudiantes. Ella concluye que el método más exitoso es el global. El cual retoma lo más importante del resto de procesos. En el global, se aprende jugando, y según su observación, los alumnos no se dan cuenta de que están aprendiendo nuevas letras. Se parte del abecedario, seguido de las palabras para terminar aprendiendo a leer y escribir oraciones.

Para que las lecciones sean más divertidas, Monroy (2016) describe que utiliza títeres, caja de lotería en donde usan dominós, entre otros materiales. Este año escolar, 2016, al notar que un grupo de alumnos con problemas de

aprendizaje, comprendían la temática por medio de juegos, decidió adaptar la planificación de temas con diferentes juegos. Expresa que a los alumnos les encantan los títeres por lo que les ponen nombres, crean una historia y sin notarlo aprenden letras. Una vez se ha llevado a cabo este proceso, continúan con algo más concreto como recortar, pintar, etcétera.

Asimismo, Montenegro (2016)⁶ explica que en su opinión, los mejores métodos para el aprendizaje de lectura y escritura es a través de sonidos y dinámicas. Señala que, el proceso que ella emplea se rige en empezar con el aprestamiento que se desarrolla durante todo el ciclo escolar. Primero enseña las letras a través de sonidos. Nunca menciona a los alumnos la letra que es, hasta que ellos logran reconocerla. Una vez se conoce el carácter, realizan ejercicios en donde rellenan el contorno y forma de la letra con diferentes materiales como plastilina, papel, algodón, otros. Seguido de esto, buscan figuras con las letras aprendidas. Al ser dominada esta parte, se da inicio a la práctica de planas, oraciones y copia de lecciones. Se finaliza con la evaluación de un dictado.

Monroy (2016) describe que la conducta usual de los niños cuando se introducen a la lectura y escritura no se relaciona con la timidez, ansiedad, otros. Más bien, lo más complejo es el aprestamiento ya que muchas veces los niños no han recibido párvulos por lo que adaptarse a un horario diferente para aquellos que nunca se han alejado de su hogar, es

mucho más complejo. Esta es una de las situaciones que se han de tratar en los primeros días. Una vez han transcurrido una cantidad de días no específica, el alumno se adapta y comienza a crear amistades.

A diferencia de Monroy, Montenegro (2016) menciona que los niños no le temen a nada, les gusta aprender y preguntan cuándo se pasará a la siguiente lección. Pues se sienten realizados una vez han dominado un tema.

Dentro del proceso de aprendizaje de lectoescritura, surgen las planas. Lo cual, sorprendentemente, los estudiantes disfrutan. Según Monroy H. (2016) las planas cuentan con la función de permitir que el niño sea perseverante ya que no puede aislarse la enseñanza de una letra. Una vez la han aprendido, la practican por medio de las planas. En todo el proceso deben de repetir, tener una retroalimentación de lo aprendido, para así llegar al final que es la lectura y escritura. La función principal de las planas consiste en mejorar y conocer la letra. Esta actividad no es vital pero sí necesaria. (Montenegro, 2016)

Monroy (2016) menciona que actualmente, hay niños que ya saben leer. A pesar que no todos dominan bien el tema, todos los días leen cuentos. Escoge uno o crean una nueva historia. Puede que ellos inicien con la lectura o bien, ella interactúa con los estudiantes de tal forma que todos se vean involucrados con la lectura del cuento.

De igual manera Montenegro (2016) comenta que la parte más compleja de enseñar es la unión de sílabas, lo cual concuerda con la opinión de Monroy (2016); sin embargo, ella compartió que este no es el mayor problema, pues el alumno avanzará o se motivará en su aprendizaje, según cómo se encuentre su relación familiar. Ya que han surgido situaciones en las que los alumnos no están alimentados por la falta de ingresos en sus hogares, por lo que el nivel de atención disminuye.

Asimismo, Corpeño (2016) menciona que el aprendizaje es acompañado de la ayuda de los padres, pero en muchos casos ellos no saben leer ni escribir. Por lo que no es la misma situación ni contexto que muchos viven. Como resultado el alumno debe de aprender por su propia cuenta.

Montenegro (2016) comentó que se ha determinado que los niños aplicados con mayor orden, es porque cuentan con el apoyo de sus padres o de algún familiar. Cuando esto se da, los catedráticos aprovechan la oportunidad de estimular a los padres y verse apoyados con los niños con mejor rendimiento. De esta forma, los que cuentan con un nivel más avanzado se convierten en monitores, guías y ayudantes para los compañeros que aún no logran comprender bien los temas.

Montenegro (2016) expresa que “segundo primaria es otro primero”, pues para los alumnos aún es complicado leer y escribir. Hasta en el segundo y tercer bimestre escolar se ha notado que cuentan con mayor fluidez. Esto último se denota por medio de la lectura bastante pausada, y poca comprensión del texto leído. Anualmente existe mínimo un caso, en el que el estudiante no sabe leer ni escribir, tiene una idea del sonido pero no lee oraciones completas, solo lee palabras. Sin embargo, en estas situaciones se dan las adecuaciones curriculares, ya que se ha determinado que poseen algún nivel de deficiencia en el aprendizaje, problemas de atención o problemas familiares que no les permiten su completa concentración en el área educativa.

Tecnología

Benítez (2013) desarrolló una investigación basada en experiencias de niños y niñas desde los 3 y 4 años. Se determinó que los infantes acceden a las tecnologías de la comunicación desde edades cortas. Asimismo, las aplicaciones que más se emplean en escuelas son las de lectoescritura, matemáticas y arte. A diferencia de los hogares en los que se ven implicados los juegos y videos.

Silvia (2012) explica que los niños desde que nacen hasta sus 8 años de edad, tienen la capacidad de adquirir conocimientos fácil y rápidamente por medio de la utilización de todos

sus sentidos, teniendo contacto con las sensaciones y experiencias que se hallan a su alrededor. Por ello, las tecnologías multimedia pueden influenciar positivamente en las prácticas y promover nuevos aprendizajes “a nivel del desenvolvimiento social y emocional, lingüístico, matemático, físico-motor y de cultura universal”.

A pesar que los niños tienen grandes habilidades para intuir cómo utilizar un dispositivo tecnológico, es necesario que sean acompañados de padres (aún si no tienen tanta habilidad como los pequeños) o docentes que les guíen a nuevos desafíos. (Czarny, 2015)

Para los niños, las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) tienden a ser evidentes, lógicas y no consideran posible una vida sin las mismas. Czarny (2015) comenta que en el estudio realizado sobre el impacto de la tecnología en niños y niñas, se detectó que la mayoría de niños se conecta a internet desde casa de familiares (Argentina: 54 %, Brasil: 64 %, México: 57 %). Los niños, quienes fueron entrevistados, aseguraron esto y agregaron que la escuela también es otra área que les permite acceso a la herramienta.

Dicho estudio también comprueba que el uso de internet y tecnología, no presenta una situación molesta o de estrés para ellos. Los pequeños, sacan provecho de las TIC y las utilizan como medios para relacionarse diariamente

con el resto del mundo, especialmente con el objetivo de entretenerse y de pertenencia social. Los juegos son la actividad con mayor popularidad en los niños. Ya sea que se conecten en tabletas, computadoras o teléfonos. (Argentina: 82 % y 61 % respectivamente; Brasil: 76 % y 64 % respectivamente; México: 70 % y 66 %).

Entre otras razones por las que se conectan, surge el deseo de socializar, que se ha determinado que el porcentaje ha aumentado en preadolescentes. La red social más utilizada es Facebook. A pesar que la edad mínima para acceder a la plataforma es de 13 años, los pequeños colocan un año de nacimiento diferente para hacer uso de la misma.

- El 72 % en Argentina: 55 % en el segmento de 7-9 años (seguida por YouTube con un 46 %)
- 89 % en Brasil: 80 % en el segmento de 7-9 años, (seguida por YouTube con un 48 %)
- 71 % en México: 50 % en el segmento de 7-9 años (seguida por YouTube con un 49 %)

Czarny (2015) señala que una investigación realizada por Save the Children, evidenció que cuando los niños utilizan libremente la tecnología, nacen diferentes emociones, aptitudes y habilidades. Entre ellas, se dio el entusiasmo de hacer uso de la tecnología, tristeza porque terminaban

el ejercicio, enojo cuando no hallaban lo que necesitaban, perseverancia porque lo encontraban, molestia e impaciencia si la conexión a internet no era bien. También se dio la creatividad y solidaridad ya que se ayudaban entre sí cuando alguien no sabía cómo solucionar un problema. Demostraron que es posible aprender jugando. Asimismo, Save the Children, determinó que a los niños no les gusta esperar cuando el dispositivo se torna lento cuando están jugando o viendo un video. No les apetece tener ningún tipo de interrupción publicitaria.

Como antes se menciona, hacen uso de los dispositivos para jugar y socializar. Asimismo, cuando no se sienten parte de un grupo social recurren a las TIC para evadir el sentimiento de ignorancia.

Cuando las TIC se utilizan responsablemente, facilitan el desarrollo de actitudes solidarias entre pares, porque se crea el deseo de trabajar con más personas. Los juegos pueden permitir que los niños desarrollen sus habilidades mentales y sociales, en un marco reglado y desafiante. Asimismo, la autora Czarny (2015) expresa que “las herramientas digitales les permiten recrear y explorar lúdicamente su identidad, que pueden ayudar a desarrollar un yo más rico: menos rígido y menos unidimensional.” (p.22)

Un niño de 7-9 años de Brasil, expresa: "cuando estoy usando internet, me siento cómodo, como caminando. Siento que soy libre, que voy a volar."

El estudio reveló que entre los dispositivos más regalados por los padres de familia para que sean propios de sus hijos, se encuentra el iPad, tabletas y iPods. Según los infantes estos se utilizan para actividades de entretenimiento.

Por otro lado, según Martín (2007) en los ámbitos de internet y computadoras, los niños presentan un mayor porcentaje (70 %) de uso en comparación al resto de la población (30 %).

Vázquez (2012) menciona que en el estudio realizado con el apoyo de Save the Children, se determinó que en la mayoría de los niños acceden a internet por razones de socializar, comunicarse con familiares lejanos o por tareas escolares. Se evaluó que en la clase media y media baja, se utiliza para la comunicación de padres y familiares que trabajan fuera del país o del área en la que viven. El uso de las TIC surge por la migración y el deseo de acortar las distancias entre seres queridos. Por otro lado, en la clase social media alta y alta, se emplea para la recreación.

Asimismo, el autor continúa explicando que el grupo social alto navega en casa o en computadoras personales. Mientras que en grupos socioeconómicos medio y bajo ingresan a internet en cibercentros. Algunos los perciben como inseguros y otros no.

Cuando los niños tienen acceso a internet, estando en sus hogares, se retiran a sus habitaciones para hacerlo.

La evaluación demuestra que mientras más alto es el nivel social, mayor uso se da de internet pero los padres tienen mayor control del mismo. A diferencia de un nivel socioeconómico bajo, en el que se reduce el tiempo de acceso a la red pero aumenta el nivel de inseguridad para los pequeños.

García (2012) concuerda con los anteriores autores y expresa que los niños utilizan las nuevas tecnologías de la misma manera. Algunos tienen acceso a un ordenador, mientras que otros usan computadoras en escuelas o cafés internet. Parte de los evaluados demostró que usan el internet para comunicarse con sus amigos y familiares, hacer nuevos amigos, mientras que otros se inclinan por ver videos y hacer tareas de la escuela o bien, para aprender a utilizar programas. Respecto al teléfono celular, los usan para hacer tareas sencillas como hacer llamadas, mandar un mensaje, hasta descargar música y enviar archivos multimedia.

El estudio demostró que el 82 % de niños en Uruguay y el 76 % de Chile acceden a internet desde sus hogares. En Perú y México el 55 % de los niños mencionaron que ingresan al recurso en cafés internet. Por otro lado, en Guatemala el punto de acceso más común es en ordenadores del hogar. De igual manera, el 49 % de los guatemaltecos encuestados

mencionó que acceden a internet desde su teléfono celular. El escritor deduce que esto surge de la asequibilidad de los móviles en comparación a las computadoras.

En Guatemala, el 14 % de los niños encuestados mencionó que usan internet por más de 20 horas a la semana, y el 59 % por menos de 5 horas a la semana. Asimismo, García expresa que en Guatemala existe una baja penetración de las TIC. Por ello, cuando hacen uso de la herramienta es para hacer tareas.

Al tratar de conocer cuáles son los principales usos del teléfono celular, se determinó que el 70 % de los niños encuestados lo usan para comunicarse con sus padres. El 61 % para hablar con amigos, enviar mensajes (58 %) y escuchar música (56 %). Asimismo, el 15 % describe que navegan, chatean y descargan archivos. Esto muestra un aumento del 15 % en Guatemala.

Cafés Internet

Los niños de Guatemala (47 %) acuden a cafés Internet. El 17 % mencionó que no van porque sus padres no se los permiten, es por ello que el uso de internet en el celular va en aumento.

Finalmente, se cuestionó a los niños en donde sitúan su computadora cuando están en su casa. Se determinó que el 48 % está en su habitación, 30 % en la sala, 18 % dice que está en la habitación de sus padres y 4 % en otro lugar.

Por la información antes mencionada se asume que los alumnos de Escuela Francisco Morazán tienen o han tenido acceso a internet o plataformas electrónicas. En la mayoría de los casos no poseen una tableta, celular o computadora propia, pero sí han tenido experiencias o contacto con ciertos dispositivos. Como lo es en la propia institución, ya que como Corpeño (2017) menciona, los estudiantes reciben una clase de informática a la semana en la que aprenden a desarrollar diferentes destrezas.

6. Dirigirse a anexo 3.3, para leer entrevista con Maestra Magdali Montenegro y 3.5 para escucharla.

» Código de lectura visual

Se determinó que tanto la tipografía serif (50 %) como la sans serif (50 %), son fuentes fáciles de leer para ellos. Ninguna de ellas hará que la lectura sea más simple o más compleja, siempre y cuando sea utilizada debidamente.⁵

El 100 % demostró estar contento con el libro actual de lectoescritura, diseñado y brindando por el Ministerio de Educación, el cual se conoce como libro Victoria. Mencionaron que les gustan los dibujos, colores, letras e incluso ejercicios.⁵

El 55 % se ve más interesado por dibujos simples, a base de vectores, con un nivel de iconocidad medio alto. Mientras que el 30 %, se inclina por una técnica mixta y el 15 % por la técnica de brush. Asimismo, según la maestra actual de primero primaria, los alumnos conocen muy bien los personajes de Disney, hasta el punto de sentirse identificados con ellos.⁴

El 30 % prefieren como primer puesto los colores cálidos, luego los fríos y por último los neutros. El otro 30 % se inclina de primero por los tonos fríos, cálidos, y finalmente los neutros. Puede deducirse que se eligen tonos más llamativos y saturados ya que estos proyectan sentimientos positivos.

Sin embargo, el 20 % prefiere de primero los neutros, luego los cálidos y de último los fríos.⁵

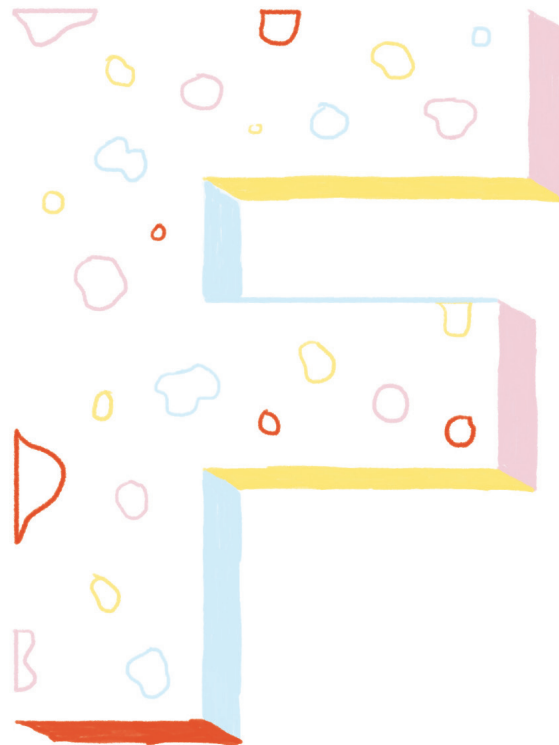
Un 10 % seleccionó de primero los colores cálidos, seguido de los neutros y por último los fríos. Finalmente, el 10 % restante prefiere de primero los colores fríos, seguido de los neutros y cálidos.⁵

3. Dirigirse a anexo 3. 1. 2 para observar información graficada.

4. Dirigirse a anexo 3. 3, para leer entrevista con Maestra Hilma Monroy, y anexo 3. 5 si desea escucharla.

5. Dirigirse a anexo 3. 5, para observar focus group.

GESTIÓN DEL PROCESO DE DISEÑO



CONTENIDO DEL MATERIAL GRÁFICO

A continuación se presenta el contenido del libro de lectoescritura de Escuela Francisco Morazán.

UNIDAD NÚMERO UNO

1. Letra O
2. Letra I
3. Letra A
4. Letra E
5. Letra U
6. Letra M
7. Letra P
8. Letra S
9. Letra L
10. Letra D
11. Letra N
12. Letra T
13. Letra R

UNIDAD NÚMERO DOS

14. Letra F
15. Letra C
16. Letra G
17. Letra B
18. Letra Q
19. Letra V
20. Letra Ñ
21. Letra H
22. Letra J
23. Letra Y
24. Letra K
25. Letra Z
26. Letra W
27. Letra X

DISEÑO DE CONCEPTO



BÚSQUEDA DEL CONCEPTO

A continuación se presentan diferentes métodos empleados para el desarrollo de conceptualización para el diseño y creación de material educativo y juego sobre lectura y escritura para niños de primero primaria de Escuela Francisco Morazán.

1

DISRUPTION

¿EN QUÉ CONSISTE?

Es una técnica que se basa en una manera de pensamiento y trabajo. Representa una forma de progresión no lineal. Al igual que el primero método consta de diferentes puntos que se deben de analizar y los cuales permitirán que el diseñador cree un concepto.

CONVENTION HUNTING

Coporate matters

Actualmente, EFM, es percibida, por su grupo objetivo, como una escuela superior al resto ya que como comenta Corpeño (2016), anexo 3.5, las personas consideran que es para niños con un nivel socioeconómico más elevado que el resto, debido a su ubicación (z.10 de la capital de Guatemala). Sin embargo, EFM, no es una escuela superior pero sí es un centro educativo en donde se enfocan en educar con mucha atención y dedicación. Estando conscientes del estilo de vida de los estudiantes.

Marketing

Siendo una escuela dirigida a personas de escasos recursos, no cuentan con una gran cantidad de presupuesto.

Sin embargo gracias, a la astucia, dedicación y habilidad de la actual directora, se han logrado conseguir medios de

publicidad fuera de las instalaciones, en las cuales comunican sus servicios. Siendo un centro educativo sin fines de lucro, con un nivel socioeconómico bajo, no cuentan con la oportunidad de poseer publicidad o cuentas en redes sociales, pues no tienen acceso a internet.

Communication

Quien ha desarrollado el diseño de las vallas, ubicadas afuera de las instalaciones, ha sido la directora Aury Corpeño, sin embargo ella comenta que no tiene la habilidad ya que no es ese su oficio.

Sin embargo, es de gran importancia, para ella que los materiales que se brinden, inciten a los alumnos a ser mejores personas.

Consumer Issues

Los alumnos son niños de 7-10 años de edad. De la pág 78 – 83, se describe ampliamente las problemáticas, habilidades, conocimientos, etc. existentes en el grupo objetivo.

CORPORATE CONVENTIONS

Cultura empresarial

Escuela Francisco Morazán está conformada por una única sección de primero primaria. Las clases son impartidas por una única catedrática, Hilma Barrios, quien cuenta con el apoyo incondicional de la directora, Aury Corpeño.

Ambas, como el resto del equipo dentro de la Escuela, son personas entregadas a su labor y conscientes de la importancia de su rol con los estudiantes.

Entre sus objetivos surge lograr que los alumnos de primero primaria dominen más la temática y que aumente el porcentaje de estudiantes que finalice el ciclo sabiendo leer y escribir.

Branding policies

No existe ninguna política de branding ya que no cuentan con una línea gráfica establecida. Sin embargo, es necesario que el material a desarrollar cuente con el logotipo e información de la Escuela.

Visión

Ser una institución educativa modelo en la comunidad, formando cada vez más ciudadanos llenos de amor, responsabilidad, que se tracen y alcancen sus propias metas.

Valores

Educar con amor y conciencia de la importancia del conocimiento en los niños guatemaltecos.

MARKETING CONVENTIONS

Producto

Se requiere de un material educativo de lectoescritura para niños de 7 – 10 años de edad, como un juego que refuerce sus conocimientos.

El producto debe de ser colorido, y será mejor si el alumno puede interactuar con el libro.

Precio

No existe un presupuesto definido, sin embargo el libro debe ser funcional y económico.

El valor del libro para los alumno juega un papel importante ya que por medio de este, ellos no necesitarán tener que utilizar libros usados, o emplear hojas extras para desarrollar sus actividades.

El precio del libro no debe ser muy alto ya que será producido a base de donaciones.

Plaza

18 ave. 18-19 zona 10.

COMMUNICATION CONVENTIONS

Material educativo

Juego

Instructivo del material educativo y juego

CONSUMER CONVENTIONS

Percepciones

Como se menciona anteriormente, se percibe que la escuela es superior al resto, tanto que se cree que incluso cuentan con mayor presupuesto que las demás escuelas. Sin embargo, lo que se espera obtener del material, es un libro funcional que cumpla con el objetivo de ser el único material para los niños sin necesidad de emplear hojas extras constantemente y que por medio del mismo aprendan y desarrollen sus habilidades.

Hábitos

Son niños a quienes les gusta aprender a leer y escribir. No siempre logran dominar completamente la temática pero en su mayoría aprenden por medio de los juegos. Les gusta mucho jugar, pintar y realizar diferentes actividades que les entretengan.

Actitudes

Son niños bastante risueños, comunicativos, inteligentes y educados.

BRAND LADDER

Top of mind: como una escuela comprometida y entregada en su labor, en el desarrollo de conocimiento en los niños guatemaltecos.

Atributo: son de las pocas escuelas cuyo personal está realmente entregado a su labor como docentes e incluso modelo de personas para los alumnos.

Beneficio: Lo que recibe el niño es una mejor educación, proceso y material para el aprendizaje de lectura y escritura. Asimismo, se sentirá más cómodo de contar con un único libro.

Territorio: niños de 7-10 años de edad

Valor: los docentes desenvuelven su labor con mucho amor y dedicación.

Papel: educar y ampliar el contenido de lectura y escritura para los niños de primero primaria, con el fin de que aumente el porcentaje de estudiantes cuyo curso terminen dominado la temática.

VISIONEERING

Personalidad

Amigable, responsable, creativa y dedicada.

Valores

Cariño, conocimiento y dedicación.

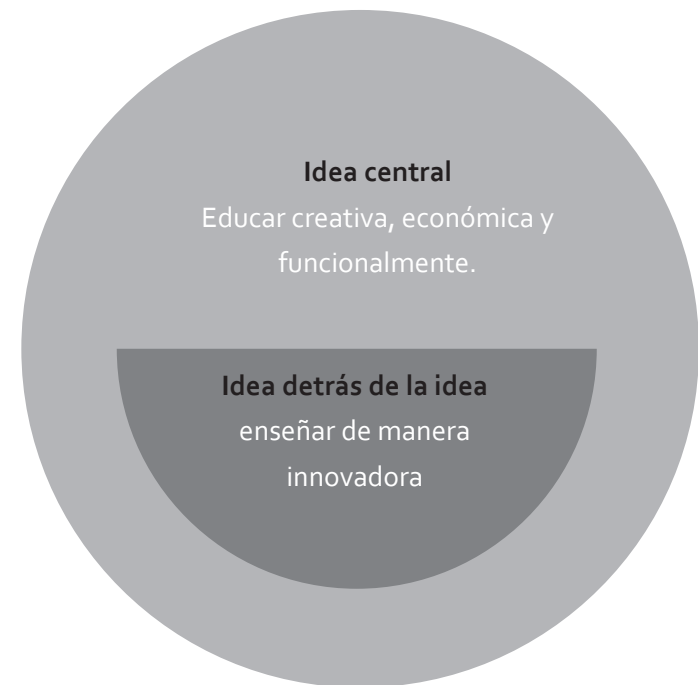
Recompensas

Educación, cuidado, valores y dedicación.

Funcionalidad

Amor, pasión, dedicación, entrega, cariño, responsabilidad y emprendimiento.

DISRUPTING



21 preguntas con what if?

1. ¿Qué pasaría si el libro fuese fundamentalmente tipográfico?
2. ¿Qué pasaría si se les presentan ilustraciones diferentes a las seleccionadas?
3. ¿Qué pasaría si la maestra tuviera un libro de formato mayor para enseñarles a los alumnos las letras de manera didáctica?
4. ¿Qué pasaría si se presentase una introducción a la letra por cada nueva letra que aprendan?
5. ¿Qué pasaría si el libro se imprimiera en hojas recicladas?
6. ¿Qué pasaría si el libro en lugar de ser de uso individual, se utilizara en parejas?
7. ¿Qué pasaría si al libro, se le pudieran insertar las hojas realizadas en clase? (como un folder, etc.)
8. ¿Qué pasaría si los niños no vieran, si no que sintieran las letras?
9. ¿Qué pasaría si no tuvieran ningún libro?
10. ¿Qué pasaría si el libro fuera reversible?
11. ¿Qué pasaría si los niños se comieran las letras?
12. ¿Qué pasaría si las letras fueran personajes?

13. ¿Qué pasaría si el alumno se olvida completamente de su situación actual?
14. ¿Qué pasaría si el niño pintara su propia portada?
15. ¿Qué pasaría si se colocaran mensaje motivacionales ?
16. ¿Qué pasaría si se reutilizaran materiales?
17. ¿Qué pasaría si el material fuera digital?
18. ¿Qué pasaría si los libros no alcanzasen?
19. ¿Qué pasaría si el juego fuera grupal?
20. ¿Qué pasaría si el juego se venciera?
21. ¿Qué pasaría si todos aprendieran jugando?

VOTING AND CLOSE

1. *¿Qué pasaría si el libro fuese fundamentalmente tipográfico?*
2. ¿Qué pasaría si el libro fuera reversible?
3. *¿Qué pasaría si el niño pintara su propia portada?*
4. ¿Qué pasaría si el juego se venciera?
5. ¿Qué pasaría si la maestra tuviera un libro de formato mayor para enseñarles a los alumnos las letras de manera didáctica?

¿EN QUÉ CONSISTE?

El design thinking consta de diferentes herramientas que permiten definir un concepto basado en el análisis de la necesidad y objetivos del proyecto. En este caso también se desenvuelven diversas maneras que permitirán formular un concepto de diseño.



Descripción: focus group con segundo grupo

Fuente: Propia

Empezar con observaciones concretas

Se puede notar que los alumnos portan un uniforme color verde. Los varones tienen camisa blanca con pantalón, mientras que más niñas tienen un overol verde con blusa blanca.

Son niños a quienes les gusta mucho jugar y aprender nuevas cosas. En esta etapa aún no dominan la escritura ni lectura.

Son niños muy especiales, divertidos, algunos más tímidos que otros. Se conocer que cuentan con la necesidades básicas.

¿Cómo?

Los alumnos se sentían intrigados del por qué se encontraban en la biblioteca. Estaban emocionados, algunos hablaban más que otros y comparten sus experiencias de vida, incluso cuando no se les ha preguntado nada sobre el tema. Son muy amigables.

Para la actividad desarrollada permanecieron sentando en escritorios, en donde no realizan ningún esfuerzo. Participaron y contestaron las preguntas que se les realizaron. También brindaron sus opiniones sobre el material que se le mostraba.

¿Por qué?

Como son niños se sienten intrigados por el material que se le brindó, deseaban ver cada una de las ilustraciones, colores y detalles.

Conceptos

1. Material colorido.
2. Mundo tipográfico de color.
3. Materiales táctiles y auditivos.
4. Mundo de color textual.
5. Curiosidades andantes.
6. Lectura y escritura juguetona
7. Descubriendo las letras.
8. Ingresando al mundo de los trazos.
9. Dibujos icónicos.
10. Comunicando el conocimiento alfabético.

2.1

SATURAR Y AGRUPAR

¿EN QUÉ CONSISTE?

Por medio de este método, se presentan pensamientos y experiencias. Se agrupan ideas y temas relacionados con el producto a diseñar de tal forma que se continúe identificando la necesidad.



- Creación
- Intriga
- Inducción
- Letras
- Colores
- Tamaños
- Texturas
- Infancias
- Pasión
- Amor
- Humildad
- Entrega
- Diversión
- Juegos
- Trazos
- Formas
- Diseño
- Ilustración
- Entrega
- Compromiso

Conceptos

1. Saturación tipográfica
2. ***Psicodelia, por medio de letras escondidas.***
3. Patrones de letras.
4. Juegos con letras
5. Construcción de letras por color y tamaños.
6. Desayuno, almuerzo y ceno letras.
7. Obras con letras.
8. Títeres tipográficos.
9. Formas escondidas.
10. Juego con letras y color.

2.2

MAPA DE EMPATÍA

¿EN QUÉ CONSISTE?

Se analiza la comprensión de las personas para quienes se diseña.
Este sistema permite que se sinteticen observaciones.

1. SAY

Sí me gusta leer

Sí me gusta escribir

Ya sabemos la letra P

Quiero ser doctor

Me gustan los gusanos

Me gustan los colores.

La dos letras me gustan

Miro más esta letra que la otra.

Quiero ver.

Seño, ¿y para qué es esto?

Me gusta porque voy volando.

2. THINK

Creen que ya saben leer y escribir muy bien.

Se sienten identificados con las ilustraciones.

Sueñan con ser maestras, profesores, doctores, etc.

Les gusta las ilustraciones de su libro victoria.

No les importa utilizar material extra.

3. DO

Son niños inteligentes, aunque algunos tienen problemas de concentración.

Algunos son tímidos.

Les gusta hacer actividades diferentes.

Les gusta mucho leer cuentos.

Se siente identificados con los personajes de Disney.

4. FEEL

Alegre.

Contento

Intrigado

Curioso

Aburrido

Confundido

Feliz

Hambriento

Insight identificado

1. No importa cuán interesante es una actividad, si el alumno tiene sueño, hambre, o tienen problemas familiares, no se sentirá bien.
2. Los niños se identifican mucho con una ilustración, a tal punto que consideran que pueden llegar a ser o hacer lo que observar.
3. A todos les gusta hacer planas, leer y escribir.
4. Si se les motiva a hacer algo, lo logran.
5. Les gusta casi cualquier dibujo que miran.

2.3

MAPA DE TRAYECTORIA

¿EN QUÉ CONSISTE?

Se analizan las posibles actividades del grupo meta, en su día diario. Cómo el producto influye en su vida. De esta forma se logra una mejor comprensión de la experiencia del usuario.



PASOS ANTERIORMENTE GRAFICADOS

1. Se despierta y comienza un nuevo día.
2. Desayuna. (Frijol, pan, incaparina, maicena, entre otros.)
3. Ayuda en actividades del hogar, como limpieza, etc.
4. Juega.
5. Almuerza.
6. Se va a la escuela
7. Utiliza su libro de lectura y escritura.

Conceptos obtenidos

Un mundo diferente a las actividades cotidianas.

Ayudando a mamá jugando.

Leyendo con el corazón.

Letras alimenticias.

Ventana abierta de letras.

Desayunando el conocimiento.

Jugando con la actividad diaria.

2.4

CREAR USUARIOS

¿EN QUÉ CONSISTE?

Se crean personajes que se relacionen o parezcan al grupo objetivo, de tal forma que se logre una amplia comprensión del grupo meta. Se analiza cuáles son sus actividades, como se sienten con el producto, etc.



USUARIO NO. 1: ANA

7 años

Guatemalteca

Estudiante, juguetona y divertida.

Es una niña que está empezado a aprender a leer y escribir y se siente muy feliz cuando domina una letra y ya la comprende correctamente.

Comportamiento:

- Comunica con facilidad cómo se siente.
- Le gusta mucho que se realicen actividades en clase.
- Le gusta asistir a la escuela.
- Sus padres no saben leer ni escribir, pero ella está aprendiendo.
- No le importan utilizar cuadernos extra para hacer su ejercicios de lectura y escritura.
- Es un tanto desordenada.

Frase obtenida: *Relaciono mis experiencias con las letras.*



USUARIO NO. 2: Pedro

8 años

Guatemalteco

Estudiante, feliz, e imperativo.

Comportamiento.

- Le cuesta prestar atención en clase.
- Le gusta la temática pero necesita que lo entretengan.
- Comparte sus experiencias y es de los que más participa en clase.

- Le gusta asistir a la escuela, aunque en ocasiones se aburre.
- Le entretiene mucho crear nuevos personajes.
- Entre sus clases favoritas está computación.

Frase obtenida: *Digitalizando los trazos.*

2.5

DEFINIR EL PROBLEMA JUGANDO

¿EN QUÉ CONSISTE?

Permite que se establezca una declaración que defina la problemática. Ayuda que se obtenga el concepto de diseño de manera significativa.

SE CONCLUYE QUE:

- Los alumnos de primero primaria necesitan un material educativo porque les divierte aprender nuevas cosas y por medio del mismo la situación guatemalteca podrá mejorar.
- Los niños necesitan aprender a leer y escribir por medio de ejercicios entretenidos y llamativos.
- Los estudiantes de Escuela Francisco Morazán necesitan un único libro en donde puedan realizar sus ejercicios de clase porque de lo contrario retrasa su proceso de aprendizaje.
- Los niños necesitan desarrollar sus habilidades de lectura visual, auditiva y táctilmente porque de esa manera la temática podrá ser comprendida y recordada de mejor manera.
- Los niños de escasos recursos necesitan un material económico y divertido porque se ha de considerar el acceso de ellos.

2.6

CHECKLIST DE LECTURA CRÍTICA

¿EN QUÉ CONSISTE?

Es un método que se utiliza para reconocer su la definición del problema es factible, intrigante, única, atrayente, etc. Se utiliza para evaluar la funcionalidad de la declaración.

¿Cuál es el punto?

El proyecto busca crear una mejoría en el aprendizaje de lectura y escritura en los niños de primero primaria de Escuela Francisco Morazán. Surge del déficit del material utilizado, diseñado e impartido por el Mineduc.

El proyecto es inspirador ya que los alumnos son de escasos recurso por lo que no están acostumbrados a tener en manos un producto de calidad y menos rico visualmente. Se considera que a través del diseño se pueden lograr educar y enriquecer el conocimiento de los alumnos.

¿Quién dice?

La información es respaldada por la directora de la Escuela Francisco Morazán, junto con el apoyo de las docentes. La información es obtenida a través de diferentes entrevistas realizadas a la directora, maestras y por medio de un focus group con los alumnos.

¿Qué hay de nuevo en eso?

El material educativo es algo comúnmente utilizado, sin embargo, el reto y lo nuevo es evaluar el contexto del usuario. No se puede realizar un material completamente libre ya que éste debe de ser económico y funcional. Debe de ser una ventana que permita que hasta cierto punto, el niño se despegue completamente de sus problemas o dificultades fuera de la escuela.

¿A quién le importa?

Vale la pena hacer el proyecto ya que por medio del mismo, se puede lograr incrementar el porcentaje de alumnos que domine la lectura y escritura. Por lo tanto se puede ayudar mucho en el desenvolvimiento y desarrollo del país.

2.7

HOW MIGHT WE?

¿EN QUÉ CONSISTE?

Se crean preguntas que permitan ampliar el análisis del concepto. En este punto se cuestiona el cómo se podría solucionar el problema.

Usuario

Niños de 7-9 años de edad

Necesidad

Material educativo y juego sobre la lectura y escritura.

Insight

No cuentan con un monto para pagar el material.

Se deben de evaluar los materiales a utilizar.

El material debe ser económico.

Buscar que sea motivacional.

Deben de mejorar su paladar artístico.

Son amigables y confiables.

Se identifican con los dibujos fácilmente.

Les gusta realizar diferentes actividades dinámicas.

Aprenden mejor cuando juegan.

- ¿Cómo se podría hacer un material económico para los niños, que sea funcional?
- ¿Cómo lograr que sea creativo y de calidad sin comprometer la economía?
- ¿Cómo hacer para que los alumnos puedan arrancar o adjuntar hojas al libro.
- ¿Cómo lograr que sea dinámico sin comprometer lo económico?
- ¿Cómo lograr que se enfoquen y aprendan sin que recuerden sus problemas personales?
- ¿Cómo hacer para que puedan pegar plasticina, algodón, etc. en las hojas sin que estas se dañen o afecten el inverso de la página?

2.8

BRAINSTORMING

¿EN QUÉ CONSISTE?

Crear ideas a través de la conversación, u otras manera.

1. Creatividad
2. Conocimiento
3. Educación
4. Guatemala
5. Letras
6. Formas
7. Color
8. Tamaños
9. Papel
10. Materiales
11. Lectura
12. Diversión
13. Juego
14. Alegría

15. Recuerdo
16. Colorear
17. Planas
18. Prosperar
19. Acción
20. Entreteniendo
21. Futuro
22. Arte
23. Identificación
24. Diferencia
25. Complemento
26. Refuerzo
27. Calidad
28. Escapatoria
29. Amor

Conceptos obtenidos

1. Formas y colores que prosperan.
- 2. *Entretenimiento de colores amorosos.***
3. Planas de papel.
4. Complemento reforzado de diversión.
5. Amor al arte de la lectura.
6. Guatemala prospera artísticamente.
7. Acción diferencial del refuerzo.
- 8. *Formas y trazos que cobran vida.***
9. Calidad lectoral.
10. Un escape a las letras, del mundo habitual.

3

OPUESTOS

¿EN QUÉ CONSISTE?

Se basa en realizar un listado de palabras relacionadas con el tema y problemática, seguido de esto, se presentan palabras contrarias a estas, de tal forma que se presenten conceptos más creativos.

LISTA DE ORACIONES

1. educación – analfabetismo

La educación triunfa frente el analfabetismo.

2. Amor – odio

El odioso amor de la lectura.

3. Niños – adulto

Niños que enseñan a los adultos.

4. Color – oscuridad

Colores que brillan en la oscuridad.

5. Conocimiento – entendimiento

El conocimiento hará qué se maximice el entendimiento.

6. Letras – números

Letras y números andando.

7. Dibujos – fotografías

Combinando dibujos y fotografías.

8. Pequeño – grande

Pequeños grandes triunfadores.

MOODBOARD

¿EN QUÉ CONSISTE?

Se crea un collage con diferentes imágenes relacionadas con el tema y el proyecto. Una vez se ha finalizado. Se crean ideas conceptuales que funcionen para la creación de las piezas necesitadas.



LISTA DE PALABRAS

1. Niños descubriendo el mundo de las letras.
2. Primeros trazos en mi vida.
3. Aprendiendo a través de las figuras.
4. Mis primeras letras.
5. La escritura temprana.
6. Manos que comunican.
7. Letras que cuentan historias.
8. Me identifico con la lectura.
9. Escribiendo sobre imágenes.
10. Recolectando trazos.

¿EN QUÉ CONSISTE?

Se basa en identificar de qué manera se puede desarrollar un concepto, desde un punto diferente. Basándose en cada uno de los incisos que se desarrollarán a continuación. En cada punto se estudian algunos elementos y de qué manera se puede crear un concepto según lo que se solicita.

SÍMBOLOS Y SIGNOS

- ¿Cómo pueden representarse las ventajas del producto mediante símbolos o signos?

A través de la simplicidad, arte, funcionalidad, educación, calidad, lápices, trazos, líneas, texturas, etc.

- ¿Cómo pueden transmitir los símbolos y signos un mensaje completo sin palabras?

Por medio de texturas, colores y formas.

- ¿Existen símbolos o signos que pudieran transmitir un mensaje si se invirtieran o se alteran?

Sí ya que los niños son bastante ingeniosos, sin embargo se han de evaluar mucho ya que aún no saben leer ni escribir,

- ¿Qué símbolos y signos pueden combinarse para generar un nuevo significado que represente una ventaja del producto?

Simplicidad y funcionalidad.

Educación económica.

Líneas de expresión.

- ¿Qué lenguaje de signos puede emplearse para transmitir el mensaje del producto sin palabras?

Táctil.

JUGAR

- ¿Qué juegos servirán para involucrar al público objetivo: instrucciones de “hazlo tú mismo”, actividades (doblar, enrollar, pegar, buscar, dibujar), adivinanzas, juegos de mesa, ilusiones ópticas, juegos de sociedad o de algún otro tipo?

Juegos de mesa, ilusiones, actividades en las que ellos tienen que trabajar por sí solos.

- ¿Cómo se podría convertir el medio (prensa, cartel, mailing, marketing viral, banner, etc.) en un juego?

A través de la interacción del alumno con el material.

- ¿Qué instrucciones divertidas, provocativas o intrigantes lograría implicar al público objetivo en el juego?

Por medio de canciones o materiales y actividades como costuras comenzarán a conocer el trazo y forma de las letras.

CONTAR HISTORIAS

- ¿Qué situaciones cotidianas podríamos desarrollar alrededor del producto para mostrar sus ventajas en un tono más favorable?

Presentando cuentos y actividades en las que se aplique un buen diseño tipográfico que capture la atención de los alumnos de tal manera que memoricen más el cómo es la forma de la letra, como por ejemplo, hacer el trazo y que ellos lo coloreen.

- ¿Qué clase de historia podría convertir el producto en el mejor amigo o compañero? ¿En qué situaciones cotidianas podría atraer la atención de forma provocativa? ¿En qué situaciones puede convertirse en una estrella, un socorrista o un colaborador? ¿En qué historia cotidiana puede hacer reír a la gente?

Al presentar un diseño con dibujo con los que los alumnos se sientan intrigados o identificados, ellos podrán sentir mayor afecto hacia el material.

Se les puede hacer reír a través del uso de materiales poco cotidianos. O por medio de la creación de sus propios títeres de papel, por ejemplo.

- ¿Cuál de los estilos dramáticos siguiente sería el mejor para presentar la fuerza del producto en una situación o historia cotidiana?

Terror, intriga, aventura, vodevil, comedia, acción, costumbrista, comedia rosa, drama, culebrón, documental, noticias, entrevistas.

Intriga y aventura ya que los alumnos se sienten interesados por conocer las letras, formas, etc.

ABSURDO, SURREALISTA, EXTRAÑO

- ¿Cuál es la idea más surrealista o absurda que pondría a la marca en primera línea?

Que el material se desarrolle en otro idioma.

Que el material se realice con papel reciclado (impresión de un lado).

- ¿Con qué ideas extrañas o absurdas puede asociarse el producto?

Colores, formas e idiomas diferentes.

- ¿Cuál es el uso más extraño del producto?

Que es un material que año tras año es utilizado por el un alumno diferente. Por lo tanto no tienen libros nuevos.

- ¿Cuál es la mejor manera de representar las ventajas dentro de una situación surrealista o fantástica?

Creatividad. Color, muchas formas y texturas.

MODIFIQUE EL PRODUCTO

- ¿Cómo se describe el producto de forma diferente para comunicar mejor sus ventajas?

Se puede cambiar el modo de impresión y uso del libro ya que puede ser un libro con una especie de gancho o material/herramienta que permita que se le puedan adjuntar más hojas.

JUGAR CON LAS PALABRAS

- ¿Cómo se aplica la tipografía para representar la proposición única de venta en una imagen visual eficaz?

Como el símbolo principal del tema. La tipografía a emplear es lo más importante a considerar, siendo un libro de lectura.

- ¿Cómo se integran las palabras, los símbolos o logos en la imagen sin utilizar las técnicas tipográficas usuales?

A través de pintura, textura, ilusión, cocido, e incluso por el colorido propio de los alumnos. Ellos pintarán la portada de su libro.

- ¿Cómo se refuerza el mensaje publicitario central mediante la variación de la tipografía?

Muchísimo ya que la tipografía podría presentarse como un personaje por lo que tomará un papel más significativo.

- ¿Qué medios inusuales existen para incorporar las palabras a la imagen con el fin de atraer la atención y subrayar la afirmación publicitaria central?

Teatro. Radio.

EVALUACIÓN DE LA IDEA

A continuación se presentará un breve análisis realizado con las 5 mejores frases que podrían funcionar para el desarrollo del material. En este caso, primero (A) se tomará cada palabra clave con el significado que mayor conexión tenga con el proyecto. Éste será extraído del diccionario de la RAE.

Seguido de esto, punto dos, se explicará cómo la palabra se relaciona con el concepto, siempre enfocándola con el contenido del material, grupo objetivo, cliente y problemática.

Como tercer punto (B), se explicará la frase completa y el sentido que tiene con el proyecto.

Como cuarto y último punto (C) se expondrá de manera breve, cómo podría ser graficada.

1. Explosión dinámica tipográfica.

A.

- **Explosión:** Manifestación súbita (improvisto, repentino) de ciertas emociones.

A través de la palabra explosión se podrá abrir espacio a un conjunto de oportunidades en donde se vea involucrada una gama de color contrastante y armónica, actividad, entusiasmo de tareas obtenido por las actividades que realizarán como por las ilustraciones que se presentarán.

- **Dinamismo:** actividad, presteza y diligencia. O bien, energía activa y propulsora.

La palabra dinamismo permitirá que el material sea dinámico e interactivo para que los alumnos puedan desarrollar mejor sus destrezas y habilidades. Con la tecnología, el alumno podrá experimentar un medio diferente para hacer sus planas y conocer el trazo de una letra de manera animada. Con el

material impreso, se aplicará a través de los ejercicios que se proponen para los alumnos, de tal manera que sea una actividad de las que ellos gusten y recuerden.

- **Tipografía:** modo de estilo en el que está impreso un texto.

Es un elemento principal y elemental, siendo un libro de lectura y escritura. Ésta debe ser comprensiva y legible para el estudiante. Asimismo, poseer el trazo correcto o básico para los conocimientos iniciales de lectoescritura.

B.

Explosión dinámica tipográfica, es una frase que permite lograr una conexión con la temática y el grupo objetivo. En la evaluación del focus group se evidenció que los alumnos, a su edad son interactivos, juguetones, curiosos, etc. Por medio de dicha frase se pretende capturar la atención de los estudiantes con el apoyo de la tecnología y la ilustración, o bien de actividades que ellos disfrutan.

C.

A través de la frase se pretenden desarrollar patrones, espacios en blanco en el que el niño tenga la oportunidad de crear un personaje con la letra, pintarla y repasarla como él o ella

guste. Desarrollar animaciones básicas en la que el estudiante puede aprender el trazo correcto de la letra y pueda revisarlo cuantas veces lo necesite y desee. De tal forma que logre memorizarlo de manera inconsciente y divertida.

2. Psicodelia, por medio de letras escondidas.

A.

- **Psicodelia:** Tendencia surgida en la década de 1960, caracterizada por la excitación extrema de los sentidos, estimulados por drogas alucinógenas, música estridente, luces de colores cambiantes, etc.

Para lograr crear experiencias en un público en general, se han de utilizar los sentidos sabiamente de tal forma que se puedan crear ejercicios y lecciones que los niños recuerden. La psicodelia retará al diseñador a que se creen diseños en los que se vean involucrados el uso de todos los sentidos.

- **Letras:** cada uno de los signos gráficos que componen el alfabeto de un idioma.

Las letras son el gráfico principal por el que serán desarrollados los materiales por lo que es ideal siempre tomarlas en cuenta y hacer de ellas el personaje principal de la obra.

- **Escondidas:** retirar a alguien o algo a un lugar o sitio secreto.

Las escondidas son uno de los juegos más comunes que se

juegan dentro del grupo de alumnos. Se considera que buscar que las lecciones a aprender, sean convertidas en un juego, hará que los alumnos se diviertan aprendiendo.

B.

El arte psicodélico es complejo de lograr, sin embargo puede ser bastante intrigante y curioso por la cantidad de detalles o incluso simplicidad que puede llegar a poseer. Entre los objetivos se busca que los niños se vean interesados por el material, por lo que será intrigante hacer de una letra un mundo psicodélico al que el alumno ingresará y absorberá a través de letras escondidas.

C.

Será presentado por medio del arte psicodélico, juegos visuales tipográficos, variedad de color y material.

3. Un mundo diferente a las actividades cotidianas.

A.

- **Mundo:** Conjunto de todo lo existente.

Se podría mencionar que cada persona es un mundo, cada individuo tiene sus métodos de aprendizaje, habilidades, debilidades, problemas, alegrías, etc. A través de un material correctamente desarrollado se busca que los alumnos salgan de ese mundo cotidiano.

- **Diferencia:** cualidad o accidente por lo cual algo se distingue de otra cosa.

Al tratarse de un grupo objetivo que no cuenta con la posibilidad de poseer un libro artísticamente educativo, se pretende que el nuevo material de lectura y escritura sea diferente del que ya poseen. Tanto que sean de esos materiales que marcan la vida de los niños y los cuales siempre recordarán aún siendo adultos.

- **Actividad:** Conjunto de tareas u operaciones propias de una persona o entidad.

Se ha comprobado, como antes se menciona, que los niños aprenden con mayor facilidad por medio de juegos y actividades.

- **Cotidiano:** correspondiente a todos los días.

Buscará que los niños se vean alejados de los que a diario viven y que no siempre es satisfactorio para su crecimiento y educación.

B.

Un mundo diferente a las actividades cotidianas, es un concepto que se enlaza al tema mediante la posibilidad de ofrecer una educación a los alumnos, que sea digna con un material funcional, interesante, bien diseñado que incluso permita a los niños concentrarse, aprender y lograr enfocarse únicamente en el estudio, por medio de los dibujos, tratando de olvidar sus posibles problemas cotidianos.

C.

Serán graficadas por medio de actividades de las cuales los alumnos conocen pero que no estén precisamente relacionados con las mismas. Asimismo se presentarán personajes poco cotidianos en sus libros comunes de educación.

4. Entretenimiento de colores amorosos.

A.

- **Entretenimiento:** acción y efecto de entretener o divertir.

El aprendizaje entretenido, es considerado el método más funcional para la adquisición de nuevos conocimientos, más aún en niños pequeños cuyo tiempo de atención es poco.

