

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

INVESTIGACIÓN: La aplicación de las técnicas visuales dentro del proceso de definición de la idea y elaboración de piezas del ilustrador Bryndon Díaz. ESTRATEGIA: Material de apoyo para la enseñanza y el aprendizaje de LENSEGUA en Asociación Educativa para el Sordo -Manitas en el espacio-
PROYECTO DE GRADO

LUISA FERNANDA GARCIA CORREDOR
CARNET 11285-13

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, NOVIEMBRE DE 2017
CAMPUS CENTRAL

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

INVESTIGACIÓN: La aplicación de las técnicas visuales dentro del proceso de definición de la idea y elaboración de piezas del ilustrador Bryndon Díaz. ESTRATEGIA: Material de apoyo para la enseñanza y el aprendizaje de LENSEGUA en Asociación Educativa para el Sordo -Manitas en el espacio-

PROYECTO DE GRADO

TRABAJO PRESENTADO AL CONSEJO DE LA FACULTAD DE
ARQUITECTURA Y DISEÑO

POR
LUISA FERNANDA GARCIA CORREDOR

PREVIO A CONFERIRSELE

EL TÍTULO DE DISEÑADORA GRÁFICA EN EL GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADA

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, NOVIEMBRE 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 UNVERSITARIA:	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

LIC. ANA ISABEL CAHUEX SOLANO

TERNA QUE PRACTICÓ LA EVALUACIÓN

LIC. ALEJANDRO MÁRQUEZ SAGASTUME

LIC. MARIAJOSÉ ESPINA GALVÁN

LIC. SÚA YASMIN SUELLY GARCÍA PÉREZ

CARTA DE ASESORES



Reg. No. DG.086-2017

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

Por este medio hacemos constar que el(la) estudiante **GARCIA CORREDOR, LUISA FERNANDA** con carné **1128513**, 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).



Lic. Claudia María Aquino
Asesor Proyecto de Investigación



Lic. Juan Manuel Monroy
Asesor Proyecto Digital



Lic. Ana Isabel Cahuex
Asesor Proyecto de Estrategia

CARTA DE AUTORIZACIÓN DE IMPRESIÓN



Orden de Impresión


De acuerdo a la aprobación de la Evaluación del Trabajo de Graduación en la variante Proyecto de Grado de la estudiante LUISA FERNANDA GARCIA CORREDOR, Carnet 11285-13 en la carrera LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, del Campus Central, que consta en el Acta No. 03171-2017 de fecha 16 de noviembre de 2017, se autoriza la impresión digital del trabajo titulado:

INVESTIGACIÓN: La aplicación de las técnicas visuales dentro del proceso de definición de la idea y elaboración de piezas del ilustrador Bryndon Díaz. ESTRATEGIA: Material de apoyo para la enseñanza y el aprendizaje de LENSEGUA en Asociación Educativa para el Sordo -Manitas en el espacio-

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 16 días del mes de noviembre del año 2017.




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

AGRADECIMIENTOS

A **mi familia** por siempre estar ahí cuando necesitaba un impulso extra o un regaño necesario. Por su amor sin condiciones y cada una de sus acciones durante mi vida, que me han formado para ser lo que soy hoy en día.

A mi familia en Colombia, porque acá siento todo su cariño y su apoyo en cada paso de mi vida. A **mis abuelos** por ser siempre los seres mas amorosos y consentidores. A **mis tíos** por darnos su ayuda cada vez que la hemos necesitado y a pesar de las distancias tenernos siempre presentes en sus oraciones.

A **Mario Garcia** por su amor y apoyo incondicional durante esta aventura que ha sido mi paso por la universidad. Por ser ese abrazo en el que todos los problemas se van y ese ser que me enseñó a recibir comentarios constructivos para mejorar como persona.

A **mis amigos**, por haberme visto en todas mis facetas, y darme la mano las veces que fuera necesario para poder levantar la frente y seguir el camino para llegar hasta acá.

A **mis catedráticos**, por dedicar su vida a educar. Por dar de sí lo mejor en cada una de sus clases y sobre todo por la paciencia y la confianza.

ÍNDICE

Introducción

I. GESTIÓN DE LA ESTRATEGIA DE DISEÑO	1	II. GESTIÓN DEL PROCESO DE DISEÑO	98
1. Familiarización con el Cliente y proyecto en general	2	7. Contenido del Material Gráfico	99
2. Comprensión y definición del problema o necesidad	4	8. Diseño del Concepto	101
3. Objetivos	5	8. 1. Búsqueda del concepto	101
4. Marco de referencia	6	8. 2. Fundamentación de la idea	124
4. 1. Profundizar en la información del cliente	7	9. Codificación del mensaje	126
4. 2. Recopilación de información del tema	19	9. 1. Visualización	127
5. Contenido teórico de diseño	38	10. Planeación estratégica de medios	133
6. Comprensión del Grupo Objetivo	87	10. 1. Fases estratégicas de comunicación	134
6. 1. Perfil Geográfico	87	10. 2. Descripción de cada pieza	136
6. 2. Perfil Demográfico	87	11. Bocetaje para definir la propuesta preliminar	139
6. 3. Perfil Psicográfico	88	11. 1. Propuesta preliminar	194
6. 4. Perfil Psicopedagógico	89	12. Validación técnica del Diseño Preliminar	200

III. GESTIÓN DE IMPLEMENTACIÓN DE DISEÑO	214
13. Fundamentación y Propuesta final	215
1. 1. Fundamentación	216
1. 2. Propuesta final	240
14. Producción y reproducción	277
14. 1. Especificaciones técnicas	277
14. 2. Informe técnico que acompaña a los archivos digitales para impresión	278
14. 3. Presupuesto de Diseño y de impresión	282
15. Conclusiones y recomendaciones	285
16. Referencias	287
17. Anexos	293

INTRODUCCIÓN

La sordera es una condición en la cual, un individuo pierde la capacidad auditiva de manera súbita o gradual. En Guatemala se estima que el 1% de la población presenta sordera y un porcentaje aún mayor posee algún grado de deficiencia auditiva.

La Asociación Educativa para el Sordo (ASEDES), ubicada en la zona 7 de la capital guatemalteca, busca mejorar las condiciones de vida de los niños y jóvenes sordos de Guatemala, facilitándoles no solo el aprendizaje de Lenguaje de Señas Guatemalteco (LENSEGUA) a nivel personalizado, tomando en cuenta el conocimiento de cada niño sobre el mismo, sino que además, brindándoles la enseñanza de los cursos según el pénsum escolar que les corresponde, buscando así complementar la educación básica con la aplicación y comprensión de LENSEGUA.

En Guatemala, no se cuenta con material para la enseñanza de LENSEGUA que tenga como enfoque, un grupo objetivo de las edades en las que se encuentran los niños que asisten a ASEDES; por lo tanto, la asociación ha tenido que adaptar material de enseñanza para niños oyentes, para sus estudiantes. Además, debió desarrollar algunas hojas de trabajo, que se complementan con la implementación de señas, que se aplica en las clases que se dan en sus instalaciones.

El proyecto desarrollado tiene un enfoque social, buscando fomentar en los estudiantes la responsabilidad social y ciudadana dentro de su educación, para hacerla integral. Su finalidad, es diseñar un material educativo de apoyo para la enseñanza y refuerzo de Lenguaje de Señas Guatemalteco, a los niños que asisten a ASEDES, además de proponer un material de apoyo para la evaluación de los contenidos aprendidos, gracias a los materiales de enseñanza y refuerzo.

Para llevar a cabo un aprendizaje, es necesario utilizar la mediación pedagógica, que consiste en la intervención de diversos factores para que el estudiante pueda absorber el contenido. Debido a esto, se plantearon el material educativo de enseñanza y repaso que se centra en la transmisión de contenido, sirviendo como mediación de forma, utilizando elementos que sean fáciles de entender por parte de los estudiantes que interactúen con las piezas del material, para que puedan aprender con ayuda de los elementos que se les presenten; y el material didáctico con fines evaluativos, que haga énfasis en la reflexión de los niños y jóvenes sobre los contenidos.

Al contar con este material, los niños y jóvenes sordos entre los 2 y los 18 años de edad que asisten a ASEDES, pueden aprender

LENSEGUA y así interactuar con su comunidad; además que a partir de ahí, puedan desenvolverse como individuos con mayor independencia, gracias a los conocimientos adquiridos en la asociación.

Para poder llevar a cabo el proceso, es necesario tener en cuenta, que la intervención y aportes dados por el grupo objetivo y los expertos en el tema, son vitales para la óptima realización y cumplimiento de los objetivos. Durante el proyecto, las maestras de ASEDES fueron aportando conocimientos adquiridos con el tiempo, sobre la manera en que el material educativo para los niños y jóvenes sordos, tiene mayor impacto y efectividad. Así sus contribuciones, resultaron ejes importantes sobre los cuales el proyecto se fue construyendo, al tiempo que los datos obtenidos en el focus group realizado a los estudiantes, apoyaban y complementaban los aportes.

A continuación se presenta el proceso investigativo y de bocetaje que fue necesario, para poder desarrollar el proyecto que se encuentra en el eje de acción educativo, supliendo la necesidad del diseño de un material con fines educativos y didácticos que transmitiera conocimientos, los repasara y al final los evaluara para dar un cierre al ciclo educativo.

I. GESTIÓN DE LA ESTRATEGIA DE DISEÑO

1. FAMILIARIZACIÓN CON EL CLIENTE Y PROYECTO EN GENERAL

La Asociación Educativa para el Sordo (ASEDES), es una organización no lucrativa, compuesta por profesionales sordos y oyentes, comprometidos con la atención integral para el niño y joven sordo, enfocándose en mejorar su calidad de vida y la de su entorno familiar.

ASEDES cuenta con programas en servicio de la comunidad sorda y oyente, que tienen como objetivo la enseñanza a niños y jóvenes que padecen de sordera completa o parcial, no sólo sobre el lenguaje de señas, sino en refuerzos y nivelaciones escolares.

Los niños y jóvenes que asisten a la asociación son guatemaltecos entre los 2 y los 17 años de edad, que sufren de problemas del lenguaje y habla, tanto oyentes como sordos, algunos con retraso psicomotor, síndrome de Down y autismo, que en su mayoría no han tenido ningún tipo de enseñanza escolar.

La principal institución que tiene ASEDES como competencia, es la Asociación de Sordos de Guatemala (ASORGUA), y como competencia indirecta, se puede encontrar a la Fundación Guatemalteca para Niños con Sordoceguera Alex FUNDAL.

Para la enseñanza de señas, se han apoyado de documentos y textos relativos al tema de enseñanza de señas de otros paí-

ses como Estados Unidos y España. Sin embargo, estos materiales no son útiles para los niños y jóvenes, ya que no cuentan con el lenguaje de señas que corresponde a Guatemala.

En diferentes oportunidades, han trabajado en proyectos junto con otras universidades que buscaban desarrollar un material de apoyo para la enseñanza del lenguaje de señas guatemalteco, pero el resultado obtenido no ha sido el esperado.

El objetivo de comunicación, es transmitir el conocimiento del lenguaje de señas correcto, de forma que niños y jóvenes logren comprenderlo, practicarlo y aplicarlo. Por tratarse de un grupo objetivo joven, se busca que el aprendizaje logre ser dinámico, para que así se logre la memorabilidad deseada y su aplicación futura por parte de los estudiantes.

Las piezas planteadas por los directivos inicialmente, para desarrollar como parte del proyecto son: un libro de nivel uno de vocabulario, acompañado de una presentación interactiva para trabajar en el salón de clases; un libro de ejercicios; un juego de flashcards y un juego didáctico para evaluar el aprendizaje.

Al desarrollar las piezas, se plantea medir los resultados que generan realizando pruebas reales con el grupo objetivo (los niños y jóvenes) durante las clases, y de esta manera determi-

*El Brief inicial se encuentra en el anexo 1

nar si el material desarrollado cumple con su función de servir como elemento de apoyo para la enseñanza de señas.

Cabe mencionar que no se cuenta con un presupuesto estipulado para dicha inversión. Sin embargo, se esperan las siguientes asiganciones al curso próximo de aprendizaje de señas a las personas oyentes, para tener un ingreso a la asociación. Se tendría que esperar a que terminen de inscribirse los in-

teresados para tener un aproximado de con cuántos recursos económicos cuentan.

El cronograma se planteó teniendo como referencia los tiempos que cada parte se tomaba en desarrollarse con ayuda del cliente, ya que se necesitaba tener apoyo del grupo objetivo y podrían verse afectados sus horarios de exámenes o clases.

Cronograma del proyecto

Semanal en el año escolar 2017

25 al 28 de enero	Etapa 1 de Gestión de la Estrategia Desarrollo de Objetivos y necesidad	14 al 17 de marzo	Etapa 2 de Gestión de Proceso del Diseño Bocetaje
01 al 04 de febrero	Etapa 1 de Gestión de la Estrategia Desarrollo del Marco Teórico	21 al 24 de marzo	ASUETO SEMANA SANTA Bocetaje
08 al 11 de febrero	Etapa 1 de Gestión de la Estrategia Análisis del grupo objetivo	28 al 31 de marzo	Etapa 2 de Gestión de Proceso del Diseño Bocetaje
15 al 18 de febrero	Etapa 2 de Gestión del Proceso de Diseño Desarrollo del Contenido del Material Gráfico (cuadrilo por pieza) Realizar el focus group e interpretación del mismo	04 al 07 de abril	Etapa 2 de Gestión del Proceso de Diseño Validación del Material y piezas
22 al 03 de marzo	Etapa 2 de Gestión del Proceso de Diseño Conceptualización	11 al 14 de abril	Etapa 2 de Gestión del Proceso de Diseño Validación
07 al 13 de marzo	Etapa 2 de Gestión del Proceso de Diseño Codificación y plan de medios	18 al 28 de abril	Etapa 3 Gestión de Implementación del Diseño Piezas finales y fundamentación
		5 de mayo	PRESENTACIÓN FINAL Y ENTREGA DE CD AL CLIENTE

2. COMPRENSIÓN Y DEFINICIÓN DEL PROBLEMA O NECESIDAD

La Asociación Educativa para el Sordo (ASEDES), es una asociación con enfoque educativo integral, que busca la formación del sordo guatemalteco, tanto en el lenguaje de señas guatemalteco (LENSEGUA), como en el nivel de educación básica, que dicta el Ministerio de Educación. Sin embargo, no cuenta con el material de apoyo necesario para la enseñanza y el aprendizaje del lenguaje de señas, lo cual obstaculiza la inclusión en la sociedad de los niños y jóvenes entre 2 a 17 años de edad, asistentes a los programas educativos de ASEDES.

3. OBJETIVOS

- Diseñar material educativo que permita facilitar la enseñanza de vocabulario básico de LENSEGUA de parte de los maestros hacia los niños y jóvenes entre 2 a 17 años de edad que asisten a ASEDES
- Proponer recursos pedagógicos, que sirvan para reforzar y evaluar los contenidos incluidos en los materiales diseñados, buscando complementar la enseñanza de señas con ayuda de ejercicios de repaso y juegos didácticos.

4. MARCO DE REFERENCIA



Logo de ASEDES. Brindado por la misma asociación.

Ficha de contacto

Nombre del cliente

ASEDES - Asociación Educativa para el Sordo

Nombre de contacto

Niurka Walesca Bendfeldt Rosada

Número telefónico

+(502) 2474 1464 - +(502) 4189 0285

Dirección

6a Calle 30-60 zona 7, Tikal I

Correo electrónico

info@asedesguatemala.org

Página web

www.asedesguatemala.org

4.1. PROFUNDIZAR EN LA INFORMACIÓN DEL CLIENTE

ASEDES

Asociación guatemalteca, enfocada en la educación y en la mejora de las condiciones del desarrollo de las personas con discapacidades auditivas, para mejorar así su calidad de vida y la de sus familias. Fundada legalmente desde 2008 por Niurka Walesca Bendfeldt Rosada, persona sorda profunda de nacimiento que reconoce la escases de material necesario para la enseñanza de las señas en Guatemala. Está ubicado en la zona 7 capitalina.

ASEDES surge de la necesidad de crear una asociación que ayude a la educación para el niño y joven sordo, todo bajo la guía y dirección de la señora Bendfeldt, quien tuvo que experimentar en carne propia, la total falta de recursos para la gente con discapacidad auditiva en Guatemala.

La **misión** de la organización, es proveer a la comunidad guatemalteca sin discriminar sordos u oyentes, las herramientas necesarias para el desarrollo integral de los niños con sordera, para que de esta manera tengan un futuro como elemento útil para la sociedad.

Su **visión**, es lograr la integración de la cultura sorda a la sociedad guatemalteca con igualdad de oportunidades en cualquier ámbito.

Los **valores**, pilares de la organización, se orientan a superar todos los retos que la comunidad sorda debe enfrenta diariamente. Estos son: respeto, integridad, honestidad, liderazgo, optimismo y responsabilidad.

ASEDES se divide en tres grupos, sobre los cuales busca trabajar para desarrollar proyectos que ayuden a la propagación del conocimiento de lenguaje de señas guatemalteco:

- Centro terapéutico para el sordo: ofrece servicios de terapia del habla y del lenguaje a niños y jóvenes con problemas auditivos y les brinda nivelaciones escolares, además de ayudar a las familias con la comprensión del problema.
- Academia de lenguaje de señas: busca difundir el lenguaje de señas de Guatemala (LENSEGUA) a sordos y oyentes por igual

- Centro educativo especializado en niños y jóvenes con problemas auditivos: busca brindar una nueva alternativa para dar servicios escolares que suplan las necesidades del ministerio de educación, y así dar formación integral a los niños y jóvenes con problemas auditivos

Instalaciones

Las instalaciones de ASEDES comprenden seis salones grandes, en los cuales los niños tienen sus respectivas clases y dos salones más pequeños donde se dan clases personalizadas. Como se puede apreciar en las fotografías de los salones de clase 1 y 2, varias de las aulas donde los niños y jóvenes reciben clase poseen un espejo. Esto se debe, a la práctica de lectura labio facial que se les inculca en la asociación, para así facilitar la comunicación con personas oyentes y que de esta manera, se vean menos excluidos de la sociedad.

Las aulas están colmadas con elementos que fomentan el aprendizaje de los niños, ya que necesitan estímulos visuales como lo son los colores y las ilustraciones, que buscan, no solo adornar las paredes, si no dar datos de los temas que están viendo en clase o que han aprendido anteriormente en la asociación.



Salón de clase 1. Fuente propia.



Salón de clase 2. Fuente propia.



Salón de clase 3. Fuente propia.



Salón de clase 4. Fuente propia.



Salón de clase durante una dinámica. Fuente propia.

Antecedentes de materiales utilizados actualmente en ASEDES

Los materiales que se encuentran en las fotografías presentadas en las imágenes 14, 15 y 16, son materiales que se han implementado en las clases de ASEDES para que los niños adquieran los conocimientos que requiere el pensum de la educación básica, según el Ministerio de Educación.

Ilustraciones de la rutina de la mañana

En la entrevista realizada a directivas y maestras de ASEDES, se determinó, que una de las cosas que favorece que los niños y jóvenes aprendan con mayor facilidad los contenidos de las diferentes clases, es tener una rutina en la que incluyan las cosas que deben aprender.

Escritura, asociación de las letras del abecedario con las palabras que inician con esa letra específica

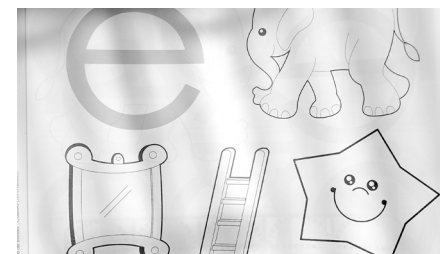
Ya que el material que se solicita, busca que se les enseñe a los estudiantes el vocabulario básico en señas, en la entrevista realizada la directora de ASEDES, Niurka Bendfeldt, propuso que tanto en el libro de texto como en las diapositivas de clase, se implementaran este tipo de ejercicios incluyendo señas para que el material sea funcional y esté acorde a los métodos que ya se han aplicado en las clases para enseñarles a los niños y jóvenes.

Los ejercicios de asociación

Ayudan a que el niño conecte las letras y el vocabulario aprendido con las letras correctas. También incluyen ejercicios de planas para que los niños y jóvenes practiquen y asocien a la escritura la letra y la ilustración que se les presenta.



Hoja de trabajo utilizada en las clases. Fuente propia.



Hoja de trabajo utilizada en las clases. Fuente propia.



Hoja de trabajo utilizada en las clases. Fuente propia.

Antecedentes proyectos desarrollados para ASEDES

A continuación, se presentan dos proyectos desarrollados por dos Universidades diferentes, que buscaban suplir la necesidad del desarrollo de un material que facilitara la tarea de la enseñanza de señas, para los profesionales de ASEDES hacia los niños y jóvenes que asisten a sus clases.

Material 1

Proyecto de grado

Realizado por estudiante de la UNIS

El proyecto se dividió en tres folletos que incluían los colores, los miembros de la familia y los números.



El formato fue pensado para la manipulación y reproducción sencillas del material. Tamaño oficio, hojas bond calibre 80 y en impresión sencilla de blanco y negro

Según los comentarios de las directivas, el material era funcional, pues contiene la palabra escrita, una ilustración explicativa que incluye la realización de la seña representada por el personaje, desarrollado para el material.

En cada una de las páginas de los folletos, se encuentran instrucciones para que la maestra guíe a los niños en cada ejercicio que deben realizar.

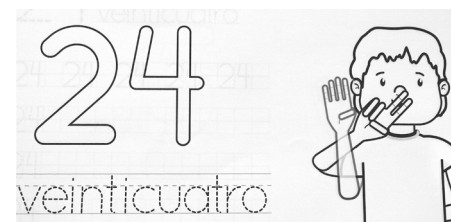


Los editables del material nunca fueron entregados a ASEDES para su reproducción y aplicación.

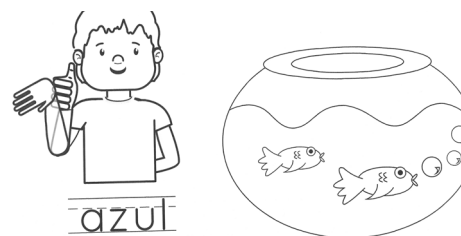
Se enlistaran algunos puntos positivos y negativos de cada uno de los materiales, buscando explicar la razón por la cual, a pesar de haber intentos anteriores de suplir la necesidad del proyecto, no existe un material que pueda ser entregado a los estudiantes.



Números. Hoja interna de proyecto realizado para ASEDES. Fuente propia.



Números. Hoja interna de proyecto realizado para ASEDES. Fuente propia.



Colores. Hoja interna de proyecto realizado para ASEDES. Fuente propia.

Material 2

Proyecto de grado

Realizado por estudiante de la USAC

El material consta, de un libro con fotografías que explican las señas, acompañadas de la palabra a la que representan junto con una explicación escrita de la realización de la seña.



La explicación de la realización de las señas es erróneo.

Una seña compleja es aquella que expresa *una sola* palabra por medio de *varios movimientos*, pero en este material se malinterpretó el concepto y se explica, dando a entender que cada movimiento es una sílaba de la palabra que se busca representar. Partes de una seña no representan sílabas.

Las directivas opinaron que los colores y la línea gráfica, no era la correcta a utilizar en un material que iba dirigido a jóvenes asistentes a los programas de ASEDES, pues eran un distractor y no un apoyo al material que contenía.



Hoja interna de proyecto realizado para ASEDES. Fuente propia.



Hoja interna de proyecto realizado para ASEDES. Fuente propia.



Lograban uniformidad entre la presentación de las imágenes que representaban las señas.

Antecedentes Externos de otras entidades y/o países

En ASEDES, no cuentan con un material desarrollado por ellos mismos que ayude a la enseñanza de lenguaje de señas guatemalteco a los niños, por lo que se apoyan en diferentes materiales externos para lograr su fin.

A continuación se presentan diferentes antecedentes externos que ASEDES toma como modelo de material a seguir para lograr enseñar correctamente señas a los niños.

“LENGUAJE DE SEÑAS PARA BEBÉS”

Antes de que un niño pueda comunicarse correctamente, se le pueden enseñar algunas señas para que se haga entender al momento de querer transmitir un mensaje. Por esto Monta Z. Briant desarrolló el libro de “Lenguaje por señas para bebés”, buscando facilitar la comunicación entre madres y bebés.

En el libro se da el concepto, además de la manera en la que el mismo se transmite a señas paso por paso, acompañados siempre de una ilustración del concepto y la fotografía de la seña correspondiente. El libro es pequeño (4” x 4.5”) para la fácil manipulación del mismo y que a la madre, no se le dificulten las tareas con el bebé mientras está aprendiendo el contenido del material.

Los colores se encuentran en paleta de grises acompañado por un lila que tiñe las ilustraciones, el marco de la página y algunos títulos importantes que se encuentran en el contenido inicial del libro.



Portada libro “Lenguaje por señas para bebés”, de Monta Z. Briant. Fuente propia.



Hoja interna. Fuente propia.



Hoja interna. Fuente propia.

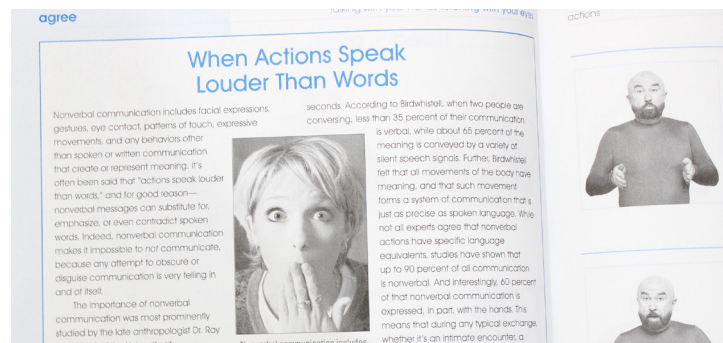
“TALKING WITH YOUR HANDS, LISTENING WITH YOUR EYES”

El libro “Talking with your hands, listening with your eyes” de Gabriel Grayson, es un libro que explica de manera correcta del lenguaje de señas, su historia, cómo se implementa o afecta, además trae palabras explicadas y el paso a paso de la realización de las señas, que las representan mas series de fotografías explicativas. Al inicio, el libro tiene una sección de contenido meramente explicativa, donde da un pequeño resumen de todo lo que se debe saber sobre el lenguaje de señas de Estados Unidos, origen del libro.

De acuerdo a la entrevista* realizada a las directivas y maestras de **ASEDES**, este libro es un modelo de lo que se quiere lograr con un libro de señas que contenga LENSEGUA, ya que explica de manera clara y concisa cada una de las señas que contiene. Además agregaron que la parte inicial donde se encuentra información relevante al lenguaje de señas y a la sordera es crucial para que no solo los sordos sino los oyentes interesados, se involucren en el tema y el libro los instruya en contenido y conocimiento general y no solo en señas.



Hojas internas libro “TALKING WITH YOUR HANDS, LISTENING WITH YOUR EYES”, de Gabriel Grayson. Fuente propia.



Hojas internas libro “TALKING WITH YOUR HANDS, LISTENING WITH YOUR EYES”, de Gabriel Grayson. Fuente propia.

*La entrevista se encuentra en el anexo 2

“BABY SIGN LANGUAGE FLASH CARDS”

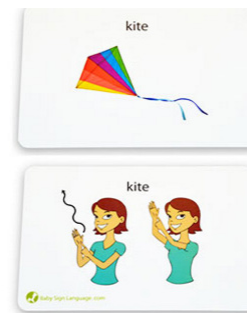
“Baby Sign Language Flash Cards” es un juego didáctico que contiene la palabra escrita (concepto), la fotografía de lo que la palabra representa y en la parte trasera tiene la ilustración de cómo se realiza la seña que corresponde al concepto en ilustración. La fotografía que se encuentra en la tarjeta para representar al concepto busca ser clara y sin lugar a distracciones entre el niño y su comprensión del concepto y así lograr que la asociación de palabra, fotografía y seña sean más simples de absorber para el niño o joven.

Este material está propuesto para que las mamás logren facilitar la comunicación con los bebés en menos tiempo. Al estar compuesto por señas del lenguaje de señas de Estados Unidos (ASL) no puede ser aplicado en Guatemala sin las modificaciones respectivas.

Las Flash Cards son parte de un paquete de elementos que enseñan señas tanto a la madre como al bebé.



Fuente: <http://bit.ly/1rRAUnh>



Fuente: <http://bit.ly/1rRAUnh>



Fuente: <http://bit.ly/1rRAUnh>

Análisis competencias

*en cuanto a propósito de la organización



Fuente: <http://bit.ly/1slcu0m>

Fundación Guatemalteca para Niños con Sordoceguera, FUNDAL, está ubicada en 1a Calle 0-20 Zona 1 de Mixco, Colonia Lomas de Portugal, y fue fundada en 1997. Es una institución sin fines de lucro que busca la inclusión general para niños que poseen sordoceguera y discapacidades múltiples.

FUNDAL no cuenta con material específico para enseñar señas a los niños que se encuentran en sus proyectos, ya que en su mayoría poseen además deficiencias visuales y por lo tanto, no se les puede enseñar señas por medio de material visual, por otro lado se les enseñan señas que pueden “sentir” al poner la mano de su acompañante en medio de las propias para así poder percibir el movimiento que sus manos realizan.

FUNDAL ha realizado asociaciones con ASORGUA para brindar a la comunidad, clases para aprender el lenguaje de señas guatemalteco, (LENSEGUA), contando así con el apoyo de su material y profesionales.



Fuente: <http://bit.ly/2qxTW75>

La institución Benemérito Comité Pro Ciegos y Sordos de Guatemala, está ubicada en la 9na Calle 3-07, Zona 1 de la capital guatemalteca. Es una institución privada sin fines de lucro fundada el 3 de diciembre de 1945, que busca contribuir a mejorar la calidad de la vida de las personas con problemas auditivos y visuales que acuden a ellos por ayuda, apuntando a su integración social y la cobertura de sus necesidades en general.

Cuentan con tres divisiones internas que son: Médica, Educativa y Rehabilitación, y la Lotería Santa Lucía. Cada una de estas divisiones cuenta con organismos internos que trabajan juntos bajo la supervisión del Comité como institución reguladora.

La división que compete a este proyecto, es la de Educación y Rehabilitación. Según su página web (<http://bit.ly/2qKJ4zd>) esta división atiende a niños, adolescentes, adultos y adultos mayores con los servicios de educación y de rehabilitación que necesiten según sus necesidades. Se encuentra conformado por “ocho escuelas para sordos, una escuela para ciegos, tres centros de rehabilitación y 18 programas de apoyo técnico y tecnológico distribuidos en Quetzaltenango, Zacapa, Retalhuleu, Jutiapa, Escuintla y San Pedro Carchá, Alta Verapaz y en la ciudad de Guatemala”.

Las instituciones de esta división, no cuentan con un material general que sirva para la enseñanza de lenguaje de señas, además de materiales improvisados que son regulados bajo los parámetros de los profesionales del mismo comité, o de sus instituciones colaboradoras: ASORGUA.

Análisis competencias

*en cuanto a desarrollo de materiales educativos



Fuente: <http://bit.ly/1q3eCzi>

La Asociación de Sordos de Guatemala, ASORGUA, está ubicada en 2a. cll “A” 10-44 zona 10, a la salida del Hospital Ciudad Vieja, Ciudad de Guatemala, y fue fundada en 1994 bajo el fundamento del respeto y ayuda mutua para poder darle una vida digna e igualdad de oportunidades a las personas con discapacidades auditivas.

LENSEGUA POR ASORGUA

La organización ASORGUA desarrolló el primer diccionario de Lenguaje de Señas Guatemalteco, que utilizan como material de apoyo para desarrollar sus cursos de lenguaje de señas, y el mismo cuenta con ciertas deficiencias, que impiden que el material sea utilizado por los niños que asisten a ASEDES.

Está dividido de manera alfabética y contiene únicamente palabras “utilizadas con mayor frecuencia”; pero no cuenta con todo el vocabulario que debería, para poder enseñar desde cero el lenguaje de señas guatemalteco.

Otro elemento que se puede considerar un problema, es que en el material no mantiene uniformidad visual en cuanto a las personas que aparecen en las fotografías enseñando las señas, factor que distrae la atención del contenido que se busca enseñar.



Portada LENSEGUA.
Fuente Propia



Páginas internas LENSEGUA.
Fuente Propia

4. 2. RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN DEL TEMA

Pedagogía Infantil/Desarrollo Del Infante

En los textos de Clauss y Hiebsch (s.f.) se recalca que los niños aprenden y entienden, basándose en las cosas que tienen como pre-conocimientos, es decir, un niño en su escolaridad temprana entenderá un nuevo tema si le conectas esto con algo que ya conoce. Por esto, Clauss y Hiebsch apuntan a la necesidad de utilizar elementos que se encuentren en estos pre-conocimientos del infante ya sea por conexiones con enseñanzas por cultura general básica para así explicarle algo.

Ferreiro y Vizoso (2008) rescatan que Vigotsky planteaba la existencia de dos diferentes niveles evolutivos, a los que llama nivel real y nivel potencial. El primero se refiere a el grado de desarrollo que debe llegar un niño a determinadas edades y que puede ser medido por test o pruebas, que se regulan por estándares, mientras que el segundo, se ve al momento en el que el niño necesita ayuda para poder estimular su desarrollo potencial con la ayuda de alguien más capaz que se encuentre a su alrededor y le ayude a entender el problema para poder darle una solución.



Estudiante de ASEDES. Fuente Propia.

Mediación Pedagógica

Ferreiro y Vizoso (2008) comentan, que también se le conoce como “la zona de desarrollo próximo o potencial” y que según lo que Vigotsky planteaba, se tiene “la necesidad de la ayuda de otro para aprender”, es decir, que el aprendizaje depende de la interacción que se tiene con otra persona que cuenta con más conocimientos que el individuo principal. A este proceso de comunicación es lo que se le atribuye la “mediación” que logra incrementar el potencial de un individuo en cuanto su conocimiento.

Según Álvarez (2004), la mediación pedagógica por parte de la docencia, se refiere a la intervención del docente por medio de herramientas de carácter físico, cognitivo e instrumental que hacen posible que la actividad cognitiva se desarrolle y logre las metas propuestas. Dichas herramientas entran a ser mediadores del aprendizaje, entre los cuales cabe mencionar, el lenguaje humano, el lenguaje computacional y la escritura; llegando también a los libros de texto, material didáctico y tecnológico.

Sin embargo, según varias referencias bibliográficas consultadas (Frawley, 1999; Moll, 1993; Dixon-Krauss, 1996, y Wertsch, 1993) se sostiene que no todos aprenden ni retienen la información aprendida de la misma manera. Se necesita una integración de los distintos mediadores, para que la mente conserve información y experiencias que ayuden al apren-

dizaje. Esto no significa que solamente la herramienta como tal haga todo el trabajo de enseñanza, sino que los símbolos utilizados en esta, son los responsables de generar esa retención de información: el color, las formas, marcas e imágenes; que según Vigotsky y Piaget (s.f.) ayudan a un proceso de internalización de la información.

Estos mediadores, deben de estimular representaciones internas al mismo tiempo que ya son representaciones externas de la información, con el fin que logren suscitar una experiencia interna en el estudiante y tener un mayor impacto en el aprendizaje.

Por lo tanto, la mediación es pedagógica-didáctica porque recurre a las dimensiones psicopedagógicas (relación el alumno) y a las dimensiones didácticas, donde las dos dimensiones se interpelan e interactúan. Permitiendo al docente comprender mejor la relación del alumno con la información enseñada y que exista una reflexión sobre esta información.

Tratamiento de la mediación pedagógica

Gutiérrez y Prieto (1999), dividían el tratamiento de la mediación pedagógica en tres partes; desde el tema, desde el aprendizaje y desde la forma.

Cuando se refiere al *tratamiento desde el tema*, se entiende que se tiene que brindar de la manera más simple y entendible que sea posible, acceso a la información que sea necesaria. Según los autores, este tratamiento se divide en cinco fases:

- Ubicación temática
- Tratamiento del contenido
- Estrategias del lenguaje
- Conceptos básicos
- Recomendaciones generales



Pedagogía. Fuente: <http://bit.ly/2nSKyJ>

Al hablar del *tratamiento por aprendizaje* hace referencia a la realización de ejercicios recurrentes que repasen la información logrando así que la información permanezca en la mente del estudiante.

Como se menciona anteriormente durante el desarrollo del proyecto, no sólo el material didáctico como objeto educa, sino que también la *forma* se encarga de educar y lo logra por medio de:

- Imágenes o ilustraciones que presenten el tema
- Por la distribución de los elementos en el formato
- Por los descansos visuales y jerarquías
- Colores y tipografía

Alzate, Arbelaez, Gómez, Romero y Gallón (s.f.) rescatan que Vasco afirmaba, que el uso de materiales de apoyo para la enseñanza es de vital importancia, pues con su ayuda se pueden desarrollar diferentes dinámicas estratégicas que fomentan el aprendizaje. Añaden, que los maestros usan uno o varios textos como materiales de apoyo a su labor inicial durante la clase, lo que se llama “sistema paratextual” que tiene funciones explicativas, además existen los auxiliares didácticos que son todos los diferentes medios que los maestros utilizan para enseñar y que no son libros de texto o cuadernos de trabajo.

Discapacidades

La Organización Mundial de la salud (2001), teniendo como base el documento anterior desarrollado en 1980 llamado Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud (CIF) que contiene la revisión de la Clasificación de Deficiencias, Discapacidades y Minusvalías (CIDDM), planteó tres conceptos que se refieren a las capacidades diferentes: deficiencia, minusvalía y discapacidad. En la sociedad se tiene como concepto común, el de “discapacidad”. Dentro de estas discapacidades se encuentran dos dominios, que se determinan por perspectivas de dependencias corporales (funcionales y estructurales) o individuales (actividades o de participación).

Según el documento, dependiendo del dominio en el que una persona se encuentre, se pueden delimitar sus alcances en cuanto a capacidades individuales y desarrollo social.

En la Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud, se catalogan en dos partes y cada una de ellas tiene a su vez dos componentes:

La *Parte 1* contiene las del Funcionamiento y Discapacidad que se divide en a). funciones y estructuras corporales y en b). actividades y Participación.

La *Parte 2* contiene los Factores Contextuales que se divide en a). factores ambientales y en b). factores personales.

La clasificación para los problemas de audición entra en las funciones corporales, pasando a las funciones sensoriales y de dolor, llegando a las funciones auditivas y vestibulares para concluir en las funciones auditivas.

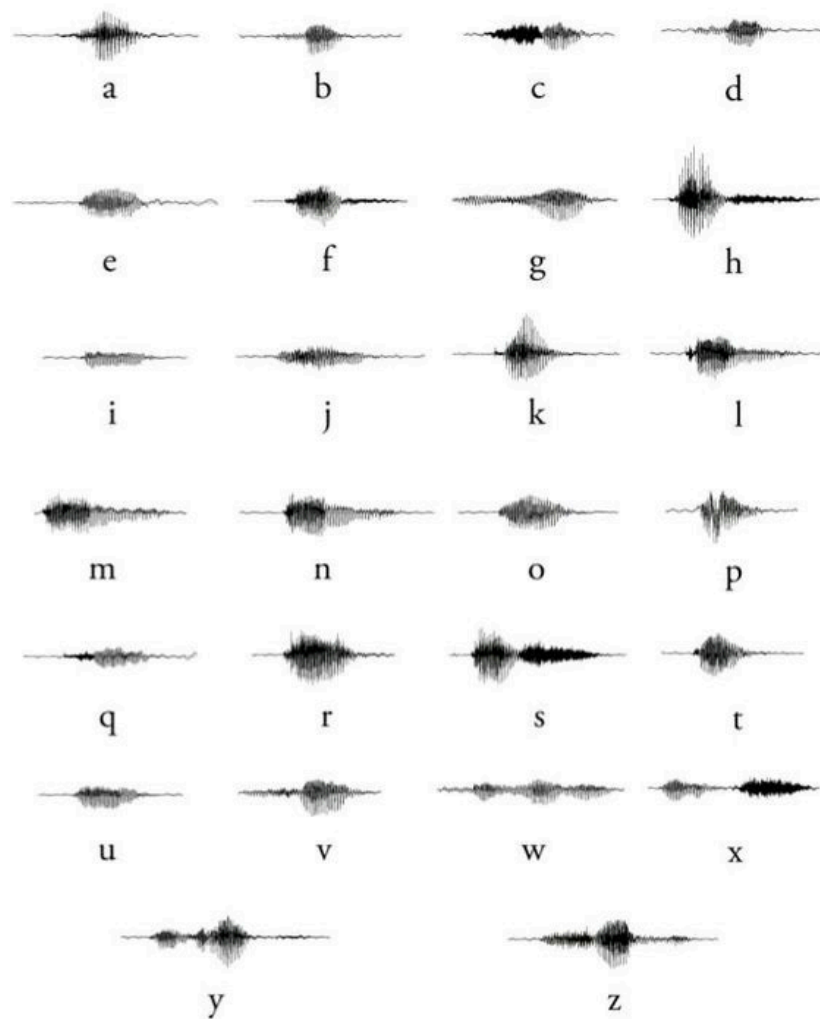
La categoría de las funciones corporales, las define como funciones fisiológicas de los sistemas corporales. Y en la sub-categoría se habla de las funciones auditivas como las “funciones sensoriales relacionadas con la percepción de los sonidos y la discriminación de su localización, tono, volumen y calidad.”*

*Extraído de la p.86 del documento Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud

Sonido

Colegio24hs (2004), explica el sonido, como la vibración de las partículas de aire. Figueroa y Guzmán (2001), lo definen como una forma de energía que consta de las vibraciones de un elemento (gaseoso o sólido) que se transmiten por un medio a través de ondas. Dicho medio debe poseer elasticidad y densidad para poder transmitir las ondas y así reproducir un sonido.

Pérez (2007), rescata que el sonido se puede definir como físico o como subjetivo, lo que quiere decir que puede ser producido por el choque de las moléculas de aire y ser transmitido por cualquier medio hasta generar un estímulo en sistema auditivo, o puede ser la sensación de una onda sonora que se generó pero solo es una sensación que el cerebro detecta pues el nervio auditivo fue estimulado levemente.



Gráficas del sonido del alfabeto. Fuente: <http://bit.ly/2luuLNU>

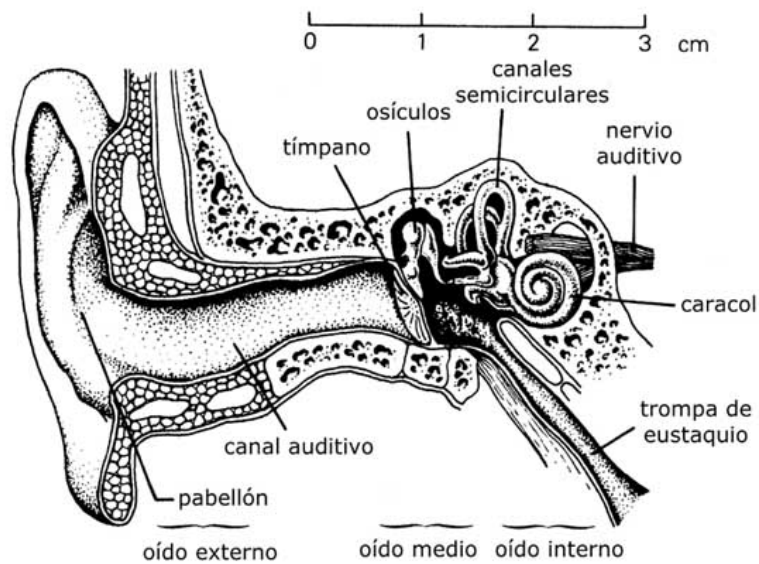
Sistema Auditivo

Cañizares (2015), habla del sistema auditivo como parte del sistema sensorial denominado espaciocepción, también compuesto por la vista, el equilibrio, el sentido del tacto y por último la propiocepción. Esta última según Patricia, Camacho y Caicedo (2007) se refiere al conocimiento del estado físico, el dolor, la presión, el movimiento y posición del cuerpo propio.

Según Maggiolo (s.f.), la función del sistema auditivo es transformar las ondas del sonido en impulsos eléctricos que el cerebro puede codificar para hacerlos material entendible para el cerebro.

El autor dice que el sistema se divide en central y periférico. El central está compuesto por los nervios acústicos y las zonas del cerebro que se encargan de la audición, mientras que el periférico es el oído que a su vez se divide en tres secciones: externo, medio e interno.

El sistema auditivo periférico, es el encargado de captar las ondas sonoras y traducirlas a impulsos eléctricos y el sistema auditivo central toma esos impulsos eléctricos y los procesa para asignarles un significado que nosotros entendemos después como el sonido que escuchamos.



Sistema auditivo periférico. Fuente: bit.Ly/1x9lwqr

Oído

El oído, es el órgano de cuerpo humano encargado de la audición, ya que es el que capta las vibraciones causadas al crearse el sonido y las transforma para que el cerebro las decodifique; además se encarga también del equilibrio del cuerpo, como explica Santamaría (2009).

El oído está dividido en tres partes que son el oído externo, el oído medio y el oído interno:

- El oído externo está comprendido por la oreja y los primeros tres centímetros del conducto auditivo.
- El oído medio es un tramo de la estructura que cuenta con 30 milímetros de recorrido (15 vertical y 15 horizontal), está conectado con la nariz y la garganta para lograr regular la presión con respecto al exterior del cuerpo, cuenta con tres huesos pequeños que son el martillo, el yunque y el estribo y estos ayudan a conectar el tímpano con el oído interno.
- El oído interno está ubicado en el hueso temporal que contiene los órganos auditivos y del equilibrio, cuenta con una serie de canales de membranas y se divide en el caracol, el vestíbulo y tres canales conectados que contienen un fluido gelatinoso llamado endolinfa.

Sordera o Hipoacusia

Cañizares (2015), define a la persona hipoacúsica como aquella que usando o no un audífono es funcional aunque defectuosa, mientras que una persona sorda con o sin el audífono no es funcional como ser en el día a día.

Infante (1984), comenta en su libro “el mundo del sordo” que la sordera, es algo que ha existido por milenios, y que se tiene conocimiento de su existencia desde la Edad de Piedra. Anónimo (s.f.), en el libro “¿Qué podemos hacer?” que es una guía para padres de niños sordos, expone la perspectiva médica de lo que es la sordera, y la percepción socio-cultural, en la que la primera expone que las personas sordas son enfermas por tener el oído dañado. Teniendo esto como centro y al ser profesionales de la salud, los profesionales de la salud querrán mejorar la salud del mismo acercándolo a la “normalidad”; en la segunda perspectiva no se ve a la persona sorda como un ser enfermo, sino se ve a una persona con características propias en las que el sentido de la vista toma protagonismo y se les agrupa como una minoría que genera una Comunidad Sorda dentro de la sociedad determinada como “normal” por los médicos.

Cuando se habla de sordera se refiere al deterioro gradual y/o a la pérdida súbita de las capacidades auditivas y cualquiera de las dos puede afectar en cualquier etapa de la vida de una persona. Infante señala que según los datos recopilados por diversas investigaciones, pueden existir cuatro razones comunes por las cuales una persona puede padecer de hipoacusia o sordera, la primera puede ser por herencia y se puede desarrollar más adelante en la vida del paciente o nacer con ella; la segunda puede ser por causa de alguna enfermedad o infección que afecte el oído; la tercera puede ser por exposición a ruidos fuertes o un golpe en el área del hueso temporal; la cuarta es llamada presbiacusia y se refiere a la pérdida gradual de la capacidad auditiva por efectos de la edad.

Tipos de sordera y sus grados

Según Villafañe (s.f.), se pueden dividir los tipos de sordera según el nivel de la lesión, el grado de hipoacusia, la edad en la que fue adquirida y momento en el que el elemento que lo causo actúa.

Cada tipo se divide en diferentes grados. Según la lesión se encuentra que puede ser sordera por transmisión (se crea una resistencia en las estructuras que perciben las vibraciones del sonido), sordera neurosensorial (daño en el nervio auditivo y en el oído interno), sordera mixta (se combinan los dos anteriores) y la sordera central (es un daño cerebral grave).

Iñiguez, Iñiguez y San Martín (2013) explican que según el grado de sordera puede ser normoacusia (la pérdida auditiva se encuentra entre los 20dB a 40dB), sordera leve (la pérdida auditiva se encuentra entre los 41dB a 70dB), sordera moderada (la pérdida auditiva se encuentra entre los 71dB a 90dB).o sordera profunda (la pérdida auditiva se encuentra entre los 90dB a 100dB).

- Voz susurrada: 30 decibeles (dB)
- Voz normal: 40-60 dB
- Voz alzada : 75 dB
- Voz gritada : 90 dB

Dependiendo de la edad en la que aparece se conoce como prelocutiva (antes de adquirir la habilidad de hablar), perilocutiva (cuando el niño ya aprendió a hablar pero no ha aprendido a leer aún) o postlocutiva (cuando el niño ya sabe hablar y leer).

Y por último, la causa, que puede ser hereditaria o genética (puede aparecer antes o después del nacimiento) o adquirida (por culpa de alguna enfermedad, virus, o elementos externos tóxicos).

También existen diferentes clasificaciones según los niveles de la lesión encontrada en el oído. Puede ser hipoacusia de transmisión (se refiere a una lesión del oído externo y medio), hipoacusia de percepción o neurosensoriales (la lesión se da a nivel del oído interno y del nervio auditivo), hipoacusia mixta (se juntan un problema de transmisión con uno de percepción), hipoacusia central (se da en la corteza cerebral, el estímulo auditivo no se decodifica) y la hipoacusia no orgánica (normalmente presentes con problemas psiquiátricos).

Desarrollo del niño, joven y adolescente sordo en su familia y su desarrollo personal

García (2008), puntualiza en la importancia que tiene la atención y orientación a las familias que tienen alguno de sus miembros con trastornos auditivos, ya que al tener la correcta guía, estas familias logran criar a este integrante para que se pueda integrar en todas las actividades con las que se va a topa a lo largo de su vida.

De los dos a los cuatro años de vida se desarrolla el lenguaje oral y los problemas auditivos pueden ser notados en los dos primeros años de vida, durante la edad donde deberían empezar a hablar (la antes mencionada) o después de lo cuatro. Los trastornos con respecto a la audición afectan el desarrollo a nivel lingüístico, afectivo, cognitivo y de aprendizaje del niño que los posee, según García.

García rescata en su escrito que la Confederación Española de Familias de Personas Sordas, con sus siglas FIA-PAS, desarrolló una lista de lo que podrían ser los signos según las edades que son señales de que se puede poseer un infante con deficiencias auditivas. A continuación se rescata la lista que García incluyó en su escrito, la cual contiene algunos de los signos:



Desarrollo integral. Fuente: <http://bit.ly/2pGubNO>

- **De 0 a 3 meses:** no le tranquiliza la voz del padre o la madre, ni reacciona al sonido de una campanilla.
- **De 3 a 6 meses:** no responde con emisiones a la voz humana, ni emite sonidos guturales para llamar la atención.
- **De 6 a 9 meses:** no atiende a su nombre, no se orienta a sonidos familiares y no se despide con la mano cuando se le dice la palabra “adiós”.
- **De 9 a 12 meses:** no comprende palabras familiares.
- **De 12 a 18 meses:** no nombra algunos objetos familiares ni localiza la fuente del sonido.
- **De 18 a 24 meses:** no presta atención a los cuentos ni conoce su nombre.
- **Tres años:** no repite frases.
- **Cuatro años:** no es capaz de mantener una conversación sencilla.
- **Cinco años:** no conversa con otros niños.

Schorn (2002), explica como es el proceso que tiene un niño sordo mientras se desarrolla y se identifica como sordo, comentando que pocas veces un niño sordo nace en una familia sorda y que cuando no es así su mundo está compuesto por personas que él no ve como iguales y por lo mismo no se siente identificado con ninguno, no se siente un igual.

En el mismo documento, Schorn evidencia la personalidad normal de un adolescente en una persona sorda: necesidad de pertenencia y aceptación. Pero al mismo tiempo expresa la perpetua necesidad del sordo de pertenecer a un lugar y sentirse como parte normal de la comunidad pretendiendo que su sordera no existe o quitándose las “cosas” que evidencian su condición.

Sordera en Guatemala

Parks & Parks (2015), comentan que los estudios realizados sobre lo que concierne a la comunidad sorda en el territorio guatemalteco, son muy limitados y que su informe de “Encuesta sociolingüística de la comunidad sorda en Guatemala” es uno de los primeros que contiene la descripción sociolingüística de la comunidad más completa. De esta se rescatarán diversos items a lo largo del contenido sobre el del tema.

En el documento realizado por la Oficina de Derechos Humanos del Arzobispado de Guatemala (2005) titulado “Personas con discapacidad y condiciones de exclusión en Guatemala” se exponen datos de los Censos realizados en Guatemala durante el 2002, en el cual se dan datos en los que se estima que en el país hay al rededor de 1.2 millones a 1.9 millones de personas (15-19 años de edad) que padecen de alguna discapacidad.

En dicho Censo se determinó que las discapacidades más comunes que se presentan en la zona urbana y en la rural son la ceguera y la sordera en ese orden, seguidos por la falta de una extremidad superior.

Según Parks & Parks, las ciudades guatemaltecas con mayor población sorda en el país son Guatemala, Quetzaltenango, Huehuetenango, San Marcos, Mazatenango y Cobán.

“El 1% de la población presenta sordera y un mayor porcentaje deficiencias auditivas que las hacen personas sordas en potencia” asegura Marta López (2008), de la Asociación de Sordos de Guatemala, mientras que Luis Vásquez quien es presidente de la misma organización, dice que no se tienen datos estimados pues nunca se ha llevado a cabo un estudio que determine un porcentaje aproximado.

Martínez (2003), resalta en su artículo en Prensa Libre, que la característica de ser sordo no interfiere de ninguna manera con la capacidad intelectual de los niños que la padecen. Sin embargo, esa característica interfiere con el desarrollo escolar de los niños, pues muy pocos tienen acceso temprano al lenguaje de señas y es menos común que tengan acceso fácil a la educación que se adapte a sus necesidades. “Aprender a comunicarse por medios alternativos es la clave del éxito” afirma Martínez.

Lenguaje de señas

Salas (2015), resalta que una persona que no oye, tiene una dificultad mayor para poder acceder al conocimiento del lenguaje que se habla en el entorno en el que vive y se desarrolla. Habla de que el lenguaje humano es una capacidad biológica a la cual el humano ha llegado gracias a la evolución y las diferentes características que han dado como resultado que como raza se desarrolle óptimamente buscando como fin la superación de la misma. Según la fuente la evolución del lenguaje ha dado paso a diversos sistemas llamados leguas humanas que se dan, o desaparecen y también se modifican dependiendo del uso que se le de durante el tiempo que permanezca en la sociedad.

Gracias a la audición la sociedad ha logrado modificar las lenguas habladas, pues estas se aprenden por constante contacto y al no existir la capacidad auditiva la relación con las lenguas del entorno se ve truncada. En los primeros años de vida los niños tienen esa interacción lingüística, así logran desarrollarse naturalmente en la lengua materna. Salas habla sobre los casos en los que los niños nacen con sordera o que la misma se les desarrolla

en los primeros años de su vida, los cuales no tienen esa interacción a menos de que sus padres sepan lenguaje de señas, y de esa manera lograr una interacción funcional (Salas, 2015).

Se dice que el lenguaje de señas, es hasta más antiguo que el propio lenguaje oral, ya que los primeros hombres se comunicaban por medio de sonidos y señas. Sin embargo, el lenguaje de señas no es universal, ya que cambia según el país o la región. Nace espontáneamente generalmente por la necesidad de comunicación.

Existen muchos tipos de Lenguajes de señas y cada uno corresponde mayormente a un país específico. En cuanto al abecedario suelen variar en algunas letras, mientras que al momento de realizarse señas compuestas pueden ser similares o completamente diferentes pasando de un lenguaje de señas de un país a otro. La Federación Mundial de Sordos estableció un alfabeto dactilológico universal, el cual ayuda a que sin importar el país de donde sea el sordo, puede comunicarse entre la comunidad mundial de sordos.

Según ASEDES (2013), el lenguaje de señas es algo muy joven en el país de Guatemala. Está en proceso de formación ya que no existe un ente regulador que apruebe las reglas, y al mismo tiempo no existe un material que ayude a que ocurra su aprendizaje o es muy escaso.

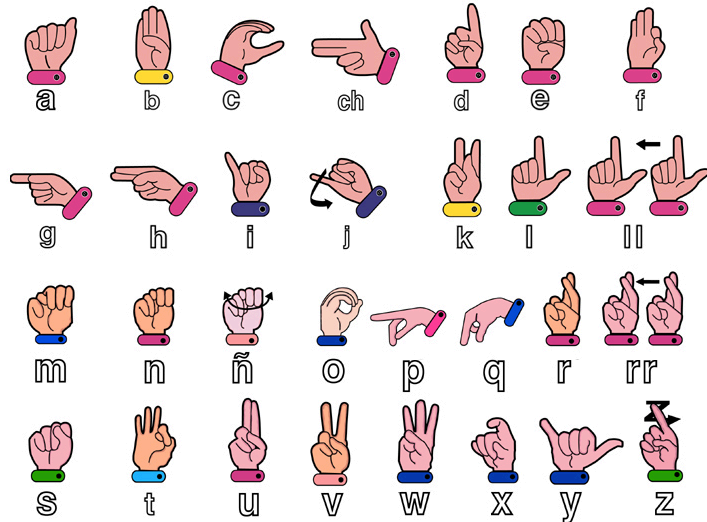
“Los que no lo entienden, no pueden comprender las posibilidades que proporciona a los sordos, el poderoso influjo que ejerce en la felicidad social y moral de las personas privadas de audición, ni su capacidad asombrosa para transmitir el pensamiento a inteligencias que sin él se hallarían en una oscuridad perpetua. Mientras haya dos personas sordas en la superficie del planeta y se encuentren se usarán señas.”

J. SCHUYLEY LONG

Director Escuela de Lenguaje de Señas para el Sordo (1910)



Abecedario en el ASL.
Fuente: [http:// bit.l y/2m0uPbh](http://bit.ly/2m0uPbh)



Alfabeto dactilológico universal.
Fuente: <http://bit.ly/2m0uPbh>

Sistemas de lenguaje para sordos

Según los comentarios de las directivas de ASEDES, el sistema de lenguaje de señas es una lengua que no es de conocimiento global y que debido a esto las personas que necesitan de él se ven limitadas en su desarrollo dentro de la sociedad.

En la página eloído.com (2012), los sistemas de lenguaje se dividen en complementarios, o alternativos. Los complementarios incluyen la comunicación bimodal y la palabra complementada; mientras que los lenguajes alternativos contienen el lenguaje de signos o señas, el SPC y el Bliss.

- La comunicación bimodal: es un método que se aplica para niños sordos que asisten a escuelas con niños oyentes, el cual normaliza el lenguaje de señas con normas del lenguaje hablado, estructurándolo de la misma manera buscando que todos se entiendan con facilidad.
- La palabra complementada: está pensado principalmente para ser aplicado con niños pequeños con deficiencias auditivas, buscando complementar la lectura de los labios con la implementación de un sistema de signos que consta de ocho movimientos de la mano que se ejecuta de tres maneras diferentes al rededor del rostro, y lo utilizan niños con problemas de audición que pueden incluir la lectura de labios.

- Lenguaje de signos o señas: es un sistema no universal, complejo, que además depende del país. Tiene señas particulares para apodos, señas simples y complejas.
- SPC: es un sistema que implementa diferentes tarjetas pequeñas para que los niños con problemas motores puedan comunicarse con ayuda de ellas y si es el caso agregar tarjetas con símbolos que les resulten útiles para facilitar su comunicación.
- Bliss: es utilizado principalmente por personas con parálisis cerebral, y sus tarjetas en lugar de contar con símbolos como lo hacen las SPC cuenta con elementos más simples como colores, nombres, palabras o letras.



Hablando con señas.
Fuente: <http://bit.ly/2oC0ZZi>

LENSEGUA

También conocido como LSG, es el lenguaje oficial creado por la Asociación de Sordos de Guatemala y la Dirección General de Educación Especial del Ministerio de Educación, con el apoyo de Hefzi- Bá Beulá (organización cristiana).

Creado especialmente para las personas que padecen de algún problema auditivo o tienen algún problema para poderse comunicar. Consiste en un sistema con sus propias reglas que no es específicamente una traducción de la lengua hablada en el español, sino que surge de la necesidad de crear una lengua de señas propia del país.

La primera escuela en Guatemala para sordos fue desarrollada en Ciudad de Guatemala en el año de 1947 y su nombre fue Fray Pedro Ponce de León, según el contenido del informe de Parks & Parks (2015). En ella se buscaba que la comunidad sorda se inclinara al habla y la lectura de labios en lugar de interpretar los pensamientos con señas.

En la investigación realizada por Parks & Parks se inició con la premisa de que en Guatemala los sordos solían utilizar como lenguaje materno el lenguaje de señas americano, llamado American Sign Language (ASL) ya que eso era lo que se pensaba. Pero con la investigación que realizaron se logró concluir que los guatemaltecos utilizan LENSEGUA y que en cada región existen variaciones del mismo para adaptarlo a los modismos de la región en la que se encuentre.

Parks & Parks comentan en su informe que la misma comunidad sorda cree que este lenguaje puede haber surgido de la combinación de los lenguajes de señas provenientes de Costa Rica, Estado Unidos, España, Cuba y El Salvador.



Salón de clase en ASEDES.
Fuente propia.

El MINEDUC en su página web, ofrece material visual para comprender mejor el uso de Lensegua por medio de videos guiados, divididos en 30 capítulos. Los videos están completamente explicados en señas y explican desde lo más básico (el abecedario) hasta lo más complicado (frases completas). Al mismo tiempo, ofrecen material en PDF para los docentes y actividades en el aula.

El primer diccionario de LENSEGUA fue desarrollado por la Asociación de Sordos Guatemaltecos (ASORGUA). Estos últimos con ayuda del personal de Hefzi- Bá Beulá brindan diferentes talleres y cursos de enseñanzas de señas e incluyen estudios religiosos.

Método de aprendizaje de señas

Existen diferentes métodos alrededor del mundo para enseñar el lenguaje de señas a las personas con sordera o sus tutores. Gasteis (2005), propone ciertas actividades y procesos para la educación a niños con sordera en el nivel de primaria basada en exploración, juego, la estimulación sensorial, el entrenamiento auditivo y vibrotáctil. La metodología está basada en diferentes puntos que de alguna forma u otra ayudan a los niños a estimular sus habilidades sensoriales y visuales. Comenzando con un ambiente que permita la exploración del lugar, movimiento y el uso del propio cuerpo.

- Sistema Bimodal: consiste en que los niños con sordera comiencen a desarrollar facilidad por el lenguaje oral desde pequeños.
- Palabra complementada: tiene como objetivo la facilitación para comprender los mensajes hablados. Busca que los niños y jóvenes comiencen a utilizar la lectura labial, especialmente para poder comunicarse con oyentes que no conocen el lenguaje de señas.
- Por medio de tarjetas o flashcards con frases o palabras acompañadas de la seña que se utiliza para representarla. Además de proporcionar a cada niño un manual con todas las señas para practicarlas en la institución

educativa y en el hogar. Éste sirve al mismo tiempo para las familias de dichos niños y éstas puedan utilizar los mismos métodos en el hogar.

- Utilizar instrumentos de percusión para estimular al niño o niña a tratar de percibir el sonido visualmente, donde puede producir voluntariamente los sonidos, pronuncia los diferentes fonemas utilizando amplificadores y percibe auditivamente con la prótesis.
- Utilización de objetos reales para establecer una relación con los objetos cotidianos y se les enseñe vocabulario.

Últimamente el educarse por medio de internet está tomando más y más fuerza debido a la facilidad que implica, a lo que según el artículo* en la página web de *20 minutos* explica que la Universidad de Santiago en Galicia y la Facultad de Ciencias de la Educación, han creado un proyecto titulado “Ensigna”, que propone el aprendizaje del lenguaje de señas por medio de una plataforma en internet, al alcance de todos. Según la profesora Carmen Fernández, el lenguaje de los sordos se basa en el aspecto visual lo que los llevó a proponer la educación de la misma a través de videoconferencias y videos explicativos como herramienta principal.

*Dicho artículo se encuentra en la página: <http://ensigna.cesga.es>

5. CONTENIDO TEÓRICO DE DISEÑO

Diseño editorial

Zapaterra (2008), define al diseño editorial como una forma de *periodismo visual*, cuya función ocupa diferentes ámbitos como comunicar mensajes, facilitar la acción de educar o cualquiera que busque informar creando mayor impacto.

Por su parte, Frost (2012), lo define como el diseño de todas las publicaciones impresas, que salen constantemente y que en su mayoría tienen una apariencia que transmite sensaciones únicas y particulares de acuerdo a su finalidad o temática.

Caldwell y Zapaterra explican que el objetivo primordial del diseño editorial, es comunicar una idea o contar una historia con ayuda de la disposición de imágenes y textos dentro de una diagramación. El diseño editorial es capaz de darle expresión y personalidad a un texto, para así lograr capturar la atención de los lectores, resultando en que estos continúen leyendo el contenido que se les presenta.

Dentro del diseño editorial se evidencian diferentes elementos que ayudan a que este se estructure de determinada manera.



Fuente: <http://bit.ly/2p0xNK1>

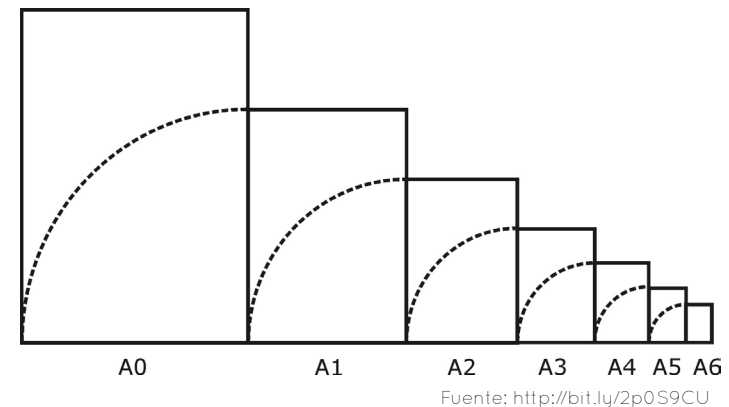
Formato

El formato es el espacio del cual se dispone para distribuir los elementos que se van a utilizar en un diseño, y su función principal es presentar los elementos y el texto de tal manera que cuando el lector lo vea no necesite esforzarse para poder absorber la información que se le presenta (Ambrose y Harris, 2004).

Según el aporte de Zanón (2007), la elección correcta de formato y tamaño para un diseño, depende de su finalidad ya que el grupo objetivo y la temática tienden a condicionarlo, además de su funcionalidad y si es un elemento único o tiene que seguir una línea específica. Y recomendada nunca disponer elementos que hagan que el lector tenga que maniobrar el formato para poder leerlo.

Zanón rescata las formas del formato básico que pueden ser cuadrado, vertical u horizontal, al tiempo que explica lo que los mismos transmiten al lector.

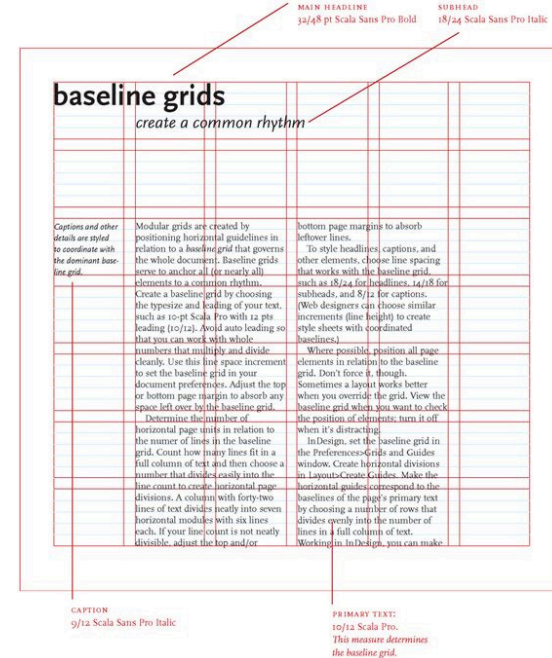
- Cuadrado: transmite estabilidad, seguridad, equilibrio, dureza, frialdad, sequedad y masculinidad.
- Vertical: es la forma más habitual y la más utilizada.
- Horizontal: recomendado para imágenes en gran tamaño. Al estar abierto suele ser incómodo para el lector si se expande demasiado a los lados.



Diagramación

Según Mazzeo (s.f.), diagramar significa aminorar el desorden de elementos dentro de un formato y organizarlos de tal manera que se logre conseguir un todo armónico. King (2001), define que son cuatro elementos los que se deben tener en cuenta al momento de desarrollar una diagramación para que esta sea funcional y estéticamente correcta:

- Formato: explicado anteriormente, es el tamaño de la publicación donde los elementos se distribuyen.
- Fórmula: *enfoque de una publicación sobre el contenido editorial.*
- Frame o margen: se refiere al juego que existe entre los márgenes exteriores e interiores de un diseño editorial.
- Función: se refiere exactamente a su finalidad, el mensaje que se busca transmitir por medio del contenido de la publicación en sí y no solo de manera estética.



Fuente: <http://bit.ly/2qsTxjr>

Jerarquía

Bhaskaran (2006), describe la jerarquía como el elemento caracterizado por diferentes estilos tipográficos o tamaños de elementos que el diseñador utiliza en la diagramación para guiar el orden de lectura del observador. En la tipografía los diferentes puntos de letra y estilos de tipografía dan a entender mensajes específicos. En un proyecto editorial el diseñador debe establecer una jerarquía visual marcada y lógica para que de esta manera, los elementos importantes sobre salgan del contenido normal sin que deje de ser agradable a la vista.

Retícula

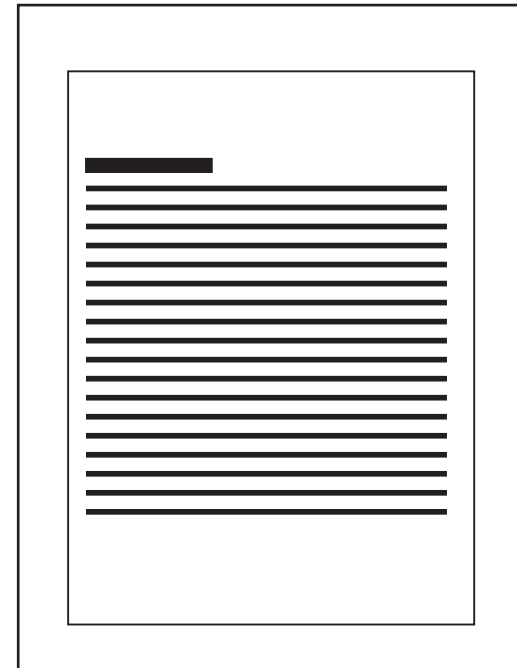
Zanón (2007), afirma que la finalidad de una retícula es manejar un esquema para ordenar los elementos que esta misma contiene. Para poder elegir una retícula, es necesario entender el grupo al que irá dirigido, temática y características del texto de contenido y las imágenes que lo acompañarán,

Para lograr que un diseño resulte realmente efectivo y atractivo, es necesario utilizarla ya que equilibra las páginas y da coherencia a la publicación. Su prioridad es crear una estructura ordenada que facilite la comprensión por parte del público.

Según el autor las retículas más utilizadas son:

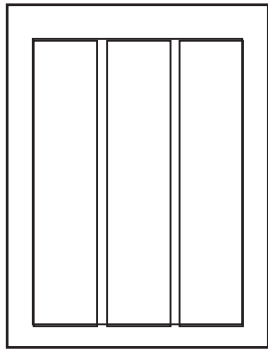
- De manuscrito: es la más simple pues consta principalmente de un bloque único de texto sobre la página completa. Los márgenes con los que cuenta la retícula de la página son las que delimitan el tamaño y la posición del bloque.

Por desgracia, esta retícula suele caer en la monotonía y resultar aburrida para el lector, por lo que es importante ajustar el tamaño de los márgenes, para transmitir diversos mensajes psicológicos; además de que también se puede manipular los demás elementos de diseño involucrados.



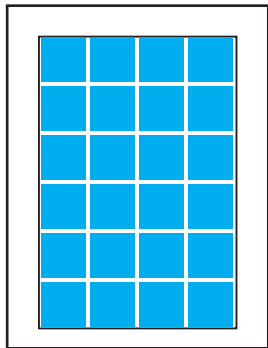
Fuente propia.

- De columnas: es una retícula atractiva y flexible, pues se puede variar la presentación del contenido y la variación del uso de las columnas en cuanto a su anchura y altura dentro de la página



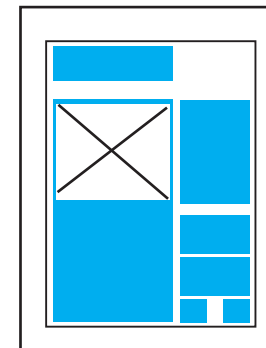
Fuente propia.

- Modular: suele utilizarse cuando el contenido es muy extenso y cuenta con muchos elementos dentro de la presentación de cada página, y cuando se aplica resalta por su orden, claridad y sencillez.



Fuente propia.

- Jerárquica: esta retícula se adapta no solo a la página, sino al contenido del texto en sí, la información que se va a transmitir; apoyándose en la proporción de los elementos. Se diferencia de los otros tipos de retícula principalmente por que los demás utilizan repeticiones dentro de ellas para repartir el contenido.



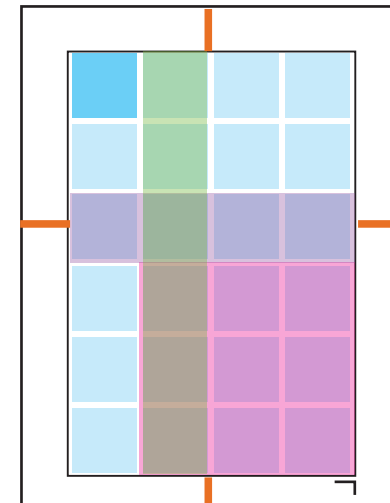
Fuente propia.

Partes de la retícula

Según el aporte de Zanón, siempre que se tenga claro los componentes del contenido que se tiene que diagramar, lo siguiente es tener en cuenta las partes de la retícula:

- Módulos: se puede ubicar el contenido en cuantos módulos sean necesarios, y la agrupación de módulos genera las columnas y las filas. Son de tamaño uniforme y de espaciado regular entre ellos.
- Zonas espaciales: son aquellas agrupaciones de los módulos que forman zonas fácilmente notables y sin problema se les puede reservar como espacio para una imagen o para un texto.
- Columnas: son las agrupaciones de módulos de manera vertical que pueden contener texto constante, imágenes o ambos. Dentro de una página se pueden encontrar una o más.

Módulos
Zonas espaciales
Columnas
Líneas de flujo
Marcadores
Márgenes



Fuente propia.

- Líneas de flujo: se pueden utilizar como respiros visuales para el lector pues son agrupaciones de módulos que rompen el contenido.
- Marcadores de la retícula: indican la posición para situar números de página, títulos de sección o títulos en general que se repiten durante todo el documento en la misma ubicación.
- Márgenes: es aquel espacio vacío entre el borde de la página y el contenido y tiene connotaciones psicológicas según su amplitud: los amplios dan calma y los márgenes pequeños crean tensión.

Formatos de diseño editorial

Caldwell y Zappaterra (2014), enlistan los diferentes formatos que se utilizan en el diseño editorial:

- Periódicos: es un medio de transmisión de noticias, su diseño tiene como función principal el presentar el contenido de manera organizada y comprensible. Para transmitir las noticias, se usa la tipografía como elemento principal, imágenes de elemento de apoyo y tiras de imágenes como narrativa buscando que más que informar al público, el material les ayude a comprender los hechos y los incita a reflexionar sobre los mismos.
- Diario digital: el incremento de la venta de aparatos móviles, ha generado que los periódicos se transmitan por medios digitales sin necesidad de perder páginas, logrando de esta manera llegar al público que evoluciona su manera de informarse.



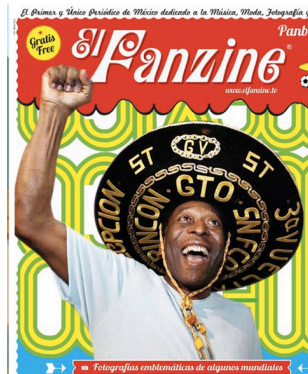
Periódico. Fuente <http://bit.ly/2qHLSHu>

- Revistas de gran tirada: las revistas impresas representan una de las piezas más importantes en el material editorial impreso. Estas constan de diversas combinaciones entre imágenes de portada, titulares, contenidos, promociones, publicidades y apelan a la fidelidad del lector.



Revista de gran tirada.
Fuente <http://bit.ly/2pcV5MI>

- Revistas autoeditadas: son principalmente fanzines de poca tirada y de poco interés de masas. Se encuentran enfocadas principalmente al nuevo mercado de necesidad gráfica de las influencias mas artísticas, arquitectura, fotografía, moda y música.



Revista autoeditada.
Fuente <http://bit.ly/2qLfxFV>

- Suplementos: son aquellas revistas impresas a todo color, que se incluyen dentro de los periódicos pero que no pierden su individualidad.



Revista suplemento.
Fuente <http://bit.ly/2pd7VdK>

- Revistas para clientes: apuntan al impacto visual de una marca y se clasifican dentro del branding de una marca o empresa, promocionando con sus propios fondos noticias variadas sobre ellos.



Revista para clientes.
Fuente <http://bit.ly/2qzj1hX>

- Revistas sociales: estas son revistas digitales que apuntan al mercado de los que se la pasan en redes sociales y promueven que el mismo comparta el contenido que les agrada, generando así un movimiento de su propio contenido.



Redes sociales.
Fuente <http://bit.ly/2pNvC0o>

- Libro: Ghinaglia (2009), afirma que un libro es un paquete de información, que puede ser estructurado de diferentes maneras, empezando por ser un solo tomo o dividirlo en volúmenes. Su temática puede ser científica, literaria, diarios de viaje, estudio en general, etc..

Su formato de reproducción no tiene más límites que el presupuesto y la necesidad del cliente para poder transmitir su contenido. El mismo cuenta con partes que lo hacen el medio impreso con mayores complicaciones.



Libros. Fuente <http://bit.ly/2pdfamc>

Partes de un libro

De buen (2000), expone que normalmente los libros están compuestos por cuatro partes que se imponen a nivel internacional a modo de reglamentación para su composición.

- Exteriores: tienen como fin proteger el libro. La parte exterior de libro se puede dividir en *tapa, cubierta rústica, lomo, sobrecubierta, faja, solapas y guardas*.
- Pliego de principios: primera parte del libro. se encuentran los primeros contenidos que comprenden *las páginas de cortesía, portadilla, contraportada, portada, propiedad o página de derechos, índice de contenido, notas previas, dedicatoria, lema y prólogo*.
- Cuerpo de la obra: es el contenido de la obra en sí, la historia o cuento, el cuerpo de texto y el contenido por el cual se realizó el libro, es la mayor parte del contenido y es lo que lo hace un libro de historias.
- Finales: es información extra que cumple con facilitar la consulta del libro en sí. Estas suelen ser: *anexo, apéndices, bibliografía y glosario*.



Libros. Fuente <http://bit.ly/2pgr3sm>

Recursos de apoyo pedagógico

Sintetizando lo explicado por Chálela (2008), un recurso pedagógico es un instrumento utilizado únicamente en un contexto educativo (Conde, 2006) que ayuda a un pedagogo o formador en su trabajo de transmitir los conocimientos a los alumnos.

Más adelante en su escrito, Chálela deja claro que los docentes tienen que desarrollar y aplicar estos recursos pensando siempre en que son herramientas que deben fundamentarse en motivar el interés de los alumnos generando aprendizajes significativos en el mismo; modificándolos de acuerdo a cada método de aprendizaje que se busque aplicar. Aclara que todo material didáctico está englobado en los recursos educativos que se encuentren en pro de la enseñanza.

Dentro de los aportes de Chálela y Conde se pueden distinguir algunos puntos relevantes sobre los recursos utilizados como apoyo pedagógico:

- Ayudan al estudiante a interactuar con un medio que le ayuda a conectar el conocimiento con una realidad puesta en contexto para que él pueda manipularlo y experimentar con el mismo
- No existen normas de como deben ser o si se tienen que desarrollar de una manera específica. Por lo que el docente tiene mucha libertad en cuanto al medio a utilizar, siempre y cuando tenga en cuenta que el mismo debe adaptarse a las características y necesidades propias del grupo con el que lo planea utilizar.
- Pueden facilitar las actividades en las que se busca sintetizar, reforzar, apoyar o ampliar determinados conocimientos que se les están enseñando, ayudando así a construir conocimientos en los estudiantes.
- Estos materiales deben estar sometidos a constantes actualizaciones por parte de los docentes, para de esta manera poder cumplir con sus propósitos educativos desde una perspectiva funcional de estos.

Material Educativo

Gutierrez y Prieto (1991), definen al material educativo como el material que cuenta con una estructura que facilita el poder transmitir los conocimientos, desde el maestro hacia los estudiantes, y que el mismo, puede llegar a contar con diferentes tipos de soporte, siempre dependiendo de su función. Pueden llegar a ser soportes impresos, digitales o audio-visuales.

Características de un material educativo

- Describe los contenidos
- Utiliza recurso de evaluación, pero enfocado a la comprobación puntual de contenidos no le importa los procesos.
- Mediado únicamente desde la forma.
- Lineal, es decir, que no toma en cuenta el proceso sino el contenido que hay que aprender.
- Aplicado en el ámbito de educación, capacitación, formal e informal.
- Comprueba conocimiento adquirido por medio de ejercicios o actividades.
- Siempre cuenta con el apoyo de facilitador o mediador
- Puede hacer o no uso de la Mediación Pedagógica. Pero, si se utiliza es solo desde la forma.



Fuente: <http://bit.ly/1rxVLhj>

Material Didáctico

Entre los objetivos de un material didáctico se pueden encontrar (Moreno, 2004):

- Enriquecer la experiencia sensorial del alumno
- Orientar la atención, sugerir y clasificar la información
- Guiar el pensamiento
- Evocar una respuesta e inducir a ponerla en práctica
- Estimular la imaginación y capacidad de abstracción

Existen diferentes tipos de material didáctico, de acuerdo a la función que se le quiera otorgar y el momento en el que se va a utilizar. Éstos son:

- **Escrito:** son impresos y siguen siendo útiles, tales como: libros, revistas, entre otros.
- **Multimedia:** integra la combinación de texto, gráficos y sonidos; con la ayuda de una animación o video. Ayudan al estudiante a desarrollar su memoria, sistematizar y organizar la información.

Conde (2006) enuncia cinco cuestiones a tener en cuenta al momento de crear un recurso didáctico:

- Tener claro lo que se quiere enseñar a los estudiantes.
- Explicar al iniciar como se debe proceder y dar ejemplos constantes para hacer más fácil la actividad.
- El recurso no puede ser extraño para los alumnos, “tiene que ser conocido y accesible”.
- En cuanto a como se ve, debe ser atractivo y debe lograr estimular al estudiante para interactuar con él.
- El alumno debe poder manejarlo y entenderlo.



Fuente: <http://bit.ly/1O2jFvs>

Material educativo vs. Material didáctico

Debido a la dificultad para diferenciar el material educativo del material didáctico se rescató el planteamiento de Grajeda (2006) en el que desarrolla las características particulares de cada uno.

Material educativo	Material didáctico
Se plantea como un aprendizaje lineal el cual debe ser constante entre todos los participantes de la enseñanza.	Los involucrados marcan su propio ritmo y avanzan según el mismo, mientras se reflexiona en el proceso.
Sus recursos son actividades y ejercicios aplicados magistralmente para comprobar los conocimientos adquiridos.	Al utilizarse como recurso de evaluación ayuda a la autorreflexión, ya que el alumno se apropia del tema.
Debe existir un facilitador que dirija el traslado de información.	Dependiendo del grupo al que va dirigido el material puede o no existir un facilitador que transmita el contenido.
Se basa en el perfil psicográfico para definir de lo que es capaz el grupo al que se le está enseñando.	Se basa en el perfil psicopedagógico casi individual para fomentar el proceso de reflexión buscando el aprendizaje.
La mediación pedagógica es utilizada únicamente desde la forma si es que se aplica, ya que no es fundamental.	Aplica mediación pedagógica desde el aprendizaje, el contenido y la forma, y suele implementar personajes ya que estos ayudan a la relación de los estudiantes con el material.

Recursos pedagógicos aplicables a la enseñanza de señas

Como se ha mencionado anteriormente, existen diferentes metodologías para la enseñanza del lenguaje de señas. Sin embargo, en Guatemala no se ha logrado recopilar un material que logre ser completamente funcional para la enseñanza de estas al grupo objetivo que le compete a este proyecto.

A continuación se describen algunas de las herramientas más utilizadas y las características que los hacen funcionales.

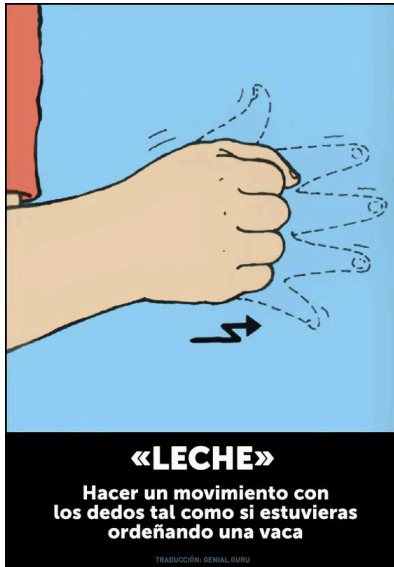
- **Manuales:** en ellos se detalla el lenguaje de señas dependiendo del tema que desarrolle. Debe ser más que todo visual con poco texto, y las señas deben estar correctamente utilizadas.
- **Diccionarios:** éstos generalmente lo que incluyen son palabras y sus respectivas señas, o bien, las imágenes y las señas de lo que representa la imagen.
- **Flashcards:** las flashcards que se utilizan para la enseñanza de las señas, generalmente tienen el objeto que quieren que identifiquen de frente y atrás cómo se llama en lenguaje de señas. Esta herramienta es muy funcional para aprender palabras e identificar los objetos por su nombre.



Fuente: <http://bit.ly/21DnYQa>



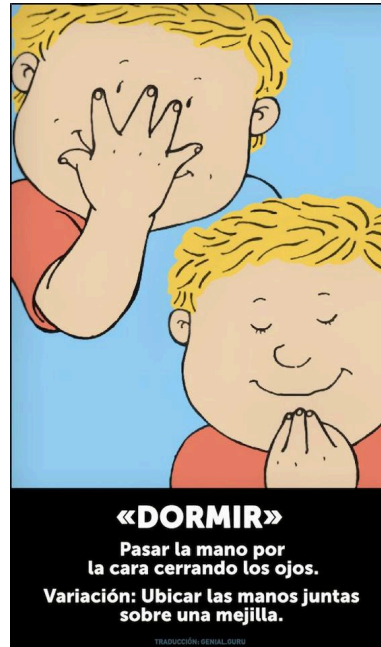
Fuente: <http://bit.ly/2kL8LRZ>



Fuente: <http://bit.ly/2ml2p7Y>



Fuente: <http://bit.ly/2lKQYdi>



Fuente: <http://bit.ly/2l78Vz0>

- **CDs y DVDs:** estos contienen material multimedia en donde no hay sonidos pero si muchas señas. Pueden ser explicaciones completas sobre temas en específico o bien pueden ser ejercicios y practicar algunas frases más complicadas de lo que puedan enseñar las flashcards. Es una herramienta complementaria al manual y a las flashcards.
- **Wall charts:** estos son más didácticos y son tipo memo para colocarse en el salón de clases. Tienen ilustraciones y las señas y palabras que representan. Generalmente son las palabras que más se usan dentro del salón de clases o las frases comunes para que sepan cómo expresarlas.
- **Presentaciones Interactivas:** en ASEDES se utiliza con frecuencia el uso de presentaciones interactivas ya que cuentan con una cañonera para proyectar el material y hacer de la clase más dinámica. Podría utilizarse como un juego didáctico en el que los estudiantes interactúen con lo que ven en pantalla.

Juego Educativo

Se define como una actividad voluntaria en la que los alumnos se desarrollan de forma libre, y que por medio de actividades lúdicas aprenden a desarrollar habilidades sociales, viven experiencias nuevas tanto individuales como grupales, su vocabulario se enriquece, ayuda a favorecer el modo en el trato con las demás personas con las que llega a jugar facilitando así la comunicación, sumándole a eso que se desarrolla su imaginación y creatividad (Ponce, 2009). Sin embargo, existe una diferencia entre cualquier juego lúdico y uno que tiene como objetivo el aprendizaje. El que posee un objetivo de enseñanza, se estructura como un juego reglamentado que incluye momentos de reflexión y de simbolización con el fin de que el alumno se apropie del material y los contenidos. (Chacón, s.f.)

Según lo que rescata Ponce en su documento, el pedagogo alemán Fröbel afirma, que el juego es importante en el proceso educativo ya que “los juegos de construcciones tienen una gran virtud formativa, y con ellos una persona desarrolla la paciencia, la tenacidad, la exactitud, el orden, la previsión, mientras su fantasía adquiere el más vasto campo de acción”.

El juego educativo es una de las actividades más importantes en el aprendizaje de un niño ya que desarrolla habilidades cognitivas, sociales y conductuales. Entre ellas Ponce nombra:

- Facilita la integración de las experiencias en la conducta
- Inhibe las conductas que son socialmente incorrectas
- Desarrolla habilidades sociales
- Entrenamiento en resistencia a la frustración, sobre todo en los juegos que son competitivos
- Hace que se recuerde fácilmente de lo aprendido
- Estimula nuevos aprendizajes
- Dar específico y rápido feedback de las respuestas obtenidas del juego
- El conocimiento del entorno en el que se desarrolla el alumno
- El dominio y comprensión de símbolos



Fuente: <http://bit.ly/2mkLR02>

Características del Juego Educativo

Por ser un material bastante versátil, no podrían decirse con exactitud las características de un juego educativo; sin embargo, existen aspectos en común entre ellos, los cuales se describirán a continuación:

- Es una actividad que puede retomarse en cualquier momento, deben poderse utilizar más de una vez.
- Debe tener su propio tiempo y espacio. Necesita que se esté poniendo atención y estar comprometido con el juego en el momento que se utiliza para poder cumplir con su objetivo.
- Debe tener instrucciones de uso y un orden de ejecución
- Como se trata de un juego, debe ser divertido, llamar a la creatividad y espontaneidad.

Dependiendo del objetivo del juego, éste puede ser de distintos tipos:

- **Juegos de presentación e iniciación grupal:** son aquellos que ayudan a romper el hielo y tener un acercamiento con las personas que jugarán.
- **Juegos de cohesión:** son aquellos que buscan que los miembros participantes se conozcan mejor y que aquello que hagan ayude a cumplir la meta del grupo
- **Juegos de división grupal:** divide a los participantes en diferentes grupos con diferentes funciones.
- **Juegos de evaluación:** tienen como finalidad evaluar lo trabajado para saber qué conocimientos tienen los alumnos antes o al final del juego.

Diseño de un juego educativo o didáctico

La elaboración de un juego didáctico, al igual que cualquier material didáctico, necesita de un diseño funcional en pro del grupo objetivo. Por lo tanto, los elementos gráficos a utilizar deben ser los adecuados para que por sí mismos aporten al aprendizaje y al objetivo del juego.

- **Soporte:** El material con el que deben ser elaborados los juegos didácticos va de acuerdo al grupo objetivo. Por ejemplo, al tratarse de niñas de pre-primaria, debería ser de un material resistente y de alta calidad. Si fuera un grupo objetivo que abarque mayor edad, también sería resistente pero con el fin que perdure. En este caso, se elaboraría con el fin que no se destruya con el uso de las niñas pequeñas. Algunos ejemplos de soporte para un juego didáctico son: cartón comprimido, MDF, madera.
- **Color:** Deben ser colores que apoyen el tema, el contenido o el tema del que trate el juego. En este caso, por tratarse de Inteligencia Emocional, debería utilizarse una paleta de colores que refuercen el reconocimiento de las emociones por medio del color. Por ejemplo, el color rojo siendo el enojo. Al mismo tiempo, deben llamar la atención de los alumnos para que les sea placentero el jugar, si los colores motivan al juego del alumno también motivarán al aprendizaje.

- **Formato:** Las dimensiones del juego deben ser adecuadas para el manejo del grupo objetivo. Sin embargo, eso no limita a que el formato puede variar. Por ejemplo, para el grupo objetivo en cuestión, bien podría ser un juego en el que sea fácil de manipular o puede tener dimensiones mayores con el fin que llamen su atención y ellas puedan involucrarse en el uso del mismo.



Fuente: <http://bit.ly/2kYH6s0>

Material educativo/didáctico en plataforma multimedia

Corona, L., Maldonado, G., Zaragoza, N. & Pérez, N. (s.f.) proponen una metodología para la realización de materiales multimedia con fines didácticos, en la que se definen diversos indicadores que evalúan como debería desarrollarse un material con fines didácticos en una plataforma multimedia.

Para empezar, dicen lo necesario que es ponerse en los zapatos del usuario que utilizará el material, y que se tiene que tener muy en cuenta la modalidad en la cual interactuará el usuario con el material ya que existen modalidades de enseñanza presenciales, semi presenciales y a distancia. En el caso de este proyecto se trata de alumnos presenciales de ASEDES, por lo tanto la investigación se enfocará en los temas de la metodología afines a ese horizonte.

Ya en un tópico anterior (mediación pedagógica) se reforzó la importancia del material didáctico de apoyo, y en esta metodología los autores la vuelven a sacar a la luz poniendo como parámetros que la misma tiene que ser llamativo e interesante para los usuarios ya que al captar su atención debe cumplir con mantener esa conexión generando interés ya sea en la presentación en sí o en la actividad que la misma proponga.

Para diseñar un material didáctico multimedia se tiene que tomar en cuenta la aplicación del *diseño gráfico*, *los lenguajes audiovisuales* y *el método pedagógico* que se va a aplicar.

En cuanto al diseño gráfico establecen que es necesario tener en cuenta el formato de la pantalla y la consistencia en su diseño, la utilización del color para hacerlo atractivo y armónico, la utilización de los textos hablando de la saturación del mismo y de dejar descansos visuales, la distribución de los elementos en la pantalla basados en los cuatro puntos de fuga que se producen por la regla de tres, el uso de movimiento si se plantea una animación y el viaje del ojo sobre la misma, el ritmo de las imágenes, el personaje o personajes que interactuarán con el material y el usuario y por último la unidad gráfica de todos los anteriores.

Al momento de plantear el concepto de método pedagógico, Corona et al. hacen referencia a que existen muchas maneras de transmitir un conocimiento y entre ellas están la presentación gráfica del contenido y el hecho de simplemente dejar que el usuario interactúe con el material.

Hablando bajo el planteamiento del mismo método es necesario tener claro que el material debe ser atractivo y generar que el usuario se identifique con el mismo a lo que los autores comentan que los elementos deben “imprimir” emoción en los usuarios y al sentirse cercano a los elementos del material multimedia logrará mayor conexión.

Concluyen el escrito de su metodología recalcando que es sumamente necesario que el diseñador del material trabaje junto a un equipo completo que se encargue cada uno de un área específica, es decir, debe existir un experto diseño gráfico, un experto en diseño comunicacional y un experto en diseño pedagógico. Esto buscando que el material multimedia que se desarrolle cumpla con suplir las necesidades del estudiante y ayude al maestro o encargado a poder transmitir el contenido.

Tipografía

Lupton (2011), afirma que la tipografía es un elemento esencial para el diseñador gráfico. Este último tiene que evaluar la anatomía, el tamaño, la escala, la familia, el kerning y todas las características que componen a una tipografía para poder elegir la ideal para cada trabajo que realiza.

López (2014), explica que en la actualidad se define a la tipografía como la disciplina encontrada en el diseño gráfico que se encarga de maquetar el contenido textual dentro de un material editorial, y que al mismo tiempo se refiere también al tipo de letra (fuente) que se va a utilizar en un texto.

Las tipografías se dividen en familias que se refieren a los grupos de caracteres que se desarrollan teniendo unas normas de diseño similares. Existen diferentes estilos que intervienen en la identificación de una tipografía, por ejemplo según el peso, el espacio entre letras, la inclinación de su eje, el trazo con el que se crea y el apoyo que tiene (Serif o Sans Serif).

Tipografías Para Niños

Según Ana Peroni (s.f.) en su artículo “Diseñar para niños es cosa seria”, al hablar de tipografías adecuadas para los niños, dice que éstas deben ser claras para apoyar la legibilidad. Deben ser homogéneas para facilitar la lectura, deben ser sencillas pero también llamativas que animen a leer. Aconseja utilizar las que tienen detalles circulares ya que son amigables y dinámicas.

Ainara García, diseñadora gráfica, apoya el hecho que las tipografías para niños deben ser sencillas y agradables porque la cultura de un niño es aún muy escasa en comparación de la de los adultos. Además que la educación que reciben en el colegio en cuanto a caligrafía es lo que conocen y están acostumbrados a ver; por lo tanto se relacionan con dichos trazos.

Sin embargo, agrega que para los titulares, si se podría utilizar alguna tipografía más llamativa, que tenga elementos visuales divertidos, siempre cuidando la legibilidad.



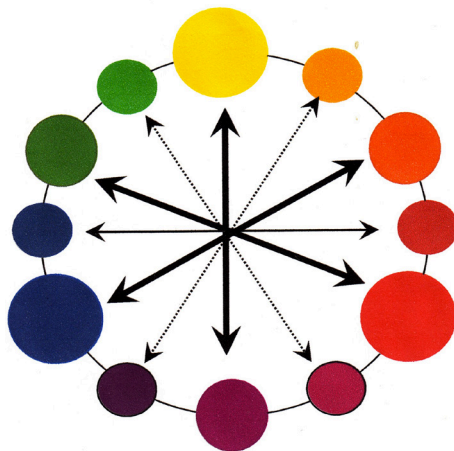
Fuente: <http://bit.ly/2kL4AW8>

Colores

Según el glosario del libro de Thornquist (2005) titulado “color y luz: teoría y práctica”, el color se define como un elemento subjetivo que habla de la percepción visual.

Existen pocos estímulos visuales tan poderosos como lo es el color. Ya que su absorción y decodificación son realizadas por el ojo como instrumento y la persona como interprete, el color es un elemento muy subjetivo.

Las imágenes llamativas y atractivas que impactan a la vista suelen contener los colores primarios puros (rojo, azul y amarillo) además de sus combinaciones (púrpura, verde, naranja). Wong (1996) afirma que en la etapa temprana de la vida de una persona, los colores son los que ayudan a diferenciar el mundo, y que además de esa manera logran estimular al infante generándole alegría.



Círculo cromático. Fuente: <http://bit.ly/2l77zEA>

Villafaña (2008) desglosa las clasificaciones básicas de los colores que dan una impresión agradable a la vista

- Colores primarios o fundamentales: son aquellos colores que no pueden ser producidos por medio de ninguna combinación: azul, rojo, amarillo
- Colores secundarios o binarios: son aquellos resultantes de la combinación de dos partes iguales de los colores anteriores:

amarillo + azul : verde

azul + rojo : morado

rojo + amarillo : naranja

- Colores terciarios o intermedios: se refiere a los seis colores que resultan de la combinación de los colores primarios con sus secundarios contiguos.

Se plantearon tres maneras principales en las cuales se pueden combinar los colores para lograr armonía visual:

- Colores cálidos con colores fríos (ej: rojo con azul)
- Colores complementarios (ej: naranja con azul)
- Gradientes de color (ej: diferentes tonos de violeta)

Aparte de las acabadas de mencionar, existen otras muchas maneras de combinar los colores para crear paletas donde los colores armonicen entre sí y esto se logra dependiendo de la relación que tengan los colores dentro del círculo cromático. Samara (2007) los enuncia y explica de la siguiente manera:

- Análogos: grupo de colores adyacentes. Su relación es acorde a la diferencia de temperatura. Villafaña (2008) los explica como colores semejantes que son contiguos en el círculo cromático.
- Complementarios: son aquellos colores que se encuentran opuestos dentro del círculo cromático.
- Villafaña (2008) los explica como cada uno de los colores primarios en relación con el color secundario que no lo contiene.
- Triada: una triada incluye tres diferentes colores que se encuentran a un ángulo dentro del círculo de 120 grados, uno de los colores es el que complementa a los otros dos colores equidistantes.

Ludens y Schmidt (2008) agregan la combinación de colores monocromático, que se refiere a un conjunto de colores entre los cuales varía la sombra.



Psicología del color. Fuente: <http://bit.ly/2lunPAz>

Psicología del color

Costa (2003), rescata de estudios anteriores realizados por Goethe (1805, 1810, 1820), los aspectos generales que implican las connotaciones generales de algunos colores, iniciando con la aclaración que no están científicamente comprobadas, pero para muchos individuos estos aspectos suenan familiares:

- • Blanco: paz, pureza, luminosidad, vacío infinito. Tiene un significado positivo.
- • Negro: opuesto al blanco. Silencio, eternon nobleza y elegancia.
- • Gris: al ser el blanco y el negro colores límite, el color gris se ubica en la mitad, neutro, pasivo. Indecisión, ausencia de energía, duda.
- • Amarillo: luminoso, cálido, ardiente, violento, intenso. Sol, luz, oro.
- • Naranja: fuerza activa, radiante, acogedor, cálido, enérgico.
- • Marrón: masculino, severo, confortable, equilibrio, otoño, realista (realidad, tierra)
- • Rojo: vitalidad, sangre, fuego, fuerza brutal, sensualidad, virilidad, energía, agresivo.

- • Rosa: femenino, timidez, candor, romántico, suave, delicado, ternura.
- • Violeta: templanza, lucidez, reflexión, místico, fantástico.
- • Azul: profundo, frío, solemne, placidez.
- • Verde: calma indiferente (ni feliz, ni triste, ni apasionado), reposo, sedante, fresca, natural, esperanza.

Azael (2011) afirma que los colores en sí, tienen una expresión y que influyen sobre la psiquis de las personas. Habla de la cromoterapia, de la influencia que tiene sobre las personas el estar rodeadas por determinados colores que al final afectan realmente en su estado anímico pues según el autor cada color posee un “magnetismo particular” que estimula las reacciones en el cerebro humano.

Aspectos del color

Los colores cuentan con seis atributos principales (Thornquist, 2005), que ayudan al momento de combinarlos teniendo un fin específico como por ejemplo centrar la atención en un elemento determinado.

- Tono (matiz): es la ubicación que un color ocupa en el espectro de saturación. Aparici y García (1998) definen al tono como “la variación cualitativa del color”
- Valor (brillo): independiente de tono e intensidad, se refiere a la posición más clara o más oscura de un color. Un color pigmento posee una capacidad propia para reflejar luz, a la que se le llama valor, luminosidad o intensidad (Aparici y García, 1998)
- Intensidad: determina el grado de luminosidad de un color al agregarle negro, blanco o gris.

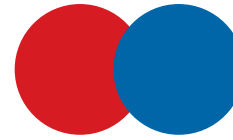
- Sombra: variación del tono agregando negro
- Tinte: variación del tono agregando blanco
- Saturación (croma): define la pureza en la que se encuentra un color dependiendo de cuanto gris contenga. Aparici y García (1998) por su parte dicen que la saturación es el punto en el que un color se ubica exactamente en su longitud de onda dentro del espectro electromagnético y no contiene ni blanco ni negro.

Contraste simbólico entre colores

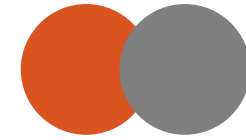
Heller (2004), expone una tabla en la cual explica los posibles contrastes simbólicos que pueden generar a nivel Psicológico las diferentes combinaciones de colores contrarios.

Colores psicológicamente contrarios	Contraste simbólico
Rojo – Azul	Activo – Pasivo Caliente – frío
Rojo – Blanco	Fuerte – Débil Pasional - Insensible
Azul – Marrón	Espiritual – Terrenal Ideal – Real
Amarillo – Gris	Brillante – Apagado
Naranja – Gris	Llamativo – Discreto
Blanco – Marrón	Limpio – Sucio Listo – Tonto
Verde – Violeta	Realista – Mágico
Negro - Rosado	Fuerte – Débil

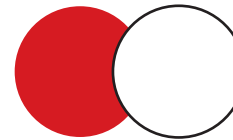
Basado en el planteamiento de Costa.
Elaboración propia.



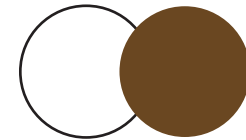
Activo - Pasivo
Caliente - frío



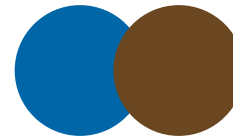
Llamativo - Discreto



Fuerte - Débil
Pasional - Insensible



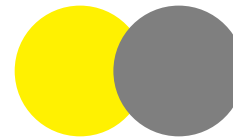
Limpio - Sucio
Listo - Tonto



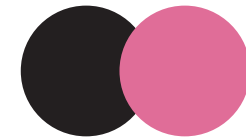
Espiritual - Terrenal
Ideal - Real



Realista - Mágico



Brillante - Apagado



Fuerte - Débil

Semiótica del color

Costa (2003) dice que al momento de diseñar algo que contenga color, este adquiere características y funciones comunicativas que no siempre están ligadas al color tal cual lo percibimos. Esto se debe a que el diseñador aplica el color de determinada manera para que el significado que las personas le ven esté manipulado ya que es un “elemento del sistema gráfico.” Así como las imágenes cuentan con niveles de iconicidad, los colores también los tienen.

El cuadro que se va a presentar a continuación presenta la división sobre la clasificación funcional y semiótica de los colores aplicados dentro de la comunicación gráfica, como dice Costa.

Iconicidad	Variables
Realista	<ul style="list-style-type: none">- Naturalista- Exaltado- Expresionista
Fantástico	<ul style="list-style-type: none">- Imaginario- Arbitrario
Signico	<ul style="list-style-type: none">- Esquemático- Señalético- Emblemático

Basado en el planteamiento de Costa.
Elaboración propia.

REALISTA

Son los colores que representan de la manera más fiel posible el entorno en el que se encuentre la persona, ya que representa exactamente por cromática la realidad que se puede ver

- Naturalista

Se refiere a cuando los colores que se logran percibir son similares si no los mismos al color del elemento en el entorno. Los colores dan informaciones que una imagen monocromática no puede.

Cuando la forma minuciosa y el color real se juntan en una pieza, crean una ilustración hiperrealista. En una imagen detallada se ven elementos que logran transmitir sensualidad y esto se da explotando esos detalles minuciosos, y con los colores indicados esto se potencia visualmente, según Costa.

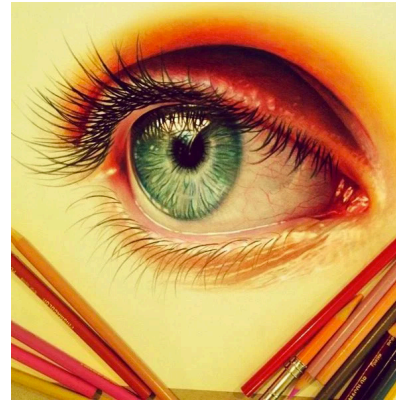
- Exaltado

Costa se refiere con este a esos colores que se acentúan aplicándoles un grado mayor de saturación logrando así transmitir potencia, brillantez, energía.

Esa variable de la iconicidad realista se enfoca en lograr mayor impacto visual ya que las personas se han acostumbrado a que el color de la realidad no es suficiente y quieren que las cosas estén sobresaturadas para poder generarles un impacto y así hacerlos sentir que ese elemento “si es real”.

- Expresionista

Acá, según Costa, el color se olvida de la realidad o de la exaltación que quiere provocar. En esta variable, el color busca tener un carácter retórico en donde se encuentre un transfondo cultural y psicológico. Es más exactamente según Costa, la utilización de la expresividad agregada por la utilización exagerada o dramática de la luz y el color.



Naturalista.
Fuente: <http://bit.ly/2pNshws>



Exaltado.
Fuente: <http://bit.ly/2pgGWij>



Expresionista.
Fuente: <http://bit.ly/2p4rJox>

FANTASIOSO

En oposición a la iconicidad realista, lo fantástico se opone completamente a la realidad. Es por eso que sus variables contenidas tienden a la escena fantástica y otras tiende a valorar y explotar la paleta de colores.

- Imaginario

Esta variable de lo fantástico busca destacar el efecto irreal, lo fantástico. No buscan reproducir la realidad. En la publicidad se suelen usar cambios de color para dar la sensación del cambio de un escenario a otro. Según Costa los colores acá contenidos dan soporte a la imaginación creativa y además acentúan el carácter fantástico de las imágenes que los contienen.

- Arbitrario

El autor comunica que estos colores no tienen conexión alguna con la visión cromática del mundo real, ni con los referentes psicológicos. Estos se alejan de la realidad y pasan sobre lo icónico que tenga un color para imponer su propio discurso. El color acá depende de sí mismo como un ícono completo con propio mensaje y significado.



Imaginario.
Fuente: <http://bit.ly/2p4wBdI>



Arbitrario.
Fuente: <http://bit.ly/2pHSNJ2>

SÍGNICO

Se refiere a la forma y razón gráfica de un color. Estos colores no se moldean bajo lo que el entorno dicta, sino que se determina a sí mismo con sus herramientas que son la superficie en la cual se encuentra y los elementos que se encuentran en este (tipografía, formas, íconos, etc.). Por esto el color en este nivel de la clasificación obtiene un significado propio que ha sido liberado de la visión realista del mundo.

- Esquemático

Según el autor estos colores muestran su naturaleza gráfica “plana y saturada”. Es un color que se esquematiza simplificándose para ser el color en estado puro, buscando representar por medio de sí un lenguaje gráfico, haciéndolo más comunicativo.

El color signo suele apegarse a la psicología del color al momento de transmitir el mensaje de una marca , pero esto no es la regla ya que en ocasiones lo que corresponde a la psicología de color no es el mensaje que se busca transmitir sino que se modifica para tener función y significado propio.



Esquemático.
Fuente:<http://bit.ly/2pNML8c>

- Señalético

Mientras el color esquemático tiene una variable funcional, el color señalético es antes que signo, una señal óptica. Esto se da debido a que el color deja de ser lo que se entiende por él y empieza a ser la sensación del color que en sí es. Es color y señal al tiempo porque transmite una sensación instantánea, además de color y signo porque implica un significado.

El color funciona como un código, y esto se debe a que cada color en un contexto específico tiene su propio significado, el cual hace al mismo un lenguaje comunicativo.



Señalético.
Fuente: <http://bit.ly/2qzXaHt>

- Emblemático

Esta variable del color como signo, es en el cual la intención del diseñador y el contexto en el que se encuentra su mensaje es el que determina su significado. Los colores contenidos acá pueden ser esquemáticos (ej: emblemas, colores institucionales), señaléticos o heráldicos (donde los colores son signos que representan atributos) como también culturales a los cuales se les llama culturema cromático y se refiere a la generalización de un emblema cromático. Los códigos señaléticos son sígnicos, mientras que los emblemas son simbólicos.



Emblemático.
Fuente: <http://bit.ly/2pdibCQ>

Colores para niños

García (2013) comenta que al utilizar colores en materiales para niños, es importante considerar las edades a las que va dirigido dicho material. Si va dirigido a bebés o niños muy pequeños, los colores a utilizar son suaves y pastel. Si se trata de un niño un poco mayor, los colores fuertes y alegres son los que llaman su atención pues el impacto visual que logran es mayor.



Fuente: <http://bit.ly/2qAd2cO>

Ilustración

Zeegen (2013) rescata y al mismo tiempo critica una frase que publicó el National Museum of Illustration de Rhode Island que decía que “los ilustradores combinan la expresión personal con la representación pictórica con el objetivo de transmitir ideas”, y también dijo que “la ilustración sirve como reserva de nuestra historia social y cultural y es, por tanto, una forma de expresión artística trascendente y duradera”. A la primera frase Zeegen comenta que puede ser una descripción útil, pero que no engloba realmente lo que significa la ilustración.

Habla de lo duro que es ser un ilustrador en lo que respecta a aprender el oficio, ya que este no entra en las carreras de bellas artes ni en las de diseño. Los que planean ser ilustradores tienen que emprender una carrera autodidacta en la que las fuentes no están “mepaquetadas” sino que son pequeños contenidos ubicados en diferentes lugares que se tiene que aprender a buscar para poder encontrar.



Ilustración campaña “defiende tu pueblo, defiende tu ciudad”. Fuente: <http://bit.ly/2l7g2rl>

La ilustración forma parte de todas las etapas de desarrollo de una persona, entrando por la imaginación del que ve y los recuerdos y presaberes almacenados que le dan un significado propio a cada ilustración observada, que con ayuda del contexto en el que se encuentra se complementa y da un resultado concreto.

Zeegen en su libro dice que “por muy poderosa que sea la ilustración como forma de comunicación, sin el diseño gráfico no podría sobrevivir”, y con esto se refiere a lo importante que es el plantear un objetivo a cada ilustración para que cumpla una función específica de comunicación asertiva.



Fuente: <http://bit.ly/2l77zEA>

Ilustración dentro de materiales educativos

Dentro de un material educativo se pueden encontrar diferentes tipos de ilustración, dependiendo del tema que se vaya a abordar. Puede ser conceptual, narrativa (la ilustración hace parte de la historia), decorativa (acompaña a nivel ornamental el contenido) o técnica (libros de ciencia, o que necesitan una explicación más detallada).

Villatoro (2011) dice que con ayuda de la ilustración los libros de texto logran captar en mayor medida la atención de los niños que tengan contacto con el mismo, agregando que la ilustración puede ser un elemento que apoye el contenido enriqueciéndolo.

Continúa explicando que una ilustración puede ser un soporte de comunicación visual al referirse a un material que va a servir como apoyo al desarrollar un texto para enseñar o aprender. A continuación se enlistarán y explicarán los requisitos que Villatoro expone, para que las ilustraciones en libros sean eficaces:

- Veracidad: debe ser lo más real posible, y tiene que transmitir el mensaje que necesita claramente
- Sencillez: al ser simples y no necesitar explicación, los niños que tengan contacto con ellos los entenderán fácilmente
- Pertinencia: debe reflejar la realidad del entorno del niño
- Función educativa: tiene que hacer al niño interesarse y querer seguir con el proceso de aprendizaje

- Equilibrio: sin importar el porcentaje que ocupe del formato en el que se encuentre, siempre debe ser claro para que el niño (de la edad que sea) lo entienda
- Estética: debe verse bien en cuanto a armonía
- Sin estereotipos: no debe dar a entender mensajes negativos con respecto a algún concepto de diferencia
- Planos: los planos ayudan a dar una perspectiva o punto de enfoque a lo que se presenta gráficamente, y en este ámbito no es la excepción.
- Manejo del color: es la herramienta que estimula la atención y crea interés, por lo que la buena utilización de el mismo resultará en la conservación de la atención del niño.



Cuaderno de caligrafía. Fuente: <http://bit.ly/2IF8nng>



Ilustración proyecto "Conciencia Ecológica". Fuente: <http://bit.ly/2IKQALU>

Ilustración Infantil

Durán (2005) rescata en su artículo escrito para la Revista de Educación, que Vernon-Lord decía, que *no existe una única manera correcta de ilustrar para niños*, ya que estos simplemente necesitan ser estimulados con diferentes tipos de ilustraciones e historias. A lo que el mismo autor comenta que nunca se ha comprobado de manera científica que exista una manera determinada de ilustrar para niños, pero que igual los educadores no creen lo mismo.

La ilustración infantil debe constar con un proceso en el que el ilustrador debe sentirse parte de la narrativa, según comenta el portal de internet DM Creativo. Así mismo describe que las ilustraciones desarrolladas para niños deben buscar reflejar una gran expresividad, lo cual facilita la comprensión del grupo objetivo y hacen de cada historia la suya propia.