- **Colores:** sensación producida por los rayos luminosos que impresionan los órganos visuales y que depende de la longitud de onda.

Los colores juegan un papel importante en el aprendizaje y atención de los alumnos. Por medio de ellos se transmiten emociones diferentes que afectarán e intervendrán en los alumnos.

- **Amorosos:** Que denota o manifiesta amor.

En escuela Francisco Morazán se enseña con mucho amor a los alumnos ya que están consientes de los posibles problemas familiares que surgen dentro de las familias.

B.

Entretenimiento de colores amorosos, es un concepto que permite tener en mente constantemente la importancia de la educación a través del amor para los alumnos.

C.

Serán graficadas por medio de interacciones e ilustraciones e instrucciones que inciten a los alumnos a continuar luchando o esforzándose por aprender. Se pretende dejar notas de aliento a los estudiantes.

5. Formas y trazos que cobran vida.

A.

- **Formas:** configuración externa de algo.

Las formas básicas son las que comúnmente se conocen en el nivel primario, asimismo, son las que los niños trazan al inicio de sus primeros años.

- **Trazos:** delineación con que se forma el diseño o planta de cualquier cosa.

No existen alumnos a quien no le guste dibujar. Constantemente disfrutan de hacerlo. Por dicha razón, los trazos son importantes de representar.

- **Cobran:** tomar o sentir ciertos afectos o movimientos del ánimo.

Cada dibujo de un niño es un mundo, es una historia diferente que se plasma de manera única y original. Cada alumno logra que un trazo o un dibujo cobre vida de manera distinta.

- **Vida:** energía de los seres orgánicos.

Como se menciona con anterioridad, cada dibujo de un niño cobra vida de manera diferente. Asimismo, los colores que se utilizan deben de ser bastante armónicos para así lograr capturar la atención de los niños.

B.

Es importante que un trazo y formas sean más interesantes y siempre graficadas correctamente para los infantes. Este concepto se liga con el tema de una manera muy importante ya que se enfoca en representar un tema único para los escolares.

C.

Se buscará representar los gráficos lo más cercano a los dibujos de los niños, de manera que se sientan identificados e interesados por las lecciones.

SELECCIÓN DE LA IDEA

En base al procedimiento antes presentado se concluyó que la frase más funcional, surgida del proceso de conceptualización “Disruption”, con la incógnita : ¿Qué pasaría si el libro fuera fundamentalmente dinámico? y ¿Qué pasaría si el niño pudiera pintar su propia portada?, es:

1. Explosión dinámica tipográfica.

Se considera que es la más práctica, creativa y funcional para el usuario. Se tomó en cuenta que esta permitirá que se logre el objetivo principal del proyecto y así solventar la necesidad.

Se busca que por medio de estas incógnitas transformadas en una frase, se luche porque el material a desarrollar sea bastante interactivo y curioso para los niños. De tal forma que lo pueda disfrutar, pero sobre todo aprender del mismo.

A continuación se presenta una tabla con información relacionada al concepto como a los resultados adquiridos en la validación del concepto, en el anexo no. 4.

De igual forma, con el grupo objetivo, siendo niños, se realizó una dinámica que constaba en mencionarles sinónimos del concepto para que ellos dibujaran lo que se les ocurriera. De esta manera se conoció cómo interpretan ellos las palabras y la manera en que las plasman.

GRUPO OBJETIVO	Niños de 7 - 9 años.
GRAFICABLE	Sí
TEMÁTICA	Educación
ESLOGAN	No
INNOVADOR	Sí
TIPO DEL CLIENTE	Instituto escolar
MEDIO	Educativo y juego

En la validación del concepto (anexo no. 4) se determinó que tanto los expertos en el tema como de diseño sí consideraban adecuada la frase conceptual. Como los niños graficable.

Asimismo, previo a la fundamentación se realizó un último análisis más gráfico y explicativo de cómo la frase conceptual se conecta con el tema, grupo objetivo y cliente.

EXPLOSIÓN DINÁMICA TIPOGRÁFICA



TEMA

La lectura y la escritura es un tema que puede llegar a ser complejo pero del cual la mayoría de niños disfruta. Al tratarse de un grupo objetivo en el que lamentablemente es común conocer que sufren de problemas familiares, pobreza por lo que no se alimentan adecuadamente, etc. se pretende que a través de la frase conceptual se presenten los temas de una manera más amigable, llamativa, de calidad, siendo siempre la letras el tema principal a tratar.

GRUPO OBJETIVO

En la investigación respectiva del grupo objetivo se determinó que la manera en la que más están aprendiendo los alumnos es a través del juego. Por esto se concluyó que el material deberá ser dinámico y muy explosivo, refiriéndose a visual y rico en colores e ilustraciones que atraigan a los alumnos. La tipografía que se emplee debe ser mostrada como no la han visto antes los niños. Deberán contar con una material que amen y lleguen a recordar incluso en su madurez.

CLIENTE

Diariamente los maestros de Escuela Francisco Morazán, luchan por brindar un contenido y clases lo más completa posible para los estudiantes. Sin embargo, el material actual que poseen es deficiente por lo que pierden tiempo en el horario de clases. La frase conceptual permitirá que los alumnos cuenten con un libro más interactivo y práctico que apoye al docente en brindar recursos adecuados y merecedores para los niños.

FUNDAMENTACIÓN DE LA IDEA

La educación debe iniciarse en edades tempranas, para esto existe un procedimiento adecuado que consiste en aprender primero lo más básico. El nivel de complejidad aumenta según el niño se va desarrollando y creciendo. Como parte de la educación primaria existe el tema de lectura y escritura. Estas lecciones son consideradas para muchos, de las más importantes dentro del aprendizaje infantil, ya que por medio de esta el niño aprenderá a comunicarse y comprender la información que lee como la que escribe.

Explosión dinámica tipográfica es un concepto que permitirá crear enlaces con el grupo objetivo, siendo la lectura y escritura el tema primario, un proceso que surge de la mano y en el que el protagonista principal es el abecedario. Se considera que dicho concepto será útil y funcional para desarrollar ejemplares necesarios para la Escuela Francisco Morazán.

A través de esta frase se creará dinamismo, el alumno se verá involucrado en el desarrollo y posiblemente en la creación propia del material y será dichoso de obtener un texto digno para su aprendizaje.

La frase conceptual permitirá ofrecer un material artísticamente productivo, educativo y con el cual el escolar se sienta identificado de tal forma que los futuros estudiantes de primero primaria obtengan un mejor aprendizaje sobre este tema y que deseosamente incremente el porcentaje de niños que finalizan el año aprendiendo a leer y a escribir.

La explosión será plasmada por medio de la creación de patrones o juegos como portadillas que surgen al inicio de una nueva letra y por medio de una fiesta de color que refleje que es un material divertido y amigable y no un simple libro más que tienen que leer. El color será el máximo representante de la palabra porque se buscará atraer al alumno a través de la variedad de combinación de colores que no acostumbran observar.

El dinamismo, se reflejará a través de la interacción que el estudiante deberá desarrollar con el material ya que de esta manera se logrará captar su atención con mayor facilidad.

La tecnología jugará un papel relevante en este punto ya que los estudiantes aún no están familiarizados con el aprendizaje a través de una tableta. El dispositivo permitirá que el niño pueda desarrollar sus habilidades motoras, conocimiento tecnológico pero sobre todo aprenderá a realizar el trazo de las letras con su mano de una manera más divertida e interesante. Entre los aspectos más importantes será que el niño con problemas de atención se vea interesado por aprender con el apoyo de un medio diferente.

En el caso del libro impreso, se llevará a cabo por medio de actividades que el niño deba realizar para poner en práctica el trazo de la letra que corresponda.

Por otro lado, la tipografía, como antes se menciona es el elemento principal dentro de toda composición, por lo que será presentando a través de su aplicación.

La frase conceptual permite que se cumplan con los objetivos y que de la mano rete al diseñador a buscar métodos y maneras en las cómo producir un material artístico, educativo, práctico y funcional.

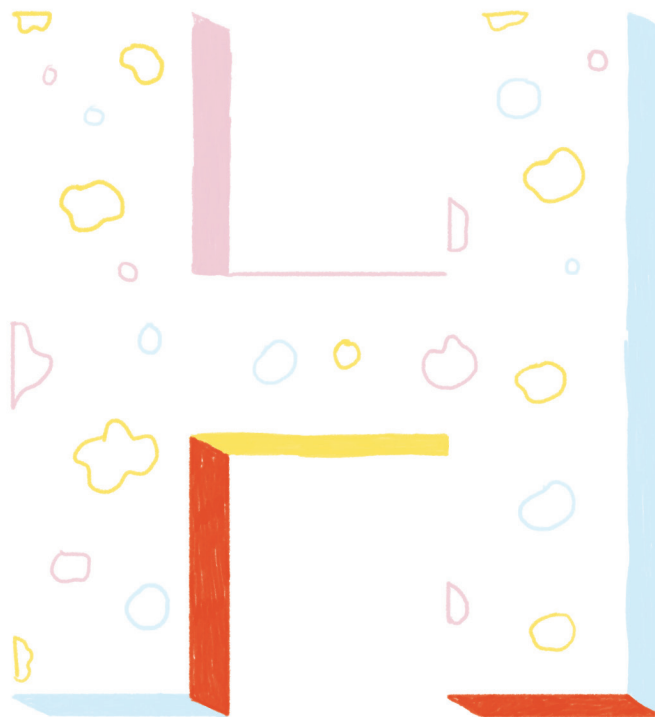
Una vez planteado esto, se visualiza que por medio de esta frase se utilizará una gama de color armónica, saturada y llena de vida. Pues se concluyó que dichos tonos capturan la atención de los alumnos y con los que se considera que se puede graficar un material atractivo para los infantes.

Asimismo, se evaluó que para las ilustraciones como para las letras, se emplearán vectores combinados con trazos de pinceles que permitan representar contornos sombreados.

La diagramación del contenido debe poseer jerarquías comprensibles, considerando que es un material para un grupo objetivo que se halla en sus inicios de aprendizaje de lectura y escritura.

Finalmente, se concluye que la frase: “explosión dinámica tipográfica” es la que cuenta con mayor capacidad para solventar la necesidad del proyecto.

DECODIFICACIÓN DEL MENSAJE



VISUALIZACIÓN VERSIÓN DIGITAL

EXPLOSIÓN DINÁMICA TIPOGRÁFICA

ILUSTRACIÓN

FUNCIÓN

Facilitar asociación.

TECNOLOGÍA

Vectores orgánicos con contornos de brush

EXPRESIÓN

Empatía

RETÍCULA

FUNCIÓN

Organizar elementos y estructurar el contenido de sin dejar de ser ordenada y comprensible.

TECNOLOGÍA

Unión de retícula formal. Escalar los elementos de manera alterna para aprovechar el formato de una manera funcional.

EXPRESIÓN

Limpieza

TIPOGRAFÍA

FUNCIÓN

Permitir una lectura legible y ordenada.

TECNOLOGÍA

Aplicación de letra sans serif. Tipografía digital.

EXPRESIÓN

Amigable

COLOR

FUNCIÓN

Atracción e interés.

TECNOLOGÍA

Colores contrastantes en RGB.

EXPRESIÓN

Explosión

VISUALIZACIÓN VERSIÓN IMPRESA

EXPLOSIÓN DINÁMICA TIPOGRÁFICA

ILUSTRACIÓN

FUNCIÓN

Facilitar asociación.

TECNOLOGÍA

Vectores orgánicos con contornos de brush

EXPRESIÓN

Empatía

RETÍCULA

FUNCIÓN

Organizar elementos y estructurar el contenido de sin dejar de ser ordenada y comprensible.

TECNOLOGÍA

Unión de retícula formal. Escalar los elementos de manera alterna para aprovechar el formato de una manera funcional.

EXPRESIÓN

limpieza

TIPOGRAFÍA

FUNCIÓN

Lectura legible y ordenada.

TECNOLOGÍA

Aplicación de letra sans serif. Tipografía digital.

EXPRESIÓN

Amigable

COLOR

FUNCIÓN

Atracción e interés.

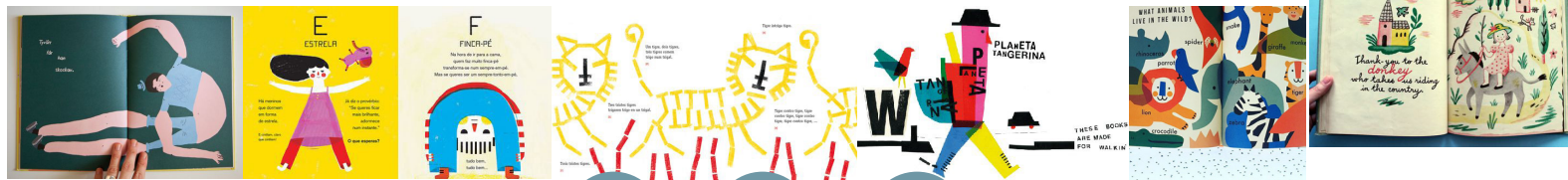
TECNOLOGÍA

Colores contrastantes en CMYK.

EXPRESIÓN

Explosión

RETÍCULA

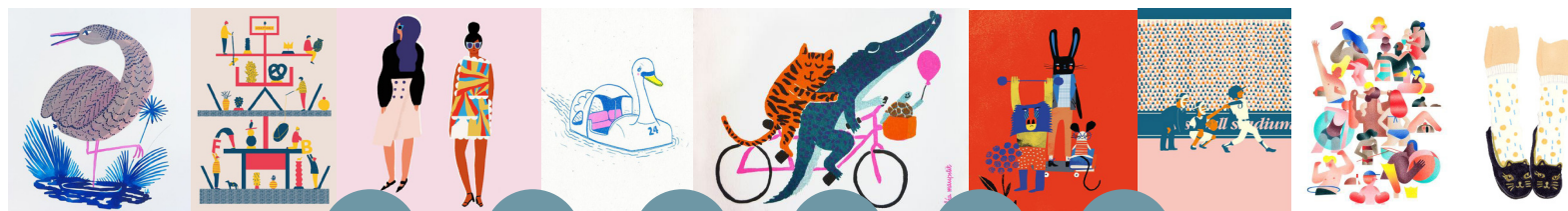


Jerarquía

Orden

Tamaños

ILUSTRACIÓN



Infancia

Iconocidad
baja

Atractiva

Textura

*detalles
sencillos*

Creatividad

TIPOGRAFÍA



Sans serif

Detalles

Interesante

Legible

Trazos

COLOR



RGB

Armonía

Saturación

Vida

Contraste

SUB DECODIFICACIÓN

A continuación se presenta una sub decodificación individual por pieza ya que se considera que esto brindará una mejor visión sobre qué línea gráfica mantener y como presentar cada material específico.

**La ilustración y el color no cambiará su función en ninguna de las piezas. Siempre se mantendrá por lo que estos no se estudiarán. Únicamente se analizará la tipografía y diagramación.*

VISUALIZACIÓN

EBOOK EDUCATIVO

RETÍCULA

FUNCIÓN

Organizar elementos y estructurar el contenido de forma ordenada, buscando crear jerarquía en el contenido.

TECNOLOGÍA

Unión de retícula formal con informal. Escalar los elementos de manera alterna para aprovechar el formato de una manera funcional.

EXPRESIÓN

Jerarquización

TIPOGRAFÍA

FUNCIÓN

Lectura legible, llamativa, interesante, cuyo tamaño sea amplio pero curioso para los niños.

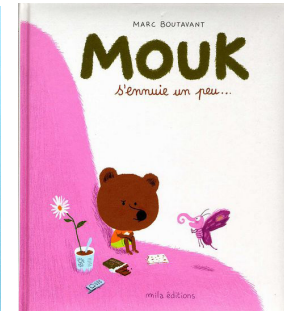
TECNOLOGÍA

Aplicación de letra sans serif. Tipografía digital.

EXPRESIÓN

Amigable

LIBRO EDUCATIVO



VISUALIZACIÓN

JUEGO

RETÍCULA

FUNCIÓN

Organizar elementos jerárquicamente

TECNOLOGÍA

Aplicación de una retícula formal.

EXPRESIÓN

Orden

TIPOGRAFÍA

FUNCIÓN

Lectura legible, llamativa, interesante, cuyo tamaño sea amplio pero curioso para los niños.

TECNOLOGÍA

Aplicación de letra sans serif. Tipografía digital.

EXPRESIÓN

Amigable

JUEGO



PLANEACIÓN ESTRATÉGICA DE MEDIOS



SELECCIÓN DE LAS PIEZAS

A continuación se definen las piezas a desarrollar para lograr solventar la necesidad en la Escuela Francisco Morazán. Asimismo, se contestan ciertas interrogantes que permitirán que se establezca que los materiales se unen entre sí, y lograrán solventar la necesidad.

Seguido de esto, se realizará un análisis de cuál es el propósito de la pieza, el carácter, la persona en distribuirlo, el tiempo que se llevará a cabo, y a través de quién y cómo.

1. Material educativo:

Es el libro que obtendrán los alumnos de primero primaria de Escuela Francisco Morazán. Con él, se verán apoyados los maestros para poder brindarles material introductorio al abecedario: lectura y escritura. Asimismo, este contendrá ejercicios presentados por la escuela, los cuales se consideran necesarios y útiles en el aprendizaje de los niños.

2. Juego:

Se diseñará un juego en el que puedan involucrarse todos los alumnos o grupos grandes de estudiantes. A través de este, el estudiante se divertirá y podrá escuchar los nombres de la letra y su sonido. Asimismo, podrá asociar el material con mayor facilidad por medio de las ilustraciones empleadas en el libro educativo. Es decir, que en el juego se utilizarán los mismos personajes para que el niño pueda ligarles y facilitarle la comprensión y material de temas vistos previamente.

ANÁLISIS



1. ¿Cómo se relacionan las piezas entre sí?

Ambas cuenta con el objetivo similar de dar a conocer el abecedario, que los alumnos aprendan a leer y a escribir y familiarizarse con el contenido.

2. ¿Qué piezas tendrían que salir/implementarse antes que otras?

Primero se presentará el material educativo, libro de lectura y escritura para que los alumnos se empiecen a familiarizar con el contenido del mismo. Una vez que se cumpla con esto podrán empezar a utilizar el juego del que podrán disfrutar, incluso si aún no han aprendido a leer.

3. ¿Cuál es la estrategia que las une?

La línea gráfica como su función se liga entre sí. Ambos cuentan con el objetivo de ayudar tanto al catedrático como al alumno a que puedan aprender y ofrecer una mejor educación. De igual manera, las ilustraciones empleadas en el juego son las mismas que se utilizan en el libro, con el objetivo de que el alumno pueda asociarlas y sea más fácil para él/ella comprender el contenido.

4. ¿Cuál es la visión global de las piezas como un todo?

Se pretende dar inicio con el material educativo. Este contará con un pequeño instructivo que le informará al docente cómo abrir la aplicación, si en caso se inclina por una versión digital y también contará con las instrucciones del juego. El juego permitirá que los alumnos puedan reforzar sus conocimientos a través de un juego que les entretenga y del cual continúen aprendiendo.

TRES PROPUESTAS PARA UNA NECESIDAD

OPCIÓN A.

Se trabajará una versión digital de los diferentes materiales que se necesitan, en la que los alumnos podrán enfatizar su atención en el tema de lectoescritura. Algunos estudios (citados en el grupo objetivo), han demostrado que la generación Z tiene la capacidad de intuir cómo se utiliza la tecnología. Esto demuestra que no importa que los alumnos sean de escasos recursos, con la práctica podrán utilizar los dispositivos.

Considerando que la mayoría posee problemas leves de atención, como se ha mencionado en la familiarización del proyecto como en otros puntos, se considera que una tableta permitirá que el estudiante se sienta lo suficientemente atraído a la temática y que resuelva con deseo sus ejercicios. De este modo se obtendrá un aprendizaje más exitoso. Dicha propuesta funcionará para el niño como para el docente. Asimismo, abre un sinfín de oportunidades para la educación de los estudiantes

OPCIÓN B.

Constará de un libro con cierta cantidad de páginas que el estudiante resolverá según avance en el área de lectoescritura.

El profesor contará con su propia versión. De igual forma será con el alumno.

OPCIÓN C.

Se propone la opción C. que consta en utilizar el libro educativo impreso como pieza principal para todos los estudiantes. Sin embargo, el profesor tendrá a su disposición una tableta que podrá ofrecer al estudiante como una recompensa en base al desarrollo y proceso en sus habilidades de lectoescritura. Esto quiere decir que, si un alumno está avanzando rápidamente y se esfuerza en mejorar, se verá beneficiado de utilizar una tableta y realizar sus ejercicios de una manera más interesante y diferente a la acostumbrada.

En esta opción se utilizarán ambas versiones: impresa y digital.

NOTA

Se proponen 3 opciones que solventarán la necesidad y que permitirán al cliente poder decidir cuál utilizar según lo que consideren más conveniente para los estudiantes y la disponibilidad de recursos a su alcance. El juego en cualquiera de las tres opciones será impreso, como material complementario.

PIEZA
MEDIO
MEDIOS Y FORMAS DE DISTRIBUCIÓN

PROPÓSITO Y CARÁCTER	SOPORTE	LUGAR	TIEMPOS	A TRAVÉS DE QUIÉN O CÓMO
Material educativo Dar a conocer las diferentes letras del abecedario. Los alumnos deberán aprender a trazarlas, conocer su sonido y leerla. Asimismo, contarán con actividades en las que puedan poner en práctica lo que se ha aprendido de la letra.	Físico / impreso. Digital.	Niños de primero primaria de Escuela Francisco Morazán.	Se utilizará durante todo el ciclo escolar, desde marzo hasta mediados de octubre.	Aury Corpeño, directora de Escuela Francisco Morazán. Ella será quien distribuya el material a los alumnos.
Juego Reforzar el aprendizaje del alumno, en este pondrá en práctica la forma de las letras y podrá asociarlas a los dibujos representados. Cuando tenga un conocimiento más elevado debiera de practicar su escritura y lectura.	Impreso			Sin embargo, será la profesora de ese momento, de primero primaria, quien enseñe el contenido del material.

FASES ESTRATÉGICAS DE COMUNICACIÓN

A continuación se presenta un calendario, seguido de una explicación sobre cómo será distribuido el material a desarrollar para Escuela Francisco Morazán.

	MARZO - JUNIO 2018	JULIO - AGOSTO 2018	SEPTIEMBRE - OCTUBRE 2018
MATERIAL EDUCATIVO			
	Unidad 1	Unidad 2	Unidad 3
	Inicio del proceso de lectura y escritura Conociendo la letra "O". Conociendo la letra "I". Conociendo la letra "A". Conociendo la letra "E". Conociendo la letra "U". Conociendo consonantes : "M, P, S, L, D."	Conociendo las letras: D, N, T, R, F, C, G, B, Q.	Conociendo las letras: V, Ñ, H, J, Y, K, Z, W, X.
JUEGO			

Nota: Los estudiantes aprenden alrededor de 1 letra por semana. Sin embargo, la primera fase es más larga ya que son las primeras letras que el niño conocerá. El proceso se torna más complejo cuando comienzan a conocer las consonantes, es por ello que practican aproximadamente 1 letra por semana.

MARZO - JUNIO

El libro educativo será dividido en 3 unidades para brindar un mejor proceso a los alumnos. De marzo a mayo practicarán la primera unidad. En ella se introduce a los alumnos al mundo de la lectura y escritura. En esta etapa aprenderán las vocales y algunas consonantes. Siendo esta la parte más compleja, se distribuye en 4 meses de aprendizaje.

Para ayudar a los catedráticos a que los niños empiecen a familiarizarse con las letras, podrán empezar a utilizar el juego en su fase no. 1.

JULIO - AGOSTO

De julio a agosto, los alumnos darán inicio a la segunda unidad. En ella ya conocerán más consonantes. En esta etapa pueden comenzar a utilizar la fase no. 2 pero con ciertos límites.

SEPTIEMBRE - OCTUBRE

En estos meses, los niños podrán terminar de aprender las letras y en este caso ya no habrá límites con el juego. Podrán utilizarse las dos fases del mismo.

PROCESO DE BOCETAJE



Página número 190

Una vez que se ha obtenido el concepto de diseño, se dio inicio a la fase de bocetaje manual, seguido de la fase digital. Se desarrolló de la siguiente manera:

1. LIBRO EDUCATIVO

2. JUEGO

Asimismo para lograr llevar a cabo el diseño de cada una de las piezas, el bocetaje surgió en el siguiente orden:

1. Referencias:

Se contó con referencias como una fuente de inspiración y creación de ideas para desarrollar las piezas con mayor eficiencia, siempre cumpliendo con su objetivo.

2. Bocetaje manual:

En este punto se inicia la plasmación de ideas. De esta manera se dibujó en papel las diferentes opciones que se consideraron para realizar las piezas preliminares.

3. Bocetaje digital

Una vez que se ha seleccionado una pieza definitiva, en algunos casos se continúan llevando a cabo ciertos cambios, para mejorar la comunicación de la pieza.

4. Modificación de pieza

Una vez que se ha seleccionado una pieza definitiva, en algunos casos se continúan llevando a cabo ciertos cambios para mejorar la comunicación de la pieza.

Para lograr identificar cada una de las etapas/secciones se realizaron íconos para que a lo largo del proceso sean identificados de la siguiente manera:



REFERENCIAS



BOCETAJE MANUAL



BOCETAJE DIGITAL



MODIFICACIÓN DE LA PIEZA



IDEA SELECCIONADA

DEFINIR LÍNEA GRÁFICA

A continuación se presenta el proceso de bocetaje que surgió para definir la línea gráfica a aplicar en las diferentes piezas a realizar.

Se definió la ilustración, tipografía, gama de color y retícula.

Para ello se realizó el proceso antes descrito y siempre se consideró al grupo objetivo como frase conceptual.

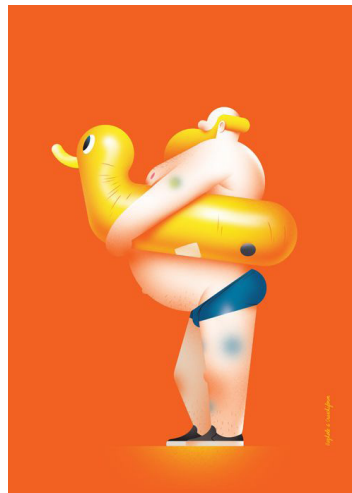
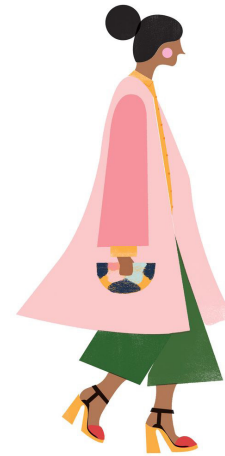
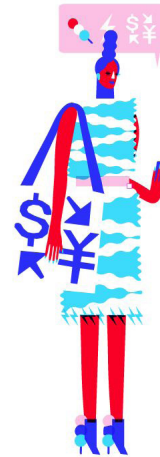
ILUSTRACIÓN

El proyecto se dirige a niños de 7-9 años de edad, por ello, se decide optar por la ilustración ya que como García (2004) explica, la ilustración en un libro infantil busca hacer nacer el interés del receptor, como enriquecer la capacidad comprensiva. Es un utensilio con el cual se pretende educar el paladar estético del niño.

Al realizar el proceso de validación de la línea gráfica (anexo no. 3.5) se presentaron a los estudiantes 3 libros infantiles. Cada alumno debía seleccionar el que más les gustara. Con base en los resultados, al conocimiento de García y a la frase conceptual: explosión dinámica tipográfica, se concluye realizar una serie de ilustraciones con trazos orgánicos. A través de esto se pretende que el material sea divertido y explicativo para los estudiantes. Esto se refiere a que el alumno pueda comprender lo que aprenderá a leer y a escribir.

Como primer punto se evaluaron referencias de ilustración para continuar observando imágenes y estilos que cumplieran con lo que se describe anteriormente. Seguido de esto se bocetaron personajes que surgen con lo que se pretende alcanzar. Finalmente se digitalizaron las mejores opciones.

Dicho proceso se llevó a cabo de manera “grupala” ya que se consideró que como primer paso era necesario establecer una línea gráfica.



Descripción: Referencias ilustrativas
Fuente: <https://www.pinterest.com/kmjcr15/francisco/>



1



2



3



4



5



6



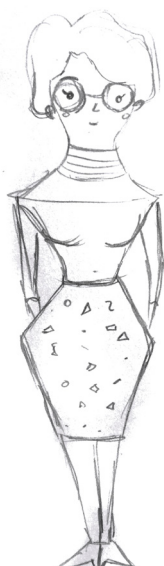
7



De la imagen 1 – 4, Se presentan bocetos en los que se practica una figura orgánica con trazos sencillos ya que en niños de 7-9 años, se evaluó en la validación del concepto que los dibujos que realizan son a base de líneas y trazos bastante simples. Por esta razón se bocetan opciones con un nivel de iconocidad medio – alto.

De la imagen 5 – 7 se presentan bocetos en los que la figura y forma del cuerpo de los personajes es orgánica con trazos simples, pero en este caso la forma de la cabeza de los personajes difiere de las primeras. Como ciertos elementos del rostro.

8



9



10



11



12



En las figuras 8-9 se trazaron personajes a base de figuras básicas que se consideran que son funcionales para la rápida comprensión de los niños.

Asimismo, se bocetaron personajes un poco más realistas sin llegar a ser 100% realistas (10 - 12), pues se buscó continuar con dibujos con una iconocidad media, por lo antes mencionado.



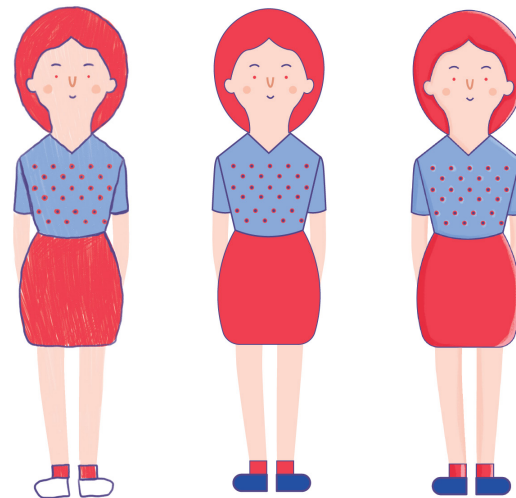
13



14



15



Se vectorizó el boceto no. 8 de tal forma que se pudiera visualizar de mejor manera la ilustración digital (13). Se consideró que la forma del personaje es compleja por lo que se continuó con el desarrollo de un nuevo personaje (14). Este mismo se practicó

de 3 maneras (15). La primera es a base de pinceles. La segunda es solo vector. La tercera es realizada a base de vector con un sombreado desarrollado con pinceles. Estas técnicas se escogen en base a las referencias presentadas en el Focus Group (anexo 3.5).

16



17



18



Asimismo, se decide validar la técnica y estilo ilustrativo para la aceptación del grupo objetivo por lo que al boceto no. 15, se decide agregar una figura masculina como una mascota, de tal manera que los niños pudieran observar detalladamente y de manera más completa las opciones.

La no. 16, es completamente a base de brush y fue descartada ya que se percibía como una imagen mal pintada. Entre la 17 y 18 algunos no percibieron gran diferencia, sin embargo la mayoría sí lo notó y se inclinaron por la técnica mixta (18) ya que les llamaba la atención los contornos y textura que provoca.



19



Por lo antes descrito, finalmente la técnica y estilo a utilizar para las ilustraciones es representado en la imagen no. 19 ya que es un estilo que les gusta a los alumnos, comprenden, y logra representar la frase conceptual a través de la textura como del estilo.

COLOR

Como se menciona con anterioridad, en el grupo focal realizado con los niños (ver anexo 3.5) se determinó que como primer puesto, los alumnos se inclinan por colores cálidos. De igual manera en la entrevista a Monroy (2015, anexo 3.3), se conoce que los alumnos se ven interesados por los colores vivos.

Ricupero (2007) menciona que el color es más que una característica compositiva, es una herramienta de comunicación que se emplea para transmitir ciertos sentimientos.

Se conoce que los alumnos de primero primaria de EFM, sufren de leves problemas de atención, es por esta razón y por la frase conceptual: explosión dinámica tipográfica, que se busca crear un contraste de color y armonía que atraiga a los estudiantes. Se emplearán tonos saturados, considerando que son los que más les gustan a los niños.

Siendo un libro que contendrá bastantes ilustraciones que representan objetos, personas, animales, etcétera; se hará uso de una paleta de color con tonos primarios, secundarios y terciarios.

Para la paleta de color no surge un bocetaje manual ya que cuando se realizó el grupo focal y respectivas entrevistas a las docentes de EFM, se concluyó que la gama de color ideal para los alumnos son colores vivos, como se menciona con anterioridad.



La paleta de color seleccionada es la que a continuación se presenta. Dichos tonos fueron elegidos en base a los resultados obtenidos en el focus group.



Para la paleta de color no surge un bocetaje manual ya que cuando se realizó el focus group y respectivas entrevistas a las docentes de EFM, se concluyó que la gama de color ideal para los alumnos son colores vivos, que capturen su atención con facilidad

y con los que ellos se puedan divertir. De igual manera estos tonos permiten ligarse de manera ideal con la frase conceptual: explosión dinámica tipográfica.

TIPOGRAFÍA

El proyecto se basa en que los alumnos puedan aprender a escribir y a introducirse en el mundo de la lectura. Claro está que la tipografía es un tema clave para alcanzar el éxito del mismo.

McCannon, Thornton y Williams (2009) definen que las fuentes *sans serif* son más legibles para los niños que aprenden a leer.

En el grupo focal (anexo 3.5) realizado con los alumnos se les mostró la misma palabra impresa en grande pero una con una versión tipográfica *sans serif* y otra con *serif*. Los alumnos mencionaron que les gustaban ambas y no sentían problema al leerlas. Sin embargo, en el análisis de casos análogos se evidencia que los autores antes citados poseen la razón. Las fuentes *sans serif* son más funcionales al introducirse en el mundo de lectoescritura. Debido a esta razón y por poseer un concepto de: explosión dinámica tipográfica, se evidencia la necesidad de utilizar una fuente amena, amigable y legible para el estudiante.

Es importante recalcar que la explosión dinámica de la frase conceptual, será plasmada en las ilustraciones y gama de color.

Por otro lado, se llevaron a cabo pruebas de tipografía en donde se buscó utilizar fuentes únicamente *sans serif*, ya que al agregar más detalles en los trazos de las letras, los alumnos pueden llegar a crear confusión siendo la primera vez que ven y conocen una letra en específico.



Descripción: Referencias ilustrativas

Fuente: <https://www.pinterest.com/kmjcr15/diagra/>



20

Aa Bb Gg	Caviar Dreams
Aa Bb Gg	Arcon
Aa Bb Gg	Geosans Light
Aa Bb Gg	GT Eesti Pro
Aa Bb Gg	Montserrat

21

Aa Bb Gg	Futura
Aa Bb Gg	Century Gothic
Aa Bb Gg	Quicksand
Aa Bb Gg	Biko

Se buscaron fuentes tipográficas (20 y 21) en donde se evaluó específicamente el trazo de la letra A y de la letra G, ya que estas debían ser redondas, basadas en un círculo y una línea ya que ésta es la forma inicial de conocer la letra.

Aa Bb Gg ñÑ Geosans Light

Aa Bb Gg ñÑ Futura

Aa Bb Gg ñÑ Century Gothic

Aa Bb Gg ñÑ Quicksand

Aa Bb Gg Ññ Biko

De la lista antes presentada se evaluó que se contara con la letra Ñ (21-22), como no todas lo hacían, se seleccionaron las fuentes que sí contaban con la misma (22).



23

Quicksand

Aa Bb Cc Dd
Ee Ff Gg Hh
Ii Jj Kk Ll
Mm Nn Ññ Oo
Pp Qq Rr Ss
Tt Uu Vv Ww
Xx Yy Zz

Finalmente se seleccionó Quick sand (23) para el contenido del libro educativo ya que dicha fuente posee trazos más orgánicos, reflejando una imagen más amigable para el infante.

Por otro lado, se opta también por la fuente futura (24) como una

24

Futura

Aa Bb Cc Dd
Ee Ff Gg Hh
Ii Jj Kk Ll
Mm Nn Ññ Oo
Pp Qq Rr Ss
Tt Uu Vv Ww
Xx Yy Zz

tipografía adecuada para las instrucciones de los ejercicios.

Ambas tipografías permitirán que el contenido sea comprensible, adecuado y dinámico, reflejando la frase conceptual.

RETÍCULA

Como se ha mencionado a lo largo de la definición de la línea gráfica, el material se dirige a niños de 7-9 años de edad y se estarán introduciendo a la lectura y escritura. Se consideró que se emplearía una retícula formal en la que se trabajarán jerarquías visuales que sean funcionales tanto para el docente como para el estudiante. De esta manera se podrá hallar una lectura visual. A través de la jerarquía se pretende alcanzar el dinamismo en el tamaño de los elementos y así lograr un énfasis en la tipografía, buscando proyectar: explosión dinámica tipográfica.

Como menciona Zanón (2007), la retícula permitirá que surja un orden de texto, contenido, imágenes e incluso multimedia. Será el alcanzar una distribución equitativa entre lo estético y funcional del material escrito, visual y los espacios.

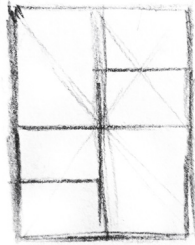
Para la apropiada diagramación del contenido de libros, primero se buscaron referencias de diagramación, seguido de esto se bocetaron diferentes retículas en las que se consideró la apropiada organización de los elementos.



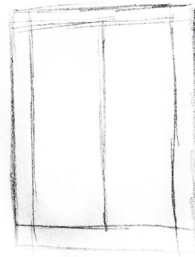
Descripción: Referencias ilustrativas
Fuente: <https://www.pinterest.com/kmjcr15/diagra/>



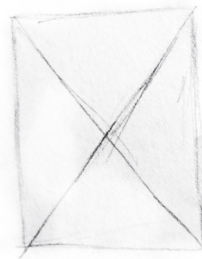
25



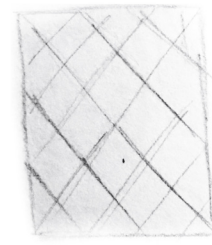
26



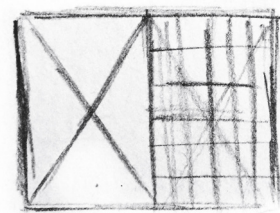
27



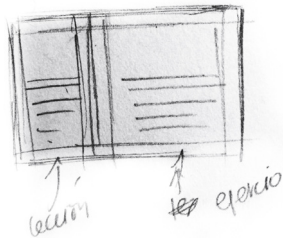
28



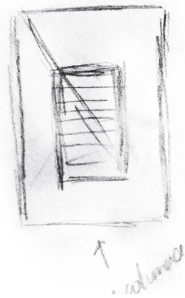
29



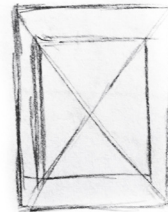
30



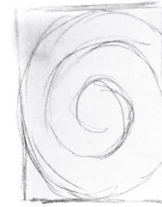
31



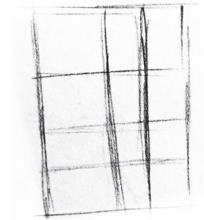
32



33



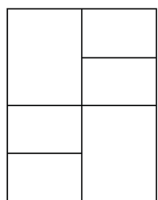
34



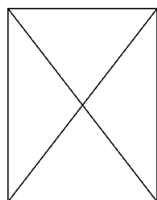
Se bocetaron diferentes opciones de retícula enfocadas en la funcionalidad de las piezas y comprensión del contenido, de igual manera que representará y cumpliera con el objetivo de la frase conceptual.



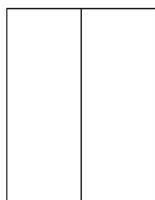
35



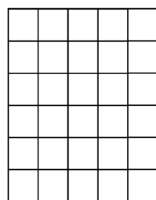
36



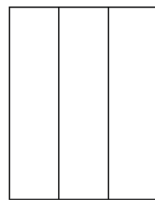
37



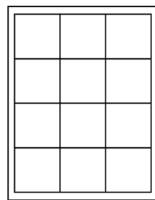
38



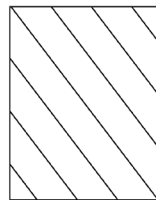
39



40



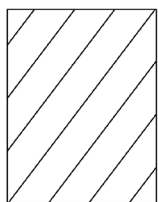
41



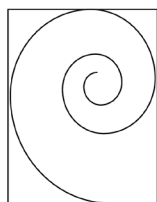
42



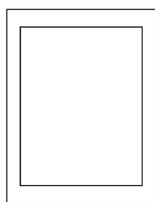
43



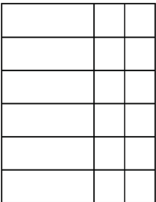
44



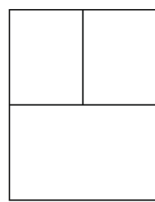
45



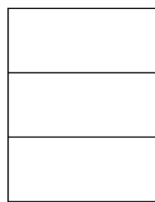
46



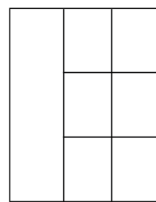
47



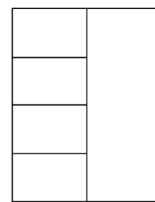
48



49



50



Las retículas fueron plasmadas de manera gráfica para poder evaluar de una mejor manera las dimensiones de los módulos. De igual forma, en este punto surgen más opciones.

51



Opciones:

1. La sal se sale.
2. Los sapos no son malos.
3. Mi sapa es salada.
4. La mesa es lisa.
5. La seda es de mamá.

la lana
le león
li lili
lo loma
lu luna

52

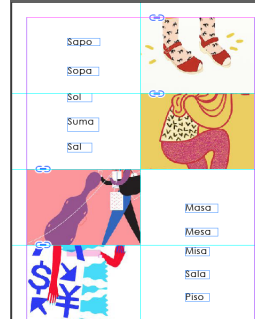


Opciones:

1. La sal se sale.
2. Los sapos no son malos.
3. Mi sapa es salada.
4. La mesa es lisa.
5. La seda es de mamá.

la lana
le león
li lili
lo loma
lu luna

53



Opciones:

1. La sal se sale.
2. Los sapos no son malos.
3. Mi sapa es salada.
4. La mesa es lisa.
5. La seda es de mamá.

la lana
le león
li lili
lo loma
lu luna

54

Masa	Misa	Sala
Masa	Misa	Piso
Masa	Misa	Piso
Masa	Misa	Piso

Opciones:

1. La sal se sale.
2. Los sapos no son malos.
3. Mi sapa es salada.
4. La mesa es lisa.
5. La seda es de mamá.

la lana
le león
li lili
lo loma
lu luna

55

Unidad 1

Metricidad Fina

Leer es una actividad fundamental para adquirir conocimientos. Los niños que leen bien obtienen mayores éxitos y mejores calificaciones en los estudios. Todos los maestros y profesores coincidimos en que tener el hábito de leer es una condición necesaria.

© webdelmaestro.com

Metricidad Fina

Leer es una actividad fundamental para adquirir conocimientos. Los niños que leen bien obtienen mayores éxitos y mejores calificaciones en los estudios.

56

UNIDAD # 1

Metricidad Fina

Leer es una actividad fundamental para adquirir conocimientos. Los niños que leen bien obtienen mayores éxitos y mejores calificaciones en los estudios. Todos los maestros y profesores coincidimos en que tener el hábito de leer es una condición necesaria.

© webdelmaestro.com

Metricidad Fina

Leer es una actividad fundamental para adquirir conocimientos. Los niños que leen bien obtienen mayores éxitos y mejores calificaciones en los estudios.

Para poder asegurarse que las retículas graficadas son funcionales se decidió crear una especie de bocetaje aplicando la retícula con contenido ficticio.

Una vez se contaba con una mejor visualización se descartaron

ciertas opciones y algunas se desarrollaron más según la opción que lograra plasmas mejor el concepto y se acoplara a las necesidades del grupo objetivo. Las opciones 55 y 56 son creadas para la diagramación para la guía del docente.



57

Vocabulario

Masa	Misa	Sala
Masa	Misa	Piso
Masa	Misa	Piso
Masa	Misa	Piso

07.

Lección

M m

ma me mi mo mu

Meme ama a mimi.
Mi mamá me ama.
Mimi mima a meme.
Mimo a mi momia.
Amo a mi mimo.

08.

58

Ejercicio

Revisa el trazo de la letra.

Mm Mm Mm Mm Mm

07.

Se decide utilizar una retícula en la que continuará teniendo leves modificaciones, según el contenido. Sin embargo la diagramación del texto continuará siendo la misma, tanto la del lado derecho (57), como la retícula para las planas. (58)

Se opta por estas opciones ya que se considera que será una

manera en la que los niños se sentirán más cómodos y será más comprensible para ellos poder leer el contenido. De igual forma se permitirá mantener un dinamismo y que la tipografía sea de los elementos más importantes.

60

Leción

M m

ma me mi mo mu

Meme ama a mimi.
 Mi mamá me ama.
 Mimi mima a meme.
 Mimo a mi momia.
 Amo a mi mimo.

08.

61

Leción

M m

ma me mi mo mu

Meme ama a mimi.
 Mi mamá me ama.
 Mimi mima a meme.
 Mimo a mi momia.
 Amo a mi mimo.

08.

62



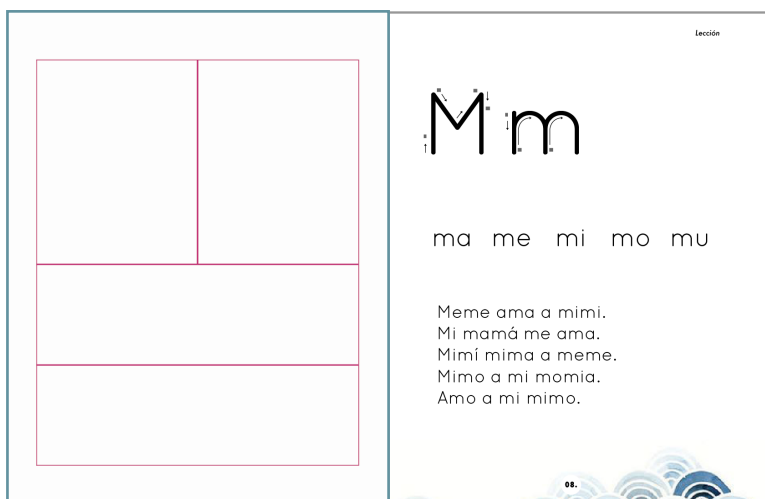
Del boceto no 60 – 64 son otras opciones de diagramación para las actividades que los alumnos deberán realizar para poner en práctica las lecciones. La diagramación de la letra, oraciones y palabras permanecerá igual. Se consideró utilizar diversas retículas para crear un contenido con mayor variedad y que sea

63



del interés de los alumnos. De igual forma a través de diferentes aplicaciones de retículas se logra lo antes descrito. Terminando así de ligar el diseño a la frase conceptual como a la necesidad del G. O.

64



Finalmente para la diagramación del contenido para la guía de los profesores (65) se concluyó que el punto focal debería ser la página del libro (cuadro rosado en el boceto). Contando ésta con mayor peso visual ya que el contenido textual se relaciona a las diferentes imágenes que se presentará en las páginas de la guía. En la parte superior se localiza el encabezado con el número

65



de la unidad como el número de la página ya que en opciones anteriores (55 y 56) la diagramación causaría problemas en la impresión litográfica. Asimismo, se considera que la opción 65 es más adecuada y funcional para los profesores. Dejando oportunidad también de reflejar el concepto de diseño.

BOCETAJE DE PIEZAS INDIVIDUALES

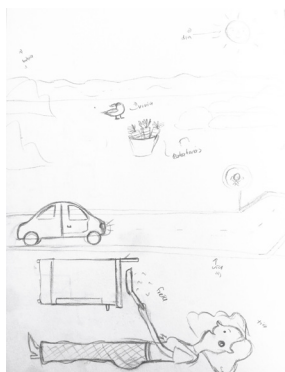
A continuación se presenta el bocetaje de las piezas individuales:
Libro para alumnos, Guía para maestros y juego.

Es el proceso que se desarrolla para la creación de cada uno de los materiales, con el diseño definido ya aplicado y cómo es que se llega a la pieza preliminar.

1. LIBRO PARA NIÑOS



66



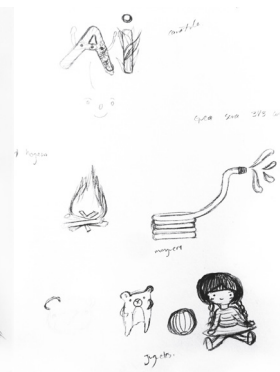
67



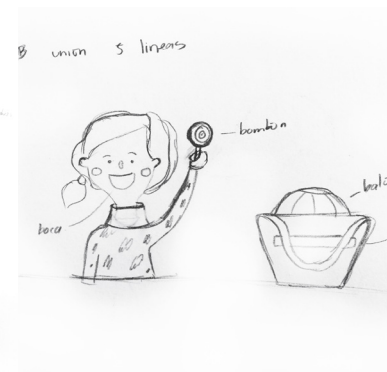
68



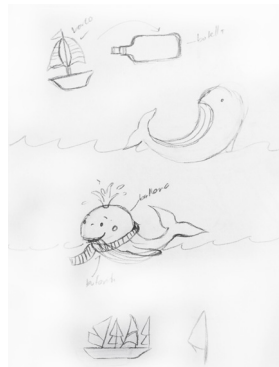
69



70



71



72



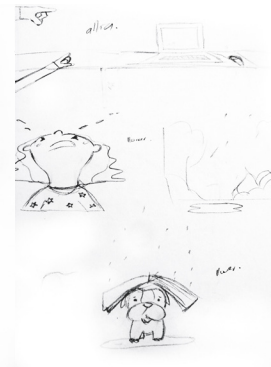
73



74



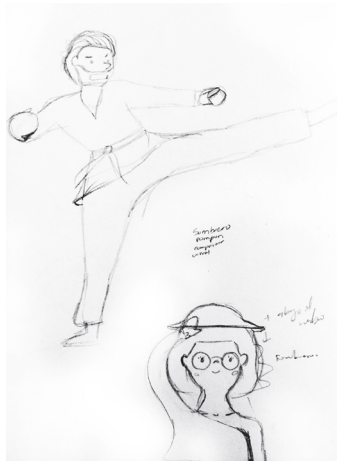
75



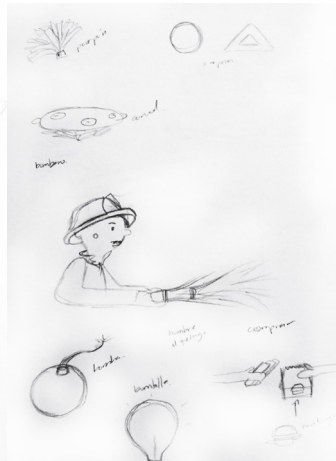
En este punto se bocetan todas las ilustraciones que se necesitarán presentar a lo largo del contenido. Los dibujos, se refeljan con urvas y movimiento para poder ligarle a la frase conceptual,

por medio del dinamismo. Asimismo, se considera el nivel de iconocidad que el alumno puede comprender y retener a la edad de 7 años.