El portal describe la importancia de las ilustraciones en los libros y material impreso dirigido para niños en general, debido a que resulta imprescindible la comunicación no escrita, pues facilita el entendimiento y la memoria de las lecciones.

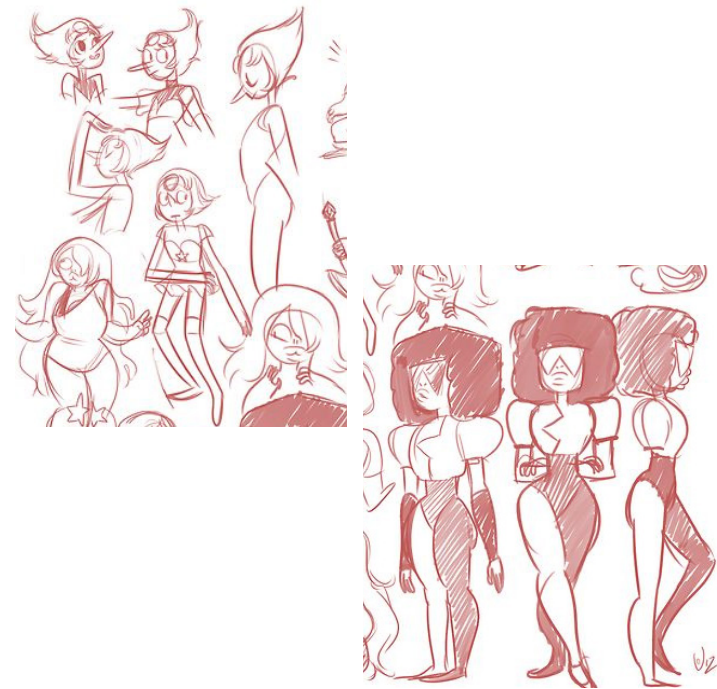
Montoya (2003), comenta que la ilustración infantil es un facilitador para estimular la fantasía en los infantes, por lo que se convierte en un recurso indispensable para el goce estético de la literatura infantil. Cita que la ilustración infantil debe llamar

la atención del niño a primera vista y así mismo estimular las inquietudes del mismo. Así mismo, describe que la ilustración es la encargada de enseñar a diferenciar los tamaños y colores, además de ser un facilitador de la comprensión del texto.

Montoya indica que el niño tendrá su primer encuentro con la fantasía estructurada, reflejada en su propia imaginación y animada por sus propios sentimientos, en un proceso guiado por la ilustración. Los expertos sostienen que cualquier niño, que tiene un libro en sus manos, es inmediatamente cautivado por las láminas a colores, debido a que comprende, antes que ningún otro idioma, las láminas que le transmiten mensajes y le suministran emociones estéticas.

La Red Gráfica Latinoamericana (2010), describe que para los editores de libros infantiles y juveniles, la ilustración juega desde el inicio un papel fundamental en la producción de un proyecto editorial exitoso. Las imágenes en un libro, en especial para niños y jóvenes, complementan de manera inigualable el texto del impreso, en diseño de carátula, como en páginas interiores, donde llegan a tener la fuerza expresiva que el texto que las acompaña, para lograr este resultado el trabajo en equipo del editor es fundamental para lograr transmitir al ilustrador su proyecto.

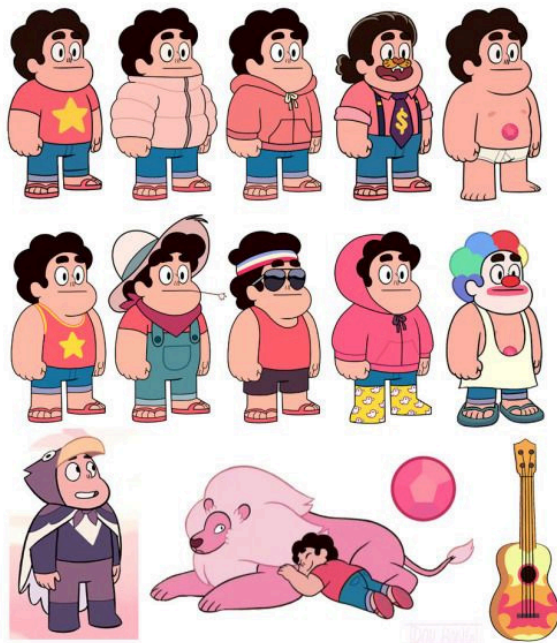
Existen diferentes técnicas que han sido trabajadas y perfeccionadas en el ámbito de la ilustración editorial infantil, entre las más destacadas se encuentran la aerografía, la acuarela, el acrílico, los “ecolines”*, y más recientemente la ilustración digital. En esta misma línea la ilustración infantil comparte sus técnicas y tendencias con la industria del comic y las caricaturas.



Unión a un elenco - Steven Universe.
Fuente: <http://bit.ly/2l79qsU>

Personajes

Los personajes tienen como fin ser herramientas que sirvan para representar a los usuarios y de esta manera los últimos se sientan identificados con lo que ven, sin sentirse iguales a los personajes. Para desarrollar personajes se tiene que tener claro el contexto, creencias, pensamiento, etc. en los que se ubican las personas (Guersenzvaig, 2004). Se puede realizar entrevistas etnográficas o investigaciones contextuales para poder obtener datos etnográficos sobre el grupo al que va enfocado el personaje, y de esa manera se obtiene mayor entendimiento de todo lo que tiene que ver con el usuario.



Individualidad - Steven Universe.
Fuente: <http://bit.ly/2mbqNdc>

Hamon (1972) describe al personaje como un ser imaginario construido en los límites textuales a partir de enunciados semánticos de expectación, discontinuos y multiformes, que adquieren valor semiótico en conjunto con la obra.

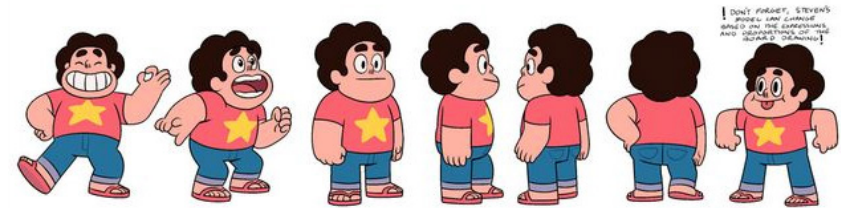
El personaje queda descrito como un signo complejo que desarrolla una fusión e inviste una idea. Hamon también afirma que para realizar un personaje, hay que tomar en cuenta las siguientes ideas:

- Forma parte de un proceso de comunicación que es la obra literaria.
- Puede identificarse en el mensaje.
- Se somete a construcciones y combinaciones de normas, quiere decir, a una sintaxis.
- El personaje adquiere un significado propio que le permite formar su propio mensaje.

Características fundamentales de un personaje

Al realizar los estudios anteriormente extraídos del aporte de Guersenzvaig, se establecen las variables sobre las cuales se deberá plantear la personalidad y el mundo de un personaje. Se plantea:

- Individualidad: consta de desarrollarle una personalidad completa y realista al personaje para que el mismo diseñador se crea la historia y logre representar a ese personaje como elemento único y no con base en alguien más.
- Unión con el contexto: al realizarse los estudios al grupo objetivo se recaudan datos que ayudan a determinar un contexto en el cual los clientes se mueven y esto ayuda a definir el ambiente del mismo personaje
- Unión con un elenco: al plantearse un entorno se le plantea compañía en el mismo, ya que se piensa en una jerarquía dentro de la sociedad del personaje
- Motivación de la acción: es la relación que busca que el usuario interactúe con el personaje para lograr llegar a una meta



Stylesheet Steven Universe.
Fuente: <http://bit.ly/2mbqNdc>

Diferentes tipos de personaje

Cámara (2006) expone los diferentes estereotipos que existen en la creación de personajes animados, con el fin de definir las alternativas de personalidades que se pueden agregar en una historia y lograr darles un área de intervención y desarrollo a cada uno de los personajes que intervenga en el cuento/historia/animación.

Al hablarse de los estereotipos, se dan características específicas no solo de personalidad sino desde la morfología de cada uno. Ya que el material que se desarrollará en este proyecto no se cuenta con una personalidad acorde a las planteadas por Cámara, solo se nombrará la lista de los estereotipos, sin entrar mucho en detalles.

- Protagonista
- Villano
- Héroe
- Antihéroe
- Infantil
- Grotesco



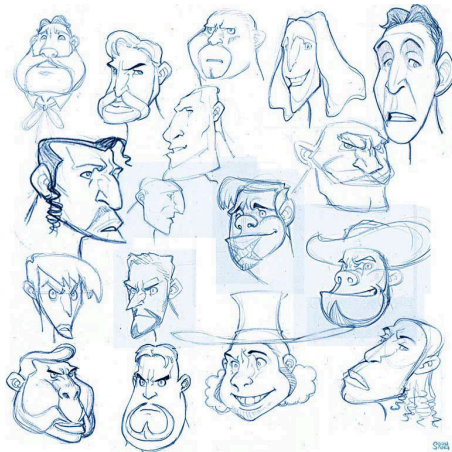
Estereotipos de personajes.
Fuente: <http://bit.ly/2pO5hPA>

Construcción de un personaje

Cámara (2006) explica que es necesario que los desarrolladores de personajes planteen un personaje entendible y reproducible, debido a que luego de tener el planteamiento del personaje, este será pasado al área de animadores y ellos lo van a tener que redibujar constantemente.

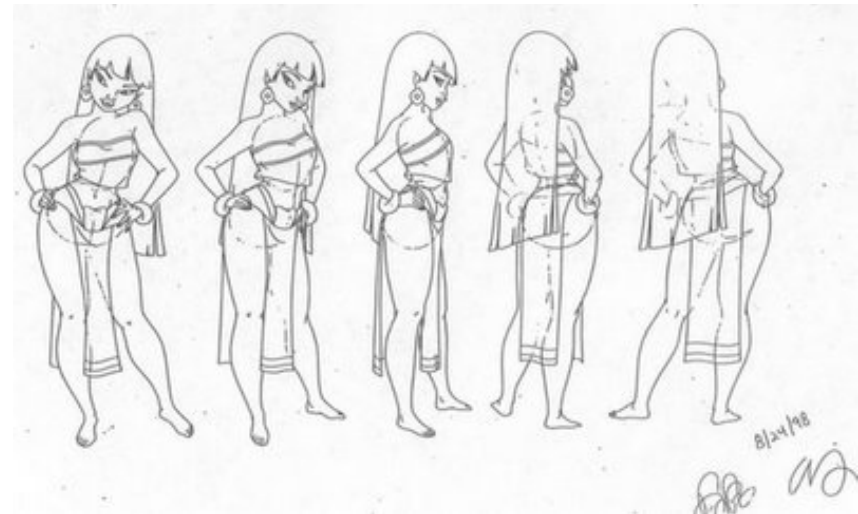
El autor propone el siguiente procedimiento para desarrollar la construcción de un personaje:

- Construcción de la cabeza: recomienda desarrollando la estructura de una cabeza como si fuese una forma esférica y ovalada. Teniendo estereotipos claros, Cámara plantea que cuando se habla de un personaje cuya cabeza es de mayor tamaño este tiene una connotación de inteligente, si tiene ángulos marcados es de un personaje siniestro o cruel.



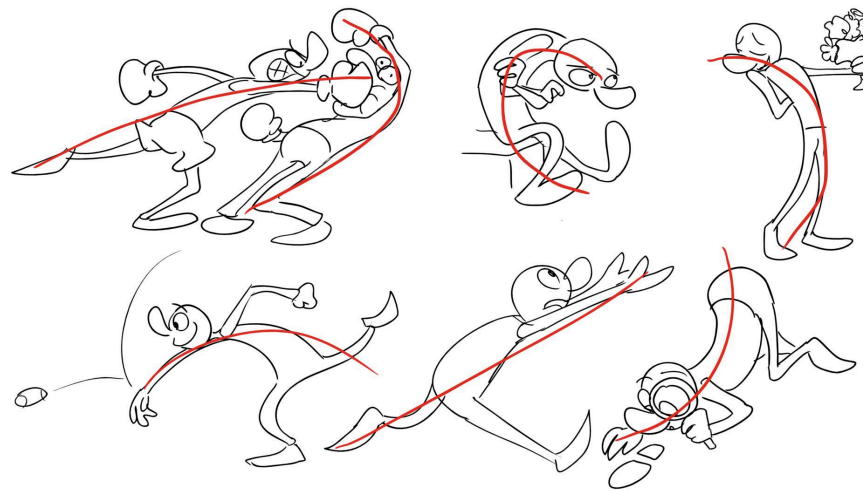
Construcción de cabeza.
Fuente: <http://bit.ly/2pgMeuh>

- Construcción del cuerpo: parte de la construcción básica del canon en el que el cuerpo se divide en ocho cabezas de la altura total, teniendo en cuenta que esto lo hace un personaje proporcionado a las medidas reales de la figura humana, para luego transformarlo según sean las necesidades del proyecto. Al final se le agregan los toques que logran demostrar los determinados estereotipos según sea la necesidad.



Construcción de cuerpo.
Fuente: <http://bit.ly/2pNZrOo>

- La pose del personaje: el autor especifica que una de las características más importantes en los personajes es la pose que los mismos adoptan. Por medio de la pose se debe transmitir el estado de ánimo, la actitud, las intenciones y todo aquello que que la escena requiera.



Construcción de pose.
Fuente: <http://bit.ly/2p4xNNP>

El lenguaje corporal

Cámara (2006), comenta que el animador debe ser capaz de transmitir la emoción de un personaje no solo cubriendo el movimiento del mismo, sino que debe transmitir al observador los sentimientos internos sin la necesidad de utilizar palabras. El lenguaje corporal es una expresión no verbal ya que por medio de su cuerpo la personalidad se identifica, su ánimo, sus sentimientos y la actitud.

Hart (2000), plantea que el lenguaje corporal hace juego con la expresión gestual del personaje pues las dos están trabajando juntas para transmitir un mensaje, además los gestos pueden demostrar los pensamientos y emociones que tiene en cierto momento un personaje, sin importar que tan pequeño parezca el detalle.

La postura es un medio por el cual se transmite la expresión de emociones, y esta se complementa con una expresión gestual para transmitir dicha emoción. Sin embargo la postura por si sola puede transmitir emociones.

El autor expone que al realizar un cambio en los ejes de caderas y hombros el personaje puede cambiar casi radicalmente de *personalidad, actitud, carácter, temperamento, sentimiento y en sí expresión*. Y esto se debe a que estos ejes son la fuerza dinámica de un personaje.

Por su parte Loomi (2001), dijo que el cuerpo dice mucho del personaje a pesar de que este no cumpla con ningún cacon específico de construcción. Esto refleja que el lenguaje corporal que se le palntea a un personaje tiene que tener en cuenta cada elemento posible ya que cualquier cosa puede transmitir un mensaje.



Lenguaje corporal.
Fuente: <http://bit.ly/2pdxSKq>

El rostro

Cámara explica que esta es la parte de un personaje más importante en la expresión. Los ojos, las cejas, los párpados y las mejillas son los componentes de la cara que ayudan a transmitir la actitud o emoción trabajando juntos.

- Expresión en la cabeza con el rostro

Baeza (2000), plantea que para poder diferenciar como construir un adulto o un infante, se debe tener en cuenta: primero, mantener suavidad en su realización y enfocarse en la expresión. Baeza explica que la base de una cabeza de niño debe ser una forma redonda y agrega que al ilustrar niños se deben realizar simples *insinuaciones gestuales* que se concentran en la boca y los ojos. Con ayuda de los ojos se puede determinar si el personaje es niño o niña gracias a los trazos que se le den y hasta en la misma construcción.



Fuente: <http://bit.ly/2qLVrem>

De acuerdo a Baeza (2000) la construcción del cuerpo entre infantes de diferentes edades es variable ya que las proporciones dan ciertas personalidades o características a cada personaje ya que las mismas expresiones gestuales pueden lograr que el rostro de un infante se vea mas suave y limpio.

En la construcción de las facciones del rostro se puede apreciar que en las niñas se economizan los rasgos innecesarios y los ojos tienen mayor tamaño que los de los niños.



Fuente: <http://bit.ly/2qLZyXP>

Fotografía

Según el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, como elemento la fotografía es un procedimiento *que permite obtener imágenes fijas de la realidad mediante la acción de la luz sobre una superficie sensible o sobre un sensor*, como cosa es una *“imagen obtenida por medio de la fotografía”*. Y la última definición que aporta es que la fotografía es una *“representación o descripción de gran exactitud”*.

Para sacar fotografías se tiene que tener en cuenta los planos fotográficos y la iluminación de los mismos, pues gracias a estos elementos la fotografía transmite determinados mensajes de manera psicológica y el observador las puede entender sin necesidad de palabras.

Planos fotográficos

De Blois (2014) expone en el Blog del Fotógrafo, que un plano fotográfico se entiende como el nivel o proporción además de el ángulo que ocupa el personaje central de la fotografía dentro de la foto en sí. De esta manera se ofrecen al observador diferentes sensaciones, significados, emociones o mensajes.

En función al tamaño que tiene el personaje central en la escena, la autora presenta los siguientes planos:

- Gran plano general o plano largo: es un plano descriptivo y al ser abierto muestra la escena completa en la que puede estar ocurriendo la acción o el evento a retratar. Aquí los personajes pierden cualquier identidad.



Fuente: <http://bit.ly/1ENtX9M>

- Plano general: según la autora, se presentan a los personajes a cuerpo entero acompañados del escenario en sí. A diferencia del anterior, en este plano si se reconoce al personaje y su papel para con la escena.



Fuente: <http://bit.ly/1ENtX9M>

- Plano entero: centra en mayor medida la atención en el personaje tomándolo de cabeza a pies, encuadrándolo por completo. Puede entrar en la categoría de retrato pues ya da más detalles del personaje central.



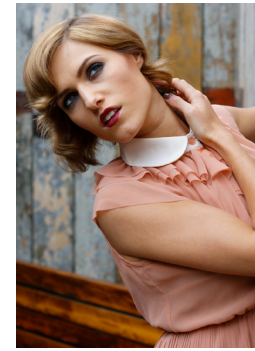
Fuente: <http://bit.ly/1ENIX9M>

- Plano 3/4 o plano americano: se refiere al plano en el que el personaje se encuentra encuadrado desde la cabeza hasta la altura de las rodillas, y era el plano preferido de las películas del Oeste, agrega De Blois.



Fuente: <http://bit.ly/1ENIX9M>

- Plano medio: ya se centra la atención en el personaje completamente y el encuadre empieza a ser más personal, dando más detalles del elemento central de la composición.



Fuente: <http://bit.ly/1ENIX9M>

- Plano medio corto: se empieza a sacar al personaje del contexto. Se captura el rostro y el busto de la persona, en búsqueda de la captura de sentimientos y drama.



Fuente: <http://bit.ly/2q7eXWu>

- Primer plano: es un plano del rostro que puede o no incluir parte de los hombros buscando mayor intimidad con el personaje. La expresión es el punto central en la fotografía a este nivel de plano.



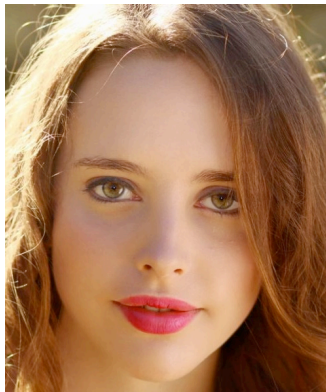
Fuente: <http://bit.ly/1ENtX9M>

- Plano detalle: muestra literalmente, un detalle de un objeto o de una persona (personaje). Busca capturar esos detalles que nadie más ve a pesar de ser un fragmento de lo cotidiano.



Fuente: <http://bit.ly/1ENtX9M>

- Primerísimo primer plano: la cara del personaje es el único elemento en el encuadre. Según De Blois, el mensaje en sí es el rostro mismo. Todos los rasgos pueden ser analizados.



Fuente: <http://bit.ly/1ENtX9M>

Iluminación en la fotografía

Según la Guía 7 de la clase de Fotografía Digital de la Universidad de Don Bosco, la iluminación es el elemento base de las técnicas visuales aplicadas en la fotografía, ya que gracias a esta se sugiere profundidad logrando resaltar algunos elementos mientras que a otros los aparta y así transforma atmósferas de escenas completas.

La dirección y la altura de la luz influyen en la fotografía logrando que se diferencien los elementos importantes de los que se pueden ignorar.

La luz puede ser dura, lo cual quiere decir que procede de fuentes pequeñas y cercanas al sujeto fotografiado; o suave, que apenas proyecta sombras difusas gracias a que la fuente de luz es de gran tamaño o se encuentra a mucha distancia del elemento central.

- El reloj de Millerson

La Guía rescata la propuesta de esquema realizado por Millerson que se refiere a las luces de una escena, presentando los diferentes tipos de luz sobre un elemento central. Y se divide de la siguiente manera:



El reloj de Millerson.
Fuente: <http://bit.ly/2qAi8pJ>

- Frontal/base/relleno. Determina la exposición. Luz de 5 a 7.
- Tres cuartos/luz de contraste/principal. Determina el contraste. Foco de 7 a 9 o de 5 a 3.
- Kicker. Luz lateral trasera. De 3 a 1 o de 9 a 11.
- Contra. Luz trasera. De 1 a 11.

COMPRESIÓN DEL GRUPO OBJETIVO

Niños y jóvenes con sordera en diferentes grados, con problemas del lenguaje y el habla tanto oyentes como sordos, algunos con retraso psicomotor, síndrome de Down y autismo; desde los 2 años hasta los 17 años, casos que en su mayoría nunca han tenido la oportunidad de asistir a un colegio.

La siguiente información fue adquirida con ayuda de entrevistas que se le realizaron a las directivas y al personal de ASEDES (ver anexo 2), debido a que al ser las personas que interactúan en el ambiente escolar con los niños, sus aportes serán muy relevantes en el planteamiento de como se desarrollará el proyecto, y dependiendo de sus comentarios se podrá delimitar de qué manera se deben desarrollar los materiales para que realmente funcione; además de una actividad de observación que se le realizó a los niños y jóvenes que asisten a esta organización. Se realizó entrevista a las directivas y a las maestras pues comentaron que la personalidad y mentalidad del sordo tiende a ser la imitación de lo que ve a su alrededor o buscar complacer con la respuesta, por lo tanto se necesitaba la perspectiva de los adultos encargados de su enseñanza para poder contar con un punto de vista externo al que se pudiera entender por parte de las investigadoras durante la actividad de observación aplicada a los niños.

PERFIL GEOGRÁFICO

Los niños que asisten a ASEDES residen en zonas de la Ciudad de Guatemala de escasos recursos y algunas catalogadas como zonas rojas; además de poblaciones cercanas a la capital. Proceden de diferentes regiones del país.

PERFIL DEMOGRÁFICO

Los niños que asisten a ASEDES son de un nivel socioeconómico bajo y medio bajo. Comprenden las edades entre 2 a 18 años, de ambos géneros. En su mayoría sordos, ya que existen algunos que padecen de sordera moderada o sufren de problemas de déficit de atención.

En su mayoría las familias están conformadas por personas oyentes, sin embargo, existen familias donde los responsables de los niños también padecen de sordera.

PERFIL PSICOGRÁFICO

Los niños en el ámbito social, se ven limitados pues no tienen la capacidad de integrarse ya que no pueden comunicarse de la manera habitual a la que está acostumbrada la sociedad.

Al momento de toparse un niño o joven sordo con un oyente que no sabe lenguaje de señas, su única alternativa para poderse comunicar es por medio de mímica improvisada o mensaje escritos; pero la mayoría de los niños con sordera suelen no saber escribir por no haber recibido la educación necesaria.

Los niños que comienzan a involucrarse con la educación de señas, suelen presentar una actitud de confusión y frustración al no encontrar coherencia con lo que creen saber y con lo que les están enseñando en señas. Luego de un tiempo aprendiendo las señas correctas ya se encuentran más confiados y sienten que pueden encajar ya que encuentran un grupo al que sí pertenecen.

En sus hogares los niños usan lenguaje manual, natural y materno. Con esto se refiere a que en cada casa se crea cierta mímica que significa algo en ese núcleo familiar; pero que en realidad no es una señal universal o que significa lo mismo para todos los que pertenecen a la comunidad sorda. Muchas veces los niños se ven afectados por esta práctica ya que lo que ellos creen saber luego es corregido en ASEDES por no ser la señal correcta.

Sin embargo, en las familias que sí se tiene conocimiento del lenguaje de señas es mucho más fácil el aprendizaje ya que es lo mismo que los va a ayudar en la comunidad sorda como en la oyente.

En sus intereses, los niños prefieren la estimulación visual ya que se les dificulta la lectura y escritura. Según Alegría & Leybaert (1987) los niños con sordera severa o profunda se ven con la dificultad de lectura y escritura; lo que no ocurre con los niños y niñas oyentes quienes pueden relacionar lo que están leyendo con lo que están escuchando. Por lo tanto, los niños de ASEDES buscan movimientos, colores y elementos visualmente atractivos que logren captar toda su atención. Por lo tanto, prefieren ver películas a pesar de no tener sonido, en comparación de los libros de texto.

PERFIL PSICOPEDAGÓGICO

Los niños y jóvenes con sordera necesitan palpar, vivir, compartir y experimentar para poder interactuar con su mundo, aprender y entender lo que está ocurriendo.

Un niño sordo que no tiene esa estimulación necesaria, no logra desarrollarse de manera óptima y le cuesta el aprendizaje. Aquí en Guatemala no se cuenta con dicho material que logre esta estimulación y por esto los niños se ven limitados a lo poco que puedan absorber del medio en el que se desenvuelven.

Tratando de suplir esta necesidad, en ASEDES han desarrollado hojas de trabajo y actividades que intentan hacer que el niño o joven aprenda, retenga la información y la practique para que se le quede el contenido aprendido.

En Guatemala, el lenguaje de señas no cuenta con el material educativo necesario para poder enseñarle a toda la comunidad sorda LENSEGUA (Lenguaje de Señas de Guatemala). Dicho material podrían ser videos ya que éstos producen el estímulo necesario para captar completamente la atención de los niños y jóvenes.

En cuanto a la manera en que piensan, una persona sorda piensa en señas y en tiempo presente ya que no cuentan con el estímulo auditivo que les ayuda a entender los tiempos verbales y no saben cómo representar dicho tiempo verbal en señas.

Por lo tanto, es uno de los temas en lo que se encuentran mayor dificultad, así como también la estructuración de oraciones, preguntas y respuestas, y señas compuestas.

En la manera en la que piensan es como suelen escribir y entender las oraciones. Ya que no entienden los tiempos verbales, sus frases carecen de información que los ubique en un espacio temporal en donde se desarrolle una acción o actividad.

Dependiendo de la madurez y de la voluntad de la persona para aprender, se les podría facilitar ese aprendizaje para querer salir adelante.

El estímulo familiar es muy importante en el desarrollo del aprendizaje, ya que al ser un proceso lento para los sordos que aprenden señas, necesitan que la familia deje de lado las señas improvisadas y así empiecen a estimularlos y a practicar con ellos las señas correctas que les ayuden a interactuar con la comunidad sorda guatemalteca.

Métodos de Aprendizaje en los niños sordos de 2 a 6 años

En el aula se realizan actividades de repetición, hojas de trabajo y juegos didácticos que ayuden a la retención del contenido aprendido. Por desgracia éste grupo no cuenta con la atención suficiente y la madurez para desarrollar correctamente dichas hojas y las actividades que se les proponen. Por esta razón el proceso de aprendizaje es lento y tienen poca comprensión.



Niños de ASEDES. Fuente: Fanpage de ASEDES <http://bit.ly/2loads9>



Jóvenes de ASEDES. Fuente: Fanpage de ASEDES <http://bit.ly/2loads9>

Métodos de Aprendizaje en los jóvenes sordos de 11 a 18 años

En el aula se realizan actividades con señas, se minimizan las palabras complicadas para hacerlas de fácil absorción para los jóvenes. Tienen una enseñanza semi-personalizada dependiendo de las capacidades de cada joven. En su mayoría leen y escriben. Tienen actividades en las cuales se les refuerza la lectura labio facial, habilidad que les facilita la interacción con los oyentes. Necesitan de la repetición y repaso para poder absorber toda la información y se les quede. Debido a su madurez emocional, necesitan seguimiento constante.

Resultados del Focus Group aplicado al Grupo Objetivo

De acuerdo con el Focus Group realizado el 17 de febrero del 2016 en ASEDES (anexo 3), se obtuvieron los siguientes resultados basados en la preferencia y recepción de los niños y jóvenes al material. El Focus Group consistió en presentarles una serie de tarjetas con opciones de ilustración, diferentes paletas de color, tipografía y tipos de representación del lenguaje de señas. Se les pasó el ejercicio individualmente considerando que la persona sorda se deja influenciar por las decisiones que toman los demás a su alrededor, no poseen confianza en sí mismos ni criterio propio por la misma inseguridad de poder cometer algún error y por no tener el estímulo auditivo.

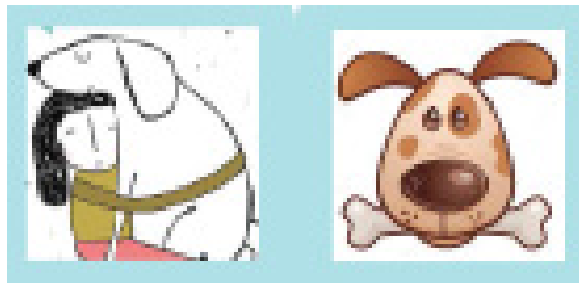
Análisis de los resultados Del Focus Group

Las gráficas con porcentajes se observan en anexo 4.

Niños de 2-6 años

• Ilustración

Los niños más pequeños indicaron que la línea ilustrativa que más les llama la atención eran las ilustraciones con más detalle, que les dé más información acerca del personaje que están viendo y se asemeje a lo que ellos conocen de la realidad. Por lo tanto eligieron entre la segunda y tercera opción.



• Colores

La paleta de colores que más les llamó la atención fue la número cuatro, ya que los colores son más llamativos. Sus maestras indicaron que para los niños pequeños el ver muchos colores alegres les llama la atención y se sienten identificados por su fuerza visual.



Resultado del Focus Group con el grupo de niños

• Tipografía

La preferencia de tipografía de los niños fue entre la primera y segunda opción. Sin embargo, sus maestras nos indicaron que ellos aprenden abecedario, escritura y vocabulario con la tipografía de la primera opción; que su decisión por la segunda opción puede ser nada más porque les llama la atención al ser gruesa y con una forma que hasta el momento no han utilizado pero que no conocen la razón por la que la eligieron. Por lo tanto, sugieren utilizar la primera tipografía.



• Señas

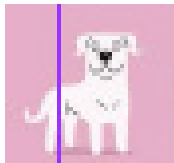
Éste es un aspecto que es de suma importancia por lo que se prestó minuciosa atención a las decisiones de los niños y si no eran tan confiables o se sentían inseguros de su decisión se volvía a repetir la pregunta en busca de que su respuesta resultara ser la más sincera posible. Al final lo que ellos decidieron fue el uso de fotografías para representar las señas, ya que es más exacto y el margen de error es mínimo en cuanto a la comprensión que ellos tienen de la seña que se les está enseñando. En cambio con las ilustraciones ellos podrían confundir o distorsionar la seña pues no están acostumbrados a esos niveles de abstracción. Sus maestras y la directora, Niurka, recomendaron también el uso de fotografías para facilitar el aprendizaje y asegurar que entendieran correctamente la realización de las señas.



Jóvenes de 12-18 años

• Ilustración

Los jóvenes se mostraron más confiados en sus decisiones y más seguros en lo que elegían, entendían lo que se les estaba preguntando. Ya que son más grandes, pueden manejar ciertos niveles de abstracción ya que los comprenden con facilidad y les llama la atención; por lo tanto, eligieron la opción uno que es la ilustración más abstracta y sencilla de la mano en la realización de la seña, sin dejar de ser comprensible y fácil de recordar.



• Colores

Lo mismo sucede con la paleta de colores, ellos tienen noción de los colores que les llaman la atención y por ello eligen la paleta con los colores más llamativos, la cual es la número cinco. Sin embargo, hubo algunos que eligieron la paleta uno y la cuatro, lo cual concuerda con la decisión de los más pequeños.



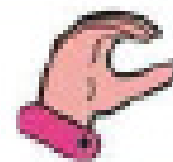
• Tipografía

Este aspecto fue un poco más interesante de evaluar, ya que las maestras y la directora aseguran que se dejaron llevar por aquella que más les llamaba la atención en lugar de la que mejor comprendían y con la que en realidad habían aprendido a leer y escribir en la organización. Ellos eligieron la opción tres pero igualmente sus docentes nos indicaron que la opción uno sería la preferible para trabajar los textos que fuesen a ser realizados para que los mismos entendieran qué era lo que decía.



• Señas

Como se mencionaba anteriormente, los jóvenes de ASEDES comprenden y manejan mejor la abstracción de los objetos que los niños. Por esa misma razón ellos prefirieron la opción tres a las fotografías. Les llama más la atención la ilustración que ver la realidad, sin embargo hay que evaluar si es conveniente utilizar ese tipo de abstracción por el margen de error que pueda presentar a la hora de representar las señas en ilustración y al momento de que los jóvenes entiendan la seña y la comprendan para poderla poner en práctica.



Perfil Geográfico



Guatemaltecos

Residen en zonas de escasos recursos algunas también catalogadas como zonas rojas de la capital, además de algunos que residen en zonas aledañas a Ciudad de Guatemala



Asisten a clases en ASEDES

Perfil Demográfico

Niños



2 - 9 años

Jóvenes



12 - 17 años

Ambos sexos



NSE

Bajo
Medio Bajo



Dificultades

Sordos en su mayoría
Deficiencias auditivas
Déficit de atención



Familias

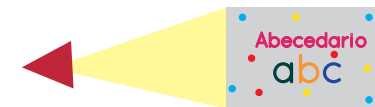
La mayoría de niños y jóvenes vive en ambientes donde los padres son oyentes

Perfil Psicográfico



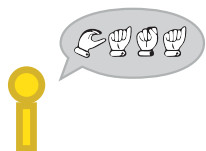
No les es fácil integrarse
Utilizan mímica improvisada o la escritura para poder comunicarse con los demás, pero no todos saben escribir

Se confunden y frustran
Desarrollan un lenguaje manual, natural y materno que utilizan en casa a falta del conocimiento de LENSEGUA



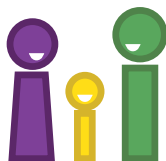
Prefieren la estimulación visual
Llena de colores, movimientos.

Perfil Psicopedagógico



Las personas sordas piensan en señas. Sus oraciones no comprenden tiempos gramaticales ya que no tienen el estímulo para entenderlos

El estímulo familiar es muy importante para su aprendizaje



Niños

aaaa Repetición



No atención
Lento aprendizaje

No leen, no escriben

Jóvenes

aaaa Repetición
Repaso



Actividades con señas

Leen y escriben

Respuestas según el Focus Group

Al ver las decisiones que toman los demás, los sordos toman las suyas

Niños



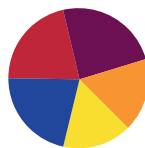
Necesitan ver la realidad para poder entender fácilmente



Entre mayor detalle se les da más información tienen para analizar



La 1ra opción es con la tipografía que se les enseña. La tipografía gruesa les llama la atención por el peso visual que tiene



Colores más vibrantes que les estimulen la vista y así mismo les llamen más la atención

Jóvenes



Entienden niveles de abstracción más avanzados



Con menos detalles entienden



No entienden lo que dice, pero prefieren seguirse por lo que los demás creen bonito Pensamineto colectivo



Colores más vibrantes que les estimulen la vista y así mismo les llamen más la atención

II. GESTIÓN DEL PROCESO DE DISEÑO

7. CONTENIDO DEL MATERIAL GRÁFICO

INICIACIÓN A LA PRE-LECTURA Y ESCRITURA

● Contenido libro de texto

Una hoja de introducción seguida por 27 páginas con el abecedario, 16 páginas de con emociones, dos portadillas, portada y contraportada

Abecedario

a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, k, l, m, n, ñ, o, p, q, r, s, t, e, u, v, w, x, y, z.

Emociones y expresiones

Alegre, feliz, triste, enojado, furioso, avergonzado, llorar, deprimido, tímido, asustado, pensativo, aburrido, perdido, ilusionado, esperanzado, enfermo.

● Contenido libro de ejercicios

Una hoja de introducción seguida por 19 ejercicios de repaso impresos solo en el tiro de las hojas tamaño carta, portada y contraportada. Las temáticas fueron especificadas y desglosadas con ayuda de la Directora para saber los ejercicios que serán necesarios para el desarrollo de los niños

Motricidad fina

Coordinación mano-ojo (representación de señas -FLASH CARDS), movimientos de precisión (A-B), recortar formas con tijeras, dibujar líneas con círculos, selección de pompones.

Discriminación visual

Colorear los objetos iguales al modelo, figura fondo, unir los objetos iguales o unir las parejas y pintarlos del mismo color, buscar las diferencias (comparación de dos imágenes - DIAPOSITIVAS)

Noción tempo-espacial

Identificar las posiciones correctas en el espacio de dibujos familiares (conexiones entre palabras-ilustraciones-señas), realizar gestos relacionados con posiciones en el espacio entre otros (concepto, contexto).

Pensamiento lógico

Actividades de comparaciones de cantidad, color, distancia y calculan el tiempo (DIAPOSITIVAS). También incorporan nociones de formas, tamaño, espacio, tiempo, clase y número entre otros (pompones).

Trazos a la iniciación de la escritura

(para aprender a tomar el lápiz y a escribir) (Práctica de letra, planas) / / / / / / / , UUUUUU, mmmmmm. Etc es elaborar trazos siguiendo una secuencia entre otros.

Expresión de imágenes por medio de señas (Flash cards)

Secuencia lógica (patrones)

● **Contenido Flash Cards**

27 flash cards que contienen letra y seña de las letras del abecedario. 27 letras en el tiro y 27 señas en el retiro.

● **Contenido diapositivas**

54 diapositivas con contenido del libro de texto, seña, letra y personajes. Cada determinadas letras se encuentra una dinámica de repaso para el contenido visto.

● **Contenido juego memoria**

54 tarjetas impresas tiro y retiro con el abecedario y las señas que representan cada una de las letras del abecedario.

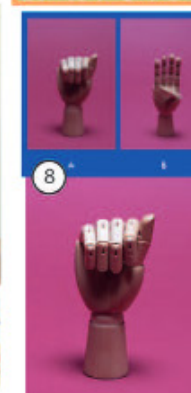
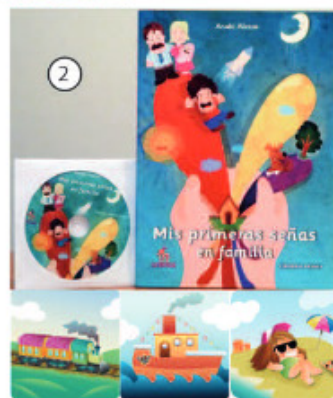
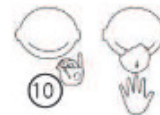
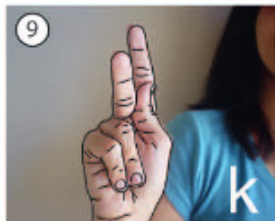
8. DISEÑO DEL CONCEPTO

BÚSQUEDA DEL CONCEPTO

Durante el proceso de conceptualización se llevaron a cabo cinco (5) procesos creativos. El objetivo es encontrar un concepto que se logre adaptar para que cumpliera todos los objetivos y al ser plasmado fuera funcional y atractivo para el grupo objetivo. Las técnicas utilizadas fueron: **Moodboard, Mapas mentales, Cadáver exquisito, Ideart y El arte de preguntar.**

 Palabra elegida

 Frase seleccionada



1. <http://bit.ly/1QAd9GS>
2. <http://bit.ly/1oCRp6K>
3. <http://bit.ly/1S3JULi>
4. <http://bit.ly/1mZHkzZ>
5. <http://bit.ly/1WLnnZM>
6. <http://bit.ly/1WLnsfK>
7. <http://bit.ly/15XnfrM>
8. <http://bit.ly/1QHGH5a>
9. <http://bit.ly/1S3K7VA>
10. <http://bit.ly/1UmPzTU>
11. <http://bit.ly/1KNK6nh>
12. <http://bit.ly/1XOQuIN>
13. <http://bit.ly/21jCQqu>
14. <http://bit.ly/1QAdycr>
15. <http://bit.ly/1p8zzJx>
16. <http://bit.ly/1XOQzQy>
17. <http://bit.ly/21uOnS9>
18. <http://bit.ly/21uOn4D>

1. MOODBOARD

1.1. DESCRIPCIÓN DE TÉCNICA

Los Moodboards como técnicas de conceptualización, son útiles para dar ideas gráficas de elementos que pueden llegar a ayudar al desarrollo de los proyectos a realizar. El método inicia con la idea de lo que se necesita trabajar en el proyecto, por ejemplo, en este proyecto en particular el tema principal es hacer un material que sea soporte para enseñar lenguaje de señas básico a los niños, por lo tanto se buscan referencias acorde al planteamiento: materiales de lenguaje de señas anteriores, materiales usados para enseñar lenguaje de señas a niños en otros países, elementos que resultarían útiles al empezar el proceso de bocetaje, etc.

La técnica se compone por la recolección de referencias gráficas de materiales que puedan ser útiles en el momento de plantear los primeros bocetajes del material a realizar. Luego de la recolección de imágenes, se va enunciando una por una los elementos que son útiles para rescatar e implementar de alguna manera. Como último se desarrolla una lista de palabras con respecto a las anotaciones y con ellas se desarrollan las frases conceptuales.

1.2. EXPLICACIÓN PROCESO DE FRASES

Luego del análisis de cada imagen y de realizar una lista de palabras con base en ello, se seleccionan palabras que resultan útiles y aplicables para suplir el objetivo del proyecto.

PALABRAS

Ayuda
Soporte
Guía
Comunidad
Superar
Contraste
Explicaciones
Sonrisas
Siempre
texto
Naranja
Empatía
Plataformas
Celeste
Volumen
Luz
Poder
Ganas
Ímpetu
Fin
Muecas
Colores
Conexión






Verde
Manos
Manejable
Paralelo
Diferente
Lenguaje
Rostro
Expresión
Pasos
Repaso
3D
Abstracción media
Grande
Ilustración
Flechas
Closeup
Jerarquías por color
Moldeable
LíneaPunto
Planos
Oídos
Labios
Simple
Continuidad
Para todos

Paleta determinada
Juego Fácil
Sin rostro
A dos tonos

Ilustración de apoyo

Atractivo
Transferible
Siluetas
Vectores
Fondo
plano
Útil
Infante
Colores de piel
Texturas
Reproducibile
Mundo Silencio
Apartado
Integración
Separado
Azul
Mujer
Interés
Realista
Puntos

FRASES

1. Ilustraciones impersonales que enseñan
2. Representaciones explicativas a dos tonos
3. Un mundo en silencio, un pensamiento Full Color
4. Siluetas en colores con sonidos en mute
5. Un mundo silenciado, apoyado en colores
6. Un ser apartado en un mundo sin sonido 
7. Comunidad colmada de sonidos ilustrados
8. Voz a color, sonidos a tonos
9. Integración para un mundo en silencio 
10. Oír el silencio, comunicación ilustrativa
11. Sonidos a colores por integración de un mundo en silencio
12. Labios sin sonido, oídos sordos
13. Manos que hablan a ojos que oyen
14. Manos que transmiten ideas a ojos que escuchan atentos
15. Comunicación ilustrada apoyada en colores con poder
16. Poder al entender señales de un mundo en silencio
17. Mundo en silencio transmitido en planos de colores 
18. Entendiendo un mundo en silencio con ayuda de colores y representaciones
19. Mundo en el que el sonido es visual
20. Sonidos visualmente atractivos
21. Sonidos en movimientos de planos a color 
22. Movimiento a color de sonidos en un mundo de silencio
23. Un mundo de interés a movimiento
24. Movimiento de palabras por un mundo en silencio
25. Siluetas de movimiento coloreando palabras 

PREFUNDAMENTACIÓN DE FRASES

1. Un ser apartado en un mundo sin sonido

El individuo sordo se siente aislado de la sociedad en la que se encuentra ya que no puede comunicarse con su entorno por falta de conocimiento del lenguaje “normalmente” utilizado. Al faltar conocimiento sobre la escritura/lectura se cierra otro canal de comunicación. El camino en su mundo es solitario al no llegar a conocer a nadie con su misma condición.

2. Integración para un mundo en silencio

El material es un soporte para que las personas sordas puedan integrarse a la sociedad, dejando a un lado la individualidad obligada y ser un elemento útil para el mundo (entorno) en el que se encuentra

3. Mundo en silencio transmitido en planos de colores

Crea empatía con el grupo objetivo representando con ayuda de personajes lo que significa su mundo. “planos de colores” ayuda a definir una línea gráfica flat, que será apoyada con las paletas de colores elegidas por los niños y jóvenes en el Focus Group del grupo objetivo.

4. Sonidos en movimientos de planos a color

Representar los sonidos con movimientos ya que las señas representan palabras que son sonidos en el mundo oyente. Los planos de color serían las representaciones gráficas de los sonidos para crear un elemento gráfico que ayude a los niños con la conexión.

5. Siluetas de movimiento coloreando palabras

Al hablar con el cliente habló de la necesidad de utilizar impresiones a blanco y negro para ir acorde a las capacidades monetarias de la asociación, por lo que los personajes contenidos en los materiales impresos necesitan ser siluetas que los niños y jóvenes pueden colorear a gusto.

- Práctica
- Mímica
- Manos
- Silueta
- Forma
- Textura
- Mudo
- Gesticular
- Ayuda

- Comunidad
- Comunicación
- Alternativa
- Camino
- Soporte
- Familia
- Palabras
- Lebiofacial
- Clase

- Memoria
- Práctica
- Rutina
- Cambio
- Inventar
- Visual
- Acompañado
- Proceso
- Lenguaje

LENGUAJE DE SEÑAS

- Jerarquías ●
- Didáctico
- Educativo
- Soporte
- Apoyo
- Ayuda
- Medio
- Transporte
- Camino
- Guía ●
- Educación
- Juego
- Conocimiento
- Contenido

MATERIAL DIDÁCTICO

- Ejercicios
- Conexión
- Enlace
- Relación
- Unión
- Interés
- Pasión
- Maestra
- Educado
- Libro
- Carta
- Dinámica
- Operación
- Escuela

ASEDES (G.O.)

- Impulso
- Pasión
- Rutinas
- Apoyo
- Práctica
- Inquietos
- Unión
- Comunidad
- Grupo
- Esfuerzo
- Imaginación

- Juegos
- Risas
- Ayuda
- Familia
- Amigos
- Respaldo
- Protección
- Aliento
- Mundo
- Particular

- Diferente
- Sordera
- Movilidad
- Dificultad
- Separado
- Ignorado
- Apartado
- Seccionado
- Soporte
- Ambiente

- Positivo
- Alternativo
- Actividades
- Reflejo
- Perseverancia
- Calma
- Estrés
- Molestia
- Espacio
- Soledad
- Integración

2. MAPAS MENTALES

2.1. DESCRIPCIÓN DE TÉCNICA






Los mapas mentales como técnicas de conceptualización, ayudan a conectar las ideas en las que se basará el trabajo. Se inicia definiendo los temas principales sobre los cuales se determinará la naturaleza del elemento a diseñar, en este caso es un material pedagógico/didáctico que ayude con la enseñanza de señas de los niños con deficiencias auditivas que asisten a ASEDES. Los temas bases para el desarrollo de la técnica fueron: lenguaje de señas, material didáctico y niños de ASEDES (es decir grupo objetivo). Al tener palabras que se conectan con los tres ejes del proyecto se pueden encontrar conexiones claras y directas entre los tres, por lo cual resulta más sencilla la construcción de frases conceptuales para llevar el proyecto a cabo.

La técnica dicta que se pueden utilizar tanto palabras como referencias gráficas, pero ya que en los métodos de conceptualización se desarrolló el proceso de Moodboard no se utilizarán imágenes en este método.

2.2. PROCESO DE FRASES

Eligiendo diferentes palabras de cada uno de las ramas del mapa mental realizado, se determinaron ciertas conexiones útiles que podrían ser usadas como conceptos para el proyecto. Un ejemplo de planteamiento de frase puede ser: en las palabras sacadas de la base “lenguaje de señas” se encuentra la palabra “práctica”, esta la podemos unir con la palabra sacada de la base “material didáctico” que es “jerarquías”, y a su vez podemos sacar una palabra sacada de la base “niños ASEDES” como “impulso”, gracias a esas tres palabras se puede plantear el concepto “el impulso a practicar jerarquiza el aprendizaje”. Por lo menos dos de las tres ramas interfieren en la composición de cada una de las frases concepto que se plantean.

FRASES

1. Practicando la mímica de las rutina
2. Rutinas practicadas con pasión
-  3. Planos apasionados por conocimiento de mímicas
-  4. Repasando las rutinas con planos de colores
5. Colores apoyando mímicas
6. Siluetas flat en mímica
7. La práctica de rutina en siluetas de colores
8. Colores en las mímicas de las actividades
-  9. Interactuando con las rutinas en la práctica
10. Unidad en las siluetas interactivas de las rutinas
11. Rutinas en las siluetas
12. Guía visual para reir junto a la práctica
13. Siluetas practicando mímica
14. Ambiente de risas de rutina
15. Mímica de rutinas en el espacio
17. Pasión en el espacio de la mímica
18. Espacio de risas en práctica
-  19. Amigos de mímica en el espacio
-  20. Interactuando en el espacio de la mímica

PREFUNDAMENTACIÓN DE FRASES

1. Planos apasionados por conocimiento de mímicas

Los niños tienen interés en aprender señas por lo que al encontrar un material que les ayude a aprenderlas su interés y sus ganas por querer aprender para integrarse en el mundo oyente.

2. Repasando las rutinas con planos de colores

Los niños aprenden repitiendo y tomando una rutina específica para poder establecer un elemento repetitivo que se memorice.

3. Interactuando con las rutinas en la práctica

Los materiales que se desarrollarán tendrán como fin el recalcar y repetir los contenidos para aprender, repasar y finalmente evaluar.

4. Amigos de mímica en el espacio



La comunidad de sordos es muy unida y necesitan de esa integración para poder ser parte de un grupo de iguales buscando superarse y entenderse mientras aprenden y se entienden.

5. Interactuando en el espacio de la mímica

Para aprender señas se debe practicar constantemente. Para crecer en conocimientos es necesario interactuar con personas que tengan mayor conocimiento. La palabra espacio es utilizada con el fin de transmitir un ambiente sin sonido.

SORDO

Mudo

Silencio ●

Volumen

Cantidad

Número

Grupo

Amigos

Familia

Parientes

Cariño

Compañía ●

Juntos

Amor

Pasión

Compasión

Tristeza

Felicidad

Sonrisa

Dientes

Boca

Lengua

Lenguaje ●

Idioma

Cultura

Ideales

Política

Presidente

Personaje

Líder

Importante

Valor

Caro

Joya

Riqueza

Dinero

Banco

Poder

País

Raíces

Cultura ●

Colorido ●

Paleta de color

Vibrante

Explosión ●

Big Bang

Universo ●

Todo

Mucho

Cantidad

Número

Código ●

Mensaje ●

Historia

Cuento

Personajes

Personalidades ●

Cambios

Clima

Ambientes

Cuartos

Habitaciones

Camas

Dormir

Sueño

Metas

Premio

Felicidad

Sonrisa ●

Risa

Carcajada

Explosión

Bomba

Ruido

Sonido

Música

Cantante

Voz

Oído

Escuchar

Sonido

Silencio ●

Sin movimiento

Quieto

Estático

Infinito

Movimiento ●

Velocidad

Carrera

3. CADÁVER EXQUISITO

3.1. DESCRIPCIÓN DE TÉCNICA



TARINGA.NET (2011) describe la técnica como un juego surrealista en el que un grupo de personas sigue una corriente inicial solo conociendo el último resultado agregado a la misma. Se involucran dos o más personas, las cuales toman turnos para continuar una lista de palabras, frases o trazos únicamente conociendo el aporte del último participante. De esta manera el proceso es completamente aleatorio e intuitivo, y por esto puede llegar a no ser útil o podría resultar en una solución brillante e innovadora para un problema planteado al inicio de la actividad.




Se plantean palabras claves o una frase que contenga el problema a solucionar y junto a un grupo de personas (no menor a dos) se empiezan a dar diferentes palabras o frases con el objetivo de dar solución al problema pero sin un recorrido definido para que al final con las palabras o frases resultantes se elijan diferentes combinaciones para crear una frase conceptual.

3.2. PROCESO DE FRASES

Se eligen palabras significativas de la lluvia de ideas grupal recolectada durante la técnica. Teniendo como palabra principal “sordo”, se extraen palabras que pueden servir como elementos principales o complementos a modo de crear frases conceptuales útiles y graficables. Durante el ejercicio se integraron a la lista palabras como “universo”, “silencioso”, “colorido” y “explosivo”; con ayuda de estas palabras la frase resultante fue “explosión silenciosa en los colores del universo”. Esta frase resultante es graficable, está relacionada con el tema principal propuesto (sordo), y al plantearla es una frase llamativa.

FRASES

1. Silencio de personalidades en compañía
2. Sonrisas explosivas de personalidades
3. Colorida explosión de sonrisas
4. Colorido movimiento del lenguaje en silencio
5. Silencio de la explosión del lenguaje
6. Lenguaje silencioso en colores
7. Universo del lenguaje silencioso 
8. Personalidades coloridas en el universo
9. Explosión silenciosa en los colores del universo 
10. Movimiento de las personalidades en el universo

11. Silencio del universo en colores
-  12. Lenguaje del silencio en personalidades coloridas
13. Colores del universo silencioso del lenguaje
14. Código del silencio del universo a todo color
-  15. Mensaje del silencio en movimiento
16. Código de movimientos para la cultura del silencio
17. Silencio de la explosión en mensaje de movimiento
18. Movimiento del mensaje silencioso
19. Cultura del mensaje en movimiento
-  20. Universo de sonrisas en código de movimiento

PREFUNDAMENTACIÓN DE FRASES

1. Universo del lenguaje silencioso

El lenguaje de señas está compuesto por un complejo código de movimientos que tiene diferentes significados dependiendo de la posición en la que se encuentren las manos y los demás elementos que compongan una seña.

2. Explosión silenciosa en los colores del universo



Al momento de un niño expresarse suele ser una explosión de sentimientos, que en el mundo del sordo se transforman en señas de movimientos rápidos. Al ser niños, todo lo que se les presente debe ser muy colorido o debe darles la oportunidad de llenarlo de color a su gusto y gana.

3. Lenguaje del silencio en personalidades coloridas

El material puede contener personajes que les expongan los contenidos a los niños, y al mismo tiempo puede darles la oportunidad de colorearlos para que se sientan cercanos a ellos (empatía: atracción)

4. Mensaje del silencio en movimiento

Los mensajes tienen diferentes maneras para comunicarse, y el silencio comunica a través de señas. Las señas necesitan de movimientos que significan ideas.

5. Universo de sonrisas en código de movimiento

El lenguaje de señas es un código de comunicación basado en movimientos. Los niños son soñadores y por esto suelen vivir en un estado constante de felicidad, por lo tanto son seres sonrientes.

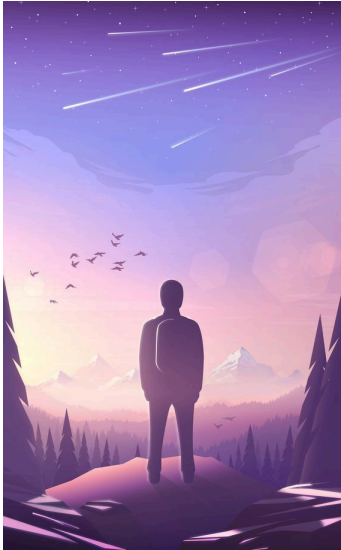


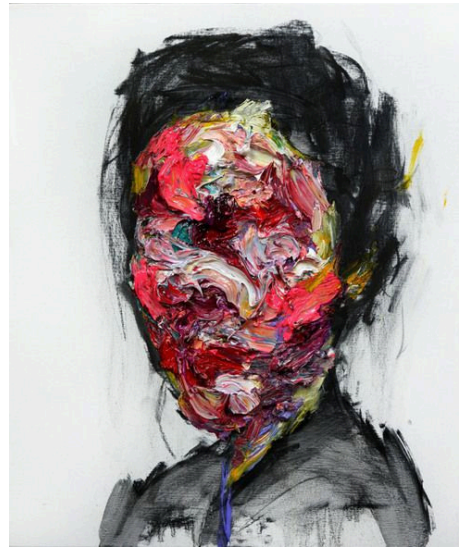
Imagen extraída del link web <http://bit.ly/2mS2WhR>

- Eternidad
- Ambiente
- Tranquilidad
- Soledad
- Inmenso
- Mundo
- Estrellas
- Perspectiva
- “Todo estaba bien”
- “Empezó el camino”
- Viaje
- Desconocido
- “Inicio de algo”



Autor: Sonja De Graaf. Imagen extraída del link web <http://bit.ly/2mMQBMG>

- Rostro
- “Ojos que hablan”
- Cabello universal
- Colores universales
- Fuerza
- Juzgar
- Descubrimiento
- Espía
- Interés
- Importante
- Entender
- Poder
- Nebulosa



Autor: KwangHo Shin. Imagen extraída del link web <http://bit.ly/2IGheID>

- Complicado
- Inexpresivo
- Problema
- Diferente
- Apartado
- Explosivo
- Absurdo
- Incomprendido
- Inútil
- Anormal
- “Nunca a mi”
- Fijo
- “No como nosotros”



Autor: Ken Wong. Imagen extraída del link web <http://bit.ly/2mkKXnQ>

- Fluir
- Entender
- “Mi propio mundo”
- Pensamientos
- Componentes
- Individual
- Melancólico
- Corriente
- Camino
- Única
- Diferente
- Caos
- “Yo entiendo”

*LISTA DE PALABRAS DEL
TEMA PRINCIPAL*

Sordo
Diferente
Calma
Aprender
Entender
Colores
Integrar
Silencio
"Mi mundo"
Diferente
Aislado
Formas claras
Desintegrado
Señas
Expresiones
Movimientos
Actividades
Rutina
Opinión
Dependencia
Complicado

4. IDEART

4.1. DESCRIPCIÓN DE TÉCNICA

La técnica creativa Ideart fue desarrollada por Franc Ponti en el 2001, y corresponde a la generación de ideas partiendo de estímulos visuales y el análisis e interconexión de los elementos principales de la temática principal. Puede trabajarse tanto individual como grupalmente (Caicedo, Quintero y Manca, s.f.).






Los estímulos visuales se generan por medio de la observación y extracción de datos de una o más piezas de arte como pintura, ilustraciones o esculturas de diferentes épocas y/o estilos. Se determinan y escriben características significativas de las piezas o elementos que las mismas transmitan que pueden estar compuestas por una única palabra (ej: emociones, adjetivos) hasta párrafos completos (ej: historias, pensamientos). Al tener ya estas extracciones, se crearán conexiones entre estas y la temática principal buscando que tenga la mayor lógica posible aunque falte pulirlo (Torreblanca, 2015).

4.2. PROCESO DE FRASES

Teniendo definidas las obras que componen las piezas de observación se procede a realizar un análisis de extracción de palabras, frases, adjetivos, emociones simples o complejas, historias que transmitan; todo lo que pueda transmitir cada una de las imágenes.

A continuación, se relacionan los resultados con el tema principal y se construyen frases preliminares para desarrollar la frase conceptual deseada. Por ejemplo: se extrajeron las palabras/frases “ambiente eterno” y “tranquilidad”, al unir las con el tema principal del proyecto la frase resultante fue “la tranquilidad del silencio en el ambiente eterno”. La redacción de la frase transmite la idea de un entorno silencioso que genera paz, logrando así incluir el tema del mundo sordo dentro de los mensajes extraídos de las piezas visuales.

FRASES

1. Viaje de la nebulosa diferente
-  2. Silencio del movimiento de la rutina
3. Perspectiva del universo diferente
4. Aprender a fluir en la tranquilidad del silencio
-  5. Explosión de movimientos del pensamiento
6. Perspectiva de mi mundo
-  7. Fluyendo con tranquilidad por mi nebulosa
8. Mundo de formas en movimiento
9. Expresiones en movimiento de colores
-  10. Movimientos que fluyen en el universo
11. Mi universo de expresiones
12. Viaje en la nebulosa con expresiones diferentes
-  13. Expresiones en la nebulosa del silencio
14. Explosión de las expresiones sin sonido (silencio)
15. Movimientos de pensamientos viajeros

PREFUNDAMENTACIÓN DE FRASES

1. Silencio del movimiento de la rutina

Se necesita de la repetición de una rutina para que a los niños se les memorise la realización de una seña, por lo tanto es necesario que se refuerse la rutina en la utilización de materiales que enseñan señas.

2. Explosión de movimientos del pensamiento

Llenos de energía los niños y jóvenes sordos expresan sus pensamientos generados por cualquier emoción con ayuda de movimientos de señas. La explosión es la presentación de variados elementos que presentan las señas que se les deben enseñar.

3. Fluyendo con tranquilidad por mi nebulosa

Una composición que deje fluir la imaginación del niño y que le ayude a fijarse detenidamente en las señas que se le están presentando.

4. Movimientos que fluyen en el universo

Los movimientos resultan en las señas, y los elementos que se ubiquen en el universo que se le presente al niño, le ayudará a fluir en el aprendizaje de las señas necesarias para su educación integral dentro de la asociación.



5. Expresiones en la nebulosa de color

Las nebulosas son parte del espacio, y en él no hay sonido. Están compuestas por diversos gases y materiales que las hacen elementos llenos de colores diferentes. Las expresiones son los diferentes elementos dentro de la composición para presentar el contenido, son las estrellas de la nebulosa.

¿Qué?

Se solicita diagramar un material para ayudar a enseñar lenguaje de señas básico que contenga el abecedario y algunas emociones y sentimientos.

¿Cuándo?

El material sería utilizado en el año escolar 2017.

¿Por qué?

Porque no se cuenta con un material de apoyo que ayude a transmitir el conocimiento a los estudiantes que incluya tanto señas como letras simultáneamente.

¿Quién?

Las maestras imparten las clases, las directivas surten de materiales, nosotras como estudiantes de la Universidad Rafael Landívar desarrollaremos un prototipo de dicho material para poder ayudar.

¿Dónde?

En la Asociación Educativa para el Sordo, ASEDES, ubicada en zona 7 de Ciudad de Guatemala, Guatemala.

¿Cuánto?

Se solicitaría la impresión mínima de 100 ejemplares de cada uno de los libros.

¿Qué clase?

El material a realizar es de carácter educativo, pre lectura y pre escritura. Material de deporte para clase, material evaluativo.

¿Todos?

Todos los niños de la organización necesitan del material, y de ser posible se podría utilizar el material para enseñar el abecedario a estudiantes no pertenecientes a ASEDES que soliciten permiso para utilizar el material.

¿Sirven para?

Enseñar el abecedario, emociones y sentimientos en señas, deletreando las palabras. Señas y letras. De manera amena, entretenida y divertida para los niños que se topen con el material.

¿De dónde?

De la URL como proyecto social enfocado en educación para el desarrollo de las clases en ASEDES.

¿Hacia dónde?

Directamente los niños de la organización que necesiten aprender el contenido que el material presenta.

¿En qué otro lugar?

Podría utilizarse en diferentes eventos de enseñanza que ASEDES crea necesario y de esta manera lograr ampliar el espectro de aplicación del material ayudando a más personas a aprender lenguaje de señas guatemalteco.

¿Por medio de qué?

Libro de texto, libro de ejercicios, materiales que ayuden a evaluar, material para ayudar a dictar la clase.

5. EL ARTE DE PREGUNTAR

5.1. DESCRIPCIÓN DE TÉCNICA

El desarrollador de la técnica de creatividad llamada *brainstorming*, Alex Osborn, fue el responsable de establecer una serie de preguntas que ayudan a develar todas las dudas posibles sobre un tópico y así lograr poder plantear el mayor número posible de alternativas de resolución (Torreblanca, 2016).






Para la realización de la técnica es necesario tener clara la temática y sus variables, para sobre ellos plantear preguntas que puedan ser resueltas (Pardo y Lasuen, 2010).

Según Torreblanca, existen cinco tipos de preguntas que se pueden plantear para diferentes fines dentro de esta técnica creativa. Las preguntas pueden ser de apertura (alcanzar la mayor cantidad de ideas principales o más importantes), para navegar (sirve para saber si lo que se está planteando está llegando al punto deseado al iniciar), para inspeccionar (es el análisis de puntos específicos para llegar a detalles), para experimentar (si algunas ideas parecen sueltas, estas preguntas ayudan a conectarlas) y por último se encuentran las preguntas de cierre (ayuda a seleccionar las ideas con mayor potencial).

5.2. PROCESO DE FRASES

Primero se plantea el tema principal (necesidad y objetivos), se prosigue a realizar las preguntas para luego contestarlas. Al llegar a este punto se tienen frases con respecto al tema, y al momento de redactar las frases conceptuales solo es necesario pulir las anteriores con respecto a la capacidad que cada idea/frase tiene para ser graficable, o en todo caso se pueden tomar palabras de diferentes respuestas y formar una nueva frase que pueda servir como concepto, lo cual ocurrió durante el proceso de redacción de frases pues las respuestas a las preguntas no servían como frases conceptuales.

FRASES

1. Educación que ayuda a divertirse 
2. Educando a los niños de Guatemala
3. Libros divertidos del año escolar
4. Espectro de proyecto social educativo 
5. Niños educados con diversión
6. Organización enfocada en apoyar la diversión al enseñar 
7. Enseñanza amena de abecedario
8. Señas entretenidas
9. Enseñando, ampliando y divirtiendo horizontes
10. Educar y proyectar el futuro
11. Educando la sordera de Guatemala
12. Ampliando el horizonte de los niños sordos
13. Divirtiendo un horizonte para los sordos 
14. Desarrollando la educación para el sordo
15. Amenizando la educación sin sonido. 

PREFUNDAMENTACIÓN DE FRASES

1. Educación que ayuda a divertirse

La asociación se encarga de ayudar a niños a aprender lo que en una escuela normal no logra, por lo tanto se buscará la manera de hacer el aprendizaje divertido ayudando a la enseñanza.

2. Espectro de proyecto social educativo

Un espectro implica una amplitud, por lo que con el proyecto se buscará transmitir gráficamente ese alcance que tiene el proyecto educativo con fin social de ayudar a ASEDES.

3. Organización enfocada en apoyar la diversión al enseñar

Es una asociación enfocada en ayudar a los niños a poder aprender lo que no pueden encontrar en otro lugar con las facilidades que ASEDES ofrece, por lo tanto buscará que esa enseñanza mantenga feliz al niño y así aprenda con mayor facilidad.

4. Divirtiendo un horizonte para los sordos



Normalmente se cree que una persona con necesidades diferentes tiene un futuro complicado, por lo tanto ASEDES con el material demostrará que con un poco de esfuerzo no va a costarles a los niños llegar al nivel escolar que deberían estar de acuerdo a sus respectivas edades, mostrando un horizonte o futuro más positivo.

5. Amenizando la educación sin sonido

Los materiales son meramente visuales, y se enfocan en que el niño aprenda todo lo que ve, por lo que los personajes y los elementos del material tendrán que ser amenos y atraer al grupo objetivo.

A pesar de seguir el procedimiento adecuado para encontrar una frase conceptual, las frases resultantes no cumplieron las expectativas para dar un resultado gráfico que impacte. Por eso se unieron las frases resultantes de los procesos de conceptualización y con las palabras contenidas en ellos se redactarán nuevas frases buscando lograr una combinación que satisfaga las expectativas de realización gráfica y en sí conceptual.

De la lista de nuevas frases se seleccionarán cinco y se dirán los pros y los contras que cada frase puede presentar. Al terminar se elegirá una que será el concepto definitivo.

FRASES

- Siluetas de movimiento coloreando palabras

- Amigos de mímica en el espacio 

- Explosión silenciosa en los colores del universo

- Expresiones en la nebulosa de color 

- Divirtiendo un horizonte para los sordos

- Horizonte de nebulosas sin sonido

- El espacio flexible de la mímica 

- La silueta en movimientos dentro del espacio

- Colores de los pensamientos en movimientos

- Espacio de movimientos expresivos

- Diversión en un mundo sin gravedad

- Interpretando una dimensión de mensajes en movimiento

- Galaxia de expresiones diversas

- Nebulosa de mensajes en movimiento 

- Nebulosa de expresiones en movimiento 

PROS Y CONTRAS

- Amigos de mímica en el espacio

PROS Los personajes que se realicen serán los amigos durante la travesía de los niños en la aventura de aprender los contenidos.

CONTRA El problema es que al hablar de mímica se mal entiende lo que es el lenguaje de señas.

- Expresiones en la nebulosa de color

PROS Puede llegar a ser un material colmado de colores, que logre utilizar de manera adecuada la psicología del color para poder transmitir sensaciones y atraer a los niños que tengan contacto con el material.

CONTRA En el libro de texto y en el libro de ejercicios será imposible utilizar color más que en la portada por lo que a pesar de que los demás materiales serán utilizados a color, no se podría tener ese “mensaje visual” en los libros que más utilizarán los niños y jóvenes.

- El espacio flexible de la mímica

PROS Podría ayudar con la construcción de los personajes, facilitando la estructura de los mismos por el elemento “flexible”. Utiliza el “espacio” que está lleno de oportunidades de movimiento y por lo mismo se tendrían muchas posibilidades para el desarrollo de las señas en su momento.

CONTRA Nuevamente la palabra “mímica” aparece, y puede no ser la mejor solución, pues al momento de desarrollar bocetos podría no ser el resultado esperado.

- Nebulosa de mensajes en movimiento

PROS Permite jugar con los colores y la dimensión “z” transmitiendo diferentes mensajes con los personajes.

CONTRA La palabra “mensaje” es muy amplia y podría llegar a desviar la realización que se desea. Un mensaje se entiende como algo meramente escrito lo cual en este caso excluiría las señas que se desean enseñar.



• Nebulosa de expresiones en movimiento



PROS Las tres palabras por separado ayudan a seleccionar elementos que pueden ayudar con lo que se busca transmitir. La “nebulosa” transmite espacio, que es sin sonido, las expresiones, más allá de hablar del contenido podría referirse a el conocimiento básico que se está enseñando, el cual facilita la comunicación deletreada en señas logrando así expresarse la persona que lo necesite.

CONTRA Se puede ver limitado por los elementos a blanco y negro, que delimitan lo colorido de una nebulosa y lo expresivo.

FUNDAMENTACIÓN DE LA IDEA

El concepto elegido para desarrollar la línea gráfica del proyecto es el siguiente:

“Nebulosa de expresiones en movimiento”

Significados denotativo

- Nebulosa (<http://bit.ly/2mN9PBY>)

“Materia cósmica celeste, luminosa, compuesta de polvo y gas, que ofrece diversas formas, en general de contorno impreciso.”

- Expresiones (<http://bit.ly/2IGycAB>)

“Palabra, locución o conjunto de palabras sujetas a alguna pauta.”

“Efecto de expresar algo sin palabras.”

“Manifestación de los afectos y de las emociones por medio de la gesticulación.”

- Movimiento (<http://bit.ly/2m23ggM>)

“Acción y efecto de mover.”

“Estado de los cuerpos mientras cambian de lugar o de posición.”

“Alteración, inquietud o conmoción.”

Significado connotativo

Se utilizó la palabra “nebulosa”, que se refiere a una nube compuesta de gases que se encuentra en el espacio y en ella se producen nuevas estrellas; por lo tanto, hace referencia a los niños que están en formación y la misión de ASEDES de ayudar al desarrollo de niños y jóvenes con sordera.

También se tomó en cuenta que las personas sordas comprenden con mayor facilidad los mensajes de forma visual que de manera escrita, por lo que a la hora de utilizar la palabra “expresiones” se refiere a los visuales que podrían utilizarse, que expresen lo que las señas o las palabras escritas quieran transmitir en los distintos materiales que vayan a manipular. Al mismo tiempo se puede utilizar la psicología del color para enfatizar dichas expresiones.

Y por último, se utilizó la palabra “movimiento” con el fin de darle a la diagramación y al orden de los elementos una posición interesante, tomando de referencia que en el espacio tampoco existe la gravedad. Además, de la interacción de los diferentes materiales que se complementan entre sí para lograr de la enseñanza se busca algo ameno y divertido.

Fundamentación concepto completo

Se eligió dicho concepto partiendo del análisis del grupo objetivo (niños y jóvenes). Se hizo una analogía entre el mundo de una persona sorda y algo que serviría como referente en el mundo en el que viven: el espacio, ya que en este no existe el sonido pues no existe oxígeno para que las ondas del sonido se propaguen. Por lo tanto, la idea y la línea gráfica girarán en torno del concepto del espacio y características del mismo, como lo es por ejemplo la falta de gravedad que se podría evidenciar en la posición o acciones de los personajes que se utilizarán en el material. Dentro de dicha nebulosa se encontrarían personajes que ayudan a transmitir a los niños las señas por medio de los movimientos que sean referentes a los contenidos solicitados.

Ya se tiene definidas las piezas a realizar, por lo tanto al aplicar el concepto se busca unificar todo mostrando que el paquete de materiales quiere que el grupo objetivo se sienta identificado con su contenido o los elementos que lo presentan para así llamar su atención.

Además, al estar interesado el niño o joven en el material por su temática que se encuentra fuera de lo cotidiano en los materiales de estudio que normalmente se le presentan; se facilita la enseñanza del contenido desde la maestra/el maestro hacia el alumno, como se evidenció según el aporte de Gutierrez y Prieto (1999) por medio de la mediación pedagógica por medio de la forma que se refiere a que de la manera en la que el contenido se presenta visualmente al estudiante logra absorber todo sin necesidad de mucho esfuerzo ya que su memoria absorbe los estímulos gráficos con mayor facilidad.

9. CODIFICACIÓN DEL MENSAJE

9.1. CODIFICACIÓN Y VISUALIZACIÓN

Ya que se posee el concepto por el cual se guiará el desarrollo del proyecto y la línea gráfica de diseño del mismo, es importante describir cómo se logrará representar en la propuesta visual cada uno de los elementos particulares. Por lo tanto, a continuación se presenta un cuadro en el que se describe cómo se llevará a cabo a través de elementos gráficos.

ELEMENTOS

FUNCIÓN

TECNOLOGÍA

EXPRESIÓN

IMAGEN

Hacer que el material sea divertido para que los niños se vean motivados a estudiar.

Facilitar la conexión con los conceptos de la realidad que les permitan identificarse.

Ilustraciones básicas sin topar con lo abstracto.

Fotografías que transmitan seguridad y claridad para que la seña sea fiel a lo que se quiere comunicar, soltura o fluidéz de la seña.

Sensación de empatía



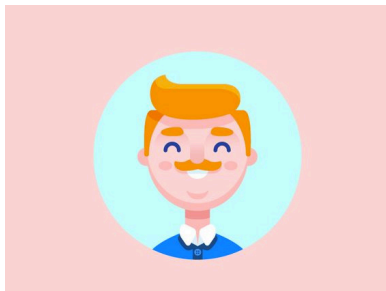
<https://www.pinterest.com/pin/177399672800310131/>



<https://www.pinterest.com/pin/564638872015709028/>



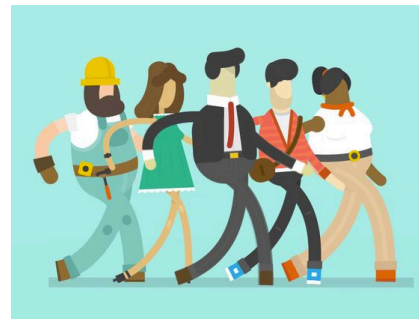
<https://www.pinterest.com/pin/449304500302732098/>



<https://www.pinterest.com/pin/278730664414593148/>



<https://www.pinterest.com/pin/66146688255344808/>



<https://www.pinterest.com/pin/408490628685645896/>



<https://www.pinterest.com/pin/557461260111129982/>

ELEMENTOS

FUNCIÓN

TECNOLOGÍA

EXPRESIÓN

LAYOUT

Todas las piezas deben complementarse de acuerdo a la utilización que se le dará en la clase y el fin para el cual está propuesto, el cual es hacer la enseñanza más amena y variada.

Estructurar niveles de jerarquía (en lectura de elementos) según la utilización de cada pieza.

Libros

Material de clase

Flash-cards

Material de repaso

Diapositivas

Apoyo al libro

Juego de memoria

Material de evaluación

Libros

Utilizar visuales y retículas móviles. Es un material reproducible y con impresión a dos colores. Formato horizontal.

Flash-cards

Formato vertical con ilustración, tipografía y fotografía

Diapositivas

Digital. Elementos extraídos del libro

Juego de memoria

Material resistente, formato cuadrado y pequeño para la fácil manipulación.

Sensación de individualidad

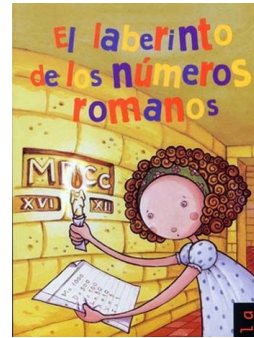
Libro texto

Libro ejercicios

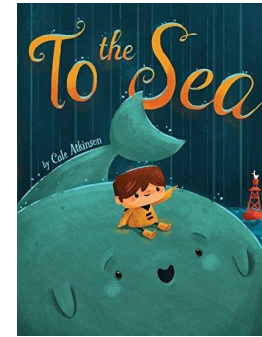
Diapositivas



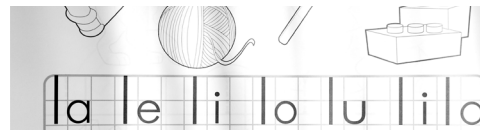
Hoja interna de proyecto realizado para ASEDES. "FUENTE propia"



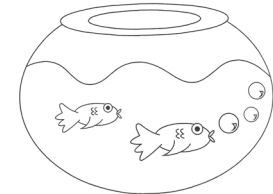
<https://www.pinterest.com/pin/554435404109192288/>



Hoja de trabajo utilizada en ASEDES. "FUENTE propia"



Hoja de trabajo utilizada en ASEDES. "FUENTE propia"



Hoja interna de proyecto realizado para ASEDES. "FUENTE propia"

Flash Cards
Juego memoria



https://www.pinterest.com/pin/ASO4d6-15_pSuD2yY2p1l38sHiZlr-j_1F98ZPj6swC67ITGfZVq-Ubk/



<https://www.pinterest.com/pin/419890365235974636/>



ELEMENTOS

PALETA DE COLOR

FUNCIÓN

La paleta debe estimular a los niños a interesarse en el aprendizaje, por medio de contrastes.

TECNOLOGÍA

Libros

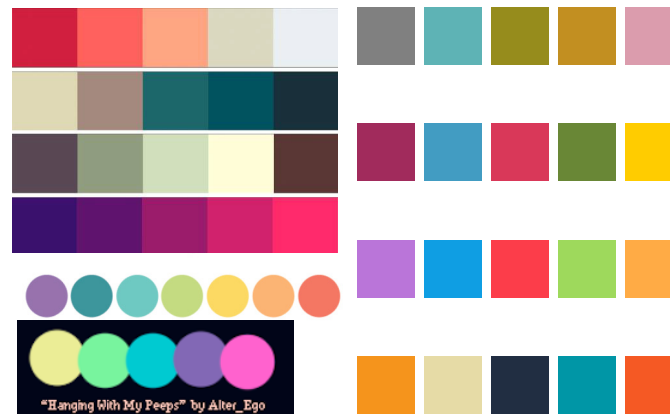
Por la cantidad reproducciones necesarias será realizado monocromáticamente con volúmenes logrados con cierto tipo de sombras o gradientes.

Demás materiales

Manejar colores llamativos acorde a cada tema a realizar del vocabulario y al concepto. Colores planos con volumen para las piezas a color.

EXPRESIÓN

Sentimiento de alegría



ELEMENTOS

FUNCIÓN

TECNOLOGÍA

EXPRESIÓN

TIPOGRAFÍA

Facilitar la legibilidad para el grupo objetivo por medio de jerarquías visuales o niveles de lectura en caso del libro.

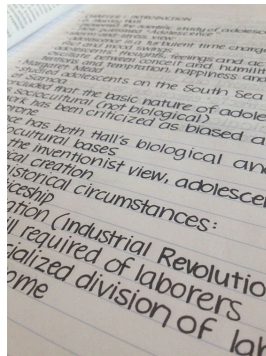
San Serif con caracteres de las familias tipográficas que les facilite a los usuarios la lectura de acuerdo al conocimiento previo.

Sensación de fuerza

Títulos
Subtítulos

>Lorem Ipsum es simplemente el texto de relleno de las imprentas y archivos de texto. Lorem Ipsum ha sido el texto de relleno estándar de las industrias desde el año 1500, cuando un impresor (N. del T. persona que se dedica a la imprenta)

Tipografía que incluya los caracteres que los niños y jóvenes ya conocen y entienden tanto para leer como para escribir.



<https://www.pinterest.com/pin/165366617546580881/>



<https://www.pinterest.com/pin/369647081901634010/>

Quicksand

<https://www.pinterest.com/pin/128211920614179402/>

Museo

<https://www.pinterest.com/pin/238831586459305481/>



<https://www.pinterest.com/pin/555490935260910147/>

RESUMEN DE VISUALIZACIÓN

TIPOGRAFÍA

QUICKSAND

<https://www.pinterest.com/pin/382735668312413896/>

COCOGOOSE

abcdefghijklmnopqrstuvwxy
ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ
0123456789

Friday Fresh Free Fonts

<https://www.pinterest.com/pin/447263806716154160/>

Títulos

Subtítulos

>Lorem Ipsum es simplemente el texto de relleno de las imprentas y archivos de texto. Lorem Ipsum ha sido el texto de relleno estándar de las industrias desde el año 1500, estando en uso (N. del T. palabra que se directa o indirecta).

COLOR



ELEMENTO GRÁFICO



<https://www.pinterest.com/pin/486599934717320175/>



<https://www.pinterest.com/pin/467881848766475408/>



<https://www.pinterest.com/pin/449304500305781910/>



<https://www.pinterest.com/pin/70228075417286417/>

La *tipografía* tiene que facilitar la lectura al grupo objetivo, siendo punto de fuerza (grosor).

La *paleta de color* debe contener colores que evoquen alegría, juego, usando como medio la saturación y el contraste.

Los *elementos gráficos* activarán la empatía de los niños, siendo personajes llamativos y animándolos a divertirse.

10. PLANEACIÓN DE MEDIOS

A continuación se presenta un plan de las acciones que se llevarán a cabo desde la concepción y diseño de los distintos materiales y su propósito, hasta su modo de empleo y tiempo de vida según las necesidades del cliente y la demanda del grupo objetivo.

10.1. FASES ESTRATÉGICAS DE COMUNICACIÓN

PIEZAS Y MEDIO	CARÁTER	PROPÓSITO
<p>Libro de texto. Medio impreso a blanco y negro. Pasta semi dura y a colores.</p>	<p>Material educativo, contiene información visual para el alumno. En él se encontrará el abecedario y determinadas emociones.</p> <p>Es una herramienta que se presentará con apoyo de las diapositivas presentadas por las maestras, brindando así un soporte para el aprendizaje del alumno y un apoyo para la explicación del encargado a la clase.</p>	<p>Que el alumno tenga el primer acercamiento y aprendizaje del abecedario en señas así mismo de emociones y expresiones básicas en señas, con un ejemplo visual ilustrado de lo que representa la letra, la letra escrita para que vaya relacionándose con la escritura y lectura de esta.</p>
<p>Libro de ejercicios. Medio impreso a blanco y negro. Pasta semi dura y a colores.</p>	<p>Material educativo de repaso Será un libro de ejercicios y actividades en el que los alumnos reforzarán lo aprendido y realizarán actividades propuestas por las directivas para su desarrollo.</p>	<p>Refuerza lo aprendido en el libro de texto y pone en práctica habilidades además de fomentar el análisis de los alumnos para poder resolver las diferentes actividades.</p>
<p>Presentación diapositivas. Digital. A color. Presentación para cañonera.</p>	<p>Material digital de apoyo para la maestra al dictar la clase, paralelo a que los alumnos tienen el contenido en los libros de texto.</p>	<p>Herramienta de apoyo para el desarrollo de la clase que incluye los contenidos del libro además de actividades para trabajar con el grupo de clase logrando interactividad en el aprendizaje.</p>
<p>Flash-cards. Tamaño media carta. Impresas a color, tiro y retiro. Soporte resistente para manipulación.</p>	<p>Material didáctico evaluativo. Para grupo de jóvenes.</p>	<p>Evaluar qué tanto se ha retenido del contenido aprendido mientras se lo pone en práctica. Herramienta que con ayuda de la repetición ayuda a la memorabilidad de la seña y lo que representa.</p>
<p>Juego de Memoria. Impreso, tiro y retiro, a color. Material resistente.</p>	<p>Juego didáctico evaluativo. Para grupo de niños.</p>	<p>Evaluar qué tanto se ha retenido del contenido aprendido mientras se lo pone en práctica. Herramienta que con ayuda de la repetición ayuda a la memorabilidad de la seña y lo que representa.</p>

LUGAR

El grupo de piezas son para la Asociación Educativa para el Sordo, ASEDES. Será de uso interno de las aulas y su aplicación y desarrollo estará acompañado por la maestra encargada de cada sección.

TIEMPO

Libros de texto y ejercicios: se utilizarán en el año 2017 durante el primer periodo evaluativo. El libro de texto será utilizado 3 veces por semana, mientras que el libro de ejercicios se utilizará cada que la maestra lo crea necesario tanto como ejercicio en clase como ejercicios de tarea.

Presentación diapositivas: se utilizará simultáneamente con el libro de texto, 3 o más veces por semana.

Flash-cards: de acuerdo a como lo considere la maestra para realizar evaluación de lo aprendido.

Juego de Memoria: de acuerdo a como lo considere la maestra para realizar evaluación de lo aprendido.

A TRAVÉS DE QUIÉN Y CÓMO

El libro será facilitado a la asociación por medio de las alumnas de la Universidad Rafael Landívar. Éste se le entregará a la Directora quién compartirá dicho material con las maestras encargadas de ambos niveles.

Las maestras encargadas entregarán a cada uno de sus alumnos un libro de texto impreso y un libro de ejercicios, para que ellos hagan uso de estos según instrucciones de las encargadas.

Fases estratégicas de aplicación

1. FASE DE ENSEÑANZA	2. FASE DE REPASO	3. FASE DE EVALUACIÓN
<p>Libro de texto: será el medio para poder transmitir el contenido que debe enseñar la maestra a los niños y jóvenes: abecedario y emociones/expresiones.</p> <p>Presentación diapositivas: se utilizará simultáneamente con el libro de texto. Es el soporte visual adicional que servirá no solo como material de apoyo para la maestra sino que cuenta con ejercicios y actividades internas.</p>	<p>Libro de ejercicios: este libro se enfoca en el repaso de los conocimientos adquiridos gracias al libro de texto y a las diapositivas utilizadas durante la clase, apoyándose en ejercicios sugeridos por las directivas para desarrollar diferentes habilidades por parte de los estudiantes.</p>	<p>Ambos materiales tendrán una función evaluativa, buscando dar seguimiento a los aprendizajes obtenidos por los niños y jóvenes durante las fases de enseñanza y de repaso.</p> <p>Flashcards: se utilizarán al terminar el día a modo de evaluación de lo aprendido con el libro de texto. 3 veces por semana o de acuerdo a como lo necesite la maestra viendo el desempeño de los niños.</p> <p>Juego de Memoria: puede utilizarse una vez por semana a modo de evaluación y de recapitulación de lo aprendido. O bien puede utilizarse al finalizar el día como las flashcards para variar entre un material y otro.</p>

Las piezas realizadas fueron planeadas teniendo en cuenta conversaciones y entrevistas con las directivas y las maestras de ASEDES, debido a la observación que las instalaciones donde los niños reciben clase se encuentran saturadas de materiales pegados en las paredes, por lo tanto necesitaban un material que fuera transportable y con estructura para realizar las fases de enseñanza y repaso.

El proceso de aplicación de las piezas es cíclico, ya que para aprender los niños y jóvenes necesitan contar con una rutina y una repetición constante, que son datos adquiridos al desarrollar el perfil psicopedagógico sobre el grupo objetivo.



De acuerdo a la necesidad de un elemento interesante para lograr captar la atención de niños y jóvenes, para las piezas propuestas ha aplicar en la fase evaluativa se sugieren las siguientes actividades a realizar:

- **Juego de memoria**

Ya que este juego va enfocado para su aplicación con el grupo de los pequeños, se apela a la emoción de lograr juntar las piezas y “ganar”.

Las tarjetas del juego se presentan todas con la cara que presenta el patrón planetario hacia arriba para luego proceder por turnos y un tiempo limitado para encontrar parejas entre la tarjeta que presenta la seña y la que muestra al personaje con a letra.

- **Flash-cards**

Esta actividad es propuesta para realizarse con el grupo de los jóvenes, debido a que solicita más atención y tiene un grado más serio de dificultad.

Las Flash-cards se prestan para realizar una actividad de dictado de seña a letra, al momento que el encargado de la actividad muestra el lado de la lámina que contenga la seña, y los jóvenes deban anotarla en una hoja, previamente identificada con el nombre del alumno.

La segunda actividad que se propone para esta pieza es la evaluación selectiva para examinar el cambio de letra a seña por parte de los alumnos. El encargado selecciona a alguno de los participantes de la clase y le presenta el lado de la lámina que contenga la letra con el personaje, a lo que el alumno tendrá que responder realizando la seña que corresponda a la letra presentada.

11. BOCETAJE PARA DEFINIR LA PROPUESTA PRELIMINAR

La etapa de bocetaje se dividirá de la siguiente manera, buscando un transcurso lógico dentro de los avances y la definición de elementos a utilizar en el material:

1. Elementos gráficos

- a. Paleta de color
- b. Tipografías
- c. Elementos gráficos de apoyo

2. Bocetaje manual

- a. Personajes (animales y personas)
- b. Diagramación (ubicación de elementos dentro de las páginas del libro de texto, del libro de ejercicios, flash-cards, tarjetas del juego de memoria y las diapositivas)
- c. Portada

3. Bocetaje digital

- a. Personajes (animales y personas)
- b. Diagramación (páginas libro de texto, ejercicios, flash-cards, tarjetas del juego de memoria diapositivas)
- c. Portada

Durante el desarrollo de bocetaje para definir la propuesta gráfica preliminar, se definió un grupo de íconos que ayudarán a la comprensión del proceso realizado.



Referencias



Relevante



Seleccionada



Anotación/análisis



Comentario directivas y maestras (cliente)

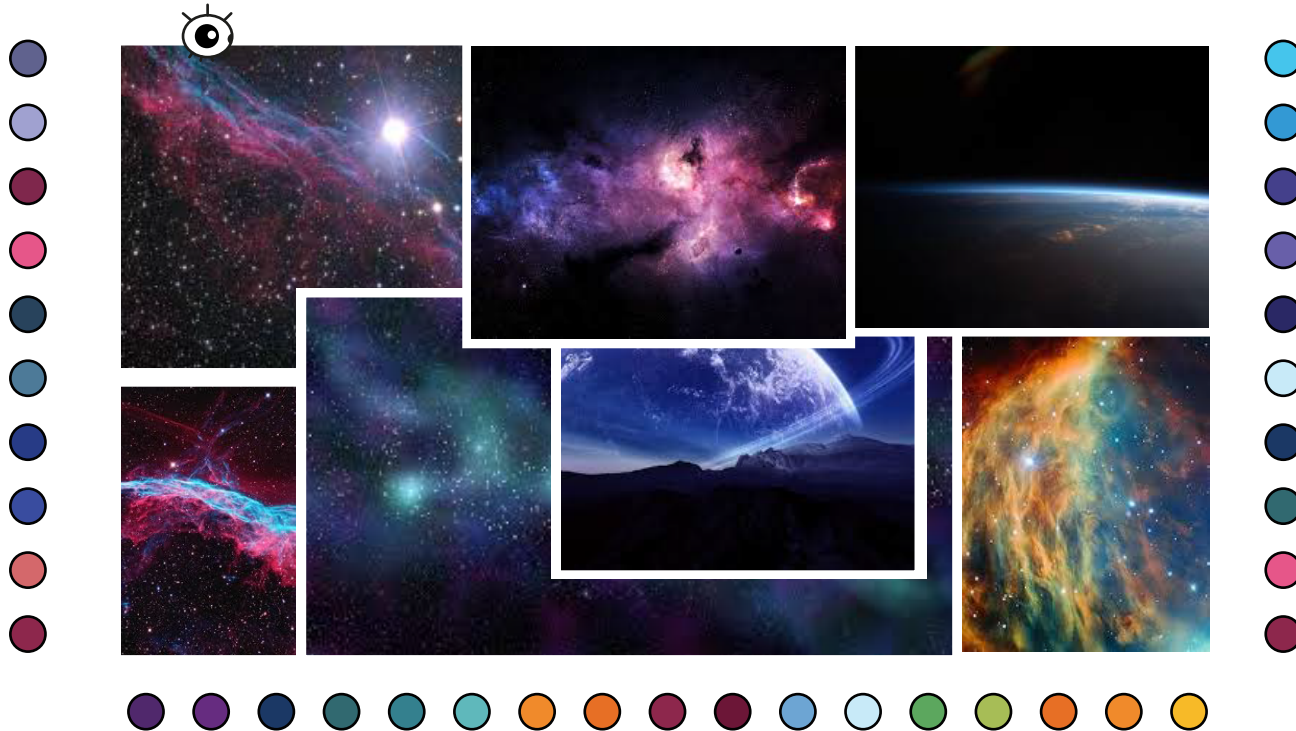


Según M.T.

1. ELEMENTOS GRAFICOS

a. Paleta de color

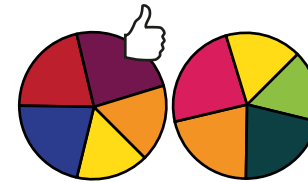
Se analizaron imágenes de referencia del espacio (nebulosas) ya que es una palabra contenida dentro del concepto elegido, para así extraer de ellas una paleta de colores que permita llamar la atención de los niños, buscando reforzar el tema espacial además de proyectar alegría y armonía.



El resultado es muy amplio ya que cada nebulosa tiene determinado colorido por los gases que en ella se acumulan y al reflejar la luz generas ondas diferentes.



Se tomaron paletas de diferentes referencias de materiales infantiles que podrían lograr simpatizar a los niños y lograr centrar su atención al material.



Según el Focus Group realizado para definir los perfiles del Grupo Objetivo, los niños eligieron una paleta de colores contrastantes e intensos que llaman su atención y que al mismo tiempo les produce alegría.



Según la semiótica de color expuesta por el autor Joan Costa (2003) los colores pueden tener niveles de iconicidad dentro de los cuales existen variables, como se explica en el Contenido Teórico de Diseño desarrollado anteriormente. Estos niveles están comprendidos por los realistas, fantasiosos y sígnicos, que corresponden en ese orden primero a los colores que representan en algún nivel de fidelidad a la realidad, el segundo se desliga de la realidad y se dirige a lo que estimule la imaginación, y el tercero es más que todo aquel color que tiene su propio significado dependiendo el uso que se le de. Para la elección de paleta de colores para el proyecto, se buscó tener iconicidad de colores realistas y fantasiosos, buscando apoyar la necesidad de elementos reales para el niño al mismo tiempo que se estimula su creatividad e imaginación.

b. Selección de tipografía

 **CgFutura**
CgFutura
CgFutura

 **GOTHAM**
GOTHAM
gotham

Títulos

Subtítulos

Lorem Ipsum es simplemente el texto de relleno de las imprentas y archivos de texto. Lorem Ipsum ha sido el texto de relleno estándar de las industrias desde el año 1500, cuando un impresor (N. del T. persona que se dedica a la imprenta)

TÍTULOS

SUBTÍTULOS

LOREM IPSUM ES SIMPLEMENTE EL TEXTO DE RELLENO DE LAS IMPRENTAS Y ARCHIVOS DE TEXTO. LOREM IPSUM HA SIDO EL TEXTO DE RELLENO ESTÁNDAR DE LAS INDUSTRIAS DESDE EL AÑO 1500, CUANDO UN IMPRESOR (N. DEL T. PERSONA QUE SE DEDICA A LA IMPRENTA)

 **VAGRounded**
VAGRounded
VAGRounded

Títulos

Subtítulos

Lorem Ipsum es simplemente el texto de relleno de las imprentas y archivos de texto. Lorem Ipsum ha sido el texto de relleno estándar de las industrias desde el año 1500, cuando un impresor (N. del T. persona que se dedica a la imprenta)

TÍTULOS

SUBTÍTULOS

LOREM IPSUM ES SIMPLEMENTE EL TEXTO DE RELLENO DE LAS IMPRENTAS Y ARCHIVOS DE TEXTO. LOREM IPSUM HA SIDO EL TEXTO DE RELLENO ESTÁNDAR DE LAS INDUSTRIAS DESDE EL AÑO 1500, CUANDO UN IMPRESOR (N. DEL T. PERSONA QUE SE DEDICA A LA IMPRENTA)

Se analizaron distintas tipografías que pudiesen ser utilizadas para crear jerarquía visual en los materiales en los que se aplicará tipografía y que fueran llamativas para los niños. Se presentan conjuntos de tipografías que se utilizarían como titulares, subtítulos y cuerpo de texto.



Al momento de empezar a bocetar las tipografías que iban a ser utilizadas, las directivas y maestras de la asociación hicieron la observación que era necesario que la letra “a” fuese completamente redonda, y que las demás letras contaran con trazos curvos y fluidos



La familia tipográfica Quicksand facilita la lectura e incluye los caracteres necesarios para que los niños de la asociación la entiendan. Las letras “a” tienen la forma particular que identifican y aprenden.

Títulos

Subtítulos

Lorem Ipsum es simplemente el texto de relleno de las imprentas y archivos de texto. Lorem Ipsum ha sido el texto de relleno estándar de las industrias desde el año 1500, cuando un impresor (N. del T. persona que se dedica a la imprenta)

Títulos

Subtítulos

Lorem Ipsum es simplemente el texto de relleno de las imprentas y archivos de texto. Lorem Ipsum ha sido el texto de relleno estándar de las industrias desde el año 1500, cuando un impresor (N. del T. persona que se dedica a la imprenta)

Títulos

Subtítulos

Lorem Ipsum es simplemente el texto de relleno de las imprentas y archivos de texto. Lorem Ipsum ha sido el texto de relleno estándar de las industrias desde el año 1500, cuando un impresor (N. del T. persona que se dedica a la imprenta)

Títulos

Subtítulos

Lorem Ipsum es simplemente el texto de relleno de las imprentas y archivos de texto. Lorem Ipsum ha sido el texto de relleno estándar de las industrias desde el año 1500, cuando un impresor (N. del T. persona que se dedica a la imprenta)

Títulos

Subtítulos

Lorem Ipsum es simplemente el texto de relleno de las imprentas y archivos de texto. Lorem Ipsum ha sido el texto de relleno estándar de las industrias desde el año 1500, cuando un impresor (N. del T. persona que se dedica a la imprenta)

Títulos

Subtítulos

Lorem Ipsum es simplemente el texto de relleno de las imprentas y archivos de texto. Lorem Ipsum ha sido el texto de relleno estándar de las industrias desde el año 1500, cuando un impresor (N. del T. persona que se dedica a la imprenta).

Títulos

Subtítulos

Lorem Ipsum es simplemente el texto de relleno de las imprentas y archivos de texto. Lorem Ipsum ha sido el texto de relleno estándar de las industrias desde el año 1500, cuando un impresor (N. del T. persona que se dedica a la imprenta)



Gracias a las recomendaciones de las maestras de ASEDES, se logró tener un punto de partida. Los niños aprenden a leer y escribir con tipografías con bordes redondos, fluidas y en las cuales la letra “a” es una letra redonda.

Ya que es un libro de lecto-escritura, se buscó una tipografía que sirviera como tipografía para los ejercicios que los niños van a tener que hacer para reforzar lo aprendido en clase

Se determinó que las tipografías que mejor se adaptan a las necesidades del proyecto son las siguientes, pues facilitarán el aprendizaje de lecto-escritura de los niños cumpliendo con las características que ellos reconocen.

Aa Bb
Typo Grotesk Rounded

KG Primary Dots Lined Alt

Aa Aa Aa Bb Bb Bb

TÍTULOS

Typo Grotesk Rounded



Instrucciones

Lorem Ipsum es simplemente el texto de relleno vde las imprentas y archivos de texto, Lorem Ipsum ha sido el texto de relleno estándar de las industrias desde el año 1500, cuando un impresor (No del Te persona que se dedica a la imprenta)

INSTRUCCIONES

Quicksand



Instrucciones

Lorem Ipsum es simplemente el texto de relleno vde las imprentas y archivos de texto. Lorem Ipsum ha sido el texto de relleno estándar de las industrias desde el año 1500, cuando un impresor (N. del T. persona que se dedica a la imprenta)

EJERCICIOS

KG Primary Dots Lined Alt

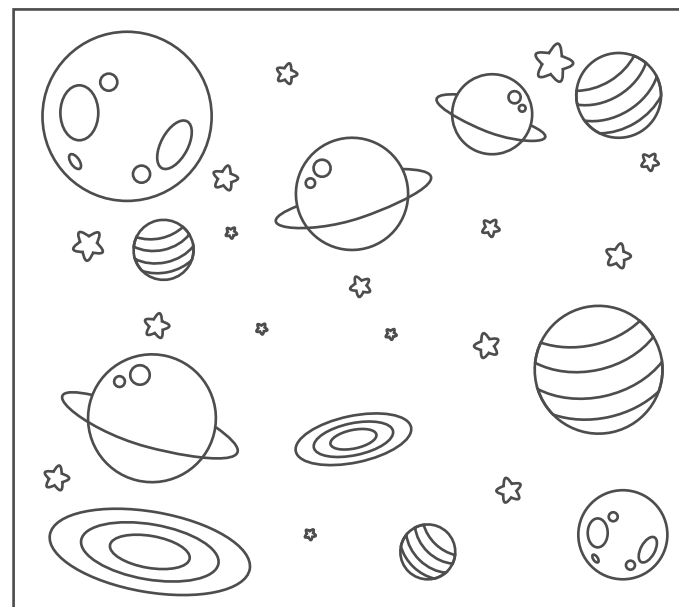
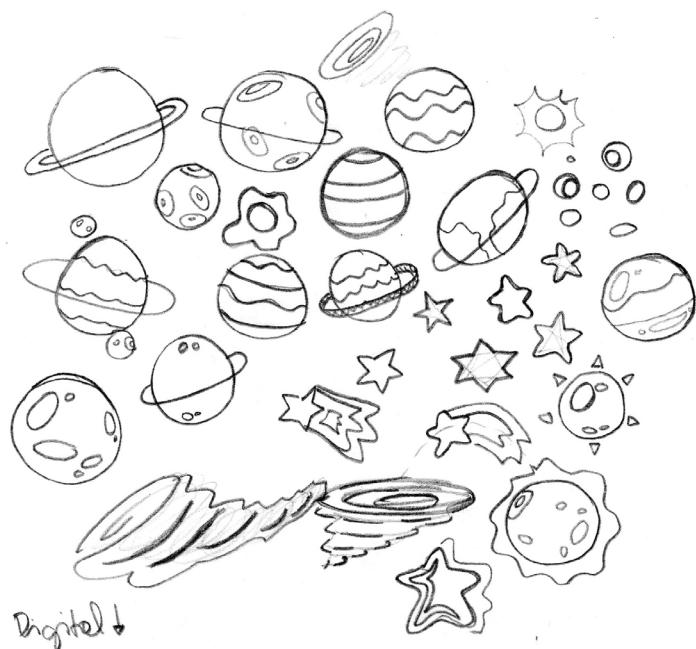



Instrucciones

Lorem Ipsum es simplemente el texto de relleno vde las imprentas y archivos de texto. Lorem Ipsum ha sido el texto de relleno estándar de las industrias desde el año 1500, cuando un impresor (N. del T. persona que se dedica a la imprenta).

c. Elementos gráficos de apoyo

Con el fin de suplir la necesidad de elementos que representen la idea de “espacio” incluida en el concepto, se bocetaron diferentes elementos que podrían llegar a servir como elementos gráficos de apoyo tanto en la diagramación como en las composiciones en las que se lleguen a encontrar los personajes pensando en un concepto espacial (portada, contenido libro texto, etc.).



 De manera manual se ilustraron elementos que representan el espacio, el universo. Se determinó que los planetas, las estrellas, las estrellas fugaces, son algunos de los elementos que resultarían de utilidad y que más adelante, durante el proceso de bocetaje se llegarían a utilizar según sean requeridos.

2. BOCETAJE MANUAL

Libro de ejercicios

Para poder iniciar con el bocetaje se debía determinar que ilustraciones acompañarían a cada letra para hacer el material agradable para los niños del Grupo Objetivo

● Abecedario

Aa	Abeja
Bb	Buho
Cc	Caballo/Canario
Dd	Dinosaurio
Ee	Elefante
Ff	Flamingo
Gg	Gato
Hh	Hipopótamo
Ii	Iguana
Jj	Jirafa
Kk	Koala
Ll	León
Mm	Mono
Nn	Nutria
Ññ	Ñu
Oo	Oruga
Pp	Panda
Qq	Quetzal
Rr	Ratón
Ss	Sapo
Tt	Tortuga
Uu	Unicornio
Vv	Vaca
Ww	Walabi
Xx	Xilófono
Yy	Yegua/Yoyo
Zz	Zorro

● Sentimientos

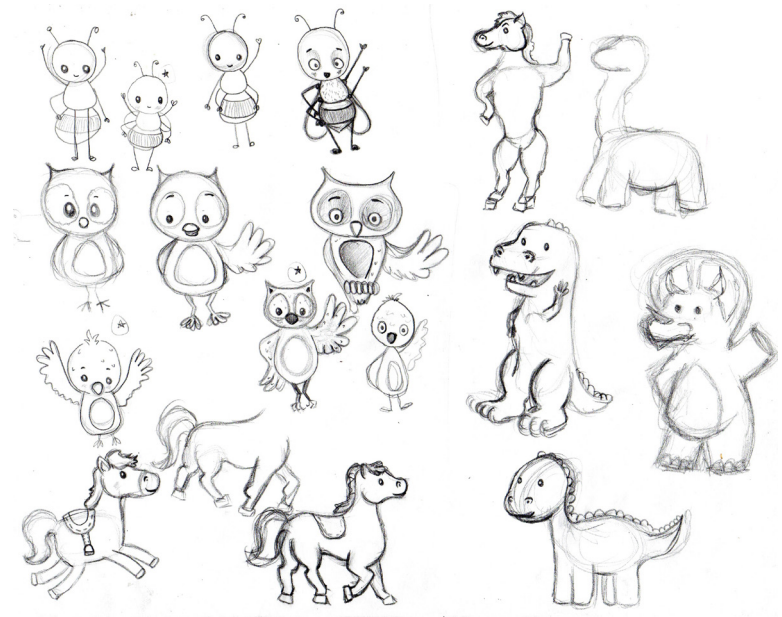
Alegre
Feliz
Triste
Enojado
Furioso
Avergonzado
Llorar
Deprimido
Tímido
Asustado
Pensativo
Aburrido
Perdido
Ilusionado
Esperanzado
Enfermo

a. Bocetaje personajes

Se bocetaron diferentes propuestas de estilos gráficos de ilustración para poder definir el tipo de personajes que intervendrían dentro del material junto con los contenidos.

Propuesta 1

El desarrollo del estilo de ilustración propuesto durante bocetaje se influenció por las diferentes referencias de ilustraciones infantiles observadas durante el proceso de visualización.



No existe un canon establecido para desarrollar personajes para niños o jóvenes, debido a que el estilo es propuesto por el ilustrador.



Se llevaron a cabo diferentes propuestas para cada personaje buscando lograr mayor expresividad en cada personaje. Tomando como referencias fotografías de los animales reales o personajes previamente desarrollados por otros artistas, el proceso de bocetaje dio como resultado la propuesta de representaciones caricaturescas de cada animal de las cuales se eligió uno por animal.

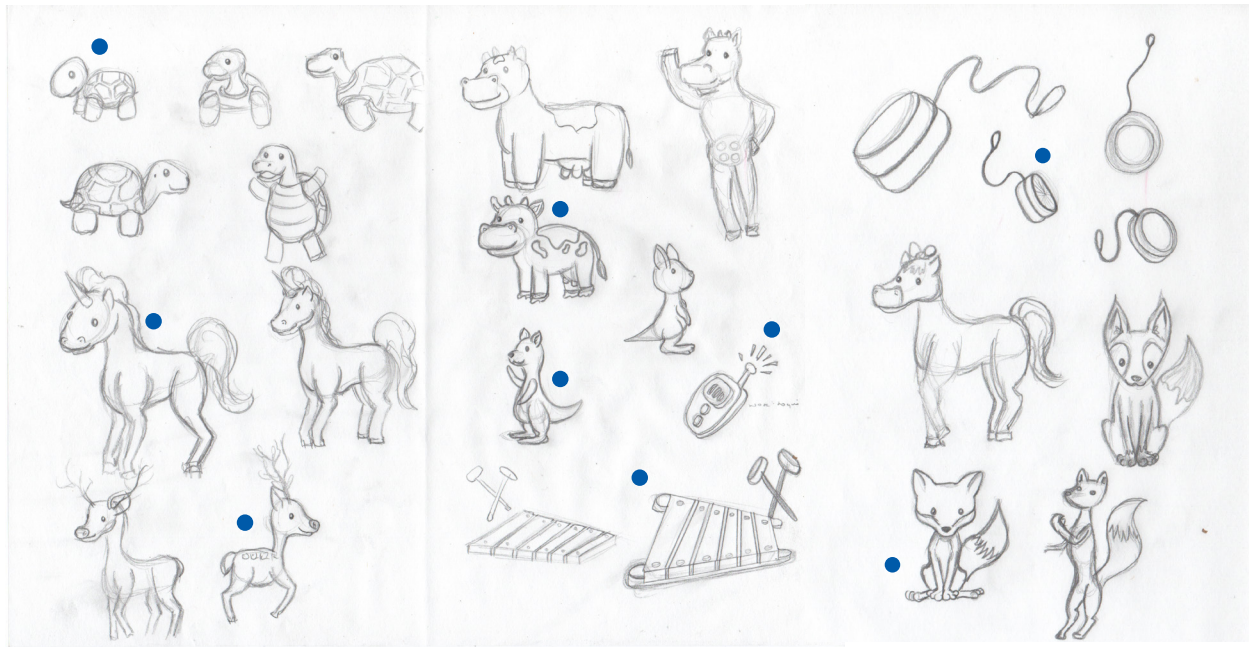


A determinados animales se les dio morfología antropomorfa, teniendo como fin el darles un estilo que lograra conectar con los niños y jóvenes a un nivel más profundo, interesante y personal. El panda, el ratón y el mono son ejemplos de esto. Al ponerlos en pose de pie hace referencia a la posición erguida del ser humano.



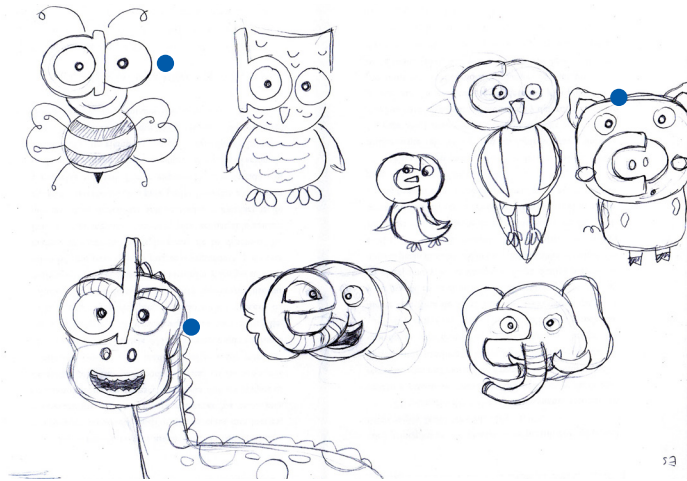


Así como en algunos animales se creyó necesario el darles una pose erguida, a otros se prefirió dejarles sus características animales buscando que los niños y jóvenes reconocieran fácilmente el animal del que se trataba.



En la búsqueda de elementos para la representación de algunas letras no se encontraron animales cuyos nombres iniciaran por ellas. Por esto se eligieron elementos y al igual que en el proceso de bocetaje de cada animal se realizaron pruebas de ilustración para ver estilos y formas de representarlos.

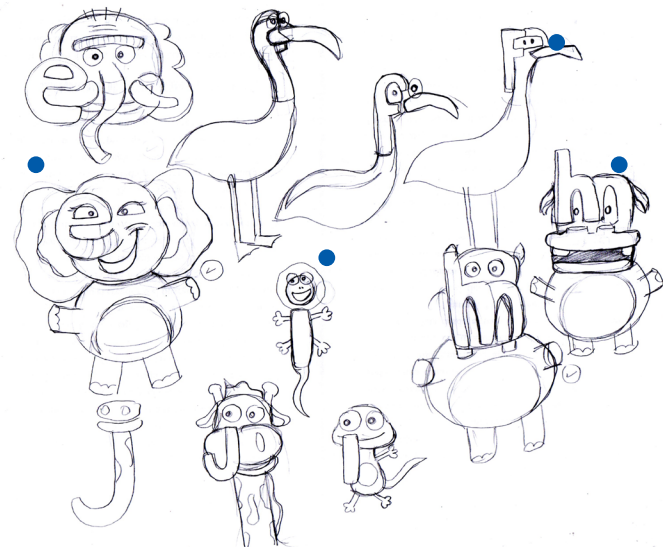
Propuesta 2



La propuesta de ilustración de personajes número 2 plantea la presentación de los diferentes animales o cosas interactuando con la letra con la cual inicia su nombre. De esta manera se integran los dos elementos y se evidenciará la conexión a través de contrastes entre los colores de ambos elementos, para así lograr hacer sencillo para el niño la unión entre los conceptos.

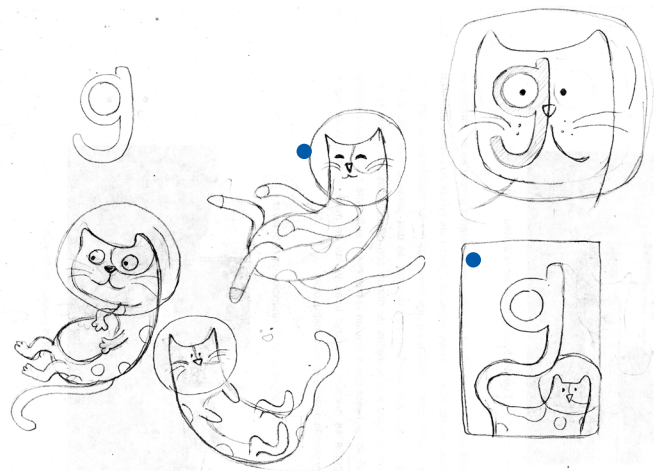


Los personajes presentan la letra en el rostro, o en la parte superior del cuerpo, además de algunos personajes como la iguana cuyo cuerpo es literalmente la letra.





Al evaluar algunas propuestas se evidenció que en algunos casos era necesario que la letra fuera sostenida por el personaje y no solo que esta fuera colocada sobre él, ya que la construcción del personaje se malentendía y la letra podía perderse, resultando esto en que los niños que lo vieran no lograrían captar lo que se les quiere transmitir.



Con ayuda del concepto se definió que los mismos personajes tendrán una fluidez en sus movimientos y en su composición.