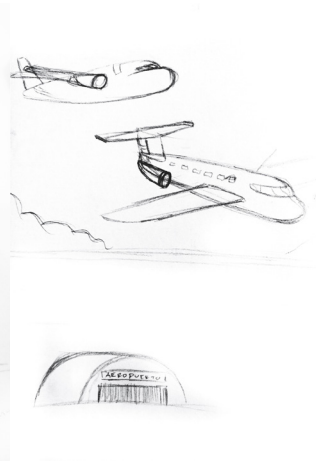
76



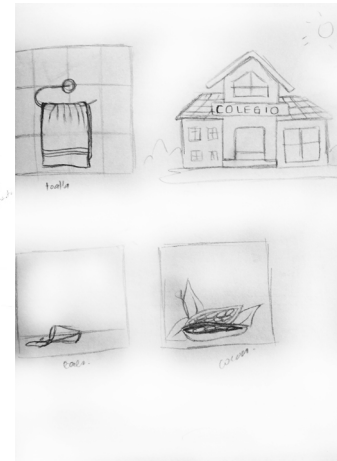
77



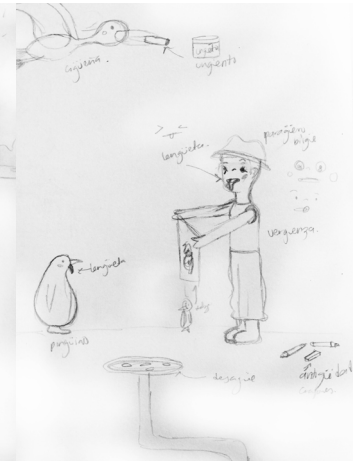
78



79



80



81



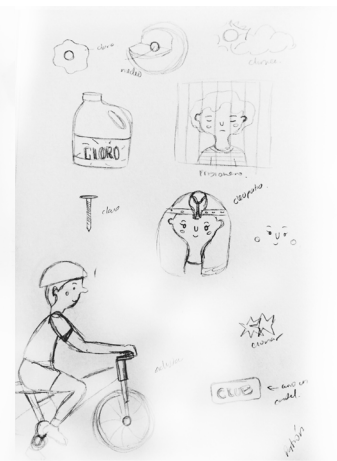
82



83



84

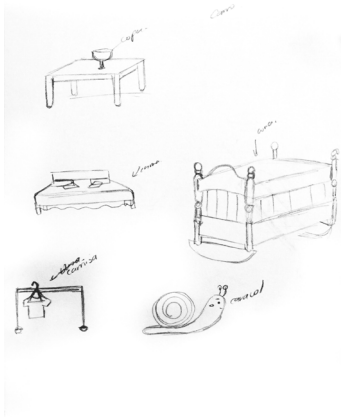


85



Se continúa con el bocetaje y se prueban diferentes composiciones para así lograr escoger la más adecuada e interesante.

86



87



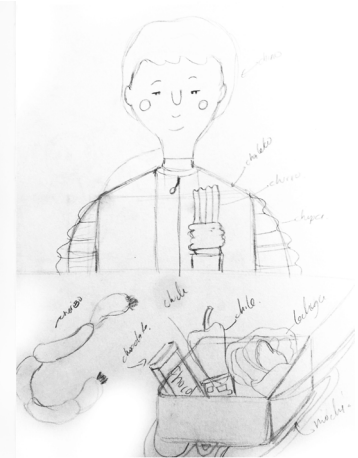
88



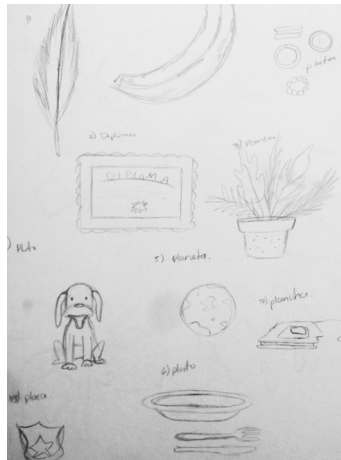
89



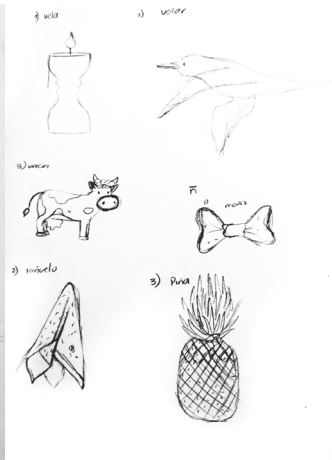
90



91



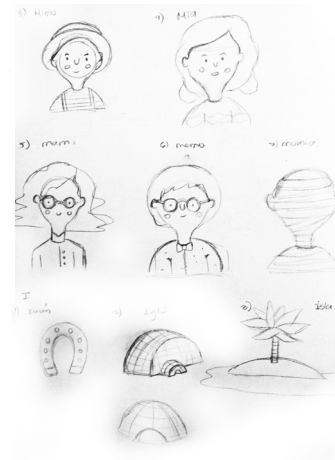
92



93



94

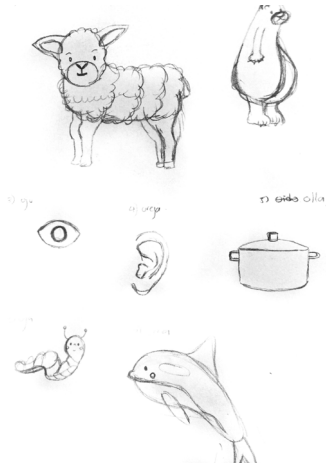


95

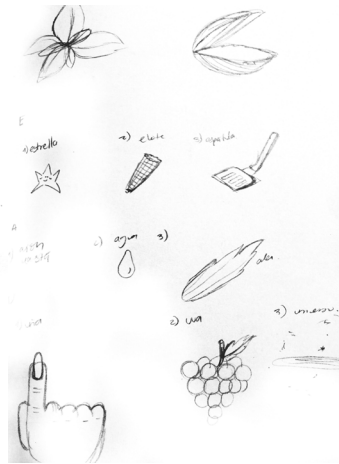


Muchos de los dibujos presentados en esta etapa no se plasmaron de manera digital ya que como se menciona es un bocetaje y se buscaron crear opciones y seleccionar la más idónea.

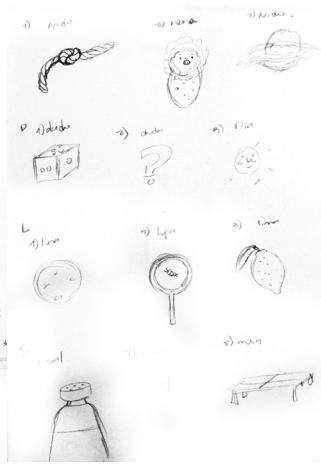
96



97



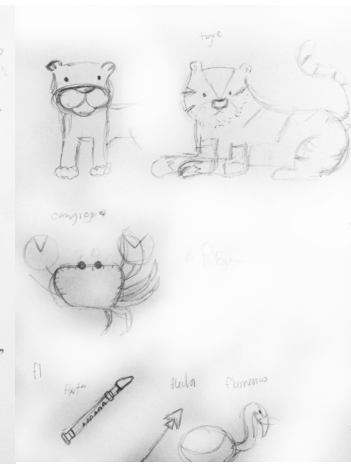
98



99



100



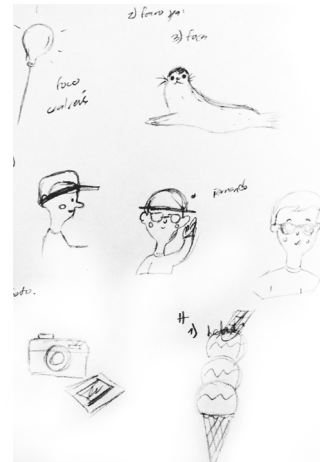
101



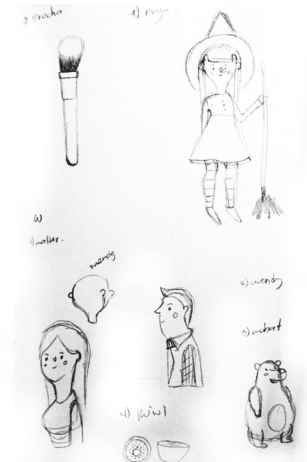
102



103



104

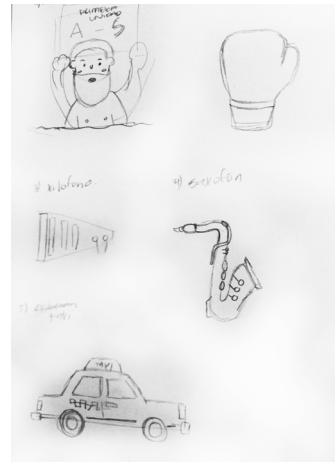


También se bocetan algunas poses, como se observa en la imgaen no. 100 ya que se analizaba en dónde sería colocado el personaje: en pagina completa, media página, encabezado, etc.

105



106



Una vez que se contaba con el contenido del libro, se dio inicio a las diferentes ilustraciones según las palabras que los niños deben de aprender ya que de esta manera se consideró que se facilitaría su comprensión. Asociando el contenido con las imágenes (56-106).



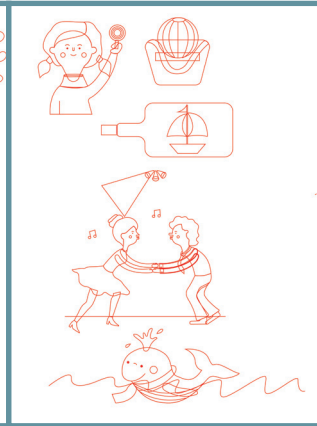
107



108



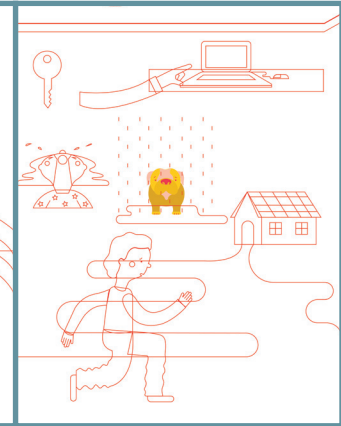
109



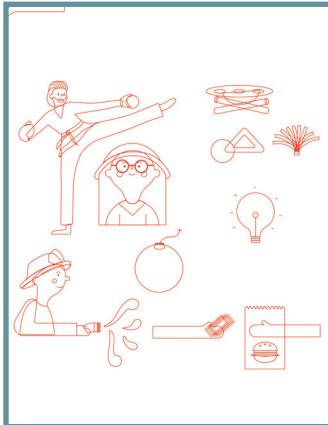
110



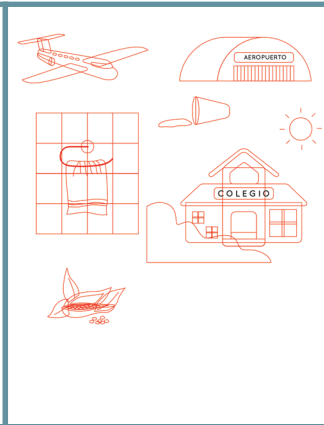
111



112



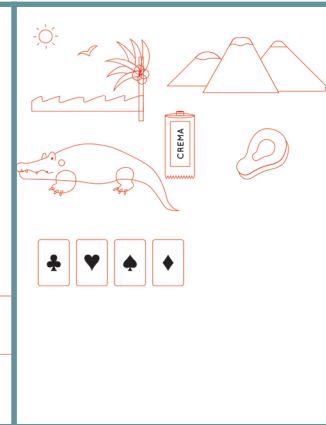
113



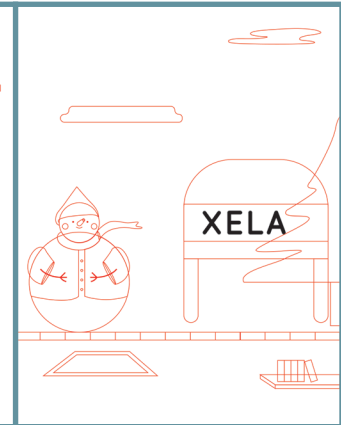
114



115



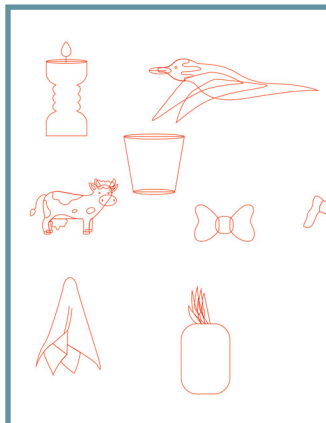
116



Ya que se contaba con todos los bocetos manuales necesarios, se procede a vectorizar únicamente aquellos que cumplen con las características iniciales con las que se validó el estilo ilustrativo.

Una vez vectorizadas, el trazo se perfecciona ya que se busca que el niño pueda comprender el dibujo lo mejor posible. Incluso, algunos de las ilustraciones que se presentan en página

127



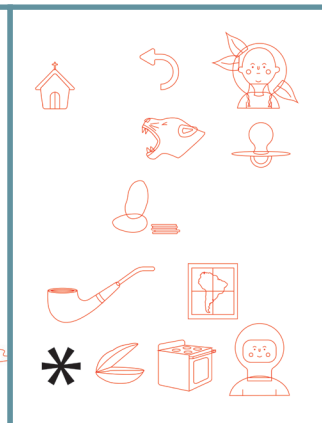
128



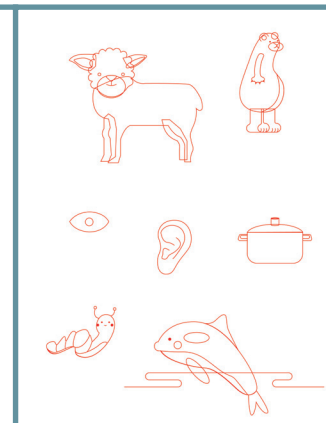
129



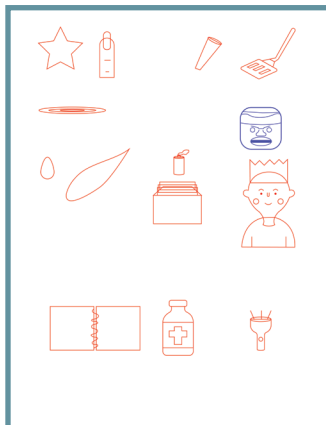
130



131



132



133



134



135



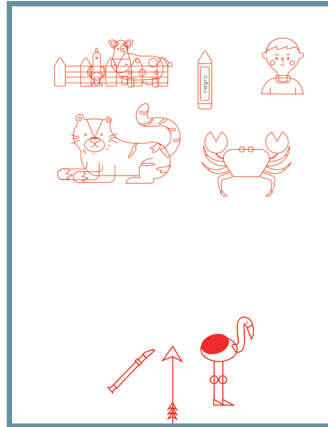
136



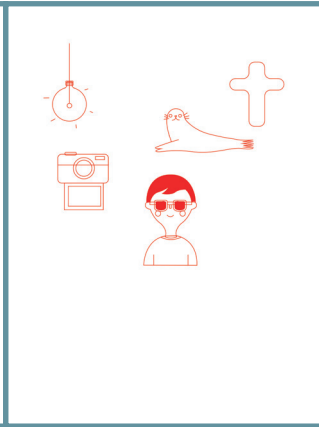
Las ilustraciones se dividen según su contenido.
Como se menciona con anterioridad, todas poseen trazos orgánicos para que el alumnos se siente atraído y lo percoba

más amigable. Asimismo, de esta manera se plasma la frase conceptual.

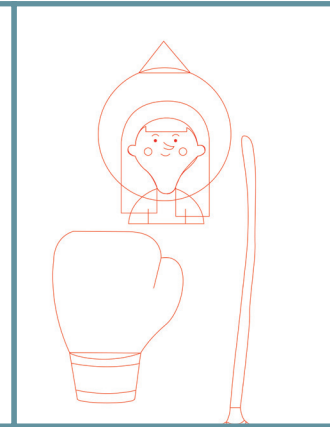
137



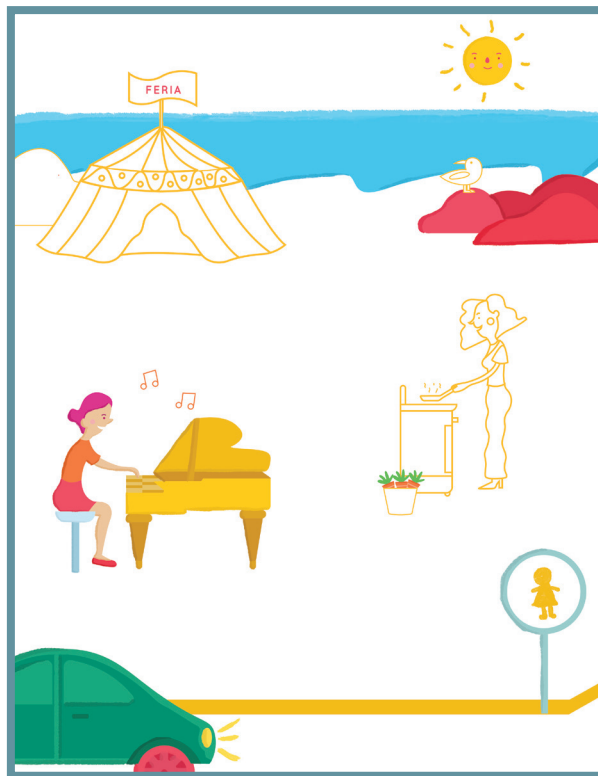
138



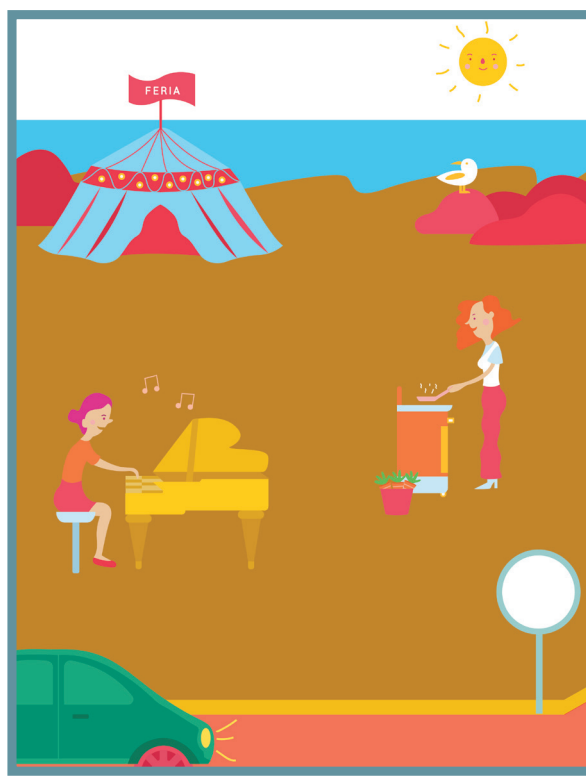
139



140



141



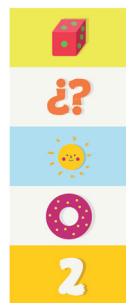
Cuando se contaban con el trazo lineal como vector, se decide dar inicio a la aplicación del color. Como primera opción se consideró pintar ciertas secciones dejando en blanco (140) otras para que el alumno pudiera terminar de colorear (141). Sin embargo dicha

opción se descarta ya que se considera que sería repetitivo de otras actividades a lo largo del libro, como se observa en la opción 146.

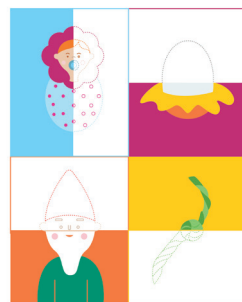
151



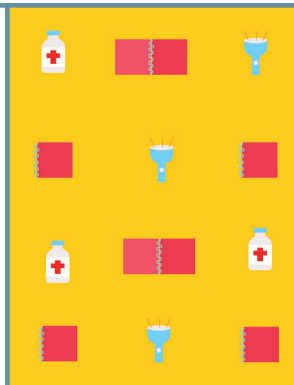
152



153



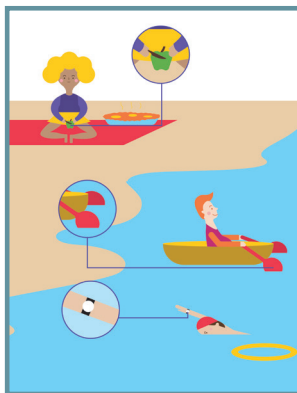
154



155



156



157



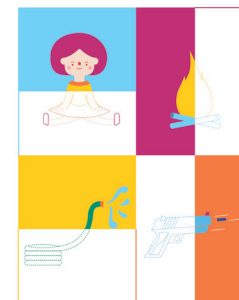
158



159



160



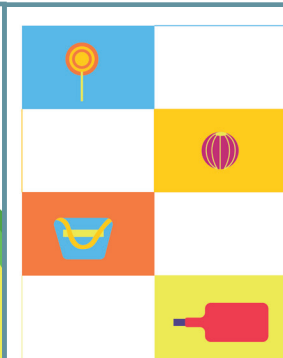
Se concluye no siempre utilizar los colores de acuerdo a la realidad ya que se consideró que de esta manera se podría expandir la creatividad del estudiante. Asimismo, se representaba

el dinamismo y la explosión positiva que se busca plasmar, a través del concepto.

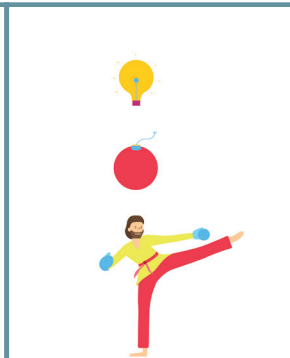
161



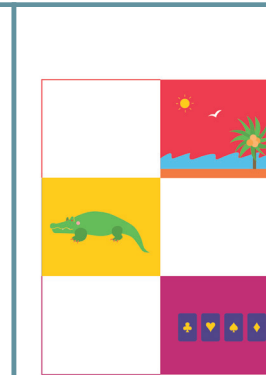
162



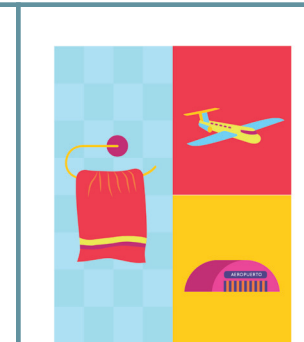
163



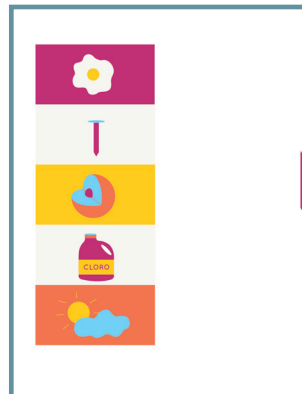
164



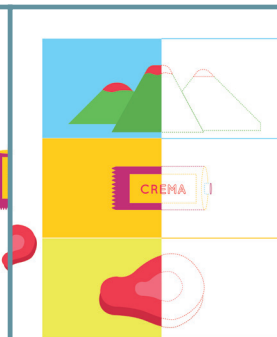
165



166



167



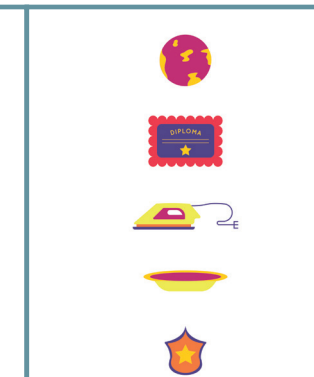
168



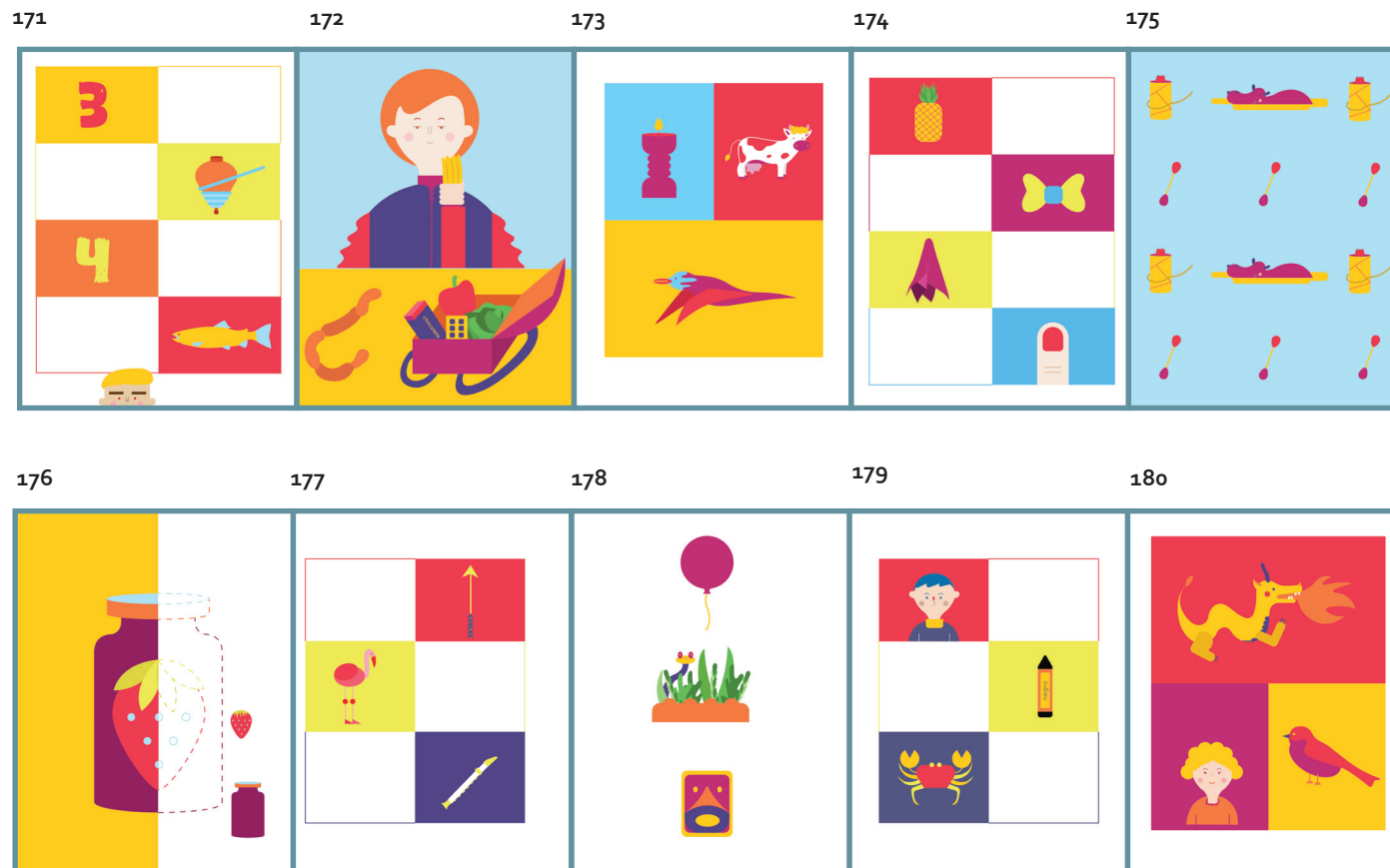
169



170



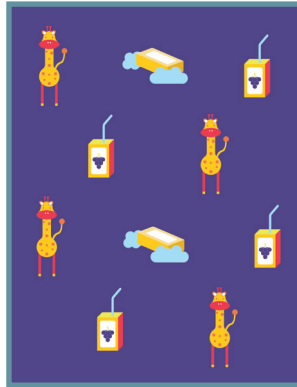
Para seleccionar la apropiada combinación de colores entre una coimposición y otra, se buscó que se creara contraste entre el fondo y la figura para no crear confusión.



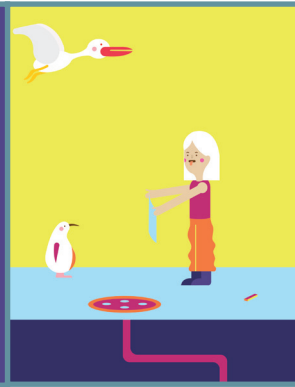
A pesar que se decide no utilizar tonos como el negro, en ciertas ocasiones como en el boceto 179, es necesario aplicarlo debido a la palabra que se está representando “megro”, de no ser así, se

tendría que utilizar un tono muy oscuro como el azul marino los niños lo percibirían de tal forma que podría llegar a ser confuso.

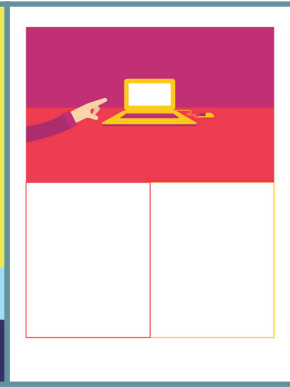
181



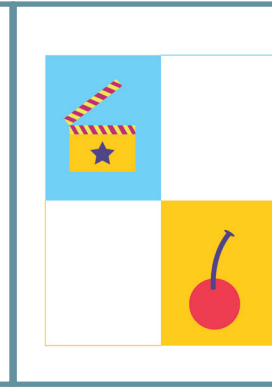
182



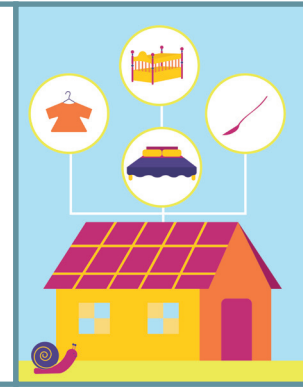
183



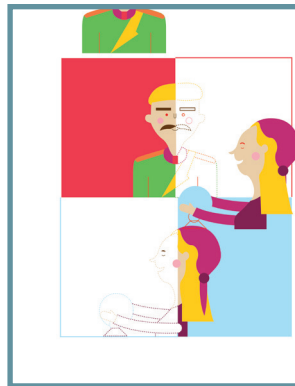
184



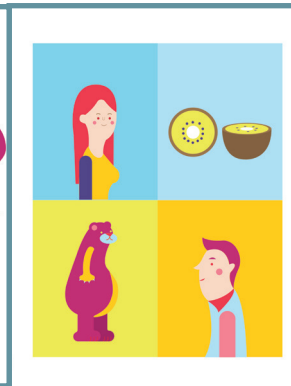
185



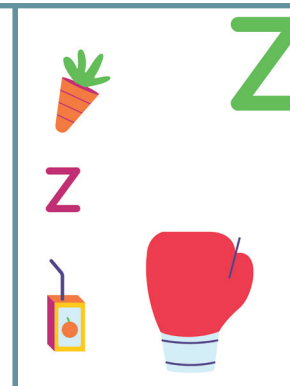
186



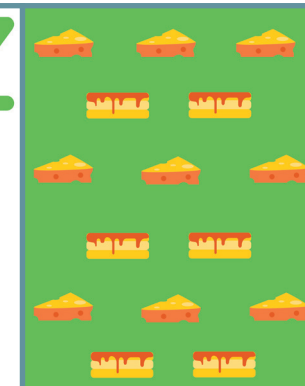
187



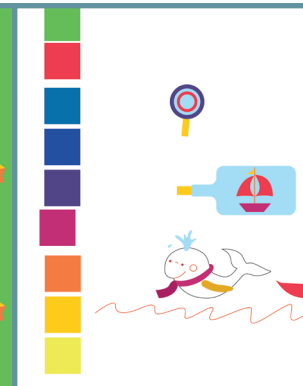
188



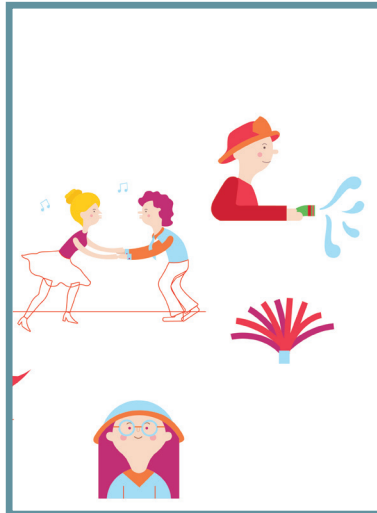
189



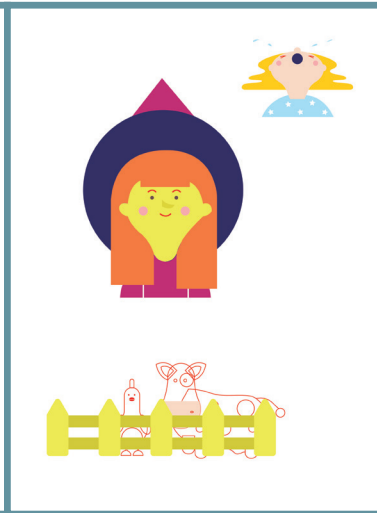
190



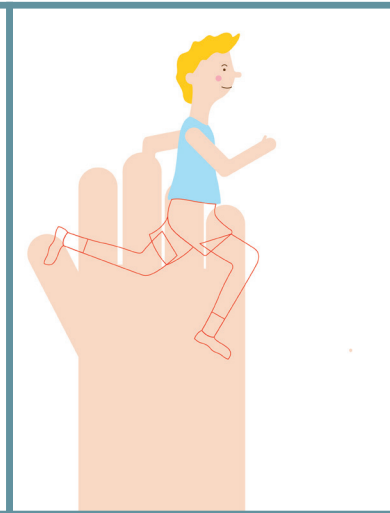
191



192



193

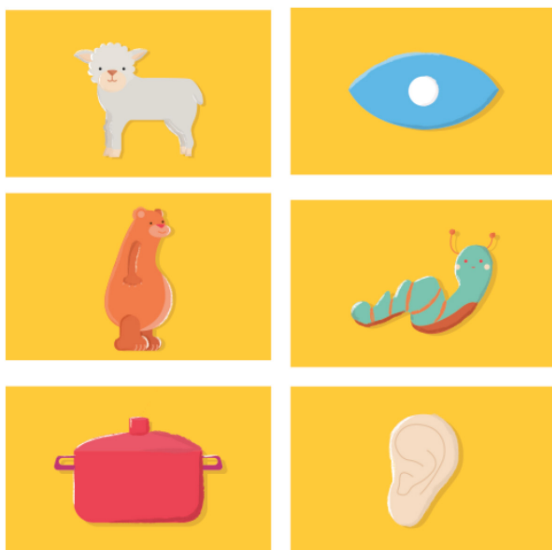


En el proceso de “definición de la línea gráfica” se concluye qué diferentes retículas se aplicarán, en base a las actividades a presentar. Por esta razón es que existen patrones, imágenes

completas, rectángulos vacíos para que ellos pueda dibujar y pintar. Espacios vacíos para que terminen de pintar, etc. Del boceto no. 142 al 193 se presenta dicho proceso.



194



Entre las primeras opciones se hallaba la idea de utilizar el mismo fondo, cambiando las ilustraciones. Sin embargo, se decide cambiar el color de cada fondo para ligar la línea al concepto a

195



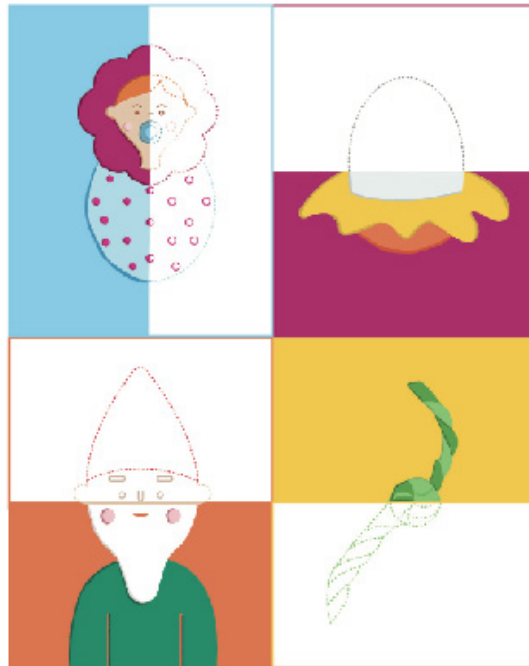
través de la interacción y dinamismo como también considerando los gustos de los niños ya que al utilizar más colores ellos se sentirá más atraídos.



En este caso, por ser la letra "M", cuyo contenido se basa en nombres propios se realizan diferentes personajes. Ésta es la única página que se verá de manera horizontal pues se consideró

que los niños podrán observar mejor los personajes a que si eran colocados de forma vertical.

197



Asimismo, se concluye que en la opción 194, el sombreado con brush es muy leve y poco notorio por lo que en la 196 -198 se

198



presentan ejemplos de un sombreado más contrastante y fuerte que permite mayor detalle visual.



200



201



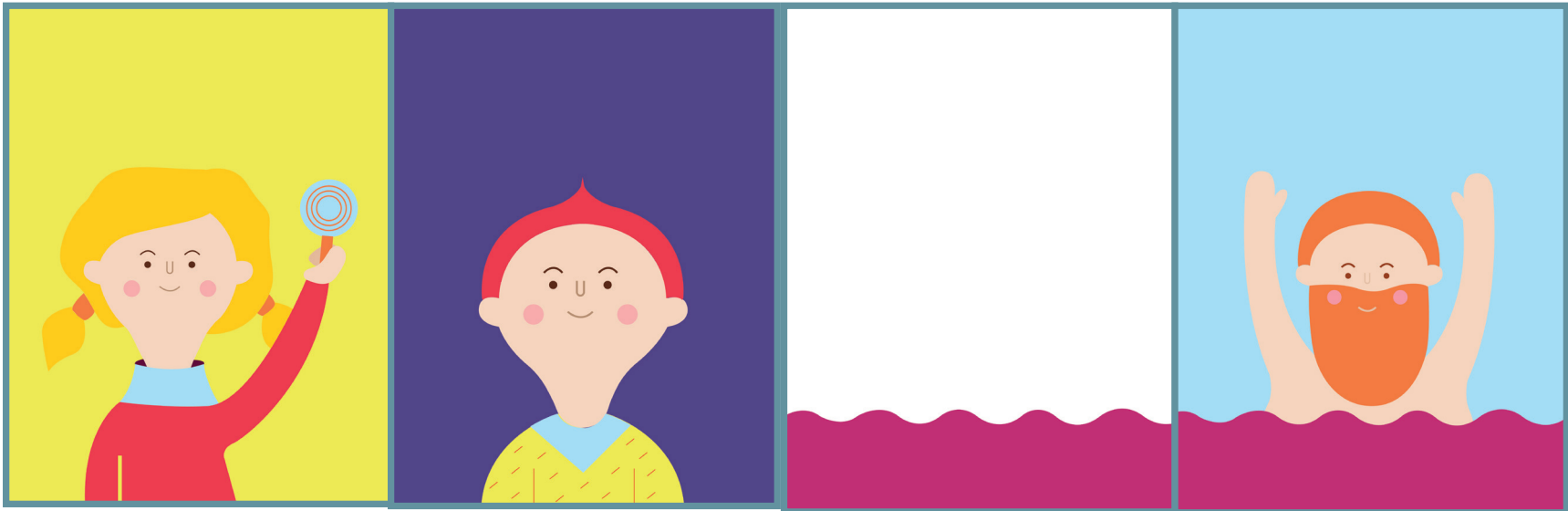
Para las portadillas de cada unidad se consideró la opción de realizarlas en 3d, sin embargo, cuando se evaluaron las opciones se concluyó que no se lograba unificar con la línea gráfica por lo que se descartaron las opciones a199 -200.

De igual forma se intentó desarrollarlas a base únicamente de fuentes tipográficas pero se concluye que es muy formal y poco atractivo para los niños (201).

202

203

204



Por esta razón se decide trabajar con nuevos personajes que se presentarán al inicio de la unidad. (202 – 204).



205



De igual manera, una vez que se contaba con la base vectorial, se procede a aplicar brush y mayor detalle para que las imágenes sean más atractivas para los niños como más representativas de la frase conceptual. (205-207)



Cada carátula posee una ilustración diferente con tonos diferentes sin alejarse de la gama de color seleccionada. De esta manera se consideró que será más fácil, tanto para el alumno como el docente, poder diferenciar una unidad de otra.



Cada una de las carátulas posee dinamismo y movimiento ya que analizó que ésto capturaré la atención de los niños y refleja de manera ideal el concepto ya que se refleja la combinación de color como el movimiento.



208



Dentro de las primeras opciones en el boceto no. 208, se puede visualizar que la lección (pág derecha) contaba únicamente con texto, siendo un libro para niños se considera que debe de contener mayor cantidad de dibujos para que sea atractivo para ellos por lo que en la opción 209, se agrega un ícono para las oraciones, un fondo para cada palabra e instrucciones de cómo trazar la letra.

209



De igual forma, en el boceto 210, se presenta la primera opción de encabezados que se planificaba colocar como un diseño determinado para el resto de los encabezados del libro.



Repasa el trazo de la letra.



Repacemos las palabras.

Handwriting practice lines for the letter 'a' on the left page.

Handwriting practice lines for words on the right page.

• - ABC. Mis primeros trazos

Escuela Francisco Morazán •



211

Lección

Gg

Guiso Águila Guinda Guitarra
Guisado Guía Aguijón Homiguila

ORACIONES

El águila y la gaviota son aves.
Guillermo tiene amiguitos.
Los guisantes están en la mesa.
La guitarra es de papá.
Hoy comí un delicioso guisado.

106. - ABC. Mis primeras letras

Escuela Francisco Morazán - 107.

Finalmente se concluye que el fondo de las palabras puede ser molesto y puede complicar la lectura, por lo que se utiliza únicamente un contorno (211). Asimismo, se decide que será mejor para el grupo objetivo colocar en los encabezados ilustraciones que tengan relación con el contenido presentado

212

Ejercicio

Repasa el trazo de la letra.

Repacemos las palabras.

Gui Gui Gui Gui Gui

Guiso Águila Guinda Guitarra

Guisado Guía Aguijón

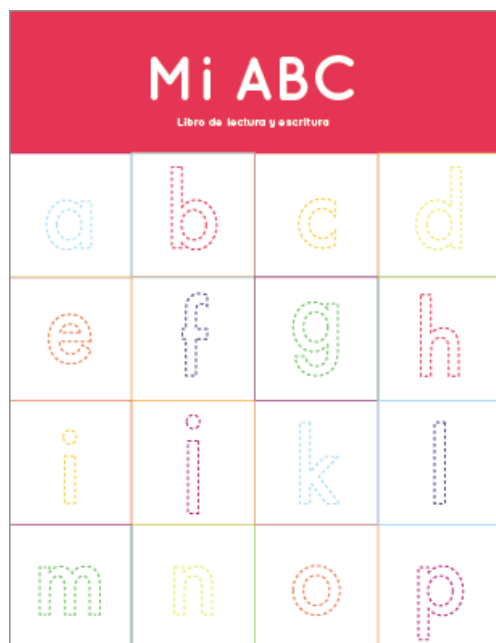
108. - ABC. Mis primeras letras

Escuela Francisco Morazán - 109.

(212), de tal manera que el alumno pueda ligar la información y sea más fácil para ellos la conexión. Asimismo, esto permite que el contenido se más variado, se representen mejor las letras y se más dinámico como se busca a través de la frase conceptual.



213



Primero se visualizó una portada que contuviera las diferentes letras del abecedario en blanco con un contorno punteado para que los niños comprendieran que las debían de colorear, sin embargo, al analizar la impresión de dicha portada, el material no podría contener ningún acabado que permitiera que el material

214



fuese más duradero. Por esto y porque se visualiza de manera muy triste se continuó bocetando. En la opción 214 se integran los personajes que se presentan a lo largo del libro. Junto a ellos ya se percibe una portada más amigable y atractiva.



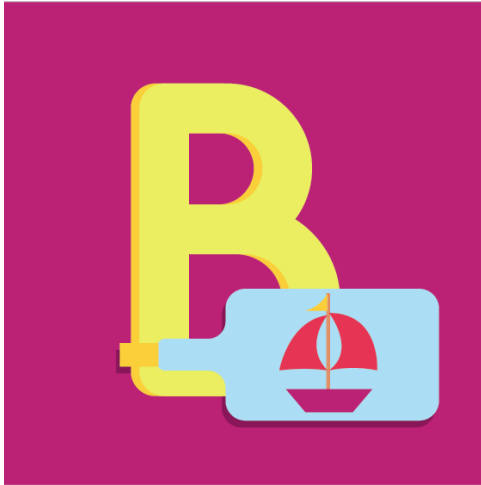
215



De igual forma, se consideró dejar una franja en blanco con el nombre del libro para facilitar su lectura y visualización. Esto también permitió que se pudiera modificar el color del texto. De igual forma, siendo un libro de lectura y escritura, cuyas letras juegan un papel importante, se decide integrar las mismas en la portada, mostrando parte de estas.

3. JUEGO

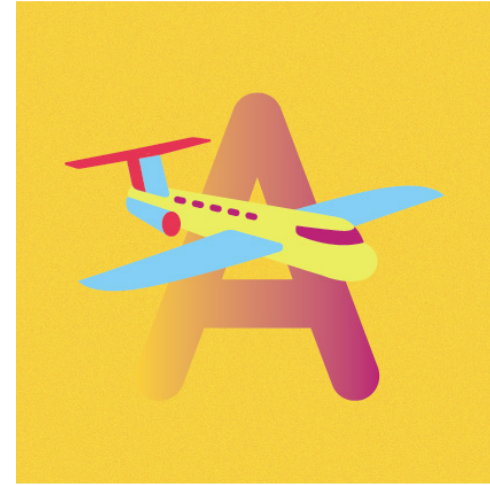
225



226



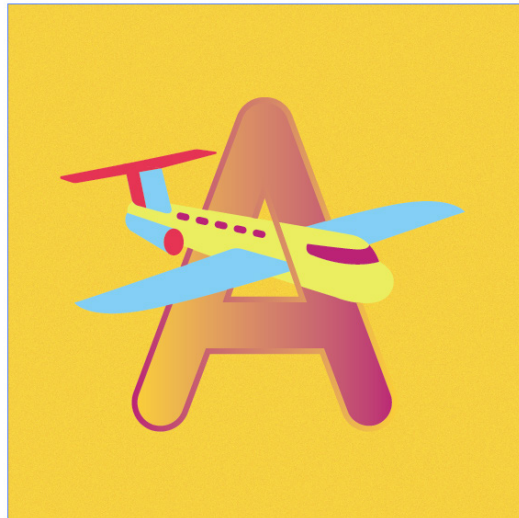
227



Como primera opción se pensó en utilizar una lotería. Se visualizaron las tarjetas de la lotería como una pieza bastante simple, con la letra en el centro, junto con un dibujo que le representara (225). Se determina que el arte es muy simple y no lo suficientemente atractivo para un niño, por lo que se emplea

un fondo partido en dos colores con un elemento central (226). En este caso, se concluye que la aplicación de mucho color puede llegar a ser confuso para el infante por lo que se regresa a utilizar un fondo con un color sólido, pero la letra posee un degradé (227).

228



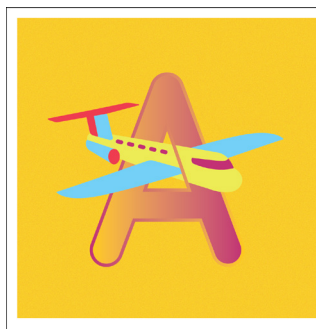
En el boceto 227, no se logra ver toda la forma de la letra y en algunas partes se pierde por el color del fondo, debido a esto se decide aplicar un contorno con el mismo tono de degradé, pero en este caso con una dirección contraria. De ésta manera se logra comprender mejor la forma de la letra.

229

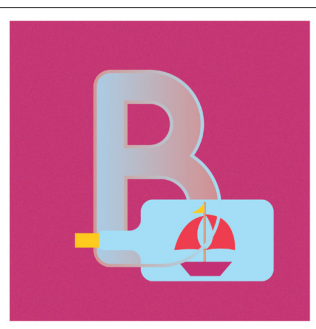


Finalmente se llega a la opción 229, en donde se incluye el nombre del objeto que se representa junto a la letra. Esto ya que se considera que los niños podrán relacionarlo y comprenderlo más fácil. Esta pieza también logra reflejar el concepto a través de la unidad, colores y retícula aplicada.