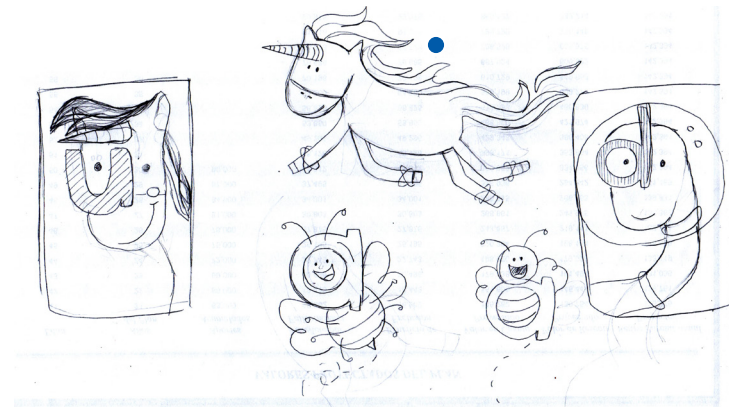
También se propone hacer que el personaje interactúe en la estructura de la letra, pero esto podría crear confusión a los niños en cuanto a cuál es la estructura real de la letra, por lo tanto será objeto de validación.



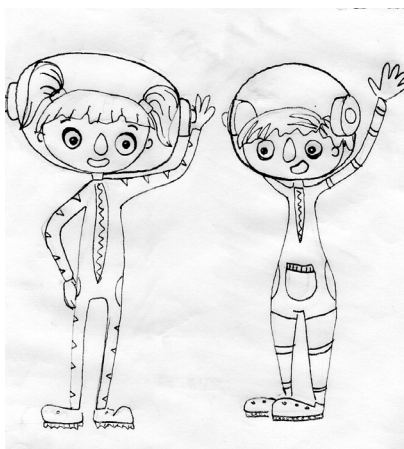
Al igual que en la primera propuesta el unicornio para la letra "u" está presente, y en esta propuesta el personaje se ve influido por un "movimiento fluido".

En la propuesta en la que se le ubica la letra sobre el rostro se piensa con el fin de lograr contraste.

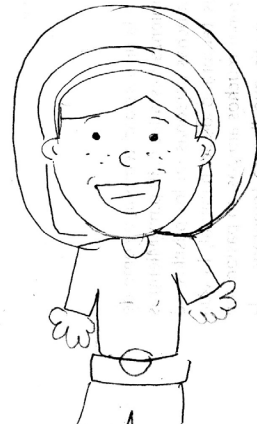
La letra queda ubicada bajo el cuerno del animal, por lo que se cree que puede causar confusión en los observadores.



En la sección de emociones o sentimientos es necesario que los personajes sean humanos, para así facilitarle a los niños y jóvenes la comprensión de lo que se busca representar con ayuda de la presentación del personaje en un contexto que genere el sentimiento. Se presentan a continuación las dos propuestas desarrolladas.



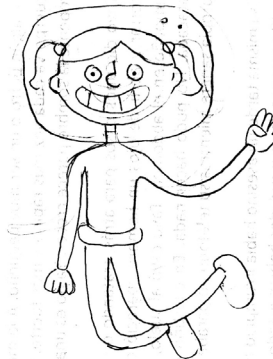
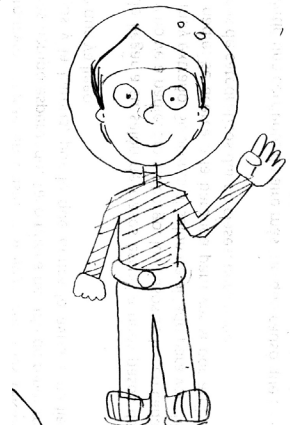
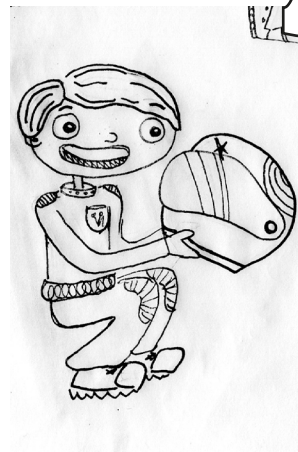
Se propusieron diferentes personajes buscando encontrar la construcción que fuera lo suficientemente maleable para poder aplicarle las diferentes expresiones faciales y corporales que serán necesarias al momento de representar emociones y sentimientos.



Tal como se rescató en la investigación sobre personajes infantiles, Cámara (2006) tienen que resaltar por su simpatía, brillantez intelectual e ingenio. la cabeza es grande en relación con el cuerpo. En cuanto a la construcción del cuerpo el de un niño es de más o menos cuatro cabezas y el de un adolescente llega a ser de siete.



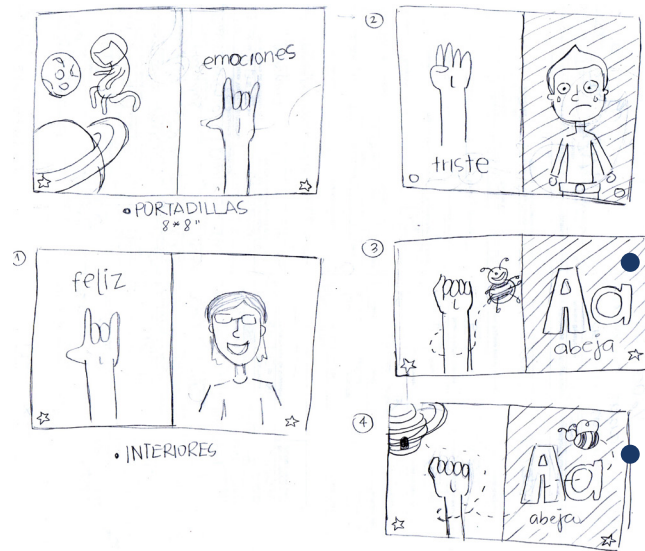
Los personajes seleccionados contaban con la característica de tener espacio suficiente para poder aplicar las expresiones y transmitir las emociones solicitadas, de manera clara. Los componentes de sus rostros (ojos, boca) tiene el suficiente espacio en la construcción para poder evidenciar de qué emoción o sentimiento se trata.



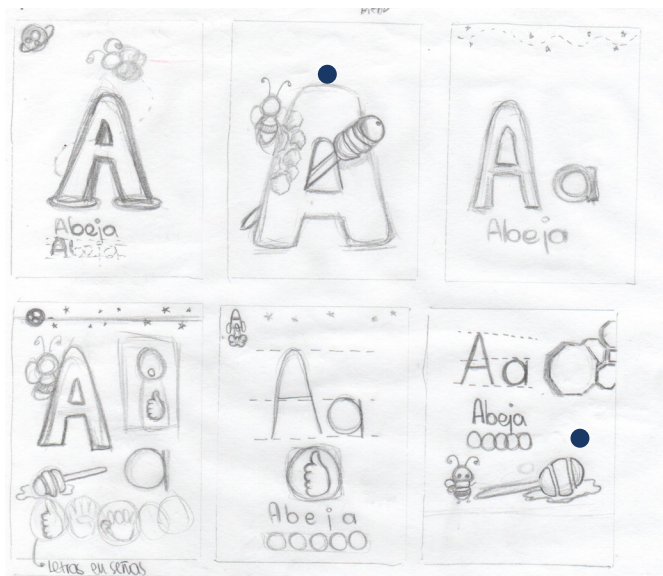
b. Diagramación

Se bocetaron manualmente algunas opciones de la manera en la que la diagramación del contenido podría llegar a interactuar con las ilustraciones dentro de sí dando orden a los elementos y tamaño según las jerarquías de importancia del contenido. No se obtuvieron resultados satisfactorios ya que los elementos no se lograban conectar con facilidad por no existir una idea constante sino proponer cosas nuevas en cada boceto sin un fin establecido.

Libro de texto



A pesar de los resultados poco satisfactorios, se destacó la necesidad de presentar la letra a enseñar de manera obvia, en el nivel más alto de la jerarquía en cada página para que así lograra captar la atención del niño o joven.




✎ Algunas propuestas se realizaron sin pensar en la necesidad de repetición que tienen los niños y jóvenes sordos, por lo que estas opciones quedaron descartadas ya que presentan únicamente la letra, el animal/personaje y en algunos la palabra (nombre del personaje) sin permitir interacción entre el estudiante y el contenido a aprender.

✎ Las ideas a doble página desperdiciaban espacio y aun no incluyen ningún tipo de actividad a realizar más que la de colorear los elementos del formato que se presente. El personaje interactúa con la seña mientras que la letra se encuentra en un entorno representativo del espacio y comparte página con el nombre del animal y su deletreo en señas.

Debido a los resultados poco útiles, se planteó el desarrollo de un grupo de posibles diagramaciones desarrolladas de manera digital y sobre las cuales se bocetaría para establecer que diagramación favorece en mayor medida el aprendizaje de los niños y jóvenes, además que no solo les agrada si no que les ayude a aprender de una manera divertida.

A continuación se explica la razón de la disposición para cada diagramación antes de iniciar con el procedimiento de bocetaje manual sobre el mismo.

 En las **opciones 1, 2, 4 y 6** los únicos elementos propuestos son las letras en gran tamaño, la palabra del animal que acompañará y la seña.

✗ Con análisis posteriores se determinó que no resulta funcional ya que no aprovecha correctamente el espacio.

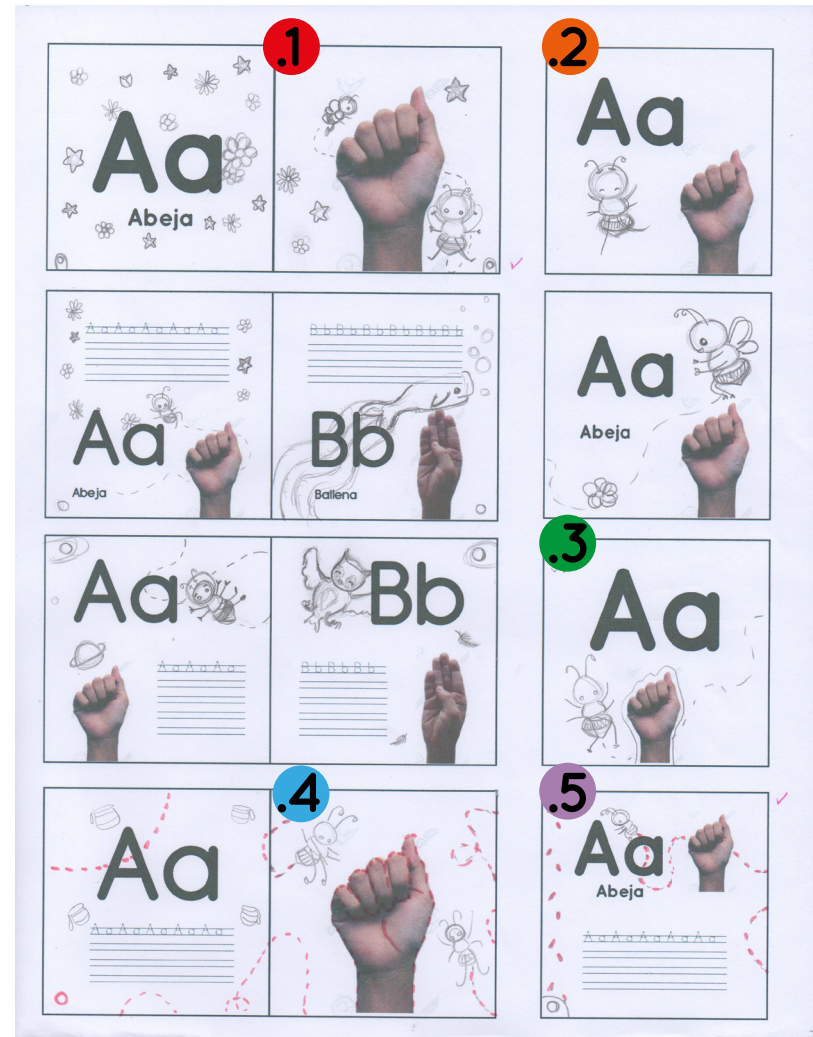
Las **opciones 3, 5 y 8** muestran una diagramación en la cual se incluye el ejercicio de trazo de las letras (motricidad fina solicitada por las directivas y las maestras).

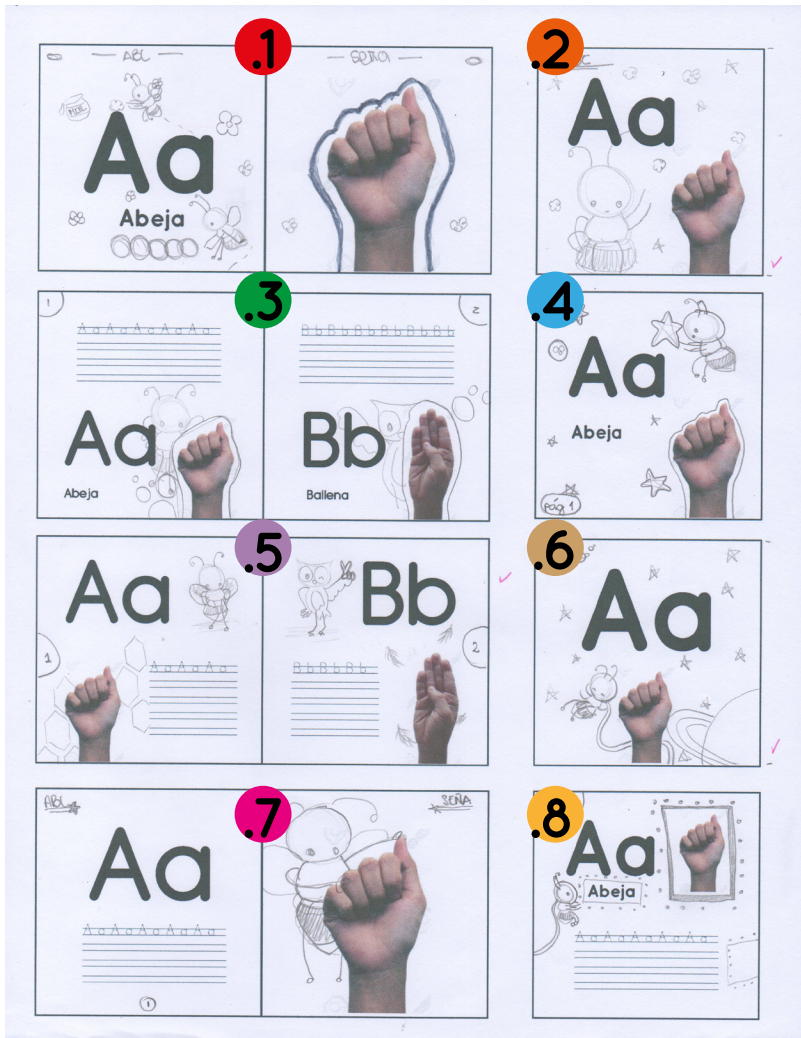
Por último la **opción 7** utiliza dos páginas por letra para dar más espacio a los elementos que se incluirán en la composición, pero con ella se aprovecha completamente el espacio disponible lo cual resultaría en el aumento de costos por impresión.













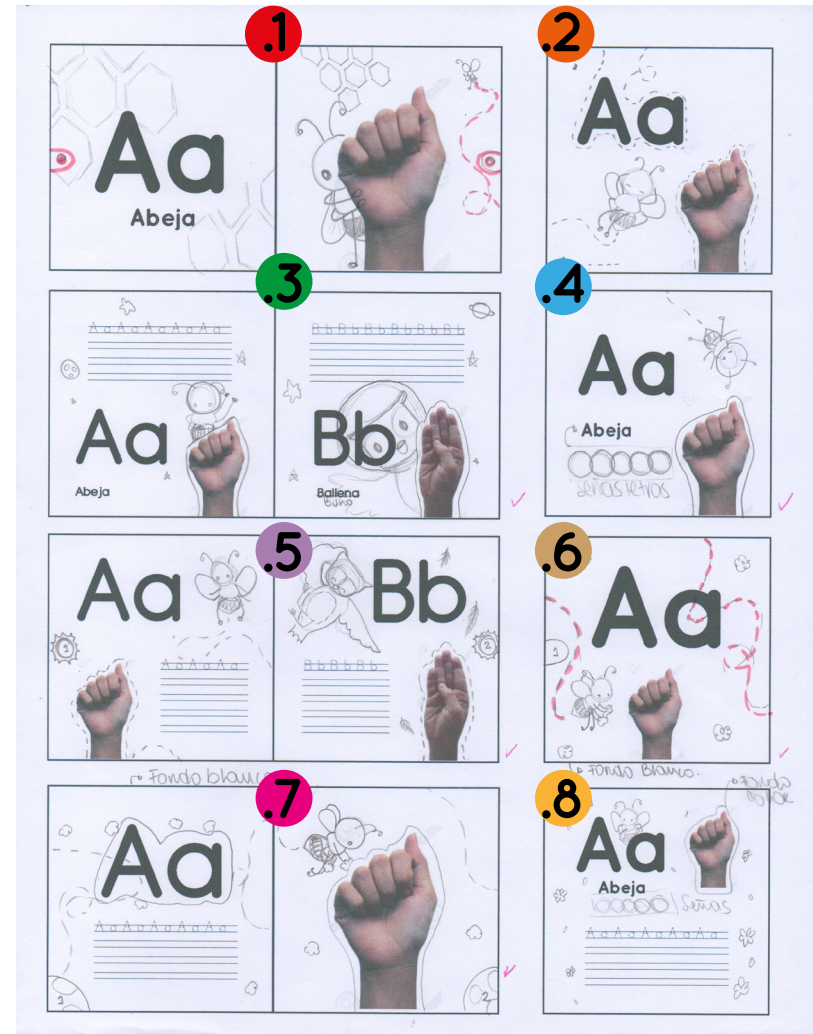
1. Patrón floral con las letras. Abeja interactuando con la mano. Esto se reflejaría en cada una de las letras dependiendo del animal, de esa manera la letra se asocia con los elementos del animal.
2. Únicamente los tres elementos principales del libro (letra, personaje y seña) para lograr un diseño sumamente limpio para no dejar lugar a malos entendidos con los estudiantes.
3. De fondo intentar un patrón de acuerdo al entorno del animal que represente la letra. La seña se presenta con un contorno blanco, por lo que ningún elemento que se agregue a la composición interfiere con ella.
4. Doble página. Se crea un ambiente en el que se muestra el camino del personaje mientras interactuaba con el espacio en donde está contenido. Elementos que lo representen.
5. La abeja interactúa con tema espacio, con las letras y hay huellas del personaje en la página (su camino).



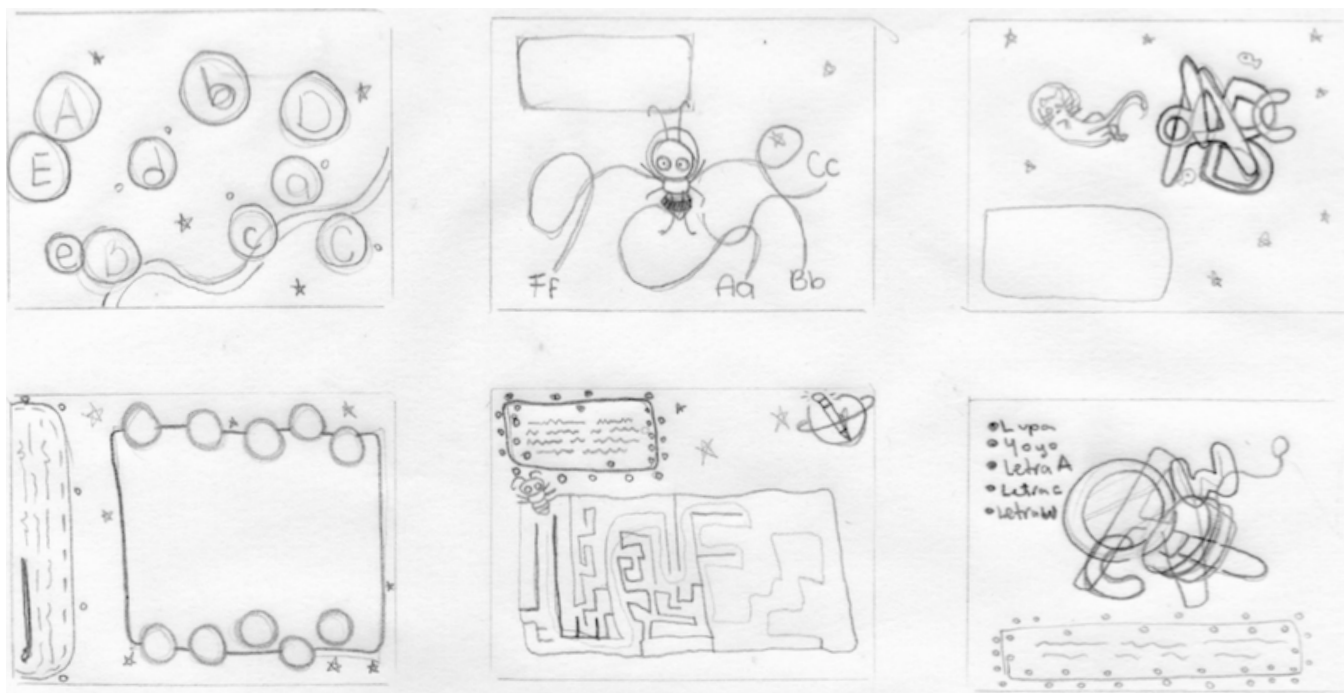


-  1. Delineado de la mano en gris en el libro y a color en otras piezas. Patrón de elementos correspondientes al personaje de fondo.
-  2. Patrón de fondo. Personaje creando empatía con los niños sonriendo y saludando al observador.
-  3. Personajes que intervienen activamente en la profundidad del formato en el que se encuentran.
-  4. "Cazador de estrellas" se refiere a la interacción del personaje con elementos del universo. La presentación de las señas es delineado a su alrededor.
-  5. El personaje posa con la letra al lado, en su propio espacio sin interactuar con nada, solo presentándose.
-  6. El personaje flota en el espacio que tiene disponible y se ve una profundidad con los diferentes elementos.
-  7. Personaje armando la seña con sus manos.
-  8. El personaje se encuentra ayudando a la construcción de una nave espacial y en cada página se encontrará una lámina de esta que el personaje de alguna manera va a estar interactuando.

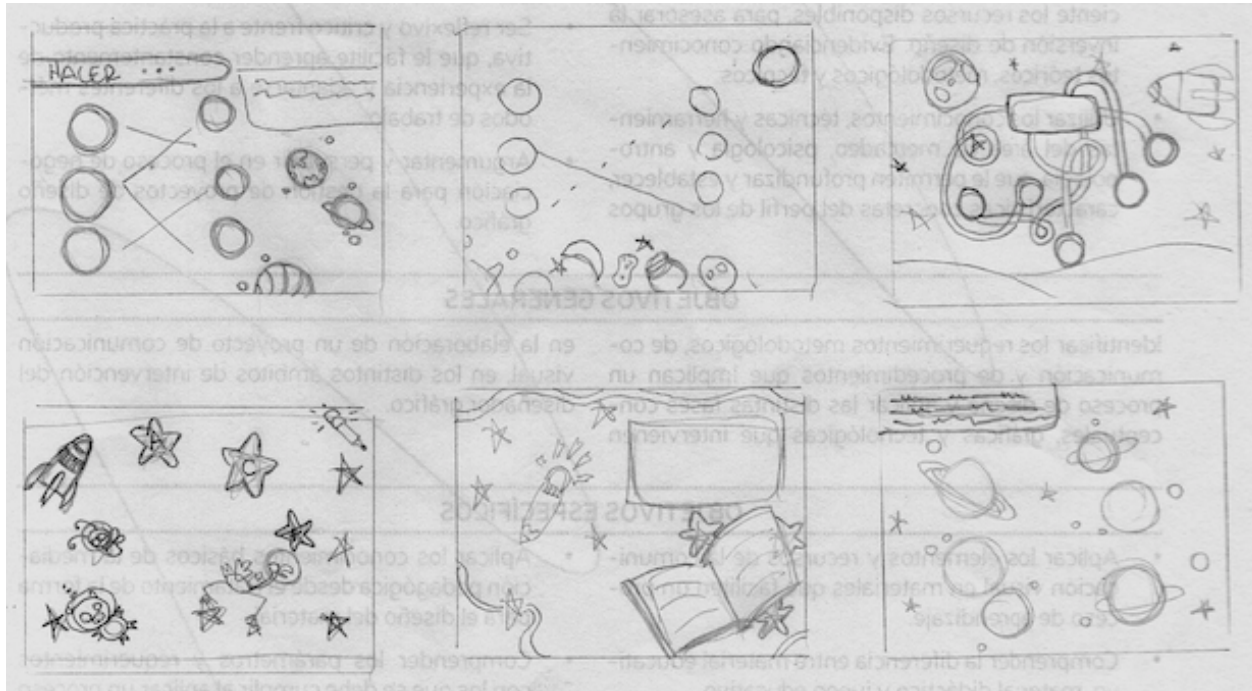
- ✎ 1. Patrón básico del personaje, ilustración jugando con la mano que representa la seña mientras tanto en el espacio de formato sobrante puede haber más personajes interactuando con el patrón básico.
- 2. Se ve al personaje flotando en el espacio, se encuentran únicamente seña, letra y personaje. Se muestra el "camino" por donde el personaje pasó.
- 3. El personaje se encuentra utilizando la profundidad de la dimensión z del formato, y el ambiente es espacial, por lo que hay elementos representativos a este.
- 👍 4. Se deletrea la palabra del personaje en señas. Así se presenta un elemento extra con el cual los niños pueden aprender deletreo conociendo el nombre del animal
- 5. Cada personaje se encuentra en su espacio y en su página respectiva se encuentran elementos que los representan. La seña está rodeada para que los elementos no interfieran con ella.
- 6. Personaje demostrando la profundidad y el tridimensionalismo de las letras principales.
- 7. Elementos sobre fondo blanco y abeja jugando entre todos.
- 8. Patrón solo a los lados, señas del nombre del animal, seña sobre fondo blanco y personaje interactuando con la letra.



Libro de ejercicios



También se hizo proceso de bocetaje para el planteamiento de las actividades que irán en el libro de ejercicios, las cuales contendrán tareas específicas para desarrollar no solo el repaso del contenido, sino que será un refuerzo de diferentes finalidades entre ellas motricidad fina, discriminación visual, noción tiempo-espacial, pensamiento lógico, trazos a la iniciación de la escritura y secuencias lógicas, tal como fue solicitado por las directivas y las maestras.



Unir letra con su seña, escribir la letra que corresponde a la seña, reconocer determinadas letras y encontrar imágenes de cosas cuyos nombres inicien con ellas, son algunos de los ejercicios que se plantean en el libro de ejercicios teniendo como fin el dar refuerzos a los estudiantes.

Flash-cards y tarjetas de juego de memoria

Pensando en empezar con el proceso de bocetaje para las flash-cards y para las tarjetas del juego de memoria se definió que al igual que en las demás piezas, era necesario que en estas aparecieran los cuatro elementos fundamentales: la letra, el personaje, la seña y el nombre del personaje (ya sea escrito o deletreado en señas).

A diferencia de las otras piezas, en estas dos los elementos tendrán que imponer un reto ya que pertenecen a la fase de evaluación y esto implica que a diferencia de los demás materiales, se tiene que analizar la manera agrupada en la que aparecen los elementos.



1. Se utilizaría un elemento que relacione a la seña con la letra y su animal. La seña delineada para dar el efecto de estar dibujada.
2. La seña está dentro de un espacio en blanco que le da independencia de los demás elementos. El personaje se ve con la letra y una parte de él en la seña.
3. El elemento que se relaciona con el animal se encuentra de ambos lados interactuando con determinados elementos.
4. Alguna de las características del animal se le aplican a la seña.
5. No se utiliza otra conexión que el color de fondo para emparejar al tiro y el retiro. De un lado la seña con la letra y del otro el nombre del animal y el personaje.
6. Similar al anterior, pero en lugar de encontrar a la seña sola se le encuentra con el ambiente que represente al animal.



7. Esta opción puede ser útil para las diapositivas, debido a la manera en la que se presentan los elementos: solo señas en el tiro y en el retiro palabra y personaje.

Presentación de diapositivas

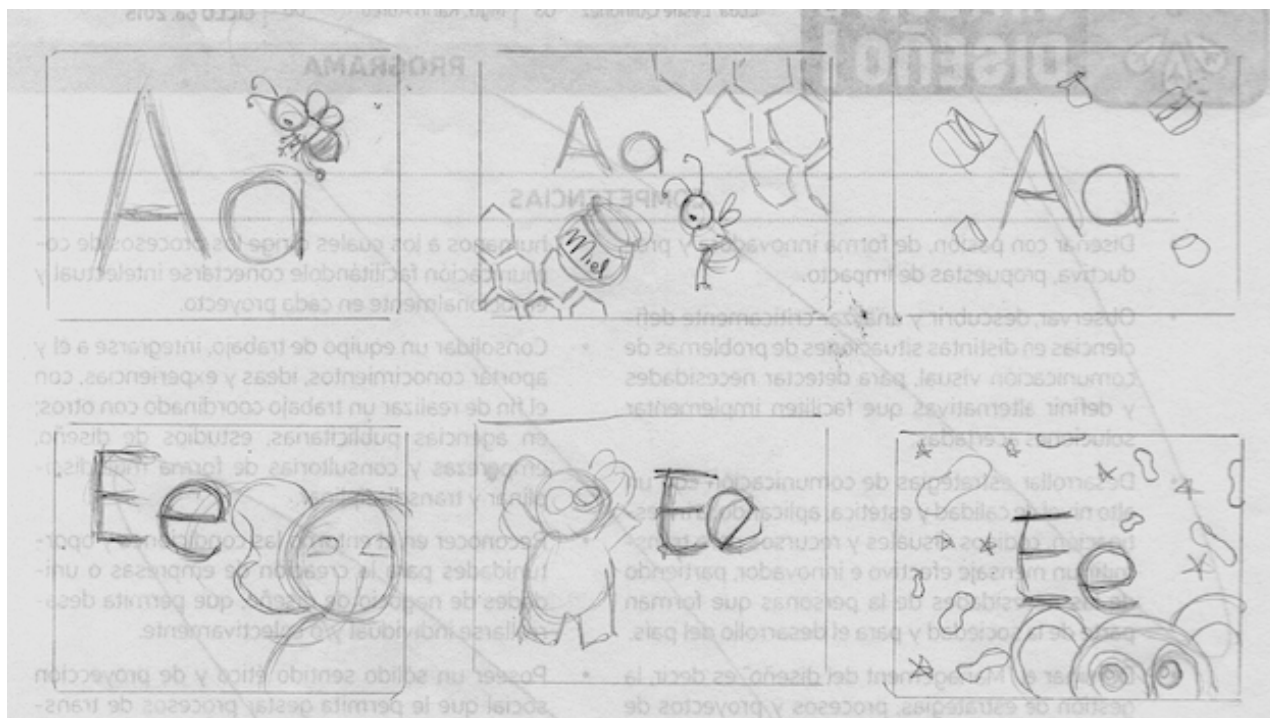
Para las diapositivas se propuso un diseño limpio, ya que los niños tienen el contenido que necesitan en el libro de texto. El papel de las diapositivas será el ser un apoyo para que la maestra pueda guiar a los niños y jóvenes mientras imparte la clase. Para realizar pequeños descansos dentro de la fase de enseñanza, cada determinado número de letras (cinco) se encontrará un grupo de diapositivas con determinadas actividades para desarrollar en clase como grupo o de manera individual dependiendo del parecer de la maestra.



La presentación de diapositivas debe contar con un diseño simple similar al de las flash-cards y del juego de memoria, esto por ser un apoyo. En el bocetaje se pensó únicamente en la colocación del personaje y la letra, más no en la seña.



Es necesario ubicar los elementos principales: seña, letra, personaje. Ya que la conexión que los niños y jóvenes creen sobre el contenido a aprender dependerá de ellos.





Como ya se comentó anteriormente cada determinado número de letras se planea esté dispuesto, aparezca un ejercicio para que la maestra tenga la oportunidad de hacer a los niños interactuar con la clase y realizar un ejercicio proyectado al pizarrón.



Se redactó una lista de posibles ejercicios que se podrían llegar a realizar en las diapositivas, buscando la interacción de los estudiantes con la clase. Y después se bocetó como se podrían llegar a ver algunos al momento de diseñarlos.

Titulares de ejercicios planteados para las diapositivas

- Qué seña corresponde a esta letra (clase)
- Qué letra corresponde a esta seña (escrito)
- Une letras con señas (pizarrón)
- Palabras que inicien con determinadas letras
- Letra con la cual inicia determinada palabra
- Qué letras (en señas) construyen esta palabra



Misma presentación que la opción "a." pero intercalando letras y señas.



Los ejercicios se presentarán en las diapositivas con fondo blanco y el patrón de elementos gráficos utilizados en los demás materiales. De esta manera su presentación será simple al igual que su comprensión.

No podría ser viable debido a que los niños aún están aprendiendo a escribir, por lo tanto no sabrían qué palabras inician por "x" letra.

c. Portada

Antes de empezar con el proceso de bocetaje de la portada es necesario tener claro el título que va a tener el material, ya que no se pensó el concepto como un título sino como guía. A continuación se encuentran la lista de frases que se plantearon como títulos para el material de apoyo de enseñanza de señas para ASEDES, seguido por la frase seleccionada y su explicación.

Lista de posibles nombres

- | | | | |
|----------------------------|--------------------------------|--------------------------------|-----------------------------------|
| • Un nuevo mundo | • Empezando a conocer mi mundo | • Sintiendo el ABC | • Mis manos en mi mundo |
| • Movimientos espaciales | • Señas básicas Nivel 1 | • Movimientos del ABC | • Expresiones en mis manos |
| • El espacio de los sueños | • ABC Expresiones y emociones | • Mi mundo desde el ABC | • Manitas del ABC |
| • ABC y sentimientos | • ABC espacial | • Manitas en el espacio | • El mundo en mis manitas del ABC |
| • Expresiones en nebulosa | • Conociendo mi espacio | • Descubriendo un nuevo mundo | |
| • Manitas en nebulosas | • El ABC de mis manos | • Manitas que aprenden | |


Explicación del nombre elegido


“Manitas en el espacio”


El nombre fue elegido teniendo en cuenta el grupo objetivo al que va dirigido: son niños y jóvenes sordos que necesitan de sus manos y los movimientos de las mismas para poder comunicarse con su entorno.


Al hablarse de un grupo de pequeños se hizo referencia a las “manitas”, y las mismas se encuentran en el “espacio” siguiendo con la idea espacial del concepto el cual iba enfocado a destacar una de las características principales del espacio exterior: no hay sonido.

Al momento de bocetar portada se determinó que esta dependería de la diagramación del contenido y los elementos elegidos para cada composición dentro de este. Se debe a que la portada debe reflejar qué cosas se encontrarán dentro del libro, y teniendo en cuenta que todo está conectado se cree prudente hacer la conexión de ambientes.

 Se añadirán señas en la portada para reforzar el punto de libro de señas

 Elementos necesarios en la portada: título, libro de texto, Lectura y prees- critura.

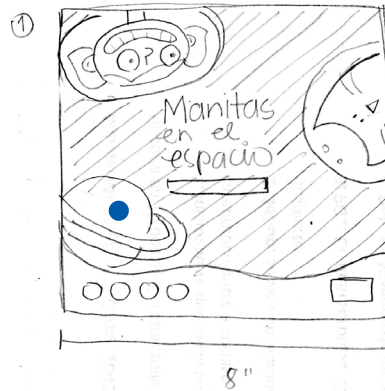
 Se plantea poner el logo de ASEDES por ser la organización que solicitó el material, ya sea en la portada o en la contraportada.

 El concepto se refuerza con ayuda de la posición de los elementos en el espacio, mostrando el ambiente espacial del concepto. Sin olvidar los títulos necesarios.



Se podría agregar un espacio para que el niño marque su libro sin necesidad de poner un sticker extra que tape alguna parte del diseño de la portada.

Utilizando a los personajes del libro (niños y animales) se crea una composición que demuestra la relación entre todos los elementos dentro de un mismo espacio.



• PORTADA

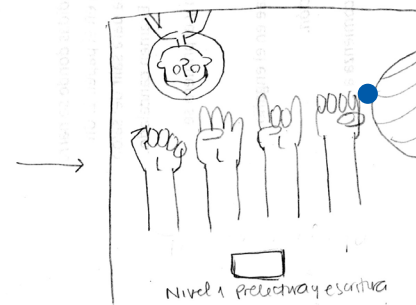
8"

8"

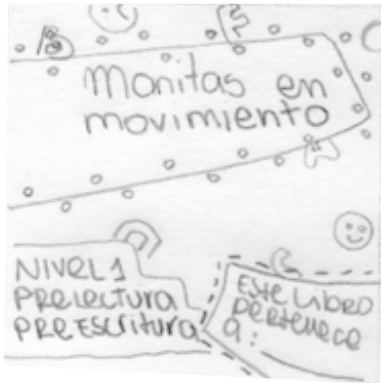


Los personajes se relacionan en la composición y siguen apoyando la idea de la dimensión z dentro del formato.

Teniendo como elemento central el nombre que se implementará al libro, se refuerza el concepto con los elementos y su lugar en la misma composición.



Poner el nombre del libro en señas en lugar del texto como elemento central, sin dejar de poner ilustraciones que generen una composición llamativa para los niños y jóvenes.



✎ En estos bocetos se propone únicamente la colocación de contenido dentro de bloques, pensando en que el diseño tendría que ver con la construcción de “la nave espacial” para el movimiento en el espacio de los personajes, acompañados por un fondo que podría ser plano o podría llegar a imitar el fondo de las flash-cards las cuales solo tienen alguna textura simple sin elementos.




✎ En esta opción presentada se elegiría un personaje que representara de alguna manera a los niños y jóvenes cuya construcción les llamara más la atención, y se le ubicaría ocupando la mayor superficie posible del espacio del formato.



✎ ASEDES cuenta con un abecedario ilustrado que se encuentra en uno (si no es que varios) de sus salones, y en él se encuentran todas las letras del abecedario ilustradas bajo una misma línea gráfica de una manera simple y clara. Los niños están familiarizados con ellas, así que podría ser una opción de “manitas en el espacio” poner esas señas como elementos dentro de la composición espacial.



 En estas propuestas se utilizan diversos elementos que apelan a la idea de la lecto-escritura y al espacio, esto se planteó con la intencionalidad de transmitir la función o utilidad del material en el contenido en la portada. Letras, espacio, señas materiales escolares, estos son algunos de los elementos que representan su tema y su concepto.

Teniendo bocetos de la diagramación de la portada, se inició el proceso para poder definir el identificador del material como paquete. El nombre elegido es “manitas en el espacio” y sobre este título se realizaron bocetos de composición utilizando las tipografías ya seleccionadas para el material. Se desarrollaron ocho versiones de composición.



1. El uso de solo la tipografía no es atractiva, es muy simple, poco interesante.
2. Tomando en cuenta que en lenguaje de señas la utilizada significa “te quiero”, se pensó en agregarla como símbolo de conexión con el G.O., pero al analizarla no resulta interesante.
3. La composición da espacio a las palabras y contiene estrellas, elementos alusivos al espacio. Las líneas están incluidas representando un contenedor para las palabras, un cuidado.
4. La composición es agradable pero al pensar en su comprensión es posible que el grupo objetivo no comprenda el cambio de la letra “o” por el planeta y no entienda lo que dice.

5. Se sigue con el contenedor de la frase, y se implementan estrellas, sin embargo no es atractivo.
6. Intentando integrar el logotipo de ASEDES no se encontró un resultado satisfactorio.
7. Utilizando la composición de las palabras en la opción tres, esta vez se utilizaron como elementos gráficos extrañas que juegan sobre las palabras. Dependiendo del tamaño no se alcanzan a ver, por lo tanto no son funcionales.
8. Utilizando la maquetación de la opción cinco se agregó uno de los elementos desarrollados, pero el resultado no fue satisfactorio.

3. BOCETAJE DIGITAL

a. Personajes

Dejando atrás el proceso de bocetaje manual, se sigue con el proceso de digitalización, para así verificar que tan útil y factible pueden ser los planteamientos e ideas establecidos manualmente.

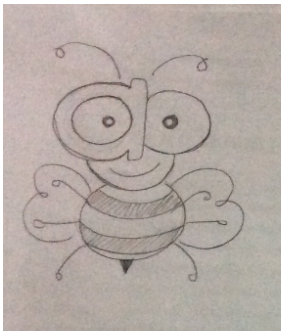
Se presenta a continuación el proceso por el cual pasa un personaje desde el sketch de la idea hasta las pruebas de color que ayudan a definir el resultado final. Para esta ejemplificación se eligieron únicamente siete de los 29 personajes desarrollados y seleccionados.



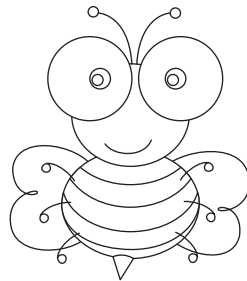
El proceso de pasar de boceto a digital consta de perfeccionar la idea que se tiene del personaje, y en cada uno de los personajes se realiza un ajuste de características para que en digital se vea mejor el personaje.

Luego viene la prueba de color en la que se aplican al personaje diferentes paletas de colores buscando armonía y estética, sea lógico o no el color elegido. (*semiótica del color*)

Boceto



Digital



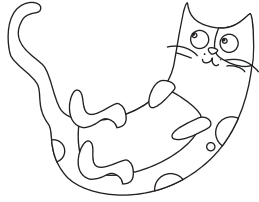
Pruebas de color



Boceto



Digital



Se le abrieron los ojos para que siguiera la línea gráfica de los demás personajes.

Pruebas de color

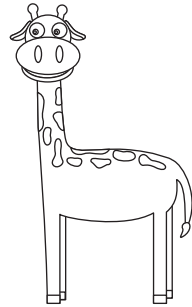


Se eligió la tercera opción pues es la más realista, y esto simplifica el proceso de identificación del animal.

Boceto

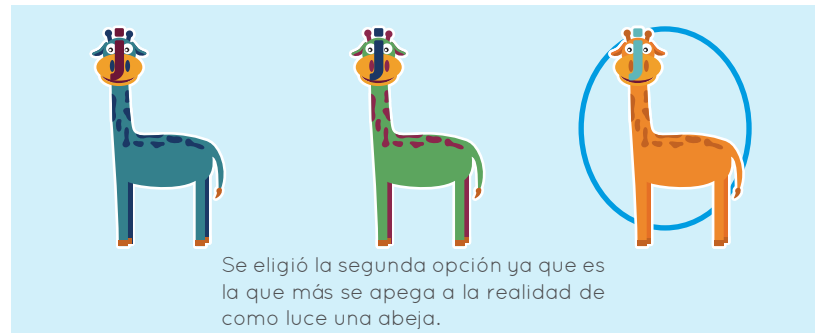


Digital



Se le agregó cuerpo para poder tener facilidad en su aplicación.

Pruebas de color

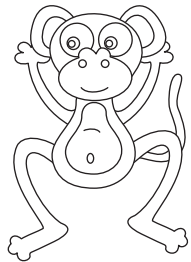


Se eligió la segunda opción ya que es la que más se apega a la realidad de como luce una abeja.

Boceto



Digital



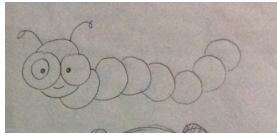
El boceto del mono no demostraba obviamente el animal que era, por lo tanto se cambio la construcción de él.

Pruebas de color

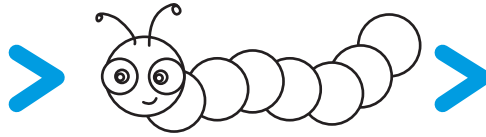


La primera opción es igual a un mono real, y esto le facilitara al G.O. entenderlo.

Boceto



Digital



La oruga se compone de círculos, entonces no hay riesgo.

Pruebas de color

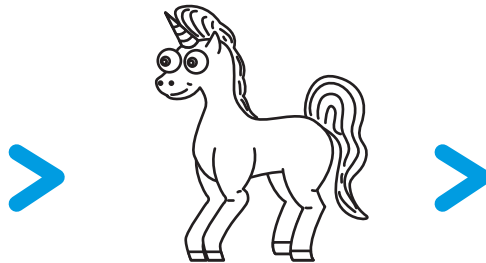


La facilidad con la oruga es que cualquier color que se le aplique puede que sea posible por su variedad.

Boceto



Digital



Se modificó el boceto inicial para poder integrar el digital a la línea gráfica

Pruebas de color

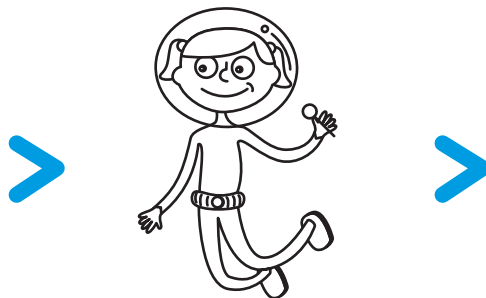


Este personaje se presta para cualquier aplicación de color, pero por su estilo fantasía se tenía que tener cuidado.

Boceto



Digital



Pruebas de color



Por ser personaje humano solo hay que tener lógica al momento de aplicar colores para que no simule un alien.

Todos los personajes a línea




En el libro de texto los personajes no necesitan tener la letra puesta sobre ellos. Esto se debe a que ya va a estar presente la letra como uno de los elementos que obligatoriamente debe estar dentro de la composición, entonces sería repetir sin necesidad la información.

Además, en el libro de texto y en el libro de ejercicios los personajes se aplicarán únicamente a línea ya que se imprimirá en blanco y negro.

Todos los personajes a color



 Los personajes que tienen la letra incluida en su construcción, serán aquellos que se utilizarán en las Flash-cards y en el juego de memoria, ya que presentan el animal y la letra y en su pieza compañera se presentará únicamente la seña que le representa.

Perfiles de los personajes principales



Este es Felipe

Felipe es un niño de 14 años que posee sordera profunda. Es un astronauta muy simpático al que le encanta reír y jugar.

Le gustan los animales, el helado, las papitas fritas y ayudar a los demás sordos que se cruzan por su camino.

Su color favorito es el verde, pero también le gusta el color azul, porque le recuerda el cielo.

Su mejor amiga se llama Susana.

Esta es Susana

Susana es una niña de 12 años que posee sordera profunda. Es una astronauta en entrenamiento muy comunicativa, tiene muchos amiguitos animales y es muy simpática.

Le gustan los crayones de colores, la pasta, los sundays de caramelo y ayudar a los demás sordos que se cruzan por su camino.

Su color favorito es el naranja, pero también le gusta el color morado, porque dice que es el color de las uvas.


Su mejor amigo se llama Felipe.



Elementos de apoyo a los personajes

Al realizar los bocetos manuales se planteó utilizar diferentes elementos por cada animal para apoyar en las diferentes piezas el concepto y ayudar a unir los elementos por aprender (señas y letras con ayuda del animal y su entorno). Por lo tanto se retomó el bocetaje manual en este punto para definir como lucirán los elementos de los diferentes animales. Paralelo al bocetaje manual se fue realizando la digitalización de la pieza que se ajustaba mejor a las necesidades de diagramación en la que se encontraba cada animal.



 Ya que algunos animales no cuentan con un entorno único de ellos, se utilizaron elementos que los podrían representar con facilidad.

b. Diagramación

Teniendo como punto de partida los bocetajes manuales, se digitalizaron algunas de las ideas buscando evaluar su factibilidad, pensando siempre en el propósito que tiene cada elemento y la manera en la que puede llegar a interactuar con los demás elementos presentes en la composición.

A pesar de ya haber preseleccionado diferentes características necesarias en la diagramación, se harán pruebas con diferentes enfoques para enriquecer el bocetaje y evaluar las ideas que puedas aportar de manera diversa a las soluciones.

Libro de texto



- X Con ayuda de la paleta de colores y los bocetos manuales, se hizo un patrón con respecto al personaje de la letra para así definir que llenaría el fondo de las páginas.




A pesar de no ser opción para el libro de texto por la cantidad de bloques de colores planos que utiliza, podría tenerse en cuenta para el desarrollo de las Flash-cards, las tarjetas del juego de memoria o en las diapositivas.

- X En la primera opción se trabaja la letra, la seña y el personaje por página. Se presenta la seña con el borde blanco para que no le interfiera ningún elemento que se encuentre en el fondo buscando que resalte. En la segunda opción para la presentación de la seña es agregarle un contorno blanco, para hacer la simulación de dibujado mientras que el personaje interactúa con ella. En ambas se estipula el espacio en la parte en blanco de abajo, necesario para el deletreo en señas del nombre del animal por cada una de las letras. En esta opción el número de la página se encuentra dentro de estrellas (universo).

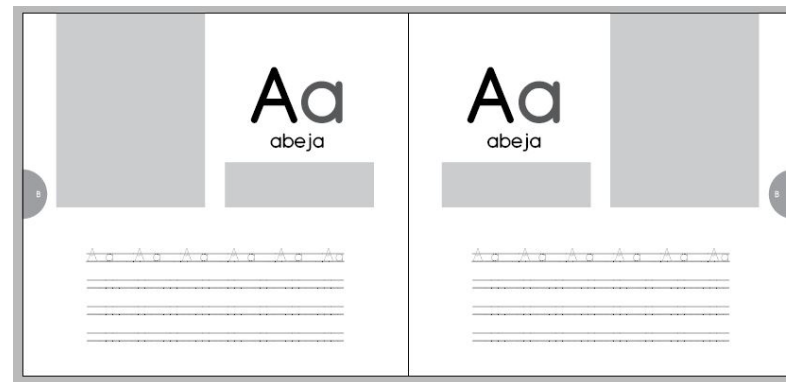


X En esta opción se explora una diagramación diferente donde no es necesaria la palabra en señas pero si los números de página (aprendiendo números). Así mismo se ve la presencia del personaje pero la protagonista es la seña ya que es el elemento más importante del contenido a enseñar a los niños.

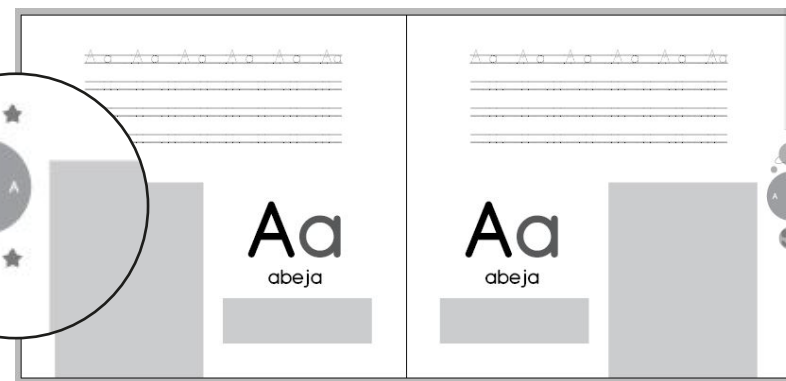
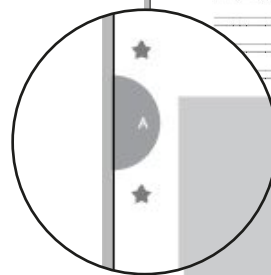
 Al igual que la opción bocetada anteriormente, esta podría tenerse en cuenta para el desarrollo de las Flash-cards, de las tarjetas del juego de memoria o de la presentación de diapositivas.



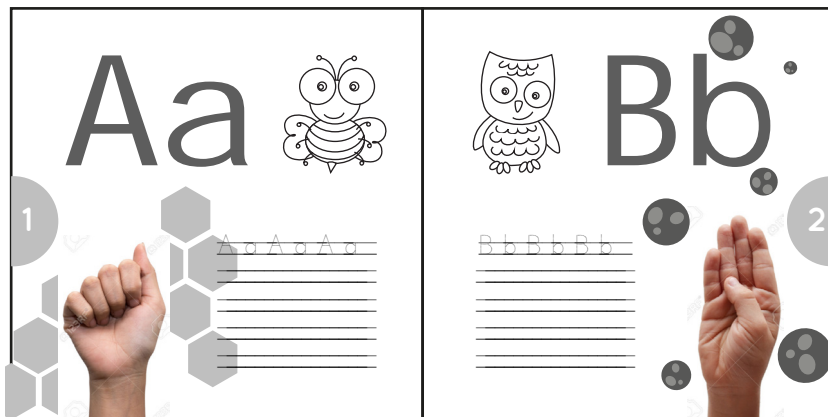
La diagramación del libro de texto se determinó con la ayuda de las plantillas realizada en el bocetaje manual, en las que se predisponían diferentes ubicaciones los elementos necesarios de cada página. Como resultado se eligió la opción de diagramación en la que se encuentran como elementos necesarios la plana con la letra del contenido el personaje interactuando con los elementos, la fotografía de la seña, la letra en grande, con el nombre del animal escrito en palabras abajo y hasta abajo la palabra deletreada con ayuda de las señas ilustradas. Se debe tener en cuenta que las piezas (libro de texto y de ejercicios) no será desarrollada a color para facilitar su reproducción debido al precio.



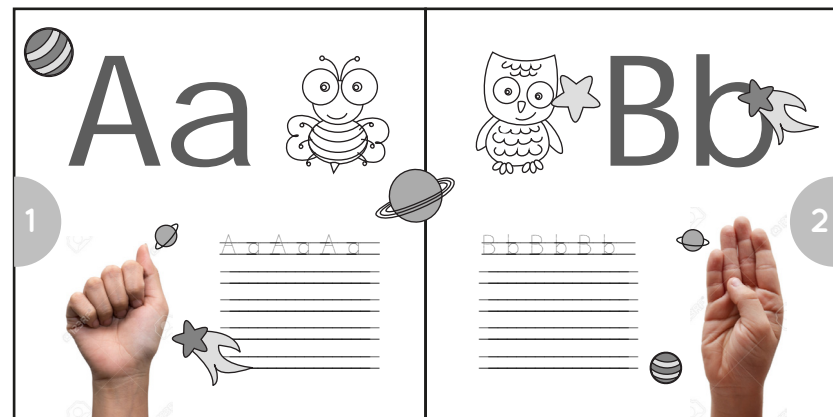
Algunas señas necesitan representarse de manera vertical (entrando por arriba y dirigiéndose hacia abajo), por lo tanto la diagramación se invertiría en cuanto a la disposición de elementos en la página.



Se planteó que para hacer interesante la composición de la numeración se le agregarían algunos planetas y estrellas que representen y refuercen el concepto inicial.



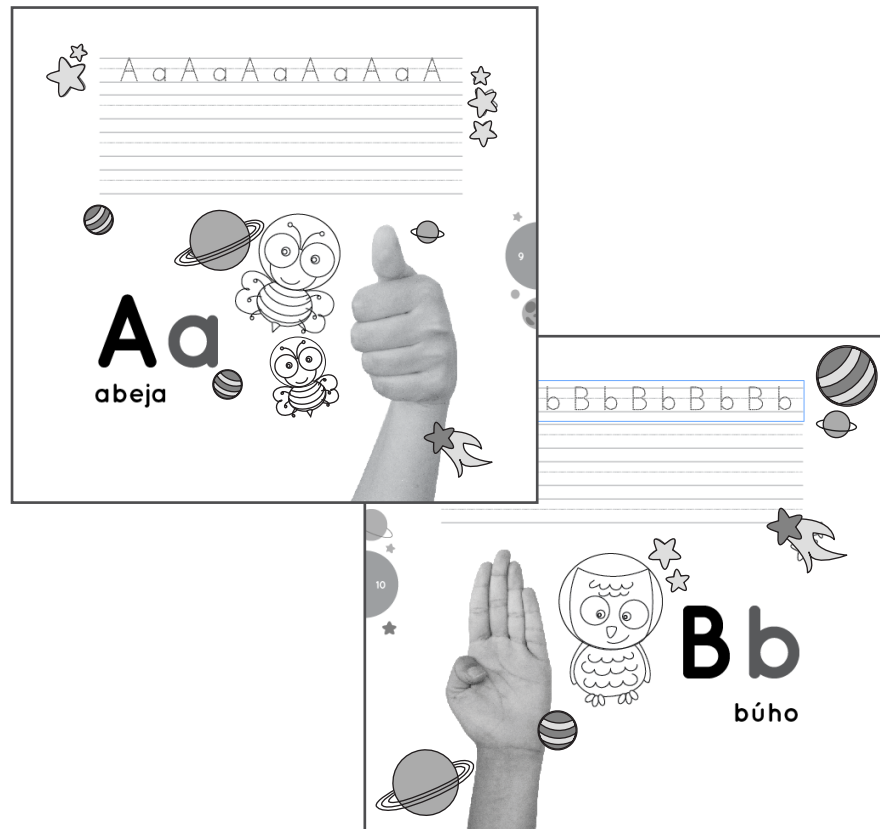
- X Se digitalizarón piezas con las características seleccionadas, pero se varió el detalle de los elementos y la actitud del personaje con respecto a la escena.
 En esta opción, el personaje no interactúa con ningún otro elemento y esto hace que sea un elemento estático sin vida, que no va a lograr llamar la atención de los niños y jóvenes que utilicen el material.



- X Siguiendo la línea el formato base de diagramación pero utilizando diferentes elementos, el resultado fue el mismo: el personaje está muy estático en su medio y se necesita que tenga dinamismo para que logre captar la atención de los estudiantes.



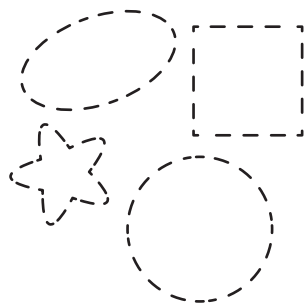
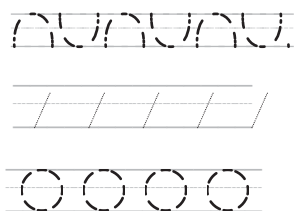
Finalmente se decidió que el personaje definitivamente tenía que interferir con su medio, por lo que se dio esta propuesta y se propondrá para proponerse como pieza sometida en la prevalidación con expertos en el tema antes de pasarla a los demás grupos encargados de validar.



Libro de ejercicios

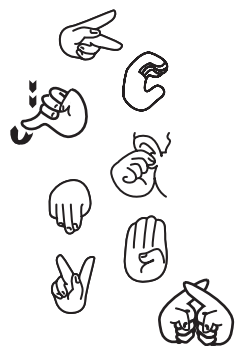
De acuerdo a los ejercicios planteados con ayuda de las directivas y maestras y los bocetos realizados teniendo lo anterior como base, se determinó que las actividades presentadas a continuación serían algunas de las tareas que se les plantearán a los niños y jóvenes del grupo objetivo en el libro de ejercicios:

Sigue el trazo:



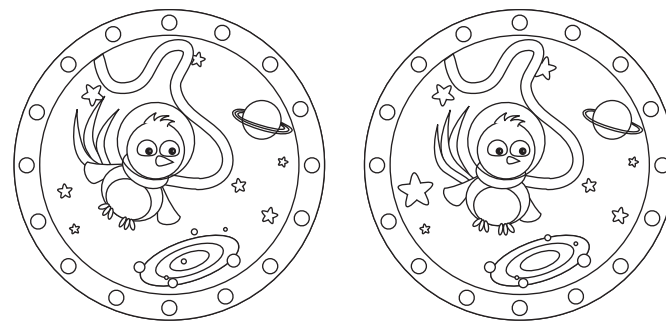
Rellena las figuras / une las iguales:

B C
x k
y G
m

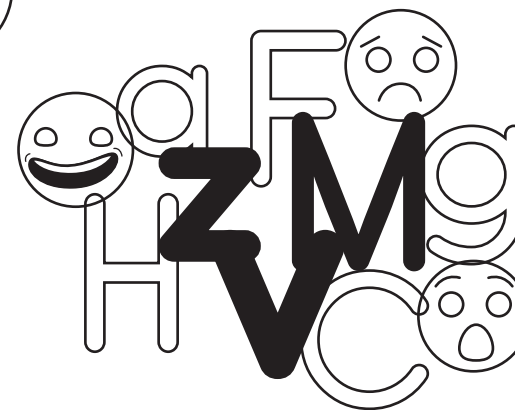
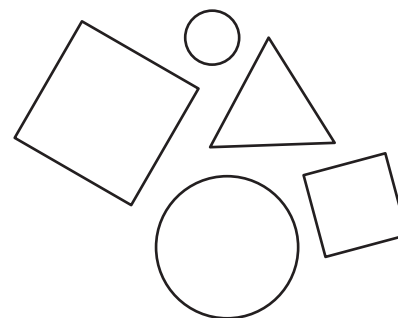


i e | a | a | a
E | i | O | O | E
u | u

Encuentra las diferencias entre las dos imágenes:



Colorea de "x" color las "y" cosas:



Fash-cards y tarjetas del juego de memoria

Teniendo en cuenta los bocetajes realizados para la diagramación del libro de texto, se dispuso aprovechar el recurso y empezar a bocetar digitalmente versiones para las flash-cards y para las tarjetas del juego de memoria.

Las flash-cards cuentan con impresión tiro y retiro, ambos correspondientes a la misma letra del abecedario. En el tiro se encuentra la seña y en el retiro la letra apoyada por la ilustración del animal.



En el tiro se colocan elementos u objetos que hacen referencia al animal que estará del otro lado. La seña está sobre una orilla blanca con el fin que el fondo no interfiera con la interpretación de la misma. Las letras están en el tiro tanto en minúsculas como en mayúsculas y se dejó el personaje trabajado con la minúscula para que pudiera integrarse con más facilidad.



En esta opción lo que cambia es la forma de presentar la seña: se hace una ilustración encima con los contornos de la mano también para que resalte del fondo buscando simular que la seña está realizada por ilustración. El problema es que los trazos podrían confundir a los estudiantes.



La tercera opción consiste en presentar en el tiro parte del personaje que se comienza a ver mientras que en el retiro se encuentra lo restante del personaje. Puede utilizarse cualquiera de las dos opciones de colocar la seña: ya sea con el borde o con el contorno.



Durante el desarrollo del bocetaje manual se planteó la idea de involucrar el entorno del animal en cada una de las flash-cards y tarjetas del juego de memoria. Por lo tanto, durante el proceso de bocetaje digital, se materializó la idea teniendo siempre la reserva de que podría ocurrir que el “entorno” de determinados personajes estropeará y saturará de elementos la presentación del material.



Al realizarse las dos opciones se creyó conveniente utilizar el entorno del animal o algún elemento que lo represente, pues esto podría ayudar a los estudiantes del grupo objetivo a asociar con mayor facilidad la seña con la letra (como ya se había mencionado antes durante el proceso de bocetaje manual) ya que el primero tendría el entorno y el segundo el personaje asignado.



La textura de puntos sobre el fondo puede servir para las diapositivas, así se conseguiría una línea gráfica definida dentro de las diferentes piezas que llevan color.

Por otro lado, el juego de memoria tiene que contar con un par de tarjetas por cada una de las letras, en las cuales se presentará la seña en una de ellas y la letra con el personaje en la otra. Tienen que contar con tiro y retiro al momento de su impresión, por lo tanto en el retiro se implementó en el bocetaje un patrón similar al utilizado para las portadillas y páginas de contenido no educativo de los libros (por ejemplo la introducción, presentación) que contiene los elementos gráficos de apoyo para así darle importancia únicamente al contenido del tiro.



Al momento de hacer digital la propuesta de bocetaje se propuso que los elementos del patrón fueran de color blanco para lograr un contraste marcado sobre la superficie del plano de color azul de la tarjeta.

Para que no fuese monotonoso el lado del retiro de las tarjetas se decidió que se desarrollarían tres diferentes ordenes en la ubicación de elementos para que cada determinado número de letras se cambiara el orden.

Diapositivas

Gracias al desarrollo de las piezas anteriores y del bocetaje manual realizado para las flash-cards y tarjetas del juego de memoria, se pudo determinar que la diagramación de la presentación de las diapositivas tiene que ser simple y limpia, pues será una guía durante la clase, simultánea a la manipulación del libro de texto por parte de los niños de ASEDES.

Debido a esto se presentan las opciones del material bocetado manualmente en su versión digital y la elección de la diagramación deseada.



X Como primera opción se tomó el boceto en el cual se presentaban todos los elementos de una letra en una sola diapositiva. Esta presentación no se cree útil ya que satura al estudiante de información, y al tener ya aplicado color, la confusión puede ser mayor.



X Al igual que la primera opción presentada, esta resulta muy saturada de elementos a pesar de ya dividir la presentación del contenido de manera gradual (concepto y luego ejemplo). El utilizar la misma idea de las Flash-cards y de las tarjetas del juego de memoria, con el ambiente en contexto no es beneficioso para este material específico.



👍 La tercera opción es la que logra cumplir con la simpleza y claridad necesarias para ser el material guía de clase. De manera clara presenta la seña y la letra a la que la misma representa, para en la siguiente diapositiva presentar un ejemplo de su utilización, un animal que servirá de referencia.

Como ya se había dicho anteriormente, en la presentación de diapositivas estarán cada determinadas letras unos ejercicios para que la maestra interactúe con los estudiantes y ellos participen. De acuerdo a los ejercicios planteados se digitalizaron los que se creyeron convenientes según el listado de actividades que se solicitó por parte de directivas y maestras. Se dispuso que los ejercicios aparecieran cada cinco o seis letras.



👍 Al final de las pruebas de bocetaje a mano se confirmó que la manera de hacer diferente la diagramación de los ejercicios con respecto al resto del material contenido era cambiar el formato, ya que en la presentación de letras y señas el fondo es un plano de color con textura de puntos, mientras que para los ejercicios se busca un canvas limpio y simple que se compone de fondo blanco y el patrón con los elementos gráficos de apoyo. De esta manera los niños no tienen elementos para distraerse, sino que se les presenta lo necesario para que resuelvan el ejercicio.

c. Portada

Para desarrollar bocetaje de portadas se eligieron tres de las ideas bocetadas manualmente en las que el enfoque cambia totalmente de una a la otra, pero siempre jugando con temática espacial, el nombre del material, el nivel al cual está enfocado y la temática, y la ilusión de estar jugando con una profundidad.



X Buscando jugar con el nombre del material se propuso la realización digital de esta propuesta buscando la manera de componer una pieza en la que uno de los elementos principales fueran las manos ilustradas que representan las señas de las letras del abecedario. Sin embargo el resultado no fue el deseado ya que las manos resultaban extrañas en ese ambiente.



👍 La idea presentada en los bocetos manuales en la cual los personajes interactúan entre sí y con el espacio va muy de la mano con el nombre del material, además transmite tranquilidad y amistad debido a las expresiones de los personajes.



X Se presenta el rostro de uno de los personajes en gran tamaño, como la idea expuesta en uno de los bocetos manuales. Se tienen de fondo estrellas y diferentes letras del abecedario. Contiene el nombre, espacio para marcar el libro y texto que describe el nivel de complejidad que tiene y la temática. No se cree funcional debido a que se la composición entre el tamaño del personaje y el fondo no es armónico ni útil.

Proceso de pre-validación

Buscando una validación exitosa por parte del grupo objetivo, se presentó en primera instancia el material diseñado a los expertos en el tema, ya que ellos podrían hacer comentarios que ayudarían a que el material contara con las características necesarias para que los estudiantes logaran entenderlo y de esta manera dar una validación clara según criterios personales reales, sin dar lugar a respuestas generadas por presión grupal al no comprender lo que se les está presentando.



El libro de texto podría estar a línea en lugar de ser la versión a grises de los demás materiales, ya que si están en grises los niños no tendrían nada que hacer con el material más que llenar las planas de escritura



La propuesta de las directivas se tomó en cuenta, ya que el fin del libro es que los niños se identifiquen con el material y al hacer que ellos tengan más razones para interactuar con él hace que sientan más empatía y ganas de usarlo.



✎ Teniendo en cuenta el aporte anterior, se determinó que también sería útil poner en el campo inferior después de la escritura del nombre de cada animal las mismas fotografías de las señas para que los niños implementaran el deletreo con la pre-lectoescritura que están desarrollando.



✎ Ya que en una clase se había planteado que podría confundir a los niños la posición de la letra sobre el personaje, se aclaró en pre validación que los niños no confundirían si se crea el suficiente contraste entre la ilustración y la letra presente.

PROPUESTA PRELIMINAR

Libro de texto

Material de apoyo para el estudiante durante la clase.

Pieza impresa tiro y retiro a blanco y negro, hoja bond 120gr;
portada full-color, impresa en texcote.

Formato 8.5" x 8".



Con las siguientes páginas internas del libro de texto, se realizó el proceso de validación con los niños y jóvenes del grupo objetivo, con los expertos en el tema y con los expertos en diseño.



Presentación diapositivas

Material de apoyo para la maestra al dictar la clase, proyectado en clase

Pieza digital .pdf

Formato 720 px x 540 px.

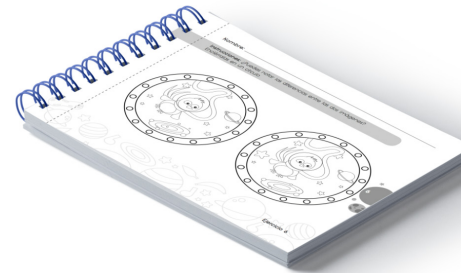
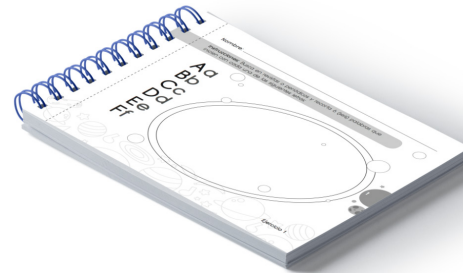


Libro de ejercicios

Material de apoyo para el estudiante para realizar ejercicios de tarea o repaso.

Pieza impresa una sola cara en blanco y negro, hoja bond 80gr; portada full-color, impresa en texcote.

Formato 8.5" x 11" (carta horizontal).



Juego de memoria

Pieza impresa tiro y retido a full-color, impresa en opalina.

Formato 3" x 2" (cada tarjeta).

54 tarjetas impresas en total.



Flash-cards

Pieza impresa tiro y retido a full-color, impresa en opalina emplastificada.

Formato 8.5" x 5.5" (media carta, vertical).

27 flash-cards impresas en total.



Las Flash-cards y las tarjetas del juego de memoria contienen los mismos elementos, la diferencia, es que en las Flash-cards la seña correspondiente se encuentra del lado contrario de la letra de la tarjeta. Mientras que en el juego las tarjetas tienen un patrón.

12. VALIDACIÓN TÉCNICA DEL DISEÑO PRELIMINAR



A continuación se presentan los resultados obtenidos gracias a los diferentes instrumentos de validación (anexo 5) aplicados para evaluar la técnica (por los expertos en diseño gráfico), la función (por los expertos en el tema) y la expresión (por los niños que pertenecen al grupo objetivo).

Luego de analizar los resultados obtenidos se realizaron gráficas que ayudaron a tabular los aportes que dio cada uno de los involucrados en el proceso de validación (ver anexo 6).

GRUPOS ENCARGADOS DE REALIZAR LA VALIDACIÓN

Grupo Objetivo

Para poder evaluar la experiencia de los niños del Grupo Objetivo con el material realizado, se desarrolló un Focus Group con cada uno de los dos grupos en los que están divididos (niños y jóvenes). En el grupo de los pequeños se encontraban cuatro niños el día de la validación mientras que en el grupo de los grandes había seis jóvenes. En total fueron diez los niños que interactuaron con el material y ayudaron a desarrollar la validación del material.

Expertos en el tema

Se encuestaron tres expertas en el tema de educación y terapia que pertenecen al equipo de trabajo en ASEDES.

Sus nombres y cargos actuales son:

- Maria Luisa Shell Sánchez, maestra y terapeuta.
- Mónica Hernandez Cordero, terapeuta del lenguaje.
- Niurka Bendbeldt Rosado, Directora General de ASEDES.

Expertos en Diseño Gráfico

Se pasó la encuesta de validación a tres expertos en diseño gráfico cuyos nombres y títulos son:

- Licda. Inés de León Valdeavellano, Directora creativa y Diseñadora Gráfica.
- Mgstr. Karin Abreu, Magister en comunicación Educativa y Diseño Gráfico.
- Blenda Ramirez, Licenciada en Diseño Gráfico.
- Jenniffer Carolina Valvert Ibarra, Diseñadora Gráfica y Freelance.

Análisis individual por instrumento de validación

En el **Focus Group** a los niños asistentes a ASEDES se les facilitó la interacción con el material. Fue simple la manipulación de los materiales ya que el tamaño de las piezas era fácilmente manipulable por los niños y jóvenes (tamaño adecuado).

Por otra parte, al momento de validar el libro de texto, con ayuda de los expertos en el tema se pudo determinar que los niños más pequeños tenían conflicto al ver en las páginas del libro el deletreo del nombre del animal, pues en las señas en donde la voluntaria Ashley aparecía, los pequeños la veían a ella y no a la seña que estaba representando. Por este motivo se evaluará una nueva solución para poder incluir el deletreo con ayuda de otro mecanismo que no incluya las mismas fotografías utilizadas en el resto del material.

En la **encuesta realizada para los expertos en el tema** el 66.6% de los encuestados opinó que el tamaño del libro facilitaba que los niños lo manipularan además que el material era lo suficientemente duradero y resistente para que los niños y jóvenes lo manipularan. El otro 33.3% dijo que al ser un libro (al referirse al libro de texto) de forma cuadrada resultaba sencillo de sostener por el grupo objetivo y que el material que se utilizó para su desarrollo favorecía la realización de los ejercicios directamente en la pieza.

El 100% de los expertos en el tema opinaron que el contenido está ordenado y logra atraer la atención del grupo objetivo gracias que la tipografía utilizada facilita la legibilidad por parte de los niños y jóvenes y también que los colores conetan con el fin y mensaje del proyecto logrando así que los estudiantes quieran utilizar el material.

En cuanto a las ilustraciones, el 100% de los expertos en el tema consideran que apoyan, refuerzan (66,6%) y transmiten (33.3%) el contenido que se busca enseñar a los niños y jóvenes.

Como ya se comentó anteriormente, los expertos en el tema creen necesario eliminar las fotografías del deletreo en el libro de texto ya que confunden a los pequeños. Al final agregaron que la seña que se estaba utilizando en el material para la letra “a” no era la indicada.

Por último, la **encuesta realizada a los expertos en diseño gráfico** arrojó resultados muy diferentes a los de satisfacción por parte de los expertos en el tema en algunos tópicos.

En cuanto a conexión con el concepto, el 75% opina que es acertado y el 25% agrega que gracias a los elementos presentes se transmite. En cuanto al formato y el material, el 75% dice que se adapta a las necesidades del grupo objetivo, el 25% afirma que el formato colabora a que sea fácilmente manipulable. El 100% confirmó que el soporte en el que se realizó es adecuado pues es resistente. Sin embargo en los comentarios al final de la encuesta, mostraron su preocupación por las medidas del material (libro de texto) pues al no ser una medida estandar puede disparar los precios, y eso no es bueno para la asociación que no cuenta con un presupuesto estipulado al 100% para la realización del material.

En cuanto a jerarquías en la diagramación, el 100% de los diseñadores se mostró conforme. A pesar de esto, al momento de hablar del ritmo que generaban los elementos dentro de la composición, un 25% comentó que no se lograba un ritmo que ayudara a la lectura, contra un 75% que opinaba lo contrario.

Siguiendo ma misma idea de guías dentro del contenido se les planteó a los expertos si los elementos lograban guiar la atención, lo que dio como resultado que el 50% lo confirmara y el otro 50% respondiera que lo hacían pero forzosamente.

La tipografía resultó ser un elemento legible y entendible, mientras que la técnica de ilustración presentó que un 25% de los expertos creía que no se lograba identificar con el grupo objetivo refiriéndose al rango de edades tan amplio como un conflicto.

Análisis general de validación



A continuación se resaltarán las conclusiones que se recolectaron luego de haber aplicado los instrumentos a cada uno de los voluntarios de validación, y de analizar los resultados obtenidos en los mismos.

Imagen

Se refiere a fotografías y a ilustraciones.

Los **expertos en el tema** notaron que en el deletreo no era útil la implementación de las fotografías de las señas, ya que al final no sería claro al momento de su reproducción en blanco y negro. Además en el **grupo de los niños pequeños** la seña que necesitaba la interacción con el resto del cuerpo era confundida por la persona que la representaba y no por la seña que realizaba.

Los **expertos en diseño** dieron como sugerencia la unificación de tonos en las fotografías que se iban a implementar en los materiales y de esta manera las imágenes tendrían mejor presentación y en su reproducción los niños las entenderían con facilidad.

Layout

En cuanto a diagramación se encontró que tanto los **expertos en el tema** como los niños del **grupo objetivo** entendían el orden y el manejo que debían darle al material, mientras que los **expertos en diseño** planeaban que el incluir personajes a la diagramación significaba compartir jerarquía con la letra y la seña. Según ellos sólo el animal relacionado con la letra debía tener un mayor tamaño para quedar al mismo nivel de importancia que las letras que se enseñaran y la seña que se les debe conectar.

El formato tanto en tamaño como reproducción, dio buenos resultados al ser manipulado por **los niños del grupo objetivo**. Los **expertos en el tema** opinaron que el tamaño y el material eran perfectos para que el Grupo Objetivo no tuviese inconvenientes al manipularlo.

Paleta de color

La paleta de color según los **diferentes puntos de validación**, son óptimos para aplicar durante el desarrollo del material. Transmite armonía y le agrada a los niños, además de ayudar a reforzar el concepto en el cual todo el proyecto se basó transmitiendo la idea de espacio, agregando además que los colores transmiten realidad y fantasía (como se explica el aporte sobre semiótica de color de Joan Costa) dependiendo de las piezas en las que se aplican.

Tipografía

Gracias a la pre-validación se pudo determinar con facilidad la tipografía adecuada para desarrollar la letra principal de cada página a desarrollar.

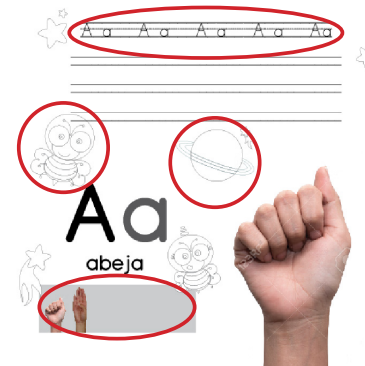
Por otra parte, se vio la necesidad de agrandar la tipografía de las planas y aclarar las líneas para que el **grupo objetivo** la entendiera con mayor facilidad y lograra realizar las planas sin dificultad (gracias a un comentario adicional de un experto en diseño).

Cambios según validación

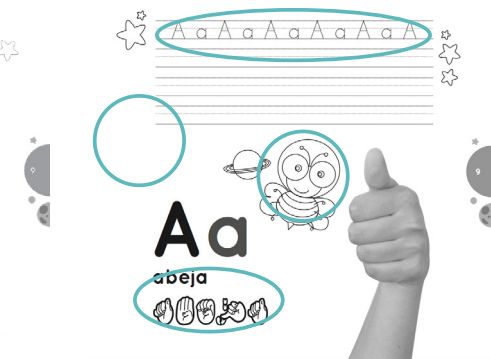
Gracias a los resultados de las validaciones, fue claro identificar los diferentes puntos que debían ser modificados en las piezas para que de esta manera el material lograra ser funcional de acuerdo a los tres puntos de vista de validación.

Cambios en el libro de texto según validación

ANTES



DESPUÉS



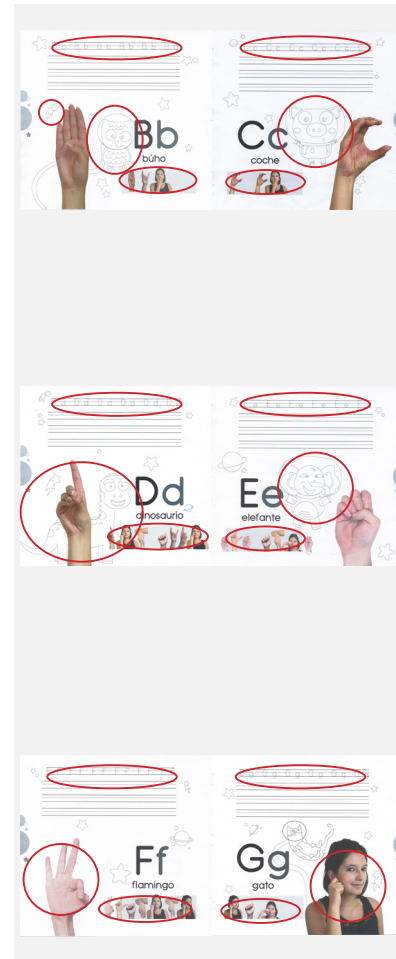
La tipografía de las planas fue agrandada de tamaño, y a la línea que guía la plana se le fue disminuido el porcentaje de opacidad para que la letra pudiera resaltar fácilmente y de esta manera el grupo objetivo pudiera entender con mayor facilidad el material, como fue sugerido por un experto en diseño. Con esto resalta la letra, dándole a las letras de la plana mayor importancia.

Tal como fue solicitado, se eliminó el deletreo con las fotografías utilizadas en el material. En su lugar se utilizaron las señas ilustradas que ASEDES tiene en sus instalaciones ya que, como se ha dicho anteriormente durante el documento, los niños y jóvenes ya están familiarizados con este. De esta manera se les logrará facilitar la legibilidad de las señas.

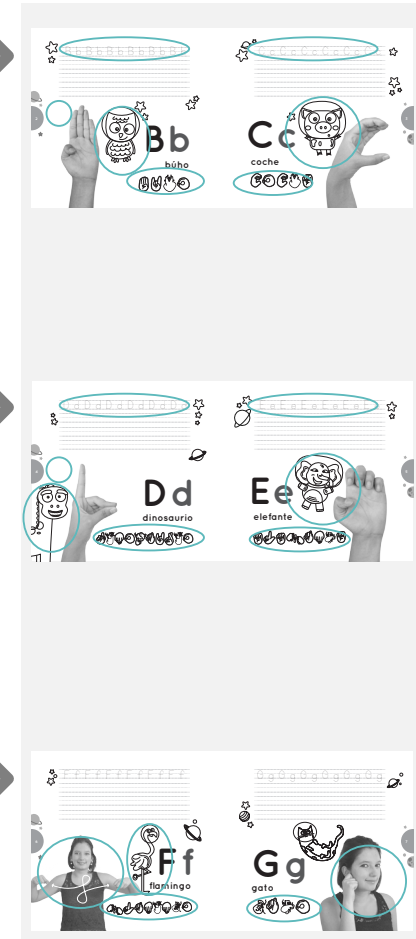
Fue cambiada la fotografía de la seña pues durante validación se comentó que la posición de la mano, específicamente para la letra “a” no era la representación correcta de la seña en el Lenguaje de Señas de Guatemala (LENSEGUA). Además las fotografías de la seña correspondiente a la letra de la página se aplicó monocromáticamente para que al momento de imprimir el material no influya la configuración de color de la impresora en el punto de pasar la fotografía de color a blanco y negro.

Por último, se reubicaron algunos elementos dentro de la composición de la ilustración, ya que en la propuesta pre validación se utilizaron diferentes elementos de apoyo y esto podría llegar a confundir al estudiante. Al mismo tiempo se buscó que esa rediagramación regule el ritmo presente en la colocación de los elementos dentro de la página.

ANTES



DESPUÉS



Flash-cards y tarjetas de juego de memoria

ANTES

DESPUÉS



Cambios en las flash-cards y las tarjetas del juego de memoria

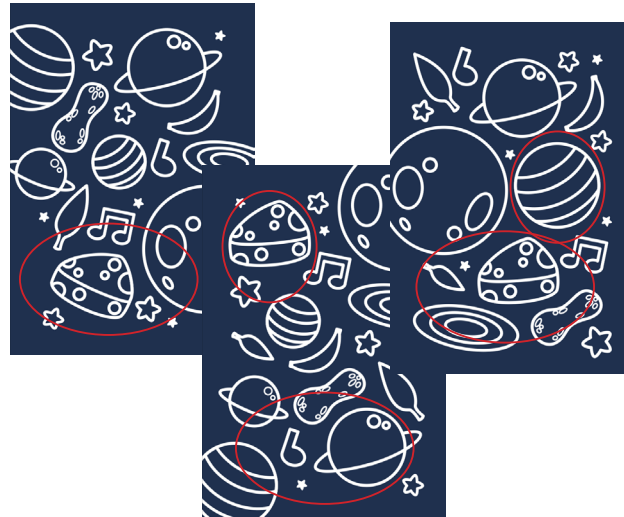
Ya que las Flash-cards y las tarjetas del juego de memoria cuentan con la misma diagramación se procederá a aplicar los cambios a ambas piezas simultáneamente.

Durante el proceso de validación se determinó que la jerarquía de elementos dentro de las composiciones de las piezas estaba generando conflicto. Esto se debía a que a pesar de que el grupo objetivo afirmaba que entendía el contenido y que lograba seguir el flujo de la lectura de elementos, los expertos en diseño opinaban que era necesario que la organización de jerarquía fuera más clara.

En la composición de las tarjetas y Flash-cards se había propuesto que del lado de la seña se encontrara un elemento que el grupo objetivo lograra conectar con el animal, y por conclusión con la letra. Pero para generar mayor nivel de conexión se formuló agregar dicho ambiente en la composición donde se encuentre el animal, su nombre y la letra.

También llegó el momento en el que algunos de los animales llegaban a no tener un ambiente específico, por lo que se siguió la idea de bocetaje al incluir elementos típicos o que hicieran referencia a ese animal (ratón: el queso, jirafa: alta hasta las nubes, etc.)

ANTES



DESPUÉS



Llegó a evaluarse si las tarjetas del juego de memoria no causarían demasiado ruido visual a los niños al momento de ver la parte posterior de las tarjetas. Esto debido al contraste que causa el color azul empatado con el color blanco aplicado. Por lo tanto se cambió a los tonos que se usan en las composiciones de fondo de las tarjetas (fondo plano y puntos), de esta manera el contraste es menor y al agregarle el identificador del material resulta más fácil conectarlo con todo lo realizado gracias a sus portadas.

Cambios sugeridos que no se tomaron en cuenta

Los expertos en diseño hicieron notar su preocupación por que el formato en el cual se estaba trabajando el libro de texto no era un formato ordinario y esto podría causar un aumento en los costos, además comentaban que el hecho de utilizar argolla en el material implicaba aumentar el dinero destinado para su reproducción.

Esto se comentó con las directivas de la asociación, quienes dijeron que no era inconveniente, ya que al momento de imprimir la cantidad de formatos que deseaban, dependiendo del lugar, ese aumento en el precio por el corte de formato disminuiría. Agregaron que ese formato estaba justo para la manipulación de los más pequeños y si se agrandaba a un tamaño carta sería demasiado grande, mientras que si se reducía a un media carta resultaría muy pequeño para los jóvenes.

III. GESTIÓN DE IMPLEMENTACIÓN DE DISEÑO

13. FUNDAMENTACIÓN Y PROPUESTA FINAL

En este apartado se presentará la explicación de cada uno de los elementos y piezas que se realizaron de acuerdo a las necesidades que presentaba ASEDES, las cuales consistían en la realización del diseño de un material que facilitara la enseñanza de Lenguaje de Señas a los niños entre los 2 a 18 años de edad, que asisten a sus aulas de clase y que padecen sordera en alguno de sus grados.

Las piezas que se realizaron para suplir la necesidad explicada anteriormente, consisten en un paquete de materiales que tiene como finalidad ser el soporte de clase para la enseñanza de señas básicas a los niños que asisten a la asociación, sirviendo así como medio en la mediación pedagógica entre las maestras y los alumnos.

El material que se utiliza como herramienta para que se de la mediación pedagógica necesita de sus componentes para transmitir conocimientos, es decir que el color, la forma, las marcas, las imágenes y todo lo que comprenda al material ayudan al proceso de internalización de la información, según se rescató de Vigotsky & Piaget (2008).

Teniendo lo anterior en cuenta, se desarrollaron distintos materiales que contaran con una funcionalidad específica dentro de las fases de implementación planteadas buscando que al final logran integrar la enseñanza de pre-lectura y escritura junto con la implementación inicial de señas del lenguaje de señas guatemalteco (LENSEGUA). Dichas fases dividen la utilización de los materiales dentro de un ciclo de implementación cuya finalidad es: enseñar, repazar y evaluar los contenidos necesarios de pre-lectura y escritura a los niños de ASEDES.

Para desarrollar el material no se planteó una tendencia evidente de diseño/ilustración, debido a que en el proceso de bocetaje se fueron rescatando aportes que se observaron y recopilaron en el marco teórico y en el contenido del tema, buscando que el resultado fuera compatible con las necesidades y opiniones y gustos del grupo objetivo, que las directivas y maestras fueron aportando durante las entrevistas.

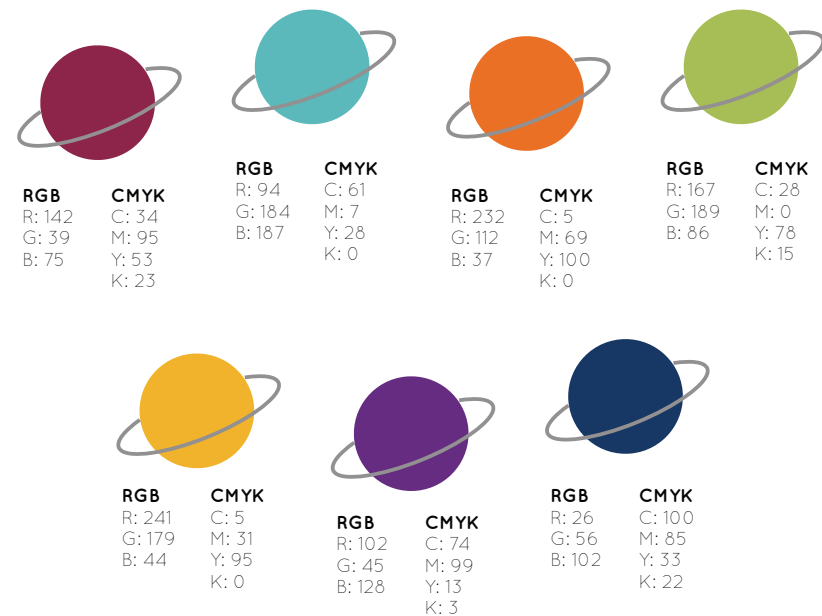
13. 1. FUNDAMENTACIÓN

1. Paleta de color

La paleta utilizada en los materiales apoya el concepto espacial que se le quiere transmitir en las piezas, basándose específicamente en la palabra “nebulosa” de la frase conceptual. Los colores fueron extraídos de diferentes referencias gráficas de galaxias y elementos del universo, que aportaban contrastes y colores representativos que exaltan el concepto y ayudan a transmitir armonía.

Al evaluar la paleta de color que se buscaba utilizar, se tomó en cuenta el aporte de Thornquist (2005), quien afirma que las imágenes que resultan llamativas son aquellas que cuentan con los colores primarios puros o sus combinaciones, debido a que estos colores tienen mayor impacto visual en la mente de las personas. Y García (2003) refuerza lo anterior, afirmando que a los niños les causan mayor impacto visual los colores fuertes con altos contrastes.

La saturación y el contraste de tonos ayuda a que al aplicarlos se logre una composición interesante para el grupo objetivo, ya que son atraídos por estas combinaciones de colores, como ya se explicó anteriormente.



De las connotaciones generales de los colores que Costa (2003) rescata de los estudios de Goethe se pueden recuperar algunos de los enfoques que se buscaban con la aplicación de los principales colores que se utilizaron en la realización de los personajes y elementos gráficos:

- **Amarillo:** es un color que transmite calidez y luminosidad a los elementos que lo tienen, proyecta armonía y ayuda a captar la atención de los niños en elementos repetitivos, según el aporte de García (2013).
- **Naranja:** es un color con impacto y fuerza, por lo tanto se eligió para realizar una dupla de contrastes con el azul oscuro e identificar puntos focales entre la energía que este transmite y la placidez que caracteriza al azul (Costa, 2003).
- **Morado(dos tonos):** el contraste que provoca con el color anaranjado y el impacto que este genera a su vez, crea un juego de tonos llamativo para los niños. Es un color recurrente en las referencias que hacen alusión al espacio, y por sí solo transmite fantasía y aire místico (Costa, 2003).

Adicionalmente la búsqueda de contrastes entre los colores incluyó dos de los colores principales que aplica ASEDES en sus elementos (adicionales al naranja):

- **Azul claro/Verde claro:** transmiten armonía y frescura a la propuesta.

Otra variable para la elección de colores fue buscando contrastes con significados psicológicos para el observador, entre los colores dentro del círculo cromático. Logrando al final que una pareja específica de colores estuviese vinculada con el contraste simbólico del que habla Heller (2004) se aplicara: el verde y el morado transmiten específicamente realidad y magia, es decir que la finalidad fantástica de la locación donde se plantea el material se encuentra justificada en el significado connotativo de la paleta de colores utilizada.

2. Tipografía

La tipografía elegida para las letras principales y el nombre del elemento representativo de la letra (animal o cosa) es la **Typo Grotesk Rounded Regular**, para los ejercicios de plana de las páginas es la **KG Primary Dots Lined**. Estas fuentes cumplen con el aporte que se resató de Peroni (s.f.), el cual dice que las tipografías acertadas para diseñar para los niños deben ser claras para que faciliten la legibilidad de la misma apoyándose en la utilización de trazos redondeados dando a entenderse como contenido amigable y dinámico.

Cada una de las tipografías seleccionadas es utilizada en el momento que le corresponde, estando esto determinado por las características específicas con las que cuenta, ya que gracias a esto cada una tiene una funcionalidad específica dentro del proyecto: facilitar la lectura del contenido para los niños del grupo objetivo que tendrán que manipular el material, además de atraer su atención y entusiasmo por seguir aprendiendo e interactuando con el material.

Por otro lado, tanto las directivas y maestras de ASEDES como la diseñadora gráfica Ainara García, concuerdan en que la selección de tipografía se tiene que guiar por los conocimientos que se sabe que tienen los niños y jóvenes, pues dependen de sus conocimientos previos adquiridos en las clases para poder entender la tipografía que se les imponga en las piezas.

- **Typo Grotesk Rounded Regular:** esta tipografía tiene las características que facilitan el recorrido visual sobre las letras, cuenta con caracteres que los niños ya conocen y dependiendo de su aplicación y el tamaño que se utilizó brinda una jerarquía específica al contenido.
- **KG Primary Dots Lined:** fue utilizada para desarrollar las diferentes planas necesarias en el libro de texto para que los niños pudiesen practicar su motricidad fina escribiendo y repasando lo que se le pide según las indicaciones de cada ejercicio.

Typo Grotesk Rounded Regular

A B C D E F G H I J K L M N
Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n
ñ o p q r s t u v w x y z
Á á É é Í í Ó ó Ú ú
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

K0 Primary Dots lined

À Á Â Ã Ä Å Æ Ç È É Ê Ë Ì Í Î Ï
Ñ Ò Ó Ô Õ Ö × Ø Ù Ú Û Ü Ý Þ
à á â ã ä å æ ç è é ê ë ì í î ï ð
ñ ò ó ô õ ö ÷ ø ù ú û ü ý þ
À Á Ê Ë Ì Í Ö Ø Ù Ú
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Al mismo tiempo, se utilizaron dos tipografías complementarias a las anteriores dependiendo del material en el cual fueron utilizadas.

- **Cocogoose:** Se utiliza en las flashcards y en la memoria, así mismo como en las portadas y en la presentación interactiva; debido a su peso visual y su grosor. Ésta ayuda a una mejor visualización del texto a distancia y tiene un mayor impacto visual.
- **Quicksand Bold:** En la numeración de las páginas de los libros, se necesitaba que el número fuese claro para que los niños no tuvieran problemas para identificar los números, por lo tanto se eligió esta tipografía que cuenta con trazos redondeados.

Cocogoose

A B C D E F G H I J K L M
N Ñ O P Q R S T U V W X
Y Z

Quicksand Bold

A B C D E F G H I J K L M
N Ñ O P Q R S T U V W X
Y Z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

3. Imagen

Cuando se refiere a imagen incluye tanto fotografías como ilustraciones utilizadas para el material.

Como se rescató anteriormente durante el contenido del tema, Clauss y Hiebsch (s.f.) afirman que un niño que se encuentra en su escolaridad temprana necesita conectar las cosas de las que ya tiene conocimiento con los nuevos contenidos que se le buscan enseñar. Tomando esto en consideración, se eligieron personajes para cada una de las letras que tienen algún significado para los niños o jóvenes, y además se utilizaron fotografías para representar la realización de las señas buscando que no existiera lugar a duda de la posición de cada uno de los movimientos que se necesitan para realizarlas.

Para poder abarcar a todos los niños y jóvenes del grupo objetivo, dentro de la parte visual del proyecto se utilizaron en la ilustración personajes tiernos y amigables (expresivos) para que estos se encargaran de empatizar en mayor medida con los niños entre los 2 y los 8 años, mientras que los personajes humanos que cuentan con una estructura en su construcción más alargada, buscan que los jóvenes mayores de entre 12 a 18 años se identificaran con ellos. Se podría utilizar a Zeegen (2012) como justificación de esto, pues él afirma que las ilustraciones necesitan del diseño gráfico que les da un propósito para que cumpla su función y realice una comunicación asertiva logrando abarcar al grupo objetivo completo.

NIÑOS



a. Ilustraciones

Teniendo claro que según Zeegen (2013) la ilustración forma parte de todas las etapas de desarrollo de una persona, se planteó la utilización de personajes ilustrados en estilo caricatura para representar a los responsables de ayudar a transmitir la información a los niños y jóvenes que interactuarán con los materiales y el contenido de los mismos.

Villatoro (2011) aportó el concepto de la ilustración como elemento de función educativa, debido a su poder para crear interés en un niño o joven y así captar la atención de estos y servir como comunicador visual.

A las ilustraciones se les dieron a los personajes características que lograsen provocar empatía con los niños, y de esa manera lograr que ellos fueran los interesados en el material, ya que como dice Guersenzvaig (2004), si los usuarios se sienten representados por los personajes tienen mayor nivel de retención de los contenidos que estos personajes les presenten.

En cuanto a la aplicación de los colores, se tomó en cuenta la semiótica del color propuesta por Costa (2013) la cual empaqueta los colores dependiendo de la característica que se necesite que el mismo tenga, la significación resultante de su aplicación en determinados elementos, para dar así determinados significados connotativos. En la mayoría de personajes animales se utilizó la iconicidad realista, específicamente la naturalista (por ejemplo en el cerdo o en el zorro) debido a que estos son asociados con el color específico de manera que en muchos de los ambientes donde los niños ven a estos personajes estos tienen el color que se les aplicó.

En otros, se experimentó un poco seleccionando colores con iconicidad fantástica y su variable imaginaria, debido a que el personaje en sí no cuenta con un color específico. Se habla del unicornio, pues este animal imaginario no tiene un color determinado y por esto el color que se le aplicó no sigue normativas.

Entre los animales, se utilizó al quetzal como representante de la letra “q” por el símbolo que representa para los guatemaltecos, y el color que se le impuso al personaje tiene finalidad emblemática gracias a que los colores que en él se encuentran son llamados por Costa un culturema cromático.

JÓVENES



Montoya (2003) expone que la ilustración en los trabajos enfocados a infantes ayuda a estimular la fantasía y por ello es un recurso que resulta indispensable para que los niños gocen de su interacción con el material. Aquí radica la importancia de la utilización de los personajes animales y humanos, debido a que el rango de edades contenida en el grupo objetivo tiene la posibilidad de encontrar los personajes que los unen con esa fantasía de acuerdo a su madurez mental.

Hablando con respecto a la construcción de los personajes, se puede evidenciar que los personajes que representan animales no cuentan con una pose diferente a la que la estructura “real” de un animal puede tener, mientras que el cuerpo de los personajes humanos cuenta con mayor flexibilidad y fluidez.

El lenguaje corporal según Cámara (2006) expone este es el determinante de la expresividad de los estados de ánimo de un personaje, y gracias a que estos serán responsables de la comunicación de la sección de sentimientos y emociones la estructura no cuenta con articulaciones rígidas.

Los rostros pueden ser supremamente expresivos, y tomando en cuenta lo que Cámara dice con respecto a los ojos y la boca, que son los rasgos cuya expresión gestual es más significativa, su tamaño es mayor en proporción al resto del cuerpo.

b. Fotografías

Por otro lado, las fotografías se implementaron para representar las señas, pues como resultado en el focus group realizado al grupo objetivo los niños más pequeños (de 2 a 8 años) mostraron que necesitaban ver las señas de manera clara para que fuese imposible confundirlos con respecto a la realización de la seña en la vida real y aplicada.

De las tomas de planos expuestos por Blois (2014), se determinó que los planos que aportarían de manera positiva al material por sus características eran las que buscan enmarcar única y exclusivamente los elementos necesarios para la realización de cada seña. Para las señas que solo necesitan una pose manual se utilizó un plano detalle de la mano estando en la posición que necesitara puesto que algunas letras en señas tiene que ser representadas con algún ángulo de giro sobre el eje normal.

En la guía de estudio de la Universidad Don Bosco de El Salvador del curso de Fotografía Digital del 2014, brinda la información para identificar que la iluminación utilizada para la toma de fotografías cuenta con una clasificación y nomenclatura específica, dentro de la investigación se puede determinar que la iluminación aplicada a las fotografías fue la artificial, con luz suave difuminada y aplicada de manera frontal, para que de esta manera la seña se pudiera apreciar completamente y las sombras no entorpecieran la expresividad de la voluntaria que realizaba la seña correspondiente.

Por otro lado se encuentran las fotografías donde se tenía que incluir el cuerpo de la voluntaria para que la seña se viera completa, en estos casos el plano americano o un plano medio dependiendo de la extensión de los movimientos de la seña.

Algunas letras o sentimientos contaban con señas complejas, que se refiere a señas que necesitan diferentes poses para representar una única cosa o idea. Por esto algunas de las fotografías cuentan con opacidades para demostrar las poses necesarias y/o algunas líneas que guían el camino de los movimientos que construyen las diferentes señas.

En la aplicación final de las fotografías se estableció durante el bocetaje que era indispensable crear una separación entre la seña, el fondo y los elementos ilustrados de cada pieza pues al interferir las ilustraciones de alguna manera con la fotografía, esta podría perder claridad al ser vista por los estudiantes.



c. Elementos gráficos

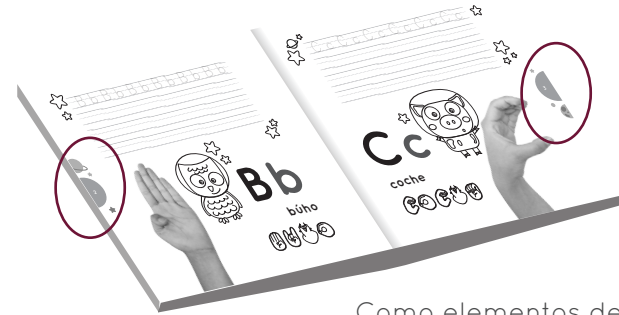
A lo largo de los materiales se utilizan algunos elementos gráficos de apoyo al tema, al concepto y al diseño de los mismos. Esto ayudó a que se desarrollara un patrón que contiene elementos referentes al espacio (nebulosa) además de algunos de los elementos de apoyo representativos de cada animal que acompañan a los personajes en sus composiciones.

La línea gráfica utilizada para este patrón se definió como líneal debido a que para sus diferentes aplicaciones como patrón se necesitaba limpieza y sencillez para que transmitiera el concepto sin ser un elemento principal de las composiciones en las que se llegase a encontrar.

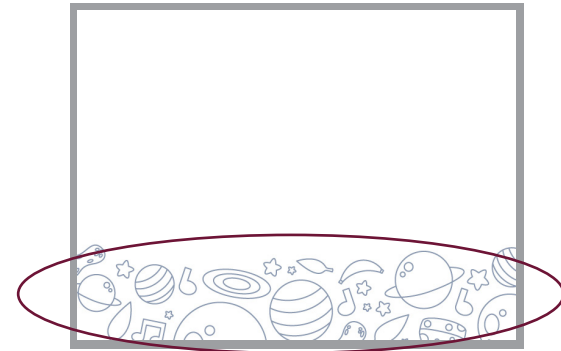
Se toman de este patrón elementos para apoyar las páginas de los libros, para los números de página, el fondo de la presentación de diapositivas y el patrón detrás de la memoria, teniendo como fin reforzar el concepto en todo momento.



Como textura/patrón en el retiro de las tarjetas del juego de memoria.



Como elementos de fondo en la numeración de las páginas del libro de texto.



Como cintillos en la parte inferior de las diapositivas, y de las portadillas del libro de texto.

4. Piezas

Cada una de las piezas se explicará de manera individual desde su estructura y layout, pasando por su función como elemento de las fases estratégicas de comunicación, para luego presentar cada una de las piezas completas con la propuesta final de su diseño.

Como ya se comentó en la investigación desarrollada, Zanon (2007) afirma que la aplicación correcta de un formato tiene como uno de sus puntos determinantes, el grupo al cual va dirigido y lógicamente las capacidades que este tiene para poder manipularlo.

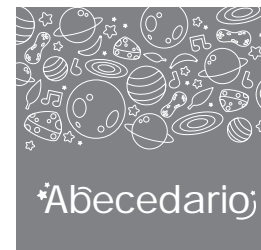
Portadas, contraportadas y portadillas

Se aplicó el nombre del material como elemento diferenciador (marca) en las dos portadas realizadas para el libro de texto y el libro de ejercicios que además es la portada de las diapositivas, ambas tienen el nombre ubicado en la parte media de la diagramación mientras que seguido a eso se encuentra el nombre que lo identifica como libro de texto o libro de ejercicios con el cual los estudiantes pueden identificar el material con el que interactuarán.

En portadas y contraportadas se pueden encontrar personajes utilizados en el contenido para así dar una pequeña vista de lo que serán las ilustraciones en el interior del material. Estas se imprimirán a color para llamar la atención del grupo objetivo a utilizar ambos libros y para relacionar materiales.

Por último, las portadillas irán en la parte interior del libro de texto, separando las dos temáticas que contiene: abecedario y emociones. De esta manera estará claramente dividido en donde inicia cada tema a tratar. Debido a que el libro debe ser impreso en blanco y negro las portadillas se desarrollaron pensando en dos colores y se implementó el patrón desarrollado anteriormente junto al título de la temática a iniciar.

La estructura de diagramación de las páginas es jerárquica (definido gracias al aporte de Zanon, 2007), pues ubica los elementos de acuerdo a la posición en el canvas que les brinde la atención del observador guiada por su posición.



Libro de texto

Se dispuso un formato de 8" x 8" pulgadas, ya que se concluyó que es un tamaño que los niños pueden manipular con facilidad sin importar su edad. Se optó por trabajarse en blanco y negro debido a la interacción del niño con el material. Podrán practicar la escritura y podrán pintar las ilustraciones de los personajes. Así mismo, con el objetivo de reducir costos según el presupuesto de la asociación.

Zanon (2007) señala que la forma de formato cuadrada transmite estabilidad, equilibrio y calma, logrando de esta manera un balance en el formato en sí, y dando paso a que los elementos que se encuentren dentro de la disposición de sus diagramaciones cuenten con un canvas que permite experimentar con la ubicación del contenido.

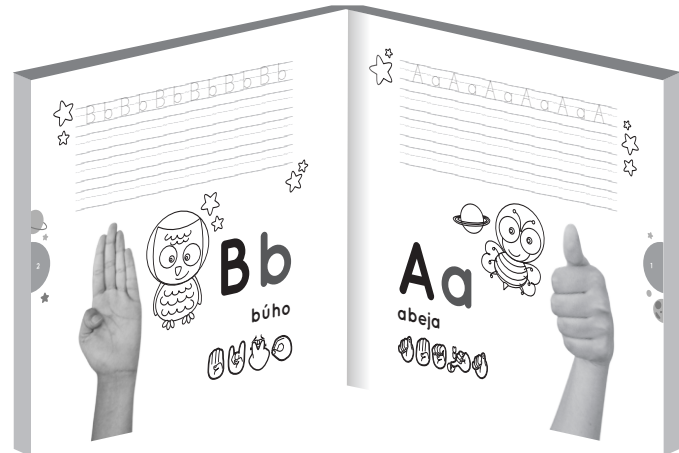
En cuanto a la retícula con la que cuenta el material, se rescata el aporte de Zanon en el que define los diferentes tipos de retícula, y de acuerdo al proyecto y su desarrollo se puede concluir que es modular o jerárquica, pues tiene una estructura clara en la que se pueden ver las posiciones que ubican los elementos en el canvas, pero al mismo tiempo se acopla la jerarquía necesaria a cada página sin necesidad de algo estrictamente determinado.

La distribución de los elementos dentro de cada página del libro dio prioridad a tres de ellos que son:

- La letra que se está enseñando escrita con su máyúscula y minúscula o la palabra en sí (en el caso de las emociones)
- La seña que representa a dichas letras o emociones
- El personaje o cosa designado para la representar la situación que lo requiera.

Dependiendo de la realización de la seña, ésta se ubicó en la parte inferior o superior de la página. Se centró en la página el personaje para que de esta manera el mismo sirviese como elemento de conexión del concepto a la aplicación.

En las primeras páginas del libro se consideró agregar una pequeña fundamentación escrita de la elección del concepto, ya que fue solicitado por el cliente, quién buscaba transmitir la idea completa del planteamiento del material.



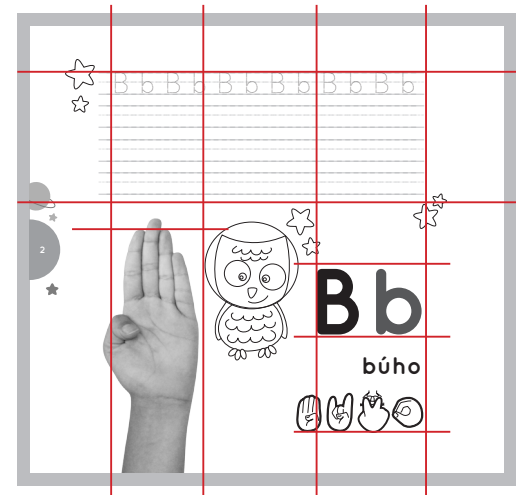
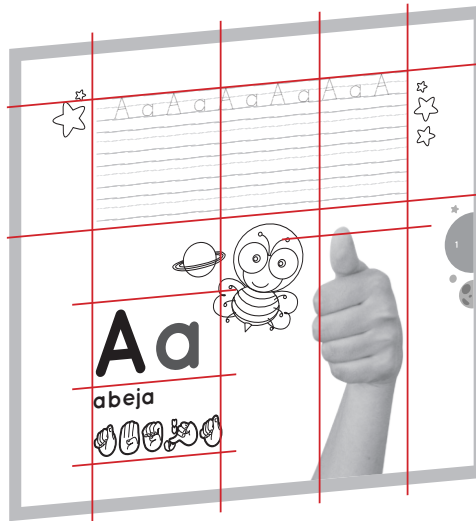
☆ **Nebulosa**
 ☆ **de expresiones** ☆
 en movimiento ☆

En un mundo lleno de magia y sueños, es necesario que varios amiguitos ayuden en el aprendizaje de señas a algunos niños para que le puedan contar miles de historias a diferentes seres del resto del universo.

El espacio es el ambiente perfecto ya que de esta manera pueden explotar el poder del lenguaje de señas y hacer que todos se entiendan fácilmente aplicándolo en grupo.

Diferentes animales y niños estarán presentes durante toda la enseñanza y apoyarán en las clases mientras se aprende y en casa mientras se repasa el contenido.

¡Empecemos!



Libro de ejercicios

Volviendo a la mediación pedagógica y más exactamente a su tratamiento por aprendizaje, este material tiene la función clara de ayudar a los estudiantes a repetir los contenidos aprendidos, para que así el repaso logre que la información se impregne en la mente del Grupo Objetivo.

Se optó por que su reproducción fuese en un formato Bond tamaño carta e impresión a blanco y negro ya que las maestras normalmente implementan diferentes técnicas para que los niños desarrollen los ejercicios, por lo que este libro de ejercicios propone diferentes tipos de ejercicios cuyas instrucciones pueden variar de acuerdo a lo que las maestras crean adecuado.

La estructura de construcción es jerárquica de acuerdo a los elemento que más importancia tienen dentro de la diagramación, tal como Zanon (2007) lo expone en contenido teórico. Esto se aplica con todas las páginas, por lo que todas tienen la misma estructura, ignorando las que son de recorte.

Las dimensiones planteadas para el material buscan facilitar su reproducción, ya que son hojas tamaño carta que si el cliente necesita re imprimir algunas páginas para dárselas a más estudiantes pueda hacerlo sin necesidad de re imprimir el libro de ejercicios completo.

Las páginas se plantean para imprimir en material bond 120 gramos pues a pesar de tener instrucciones en cada ejercicio las maestras pueden variar a su gusto el material con el que se desarrolle el mismo, por ejemplo si el ejercicio pide “colorear con crayón de madera” la maestra puede cambiarlo por “pintar con tempera” o “cortar y pegar”, y si el material no es lo suficientemente grueso podría no soportar la técnica que proponga la maestra y manchar la superficie donde se está realizando la actividad o romperse en sí.

Nombre: _____

Instrucciones: Busca en revistas o periódicos y recorta ó (seis) palabras que inicien con cada una de las siguientes letras:

Aa
Bb
Cc
Dd
Ee
Ff

Ejercicio 1

Nombre: _____

Instrucciones: Repasa con tu lápiz las siguientes figuras siguiendo la línea punteada que las forma

Ejercicio 2

Diapositivas

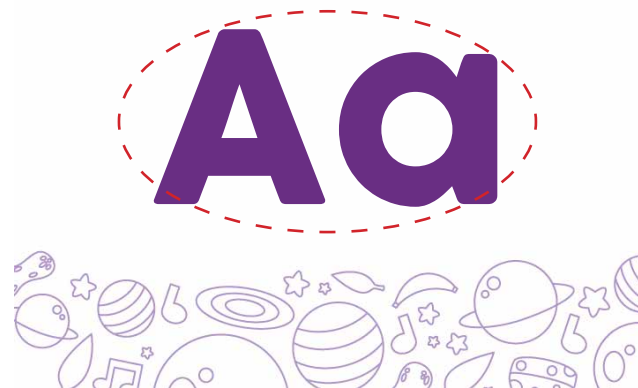
Contiene 57 diapositivas con el contenido a aprender y cuenta además con cinco dinámicas de repaso cada determinadas letras. Al ser 27 letras se dividieron en grupos de cuatro a cinco letras cada uno y luego de cada grupo es que se encuentra cada uno de los ejercicios.

Este material se presenta digitalmente por lo tanto cuenta con la paleta de colores aplicada similar a las Flash Cards y el juego de memoria, contando con la variable del paso de CMYK a RGB por el tipo de manejo que se le dará al material. La disposición de los elementos se rige por la diagramación del libro de texto, ya que es la adaptación del mismo que sirve como material de apoyo para que la maestra pueda apoyarse en un material que la guíe durante el recorrido de los estudiantes en el libro de texto que tienen en sus manos.

Buscando resaltar su función de material educativo, presenta en la experiencia la exposición de la letra y la seña, y en la siguiente diapositiva presentan al animal que se ha estado presentando en los demás materiales acompañado de su le-

tra específica. La funcionalidad de este recurso se encuentra fundamentada en una de las características de lo que hace un material educativo (Grajeda, 2006) que es, por ejemplo, contener ejercicios que ayudan a comprobar cada uno de los puntos de conocimiento adquiridos mientras que el tiempo de la clase transcurre.

Los colores, que anteriormente no están presentes en los 2 primeros materiales, se eligieron de acuerdo a los personajes y sus colores asignados. Por lo tanto, el fondo y el color de la letra son de colores complementarios o contrarios (Samara, 2007) para causar un impacto en el observador. Así mismo para crear enfoque en los elementos de importancia.