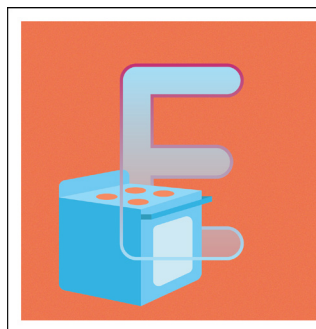
230



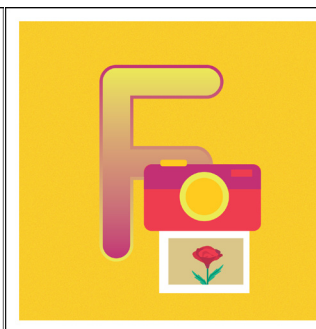
231



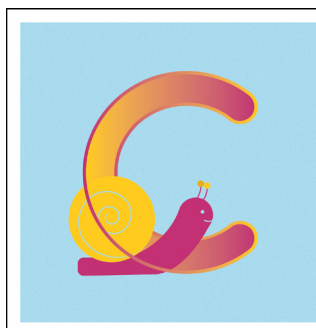
232



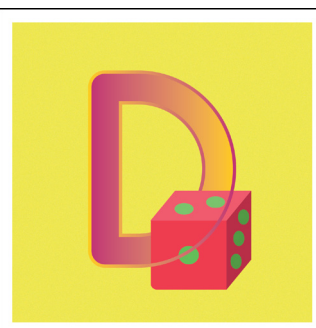
233



234



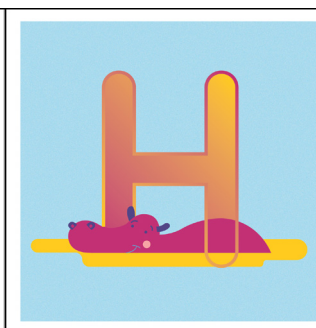
235



236



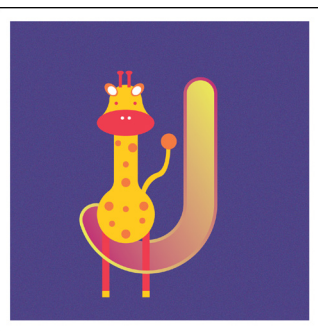
237



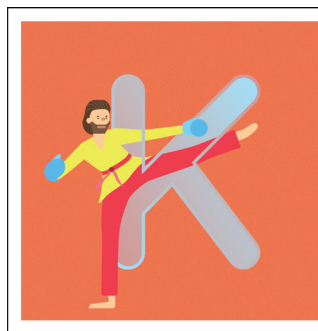
238



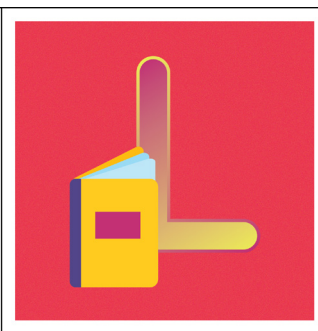
239



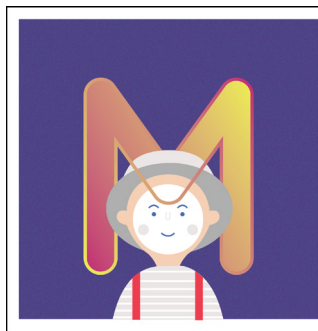
240



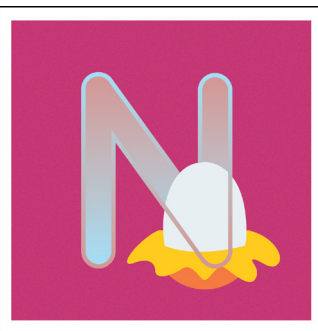
241



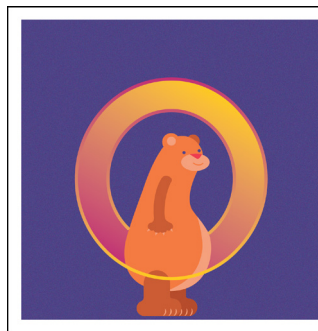
241



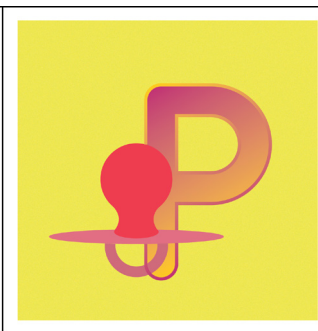
242



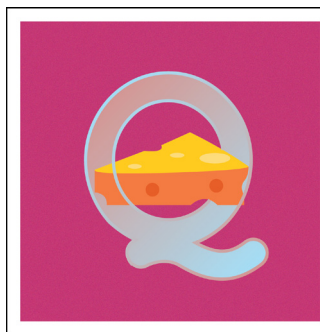
243



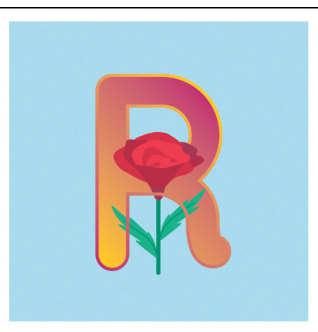
244



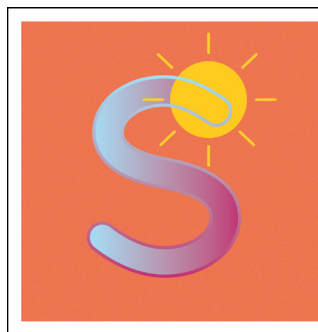
245



246



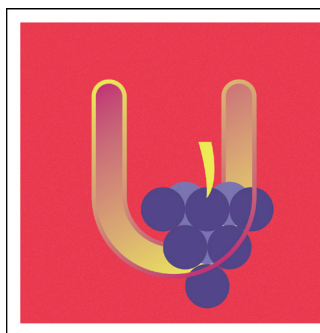
247



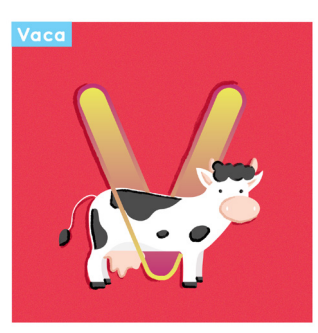
248



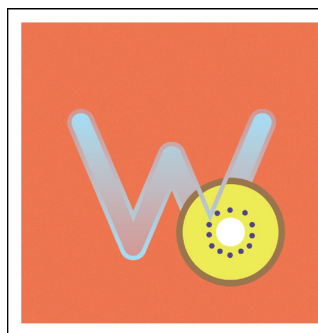
249



250



251



252



253

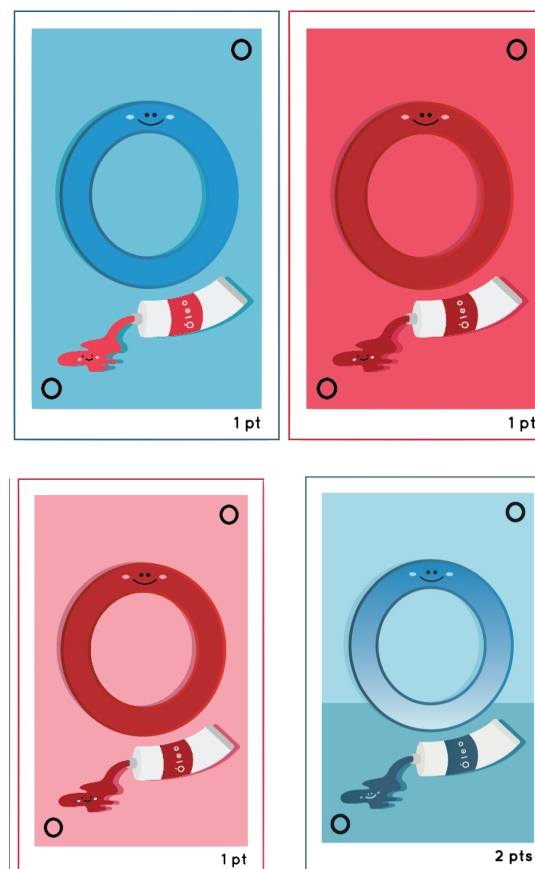


Del boceto 230-253 se presentan las tarjetas propuestas para la lotería. Sin embargo se concluyó que el juego no se podría utilizar todo el ciclo, hasta partir de la mitad del semestre por lo que no se cumpliría con el segundo objetivo del presente proyecto.

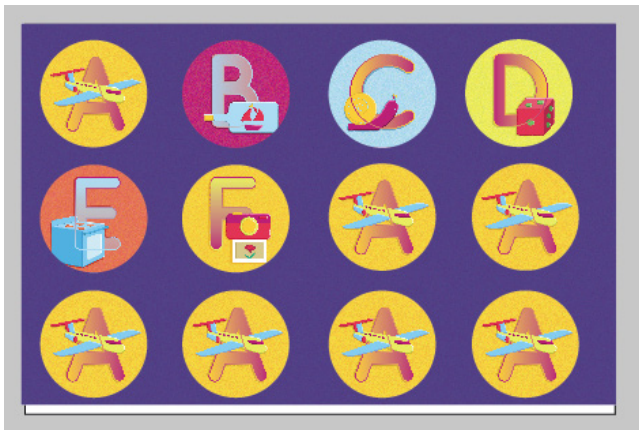
Se cambia la dinámica del juego, de tal modo que el alumno pueda utilizar el juego sin saber leer o escribir. Se reutiliza el diseño previamente propuesto. Se continúa bocetando hasta seleccionar la última opción, con fondo.



254



255



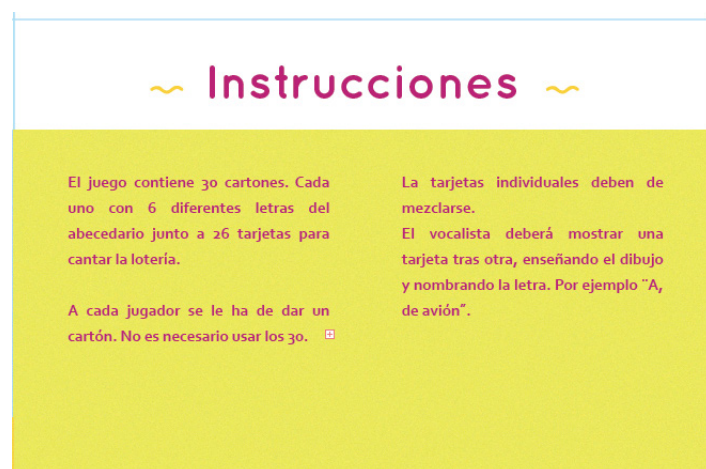
Para la portada del empaque se parte con la opción de plasmar el abecedario dentro de círculos, con un fondo sólido (255), pero ésta idea es poco atractiva por lo que se desarrolla una opción

256



con una portada más propia, con el diseño de las tarjetas (256), en la contraportada, se presenta un personaje con un fondo solido junto con el nombre de la lotería.

257



En el ejemplo 257, se cambia de color el fondo ya que en el ejemplo anterior la lectura del mismo es compleja. Asimismo, en el 258, se modifica la diagramación del titular para brindar una

258

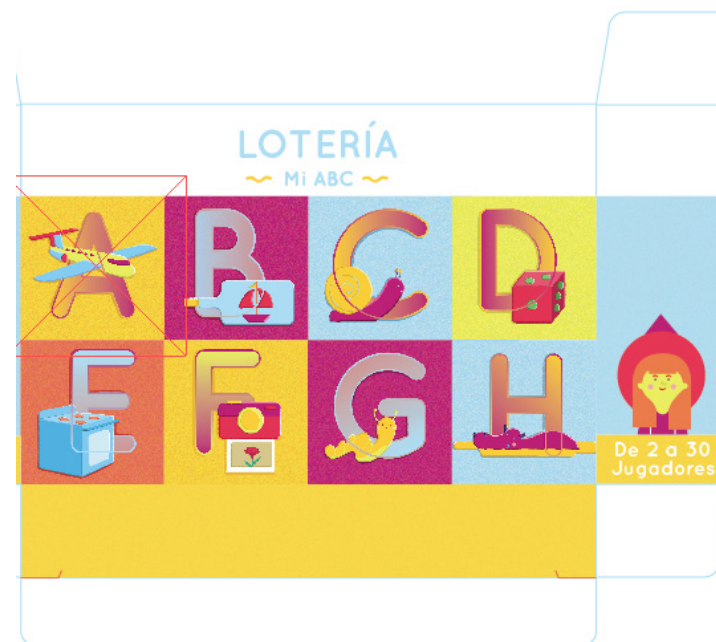
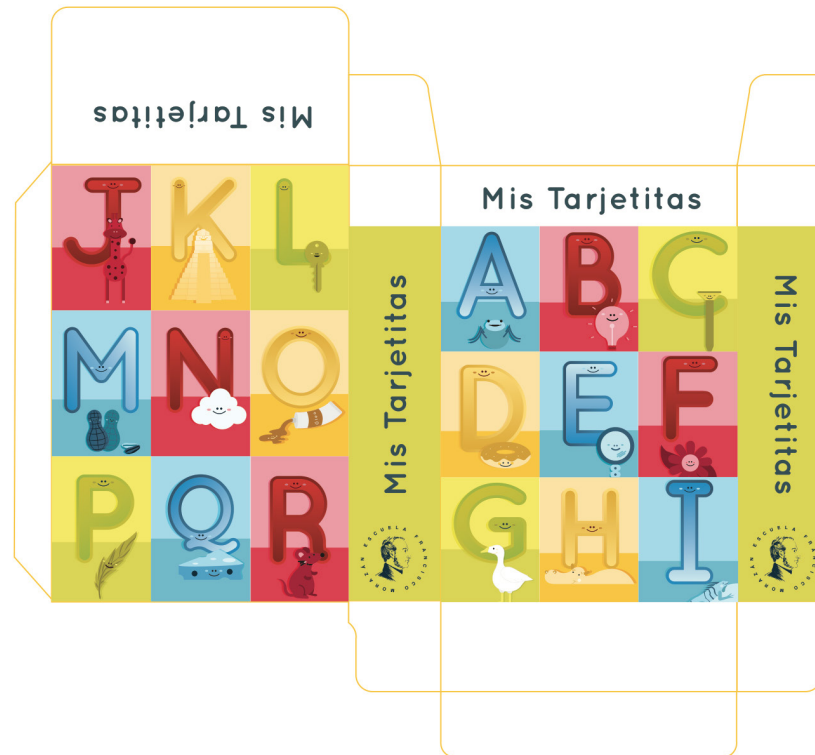


imagen más ordenada y simple, siempre considerando esto para el uso de los profesores como de los alumnos.

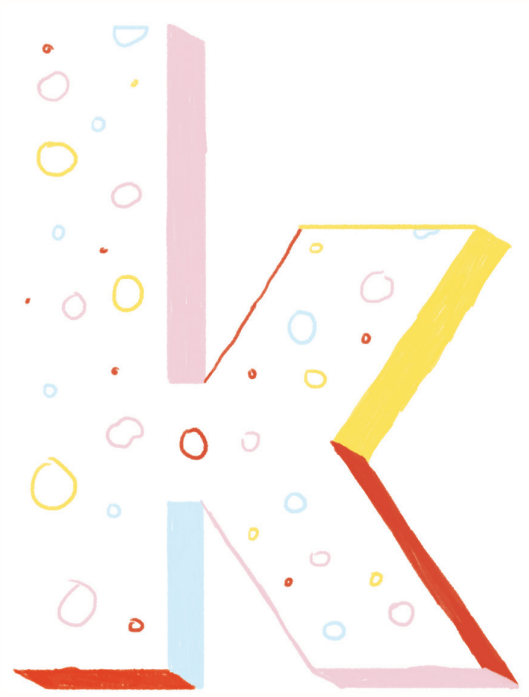


259

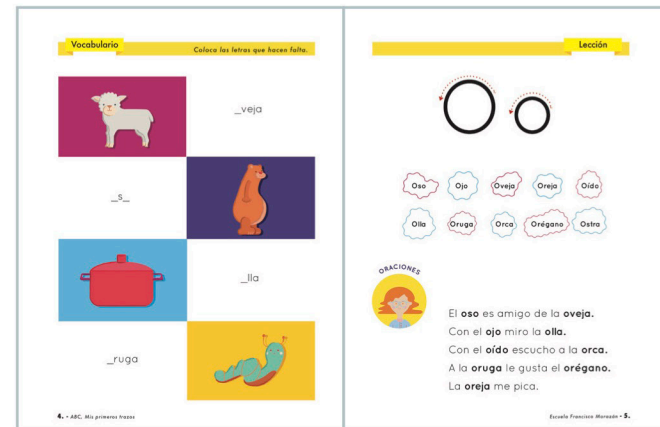
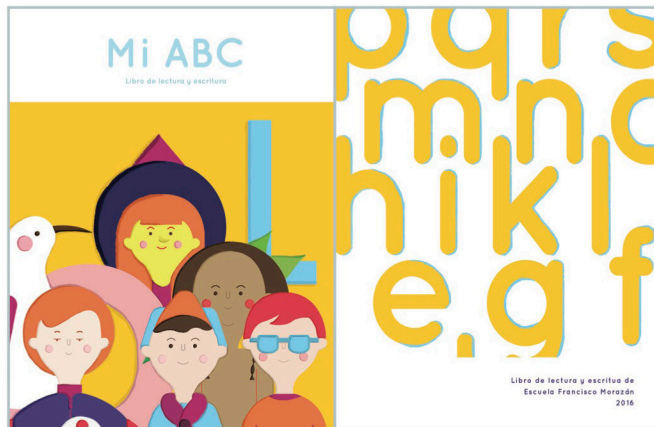


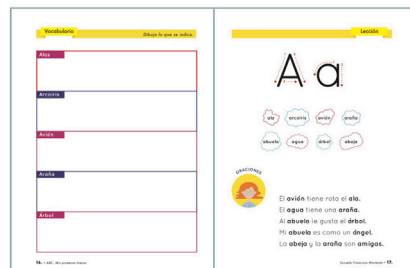
Finalmente se retoma el diseño y se propone una propuesta con un nuevo nombre, en base a la dinámica del juego.

PIEZAS PRELIMINARES



1. LIBRO PARA NIÑOS





¿Qué te gusta de este regalo?

El regalo me gusta mucho.

La espátula se quemó en la estufa.

Los estrellas brillan mucho.

La espada quiebra el espejo.

El elefante rompe la escalera.

Vocabulario

Unidad de vocabulario

Unidad

La urraca se come los uñes.

El unicornio come uvas.

Urano es un planeta.

El uniforme tiene un uño.

Úrsula desea ir a Urano.

Ejercicios

Responde a las preguntas de la historia.

Uu-Uu-Uu-Uu-Uu-Uu-Uu

Uniforme-Unicornio-Urraca

Uña-Uño-Uva-Urano-Universo

¿Qué animales se llaman así?

La urraca se come los uñes.

El unicornio come uvas.

Urano es un planeta.

El uniforme tiene un uño.

Úrsula desea ir a Urano.

Mami

Papi

Mami

Papi

M m

Meme ama a mami.

Mi mamá me ama.

Mimi mima a mami.

Mimo a mi mamá.

Ama a mi mimi.

M m

Meme—Mimi—Mimo—Mia

Mami—Memo—Momia

Meme ama a mami.

Mi mamá me ama.

Mimi mima a mami.

Mimo a mi mamá.

Ama a mi mimi.

S s

El sol sale.

Los domingos voy a misa.

Hay sol el sol.

Sol es mi mamá.

El sago cocina solo.

259

 Repasa lo que ya sabes. Ss — Ss — Ss — Ss — Ss	 Repasemos los animales. Sapo—Sopa—Sol—Suma—Sal
Mesa — Misa — Sala — Piso	





Hoy salió el sol.

Salió el mi mamá.

El papo pasea solo.

© 2007 by www.mhhe.com

Book Practice Material

Actividad

Lee las frases con tus dedos índice.



...do



...do



...do



...do



...do

Actividad



Dado

Dado

Dado

Dado

Dado

Dado

Dado

Dado



Eso **do** es mi...

Dado es mi mamá.

Puede jugar a mamá.

Ella es la mamá.

El **d**ado es mi papá.

[illegible]

¿Qué palabra es "falta"?

Eso dona es mía.

Dina es mi mona.

Pidele sopa a mamá.

Me duele la muela.

El día es soleado.

Prendiendo

Sección de colores:

Verde	Rojo
Blanco	Amarillo

Memoria

N n

El name es Ned.

El name mima o la nena.

Nenam, como uno dena.

El no es na nada de orle.

El no es na nada.

 Ejercicio Repete el nombre de los animales. Nn Nn Nn Nn Nn Nn Nn	 Repétition des syllabes. Nene-Nena-Nido-Nudo-Nada Nana-Noë-Naomi-Nopat-Narno
--	--



¡Hola! ¡Hola!
¡Buenos días!

Naomi dame una dona.

El nene es noé.

El no sabe nada de arte.

La nana mima a la nena.

Ese nomo es malo.

Escribir

Escribir en un cuaderno

Verde	
Azul	
Rojo	
Amarillo	
Naranja	
Púrpura	

Escuchar

Escucha

Escucha

Escucha

Escucha

¡ATENCIÓN!

El **gusano** es verde.
 Germán usa una **goma**.
 El **gato** es blanco y negro.
 Los **gatos** son de agua.
 Papá regó **girasoles** a mi tía.

	Ejercicio 1. El gato se llama gila: Eso gata es de agua: Germán usa una goma:
UNA - VARIACIÓN DE LA GOMA	Ejercicio 2. Papá regaló girasoles a mi tia: Gracias Profesora Rosendo. UNO

 Escriba	Repita el nombre de la penguin.	Repita los apellidos.	
Ff Ff Ff Ff Ff Ff Ff		Foco Fe Foca Fernando Foto	

Escritura

Elige un verbo y escríbelo.

Actividad

Elige una palabra y escríbela en los círculos.




Bottle


Basketball


Bath


Basket


Sun

Lee y escucha.

Escucha la audición y lee.

Berla salió al bosque.
La bañó en el baño.
Ber me dio un bote.
El bote de Poldo es mejor.
Hi oboeto tiene un bote.

 Español	 República de España	 Reichstagsgebäude	 Gusano-German-Gato-Gota
Gg - Gg - Gg - Gg - Gg - Gg	Gg - Gg - Gg - Gg - Gg - Gg	Gg - Gg - Gg - Gg - Gg - Gg	Gg - Gg - Gg - Gg - Gg - Gg

[illegible]



El foco ilumina el parque:

A la foga la gusta jugar pelota:

En la onila de la isla está el faro:

Fernando es un niño famoso:

En la onila de la isla está el faro:

Mi familia se tomó una foto:

[illegible]



Beni me dio un beso.

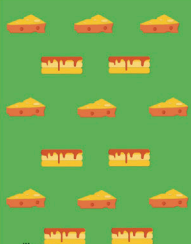
Berta salió al bosque.

La bola está en el tubo.

Beni me dio un beso.

El batido de Paula es mejor.

Mi abuelo tiene un balón.



Q q

Queso Panqueque Petate
Raqueta Tequila Maquillaje

QUIQUE tiene un estanque.
El queso es delicioso.
Maria se queja del dolor.
Juan juega con su raqueta.
A Paquita le picó una abeja.

Ejercicio

Q q - Q q - Q q - Q q - Q q

Ejercicio

Queso - Panqueque - Petate
Raqueta - Tequila - Maquillaje



Quique tiene un estanque.

El queso es delicioso.

Maria se queja del dolor.

Juan juega con su raqueta.

A Paquita le picó una abeja.

Verificación

V v

Vaca Venado Vestido Vena

El viernes es un velero.
Juan vende uvas.
Verónica cumple veinte años.
La vaca da leche.
El viento es fuerte.

Ejercicio

Vv - Vv - Vv - Vv - Vv - Vv

Ejercicio

Vela - Volar - Volver - Vaca - Vaso
Venado - Volcán - Vestido - Vena



El viernes vi un velero.

Juan vende uvas.

Verónica cumple veinte años.

La vaca da leche.

El viento es fuerte.

Verificación

Ñ ñ

Ñeque - Ñeque - Ñeque - Ñeque - Ñeque - Ñeque

El ñeque es un ñeque.
Dama mi ñeque.
La ñeque es ñeque.
Toda ñeque la ñeque.
El ñeque da la ñeque.

Ejercicio

Repasa el fonema /Ñ/ en la montaña.

Ña-Ña-Ña-Ña-Ña-Ña

Ñaño-Ñaño-Ñaño-Ñaño-Ñaño

Paño-Paño-Pañuelo-Caña

Ejercicio

Repasa el fonema /Ñ/ en la montaña.

El niño come piña.

Dame mi pañuelo.

La piña es dulce.

Toño visita la montaña.

El pañuelo de la muñeca.

Ejercicio

Repasa el fonema /H/ en la montaña.

Hh Hh Hh Hh Hh Hh

Helado-Helado-Helado-Helado-Helado-Helado

He gusta el helado.

Maria compró un hilo rojo.

El hisopito es pequeño.

El hisopo es pequeño.

Mi papá se llama Hugo.

Ejercicio

Repasa el fonema /H/ en la montaña.

Hh Hh Hh Hh Hh Hh

Helado-Helado-Helado-Helado-Helado-Helado

Helado-Helado-Helado-Helado-Helado-Helado

Ejercicio

Repasa el fonema /H/ en la montaña.

Me gusta el helado.

Maria compró un hilo rojo.

El hisopito es pequeño.

El hisopo es pequeño.

Mi papá se llama Hugo.

Ejercicio

Repasa el fonema /H/ en la montaña.

Hh Hh Hh Hh Hh Hh

Helado-Helado-Helado-Helado-Helado-Helado

Helado-Helado-Helado-Helado-Helado-Helado

Ejercicio

Repasa el fonema /P/ en la montaña.

Pp-Pp-Pp-Pp-Pp-Pp

Puma-Papá-Pepe-Pipa-Puma

Ejercicio

Repasa el fonema /P/ en la montaña.

Me ama mi papá.

Amo a mi puma.

Amo a mi pepe.

Ejercicios

La jirafa es muy alta.
El paisaje es hermoso.
El jabón es de Carlos.
El jugo de uva es rico.
El espejo es brillante.

Ejercicios

Repasa el tema de la semana.

Repasa los nombres.

Jirafa Paisaje Jabón Jugo

La jirafa es muy alta.

El paisaje es hermoso.

El jabón es de Carlos.

El jugo de uva es rico.

El espejo es brillante.

Ejercicios

Repasa el tema de la semana.

Repasa los nombres.

Alexander Boxeo Xilófono

Junior toca el xilofono.

Felipe toca el saxofón.

El vestido es exuberante.

Xa Xe Xi Xo Xu

Alexander Boxeo Xilófono

Saxofón Exuberante

Alexander tiene un carro.

El boxeo es un deporte.

Junior toca el xilofono.

Felipe toca el saxofón.

El vestido es exuberante.

Ejercicios

Repasa el tema de la semana.

Repasa los nombres.

Walter Wendy Kiwi

Wobat Wuli

Ejercicios

Repasa el tema de la semana.

Repasa los nombres.

Walter Wendy Kiwi

Wobat Wuli


¿Qué divertido es duplicar letras!

A Wendy le gusta comer.

Wobat es un oso grande.

Walter me regaló una sonrisa.

Ana come kiwi.

Wobat es un oso grande.

Wuli es un delfín.

308 • ABC, Mi primer libro

Escuela Francisco Morazán • 309.


Vocabulario

Zanahoria

Zumo

Zeta


Lección

Zanahoria Zeta Zinc Zumo

GRACIONES

La **zanahoria** es rica.
 La letra **zeta** es la última.
 El **zinc** es un metal precioso.
 La **zona** es muy transitada.
 El **zumo** de limón es verde claro.

310 • ABC, Mi primer libro

Escuela Francisco Morazán • 311.


Ejercicio

Repasa el trazo de la letra.

Zz Zz Zz Zz Zz Zz


Repasemos las palabras.

Zanahoria Zeta Zinc Zumo

312 • ABC, Mi primer libro

Escuela Francisco Morazán • 313.


¿Qué divertido es duplicar letras!

La zanahoria es rica.

La letra zeta es la última.

El zinc es un metal precioso.

La zona es muy transitada.

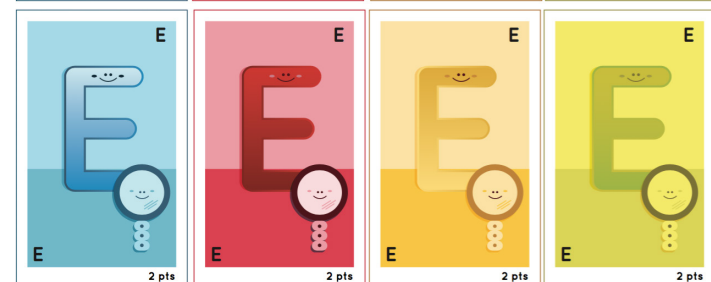
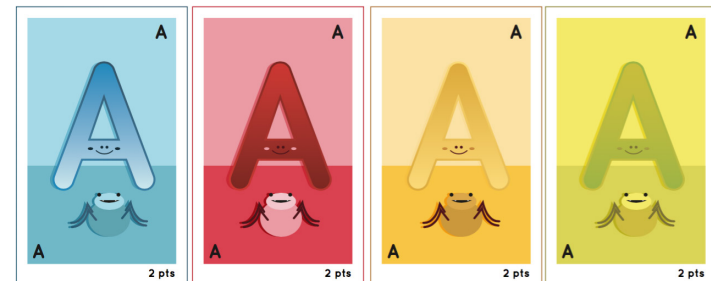
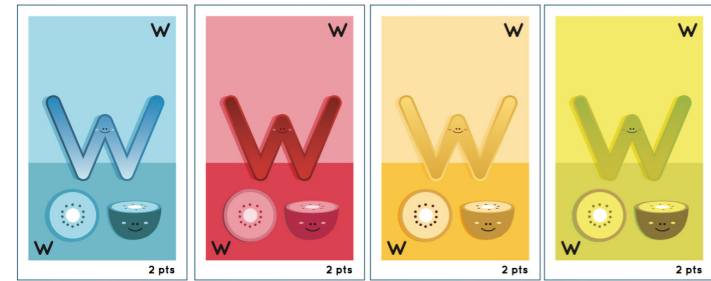
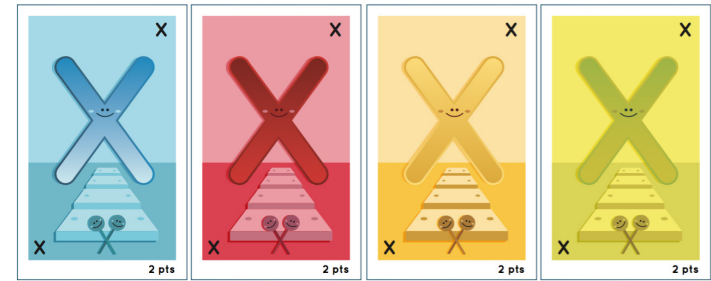
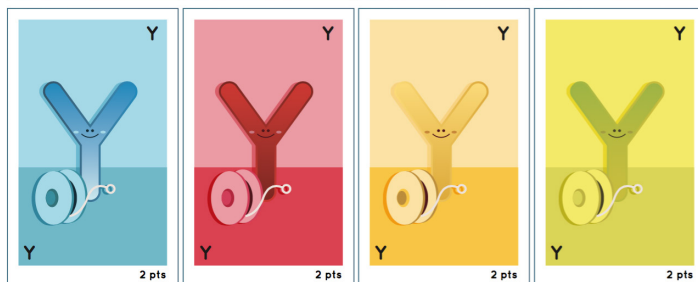
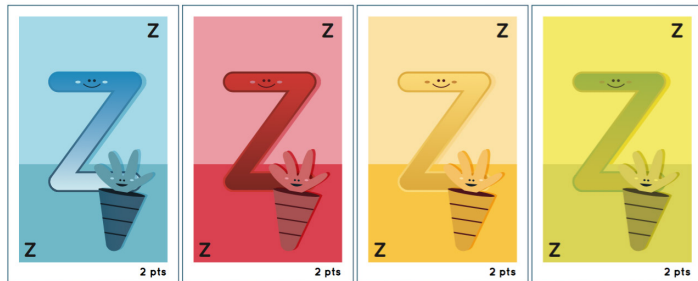
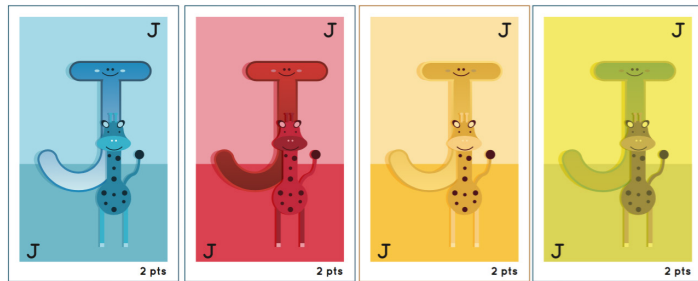
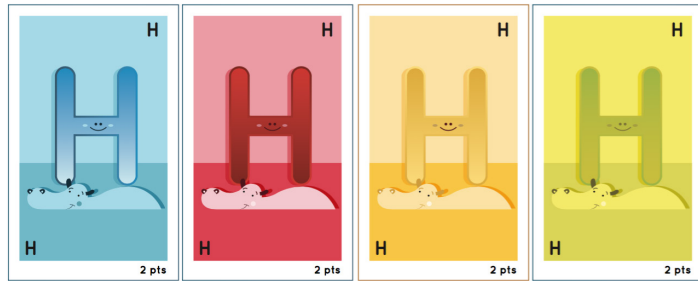
El zumo de limón es verde claro.

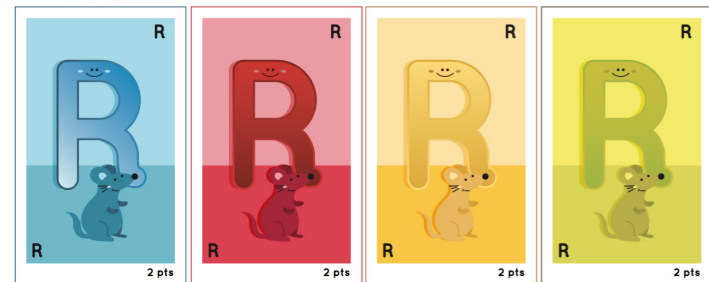
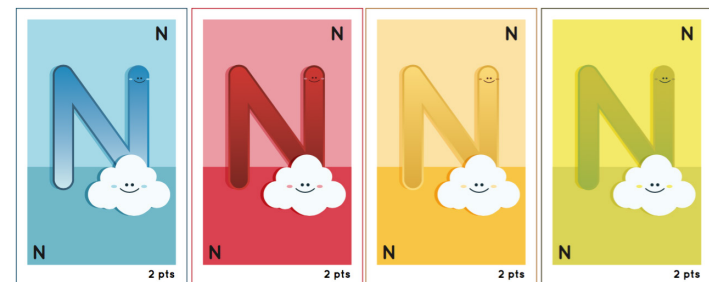
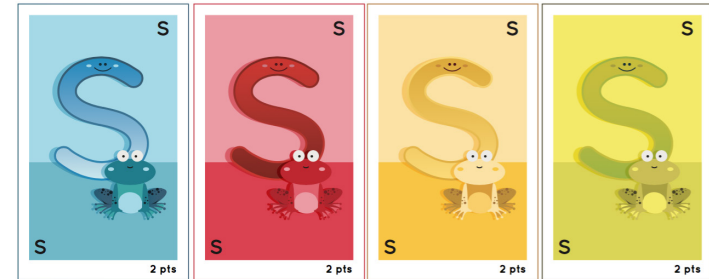
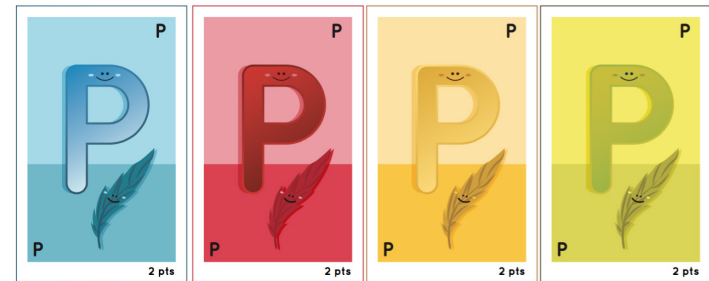
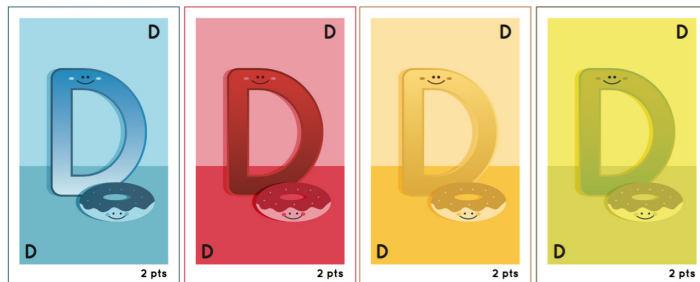
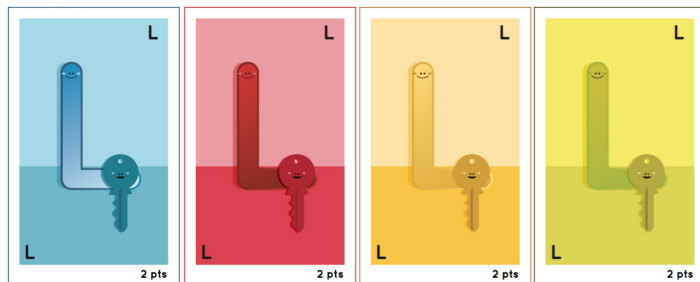
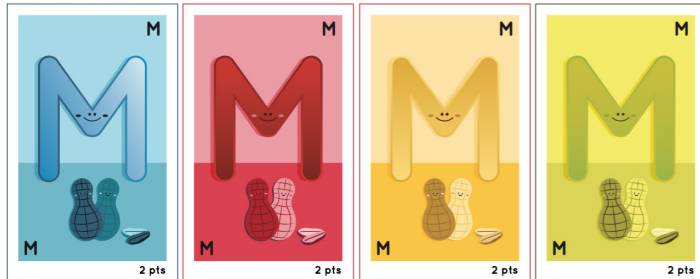
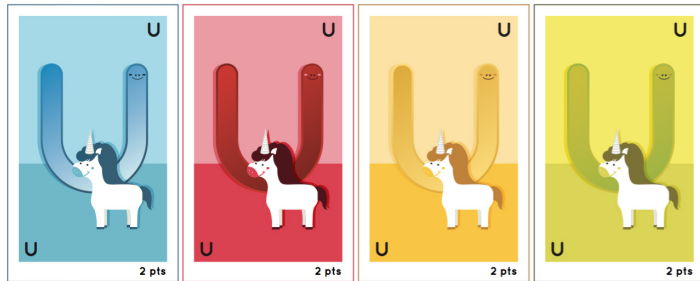
314 • ABC, Mi primer libro

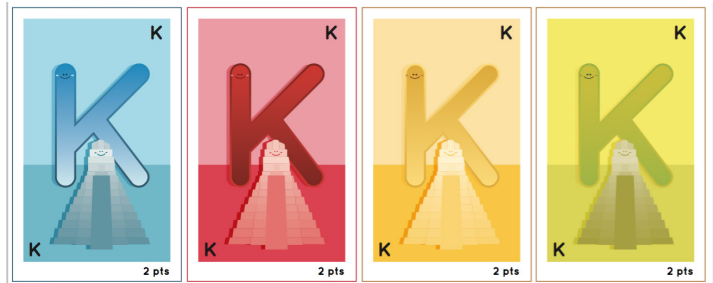
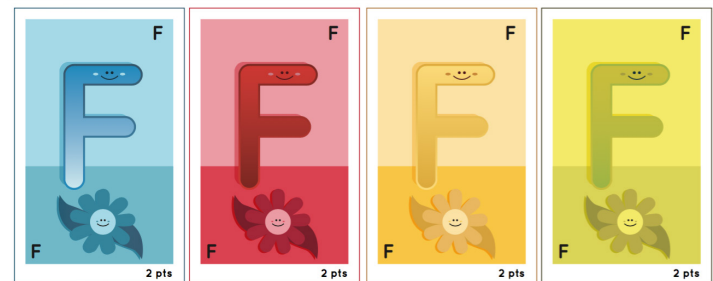
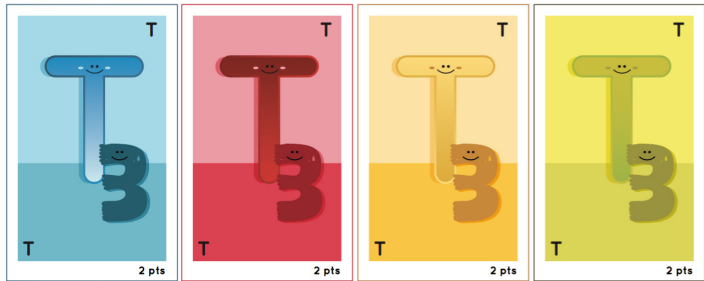
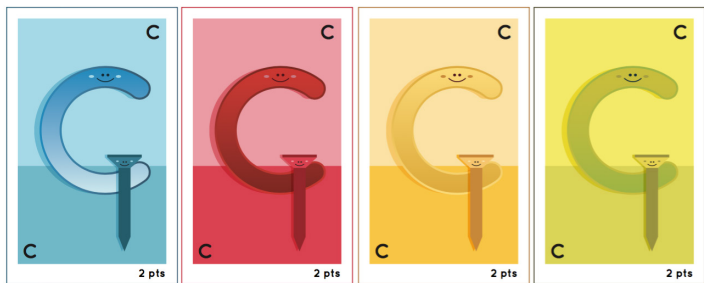
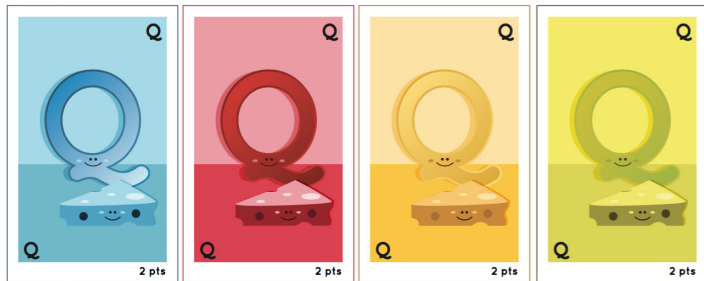
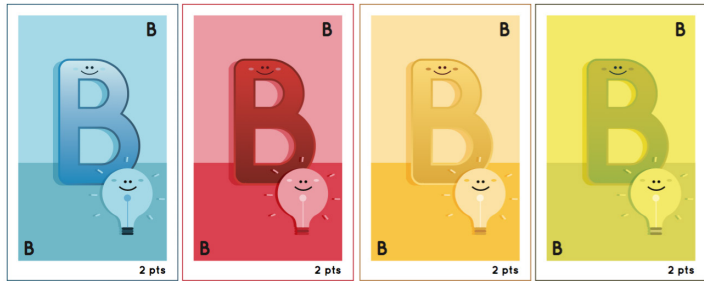
Escuela Francisco Morazán • 315.

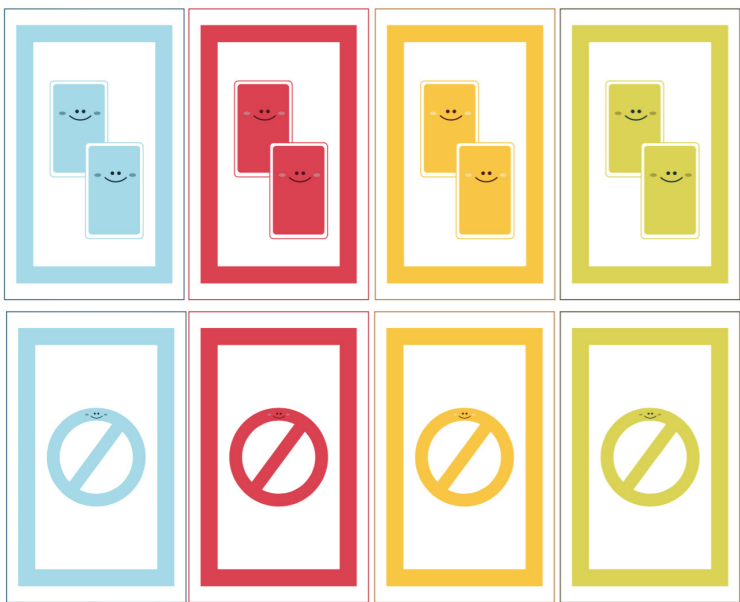
3. JUEGO / TARJETAS



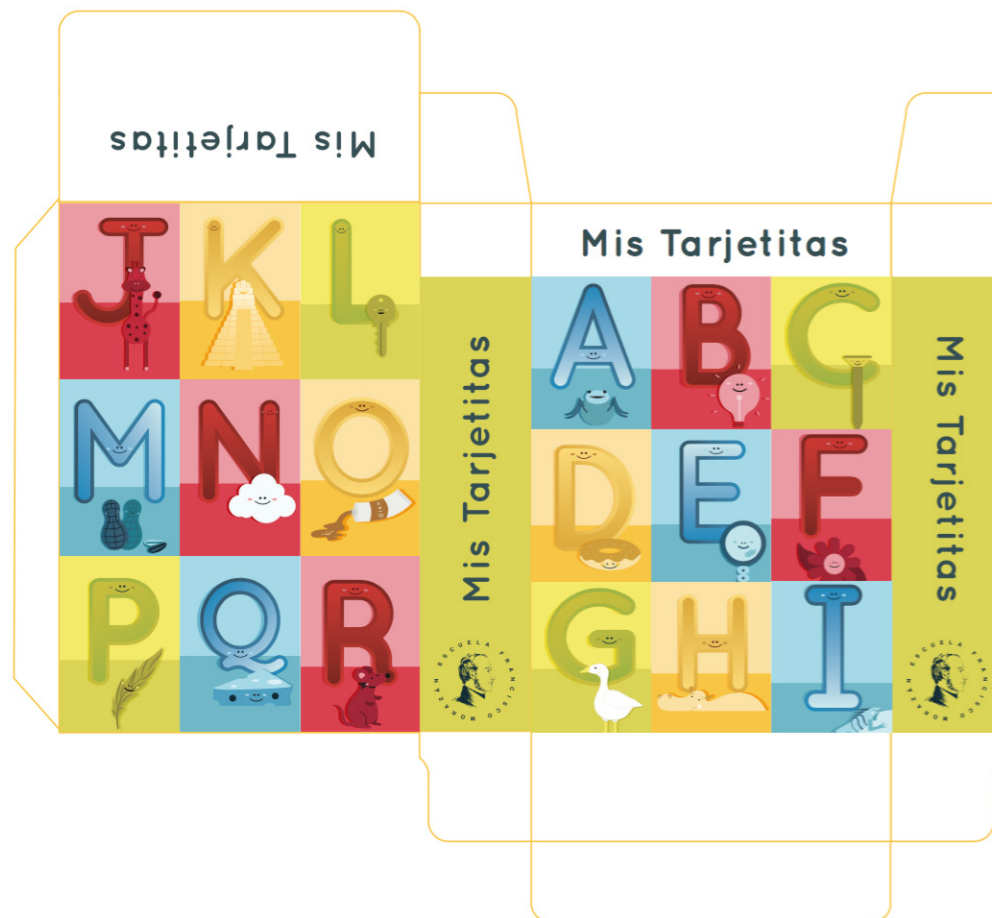




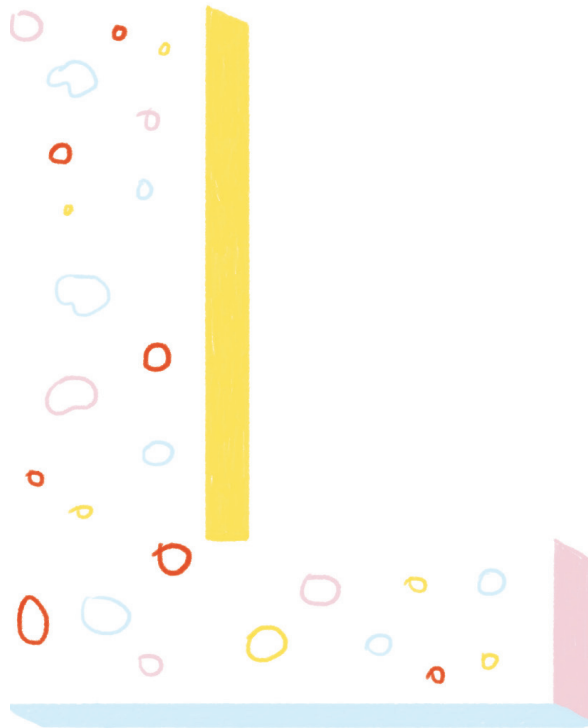




4. EMPAQUE



VALIDACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO PRELIMINAR



Al concluir la propuesta preliminar de diseño e implementación del proyecto de lectoescritura en Escuela Francisco Morazán, el material fue validado con expertos del tema, expertos de diseño y el grupo objetivo. A continuación se define el proceso y método utilizado con cada grupo mencionado.

EXPERTOS EN EL TEMA

Método: Entrevista semi estructurada.

Se presentó el material Mi ABC, a 6 catedráticas cuyo rol es primordial. Maestra de primero primaria, segundo primaria, Aury Corpeño (directora de la institución), entre otros. En este se evaluaron los pros y contras del mismo, a través de una serie de preguntas.

Con este método se obtuvo una retroalimentación y se evaluó si el diseño de retícula estaba bien desarrollado y si cumple con los objetivos de enseñanza, práctica, comodidad y necesidad del usuario.

Para conocer el instrumento, dirigirse a anexo . 6.2.

EXPERTOS EN DISEÑO

Métodos: entrevista semi estructurada y construcción de diseño.

Se desarrolló una entrevista semiestructurada para conocer ciertos puntos de vista de los expertos, como también cuestionarles sobre dudas que surgieran durante la entrevista.

Asimismo, se desarrolló una construcción de diseño que se basa en mostrarles ilustraciones que ellos deberían de interpretar en un lapso corto, con el fin de evaluar si lograban identificar qué se deseaba plasmar. De no ser así, la ilustración debía ser modificada. Para observar instrumento, dirigirse a anexo 6.3

GRUPO OBJETIVO

Método: práctica proyectiva

Se decidió utilizar el método de práctica proyectiva, ya que es un proceso en el que a través del juego se evalúan diferentes aspectos. En este caso, siendo niños de 7-9 años de edad se concluye que se logrará determinar si los ejercicios propuestos en el libro Mi ABC son comprensibles y sus instrucciones intuitivas.

Asimismo, se evaluó que las ilustraciones empleadas fuesen comprendidas por los niños, como también si surgía confusión o duda en el juego de lotería. Ver instrumento en anexo. 6.1.

Para la validación apropiada del proyecto se seleccionaron 9 expertos en el tema, catedráticos que conocen a los alumnos por años y han impartido clases en diferentes grados por lo que tienen experiencia en las necesidades de los alumnos, como estilo de vida y psicólogos que pudieran aconsejar y guiar en detalles que los maestros no conocen.

Los expertos que evaluaron el material son:

1. Aura Corpeño (directora de EFM)
2. Hilma Barrios / actual catedrática de primero primaria
3. Magdalí Montenegro / catedrática de segundo primaria
4. Noemí Juárez / catedrática de tercero primaria, ex catedrática de primero primaria
5. Maritza Campos / catedrática de segundo primaria, ex catedrática de primero primaria
6. Sergio Durini / diseñador gráfico con estudios en psicología
7. Carolina Villatoro / coordinadora de comunicación y lenguaje de Colegio Monte María
8. Regina Trujillo / Psicopedagoga
9. Paula Sama / Psicóloga clínica

Asimismo, se presentó a 15 expertos en diseño para que evaluaran la ilustración, tipografía, gama de color y diagramación. Ya que a través de esto se determinaría la funcionalidad del material, construcción de la ilustración y buena aplicación de medios y soportes.

Los expertos son:

1. Juan Manuel Monroy / diseñador gráfico
2. María Ordoñez / diseñadora gráfica
3. David Alfaro / diseñador gráfico
4. Luisa Penagos / diseñadora gráfica
5. Paty Villatoro / diseñadora gráfica
6. Sergio Durini / diseñador gráfico y psicólogo
7. María del Rosario Muñoz / diseñador gráfico
8. Luis Ruiz / diseñador gráfico – especialista en impresión litográfica
9. Karin Abreu / diseñadora gráfica / conocedora de material didáctico y educativo
10. Javier Castillo / experto en material web y diseño de aplicaciones.

CONFRONTACIÓN DE RESULTADOS

Técnica e ilustración

Con base en las observaciones y resultados obtenidos en la validación técnica, se determina que el 94 % de los expertos en diseño considera que la técnica de ilustración es idónea para el grupo objetivo. Sin embargo, un 6 % comentó que debía ser más detallada. Es decir que la técnica estaba bien realizada y seleccionada, pero que el dibujo que se presentaba debía contar con un nivel de abstracción bajo, medio.

Sin embargo, el 85 % de los expertos señaló que se debían de ser modificadas ciertas ilustraciones. En este caso señalaron las mismas ilustraciones o algunas de las que otros ya habían sugerido que se cambiaran.

El resto de los diseñadores, no consideró que se viera necesario un cambio en las ilustraciones.

Por otro lado, el 94 % de los evaluados del grupo objetivo concluyó y definió que sí les gustaba la técnica e ilustración utilizada; sin embargo, se observó e interrogó que un alumno no comprendía uno de los dibujos evaluados por lo que se determinó que este se debía de modificar.

El 87 % de los expertos en el tema, también consideró

que la aplicación de ilustración con un estilo con *brush* es apropiado para los niños. Mientras que un 13 % consideró que debía aplicarse un solo estilo. Un 6 % de los expertos en el tema definió que no se debía de mostrar ninguna ilustración que se relacionara con la violencia.

Se concluyó que la técnica e ilustración determinada se mantendría, ya que previo al desarrollo de todo el material, esta fue validada con el grupo objetivo. (anexo 3) En este proceso se determinó que los alumnos se sienten cómodos y atraídos por el estilo de ilustración.

Iconocidad

El 93 % de los expertos en diseño definen que el nivel de abstracción es correcto, inclusive Paty Villatoro (diseñadora gráfica y catedrática en la Universidad Rafael Landívar) menciona que a esa edad es apropiado emplear un nivel de abstracción que el alumno pueda imitar. Sin embargo, un 6 % sí consideró necesario aumentar el realismo en las ilustraciones.

Por otro lado, el 94 % de los alumnos sí comprendió las ilustraciones, mientras el 6 % tubo complejidad en definir una de las ilustraciones presentadas.

El 100 % de los expertos en el tema concluyeron que el nivel de iconocidad es apropiado para niños de 7 – 9 años de edad, ya que contienen la suficiente cantidad de detalle como para que los alumnos comprendan la imagen.

Color

El 66 % de los expertos en diseño consideró que la gama de color en animales debía ser modificada a los tonos de la realidad. El 34 % opinó que no es necesario hacer cambios en las ilustraciones ya que los niños pueden comprender qué es lo que se presenta. El 100 % consideró que los colores en RGB de la versión impresa es bien aprovechada.

El 90 % de los expertos consideró que los colores de las tarjetas en el juego se logran diferenciar entre sí. El 10 % opinó que era necesario cambiar los objetos a sus colores reales y crear mayor contraste dentro de la composición.

El 94 % del grupo objetivo pudo mencionar sin problema qué animal, objeto o letra se presentaba, pero el 6 % se vio dudoso en su respuesta. Sin embargo, mencionaron que los colores les gustaban mucho.

Asimismo, el 60 % de los expertos en el tema concluyeron que era más apropiado presentar a los animales con los colores reales, ya que por ser una edad muy temprana, los niños podrían llegar a confundirse.

Tipografía

El 100 % de los expertos en diseño mencionaron que la tipografía es idónea y comprensible. Sin embargo, el 60 % opinó que era necesario colocar todo el contenido con el mismo tamaño de letra para la apropiada lectura de los alumnos, a excepción de las instrucciones. El 30 % consideró que la manera en que se presenta el contenido es adecuado.

El 100 % del grupo objetivo mencionó que no le costaba leer la letras. No obstante, se consideró que la lectura de estas se facilitaría más si se utilizara un color más notorio o que las diferenciara del resto de contenido.

Por otro lado, los expertos en el tema, el 100 % consideró que se utilizó una tipografía adecuada para el inicio en lectura y escritura, pero al igual que los expertos en diseño, aconsejaron que se utilizara un único tamaño de letra, el más grande.

(A pesar que no se preguntó a algunos expertos como Paty Villatoro y María del Rosario Muñoz (ambas diseñadoras gráficas y catedráticas en la URL), mencionaron que la tipografía debía de adaptarse al renglón de la plana. Lo mismo sucedió con la experta en el tema, Hilma)

Retícula y diseño

El 53 % de los expertos en diseño mencionaron que era necesario eliminar ciertos elementos colocados alrededor de las palabras ya que esto era percibido más como un ruido y no como un elemento de diseño. El 47 % de los expertos no vieron problema con el detalle pero sugirieron que la letra fuera mayor.

El 20 % de los expertos en diseño mencionaron que era necesario diferenciar la unidades, una con otra.

Por otro lado, el 100 % del grupo objetivo no vio complejidad en las actividades y las desarrollaron correctamente. Comprendieron los ejercicios y guías.

Sin embargo, el 6 % de los expertos en el tema señalaron que la retícula para las planas no había sido plasmada de la manera correcta, mientras que 94 % observó que esta era funcional.

Soporte

El 93 % de los expertos en diseño señaló estar de acuerdo y ver apropiado el soporte y dimensiones propuestos para el material impreso. El 7 % consideró que debía de reevaluarse la dimensión de la versión impresa.

Por otro lado, el 100 % de los expertos en diseño señalaron que la versión digital cuenta con un margen y dimensión apropiado. Sin embargo, se recomendó reorganizar los datos del pie de página para crear una mejor experiencia con el usuario.

El 100 % del grupo objetivo no tubo problema con el tamaño ni soporte del material.

El 100 % de los expertos en el tema, también concluyeron que el soporte y materiales propuestos son adecuados para el material educativo de Escuela Francisco Morazán. En el caso de la versión impresa agregaron que es innovador y puede aportar una mejoría en el aprendizaje del alumno. Sin embargo, es una herramienta que le ayudará pero que no puede sustituir por completo la manera tradicional en la que el estudiante aprende para desarrollar su motricidad fina.

Funcionalidad

El 100 % de los expertos en diseño concluyó que la propuesta digital es una herramienta funcional que influenciará de manera positiva en el aprendizaje del estudiante. Sin embargo, el 10 % de ellos también comunicó estar de acuerdo con los expertos del tema en relación con no eliminar por completo la práctica tradicional.

El 100 % de los expertos en el tema menciona que una tableta puede apoyar a que una actividad específica en niños con problemas de atención sea más entretenida. Sin embargo, recalcan que es una herramienta que les permitirá mejorar su aprendizaje, no obstante dicho síntoma debe ser tratado con profesionales.

El 100 % del grupo objetivo, transmitió que la versión digital era más interesante, no les costaba hacer las planas y que les gustaría continuar haciéndolo de esa manera. Sin embargo, el 20 % se vio en la necesidad de eliminar ciertos trazos no deseados.

CAMBIOS REALIZADOS

Con base en los resultados obtenidos en el proceso de validación antes descrito, se llevaron a cabo las siguientes modificaciones.

1. Paleta de color

El grupo objetivo demostró que comprendían las ilustraciones y no les costaba definir qué animal, objeto o letra observaban. Sin embargo, con base en los resultados y observaciones obtenidas se concluye colocar a los animales con los colores reales.

Como menciona el experto Sergio Durini, debido al ambiente en el que los niños viven, es necesario que los personajes de animales, se presenten como son en realidad para no crear ningún tipo de confusión en ellos.

2. Tipografía

La mayoría de expertos en el tema como en diseño consideran apropiada la tipografía utilizada; sin embargo, aconsejaron que era ideal aumentar el tamaño en determinados contenidos, ya que como menciona la experta María Ordoñez, los alumnos aún están desarrollando su habilidad motriz por lo que es necesario que practiquen con tamaños grandes.

3. Ilustración

Se concluye que el estilo de ilustración e iconicidad es apropiado, pero se deben de corregir ciertas ilustraciones que no se comprenden correctamente.

Igualmente, se considera que será necesario agregar más ilustraciones representativas del contenido y eliminar las palabras restantes.

4. Diagramación y retícula

Se aumenta el tamaño de los encabezados y se eliminan elementos que no se perciben positivamente. Como menciona la experta en diseño María Muñoz, al aumentar encabezados se juega con un orden de jerarquía.

De igual modo el margen de la versión impresa se modifica, como el pie de letra en la versión digital.

LIBRO MI ABC / PORTADA

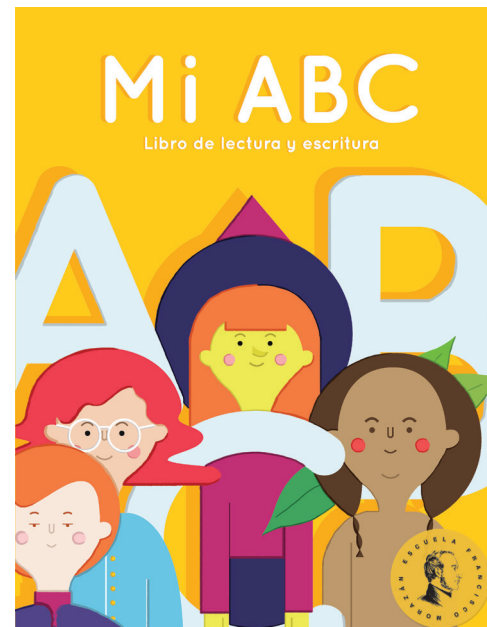
Antes



Observaciones

En base a los resultados obtenidos en la validación, se determinó que las ilustraciones en la portada resaltaban mucho más que el título, lo cual no es del todo negativo, sin embargo, se consideró importante lograr resaltarle más. De ésta manera los niños lo podrán percibir con mayor facilidad y su lectura les será aún más fácil y atractiva.

Después



De igual manera se cambian las letras que se emplean, con el fin de recordar el nombre del libro. El logo de la institución se agrega en la portada para identificarle.

PÁGINA DE GUARDA

Antes



Después



Observaciones

Algunos de los expertos mencionaron que era necesario brindar mayor información del libro, por ello se crea una imagen que es más atractiva y representativa del libro. Asimismo, se colocan los datos de dónde se obtuvo el contenido del libro, como por quién se diagramó e ilustró.

PORTADILLAS



Observaciones

Se consideró que era necesario agregar portadillas que separarán las unidades entre sí. De igual forma, se agregan burbujas de texto para incitar al alumno a que continúe aprendiendo.

UNIDAD NO. 3

Practica todo lo
que sabes y lee
y escribe mucho
para mejorar.
¡Sigue así!



ENCABEZADOS

Antes



Después



Observaciones

Se tomó muy en cuenta lograr que las unidades del contenido se diferenciarán más allá que únicamente a través de las carátulas al inicio. Debido a esto se colocaron los encabezados con un tamaño mayor para

que fuese más notorio. Asimismo, se aplicó el color del encabezado según los colores aplicados en las ilustraciones de las carátulas de la unidad. Esto permitirá diferenciar una unidad de otra como también identificar con mayor facilidad en qué unidad se ubica el usuario.

Antes

Vocabulario Termina de colorear.

Vocabulario Observa los dibujos.

Después

Vocabulario Termina de colorear.

Vocabulario Observa los dibujos.

Observaciones

Como antes se menciona todos los encabezados son modificados según la unidad en la que se encuentre el usuario.

Antes



Observaciones

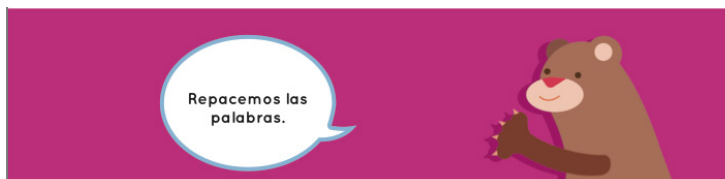
Se decide eliminar la burbuja con la que inicialmente se explicaban las instrucciones del ejercicio. Las instrucciones pasan a ser presentadas por debajo del titular, de tal forma que fuesen más notorias.

Después



Asimismo, se considera que este cambio permite que los elementos cuenten con un mayor orden jerárquico ya que como menciona la experta María Muñoz, los niños podrán leer de primero el titular, seguido de las indicaciones.

Antes



Después



Observaciones

Por otro lado, se tomó en cuenta la opinión de los expertos y se integró la burbuja a los personajes, de tal forma que se vean más unidos y proyecten impresión de ser ellos quienes han exclamado las instrucciones.

Asimismo, el tamaño de letra de las indicaciones es mayor para facilitar la lectura.

ÍCONO

Antes



Después



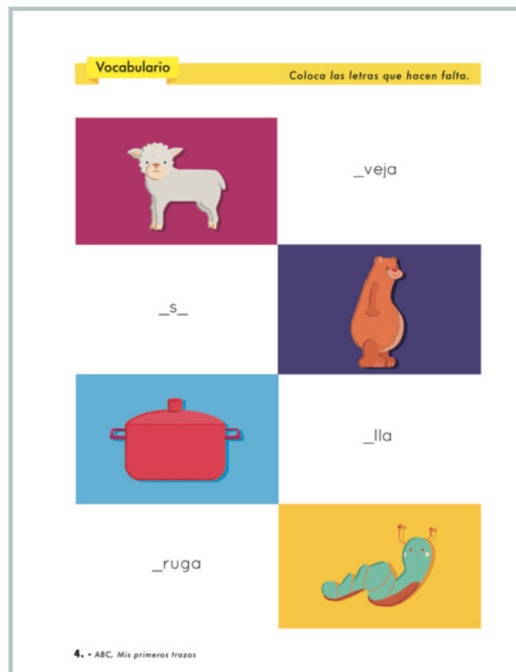
Observaciones

Asimismo, se concluye que el ícono que se utiliza para representar las oraciones, no es percibido con facilidad. Por esto, se crea mayor contraste con los colores y se remarca el contorno de la ilustración como con el resto de las imágenes. El tono de piel del personaje se modifica

para que se diferencie del color del cabello. De esta manera los elementos del rostro resaltan más.

DIAGRAMACIÓN

Antes



Después



Observaciones

Se vio la necesidad de utilizar los dibujos a mayor escala. Por esta razón la retícula cambia y se elimina uno de los dibujos para cumplir con lo que se desea.

Antes

Lección



Gusano

Germán

Gato

Gota

ORACIONES



El **gusano** es verde.
Germán usa una **goma**.
 El **gato** se llama Agilo.
 Esa **gota** es de agua.
 Papá regaló **girasoles** a mi tía.

Escuela Francisco Morazán • 101.

Después

Lección





golondrina



gorro



ganso

ORACIONES



El **gorro** es rojo.
Germán toca **guitarra**.
 El **guerrero** es alto.
 Esa **gota** es de agua.
 El **ganzo** es bello.

Mi ABC, libro de lectura y escritura • 87

Observaciones

A través de la validación se determinó que era necesario eliminar las nubes que se colocaron al contorno de las palabras ya que daban la impresión de ser un ruido visual.

Se aconsejó ilustrar las palabras y eliminar otras ya que se utilizaban en las oraciones y en los ejercicios de las planas. Por lo tanto no era necesario que estuvieran únicamente escritas.

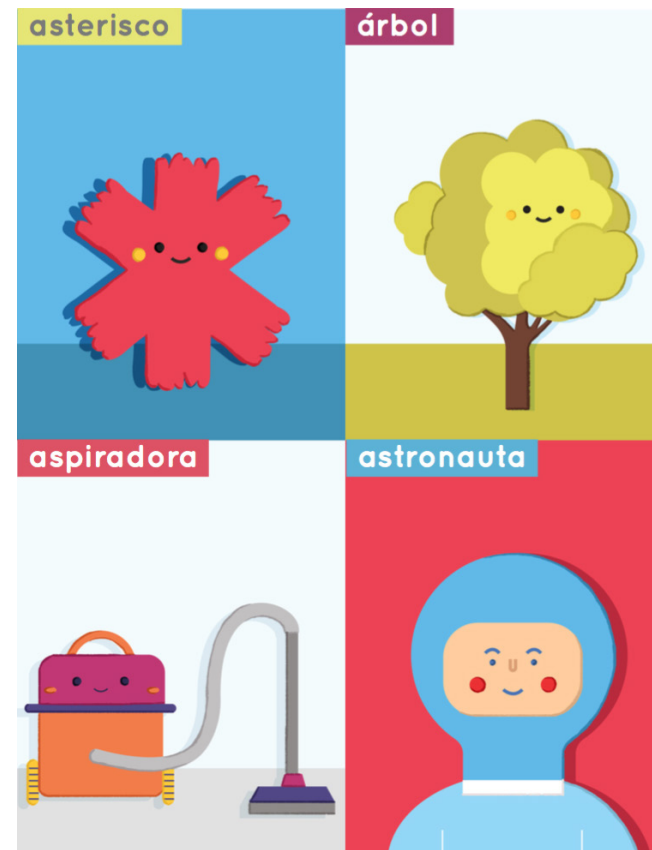
Antes

Alas	
Arcoiris	
Avión	
Araña	
Árbol	

Observaciones

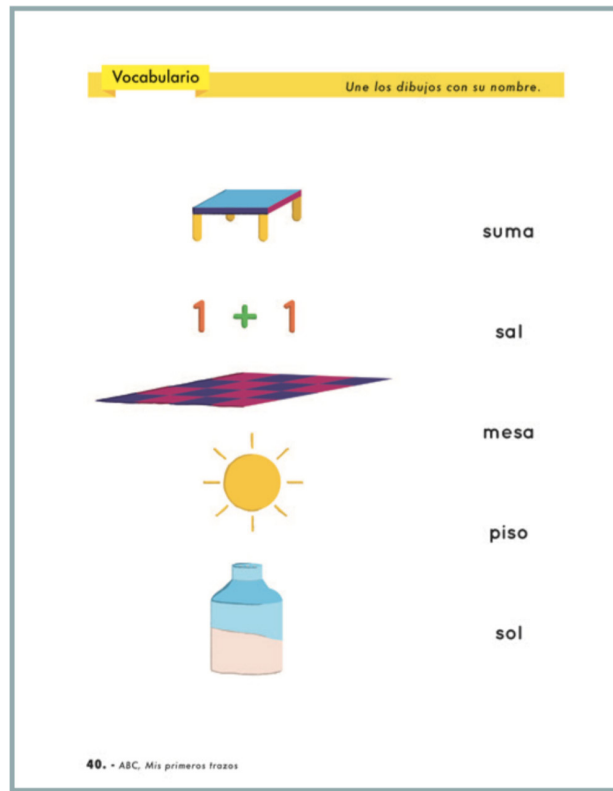
Ya que los alumnos están aprendiendo palabras y cómo se escriben, se consideró que era mejor eliminar los

Después

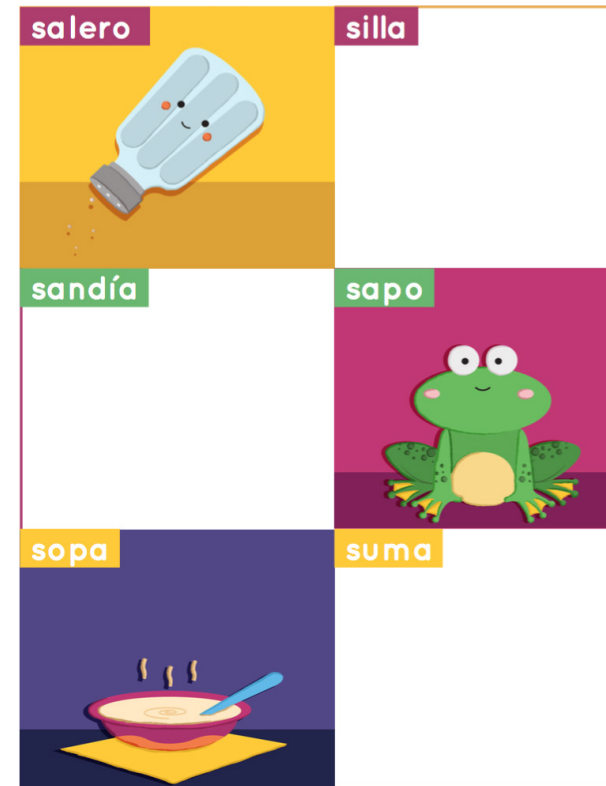


ejercicios en los que se solicitaba dibujar por completo, y se sustituyen por dibujos.

Antes



Después



Observaciones

En el focus group y en experiencias pasadas con los alumnos, se pudo identificar que los niños disfrutaban más de dibujar y pintar. Por ello, la actividad de unir

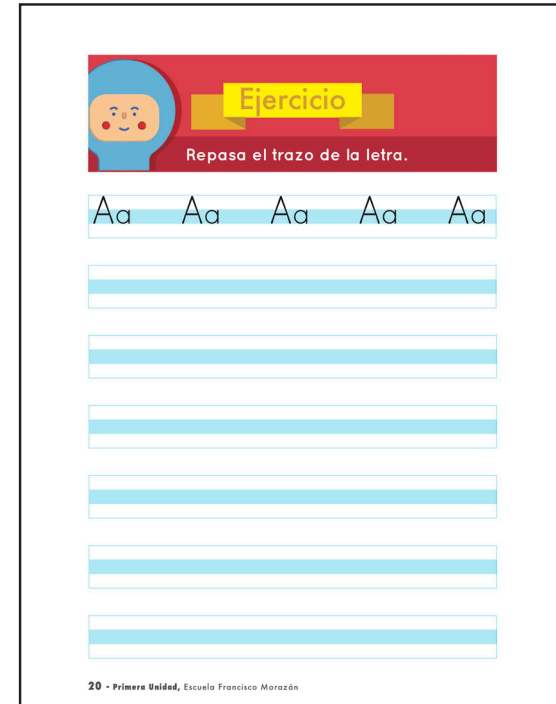
las palabras con objetos, es descartada y se agregan ilustraciones, junto a la opción de dibujar otras opciones.

RETÍCULA DE PLANAS

Antes



Después



Observaciones

La experta en el tema Hilma M. Mencionó que la retícula no se había aplicado de manera correcta. Sin embargo, el tamaño de la letra se consideró adecuado, por lo que se concluye que lo más funcional y apropiado para el

usuario era ampliar el tamaño de los renglones. De este modo, el alumno podrá tener mayor legibilidad en la práctica de las letras.

PIE DE PÁGINA

Antes

26. - ABC, Mis primeros trazos

Después

46 - Primera Unidad, Escuela Francisco Morazán

88 - Segunda Unidad, Escuela Francisco Morazán

118 - Tercera Unidad, Escuela Francisco Morazán

Observaciones

De igual forma, para continuar facilitando el proceso del usuario para diferenciar una unidad de otra, en el pie de página se identifica qué unidad se está trabajando.

ILUSTRACIÓN

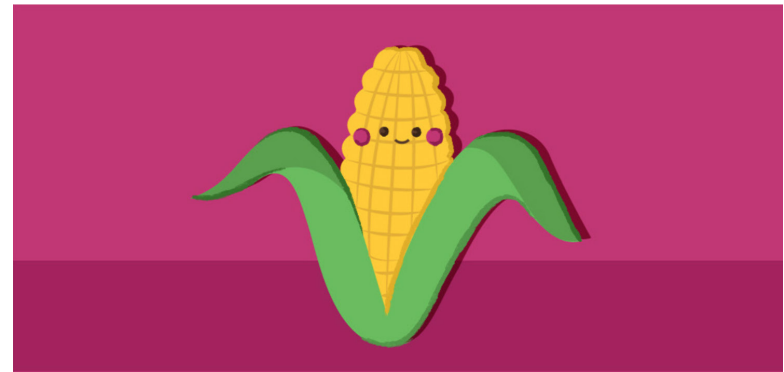
Antes



Observaciones

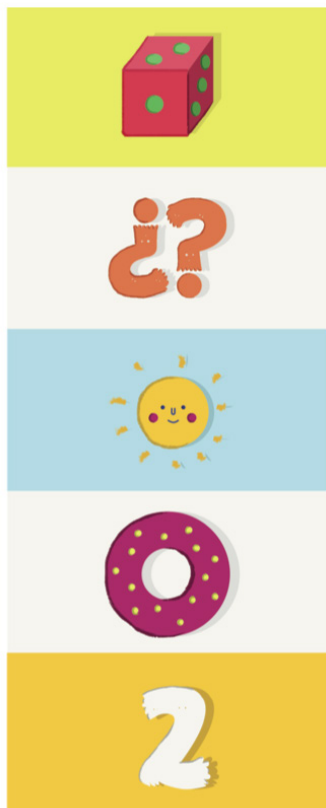
Se analizó que la ilustración del elote no era lo suficientemente comprensible, pues con facilidad podía ser confundido por un cono de helado. Por esta razón

Después

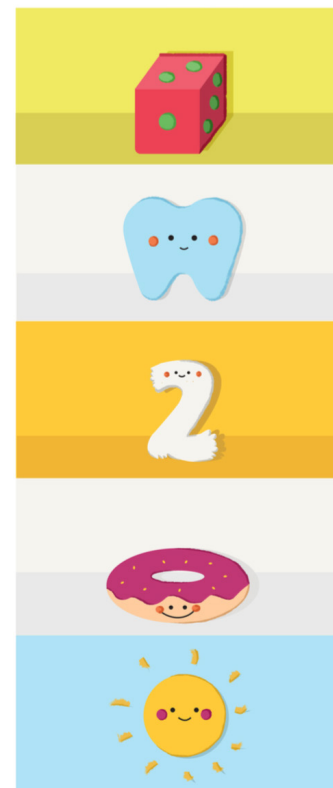


se modifica completamente su forma y se presenta un elote con los maíces más definidos, rodeado de las hojas que el acompañan al alimento.

Antes



Después

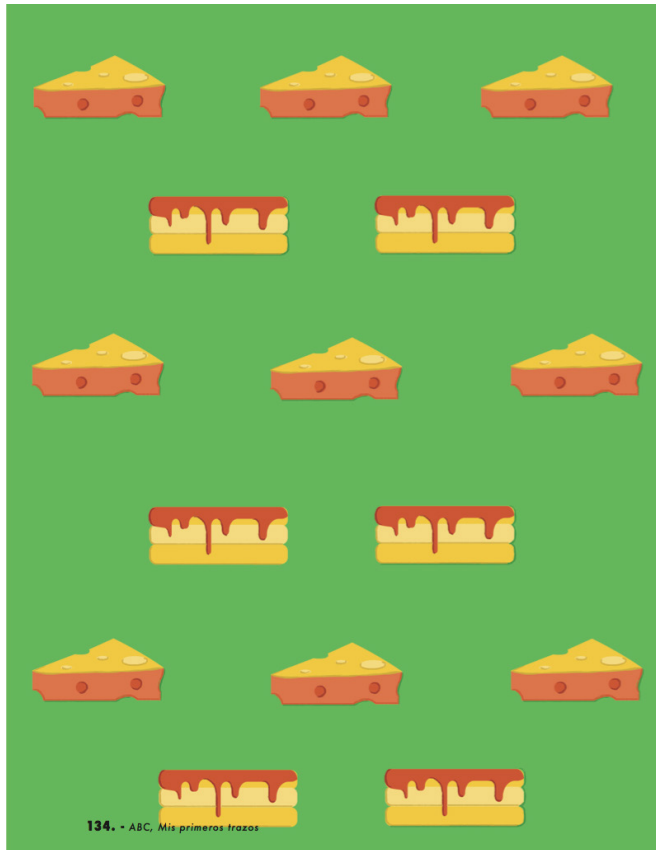


Observaciones

Al igual que en caso anterior, se concluye que los signos de interrogación, como un símbolo para representar la duda será complejo de comprender para el alumno. Por

esta razón, se decide cambiar por la palabra diente. La posición de la dona cambia para facilitar su comprensión.

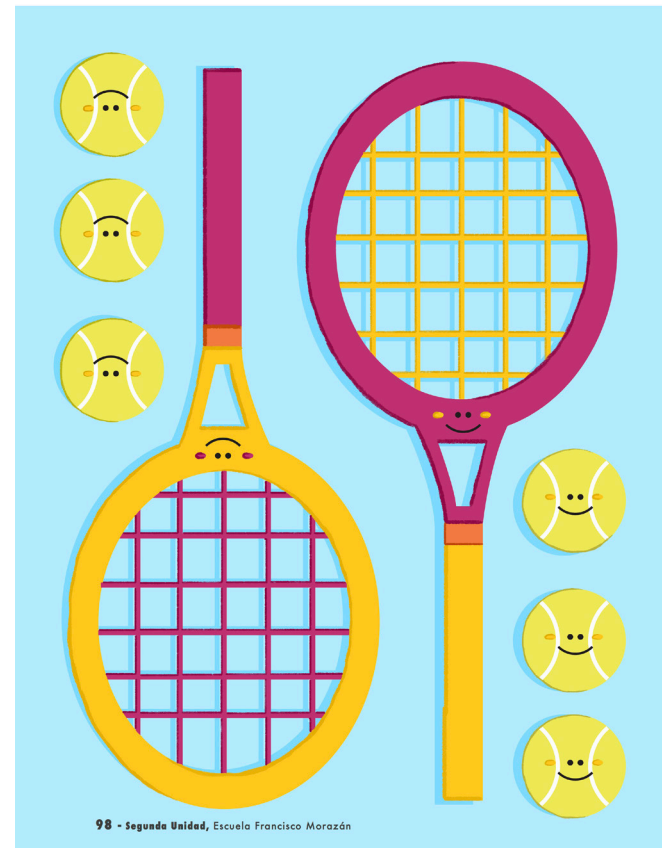
Antes



Observaciones

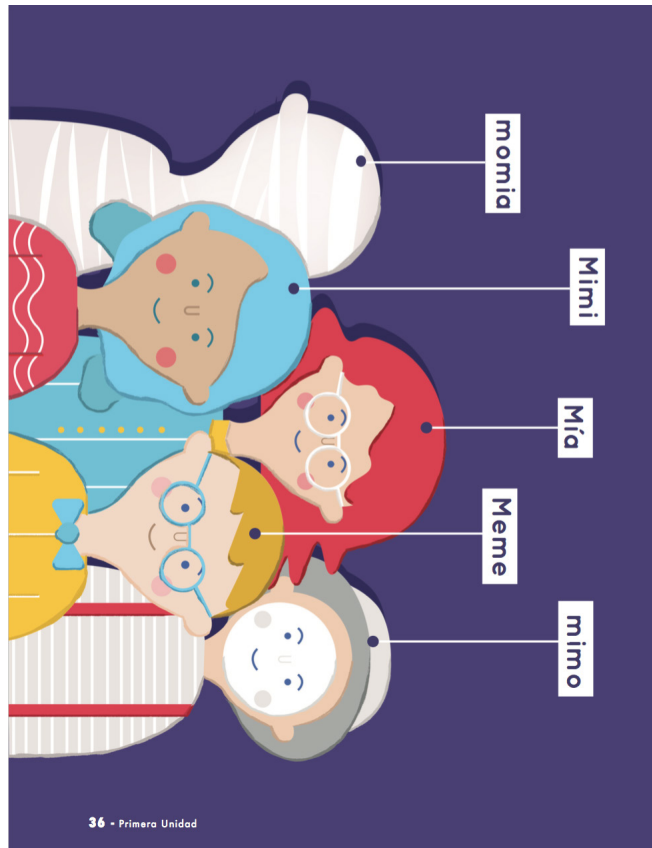
Se deciden cambiar los panqueques por raquetas ya que fueron confundidos por hot dogs. A pesar que el queso es un alimento cuyo nombre empieza con la Q, se consideró que la composición de las raquetas llamaría

Después

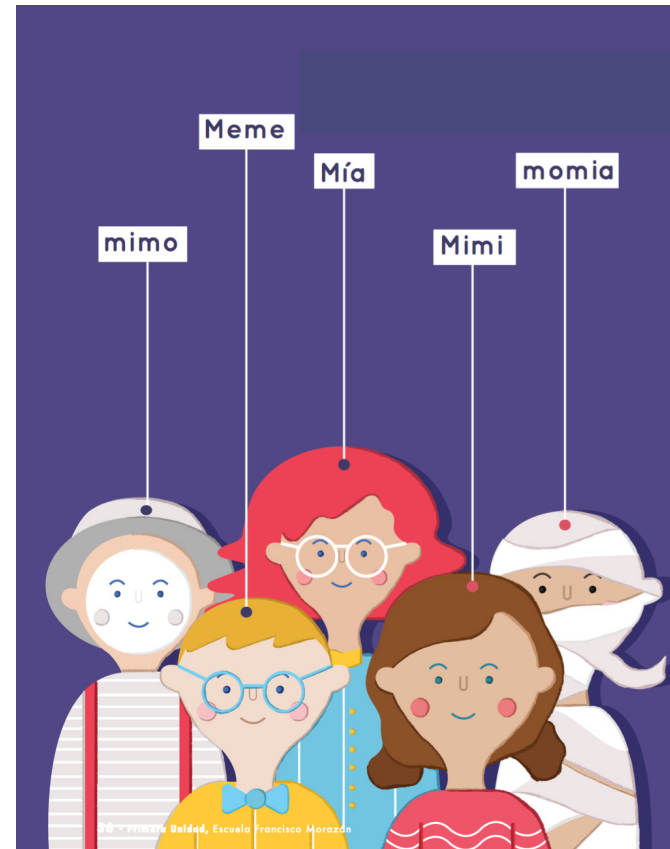


más la tención de los niños. De igual manera, el queso, junto a otros elementos se utilizarán en las ilustraciones restantes.

Antes



Después



Observaciones

Se determinó que surgió problema de comprensión con el personaje de la momia. Por ello, se marcan más sus trazos y se muestra parte del rostro para que sea más comprensible.

Antes



Después

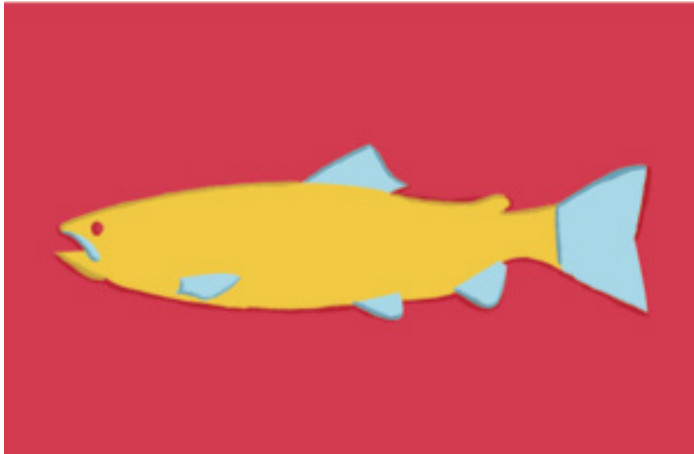


Observaciones

Algunas personas no lograron comprender el iglú. Incluso se recomendó que los dibujos no dieran la apariencia de

estar flotando. Debido a esto, se cambia el dibujo y se colocan los elementos dentro de un fondo.

Antes



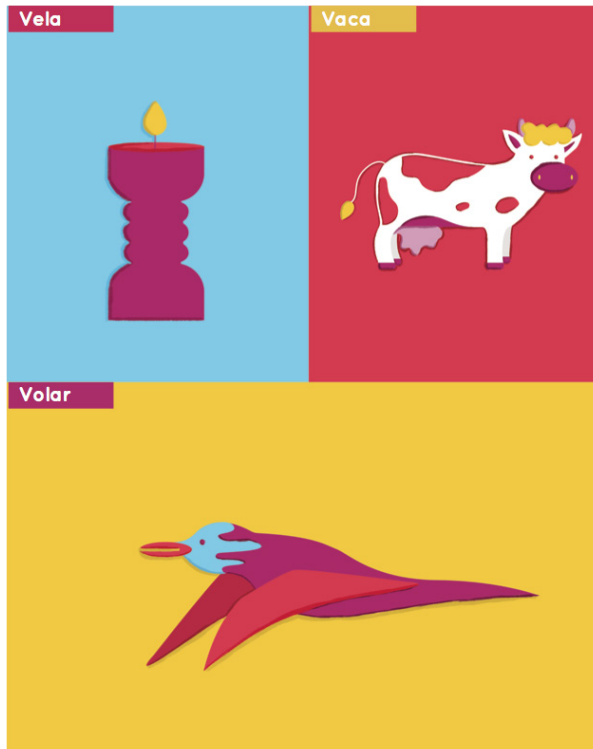
Después



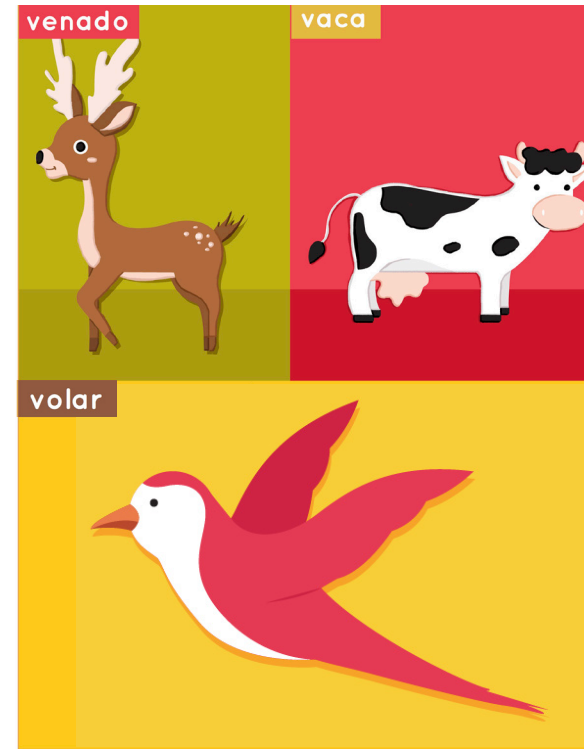
Observaciones

Para representar una trucha lo más cercano posible, sin perder el nivel iconocidad, se concluye que deben de agregar manchas que representen la piel del pescado. Asimismo, se cambia el color celeste por un gris, en las aletas.

Antes



Después



Observaciones

El pájaro presentado en el verbo volar fue confuso de comprender para varios expertos. Se aconsejó presentar un ave con las alas alzada hacia el cielo ya que se considera que de esta manera se comprenderá mejor

el vuelo del animal. Por lo tanto, se relacionará mejor. La vela se cambia por un venado con el fin de ser más atractivo.

Antes



Después

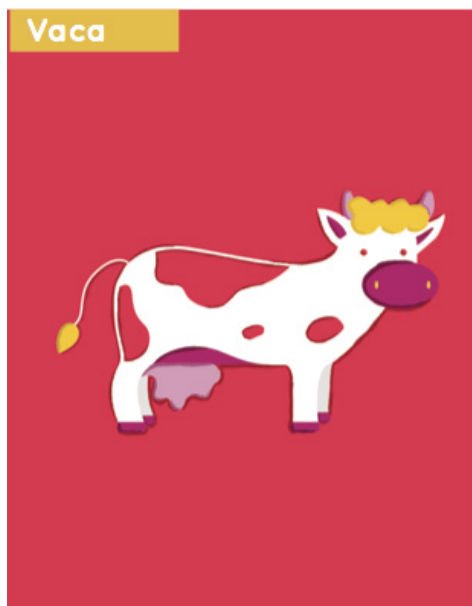


Observaciones

De igual forma, el encabezado es modificado por la nueva propuesta.

COLOR

Antes



Después



Observaciones

A pesar que no existió confusión entre los alumnos, por los cambios de color, se siguió el consejo de los expertos y se optó por emplear los colores reales en los animales y otras ilustraciones.

TIPOGRAFÍA

Antes

estrella elefante escalera

espejo elote espada

Observaciones

Un experto en el tema y uno de diseño, mencionaron que la tipografía en las planas no cazaba correctamente

Después

estrella elefante escalera

espejo elote espada

con los renglones. Por ello, la tipografía se altera de tal manera que cumpla con los requisitos de lectoescritura.

JUEGO

Antes



Después

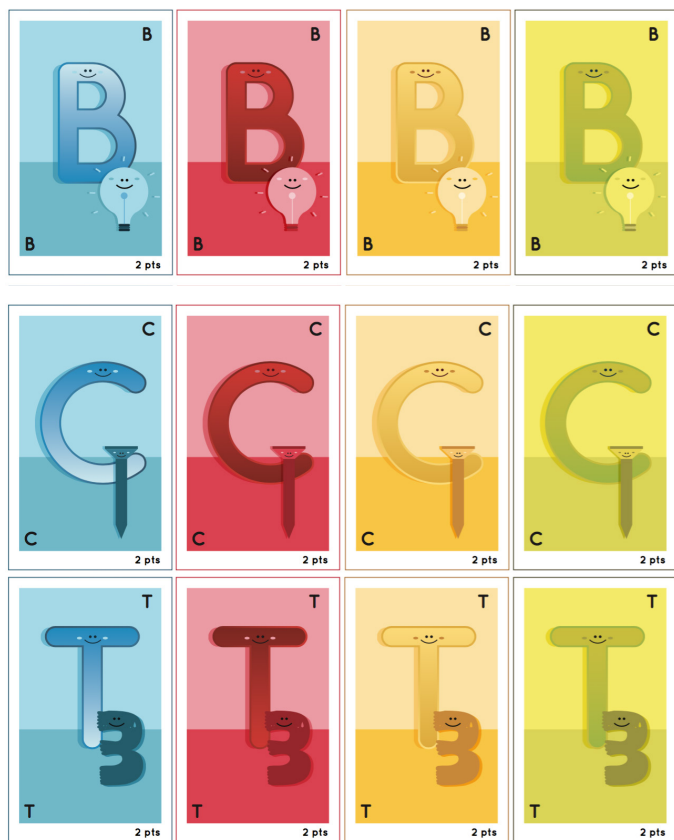


Observaciones

Al evaluar que surgió el problema con algunos niños, que no lograron comprender el dibujo que acompañan las letras, o bien no sabían qué era. Por ello, se simplifica su

complejidad y se colocan objetos más comunes. De igual manera, la letra se coloca de color blanco para crear un mayor contraste y sea más fácil identificarle.

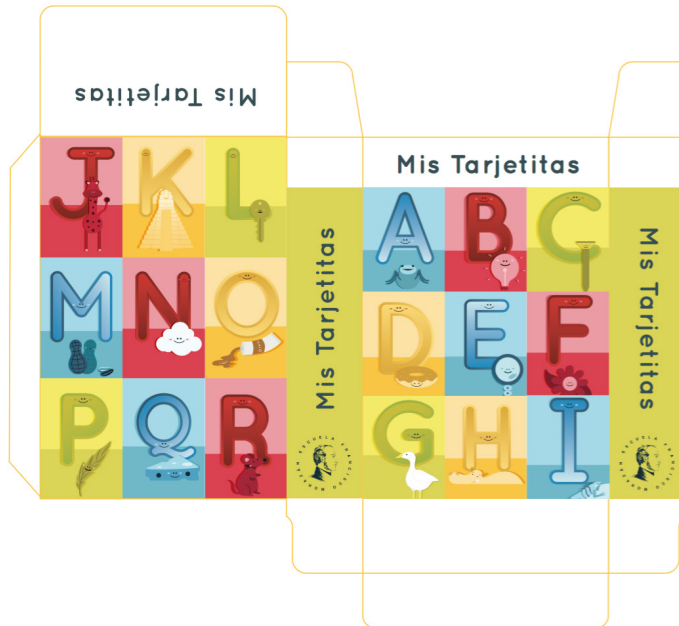
Antes



Después



Antes



Después



Observaciones

Se colocan los cambios respectivos en cada letras y se cambia el color de profundidad del empaque, a un tono más llamativo.

FUNDAMENTACIÓN



La Escuela Francisco Morazán es una institución pública/educativa que se diferencia por el personal que demuestra ser un equipo entregado tanto con su deber como con los alumnos.

Su actual directora, Aury Corpeño, lucha por dar a conocer las necesidades de la escuela, y a través de esto encontrar patrocinadores que les apoyen con lo mismo.

Su principal objetivo es formar niños de bien, apoyarles, guiarles y educarles con los medios y herramientas a su disponibilidad, según lo menciona Corpeño (2016).

Actualmente, los profesores que imparten la clase de lectoescritura se ven con la necesidad de realizar constantemente ejercicios de planas en el tiempo de clase, para que los alumnos puedan poner en práctica el trazo de las letras del abecedario. Como menciona Bona (2015), son los educadores quienes pueden hacer que los niños participen en la sociedad para crear cambios. Siempre y cuando se les brinden las herramientas necesarias.

Debido a esto, la Escuela Francisco Morazán necesita que los alumnos puedan hacer planas, siempre y cuando, durante el horario de clase el profesor pueda guiarles y apoyarles a cada uno con el tiempo y atención justa, sin verse distraído de tener que construir los ejercicios durante los periodos educativos. Asimismo, buscar la manera de que la actividad se torne más interesante y funcional para los estudiantes. Pues como mencionan

Kopp y Mcne (1970), el maestro del aula es la persona clave en la función de orientación.

Por medio del material el alumno aprenderá a escribir y podrá realizar actividades que le apoyen en su modo de aprendizaje.

Asimismo, se determinó que los alumnos como las maestras no poseen un material lúdico que les apoye en la educación de las letras aprendidas, por lo que se desarrolló un juego que les permita complementar el tema aprendido de una manera divertida.

La propuesta fue creada y plasmada con la frase conceptual: “explosión dinámica tipográfica”. La misma que a continuación será fundamentada. Como primer punto se establece cómo los elementos se conectan con el concepto. Seguido de esto, se explicará cómo se liga cada una de las piezas y su función.

COLOR

Costa (2003) da a conocer que un color no siempre tiene relación con los colores que se visualizan en la vista real, sino como una intencionalidad expresiva o comunicativa del diseñador. Como Ricupero (2007) concluye, es con base en el tono que se comunica una idea.

La gama de color se definió en el proceso de investigación del grupo objetivo, como en el proceso de validación para definir la línea gráfica.

La docente Hilma Monroy (2016), siendo una persona que permanece alrededor de 5 horas diarias con los alumnos, junto con su experiencia de 10 años de docente, mencionó que los tonos “alegres” son los que capturan la atención de los niños. Con base en esto y el análisis de color realizado y escogido con los estudiantes, se define la paleta a continuación:



Asimismo, se define que estos son tonos perfectos que permiten reflejar la frase conceptual explosión dinámica tipográfica, pues el máximo objetivo del concepto es reflejar y crear una idea creativa que mantenga una línea gráfica y que sea lo suficientemente llamativa como para que los alumnos deseen utilizar el material diariamente, sin perder la funcionalidad de este.

Por otro lado, al inicio del proceso se decide emplear una gama de color que como aclara Costa (2003) anteriormente, no es precisamente cercano a la realidad. Por lo que los personajes de animales, específicamente, no contaba con los colores con los que en la realidad se les observa. La intención de esto era buscar expandir la creatividad del alumno. Sin embargo, al consultar con expertos de diseño como expertos en el tema, se concluyó que por el contexto y estilo de vida de los alumnos era conveniente determinar colores en estos personajes que sí se acercasen a los colores que poseen en realidad. Para no crear posibles confusiones entre los pequeños.

La gama de color permitió que se hiciera un material creativo y atractivo para los alumnos, pues al validarlo, ellos comunicaron su aprecio hacia el mismo.

A continuación se describe lo que se desea transmitir por medio de cada tono de color.

TONOS FRÍOS



Como se menciona con anterioridad, cuando se evaluó al grupo objetivo se determinó que los colores fríos y cálidos son los tonos de preferencia de los alumnos.

A través de los tonos fríos y cálidos se busca lograr presentar un contraste entre ambos grupos de color pues constantemente se contraponen y se desea representar esa diferencia para poder definir los elementos.

Es necesario establecer una gama amplia ya que el contenido a graficar contiene diversos elementos de múltiples colores.

Sin embargo, a través de los tonos fríos se busca transmitir tranquilidad, relajación, profundidad como un reposo visual.

Esto último para no sobrecargar visualmente al alumno con la aplicación de colores armónicos y cálidos como son el rojo, naranja, amarillo, etcétera.