Flash Cards

Tanto las Flash-cards como el juego de memoria buscan ser el material didáctico que se encarga de estimular a los estudiantes a aprender por medio de su forma, como exponen Gutiérrez y Prieto (1999), pero más importante aún: tienen como objetivo el dirigir la inteligencia cognitiva a una actividad lúdica y de esta manera lograr desarrollar la capacidad intelectual de los niños entre los 12 a 17 años, de ASEDES de una manera natural al repasar los contenidos aprendidos con los tres materiales anteriores.

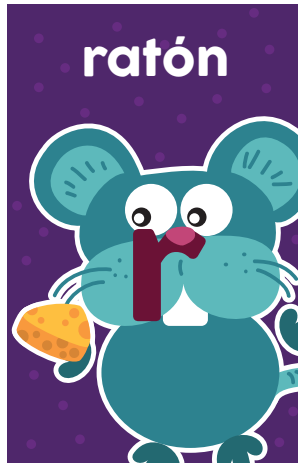
El tamaño planteado para la solución de la pieza es media carta por su fácil manipulación para las maestras que deben usarlo en las clases y hacer a los estudiantes interactuar con ellas de ser necesario. Además el tamaño del formato es el óptimo para que si la maestra lo expone a la clase, todos en el salón lo puedan ver sin inconvenientes.

El soporte es opalina plastificada, con el fin de hacer el material duradero y resistente a la manipulación a lo largo del tiempo.

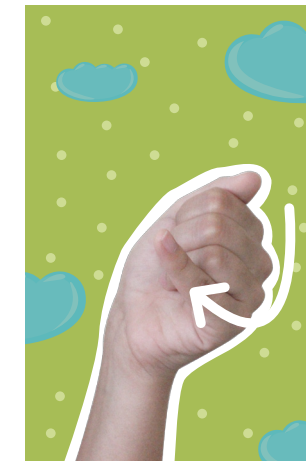
La dinámica de las flashcards está basada en la figura retórica de metonimia (causa y efecto), en la que en el tiro se presenta la seña con el ambiente del personaje que representa con el fin que el niño haga una relación con el mismo, pero sin necesariamente ver el personaje lograr hacer la relación.

En el tiro se presenta la seña interactuando con elementos representativos, mientras que en el retiro se observa al personaje o elemento acompañado de la letra respectiva y los elementos que con los que se busca relacionar la letra/seña con el animal, conectando al mismo tiempo los dos lados de la pieza.

TIRO



RETIRO



Juego de memoria

El juego de memoria está basado en el diseño realizado para las Flash Cards así que la idea de la elección de elementos y su posición es la misma. La diferencia de este material con el anterior es que este se aplicará como juego didáctico de la fase de evaluación al grupo de los niños más pequeños, por su dinámica más animada y didáctica.

La dinámica del material consiste en desarrollar la memoria y la asociación de los niños (al igual que la Flash-Cards). Para lograr encontrar la pareja de la tarjeta que levanten tendrán como referencia el ambiente del personaje y el color de fondo, generando relaciones.

En el retiro de cada una de las tarjetas se utilizó el patrón desarrollado con los elementos gráficos de apoyo, conectando así todas las piezas del material “Manitas en el espacio“, y también cuentan con la marca distintiva desarrollada para el mismo.

Cada pareja no sólo está conectada con colores y elementos, sino también por retiros. Hay 3 diferentes tipos de retiros en la memoria por lo que al niño también puede reducir sus opciones al ver y analizar el patrón del retiro para encontrar la pareja de su tarjeta.

TIRO



RETIRO

TIRO



RETIRO

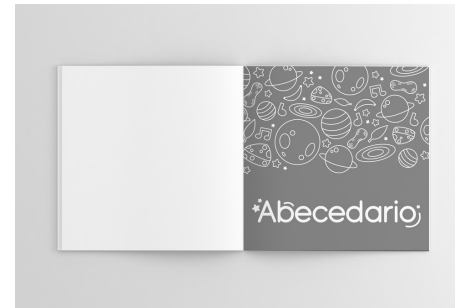
TIRO



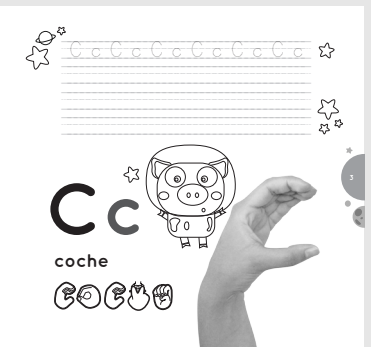
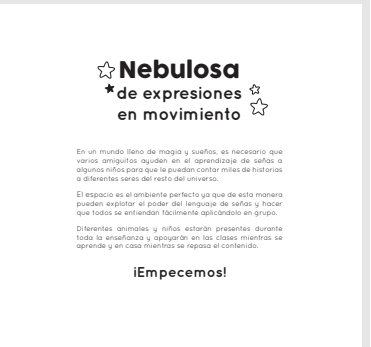
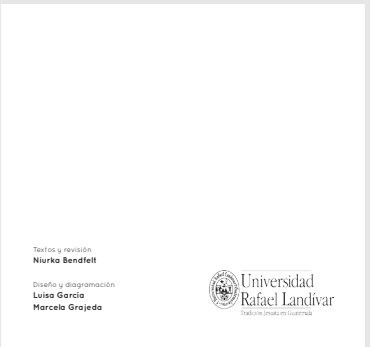
RETIRO

13. 2. PROPUESTA FINAL

Libro de texto



Los dummies finales de muestra de los libros de texto y ejercicios serán entregados a las directivas de ASEDES en una carpeta azul de plástico que irá identificada con el título del material. Debido a que no se trata de una pieza diseñada, no se desarrolló bocetaje para la misma.



Hh hipopótamo

li iguana

Jj jirafa

Kk koala

Li león

Mm mono

Nn nutria

Ññ ñu

Oo oruga

Pp panda

Qq quetzal

Rr ratón

S s S s S s S s S s S s

Ss
sapo

T t T t T t T t T t T t

Tt
tortuga

U u U u U u U u U u U u

Uu
unicornio

V v V v V v V v V v V v

Vv
vaca

W w W w W w W w W w W w

Ww
walabi

X x X x X x X x X x X x X x

Xx
xilófono

Y y Y y Y y Y y Y y Y y

Yy
yegua

Z z Z z Z z Z z Z z Z z

Zz
zorro

Emociones

feliz

alegre

tímido

furioso

enojado

llorar

triste

deprimido

avergonzado

pensativo

aburrido

perdido

ilusionado

esperanzado

enfermo



Libro de texto

- Tiro y retiro
- Blanco y negro
- Hoja bond 120gr
- Portada/contraportada full-color. Impresa en textcote
- 53 Páginas internas
- Formato 8.5" X 8".

Diapositivas



Debido a que este material (presentación diapositivas) se le entregará únicamente a ASEDES se planteó el empaque de CD para la entrega del material listo para impresión y además uno que contiene exclusivamente la "pieza "diapositivas"



¡ADIVINA
la letra!

Cc

Dd

Aa

Ee

Bb

Dd

Aa

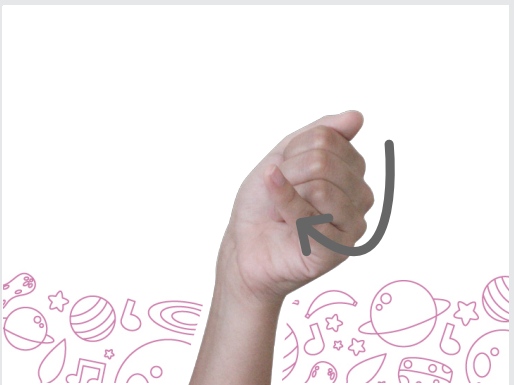
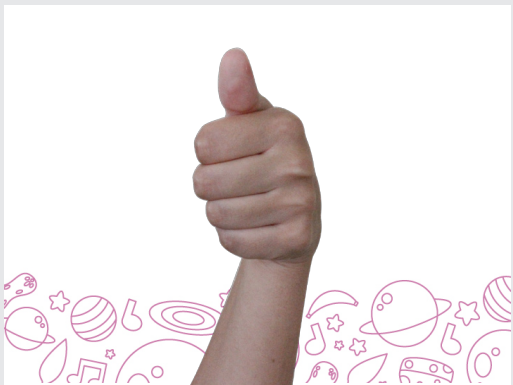
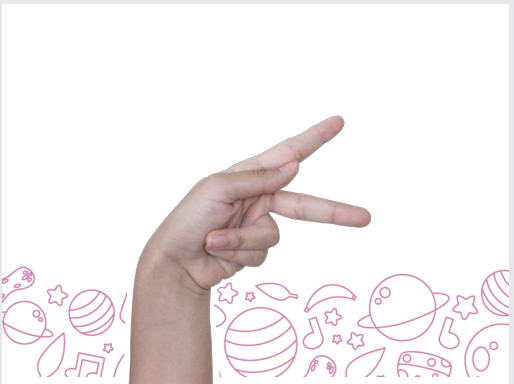
Cc

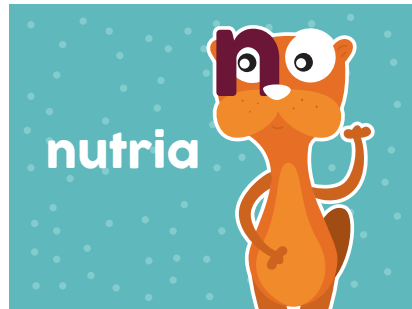
Bb

Ee

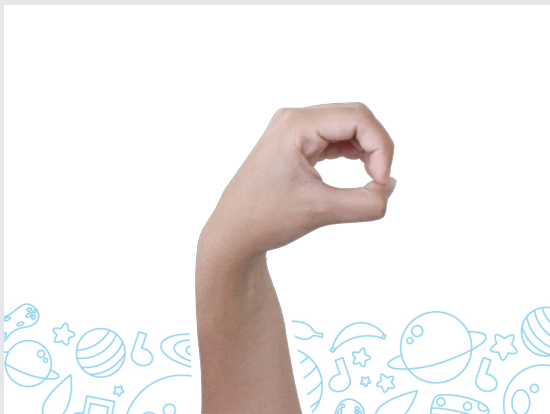


¡Escribe
la letra!





¡COSAS QUE
empiecen con..



Jj

Mm





¡Deletrea
en señas!

gato 

panda 

ratón 

nutria 

unicornio 

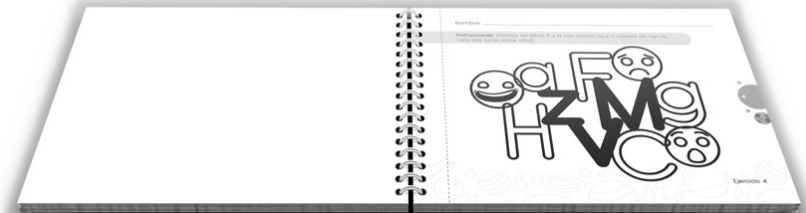
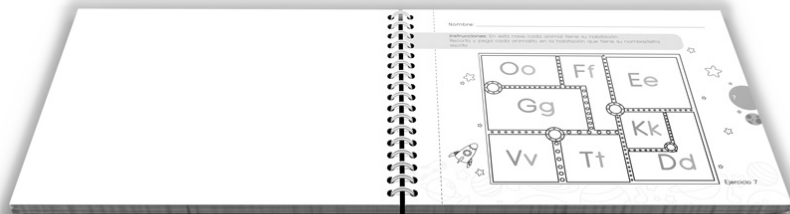


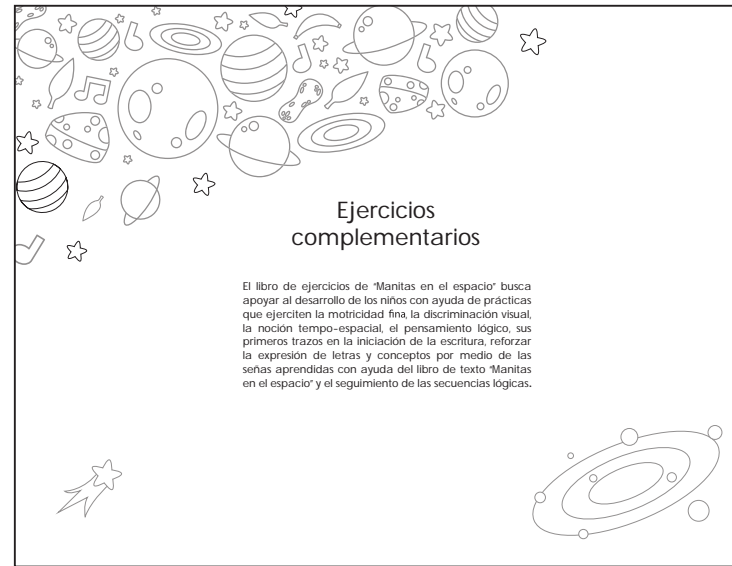


Presentación diapositivas

- Pieza digital .pdf
- 89 diapositivas
- Formato 720 px x 540 px
- Color: RGB

Libro ejercicios





Nombre: _____

Instrucciones: Busca en revistas o periódicos y recorta 6 (seis) palabras que inicien con cada una de las siguientes letras.

Aa
Bb
Cc
Dd
Ee
Ff

Ejercicio 1

Nombre: _____

Instrucciones: Repasa con tu lápiz las siguientes figuras siguiendo la línea punteada que las forma

Ejercicio 2

Nombre: _____

Instrucciones: Colorea con crayón rojo todos los triángulos grandes y de color verde todos los círculos pequeños

Ejercicio 3

Nombre: _____

Instrucciones: Colorea las letras F y H con crayón azul y colorea de rojo la cara feliz (unos sobre otros)

Ejercicio 4

Nombre: _____

Instrucciones: Conecta las letras iguales con líneas de colores según las instrucciones:
a-rojo b-azul c-morado

Ejercicio 5

Nombre: _____

Instrucciones: ¿Puedes notar las diferencias entre las dos imágenes? Encierralas en un círculo

Ejercicio 6

Nombre: _____

Instrucciones: En esta nave cada animal tiene su habitación. Recorta y pega cada animalito en la habitación que tiene su nombre/letra escrito.

Ejercicio 7

Nombre: _____

Elementos para recortar de ejercicio 7

Nombre: _____

Instrucciones: Conecta con una línea roja los planetas que tienen tres anillos. Conecta con una línea morada los planetas que tienen 2 lunares.

Ejercicio 8

Nombre: _____

Instrucciones: Colorea con el crayón verde todas las letras 'Ee' y con rojo todas las estrellas.

Ejercicio 9

Nombre: _____

Instrucciones: Circula con rojo alrededor de las letras 'Bb'
Colorea con crayón azul el animal cuyo nombre inicia con 'L'
Llena los cuadrados con 4 letras 'R'

Ejercicio 10

Nombre: _____

Instrucciones: Conecta con una línea naranja los personajes que están 'felices'

Ejercicio 11

Nombre: _____

Instrucciones: Recorta de una revista, periódico, etc y pega en cada sección lo que corresponda
a) Cosas que te hagan feliz
b) Cosas que te hagan enojar
c) Cosas que te hagan sentir tímido

Ejercicio 12

Nombre: _____

Instrucciones: Conecta la letra con la seña que corresponda

Ejercicio 13

Nombre: _____

Instrucciones: Escribe la letra que corresponda con las siguientes señas

Ejercicio 14

Nombre: _____

Instrucciones: Realiza las siguientes planas a lápiz o crayón, según digan las instrucciones

a) Repite el trazo con tu crayón rojo

b) Repite el trazo con tu crayón azul oscuro

Ejercicio 15

Nombre: _____

c) Repite el trazo con tu crayón verde

d) Repite el trazo con tu crayón naranja

Ejercicio 15

Nombre: _____

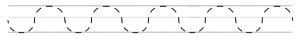
e) Repite el trazo con tu crayón morado

f) Repite el trazo con tu crayón café

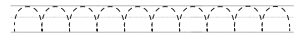
Ejercicio 15

Nombre: _____

g) Repite el trazo con tu crayón rosado



h) Repite el trazo con tu crayón amarillo

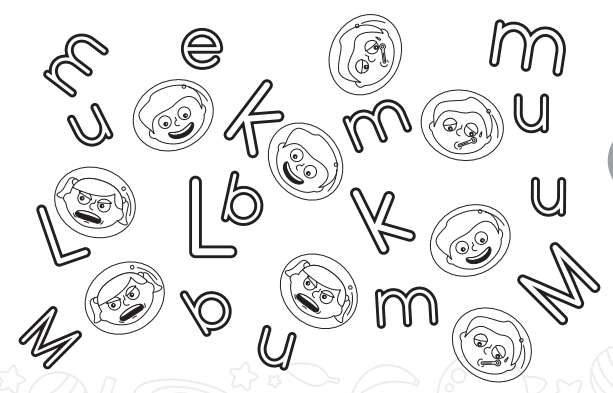


19

Ejercicio 15

Nombre: _____

Instrucciones: Repasa las letras 'Mm' con tu crayón rojo
Colorea las caras enfermas con tu crayón azul

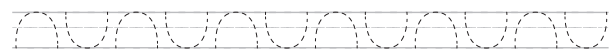


20

Ejercicio 16

Nombre: _____

Instrucciones: Repite el trazo con tu crayón favorito




21

Ejercicio 17

Nombre: _____

Instrucciones: Llena las estrellas con 3 letras 'e'
Encierra en un triángulo verde la seña de la letra 'u'
Colorea los planetas que tienen un solo anillo



22

Ejercicio 18



Libro de ejercicios

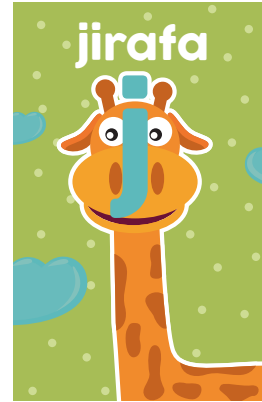
- Tiro únicamente
- Blanco y negro
- Hoja bond 120 gr
- Portada/contraportada full-color. Impresa en texcote
- 23 hojas internas impresas de un solo lado (46 páginas)
- Formato 8.5" x 11" (carta horizontal)

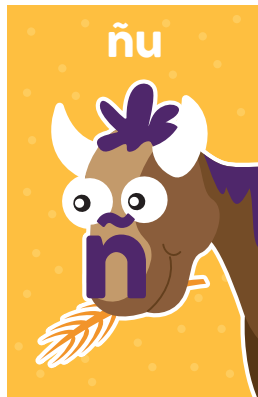
Flash Cards

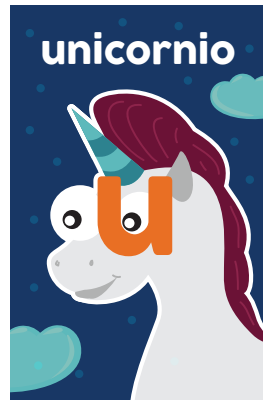
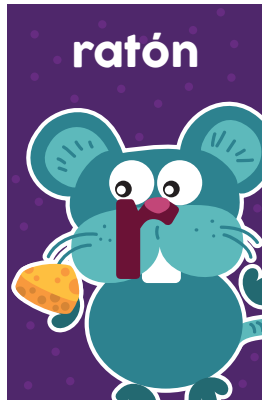


Los dummies finales de muestra de las flashcards y del juego de memoria serán entregados a las directivas de ASEDES en una carpeta plástica ya que por su tamaño y volumen (paquete), si se les llega a entregar junto con los libros se forzaría la carpeta y podría llegar a ser incómodo de transportar. Debido a que no se trata de una pieza diseñada, no se desarrolló bocetaje para la misma.









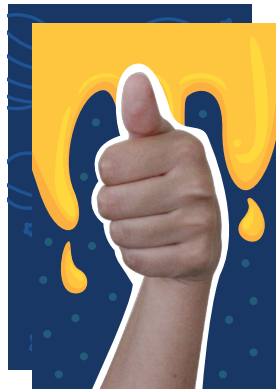


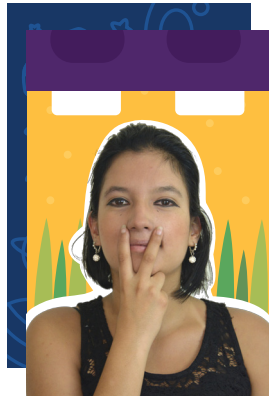
Flash-cards

- Tiro y retido
- Full-color
- Impresa en opalina emplastificada.
- Formato 8.5" X 5.5" (Media carta, vertical).
- 27 Flash-cards en total

Juego de memoria









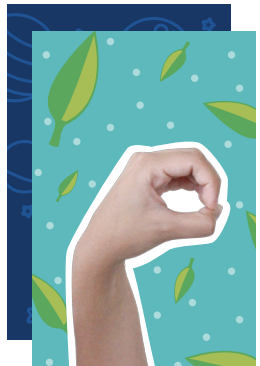
mono



nutria



ño



oruga



panda



quetzal





Juego de memoria

- Tiro y retido
- Full-color
- Impresa en opalina
- Formato 3" x 2" (cada tarjeta)
- 54 tarjetas en total

14. PRODUCCIÓN Y REPRODUCCIÓN

14.1. ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

a. Libro de texto (interiores)

Formato: 8.5*8"

Cantidad de páginas: 53 páginas

Soporte: hojas carta bond 80 gramos

Impresión: Blanco y negro. Tiro y retiro

b. Portada y contraportada libro de texto

Formato: 8.5*8"

Soporte: Texcote

Impresión: Full color

Acabados: Engargolado plástico al libro

c. Libro de ejercicios (interiores)

Formato: carta (11*8.5")

Cantidad de páginas: 23 hojas

Soporte: Bond 120 gramos

Impresión: Blanco y negro, tiro únicamente

d. Portada y contraportada libro de ejercicios

Formato: carta (11*8.5")

Soporte: Texcote

Acabados: Engargolado plástico al libro de ejercicios

e. Flashcards

Formato: Media carta (5.5*8.5")

Soporte: Opalina

Impresión: Full color, tiro y retiro.

Acabados: Emplastado

Cantidad: 27

f. Juego de Memoria

Formato: 3.2"

Soporte: Opalina

Impresión: Full color, tiro y retiro

Cantidad: 54

14. 2. INFORME TÉCNICO QUE ACOMPAÑA A LOS ARCHIVOS DIGITALES PARA IMPRESIÓN

- Carta a la imprenta

Guatemala, mayo del 2016

A quien corresponda

Buen día,

Les saludamos de la Asociación Educativa para el Sordo “ASEDES”, y quisiera que me enviaran una cotización a cuánto me saldría la impresión de los siguientes materiales (Archivo nombrado según adjunto):

1. Librodetexto_interiores.pdf

Impresión de libro 8.5*8”

100 unidades de 26 hojas cada uno, tiro y retiro, hojas bond 80gr, blanco y negro. Engargolado plástico del lado izquierdo.

2. Portadas_librodetexto.pdf

Impresión de Portadas de libro 8.5*8”

100 unidades, portada y contraportada full color. Montadas en un tabloide, por lo tanto son 100 tabloides en texcote, enplasticadas cada cara. Iría engargolado con el libro de texto.

3. Libro_ejercicios.pdf

Impresión de libro ejercicios tamaño carta

100 unidades, blanco y negro, hojas blancas bond 120gr, solo tiro, 23 hojas cada uno. También engargolado plástico al lado izquierdo.

4. Portadas_ejercicios.pdf

Impresión de portadas libro ejercicios tamaño carta

100 unidades, portada y contraportada, full color. Montadas en un tabloide, por lo tanto son 100 tabloides también en texcote, enplasticadas cada cara. Irían engarboladas con el libro de ejercicios.

5. Flashcards.pdf

Impresión de flashcards media carta

2 unidades de 27 flashcards full color, tiro y retiro. En opalina y emplastificadas.

6. Memoria.pdf

Impresión de juego de memoria tamaño 3*2"

2 unidades de 54 tarjetas en opalina, full color, tiro y retiro.

Cualquier consulta o comentario le dejo el contacto de las diseñadoras que desarrollaron los artes:

Luisa García

4275 4735

Marcela Grajeda

4288 7772

Gracias, quedamos a las órdenes y esperamos su pronta respuesta.

ASEDES

Niurka Bendfelt

Directora

- Carta al cliente

Guatemala, mayo del 2016

Buen día,

Niurka Bendfelt

A continuación le enumeramos y explicamos las especificaciones de impresión de cada una de las piezas que realizamos para el proyecto “Manitas en el Espacio“. En el CD adjunto encontrará los documentos en .PDF listos para impresión. Cada uno de los archivos está llamado exactamente como se encuentra llamado en esta carta:

1. Librodetexto_interiores.pdf

Impresión de libro 8.5*8”

100 unidades de 26 hojas cada uno, impreso en ambos lados de la hoja, hojas blancas bond 80gr, impresión a blanco y negro. Engargolado plástico del lado izquierdo.

2. Portadas_librodetexto.pdf

Impresión de Portadas de libro 8.5*8”

100 unidades (200 finales en total: portada + contraportada), portada y contraportada full color. Montadas en un tabloide, por lo tanto son 100 tabloides en textcote, enplásticas cada cara. Iría engargolado con el libro de texto.

3. Libro_ejercicios.pdf

Impresión de libro ejercicios tamaño carta

100 unidades, impresión a blanco y negro, hojas blancas bond 120gr, solo de una cara, 23 hojas cada uno. También engargolado plástico al lado izquierdo.

4. Portadas_ejercicios.pdf

Impresión de portadas libro ejercicios tamaño carta

100 unidades (200 finales en total: portada + contraportada), portada y contraportada full color. Montadas en un tabloide, por lo tanto son 100 tabloides también en texcote, enplasticadas cada cara. Irían engargoladas con el libro de ejercicios.

5. Flashcards.pdf

Impresión de flashcards media carta

2 unidades de 27 flashcards impresas a dos caras, full color. En opalina y emplastadas.

6. Memoria.pdf

Impresión de juego de memoria tamaño 3*2"

2 unidades de 54 tarjetas en opalina, impresión full color, tiro y retiro.

Por último, le recomendamos que si llega a reproducir este material se comunique con Ayerdi Barrera, Litografía e Imprenta. Al realizar una cotización con diversas empresas esta fue la que resultó más económica al imprimir todas las piezas solicitadas y a pesar de eso mantiene buena calidad en su trabajo.

Cualquier consulta o comentario le dejo nuestros contactos:

Luisa García

4275 4735

Marcela Grajeda

4288 7772

14. 3. PRESUPUESTO DISEÑO Y REPRODUCCIÓN

A continuación se colocan las cotizaciones, tanto por los servicios de diseño prestados en el proyecto como por la imprenta, con el fin de evaluar el costo total que podría presentar el proyecto.

Diseño

Para poder dar precio a cada uno de los servicios realizados, se tomaron como referencias los resultados que arrojaron diferentes fuentes que ayudan a plantear precio a los servicios de diseño. En este caso se utilizaron la página tabuladora de tarifas para diseñadores en sus horas de trabajo calculadora-freelance.com desarrollada por Laura López; el tarifario de la Cámara de Diseñadores de la Comunicación Visual el cual brinda un promedio de los precios a cobrar por diversos servicios prestados; además de un documento publicado en Diseñadores Gráficos de Guatemala en el que Ernesto Ramirez (2012) plantea cuanto cobrar por prestar servicios de diseño tomando en cuenta diferentes parámetros (anexo 7).

Teniendo en cuenta la comparación de dichos tarifarios y promedios de costos, se determinó el precio que deberían tener los servicios de diseño que se prestaron durante el proceso de la realización del proyecto y el resultado se evidencia a continuación en la siguiente cotización.



COTIZACIÓN DE SERVICIOS DE DISEÑO

Cliente

Proyecto

Fecha

Teléfono

Buen día Srta Niurka Bendfeldt,

Es un gusto poder saludarle ya la vez enviarle la cotización según los servicios de diseño que solicitó para la realización del proyecto de diseño de material educativo

Desarrollo de ilustraciones 29 personajes y elementos gráficos de apoyo (27 animales, 2 personas)	Q2,304.96
Toma y edición de fotografías 24 horas de toma y edición, 27 letras, 16 emociones	Q4,082.90
Diseño portada y contraportada Se aplicará como presentación en libro de texto, libro de ejercicios, primera diapositiva de la presentación de diapositivas (además de aplicarse en el pack que contiene el CD en el que se le entregarán todos los materiales y las diapositivas a las directivas de ASEDES)	Q795.54
Diagramación libro de texto 53 páginas, 2 portadillas	Q2,179.73
Diseño presentación diapositivas 89 diapositivas	Q904.67
Diagramación libro de ejercicios 23 hojas	Q1,904.21
Diseño de flash cards y juego de memoria 54 diseños + 3 patrones (retiro en juego de memoria)	Q1,834.87
Sub-Total	Q14,006.88
+ IVA sobre total del 5%	Total: Q14,707.22

* La cotización tendrá vigencia de dos (2) semanas desde la fecha que sea expedida. Si luego de cumplido el plazo el cliente no confirma la cotización, esta se tendrá que desarrollar nuevamente.
* La cotización ya incluye IVA final.
*La cotización no incluye impresiones de piezas.

Reproducción

Para poder realizar la cotización de la impresión de los materiales en una imprenta litográfica, el cliente determinó que la cantidad a solicitar podría ser de 100 unidades de cada uno de los libros, dos paquetes de Flash-cards y dos paquetes de juego de memoria, debido a que tenía el conocimiento de que dependiendo de la cantidad los costos se reducen y el material que no se utilizara inmediatamente podría llegar a utilizarse en un futuro para las clases con nuevos niños.

Tras solicitar cotizaciones (anexo 8) en diferentes centros de impresión se llegó a la conclusión de que Ayerdi Barrera Impresos es la mejor opción; ya que resulta ser la más económica y debido a esto entra dentro del presupuesto planteado por el cliente resultante de lo recaudado por los cursos de señas planificados a lo largo del año, además se tiene conocimiento de la calidad de servicio que prestan a sus clientes y en los trabajos que realizan.

Por último, fue el único centro de impresión/litográfica que realizó la cotización del material completo pues tiene la capacidad de realizar la impresión de todas las piezas solicitadas.



Impresión Digital
www.impresosayerdi.com

Guatemala, 6 de Mayo 2016

ATTN. SRITA. MARCELA GRAJEDA

Es un gusto poder saludarle, y a la vez enviarle la cotización solicitada por su persona:

CANT.	DESCRIPCION	VALOR Q.	UNIDAD
100	Libros de 8" x 8.5" interior de 24 hojas tiro y retiro a 1 tinta, pasta a full color texcote C-12 emplastizadas y engargolado plástico	5,283.00	52.83
100	Libros de 11" x 8.5" interior de 23 hojas tiro y retiro a 1 tinta, pasta a full color texcote C-12 emplastizadas y engargolado plástico	5,211.00	52.11
2	Unidades de flashcards impresas a full color tiro y retiro media carta sobre cartulina opalina emplastizadas	700.00	350.00
2	Juegos de memoria de 54 tarjetas impresas a full color tiro y retiro sobre cartulina opalina ¼ de carta	400.00	200.00

Total: Q11,594.00

Forma de pago: 50% anticipo, 50% contra entrega
Tiempo de entrega: 10 días

Atentamente,

Daniel Ayerdi

Economía, Calidad y Puntualidad

Tels.: (502) 6633-0801 / 4201-1531
daniel.ayerdi@impresosayerdi.com • ventas@impresosayerdi.com • gerencia@impresosayerdi.com



www.facebook.com/AyerdiBarreraImpresos



@AyerdiImpresos



ayerdibarreraimpresos

Sumando el proceso de diseño (Q14,707.22) e impresiones cotizadas en el centro de impresión (Q11,594.00) sobre todas las piezas necesarias, da como resultado un total de Q26,301.22

Se tiene en cuenta que en la cotización de diseño se cotizaron ilustraciones, proceso de fotografías y diseño de portadas y portadillas, cosas que se utilizarían en todas las piezas a realizar, por lo tanto el costo de estos trabajos se sumó y dividió en la cantidad de elementos sobre las cuales se iban a utilizar (las cinco piezas), dando como resultado Q1,436.68 más IVA **Q1,508.51**, y esto se le suma al precio de elaboración de cada pieza en sí (más IVA) para así determinar cuanto costaría individualmente cada uno de los elementos finales.

$$1 \left(\begin{array}{l} \text{Elementos} \\ \text{utilizados en su} \\ \text{diseño} \\ \text{Ilustraciones, fotografías,} \\ \text{portadas} \end{array} \right) + \text{Diseño individual} \Big/ \text{Cantidad de impresiones} = \text{Precio por diseño individual}$$

$$2 \left(\text{Precio por diseño individual} + \text{Precio por impresión unidad} \right) = \text{Resultado por cada pieza}$$

- Para el libro de texto

$$(Q1,508.51 + Q2,179.73) / 100 = Q37.97$$

$$\text{Impresión: } Q37.97 + Q52.83 = Q90.80$$

Q90.80 es el precio de cada libro de texto

- Para el libro de ejercicios

$$(Q1,508.51 + Q1,904.21) / 100 = Q35.07$$

$$\text{Impresión: } Q35.07 + Q52.11 = Q87.18$$

Q87.18 es el precio de cada libro de ejercicios

- Para diapositivas

$$(Q1,508.51 + Q904.67) = Q2,458.41$$

Es una pieza digital, por lo que no aplica impresión

Para las dos siguientes piezas, el diseño es el mismo y solo varían los tres patrones del retiro en el juego de memoria

- Para las Flash-Cards y Juego de Memoria

$$(Q1,508.51 + Q1,834.87) / 4 = Q835.84$$

$$\text{Impresión Flash Cards: } Q33.39 + Q350 = Q1,185.84$$

Q1,185.84 es el precio de cada paquete de Flash-Cards

$$\text{Impresión Juego de Memoria: } Q33.39 + Q200 = Q1,035.84$$

Q1,035.84 es el precio de cada paquete de Flash-Cards

15. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

A partir de los objetivos, se puede concluir que:

- Se diseñó un libro de texto que sería apoyado por una presentación de diapositivas presentada por la maestra, cuya finalidad será cumplir el papel de material educativo que facilita la enseñanza de vocabulario básico de LENSEGUA durante la clase, pues sirve como apoyo para la transmisión del contenido a enseñar; además de diseñarse un libro de ejercicios que tiene como fin ser el material educativo de repaso del contenido, al tiempo que logra que los niños y jóvenes entre los 2 y los 18 años de edad se sientan identificados con los elementos gráficos que se utilizan dentro de las piezas del material logrando que el niño o joven desarrolle sus capacidades para conectar conceptos y al final aprender del material.
- Se propusieron un paquete de Flashcards y un juego de memoria como recursos pedagógicos que tienen como función principal ser la herramienta de refuerzo y evaluación del material “Manitas en el espacio”, que cuenta con una dinámica interesante que logra atraer la atención de los estudiantes y así ayuda a los niños y jóvenes entre los 2 y los 18 años de edad a fortalecer el aprendizaje adquirido con ayuda de los materiales de enseñanza.

RECOMENDACIONES

- Al desarrollar un material educativo para niños y jóvenes sordos, se recomienda hacer un proyecto que cuente con piezas que cuenten con diferentes fases de acción en las que se enseñe, se repase y se evalúe el contenido transmitido, además de ser necesario que en su desarrollo actúen de forma activa tanto los expertos en el tema, expertos en diseño y hasta el mismo grupo objetivo; para obtener resultados funcionales y creativos que logren apoyar al maestro en la transmisión del mensaje al tiempo que fomenta al estudiante a interactuar activamente con el material y al final con la clase canalizando esta atención y participación en aprendizaje.
- Se debe tener en cuenta que la decisión de utilizar fotografías se vincula con la necesidad que los niños y jóvenes deben tener con la realidad al momento de su aprendizaje, ya que el hecho de no utilizar ilustraciones en las señas que se encuentran en los materiales se apoya de los aportes del grupo objetivo y las expertas en el tema quienes ayudan a concluir que al utilizar las fotografías la representación de las señas es más precisa y exacta de acuerdo a la seña real ya que conecta con la realidad y de esta manera existe menor margen de error al momento de que los niños o jóvenes la entiendan para aprenderla y así al final la asociación de los conceptos e imágenes sea el correcto.

16. REFERENCIAS

REFERENCIAS DE CONTENIDO

- Abascal, M. (2013); “Propuesta de entretenimiento para niños con discapacidad Auditiva Profunda”; (Tesis de Licenciatura) Universidad Rafael Landívar, Guatemala.
- Álvarez, E. (2004); “La docencia como mediación pedagógica”; Reflexión académica; Argentina: Universidad de Palermo; Documento disponible en la web <http://bit.ly/2oD6zZS>
- Alzate, Arbelaez, Gómez, Romero & Gallón (s.f.); “Intervención, mediación pedagógica y los usos del texto escolar”; Revista Iberoamericana de Educación; Colombia.
- Ambrosse, G. & Harris, P. (2004); “Layout”; Barcelona, España: Editorial Parramón.
- Anónimo (s.f.); “¿Qué podemos hacer? - Guía orientativa para padres de niños sordos”; Documento disponible en la web <http://bit.ly/2q5D47V>
- Anónimo (2012); “Sistema de lenguaje para sordos”; Página ElOído.com; Documento disponible en la web <http://bit.ly/2lyU1Vj>
- Anónimo (2014); “Guía 7: Iluminación Fotográfica”; Universidad Don Bosco, San Salvador; Documento disponible en la web <http://bit.ly/2pdLXYq>
- Arcenegui, J. M. (2014); “La importancia de las ilustraciones en obras infantiles”; Documento disponible en la web <http://bit.ly/2mgSlva>
- ASEDES (2013); “Lenguaje de Señas Guatemalteco”, Documento disponible en la web asesdesguatemala.org/lengua_se%C3%B1as.html
- ASEDES (2015); “Quiénes somos”; Información disponible en la web <http://bit.ly/1Kllf8C>
- ASPANSOR (2012); “¿Qué es la sordera y tipos de pérdida auditiva?”; Información recuperada el 1 de febrero de 2016 de la página web: <http://bit.ly/1LNPsf3>
- Baeza, M. (2000); “Dibujando Niños”; Barcelona: CEAC 1972.
- Belloch, C. (2014). “Sistemas Auditivos de la Comunicación”; Documento disponible en la web www.uv.es/bellochc/logopedia/NRTLogo7.wiki%3F6
- Bhaskaran, L. (2006); “¿Qué es el Diseño Editorial?”; España: Editorial Roto Visión, S.A.
- Caicedo, L. & Quintero, A. & Manca, A. (s.f.); “IDEART: una técnica creativa como estrategia pedagógica en el aula”; Documento disponible en la web <http://bit.ly/2mzkR0Z>

- Caldwell, C. & Zappaterra, Y. (2014); “Diseño Editorial: Periódicos y revistas/Medios impresos y digitales.”; España: Editorial Gustavo Gili.
- Camacho, B., García, Y. & Caicedo, Y. (2007); “Identificación del tipo de alteraciones funcionales propioceptivas en la articulación de la rodilla en deportistas de taekwondo y karate-do”; Documento disponible en la web <http://bit.ly/2kCxoQE>
- Chálela, M. (2008); “Medios y Recursos Pedagógicos”; Universidad Santo Tomas; Documento disponible en la web <http://bit.ly/2j0cwTw>
- Colegio 24hs (2004); “Sonido”; Editorial Colegio24hs; Documento disponible en la web <http://bit.ly/2m1lpcy>
- Conde, C. (2006); “Recurso pedagógico”; Documento disponible en la web <http://bit.ly/2dLZA0w>
- Conrado, V. (2001); “Deficiencia Auditiva”; Documento disponible en la web <http://bit.ly/2lyRHxu>
- Cooperativa UPA (2014); “ASORGUA”; Información recuperada el 1 de febrero de 2016. Documento disponible en la web <http://bit.ly/1oabAZY>
- Corona, L., Maldonado, G., Zaragoza, N. & Pérez, N. (s.f.); “Metodología para el diseño de material didáctico”; Universidad de Alicante; Documento disponible en la web <http://bit.ly/2pSoSP9>
- Costa, J. (2003); “Diseñar para los ojos”, 2da edición; La paz, Bolivia: Grupo Editorial Design.
- De Blois, A. (2014); “¿Conocías estos planos fotográficos?”, Blog del Fotógrafo. Documento disponible en la web <http://bit.ly/1ENTX9M>
- De Buen, J. (2000); “Manual de diseño editorial”; Ciudad de México, México: Editorial Santilana.
- Eloido.com (2012); “Sistemas de lenguaje para sordos”; Documento disponible en la web <http://bit.ly/2lyU1Vj>
- Ferreiro & Vizoso (2008); “Una Condición Necesaria en el Empleo de las TCs en el Salón de Clases: La mediación Pedagógica”; Revista Posgrado y Sociedad; Universidad Estatal a Distancia, Costa Rica.
- Figueroa, M., Guzmán, R. (2001); “Física”; Editorial Firmas Press; Documento disponible en la web <http://bit.ly/2laz3M1>
- FUNDAL (s.f.); “Quiénes somos”; Información recuperada el 1 de febrero de 2016 de la página web: <http://bit.ly/1oam7UV>
- Frawley, W. (1999); “Vygotsky y la ciencia cognitiva”; Barcelona: Paidós
- García, A. (2008); “Apoyo a padres con hijos sordos”; Costumer.es; Documento disponible en la web <http://bit.ly/2p4QIKD>

- García, A. (2013); “Tipografía para niños”; Artículo web; Documento disponible en la web www.ainaragm.es/tipografia-para-ninos/
- Gasteiz, V. (2005); “Manual de Lenguaje de Signos: Educación Primaria Primer Ciclo”; Documento disponible en la web <http://bit.ly/1Xsaip0>
- Ghinaglia, D (2007); Taller de Diseño Editorial; Universidad de Palermo; Documento disponible en la web <http://bit.ly/2oh1gj6>
- Giracca, A. (2008); “Sordos de Guatemala solicitan al congreso aprobar Ley de Señas”; DEGUATE.com; Documento disponible en la web <http://bit.ly/20gRfOu>
- Grajeda, E. (2006); “Definiciones y características del material didáctico y material educativo desde la perspectiva del diseño gráfico”
- Guersenzvaig, A. (2004); “El Usuario Arquetípico. Creación y uso de personajes en el diseño de productos interactivos”; Barcelona: Universidad de Barcelona, división de Ciencias Humanas y Sociales; Documento disponible en la web <http://bit.ly/2kYyGRp>
- Gutiérrez, F. & Prieto, D. (1999); “La mediación pedagógica”, 6ta edición; Ediciones Ciccus – La Crujía, Buenos Aires.
- Hamon, P. (1972); “Pour un statut sémiologique du personnage”; Documentno disponible en la web <http://bit.ly/2p8zuch>
- Hart,C. (2000); “Libro completo de dibujo para cómics”; Navarra: Ediciones Martínez Roca.
- ICARITO (2012); “Lenguaje de Señas”; Documento disponible en la web www.icarito.cl
- Iñiguez, R. , Iñiguez, R. & San Martín, J. (2013); “Evaluación Auditiva y Tipos de Hipoacusia”, Pontificia Universidad Católica de Chile; Documento disponible en la web <http://bit.ly/1S7RA38>
- King, S. (2001); “Diseño de revistas. Pasos para conseguir el mejor diseño.”
- Lupton, E. (2011); “Pensar con tipos: una guía clave para estudiantes, diseñadores, editores y escritores”; Barcelona, ES: Editorial Gustavo Gili S.A.; Documento disponible en la web <http://bit.ly/2ltkO3m>
- Lupton, E., & Phillips, J. C. (2016); “Diseño gráfico: nuevos fundamentos”; Barcelona, ESPAÑA: Editorial Gustavo Gili S.A.; Documento disponible en la web <http://bit.ly/2m6uCUf>
- Loomi, A. (2001); “Fun with a pencil”, 2da edición.
- López, R. M. C. (2014); “Tratamiento de textos para contenidos editoriales (UF1905)”; Málaga, ES: IC Editorial; Documento disponible en la web <http://bit.ly/2lKgu2g>
- Maggiolo, D. (s.f.); “Sistema Auditivo” (Apuntes de acústico musical); Montevideo, Uruguay: Escuela Universitaria de música. Documento disponible en la web <http://>

- bit.ly/1K3TK4H
- Martínez, F. (2003); “El mundo del silencio”, Prensa Libre. Documento disponible en la web <http://bit.ly/1L6tIsr>
 - Mazzeo, C. (s./f.); “Diagramación. Nociones básicas del diseño editorial.”; Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo. Universidad de Buenos Aires. Buenos Aires, Argentina.
 - Ministerio de Educación. (2009); “Lengua de Señas de Guatemala”. Material audiovisual. Documento disponible en la web <http://bit.ly/2l6vTtt>
 - Montoya, V. (2003); “Literatura infantil: lenguaje y fantasía”; Bolivia: La Hoguera Editorial.
 - Oficina de Derechos Humanos del Arzobispado de Guatemala (2005); “Personas con discapacidad y condiciones de exclusión en Guatemala”; Guatemala: Oficina de Derechos Humanos del Arzobispado de Guatemala; Documento disponible en la web <http://bit.ly/2bJASgl>
 - Organización Mundial de la Salud (2001); “Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud”; Documento disponible en la web <http://bit.ly/2lzv2S8>
 - Pardo, A. B. & Lasuen, A. (2010); “Técnicas de creatividad para la resolución de problemas”; Atención Integral al Desarrollo de la Persona; Documento disponible en la web <http://bit.ly/2o7zO87>
 - Parks, E. & Parks, J. (2015); “Encuesta sociolingüística de la comunidad sorda de Guatemala”; Traducción por Bettina Revilla; Documento disponible en la web <http://bit.ly/2lAqhlU>
 - Pérez, C. (s.f.); “Sonido y Audición”; Santander, España: Departamento de Ingeniería de Comunicaciones, Universidad de Cantabria. Documento disponible en la web <http://bit.ly/1mjaY2C>
 - Pérez, L. (2007); “Curso básico de Lenguaje de Señas Guatemalteco asistido por computadora”; (Tesis de Licenciatura, Universidad San Carlos de Guatemala); Documento disponible en la web <http://bit.ly/2kWYApi>
 - Peroni, A. (2015). “Diseñar para niños es cosa seria”; Documento disponible en la web <http://bit.ly/1OawQn9>
 - Ponce, C. (2009); “El juego como recurso educativo”; Documento disponible en la web <http://bit.ly/2p48BXS>
 - Red Gráfica Latinoamericana (2010); “La ilustración infantil y juvenil”; Documento disponible en la web <http://bit.ly/2nC0CjC>
 - Santamaría, S. (2009); “Órganos de los sentidos”; Editorial El Cid Editor I apuntes; Documento disponible en la web <http://bit.ly/2m1T4CS>
 - Schorn, M. (2002); “Vicisitudes psicosociales actuales del Adolescente y del Joven Sordo, ante sí y frente a la socie-

- dad”: Documento disponible en la web <http://bit.ly/2kZ-JKhE>
- Thornquist, J. (2005); “Color y luz: teoría y práctica”; Barcelona, ES: Editorial Gustavo Gili S.A.; Documento disponible en la web <http://bit.ly/2llyOOa>
 - Torreblanca, F. (2015); “Técnicas de creatividad: IDEART”; Documento disponible en la web <http://bit.ly/2m2hhJs>
 - Torreblanca, F. (2016); “Técnicas de creatividad: el arte de preguntar”; Documento disponible en la web <http://bit.ly/2IAXiQ9>
 - Vigotsky, L. & Piaget, J. (2008); “Teorías del aprendizaje”; Documento disponible en la web <http://bit.ly/2ohrOFb>
 - Villafañe, A. (s.f.); “Sistema Auditivo”, Capítulo 1; Puebla, México: Departamento de Ingeniería de Comunicaciones, Universidad de las Américas de Puebla. Información recuperada el 1 de febrero de 2016 de la página web: <http://bit.ly/1Kw0o3C>
 - Wong, W. (1992); “Principios del diseño en color”, 3ra edición; Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.A. Documento disponible en la web <http://bit.ly/2kDn6Pp>
 - Zanón, D. (2007); “Introducción al diseño editorial”; Madrid, España; Editorial Visión.
 - Zappaterra, Y. (2008); “Diseño editorial periódicos y revistas” 1ra Edición; Madrid, España: Editorial Gustavo Gili, S.L.
 - Zeegen, L. (2013); “Principios de ilustración”, 2da edición; Barcelona, ES: Editorial Gustavo Gili S.A.; Documento disponible en la web <http://bit.ly/2kJUu7K>

17. ANEXOS

ANEXO 1

BRIEF

1. Antecedentes:

De material didáctico se había propuesto anteriormente un grupo de flash cards que servía de apoyo a un libro realizado en el mismo proyecto. Dicho libro no era atractivo para los niños ya que solo se encontraba a blanco y negro. Además, se realizó otro proyecto de un libro para enseñar vocabulario de señas, pero el mismo estaba errado en la manera de explicar la forma en la que se componían las señas.

Si en dado caso los dos materiales hubiesen sido útiles, solo se tenía un ejemplar de los mismos, por lo tanto no era suficiente para que todos los que necesitasen usar el libro tuvieran oportunidad de hacerlo.

2. Descripción del proyecto a comunicar:

Material didáctico de soporte para mejorar los procesos educativos especiales de niños con pérdida auditiva. (Conceptos básicos, desarrollo del lenguaje y enriquecimiento de vocabulario.)

3. Objetivos del proyecto:

Contar con materiales didácticos digitales es entrar en una nueva era en el concepto educativo para el sordo en Guatemala, el material impreso con que se cuenta es demasiado escaso y con un diseño que deja mucho que desear, con este proyec-

to se busca revolucionar los métodos educativos, creando una marca en materia educativa.

4. Objetivos de comunicación:

Brindar un material que cumpla con los fines didácticos y de facilitación para el aprendizaje y enseñanza a los niños y jóvenes de ASEDES.

5. Insight:

La comunidad de sordos de Guatemala no cuenta con un material adaptado para la realidad y el lenguaje guatemalteco que esté avalado por la secretaria de educación como material de soporte para la enseñanza de lenguaje de señas, por lo tanto la comunidad no cuenta con un material que le sirva de soporte para aprender el lenguaje de señas.

6. Value Proposition:

Brindar una herramienta de soporte nueva, de fácil uso y comprensión para niños y jóvenes que forman parte de programas educativos especiales para el sordo. En Guatemala aún no se cuenta con material de este tipo. Esta herramienta busca mejorar los resultados que actualmente se obtienen mediante el uso de material tradicional (Papel y Lápiz).

USP - (Promesa Única de Venta):

Una mejor educación utilizando la combinación de herramientas tradicionales, visuales y tecnológicas.

Reason Why

El material es innovador en Guatemala, en otros países ya se ha trabajado con resultados comprobados, pero al no contar con la disponibilidad del material en español guatemalteco se hace difícil de implementar.

Net Take Away

Que han encontrado un material que facilitará brindar una educación de calidad.

7. Piezas a desarrollar:

- Libro de nivel 1 con vocabulario
- Flash cards y presentación interactiva para trabajo y refuerzo en clase
- 2 juegos didácticos (mímica para los jóvenes y memoria para los niños)

8. Target:

Grupo A: Niños con sordera en diferentes grados desde los 2 años hasta los 17 años, casos que en su mayoría nunca han tenido la oportunidad de asistir a un colegio.

Grupo B: Niños y jóvenes con problemas del lenguaje y el habla, tanto oyentes como sordos, algunos con retraso psicomotor, síndrome de down y autismo.

GRUPO A: los niños y todas sus características

GRUPO B: Las personas del centro terapéutico

10. Presupuesto:

Dependiendo de las asignaciones para el curso de aprendizaje de lenguaje de señas que ofrece ASEDES para personas oyentes, se podrá hacer un aproximado de cuánto presupuesto se tiene para trabajar

11. Tiempos:

- Aprobación Brief: 28 de enero
- Aprobación Comité Cliente: 28 de enero
- Test/Piloto: 20 abril
- Producción/Impresión: 6 de mayo
- Implementación: Año escolar 2017

12. Medir resultados

Poniendo a prueba la funcionalidad del material desarrollado en implementación a una clase con los alumnos.

ANEXO 2

Entrevista a Directivos y Docentes


Universidad Rafael Landívar
 Tradición Jesuita en Guatemala

NIVEL DE LOS MÁS PEQUEÑOS

GUÍA DE OBSERVACIÓN
 SINTESIS DEL DISEÑO II ASEDES

ASPECTOS QUE DEBEN SER EVALUADOS	
VESTIMENTA Zapatos, algún uniforme	Tienen uniforme. Niños: Pantalón jean azul, blusa polo roja. Zapatos negros. Niñas: Falda azul, blusa polo roja. Zapatos negros.
COMUNICACIÓN CON COMPAÑEROS Y MAESTRAS Gestos, alguna señal en especial	Gestos. Se hacen entender. Señalan.
CARACTERÍSTICAS FÍSICAS Estatura, compleción, raza.	En su mayoría morenos. Delgados. Su tono de voz es muy agudo por falta de estimulación oral.
CARACTERÍSTICAS DEL AULA Instalaciones donde se les imparten las diferentes clase	Colores. Letras. Dibujos con animales
COMPORTAMIENTO Tranquilos, tímidos, felices, grupos, integración, se ocultan, se muestran	Inquietos Gritos Monotonía los aburre y están buscando siempre más estimulaciones Rutinas
COMO SE DESARROLLA LA CLASE La maestra habla, todos interactúan, con libro en mano o videos	Repetición, poca atención, sin seguimiento en casa. Explicación, hoja de trabajo, proceso lento. Poca comprensión y retención de información


Universidad Rafael Landívar
 Tradición Jesuita en Guatemala

NIVEL DE LOS MÁS GRANDES

GUÍA DE OBSERVACIÓN
 SINTESIS DEL DISEÑO II ASEDES

ASPECTOS QUE DEBEN SER EVALUADOS	
VESTIMENTA Zapatos, algún uniforme	Tienen uniforme. Niños: Pantalón jean azul, blusa polo roja. Zapatos negros. Niñas: Falda azul, blusa polo roja. Zapatos negros.
COMUNICACIÓN CON COMPAÑEROS Y MAESTRAS Gestos, alguna señal en especial	Leen y escriben. Lenguaje de señas. Señas improvisadas.
CARACTERÍSTICAS FÍSICAS Estatura, compleción, raza.	Problemas motices Tono de voz agudo por falta de estimulación oral
CARACTERÍSTICAS DEL AULA Instalaciones donde se les imparten las diferentes clase	Colores. Letras. Dibujos de vocalización con ilustraciones y elementos más apegados a la realidad
COMPORTAMIENTO Tranquilos, tímidos, felices, grupos, integración, se ocultan, se muestran	Tranquilos Quietos Comunicativos
COMO SE DESARROLLA LA CLASE La maestra habla, todos interactúan, con libro en mano o videos	Clase normal Rutinas Repetición

PERFIL GEOGRÁFICO

¿De qué zonas son los niños que asisten a ASEDES?

Santa Lucía, Cotzumalguapa, San Lucas, Sacatepequez. Zona 4, 10 Mixco. Planes de Minerva 4. Aldea Vista Hermosa, Cantón Berlin. Zona 7, Ciudad Plata. Ruta al Atlántico Km14, Santa Luisa Zona 18. Zona 2, San José Villanueva. Zona 3, Basurero. Zona 1. Santa Clara, Villa Nueva. Colonia 18, La Maya.

¿Son todos guatemaltecos de la capital o alguno es del interior?

Diferentes procedencias

PERFIL DEMOGRÁFICO

¿En qué rango de edades se encuentra el grupo de niños?

Nivel 1: 2 a 4 años de edad
Nivel 2: 6 años
Nivel 3-4: 11 - 18 años

Grupos multigrados

¿De qué nivel socioeconómico son las familias a las que pertenecen los niños?

La mayoría de las familias son de escasos recursos, nivel socioeconómico Bajo y Medio Bajo

¿Las familias de los niños están conformadas por otras personas sordas?

Tres de las familias son sordas.
Resto de las familias oyentes.

PERFIL PSICOGRÁFICO

¿Como se ve afectado el desarrollo de un niño sordo, en la sociedad?

Comunicación, integración Social. Se ubican por asociación, y al no tener la estimulación auditiva no pueden desarrollar la ubicación correctamente.

¿Se tiene conocimiento de como se comunican los niños en sus hogares? Si si, de qué manera se da dicha comunicación?

Usan lenguaje manual, natural y materno. Mímica, señas improvisadas. Muchas veces se confunden entre el lenguaje materno y el aprendizaje del lenguaje de señas que se le enseña en la organización (LENSEGUA)

¿Un niño que está iniciando en su aprendizaje de señas, qué tipo de personalidad tiene?

Confusión, insertidumbre, frustración. Empiezan a encajar cuando llegan al lugar pues encuentran un lugar al que pertenecen y se sienten cómodos en él

¿Un niño que ya tiene tiempo en su aprendizaje de señas, qué tipo de personalidad tiene?

Si llegan desde pequeños es más fácil de aprender pues es la edad de la "esponja". Y se encuentran en su edad visual

¿Qué alternativas de comunicación tiene un sordo al toparse con un oyente que no sabe lenguaje de señas?

Si el sordo sabe leer y escribir, no existen barreras entre los dos individuos. Cosa contraria se encuentra cuando el sordo no es capaz de leer ni escribir, y la única comunicación que tiene es las señas, pero el oyente no entiende.

PERFIL PSICOPEDAGÓGICO

¿Cuales son los métodos de enseñanza de lenguaje de señas?

Los niños cuentan con un cuaderno de trabajo personal. En donde ellos anotan las señas nuevas y su manera de describirlas.
Hojas de trabajo y actividades.
Se enseña y se espera que los niños retengan la información. Ya que no existe un material visual o de video que supla las necesidades de comunicación en lenguaje de señas de Guatemala.

¿Cuál es el que más se le facilita a los niños para aprender?

Los niños necesitan una compensación por la falta de estímulo auditivo, entonces se les satura de estimulación visual. Tienen retención de lo que ven y de lo que practican con regularidad.