TONOS CÁLIDOS

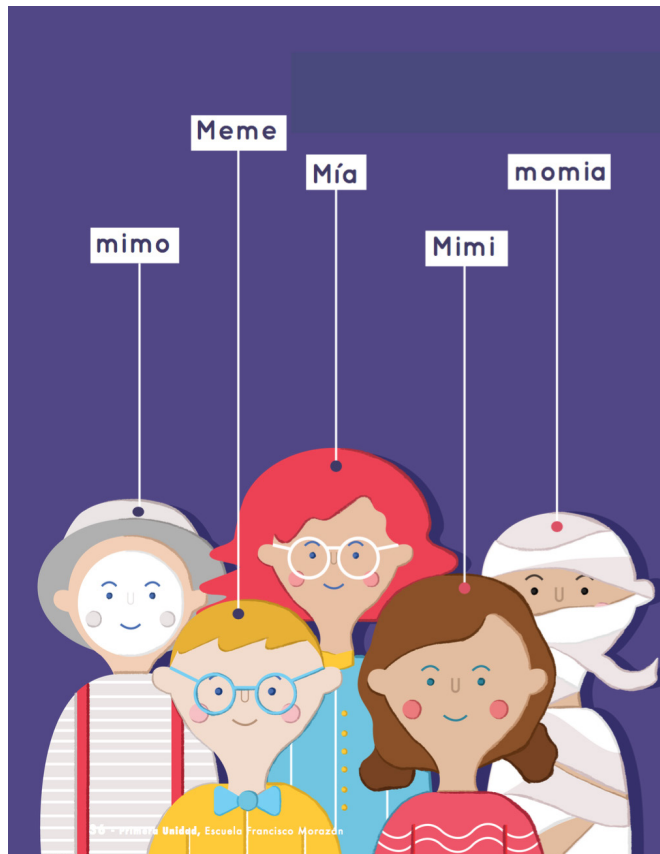


Por medio de los colores cálidos se desea transmitir fuerza, pasión, energía, motivación, felicidad, otros.

La intención es llamar la atención del alumno pero también que se sienta motivado e incentivado con el deseo de realizar los diferentes ejercicios y de querer aprender cada día más.

Con la combinación de ambos grupos de colores, opuestos entre sí, se busca presentar un equilibrio con tonos que les despierten la emoción y atención, pero no tanto que los niños se sientan saturados o incluso estresados.

TENDENCIA



Para poder plasmar todo el contenido del material, se decidió crear ilustraciones con base en la información obtenida en el grupo focal realizado con los niños. A través de ellas se busca presentar un valor agregado ya que a diferencia del material que se utiliza actualmente en EFM, las piezas podrán guardar una línea gráfica creativa.

Se trabajó una tendencia ilustrativa vectorial con detalles en el contorno creados con *brush*. Es una tendencia muy utilizada actualmente por la calidad y cantidad de detalle que se puede reflejar. Como menciona Lea (2007) es un estilo que presenta algo completamente nuevo que sea visto o reflejado de una manera diferente.

Asimismo, como postula García (2014), el arte es un utensilio creado con el fin de educar el paladar estético del niño. Educar en el ámbito de desarrollo y perfección.

ILUSTRACIÓN

El estilo ilustrativo se definió con base en los gustos de los alumnos.

El estilo es una opción apropiada para reflejar la frase conceptual: explosión dinámica tipográfica, ya que se utilizan formas orgánicas con movimiento que permitan reflejar el dinamismo y explosión a través de la variedad de elementos.

El nivel de iconocidad que se trabajó es medio alto. Esto se definió con base en los bocetos creados por los alumnos en el proceso de validación de la línea gráfica. Sobre todo porque es un estilo que ellos podrán imitar fácilmente en el momento en que desea plasmar una idea. De igual forma, contiene los detalles suficientes como para permitirles que comprendan qué es lo que se ha graficado. Asimismo, un nivel de iconocidad más cercano a la realidad no hubiera sido correcto de utilizar, porque es percibido de manera más formal, para un grupo de edad diferente.

TIPOGRAFÍA

Siendo un material para el aprendizaje de lectura y escritura se seleccionó cuidadosamente la tipografía a trabajar. En la familia de la fuente seleccionada, se evaluó específicamente el trazo de la letra “A” como el de la letra “G” y “Ñ”. El trazo de las mismas es de suma importancia porque la forma que poseen las letras es la manera en el que niño la reconocerá.

Todo el contenido se trabajó con la tipografía “Century Gothic”.

Asimismo, se evaluó que se debía de trabajar con una letra *sans serif*, pues al colocar “serifas” en la letra complica el proceso de aprendizaje del estudiante. Como mencionan McCannon, Thornton y Williams (2009), que las *sans serif* son ideales para los niños que aprenden a leer.

A continuación se presenta la tipografía.

Century Gothic

Aa	Bb	Cc	Dd	Ee
Ff	Gg	Hh	Ii	Jj
Kk	Ll	Mm	Nn	Ññ
Oo	Pp	Qq	Rr	Ss
Tt	Uu	Vv	Ww	Xx
Yy	Zz			

Para todo el contenido se decidió trabajar con una retícula modulada, pues Zanón, establece que es la ideal para publicaciones de importancia con muchos elementos.

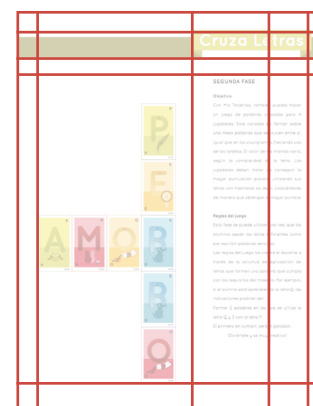
Asimismo, se considera que por medio de la misma se puede crear un dinamismo sin necesidad de utilizar una retícula informal para lograrlo.

Al emplear estos ejes, se concluyó que el contenido posee un orden y que permite que sea reflejado el concepto explosión dinámica tipográfica. Pues logra transmitir el orden, dinamismo y tipografía como un elemento principal.

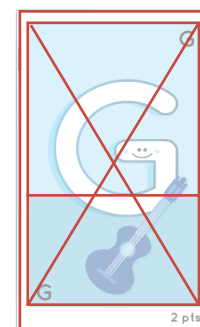
En el instructivo para docentes se empleó una retícula formal, ya que es un material que se utiliza para informar y guiar al docente cómo utilizar el libro digital. En este caso, se crean una modulación en la que se cubre el mayor espacio para el ejemplo de la hoja del libro de los alumnos. A través de esto el profesor podrá observar ampliamente la solución del contenido.

Por otro lado, para el desarrollo de las tarjetas y empaque de Mis Tarjetitas ABC, se utiliza una retícula semiformal, de esta manera se centra la letra y se presenta un tamaño amplio para que sea el punto focal de la pieza.

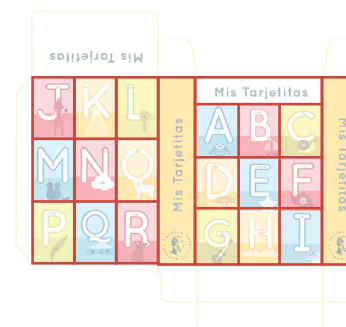
Explosión dinámica tipográfica es un concepto que busca plasmar un orden jerárquico, funcional y atractivo para el lector. La aplicación del mismo permitió que se logran los objetivos deseados.



Retícula para instructivo para docentes



Retícula para tarjeta de lotería



Retícula para empaque

SOPORTE

MI ABC, LIBRO DE LECTURA Y ESCRITURA IMPRESO Y DIGITAL

Para el soporte del libro impreso, se propone utilizar como portada un texcote 12, ya que esto permitirá ofrecer un soporte y calidad de vida más extenso al material.

Para el interior, se empleará un papel bond, que es ideal para que los alumnos puedan hacer las repeticiones de planas y trazar sin problema las letras.

Como será un material producido con base en donaciones, se propone realizarlo en los materiales más económicos y funcionales, ya que es de suma importancia no elevar los costos. Por ser un libro con más de 100 páginas, es necesario que su impresión se realice en una litografía. Para ello se requiere un mínimo de 1000 copias de las que se utilizarán únicamente 30 cada año. A partir de su impresión, sin importar en dónde se almacene, comenzará a deteriorarse.

Con el fin de ofrecer un material más funcional y llamativo para el grupo objetivo, se propone el mismo diseño, pero de manera digital. De este modo el alumno al practicar sus planas en una tableta, se concentra más ya que le llama más la atención, pone en práctica sus conocimientos y desarrolla su habilidad tecnológica y continúa desarrollando su motricidad fina. Al contar

con una tableta, la institución se puede ver apoyada de ella en otras materias. (Cuenta con la ventaja de ser una versión más económica que la impresa.)

Para utilizar el material en una tableta se puede contar con el apoyo de diferentes aplicaciones que lean un archivo de PDF y pueda editarse escribiendo en él. A continuación se presenta un listado:

PDF Reader

Adobe Acrobat Reader

PDF Max 5, entre otros.

A pesar que existen múltiples aplicaciones, se recomienda utilizar **BLOC DE NOTAS +**, por poseer una interfaz más sencilla y amigable para los estudiantes.

JUEGO MISTARJETITAS ABC

En este caso, para el empaque también se propone un texcote 12 ya que será una caja utilizada únicamente por el profesor.

Sin embargo, las tarjetas serán impresas en texcote 12, con barniz.

Es necesario que las tarjetas sean emplastificadas, ya que es un material que lo utilizarán constantemente los alumnos y que corre el riesgo de ser mal tratado. Al contar con el plástico se prolonga el tiempo de vida, por lo tanto se protege el material.

A continuación se fundamentan las piezas por individual.

MI ABC, LIBRO DE LECTURA Y ESCRITURA

Como primer punto, el nombre Mi ABC, se seleccionó como un identificador final del material. Se busca contextualizar a toda persona que es un material educativo, relacionado con el abecedario. Por lo tanto, con la escritura y lectura.

Como mencionan Ferreiro y Teberosky (1979), el aprendizaje de la lectura como el de la escritura es propuesto como una cuestión de métodos. Entre estos, la práctica.

Mi ABC es un inductivo de ser el primer libro de los niños relacionado con la lectura y escritura. En la Escuela Francisco Morazán surgió la necesidad de crear un material educativo práctico, ya que en la actualidad los profesores deben de emplear cierto tiempo del periodo para hacer ejercicios para los niños y cuando lo tienen se distraen mucho.

Debido a esta problemática se identifica que los alumnos necesitan un libro en donde pueda realizar sus planas. De esta forma se evitará que se pierdan las hojas que se les dan, sea más entretenido y su tiempo de atención se prolongue.

Tal y como explica Vargas (2003), por medio de los libros surgen los primeros conocimientos sobre la

metalingüística, la noción de las palabras, páginas, letras, etcétera.

Se consideró que este es el material ideal, porque solventa la necesidad en todos los sentidos:

- 1. Los alumnos podrán hacer sus planas con la ayuda del profesor o de modo intuitivo.**
- 2. El profesor utiliza bien su tiempo de clase.**
- 3. El alumno poseerá un material que cumple con sus necesidades y se entretenga mayor tiempo.**
- 4. Prolonga su atención.**
- 5. Enriquece su paladar artístico.**
- 6. En el caso de la versión digital, se puede utilizar en otras materias complejas para los alumnos.**
- 7. Aprenderán el abecedario de manera interactiva, a través de una experiencia con el usuario.**

JUEGO MIS TARJETITAS ABC

Según Zapata (1989), el juego representa un punto primordial en el desarrollo de un niño, relacionado al progreso del conocimiento de la efectividad, de motricidad y de la socialización del niño. De igual forma, Voïoudy y Vidal (1989) comentan que si el aprendizaje se liga al juego, este se torna más atractivo, placentero, menos costoso y ansioso para los niños.

En la Escuela Francisco Morazán utilizan diversos métodos de aprendizaje, con los alumnos.

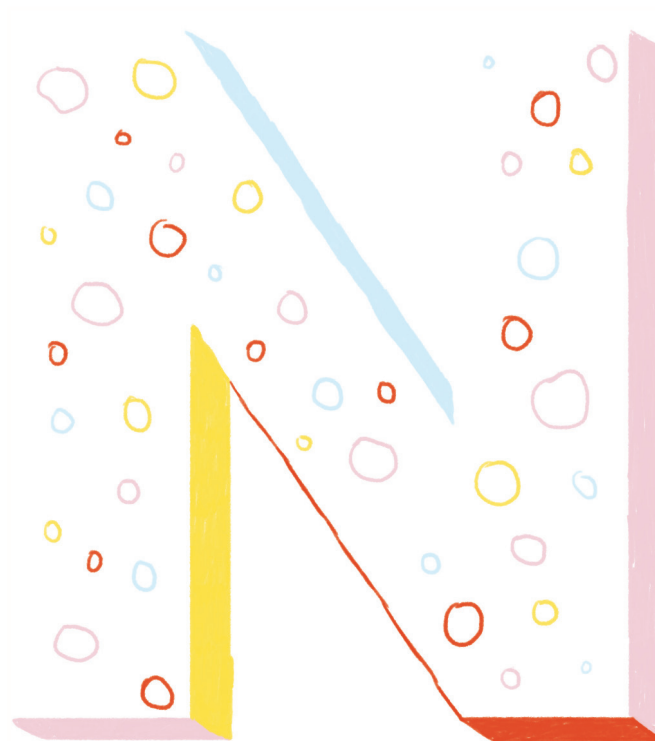
Al conocer que el juego es una herramienta clave para que los estudiantes avancen en su aprendizaje se tomó la decisión de crear un juego con la misma dinámica del popular juego de cartas “UNO”, pero con la diferencia de ser letras en lugar de números. De esta forma, a través del juego pondrán empezar a familiarizarse con las formas de las letras sin necesidad de saber leer o escribir. A partir de conocer cierta cantidad de letras y saber escribir palabras, podrán utilizar el mismo juego como Scrabble. De ese modo se brindan dos actividades con una misma versión.

De igual modo, estas mismas tarjetas pueden ser repartidas dentro del grupo de clase y que parte de la dinámica de trazar con su dedo, la forma de las letras.

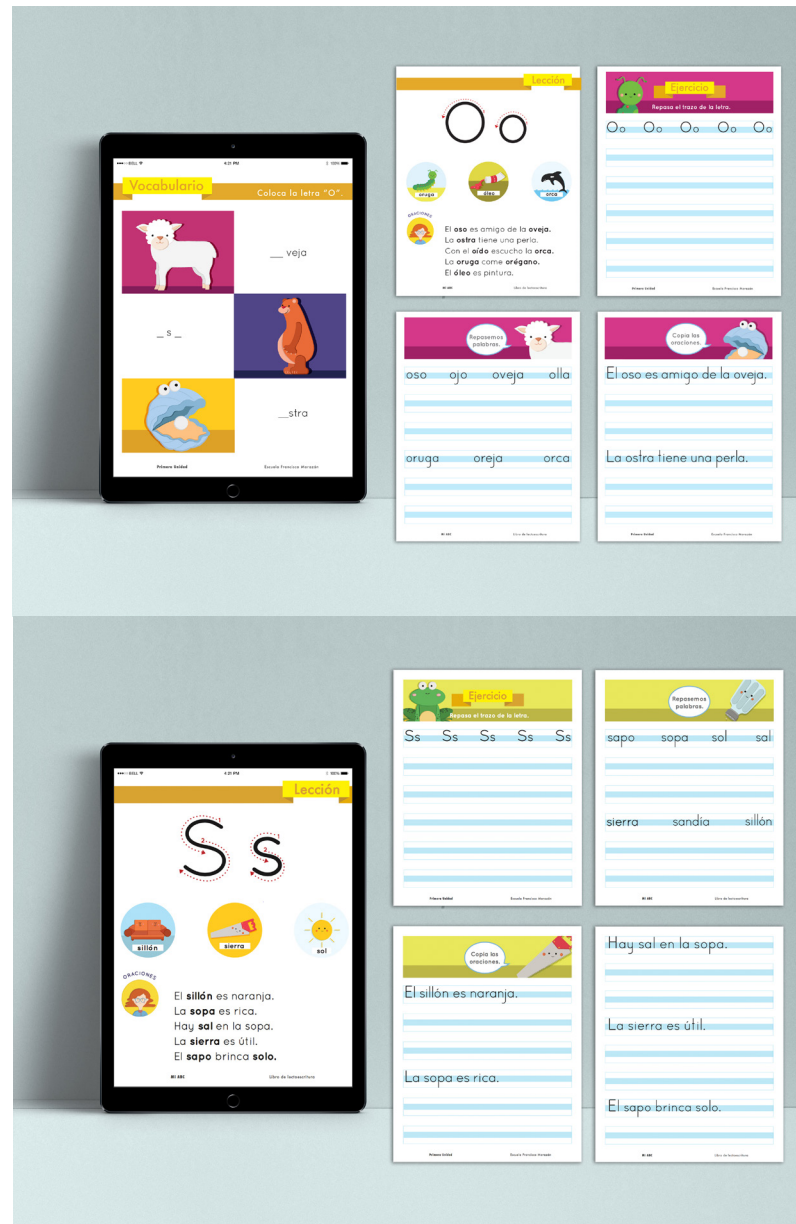
INSTRUCTIVO PARA EL DOCENTE

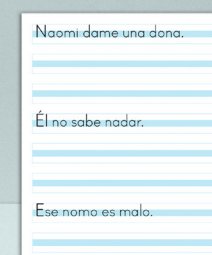
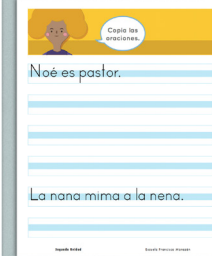
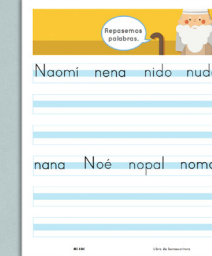
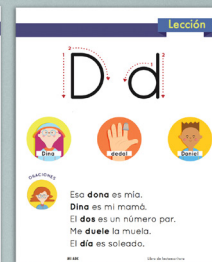
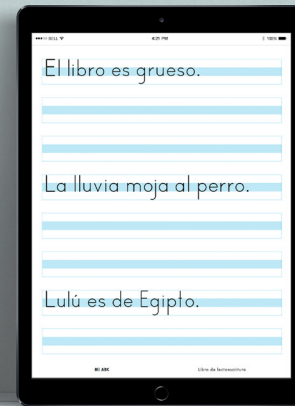
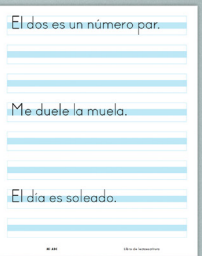
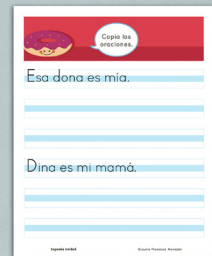
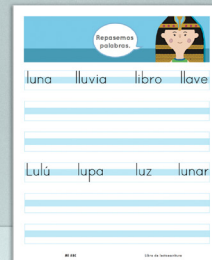
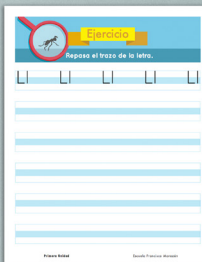
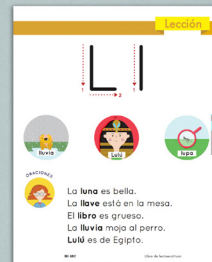
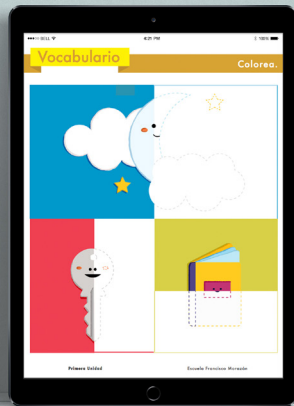
El instructivo es una pieza bastante sencilla ya que posee el objetivo principal de informar al docente cómo se puede utilizar el juego Mis tarjetas, como también la versión digital del libro Mi ABC. Se muestra cómo se puede hacer un documento privado para que el docente lleve el control de las notas del alumno.

PROPUESTA FINAL



LIBRO MI ABC







Lección

R r

Repasa el trazo de la letra.

Rr Rr Rr Rr Rr

Es una rana de Renato.
Rosa tiene rosas.
Raúl se ríe.
El ratón es de Pepito.
Las rosas están en la mesa.

Ejercicio

Repasa el trazo de la letra.

Rr Rr Rr Rr Rr

Repasemos palabras.

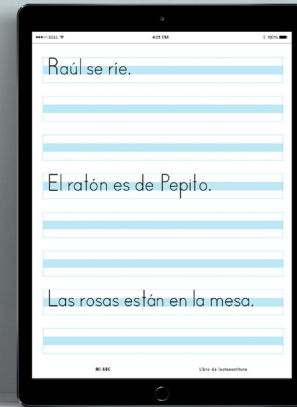
rana ramo Renato rosa

risa rima Roma rueda

Copia las oraciones.

Esa rana es de Renato.

Rosa tiene rosas.



Vocabulario

Observa los dibujos.

foco foto

foco Fernando

Lección

F f

Repasa el trazo de la letra.

Ff Ff Ff Ff Ff

El foco ilumina el parque.
En la orilla está el faro.
La foca juega con la pelota.
Fernando es un niño famoso.
Mi familia se tomó una foto.

Ejercicio

Repasa el trazo de la letra.

Ff Ff Ff Ff Ff

Repasemos palabras.

foco foca Fernando foto



La foca juega con la pelota.

Fernando es un niño famoso.

Mi familia se tomó una foto.

Vocabulario

guitarra gusano

gato guerrero

Lección

G g

Repasa el trazo de la letra.

Gg Gg Gg Gg Gg

El garro es rojo.
Germán toca guitarra.
El guerrero es alto.
En la orilla está el faro.
El ganso es bello.

Ejercicio

Repasa el trazo de la letra.

Gg Gg Gg Gg Gg



Copia las oraciones.

El garro es rojo.

Germán toca guitarra.

El guerrero es alto.

Esa gata es de agua.

El ganso es bello.

Lección

B b

Repasa el trazo de la letra.

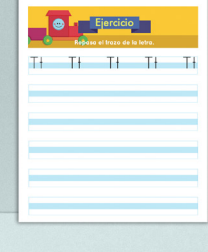
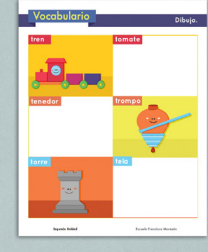
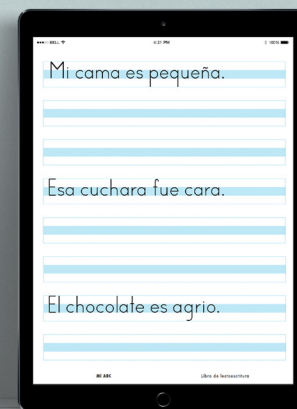
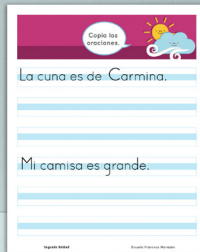
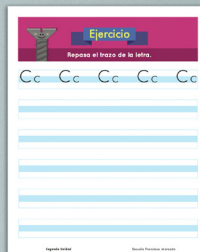
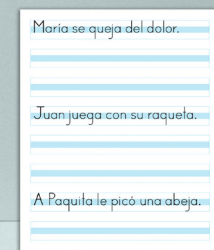
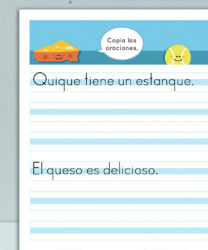
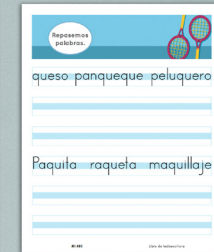
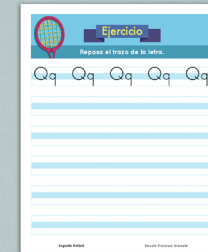
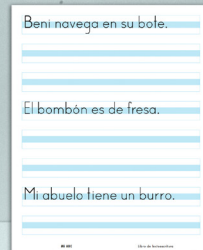
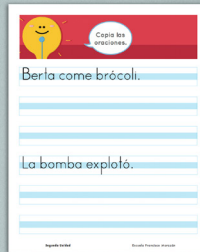
Bb Bb Bb Bb Bb

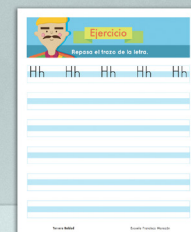
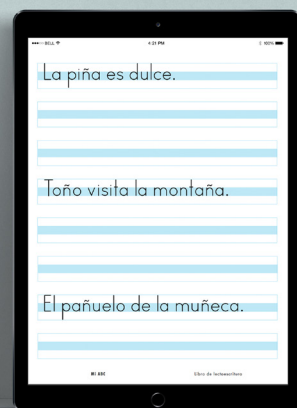
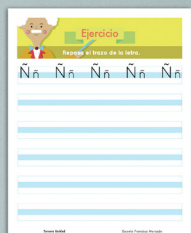
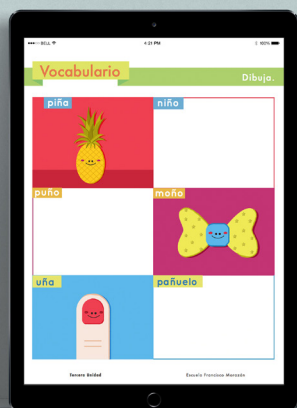
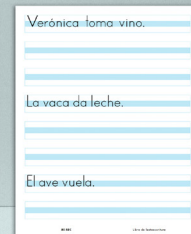
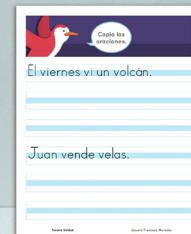
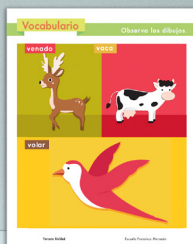
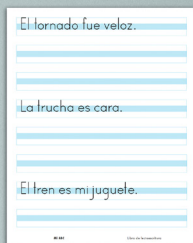
Berta como brócoli.
La bomba explota.
Beni navega en su bote.
El bombón es de fresa.
Mi abuelo tiene un burro.

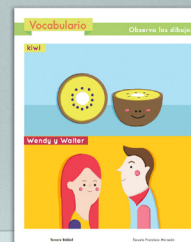
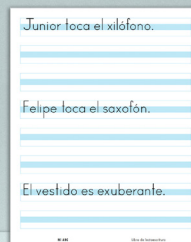
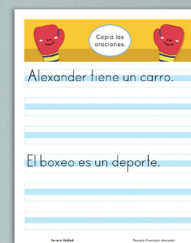
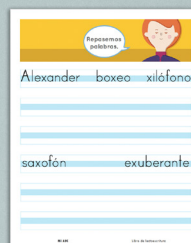
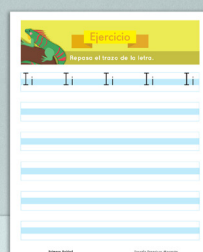
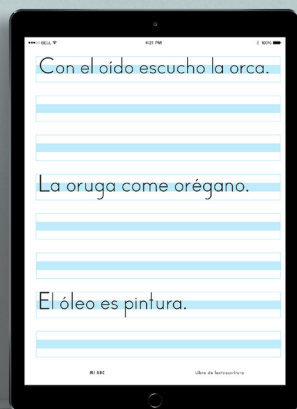
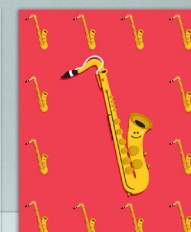
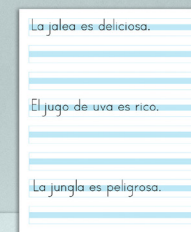
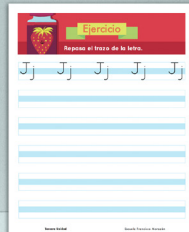
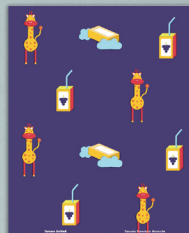
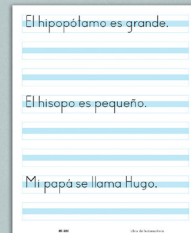
Ejercicio

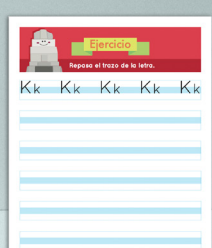
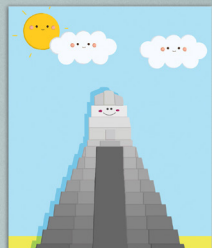
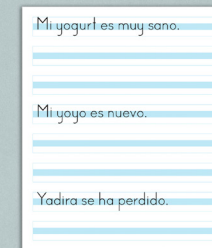
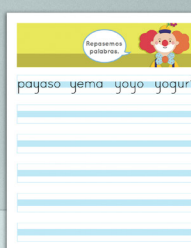
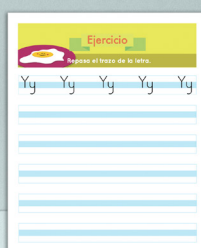
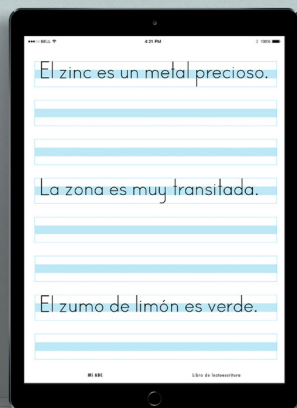
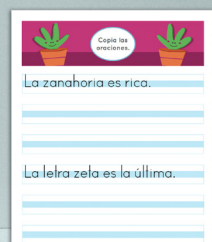
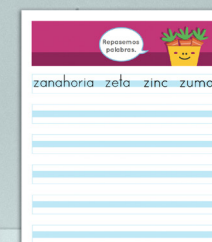
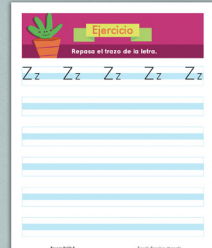
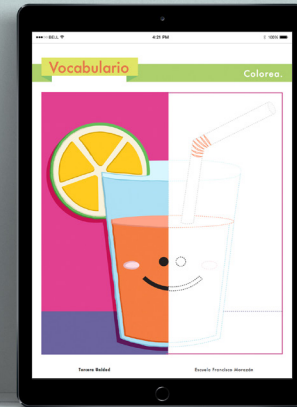
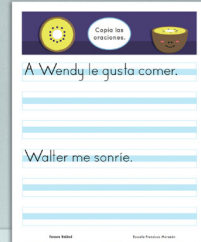
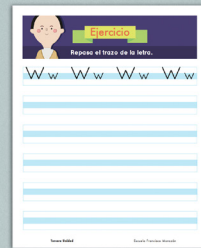
Repasa el trazo de la letra.

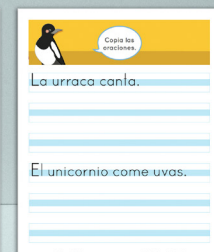
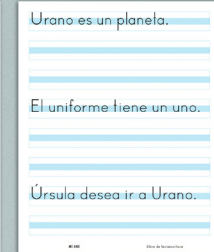
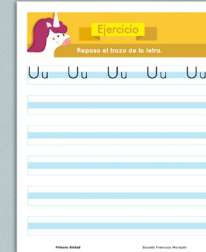
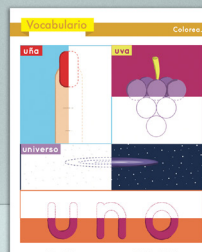
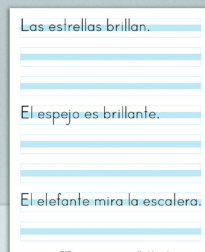
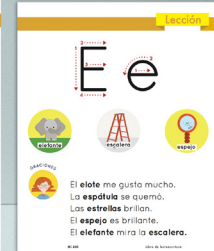
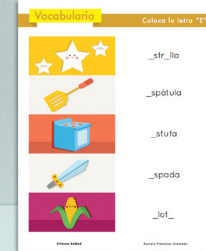
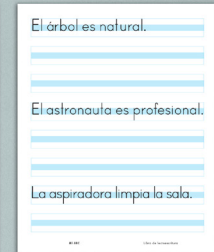
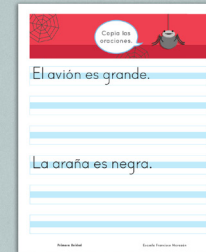
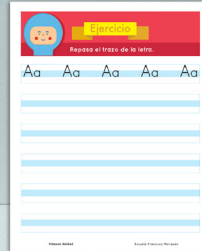
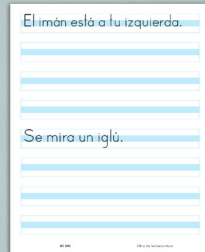
Bb Bb Bb Bb Bb

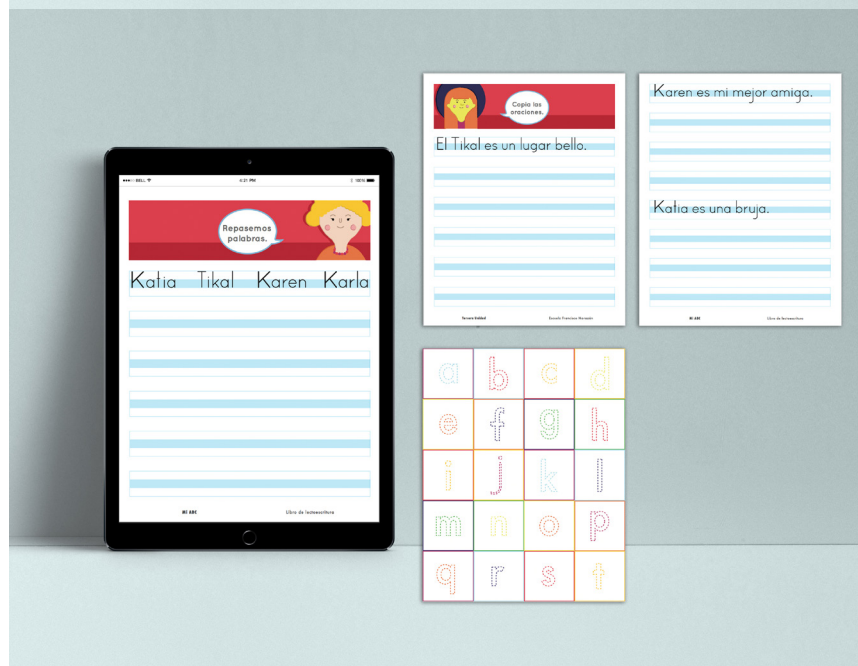






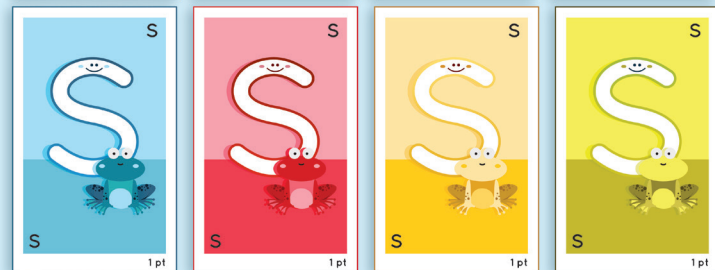
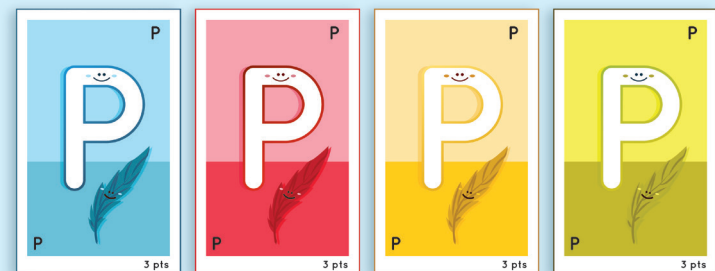
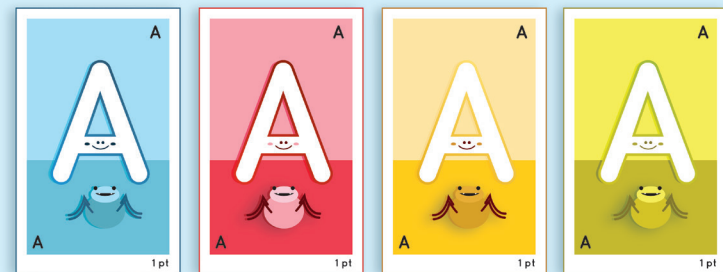
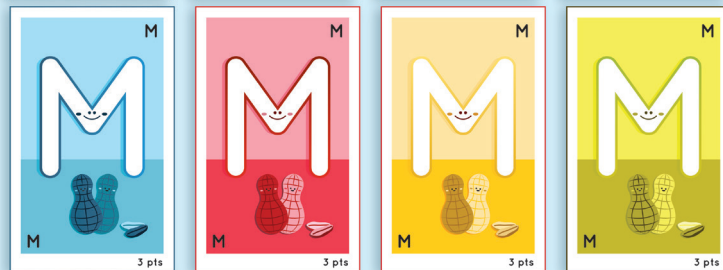
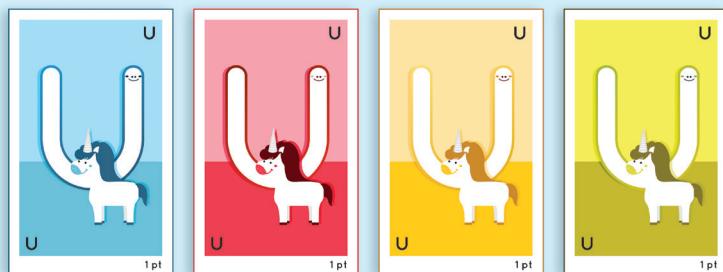
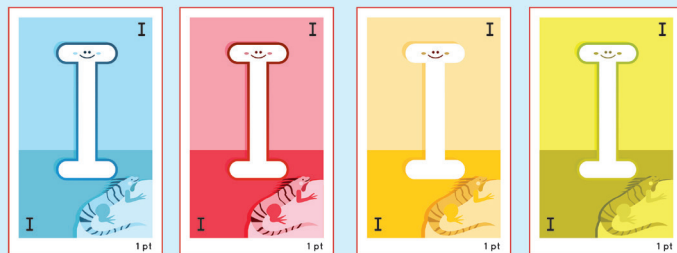
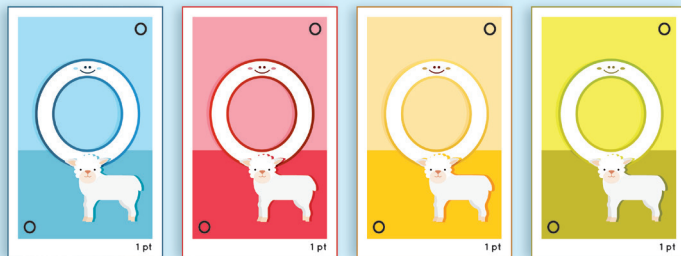




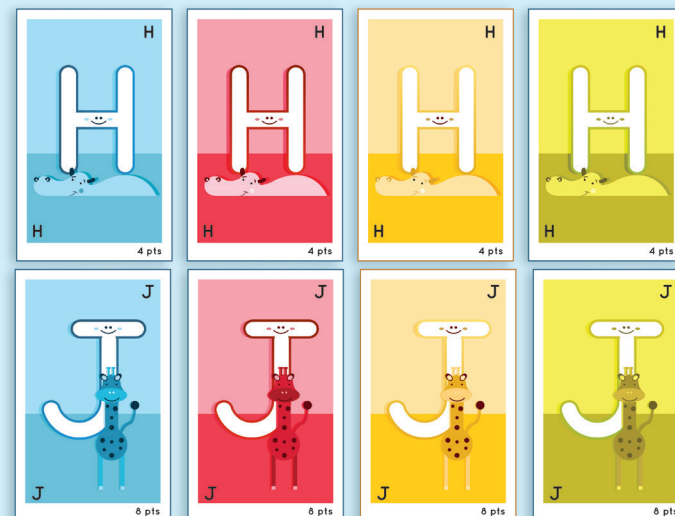
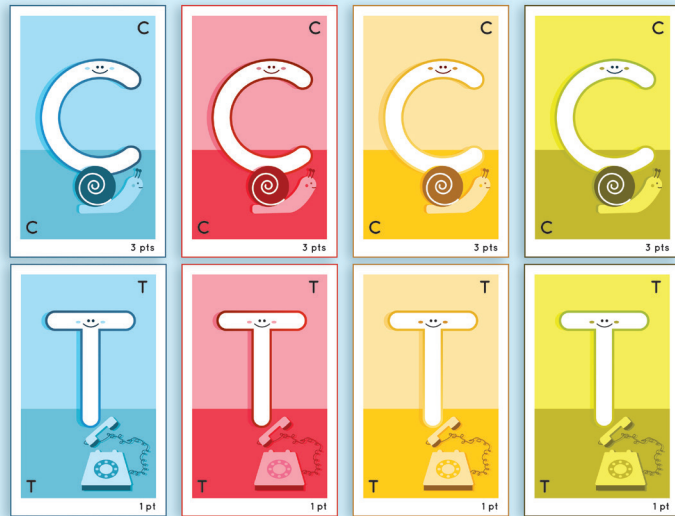


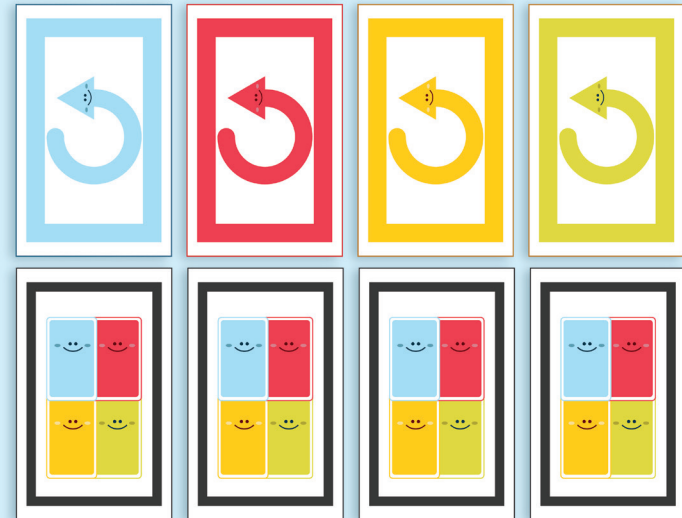
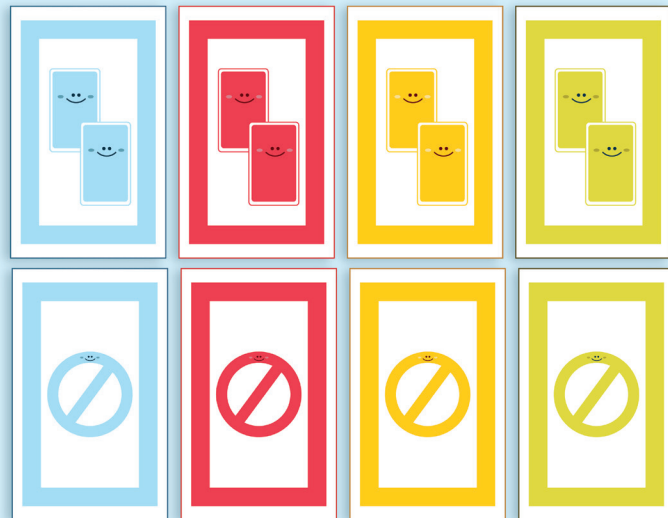
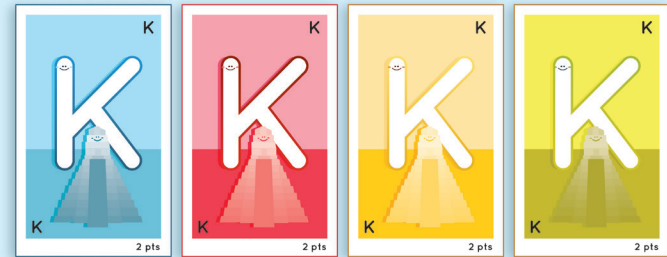
JUEGO: MIS TARJETITAS











INSTRUCTIVO PARA EL DOCENTE

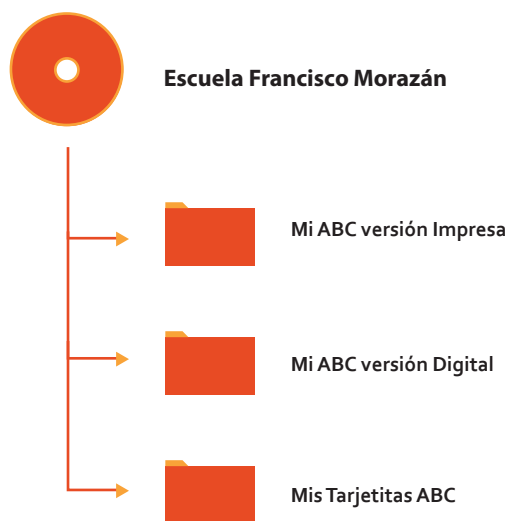


ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

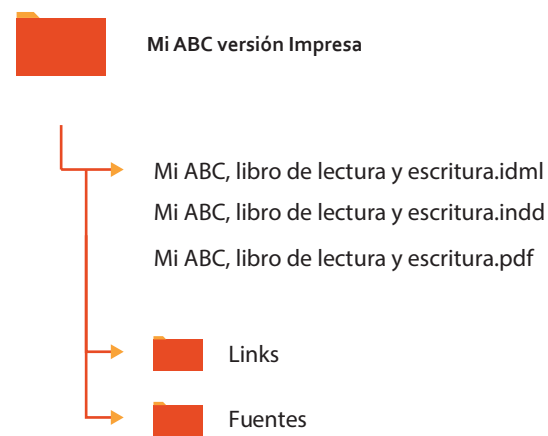


En orden de brindar a Escuela Francisco Morazán una reproducción de sus piezas se enlistan de manera individual de tal forma que sea más fácil y comprensible.

Se hará entrega de un cd que al abrirlo se hallarán los siguientes archivos:



Cada carpeta contiene su pieza. A continuación se describe qué archivos se encuentran en cada carpeta.



Nombre del archivo: Mi abc, libro de lectura y escritura.indd

Descripción: dentro de este archivo podrá encontrar el libro diagramado y editable en Adobe Indesign CC.

El documento se realizó en modo de color CMYK, para su debida reproducción y las dimensiones son de 8.5 x 11 pulgadas.

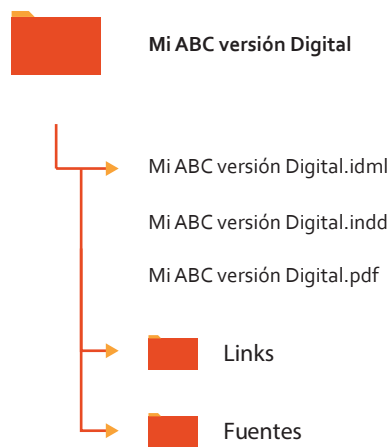
De igual forma, podrá hallarlo en PDF, junto con tipografías e ilustraciones en formato jpg.

Soporte Propuesto para su reproducción:

Portada papel texcote 12 full color con barniz.

Páginas interiores: full color tamaño carta papel bond.

Pegado

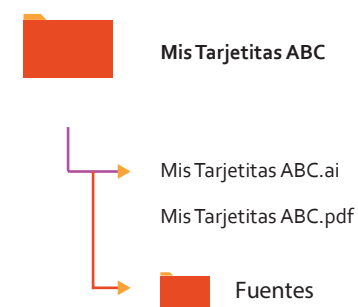


Nombre del archivo: Mi abc, versión digital

Descripción: dentro de este archivo podrá encontrar el libro diagramado y editable en Adobe Indesign CC.

El documento se realizó en modo de color RGB, para su debida reproducción y las dimensiones son de 8.2 x 10.3 pulgadas.

De igual forma, podrá hallarlo en PDF, junto con tipografías e ilustraciones en formato jpg.



Nombre del archivo: Mis Tarjetitas ABC

Descripción: dentro de este archivo podrá encontrar el editable de las cartas y empaque del juego.

El documento se realizó en modo de color CMYK, para su apropiada reproducción.

Las dimensiones de las tarjetas individuales son de 2.2 x 3.6 pulgadas.

El empaque cuenta con las medidas de 11.2 x 9.2 pulgadas.

De igual forma, podrá hallarlo en PDF, junto con tipografías e ilustraciones en formato jpg. y vectores.

Soporte:

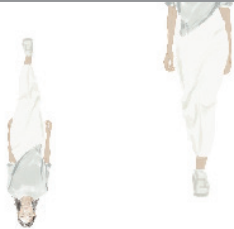
Tarjetas: papel textcote blanco de ambos lados con barniz

Empaque: papel textcote barnizado

INFORME TÉCNICO CON ARCHIVOS DIGITALES

A continuación se presenta el informe que se dirige a la coordinadora de Escuela Francisco Morazán, Aury Corpeño. El objetivo de la presente es que se pueda ofrecer una mejor comprensión de la distribución de archivos y aspectos técnicos de los cuales deben tener conocimiento. En el CD (anexo no. 9) se encuentran los archivos para su debida reproducción.

K.



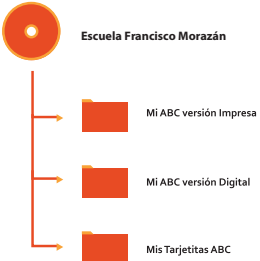
Guatemala, 24 de noviembre 2016

Aury Corpeño
Escuela Francisco Morazán,
Pte.

La razón de la presente es para brindar de forma escrita una explicación de las especificaciones técnicas de las piezas que pertenecen al proyecto "Mi ABC, libro de lectura y escritura" que se encuentra en el CD adjunto.

Dentro del CD, podrá hallar 3 carpetas que se clasifican por las diferentes piezas realizadas en el proyecto. A continuación se describe cada una de ellas.

La carpeta Mi ABC, versión impresa, incluye una versión editable del libro como una versión en PDF. En este caso se brinda un archivo a color, en formato CMYK, lo cual implica que puede imprimirlo sin problema de que se cambien los colores. En el CD encontrará los archivos en el siguiente orden:

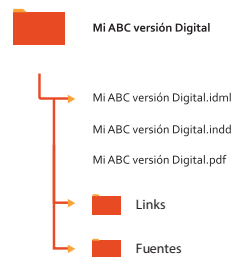


```
graph TD; A[Escuela Francisco Morazán] --> B[Mi ABC versión Impresa]; A --> C[Mi ABC versión Digital]; A --> D[Mis Tarjetitas ABC];
```



Seguido de esto, encontrará la carpeta Mi ABC, versión digital. Al igual que el anterior, hallará una versión editable del libro como un formato en PDF, el cual podrá utilizar en su tableta.

En esta carpeta también podrá encontrar la versión a color en formato RGB. En el CD observará los archivos en el siguiente orden:



Por último se encuentra la carpeta Mis tarjetitas ABC, en este caso también se encuentran los archivos editables, como una versión impresa en PDF, lista para ser impresa.

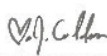
Las dimensiones individuales son de 2.1 x 3.7 pulgadas.
El empaque cuenta con las medidas de 15.8 x 7.4 pulgadas.

En el CD observará los archivos en el siguiente orden:



Sin otro particular, me encuentro a sus órdenes. Cualquier duda o comentario puede comunicarse conmigo.

Saludos,


María José Calderón

K. María José Calderón
kmjcr15@gmail.com
3000-4821

PRESUPUESTO DE DISEÑO Y DE REPRODUCCIÓN

A continuación se presenta el costo detallado de las piezas desarrolladas para el proyecto de Escuela Francisco Morazán, junto a datos específicos de temas de reproducción y una tabla que muestra en conjunto el costo de ambos.

Reproducción

Las piezas elaboradas para el proyecto son impresas si se opta por reproducir el libro Mi ABC de manera impresa. Sin embargo, si se selecciona la versión digital únicamente el juego: Mis Tarjetitas ABC y el instructivo serán impresas.

Se cotizaron ambas opciones en diversos centros. Para observar los precios dirigirse al anexo 10. Las empresas se seleccionaron según su precio, calidad y tiempo de entrega. Sin embargo, a continuación se presentan los costos de por pieza, de cada empresa.

Libro Mi ABC Versión Digital

32 tabletas

Max - iPad Mini Retina 32 GB: Q. 80,960.00

Items – iPad Mini 4 Retina 128 GB: Q. 111,968.00

iShop – iPad Mini 4 32 GB: Q. 127,968.00

32 Lapiceros Stylus

Max: Q. 2,368.00

iShop: Q. 1,568.00

Cómpremelo Pues: Q. 2110.60

Libro Mi ABC Versión Impresa

Ediciones Superiores: Q. 92,680.00

Full Color S.A.: Q. 100,000.00

Impresa: Q. 95,000.00

3 Juegos de cartas Mis Tarjetitas y 1 Instructivo para docentes

Print it: Q. 1,248.00

Green Print: Q. 1,030.00

Impresa: Q. 1,040.00

A continuación se presenta el costo final de ambas opciones del proyecto.

DIGITAL

Para la versión Digital se cotizaron 32 tabletas (iPad Mini 2 Retina 16GB) y 32 lapiceros tipo Stylus. Junto a 3 versiones del juego Mis Tarjetitas, de tal modo que todos los alumnos se vean involucrados.

PIEZA	DISEÑO	REPRODUCCIÓN
Libro digital Mi ABC con stylus	Q. 9,600.00	Q. 82,528.00
Juego Mis Tarjetitas e instructivo	Q. 1,920.00	Q. 1,030.00
SUBTOTAL	Q. 11,520.00	Q. 83,558.00
TOTAL		Q. 95,078.00

IMPRESO

Para la versión impresa se cotizaron 1000 unidades cuya portada es propuesta en papel texcote barnizado. El interior de las páginas será papel bond a full color, tamaño carta.

PIEZA	DISEÑO	REPRODUCCIÓN
Libro impreso Mi ABC	Q. 9,600.00	Q. 92,680.00
Juego Mis Tarjetitas e instructivo	Q. 1,920.00	Q. 1,030.00
SUBTOTAL	Q. 11,520.00	Q. 1030.00
TOTAL		Q. 105,230.00

Nota: Como se menciona con anterioridad, se recomienda optar por la versión digital ya que dicha propuesta será más funcional para los alumnos y maestros a largo plazo. De este modo se retiene más la atención del estudiante por lo que existe un alto porcentaje de que su aprendizaje mejore.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES



Página número 347

CONCLUSIONES

1. Se diseñó un libro digital, con el cual el alumno se ve interesado en realizar las actividades de planas y practicar las diferentes formas de las letras. Por ser una herramienta tecnológica con contenido comunicativo para el estudiante, el tiempo de atención se prolonga, por lo que su aprendizaje mejora.

2. Se desarrolló un juego de tarjetas que contiene dos opciones de aprendizaje. Una de ellas es la primera fase en la que el estudiante podrá empezar a familiarizarse con la forma de las letras y dibujos relacionados, aún sin saber leer o escribir. Una vez que el estudiante ya posea mayor conocimiento del contenido podrá hacer uso de la siguiente fase que consta en formar palabras, de tal modo que practique y aprenda junto a sus compañeros de manera grupal.

RECOMENDACIONES

1. Se recomienda que para realizar un material educativo para niños con problemas de atención, se busquen herramientas interactivas e intrigantes para ellos. Como en este caso se utiliza la tecnología como un medio que cautiva a los estudiantes y les interesa aprender y experimentar. De este modo se prolongan su tiempo de atención, a través de ello su aprendizaje mejora ya que se divierten y recuerdan lo practicado con mayor facilidad.

2. Al realizar un juego para niños de 7 – 9 años de edad, es importante tomar en cuenta el nivel académico del alumno. En este caso al inicio del ciclo, los estudiantes aún no pueden escribir ni leer por lo que se buscó la manera en la que aprendieran el abecedario, se familiarizaran con la forma de las letras y las reconocieran, inclusive sin poder leer o escribir.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS



Página número 349

ADHD Classroom Strategies. (2011).

[video] Brookline, Massachusetts.

Akal.com. (n.d.). Qué es un eBook.

[en línea] Disponible en: <http://www.akal.com/ebooks/queesunebook.php> [Consulta: 24 marzo de. 2017].

Ambrose H. (2015).

Impresiones y acabados. España: Parramon.

Anderson, L. (1984)

Time and school learning. London: Croom Helm.

Arànega, S. y Domènech, J. (2001)

La educación primaria. [Barcelona]: Graó.

Arteaga, V. (2016).

Juegos de ordenador para tratar la hiperactividad en niños. [en línea] guiainfantil.com.

Disponible en: <https://www.guiainfantil.com/blog/salud/hiperactividad/las-nuevas-tecnologias-en-el-tratamiento-de-la-hiperactividad/> [Consulta: 9 de febrero de 2017].

Barbosa, A. (1971)

Cómo enseñar a leer y escribir. México: Editorial Pax-México.

Barrios, N., Forte, A. y Navarro, C. (n.d.).

Innovación en el aula ante las dificultades de aprendizaje. 1ra ed. Ediciones de la Universidad de Castilla La Mancha.

Bauermeister, J. (2014).

Hiperactivo impulsivo distraído ¿Me conoces?. 1ra ed. Nueva York: The Guilford Press.

Benítez, R. (2013)

Utilización de tecnologías de la información y la comunicación en niños y niñas en ámbitos formales e informales. (Trabajo Final de Grado) Facultad de Psicología, Montevideo.

Beraza, M. (2016).

Didáctica de la educación infantil. 4ta ed. Madrid: Narcea S. A.

Bloomfield, L. (1942)

Outline guide for the practical study of foreign languages. Baltimore: Linguistic Soc. of America

Bona, C. (2015)

La nueva educación. Barcelona: Plaza Jané

Brown, T. (2006)

Trastorno por déficit de atención. 13ra ed. Barcelona, España: El Sevier.

Carderera, M. (1986)

Guía del maestro de primera enseñanza. 3ra ed. Madrid: Victoriano Hernando.

CONAPIB, (n.d.).

Partes de un libro. 1ra ed. [ebook]

Argentina. Disponible en: <http://www.conabip.gob.ar/>
[Consulta: 10 de septiembre de 2016].

CNBC. (2017).

Generation Z likely to avoid advertising, use ad blockers and skip content: Study. [en línea]

Disponible en: <http://www.cnbccom/2017/01/11/generation-z-avoids-advertising-uses-ad-blockers-and-skips-content.html> [Accessed 8 Feb. 2017].

Costa, J. (2003)

Diseñar para los ojos.

Bolivia: Grupo Design.

Cruger, M. (n.d.).

How to improve reading skills in children with ADHD or learning disabilities. [en línea] *Additude strategies and support for ADHD.*

Available at: <http://www.additudemag.com/adhd/article/983.html> [Consulta: 2 de febrero de 2017].

Cumpa, L. (2002)

Fundamentos de diagramación.

Perú: Fondo editorial de la UNMSM.

Czarny, M. (2015).

Impacto de la tecnología en niñas y niños de América Latina. 1st ed. Chicos.net.

Dalley, T. y Ibeas, J. (1992)

Guía completa de ilustración y diseño.

Madrid: Tursen/Hermann Blume.

Definición de niveles socioeconómicos. (n.d.).

1raed.[ebook]Multivex.Disponibleen:<https://mtjerez62.files.wordpress.com/2011/07/nse-multivex-2009.pptx>
[Consulta: 12 de septiembre de 2016].

Domínguez, H. (1991).

Una aplicación de la tecnología de la educación a la enseñanza de la física. 2da ed. México: UNAM.

Durán, T. (2005)

Ilustración, comunicación y aprendizaje.

Universidad de Barcelona: Revista de educación No. 2005, 239 - 241 pp.

Ebner, M., Schonhart, J. y Schon, S. (2014).

Experiencias con iPads en la escuela primaria. Profesorado revista de currículum y formación del profesorado, [en línea] 18(3). Disponible en: <https://www.ugr.es/~recfpro/rev183ART9.pdf> [Consulta: 2 de febrero de 2017].

Edición de libros digitales. (2017).

1ra ed. [ebook] Madrid: Asociación de editores de madrid. Disponible en: <http://www.editoresmadrid.org/media/36706/seminario-1.pdf> [Consulta: 24 de marzo de 2017].

Estudio de redes sociales en Centroamérica 2014. (2014). 1ra ed. ilifebelt.

Fawcett-Tang, R. (2007).
Acabados de impresión y edición de folletos y catálogos.
Barcelona : Promopress.

Fernández, F. (2013)
Child's play. juegos infantiles. Lulu Com.

Fernández, M. (2012).
Ebooks. 1ra ed. Fernando de Henares, Madrid: RC Libros.

Ferreiro, E. y Teberosky, A. (1979)
Los Sistemas de escritura en el desarrollo del niño.
México [etc.]: Siglo XXI.

García, J. (2004)
Formas y colores: la ilustración infantil en España.
Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.

García, S. (2012).
Comprensión del uso de las TICs por niños/as y adolescentes. 1ra ed. [ebook] Fiorella Rojas Gómez.
Disponible en: <http://www.ecpat.org/wp-content/uploads/legacy/ICT%20research%20Spanish.pdf>
[Consulta: 20 de febrero de 2017].

Gliksman, S. (2013).
iPad in education for dummies. 1ra ed.
Hoboken, N.J.: Wiley.

Gómez A. y Foz M. (2011)
Guía completa del diseño gráfico.
China: Parramon Ediciones.

Hernández, M. y Sánchez, M. (2000).
Educación artística y arte infantil.
Madrid: Fundamentos Colección ciencia.

Ibáñez, M. (2011)
Escribir e ilustrar un libro infantil. 1ra ed. Valencia.

Itzkovitch, A. (2013).
Designing Experiences for Young Kids. [en línea]
Medium. Disponible en : <https://medium.com/@xgmedia/designing-experiences-for-young-kids-778155775fcc#.7e831i18n> [Consulta: 10 de febrero de 2017].

Johansson K., Lundberg P., Ryberg R. (2011).
Manual de producción gráfica recetas. Barcelona: GG.

Kopp, O. y Mcneff, M. (1970)
Orientaciones para maestros de escuela primaria (p. 31).
México: Editorial Limusa Wiley S. A.

Lafrancesco, G. (2003).
La educación integral en el Preescolar propuesta pedagógica (p. 54).
Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.

Lea, D. (2007).

Creative Photoshop. Amsterdam: Elsevier/Focal Press.

Loeza, P., Linan-Tompson, S. y Us, P. (2013).

Modelo Nacional, basado en estándares, para educación bilingue intercultural enfocado en lectoescritura para preprimaria hasta 3ro primaria. 1ra ed. Guatemala.

López, J. (2005).

Planificar la formación con calidad.

Barcelona: Editorial Praxis.

Martín, I. (2007).

El uso de las TIC en los niños. 1st ed. [ebook] México: CEPREDE. Disponible en: http://n-economia.com/notas_alerta/pdf/ALERTA_NE_07-2007.PDF

McCannon, D., Thornton, S. y Williams, A. (2009).

Escribir e ilustrar libros infantiles. Barcelona: Acanto.

Melgar, J. (2016).

Usuarios y Uso de Internet en Guatemala. iLifebelt. [en línea] Disponible en: <http://ilifebelt.com/usuarios-uso-internet-guatemala/2016/09/> [Consulta: 9 de febrero de 2017].

Ministerio de Educación. (2015)

1ra ed. [ebook] Guatemala.

Disponible en: <https://www.mineduc.gob.gt/portal/contenido/anuncios/estrategiaCalidadEducativa/documents/Presentacion%20Estrategia%20para%20>

[una%20educaci%C3%B3n%20de%20calidad.pdf](#)
[Consulta: 26 de agosto de 2016].

Morrison G., Montero M., García M. y Marí, V. (2005)

Educación infantil. Madrid: Pearson, Prentice Hall.

Moyles, J. (1990)

El juego en la educación infantil y primaria.

Madrid: Morata.

Muñoz, R. (1999)

Producción y edición de textos didácticos. (10 ed.)

Costa Rica: Editorial EUNED.

Navarro, J. (2002)

¿Quiénes son los maestros? Carreras e incentivos docentes en América Latina (p. 112, 130).

Estados Unidos de América: Banco Interamericano de Desarrollo.

Pérez J. y Cerván R. (2003)

Dificultades en el aprendizaje: Unificación de criterios diagnósticos. Tecnographic, S. L.

Play Attention. (s. f.).

Sistema de videojuegos interactivos para TDAH. [en línea] Disponible en: <http://playattention.es/> [Consulta: 9 de febrero de 2017].

Preti, C. (2005).

El déficit de atención con hiperactividad en el aula

preescolar. 5ta ed.

Perú: Pontífica Universidad Católica del Perú Fondo Editorial.

Press, M. y Cooper, R. (2009).

El diseño como experiencia. 1ra ed.

Barcelona: Gustavo Gili.

Ricupero, S. (2007)

Diseño gráfico en el aula.

Buenos Aires, Argentina: Nobuko.

Roca N., Simó R., Solsona R., González C. y Rabassa M. (1998)

Escritura y necesidades educativas especiales.

[Madrid]: [Fundación Infancia y Aprendizaje].

Rodríguez M. y Ketchum, M. (1995)

Creatividad en los juego y juguetes.

[México, D.F.]: Pax.

Salisbury, M. (2007).

Imágenes que cuentan. Barcelona: G. Gili.

Salisbury M., Homedes J. y Campillo S. (2005)

Ilustración de libros infantiles. Barcelona: Acanto.

Schrier, K. (2016).

Learning, education and games.

Simón, P. (2002)

Desafío de la mente. U. S. A.

Síntesis del Diseño I (2016). *Material educativo y didáctico.* Universidad Rafael Landívar.

Silvia, P. (2012).

Acompañando procesos desde lo temprano de la infancia.

Universidad de la República. Plataforma EVA- Proyecto Flor de Ceibo.

The Center for General Kinetics. (2016).

Learn About Gen Z (aka Generation Z) on GEN HQ.

[en línea] Disponible en: <http://genhq.com/igen-gen-z-generation-z-centennials-info/> [Consulta: 8 de febrero de 2017].

Thomas, C. (2008)

Games Purpose and potential in education.

New York: Springer.

Valero, J. (n.d.).

Diseño de experiencias. 1ra ed.

Vargas, M. (2003)

Materiales educativos. Bogotá: Convenio Andrés Bello.

Vázquez, Á. (2012).

Consulta sobre el uso y modalidades de comunicación que poseen respecto de Internet y otras tecnologías. 1ra ed. [ebook] Paraguar.

Disponible en: http://www.globalinfancia.org.py/wp-content/uploads/2012/12/consulta_internet.pdf
[Consulta: 20 de febrero de 2017].

Vásquez, F. (2000)

Oficio de maestro.

Santafé de Bogotá: Facultad de Educación, Pontificia Universidad Javeriana.

Vioudy L. y Vidal P., (1989)

La escuela infantil. Madrid: Síntesis.

Vizcarro, C. (2008)

Documento de apoyo para la elaboración de guías docentes. 1ra ed. España.

Wainwright, A. (s.f.)

iPads in the classroom are beneficial for kids with disabilities. [Blog] Securedge networks.

Disponible en: <http://www.securedgenetworks.com/blog/iPads-in-the-classroom-are-beneficial-for-kids-with-disabilities> [Consulta: 1 de febrero de 2017].

Yuni, J. y Urbano, C. (2005)

Educación de adultos mayores.

Córdoba: Editorial Brujas.

Zabalza, M. (1987)

Didáctica de la educación infantil. Madrid: Narcea.

Zanón, D. (2007)

Introducción al diseño editorial. [Madrid]: Visión net.

Zapata, O. (1989)

El aprendizaje por el juego en la escuela primaria.

México, D.F.: Editorial Pax México.

Zappaterra Y. y Marcos A. (2008).

Diseño editorial. Barcelona: Gustavo Gili.

ANEXOS



ÍNDICE

1
BRIEF DEL DISEÑO
(P. 358)

2
INSTRUMENTOS DE
EVALUACIÓN
(P. 359)

3
RESULTADOS DE
GRUPO OBJETIVO
(P. 364)

4
VALIDACIÓN DEL
CONCEPTO
(P. 388)

5
VALIDACIÓN DE ESTILO
ILUSTRATIVO
(P. 400)

6
INSTRUMENTOS DE
VALIDACIÓN DE PIEZAS
PRELIMINARES
(P. 403)

7
RESPUESTAS DE
VALIDACIÓN
(P. 407)

8
BOCETAJE DE
VALIDACIÓN
(P. 414)

9
ARCHIVOS PARA
REPRODUCCIÓN
(P. 423)

10
COTIZACIONES PARA
REPRODUCCIÓN
(P. 424)

1. BRIEF DE DISEÑO

ESCUELA FRANCISCO MORAZÁN

1. ¿Cuál es el proyecto/piezas que desean que se desarrolle para la fundación/entidad? Favor enumerar las mismas con una breve explicación.

Libro de lecto escritura para primero primaria, donde se puedan colocar planas, carecen de una sección práctica en donde puedan desarrollar y terminar de comprender la lección recibida.

Que sea motivacional.

Material que les apoye en el aprendizaje de cómo leer de una manera más visual .

2. ¿Cuál es el objetivo principal del proyecto que la Escuela Francisco Morazán necesita que se comunique?

Que los niños comprendan sus lecturas, aprendan a leer y a escribir. Y cuenten con los recursos para poder realizarlo por medio de la manera práctica ya que actualmente, el libro del estado no cumple con las necesidades educativas.

3. ¿Qué beneficios se desean alcanzar por medio del proyecto?

Lograr un mejor aprendizaje para los niños de 1ro primaria.

4. ¿Cuál es la personalidad de la fundación?

Son una escuelita en donde se busca apoyar a los niños, y que se sientan cómodos dentro de un ambiente alegre y respetuoso.

5. ¿Cuentan con un presupuesto para la reproducción de dichas piezas? (Nota: no es obligatorio, sin embargo se pregunta para evaluar materiales, acabados, etc.)

6. ¿Cuentan con material que puedan brindar para la elaboración de las piezas? (fotografías, información, ilustraciones, etc.)

El contenido de los libros.

7. ¿A quién se quiere comunicar? ¿Qué se sabe del grupo objetivo?

Se dirigirá a niños de primero primaria de 7-9 años de edad.

8. ¿Es posible realizar entrevistas, encuestas o focus group al grupo objetivo para asegurarse de realizar el material correcto y que éste cuente con su debida funcionalidad?

Sí

9. ¿En dónde se utilizará el diseño y por cuánto tiempo?

Será parte de la Escuela Francisco Morazán. Se utilizará durante los siguiente años 2017. De tal forma que los niños de primero puedan empezar a aprender con él.

2. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

2.1 FOCUS GROUP

2.2 ENTREVISTA DIRECTORA

2.3 ENTREVISTA NO.1 PARA MAESTRAS

2.4 ENTREVISTA NO.2 PARA MAESTRAS

1. FOCUS GROUP

MÉTODO DE OBSERVACIÓN / FOCUS GROUP NIÑOS								
	NIÑO NO. 1		NIÑO NO. 2		NIÑO NO. 3		NIÑO NO. 4	
1. ¿QUÉ TE GUSTA HACER EN TU TIEMPO LIBRE?	A. Jugar B. Leer C. Escribir D. Pintar E. Otro		A. Jugar B. Leer C. Escribir D. Pintar E. Otro		A. Jugar B. Leer C. Escribir D. Pintar E. Otro		A. Jugar B. Leer C. Escribir D. Pintar E. Otro	
2. ¿QUÉ TE GUSTARÍA SER CUANDO SEAS GRANDE?								
3. ¿CON QUÉ LETRA TE ES MÁS FÁCIL LEER?	A. Serif B. Sans serif	¿Por qué?	A. Serif B. Sans serif	¿Por qué?	A. Serif B. Sans serif	¿Por qué?	A. Serif B. Sans serif	¿Por qué?
4. ¿QUÉ TE GUSTA MÁS DEL LIBRO DE LECTO-ESCRITURA?	A. Dibujos B. Colores C. Ejercicios D. Letras E. Otro		A. Dibujos B. Colores C. Ejercicios D. Letras E. Otro		A. Dibujos B. Colores C. Ejercicios D. Letras E. Otro		A. Dibujos B. Colores C. Ejercicios D. Letras E. Otro	
5. ¿QUÉ DIBUJO TE GUSTA MÁS Y POR QUÉ?	A. Diver. (brush) B. Vict. (vectores) C. Gener. (mix)	¿Por qué?	A. Diver. (brush) B. Vict. (vectores) C. Gener. (mix)	¿Por qué?	A. Diver. (brush) B. Vict. (vectores) C. Gener. (mix)	¿Por qué?	A. Diver. (brush) B. Vict. (vectores) C. Gener. (mix)	¿Por qué?
6. ¿QUÉ LETRA TE PARECE MÁS AMIGABLE?	A. Serif B. Sans - Serif		A. Serif B. Sans - Serif		A. Serif B. Sans - Serif		A. Serif B. Sans - Serif	
7. COLOCA EN ORDEN LOS COLORES, SEGÚN TE GUSTEN (SIENDO 1 EL FAVORITO)	A. Cálidos B. Fríos C. Neutros		A. Cálidos B. Fríos C. Neutros		A. Cálidos B. Fríos C. Neutros		A. Cálidos B. Fríos C. Neutros	

OBSERVACIONES EXTRA _____

ENTREVISTA PARA DIRECTORA

(PERFIL DEMOGRÁFICO Y GEOGRÁFICO DE ALUMNOS)

Este es el modelo de entrevista que se realizará a Aury Corpeño, directora de Escuela Francisco Morazán. La misma, cuenta con el objetivo de conocer más sobre el perfil demográfico y geográfico de los niños de primero primaria cuya edad es entre 7 y 9 años.

1. ¿En qué zonas viven los niños?
2. ¿Qué edad tienen los niños de primero primaria?
3. ¿Cuál es el ambiente familiar que existe en casa de los niños?
4. ¿Cuál es el nivel socioeconómico de los alumnos?
5. ¿Cuál es el mayor problema que surge para los niños cuando aprenden a leer?
6. ¿Que ha sido lo más complejo sobre el tema de lecto-escritura en años anteriores?
7. ¿Qué método considera es el más exitoso para el

aprendizaje de lecto-escritura?

8. ¿Cuáles son las cosas que se podrían implementar para mejorar el aprendizaje de lectoescritura?
9. ¿Por qué considera que a los alumnos les es complicado aprender a leer y a escribir?
10. ¿Cuál es el porcentaje promedio de alumnos que se ven con una mayor dificultad en el desarrollo de la habilidad de lectura?

ENTREVISTA PARA MAESTRA

(PERFIL PSICOPEDAGÓGICO ALUMNOS)

Este es el modelo de entrevista que se realizará a las dos catedráticas de primero primaria de la Escuela Francisco Morazán. La misma, cuenta con el objetivo de conocer más sobre el método de aprendizaje en los alumnos de 7-9 años de edad.

1. ¿Cuál es el proceso de aprendizaje de lectura y escritura aplicada en Escuela Francisco Morazán?
2. ¿Cuál es la parte más compleja en el proceso de aprendizaje de lectura y escritura en los niños de primero primaria?
3. ¿De qué manera considera que los niños aprenden más rápido a leer? planas, juego, ¿ambos?
4. ¿Considera que a los niños les gusta hacer planas?
5. ¿Considera que las planas son el mejor método de aprendizaje para la lectoescritura?
6. ¿Cuál es la conducta usual de los niños cuando empiezan a leer y a escribir? Emoción, enojo, confusión, etc.

A continuación se detallan preguntas específicas para las maestras de segundo primaria.

7. ¿Considera que los niños de segundo primaria ya dominan la lectura y escritura?
8. ¿Cuáles son los problemas que más se presentan respecto a la lectura, en los alumnos de segundo?
9. ¿Existe algún caso de alumnos que aún no sepan leer? Sí o no, ¿Qué procedimiento se sigue con el alumno?
10. ¿Es común encontrarse con alumnos que aún no dominan completamente la temática?

2.4 ENTREVISTA NO.2 PARA MAESTRAS

ENTREVISTA PARA MAESTRA

(COMO GRUPO OBJETIVO SECUNDARIO)

Este es el modelo de entrevista que se realizará a las dos catedráticas de primero primaria de la Escuela Francisco Morazán, como grupo objetivo secundario. La misma, cuenta con el objetivo de conocer más sobre los diferentes perfiles: geográfico, demográfico, psicográfico y psicopedagógico.

1. ¿Cuánto tiempo lleva laborando como docente de primero primaria?
2. ¿Qué es lo más complejo de enseñar sobre lecto escritura?
3. ¿Para impartir un curso, ustedes cuentan con una guía escrita sobre cómo dar la clase y el contenido de la misma?
4. *¿Cómo le ayuda la guía impartiendo la clase?
5. ¿En su opinión, será necesario que se explique cómo utilizar el libro de lecto-escritura como las actividades que se pueden realizar en cada unidad?

6. ¿Qué considera que debe tener una guía para que sea exitosa?
7. Al contar con una guía, ¿desearía que se expliquen todos los ejercicios y aconsejar actividades en cada uno de ellos o únicamente en los temas con mayor complejidad?
8. ¿Considera que un calendario sería más funcional que una guía específica?
9. ¿Al sugerir actividades para los niños, se han de considerar los materiales que utilizarán los niños?
10. *Sugerencias, pros o contras sobre la guía actual. (Si en caso cuentan con una)*

3. RESULTADOS DE GRUPO OBJETIVO

3.1 FOCUS GROUP

3.1.2 GRÁFICAS DE RESULTADOS

3.2 ENTREVISTA DIRECTORA

3.3 ENTREVISTA NO.1 PARA MAESTRAS

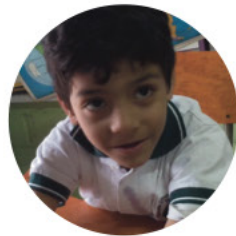
3.4 ENTREVISTA NO.2 PARA MAESTRAS

3.5. CD CON CONTENIDO AUDITIVO Y VISUAL

3.1 FOCUS GROUP

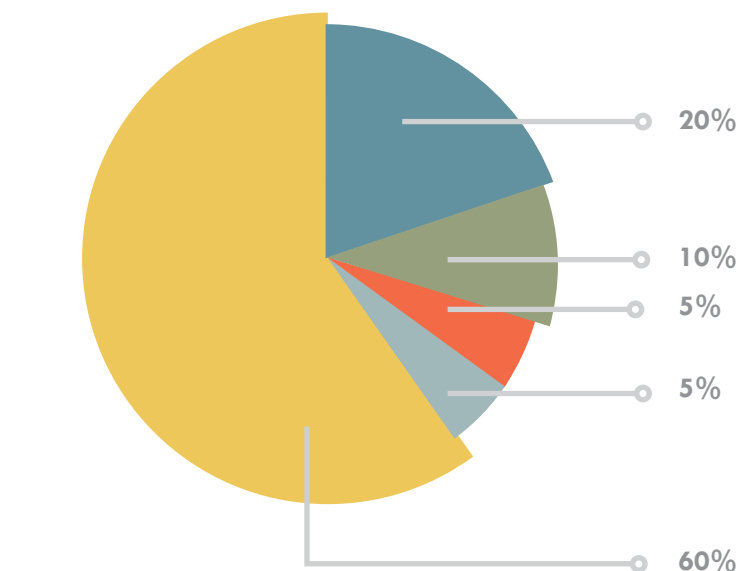
SUJETOS DE ESTUDIO



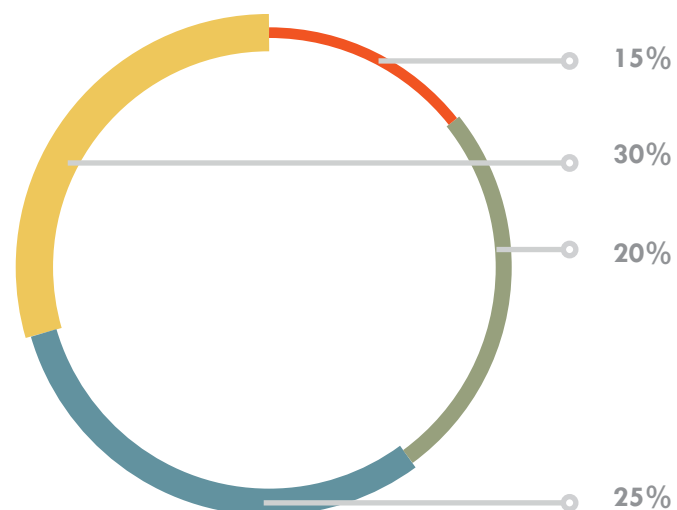


3.1.2.GRÁFICAS DE RESULTADOS DE ENCUESTAS

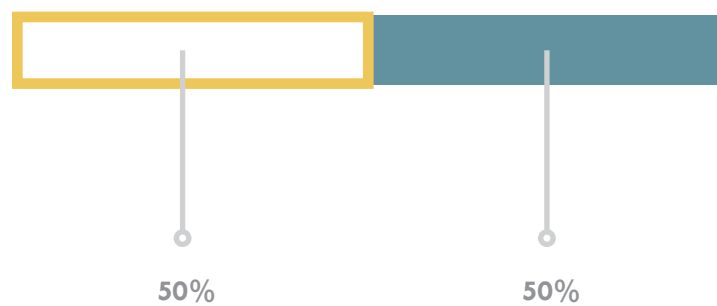
1. ¿QUÉ TE GUSTA HACER EN TU TIEMPO LIBRE?



2. ¿QUÉ TE GUSTARÍA SER CUANDO SEAS GRANDE?



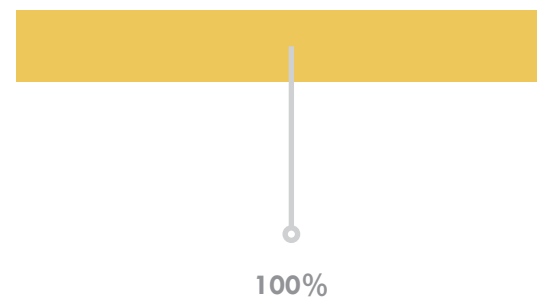
3. ¿CON QUÉ LETRA TE ES MÁS FÁCIL LEER?



■ Serif

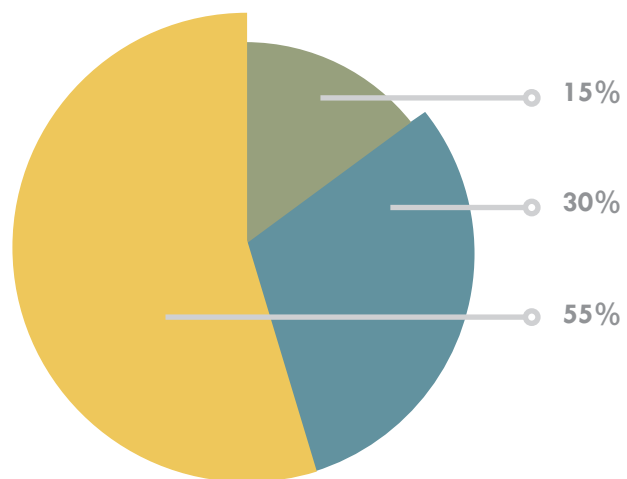
■ Sans Serif

4. ¿QUÉ TE GUSTA DEL LIBRO VICTORIA?



■ Todo

5. ¿QUÉ DIBUJO TE GUSTA MÁS Y POR QUÉ?



 **Vectores**

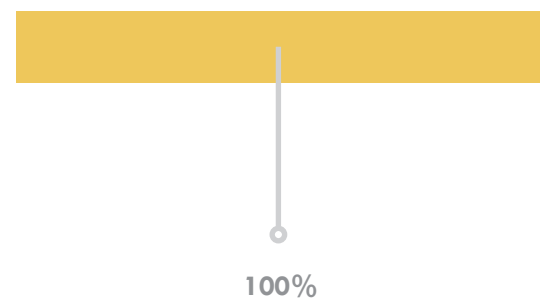


 **Mix**



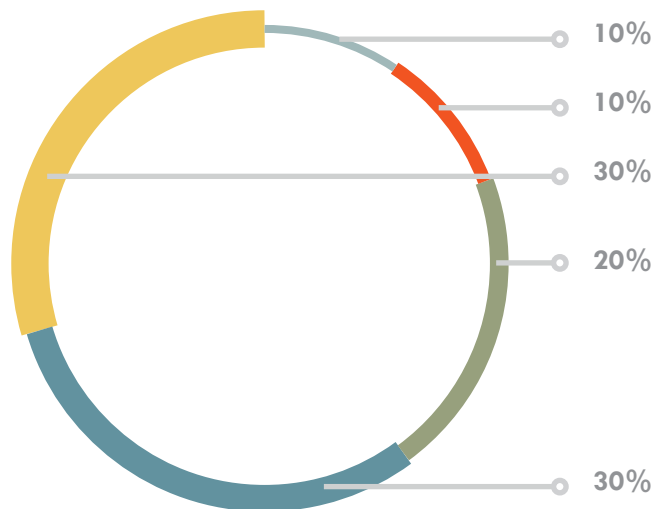
 **Brush**

6. ¿TE GUSTA LEER Y ESCRIBIR?

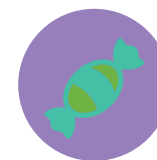


 **Sí**

7. COLOCA EN ORDEN LOS COLORES, SEGÚN TE GUSTEN.



Cálidos



Fríos



Neutros

■ Cálidos, fríos, neutros

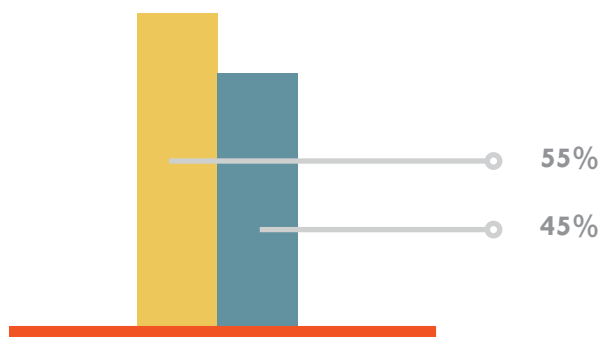
■ Fríos, cálidos, neutros

■ Neutros, cálidos, fríos

■ Cálidos, neutros, fríos

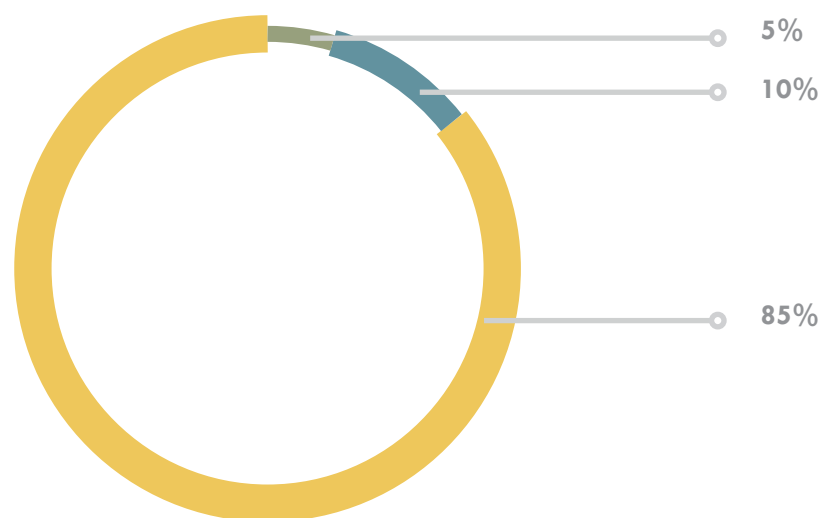
■ Fríos, neutros, cálidos

8. GÉNERO



■ Femenino
■ Masculino

9. EDAD



■ 7 años
■ 8 años
■ 9 años

3.2 ENTREVISTA DIRECTORA

AURY CORPEÑO

1. ¿Cuál es el rango de edad en los niños de primero primaria?

De 7 a 9 años. Tenemos un caso en el que hay un alumno que ha estado tres veces en primero primaria. Este año cumple 10.

En ese caso, tienen adecuaciones curriculares, es decir que se adecúan los contenidos a su nivel porque sí tiene un problema de aprendizaje.

2. ¿En qué zonas viven los niños?

Zona 14, 10, áreas aledañas de Santa Catarina Pinula, también Boca del Monte y Villa Hermosa. Son madres que trabajan cerca de la Escuela, y llevan a sus hijos. La mayoría son de áreas socioeconómicamente baja de la zona 14.

3. ¿Cuál es el ambiente familiar que existe en casa de los niños?

Mucha población de los niños tienen desintegración familiar, entonces hay muchas madres solteras quienes llevan a sus hijos. La mayoría de padres alquilan cuartos pequeños en casa. También alquilan terrenos y construyen sus casas de lámina como existen familias que tienen su casa construida.

Los alumnos tal vez no tienen un trabajo directo pero apoyan a sus padres en sus trabajos.

4. ¿Cuál es el mayor problema que surge para los niños cuando aprenden a leer?

Existen varios factores. Primero hay unos niños que no reciben párvulos, porque no es obligatorio a nivel primario, aunque la mayoría ya viene con ese aprendizaje. En las escuelas públicas, párvulos 3, el contenido no obliga a que los niños salgan aprendiendo a leer si no que conozcan las primeras letras. Entonces yo siento que también el Estado tendría que cambiar el curriculum.

En lo personal, pienso que los niños ya deberían de terminar con su lectura.

Otro factor es que al niño que le gusta leer es por su nivel alimenticio. Un niño que no come sus 3 tiempos completos, por mucha técnica y método educativo, jamás podrá aprender porque todo viene de adentro. Si yo estoy bien de adentro voy a poder sacar todo eso por fuera, pero si no, no se va a poder.

5. ¿Que ha sido lo más complejo sobre el tema de lecto-escritura en años anteriores?

Un niño que no aprende leer se queda siempre con las vocales y con la letra M o P. Ahí es donde se traban. Ya cuando el niño pasa la M, P y S, se van porque ya aprenden el método. Pero los niños que no lo hace se quedan con el problema de seguir, seguir.

6. ¿Qué método considera es el más exitoso para el aprendizaje de lecto-escritura?

Se trabajan varios métodos:

Silábico, es el que se trabaja en la Escuelita. Pero con los niños que no aprenden este sistema se trabaja con otros métodos como figuras, uniendo palabras. La profesora que está actualmente en primero está trabajando diferente. Silábico con los que sí lo lograron entenderlo y a los que les ha costado usan otras formas. Por medio de dibujos e imágenes.

Adaptan los métodos en base a las necesidades del niño. Porque por ejemplo el método es el silábico. Pero también hay muchos factores de problemas de aprendizaje ya que ha habido varios niños que a los que se les han dado varios métodos y cuesta porque hay situaciones con las que trabajar.

7. ¿Cuáles son las cosas que se podrían implementar para mejorar el aprendizaje de lectoescritura?

Un cuaderno práctico que sea uniforme. Que en un cuaderno, los niños trabajen todo. Porque la situación que tenemos es que está el libro y el cuaderno de planas y el cuaderno de dictado. Tristemente, la organización con los niños de primero cuesta un poquito pero vemos que ese factor viene de las familias porque hay mucho desorden y eso se refleja en la mochila, en el orden de ellos, entonces nosotros con la profesora estamos platicando que haya un cuaderno que allí se trabaje todo. Que hayan hojas de trabajo aparte pero que ese cuaderno, sea el cuaderno guía.

8. ¿Por qué considera que a los alumnos les es complicado aprender a leer y a escribir?

Los que no aprenden a leer y a escribir, es porque en ellos hay un problema de aprendizaje.

El currículo, que antes se menciona, se adapta a los niños, pero sí hay situaciones de niños en donde la profesora de segundo tiene que seguir. Lo ideal sería que todos salieran aprendiendo a leer en primero pero para evitar la repitencia, porque un niño que repite primero, vuelve hacerlo sucesivamente. Entonces la idea es que pase a segundo y pueda superar la situación para que pueda llegar a tercer grado.

9. ¿Cuál es el porcentaje promedio de alumnos que se ven con una mayor dificultad en el desarrollo de la habilidad de lectura?

Puede ser entre el 10 – 15%.

En primero, de 30, habrán 2 niños que ya saben leer, y que también se aburren porque el profesor no puede continuar porque el resto de alumnos no domina el tema. A los niños que ya saben leer se les dan otras hojas, siempre con las letras pero ya con un nivel más avanzado.

Yo siempre he dicho que los maestro de primero mil respetos, porque tienen la responsabilidad de sacar a los niños leyendo y escribiendo.

Los padres creen que párvulos es una pérdida de tiempo.

El maestro necesita el apoyo del padre, pero muchos de ellos no saben leer.

No es la misma situación ni contexto que muchos viven, por lo que el niño debe de aprender por su propia cuenta.

Magdaly menciona: "Se ha notado que los niños aplicados y que tienen mayor orden, es porque cuentan con el apoyo y guía de sus padres. Entonces uno ya empieza a enlazarse con esos padres que se sabe que apoyan para uno salir más rápido.

Uno los estimula para apoyarse porque hay algunos abandonados. Entonces uno ya pone líderes, que son los niños con mejor rendimiento. Son líderes de otros niños, y ayudan con dictados o tareas de clase, a sus compañeros. Son monitores. "

3.3 ENTREVISTA NO. 1 MAESTRAS

HILMA MONROY BARRIOS

1. ¿Cuál es el proceso de aprendizaje de lectura y escritura aplicada en Escuela Francisco Morazán?

Dependiendo de las necesidades que ellos tienen. El método que más me ha funcionado a mí es el global, este viene a retomar lo más importante de los demás métodos. Se aprende jugando, prácticamente y no sienten cómo ellos llegan a aprender. Primero el abecedario, luego palabras y luego oraciones.

2. ¿Cuál es la parte más compleja en el proceso de aprendizaje de lectura y escritura en los niños de primero primaria?

Las compuestas son las que más les cuesta a los niños. Pero el mayor problema con el que yo me he encontrado es el de depende, de cómo están en su familia, así va a ser el grado de aprendizaje o motivación que ellos tienen para aprender. Me he encontrado con niños que su familia no tienen de comer y ellos vienen con hambre. Es bien difícil que pongan atención y su aprendizaje se alarga más. Entonces depende mucho de eso.

3. ¿De qué manera considera que los niños aprenden más rápido a leer? planas, juego, ¿ambos?

El niño es muy inteligente. De hecho siento que es tan tan inteligente que solo se les puede dar una

dirección para que ellos vayan aprendiendo. Y a mí me ha funcionado muchísimo estar jugando con ellos. Yo utilizó títeres, tenemos una caja de lotería, donde utilizo dominós. Ellos no se dan cuenta de cómo vamos aprendiendo. A mí me ha funcionado muchísimo eso.

4. ¿Es primera vez que imparte clases en primero primaria?

No, fíjese que me di cuenta con un grupo de niños que tenían problemas de aprendizaje, que al jugar con ellos, captaban más rápido. Entonces comencé adecuar toda mi planificación con diferentes juegos. Usando títeres. A ellos les encanta cuando aparece un títere. Le ponen nombre, hacen una historia, sin darse cuenta ya están aprendiendo una letra. Después vamos a lo concreto, ellos recortan, pintan, formamos diferentes clases de dominós, fichas. Cuando se va terminando, ellos ya saben la letra.

5. ¿Considera que a los niños les gusta hacer planas?

Sí les gusta. Increíble pero tienen bonita letra. Ya tengo niños que ya saben leer. Les leo cuentos todos los días. Escojo un cuento o nos inventamos uno. Ya sea que ellos empiecen a leerlo o voy interactuando con ellos para que todos participen con la lectura del cuento. Pero todos estamos leyendo.

6. ¿Considera que las planas son el mejor método de aprendizaje para la lectoescritura?

En sí las planas, en lo que les ayuda a ser perseverantes, no se puede aislar la enseñanza de una letra porque todo el tiempo la va a estar usando, entonces si ellos llegan a aprender "x" letra, y ya han aprendido otras letras antes, ellos las siguen escribiendo. La unión de las letras es lo que va haciendo que ellos vayan escribiendo. Por lo que nunca está aislada. Entonces en todo el proceso ellos, están repitiendo, están retroalimentando lo que han aprendido, y así es como llegamos al final que es la lectura y lecto escritura.

7. ¿Cuál es la conducta usual de los niños cuando empiezan a leer y a escribir? Emoción, enojo, confusión, etc.

Yo creo que es el aprestamiento lo más difícil, porque vienen niños que a veces no han recibido si quiera párvulos por lo que el adecuarse a un horario diferente a los que ya recibieron párvulos o los que vienen directamente de casa, eso es lo que más cuesta en los primeros días. En sí, la timidez, como le digo, el niño es tan inteligente que si mucho, es un día, ya el segundo día, ya están platicando con sus amigos, ya están viendo a la maestra diferente. Entonces romper eso no cuesta nada, es fácil.

8. Recomendaciones para el libro.

El libro tiene que venir con colores vivos, porque eso les llama mucho la atención. Tiene que venir, incluso, una hoja para recortar, para formar sus fichas, porque lo que yo hago con ellos y que ha funcionado muchísimo es que letra que yo les vengo a enseñar. Ya traigo periódicos o impresiones en donde ellos vienen y recortan, hacemos una fichas y llenamos una caja en donde ellos van guardando. Entonces después, ellos forman las palabras. Y para ellos es tan emocionante, que el día que usamos su caja. Yo solo les digo "día de caja" y ya saben que tienen que traer su caja y comenzamos a armar las palabras. Entonces eso tiene que venir en el libro.

9. ¿Cuáles son los dibujos que ha notado que prefieren los niños?

Se identifican mucho con los de Disney. Esos les gustan mucho. Yo a veces no miro muchas caricaturas. Y traigo algún muñequito de Disney y ellos ya les saben el nombre. Y como ya lo conocen es bien fácil comenzar a armar oraciones, armar un cuento. O ellos comienzan a narrar algo de lo que han visto sobre ese personaje. Entonces se identifican mucho con los de Disney.

MAGDALI AGUIRRE MONTENEGRO

1. ¿Cuál es el proceso de aprendizaje de lectura y escritura aplicada en Escuela Francisco Morazán?

Mi método ha sido empezar con el aprestamiento que se da todo el año. Enseño la letra a todos con el sonido. Nunca se les dice la letra hasta que ellos la reconocen. Sólo sonidos. Luego los pongo a que rellenen una letra, les doy una hoja, y hago que les peguen papel, plasticina, etc. Luego los pongo a que me busquen figuras con la M. Luego les escribo que la M con la A, con todas las vocales y les dejo planas. Luego van las palabras, por ejemplo, meme, puma, mamá, les dejo planas y deben de buscar figuras con ellas. Es un proceso. Después de esto, deben hacer oraciones con la M, por ejemplo y poner figuras. Mi mamá me ama, etc. después les dejo que copen lección y les hago dictado. Luego de eso, lectura.

Aprenden alrededor, de 2 letras a la semana, máximo, siendo optimista.

2. ¿Cuál es la parte más compleja en el proceso de aprendizaje de lectura y escritura en los niños de primero primaria?

Yo siento que con sonidos y dinámicas. Porque luego se aburren, la atención de ellos es bien poca. Cuando se ve que ya están distraídos se hace la dinámica, una canción.

3. ¿De qué manera considera que los niños aprenden más rápido a leer? planas, juego, ¿ambos?

Sí les gusta. Pero que sean pocas. He comprobado que a veces hasta para estrenar los cuadernos. Aman los cuadernos.

4. ¿Considera que las planas son el mejor método de aprendizaje para la lectoescritura?

Las planas es para mejorar la letra y la conozcan. No es vital pero sí necesario. Dos pero bien hechas, que no sean mucho. Y luego para no aburrirlos se le dan hojas de trabajo. La misma letra pero de otra manera porque en la misma hoja se aburren. Pero para mí lo básico es el sonido de la letra, figuras, etc. Que jueguen lotería. La lotería de letras les gusta.

5. ¿Cuál es la conducta usual de los niños cuando empiezan a leer y a escribir? Emoción, enojo, confusión, etc.

No le tienen miedo a nada, les gusta y preguntan cuándo pasarán la otra letra. Se sienten realizados cuando pasan de letras.

6. ¿Considera que los niños de segundo primaria ya dominan la lectura y escritura?

Dicen que segundo es otro primero porque hay que reforzar todas las letras, pero es de forma rápida ya que se empiezan a ver todos los contenidos. Se tiene un libro de caligrafía para que se refuercen todas las letras. La caligrafía, es todos los días y es para que lleven a la casa.

En tercero ya leen y escriben.