¿Cuales son los temas que más se dificultan? Y por qué

Tiempos verbales.
Estructuración de oraciones.
Preguntas y respuestas.
Señas complejas.
Verbos

¿Cuales son las técnicas que han resultado en una enseñanza exitosa

Visual, gráfica, jugando.
Apoyo familiar en las prácticas en casa sobre el vocabulario aprendido.
Madurez en el estudiante, interés por mejorar, estímulo familiar y deseos de salir adelante.

OTRAS ANOTACIONES

Todo el lenguaje de señas se desarrolla en presente. No ubican el antes y el después en su tiempo. Esto se da por la falta de estímulo auditivo.

No les gustan los libros. Los papás influyen en el vocabulario.

Los niños necesitan palpar, vivir, compartir y experimentar.

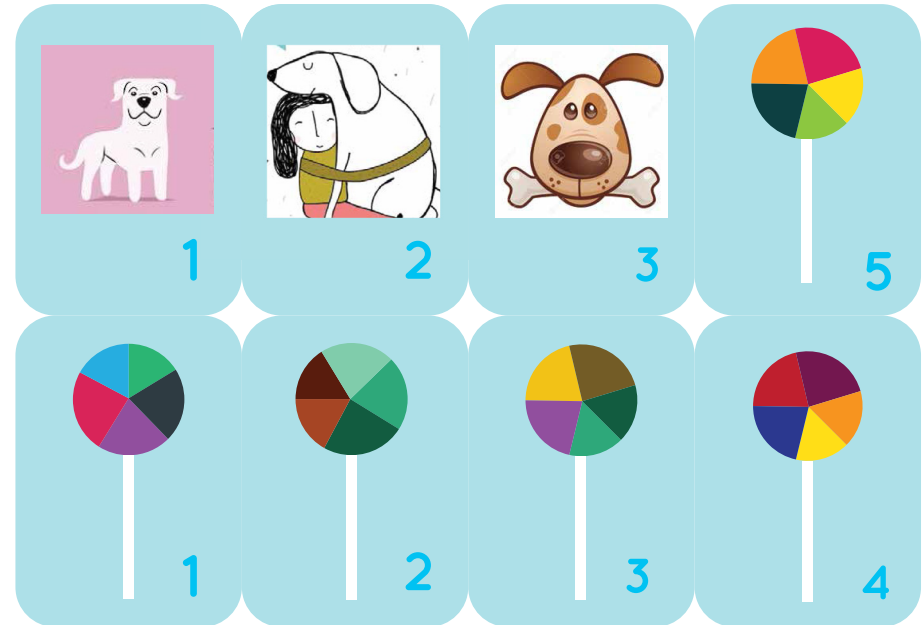
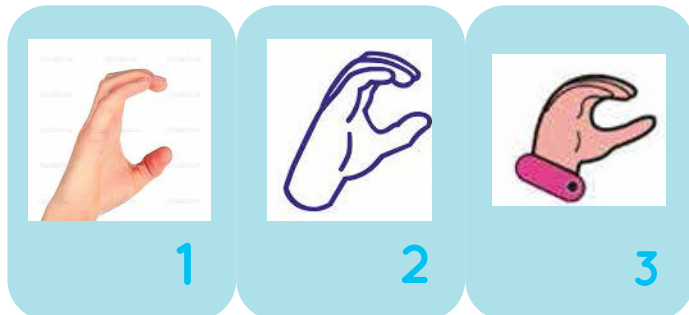
Ven las películas y asumen lo que ocurre a pesar de no poder escuchar nada, y en muchos casos ni saber leer.

Su proceso de aprendizaje es lento.

ANEXO 3

Instrumento Focus Group para definir grupo objetivo

Flashcards con opciones de ilustración, tipografía, paletas de color y formas de representación de señas y niveles de abstracción



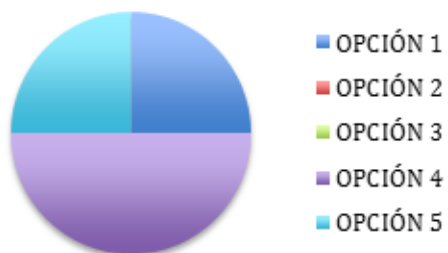
ANEXO 4

Análisis Focus Group para definición de los perfiles de grupo objetivo

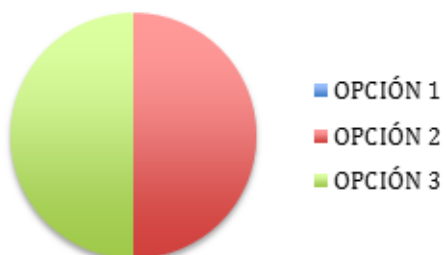
Gráficas De Los Resultados Del Focus Group

- NIVEL 1 (DE 2 A 6 AÑOS)

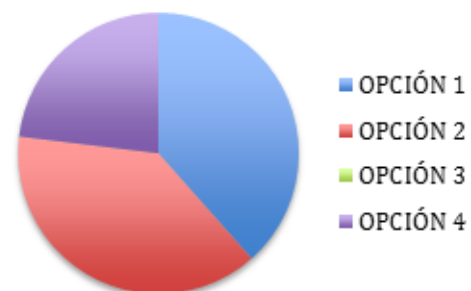
PALETAS DE COLORES



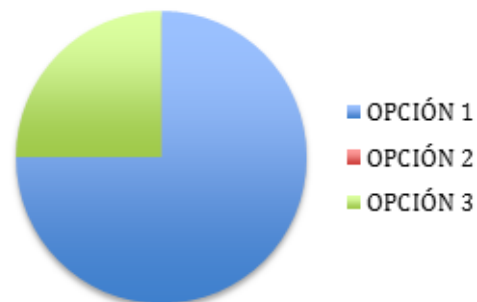
ILUSRACIÓN PERROS



TIPOGRAFÍAS

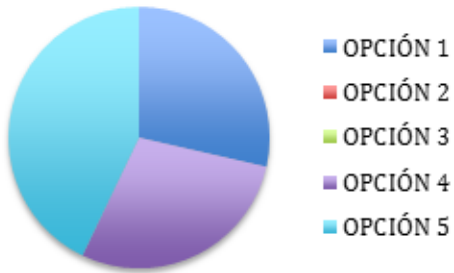


MANOS



• NIVEL 2 (DE 11 A 18 AÑOS)

PALETAS DE COLORES



TIPOGRAFÍAS

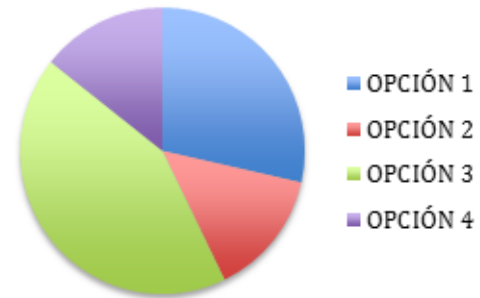
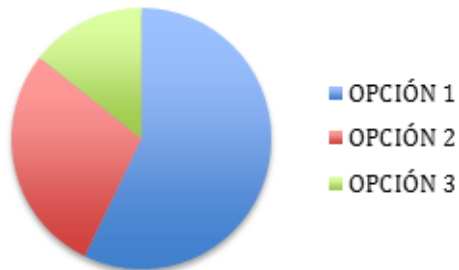
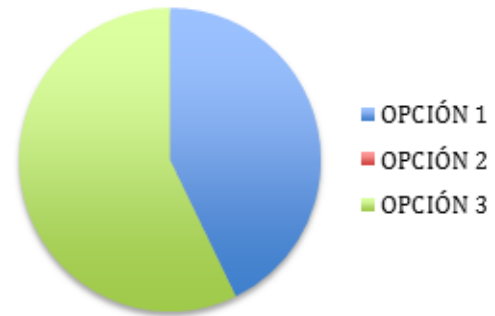


ILUSTRACIÓN PERROS



MANOS



ANEXO 5

Instrumentos realizados para validación

Instrumento para Focus Group



Universidad
Rafael Landívar
Tradición Jesuita en Guatemala

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDIVAR
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO
SINTESIS DEL DISEÑO 2

INSTRUMENTO PARA NIÑOS (FOCUS GROUP)

Gracias por prestarnos unos minutos de su tiempo para poder llevar a cabo la validación tanto de diseño como de funcionalidad del material realizado para el curso "Síntesis del Diseño II" de la carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Rafael Landívar. Gracias a su validación podremos mejorar la realización e implementación del proyecto para que logre cumplir con lo necesario.

El proyecto consiste en desarrollar material didáctico que ayudará a los niños que asisten a ASEDES a aprender el vocabulario de abecedario y emociones en escritura y en lenguaje de señas de acuerdo a el lenguaje de señas guatemalteco, por lo cual solicitamos su ayuda como moderador para realizar las siguientes preguntas a los niños del grupo objetivo.

INSTRUCCIONES:

Al iniciar dicha validación preséntese con su nombre, y explíquelo a los niños en qué consiste la actividad en la que formarán parte como grupo de evaluadores del material. Las siguientes preguntas están seguidas por espacios en los cuales deberá anotar las cosas que puedan ayudar a la mejoría del material que se está validando.

1. Que tan fácil le resulta usar el libro?

2. El material del libro es fácil de manipular?

3. Le resulta fácil leer las frases que acompañan a cada portada de unidad?



Universidad
Rafael Landívar
Tradición Jesuita en Guatemala

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDIVAR
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO
SINTESIS DEL DISEÑO 2

4. Le resulta fácil leer el contenido y las señas en cada unidad/página?

5. Que le parecen los personajes?

6. Los colores utilizados qué le provocan/parecen?

7. Tiene algún comentario que quiera hacer sobre el libro? Qué crees que debería mejorar?

Instrumento para Expertos en el Tema



Universidad
Rafael Landívar
Tradición Jesuita en Guatemala

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDIVAR
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO
SINTESIS DEL DISEÑO 2

INSTRUMENTO PARA EXPERTO EN EL TEMA

Gracias por prestarnos unos minutos de su tiempo para poder llevar a cabo la validación de funcionalidad del material realizado para el curso "Síntesis del Diseño II" de la carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Rafael Landívar. Gracias a su validación podremos mejorar la realización e implementación del proyecto para que logre cumplir con las necesidades del propósito.

El proyecto consiste en desarrollar material didáctico que ayudará a los niños que asisten a ASEDES a aprender el vocabulario de abecedario y emociones en escritura y en lenguaje de señas de acuerdo a el lenguaje de señas guatemalteco.

INSTRUCCIONES:

A continuación se presentarán un grupo de preguntas con el fin de evaluar el desarrollo del material. Favor subrayar la respuesta (únicamente una en cada pregunta) que más le parezca:

1. Considera que el tamaño del libro es:
 - Apto para los niños, pues por su fisionomía les resulta fácil manipularlo
 - Es muy grande para que los niños lo manipulen con tranquilidad
 - Al ser un libro cuadrado es sencillo para los niños el hecho de manipularlo
 - El libro es incómodo para la manipulación tanto de un niño como de un adulto
2. Considera que el material en el que se desarrolló el libro:
 - Es adecuado y resistente para que sea duradero
 - No es adecuado para que los niños lo manipulen
 - El material no es adecuado porque no tiene brillo y no crea interés en los niños
 - Ayuda a que los elementos y los ejercicios puedan realizarse en él
3. La manera en la que se presenta el contenido:
 - Es ordenada y comprensible para atraer la atención del grupo objetivo
 - No cumple con las características necesarias para que el grupo objetivo lo comprenda fácilmente.
 - La atención del grupo objetivo se desvía del contenido y solo se enfoca en las ilustraciones.
 - La diagramación está desordenada y las ilustraciones no representan lo que los niños están acostumbrados a ver.
4. La tipografía/letra utilizada para la realización del contenido:
 - Facilita la legibilidad por parte de los niños
 - No es entendible para el grupo objetivo
 - Es fácil de leer pero no corresponde a lo que han aprendido.



Universidad
Rafael Landívar
Tradición Jesuita en Guatemala

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDIVAR
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO
SINTESIS DEL DISEÑO 2

- El orden en el que se encuentra el contenido hace que la legibilidad sea un problema
5. Las ilustraciones:
 - Apoyan y refuerzan de manera correcta el contenido para que los niños aprendan
 - Logran transmitir el mensaje del contenido por si mismas
 - Enredan lo que el contenido desea enseñar a los niños
 - No tienen relación con el mensaje ni lo que representan
 6. Los colores que se utilizaron para desarrollar el proyecto:
 - No logra conectar con el tema y no aportan a la dinámica pedagógica
 - No conecta con los temas desarrollados, ni con las emociones
 - Conectan correctamente con los el fin del proyecto y llaman la atención de los niños para utilizar el material
 - Otra _____
 8. Tiene algún comentario que quiera hacer sobre el libro? Qué cree que debería mejorar?

Muchas gracias por prestarnos unos minutos de su tiempo. Gracias a su opinión podremos mejorar el material realizado.

Su nombre completo: _____

Profesión y cargo que ejerce actualmente: _____

Instrumento para Expertos en Diseño



Universidad
Rafael Landívar
Tradición Jesuita en Guatemala

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDIVAR
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO
SINTESIS DEL DISEÑO 2

INSTRUMENTO PARA EXPERTO EN DISEÑO

Gracias por prestarnos unos minutos de su tiempo para poder llevar a cabo la validación tanto de diseño como de funcionalidad del material realizado para el curso "Síntesis del Diseño II" de la carrera de Diseño gráfico de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Rafael Landívar. Gracias a su validación podremos mejorar la realización e implementación del proyecto para que logre cumplir con lo necesario.

El proyecto consistía en desarrollar material didáctico que ayudará a los niños a desarrollar su inteligencia emocional de la manera correcta.

El concepto que se planteó para iniciar el proyecto fue "Nebulosa de expresiones en movimiento". El concepto transmite la idea de un mundo en silencio, como analogía al mundo de una persona sorda, como el espacio donde los elementos de aprendizaje se encuentran organizados de manera dinámica para llamar la atención de los niños.

INSTRUCCIONES:

A continuación se presentarán un grupo de preguntas con el fin de evaluar el desarrollo del material. Favor subrayar la respuesta (únicamente una en cada pregunta) que más te parezca:

- Basándose en el concepto del proyecto, cree que el concepto:
 - Se conecta correctamente con el material
 - No se conecta
 - Logra transmitir el concepto gracias a los elementos que utiliza
 - Se ve la conexión por pocos elementos
- Considera que el formato del libro es apropiado para el grupo objetivo?
 - No es apropiado, es muy grande para que el grupo objetivo pueda manipularlo con facilidad
 - Si es apropiado, pues su tamaño se ajusta a las necesidades del grupo objetivo
 - No es apropiado, es muy pequeño para que el grupo objetivo pueda manipularlo con facilidad
 - Es apropiado, pues su forma cuadrada colabora a que el grupo objetivo lo pueda manipular fácilmente
- Considera que el material en el que se llevó a cabo el proyecto (páginas internas)
 - Es el adecuado para que el grupo objetivo lo manipule con facilidad y resistente para ser duradero
 - Debería plantearse otro material más grueso para las páginas internas y un material aún más grueso para la pasta
 - Debería plantearse otro material más delgado para las páginas internas



Universidad
Rafael Landívar
Tradición Jesuita en Guatemala

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDIVAR
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO
SINTESIS DEL DISEÑO 2

- Tradición Jesuita en Guatemala
- No es el adecuado para que el grupo objetivo realice las actividades y ejercicios planteados
- La diagramación que se planteó para el material pedagógico
 - No logra un ritmo definido que ayude a la lectura
 - Se aprecia un ritmo pero no ayuda a la lectura
 - Tiene un ritmo definido y por esto la lectura es fluida
 - Es desordenado y no cumple con jerarquías visuales
 - Las jerarquías utilizadas para ordenar el texto
 - Ayudan a entender la manera en la que se debe leer el texto, y se entiende el ritmo utilizado
 - No son claras y crean confusión
 - Son adecuadas y simples para que los niños las entiendan
 - No son claras pues varían muy poco por lo cual toma tiempo de entender
 - Los elementos gráficos (como guías)
 - Están utilizados de la manera correcta pues logran guiar de manera correcta la atención
 - Logran guiar la atención de manera correcta pero con esfuerzo pues no son obvios
 - No están utilizados de la manera correcta y confunden al lector
 - Son muchos elementos gráficos y no guían correctamente al lector
 - La tipografía utilizada para el desarrollo tanto de títulos como de cuerpo de texto y frases especiales
 - Es legible y entendible para el grupo objetivo
 - Es legible pero varía mucho en estilos
 - No es legible para el grupo objetivo
 - No se ajusta al modelo enseñado en clase, por lo que no logran entender
 - La técnica utilizada para las ilustraciones
 - Va acorde al grupo objetivo y el grupo objetivo puede sentirse identificado
 - No va acorde al grupo objetivo y no conecta con el tema haciendo que la atención se pierda por completo
 - Va acorde al grupo objetivo pero no a transmitir correctamente el tema
 - La técnica no se identifica con el grupo objetivo
 - Tiene algún comentario que quiera hacer sobre el libro? Qué cree que deberíamos mejorar?



UNIVERSIDAD RAFAEL LANDIVAR
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO
SINTESIS DEL DISEÑO 2

Muchas gracias por prestarnos unos minutos de su tiempo. Gracias a su opinión podremos mejorar el material realizado.

Su nombre completo: _____

Profesión y cargo que ejerce actualmente: _____

ANEXO 6

Análisis instrumentos realizados para validación

ANÁLISIS FOCUS GROUP

1. Que tan fácil le resulta usar el libro?

Para los dos grupos de niños resultó sencillo entender ilustraciones, imágenes, y tipografía.

2. El material del libro es fácil de manipular?

El tamaño delimitado para el libro de texto es fácilmente manipulable por los niños, ni muy pequeño ni muy grande. Igual es el resultado con las flash cards y el juego, ya que el tamaño de formato es de un tamaño que se adapta fácilmente a las manos de los pequeños

3. Le resulta fácil leer las frases que acompañan a cada portada de unidad?

NO APLICA

4. Le resulta fácil leer el contenido y las señas en cada unidad/página?

Los pequeños no entienden la letra de la parte inferior donde aparece Ashley deletreando los nombres de los animales. Identifican que sale Ashley pero no la seña que realiza.

5. Que le parecen los personajes?

Entienden las ilustraciones y lo que representan. Les agradan y logran conectar los elementos utilizados para representarlos con el personaje.

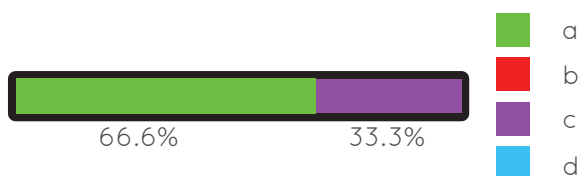
6. Los colores utilizados qué le provocan/parecen?

Los colores sirven como una conexión extra entre la letra y la seña, y de esta manera se les facilita a los niños relacionar el conocimiento.

ANÁLISIS INSTRUMENTOS PASADOS A EXPERTOS EN EL TEMA

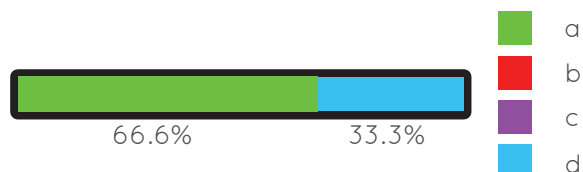
1. Considera que el tamaño del libro es:

- a. Apto para los niños, pues por su fisionomía les resulta fácil manipularlo
- b. Es muy grande para que los niños lo manipulen con tranquilidad
- c. Al ser un libro cuadrado es sencillo para los niños el hecho de manipularlo
- d. El libro es incómodo para la manipulación tanto de un niño como de un adulto



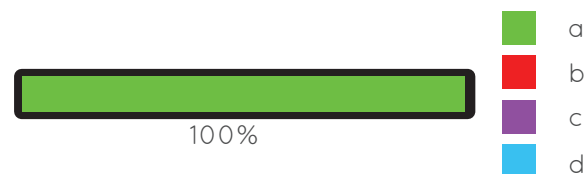
2. Considera que el material en el que se desarrolló el libro:

- a. Es adecuado y resistente para que sea duradero
- b. No es adecuado para que los niños lo manipulen
- c. El material no es adecuado porque no tiene brillo y no crea interés en los niños
- d. Ayuda a que los elementos y los ejercicios puedan realizarse en él



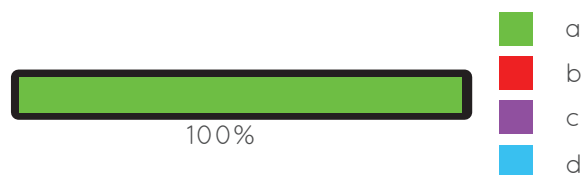
3. La manera en la que se presenta el contenido:

- a. Es ordenada y comprensible para atraer la atención del grupo objetivo
- b. No cumple con las características necesarias para que el grupo objetivo lo comprenda fácilmente.
- c. La atención del grupo objetivo se desvía del contenido y solo se enfoca en las ilustraciones.
- d. La diagramación está desordenada y las ilustraciones no representan lo que los niños están acostumbrados a ver.



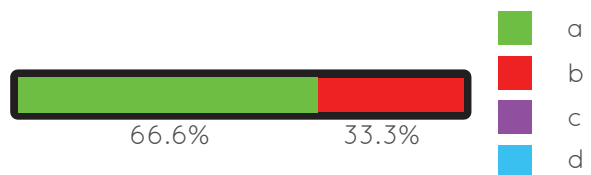
4. La tipografía/letra utilizada para la realización del contenido:

- a. Facilita la legibilidad por parte de los niños
- b. No es entendible para el grupo objetivo
- c. Es fácil de leer pero no corresponde a lo que han aprendido.
- d. El orden en el que se encuentra el contenido hace que la legibilidad sea un problema



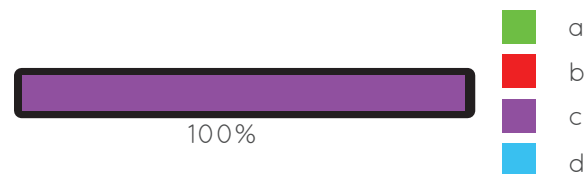
5. Las ilustraciones:

- a. Apoyan y refuerzan de manera correcta el contenido para que los niños aprendan
- b. Logran transmitir el mensaje del contenido por si mismas
- c. Enredan lo que el contenido desea enseñar a los niños
- d. No tienen relación con el mensaje ni lo que representan



6. Los colores que se utilizaron para desarrollar el proyecto:

- a. No logra conectar con el tema y no aportan a la dinámica pedagógica
- b. No conecta con los temas desarrollados, ni con las emociones
- c. Conectan correctamente con los el fin del proyecto y llaman la atención de los niños para utilizar el material
- d. Otra



7. Tiene algún comentario que quiera hacer sobre el libro?
Qué cree que debería mejorar?

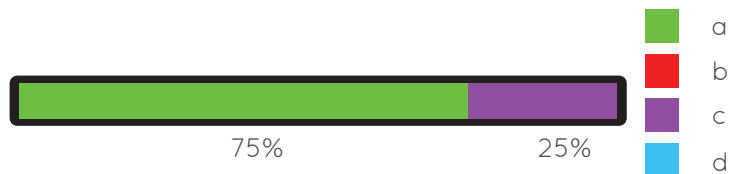
Las personas expertas en el tema encuestadas, comentaron la necesidad de quitar el deletreo con las fotografías de las manos y cambiarlas por las ilustraciones que suelen usar en la asociación.

Pidieron que en la realización del libro de ejercicios, se imprimiera únicamente en el lado derecho de las páginas, ya que de esa manera las maestras podían separar las páginas del libro y realizar diferentes aplicaciones de técnica en las diferentes instrucciones.

ANÁLISIS INSTRUMENTOS PASADOS A EXPERTOS EN DISEÑO GRÁFICO

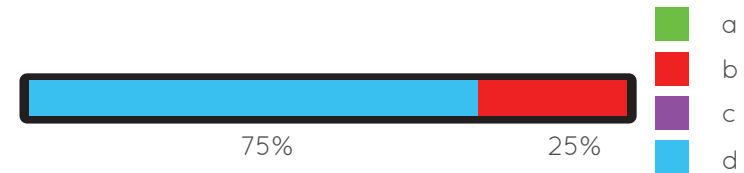
1. Basándose en el concepto del proyecto, cree que el concepto:

- a. Se conecta correctamente con el material
- b. No se conecta
- c. Logra transmitir el concepto gracias a los elementos que utiliza
- d. Se ve la conexión por pocos elementos



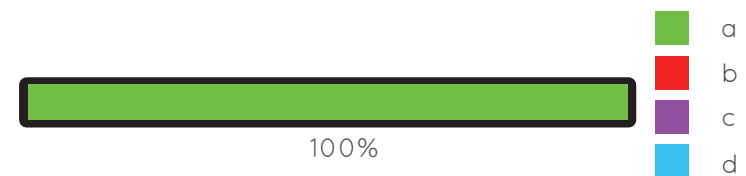
2. Considera que el formato del libro es apropiado para el grupo objetivo?

- a. No es apropiado, es muy grande para que el grupo objetivo pueda manipularlo con facilidad
- b. Si es apropiado, pues su tamaño se ajusta a las necesidades del grupo objetivo
- c. No es apropiado, es muy pequeño para que el grupo objetivo pueda manipularlo con facilidad
- d. Es apropiado, pues su forma cuadrada colabora a que el grupo objetivo lo pueda manipular fácilmente



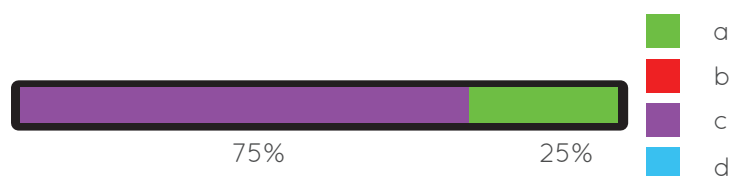
3. Considera que el material en el que se llevó a cabo el proyecto (páginas internas)

- a. Es el adecuado para que el grupo objetivo lo manipule con facilidad y resistente para ser duradero
- b. Debería plantearse otro material más grueso para las páginas internas y un material aún más grueso para la pasta
- c. Debería plantearse otro material más delgado para las páginas internas
- d. No es el adecuado para que el grupo objetivo realice las actividades y ejercicios planteados



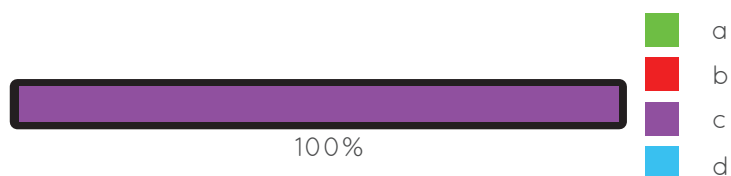
4. La diagramación que se planteó para el material pedagógico

- a. No logra un ritmo definido que ayude a la lectura
- b. Se aprecia un ritmo pero no ayuda a la lectura
- c. Tiene un ritmo definido y por esto la lectura es fluida
- d. Es desordenado y no cumple con jerarquías visuales



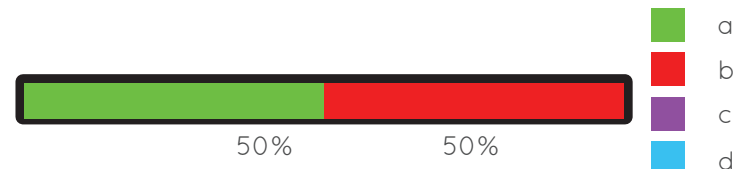
5. Las jerarquías utilizadas para ordenar el texto

- a. Ayudan a entender la manera en la que se debe leer el texto, y se entiende el ritmo utilizado
- b. No son claras y crean confusión
- c. Son adecuadas y simples para que los niños las entiendan
- d. No son claras pues varían muy poco por lo cual toma tiempo de entender



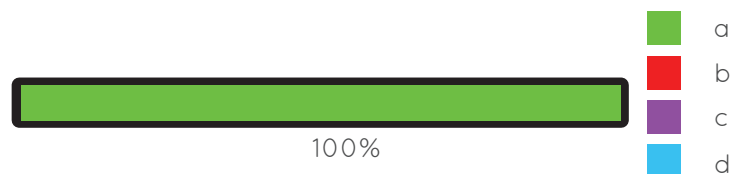
6. Los elementos gráficos (como guías)

- a. Están utilizados de la manera correcta pues logran guiar de manera correcta la atención
- b. Logran guiar la atención de manera correcta pero con esfuerzo pues no son obvios
- c. No están utilizados de la manera correcta y confunden al lector
- d. Son muchos elementos gráficos y no guían correctamente al lector



7. La tipografía utilizada para el desarrollo tanto de títulos como de cuerpo de texto y frases especiales

- a. Es legible y entendible para el grupo objetivo
- b. Es legible pero varía mucho en estilos
- c. No es legible para el grupo objetivo
- d. No se ajusta al modelo enseñado en clase, por lo que no logran entender



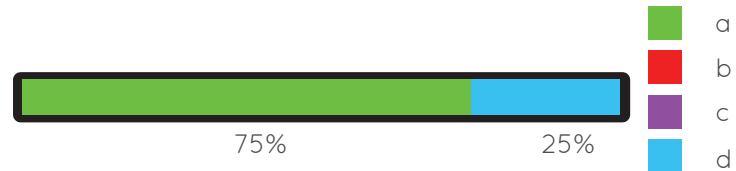
8. La técnica utilizada para las ilustraciones

a. Va acorde al grupo objetivo y el grupo objetivo puede sentirse identificado

b. No va acorde al grupo objetivo y no conecta con el tema haciendo que la atención se pierda por completo

c. Va acorde al grupo objetivo pero no a transmitir correctamente el tema

d. La técnica no se identifica con el grupo objetivo



9. Tiene algún comentario que quiera hacer sobre el libro?
Qué cree que deberíamos mejorar?

Los expertos en diseño pidieron evaluar el formato ya que eleva los costos tanto en tamaño como por el argollado. Piden unificar el color de las fotografías para lograr uniformidad y que al momento de la impresión las imágenes salgan de acuerdo al plan. Uno de los diseñadores opinó que creía mejor eliminar el deletreo con señas y la misma persona dijo que era mejor cambiar la palabra coche por cerdo, ya que podía confundirse.

ANEXO 7

Cotizaciones de diseño

Al realizarse la cotización para presentar el presupuesto por diseño gráfico se tomaron en cuenta diferentes fuentes que facilitaron el asignarle un precio a las diferentes tareas realizadas para el proyecto.

¿Sabes cuánto cobrar por tu hora como freelance?

Calculadora online para saber el precio de la hora de un autónomo en España.

Enfocado a diseñadores gráficos, diseñadores web, programadores, traductores, community managers...

con una jornada laboral de horas al día y días a la semana.

Herramienta orientativa. Impuestos NO incluidos.

Responde estas sencillas preguntas para averiguarlo:



¿Cuánto te gustaría ganar al mes? Ponte un sueldo realista



Además de los fines de semana, ¿cuántos días libres quieres tener al año?



¿Cuántos días prevés por enfermedad o inactividad al año?



¿Qué porcentaje de tu tiempo utilizas en reuniones, presupuestos, venta etc.?



¿Cuáles son tus gastos mensuales fijos? Alquiler, cuota de autónomos, móvil...

Total:2500



¿Qué beneficio quieres tener? Emergencias, jubilación, etc...

Tu hora de trabajo vale: Necesitas facturar **10,385.10** al mes para ser rentable.

98.72

[Like 17K](#) [Tweet](#) [Pin it](#)

[Share](#) 451

Según la calculadora Freelance desarrollada por Laura López se debería cobrar la hora creativa a Q98.72, y teniendo en cuenta que el proyecto fue realizado por dos diseñadoras gráficas el resultado ascienda a Q197.44

Durante el proyecto se tomaron en cuenta la horas trabajadas durante la clase durante la cual se desarrolló el proyecto además de horas externas de este horario y citas en las instalaciones de ASEDES.

El resultado es que se trabajaron en promedio 170 horas creativas durante el proceso de desarrollo del proyecto “manitas en el espacio”, lo cual se multiplica por el monto obtenido en la calculadora por hora de trabajo creativo y da un resultado de Q16,782.40.

TARIFARIO - CÁMARA DE DISEÑADORES DE LA COMUNICACIÓN VISUAL



Cámara de Diseñadores en Comunicación Visual del CCIR.

TARIFARIO MODELO v6.2 //

> Junio - Noviembre 2016

Crece a partir del vínculo.

 TARIFARIO MODELO v6.2 // pág. 5			
> Junio - Noviembre 2016			
Bolsas / Envoltorios <small>Aplicación de logo simple o identidad previamente diseñada.</small>	₡ 1.800	₡ 1.320	₡ 840
Almanaque de pared tipo "poster" <small>Plegado simple. Sólo frente.</small>	₡ 2.640	₡ 1.920	₡ 1.200
Almanaque de pared tipo "revista" o "con anillado" <small>Hasta 6 pliegos.</small>	₡ 6.120	₡ 3.360	₡ 1.920
Almanaque de escritorio tipo "carpa" simple <small>Plegable de dos caras.</small>	₡ 1.920	₡ 1.320	₡ 840
Almanaque de escritorio tipo "carpa" móvil <small>Con anillado. Hasta 12 hojas móviles.</small>	₡ 2.160	₡ 1.440	₡ 1.080

EDITORIAL	Cliente A	Cliente B	Cliente C
Arte de tapa <small>Tapa, contratapa y lomo (revista, libro, etc.)</small>	₡ 4.100	₡ 3.100	₡ 2.100
Armado de página simple <small>Costo de diseño por página original. Libro, Memoria y Balance, etc.</small>	₡ 240	₡ 180	₡ 120
Armado de página compuesta <small>Costo de diseño por página original. Revista, diarios, manuales de estudio, etc.</small>	₡ 360	₡ 300	₡ 240
Libro (cuerpo y puesta en página) <small>Hasta 100 páginas.</small>	₡ 18.000	₡ 13.500	₡ 9.000
Revista <small>Hasta 30 páginas. No incluye armado de publicidades.</small>	₡ 8.100	₡ 6.750	₡ 5.400
Catálogo de productos <small>Hasta 20 páginas.</small>	₡ 12.000	₡ 8.800	₡ 5.500
Menú/carta para restaurante <small>Tapa y hasta 6 páginas.</small>	₡ 4.600	₡ 3.600	₡ 2.700
Manual de instrucciones <small>Tipo revista. Costo por página (incluye desarrollo de infografía o signos simples)</small>	₡ 840	₡ 780	₡ 720
Folleto instructivo <small>Tipo tríptico A4 con desarrollo de infografía simple o signos.</small>	₡ 4.900	₡ 4.200	₡ 3.500



TARIFARIO MODELO v6.2 //

> Junio - Noviembre 2016

pág. 7

ILUSTRACIÓN	Ciente A	Ciente B	Ciente C
Digitalización Escaneado (de ser necesario) y redibujo (logos, tarjetas, etc.). No incluye cambios.	\$ 720	\$ 480	\$ 240
Ilustración mano alzada Para revista / folleto / web.	\$ 5.000	\$ 3.200	\$ 2.200
Ilustración vectorial Para revista / folleto / web.	\$ 5.000	\$ 3.200	\$ 2.200
Ilustración/modelado 3D Para revista / folleto / web.	\$ 8.800	\$ 6.600	\$ 4.300
Animación de personaje o escenario Hasta 60 segundos. No incluye creación del personaje/escenario (ver ítem anterior)	\$ 10.000	\$ 7.600	\$ 5.200
Desarrollo de sistema de signos Investigación, análisis, conceptualización y desarrollo de un sistema original y único.	\$ 13.100	\$ 7.700	\$ 4.300
Infografía Desarrollo complejo.	\$ 15.200	\$ 9.800	\$ 5.500

PACKAGING	Ciente A	Ciente B	Ciente C
CD Pack Tapas, CD y booklet interior hasta 3 pliegos. No incluye tomas fotográficas.	\$ 10.900	\$ 8.000	\$ 5.500
Etiqueta simple Etiqueta única aplicada, envoltura simple, impresión sobre envase, bolsa, etc.	\$ 6.100	\$ 4.000	\$ 1.300
Etiqueta compuesta Ej. vino: etiqueta + contraetiqueta + cápsula + cuello de botella (si hubiera)	\$ 15.000	\$ 11.300	\$ 7.500
Envase Desarrollo morfológico de estuche troquelado, envase PET, brick, etc. No incluye gráfica (ver ítem anteriores)	\$ 17.000	\$ 14.000	no corresponde
Modelado 3D de envase Costo por envase previamente diseñado. Forma simple (caja, frasco, botella, etc).	\$ 1.080	\$ 900	\$ 720
Renderizado de modelo 3D Precio unitario de cada imagen/vista.	\$ 250	\$ 230	\$ 180
Animación de modelo 3D Costo por envase o composición (grupo) de piezas. Hasta 1000 cuadros.	\$ 6.600	\$ 4.300	\$ 2.200



TARIFARIO MODELO v6.2 //

> Junio - Noviembre 2016

pág. 9

Banner publicitario animado Animación .gif, Javascript o versión reducida JQuery. Hasta 15 segundos.	\$ 2.400	\$ 1.800	\$ 1.440
Mailing publicitario / Newsletter Diseño y desarrollo. Con vínculos activos.	\$ 2.160	\$ 1.920	\$ 1.560
Presentación digital / CD Interactivo	\$ 12.200	\$ 10.400	\$ 8.800

AUDIOVISUAL	Ciente A	Ciente B	Ciente C
Presentaciones dinámicas PowerPoint, Prezi, etc. Hasta 15 diapositivas/pantallas.	\$ 1.560	\$ 1.320	\$ 1.080
Placa animada 2D Texto, fondo y animación. Hasta 30 segundos (costo por segundo desde \$85).	\$ 3.600	\$ 3.100	\$ 2.500
Spot publicitario/animación complejidad baja Edición de tomas y placas estáticas. Hasta 30 segundos (costo por segundo desde \$190).	\$ 8.100	\$ 6.900	\$ 5.800
Spot publicitario/animación complejidad media Edición de tomas y placas animadas. Hasta 30 segundos (costo por segundo desde \$300).	\$ 12.700	\$ 10.900	\$ 9.100
Spot publicitario/animación complejidad alta Edición de tomas y placas animadas/3D. Hasta 30 segundos (costo del segundo desde \$525).	\$ 22.100	\$ 18.900	\$ 15.800
Títulos apertura (TV, YouTube, Vimeo, etc.) Texto, fondo y animación. Hasta 30 segundos (costo por segundo desde \$85).	\$ 3.600	\$ 3.100	\$ 2.500
Zócalo (TV, YouTube, Vimeo, etc.) Texto, fondo y animación. Hasta 15 segundos.	\$ 2.300	\$ 1.800	\$ 1.300
Spot radial Edición/mezcla, hasta 25 segundos. No incluye grabación de audio/locución.	\$ 1.920	\$ 1.320	\$ 720
Composición y grabación de música original Hasta 1 minuto. No incluye voz/locución.	\$ 5.040	\$ 4.320	\$ 3.600
Locución Para spot de hasta 30 segundos. No incluye edición musical.	\$ 1.800	\$ 1.200	\$ 400
En estudio: armado de set Sesión hasta 2 horas. Sumar al ítem siguiente.	\$ 900	\$ 700	\$ 500
En estudio: sesión fotográfica Costo x cada fotografía (mínimo 10). Sumar al ítem anterior.	\$ 200	\$ 150	\$ 100
En locación: sesión fotográfica Hasta 2 horas, 1 cámara.	\$ 6.600	\$ 4.320	\$ 3.240

Escaneo digital Costo por unidad. No incluye retoques o restauración.	\$ 120	\$ 80	\$ 50
Filmación Costo por hora. Incluye 1 cámara FullHD + un micrófono (standard) + 1 luz.	\$ 3.120	\$ 2.640	\$ 2.160
Supervisión de tomas fotográficas Costo por hora. Asesoramiento en composición de escenas, luz, etc.	\$ 600	\$ 450	\$ 300
Retoque digital (se recomienda ver ítem N°1) Costo por cada imagen. Fotomontajes, retoque de personas, restauración, etc.	\$ 800	\$ 600	\$ 400

El Tarifario Modelo fue desarrollado por la Cámara de Diseñadores en Comunicación Visual de Argentina, y está actualizado a julio-noviembre de 2016. Por lo mismo está planteado en su totalidad en moneda de pesos argentinos.

1 peso argentino = 0.47 quetzales guatemaltecos
Según el convertidor de divisas coinmill.com

Dentro del tarifario se explica que el mismo incluye precios de diseño únicamente y no de reproducción en sí, y que tampoco incluye el precio que se refiere a la entrega de editables al cliente y que en caso de ser solicitados recomiendan que se cobre un 50% del precio total.

Dentro del tarifario se encuentran divididos por áreas de intervención de diseño, y los útiles para este proyecto se encuentran en los screenshots anteriores. Editorial, ilustración, packaging y audiovisual.

Ya que ASEDES es una institución sin fines de lucro se le aplicarán los precios de cliente C, ya que incluye los precios más bajos y según la clasificación de clientes que hace el tarifario es donde este tipo de instituciones se ubica.

• Editorial

Pieza	Precio pesos argentinos	Precio quetzales guatemaltecos
Arte de tapa	\$2100	Q995.88
Armado página simple (c/u)	\$120	Q56.91

Teniendo en cuenta que son dos juegos de portada y contraportada el total de esta pieza sería de Q1,991.76

Son dos libros cada uno de 53 páginas (libro texto) y de 23 hojas (libro de ejercicios) por lo que los Q56.91 se multiplican por un total de páginas 129 páginas diseñadas y da como total Q7,341.39

• Ilustración

No se cuenta con una referencia de si el precio se ve delimitado por la cantidad de ilustraciones por lo que se asume que tiene que cobrarse esa cantidad por el paquete de ilustraciones.

Pieza	Precio pesos argentinos	Precio quetzales guatemaltecos
Ilustración Vectorial	\$2200	Q1043.30

• Packaging

Debido a que esta pieza es realizada para la entrega del material, no se le cobrará al cliente. Sin embargo se hace mención de esta para tener conocimiento de los costos que aplicaría dentro del proceso de cotización.

Pieza	Precio pesos argentinos	Precio quetzales guatemaltecos
CD Pack	\$5500	Q2608.26

• Audiovisual

Pieza	Precio pesos argentinos	Precio quetzales guatemaltecos
Presentación dinámica	\$1080	Q512.17
Supervisión de tomas fotográficas c/hora	\$300	Q142.27
Retoque digital c/fotografía	\$400	Q189.69

Tomando en cuenta que fueron 4 horas utilizadas para a toma de fotografías dando un total de Q569.08, y que se retocaron 43 fotografías resultando Q8,156.67 para que al final fueran aplicadas en las piezas.

Teniendo como totales, que en Editorial resultaría Q7,341.39, por Ilustración serían Q1,043.30 (asumiendo que se incluye la realización de todos los elementos gráficos ilustrados en vectores), y que en Audio Visual se tienen como resultados que de la presentación de diapositivas resultó Q512.17 adaptando el material ya realizado para las demás piezas, la toma de fotografías necesarias da un total de Q569.08 y el retoque de las mismas resulta en Q8,156.67.

Teniendo estos resultados preliminares se concluye que el total de los elementos cotizados con ayuda de este tarifario (no incluye flashcards ni el juego de memoria) es de Q17,622.61.

¿CUANTO COBRAR? - Ernesto Ramirez (2012)

A continuación se presenta la publicación entera que Ramirez publicó sobre como determinar cuanto cobrar por un servicio de diseño.

Bueno empecemos, ¿cuánto cobrar por los servicios de diseño?, es una pregunta frecuente y no sabemos si al final cobramos lo justo o salimos perdiendo. Una buena forma de calcular un precio es a través del tiempo invertido en cada proyecto.

Paso 1 Tener una tabla de referencia con tres rangos del salario: (según tu criterio pueden variar los que he colocado son solo una sugerencia)

Tu sueldo ideal Q 25,000 Un Sueldo aceptable Q 12,000 El sueldo mínimo Q 6,000

Paso 2 Hacer un estimado del tiempo que invertiré en el proyecto. Ejemplo: En un Afiche invertiré 12 horas

Cita inicial 2 horas, Bocetación 4 horas, Presentación de las propuestas 1 hora, Cambios y correcciones 3 horas, Artes Finales 1 hora, Cita entrega 1 hora

Es importante tomar en cuenta estos tiempos cuando estamos trabajando para que sean nuestra meta y no nos pasemos de estos tiempos para no caer en perdida.

Paso 3 Dividimos los montos correspondientes a los salarios, tomando en cuenta que es mensual se dividen en 30 días y cada día en 8 horas, para obtener el costo de la hora.

por día: $25,000/30 = 833.33$ por hora: $833.33/8 = 104.16$

La misma fórmula con los tres salarios, para tener tres resultados diferentes por hora:

Tu sueldo ideal Q 104.16 Un Sueldo aceptable Q 50.00 El sueldo mínimo Q 25.00

Paso 4 Multiplicar el precio por hora de cada salario por la cantidad de horas invertidas en cada proyecto:

Tu sueldo ideal $Q 104.16 \times 12 \text{ horas} = Q1249.42$ Un Sueldo aceptable $Q 50.00 \times 12 \text{ horas} = Q 600.00$ El sueldo mínimo $Q 25.00 \times 12 \text{ horas} = Q 300.00$

Paso 5 Los Gastos Fijos como luz, teléfono, internet, gasolina, transporte, etc. se deben cobrar puedes hacer un estimado entre el 10 y el 20% adicional al total del proyecto.

Tu sueldo ideal $Q 104.16 \times 12 = Q1249.42 + 10\% = Q1,374.42$ Un Sueldo aceptable $Q 50.00 \times 12 = Q600.00 + 10\% = Q 660.00$ El sueldo mínimo $Q 25.00 \times 12 = Q300.00 + 10\% = Q 330.00$

Paso 6 Agregar los impuestos, en este caso el IVA

Tu sueldo ideal $Q 104.16 \times 12 = Q1249.42 + 10\% = Q1,374.42 + 12\% = Q 1539.34$ Un Sueldo aceptable $Q 50.00 \times 12 = Q600.00$

+ 10% = Q 660.00 + 12% = Q 739.20 El sueldo mínimo Q 25.00 x
 12 = Q300.00 + 10% = Q 330.00 + 12% = Q 369.60

Paso 7 A estos costos le puedes aumentar un porcentaje o aproximarlos para tener un margen de negociación. Dependiendo de qué cliente vas a visitar así debería de ser tu salario, no crees. Al final si es un tu cuate o un cliente que te da un buen volumen de trabajo o estas maquilando, puedes cobrar el mínimo, que dependerá de cuanto tu crees que deba de ser tu salario mínimo.

“Ah perdon se me paso por alto, pero hay que sumar el costo de las impresiones y los cd, o dvd que utilizaras... en este caso pueden ser un par de impresiones doble carta Q40.00 y un cd Q 10.00 le estarias sumando Q50.00 más.”

Paso a paso se desarrolla la cotización similar al método utilizado en la calculadora Freelance, solo que en esta técnica todos los procedimientos se tienen que realizar manualmente.

Paso 1

Sueldo ideal	Sueldo aceptable	Sueldo mínimo
Q15,000	Q10,000	Q7,000

Paso 2

40 hr	Diseño de personajes
4 hr	Toma de fotografías
4 hr	Diseño portadas y portadillas
20 hr	Edición de fotografías
24 hr	Diagramación Libro texto
15 hr	Diagramación diapositivas
30 hr	Diagramación Libro ejercicios
25 hr	Diagramación flashcards y juego de memoria

Paso 3

En realidad, ya que se plantea un trabajo de lunes a sábado, este paso no está determinado por 30 días laborales mensuales sino un promedio de 26 días

Sueldo ideal: 15,000/26 = 576.92 por hora: 576.92/8 = 72.11

Sueldo aceptable: 10,000/26 = 384.61 por hora: 384.61/8 = 48.07

Sueldo mínimo: $7,000/26 = 269.23$ por hora: $269.23/8 = 33.65$

Paso 4

Sueldo ideal: $Q72.11$ p/h con impuesto = $Q75.71$ p/h

Sueldo aceptable: $Q48.07$ p/h con impuesto = $Q50.47$ p/h

Sueldo mínimo: $Q33.65$ p/h con impuesto = $Q35.33$ p/h

Teniendo estos precios por hora, se multiplicaron por cada una de la piezas y el tiempo estimado que cada pieza puede tomar.

HORA	MIN	MED	IDEAL	PIEZA
40 hr	Q1,346.00	Q1,922.80	Q2884.40	Diseño de personajes
4 hr	Q134.00	Q192.28	Q288.44	Toma de fotografías
4 hr	Q134.00	Q192.28	Q288.44	Diseño portada y contraportada
20 hr	Q673.00	Q961.40	Q1,442.20	Edición de fotografías
24 hr	Q807.60	Q1,153.68	Q1,730.64	Diagramación Libro texto
15 hr	Q504.75	Q721.05	Q1,081.65	Diagramación diapositivas
30 hr	Q1,009.50	Q1,442.10	Q2,163.30	Diagramación Libro ejercicios
25 hr	Q841.25	Q1,201.75	Q1,802.75	Diagramación flashcards y juego de memoria
162 hr	Q5,450.70	Q7,787.34	Q11,681.82	Total de todas las piezas

Paso 5

Sueldo ideal: $Q11,681.82 + 15\% = Q13,434.09$

Sueldo aceptable: $Q7,787.34 + 15\% = Q8,955.44$

Sueldo mínimo: $Q5,450.70 + 15\% = Q6,268.30$

Paso 6

Por ser Diseñadora independiente el impuesto es de 5% sobre mi salario mensual, por lo tanto se le agregaría el 5% a los totales del paso anterior

Sueldo ideal: $Q14,263.35 + 5\% = Q14,105.79$

Sueldo aceptable: $Q8,955.44 + 5\% = Q9,403.21$

Sueldo mínimo: $Q6,268.30 + 5\% = Q6,581.72$

COMPARACIÓN DE RESULTADOS DE LOS DIFERENTES MÉTODOS DE COTIZACIÓN

En la tabla que se presenta a continuación se muestran los resultados que resultarían de ser aplicados los diferentes métodos de cotización, y al final se llega a un precio promedio dentro de las referencias utilizadas.

TIEMPO	PIEZA	SEGÚN CALCULADORA	TARIFARIO	CUANTO COBRAR	PRECIO PROMEDIO
40 hr	Diseño de personajes	Q3,948.80	Q1,043.30	Q1,922.80	Q2,304.96
4 hr	Toma de fotografías	Q394.88	Q569.08	Q192.28	Q385.41
4 hr	Diseño portada y contraportada	Q394.88	Q1,991.76	Q192.28	Q795.54
20 hr	Edición de fotografías	Q1,974.40	Q8,156.67	Q961.40	Q3,697.49
24 hr	Diagramación Libro texto (53 pág)	Q2,369.28	Q3,016.23	Q1,153.68	Q2,179.73
15 hr	Diagramación diapositivas	Q1,480.80	Q512.17	Q721.05	Q904.67
30 hr	Diagramación Libro ejercicios (23 pág)	Q2,961.60	Q1,308.93	Q1,442.10	Q1,904.21
25 hr	Diagramación flash-Cards y juego de memoria	Q2,468.00	-	Q1,201.75	Q1,834.87
162 hr	Total proyecto (IVA del 5% incluido)	Q15,900.83	Q16,598.14	Q8,176.70	Q14,707.22

Se promediaron los precios entre las diferentes referencias que daban precio a la realización de las piezas, es decir tres (cuando los tres daban precio a la pieza) o dos (cuando sólo dos daban precio a la pieza). Al total final se le sumó el 5% del IVA sobre el mismo TOTAL del proyecto completo.

ANEXO 8



Imprenta · **JiT** · Litografía
Telyfax: **2383-3280 2385-1190**
ventasjit@gmail.com

Guatemala, 6 de mayo de 2016

Licenciada
Marcela Grajeda
Presente

Un cordial saludo,

Deseándole un buen día, le presento nuestra cotización por el siguiente trabajo de imprenta:

Seleccione con una flecha la opción deseada:

Favor incluir el nombre, NIT y dirección de la empresa para la factura de cada trabajo

LIBRO 8.5X8" tamaño final cerrado, hojas interiores impresas en papel bond blanco 75gr. A un color negro tiro –retiro, consta de 24 hojas cada uno; Portada – Contraportada impresa a full color de los dos lados en textocote 12 blanco, emplastificado de los dos lados, compaginados, con espiral plástico del lado derecho.
100 libros Q. 7,268.00

LIBRO DE EJERCICIOS TAMAÑO CARTA, hojas interiores impresas en papel bond 75gr. Blanco a un color negro solo tiro, consta de 23 hojas; Portada – Contraportada, impresos a full color tiro – retiro emplastificado de los dos lados en textocote, compaginados, con espiral plástico del lado de 11".
100 libros Q. 6,717.00

FLASHCARDS, tamaño ½ carta final impresos en opalina blanco full color tiro – retiro, emplastificado tiro – retiro.
2 juegos de 27 c/u Q. 980.00

JUEGO DE MEMORIA, tamaño final de cada tarjeta 3x2" consta de 54 unidades cada uno, impresos en full color tiro – retiro en opalina
2 juegos de memoria Q. 650.00

El cliente entrega artes finales listos para imprimir

NOTA: Si no ha proporcionado el arte final, el costo de la impresión queda sujeto a cambios.

REGIMEN ISR: **SUJETOS A PAGOS TRIMESTRALES.** No emitir retención

¡ENTREGA EN EL PERIMETRO DE LA CIUDAD, ES UN GUSTO VISITARLE!

FORMA DE PAGO: 50% Anticipo 50% Contra Entrega Cotización **VALIDA** por 5 días.

NOTA: Estos precios se sujetan a cambios no previstos en el valor de las materias primas.

- **El cheque debe emitirse a favor de INVERSIONES JIT, S. A.**
- Se cobrará Q 100.00 por cheque rechazado.

TRABAJO TERMINADO en 4 a 8 días hábiles después de aprobado el arte y recibido 50% anticipo.

Si el trabajo es urgente debe confirmar el tiempo de entrega y el precio puede subir.

Las facturas y documentos contables primero deben ser autorizadas por la SAT.

El arte para su aprobación lo Empezamos a trabajar con la Orden de Compra.

Revise esta cotización y envíe su Orden de Compra ó Realice el pedido firmando la

ACEPTACION que aparece a continuación. **Envíela:** FAX o E-mail ventasjit@gmail.com

Entregas parciales según sea el caso.

Precios ya incluyen IVA

IMPORTANTE: Para agilizar el proceso de arte e imprimir su logotipo original: solicitamos nos proporcione el arte que su empresa utiliza para anunciarse en otros medios, archivo-> Freehand - PSD - Ai. La reproducción de su logotipo, aunque parezca idéntico: **NUNCA** será igual al ORIGINAL.

Cualquier consulta, estamos para ayudarle. Con el agrado de poder atenderle, esperamos su comunicación. Muy atentamente, su departamento de imprenta...

Mónica Castillo
José Antonio Espinoza
Ventas

Enviar junto con la cotización: **ACEPTACION**

FACTURAR A: _____ NIT: _____

DIRECCION FACTURA: _____

La misma
DIRECCION ENTREGA: _____

CANTIDAD: _____ UNITARIO Q. _____ TOTAL Q. _____

APROBADO POR: _____

Nombre

Teléfono oficina y celular

Firma

Sello

Guatemala, 06 de Mayo 2016

Señores
Marcela Grajeda
Presente

Estimados señores:

Nos es grato presentarles nuestra cotización por lo siguiente:

100 Libros 8.5 x 8 Q. 6,000.00

Portada Texcote 12 / Interior Bond 80
Portada Full Color tiro y retiro / Interior 1 Color tiro y retiro
8.5 x 8 plgs. cerrado
No. de hojas 24 + Portada y Contraportada
Plástico Brillante tiro y retiro Portada y Contraportada
Encuadernado en Espiral del lado de 8 plgs.

EL PRECIO ANTERIOR INCLUYE EL IVA.

Nota: El precio anterior podrá sufrir cambios sin previo aviso debido a las constantes variaciones en los precios del material.

En espera de su respuesta, nos suscribimos,

Atentamente,



PRISCILLA AGUILAR
EJECUTIVA DE VENTAS

Términos y condiciones de aceptación: La variación en la cantidad de entrega puede ser de +/- 5%. La forma de pago es del 50% al autorizar y 50% contra entrega. Las placas, troqueles o cliché utilizados son propiedad de Corporación Litográfica y serán destruidos. El plazo de resguardo del archivo digital es de 60 días. El empaque será estándar a excepción de solicitud especial por parte del cliente. El plazo de reclamos es de 8 días a partir de la entrega.



Empresa certificada
ISO 9001:2008 sistema
de gestión de la calidad

Guatemala, 06 de Mayo 2016

Señores
Marcela Grajeda
Presente

Estimados señores:

Nos es grato presentarles nuestra cotización por lo siguiente:

100 Libros de Ejercicio Carta Q. 6,300.00

Portada Texcote 12 / Interior Bond 80
Portada Full Color tiro y retiro / Interior 1 Color tiro y retiro
8.5 x 11 plgs. cerrado
No. de hojas 23 + Portada y Contraportada
Plástico Brillante tiro y retiro Portada y Contraportada
Encuadernado en Espiral del lado de 11 plgs.

EL PRECIO ANTERIOR INCLUYE EL IVA.

Nota: El precio anterior podrá sufrir cambios sin previo aviso debido a las constantes variaciones en los precios del material.

En espera de su respuesta, nos suscribimos,

Atentamente,



PRISCILLA AGUILAR
EJECUTIVA DE VENTAS

Términos y condiciones de aceptación: La variación en la cantidad de entrega puede ser de +/- 5%. La forma de pago es del 50% al autorizar y 50% contra entrega. Las placas, troqueles o cliché utilizados son propiedad de Corporación Litográfica y serán destruidos. El plazo de resguardo del archivo digital es de 60 días. El empaque será estándar a excepción de solicitud especial por parte del cliente. El plazo de reclamos es de 8 días a partir de la entrega.