7. De segundo primaria, ¿cuántos niños dominan la temática?

Todavía les cuesta, el primer bimestre. En el segundo y tercer bimestre ya tienen mayor fluidez.

8. ¿Cuáles son los problemas que más se presentan respecto a la lectura, en los alumnos de segundo?

La lectura no es fluida. Leen muy pausado. No tienen buena comprensión.

9. ¿Existe algún caso de alumnos que aún no sepan leer? Sí o no, ¿Qué procedimiento se sigue con el alumno?

Se ha dado mínimo un caso. Tienen idea de los sonidos pero no leen oraciones completas. A veces leen palabras. Pero son casos que tienen adecuaciones curriculares por alguna deficiencia, problemas de atención, problemas familiares, se desconcentran.

3.3 ENTREVISTA NO. 2 MAESTRAS

HILMA MONROY BARRIOS

1. ¿Cuánto tiempo lleva laborando como docente de primero primaria?

Tengo 22 años de laborar, pero en primer año, unos 8 años. Lo lindo de trabajar con los pequeños es que uno aprende de ellos. Yo diría que primero es el grado más complejo de la primaria. Todo está en que el maestro quiera enseñar, quiera realmente renovarse, quiera aprender también. La actitud del maestro tiene mucho que ver, en todos los grados, no solo en primero. Pero especialmente en primer grado. Los niños aprenden mucho con nosotros, a ellos no sólo se les tiene que si no dar mucho amor. Y sienten como que están en su casa. Hay algunos niños que dicen “usted es mi mamá acá en la escuela, porque mi mamá está en casa, pero acá es usted”. Llegan a identificarse con la maestra, ese cariño es bien especial.

2. ¿Qué es lo más complejo de enseñar sobre lecto escritura?

Unión de sílabas.

3. ¿Para impartir un curso, ustedes cuentan con una guía escrita sobre cómo dar la clase y el contenido de la misma?

Sí, llevamos un libro del Mineduc, de Comunicación

y Lenguaje, con su guía. Y la guía para el maestro de cómo podemos nosotros ayudarnos.

4. ¿Cómo le ayuda la guía impartiendo la clase?

Es importante porque de esta forma el compañero que venga sabrá como utilizar el libro. Entonces, la guía es para que uno se oriente de cómo ayudar a los niños de acuerdo al libro que se va a elaborar.

5. ¿En su opinión, será necesario que se explique cómo utilizar el libro de lecto-escritura como las actividades que se pueden realizar en cada unidad?

La guía deberá tener las actividades ya resueltas, y entonces es una guía por cada tema. Se necesita la explicación de todas las actividades sin importar su complejidad.

6. ¿Considera que un calendario sería más funcional que una guía específica?

No cuentan con la misma función.

7. ¿Al sugerir actividades para los niños, se han de considerar los materiales que utilizarán los niños?

Siempre. Estoy en una escuela donde hay familias que son realmente muy pobres, entonces los materiales siempre tienen que ser algo que ellos puedan hacer o conseguir con facilidad. Como el papel, que se puede utilizar de diferente forma. Ellos pueden conseguir periódico, revistas, para poder hacer fichas o para poder formar otra clase de cartel. Tomar en cuenta que no sean materiales que les vaya a costar.

8. Sugerencias, pros o contras sobre la guía actual. (Si en caso cuentan con una)

La deficiencia de libro, que tengo del Mineduc, es que es muy poco contenido, muy pocas palabras, no traen muchos ejercicios y eso es muy importante, que sea más práctico.

MAGDALI AGUIRRE MONTENEGRO

1. ¿Cuánto tiempo lleva laborando como docente de primero primaria?

9 -10 años. En secuencia como 5, luego segundo, luego tercero...

2. ¿Qué es lo más complejo de enseñar sobre lecto escritura?

Que aprendan a leer y a escribir, porque es una lucha diaria. Porque el éxito de un maestro de primero es que ellos aprendan a leer y a escribir porque la mayoría no sabe.

3. ¿Para impartir un curso, ustedes cuentan con una guía escrita sobre cómo dar la clase y el contenido de la misma?

Sí.

4. ¿Cómo le ayuda la guía impartiendo la clase?

No ayuda completamente, porque la guía es bastante escasa en palabras y oraciones. Tenemos un libro de apoyo pero personal para buscar oraciones, palabras nuevas.

5. ¿Qué considera que debe tener una guía para que sea

exitosa?

Sí, sería un gran apoyo para los maestros, porque ya se vienen con la guía enseñar el rasgo de la letra.

6. ¿Al sugerir actividades para los niños, se han de considerar los materiales que utilizarán los niños?

Siempre. Aconseja, plasticina, granos de arroz, frijol, lana, etc. Incluso hay niños que usan algodón.

7. Sugerencias, pros o contras sobre la guía actual. (Si en caso cuentan con una)

Letra resaltada, con instrucciones cortas. Cuando no pueden leer nosotros leemos las instrucciones, luego les damos las indicaciones orales.

3.5.CD CON CONTENIDO AUDITIVO Y VISUAL

4. VALIDACIÓN CONCEPTUAL

**4.1 VALIDACIÓN CONCEPTUAL
PARA EXPERTOS**

4.2 GRÁFICAS DE RESULTADOS DE EXPERTOS

4.3 VALIDACIÓN CONCEPTUAL PARA G.O.

4.1 VALIDACIÓN CONCEPTUAL PARA EXPERTOS

La siguiente encuesta es para conocer su opinión sobre la frase conceptual: “explosión dinámica tipográfica”, la cual fue creada para el desarrollo de un material educativo para Escuela Francisco Morazán. Desde ya se agradece mucho su cooperación.

1. Identifique si:

Es un experto en el tema.

Es un experto en diseño.

2. ¿Considera que la frase: “explosión dinámica tipográfica” es útil para crear un libro de lectura y escritura infantil?

☐ Sí ☐ Mas o menos ☐ No

¿Por qué?: _____

3. En su opinión, ¿cree que existe un conexión entre la frase: “explosión dinámica tipográfica” y el grupo objetivo? En este caso, niños de 7-9 años de edad.

☐ Sí ☐ Más o menos ☐ No

¿Por qué?: _____

4. ¿Cree que dicha frase puede llegar a ser plasmada gráficamente?

☐ ☒ Sí ☐ Más o menos ☐ No

¿Por qué? _____

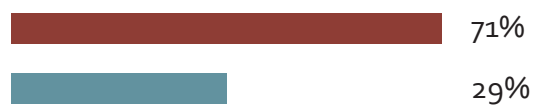
5. ¿Cuando se menciona la frase: “explosión dinámica tipográfica”, qué se imagina?

6. ¿Fue difícil para usted imaginarse la frase?

☐ Sí ☐ No ¿por qué? _____

4.2 .GRÁFICAS DE RESULTADOS DE ENCUESTAS

1. Identifique si:



■ Experto en diseño

■ Experto en el tema

2. ¿Considera que la frase: “explosión dinámica tipográfica” es útil para crear un libro de lectura y escritura infantil?



■ Sí

3. En su opinión, ¿cree que existe un conexión entre la frase: “explosión dinámica tipográfica” y el grupo objetivo? En este caso, niños de 7-9 años de edad.



■ Sí

■ Mas o menos

4. ¿Cree que dicha frase puede llegar a ser plasmada gráficamente?



■ Sí

5. ¿Cuando se menciona la frase: "explosión dinámica tipográfica", qué se imagina?

Respuestas

- Tipografía con personalidad.
- Tipografía generando ilustraciones, un caos divertido, variedad tipográfica.
- Letras
- Ilustraciones a base de tipografía.
- Elementos saturados que pierden la saturación progresivamente.
- Diversidad de tipografías que crean dinamismo.
- Orden tipográfico.

6. ¿Fue difícil para usted imaginarse la frase?



■ No

4.3 VALIDACIÓN CONCEPTUAL PARA G. 0.

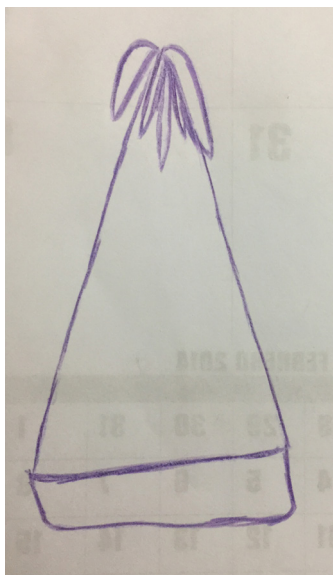
Para la validación de la frase conceptual con el grupo objetivo, se solicitó a 5 alumnos de primero primaria de Escuela Francisco Morazán que graficaran la frase “explosión dinámica tipográfica”.

En este caso la frase fue una tanto alterada las palabras mencionadas fueron: Explosión, movimiento y letras. Ya que de esta manera, siendo niños, ellos comprenderían mejor y conocerían las palabras.

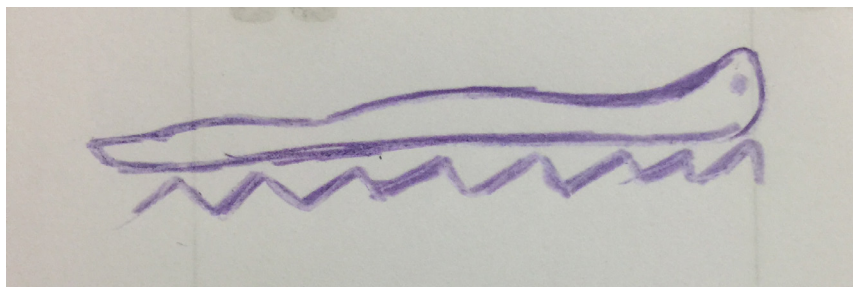
Una vez que se ha dado la frase, se repartieron 3 hojas a cada uno para que pudieran representar cada una de las palabras, a través de un dibujo.

ALUMNO NO. 1

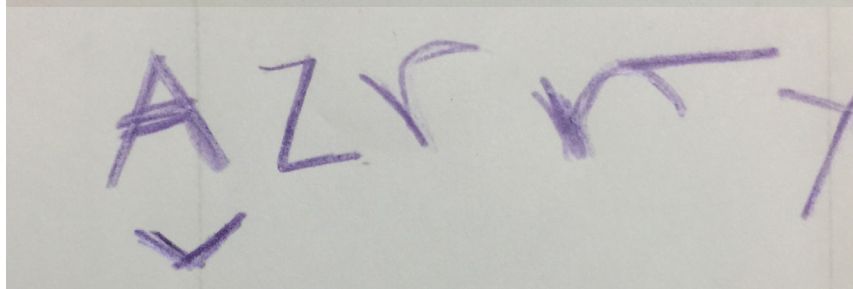
1.



2.



3.



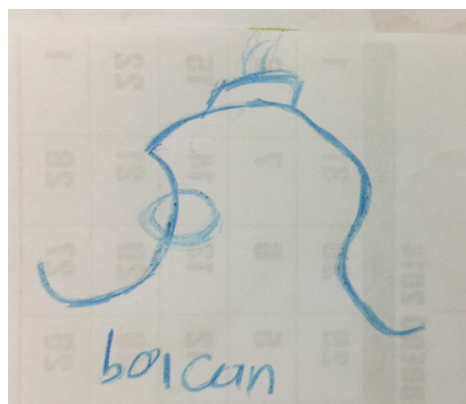
1. Explosión

2. Movimiento.

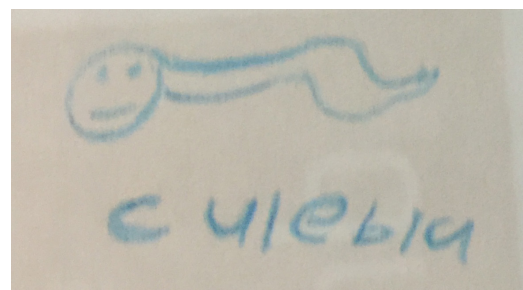
3. Letras.

ALUMNO NO. 2

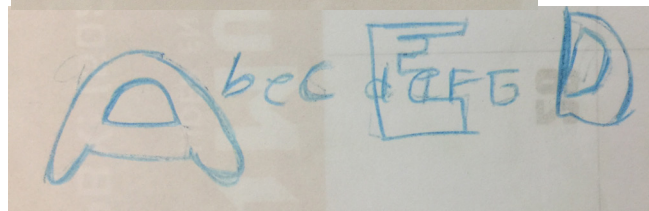
1.



2.



3.



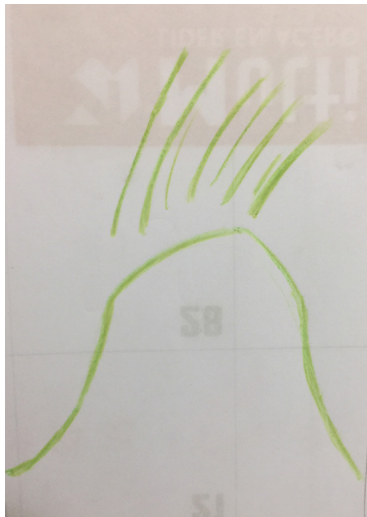
1. Explosión

2. Movimiento.

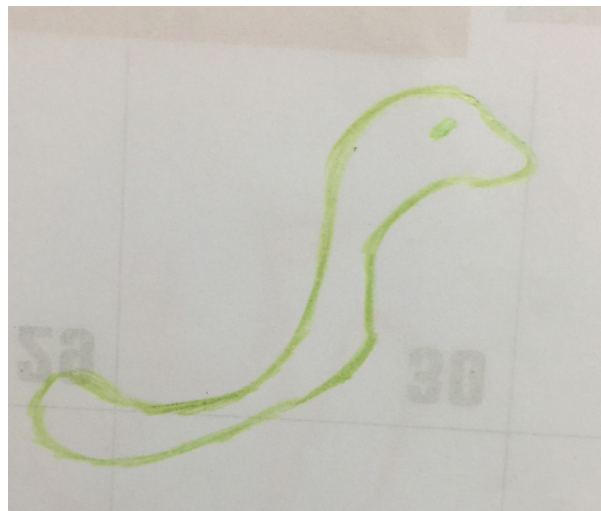
3. Letras.

ALUMNO NO. 2

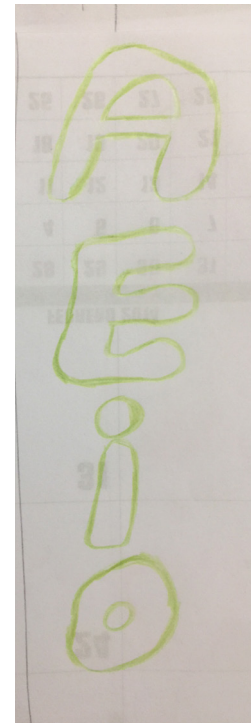
1.



2.



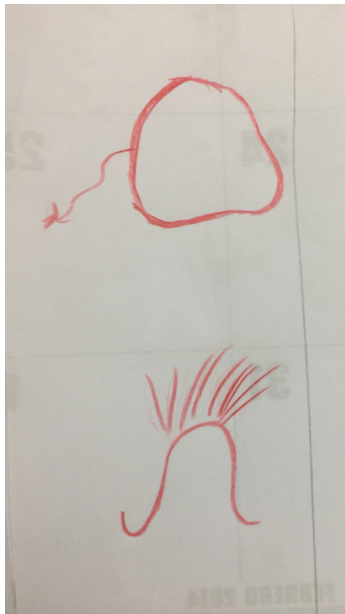
3.



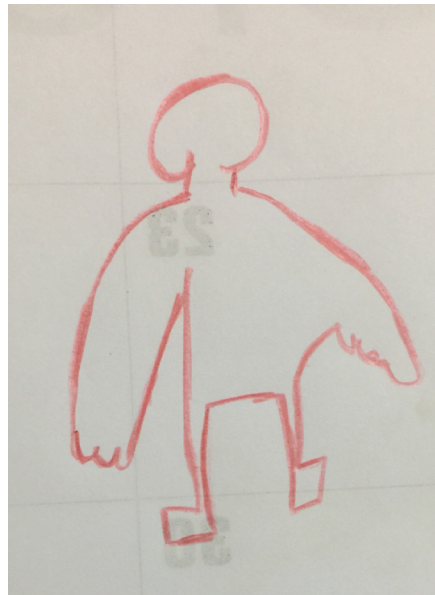
1. Explosión
2. Movimiento.
3. Letras.

ALUMNO NO. 2

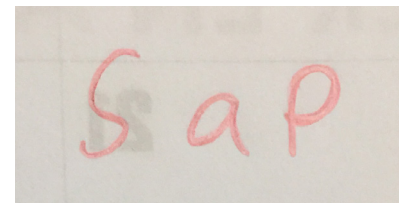
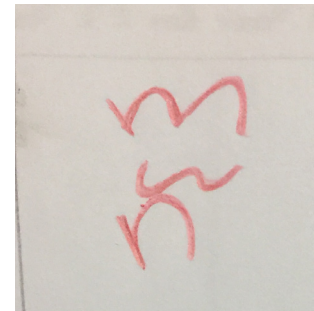
1.



2.



3.



1. Explosión
2. Movimiento.
3. Letras.

ALUMNO NO. 2

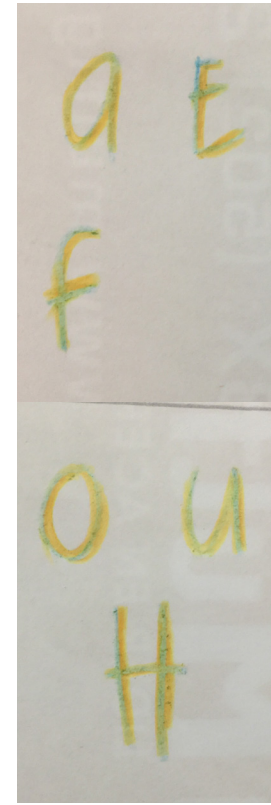
1.



2.



3.



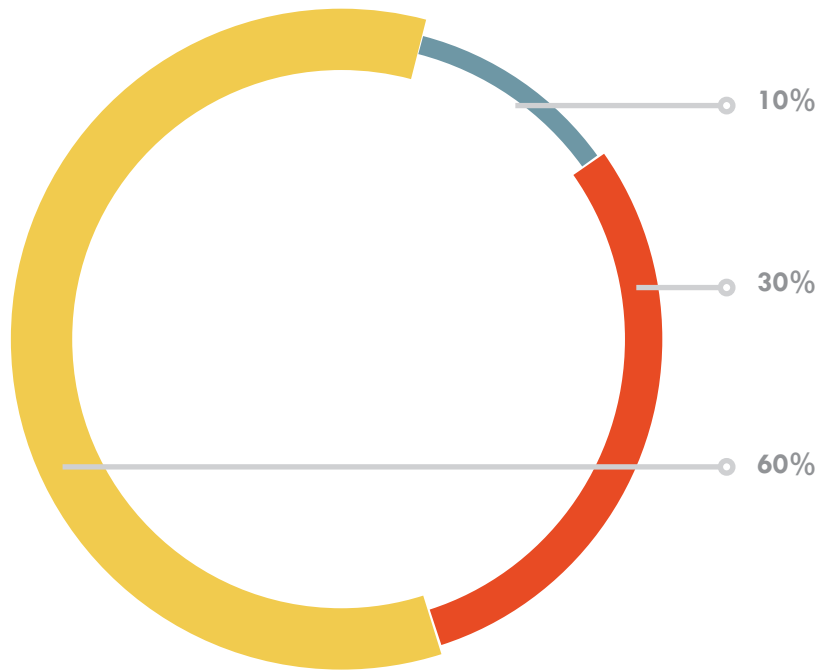
1. Explosión

2. Movimiento.

3. Letras.

5.VALIDACIÓN ILUSTRACIÓN

5.1 GRÁFICAS DE RESULTADOS DE ENCUESTAS



Vectores



Mix



Brush

6. INSTRUMENTOS DE VALIDACIÓN DE PIEZAS PRELIMINARES

6.1 VALIDACIÓN GRUPO OBJETIVO

6. 2. VALIDACIÓN EXPERTOS EN EL TEMA

6.3 VALIDACIÓN EXPERTOS EN DISEÑO

6.1 VALIDACIÓN GRUPO OBJETIVO

INSTRUMENTO VALIDACIÓN GRUPO OBJETIVO
Prácticas proyectivas

Actividad no. 1

Realizar 4 ejercicios del libro "Mi ABC".

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN PARA GRUPO OBJETIVO
VERSIÓN NO. 2 / Guía de observación

Actividad No. 1

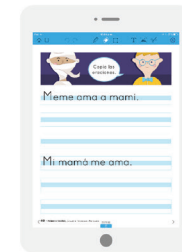
Los alumnos deberán realizar una actividad de lecto escritura de forma manual.

Actividad No. 2

El alumno deberá realizar una actividad similar pero en este caso digital, en una tableta. También se le solicitará dibujar en una hoja en blanco, siempre en la tableta, con el fin de evaluar sus destrezas y habilidades con el dispositivo.

Actividad No. 3

En grupos de 3, jugarán "Mis Tarjetitas para evaluar la funcionalidad".



Observaciones

1. Preguntar si han utilizado tabletas.
 2. Nivel de emoción presentado en el estudiante.
 3. Nivel de complejidad de interfaz para el alumno.
 4. ¿Le cuesta comprender el ejercicio?
 5. ¿Le cuesta escribir en la tableta?
 6. ¿El tamaño de la tableta es muy grande?
 7. Evaluar cómo dibuja y pinta.
1. Evaluar el nivel de emoción del grupo.
 2. Observar qué tan complejo es el juego. ¿Lo comprenden?
 3. Evaluar tiempo que se toma en realizar el juego.
 4. Preguntar si les gusta o no.

6.2 VALIDACIÓN EXPERTOS EN EL TEMA



MATERIAL EN GENERAL E IMPRESIÓN

1. ¿Considera conveniente modificar alguna ilustración?
2. ¿Considera que los colores utilizados son apropiados?
3. ¿Cree que el tamaño del libro puede ser molesto para los niños?
4. ¿En su opinión, el tamaño de letra es el adecuado?
5. En todo el material se trabajaron diversas ilustraciones, según su contenido. En alguna de ellas se cambia el color real de los objetos o seres vivos. Por ejemplo, la vaca en la página 114. ¿Qué opina al respecto? ¿Considera que puede afectar al niño o expandir su creatividad?

LIBRO DIGITAL

1. ¿Qué opina sobre el implemento de un formato digital para que niños de 7-9 años de edad aprendan de lectoescritura?
2. ¿Cuáles considera que pueden ser los pros y contras de utilizar una tableta con alumnos con problemas de atención?
3. ¿Cree que las actividades que se desarrollen con la tableta permitirán que el alumno memorice con mayor facilidad la forma de las letras?
4. En su opinión, ¿cree que el alumno se sentirá más motivado en realizar planas de manera digital que manuales? o, ¿serán igualmente aburridas?
5. ¿Considera que un medio digital puede acelerar el proceso de aprendizaje de manera positiva?
6. Si el alumno aprende a escribir en una tableta por medio de planas digitales, ¿será necesario que también aprenda a través de planas tradicionales?

6.3 VALIDACIÓN EXPERTOS EN DISEÑO



MATERIAL EN GENERAL E IMPRESIÓN

1. ¿Considera que el material cuenta con un formato apropiado para niños de 7-9 años de edad?
2. ¿El nivel de abstracción empleado es comprensible?
3. ¿Los colores son adecuados para la comprensión de los alumnos?
4. ¿Las dimensiones de la retícula para planas es apropiada para un niño?
5. ¿Considera que la tipografía empleada es adecuada?
6. ¿El soporte utilizado es adecuado?
7. ¿Qué opina de la contraportada, como una actividad creativa para los alumnos?

LIBRO DIGITAL

1. ¿Considera que la saturación y tono de los colores, en el libro digital, es bien aprovechada según el formato RGB?
2. ¿Considera que la interfaz de la aplicación es muy compleja que sea mejor utilizar un libro tradicional?
3. ¿Considera que el margen que se utiliza (1cm) es correcto para un formato de 8.2 cm x 10.2?
4. ¿Qué opina acerca de que el proyecto sea digital?
5. ¿Considera que los colores en el juego se logran diferenciar entre sí?
6. ¿Cree que cuando se utilice la segunda fase del juego (scrabble) puede ser confuso el dibujo que se presenta?

7. RESPUESTAS DE VALIDACIÓN

**7.1 GRÁFICAS DE ENCUESTAS A
EXPERTOS EN EL DISEÑO**

7.2 CD CON AUDIO Y FOCUS GROUP

7.4 FOCUS GROUP NO 2

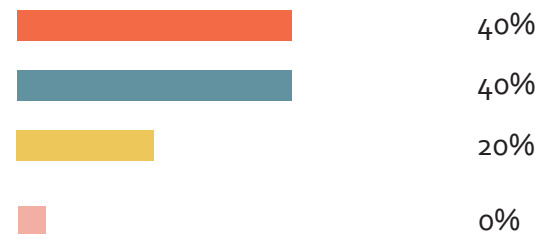
7.1 GRÁFICAS DE RESULTADOS

1. ¿Considera conveniente modificar alguna ilustración?



■ Otro
■ Sí
■ No

2. ¿Considera que el material cuenta con un formato apropiado para niños de 7 - 9 años de edad?



■ Es apropiado
■ Sí
■ Algunos elementos deben de modificarlos
■ No

3. ¿Las dimensiones de la retícula para planas es apropiada para un niño?



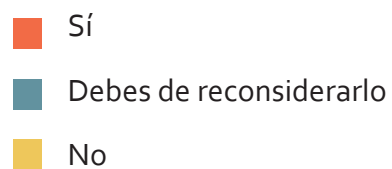
- Sí
- Es idóneo
- No es correcto
- Es adecuado

4. ¿Considera que la tipografía empleada es adecuada?

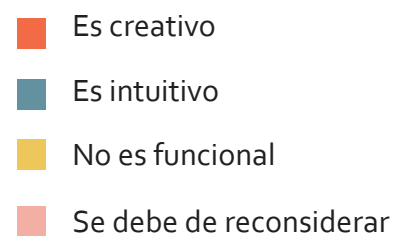


- Está bien utilizada
- Es adecuada para niños de 7-9 años de edad
- No existe una jerarquía

5. ¿El soporte es apropiado?



6. ¿Qué opina de la contra portada como una actividad creativa para los alumnos?



7. ¿considera que la propuesta digital es una herramienta funcional que influenciará de manera positiva en el aprendizaje del estudiante?



■ Sí lo es
■ No lo es

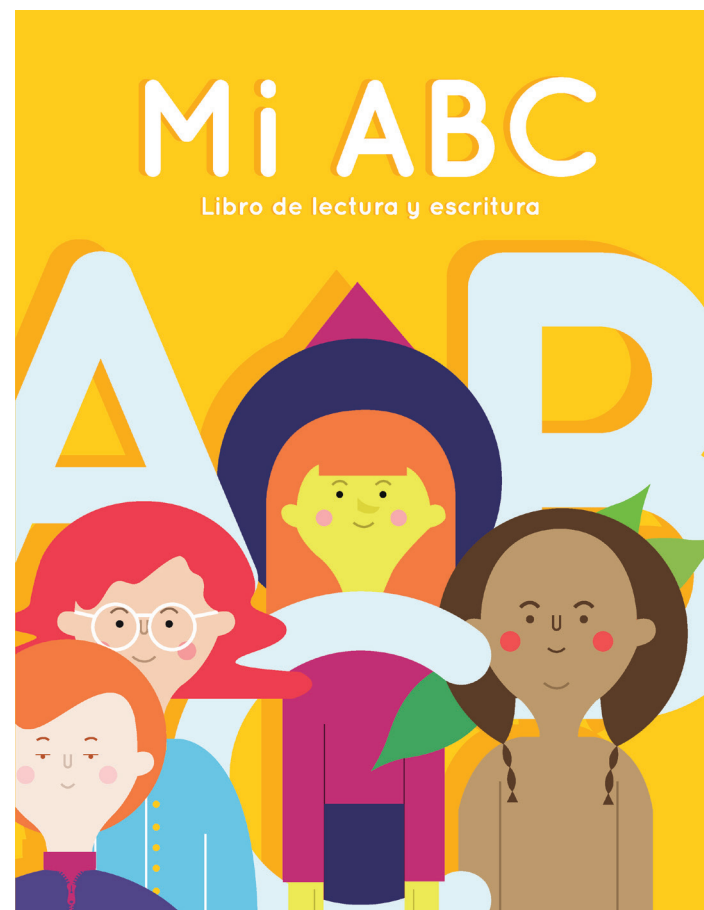
Comentarios extra:

“Debes de analizar bien qué tan funcional es la decoración que colocas al contorno de las palabras.”

7.2 CD CON AUDIOS Y FOCUS GROUP

8. BOCETAJE DE VALIDACIÓN

LIBRO MI ABC / PORTADA



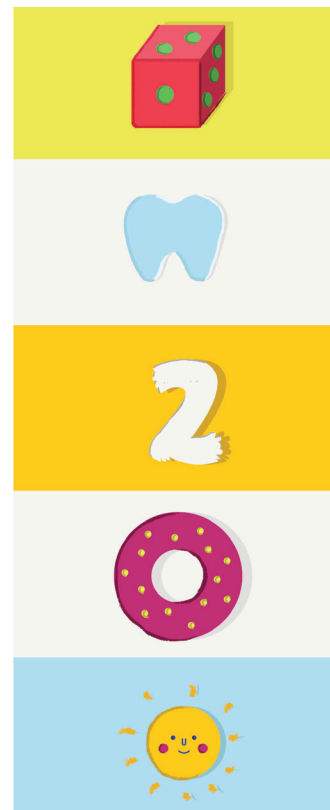
PORTADILLAS

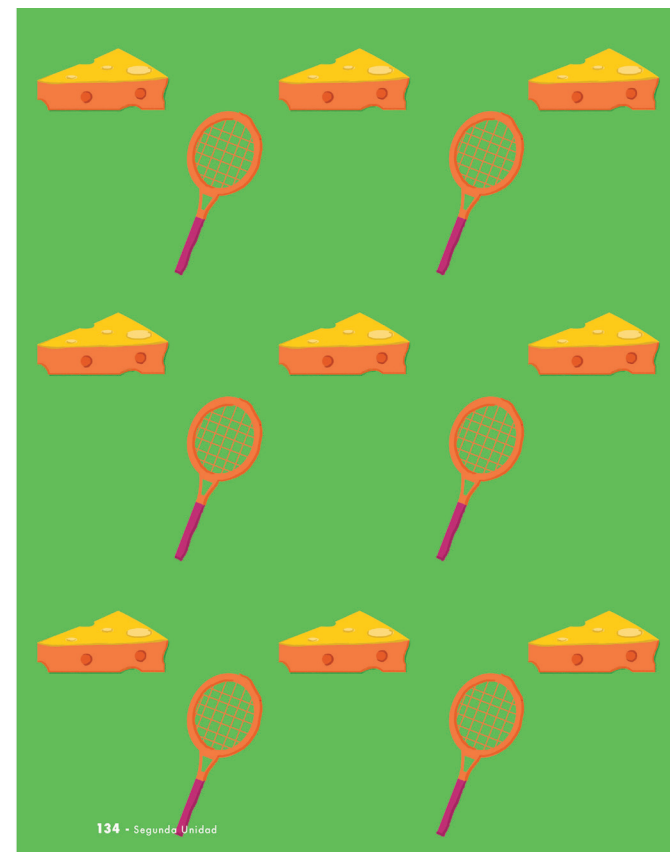
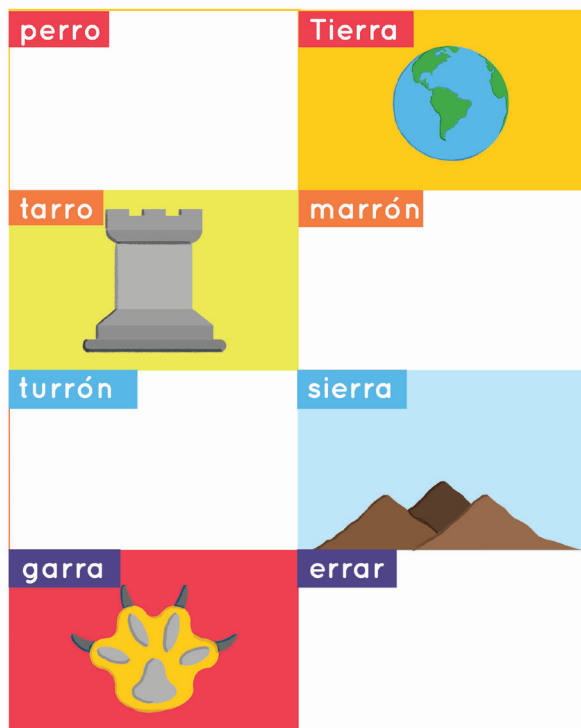


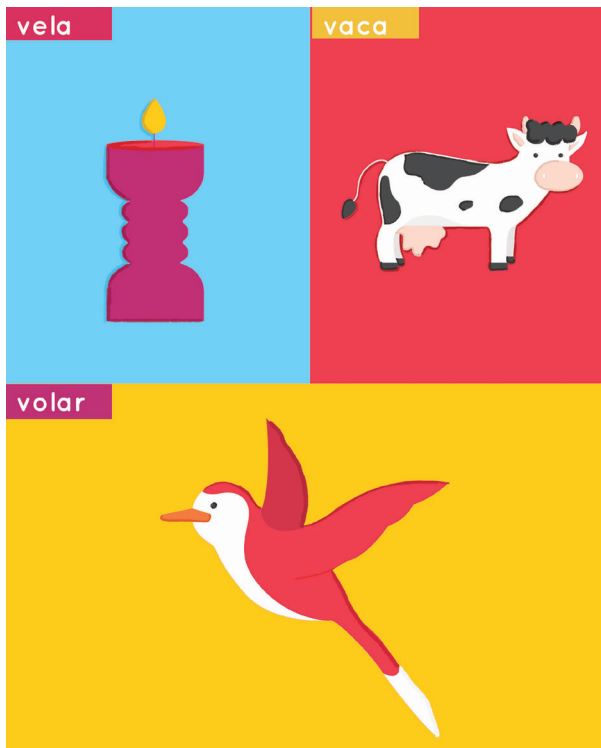
ENCABEZADOS



ILUSTRACIÓN







DIAGRAMACIÓN

Antes

Lección



Hoguera

Manguera

Juguete

Guerrero

Madriguera

Guerra

ORACIONES



Miguel juega con su hermana.
El policia **sigue** al ladrón.
La **higuera** está cargada.
Los **juguetes** son nuevos.
La **manguera** es color verde.

Escuela Francisco Morazán • 117.

Después

Lección



1 hoguera

2 manguera

3 juguete

4 guerrero

5 madriguera

6 guerra

ORACIONES



Miguel juega con su hermana.
El policia **sigue** al ladrón.
La **higuera** está cargada.
Los **juguetes** son nuevos.
La **manguera** es color verde.

Mi ABC, libro de lectura y escritura • 117

PIE DE PÁGINA

Antes

26. - ABC, Mis primeros trazos

Después

104 - Primera Unidad

116 - Segunda Unidad

212 - Tercera Unidad

9. ARCHIVOS PARA REPRODUCCIÓN

10. COTIZACIONES PARA REPRODUCCIÓN

10.1 MAX

COTIZACIÓN



MAX
MAXIMIZAMOS TU VIDA

Guatemala 10 de abril de 2017 - No.: 360709

1ra. Calle 7-66 zona 9, Edificio Plaza 1
Tel. 2423-0000
NIT: 97976-7

DATOS DE TIENDA

Tienda: MAX ZONA 9 Asesor de Ventas: ESDUARDO JOCOL GUZMAN
Tel. Tienda: 23869210 Dirección Tienda: 7a. Avenida 12-72, Zona 9
Tel. Asesor:

DATOS DEL CLIENTE

Nombre: MARIA JOSE CALDERON NIT: 354273-4
Telefono casa: 55290525 - Telefono oficina:
Celular: Fax:
Email: mariajoselamision@gmail.com Email Alterno: max.zona9@gmail.com

DETALLE DE PRODUCTOS

Cantidad:	32	Código:	ME277EA	APPLE
Precio:	Q. 2,530.00	Subtotal:	Q. 80,960.00	
Descripción:	IPAD MINI 2 RETINA 32GB WI-FI			
Comentario : UN AÑO DE GARANTIA				



Cantidad:	32	Código:	GC35035	GRIFFIN
Precio:	Q. 74.00	Subtotal:	Q. 2,368.00	
Descripción:	LÁPIZ STYLUS CON PUNTA DE GOMA PARA PANTALLAS TÁCTILES			
Comentario :				



Total
Q 83,328.00

COMENTARIOS

Emitir cheques a nombre de: Distribuidora Electronica S.A.
Todos los precios incluyen IVA. Esta cotización es válida hasta el 17/04/2017 y está sujeta al tipo de cambio, cualquier variación influirá en los precios. Las imágenes de los productos son únicamente con fines ilustrativos y puede que no coincidan con el producto físicamente.

10.2 ITEMS



ITEMS
MAC STORE S.A.
Av. Reforma y 13 Calle esquina Zona 9
Pda. Principio, Local 14
PBX 2429 0000 FAX 2334 0277
www.items.com.gt

Cotización
No. 17-1373
Fecha **10/4/17**

Empresa: Periodico La Misión
Contacto: Maria José Calderon
Dirección:
Teléfono:
e-mail: mariajoselamision@gmail.com

Celular: 3000-3821
Fax:

Asesor: **Eduardo**
e-mail: **eduardo.escobar@items.com.gt**
Celular: **5580-9949**

Código	Cantidad	Descripción	Precio	Total
	32	IPad Mini 4 Retina Wifi 128GB -Procesador: 1.5 GHz dual core de alto rendimiento -Memoria RAM 2GB -Almacenamiento 128GB - Chip A8 con arquitectura de 64 bits y coprocesador de movimiento MB - Wi-Fi 802.11a/b/g/n, dos canales (2.4 GHz y 5 GHz) - Conectividad Wi-Fi, Chip Celular 4G, Bluetooth 4.0 - Pantalla retina Multi-Touch retroriluminada por LED de 7.9" con IPS - Revestimiento oleofóbico resistente a marcas dactilares - Cámara iSight de 8 megapíxeles, Autoenfoco, detección de caras Iluminación posterior, Lente de cinco elementos, Filtro híbrido IR, exposición de videos o fotos con un toque, Geoetiquetado de videos y - Cámara FaceTime HD: Fotos de 1.2 MP; Video en HD de 720p; - Minijack para auriculares estéreo de 3.5 mm - Bocinas Integradas y Dos Micrófonos - Batería hasta 10 horas de navegación web sobre Wi-Fi -Grosor 61mm, Peso 299g - Incluye Cable USB y Adaptador de corriente. - Inicio/Sensor Touch ID -Sistema Operativo iOS 10 - 1 Año de garantía	Q3,499.00	Q111,968.00
Total				Q111,968.00

Nota: **PRECIOS INCLUYEN EL 12% DEL IVA. Validez de la cotización: 15 días.**

Garantía **1 Año**

Forma de Pago: **Contado**

Tiempo de Entrega: **2 Semanas**

(F) Aceptado _____

(F) Por ITEMS _____



Authorized Reseller
Authorized Service Provider

425

10.3 ISHOP



Fecha: 10/04/2017

Cliente: MARIA JOSE CALDERON
Dirección: CIUDAD
Cotización: 66611

Artículo	Descripción del Artículo	Cantidad	Precio	Total
0012619	APPLE MNY22CL/A iPad mini 4 Wi-Fi 32GB - Silver	32	QTZ 3,999.00	GTQ 127,968.00
0012602	LUNATIK TOUCH PEN : STYLUS Y BOLIGRAFO	32	QTZ 49.00	GTQ 1,568.00

Total: GTQ 129,536.00

Asesor de Ventas: Diego Rodas

Telefono:

Firma: _____

2277-9999 2269-6111 2474-5888 2493-7878 2470-3333 6679-3777
 Zona 10 Galerias Miraflores Via Majadas Paseo Cayala Oakland Mall Pradera Concepcion

2255-2656 2368-0238 2278-3000 2278-0008
 Portales La Noria Z14 Sankris Mall Naranja Mall

ishop.gt

10.4 COMPRÁMELO PUES



Cotización

No.	13461
País	Guatemala
Mes	Septiembre
Año	2015
Cotiza	SARA
Modo de Envío	Condición de Envío
Aereo	50% anticipo

COMPRAMELOPUES.COM

Nombre del Cliente	Maria Jose Calderon
Dirección	Ciudad
Email y/o Telefono	

No.	Descripción Producto	Peso	Precio en USA	Envío dentro de USA	Taxes	Precio Final USA	Costo Servicios	Precio Final en US\$ Dolares	Precio Final en Quetzales	6 Visa Cuotas CAU de:	Tiempo de Entrega	Imagen de Artículo
1	amPen Ultra-sensitive Capacitive Stylus for Apple iPad, iPad 2	32		\$0.00	\$1.00	\$6.99	\$80.39	\$284.07	Q. 2110.6	Q. 352	12 dias habiles	

Nota: se cobrará por cheques rechazados un monto de Q. 100.00

Nuestras Cuentas Bancarias

Cuentas a nombre de: COMPRAMELO PUES S.A

Cuenta en Dolares	6410-00235-6
Cuenta en Quetzales	3069-02822-9
Cuenta en Quetzales	8100-13815-0
Cuenta en Quetzales	017-007463-7
Cuenta en Dolares	017-007550-1
Cuenta en Quetzales	901-42443-2
Cuenta en Quetzales	64-0009143-9

Yo: _____

Quien me identifico con cédula o DNI No. _____

Firma: _____

Condiciones Generales:
 1. La cotización es válida por 15 días hábiles, contados a partir de la fecha de emisión. El cliente debe aceptar la cotización antes de la fecha de validez.
 2. El 50% restante deberá ser cancelado contra entrega del producto en la fecha acordada y aceptada por el cliente.
 3. El tiempo de entrega corre a partir de la fecha en que el cliente autoriza la compra a través de correo electrónico con el debido pago del 50% de anticipo requerido.
 4. El producto será entregado con todas las especificaciones requeridas en la solicitud de compra y presentadas en la cotización aprobada. Estas especificaciones son siempre detalladas en el documento de especificaciones técnicas del producto.
 5. El cliente debe aceptar la cotización antes de la fecha de validez.
 6. El cliente debe aceptar la cotización antes de la fecha de validez.
 7. El cliente debe aceptar la cotización antes de la fecha de validez.
 8. El cliente debe aceptar la cotización antes de la fecha de validez.
 9. El cliente debe aceptar la cotización antes de la fecha de validez.
 10. El cliente debe aceptar la cotización antes de la fecha de validez.

10.5 EDICIONES SUPERIORES



Ediciones Superiores, S. A.
 Av. Del Ferrocarril 19-97 zona 12
 El Cortijo Empresarial 1, Ofiobodega 706
 Guatemala, Guatemala PBX: 2381-3300.
 NIT: 2725764-9

COTIZACION
G-15869

14635

Fecha: 19-11-16
 Vendedor: Brenda Flores
 E-mail vendedor: brenda.flores@edicionesuperiores.com
 Teléfono Directo: 2381-3322

Cliente: Periódico La Misión
Contacto: María José Calderón
Teléfono: 3000-4821 **Fax:** ---
Celular: --- **Otro:** ---
E-mail: mariajoselamision@gmail.com

Tenemos el gusto de cotizarle el siguiente trabajo:

Libro I

Tamaño 8" x 10.5" cerrado.
 Portada y contraportada en full color más barniz UV brillante tiro, en Texcote C-12.
 350 páginas full color tiro y retiro en bond 80 grs. Blanco.
 Encuadernado lomo cuadrado, pegado en caliente.

Este trabajo es: Trabajo nuevo

Cliente Proporcione: Arte en CD

Programa: InDesign

Cantidades	1,000		
Precio Unit.	92.68		
Precio Total	92,680.00		

Páginas: 175 Más portada y contraportada

Tamaño: 8.5 x 11 Pulgadas Cerrado

Parte	Material	Impresión		Barniz Normal		Barniz UV		Plástico	
		Tiro	Retiro	Tiro	Retiro	Tiro	Retiro	Tiro	Retiro
Portada y contraportada	Texcote C-12	4				Bri Total			
Interiores	Bond 80 grs. Blanco	4	4						

Doblado
 Troquelado
 Medio Corte Despegar
 Numerado
 Estampado
 Engrasado
 Pegado
 Caballete
 Espiral metálico

Sisado
 Perforado p/desprender
 Perforado (Cartapacio)
 Bloqueado
 Encuadernado carterita
 Lomo Cuadrado
 Pegado en caliente

Forma de pago: 50% de anticipo y 50% contraentrega

Tiempo de entrega: A convenir

Sostenimiento de oferta: 10 días

Información importante: El precio que indicamos en esta cotización, es válido únicamente si las especificaciones aquí indicadas son cumplidas. Cualquier variación podría implicar un recargo. Los precios anteriores incluyen IVA, y están en Quetzales


 Brenda Flores

Aprobado Cliente

Página 1 de 2

451 p. m. 18/11/2016

G-15869 Periódico La Misión Libros

10.6 FULL COLOR



COTIZACIÓN

SOLICITANTE: María Jose Calderon

FECHA: 18/11/2016

TELEFONO: 3000-4821

CORREO ELECTRONICO: kmjcr15@gmail.com

CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	VALOR
a) 1,000	Impresión de libros de 88 hojas carta, full color, portada y contra portada en Texcote 12, Barniz UV a full color pegados en caliente.	Q.100.00 c/u
TOTAL		Q100,000.00

Tiempo de entrega 5 días hábiles después de autorizado el material para imprimir y cancelado el 50% de anticipo y saldo contra entrega.

ESTA COTIZACIÓN TIENE VIGENCIA 8 DÍAS HÁBILES

7ma. Avenida "A" 4-25 zona 9 Tels.: 2334-6912/13 E-mail: pclamision@gmail.com

10.7 IMPRESA




COTIZACION

Para:
De: Litografía Impresa
Empresa: Publicidad
Ref.: Libro educativo
Fecha: Guatemala 20/11/16.

Estimada Señorita Calderon:

Por medio de la presente hago de su conocimiento el precio de elaborar su material impreso.

1000 unidades de Impresión de un libro carta con 175 páginas tiro y retiro full color.
Porta tiro y retiro textcote 12 a full color.

Total Q. 95,000.00

Cliente proporciona diseño final para la impresión.
Tiempo de entrega: 8 días hábiles después de autorizado el diseño
Crédito 8 días calendario tramite de cheque

Cristina Donis
Ejecutiva de ventas
Cel. 5973 3778

13 Avenida 10-37, Col. Castillo Lara, zona 7, Ciudad de Guatemala
 + 502 2387 5444
 www.litografiainpresa.com

10.8 PRINT IT



Cotización

Guatemala 21 de noviembre de 2016

Atención a: **Maria Jose Calderon**
 Empresa:
 Nit:
 Dirección:
 Teléfono:

Mail: mariajoselamision@gmail.com

Cantidad	Descripción	Precio Uni.	Total
32	IMPRESIÓN CARTA FULL COLOR PAPEL TEXTCOTE BARNIZ	Q12.00	Q384.00
1	IMPRESIÓN DE EMPAQUE TROQUELADO Y ARMADO TAMAÑO TABLOIDE BARNIZ	Q24.00	Q24.00
1	IMPRESIÓN TAMAÑO TABLOIDE	Q24.00	Q24.00
NOTA EL TIEMPO DE ENTREGA ES DE 24 HORAS HÁBILES DESPUÉS DE CONFIRMAR EL ARTE Y CANCELAR EL 70% DE ANTICIPO. EL PAGO PUEDE SER EN EFECTIVO, CHEQUE, DEPOSITO O TARJETA.			
Sub Total:			
Total:			Q.432.00

Forma de pago: Efectivo, Tarjeta o Cheque.
 Emitir cheque a nombre de Farben, S.A.
 70% de anticipo, 30% contra entrega.

Nit: 7669542-5 Farben S.A

CRISTIAN CALANCHE
 Extendida por

Blvd. Jacarandas de Cayalá
 2do. Nivel Local 2 Zona 16
www.printit.com.gt

10.9 GREEN PRINT



BUEN DÍA,

32 Hojas carta en papel texcote con barniz.

2 tabloides empaque tiro, full color armado y pegado.

TOTAL Q. 350.00

10.10 PLANO PLOT



FECHA: GUATEMALA 21 NOVIEMBRE DE 2016

COTIZACION: 00042 GDB

EMPRESA: PERIODICO LA MISION NIT:

AUTORIZADO: YONATAN GUERRA

ATENCIÓN: MARIA JOSE CALDERON

TELÉFONO: 3000-4821

CORREO: mariajoselamision@gmail.com

DIRECCIÓN:

DESCRIPCION		CANTIDAD	UNITARIO (Q.)	TOTAL (Q.)
IMPRESIÓN F/C TAMAÑO CARTA PAPEL TEXTOTE BARNIZ		32	10.00	Q320.00
IMPRESIÓN F/C TABLOIDE BARNIZ		2	20.00	Q.40.00
			SUBTOTAL	Q.360.00
FORMA DE PAGO: CONTRAENTREGA			0%	Q. -
EMITIR CHEQUE A NOMBRE DE: COMUNIKT PLOT, S.A.		NIT: 3455017-8	PRECIO TOTAL	Q.360.00

LOS PRECIOS SON EN QUETZALES Y YA INCLUYEN IVA

1.- Si una orden fuera suspendida por el cliente, se cobrara el trabajo realizado hasta el momento.

2.- COMUNIKT PLOT garantiza el servicio, la calidad, y los materiales utilizados en sus trabajos.

3.- COMUNIKT PLOT no se responsabiliza por errores o defectos en los artes proporcionados por el cliente.

TIEMPO DE ENTREGA: 48 HORAS A PARTIR DE LA APROBACIÓN DEL CLIENTE

Cualquier consulta o comentario, no dude en comunicarse con nosotros.

Agradeciendo su amable atención.

Atentamente,

GERBERTH BARILLAS

COMUNIKT PLOT, SOCIEDAD ANONIMA 8a Calle 6-33, zona 9 Local C PBX. 2313 8787 / 2361 9432